

A.34 Ein Hauch von Heiligkeit

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteuer, Pegasus 1997

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1997 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Kopfschmerzen

Die Freunde hatten keine Lust mehr, die geheimnisvollen Kristalle weiterhin auf die Probe zu stellen. Sie wollten nicht noch weiteren Schaden anrichten, solange der vor allem sie selbst traf. Außerdem fürchteten sie (zurecht), dass die Späher König Mendris ihnen auf den Fersen waren. Sie beeilten sich, aus dem Perengannion-Massiv nach Süden, nach Alba, zu kommen.

Kerloas litt unter zunehmenden Kopfschmerzen - der Nargawan-Reif drückte plötzlich ganz unangenehm. Die Stimmen der ehrwürdigen Zwergenpriester hatten nur wüste Beschimpfungen für den "blindwütigen Zwergenschlächter" übrig, der unnötig das Blut seines eigenen Volkes vergossen hatte. Aber schlimmer als das Schädelbrummen war die Aussicht, selbigen Schädel zu verlieren! Dieses Schicksal drohte, denn Mendri ließ Steckbriefe anfertigen und schickte Zwergenpatrouillen durch die Nordmarken, auf der Suche nach dem sogenannten Erdvater und seiner Bande von Mördern und Tempelschändern. 2000 GS für den Kopf des Erdvaters! Jeden Tag erzählte man sich neue Gerüchte von der wilden Bande, von der – zum Glück für die Abenteuerer – nur bekannt war, dass sie aus einer kunterbunten Mischung von Plünderern, Dämonenbeschwörern und Waffenmeistern aus aller Welt stammten, die von einem hurritischen Wahnsinnigen angeführt wurden, einem Zwerg, der einen Stirnreif trug und sich als heiliger Erdvater bezeichnete, der das Recht beanspruchte, die alten Kultstätten zu schänden und empörende Freveltaten zu begehen. Eine Schande für alle Zwerge!

Zum Glück erfuhren die Freunde rechtzeitig davon und gingen daraufhin sorgfältig jeder albischen Gemeinde aus dem Weg. Aber wie

sollte es weitergehen? Kerloas beschloss, Mumpitz in Candranor um Hilfe zu bitten. Sirena erklärte sich bereit, den Zwerg zu begleiten. Ohne Kerloas war die übrige Gruppe nicht in Gefahr, und so verbrachte sie den folgenden Sommer in Corrinis, um dort mal wieder etwas für ihre Weiterbildung zu tun.

Sirena und Kerloas schifften sich also in Haelgarde ein und fuhren nach Candranor. Dort mussten sie feststellen, dass Mumpitz samt Turm abwesend war, da er gerade den Internationalen Magierkongress in Beornanburgh besuchte. Sie fuhren weiter zum Pfortenarchipel. Kerloas besuchte dort den Erdvaterschrein und verbrachte einen vollen Tag in tiefer Meditation. Als er wiederkehrte, war er auffällig schweigsam – und ohne Nargawan-Reif! Der Kult wartete auf einen würdigeren Nachfolger – und Kerloas war insgeheim heilfroh, nicht länger die ungeliebte Rolle spielen zu müssen. Endlich konnte er wieder mit Sirena zu den Freunden heimkehren (im Frühjahr 2399 nL).

Die Freunde hatten sich in Corrinis ausgiebig erholt – bis auf Zargos, der vergeblich das Fliegen lernen wollte und stattdessen plötzlich unter Höhenangst litt. Über den wahnsinnigen Erdvater hatte man nichts Neues aus den Nordmarken gehört (Kunststück!), dagegen gab es Neuigkeiten aus der Nachbarschaft. In Beornanburgh wurde im Herbst ein Finsterhexer verbrannt, der zunächst vom Gericht schon freigesprochen worden war – auf die Gerichte war halt kein Verlass! Aber ein paar fähige Gesellen um einen gewissen abenteuerlustigen Syre up Alasdell hatten den Hexer zur Strecke gebracht. War schon ein toller Hecht, dieser Syre! Erst hatte er bei Worming eine Verschwörung gegen den König aufgedeckt, dann diese komische Sache mit der Schlangentady, nun hatte er

schon wieder seine Finger im Spiel – ein echter albischer Recke aus einem winzigen Clan!

Auftrag in Kroisos

Frühjahr in Corrinis, alle Freunde endlich wieder zusammen – nun war Schluss mit der Lernerei! Und es sollte endlich auch Schluss sein mit dem ewigen Regen und dem trüben Wetter. Im *Austretenden Maultier* hatten die Abenteurer die nette Aleunam kennengelernt, eine junge Chryseierin, die sich "mal hier, mal da", durchs Leben schlug und die so lange den Freunden vom herrlichen Sommer, den feinen Sandbuchten, dem blauen Meer, den wunderbaren Tavernen und dem köstlichen Wein vorschwärmte, bis diese nur noch ein Ziel hatten – Faulenzen an der Küste Chryseias! Natürlich mit einer ortskundigen Führerin – Aleunam kam mit. Zunächst mit dem Schiff nach Argyra, und dann auf dem Landweg weiter nach Kroisos, denn dort sollten die besten Strände sein. Zur Reisegruppe gehörten Versaria Beau, Borthor-Bartl, Flusswind, Kerloas, Sirena und Zargos.

Kurz vor Kroisos kam es zu einer unheimlichen Begegnung der vertrauten Art – nicht für die Freunde, sondern für ein armseliges Häuflein albischer Amateur-Banditen, die nach bekanntem Strickmuster gerade einen Kaufmann überfallen hatten und ihm nun radebrechend erklärten, dass sie sein Geld wollten – und dieser leicht verzweifelt beteuerte, dass er bis auf etwas Proviant leider nichts hergeben könnte, weil er auf Reisen dieser Art nie allzuviel Bargeld mit sich führen würde. Kaum hatten die Banditen die ihnen nur allzu bekannten Freunde gesichtet, gaben sie auch schon Fersengeld. Der Kaufmann, Rotilus Balmatrema, beeindruckt von der räubervertreibenden Wirkung der Gefährten, war überaus dankbar und lud alle in sein Landgut westlich von Kroisos ein, in idyllischer Hanglage über einer eindrucksvollen Bucht.

Schon am zweiten Abend kam ihr Gastgeber bei einem weiteren Krug köstlichen Weins

auf die Sache mit dem heiligen Sofeth zu sprechen. Dieser Sofeth war ein frommer Einsiedler aus dem Fischerdorf Oktrea, an der Westküste Chryseias gelegen – und obwohl er bereits vor gut 2 Monaten gestorben war, wäre sein Körper unversehrt erhalten geblieben; es könnte also sein, dass die Götter ein Wunder bewirkt und Sofeths Leichnam zum Zeichen seiner Heiligkeit vor der Verwesung bewahrt hätten. Freilich wäre noch unklar, welche Gottheit hierfür in Frage käme, und überhaupt würde der Fall, dank eines Erlasses der Patriarchen, demnächst offiziell untersucht.

Erlass der chryseischen Patriarchen

Wir, die versammelten Patriarchen, haben Einigung darüber erreicht, dass wir unsere Gesandten in das Dorf Oktrea schicken, wo sie zur Erhöhung der Ehre der Götter ein hiermit offiziell anberaumtes Konklave halten sollen. Gegenstand dieser heiligen Versammlung ist das Gerücht, in Oktrea - einem bisher wahrlich unbedeutenden Ort des Landes – sei ein Mann ins Grab gelegt worden, dessen Lebenswandel der Ruf der Frömmigkeit vorausgegangen sei. Obwohl er sich nun im Zustand des Todes befinde, habe sich seine überirdische Bestimmung in der wunderbaren Unversehrtheit seines Leichnams strahlend bewiesen. Unsere Gesandten bekommen den Auftrag, dieses Wunder nach den strengen Grundsätzen der Lehre zu prüfen. Im erhofften Falle des Beweises, dass in der Tat eine Gottheit an jenem Ort wirkt, wird der Ort Oktrea in den Rang einer heiligen Stätte zu erheben sein.

Balmatrema vertraute den Freunden an, dass die kroisischen Kaufleute der ganzen Sache misstrauisch gegenüberstanden – vielleicht hätte man in den Bergen Oktreas einen bedeutenden Erzfund gemacht (dort gab es einst Goldminen, die schon längst verlassen waren)? In diesem Fall würden die Patriarchen vielleicht nur einen Vorwand suchen, um an einem "heiligen Ort" ihre Vorrechte geltend zu machen und besondere Kirchensteuern zu kassieren? Den Kaufleuten schien es verdächtig, dass die offizielle Gesandtschaft nur wenig Theologen aufwies. Nikephorus III., der Patriarch Wredelins, schickte seinen Schreiber, Alexios Soma-Chrisippos, der seine Vorzüge bekanntlich vor allem in der Damenwelt gern zur Schau stellte – obwohl er in letzter Zeit

nicht mehr der große Star war, sein Feste waren auch schon prächtiger gewesen, er konnte wohl nicht mit seinem Geld haushalten. Und die NeaDea-Patriarchin hatte Peletrakt Tuxalarchos ausgewählt, den bekannten Anwalt, der früher bessere Verhandlungen geführt hatte. Vom Jakchos-Tempel schließlich hörte man, dass die Orgienbrüder nur einen Leibwächter als Gesandten mitschicken würden, das sah den Trunkenbolden mal wieder ähnlich!

Balmatrema bat die Freunde, in Oktrea unauffällig nach dem Rechten zu sehen. Wie er "zufällig" wusste, würde der Wredelin-Tempel, der die Begleitmannschaft stellte, noch ein paar fähige Helfer brauchen, da die Gesandten ausdrücklich auf Verstärkung der normalen Mannschaft gedrängt hatten. Für Informationen über die Hintergründe des Konklaues war er bereit, 500 GS zu zahlen. Naja, das Ganze klang zwar nicht wirklich aufregend (weder der Lohn noch die Geschichte), aber vielleicht winkte ja doch ein Abenteuer? Die Freunde willigten ein.

Reise nach Oktrea

Empallalazos, der Hauptmann der Leibgarde, stellte die Abenteuer tatsächlich zur Verstärkung seiner Elite-Einheit ein – freilich mit deutlich sichtbarer Verachtung. Allerdings konnte ihn Flusswind in einem kleinen Schaukampf doch beeindrucken. Empallalazos kam zu der Überzeugung, dass der Haufen ungehobelter Schläger, Winzlinge (ein Halbling, der nicht kochen kann, sondern singen will, schrecklich) und vorlauter Weibsbilder immerhin einen anständigen Anführer hatte. Er nannte die Bande fortan die "Flusswind-Gruppe". Seine Achtung sollte im Lauf der Zeit steigen.

Endlich war es dann soweit – die Reise konnte beginnen. 14 Tage sollte sie dauern. Zur Reisegesellschaft gehörten:

Alexios Soma-Chrisippos

Er ist der Gesandte des Wredelin-Patriarchen Nikephorus III. von Kroisos. Ein schlanker großer Mann Mitte 40, in edle Gewänder gehüllt. Spielt gerne mit seinen Papageien. Vornehm, vornehm. Und sehr

gepflegt. Und sehr sehr gut aussehend (schwarze Löckchen) – und das weiß er auch. Gibt sich nicht mit jedem ab.

Anthroposphos Glaukos

Er ist Wredelin-Priester und der theologische Berater von Alexios. Klein, Anfang 50. Pferdegesicht, abrasierte Augenbrauen, kurze braune Haare, bleiche Haut, halt der typische Kleriker. Schlafzimmerblick. Ärmlich. Naja, der typische bescheidene Diener seines Glaubens halt.

Nikos

Er ist der beleibte Diener (60) von Alexios, fett, gefräßig, genießt seinen Job als Vorkoster.

Peletrakt Tuxalarchos

Er ist der Gesandte der NeaDea-Patriarchin von Kroisos. Ein fetter kleiner Mann um die 50, in edle Gewänder gehüllt. Redet sehr geschwollen daher, ein typischer Jurist. Gibt gerne mit seiner Klugheit an. Ein arroganter Arsch...

Enthylla Auricoma

Sie ist NeaDea-Priesterin und die theologische Beraterin von Peletrakt. Blond, leicht füllig, Mitte 40. Trägt etwas Schmuck. Nicht gesprächig. Schon gar nicht mit Laien.

Ancilla

Sie ist die Leibsklavin Pekletrakts. Schlank, süße 17, voller Hingabe an ihren Herrn und Meister.

Mäandros Eugraphidos

Er ist der Schreiber und Protokollführer des Konklaues. Mitte 30, lispelt. Immer höflich, immer nett.

Narsis Kalliopolos

Er ist Arzt und zuständig für das Wohlergehen der Reisenden. Um die 40, klein und schlank. Hustet oft. Geht gebückt. Ein echter Fachmann, erteilt gerne Ratschläge für gesündere Lebensführung.

Empallalazos

Er ist der Hauptmann der Leibgarde, narbenbedeckt, schiefe Nase, extrem kurze schwarze Haare, dünner Kinnbart. Mitte 20. Trägt einen abgenutzten Plattenpanzer. Versteht sein Handwerk und duldet keine Nachlässigkeiten.

Söldner der Leibgarde

Acht junge durchtrainierte Männer, im Dienst des Tempels von Kroisos. Loyal zu Empallalazos.

Der Weg von Kroisos nach Diptyche dauert vier ereignislose Tage. Anfangs folgen Almosenbedürftige dem Zug und hoffen auf den Segen und die Phers der Gesandten. Die Söldner treiben jedoch jeden fort, der den Wagen zu nahe kommt.

Sehr langsam verblassen die Dächer der Stadt im Morgendunst. Der frische, salzige Wind übt einen belebenden Einfluss auf eure Köpfe aus, die von der dumpfen Luft in dem brodelnden Kessel namens Kroisos eben noch schwer waren. Euer Trupp aus den drei rumpelnden Wagen, dem Esel und den Pferden folgt der Linie der großen Bucht, die zwischen Kroisos und Diptyche, eurem ersten Ziel, ins Land vordringt. Strotzend von sattem Gelb und grünen Bäumen breiten sich Felder zur Rechten aus.

Wenn es dämmt, öffnet sich dem Reisetrupp jedesmal das Tor eines wohlhabenden Gutshofes oder eines Dorfes, dessen Bewohner Fische fangen und verarbeiten für die Tische der Armen und Reichen in den Städten. Am vierten Tag erscheint Diptyche auf dem südlichsten Ausläufer des Berglands, das den Norden Chryseias einnimmt.

In Diptyche stieß der Gesandte des Jakchos-Tempels hinzu:

Nublesch al-Zeloti

Er ist der Gesandte des Jakchos-Tempels aus Diptyche. Sonnenverbrannte Haut, trägt scharidische Kleider und führt einen Krummsäbel. Mitte 30. Höflich, aber bestimmt. Einer von der schweigsamen Sorte.

Zwei Tage später schloss sich ihnen ein Händler an:

Oliton Chalkis

Er ist ein Händler aus Argyra, der in Oktrea 15 Amphoren mit Honig füllen will. Mitte 30, dick, geölte Kräuselhaare, spitze Nase, kurzer Graubart. Höflich, geschäftstüchtig.

In Tyrre, einem Dorf im Hochland von Myriosmos, fand ein Fest zu Ehren Jakchos (und der Gesandten) statt:

Tyrre ist ein kleines Dorf an einem Hang. Die Bewohner haben ihn gerodet, damit auf dem kargen Boden etwas Wein wächst. Die Holzhäuser sind klein und niedrig, mit Reisern gedeckt. Die Reisegesellschaft trifft nachmittags ein. Am Abend beginnt auf dem Dorfplatz ein weinseliges Fest zu Ehren des Jakchos. Die Häuserwände sind ebenso mit Weinlaub geschmückt wie die gelb-rot-blau bemalten Stangen, die in den Erdboden gesteckt werden. Jung und Alt tanzen ausgelassen um sie herum. Über einem großen Feuer brutzeln zwei Ferkel und eine Ziege. Jedem Gast wird Brot und scharf gewürztes Fleisch gereicht, dazu roter Wein aus Tonkrügen.

Die Reisegruppe erfuhr, dass sich neuerdings die "Kinder Jakchos" hier im Hochland herumtreiben würden, zerlumppte langhaarige Männer und Frauen, die sich mit Blumenkränzen und "die falsche Musik" hören würden, und, schlimmer noch, "freie Liebe" praktizierten, und weder etwas von Arbeit hielten noch von der natürlichen Autorität älterer Menschen. Unerhört! Der Anführer dieser Kinder nannte sich "der Mystagoge" und wäre bestimmt ein gefährlicher fremdländischer Zauberer. Er hätte schon allerlei Wundertaten vollbracht, und er hätte auch prophezeit, dass Sofeth nun in Glanz und Gloria bei Wredelin weilen würde.

Klar, dass Alexios diese Nachricht ganz gut gefiel. Selbst fremdländische Zauberer hätten eben manchmal ein Gespür für die Wahrheit. Peletrakt war freilich der Ansicht, dass das Gebrabbel eines Trinkers völlig irrelevant wäre. Nublesch schwieg zu alledem, wie praktisch immer.

Sirena kam gerade von einem Ausflug "hinter die Büsche" zurück, als sie einer alten Frau begegnete, die ihr ein Lumpenbündel "für den Herrn Alexios" überreichte. Sirena wickelte es aus und entdeckte ein Silbermedaillon, das auf der einen Seite ein Männerprofil, auf der anderen Seite ein Hexagramm zeigte, in das ein weiteres Hexagramm eingezeichnet war, in dessen Mitte wiederum ein Hexagramm war, usw. Auf der Innenseite des Lumpens stand:

*Eine Ziege folgt dem eigenen Bart,
wenn sie nach unten springt.*

Sirena überbrachte das Bündel brav Alexios, der es mit ein paar nichtssagenden Worten dankend einsteckte. Nikos klärte die Freunde später auf, dass sein Herr ein gutes Wort für einen Schuldner des Patriarchen bei demselbigen eingelegt hatte, und offenbar wollte sich nun dessen Mutter mit dieser Geste dankbar erweisen.

Wie auch immer – die Reise ging weiter. Unterwegs las man auch noch den Bauern Moiris auf, der mit seiner Tochter zum Grab

des heiligen Sofeth nach Oktrea pilgern wollte und von den Kindern Jakchos ausgepündert worden war. Nach zwei Wochen kam man endlich in Oktrea an.

es gibt auch Ziegen- und Schweinehirten sowie Bienezüchter.

Ankunft in Oktrea

Oktrea ist eine Ansammlung kleiner, weißer Häuschen an der Westküste der Nyktoros-Halbinsel, etwa 80 Kilometer Luftlinie von Thalassa entfernt. Der Talweg ist die bequemste Möglichkeit, von West- nach Ostchryseia zu reisen. Er schlängelt sich durch die Berge, so dass die Route nach Thalassa insgesamt 120 Kilometer lang ist. Entlang des Wegs reihen sich erst Bienenkörbe, Olivenhaine, Weinstöcke und wilde Pomeranzenbäume aneinander. Etwa 20 Kilometer werden von diesem landwirtschaftlichen Bild geprägt, dann wird die Strecke ungepflegter.

Die Frauen des Dorfes legen täglich fünf Kilometer zum Ententeich zurück, um Wasser zu holen. Der Dorfbrunnen ist vor einem Jahr versiegt und füllt sich nur noch knietief, wenn ein tüchtiger Regenguss niedergeht. Weil Hendiadbos Phrygines das Wasser des Teiches beansprucht und seine Knechte die Frauen immer wieder behindern, gab es schon mehrfach heftigen Streit. Man plant, einen neuen Brunnen zu bohren oder einen Zufluss vom Hyainax ins Dorf umzuleiten. Der Hyainax entspringt auf dem eichenbestandenen Kolabros, dem großen Hügel hinter Oktrea, wo Schweineherden Nahrung finden, deren Fleisch geschätzter Bestandteil herbstlicher Feste ist. Auf einer kleinen Anhöhe steht noch der Rest eines Heiligen Hains aus immergrünen Steineichen. Er hat keine kultische Bedeutung mehr, wird aber für manche Riten noch aufgesucht. Die alten Frauen raten Mädchen, die ihre erste Menstruation haben, ihre Regelblutung am Fuß einer bestimmten Steineiche zu vergraben, was die Schmerzen mildern soll.

Die für die Küste der Nyktoros-Halbinsel typischen Steilklippen bilden hier keine zusammenhängende Linie. Vereinzelt ragen wie turmartige Bollwerke in den Himmel. Für Naturkundige ist es offenkundig, dass dies die Folge von Sturmfluten sein muss. Bei dem offenen Strand ist es eigentlich verwunderlich, dass Oktrea sich nicht zu einem kleinen Handelshafen entwickelte, der auf der Seeroute Argyra-Parduna angelaufen werden könnte, denn nur hier können größere Schiffe an der Westküste landen.

Nach der Zerstörung des Dorfes beim Angriff auf den Kerker blühte das Metallhandwerk allmählich wieder auf. Eisen, Zinn, Silber und Gold wurden in bescheidenen Minen im Hinterland gewonnen. Von dieser Renaissance überdauerten nur die Goldschmiedearbeiten bis in die Gegenwart. Die jetzigen Dorfbewohner leben nicht ausschließlich von der See,

Anchises, der Dorfälteste, erwartete die Gesandtschaft bereits auf dem Weg. Im Namen aller Bewohner hieß er sie willkommen, und er wünschte dem Konklave ein gutes Gelingen. Die ehrenwerten Besucher wurden zum einzigen angemessenen Aufenthaltsort geleitet, zu der im Stil eines valianischen Patrizierhauses erbauten Villa der Philosophin Lukah Senenna.

Lukah Senenna

Sie ist die aufmerksame Gastgeberin für das Konklave, die das beschauliche Leben und das köstliche Essen in ihrer prächtigen Villa genießt. Ihr Äußeres (Halbglatze, schielende Glubschaugen) macht ihr nicht zu schaffen, sie kennt ihre inneren Werte. Diener in der Villa sind ihre Köchin Magrippa und ihr junger Leibsklave Thetal.

Der Nachmittag verging mit verschiedenen Besorgungen und Hilfsdiensten für diejenigen Abenteurer, die Empallalazos dafür bestimmt hatte. Der Rest hatte frei – und nutzte die Zeit nicht zum Baden im Meer (wie die übrigen Leibgardisten), sondern für erste Erkundungen im langgestreckten Dorf. Man lernte ein paar "Reliquienhändler" kennen, die bereits Buden errichtet hatten, um für den erwarteten Ansturm auf Sofeth zugeschriebene wundertätige Artefakte gerüstet zu sein. Die Freunde fragten sich, wer einfältig genug sein könnte, für diese "Wundersachen" teures Gold hinzulegen, die ganz offensichtlich erfunden waren – so stammte die angeblich heilkräftige und wachstumsfördernde Erde vom Grab des heiligen Sofeth aus dem "Heiligen Hain" Oktreas, einem Hügel, auf dem an einer markanten Stelle ein großer Rosenbusch blühte. Diese Stelle hatte angeblich der heilige Sofeth nach seinem Tod als Ort für sein künftiges Grab bestimmt, als er verschiedenen Bewohnern im Traum erschienen war. So ein Humbug!

Zum Abendessen waren wieder alle in der Villa versammelt. Lukah eröffnete das Mahl:

Am ersten Abend eurer Anwesenheit, werte Gäste, lasst mich euch kredenzen, was mein Haus zu bieten hat. Als Vorspeise frische Meeressaale in einer Soße aus Pfeffer, Honig, Essig und Olivenöl, wozu euch ein mit Salbei gewürzter Wein munden soll. Sodann werden euch süße Feigen aus Amarija gereicht, mit grünem Pfeffer bestreut. Ein gebratenes Ferkel wurde von meiner Köchin mit gerösteten Haselmäusen angefüllt, sattsam gestopft mit Leckereien aus Kroisos.

Da die Freunde Wachdienst hatten, konnten sie den Gesprächen der Gäste folgen – neben Anchises waren der Goldschmied Pantagoras Praxitos, der Bienenzüchter Palmides, und Had y Rhydd, "der Pfadsucher", eingeladen – letzterer war ein reisender Schamane aus Fuardain mit hellroten Haaren, der seit ein paar Wochen sein Zelt unten am Talweg aufgeschlagen hatte und wundervolle Geschichten aus aller Welt erzählen konnte. Später gesellte sich auch Oliton Chalkis zu den Gästen – er gehörte zwar nicht zu den geladenen Personen, aber Lukah überspielte die peinliche Szene und bat den Händler, kräftig zuzulangen – was sich dieser nicht zweimal sagen ließ.

Kurze Zeit später gab es erneut eine Störung – fünf schmutzige Männer hatten sich Einlass verschafft, natürlich Kinder Jakchos, angeführt von Synsistes, dem geheimnisvollen Mystagogen:

Der Anführer der seltsamen Schar kommt näher auf die Gesandten zu. Er ist eine wunderliche Gestalt mit schiefelem Hals und hängenden Schultern, über die eine lächerliche rote Fetzenschlepe geworfen ist. In einer Hand hält er schlaff ein langes, rostiges Schwert, dessen Spitze auf dem Fußboden hinterherschleift. Der Mann macht eine tiefe Verbeugung, die ihn fast aus dem Gleichgewicht bringt. Dann spricht er: "Meine Ehrerbietung, ihr Damen und Herren. Würde es euch missfallen, mir und meinen Freunden die Gunst eurer Aufmerksamkeit zu schenken? Wir sind gekommen, um eine schwache Probe unserer Geschicklichkeit zu geben."

Während Lukah noch in den Mienen ihrer Gäste las, dass sie zustimmen sollte, brach Nublesch plötzlich in ein merkwürdiges

Lachen aus, worauf sich Synsistes grinsend verbeugte und ihm dabei eindeutige Stinkefinger zeigte. Ungeheuerlich! Aber noch ehe irgendjemand reagieren konnte, hatten die Kinder Jakchos schon mit ihrer Aufführung begonnen, einem wilden Hopstanz – und sie schlepten einen Weidenkorb herbei. Synsistes bat einen Freiwilligen, in diesen Korb zu steigen. Als sich keiner vordrängte, zeigte er auf Kerloas, der sich schon von seiner Größe her ausgezeichnet für diese Rolle eignete. Dem Zwerg half alles nichts, er musste mitspielen. Natürlich ahnte er schon, wie es weitergehen würde: richtig, kaum war der Deckel geschlossen, durchbohrte Synsistes den Korb mit seinem Schwert. Ein schrilles Quieken ertönte, und Blut quoll hervor! Nun waren die Freunde doch entsetzt – war etwas schiefgegangen, oder hatte der miese Lump tatsächlich den Zwerg erstochen? Noch ehe sie handeln konnten, zog dieser das Schwert wieder aus dem Korb und stieß ihn um – und heraus kullerte: ein durchbohrtes Ferkel!

Wo war aber Kerloas? Synsistes lächelte und führte den *Kleinen Seiltrick* vor, kletterte also in den Nachthimmel und verschwand. Dafür rutschte Kerloas gesund und munter am Seil herunter und freute sich, wieder bei seinen Freunden zu sein. Er hatte keine Ahnung, was geschehen war. Die Gäste waren beeindruckt, und die Kinder Jakchos zogen sich zurück.

Besuch in der Zwiebel

Am nächsten Morgen stand für die Wachmannschaft Gymnastik am Strand auf dem Programm. Sirena entdeckte im Sand Spuren eines schwarzblauen Kreidestaubs und meinte, etwa die Umriss eines Heptagramms zu erkennen, in dessen Inneren der Sand merkwürdig verklumpt war. Offensichtlich hatte hier jemand zu nächtlicher Stunde Dämonen beschwört – nur: wer war es?

Vormittags rüstete sich die ganze Gesellschaft für einen Ausflug zu der Einsiedelei in den Steilklippen (die von den

Oktreanern "Zwiebel" genannt wurde), um dort die Leiche Sofeths zu besichtigen und die Aussagen der Eremiten aufzunehmen. Während die Söldner die Wagen anspannten, bat Mäandros Lukah um Erlaubnis, ihre kleine Bibliothek zu bewundern. Kurze Zeit später rannte er aufgeregt vor die Villa, denn er hatte ein kostbares Pergament entdeckt, dass in Maralinga beschrieben war (und das Lukah noch nie zuvor gesehen hatte). Aufgeregt übersetzte der Schreiber laut den Inhalt der Schrift:

*Geschrieb'nes, sonst wohl Zeichen tot,
der kundige Blick hier nun erschaut,
doch birgt's Gefahr und Leibesnot,
wenn Neugier sich nicht Schranken baut.*

*Drum achte wohl und sieh dich vor,
daß du nicht handelst unbedacht,
denn Dunkles rufst du durch das Tor,
zu mehren uns're Siegermacht.*

*Nun blättre froh und find dich drein,
die alten Wege sind zu krumm,
dies gibt die Zunft zum gut Gedeihn,
das ist das Pandämonium.*

Die geistlichen Würdenträger reagierten recht betreten auf diese Worte. Klar, das war das Eingangspoem zum berühmigten Daimonomikon, dem Werk des Großmeisters Rhadamanthus, in dem er die Erforschung der Chaoswelten warnend und zugleich auffordernd rechtfertigte. Unklar blieb, wie dieses Gedicht ausgerechnet jetzt in Lukahs Bücherei auftauchen konnte. Sollten die Kinder Jakchos damit zu tun haben?

Versaria hatte schon mal den Namen Rhadamanthus gehört – im Zusammenhang mit der Geschichte der Seemeister.

Die Geschichte der Seemeister

Als das Valianische Imperium von mehreren Seiten unter Druck geriet, und die Vorstöße der Barbaren aus dem nördlichen Vestemesse die Grenzen des Reichs bis nach Chryseia, dem neuen Kemsitz der Seemeister, bedrohten, begannen die Zauberer von Thalassa unter Großmeister Rhadamanthus mit der Erforschung der Chaoswelten und ihrer Bewohner, um neue Hilfstruppen heraufbeschwören zu können. Die Magie der Seemeister, die sie zu den unumstrittenen Herren der Meere gemacht hatte, half ihnen zu Land nicht viel. Nachdem der Kontakt zu

den Dämonen der finsternen Sphären hergestellt war, kam es zur Spaltung der Seemeister. Die Dunklen Meister gewannen die Oberhand und ließen sich mit den Mächten des Chaos ein, um ihr bedrohtes Reich zu retten. Die an den alten Werten festhaltenden Grauen Meister wurden abtrünnig und schlugen sich auf die Seite der Gegner des Imperiums.

Der Krieg der Magier begann. Die entfesselten Mächte verheerten alle Länder um das Meer der Fünf Winde, und Natur- und magische Katastrophen ließen viele Städte in Schutt und Asche versinken, allen voran das stolze Thalassa. Die Seemeister verschwanden vom Antlitz der Welt. Eine dunkle Ära begann, in der die Seekönige von Valian, die von den verbliebenen Flotten des Reiches als Nachfolger der Seemeister gewählt worden waren, vergeblich versuchten, das Reich zusammenzuhalten.

Mittags hatte die Delegation die Einsiedelei erreicht:

Vor euch erhebt sich ein beeindruckendes Massiv gefährlicher Steilklippen, die jäh zum rauschenden Meer abfallen. Zwei nebeneinanderstehende Felsformationen ragen wie Türme besonders hoch in den Himmel. Zu einem der beiden führt eine steile Holzleiter hinauf, die sich an den Stein lehnt. Die schlüpfrig aussehenden Sprossen enden oben in einer schwarzen Höhle. Weit über euren Köpfen werden die beiden Felstürme von einer Brücke miteinander verbunden. Auf der Spitze des zweiten Massivs duckt sich ein merkwürdig aussehendes Gebäude aus Holz und ohne regelmäßige Umrisse.

Als Zargos die steile Leiter sah, wurde ihm gleich schlecht, und er blieb unten. Die anderen kletterten nach oben und stießen in einer Art Empfangshöhle auf einen alten Eremiten, der über Sofeth berichtete:

Unser Bruder Sofeth kam vor drei Dekaden zu uns. Er wurde sehr krank in unsere Pflege gegeben und erholte sich nur langsam. Stets war er ein bescheidener Mann, klug und in seinem vorherigen Leben wohl gebildet gewesen. Seinen inneren Frieden fand er in einsamer Meditation, ohne dass ihm die Erleuchtung zuteil ward. Dann aber - vor etwa zwölf Wochen - kam er zu uns und sagte, dass er uns verlassen müsse. Er legte sich hin und wurde ganz schwach. Er hinterließ uns noch seine drei geheimnisvollen Gesetze, bevor er friedlich hinüberging. Wir legten seinen Körper nach seinem Wunsch in eine trockene Höhle in den Klippen.

Es vergingen drei Wochen, da hörten wir von seltsamen Leuten, die in der Nähe seines Grabes

lagerten und im Dorf von einem Wunder sprachen. Wir begaben uns zu ihnen, und der Gaukler Synsistes zeigte uns den Leichnam. Dieser war noch wie lebend, frisch und überhaupt nicht übelriechend. Synsistes war überzeugt, dass dies nur ein Wunder sein könne, aber wir zögerten. Er wollte unsere Zweifel zerstreuen und schlug vor, dass wir Brüder den Körper mitnehmen und aufbahren sollten. So würden wir Gewissheit bekommen. Wir taten dies, und alles erwies sich nach seinen Worten. Bis zum heutigen Tag liegt Sofeth unverändert.

Die Gesetze des Sofeth

1. Bedenke die Wünsche gut, die du im Herzen hegst. Manch einer, den du längst vergessen hast, wird eines Tages wahr, und du hast keinen Segen mehr an ihm.
2. Im Labyrinth der Eitelkeiten fängt ein jeder sich selbst. Nur der kommt heraus, der sein eigenes Labyrinth durchschaut.
3. Zwei Augen hat der Mensch und siehe: er erkennt sein Verhängnis doch nicht. Es wäre besser, er wäre mit Blindheit geschlagen, damit er nicht Gefangener des Scheinbaren wird.

Während Empallalazos und seine Söldner wieder hinabkletterten, durften die Gesandten die Zwiebel betreten, um den Leichnam Sofeths zu untersuchen. Flusswind schaffte es, bei der Delegation zu bleiben, da er anbot, statt Nikos, dem die Höhe zu schaffen machte, Alexios beim Hinauf- und Hinabsteigen behilflich zu sein.

Da Flusswind bei der Untersuchung der in einer engen Kammer aufgebahrten Leiche (Sofeth war zur allgemeinen Überraschung blind gewesen!) nur im Weg war, schaute er sich in der Einsiedelei um und entdeckte in einer Kammer ein großes Hexagramm, das in den Boden eingeritzt und mit grüngelber Farbe nachgemalt worden war. Er befragte den Sprecher der Eremiten, der aber nur achselzuckend meinte, das wäre eben ihr Meditationsraum, eigentlich nichts Besonderes.

Von der Zwiebel aus hatte man einen sehr guten Blick auf die Steilküste und die vorgelagerten Inselchen, besonders auf Thanaton, die "Toteninsel", die in früheren

Jahrhunderten als Begräbnisplatz gedient hatte, aber von den Oktreanern jetzt gemieden wurde, weil dort angeblich die Geister umgehen würden, und man besser nicht den Unwillen der Toten herausfordern sollte. Die Freunde hatten schon am Abend vorher von den Dorfbewohnern gehört, dass sich die heutige Jugend leider nicht an die heiligen Traditionen halten würde und den Zorn der Unterwelt geradezu herauszufordern versuchte – jedenfalls hätten die Kinder Jakchos dort seit einigen Wochen ihr Lager aufgeschlagen und schienen sich überhaupt nicht um Gespenster und Nachtmahre zu kümmern. Interessant war der Umriss der Insel, der stark an einen Ziegenkopf erinnerte, und den man nur von hier oben richtig gut ausmachen konnte. Flusswind merkte sich die Insel jedenfalls schon mal für einen Besuch vor.

Die Untersuchung der "Leiche" ergab, dass aus ärztlicher Sicht der Tod nicht einwandfrei festzustellen war, aber da ein *Erkennen von Leben* negativ geblieben war, musste man wohl vom Tod des Sofeth ausgehen. Ein vorsichtshalber ebenfalls angewandtes *Erkennen des Wesens der Dinge* war auch negativ, Sofeth schien also "hinreichend tot".

Wieder zurück in der Villa, erwartete alle das zweite Gastmahl Lukahs:

Heute erfreut uns eine delikate Palette verschiedener Tarichoi, Vorspeisen aus gesalzenen Fischen, in Töpfen aus Elhaddar eingeschiff. Und vergesst auch nicht, den in Wein gesottenen Stör aus dem Drachenmeer zu probieren. In einer dicken Soße munden lasst euch sodann appetitlich gesottene Fleischstücke vom Biber, einem in der Natur gar lächerlich anzusehenden Tier, das halb Fisch und halb Hase ist. Die Zunge wird dazwischen wieder recht verwöhnt mit den frischen Austern dieser Gründe. Doch haltet noch ein geräumiges Eckchen im Magen frei nach all diesen Genüssen, denn den Hauptgang bestreitet ein gebackener Pfau, sein knuspriges Bäuchlein prall mit Wachteleiern gefüllt.

Empallalazos teilte Nachtwachen ein, denn sonst würden hier Kinder Jakchos und wer-weiß-wer-noch ein und aus spazieren, wie es ihnen gefiel.

Das Konklave beginnt

Am Morgen begann nun ernsthaft das Konklave im Peristyl der Villa. Ein Teil der Söldner hielt dabei ständig Wache, damit die Gesandten ungestört ihre Meinungen austauschen konnten. Am ersten Tag beschäftigte man sich mit der Feststellung der Unversehrtheit von Sofeths Körper. Kaum hatte die Sitzung begonnen, erschien aufgeregt Anchises, der Dorfälteste, und berichtete, dass Triphon, der Hausknecht des Olivenhändlers Hendiabos Phrygines, heute morgen seinen Herrn entseelt in dessen Arbeitszimmer gefunden hätte.

Empallalazos war ganz froh über etwas Abwechslung, und er begleitete Narsis – gefolgt von allen Abenteurern - zum Gutshof Phrygines, der ein paar Meilen im Hinterland von Oktrea lag. Dort war die Aufregung groß – der starre Blick des Toten an die Zimmerdecke, sein eingefrorenes Grinsen und der blaßrote Fleck an seiner Kehle verhiessen nichts Gutes für die Zukunft! Schon hatten einige Bedienstete die ersten Knoblauchkränze aufgehängt, und obwohl es keiner aussprach, lag das Wort "Vampire" deutlich in der Luft.

Narsis musste gestehen, dass die Todesursache für ihn ein Rätsel war – der Blutverlust war unbedeutend. Die Abenteurer entdeckten in der Tischplatte eine frische Kerbe im Holz – hier musste etwas Schweres und Kantiges aufgeprallt sein, aber sie fanden keinen passenden Gegenstand.

Der Tod des Olivenbauern blieb also mysteriös, doch die Hausbewohner hatten die Lösung schon gefunden – in Oktrea ging ein Vampir um! Die Freunde waren noch nicht lange zurück in Lukahs Villa, als schon eine Abordnung der Dorfältesten bei den Gesandten vorsprach und die Priester um einen Segen für ihr Dorf baten. Antroposophus erfüllte diesen Wunsch und meinte beruhigend, es könnte doch auch Gift im Spiel gewesen sein und Phrygines beispielsweise von einem Insekt oder einer Schlange gebissen worden sein. Um die

Oktreaner noch mehr zu besänftigen, versprach Empallalazos, dass seine Männer in der Nacht Streifgänge durch das Dorf unternehmen würden, um die Sicherheit zu erhöhen.

Trotz dieser tröstenden Worte war die Stimmung in den verbleibenden Stunden dieses Konklavetages unkonzentriert – Nublesch erkundigte sich eingehend bei allen Augenzeugen, ob der Tote auch richtig untersucht und jede Spur sorgfältig analysiert wurde, die vielleicht einen Hinweis auf den Täter geben könnte. Da er zu den sonstigen Themen praktisch immer nur geschwiegen hatte, machte ihn sein Interesse direkt verdächtig, und die Freunde beschlossen, ihn im Auge zu behalten. Schließlich fand das Konklave ein Ende mit der Zusammenfassung:

WIR, MIT DEN NOTWENDIGEN VOLL-
MACHTEN AUSGESTATTET, ERKLÄREN ZUR
ERÖFFNUNG WEITERER ERÖRTERUNGEN,
DASS DER UNS ZU OHREN GEKOMMENE
ZUSTAND DES SOFETH IN ALLEN EINZEL-
HEITEN DER WAHRHEIT ENTSPRICHT. MIT
EIGENEN AUGEN HABEN WIR UNS VON DER
ERSTAUNLICHEN UNVERSEHRTHEIT DES
KÖRPERS ÜBERZEUGT, DIE WOHL BISLANG
ALS EIN WUNDER DER NATUR, NICHT ABER
UNBEDINGT DER GÖTTER ANZUSEHEN IST.
DER KÖRPER IST NICHT MIT DEM GLANZ DER
VERKLÄRUNG UMWOBEN, WESHALB DER
BEWEIS DES WUNDERBAREN WOANDERS ZU
SUCHEN SEIN WIRD.

Die Gefährten hatten ihren freien Nachmittag unterdessen genutzt, um mit einem Dorfjungen als Führer einen Ausflug zu den Klippenhöhlen zu machen. Er hatte sie zu der Grabhöhle der Eremiten gebracht, bei deren Betreten Kerloas sofort auffiel, dass sie keines natürlichen Ursprungs war. Die Freunde suchten die Höhle gründlich nach Geheimtüren ab, fanden aber nichts – dafür bekamen sie alle brennenden Durst und merkten, dass das an der ungewöhnlichen Trockenheit lag, die in dieser Höhle herrschte. Kein Wunder, dass sich dieser Ort ausgezeichnet zum Aufbahnen frisch Verstorbener eignete!

Sie kamen rechtzeitig zum Abendessen zurück:

Ich fürchte sehr, wertgeschätzte Gäste, nach Aal, Ferkelchen, Faultier und Pfau habt ihr Bedarf nach einer Abwechslung von diesen köstlichen Tieren. Euer Wunsch wird sogleich erfüllt mit gekochten und gesalzenen Kürbissen, die in einer Soße aus Essig, einer Handvoll Pinienkerne, Honig, gekochtem Most, grüner Minze, Koriandersamen und grünem Pfeffer schwimmen. Schwerer Maulbeerwein und Mustea, Süßweingebäck aus Kroisos, mögen euch den Sinn erheben zu geistvollem Geplauder.

Während des Gastmahls bat Alexios Flusswind um eine vertrauliche Unterredung und trug ihm auf, zusammen mit seiner Gruppe ein Auge auf Nublesch zu haben, dem er einfach nicht über den Weg trauen würde. Er wollte sich nicht deutlicher äußern, aber das machte nichts, Flusswind konnte ihm sowieso zusagen, dass sie den Jakchos-Gesandten sorgfältig beobachten würden.

Die Unruhe wächst

Gegen Mitternacht starb der Reliquienhändler Chalkokondyles, nachdem er in seiner Bude einen Kampf gegen seinen Gegner ausgetragen hatte – zumindest dem Lärm nach zu schließen, den seine Nachbarn hörten. Sie kamen gerade noch rechtzeitig, um seine letzten Worte zu vernehmen: "Er hat mich gebissen!" Klar, er hatte die gleiche Wunde am Hals. Die Bevölkerung war nun schwer verunsichert. Die alarmierten Söldner mussten sich allerhand Vorwürfe anhören – das war also der versprochene Schutz vor den Vampiren? Naja, da half man sich wohl lieber besser selbst! Während sich Empallalazos Leute noch mit den aufgebrauchten Dörflern herumstritten, entdeckte Kerloas in der Bude des Händlers in einer Wassertonne einen kunstvoll gearbeiteten teuren Pokal und nahm ihn heimlich mit. Die Kerbe im Schreibtisch Phrygines könnte durchaus auch von diesem Pokal stammen, das war ja sehr interessant!

Narsis ordnete an, die Leiche Chalkokondyles in die Villa zu bringen, damit er sie morgen bei Tageslicht genauer

untersuchen könnte. Dort hielt Lukah eine neue Hiobsbotschaft für sie bereit: Peletrakt war weg! Obwohl alle bis zur Morgendämmerung die Gegend absuchten, fanden sie den Gesandten nicht. Er war und blieb spurlos verschwunden.

Am Morgen rief Empallalazos die Gefährten zu sich und eröffnete ihnen im Beisein von Anthroposophos und Lukah, dass in den letzten beiden Tagen dem Priester ein wichtiges Schriftstück aus seinem persönlichen Gepäck abhanden gekommen war. Vermutlich war es einer der Bediensteten oder Gäste Lukahs. Sie wären hiermit von allen übrigen Söldnerdiensten befreit und damit beauftragt, den Dieb zu ermitteln und das Pergament wieder zu beschaffen. Erfreut nahme die Freunde zur Kenntnis, dass sie sich nun nach Lust und Laune umschauen konnten, aber sie dachten überhaupt nicht daran, das dumme Schriftstück zu suchen. Viel wichtiger schien ihnen zu sein, das Konklave zu beobachten, das trotz Peletrakts Abwesenheit fortgesetzt wurde.

Wie vorher vereinbart, erschien Synsistes pünktlich in der Villa, benahm sich diesmal anständig und machte über Sofeth folgende Aussagen:

Beim Tode Sofeth' habe ich meinen Leuten gleich gesagt, dass sich bald ein Wunder ereignen wird. Jakchos selber hatte mir nämlich einen Traum geschickt, in dem Sofeth mit überirdischem Glanz umgeben war. Der Gott hat mich und meine Anhänger beauftragt, die Kunde vom Heiligen zu verbreiten. Meine Gruppe hat daraufhin Posten beim Leichnam bezogen und auf das Wunder gewartet. Wir haben den Toten bewacht und bemerkt, dass er sich nicht veränderte.

Narsis untersuchte inzwischen die Halswunde des toten Händlers und fand zwei dünne lange Giftnadeln, die tief in der Wunde steckten. Das vertraute er auch den Freunden an. Hier ging kein Vampir um, hier war ein Mörder am Werk! Fragte sich nur, wer das war. Niemand hielt das für eine tröstliche Idee, und darum schwiegen auch alle, als sich etwa 20 Männer aus dem Dorf

vor der Villa versammelten und die Gesandten aufriefen, mit zur Einsiedelei zu kommen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Vielleicht war dieser Sofeth ja in Wirklichkeit gar nicht tot, sondern untot, ein blutsaugender Vampir, dem man einen Pfahl durchs Herz stoßen musste!

Anthroposophos und Alexios war es gerade gelungen, die erhitzten Gemüter wieder einigermaßen zu beruhigen, als sie die Nachricht erreichte, dass eine Gruppe junger Männer versuchte, den Gutshof von Phrygines zu überfallen, um seine Leiche zu holen und zu verbrennen. Empallalazos und die Gefährten ritten zum Gut und vertrieben die Randalierer – ein paar davon verloren sogar ein paar Blutstropfen dabei. Narsis untersuchte bei dieser Gelegenheit die Leiche des Olivenhändlers noch einmal und fand auch hier erwartungsgemäß die Giftnadeln.

Unbeeindruckt von den aufregenden Ereignissen um sie herum sorgte Lukah (mit ihren Gehilfen) auch diesmal wieder für ein grandioses Abendessen:

Erlaubt mir, euch mit meinen eigenen Lieblings-speisen zu bewirten. Nach der Vorspeise aus einfachen Früchten, saftigen Birnen, Feigen und Äpfeln, werden Platten mit gebackenen Täubchen gereicht. Aber ganz besonders sollt ihr euch auf eine seltene Spezialität freuen, die sicher nicht oft euren Gaumen kitzeln wird. Eis vom Gipfel des Nyktoros-Gebirges wurde mir gebracht, das Magrippa zu feinem Schnee zerschlagen und mit Honig, Früchten und Rosenwasser untermischt hat. Lasst dieses süße Gemenge auf der Zunge zergehen.

Empallalazos stellte überall Wachen auf. Anthroposophos und Enthylla beauftragten einen Boten, am nächsten Morgen loszureiten, um in Diptyche Verstärkung anzufordern.

Die Freunde bestritten zufällig gemeinsam die erste Schicht der Nachtwache und hatten sie noch nicht lange angetreten, als Alexios Flusswind leise zu sich in den Garten der Villa hinausrief und ihm mitteilte, dass er unverzüglich mit Nublesch nach Thanaton gehen würde, um dort Peletrakt zu suchen.

Flusswind sollte mit seiner Gruppe im Lauf des nächsten Tags folgen. Er versprach dem verduztten Krieger "viel Geld und Reichtümer, mehr, als ihr euch erträumt", und eilte fort Richtung Strand. Flusswind trommelte die anderen Abenteurer zusammen – Sirena war komischerweise in der Nähe des Fensters von Nublesch Kammer eingeschlafen, das geschah der zauberkundigen Heilerin selten. Nublesch verfügte offensichtlich über mächtige Zaubersprüche, denn ein einfacher Schlafzauber konnte ihr schon lange nichts mehr anhaben!

Wie auch immer – die Freunde wollten jedenfalls keine Sekunde länger warten, sondern möglichst rasch den beiden Gesandten hinterher eilen. Sie gaben kurz Empallalazos Bescheid – nun war der Hauptmann der, der dumm aus der Wäsche guckte – und baten ihn, die übrige Delegation darüber zu informieren und ihre Rückkehr abzuwarten. So geschah es.

Warten in Oktrea

Am nächsten Morgen verblüffte Empallalazos die übrige Versammlung in Lukahs Villa mit den Neuigkeiten. Der Hauptmann sah sich dem Vorwurf ausgesetzt, diesen "frisch angeworbenen Söldnern" viel zu großes Vertrauen entgegen zu bringen, und Anthroposophos und Enthylla legten Wert auf einen schriftlichen Aktenvermerk, dass der Hauptmann auf eigene Verantwortung und ohne vernünftige Rücksprache mit den Teilnehmern des Konklave gehandelt hätte. Empallalazos legte Wert auf den Zusatz, dass seine Handlung angesichts der prekären Lage (durch geheimnisvolle Morde aufgebrachte Dorfbewohner, plötzliches Verschwinden aller Gesandten, notwendiger Schutz der Gastgeberin Lukah und der verbleibenden Teilnehmer des nun beschlussunfähigen Konklaves) verständlich und sein sofortiger Entschluss notwendig gewesen wäre. Die Götter sollten der Flusswind-Gruppe gnädig gesonnen sein und ihre Taten einen glücklichen Ausgang finden!

Mittags tauchte der alte Eremit vor der Villa auf, umringt von Dörflern, die sein Kommen schon bemerkt hatten. Im Atrium berichtete er, dass heute morgen die Bahre Sofeths leer vorgefunden worden und seine Leiche spurlos verschwunden war! Anthroposophos bat den Eremiten, diese Tatsache absolut geheim zu halten, um die Leute nicht noch mehr zu beunruhigen, aber es war schon zu spät: einige Kinder hatten vom Dach der Villa alles mitangehört. Kurze Zeit später umlagerten erregte Oktreaner die Türen der Villa – soso, man wollte ihnen also lebenswichtige Informationen vorenthalten und ihr Dorf mit einem wahnsinnigen Untoten allein lassen! Hatte nicht die ganze Unruhe erst damit begonnen, dass dieses Konklave in Oktrea einberaumt worden war? Und jetzt wollte man sich aus der Verantwortung stehlen? Das lief nicht.

Selbst Anchises, der Dorfälteste, konnte seine Leute nicht länger im Zaum halten. Eine Gruppe von Männern bewaffnete sich mit Speißen und Fackeln und begann, die Klippenhöhlen und die Einsiedelei nach diesem "Vampir Sofeth" abzusuchen. Mit Schrecken musste Anchises beim Besuch der Villa feststellen, dass nun alle drei Gesandten verschwunden waren – das durften seine Leute nun wirklich nicht erfahren! Er war bereit, den Beteuerungen Empallalazos zumindest vorläufig zu glauben, dass man eine fähige Spezialeinheit ("die Besten, die wir bekommen konnten") bereits auf die Suche nach den Gesandten geschickt hatte, und konnte die Dörfler vor der Villa zumindest soweit beruhigen (und an ihre sprichwörtliche Gastfreundschaft erinnern), dass sie bereit waren, ohne Gewaltanwendung abzuwarten, was die Gebete und die "Maßnahmen der Gesandten" bewirken würden. Die Villa stand ab sofort aber unter ihrer Beobachtung.

Am Nachmittag zogen die "Kinder Jakchos" mit Sack und Pack beladen laut wehklagend durch das Dorf. Sie hatten am Morgen in einer kleinen Höhle auf Thanaton die Leiche Synsistes entdeckt, dem jemand den Hals durchgeschnitten hatte. Nun glaubten sie auch

daran, dass sie die Geister verärgert hatten, als sie ihr Lager auf der Insel aufgeschlagen hatten. Ohne ihren Anführer hatte sie jeder Mut verlassen und sie wollten nur eins: möglichst schnell möglichst weit weg von dieser Toteninsel. Die Oktreaner fühlten sich in ihrer Furcht vor der Insel bestätigt und ließen die "Kinder" unbehelligt ziehen. Anchises untersagte in der Villa den Priestern den Versuch, Synsistes Leiche von der Insel zu bergen und in Oktrea ordnungsgemäß zu bestatten – man wollte keine angeblichen Toten von dieser verwünschten Insel am Festland haben, und schließlich wüsste man doch, dass Vampire kein Wasser überqueren konnten!

Bis zum Abend wurde Sofeth nicht gefunden. Also setzten die Männer ihre Suche am nächsten Tag fort.

Am Vormittag veranstalteten Anthroposophos und Enthylla eine gemeinsame Messe, die die Nerven der Oktreaner etwas beruhigte. Immerhin war in der letzten Nacht kein weiteres Unglück passiert.

Mittags besuchte Had y Rhydd, der reisende Schamane, Lukah, um sich von ihr und den anderen Gästen zu verabschieden. Er meinte, er hätte nun genug von Oktrea gesehen, bedankte sich bei Lukah für die köstlichen Speisen und anregenden Plaudereien, und lud die beiden Priester, Anthroposophos und Enthylla, ein, zum Abschied eine Wasserpfeife mit ihm zu schmauchen. Im Gegensatz zu den Oktreanern wirkte Had vollkommen gelassen – und sein Schmunzeln passte überhaupt nicht zu den Aufregungen und Sorgen, die sich alle Bewohner machten. Seine Heiterkeit übertrug sich dennoch auf Lukah und ihre Gäste, und die gemeinsame Pfeife trug zusätzlich zu ihrer Entspannung bei.

Als Had fort war, merkten Anthroposophos und Enthylla, wie müde sie eigentlich waren, und legten sich zu einem Mittagsschläfchen hin. Sie träumten einen gemeinsamen Traum über drei junge Schatzsucher, die Oktrea

besuchten, zur Insel Thanaton hinüberenderten und dort in ein unterirdisches Verlies hinabstiegen. Die drei Männer sahen aus wie Peletrakt, Alexios und Sofeth. Sie stießen auf einen total sympathischen Ifrit mit feuerroten Haaren (der komischerweise eine gewisse Ähnlichkeit mit Had y Rhydd hatte) und gerieten in Streit darüber, ob sie ihn freilassen sollten oder nicht. Der Ifrit hatte versprochen, ihnen zum Dank den Weg zu unermesslichen Schätzen zu zeigen. Sofeth stimmte dafür, doch seine Begleiter waren dagegen. Sie schlugen Sofeth nieder und stachen ihm die Augen aus, dann ließen sie ihn allein im Verlies zurück. Sofeth befreite mit letzter Kraft den Ifrit, der den Schwerverwundeten zu den Eremiten brachte. Dort sann Sofeth viele Jahre darüber nach, wie er die Fehlgeleiteten wieder auf den rechten Weg führen könnte. Er lernte schließlich einen Rawindi (Synsistes) kennen, mit dessen Hilfe er irgendwie (da blieb der Traum nebulös) Alexios und Peletrakt nach Oktrea lockte. Sie drangen erneut in das Verlies ein, diesmal in Begleitung eines üblen Dämonenanbeters (Nublesch), der Macht über schleimigste Schleimwesen besaß. Schnitt. Alexios und Peletrakt taumelten durch eine seltsame weiße Welt voller Wolken und ohne fest Raumkoordinaten ("weiße Wattewolken-Welt", WWW), beobachtet von Sofeth, der in einem gelbgrünen Hexagramm saß und voller Anteilnahme gestikulierte, während Alexios und Peletrakt von Gewissensbissen gepeinigt wurden. Plötzlich sprangen in der WWW Leute aus der Flusswind-Gruppe hinzu, um den beiden Gesandten auf ihrem Weg der Buße und inneren Einkehr zu helfen, aber Vampire und ein riesiger Schleimbrocken stellten sich ihnen in den Weg. Der Schleim wurde von Nublesch kontrolliert, der nun auch die Szene betrat und die Mächte der Finsternis heraufbeschwor. Alexios und Peletrakt wurden von ihm vernichtet, und es sah schlecht aus für die Flusswind-Gruppe, die aber – unerschütterlich in ihrer Treue und im Glauben an Wredelin – weiterkämpfte. Der Traum ließ hier jeden Abenteurer, besonders

aber Borthor-Bartl, in einem heldenhaften Licht erscheinen. Dennoch schien die Gruppe zum Untergang verurteilt, als ein neuer widerlicher Dämon die Szene betrat. Die Stunde der dunklen Mächte schien endgültig gekommen, da tauchte plötzlich auch Sofeth in der WWW auf – er kicherte verklärt vor sich hin, dass er sich nun, im Dienste Wredelins, opfern würde, um die Welt zu retten. Und genau so geschah es auch – er stellte sich dem Dämon in den Weg, der die letzten Streiter für das Gute in der Welt gerade zerreißen wollte. An ihrer Stelle starb nun Sofeth. Die ganze weiße Wolkenwelt brach in einem tosenden Wirbel zusammen, und Anthroposophos und Enthylla erwachten aus ihrem Traum.

Natürlich waren die beiden Priester von diesem Erlebnis aufs Tiefste erschüttert. Wenn das kein Zeichen der Götter war! Auf ihre Fragen hin erinnerte sich Anchises, dass tatsächlich drei junge Männer vor etwa 30 Jahren Oktrea besucht hatten, die Alexios, Peletrakt – und Sofeth! – gewesen sein könnten. Also waren diese beiden Gesandten schon einmal hier gewesen, hatten das aber allen verschwiegen! Empallalazos befragte die Diener der beiden, die nun gestanden, dass ihre Herren schon in Kroisos die notwendigen Ausrüstungsgegenstände einpacken ließen, die man für einen Ausflug in ein unterirdisches Verlies eben so bräuchte.

Nun, das war alles sehr rätselhaft. Anthroposophos und Enthylla beteten, dass wenigstens die eindrucksvoll kämpfende Spezialtruppe (Empallalazos strahlte) sicher wieder zurückkehren würde, denn der Traum hatte ja damit geendet, dass sich die ganze Welt aufzulösen schien, und allen war unklar, ob nicht am Ende doch eine Katastrophe auf sie wartete. Hoffentlich waren die kleinen Erdstöße, die am Nachmittag einsetzten und in der folgenden Nacht andauerten, keine Vorboten eines schweren Erdbebens oder eines schlimmeren Verderbens!

Die Erde zitterte den ganzen folgenden Tag, doch sonst gab es keine besonderen Ereignisse. Empallalazos ließ seine Söldner an der Steilküste patrouillieren, aber sie fanden niemand. Noch eine Nacht verging. Die Spannung wuchs.

Am Nachmittag des nächsten Tages war endlich alles vorbei.

Verfolgung im Kerker

Eile war geboten, um den Vorsprung von Alexios und Nublesch möglichst klein zu halten. Es dauerte dennoch fast eine Stunde, bis die Freunde ein Boot organisiert hatten und endlich nach Thanaton rudern konnten. Sie legten in einer kleinen Bucht an, an einer geschützten Stelle, die weitab vom Lager der Kinder Jakchos war, deren Musik und Lachen zu ihnen durch die sternenklare Nacht herüberdrang. Sie zogen ihr Boot hoch an Land und verbargen es in einer kleinen Höhle. Hier war bereits ein anderes Boot versteckt – und neben ihm lag Synsistes, mit durchtrenntem Hals, in einer Blutlache. Er war tot, jede Hilfe kam zu spät. [Nublesch kannte den Rawindi und hatte sich nicht nur für den Stinkefinger gerächt – er hatte auch eine andere Rechnung zu begleichen, doch das ist – vielleicht – eine andere Geschichte.]

Der Zugang in das unterirdische Verlies lag im Inneren einer hohlen Steineiche. Kerloas betrat die steil abwärts führende Treppe als erster. Sie endete in der Decke einer gigantischen untermeerischen Höhle. Hier erwartete sie eine wacklige hölzerne Spiraltreppe ohne Geländer, um sie hinab in das bodenlose Dunkel zu bringen. Zargos wurde schlecht vor Angst. Versaria und Borthor-Bartl hatten schon bemerkt, dass Lieder, die sich mit dem Thema "Fliegen" beschäftigten, seltsam beruhigend auf seine elbischen Nerven wirkten, und stimmten nun tröstende Lieder an, die es Zargos wirklich erlaubten, sich vorsichtig die knarrende Treppe entlang zu tasten, die von einem riesigen Gerüst getragen wurde. Es ging immer weiter in die Tiefe.

Als Zargos schließlich sah, dass die Treppe an einer von drei riesigen Steinkugeln endete, die an gewaltigen Eisenketten hingen, mit denen sie irgendwo im Dunkel der Höhle verankert waren, wurde ihm erneut schlecht. Noch übler fühlte er sich, als er sah, dass eine der drei Kugeln weitgehend zerstört war und nur noch Teile der Steinschale und ein Gerippe an tragenden Konstruktionsteilen vorhanden waren. Unter den Kugeln wartete das Dunkel, ein Boden der Höhle war nicht zu sehen.

Die Treppe führte also in die erste Kugel hinein, und weiter unten gab es als Ausgang eine Art dreifacher Zugbrücke, mit der alle drei Steinkugeln verbunden waren. Es blieb den Freunden gar nichts anderes übrig, als die erste Steinkugel zu betreten. Sie hatten den "Kerker" der Dunklen Meister erreicht.

Der Kerker und seine Bewohner

Der Kerker unterscheidet sich stark vom ursprünglichen Komplex der unterseeischen Höhlen und Klippenkavernen an der Küste von Oktrea. Unter Zuhilfenahme von Elementarwesen wurden die Felsen ausgehöhlt, so dass ein gigantischer Hohlraum, der sich bis weit unter den Meeresboden erstreckt, entstand. Diese schier unermessliche Höhle besaß zahlreiche gesicherte Verbindungsgänge zu anderen Teilen des Kerkers, die auch der Gefahr einer Überflutung standhalten konnten. Nur das Felsmassiv, dessen Spitze noch als Thanaton über den Wasserspiegel ragt, blieb erhalten.

Der Kerker diente nicht allein den Dunklen Meistem als Unterschlupf. Erfindung und Einbau mancher magischen Vorrichtung erforderte die Anwesenheit fähiger Thaumaturgen. Apparaturen wie das Tetrateskop oder die Kraftfelder in der Bibliothek konnten nur von Magiern bedient werden, doch der Kerker war schon unter architektonisch-technischen Gesichtspunkten ein komplizierter Bau, der vorzügliche Baumeister verlangte. Dies zusammengenommen brachte es mit sich, dass der Kerker von verschiedenen Experten der Magie und des Handwerks bewohnt wurde. Das damit verbundene Problem für die Geheimhaltung konnte begrenzt werden, weil die Arbeit dieser Köpfer praktisch nie aufhörte und laufende Wartungsaufgaben zu leisten waren. Die Personen verschwanden für unbestimmte Zeit aus der Gesellschaft des Imperiums, und der Grund ihrer Abwesenheit wurde durch Scheinangaben verschleiert (z.B. Berufung auf einen Posten in einer abgelegenen

Provinz). Nicht zuletzt eine große Wachmannschaft sorgte für die totale Überwachung des Kerkers.

Obwohl ihr wichtigstes Anliegen war, Alexios und Nublesch aufzuspüren, deren Spuren im "äonalen Staub" immer wieder zu finden waren, wollten die erfahrenen Abenteurer keine Gefahren in ihrem Rücken haben, die ihnen später vielleicht den Rückweg abschneiden könnten. Methodisch suchten sie deshalb Raum für Raum ab – und lösten dabei die ein oder andere Schutzvorrichtung aus.

Gleich am Eingang mussten sie sich mit Feuelementaren herumärgern, später tauchten Schattenkämpfer auf, und noch später stellten sich Garste in ihren Weg, "untote Känguruhs", die sie in Stücke hauen mussten. Aber das waren alles Routine-Übungen. Viel interessanter waren die Informationen, die die wenigen unbeschädigten Räume enthielten – der größte Teil der Anlage und ihrer Einrichtung war nämlich zerstört und verwüstet worden. In den verwirrenden und äußerst komplexen magisch-mechanischen Konstruktionen und Apparaten gab es den ein oder anderen Edelstein, den die Freunde zur Wiederverwertung mitnahmen.

Sechs lebensgroße Halbreiefs zeigten naturgetreue Abbildungen der Hausherrn des Kerkers und nannten in Maralinga ihre Namen:

Rhadamanthus
Zelotys Leukippos
Landabaran
Ramoran
Scopa Vigalad
Cerileas Chronor

In der ehemaligen Waffenkammer für die Wachmannschaften des Kerkers lag nur noch verkohltes Gerümpel, das von einem stinkenden Schmierfilm überzogen war. Die Gefährten durchsuchten den Raum dennoch, fanden aber nichts und hörten auf, als sie Kopfschmerzen bekamen, die wohl von dem Gestank herkamen. Während es allen

anderen nach einiger Zeit wieder besser ging, verschlimmerte sich Versarias Zustand von Stunde zu Stunde. Auch eine gemeinsame Ruhepause im Eingangsbereich der ersten Steinkugel half ihr nicht, erst Zargos war ihre Rettung, dem endlich einfiel, seine Zauberkennnisse (*Bannen von Gift*) anzuwenden – vor lauter Höhenangst hatte er eine Zeit lang ganz vergessen, dass er ein treuer Diener Alpanus war!

In einem geheimen Stockwerk der Steinkugel [der ehemaligen Bibliothek] stießen Flusswind und Borthor-Bartl auf drei wunderschöne Frauen, die sie um eine Umarmung baten (Borthor-Bartl durfte dazu einer auf den Schoß klettern). Die beiden genossen die sanften Küsse der lieblichen Maiden – und hätten dabei rasch ihr Leben ausgehaucht, wenn ihnen nicht die Freunde zu Hilfe geeilt wären und die untoten Frauenleichen ["Lamien"] mit Waffengewalt vertrieben hätten. Besonders Flusswind, ihr stärkster Krieger, war gerade noch am Tod vorbeigeschrammt!

In den tiefer gelegenen Stockwerken fanden die Freunde Wohn- und Arbeitsbereiche von Magiern und ihren Bediensteten. Ein großer verstaubter Spiegel, der in einem Labor an der Wand hing, interessierte sie zunächst nicht. Sie verschoben auch die Erforschung einer kleinen Geheimkammer auf später, in der über zwei in den Boden eingelassenen Hexagrammen eine weiße und eine gelbe Lichtsäule strahlten. Als erstes wollten sie sich mit der ganzen Umgebung vertraut machen, wie groß die auch immer sein mochte.

Sie verließen den ersten Steinglobus und betraten den zweiten. Von hier konnte man über eine steile Steintreppe zur Höhlenwand gelangen. Dort fehlte allerdings der weitere Weg nach unten, und zu einer waghalsigen Kletterpartie in der Steilwand hatte niemand Lust, Zargos schon gar nicht. Sie kehrten also um und gingen zur dritten Steinkugel, ohne den einzigen weiteren Raum, der in der zweiten Kugel noch war, zu untersuchen. Die Tür dieses Raums war aus einer massiven

Silber-Gold-Legierung, und ihre Angeln und Kanten waren mit einer Vielzahl von Bindesymbolen bedeckt. Acht stabile Riegel aus verbleitem Eisen, die ebenfalls mit Bannzeichen bedeckt waren, sicherten die Tür. Jeder Riegel war mit einem goldenen Kettchen mit Bleisiegel gesichert. Die Türfläche zeigte eine Hand mit abwehrend gespreizten Fingern. Das waren genug Hinweise für alle besonnenen Abenteurer, hier nichts anzufassen. Flusswind dagegen fand sich erst Stunden später damit ab. [Hier lauerte ein tödlicher Dämon 9. Grades. Beim nächsten Mal ist dahinter aber bestimmt die Schatzkammer, oder?]

Die dritte Steinkugel war zerstört, aber die Spuren der Gesandten zeigten, wie man hinabklettern und so zu einem Mittelpfeiler gelangen konnte, um den herum sich eine Wendeltreppe zum nun endlich sichtbaren Höhlenboden hinabschlängelte. Außerdem gab es eine lange dreieckige Stoffbahn, auf der man wahlweise auch nach unten rutschen konnte. Hier wurden die Gefährten von einer Horde von Ghulen angegriffen, die aber dank Zargos Flammenkreis keine echte Gefahr darstellten. Der Anführer der Ghule, ein ausgewachsener Nachtmahr, musste sich zunächst zurückziehen, um seine Taktik zu überdenken.

Direkt unterhalb der Steinkugeln stießen die Freunde auf eine Art "gefliestes Schwimmbecken ohne Wasser":

Ihr seid auf dem Höhlenboden des Kerkers angekommen. Vor euch weitet sich ein gut 20m durchmessender Felsenring, der innen etwa 1m tief ist. In den Steinrand ist als Relief ein Schlangenleib gemeißelt, der sich in den Schwanz beißt. Sechs 8m hohe Obeliskten von rotweißem Marmor stehen in regelmäßigen Abständen darum herum. Der Grund des Ringes ist mit sechseckigen Platten aus weißem Marmor ausgelegt, in die Schriftzeichen der Maralinga eingegraben sind. In der Mitte erhebt sich eine spitz zulaufende Vulkanglassäule von ungefähr 4m Höhe, die oben abgeflacht ist. Einige Marmorplatten am Fuß der Säule sind zerbrochen. Am Rand liegt eine große Kugel aus dunklem Kristallglas, die von einem Netz aus silbrigen Fäden durchzogen ist. Über drei Treppen, von denen eine von einem Torbogen

überspannt wird, kann man in den Ring hinuntersteigen.

Zwei Personen (Peletrakt und Alexios) hatten das "Labyrinth der Eitelkeiten" bereits betreten. Die Freunde folgten nun. Kaum hatte man den Boden berührt, als man plötzlich "in einem anderen Film" war, der folgende Bilder enthielt, die sich bei jedem Abenteurer glichen, da sich keiner von ihnen vor den Erscheinungen fürchtete. [Klar, das war ja auch nicht ihr Film, sondern das waren Szenen, die Sofeth extra zur Erfüllung seiner Rachepläne entworfen hatte, um Peletrakt und Alexios mit Bildern ihrer Erinnerung zu quälen. Er hatte gelernt, in Jahrzehnten des Studiums in der Einsiedelei, diese magische Vorrichtung der Dunklen Meister für seine Zwecke zu nutzen.]

Bild 1: Du befindest dich in Finsternis. Ein bodenloser Abgrund scheint sich vor deinen Füßen aufzutun. Aus dem Dunkel spricht eine drohende Stimme: *"Was ist heiliger als die gerechte Vergeltung und die Strafe für Untaten?"*

Bild 2: Das Dunkel lichtet sich zu einer tempelartigen Halle, in der zahlreiche Leuchter mit Wachskerzen brennen. Dicke Weihrauchschwaden schwängern die Luft. Die Schritte einer großen Menschenmenge - Alte und Junge, Kranke und Gesunde, Reiche und Arme - hallen wider. In einer endlosen Prozession nähert sich die Menge der erhöhten Apsis. Dort steht ein goldener Stuhl, auf dem eine weiße Gestalt hoheitsvoll die frommen Bittsteller erwartet. Während du von der Menge mitgezogen wirst, erkennst du, dass der Mann auf dem Stuhl tot ist. Wächserne Blässe überzieht seine Haut, die Hände ruhen wie hingemalt auf den Armlehnen. Die Pilger treten zur Seite und lassen einen unverstellten Blick auf den Toten zu. Schwarze Löcher brennen in diesem weißen Gesicht, dort, wo du friedlich geschlossene Augenlider erwartet hast. Jetzt erscheinen in den Höhlen grausam glänzende Augen, wie zwei Taucher, die aus finsternem Wasser hochsteigen. Seine zusammengesprengten Lippen spannen sich zu einem maliziösen Lächeln, als der Tote seine rechte Hand wie zum Segnen hebt. Er besitzt das Gesicht des heiligen Sofeth.

Bild 3: Ein neues Bild taucht auf - ein vertrauter Anblick, denn es scheint sich um die Treppen, Gänge und Türme dieses Verlieses zu handeln. Du kannst seltsamerweise wie in einer Kristallkugel in alle Gewölbe zugleich hineinschauen, so als wären die Decken abgehoben. Auf der großen Spiraltreppe bewegen sich drei Lichtpünktchen in die Tiefe: drei junge Männer mit Fackeln in den Händen. Der

vorderste mit schwarzem Haar und Kinnbart ähnelt auf unangenehme Weise dem grausamen Heiligen auf dem Goldstuhl. Die anderen hinter ihm sind dir in den letzten Tagen oft begegnet, doch trugen ihre Gesichter auf dem Konklave würdigere Mienen zur Schau als jetzt, wo Angst und Gier in ihren Gesichtern stehen. Es sind die Gesandten Peletrakt Tuxalarchos und Alexios Soma-Chrisippos.

Bild 4: Nach einem vorüberziehenden Schatten erscheinen wieder die drei Männer. Jetzt sind sie in einen heftigen Streit verwickelt, in dem die beiden jüngeren gegen den älteren Anführer stehen. Als dieser sich abwendet, packen sie ihn von hinten und reißen ihn zu Boden. Im Fackelschein blitzt ein Messer auf, Blut spritzt auf den Stein. Dann springen sie auf und hasten vom Ort des Geschehens weg. Der Liegende, tot oder lebendig, bleibt in absoluter Dunkelheit zurück.

Bild 5: Aus dem Nichts materialisiert ein dreieckiges Tor von silbrigem Stoff, hinter dem ein heller Glanz hervorstrahlt. Über dem Giebel schweben leuchtende Buchstaben, die sich zu dem verheißungsvollen Wort *Reichtum* fügen.

Alle traten durch das Tor – in Wahrheit die Vulkanglassäule im Zentrum des Labyrinths – und befanden sich sofort und wieder gemeinsam in einer psychedelischen Zwischenwelt, der WWWW. Gemeinsam? Bis auf Aleunam, die irgendwo im weißen Nebel verschwand.

Im WWWW

Der Boden fühlt sich seltsam nachgiebig wie eine dicke Schneedecke an, und alle Geräusche klingen stark gedämpft. Nach einigem Umherirren hört ihr einen ersticken Schrei. Die eintönigen Wirbel entwirren sich zusehends, bis ihr auf den am Boden liegenden Alexios trifft. Er ist bewusstlos und an Handgelenken und im Gesicht von roten Flecken gezeichnet. Noch ehe ihr es euch verseht, tauchen fünf Lamien auf und umkreisen euch wie neugierige Katzen.

Vergeblich versuchten die Lamien, ihre Reize zur Geltung zu bringen. Die Freunde kannten sie ja schon und waren gewarnt! Kerloas erschlug eine gleich mit seinem magischen Hammer, der dabei leider auch zerstört wurde – aber was machte Flusswind!? Der unbelehrbare Krieger wollte doch tatsächlich schon wieder eine der Lamien umarmen und küssen! Zargos hüllte

ihn in einen *Flammenkreis* ein, und so geschützt, kam Flusswind doch wieder zu sich und erschlug nun gleich zwei Lamien auf einmal mit seinem unsichtbaren Schwert. Versaria stimmte ein frohes *Lied der Tapferkeit* an, und die Lamien wurden besiegt. Alexios blieb bewusstlos – Sirena konnte ihn nicht aus seinen Fieberträumen befreien.

Alles um euch herum verschimmt wieder in wirbelnden, grauen Schlieren, die jegliche Orientierung unmöglich machen. Irgendwann ragen plötzlich links und rechts bedrohliche Wälle aus Dunst auf, und vor euch blinkt ein Tor-Dreieck wie ein Rettungslicht auf. Dahinter seht ihr Peletrakt unter einem knorrigen Baum am Rande eines düsteren Waldes stehen. Die Zweige bewegen sich und werfen huschende Schatten auf den Boden.

Vorsichtig näherten sich die Abenteurer dem Waldrand, als sie plötzlich neben Peletrakt unter den Bäumen eine zweite Gestalt erkannten, einen hohlwangigen älteren Mann in einem gepflegten schwarzen Anzug mit eiskalten Augen. Peletrakt stand offensichtlich in seinem Bann und rührte sich nicht. Zargos spürte, dass er hier einem mächtigen Dämon gegenüberstand, und ließ die Waffe sinken. Borthor-Bartl dagegen hatte sein Crysmesser gezückt und hätte gern zugestochen, aber Versaria fand, dass man dem netten alten Herrn nichts antun sollte und tänzelte vor dem Halbling so herum, dass ihm schließlich nichts anderes übrig blieb, als der Amazonin einen Streich zu versetzen. Das tat weh!

Der ältere Mann lächelte.

Unterdessen hatte Kerloas seine Streitaxt gezückt und schlug Sirena nieder.

Der ältere Mann grinste.

Kerloas geriet jetzt erst richtig in Fahrt und hieb auf Flusswind ein, der sofort zusammen-brach.

Der ältere Mann lachte.

Kerloas holte soeben zum tödlichen Streich aus und hätte bestimmt Flusswind enthauptet, wenn ihn nicht plötzlich eine orkanartige Bö von den Füßen gerissen hätte, die von dem Tor ausging, das sie nun alle (auch Peletrakt und den älteren Mann, dem das Lachen vergangen war) in einem gewaltigen Luftzog in sich hinein zog.

Wieder umtanzen euch graue Nebelwirbel, diesmal sich drehend wie riesige Wagenräder. Der Druck in euren Ohren nimmt zu, oben und unten verkehren sich, die Augen wollen euch aus den Höhlen treten. Inmitten dieses Chaos erblickt ihr Nublesch al-Zeloti, den Gesandten des Jakchos, wie er in kreiselnder Bewegung das Zentrum des Sogs bildet.

Die Wirbel verdichten sich zu einem gewaltigen Mahlstrom, der euch unerbittlich erfasst. Über Nubleschs Kopf formt sich eine Silhouette, die über eine Silberschnur mit seinem Körper verbunden ist. Im Mahlstrom tauchen andere schattengleiche Menschenumrisse auf, die zu schlafen scheinen oder sich hochkämpfen, aber wieder untergehen. Schließlich wird neben Nubleschs Seele - nichts anderes ist die Silhouette - ein Schatten sichtbar, der beginnt, sich mit der Seele des scharidischen Gesandten zu vereinigen.

Nublesch gelang es, seine Seele mit der eines der Dunklen Meister, nämlich Zelotys Leukippos, zu vereinen! Das war der einzige Zweck, zu dem der Dämonenbeschwörer nach Oktrea aufgebrochen war. Er wusste, dass er ein solches großmagisches Experiment nur in einem Zentrum größter Magie mit Erfolg durchführen könnte, und er hatte genug über den Kerker in Erfahrung gebracht, dass er sich dort beste Chancen für seinen Plan ausrechnete. Glücklichen Umständen hatte er es zu verdanken, dass er als Jakchos-Diener getarnt, am Konklave in Oktrea teilnehmen konnte, noch dazu zusammen mit zwei Leuten (Alexios und Peletrakt), die selbst den Kerker kannten und dort eine eigene Rechnung begleichen wollten. Doch nun war Schluss mit lustig – die lästigen Mitwisser wollte Nublesch jetzt beseitigen und sich selbst zum Herrn des Kerkers und neugeborenen Dunklen Meister machen!

Kaum war also Zelotys Seele mit der Nubleschs vereint, gab es eine kräftige Implosion, mit der der Wirbel in sich zusammenbrach. In der schon vertrauten WWW-Kulisse rappelten sich die Abenteurer wieder auf die Beine; in der Nähe lagen Alexios und Peletrakt, beide bewusstlos. Der unfreundliche ältere Herr war verschwunden – niemand vermisste ihn, selbst Versaria nicht.

Was – es gab Überlebende? Nublesch beschwor sofort einen Schleimdämonen herbei, eine Art 3m große Nacktschnecke, die klebrige Schleimbälle spucken konnte.

Der erste knallte Zargos beinahe voll ins Gesicht, doch der Elb konnte sich geistesgegenwärtig ducken [krit. Treffer – und krit. Abwehr] und antwortete mit einer *Feuerkugel*, die dem Schleimvieh direkt ins Maul flog und ihm etwas Schaden zufügte. Im nächsten Moment wurde Zargos ohnmächtig. Wo blieben die anderen Krieger? Flusswind war dank Kerloas "Vorarbeit" nur schlapp drauf und hielt sich zurück, also mussten Versaria und Borthor-Bartl ran und schlugen tapfer auf Nublesch ein, der sein *Dämonenfeuer* aktivierte.

Kerloas beobachtete die Szene, auf seine Streitaxt gestützt, und behielt die Fluchtwege im Auge – in der WWW gab es beliebig viele davon, der Zwerg hatte also eine Menge zu tun.

Es sah also schlecht aus für die Freunde. Doch plötzlich sprang eine neue Gestalt in ihre Mitte:

Es ist Had y Rhydd, der Pfadsucher, der sich zwischen euch und den Dämon stellt. Er sprüht im wahrsten Sinne des Wortes Funken vor Angriffslust. Sein Körper dehnt sich aus. Vor euren Augen gehen seine Kleidung und Haare in Flammen auf, die Hände werden zu feurigen Fackeln, die Beine zu einer weißen Stichflamme.

Had y Rhydd war in Wahrheit ein Ifrit! Er umgab sich und das Schleim-Monster mit

einem *Feuerring* und kümmerte sich allein um dessen Beseitigung.

Kerloas entschloss sich, nun ebenfalls Nublesch anzugreifen, und musste als Dank für seinen Mut gleich einen sehr schweren Treffer von dessen Lichtschwert einstecken. Als sich der Zwerg umwandte, um panisch zu fliehen, sah er einen neuen Unhold im Nebel auftauchen:

Im Nebel werden zwei schwarze Löcher sichtbar. Sie gehören zu einer schimmernden Form, die sich zu einem Kopf verdichtet. Ihr blickt in die Augenhöhlen eines Totenschädels aus Eisen. Darunter setzt sich ein Körper wie aus Tropfstein fort, der fast einem bleichen Gerippe ähnelt, würdet ihr nicht die offenliegenden Adern sehen, in denen das Blut wie ein ekelhaftes Gewimmel von Insekten fließt. Langbeinig setzt dieses verbotene Geschöpf seine weißen Füße voreinander und wird von einer klirrenden Wolke aus dichten Eiskristallen umgeben. Ihr habt nicht den Eindruck, dass das Wesen euch sieht, da es seinen ausdruckslosen Schädel pendelartig hin und her-schaukelt. Doch eine Flut von Angst und die Gewissheit, dass irgend etwas in euren Gedanken stochert, lässt keinen Zweifel daran, dass ihr euch in tödlicher Gefahr befindet.

Dieses Monster war ein Blutdämon, der auf sein Opfer programmiert worden war, dessen Seele er vernichten musste. Dieser war auf "Zelotys" eingestellt, den er nun suchte – er musste hier ganz in der Nähe sein! Sirena warf eine Decke über den scheußlichen Dämon, um ihn zu verwirren, aber sie fiel Sekunden später, zu Eis erstarrt, von ihm ab. In diesem Moment erstach Borthor-Bartl Nublesch, der einen Augenblick zu lange den Dämon angestarrt hatte – und der Blutdämon suchte sich, offenbar von diesem Ereignis verwirrt, ein neues Opfer: Versaria! Er stakste also auf sie zu, aber die Amazonin wartete nicht ab, bis er sie erreicht hatte, sondern gab Fersengeld. Borthor-Bartl eilte ihnen nach, wobei ihm auffiel, wie sich die WWW-Umgebung veränderte, die Wolken fingen an, klebrige Schlieren zu bilden.

Da betrat eine weitere Gestalt die Szene:

Eine schreitende Gestalt kommt heran, vor der die Schlieren zurückdrängen. Mit grenzenlosem Erstaunen beobachtet ihr, wie der heilige Sofeth mit

verschränkten Armen vorübergeht. Er murmelt: *"Ich muss ... den Raum erhalten ... Wie konnte die Auflösung hervorgerufen werden? ... Soll ich jetzt doch um meine Bestimmung betrogen werden? ... Ich kann es kaum aushalten ... Nur noch etwas Ausdauer ... Was ist? ... Aah!"*

Sofeth war mit dem Blutdämon zusammengestoßen und von diesem spontan umarmt worden. Sein Körper überzog sich sofort mit Eis. Der Blutdämon jedoch hatte eine Seele gefunden und stürzte davon.

Ein Donnern rollt durch den Raum. Ihr seht, wie die dunklen Wirbel zu schwarzen, klebrigen Kringeln werden, die sich erst ausdehnen und dann schlagartig zusammenziehen. Sie verschwinden einfach wie Knoten, an deren Fäden gezogen wird, und es bleibt ein Loch im Raum zurück, hinter dem ihr einen Blick auf das absolute Nichts werfen könnt. Dieser Anblick ist schrecklich genug, aber viel schlimmer ist der eisige Wind, der aus dem absoluten Nichts heranweht und an euren Seelen zu zerren scheint. Jeder von euch spürt einen unerträglichen Schmerz im Kopf, und ihr seht, wie ein silbriger Faden aus eurer Brust herausgezogen wird. Euer Ende scheint besiegelt zu sein, denn der Ausgang ist nirgendwo zu sehen.

Ungläubig hebt ihr eure Köpfe. Ein eigenartiges Summen kommt näher, das wie ein vertrauter Ton aus eurer eigenen Welt klingt. Langsam erkennt ihr die Herkunft des Geräusches - eine fliegende Wolke aus einzelnen Punkten. Erst als sie unmittelbar an euch vorbeizieht, erkennt ihr fassungslos, dass es sich um einen Schwarm geschäftiger Bienen handelt.

Das Inferno brach so rasch über die Freunde herein, dass sie in letzter Sekunde nur den immer noch bewusstlosen Zargos schnappen und den Bienen folgen konnten. Alexios und Peletrakt mussten sie ihrem Schicksal überlassen. Aleunam blieb verschwunden. Sie schafften den Weg zum Tor und aus der Vulkanglassäule hinaus, die hinter ihnen in feinste Scherben zerbarst. Überall zuckten bläuliche Blitze durch die Höhle, und die Erde begann zu zittern. Gebälk und Steinkugeln knirschten und ächzten. Aber das große Erdbeben blieb aus, während die Erdstöße die Begleitmusik der nächsten Tage werden sollten.

Ein Ifrit erzählt

Nach den verwirrenden WWWW-Erlebnissen ruhten sich die Gefährten am Höhlenboden erst einmal aus. Sirena hielt allein Wache und zögerte ein wenig zu lange, ihre schlafenden Kameraden vor den anrückenden Ghulen zu warnen, weil die ja vorher auch keine Gefahr dargestellt hatten. Diesmal hatten sich die Ghule aber mit Speeren bewaffnet (wobei manche die Waffen verkehrt herum hielten). Der *Flammenkreis* von Zargos konnte sie jetzt nicht mehr so gut abhalten, und ein heftiger Kampf entbrannte, wobei Flusswind wie immer seine kräftigen Rundumschläge austeilte, und Zargos wie immer mit seinem *Elfenfeuer* vorbei zielte. Sirena war das Opfer des Nachtmahrs, der endlich eine lebende Beute umschlingen konnte, um sie auszusaugen. Trotz Störmanöver durch Borthor-Bartl und Sirenas verzeifelter Gegenwehr konnte der Nachtmahr mit der Verdauung beginnen – die Gefährten hatten die tödliche Gefahr, die von ihm ausging, (runden-)lang schwer unterschätzt, ein Fehler, der beinahe Sirena das Leben gekostet hätte. Borthor-Bartl erinnerte sich als einziger an frühere lebensbedrohliche Begegnungen mit diesen mächtigen Untoten und stach unverdrossen auf den Nachtmahr ein, bis dieser schließlich die halbverdaute Sirena [mit exakt 0 LP] wieder losließ, um zu fliehen. Kerloas und Borthor-Bartl töteten ihn – der würde nicht mehr versuchen, die beste aller Heilerinnen zu verspeisen! Dank Flusswinds Schutz und einiger guter Tränke wurde Sirenas Leben gerettet, aber mehr als ihr "nacktes" Leben ging auch nicht: sie hatte praktisch ihre gesamte Ausrüstung verloren (die Verdauungssäfte eines Nachtmahrs machen fast vor gar nichts halt).

Sie beschäftigten sich gerade damit, ihre Sachen zu packen, um sich auf den Rückweg zu machen, als sich plötzlich Had y Rhydd, der Ifrit, zu ihnen gesellte. Zufrieden grinsend meinte er, dass er diesem Schleimbeutel gezeigt hätte, wo der Meister den Schürhaken aufgehängt hätte! Der Ifrit wartete auf ein paar dankende Worte für

seinen Einsatz und bemerkte trocken, dass die Gefährten ohne sein Eingreifen nicht den Hauch einer Chance gehabt hätten, aber zusehen zu müssen, wie der Kerker hier noch einmal Dunkle Meister hervorbringen würde, wäre auch von einem Ifrit zuviel verlangt, er musste einfach aktiv werden. Er hoffte, sie würden sich dieser Tat würdig erweisen, das Herz schienen sie ja alle auf dem rechten Fleck zu haben, oder wie sagte man das in der Menschensprache?

Der Ifrit erklärte, er hätte an diesem Ort jetzt nichts mehr verloren und würde weiterziehen. Vor seinem Abschied klärte er sie über ein paar Hintergründe auf. Dieser *Kerker* war ein magisches Labor der Dunklen Meister, das im Krieg der Magier vernichtet worden war. Später hatten Wredelin-Priester auf Anweisung einer Vision eine Einsiedlerklause an der Küste errichtet, um darauf achtzugeben, dass im Kerker nicht erneut dunkle Mächte heraufbeschworen wurden. Diese Priester hatten ihn, den Ifrit, als Wächter eingesetzt, damit kein Unbefugter die unteren Stockwerke des Kerkers betreten konnte. Nach Jahrhunderten voller Langeweile kamen drei junge Leute auf der Suche nach Schätzen in den längst von allen Menschen vergessenen Kerker, und er hatte angeboten, ihnen für seine Freilassung den Weg zu den ungeplünderten geheimen Schatzkammern der Dunklen Meister zu weisen. Leider misstrauten die Menschlein seinen Worten und gerieten darüber in Streit, bei dem zwei (Alexios und Peletrakt) den anderen niederschlugen, blendeten, und seinem Schicksal überließen. Doch dieser – er nannte sich später Sofeth – befreite ihn, und zum Dank brachte ihn der Ifrit sicher an die Küste und zu den Eremiten. Auch in späteren Jahren besuchte er Sofeth hin und wieder, aus freien Stücken, denn er wahr ja nun ein freier Ifrit! Die Welt der Menschen war voller faszinierender Wunder und die letzten Jahrzehnte in den Lavaseen Fuardains, wo er als Feuergott verehrt wurde, hatten ihm richtig Spaß gemacht.

Bei seinem letzten Besuch in Oktrea hatte der Ifrit mitbekommen, dass Sofeth einen

üblen wahnwitzigen Racheplan schmiedete, bei dem der Kerker und gewisse Mechanismen der Dunklen Meister eine Rolle spielten; das hatte ihm gar nicht gefallen. Als er vom "Tod" des Sofeth erfahren hatte, der seines Wissens nach aber noch gar nicht eingetreten war, hatte er beschlossen, in der Nähe zu bleiben, um die Entwicklung der Dinge zu verfolgen und einzugreifen, wenn er gebraucht würde. Als er dann eines Nachts beobachtete, wie dieser Nublesch mit seiner schauerhaft dunklen Aura am Strand einen widerlichen Schleimdämon beschwor, war er außerordentlich alarmiert und achtete von nun an auf jeden magischen Feldwirbel, den eine Beschwörung auslösen konnte. Dieser Zauber, den Nublesch in der Zwischenwelt gewirkt hatte, um die Seele eines Dunklen Meisters herbei zu rufen, war ein starkes Signal, das ihm erlaubte, ebenfalls in diese Zwischenwelt zu gelangen. Naja, den Rest kannten sie ja selbst. Schade, dass Sofeth getötet wurde, aber er hatte wohl schon vorher den Verstand verloren, als er sich mit den geistmanipulierenden Apparaten der Dunklen Meister beschäftigte und glaubte, sie beherrschen zu können.

Als Borthor-Bartl dem Ifrit zum Abschied ein gemeinsames Pfeifchen anbot, dass er mit der seltenen Super-Spezial-Mischung füllte, nahm dieser begeistert an und wurde tatsächlich zusammen mit dem Halbling wunderbar high. Gemeinsam turnten die beiden kichernd und johlend auf den Marmorobelisken herum und ehe er völlig abdrehte, gelang es Borthor-Bartl noch, dem Ifrit einen Hinweis auf die geheime Schatzkammer heraus zu locken ("der Ort mit der zweitstärksten Magie, dort, wo gelbes und weißes Licht erstrahlt"). Ach ja, diesen Ort kannten sie ja bereits!

Nach einer weiteren Ruhepause, die immer wieder vom grundlos kichernden Halbling gestört wurde, der Flusswind und Zargos so auf die Nerven ging, dass sie inzwischen allein den Höhlenboden absuchten, traten die Freunde endlich den Rückweg nach oben an.

Ihr nächstes Ziel war die Schatzkammer der Dunklen Meister!

Durch der Zeiten düstern Schlund

Doch es kam anders. Bevor sie die Lichtsäulen in der Geheimkammer ausprobierten, wollte Flusswind noch einmal "kurz" im benachbarten Zauberkammer den verstaubten Spiegel polieren, um zu sehen, was passieren würde. Und was sahen sie:

Undeutlich zeichnet sich das Laboratorium im Glas ab. Doch die Flaschen und Apparaturen sind wohlgeordnet, in einigen Behältern kochen sogar Flüssigkeiten. Einige menschliche Gestalten sind auch erkennbar, die mit dem Rücken oder von der Seite zu sehen sind. Sie stehen mitten im Raum und halten Waffen in den Händen, die sie gegen eine wilde Angreiferschar recken, die eben durch die offene Tür stürzt. Auf den verzerrten Gesichtern und Schwertern spiegelt sich roter Feuerschein. Die vor ihren Gegnern langsam zurückweichenden Bedrängten haben keine Chance zum Entkommen. Ihr bemerkt jetzt noch eine andere Person in der hintersten Ecke - einen großen, schwarzhäarigen Mann in dunklem Gewand. Neben ihm schwebt eine düstere, lichter glänzende Wolke, von der mehrere Funken aufspringen.

Die Funken in dem eben noch starren Bild bewegen sich plötzlich wirklich! Von dem Spiegel geht ein helles Blitzen aus, und ein entferntes Donnern dringt an euer Ohr. Das Glas zittert, dehnt sich ächzend und zersplittert von innen heraus mit einem lauten Knall. Geblendet und betäubt braucht ihr etwas Zeit, um wieder einen klaren Kopf zu bekommen.

Die Freunde waren in die Vergangenheit versetzt worden!

Das Labor war aufgeräumt und in Betrieb – überall blubberten und rauchten Reagenzien. Doch es gab keine Zeit, sich umzusehen.

Hinter der Tür werden aufgeregte Schreie laut, ein tierisches Knurren ist zu hören. Noch bevor ihr euch vorbereiten könnt, splittert die Tür auf, und ein geiferndes Wesen springt herein. Es ähnelt einem gewaltigen Eber mit struppigen, roten Borsten, stark ausgeprägten Hinterläufen und weißen Augen. Gehezt und angriffslustig sieht es sich um, dann setzt es grunzend auf den Vordersten von euch zu.

Flusswind verrammelte die Tür vor den nacheilenden Wächtern, während seine

Kameraden den "Schweinedämon" umbrachten. Durch den verbleibenden Türspalt schickte Zargos Feuerkugeln gegen die "Belagerer". Sirena nahm ihren *Kristall der Macht* und versuchte, ein Elementarwesen herbeizurufen, aber statt dessen verschwand der Steinboden unter ihren Füßen! Sie hatte Glück, dass das Loch nicht allzutief war, sonst wäre sie durch den Boden der Steinkugel in die Höhle hinabgestürzt.

Leider war ihnen der Rückweg in die Zukunft durch den Spiegel verbaut, weil er noch nicht fertiggestellt war – ein Schild in Maralinga informierte darüber (*laufendes Experiment – bitte nichts verändern, Finger weg – gez. Scopa Vigalad*), und ein *Zauberschild* verhinderte jeden Zugang. Also mussten sie es auf die harte Tour versuchen und sich durch die Steinkugel ihren Weg nach oben freiprügeln. Immer wieder stellten sich ihnen Wächter in den Weg, und immer wieder gewannen sie diese Zweikämpfe.

Zu ihrer großen Freude fanden sie an den aus der Zukunft schon bekannten Stellen erneut Edelsteine vor, die sie also ein zweites Mal einsacken konnten. Diesmal stahlen sie auch den 20.000 GS Diamanten aus der Kuppel eines teleskopartigen Gebildes. Schließlich flohen sie die Holzterasse hinauf ins Freie. Borthor-Bartl, dem erst jetzt wieder einfiel, dass er ein Barde war (er hatte in den letzten Stunden einfach zulange das Crysmesser in der Hand gehabt), spielte auf seinem Dudelsack das *Lied des Grauens* und sorgte so für den nötigen Sicherheitsabstand zu den Wachsoldaten des Kerkers.

Sie traten aus dem Kerker heraus, waren aber nicht im Inneren eines hohlen Baumes, sondern standen in einem kleinen Pavillon. Es war Mittagszeit, und im hellen Sonnenlicht konnte man deutlich die veränderte Küstenlinie, die zahlreichen Steinbrüche und die Arbeitersiedlung (anstelle des Dorfes Oktrea) erkennen. Um Thanaton herum schäumte und wirbelte das Meer, obwohl Windstille herrschte – hier waren wohl magische Strudel als Schutz vor

ungebetenen Besuchern am Werk. Wohin sollten sie also flüchten?

Gleich nebenan war ein "Hangar", in dem zwei metallische Vögel (mit menschlichen Gesichtern, aber einem Schnabel statt Mund und Nase – *stymphalische Vögel*) angekettet waren. Hier hatte sich ein Spion der Grauen Meister namens Pandrabal versteckt, der sich den Freunden zu erkennen gab. Er litt unter schrecklicher Flugangst (Zargos schaute mitfühlend) und bat sie, statt seiner doch ins Heerlager der Grauen Meister zu fliegen, um Heerführer Granur die Lage des geheimen Stollens zu schildern, den er entdeckt hatte und der vom Festland aus direkt in die Kerkerhöhle führte.

Zargos wäre zwar am liebsten bei Pandrabal geblieben, aber es half ihm nichts, die Götter "spielten ihn mal wieder". Pandrabal machte also die halbwegs friedlichen Vögel startklar, sie stiegen auf und hatten gerade den "Hangar" verlassen, als die ersten Verfolger im Pavillon erschienen. Sie waren zu spät dran, um das Abheben der Vögel zu verhindern. Abheben? Die schweren Wesen stürzten sich einfach von der Felsklippe, und die Abenteurer überlegten gerade blitzschnell, ob irgendetwas aus Metall, das ja schwerer als Luft war, überhaupt fliegen konnte, da breiteten sie ihre mächtigen Schwingen aus und gewannen plötzlich ganz wunderbar an Höhe.

Zargos wurde sofort speiübel. Bei seinem Vogel saß Borthor-Bartl ganz vorne, hinter ihm Versaria, und dann als letzter eben Zargos. Er hielt die Amazonin fest umschlungen, was ihm half, an etwas anderes zu denken.

Sofort erfasst euch der tosende Flugwind, während ihr pfeilschnell über die glitzernde Oberfläche des Wassers dahinschießt und dann in engen Spiralen hochsteigt. Das Sonnenlicht wird von den Leibern der Vögel hell reflektiert, was euch im ersten Moment fast blind macht. Es ist nicht daran zu denken, dass ihr diese wilden Geschöpfe in eine bestimmte Richtung lenken könnt. Sie drehen ab und fliegen den Klippen entgegen - offensichtlich von den heißen Strahlen der

Sonne abgeschreckt. Ihr lasst die grauen Felsen hinter euch und saust auf grüne Hügel zu.

Ohne Vorwarnung steigen aus einer Ansammlung vieler Zelte hinter den Hügeln mehrere Feuerbälle und gelbe Lohen vom Boden auf und hüllen die Vögel sekundenlang ein. Der Geruch heißen Metalls macht sich bemerkbar, als eure Flugtiere ins Trudeln geraten. Kein Zweifel - ihr stürzt in die Tiefe!

Zum Glück landeten die Freunde allesamt auf einigen Strohballen, manche erlitten dennoch schwere Prellungen. Sirena brauchte schon wieder einen Heiltrank. Natürlich wurden sie umzingelt und von Granur ausgehorcht. Ihre Nachricht löste große Freude aus – es gab also ein Schlupfloch, um den Feind zu überraschen? Und die Fremden, die komischerweise aus der Zukunft kamen und behaupteten, dass die Dunklen Meister den Krieg verlieren würden, waren bereit, freiwillig an der Spitze der Armee in den Kerker einzumarschieren? Was konnte da noch schiefgehen?

Nach einem Tag Ruhepause zogen die Freunde tatsächlich zusammen mit Granur an der Spitze der Armee wieder im Kerker ein. Das erste Scharmützel wurde schnell gewonnen. Und schließlich hatte man den Höhlenboden unter den Steinkugeln erreicht.

Endlich steht ihr auf dem Höhlenboden unterhalb der drei Globen. Vor euch weitet sich ein etwa 20m durchmessender Felsenring. Sechs 8m hohe Obelisk von rotweißem Marmor stehen in regelmäßigen Abständen darum herum. Der Grund des Ringes ist mit sechseckigen Platten aus weißem Marmor ausgelegt. In der Mitte erhebt sich eine ungefähr 4m hohe Vulkanglassäule, auf der eine große Kugel aus dunklem Kristallglas liegt. Die Kugel ist von einem Netz aus silbrigen Fäden durchzogen. Drei Treppen führen in den Felsenring, von denen eine von einem Torbogen überspannt wird.

Die Kristallkugel auf der Spitze der glasartigen Säule glist unheimlich in einem grünen Licht. Weiße Blitze zucken von ihrer Oberfläche und züngeln über den Köpfen mehrerer Personen, die in unbeweglicher Anordnung in dem Felsenring stehen. Ihr erkennt unter ihnen auch Rhadamanthus und Zelotys, die ranghöchsten der Dunklen Meister. Sie und die anderen scheinen euer Nahen gar nicht zu registrieren. Ihre Augen sind geschlossen, Schweiß rinnt ihnen in Strömen über die Gesichter.

Was geht hier Seltsames vor? In euren Ohren summt es, eure Glieder werden plötzlich schwer. Neben Granur stürmt ihr durch den Torbogen in den Felsenring und - mit euch geschieht Unfassbares: Ihr werdet immer durchsichtiger! Der erste Streich, den ihr gegen einen der Dastehenden führt, geht wie durch Gespinnst hindurch!

So ein Mist – der Zauber der Dunklen Meister hatte geklappt!

Der Angriff der Grauen Meister war fehlgeschlagen!!

Der Lauf der Geschichte hatte sich geändert!!!

Den Abenteurern wurde schwarz vor Augen.

Als sie wieder zu sich kamen, befanden sie sich in der Geheimkammer mit den beiden Hexagramm-Lichtsäulen, die diesmal allerdings beide gelb leuchteten. Durch die Geheimtür konnten sie Radamanthus und Zelotys Leukippos belauschen, die sich gegenseitig zu ihrem kühnen Sieg beglückwünschten. Der Mikrokosmos funktionierte also! Keine Frage, nun war die Macht in Midgard mit ihnen. Es war wirklich ein toller Einfall des Schicksals gewesen, dass die fremden Spione, die hier plötzlich erschienen waren und den Wachen so viele Schwierigkeiten bereitet hatten, ihre Vögel gestohlen und ihnen damit den Fluchtweg abgeschnitten hatten. Nur deshalb hatten sie alles auf eine Karte gesetzt – und gewonnen!

Radamanthus meinte, das alles hätte mit dem unfertigen Zeitglas von Scopa Vigalad zu tun, den er ja immer für einen Stümper gehalten hätte, und vermutlich würde das auch jetzt noch gelten, aber man würde mal wieder sehen, dass auch unausgereifte Artefakte ihren Wert hätten. Er würde sich demnächst den Spiegel mal näher anschauen.

Kaum waren die Dunklen Meister fort, huschten die Gefährten hinüber ins Labor. Tatsächlich, der Absperrzauber war beseitigt! Sie überlegten gerade, wie sie den Zeitsprung auslösen könnten, da erschien Radamanthus unvermutet hinter ihnen, mit einer

Blitzwolke auf seinen Schultern! Dieser Anblick erinnerte sie fatal an das Spiegelbild, das sie bei Beginn ihrer Zeitreise schon gesehen hatten. Und wirklich – der erste Blitz des Myrknirs zerschmetterte den Spiegel und brachte die Freunde zurück ins Labor der Gegenwart.

Fette Beute

Klasse – so ein ruhiges und seltsamerweise nach wie vor zerstörtes Verlies war doch viel angenehmer, als dieser alte Kerker, in dem es nur so wimmelte vor mächtigen Magiern. Als erstes schauten die Freunde nach, ob im jetzigen "Teleskop-Raum" immer noch ein Diamant an der Decke hing. So war es – aber nicht mehr lange, und er war in ihren Taschen.

Als sie in den Raum mit den beiden Hexagramm-Lichtern (jetzt wieder gelb und weiß) zurückkehrten, fanden sie zu ihrer Überraschung Aleunam wieder, die selbst nicht wusste, wie sie hierher gekommen war. Sie war durch zahlreiche WWW-Bilder gewandert, bis ihr schwarz vor Augen geworden war. Nun war sie wieder da, gerade rechtzeitig zur Schatzsuche.

Die Lichtsäulen waren natürlich Transmitter und versetzten die Freunde in eine Schatzkammer-Anlage, in der es ein paar primitive Fallen und goldgefüllte Truhen gab. Sie konnten ihr Glück kaum fassen und schleppten alles in den Ausgangsraum. Dabei entdeckten sie noch eine weitere Falle (säuregefülltes Becken mit schmalen Wandsims, dessen Trittsteine plötzlich dominoartig wegbrachen) – Borthor-Bartl hätte sich dort beinahe seine Fußhaare verätzt. Wieso sollten sie noch etwas riskieren, jetzt, da sie in Reichtümern fast ertranken?

Sie kehrten um und schleppten ihre Beute ins Freie. Es war ein windiger, regnerischer Vormittag. Als sie ihre Schätze bei Tageslicht genießerisch betrachten wollten, sahen sie schockiert, dass sich alles in wertlose Steine und Blätterwerk verwandelt

hatte. Das war also nichts gewesen. Sie mussten doch den beschwerlichen Weg nehmen.

Zargos kam auf die Idee, einfach Bretter und anderen losen Schutt in das Säurebecken zu werfen, um so eine Behelfsbrücke zu bauen. Das funktionierte auch, und die Freunde hatten den Beginn einer längeren "Teststrecke" erreicht, in der ein Rätsel oder Hindernis das nächste jagte. Sie mussten Statuen in die richtigen Positionen drehen, rollenden Illusionskugeln ausweichen, Borthor-Bartl aus einer tödlichen Netzfalle herausschneiden, einen Golem ablenken, damit Zargos ein Türschloss zerschlagen konnte, eine untote Riesenamöbe vernichten, weitere Statuenpuzzle lösen, einen Luftrochen, eine Harpie, einen Vindmand und einen Hippogriff überwinden (die letzten 4 Aufgaben erledigten Flusswind und Sirena), bis sie schließlich alle in einem wassergefüllten Zylinder schwammen und sich vor einem schier unlöslichen Zahlen-Kombinations-Rätsel den Kopf zerbrachen, wobei der Haken daran der war, dass jede falsche Antwort den Wasserstand erhöhte.

Borthor-Bartl ging nach Hobbit-Art vor. Er drückte einfach mal diesen, mal jenen Zahlenknopf. Und schon beim 2. Versuch hatte er zufällig die richtige Kombination gedrückt! Er war und blieb eben ein Glückspilz. Die Lösung dieses Rätsels bescherte ihnen 9 Tränke, die es ihnen erlaubten, unter Wasser zu atmen.

Die weitere Teststrecke führte sie zu einem 5 m unter Wasser liegendem Gittertor, das mit drei Schlössern versperrt war. Die zugehörigen Schlüssel mussten sich die Freunde erst herstellen – durch Lösen weiterer Rätsel. Sie schafften es und ruhten sich dann erst einmal aus.

Flusswind, Kerloas und Versaria hatten das Schwimmen im kalten Wasser schlecht vertragen und litten nun unter Fieberanfällen. Sie weigerten sich, ihren Kameraden beim Tauchgang durch das Gittertor zu folgen, sondern zogen es vor, sich (am Golem

vorbei) zum Eingang zurück zu ziehen, um dort auf die anderen zu warten.

Tatsächlich endete die Teststrecke gleich nach dem Tauchgang und einem weiteren trockenen Gang in einem imposanten Raum:

In der Kuppel des etwa 25m durchmessenden Rundgewölbes brennt in einer hängenden Ampel eine blaue Flamme, die ein farbenprächtiges Mosaik erhellt. Es stellt jene sechs Männer dar, deren Standbilder und Reliefs euch bereits begegnet sind. Ihre Köpfe sind zentral ausgerichtet, so dass sie ein regelrechtes Rad bilden. Oder kommen sie noch einmal in einem verschwörerischen Zirkel zusammen, weil ein hintergründiges Lächeln ihre Gesichter zeichnet? In der Mitte des Fußbodens gähnt ein gigantischer Trichter, über den eine Plattform in Form eines weißen Pentagramms ragt. Über der Trichteröffnung spannt sich ein Netz aus zuckenden und knisternden, bläulichen Lichtstrahlen. Zwei Treppen, die von eurer Position aus abwärts um den Trichter herum führen, vereinigen sich vor einem Abgrund im hinteren Gewölbeteil und führen zum Pentagramm hoch.

Die Plattform über dem Trichter sah aus wie der Boden eines Aufzugs! Zargos drängt die anderen, die Plattform zu betreten, und ging schließlich zusammen mit Borthor-Bartl (und angeseilt) voraus. Die Luft vor ihnen fing zu flimmern an, und die Gestalt eines in der Luft schwebenden Knabens von etwa 10 Jahren manifestierte sich. Er trug ein goldfarbenes Kleid, hatte hellblonde Locken, ein treuherziges Gesicht und hielt ein Muschelhorn. Seine Stirn wurde von schwarzem Efeu bekränzt. Er schlug die Beine lasziv übereinander, lächelte den Abenteurern gönnerhaft zu und erklärte, dass sie den Schatz nur bekämen, wenn sie das magische Netz mit einem Schlüsselwort außer Kraft setzten. Er wäre gerne bereit, ihnen dazu einen Rat zu geben - vorausgesetzt, die Gefährten erbrächten eine Gegenleistung für ihn. Dabei schaute er sehr eindringlich Borthor-Bartl an.

Zargos war klar, dass dieser holde Jüngling ein Dämon war, also lächelte er ihn freundlich an, aber jener machte sich offenbar mehr aus dem knackigen Halbling. Borthor-Bartl ging zum Schein auf den

Knaben ein und zwinkerte ihm zu, doch dieser meinte empört, nein, sie dürften nur nicht glauben, dass ihm jeder ungewaschene dahergelaufene Tölpel recht wäre. Er würde ihnen sein Rätsel auch so aufgeben, und dann deklamierte er mehrere Verse, über die sich die Abenteurer den Kopf zerbrechen konnten.

Auch dieses letzte Rätsel wurde schließlich geknackt, der Aufzug fuhr nach unten in den Trichter, und die Freunde standen in der Schatzkammer der Dunklen Meister, in der sich Gold und Silbermünzen im Gesamtwert von 90 000 GS befanden – und einige höchst brauchbare Artefakte. Und es gab einen Transmitter, der zurück an den Anfang der Schatzkammer-Strecke führte, wie praktisch!

In den folgenden Stunden betätigten sich die Freunde als Kistenschlepper – sie wollten keine einzige Goldmünze zurücklassen! Sie suchten sogar nach dem Geheimgang zum Festland, den sie in der Vergangenheit in der Gegenrichtung benutzt hatten, aber dieser Stollen war verschüttet.

Also mussten sie ihre Schätze doch die Holzterasse hochschleppen. Alle halfen mit – die Fieberkranken vergaßen ihr Fieber, und Zargos seine Höhenangst. Am Morgen des folgenden Tages hatten sie alles in einer Höhle am Festland untergebracht – und das Gold zerfiel nicht bei Sonnenlicht zu Staub! Sie ruhten sich bis zum Nachmittag aus, dann fingen sie an, für ihren Schatz ein wirklich sicheres Versteck zu suchen. Sie waren noch nicht lange an der Steilküste unterwegs, als sie von einer Patrouille Empallalazos entdeckt wurden. Kurze Zeit später waren sie zurück in der Villa – die Oktreaner ließen die "Spezialtruppe" gern durch und waren neugierig auf die Ergebnisse.

Ein Hauch von Heiligkeit

Die Abenteurer mussten weniger erklären, als sie befürchtet hatten – die Vision, die Wredelin und NeaDea den beiden Priestern geschickt hatte (sonst kam dafür ja niemand in Frage, nicht wahr), hatte sie bereits auf die

Nachricht vorbereitet, dass alle drei Gesandten tot wären, der Flusswind-Gruppe aber kein Vorwurf zu machen war. Dennoch mussten sie natürlich alles genau schildern, und Mäandros protokollierte eifrig mit.

Am folgenden Vormittag fand unter freiem Himmel in Beisein vieler Oktreaner die mit Spannung erwartete abschließende Beratung der restlichen Konklave-Mitglieder statt, die freilich mangels Gesandter nur mehr eine unverbindliche Empfehlung aussprechen konnten. Lukah fasste die Meinung der anwesenden Würdenträger am besten zusammen:

Liebe Freunde! Wir waren unfreiwillige Zeugen seltsamer und miraculöser Wirrungen, die unser Verstand nur mühevoll auflöst. Wer kann verneinen, dass manche Seiten der Geschehnisse uns verschlossen bleiben? Jeder hier zieht wohl seine eigenen Schliisse, zurückschreckend vor ihrer Sonderbarkeit. Ich will die Frage nach Ursache und Schuld nicht beantworten. Mir scheint, dass die dunklen Gewölbe unter der Insel Thanaton Spiegel der krankhaften Seele ihrer Erbauer und Bewohner sind; vielleicht färbte dieser Geist auf die Gedanken der unmittelbar Beteiligten ab. Gewöhnen wir uns an die Möglichkeit, dass die Menschen stets von der Gefahr des Rückfalls auf die Stufe der Barbarei, die nur Rache und Gier kennt, bedroht sind. Manch Ungeheuer, geboren aus dem Schlaf der Vernunft, lauert immer noch in der Nacht. Nutzen wir unsere Tage, ihre Höhlen im Auge zu behalten und unsere Neugier nach dem Alten und Vergangenen im Zaum zu halten.

Was aber den Ausgang dieses Falls betrifft, glaube ich etwas zu erkennen, was ich sozusagen das Lachen der Götter nennen möchte. Ich frage mich, ob nicht das Erscheinen dieses ... Heiligen als Fingerzeig Wredelins gesehen werden kann. Im Augenblick der höchsten Gefahr lenkte sein Auftreten jenes fürchterliche Alptraumgeschöpf von den Helfern Wredelins ab. Also ist Sofeth gewissermaßen im Tode zum Lebensretter geworden. Sind uns auch die Gründe nicht bekannt, die diesen Wendepunkt herbeiführten (darüber mag jeder sich seine eigene Meinung bilden), so ist zweifellos der Zeitpunkt dieses Umschwungs sehr erstaunlich. Freimütig gebe ich zu, dass es mir bis jetzt schwerfiel, in Sofeths Dasein einen Hauch von Heiligkeit wahrzunehmen, doch die letzte Rolle, die er spielte, scheint mir wie ein Wunder und ich glaube, Wredelin hat hiermit das Konklave entschieden.

Freilich, damit waren weder die "Vampirmorde" gelöst noch der Diebstahl des Pergaments. Aber man konnte eben nicht alles haben, nicht wahr? Und da nach erfolgter Heiligsprechung des auf rätselhafte Weise verschwundenen Sofeth (dem so mancher Oktreaner bis vor kurzem am liebsten einen Pfahl ins Herz gerammt hätte) sich sowieso viel mehr geistliche Würdenträger und Pilger im Dorf aufhalten würden, konnte man in Zukunft auf mehr Beistand rechnen, oder etwa nicht?

In den beiden folgenden Nächten leisteten die Abenteurer Überstunden und versteckten im Schein abblendbarer Laternen ihr Gold flutsicher in den Klippenhöhlen.

Die Delegation brach auf und reiste wieder heim nach Kroisos. In Diptyche wurden die Freunde erneut ausgiebig befragt, natürlich auch nach Fundstücken aus der Zeit der Dunklen Meister und überhaupt zur Beschaffenheit der gesamten Anlage.

In Kroisos angekommen, übernachteten sie ein letztes Mal bei ihrem Freund Balmatrema, dem sie allerdings keine brauchbaren neuen Erkenntnisse mitteilen konnten. Dieser Sofeth war wohl wirklich ein Heiliger, der so lange seinen endgültigen Tod hinausgezögert hatte, dass er die Dunklen Mächte, die in diesem unterirdischen Kerker auf ihre Wiedergeburt gelauert hatten, gerade noch rechtzeitig in ihre Schranken weisen konnte. Klar, dass es dafür keine extra Belohnung gab, aber ein üppiges Gastmahl und reichlich Rotwein waren ja auch nicht zu verachten.

Schon am folgenden Nachmittag – sie hatten gerade auf Empfehlung des Kaufmanns ein kleines leerstehendes Häuschen gemietet und richteten sich wohnlich ein – erhielten sie Besuch von einem Gelehrten namens Durado Demordo, der sich als "reicher Müßiggänger aus Leonessa" vorstellte. Er zeigte Interesse an Altertümern, insbesondere aus der Zeit der Seemeister, die er aus wissenschaftlichem Interesse heraus sammeln würde. Wenn man bedächte, wie

unsinnig streng hierzulande die Vorschriften über den Besitz solcher Artefakte wäre, dann könnte es durchaus auch im Interesse seiner Gastgeber sein, sich von dem ein oder anderen Fundstück zu trennen, dass sie bei ihrer Expedition in diesen "Kerker" geborgen hätten. Und finanziell wäre es sowieso nicht ihr Schaden, sie wüssten ja, echte Sammler gäben einfach Unsummen für die kleinste Kleinigkeit aus.

Der gute Mann hatte leider Pech – die Abenteurer hatten ja in dieser Brutstätte der Finsternis überhaupt nichts gefunden, also mussten sie ihn schweren Herzens enttäuschen. Demordo hinterließ – für alle Fälle – seine Karte (eine neumodische Idee aus den Küstenstaaten) und verabschiedete sich höflich.

Ein paar Tage später empfing sie Nikephoros III., der Patriarch Wredelins, zu einer privaten Audienz. Er bat sie, über *"alle im Umkreis des Konklaves aufgetretenen Schwierigkeiten, die die Gesinnung und mehr noch den Seelenfrieden der Bevölkerung beeinträchtigen könnten"*, Schweigen zu bewahren. Als die Freunde in ihr Quartier zurückkehrten, fanden sie dort eine Mahagoni-Kiste mit dem Emblem einer Eule und 3000 GS Belohnung – pro Nase! Der Tempel wusste, was für eine Spezialtruppe er da hatte, oder täuschte er sich etwa?

So viel Geld hatten die Freunde noch nie nach einem Abenteuer gewonnen – sie blickten sich ganz verwundert an. Wenn es ihnen jetzt noch gelang, Sirenas Vorschlag in die Tat umzusetzen und, als Honigtransporteure getarnt, das in Oktrea verborgene Gold zu bergen, dann mussten sie wirklich ernsthaft über neue Formen der Kapitalbeteiligung nachdenken!

Vier Wochen später zerstörte eine Delegation hochrangiger Magier, Priester und Ordenskrieger die gesamte unterirdische Höhle. Der Kerker wurde geflutet, und niemand würde je seine Geheimnisse weiter erforschen können.

Drei Monate später wurde Sofeth heiliggesprochen – die erste Taverne ("Sofeths Augen") öffnete zwei Tage später.

Noch zwei Monate später gab Lukah Senenna ihre Villa auf und kehrte zu Freunden nach Candranor zurück. Dieser Heiligentrubel ging ihr auf die Nerven. Aus ihrer Villa wurde eine Pilgerherberge.