

## A.38 Das Graue Konzil

Peter Kathe, MIDGARD-Abenteuer 2000, Pegasus

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2000 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### Unke der Erleuchtung

Gercilaos Hyperichon hatte vernommen, dass die Abenteurer von ihrer Reise in den Süden zurück waren. Schon am nächsten Morgen unterbrach ein Bote das Frühstück der Freunde im Gästehaus und bat sie, möglichst bald den Covendo Mageo zu besuchen. Nun, das wollten sie ja sowieso.

Sie trafen dort einige hochrangige Mitglieder der Magiergilde an: Ramires Montejo, Priorus Locales (Chef der Niederlassung in Diatrava) - Mistal Espok, Cureadus Locales Cognesis (Chef der Erkenntniszauberer in Diatrava) - Momia Sarita, Cureada Locales Sigillis (Chefin der Thaumaturgen in Diatrava) - Selica di Mono, Cureada Arceris (Chefin aller Schutzzauberer). Gercilaos Hyperichon war auch da und glühte vor Eifer. Die Flusswind-Gruppe berichtete ihnen ausführlich von allen Erlebnissen, einschließlich der Vorgänge im Kerker von Oktrea (und ausschließlich ihrer nebensächlichen pekuniären Entdeckungen). Besonders interessiert waren die Magier an den im Turm Vigalads geborgenen Schriftstücken, die leider teilweise vom Wasser verdorben waren. Obwohl Sirena zunächst großzügig jedes Geldgeschenk für die alten Wälzer ablehnte (ihre Freunde trauten kaum ihren Ohren, der Dienst in der Legion war ihrer Heilerin wohl doch schlecht bekommen), bestanden die Magier auf einer Bezahlung von wenigstens 1000 GS. Sie wollten nicht zur Dankbarkeit verpflichtet sein. Sie baten die Freunde, sich für eine weitere Befragung bereit zu halten und die Stadt nicht zu verlassen.

Nun ja, das wollten sie sowieso nicht. Bei der erstklassigen kostenlosen Unterkunft und Vollverpflegung und den zahlreichen Lehangeboten war die Stadt ein idealer Ort für Weiterbildungsmaßnahmen.

Ein paar Tage später waren sie erneut im Konvent. Diesmal bestand Montejo darauf, dass die Abenteurer ein Geas ablegten, das ihnen die Nothunspriesterin Moma Samediz abnahm. Flusswind zierte sich erst, aber auch er schwor: *"Ich werde nichts davon verraten, was ich in einem Ratssaal des Konvents erfahre."*

Im Ratssaal hatten sich die wichtigsten Magier des Konvents versammelt und lieferten sich eine hitzige Debatte über die weiteren Maßnahmen, die man angesichts der "Weltenteilung" zu treffen hätte. Die Gefährten waren die meiste Zeit nur stumme Zuhörer. Die drei wesentlichen Ergebnisse der Debatte waren:

Erstens gingen die meisten Ratsmitglieder davon aus, dass Myrkgard noch heute von den Dunklen Meistern beherrscht wurde, und man zeichnete ein finsternes Bild einer geknechteten Welt unter der Fuchtel einiger weniger, übermächtiger Hexenmeister.

Zweitens befürchteten viele, dass die Dunklen Meister Myrkgards schon von ihrer Zwillingswelt wussten und aktiv an einer Eroberung Ljosgards arbeiteten; vielleicht hatten sie sogar bereits ihre Spione in die hiesige Welt eingeschleust.

Drittens kamen alle zu dem Schluss, dass offensichtlich die Abenteurer schuld daran waren, dass die Parallelwelt Myrkgard entstanden war.

Adriano Fasconi, der Magus Priorus (der Chef des gesamten Konvents, die "Nummer Eins"), zögerte jedoch, bereits jetzt auch nur die Existenz Myrkgards als feststehende Tatsache hinzunehmen. Er schlug deshalb vor, "weise Magi aus anderen Gilden zu Rate zu ziehen", und jedenfalls nichts voreilig zu entscheiden. Damit wurde alles Weitere

vertagt, die Freunde sollten sich für einen neuen Termin bereithalten.

Wochen vergingen.

Borthor-Bartl fragte jeden Tag an der Pforte des Konvents nach, ob die ihm bekannten Magier wieder zu sprechen wären (sie waren angeblich die ganze Zeit auf "Dienstreise"). Endlich war es soweit. Die dritte Unterredung fand in kleinstem Kreis statt – anwesend waren Montejo, Fasconi und zwei neue Personen, die Conteja Isabela de Vindano, Cureada Maldigis (Chefin der Schwarzen Magie) und Nasser Bedr'ussuman, ein Gesandter aus Mokattam und Experte für außergewöhnliche Phänomene.

Das Treffen verlief in einer sehr ernsten Atmosphäre. Isabela de Vindano ergriff das Wort und erklärte, ihre Erzählungen und ihre zunehmend deutlicher werdenden „Träume“ einer anderen Welt ließen den Schluss zu, dass Myrkgard nicht nur tatsächlich existierte, sondern dass beide Parallelwelten - Myrkgard und Ljosgard - aufeinander zudrifteten. Das war deshalb interessant, weil sich die Parallelwelten seit ihrer Entstehung eigentlich voneinander entfernt haben müssten, aufgrund der immer stärker werdenden Unterschiede zwischen ihnen. Die Frage war, wann Myrkgard und Ljosgard wieder aufeinander trafen und was dann geschehen würde.

Fasconi zeigte sich nicht gewillt, dieser voreiligen Schlussfolgerung zuzustimmen. Es hätten schon so viele Magier mit *Reise in die Zeit* die Vergangenheit besucht, und nie wäre es dabei zu solchen Konsequenzen gekommen. Die Conteja sah jedoch das Schlimmste für die bekannte Welt voraus: Würde man den Träumen der Abenteurer Glauben schenken, dann sähe es auf Myrkgard recht finster aus. Die Magie schien dort keinen so strengen Auflagen wie auf Ljosgard zu unterliegen und war wahrscheinlich auch weiter entwickelt, wenn man von einer fortgesetzten Herrschaft der Seemeister ausging. Bei einem

Zusammentreffen beider Welten wären die Bewohner Ljosgards daher vermutlich die Unterlegenen, und man würde wahrhaft finsternen Zeiten entgegensehen.

Nasser meinte, dass eine solche Annäherung der Welten nur vonstatten gehen könnte, wenn irgendeine Verbindung zwischen ihnen bestünde. Er wäre inzwischen zu der Erkenntnis gelangt, dass die Abenteurer diese Verbindung darstellten, und zwar aus folgendem Grund: Als sie damals durch Vigalads Spiegel in die Vergangenheit des Kerkers von Oktrea gelangten, führte ihre Flucht auf den Stymphalischen Vögeln zu einer verstärkten Aktivität der Dunklen Meister und letztlich zu ihrem Sieg. Damit war Myrkgard entstanden, und aus dieser Parallelwelt heraus sprangen die Abenteurer wieder zurück in ihre Gegenwart. Sie waren aber in Ljosgard gelandet, so dass die Vermutung nahe lag, dass sie in beiden Welten aufgetaucht waren, sozusagen Doubles auf Myrkgard hatten! Deutliches Anzeichen für die Wahrheit dieser Theorie waren die von den Abenteurern erlebten Erscheinungen und Albträume, die offensichtlich Erlebnisse ihrer Doubles widerspiegelten.

Die Conteja bemerkte darauf trocken, dass die Gefahr für ihre Welt dann ja ganz leicht abzuwenden wäre. Man müsste nur die Abenteurer hier beseitigen. Davon abgesehen, könnten sie ja durchaus auch Spione von Myrkgard sein, ein Grund mehr, sie nicht frei herumlaufen zu lassen.

Sauber! Die Conteja war den Freunden vom ersten Blick an unsympathisch gewesen, jetzt wussten sie auch, warum. Also so ging es ja nicht! Nasser gab ihnen recht und erklärte, dass es mit dem Töten der Abenteurer wohl nicht getan wäre, weil ihre körperliche Materie, vielleicht sogar noch ihre Geister, weiterhin auf Ljosgard weilen würden. Nein, wenn schon, dann müsste man sie schon ganz von dieser Welt entfernen, z.B. in eine andere Sphäre versetzen.

Ehe sich die Abenteurer erneut aufregen konnten, meinte er schmunzelnd, man könnte natürlich auch auf den Gedanken kommen, die Doubles von Myrkgard zu entfernen, ja, sie vielleicht sogar nach Ljosgard zu holen. Für diese Aufgabe wären freilich am besten die Abenteurer geeignet, weil dann zum einen die anziehende Verbindung zwischen den Welten schon ab Beginn der Reise unterbrochen wäre, und sie zum anderen wohl am ehesten wüssten, wo ihre Gegenstücke auf der Welt der Dunklen Meister aufzutreiben wären. Die Conteja stimmte ihm zu, sie fand auch, dass es nur gerecht wäre, wenn sie die Suppe selbst auslöffelten, die sie sich und anderen eingebrockt hätten.

Fasconi bestand darauf, erst zusätzliche interne Überlegungen anzustellen, bevor weitergehende Beschlüsse gefasst würden, Zeitdruck hin oder her. Die Abenteurer sollten also wieder einmal abwarten, was die Experten beschließen würden. Na, das konnte ja noch dauern. Allmählich wurden die Freunde ungeduldig.

Gercilaos Hyperichon war beim letzten Treffen nicht dabei gewesen. Er besuchte die Abenteurer und war neugierig, wie es weitergehen sollte. Obwohl er enttäuscht war, dass sie ihm nichts verraten wollten, brachte er sie mit seinem Eifer dennoch auf eine neue Spur. Er vertrat nämlich die Ansicht, dass der Sinnspruch des Covendo Mageo, der den Ratssaal und die Eingangskolonnen zierte, ein verschlüsselter Hinweis auf das Kommen der Abenteurer war, so verrückt das auch klingen mochte.

**BIS AUS DEN FLUTEN LÄNGST VERGANGENER ZEITEN  
ZWIFACH GESPIEGELT DIE ERKENNTNIS STEIGT,  
SOLANGE SOLLEN DIESE MAUERN WACHEN  
UND HARREN DER VERGANGENHEIT.**

**BIS AUS DEM MEISTERSPIEL VON TRUG UND TOTEN  
DIE UNKE DER ERLEUCHTUNG NAHT,  
SOLANGE SOLLEN DIESE MAUERN HÜTEN,  
WORAUF MAN SIE GEGRÜNDET HAT.**

Die gängige Auslegung dieses Spruchs ging wie folgt:

Die Inschrift wurde von den dreizehn Gründern des Covendo verfasst. Alles Leben entspringt aus dem Wasser, und so beginnt die erste Strophe mit einer Huldigung an Nothuns und einen alten Schutzpakt, den ein mächtiger Zauberer der Valianer einst mit dem Gott des Meeres und der Schläue schloss. Unter diesen Schutz stellt sich auch der Konvent, was ihm die Gelassenheit gibt, alle Fragen ausführlich zu diskutieren, worauf die zweite Zeile hinweist. Die nächsten beiden Zeilen erklären, dass sich der Konvent als Bollwerk zur Wahrung der Traditionen betrachtet. Die zweite Strophe beginnt mit einer Verneigung zu Culsu und dem Tod, dem wir alle einmal ins Auge sehen müssen. Doch solange wir noch nicht tot sind, so sagt der Sinnspruch weiter, sollen wir uns bemühen, zu höherem Wissen zu gelangen, auch wenn die wahre Erkenntnis oft nur langsam kommt und leicht übersehen wird - daher das Bild von der kleinen Unke. Auch die zweite Strophe schließt mit einer Mahnung zur Wahrung der magischen Traditionen, auf denen der Konvent gegründet.

Die Freunde versprachen Hyperichon, dieser Sache nachzugehen – zunächst mussten sie ihre Quartierprobleme lösen. Das Gästehaus der Gimianianer erwartete zahlreiche Geschäftsleute und die Betreuer baten die Freunde der Chefin um Verständnis für ihre Lage. Sie hatten Verständnis, vor allem, da Montejo ihnen selbstverständlich kostenlos das Gästehaus des Konvents zur Verfügung stellte, sie mussten also nur umziehen.

Bei einem intensiven Büchereitag mit Gercilaos Hyperichon erfuhren die Freunde tatsächlich allerlei über den Grundstein des Konvents, einen *Heimstein*, der auch Tankritstein genannt wurde, und über den man sich folgende Legenden erzählte.

#### **Der geheime Grund der Gilde: die Tankritsteine**

Der Legende zufolge hatten die ersten Seemeister eine Reihe von mächtigen Heimsteinen geschaffen, die fortan die wichtigsten Gebäude des Seemeisterreiches schützten. Viele wurden im Krieg der Magier zerstört oder gingen verloren, doch die geretteten Tankritsteine wurden später als Grundsteine der neu errichteten valianischen Magiergilden benutzt. So wurden auch die großen Konventspaläste in Candranor und in den Küstenstaaten um je einen solchen Grundstein herum erbaut. Einer anderen Sage nach stammen diese Steine von Nothuns persönlich, der dem legendären Magier Tancredis Falmibar ursprünglich einmal 13 davon geschenkt hatte. Diese Geschichte passt

zumindest gut zum Namen der Steine, der ansonsten nirgends erklärt wird.

Borthor-Bartl hatte sich in den letzten Wochen bei den Geschichtenerzählern Diatrasas aufgehalten und versucht, möglichst viele Sagen und Legenden aufzuschreiben. Er kannte den Namen Tancredis Falmibar – dieser Mann war angeblich ein legendärer Magier gewesen, der in der Zeit der Gründung Valians gelebt hatte, und der Halbling konnte seine Freunde stundenlang mit amüsanten Erzählungen über die Taten Tancredis unterhalten (Kerloas interessierte "der Märchenkram" nicht, er trank lieber Rotwein und legte sich dann schlafen).

Obwohl ihnen die Idee immer noch etwas absurd vorkam, wollten sie gern den Heimstein des Konvents einmal näher in Augenschein nehmen. Borthor-Bartl fragte zunächst Nasser um seinen Rat, und er war überrascht, als dieser den Einfall sofort begrüßte. Das war jedenfalls viel besser, als tatenlos herumsitzen und auf die Ankunft von Myrkgard zu warten, nicht wahr!?

Tatsächlich wurden die Freunde zur Inspektion des Heimsteins eingeladen. Etliche Magier hatten sich im Ratssaal versammelt und versuchten, durch Einsatz magischer Mittel (wie *Erdwandlung*) den in die Rückwand des Saals eingemauerten Stein freizulegen. Ein freiwilliger Kandidat der passenden Fachrichtung ging also frisch ans Werk, durch ein *Geistesschild* und *Zweite Haut* optimal geschützt. Der Heimstein beantwortete den idiotischen Versuch mit einem blauen Blitz, der den Magier in hohem Bogen durch den Ratssaal schleuderte. Das war wohl nichts. Fasconi betrat gerade in Begleitung Nassers den Ratssaal und verbat sich alle weiteren Manipulationen am Heimstein, der ja schließlich zum Schutz der Gilde an seinem Platz wäre und dort auch bleiben sollte, basta!

Selbst Nasser blickte bei dieser Gardinenpredigt ein wenig schuldbewusst drein, aber das hinderte ihn nicht daran, die

Abenteurer zu einem heimlichen zweiten Versuch in der kommenden Nacht einzuladen, natürlich auf dem herkömmlichen Weg, mit Hammer und Meißel. Kerloas konnte ihm da nur beipflichten.

Alle Freunde waren dabei. Nasser holte sie an der Pforte des Konvents ab und brachte sie dank seiner Magie unbemerkt in den Ratssaal. Kerloas entfernte gekonnt den Heimstein. Er war noch damit beschäftigt, als plötzlich die Ratssaaltür aufging und ein Elf hereinstürzte, in dessen linkem Arm ein Pfeil steckte und dessen linkes Auge weder Pupille noch Iris hatte, sondern in einem warmen Gelbton leuchtete. Diese Gestalt hatten sie in ihren Tagträumen schon gesehen, und es schien ihnen auch diesmal wieder ein solcher Traum zu sein, denn nur Borthor-Bartl, Flusswind und Sirena konnten ihn sehen. Sie rannten durch die Sitzreihen des halbrunden Amphitheaters nach oben, dem Elf entgegen, der ihnen Wurfpeile entgegen schleuderte und Sirena tatsächlich schmerzhaft traf! Dann begann er irgendetwas zu zaubern.

Flusswind überholte Borthor-Bartl, der über eine Treppenstufe gestolpert war. Mit einem mächtigen Schwerthieb erschlug der Krieger – nein, nicht etwa den Elf, dessen Illusionsgestalt einfach verschwand – Adriano Fasconi, der gerade zur Tür hereingekommen war und im Schutz seiner *Unsichtbarkeit* beobachten wollte, was Nasser und die "Flusswind-Gruppe" nachts im Ratssaal zu schaffen hatten! Ziemlich verblüfft brach er nun tot zusammen und wurde dabei sichtbar, was wiederum Flusswind und seine Freunde schockierte. Fasconi hatte sich das Genick gebrochen, jede Hilfe kam zu spät. Nasser reagierte eiskalt und verschloss als erstes die Tür zum Ratssaal mit einem *Zauberschloss*.

Die Freunde folgten dem kaltblütigen Rat Nassers, ihr Vorhaben fortzusetzen und die Leiche Fasconis anschließend so zu drapieren, als ob ihn ein Blitz des Heimsteins getroffen hätte. Jetzt war es sowieso zu spät, um den Schaden wiedergutzumachen.

Kerloas holte also den Steinquader aus der Wand, der sechs verborgene Druckpunkte hatte. Als sie gleichzeitig betätigt wurden, öffnete sich ein Deckel – und man konnte eine katzen große sargförmige Steintruhe aus einem undurchsichtigen weißen Material entnehmen, auf der die Namen der sechs Freunde (Aleunam, Borthor-Bartl, Flusswind, Kerloas, Sirena und Zargos) eingraviert waren! Diese Truhe ließ sich nur öffnen, als sie alle Abenteurer gleichzeitig anfassten – Zargos wollte hier erst nicht mitmachen, weil er sich davor fürchtete, sofort und unvorbereitet in irgendwelche merkwürdigen Welten versetzt zu werden. Aber letztlich war er doch dabei. Nun öffnete sich die Truhe – und darin lag ein Schriftröllenzylinder aus schwarzem Material, der eine goldene Aufschrift in modernem Scharidisch trug: *"Zu übergeben an Nasser Bedr'ussuman, Madscharis, Mokattam"*. Nasser nahm den Zylinder an sich, um ihn später eingehend zu untersuchen. Er würde die Freunde auf dem Laufenden halten!

Am nächsten Tag herrschte im Konvent große Aufregung – die Nummer Eins war tot im Ratssaal aufgefunden worden! Die allgemeine Meinung war genau die von Nasser gewünschte: Fasconi wollte auf eigene Faust das Geheimnis des Heimsteins erkunden und war dabei tödlich verwundet worden. Offensichtlich unter dem Eindruck der weltumspannenden Krise einigten sich die Ratsmitglieder des Konvents bereits am Abend des folgenden Tages auf einen Nachfolger, Giovano Albonta, der allerdings für seine Unentschlossenheit bekannt war.

Albonta überraschte die Freunde, denn schon tags darauf bat er sie zusammen mit Nasser und der Conteja Isabela de Vindano zu einer Unterredung und richtete folgende ernsten Worte an sie:

*"Kollegen und Gäste! Dies ist eine schwere Stunde in einer Zeit drängender Not, auch wenn die Menschen und andere Wesen um uns herum noch nichtsahnend ihrem Tagwerk nachgehen. Wir müssen uns darüber klar sein, dass eine große Verantwortung auf uns und*

*gerade auch auf euch liegt - eine große Verantwortung und in eurem Fall auch eine große Schuld. Jawohl, das Schicksal der Welt steht auf dem Spiel, ja mehr als das: das Schicksal zweier Welten im Zusammenstoß!*

*So höret denn den Entschluss des Hohen Rates und des Grauen Konzils: Den hier Anwesenden werden folgende Möglichkeiten zur Wahl gestellt: Entweder sie verlassen diese unsere Welt Midgard für alle Zeiten, oder sie begeben sich nach Myrkgard und entfernen ihre Doppelgänger von jener Welt, wonach es ihnen wieder gestattet sei, mit Leib und Seele in unsere Welt zurückzukehren.*

*Wie lautet eure Wahl?"*

Naja, wie sollten sie sich denn schon entscheiden? Natürlich wollten sie ihre Doppelgänger suchen! Unangenehmerweise musste jeder von ihnen Albonta eine Haarlocke aushändigen (er wollte ganz sicher gehen, dass sie ihr Versprechen hielten). Sie vereinbarten mit ihm, dass sie vor dem Einsatz ein Arsenal von Heiltränken ausgehändigt bekamen – und sie deponierten ein paar Wertsachen im Konvent.

Die Magier hatten geplant, die Freunde mit *Reise zu den Sphären* nach Myrkgard zu versetzen, und Mantagomero Albai und Mistal Espok sollten sie begleiten. Aber dieser Versuch ging schief. Nasser konnte sich nicht zurückhalten, anzumerken, dass er genau das auch erwartet hätte, "die beiden Welten wären sich einfach zu ähnlich, und ohne besseren Anhaltspunkt müsste dieser Zauber einfach scheitern". Er schlug vor, dass man nun doch seinem Plan mit dem Mergabal folgen sollte, und er erhielt – nach kurzer Beratung der verlegen wirkenden Magier – die Vollmacht, seine Ideen zu verwirklichen.

Na bitte, ging doch! Zusammen mit den Freunden wurden Nasser, Albonta und die Conteja in das Konventsgebäude nach Tura versetzt. Hier erzählten ihnen (im Ratssaal!) Nasser und die Conteja folgende Dinge:

Das Ziel ihrer weiteren Aktionen musste die Erlangung eines Sphärenwagens (valianisch: "Mergabal") sein. Das war ein magisches

Vehikel, mit dem die Reise von einer Welt zur anderen möglich sein sollte wie mit einem Wagen die Reise von Stadt zu Stadt. Der Haken an dieser Sache war, dass es solche Gefährte eigentlich gar nicht mehr gab, weil niemand mehr wusste, wie sie herzustellen wären. Die Theorie war zwar bekannt, aber es gab praktische Probleme. Klar, die Schwarzen Galeeren von Valian waren theoretisch dazu in der Lage, ferne Sphären zu erreichen, aber dazu verbrauchten sie als Treibstoff intelligente Lebewesen der jeweiligen Zielwelt. Diese Möglichkeit schied also aus.

Es hatte aber einst eine Gruppe Grauer Seemeister im Auftrag des Hohen Seemeisters Alchessamiore - auch bekannt als der Weiße Seemeister - nach einer Alternative zu den Schwarzen Galeeren geforscht und tatsächlich experimentelle Prototypen eines Mergabals hergestellt. Leider waren die alle im Krieg der Magier verschollen.

Nur von einem dieser Sphärenwagen wusste man noch, wo oder bei wem er sich befände, meinte Nasser. Alle Anwesenden reagierten erstaunt! Der Scharide aber lächelte nur leicht und sagte, er kannte in diesem Zusammenhang auch nur den Namen "Klon-Dyk", wüsste aber nicht, wer oder was sich dahinter verbergen würde.

Mit vereinten Kräften durchstöberten die lesekundigen Abenteurer und die Magier die Bücherei des Konvents und trugen die folgenden Informationen zusammen:

1. Klon-Dyk fand sich in einer Liste von Ortsnamen, die Depots wichtiger Schätze oder Artefakte des valianischen Imperiums aufführte, die dort von den Seemeistern in weiser Voraussicht für den Fall einer Niederlage in Sicherheit gebracht wurden.

2. In einer Sammlung alter valianischer Karten war das Wort Klon-Dyk neben eine Ansiedlung auf einer Insel des Pfortenarchipels geschrieben.

3. In einem Buch über den Pfortenarchipel wurde erwähnt, daß Klon-Dyk der Name einer ehemaligen Handwerkersiedlung der Dunkelzwerge auf der Insel Ostanas war, die jedoch seit dem Krieg der Magier verlassen war - offensichtlich, weil sie im Krieg zerstört wurde. Die Dunkelzwerge, deren natürlicher Lebensraum der Archipel nicht ist, wurden von den Seemeistern dort angesiedelt, um ihnen als exzellente Handwerker bei der Fertigung magischer Artefakte behilflich zu sein - gegen gute Bezahlung, versteht sich.

4. Im *Großen Magischen Kompendium* gab es im Abschnitt über magische Tore eine interessante Illustration. Als eines der Beispiele für die Einstellung einer solchen magischen Ortsverbindung war das "Tor von Klon-Dyk" abgebildet.

5. Vom Pfortenarchipel wusste man, dass die Inselgruppe vulkanischen Ursprungs war und schon seit Menschengedenken existierte. Der gewaltige *Pforte zur Hölle* genannte Mahlstrom zwischen den Inseln Umanit und Metuhhan entstand jedoch erst im Verlauf des Krieges der Magier. Vorher bildeten die beiden Inseln eine zusammenhängende Landmasse, Sikkurul, die durch die Freisetzung immenser magischer Elementarkräfte auseinandergerissen wurde. Dabei öffneten sich im Fels der Inseln und zwischen ihnen große Schlünde, die fünf Jahre lang Feuer, glühende Felsen, Dampf und Asche spuckten. Schließlich beruhigte sich der Fels des Archipels wieder, und nach außen zeugt nur noch der gigantische Strudel der Pforte zur Hölle und der neue, zum Glück aber schon seit langem inaktive Vulkan auf Umanit von den geologischen Umwälzungen, die hier stattfanden.

Nach all diesen Hinweisen war das Vorgehen klar: Die Magier mussten eines der magischen Tore des Konvents entsprechend der Angaben des Kompendiums auf Klon-Dyk einstellen. Dann bräuchten die Freunde nur noch in die Ruinen der Dunkelzwerge-Kolonie einzusteigen und den Mergabal zu bergen. Vorsichtshalber sollte man mit der

Möglichkeit rechnen, dass Klon-Dyk noch immer bewohnt war - von wem oder was auch immer. Außerdem hätten Dunkelzwerge sehr mächtige Zauberfürsten, die ihre Städte auch mit Magie gegen unerwünschte Eindringlinge sichern könnten.

Der Konvent kümmerte sich deshalb um eine optimale Ausrüstung der Abenteurer – sie lernten den Zeugmeister El Kyu kennen, einen KanThai, der zahlreiche geniale, wenn auch wenig erprobte, magische Artefakte in seinem Labor entwickelt hatte. Die Freunde durften sich ein paar "Spielzeuge" aussuchen.

Auch Nasser steuerte seinen Teil bei, Illusionsreifen, die den "Weltenbummlern" die perfekte Tarngestalt von Dunkelzwergen verlieh! Diese Artefakte waren wirklich tolle Meisterwerke der Illusionsmagie, hatten aber den kleinen Nachteil, dass man die Illusionsklamotten nicht ausziehen und "unter der Illusionsgestalt" nur die Sachen verbergen konnte, die man unmittelbar, z.B. an über Kreuz getragenen "Ramboriemen", am Körper trug. Alles in allem sahen die Abenteurer nun aus wie die typischen (haarlosen) Gartenzwerge, mit spitzen roten Mützen bzw. Kopftüchern, Kniebundhosen bzw. kniefreien Rüschenröcken, und derben Schuhen bzw. zierlichen Stiefelchen. Die Abenteurer kamen auf den klugen Einfall, ein paar individuelle Kleinigkeiten in die Illusionsgestalt einzubauen, an denen sie sich selbst leichter erkennen konnten – Nasser erfüllte ihre Wünsche mit Freuden. Aleunam trug von nun an ein sehr knappes Röckchen, unter dem ihr Schlüpfervorsprung hervorspitzte, einfach irre, diese Illusionen!

Schließlich war es wirklich so weit. Die sechs Freunde versammelten sich im Verbindungshaus des Palassio Covendo, die Vorbereitungen für das Tor nach Klon-Dyk waren abgeschlossen, die Abenteurer hatten noch allerlei "Ballast" zur sicheren Verwahrung abgegeben, Nasser hatte von jedem ein wenig Körpersubstanz erhalten (diese Magier waren ganz verrückt nach einem "genetischen Fingerabdruck"), und los ging es, durch die weiße Transmitter-

Lichtsäule hinein in ein ungewisses Schicksal.

### **Klon-Dyk, die "Kolonie hinter dem Meer"**

Borthor-Bartl, der erfahrenste Abenteurer der Gruppe – und zumindest seiner Ansicht nach der wahre Chef des Teams – trat als erster in die Lichtsäule und befand sich plötzlich in einer großen dunklen Höhle. Rings um die gelbe Lichtsäule seines Ankunftstransmitters türmte sich der Schutt früherer Einstürze, und er musste erst aus dem Ankunftsfeld herausklettern, damit der nächste Gefährte nachfolgen konnte! Kerloas war das Schlusslicht, und ihm fiel auf, dass die Magier über irgend etwas beunruhigt waren. Was das war, fanden die Freunde in "ihrer Höhle" bald heraus: es gab keine weiße Lichtsäule, die den Ausgangspunkt des Heimkehr-Transmitters markiert hätte, sie saßen in Klon-Dyk – oder wo immer sie angekommen waren – fest!

Die Freunde folgten einem Weg aus der Höhle, der mit dünnen unterschiedlich großen Metallplatten ausgelegt war. Sie kamen an eine Kreuzung, hielten sich dort rechts und erreichten schließlich eine weitere Kreuzung, die sehr belebt war.

Etwa hundert Meter vor euch wird es heller. Dort scheint es eine Lichtquelle zu geben. Als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass weiter vorn eine Gangkreuzung liegt. Hinter dieser Kreuzung sind die Gänge beleuchtet, und buntgekleidete, kleine Menschlein - Dunkelzwerge bei genauerem Hinsehen - kreuzen am Knotenpunkt den Gang, in dem ihr steht. Ab und zu sieht man auch einen Zug von zwei bis drei kleinen, offenen Wagen vorüberfahren - erstaunlicherweise ohne jegliche Zugtiere. Diese Kolonie ist eindeutig noch bewohnt!

Nach kurzer Beratung waren sich die Freunde einig: es war schierer Wahnsinn, sich ohne jede Ahnung unter die Kolonisten zu mischen, Tarnung hin oder her [noch wussten sie nicht, dass ihnen nichts anderes übrig blieb und in dieser Kolonie eine mächtige Paranoia herrschte, die es Eindringlingen erstaunlich leicht machte,

unerkannt zu bleiben, wenn sie sich an ein paar wenige Regeln hielten].

Sie kehrten ungesehen wieder um und erforschten die großen Röhren, die scheinbar ohne Sinn unter den Wegen des Eingangsbereichs verliefen. Sie folgten einer solchen Röhre, dank Kerloas Warnungen auch sicher durch einige Einsturzbereiche hindurch, und kamen schließlich an eine Stelle, in der die Röhre einen Knick nach unten in den Boden machte und dort von einem Schieber abgeschlossen wurde. Daneben war eine kalküberkrustete "Inspektionsluke" in der Röhre, die sie aber – trotz Zargos *Heiligem Zorn* und Kerloas Hebeleinsatz seiner Streitaxt nicht aufstemmen konnten.

Das Zischen am Ende der Röhre und die Verkrustungen ließen die Freunde ahnen, dass sie sich in unbenutzten Dampfrohren befanden. Na schön, wenn am einen Ende kein Durchkommen war, vielleicht ging es am anderen Ende besser? Dem hünenhaften Flusswind schmerzte schon der Rücken vom langen Gebücktgehen. Alle waren erleichtert, als sie tatsächlich das andere Ende der Röhre erreicht und die dortige Luke erfolgreich aufgestemmt hatten. Sie hatten eine sechseckige Verteilerkammer (im MoDul [=Siedlung] Glod-Hum, das wussten sie freilich in diesem Moment noch nicht) erreicht, in der heißer Wasserdampf (dank der vulkanischen Tätigkeit reichlich vorhanden) aus einer Bodenröhre auf verschiedene Sektoren der Kolonie verteilt wurde.

Wie weiter? Die Freunde wussten noch nicht, dass man die Türen in dieser Kolonie mit speziell präparierten Würfeln öffnen konnte, die man in dafür vorgesehene kleine quadratische Vertiefungen am Türrahmen drückte. Sie hatten keinen grünen Würfel und deshalb keine Chance, die Steinplatte gewaltfrei zu öffnen. Borthor-Bartl kam auf die Idee, einfach für ein paar Minuten die Schieber der anderen Röhren zu schließen und so irgendwo in der Kolonie den Dampf

abzudrehen – dann würde man schon nach dem Rechten sehen! So geschah es.

Kurze Zeit später öffnete sich die Tür, und dahinter standen sechs in grünes "Ölzeug" gekleidete Dunkelzwerge (das waren "Wasserwarte"), die wirklich den Störfall beheben wollten. Ehe sie irgendetwas unternehmen konnten, wurden sie von Sirena und Zargos eingeschlafert. Nun hatten sie einen grünen Würfelschlüssel! Und der Weg in die Kolonie war frei! Ehe sie die Verteilerkammer verließen, träufelte Kerloas aus einer Flasche Zwergengeist auf die schlafenden Kolonisten. Um das Bild "Trunkenheit im Dienst" komplett zu machen, klemmten sie dem Anführer einen leeren (nach Alkohol riechenden) Lederschlauch unter die Arme. [Die Freunde konnten nicht wissen, dass Leder absolut unbekannt war und dieses "Artefakt" später noch eine wichtige Rolle spielen würde.]

Ihr Weg führte die Abenteurer zunächst zur benachbarten Kondensatorkammer, die unbewacht war [klar, die Wasserwarte schliefen nun unfreiwillig nebenan]. Hier kondensierte der heiße Dampf an den kühlen Wänden der Höhle und strömte als kleiner Bach in irgendwelche Wasserleitungen. Die Freunde wollten nicht schwimmen und liefen lieber zum nächsten großen Platz, der von vielen Dunkelzwergen in kunterbunter Kleidung bevölkert war. Hier wurde eine Hochzeit gefeiert, es gab kühles Pilz(-Bier) vom Fass, und die "neuen Kolonisten" fielen überhaupt nicht negativ auf. Im Gegenteil – einige mehr oder weniger nüchterne männliche Dunkelzwerge waren ganz versessen, mit der bisher unbekannt gebliebenen Kolonistin mit dem scharfen Minirock ins Gespräch zu kommen. Aleunam erkannte ihre Chance und nutzte sie, um den Kolonisten allerlei wertvolle Informationen zu entlocken.

In Klon-Dyk gab es also sechs MoDul, drei vordere (vor der Lavaspalte), namens Fongur [Pilzkulturen], Hul [Kerker], und Glod-Hum [Schmiede], und drei hintere, namens Tryl-Dom [Öl und Artefakte], Auberil [Bücher

und Krankenhaus], und Zipiu [Sitz der Verwaltung]. Wer von einem MoDul zu einem anderen lief, der musste sich am "Umschlagplatz" bei den weiß gewandeten Wachen einen Passierstein besorgen. Überhaupt spielten Farben eine wichtige Rolle bei den Dunkelzwerge – Schützen waren schwarz gekleidet, Kerkerwachen grau, Schmiede trugen rote Overalls mit schwarzen Schürzen, Priester blaue Kutten, die mit silbernen Glöckchen besetzt waren, Thaumaturgen und Alchimisten (also "Laborarbeiter") gelbe Kittel, Wasserwarte und Pflanzler grüne Overalls, Verwalter purpurne Roben und silberne Spitzhüte, und Arbeiter am WEG blaue Overalls. Der "WEG", das war einerseits die Religion der Kolonie und andererseits ein großes Bergwerk, in dem die fleißigen Kolonisten versuchten, eines Tages ferne Welten zu erreichen.

#### **Wir machen den WEG frei!**

Die Dunkelzwerge von Klon-Dyk sind besessen von der Idee des Wagens und des WEGes. Eltern drohen ihren unartigen Kindern: *"Wasch dir jetzt die Ohren, sonst kommt der Große Wagen und überrollt dich!"*

Die Priester der Kolonie ziehen unablässig von MoDul zu MoDul und verkünden die Lehre vom WEG und die große Bedeutung der Arbeit daran. Sie erzählen von den erhabenen Lenkern und dem Großen Wagen und ermahnen die jungen Dunkelzwerge, wie wichtig es sei, frühzeitig seinen Weg durchs Leben zu finden. Die Priester reden auch davon, wie lange der Krieg nun schon währe, und dass man allzeit bereit und immer wachsam sein müsse, damit der Dunkle Feind nicht in die Kolonie eindringe. Hier ein typischer Ausschnitt aus einer Predigt:

*"...in der jeder Dunkelzwerg - und sei er auch noch so klein und unbedeutend - sich einen Anteil an der Unsterblichkeit sichert, denn so hilft auch er mit, den WEG zu bereiten für die Lenker, die dereinst - wenn der Krieg vorbei ist - in all ihrem Glanz erscheinen werden und alle fleißigen Arbeiter in ihrem Großen Wagen mit sich in eine wunderschöne Welt nehmen, wo der Fels so weich oder hart ist, wie man ihn gerade braucht, wo das Pilzbier in Gesteinsadern fließt wie das Gold und einem die gebratenen Fledermäuse in den Mund fliegen..."*

Alle Dunkelzwerge wissen, dass der WEG der einzige Sinn des Lebens ist:

*"Wenn der Krieg vorbei ist, werden die Lenker wieder erscheinen, für die wir den Großen Wagen an einem geheimen Ort ("Garak-Bus") hüten, und sie werden den Großen Wagen auf den WEG bringen und uns mitnehmen in eine bessere Welt. Man muss vorsichtig sein, denn der Dunkle Feind hat überall seine Spione sitzen, und er darf den Großen Wagen nicht bekommen!"*

Also, eins war klar – es gab hier hunderte von Kolonisten, und, Tarnung hin oder her, es war jedenfalls kein guter Plan, als verdächtiges Element aufzufallen.

Ganz vorsichtig wanderten die Freunde deshalb mit den richtigen Passiersteinen von Glod-Hum nach Hul. Eigentlich wollten sie dort das Gefängnis inspizieren (warum, war niemand wirklich klar), aber sie hatten sich erst ein wenig außerhalb des eigentlichen MoDuls umgehört, als sie eine Gruppe von Verwaltern und Wachen beobachteten, die eine Art Volkszählung durchführten. Nein, das wollten sie nicht riskieren, also kehrten sie wieder um und besuchten das Modul Tryl-Dom.

Ihr Weg führte sie durch eine Felsröhre, die eine Lavaspalte überbrückte – und als Zargos durch eines der vielen Kristallglasfenster auf den Lavastrom blickte, meinte er, irgend etwas Großes durch die Dampfschwaden fliegen zu sehen. Ob das der Mergabal war? Sirena war entzückt von dieser Idee: klar, der Sphärenwagen flog über dem Lavastrom hin und her, perfekt jedem unbefugten Zugriff entzogen, und sie mussten "nur" den richtigen Schalter finden, um den Mergabal "an Land" zu kriegen. [Leider falsch. Zargos hatte einen der Lavaschatten erblickt, die die Dunkelzwerge Wyren, also "Fresser", nannten, und sie waren selbst unsicher, ob es echte Lebewesen oder nur Einbildungen waren.]

In Tryl-Dom erfuhren die "Bürger", dass die Spätschicht eingesetzt hatte und ihr Herumspazieren in der Kolonie den Wachen am Umschlagplatz schon beinahe verdächtig vorgekommen war. Geistesgegenwärtig nannten sie die Hochzeit in Glod-Hum als Grund ihrer Verspätung, und damit gaben

sich die Wachen zufrieden, die die meiste Zeit sowieso wie gebannt auf Aleunams hübsche Beine starrten. Die Freunde merkten, dass sie bei praktisch jedem Gespräch mit den Kolonisten in ein neues Fettnäpfchen treten konnten: die Dunkelzwerge lebten hier offensichtlich in einer von der Außenwelt komplett abgeschnittenen Gemeinschaft nach strengen Spielregeln und mit der ständigen Sorge, Verräter könnten einen terroristischen Anschlag auf ihre Wohnblöcke unternehmen.

Da anständige Dunkelzwerge in den "Nachtschichten" offenbar zu Hause blieben, suchten sich die Freunde einen vom MoDul abgelegenen Gang, der an einer Kondensator-kammer endete, und wollten dort ihr Nachtlager aufschlagen. Aber sie fanden keine Ruhe. Zunächst kam ein Thaumaturg durch den Gang, der die Leuchtsteine auflud, damit die Gangbeleuchtung weiterhin funktionierte. Sirena schickte ihn in den Schlaf. Kurz darauf öffneten drei Wasserwarte, die in der Kondensatorkammer gearbeitet hatten, die Tür, um vor dem Schichtwechsel noch eine Routineinspektion der benachbarten Verteilerkammer vorzunehmen. Sirena schläfernte die drei (mit mehreren Versuchen) erfolgreich ein, doch offensichtlich gab es oben in der Kammer weitere Kollegen, die nun die metallene Wendeltreppe herunterpolterten und nach ihren Kameraden riefen.

Flusswind nahm einem Schlafenden schnell den grünen Würfelschlüssel ab und schloss die Tür der Kammer. Dann rannte er zu seinen Freunden, die sich hinter der nächsten Ecke versteckt hatten und abwarten wollten, ob sie verfolgt würden oder nicht. Niemand kam hinterher [die Wasserwarte weckten erstmal ihre Kollegen und einigten sich mit ihnen, dass sie gerade Zeugen eines verräterischen Angriffs auf eine Einrichtung der Kolonie gewesen waren, ein Alarm also durchaus angemessen war].

Als deshalb Borthor-Bartl neugierig zurückschlich, um an der Tür der

Kondensatorkammer zu horchen, was dahinter passieren würde, empfing ihn lautes Poltern. Die Wasserwarte hämmerten von innen gegen die Tür der Kammer und lösten so einen Alarm aus: ein schriller Klingelton ertönte, gefolgt von einer weiblichen Stimme, die laut und deutlich "*Achtung: allgemeine Schutzverletzung in Kondensatorkammer MoDul Tryl-Dom*" rief. Die Freunde hörten, wie diese Alarmmeldung weiter hinten im Gang aufgegriffen und wiederholt wurde, und dann noch weiter hinten, und so weiter – die Meldung lief praktisch durch den Gang, sicher mit keinem guten Ende für sie, die unbekanntes "Bürger"! Flusswind stellte fest, dass er vielleicht schneller laufen konnte als die Meldung weitergegeben wurde, aber dafür war es jetzt zu spät.

Abwarten und sich verhaften lassen, das wollten die Freunde aber auch nicht. Da es nur einen Fluchtweg gab, rannten sie "dem Alarm hinterher", auf den Marktplatz des MoDul zu. Zu spät – im Gang kamen ihnen 10 MoDul-Wachen in weißschimmernden Rüstungen [sie sahen aus wie StarWars-Trooper] entgegen, die mit schussbereit gehaltenen Runenstäben die "BürgerInnen" im Namen Swaturgrims um ihre Kooperation baten.

Unerwartet hatten die Freunde Glück, denn sie benahmen sich vorbildlich und befolgten strikt die für Zivilisten bei Alarm vorgeschriebenen Regeln, nämlich a) sich schnellstens vom Ort des Alarms zu entfernen, b) klare Hinweise auf den Ort des Alarms zu geben ("da hinten hämmern Bürger von innen gegen die Tür") und c) den Wachen aus dem Weg zu gehen. Sehr gut! Danke, Bürger! [Den Wachen wurde erst nach Befreiung der Wasserwarte klar, dass die "Roten" die Verräter waren.]

Puh, noch einmal Glück gehabt. Die Freunde erreichten den zwergenleeren Umschlagplatz des MoDuls, den die Wachen wegen des Alarms alle verlassen hatten (es gab in der Nachtschicht sonst praktisch nichts zu tun, und keiner wollte zurückbleiben, wenn es

galt, einen Verräter zu schnappen oder bei einem Unfall Erste Hilfe zu leisten). Bei den Passiersteinen war also Selbstbedienung angesagt, denn – Nachtschicht hin oder her – die Freunde wollten keinesfalls in diesem MoDul bleiben und warten, bis die Wachen zurückkehrten. Sirena schlug vor, nach Auberil zu gehen, denn da bekanntlich Lesen bildete, wollte sie dort nach Literatur über die Kolonie und den Mergabal suchen. Obwohl ihm seine Freunde abrieten, nahm sich Flusswind eine Handvoll anderer Passiersteine mit (ein Prinzip des Krieger war: "viel hilft viel"). Kaum hatte er Tryl-Dom verlassen, löste er einen Alarm aus, der – wieder hatten die Freunde Glück – nur für die Wachen in Tryl-Dom bestimmt war, die aber allesamt gerade unterwegs waren, um die Wasserwarte zu befreien.

Nun benahm sich auch Flusswind anständig, und die Gefährten eilten durch fast zwergenleere Straßen (und an eisernen, drehbaren, und ständig bemannten Geschütztürmen vorbei) in das nächste MoDul, Auberil. Den dortigen Wachen erzählten sie, dass sie viel zu spät von der Hochzeitsfeier in Glod-Hum aufgebrochen wären, aber sie hätten ihrem verletzten Mitbürger versprochen, ihn baldmöglichst im Krankenhaus zu besuchen, hoffentlich hätten sie den weiten Weg nicht umsonst gemacht? Hatten sie nicht – die mitfühlende Wache ließ sie passieren und zeigte ihnen sogar den Weg zum Tempel, der bekanntlich zu jeder Zeit jedem Bürger offenstand.

Das Tempelportal ist nie verschlossen und hat auch kein Würfelschloss. Hinter einer Vorhalle öffnet sich der größte Raum des Tempels, eine säulengeschmückte Halle, deren eine Wand direkt an der Lavaschlucht liegt. Der Boden ist mit spiegelnden Silberplatten ausgelegt, die Wandverkleidungen sind in den unterschiedlichsten Blautönen gehalten. Große Fenster mit *Zauberschilden* anstelle von Glas bieten einen grandiosen Ausblick auf den düsterroten Riss im Fels, an dessen Grund blubbernd das geschmolzene Gestein fließt. Ein kurzes abschüssiges Gleis führt zu einer Luke in dieser Außenwand. Am oberen Ende des Gleises ruht ein mit Silberbrokat verhängter kleiner Wagen für die Bestattungen. Ein Hebel am Gleissockel neben einer Seilwinde löst den

Wagen aus seiner Verankerung und lässt ihn durch die Luke fahren.

Entlang der Wände sind Inschriften mit Sinnsprüchen über den WEG angebracht:

DER WEG IST DAS ZIEL.

AUF DEM WEG IN EINE BESSERE WELT.

WIR MACHEN DEN WEG FREI!

DER ZWERG DENKT, DER LENKER LENKT.

Der diensthabende Priester namens Bogo freute sich über die eifrigen Bürger (und bewunderte die neue Mode, die Pilzzüchter in Fongur und die Färber in Tryl-Dom hatten wirklich ganze Arbeit geleistet, dieses kräftige Rot und die witzigen Zipfelmützen, das war ein toller Einfall). Hier lief Borthor-Bartl zur Höchstform auf; er erzählte dem Priester, er könnte seit vielen Schichten nicht mehr richtig schlafen, weil er immerzu an den WEG denken müsste und ob die einfachen Aufgaben, die er als Bürger erledigen konnte, wirklich ausreichen würden, um den WEG zu bereiten, und was wohl wäre, wenn er dabei einen Fehler beginge, dann könnte er ja einen UMWEG erzeugen, ach, das wäre alles so schrecklich kompliziert.

Trotz zahlreicher Versprecher (oder gerade deswegen – diese Bürger wirkten glaubhaft verwirrt) gelang es ihm und seinen Freunden, eine Menge über die Kolonie von dem wirklich begeisterten Bogo zu erfahren, der noch nie eine so anregende theologische Nachtsitzung mit wissbegierigen Bürgern erlebt hatte, die sogar Kleinigkeiten, die jedes Kind wusste, bestaunten (aber lag nicht in der Bewahrung kindlicher Neugier ein Schlüssel der Erkenntnis, ein Gedanke, über den er später noch meditieren wollte).

Alle Fragen konnte freilich auch der Priester nicht beantworten, aber da die netten Bürger ja aus Tryl-Dom kamen (für dieses MoDul war er leider nicht zuständig, sonst wären sie ihm bestimmt bei der ein oder anderen WEG-Stunde schon aufgefallen), konnten sie ja

sicher lesen, also empfahl er ihnen, doch einmal eine erbauliche Stunde in der Bücherei zu verbringen, oder, wenn sie ernsthafte Sorgen hätten (das sollten sie wirklich prüfen), so käme auch eine Audienz beim MonTor ("Gemeindeaufseher") in Zipiu in Frage, der ja immer für die Sorgen und Nöte der Kolonie da wäre.

Klasse, dieser Besuch des Tempels war sehr hilfreich gewesen. Die Bücherei befand sich ebenfalls in Auberil, öffnete aber erst bei der Morgenschicht (man brauchte einen blauen Würfelschlüssel). Die Freunde warteten geduldig, bis der erste Priester seinen Dienst antreten würde. Dabei hatten sie Gelegenheit, über den Sinnspruch nachzudenken, der über dem Eingangsportal prangte:

**DIE ERSTE HALLE DER ENTSCHEIDUNG LIEGT RECHTS,  
DIE ZWEITE HALLE DER GEMEINSAMKEIT LIEGT GERAD-  
DEAUS, DIE DRITTE HALLE DER ABLÖSUNG LIEGT IN  
DER MITTE, DIE LETZTE HALLE LIEGT IN DER TIEFE.**

Kaum hatte der Priester endlich die Bücherei aufgesperrt, schon gab es das nächste Problem: die lesehungrigen Bürger hatten keine Lesesteine bei sich (man musste sie beantragen und bekam sie ins MoDul an die Heimadresse geliefert), die die Zugangsberechtigung für die Bücherei darstellten. Moment, freilich hatten sie Lesesteine, sie hatten sie nur irgendwo eingesteckt! Während sich Aleunam bückte, um ihre Stiefelchen neu zu schnüren, entnahm Zargos mit den magischen Spezialhandschuhen El Kyus aus der Sammelkiste der Bücherei zwei "gebrauchte" Lesesteine – der diensthabende Priester bemerkte ihn überhaupt nicht. Aleunam kicherte.

Nun war der Weg frei für Sirena und Zargos, die sich in den Keller der Bücherei begaben und im Saal der Geschichte, der Welten und des WEGes alle Texte durchstöberten, die irgendwie interessant aussahen.

Während die beiden also bis zum Nachmittag beschäftigt waren, lungerten ihre Freunde im Tempel herum, in dem sie am wenigsten

auffielen. Am späten Vormittag mussten sie dort eine "außerordentliche Bürgerbefragung" über sich ergehen lassen: drei Verwalter in Begleitung von sechs Wachen stellten jedem Bürger Fragen bezüglich eines rätselhaften Artefakts. Sie hatten den ledernen Trinkschlauch von Kerloas dabei und wollten von jedem Bürger wissen, ob er irgendwelche Beobachtungen im Zusammenhang mit diesem Gegenstand unbekannter Herkunft gemacht hätte. Die Abenteurer wussten natürlich von nichts und gaben erfundene Namen und Adressen an (da sie alle aus Tryl-Dom stammten, erübrigten sich detailliertere Fragen seitens der Verwalter, schließlich war das Artefakt in Glod-Hum gefunden worden – und die Wasserwarte hatten dort die roten Zwerge gar nicht richtig wahrgenommen, sondern waren sofort eingeschlafen).

Wie hießen also die Freunde? Borthor-Bartl war Wistum, Aleunam Nuam (und ein junger Verwalter wollte – nur von ihr – wissen, welchen Familienstand sie hatte, und als er hörte, sie wäre noch zu haben, gab er ihr seinen Namen und seine Adresse), Flusswind Flumi, und Kerloas? Der Zwerg nannte sich Schlumo Glückstein! Das war natürlich ein äußerst unpassender Name für einen Kolonisten, und die Verwalter schöpften sofort Verdacht. Soso, diese Angaben würden sie mit dem Tryl-Dom-Register vergleichen, und für den Fall eines Verrats sollte sich der Bürger für seine Festnahme bereithalten. Man trieb keine Scherze mit der Verwaltung, die hatte es so schon schwer genug! Kerloas spielte geistesgegenwärtig den Dummen und meinte, man würde ihn halt immer Glückstein nennen, aber es könnte sein, dass dieser Name nicht im Register stünde, das wüsste er nicht. Ach, ein Bewohner Tryl-Doms, der nicht lesen konnte? In der Tat, es gab wirklich hoffnungslose Fälle. Mit einem mitleidigen Schmunzeln beschlossen die Verwalter, die Sache auf sich beruhen zu lassen. Die Freunde konnten aufatmen – dieses Interview ging gerade nochmal gut aus!

Nachmittags waren die beiden Leseratten wieder bei den Freunden, sie hatten tatsächlich ein paar wichtige Informationen gesammelt:

Die Kolonie wurde 1398 nL gegründet – und Metalle und Edelsteine wurden für die Lenker verarbeitet. 1560 nL begann der Krieg gegen den Dunklen Feind. 1561 nL war der letzte Besuch der Lenker mit Übergabe des Großen Wagens zur Aufbewahrung und des BilTore zur Beratung des Herrschers. Garak-Bus wurde in Auberil gebaut. 1600 nL gab es einen Überfall des Dunklen Feinds, kurz darauf das Große Beben.

*„Der Unendliche Fels ist immer und überall. Die Welt ist eine Höhle in diesem Fels. Es gibt noch mehr Welten, und wenn man weit genug gräbt, kann man sie verbinden, so wie die MoDul von Klon-Dyk miteinander verbunden sind.“*

*„Die Lenker kamen und griffen in den Fels und drückten ihn auseinander. So erschufen sie die Schlucht. Sie spuckten auf ihren Boden, und das war der Lavastrom, der noch heute fließt. Dann formten sie die ersten Dunkelzwerge aus der glühenden Lava, um diese Welt zu behüten und zu bewahren. Rastlos waren die Lenker, und so, wie sie aus ihrer Welt gekommen waren, zogen sie sich wieder zurück, um weiter zu reisen, unterwegs in anderen Welten.“*

*„Man muss den WEG suchen in allen Richtungen, doch wenn man ihn gefunden hat, darf man nicht davon abweichen.“*

*„Das ganze Leben ist ein WEG, der vom Großen Wagen vorgezeichnet ist. Wir folgen ihm nur.“*

*„Der WEG zum Wagen führt nur über das Wissen.“*

*„Wir müssen den WEG freimachen für die Lenker und den Großen Wagen.“*

*„Der Große Wagen ist das Gefäß allen Lebens, das überall dort entsteht, wo er entlangfährt.“*

*„Der Große Wagen ruht in Garak-Bus, den Hallen des Wagens. Sie sind kostbar wie eine Kristalldruse. Der richtige Druck öffnet sie, der falsche zerstört sie.“*

*„Die Lenker können mit dem Großen Wagen durch den Unendlichen Fels von Welt zu Welt fahren.“*

*„Wenn dereinst die Lenker wiederkommen, werden sie alle Kolonisten im Großen Wagen mitnehmen zur letzten Schlacht gegen den Dunklen Feind, um danach in eine neue, paradisische Welt zu reisen.“*

Ihr nächstes Ziel war Zipiu – dort wollten sie den MonTor sprechen. In Zipiu fanden gerade Erdarbeiten statt, um das Archiv der Kolonie zu erweitern, und jeder Bürger, der freiwillig mithalf, war herzlich willkommen. Das war natürlich schon wieder eine tolle Gelegenheit für Borthor-Bartl, Sirena und Zargos, heimlich die Regale zu durchforsten, in denen sich Berge von Geburtsregistern, Steuerbüchern, Ertragslisten und ähnlichen Daten stapelten, die alle auf dünnen Metallfolien eingraviert waren. Während die Freunde (allen voran Flusswind) schufteten, suchte Sirena ein paar echte Namen und Adressen aus einem Register heraus, und ihre Freunde fanden eine Karte der Kolonie!

Leider war Garak-Bus nicht eingezeichnet. Die Freunde verließen das Archiv wieder, um nicht weiter aufzufallen (die Arbeiter wurden nämlich überhaupt nicht schmutzig, dank der Illusionsreifen!). Als sie sich nach dem Weg zum MonTor erkundigten, erfuhren sie, dass man bei ihm nur eine Audienz erhielt, wenn man einen Antrag beim zuständigen MoDul-Verwalter gestellt hatte. Naja, bis zu seinem Thronsaal hinschauen konnten sie ja mal [und hier übersahen sie den Nebengang, der in die prall gefüllte Schatzkammer führte – nur der Ordnung halber sei es erwähnt]. Vor dem Thronsaal standen vier weißgekleidete Wachen, die angesichts der sechs "Roten" stramm standen und die vom MonTor erwarteten Besucher mit einem purpurnen Würfelschlüssel in den Thronsaal einließen. Verwundert traten die Freunde ein.

Der Thronsaal ist 10m breit, 30m lang. Der hintere, achteckige Teil ist erhöht und über eine breite Treppe aus schwarzem Marmor zu erreichen, deren oberer Absatz flankiert wird von zwei glattpolierten Säulen aus rotem Granit, auf denen links ein weißer Marmorkopf steht und rechts ein kristallener Kopf. Dahinter ragen die drei Rückwände eines hohen Erkers ein Stück in den heißen Schlund hinein und bieten mit ihren drei großen Fenstern, die an gotische Fensterrosen - komplett mit filigranem Maßwerk - erinnern, einen Blick über die Lavaschlucht. Die Aussicht über den glühenden Strom mit den beiden Brücken, von denen die hintere fast die ganze Zeit hinter wirbelndem Rauch und Dampf verschwindet, ist überwältigend. Zwischen den Fenstern erhebt sich

auf einem flachen Podest ein hoher und breit ausladender, schwarzer Thronessel, dessen Rücken euch zugewandt ist.

In dem monströsen Möbel sitzt ein stattlicher Dunkelzwerg von stolzen 1,30m Größe. Gekleidet ist er in goldene und purpurne, diamantgeschmückte Gewänder mit Pelzbesatz! Er trägt eine dreizackige Krone aus schwarzem Erz. Er sitzt auf dem Thron und streichelt eine große, flauschige Albinofledermaus, die ihre Klauen in seinen Pelzkragen verkrallt hat und ihm kopfüber vor der Brust hängt.

Nein, das war nicht Swaturgrim, der berühmte Zauberfürst der Dunkelzwerg, sondern nur eine Erscheinung, herbeibesworen vom BilTore ("Pforte der Weisheit"), einem außer Kontrolle geratenen mächtigen magischen Artefakt, das einst die Mensch-Maschine-Schnittstelle des Mergabals gewesen war und – nach einigen turbulenten Ereignissen in der Vergangenheit – den Schutz des Mergabals vor heimlichen Eindringlingen und Verrätern als oberstes Ziel auserkoren hatte. Der BilTore wusste, dass der Mergabal, der "Große Wagen", für die Reise zu anderen Welten geschaffen war, und er wollte, dass die Kolonie einen WEG zu diesen Welten fand, damit er seine Aufgabe gut gemacht hatte, wenn dereinst die Lenker zurückkehren und den Mergabal von ihm einfordern würden.

Die Audienz verlief sehr stockend – die Freunde waren ohne Würfelschlüssel praktisch Gefangene des BilTore, der es verstand, sich Respekt zu verschaffen: als sie dem MonTor (also der Erscheinung auf dem Thron) zu nahe kamen, schoss er zur Warnung knisternde Blitze ab, die knapp vor ihren Füßen in den Boden einschlugen. Sie erzählten dem MonTor zunächst, sie wären Kolonisten und wollten sich von ihrem Oberhaupt bestätigen lassen, dass sie wahrhaftig auf dem rechten Weg wären. Diese Geschichte wischte der MonTor aber ungeduldig weg, nein, das war offenkundig Unsinn, man würde ja deutlich sehen, dass keiner von ihnen aus Klon-Dyk stammte! Sie sollten also gefälligst zum Kern ihres Anliegens kommen!

Der BilTore hatte in jüngster Zeit eine Reihe von alarmierenden Hinweisen erhalten, dass sich Eindringlinge von draußen in der Kolonie befanden. Diesmal war es kein Spiel (der BilTore forderte gelegentlich Kolonisten auf, Verrat zu begehen, um seine Sicherheitssysteme zu prüfen), sondern der Ernstfall! Indiz Nummer 1: das Lederartefakt, das

eindeutig "von draußen" stammte. Indiz Nummer 2: eine Gruppe knallroter zipfelmützentragender Dunkelzwerg, die die Wasserwarte in Tryl-Dom eingesperrt hatten, um ungestört zu bleiben. Indiz Nummer 3: Obwohl er, BilTore, kein Problem hatte, in seinem Kristallkugel-Überwachungssystem die Eindringlinge in ihrer wahren Gestalt zu sehen, täuschten sie alle Bewohner der Kolonie mit ihrer roten Tarngestalt, selbst seine Verwalter bei ihrer Befragung im Tempel! Damit war dem BilTore klar, dass das wahre Ziel dieser Fremden nur er selbst sein konnte, und er hatte ein paar Wachen angewiesen, sich vor seinem Thronsaal bereitzuhalten. Wer waren diese Personen nur, Dunkle Feinde oder gar die Lenker selbst? Allerlei sprach dafür, dass es nicht die Dunklen Feinde waren, sonst hätte es viel mehr Tote unter den Kolonisten und überall blinde Zerstörung gegeben. Aber die Lenker hatte BilTore anders in Erinnerung: sicheres gezieltes Auftreten, geradliniges Vorgehen, umfangreiches Wissen, klare Anweisungen – das alles vermisste er bei diesen Fremden.

Die Abenteurer hatten mittlerweile gemerkt, dass der MonTor nur ein "Hologramm" war und ihr wahrer Gesprächspartner der Kristallkopf auf der rechten Granitsäule war, in dessen Innerem Silberfäden im Takt der Sprachsignale aufleuchteten. Flusswind, der schon immer fasziniert war von Geschichten, in denen nicht Menschen, sondern beseelte Automaten die Hauptrolle spielten, antwortete dem BilTore deshalb mit einer Frage: Was würden sie denn seiner Meinung nach wohl hier suchen? Damit brachte er den BilTore deutlich ins Schlingern, denn einerseits konnte das ein Test der Lenker sein, ob er sich an seine Aufgabe erinnerte, andererseits konnte das ein Versuch der Dunklen Seite sein, sein Geheimnis preiszugeben. Hmm hmm, einerseits, andererseits. Der Kopf erwärmte sich – und Flusswind freute sich, denn genauso hatte er sich das vorgestellt: sein Gegenüber war eine doofe Maschine, die sollte doch zu überlisten sein! Aber der BilTore war nicht auf den Kristallkopf gefallen, er fragte seinerseits zurück, wenn sie die wären, die sie zu sein vorgäben, dann sollten sie sich bitte ausweisen, statt um den Algenbrei herumzureden.

So ging es ein wenig hin und her, aber statt sich energisch jeden Disput zu verbitten und dem BilTore unbedingten Gehorsam zu

befehlen, ließen sich die Freunde darauf ein, ihr Wissen über die Vorgeschichte des Mergabals zu prüfen. Wie hieß der Erbauer gleich noch, Alschassio oder Elsa-no-more oder so, nein, Alchessamiore, so war es, und der hatte also den Mergabal hier in Klon-Dyk versteckt. Nun ja, und jetzt wären sie also da und würden den Mergabal gern abholen, bitte schön.

Was der BilTore da hörte, überzeugte ihn nicht wirklich. Das schlechte Maralinga, dass die Fremden sprachen, die bestenfalls bruchstückhaften Geschichtskennntnisse (die sich teilweise so anhörten, als ob sie die von ihm erdachten Geschichtsfälschungen nacherzählten), das alles sprach gegen sie. Andererseits traten sie friedlich auf und kamen mit Sicherheit von draußen – die Toleranz-Schaltkreise siegten schließlich, vor allem, als sich die Freunde als "Boten der Lenker" bezeichneten.

Ok, das konnte der BilTore akzeptieren. Er gab ihnen exakt 12 Stunden Zeit, den Großen Wagen zu finden, der in Garak-Bus versteckt war, mit dem Hinweis "*der WEG ist das Ziel*". Mehr Hilfe erlaubte ihm sein Sicherheits-Programm nicht.

Die Freunde zogen sich also wieder zurück und trafen im Marktplatz von Zipiu auf den (hohen) Verwalter Dodo, der soeben den Auftrag des MonTors erhalten hatte, die "Roten" bei einer geheimen Mission in allen Belangen zu unterstützen. Mit seiner Hilfe hatten die Abenteurer nun überhaupt keine Probleme mehr, sich durch die Kolonie zu bewegen.

Sie gingen wieder nach Auberil und öffneten mit Hilfe eines Priesters die Bücherei (sie war schon geschlossen, es war Spätschicht). Aleunam hatte im Keller der Bücherei die richtige Idee: eine der großen Silberplatten (mit der Inschrift "*der WEG ist das Ziel*") verbarg eine Geheimtür! Dahinter führte ein Gang geradeaus in eine achteckige Halle mit 9m Durchmesser:

Eine 4m durchmessende Halbkugel aus Silber mit goldenen Verzierungen erhebt sich über einem flachen, nach unten spitz zulaufenden Kegel. Darunter befindet sich eine Art Fahrgestell mit acht Rädern, die in acht Richtungen weisen (auf denen es sich also nur um sich selbst drehen könnte). In der Halbkugel sind nach außen gewölbte Bullaugen aus Quarzglas angebracht. An ihrer höchsten Stelle strahlt ein weißer Leuchtstein. Eine Rampe führt von hinten zu einer Luke in der Unterseite des Gefährts.

Die Luke war mit einem farblosen Würfelschloss gesichert – jeder Würfel hätte gepasst. Doch die Freunde meinten, sie müssten erst einen farblosen Würfel finden, und kümmerten sich zunächst nicht weiter um diesen Wagen, den sie zunächst alle für den Mergabal gehalten hatten – und der in Wahrheit eine fiese tödliche Falle gewesen war, die vermutlich einem Abenteurer das Leben gekostet hätte. Zargos hatte mittlerweile die Geheimtür der Bibliothek genauer untersucht und herausgefunden, dass es weitere Geheimgänge nach rechts und links gab. Nach rechts führte der Gang in eine weitere Halle:

Sie ist 9m breit, 6m lang und 5m hoch und ganz mit blauweißen Marmorplatten verkleidet. An der Rückwand sind rechts und links je eine weitere Gangmündung auszumachen. Mitten im Raum stehen nebeneinander zwei ebenfalls marmorne Türrahmen, deren Vorder- und Rückseite mit Silber (links) und Gold (rechts) verkleidet ist. In jedem Rahmen befindet sich auf jeder Seite im rechten Pfosten eine würfelförmige Vertiefung. Zwischen ihnen steht auf einem kleinen Podest eine Büste des BilTore aus Granit mit golden funkelnden Einsprengseln. Dort, wo eigentlich seine Augen sitzen müssten, stecken links ein silberner und rechts ein goldener Würfel im Kopf.

Offenbar gab es noch andersfarbige Würfelschlüssel. Kerloas schickte Dodo los, um einen kompletten Satz Schlüssel zu besorgen. Währenddessen erforschten sie den nach links führenden Gang und kamen im Archiv in Zipiu an. Na schön, also wieder zurück zur "Halle der Türrahmen". Dodo hatte einen Satz frisch aufgeladener Würfelschlüssel besorgt, aber er hatte (und kannte) keinen farblosen, silbernen oder goldenen Schlüssel. Er war froh, dass ihn die Freunde baten, zusammen mit dem Priester in der Bücherei auf weitere Anweisungen

ihrerseits zu warten – ihr Treiben war ihm immer unheimlicher geworden.

Flusswind wagte als erster ein Experiment mit den komischen Türrahmen und wurde beinahe von einem Marmorblock erschlagen, der sich plötzlich aus der Decke über ihm gelöst hatte. Schließlich fanden die Freunde aber doch die richtige Geheimtür, die man mit dem silbernen bzw. goldenen Würfel aus dem Kopf des BilTore öffnen konnte, und hinter der eine Wendeltreppe zur nächsten Halle in die Tiefe führte.

In diesem Moment schaltete sich in BilTores Überwachungssystem ein vergessener Bezirk in seine Schaltkreise: die Hallen von Garak-Bus! Dort waren sie also! BilTore hatte ihre genaue Lage in den Wirren der Vergangenheit vergessen, doch nun war er wieder im Bilde – und seine Selbstzweifel-Schaltkreise gewannen die Oberhand: diese Räume waren streng geheim, und er hatte sie Nicht-Autorisierten Personen zugänglich gemacht! Diese Nicht-Autorisierten Personen waren unverzüglich festzunehmen, am besten, wenn sie den Anfang des WEGes erreicht hätten (an den sich BilTore nun wieder erinnerte).

Die nächste Halle war laut Inschrift über dem Portal der Bücherei die "Halle der Gemeinsamkeit":

Diese sechseckige Halle ist 4m hoch und misst 7m im Durchmesser. Sie ist mit rotweißen Marmorplatten verkleidet, aber wiederum unbeleuchtet. Sechs kreisförmig angeordnete, sechseckige Podeste von je 50cm Durchmesser und 30cm Höhe ragen aus dem Boden. Die Seiten der drei linken Podeste sind mit Silber, die der drei rechten mit Gold verkleidet. In der Mitte der Halle ist ein knapp 2m durchmessendes Sechseck aus Edelmetallen im Boden eingelassen. Die linke Hälfte besteht aus Gold, die rechte aus Silber. In der Decke über jedem Podest befindet sich ein "umgekehrtes Podest", das ebenfalls 30cm nach unten ragt und aus demselben Material besteht wie sein Gegenstück unter ihm.

Kaum stellten sich alle sechs Freunde auf die Podeste, schon kam ein "Aufzug" und brachte sie zur nächsten Halle. Die Gefährten waren fast beleidigt, wie einfach das ging. Borthor-Bartl verpasste zwar beim ersten Versuch den Einstieg, aber die Freunde fuhren halt nochmal hoch und holten ihren Barden nach. Nun kamen sie in die Halle der Ablösung:

Diese Halle ist quadratisch und 3m hoch. Der Boden und die je 5m langen, glatten Wände sind mit weiß schimmernden Alabasterplatten verkleidet. Eine kleine, nur 70cm hohe Pyramide mit gekappter Spitze aus dem gleichen edlen Material erhebt sich in der Mitte der Halle. Sie hat 1m Kantenlänge am Boden. Oben liegt in einer Mulde ein etwa 10cm hohes, 7cm dickes, schwarzweißes Ei.

Flusswind nahm das Ei an sich und schon sauste der Boden der Kammer nach unten. Sie standen auf einer von vier bunten Säulen getragenen Plattform, die – nach Ende des Schachtes – in der Decke einer riesigen Kaverne herauskam und sich schnell zu Boden senkte.

Die ganze Fahrt endet auf dem Boden einer gewaltigen, quadratischen Kaverne von 30m Kantenlänge und einem Deckengewölbe, das bis in 15m Höhe aufstrebt und in der Mitte von vier meterdicken, edelstein- und -metallverzierten Säulen getragen wurde (die jetzt freilich nicht zu sehen sind, da sie die Plattform tragen, auf der sich die Abenteurer befinden). Beleuchtet wird die Kaverne von Leuchtsteinen in den Farben Purpur, Blau, Grün und Gelb.

Aus dieser Höhle führen drei Stollen hinaus. Der größte davon befindet sich inmitten der Nordostwand: Dies ist der offizielle Beginn des WEGes, geschmückt mit einem ebenfalls reich ornamentierten edelsteinbesetzten Torbogen, der in dem bunten Licht funkelt und glitzert. Ein weiterer Stollen in der Südostwand führt zu einer Abraumrutsche an der Schluchtwand, wo er mit einer Reihe anderer Abraumstollen aus tieferen Abschnitten des WEGes zusammentrifft. Der dritte Ausgang in der Nordwestwand verfolgt eine alte, gewundene Goldader, bevor er die größeren Stollen des WEGes wieder erreicht. Die vierte Wand im Südwesten zeigt ein großes Relief, das den BilTore neben einer Darstellung der den Valianern bekannten Welt Midgard zur Zeit vor dem Krieg der Seemeister zeigt.

Vor der Südwestwand steht ein Kontingent Wachen, zwanzig Dunkelzwerge! Sie sind schon ganz aufgeregt, als die Plattform mit den Abenteurern in Sicht kommt. Noch während sie nach unten fahren, eröffnen einige Wachen schon das Feuer. Außerdem wird ein Alarm ausgelöst: "*Allgemeine Schutzverletzung in Garak-Bus!*"

Die Elitewachen feuerten mit ihren Zwergenfeuer-Runenstäben und erzielten bei Borthor-Bartl und Sirena massive Treffer: beide gingen schwer verletzt zu Boden. Da

war nicht mehr an Flucht zu denken – die Abenteurer ergaben sich. Flusswind vergaß vor lauter Aufregung seine Illusionsgestalt und legte das kostbare Ei einfach auf der Plattform ab. Gut, dass Borthor-Bartl aufgepasst hatte! Der Halbling schnappte sich das Ei und versteckte es blitzschnell unter seinem "Gartenzwerg-Outfit". Damit war der Spaß vorbei, die Verräter wurden abgeführt (und waren stinksauer auf BilTore, denn er hatte ihnen ja mehr Zeit versprochen und einfach so sein Wort gebrochen).

Eine Eskorte von 12 Wachen unter Befehl des Verwalters Frolo brachte die Gefangenen in den Kerker nach Hul und sperrte sie dort in türlose, aber durch *Zauberschild* gesicherte Einzelzellen. Flusswind rechnete damit, dass ihn BilTore sehen könnte [falsch], und drohte ihm alles Mögliche an, wenn er nicht sofort freigelassen würde. Um ein Haar hätte der Krieger, der bei El Kyu die Grundbegriffe der Feuerwerkskunst gelernt und einige Sprengkörper bei sich hatte, eine Granate in seiner Zelle gezündet (und neben einer allgemeinen Schutzverletzung eine schwere Rauchvergiftung erhalten). Borthor-Bartl gönnte sich ein Nickerchen, seine Freunde würden ihn schon befreien. Sirena und Aleunam unterhielten sich über die schicken Zwiesprache-Ohringe El Kyus und warteten ebenfalls auf Zargos. Und was tat Zargos? Das einzig Richtige: kaum waren die Wachen weg, bannte er das *Zauberschild* und befreite dann Kerloas aus seiner Zelle – der Zwerg hatte den Schlüsselbund, an dem natürlich die passenden Würfelschlüssel waren! Kurze Zeit später waren alle wieder aus ihren Zellen heraus. Die wenigen Kerkerwachen waren für die Schlafzauber von Zargos und Sirena kein Problem – und der Weg aus dem MoDul war frei.

Auf dem Marktplatz von Hul trafen die Abenteurer den Priester Bogo, den sie schon von ihrer andächtigen Tempelnacht her kannten, sowie Bibo, einen jungen Verwalter. Beide waren voller religiöser Inbrunst – erstmalig war in der Kolonie der Name "Garak-Bus" ausgerufen worden (bei der Schutzverletzung am Anfang des

WEGes, Bibo war zufällig in der Nähe gewesen und hatte es selbst gehört), die "Roten" hatten also ein Zeichen der Lenker gebracht! Zahlreiche kleinliche Zweifel waren nach dieser Verkündung schlagartig von ihnen gewichen, die frohe Botschaft war klar, Garak-Bus existierte, also auch der Große Wagen und die Lenker! Die Kolonie war auf dem richtigen Weg, und die "Verräter" hatten richtig gehandelt und verdienten jede Unterstützung. Und die wollten sie nun bieten, wenn sie dürften. Die beiden Dunkelzwerge waren zwar etwas besorgt über ihren eigenen "Verrat", aber für die gute Sache musste man manchmal etwas krumme Wege gehen, nicht wahr? Schließlich würden sie den "Boten der Lenker" helfen!

Mit Hilfe der beiden Dunkelzwerge konnten die Abenteurer problemlos in die große Kaverne ("der Anfang des WEGes") zurückkehren, um dort mit dem Ei und der kleinen Pyramide auf der abgesenkten Bodenplatte herumzuspielen. Borthor-Bartl merkte, dass das Ei unterwegs gelegentlich kurz vibrierte, dachte sich aber (noch) nichts dabei. Bibo schickte die in der Kaverne noch stationierten Wachen weg und befahl ihnen sechs Freischichten. Allerlei Ei-Versuche später drückte Sirena drei der Kristallstifte hinein, nun konnte man die beiden Hälften drehen, und es rastete in einer Position ein. Wenn man jetzt mit dem Ei herumliefe, piepste es, statt zu vibrieren.

Das brachte die Freunde nicht wirklich weiter. Sie beschlossen, noch einmal den wortbrüchigen BilTore aufzusuchen, der vielleicht einen entscheidenden Hinweis zurückgehalten hatte.

Der BilTore hatte den Verwalter Frolo gebeten, die Verräter gefangenzunehmen, wenn sie am "Anfang des WEGes" auftauchen würden. Das war auch geschehen, sehr schön. Der BilTore plante, die Abenteurer nach dem nächsten Verräterfest als "Hochverräter" zu exekutieren, also ausnahmsweise nicht die sonst übliche Begnadigung zu gewähren (dabei unterschätzte er freilich total die Wirkung des gefundenen "Garak-Bus" auf die Massen – aber soweit kam es sowieso nicht).

Die Mitwisser über den Zugang zu Garak-Bus (Dodo und der Priester, der die Bücherei geöffnet hatte) waren von ihm bereits exekutiert worden (Stoß mit *Macht über Unbelebtes* und Entfernen des *Zauberschilds* vor den Fensteröffnungen zur Lavaschlucht). Damit sollte das Geheimnis wieder geheim sein und der Mergabal in Sicherheit, wie es sein Auftrag war, prima! Außerdem ordnete der BilTore einige Sprengungen im verlassenen Eingangsbereich der Kolonie an, um weiteren Feinden den Zugang zur Kolonie zu erschweren. Der Rückweg zum Transmitterfeld war den Freunden nun endgültig verwehrt.

Diesmal standen vor dem Thronsaal keine Wachen. Bogo und Bibo verzichteten auf eine Konfrontation mit dem Herrn der Kolonie und warteten draußen, was passieren würde. Kaum waren die Freunde eingetreten, schloss der BilTore die Tür hinter ihnen und feuerte mit seinen Blitzen nach ihnen! Diesmal duckten sich die Abenteurer nicht, sondern zeigten ihm entschlossen und voller Vorwürfe das Ei. Sie wußten nun Bescheid und hätten es satt, hinters Licht geführt zu werden! Der BilTore sollte aufhören, sie zu behindern, sondern sich an seine Aufgabe erinnern!

Ei ei ei, jetzt befand sich der BilTore in der Klemme. Die Fremden hatten tatsächlich den Antrieb des Mergabal gefunden, und sie waren wütend über ihn! Dem BilTore fiel nun wieder ein, dass kurz vor dem Ende des Kriegs der Magier ein Geheimkommando im Auftrag des Großmeisters Rhadamanthus in die Kolonie eingedrungen war, um den Mergabal zu stehlen. Dieser Versuch scheiterte, weil sie den BilTore nicht fanden und auch nicht wussten, wie er einzusetzen war, aber bevor sie von den Dunkelzwergen aufgerieben wurden (Versetzen-Zauber funktionierten nicht im erhaltigen Gestein), zerstörten sie den Mergabal (bis auf das Ei). Dieses Wissen hatte er bisher in einem abgeschirmten Speicherbereich verborgen gehabt, doch nun – beim Anblick des Eis – fiel es dem BilTore wieder ein. Er hatte schon einmal versagt!

Der BilTore wurde plötzlich kleinlaut. Also waren die Fremden wirklich die Boten der Lenker, und er hatte – statt ihnen pflichtgemäß zu helfen und die Wahrheit über den Mergabal zu erzählen – Hindernisse in den Weg gelegt. Das durfte er aber nicht! Er wollte dienen, aber er hatte Mist gebaut! Keinesfalls durfte er die Lenker oder ihre Helfer bei der Erfüllung ihrer Aufgaben

behindern! Da gab es nur eins, die Aktivierung der Selbsterstörungsschaltkreise – und der BilTore implodierte, ohne den im respektvollen Abstand wartenden Abenteurern zu schaden. Na bitte, das war genau nach Flusswinds Geschmack – allerdings wäre ein hilfreicher Hinweis vor dem Abgang nett gewesen! Es wurde nun schnell heiß in diesem Raum, da kein *Zauberschild* mehr die Hitze der Lavaschlucht abhielt. Sie zogen sich also zurück.

In den nächsten Stunden rätselten die Freunde sehr mühsam herum, welches Geheimnis dieses Ei barg. Als sie auf Sirenas Vorschlag hin durch den bunten Torbogen am "Anfang des WEGes" schritten, zwitscherte das Ei kurz vergnügt auf. Daraufhin spazierten die Abenteurer durch das riesige verzweigte Stollen-Netzwerk des WEGes und merkten (endlich!!!), dass das Piepsen zunahm, wenn man sich schneller bewegte. Borthor-Bartl schnappte sich einen Erzwagen und bewegte seine Freunde dazu, Platz zu nehmen – und Bogo und Bibo schoben die "Boten des Lenkers", die ihnen nun auf dem heiligen WEG zu den Lenkern vorausgingen, kräftig an. Tatsächlich, die wilde Fahrt (die Bremsen wurden überhaupt nicht betätigt) erreichte ein hohes Tempo, das Ei pfiß immer höher, verschiedene Hindernisse wurden durchbrochen, und dann:

Euer Gefährt rast geradewegs auf zwei kreuzförmig quer über den Stollen verkeilte Bretter zu. Darauf ist irgendein Schriftzug gemalt, den ihr so schnell nicht entziffern könnt, denn schon habt ihr diese Barrikade erreicht - und sie splitternd durchbrochen. Dahinter verläuft der Stollen keine fünf Meter mehr weiter, und dann kippt ihr über die Kante eines bodenlosen Abgrundes. So scheint es jedenfalls, denn ihr fallt und fallt. Die Luft ist heiß, voller Rauch und wirbelnder Aschewolken, rechts und links und in der Tiefe kann man ab und zu Blicke auf ein feurig rotes Glühen erhaschen. Ob dies die Lavaschlucht ist, die ihr bereits kennt, oder ein anderer Abgrund, ist nicht auszumachen. Ihr überschlagt euch langsam und dreht euch allmählich um euch selbst wie in einem apokalyptischen Walzer.

Unvermittelt überschreitet der Pfeifton aus dem eiförmigen Artefakt den Bereich des Hörbaren. Gleichzeitig beginnt die Luft um euch herum immer

stärker zu flimmern. Die Helligkeit der Umgebung scheint zu schwanken, und dann seid ihr plötzlich von einer Sphäre aus taghellem, weißem Licht eingehüllt.

inmitten einer glitzernden blaugrünen Fläche, ist das der Pfortenarchipel?

Erleichtert stellten die Freunde fest, dass sie noch lebten. Sie waren jetzt wohl im Inneren des Eis, mal sehen, wie es weitergehen würde.

### Das Fluggrab des Tancredis

Während die Abenteurer in der undurchdringlichen, leuchtenden Hülle schwebten, wurde das Ei allmählich kälter. Nach einer halben Stunde bekam es feine Sprünge, die sich zu einem Netz aus Rissen über die gesamte Oberfläche ausdehnten. Gleichzeitig bildeten sich auf der Hülle um die Abenteurer dunkle Linien in exakt demselben Muster. Kurze Zeit später zersprang es in viele kleine Stücke.

Im selben Augenblick flackerte die Hülle und löste sich in einem Funkenregen auf. Den Freunden bot sich ein grandioser Anblick:

Die Gänge, Schächte und Stollen im Bergwerk der Dunkelzwerge sind verschwunden. Ihr befindet euch inmitten einer himmelblauen Unendlichkeit, die sich auf den ersten Blick in alle Richtungen - ja, auch über und unter euch - erstreckt. Dieses blaue Nichts ist jedoch nicht überall gleichförmig. Bei näherer Betrachtung scheint es von einer leicht nebelhaften Konsistenz, durchzogen von wabernden Schlieren und Wirbeln, die teils aus sich selbst heraus leuchten, teils dunkler sind oder gar pulsieren. Euch ist nicht klar, wie weit euer Blick überhaupt reicht.

Dann werdet ihr auf etwas anderes aufmerksam. Hinter euch schimmert etwas Gewaltiges, Rundes durch die allgegenwärtige Bläue. Es muss eine wahrhaft gigantische Scheibe oder Kugel sein - die Ränder sind zu verschwommen, um das genau sagen zu können. Über die nebelhafte Oberfläche dieses Kolosses ziehen schleierhafte weiße Flecken und gelegentlich gleitende Lichtblitze hinweg. Dahinter - oder darunter, das ist schwer auszumachen - sind verschiedene Farben und Konturen zu erkennen. Dann wird euch klar, dass es aussieht wie eine riesige Landkarte, deren Größe unmöglich abzuschätzen ist. Ihr entdeckt hinter einem wirbelförmigen Netz aus weißen Flecken eine vage Küstenlinie; dahinter liegt ein Gebirgszug, und jenseits davon erstreckt sich eine graubraune Fläche - sollten das die Küstenstaaten, die Kafberge und die scharidische Wüste sein? Und die Flecken dort, in der anderen Richtung, etwas abseits

Die Abenteurer befanden sich im „Zwischenraum“, dem freien Empyreum zwischen den Sphären. Kurze Zeit später bemerkten sie, wie sich eine Gruppe von dunklen, aber rhythmisch aufblitzenden Formen auf sie zu bewegte. Es waren sechs große, blaue Löwen, die mit mächtigen Schlägen ihrer goldenen Schwingen durch den Zwischenraum glitten. Die Hayyotaru - so hießen diese Wesen aus der valianischen Sagenwelt - kreisten ein paarmal um die Reisenden und bäugten sie neugierig. Dann formierten sie sich in zwei Dreiergruppen rechts und links der eiförmigen Miniaturwelt.

Die geflügelten Löwen strecken ihre Krallen aus - und obwohl sie die Grenzschicht nicht berühren, bewegt sich die Miniaturwelt mit ihnen, fort von der Welt hinter - oder unter - euch. Mit kräftigen Flügelschlägen nehmen die majestätischen Tiere Geschwindigkeit auf. Bald schälen sich aus den nebelhaften Schleiern über euch die Umrisse eines erstaunlichen Gebildes, eines gewaltigen, unregelmäßigen Felsens, groß wie ein Berg. Diese Felsformation ist offensichtlich euer Ziel, da die geflügelten Löwen euch direkt darauf zu ziehen. Beim Näherkommen erkennt ihr, dass die Form doch ein gewisses Muster aufweist: Der Felsen ist in etwa von sechszackiger Gestalt.

Eure blaugoldene Eskorte wechselt nun den Kurs und umfliegt das Massiv. Die Oberseite bietet wiederum einen unerwarteten Anblick. Hier ist der Felsbrocken abgeflacht und eine mit spärlichem Gras und einzelnen Büschen bewachsene Ebene. Um die Mitte verläuft ein langgestreckter, glitzernder Wassergraben, worin sich ein weiterer, kleinerer Felsen, wie ein Hügelzug geformt, erhebt. Jetzt seht ihr auch noch weitere der blaugoldenen Kreaturen, die um diese kleine Welt gleiten.

Die Löwen setzten die Abenteurer sanft auf der flachen Oberfläche am Rande des sechszackigen Felsens ab. Anschließend flogen sie mit mächtigen Flügelschlägen und einem mehrstimmigen Gebrüll zu einigen dunklen Höhleneingängen in dem Felsrücken hoch und verschwanden darin.

Das sechszackige Plateau ist eine Art karge Steppenlandschaft. Zwischen dem dürren Steppengras und den vereinzelt, kleinblütigen Blumen liegen

allerdings viele Steine, und an einigen Stellen durchbrechen flache, kahle Felskuppen die Ebene. Hier und da stehen kleine Büsche sowie die eine oder andere verkrüppelte Zypresse oder Tamariske. An den geschwärzten Steinen lässt sich noch erkennen, dass weite Flächen irgendwann einmal abgebrannt sein müssen. Ihr würdet die Ausmaße des gesamten Plateaus auf einen Durchmesser von vielleicht 400m bis 500m schätzen. Auf einer der nächsten Zacken erhebt sich eine schiefe, turmartige Konstruktion von fleckiger, grauer Färbung.

In der Mitte der sechszackigen Ebene erhebt sich ein langgestreckter Felsrücken aus dunklem Vulkan-  
gestein. Der bis zu 20m steil aufragende Felsen muss an die 200m lang sein. An seiner breitesten Stelle misst er 40m. An drei Stellen ist er von tiefen Einschnitten unterbrochen, über die sich kräftige Brücken aus Stein spannen. Oben auf dem Felsen muss sich einst ein umfangreicher Gebäudekomplex erhoben haben. Jetzt aber sind davon nur noch die Grundmauern und zerbröckelnde, an vielen Stellen geschwärzte Ruinen zu erkennen. Irgend etwas muss die gesamte Anlage gründlich zerstört haben. In etwa 10m Höhe öffnet sich eine Reihe dunkler Höhlen in der Felswand.

Rings um den Felsgrat fließt ein breiter Wasserlauf immer im Kreis, wobei er an dem euch näher gelegenen, höheren Ende des Felsrückens unter einer imposanten zweistöckigen Bogenbrücke in einem 5m hohen Wasserfall in sich selbst zurückfällt. Auch am gegenüberliegenden niedrigeren Ende des Felsens führt eine Brücke über diesen Ringfluss; ein Teilstück ist jedoch hochgezogen. Ab und zu sieht man einen großen, silbrig glänzenden Fisch aus den Fluten springen und mit ausgebreiteten Brustflossen ein ganzes Stück über die Wellen fliegen, bis er klatschend wieder ins Wasser eintaucht. Ihr spürt eine leichte Brise auf der Haut.

Die Freunde gingen schnurstracks auf die nächstgelegene Spitze des Felsens zu. Bar-Ethel, der Untote signalisierende Dolch von Zargos, brummelte fröhlich vor sich hin. Unterwegs trafen sie einen alten Mann mit faltenreichem Gesicht und einem Schopf silbergrauer Haare, der einen Ledermantel trug und sich auf eine silberne Krücke stützte. Er machte einen mittelschwer verwirrten Eindruck, sprach von sich nur als "der Eine" und wusste offensichtlich nicht, wo er herkam oder was er hier wollte. Er wollte nur eins – nämlich nicht allein sein, und schlurfte von nun an den Freunden hinterher. Er brauchte überhaupt keinen Schlaf, und sie waren überzeugt, einen

Untoten vor sich zu haben, halt einen von der Sorte "harmloser Depp".

Sie gönnten sich erstmal eine Ruhepause, bevor sie sich an die Erkundung des "Palastfelsens" machten, dessen Bauwerke auf der Oberseite schwer zerstört waren – dort standen nur noch Mauerreste zwischen lauter Schutthügeln und "Bombentrichtern". Im Innern des Felsens gab es aber viel zu entdecken [ein sehr schönes Dungeon, Leute!].

Ein paar Highlights:

Flusswind sprang gleich zweimal voller *Namenlosem Grauen* in den Fluss [daher sein Name!].

Flusswind klopfte als erster dreimal an das Eingangsportal, über dem der Schriftzug prangte (und prompt ging das Tor auf):

*Dies ist das Grab des Cancredis. Es macht den Himmel auf und schließt die Hölle zu.*

Es gab eine Bücherei und ein Zauberkloster. Offensichtlich konnte man den ganzen Felsen als eine Art Zwischenraumgleiter steuern, wenn man in einem Hexagramm stand und den sogenannten "Lenkerschmuck" angelegt hatte.

Flusswind und Borthor-Bartl spielten mit einem Elfenschädel. Als der Halbling die Runen in beiden Augenhöhlen gleichzeitig berührte, löste er "Blenden" plus "Todeshauch" aus – und beide Freunde überlebten diese Falle, fühlten sich aber danach sehr müde.

Sie fanden eine Kammer, die sechs bequeme Betten enthielt, die mit ihren Namen beschriftet waren. Sie staunten nicht schlecht und hatten endlich ein ordentliches Schlafzimmer.

Nach fast zwei Tagen Herumsucherei stießen sie auf die erste Grabkammer:

Der Raum ist schlicht, aber kostbar eingerichtet. Die ockerfarbenen verputzten Wände sind mit Abbildungen von Szenen aus dem Leben einer hochgestellten Persönlichkeit bemalt: Aufwartung im Palast, Körperpflege, Tanz, Gelage u.ä. Dazwischen befinden sich Abschnitte mit Reihen von Zeichen einer Bilderschrift. Nicht zu übersehen ist ein übermannsgroßer, marmorner Sarkophag, dessen Seiten mit goldenen Schriftzeichen verziert sind. Er wirkt unberührt. Daneben steht noch das 2m lange, bemalte Holzmodell eines meketischen Flussbootes und ein leichter meketischer Streitwagen.

Zunächst sah es so aus, als gäbe es keinen weiteren Ausgang aus dieser Kammer. Ohne den Sarkophag zu öffnen, suchten die Freunde intensiv nach Geheimgängen, fanden aber nichts, bis Sirena mit *Wahrsehen* tatsächlich einen Teil der Ziegelmauer als (mächtige) Illusion entlarvte. Hier ging es also weiter, und alle betraten den nächsten Raum, in dem eine regenbogenfarbige Flamme in einem Hexagramm loderte. Borthor-Bartl wunderte sich als einziger, wo "der Eine" blieb, der sonst immer hinter ihnen herschlurft, und kehrte noch einmal um. Siehe da, er war nicht mehr da! Der Halbling hatte aber keine Lust, als einziger nach dem ollen Langweiler zu suchen, und blieb lieber bei seinen Freunden.

Der "Eine" hatte in dieser Grabkammer eine mächtige finster-göttliche Aura gespürt, die ihm schlagartig sein Gedächtnis zurückgegeben hatte. Da ihn die Fremden gerade nicht beachtetten (sie suchten intensiv nach Geheimgängen), und er nicht wusste, wie er sie einzuschätzen hatte, zog er sich zunächst schleunigst auf die Wendeltreppe zurück, während die Erinnerungen auf ihn einstürzten. Er reagierte nicht, als ihn Borthor-Bartl rief, er war sich gar nicht sicher, ob er gemeint war.

Als der "Eine" etwas später aus den Fenstern des Palastfelsens schaute, fiel ihm wieder ein, dass er eine Schwarze Galeere befehligt hatte, die im Auftrag Rhadamanthus Ljosgard suchen sollte. Dann war da das Luftgefecht mit dem Fluggrab und der Sturzflug seiner abgeschossenen Galeere. Danach nichts. Wo war nur sein Schiff? Er suchte einen besseren Aussichtspunkt oben in den Palastruinen und stattete dem Wrack seines Schiffs einen Besuch ab. Da war nichts mehr zu machen – also kehrte er zurück und öffnete den Sarkophag. Mal sehen, was ihn hier erwartete!

Zusammen erforschten die Freunde den restlichen Teil des Palastfelsens, der unter anderem Vorratskammern enthielt, in denen mit *Macht über die Zeit* konservierte Lebensmittel lagerten. Schließlich hatten die Gefährten einen ersten Überblick über alle Räume gewonnen – jetzt ging es darum, die Rätsel zu lösen und die geheimnisvolleren Ecken näher zu untersuchen. Sie spielten gerade ein wenig mit der regenbogenfarbigen Flamme herum, als plötzlich Bar-Ethel zu brummen aufhörte. Die Freunde wunderten sich zwar, was mit "dem Einen" wohl los war, gingen aber der Sache nicht weiter nach.

Sie kamen auf den Einfall, die versiegelte Luke zu öffnen, die sie am Boden des Zauberlabors gesehen hatten. Damit befreiten sie die darunter eingesperrten Luft- und Erdelementarwesen – die einen waren der "Motor" des Fluggrabs im "Zwischenraum", die anderen nützliche Handwerker beim Ausbau des Palastes und seiner Katakomben gewesen. Die Wesen konnten (zum Glück) das Fluggrab nicht verlassen und mussten später die geplanten Dienste verrichten. Während die übrigen Freunde die Höhle der Erdelementarwesen stundenlang vergeblich nach neuen Geheimgängen absuchten, ruhten sich Sirena und Zargos im Zauberlabor aus. Als Zargos erwachte, bemerkte er, dass Bar-Ethel wieder vor sich hin brummelte. Na, wenn schon.

Sein Interesse sollte sich schlagartig erhöhen, denn als die ganze Gruppe das Zauberlabor verließ, um andere Rätsel zu lösen, hörten sie ganz in der Nähe, wie eine Stimme eindringlich zu einer anderen Person sprach, während dabei Wasser plätscherte. Irgendwer machte sich da am Brunnen zu schaffen – und die Stimme kam ihnen vertraut vor, klar, dass war die des "Einen", aber sie hörte sich längst nicht mehr so abgeschlafft an, sondern voller Energie!

Zargos und Borthor-Bartl schlichen zur nächsten Ecke und spähten vorsichtig in den Gang zum Brunnen. Sie trauten ihren Augen kaum – dort stand eine in grüne Mullbinden gewickelte Mumie, die sich gerade einen

Eimer Wasser über den Kopf kippte, während der "Eine", weitaus weniger gebückt, als sie ihn in Erinnerung hatten, ihr half, den nächsten Eimer aus dem Brunnen zu holen und dabei schnell (in Maralinga) auf sie einsprach. Er schlug offensichtlich der Mumie vor, gemeinsame Sache zu machen, als Team könnten sie locker die Welt erobern, ihre Ausstrahlung und seine Macht, wer könnte sich da noch widersetzen? Die Mumie schien das Geplapper des "Einen" wenig zu kümmern, sie achtete viel mehr sorgfältig darauf, dass auch die Bandagen unter ihren Achseln feucht wurden.

Die Freunde hatten genug gesehen. Sie zückten ihre Waffen, und während Borthor-Bartl, gefolgt von seinen Gefährten, auf die beiden zuing, bereiteten Zargos und Sirena ihre Zauber vor. Die Mumie ignorierte die armseligen Sterblichen und schöpfte erneut Wasser, während der "Eine" ihr anbot, sich mal eben um die Kreaturen zu kümmern. Er warnte die aufsässigen Sklaven, sich ihm, Cerileas Chronor, der rechten Hand des göttlichen Rhadamanthus, zu widersetzen [oops – den Namen hatten die Abenteurer schon gehört, das war einer der sechs im Kerker genannten Namen, also das war ein Dunkler Meister, sollten sie ihre Taktik nicht noch einmal schnell neu überdenken...?], sondern sofort brav in ihre Kajüten zu gehen und auf seine weiteren Befehle zu warten (*Macht über Menschen* auf alle (!) Abenteurer). Aleunam fand, dass der Herr recht hatte, und ging in ihr Bett. Die anderen fünf griffen jetzt erst recht an. Respektloses Pack, das! Na, Cerileas würde es den Aufmüpfigen schon zeigen, er nahm seine Krücke und schwang im nächsten Moment ein lila Laserschwert.

Ein erster Schlagabtausch zeigte, dass dieser Kampf leicht ins Auge gehen konnte. Zunächst rückten die Freunde aber weiter vor und stürten die Mumie beim Duschen. Jetzt reichte es ihr, und sie zeichnete das Symbol des *Todeshauchs* in die Luft. Mist, da gab es nur eins, Panik! Die Freunde flohen aus dem Gang aus der Reichweite des tödlichen Kontaktgifts, während sie hörten, wie mitten

in dem weißlichen Nebel Cerileas zu der Mumie sprach, er würde der Meisterin zeigen, wie leicht er mit diesen Blindgängern fertig würde, sie sollte ihn nur machen lassen! Ihm machte der Todeshauch offenbar nichts aus, und aus dem unheilvollen Nebel trat mit lila Laserlicht Cerileas den Gefährten entgegen. Er erklärte ihnen, als "ihr Käpt'n" würde er ihnen zum letzten Mal befehlen, ihre Rebellion aufzugeben und sich zurückzuziehen, aber daraus wurde nichts.

Ein harter Kampf entbrannte [der Dunkle Meister war ein Untoter 12. Grades], den die Freunde dank ihres Muts und ihres guten Zusammenspiels (Zargos war erstmals zufrieden mit seinem *Elfenfeuer*, und Sirena verlangsamte/beschleunigte nach Herzenslust die Gegner/Freunde) gewannen – Borthor-Bartl führte den tödlichen Streich.

Sie hatten den Kampf beendet – und die Mumie war frisch geduscht. Jetzt kam sie um die Ecke, und die Abenteurer zweifelten, ob sie einen weiteren Kampf überstehen würden. Sie waren fast dankbar, dass die Mumie mit einem Todeshauchkringel jeden Gedanken an einen Waffengang sofort vertrieb. Die Freunde spurteten davon, während die Mumie die Treppe zur Bücherei hochlief.

Sobald es ging, eilten Kerloas und Borthor-Bartl (die beiden "Kleinen") hinterher und spitzten durch die Tür in die Bibliothek. Tatsächlich, die Mumie blätterte (mühsam) in den Wälzern und konnte offenbar lesen! Sie bemerkte die beiden und blies den Flüchtenden einen *Todeshauch* hinterher, bevor sie die Tür von innen verkeilte. Sie wollte ihre Ruhe haben.

Während Borthor-Bartl an der Tür zur Bücherei Wache hielt, dachten sich Aleunam und Flusswind die tollsten Fallen aus, in die sie die Mumie locken würden (in der Machart von "Eimer mit Zauberöl über der angelehnten Tür") – die anderen schliefen in ihrem Zimmer.

Nach der Erholungspause wollten sie der Mumie nun endgültig das Handwerk legen. Sie versperrten zunächst die Tür zum Treppenaufgang zur Bücherei, damit die Mumie keinen Fluchtweg hatte, und näherten sich der Bücherei dann von der anderen Seite. Dabei kamen sie auch in der Grabkammer vorbei – klar, der Sarkophag war offen, eine Brechstange lag daneben, Cerileas hatte die Mumie befreit, das hatten sie sich schon gedacht. Sie schlichen sich an die Hintertür der Bücherei, mit Zwergenfeuerstäben bewaffnet, die sie in Klon-Dyk erbeutet hatten. Die letzten Feinheiten ihres Angriffsplans diskutierten sie dann ausführlich unmittelbar im Gang, und die Mumie hörte etwas und öffnete die Tür, im gleichen Augenblick, als sie Borthor-Bartl endlich öffnen wollte. Kampf! Man konnte mit den Zwergenfeuerstäben längst nicht so toll schießen, wie das die Freunde gedacht hatten (tja, die Übung der Dunkelzwerg war halt nicht zu verachten). Aber das änderte nichts daran, dass sie die Mumie vernichten konnten: Flusswind enthauptete sie mit einem kühnen Schwerthieb [20/100].

Sie schleiften ihren Körper ins Zaubelabor, in dem sich eine Esse befand; Flusswind trug den Kopf der Mumie. Diese immer noch feuchte Untote musste vollständig verbrannt werden! Sie fachten die Esse an, die zum Glück gut belüftet war, und blieben dabei, als die Flammen die Mumienteile verzehrten. Was leuchtete denn da in ihren Überresten auf? Ein x-förmiges Amulett aus Kristall verbrannte nicht, sondern lag unversehrt im Feuer, und Zargos konnte eine Maralinga-Inschrift lesen: *"Keine Macht der Schlächterin!"*. Siehe da, ein interessantes Artefakt. Es wurde geborgen und abgekühlt, und Zargos steckte es ein.

Sie setzten ihre sorgfältige Suche in den Palastruinen oben auf dem Felsen fort. Sie fanden zwei steinerne senkrecht stehende Sarkophage, deren Inneres schön verziert, aber sonst leer war. Kerloas wagte als erster, sich darin allein einschließen zu lassen. Es war keine tödliche Falle, sondern ein

Transmitter, der die Freunde einzeln an unterschiedliche Stellen des Fluggrabs versetzte, auch in einen geheimen Bereich, dessen Zugänge sie bisher übersehen hatten. Hier stießen sie auf die zweite Grabkammer:

Der ganze Raum ist in altvalianischem Stil eingerichtet. Drei Bänder aus leuchtend blau glasierten Tonkacheln ziehen sich entlang der ockerfarbenen Wände. Die untere Reihe zeigt Wellenlinien und verschiedenartige Meerestiere. Das mittlere Band enthält nur eine endlose Reihe schreitender geflügelter Löwen. Die obere Kachelreihe weist Wolken sowie verschiedene Vögel, Drachen und andere Geschöpfe der Luft auf.

Bronzene Feuerschalen stehen in den Ecken. Der Boden ist mit polierten Bohlen aus Edelmholz ausgelegt. In der Mitte steht ein schlichter, schwarzer Marmorblock, über den quer ein silbernes Tuch gelegt ist. Auf dem Block liegt der reglose Körper eines Mannes. Der Mann ist in einen kostbaren, blausilbernen Umhang gehüllt, die Hände auf der Brust gefaltet. Er sieht erstaunlich gut aus, ist über 1,80m groß, breitschultrig und hat mittellanges, kastanienbraunes Haar. Seine bernsteinfarbenen Augen sind geöffnet, und ein leichtes Lächeln umspielt seine Mundwinkel.

Rund um den Marmorblock verläuft eine dunkelrot ausgemalte Inschrift in Maralinga:

*Oh ihr Seelenjaeger, oh ihr Kinder eures Schoepfers, die ihr die Seelen fangt, ihr koennt allen in der ganzen Welt nachstellen, aber ihr werdet mich nicht fangen, denn ich habe meine Seele davongebraecht, ich habe meinen Koerper gerettet, ich gebe meine Zauberkrast nicht auf.*

Das war das Grab des Tancredis. Die Freunde handelten sehr klug und beseitigten nicht die "Zeitblase". [Mehrere Dämonen 9. bis 13. Grades wären ziemlich fies gewesen.]

Von ihrer Entdeckung angespornt, probierten sie nun den anderen Sarkophag aus. Jetzt wollte Zargos mal als erster "verreisen", ließ sich einsperren – und wurde gelähmt und gleichzeitig unsichtbar (seine Amulettkapsel hatte nicht geholfen). Sirena und Aleunam zogen den Elf aus dem Sarkophag und behüteten ihn oben auf dem Palastfelsen, während Flusswind und Borthor-Bartl den anderen Transmitter testeten, ob er sie irgendwann noch an eine andere Stelle befördern würde. Das tat er nicht, aber die

beiden nahmen noch das ein oder andere erfrischende Bad, weil sie eine mächtige (Illusions-)Welle von einem Balkon in den Fluss spülte. Kerloas legte sich wieder ins Bett, er war einfach zu müde.

Flusswind beschloss, auf eigene Faust in die Kammer der Erdelementarwesen hinabzusteigen, um sie zur Zusammenarbeit zu überreden. Doch die Erdmänner hassten den zweiten Teil dieses Worts, das hatten sie schon tausend Mal gehört, am Schluss bedeutete es immer, dass sie arbeiteten und die anderen nur herumörgelten, dass es nicht schnell oder perfekt genug lief. Nein, danke, sie fielen auf nichts mehr herein. Flusswind war etwas enttäuscht, aber auch er musste einsehen, dass ohne kraftvolle Beschwörung keine Chance bestand, Wesen einer anderen Dimension in seine Dienste zu zwingen.

Oben auf dem Felsen bemerkten Aleunam und Sirena, dass Bar-Ethel in Zargos Kleidern plötzlich zu brummen anfing. War der Elf jetzt zum Untoten geworden? Unsicher blickten sich die beiden an.

Unten kletterte Flusswind gerade aus dem Schacht des Zauberlabors, da sah er, wie sich die Asche in der Esse zu einer vagen Frauengestalt geformt hatte und aus der Tür auf den Gang schwebte. Die Mumie war wieder da! Er rannte ihr hinterher, aber sie drehte sich um und widmete ihm einen Todeshauchkringel. Na gut, dann alarmierte er eben erst die Gefährten.

Oben war soeben Zargos wieder sichtbar geworden und man konnte per Augenzwinkern eine erste Verständigung herstellen. Deshalb also brummelte Bar-Ethel, er hatte die Mumie gespürt. Was konnte man bloß tun? Sie kamen auf die Idee, das X-Amulett auf dem Amboss des Zauberlabors zu zerstören. Wie sie es erwartet hatten, konnte man dem Teil nichts anhaben, jedenfalls nicht mit normalen Waffen. Als Borthor-Bartl aber anfing, mit Bar-Ethel auf dem Amulett herumzuschneiden, konnte er tatsächlich eine

Kerbe anbringen – und ein komisches Sirren lag plötzlich in der Luft. Alle erwarteten, dass die Mumie angreifen würde, und machten sich kampfbereit, während Borthor-Bartl das Amulett attackierte.

Und die Mumie kam, aber nicht durch die Tür – sie flog direkt durch die Fensteröffnung ins Labor (und löste vor den Fenstern etliche Zauber aus, die ihr aber nicht schadeten). Ihr Ziel war der Amboss und Borthor-Bartl, aber so weit kam sie nicht – Aleunam und Flusswind hielten sie auf. Dem geschickten Halbling gelang es, das Amulett zu zerstören, die Mumie raste vor Wut – und Flusswind tötete sie erneut und diesmal endgültig.

Ganz in der Nähe ihres Zimmers entdeckten die Freunde einen weiteren Geheimgang und fanden die dritte Grabkammer:

Der Boden dieser Kammer ist mit einer Reihe edler Pelze ausgelegt, die Wände sind hellblau gestrichen. In einer kugelförmigen, schwach regenbogenfarbig schillernden Blase steht ein kostbares Himmelbett mit silberfarbenen Vorhängen und Baldachin. Die Vorhänge sind zugezogen, so dass ihr nicht sehen könnt, ob jemand im Bett liegt oder nicht.

Das verhangene Himmelbett fängt plötzlich an, von innen heraus zu leuchten, zuerst in einem tiefen Kobaltblau, das jedoch immer heller wird. Gleichzeitig werden die Vorhänge von einem unspürbaren Wind gekräuselt, und es hat den Anschein, als ob seine Wellen echte Wasserwellen hervorbringen, die vom Bett aus durch den Raum fließen. Währenddessen schwillt ein Geräusch wie von Meeresbrandung immer weiter an, bis es den ganzen Raum fast ohrenbetäubend laut ausfüllt. Zu dieser Zeit ist das Bett von einem regelrechten Strahlenkranz blendend weißer Helligkeit umgeben. Ihr müsst die Augen zusammenkneifen und die Ohren zuhalten, so sehr schmerzt die Licht- und Lautfülle.

Dann lässt der Glanz und das Meeresrauschen nach, und dort, wo zuvor das Bett gestanden hat, liegt eine große, geöffnete rosafarbene Muschel, in der ihr umrisshaft eine stattliche, männliche Gestalt erkennen könnt.

Eine irgendwie vertraute Stimme bat die Abenteurer um ihre Namen. Und dann...

Die regenbogenfarbigen Schleier verdichten sich, und ihre Bewegung wird rascher. Während die Farben immer kräftiger werden, beginnt die Blase zu pulsieren. Schließlich verblassen die wild wirbelnden Farbschleier wieder und ein heller, durchdringender, singender Ton erklingt. Nach 30 Sekunden erlischt die Blase, und gleichzeitig bricht das schon recht unangenehme Singen ab.

Als die Abenteurer die Vorhänge öffneten, erlebten sie eine große Überraschung. Im Bett schlief ihr alter Bekannter, Nasser Bedr'ussuman, der sich im Covendo Mageo von ihnen verabschiedet hatte. Sein glattes, blaues Haar trug er jetzt allerdings fast schulterlang und offen.

Nasser begrüßte seine "Erwecker" hochofren. Ja, er zeigte sich richtig begeistert darüber, dass sein Plan tatsächlich geklappt hatte. Er war neugierig zu erfahren, was den Abenteurern seit ihrem letzten Zusammentreffen widerfahren war – und er befreite sie von den Illusionsreifen, die er recht verwirrend fand, wenn man sich locker unterhalten wollte.

Natürlich nahm Nasser erst ein erfrischendes Bad und aktivierte seine Diener (die Skelette), die ihm und den Freunden ein köstliches Mahl bereiteten. Nasser nahm gern Borthor-Bartls Einladung zu einem Pfeifchen an, und dann erzählte er seine Geschichte.

"Es begann mit dem Brief aus dem Tankritstein. Der war nämlich von mir selbst geschrieben. Nachdem ich ihn gelesen hatte, wusste ich, was ich zu tun hatte. Wartet, ich komme später noch auf diesen Brief zurück. Sobald ich also im Covendo Mageo nicht mehr gebraucht wurde, flog ich zurück zu meinem Turm in Mokattam.

Dort stürzte ich mich in eine Reihe magischer Forschungen. Ich wusste nun, dass wir ein kampfstärkeres Fahrzeug brauchen würden als den alten Mergabal des Alchessamiore, denn unsere Welt bedurfte dringend des Schutzes vor einer Entdeckung durch die Herrscher Myrkgards. Aber derartige Konstruktionen würden viel Zeit kosten, sehr viel Zeit - Zeit, die wir nicht hatten. Ja, es konnte durchaus sein, dass es bereits zu spät war.

Der Brief hatte mir jedoch eine Möglichkeit offenbart, bei der uns sozusagen alle Zeit der Welt zur Verfügung stand. Ich frischte also den Zauber

*Achnihad Almadhi* (Schwingen der Vergangenheit = *Reise in die Zeit* in Scharidisch) wieder auf. Damit gelang es mir, Kontakt zu einem Magier aus der Regierungszeit der Horemhet Menhit, auch bekannt als "Die Schlächterin", aufzunehmen. Einfach war das nicht, denn allein um die Spanne bis an den Beginn unserer Zeitrechnung zu überbrücken, braucht es schon an die fünf Stunden, so dass die Zeit vor Ort - oder vielleicht besser, vor Zeit – bei jedem Besuch nur sehr knapp bemessen war, schließlich blieb mir ja nur die Spanne zwischen Mondauf- und -untergang. Aber ich will nicht klagen.

Warum ich gerade diese Epoche des meketischen Reiches gewählt hatte? Nun, Menhit war eine grausame Herrscherin, aber sie förderte auch die Kultur und die Zauberei in ihrem ständig wachsenden Reich. Es war eine Blütezeit für die Magie. Viele Magier arbeiteten am Hofe der Horemhet an der Verbesserung ihrer Künste. Und auch im ganzen Land standen den Zauberkundigen großzügige Mittel bereit - vorausgesetzt, Menhit kam in den Genuss ihrer Forschungen, und zwar in absehbarer Zeit. Sonst konnte es geschehen, dass plötzlich ein Incheper in den Resten der Tür stand und einem die gesamte Laboreinrichtung zertrümmerte. Ich habe sogar von einem Fall gehört, in dem ein unabhängiger Magier, der im Verdacht stand, mit den Hurratern im Bunde zu sein, Besuch von einem Vergelter bekam, einem Petbe-Akref. Der steinerne Krötenkopf tat nichts weiter, als den Zauberer auf Schritt und Tritt zu verfolgen. Der Magier floh über das Meer in das wilde Serendib. Dort dünkte er sich sicher, doch als eines Morgens eine triefende, über und über mit Tang und Muscheln behängte Gestalt über den Strand auf ihn zu kam, da setzte er in seiner Verzweiflung mit seiner Magie seinem Leben selbst ein Ende, bevor der Petbe-Akref nahe genug heran war, um dies zu verhindern. Tja, so war das damals unter der Schlächterin in Ta-meket ... Das mit den Hurratern war aber wohl nur erfunden. Ich glaube eher, dass es eine persönliche Sache zwischen Menhit und dem Magier war.

Aber ich komme vom Thema ab. Rechopte, der Zauberer, den ich aufsuchte, war sehr interessiert an einigen Tricks, die ich ihm aus seiner Zukunft zeigen konnte. Die Verständigung? Die war nicht so problematisch, wie Ihr vielleicht denkt. Als Zauberkundiger konnte er meine Seele erkennen, und nachdem wir mit Zeichensprache die Grundlagen einer Verständigung gelegt hatten, lernte er bald, meine geisterhaften Lippen zu lesen. Es gab einen regen Erfahrungsaustausch zwischen uns beiden, und schließlich willigte er ein, das Experiment zu wagen, um das es mir eigentlich ging. Er besorgte die richtigen Ingredienzen, bereitete die Wanne mit dem flüssigen Wachs vor und ich bettete meine Seele dort hinein.

Ihr müsst wissen, dass nach meketischem Glauben die Seele eines denkenden Lebewesens aus zwei Teilen besteht, dem Ka und dem Ba. Der Ka gilt als die schöpferische Lebenskraft, die Fähigkeiten der Person, während der Ba ihre spirituelle Seele, ihre Identität darstellt. Nun ist es überliefert, dass die Magier der Meketer einen Zauber beherrschten, der dem Ka eines Menschen körperliche Gestalt verleihen konnte, gewissermaßen einen Doppelgänger schuf - aus Wachs. Der Ba bleibt dabei im alten Körper. Wir hatten aber meinen Körper nicht zur Verfügung, und es lag auch nicht in meinem Interesse, mein Ba in der Gegenwart zurückzulassen.

So benutzten wir eine in den Monden zuvor gemeinsam entwickelte Variation, die es ermöglichen sollte, dem Ka und Ba eine Manifestation aus Wachs zu verleihen. Dazu war es jedoch unumgänglich, dass ich sechs Stunden im Wachsbad verharrte, um die Verbindung zu meinem Körper in der Gegenwart unwiederbringlich aufzulösen. Denn der Silberfaden reißt, wenn die *Achnihad Almahdi* enden, und das ist unweigerlich beim Untergang des Mondes der Fall.

Ja, zugegeben, es war ein großes Risiko, aber es gab auch viel zu gewinnen - sozusagen eine ganze Welt...

Nun, wie Ihr seht, gelang das Experiment. Ich sitze vor euch - wenn auch nicht in Fleisch und Blut, so doch in Wachs verschiedener Konsistenz. Ich kann euch versichern, dass es sich genau wie das Original anfühlt. Nachdem ich aus dem Wachsbad kam, hat es mich aber gut drei Monde gekostet, wieder in den Vollbesitz all meiner geistigen und körperlichen Fähigkeiten zu gelangen.

Ich verbrachte noch einige weitere Monde mit Rechopte und nahm auch die meketische Form meines Namens an: Tu-noser. Es war eine schöne Zeit, interessant und lehrreich, aber ich musste weiter und so brach ich auf, schloss mich in Sinda einer Karawane nach Norden an, mit der ich bis nach Meknesch an der Sabilmündung reiste. Dort bestieg ich ein Schiff, das mich an der Küste der Insel Tanit absetzte. Tanit...

Noch fast unberührt lag sie da, diese Insel inmitten des Meeres der Fünf Winde. Tja, damals war es noch keine 20 Jahre her, dass jenes Volk dort Fuß gefasst hatte, dass sich später als Valianer einen großen Namen in der Geschichte machen sollte. Stolz waren sie und entschlossen, sich niemals wieder vertreiben oder versklaven zu lassen. Aber dazu brauchten sie Verbündete, mächtige Verbündete oder besser: verbündete Mächte...

Doch ich schweife schon wieder ab. Tagelang wanderte ich am Strand entlang, bis ich jene Bucht erreichte, in der ich ihn traf, für den ich die lange Reise unternommen hatte. Ihr könnt euch denken, wer

es war? Der legendäre Tancredis Falmibar, Vermittler zwischen Valian und Nothuns, Magier, Baumeister und Berater einer jungen, aufstrebenden Nation. Ihr dachtet doch nicht etwa, ich sei Tancredis?

Ich wusste, dass ich ihn am Strand finden würde, so wartete ich dort auf ihn. Auch später trafen wir uns oft in jener Bucht. Dort konnten wir ungestört reden, und der Blick reichte weit nach Süden übers Meer, wo irgendwo Ta-meket liegen musste...

Tancredis war ein recht erfolgreicher Berater am jungen Hofe des gerade erst im Aufbau begriffenen valianischen Staates. Ich muss zugeben, ihm in manchen Dingen mit meinem Wissen unter die Arme gegriffen zu haben. Doch ich will mich jetzt kurzfassen. Zusammen erdachten wir das Fluggrab und bauten es auf einer kleinen Insel vor Tanit mit Hilfe einer Truppe Felldvergar, die Tancredis noch einen Gefallen schuldig waren.

Einst war es ein wunderschöner Palast gewesen, doch die Schwarze Galeere, deren hässliches Wrack noch draußen auf der Ebene liegt, hat ihn völlig ruiniert. Zum Glück hielten diese Katakomben stand.

Nun ja, schließlich stieg unser „Sphärenpalast“ auf, was nicht ganz ohne Begleiterscheinungen vonstatten ging (so öffnete sich kurzfristig eine neue Vulkanspalte an der Stelle, wo die Grundmasse des Fluggrabes aus dem Meeresboden gerissen wurde).

Seitdem warte ich auf eure Ankunft, um euch nach Myrkgard zu bringen, damit ihr die Welt retten könnt!“

Sein Freund Tancredis war im Fluggrab gestorben und von Nasser unmittelbar nach seinem Ableben in einer „Zeitblase“ gefangen worden. Tancredis hatte zu Lebzeiten Ärger mit einem Dämonenfürsten, dem er seine Seele – nach seinem Ableben – versprochen hatte, ein Pakt, der ihn, so fürchtete er, zu einem schrecklichen Blutdämon machen würde. Mit Nassers Hilfe war ihm dieses Schicksal bisher erspart geblieben.

Die „Mumie an Bord“ war der Preis der Götter:

#### Der Preis der Götter

Etwa zur gleichen Zeit, als Tancredis seinen Palast zum Fluggrab umbaute, hatten die Götter Ta-mekets ein ernstes Problem.

Die Regentschaft der Horemhet Menhit währte bereits seit über 150 Jahren, und die meisten davon waren eine Zeit des Schreckens. Die meketischen Götter betrachteten sie als eine Gefahr für ihr Volk und sahen sogar noch Schlimmeres voraus. Auch waren sie erbost über Menhits offenen Hochmut selbst ihnen gegenüber. Und wenn die Götter der Psedjet zürnten, dann handelten sie auch - wenn auch nicht immer mit gleichem Bedacht und Erfolg.

Schon ihre Kinderlosigkeit lag nicht allein daran, dass sie keine Zeit hatte, Nachkommen auszutragen, wie sie es in den offiziellen Chroniken festhalten ließ. Vielmehr verweigerte Heket der grausamen Herrscherin die Fruchtbarkeit ihres Schoßes. In den bekannten Geschichten über die Witwe des Nachtherrn heißt es auch, sie hätte im Jahre 20 nL den Freitod gewählt, um des Nachlebens teilhaftig zu werden. Das wäre an sich erstaunlich, hätte sie doch als Anhängerin des meketischen Glaubens die Reise nach Ta-nater auch später noch antreten können. Die eigentliche Gefahr bestand für sie höchstens darin, aufgrund ihres schlechten Charakters von den Göttern das Nachleben verwehrt zu bekommen. Eine längere Lebenszeit, angefüllt mit "ausgleichenden" guten Werken, hätte die Chancen der Schlächterin eher noch erhöht.

Nun, ihr Tod war nicht so freiwillig, wie es offiziell verlautbart wurde. Die Götter selbst sorgten dafür, dass die Horemhet von der Priesterschaft des Chepru unmerklich beeinflusst und regelrecht in den Tod getrieben wurde. Sie sprachen ihr von großen und mächtigen Geheimnissen, die sich ihr erst im Nachleben offenbaren würden und beschrieben ihr Ta-nater als ein blühendes Land, das nur darauf wartete, von einer starken Herrscherin im Handstreich erobert zu werden. Schließlich war Menhit soweit, dass sie sozusagen das Paradies stürmen wollte. Sie zog sich allein in den Totentempel der Nekropole von Weset zurück, umgab sich mit mächtigen Schutzzaubern, stieß sich einen vergifteten Dolch ins Herz und ließ sich lachend durch das Totentor fallen!

Natürlich wollten Götter der Psedjet nicht eine derart gefährliche Frau auf das Paradies ihrer Gläubigen loslassen. Sie mussten zudem dafür sorgen, dass kein Totenbeschwörer jemals ihren Leib finden könnte, um sie wiederzubeleben oder ihren Geist herbeizurufen. Menhits Rache würde fürchterlich sein!

Da traf es sich gut, dass der meketische Magier Tu-noser im jungen Valian plante, einen Teil Midgards von dieser Welt hinfort zu heben. Chepru erschien diesem mächtigen Sterblichen und gläubigen Anhänger der Psedjet und bot ihm Unterstützung für sein Vorhaben an, im Austausch gegen einen kleinen Gefallen. Genauer gesagt, der Gott der Erde und uralten Geheimnisse sagte Tu-noser ganz offen, dass das

Fluggrab ohne seine und die Hilfe seiner heimlichen Geliebten, der Göttin der äußeren Himmel, Pachet, niemals diese Welt verlassen könnte. Ob dies nun eine ehrliche Analyse oder eine Drohung war, sei dahingestellt. Der Magier jedenfalls nahm die Hilfe an und akzeptierte den Preis.

Die meketischen Totentore lagen ebenso wie der Palast des Tancredis auf Kreuzungen der magischen Kraftlinien. So leiteten Heket und Nebthut den Leichnam der ungeliebten Horemhet zum Palast um, wo sie von Nasser und Tancredis in Empfang genommen, einbalsamiert und in dem Sarkophag eingeschlossen wurde. Das Fluggrab verließ erfolgreich diese Welt und sicherte Menhit gegen jedweden unerlaubten Zugriff.

Die Sache mit den Tankritsteinen konnte ihnen Nasser auch erklären:

"Als der Palast fertig war, konstruierten wir die Tankritsteine und platzierten in jeden einen Brief an mich. Den ersten setzte Tancredis als Grundstein in den Bau der ersten Magierschule Valians und bestimmte, die übrigen ebenfalls nur als Heimsteine für Magierakademien, -gilden o.ä. zu verwenden, und zwar zusammen mit einem Sinnspruch - naja, den kennt ihr ja schon aus dem Covendo Mageo. Die dreizehnfache Ausfertigung war eine reine Vorsichtsmaßnahme."

Da Nasser noch etwas schwach auf den Beinen war, machten die Freunde am nächsten Tag einen Ausflug zum Wrack der Schwarzen Galeere.

Das war gar kein Turm, das ist das Heck eines Schiffes, das sich dort vor euch steil aus der Ebene erhebt, als wäre es an dieser Stelle vom Himmel gefallen! Erstaunlich, dass es nicht umgefallen ist. In einem unregelmäßigen Bereich von 20 bis 30 Metern um das Wrack ist die Erde außen schwarz verbrannt und geht in eine schwarzbraune, glasige Fläche über, aus der scharfe Kanten und Ecken ragen.

Das Heck wirkt noch halbwegs intakt und ragt etwa 8m hoch in schiefem Winkel aus den zersplitterten und verkohlten Trümmern des übrigen Rumpfes. Verbogene Metallteile, geborstene Planken und viele undefinierbare Objekte liegen herum. Manche scheinen zum Teil in dem verglasten Boden eingebettet zu sein.

Kerloas und Zargos kletterten im Korridor hoch und beseitigten die verkeilten Wrackteile, die den Durchgang nach oben versperrten. Dabei fiel den untenstehenden

Freunden ein hühnereigroßer wunderschöner Diamant (10.000 GS) zu Füßen, der an einem Ende eine goldene Öse eingesetzt hatte. Auf einer Seite war eine Einlegearbeit in Gold und einem unbekanntem schwarzen Metall zu sehen: eine zweiköpfige, zu einer Acht verschlungene Schlange, deren Mäuler ineinander verbissen waren.

Borthor-Bartl barg das kostbare Stück – und zog schockiert seinen schlagartig verdorrten Arm zurück. Aua! Flusswind tat es ihm nach (mit Handschuh). Ihm ging es ebenso. Aua aua! Gut, dass Sirenas Heilkünste (diesmal) diese Verletzung beseitigen konnten! Die Freunde wollten den Diamanten schon liegen lassen, aber Flusswind überredete Kerloas, ein kleines grobes Steinkästchen zu hämmern, in das er den Edelstein einpackte.

Als Kerloas und Zargos in den freigelegten Korridor hochkletterten, machten sie in einem der Räume eine scheußliche Entdeckung: sie fanden die verstümmelte Leiche Sirenas! Sie hatte keine Beine mehr und nur noch den linken Arm bis zum Ellenbogen. Das war übel. Andererseits war dieser Fund sehr wichtig, zeigte er doch, dass die Theorie der Doppelgänger stimmte, und er zeigte auch, dass die Bewohner Myrkgards bereits aktiv auf der Suche nach Ljosgard waren. Nasser erklärte, dass die Schwarzen Galeeren mit Lebewesen als Treibstoff führen, und die Dunklen Meister hätten offenbar Sirenas Körper in kleinen Stückchen zugesetzt, um sie als menschlichen Kompass auf dem Weg durch den Zwischenraum nach Midgard zu führen.

Die (echte) Sirena war schockiert über diese Neuigkeiten, stimmte aber Nasser zu, der ihr riet, die Leiche ihrer Doppelgängerin feierlich nach Ljosgard zu schicken – immerhin hätten die Freunde so einen Teil ihrer Aufgabe schon erfüllt. Gesagt, getan. Die Freunde ließen es sich nicht nehmen, gut gemeinte Beerdigungansprachen zu halten. Sirena war mehr als erleichtert, als der Sarg ihres Doubles endlich das Fluggrab verließ.

Langsam rutscht der Sarg die Rampe hinab, durchbricht in einem Schauer aus Regenbogenfarben das Firmament des Fluggrabes und treibt in gerader Linie auf die Welt "unter" euch zu. Als die letzten Takte der Musik verklingen, ertönt ein Plätschern aus dem Ringfluss: Zwei Valiadru springen vom Fluggrab in gleicher Richtung wie der Sarg und zischen silbrig glänzend rechts und links an ihm vorbei.

Nasser erklärte den Abenteurern, wie sie mit dem Fluggrab zur Schwarzen Sphäre kommen würden. Dazu müssten sie mit Unterstützung eines von Tancredis und ihm eigens für diesen Zweck ausgearbeiteten Zaubers die Affinität oder Seelenverwandtschaft zu ihren Doubles derart verstärken, dass das Fluggrab zum Aufenthaltsort der Doubles, also nach Myrkgard, gezogen würde. Im Felsen selbst befanden sich runde Kammern, die zusammen mit ihren Verbindungsgängen ein riesiges Hexagramm bildeten. In jeder Sternkammer müsste sich ein Abenteuer aufhalten, und Nasser würde den speziellen Zauber ausführen, der ihre Seelen miteinander und mit dem Antrieb des Fluggrabes verbinden würde. Sie müssten sich nur auf ihre Doubles konzentrieren (sofern es solche gab). Sobald sie an ihrem Ziel ankämen, würde Nasser den Zauber abrechen und ihnen Bescheid geben. Ihre Seelen würden dann augenblicklich wieder in ihre eigentlichen Körper zurückgezogen: alles ganz ungefährlich.

So war es auch. Die Freunde hatten seltsam intensive Träume, in denen sie Szenen der Vergangenheit neu durchlebten. Sirena besiegte – im Körper von Zargos - im Kerker von Oktrea den Nachtmahr. Zargos unterlag – im Körper Borthor-Bartls - dem Drachenfürsten Verminaard. Borthor-Bartl erstach – im Körper Flusswinds – in einer winterlich kalten Burg "voller Klöterfallen" die Hexe Ashgor, die ihm einst beinahe die Kehle durchschnitten hatte. Flusswind wurde – im Körper Aleunams – im Pengannion-Massiv von einem Oger erschlagen und in dessen Speisekammer geschleppt. Aleunam musste sich – im Körper Kerloas – der Zugriffe eines betrunkenen Piraten erwehren, der dem Zwerg den Bart

abschneiden wollte, und rannte ihm davon. Und Kerloas erschlug im Körper Sirenas einen Feuerteufel, der ihn bei seiner Totenwache auf einer Insel im Pfortenarchipel stören wollte.

Die Freunde wurden gleichzeitig von Skeletten Nassers geweckt und zu ihm gebracht. Sie hatten Myrkgard schon fast erreicht, aber nun wurden sie von den "Abfangjägern" angegriffen, denn eine Schwarze Galeere kam auf sie zu:

Inmitten der schlierigen Wirbel taucht ein schwarzer Fleck auf. Er ist nicht groß, aber im Gegensatz zu seiner Umgebung recht scharf umrissen - und diese Umrisse werden allmählich größer. Nach einer Weile erkennst du wellenförmige Bewegungen rechts und links des Flecks, und dann ist dir plötzlich klar, worum es sich handelt: Es ist ein Schiff, ein schwarzes Schiff mit je zwei Reihen von Riemen auf jeder Seite, das da genau auf euch zuhält! Es muss mächtige Magie enthalten, sonst wäre es kaum über eine so große Entfernung im Zwischenraum zu sehen. Auf seiner Oberseite blitzt es golden auf, und umschwirrt wird es von kleinen, schwarzen Punkten.

Kerloas und Sirena ritten auf den Hayyotaru und griffen als „Kavallerie“ zunächst die merkwürdigen ponygroßen Spinnen an, die die Galeere begleiteten. Das war aber ziemlich sinnlos, denn die Spinnen konnten leicht ausweichen. Eine bessere Taktik war es, im Sturzflug auf die Schwarze Galeere zuzufiegen und die "Kampfizirkel" (es waren dort acht Magier an Großer Magie beteiligt) mit Fernangriffen und Zaubern zu belästigen.

Während Nasser das Fluggrab steuerte, übernahmen die anderen vier Gefährten die Kontrolle über die magischen Ballistae, die die Skelette bereits in den Höhlen des Palastfelsens aufgebaut hatten. Mit ihrer Hilfe feuerten sie mächtige Speere aus kaltem gelben Feuer auf die Galeere [8w6-8 Schaden, das war echte Arracht-Magie], denen die Angreifer, die noch dazu schlechter zielen konnten, letztlich unterlegen waren. Die Schwarze Galeere wurde vernichtet und fiel in einer gewaltigen Explosion auseinander:

Der gigantische Feuerball der zerstörten Galeere von Myrkgard dehnt sich weiter aus und verschlingt die beiden davontreibenden Schiffshälften. Die Häufigkeit der violetten Lichtblitze nimmt ab, und auch die feurige Wolke verliert an Leuchtkraft, als plötzlich ein tiefschwarzer Drachenkopf, eingehüllt in eine golden schimmernde Aura, aus der Mitte des Flammenwirbels hervorstößt: Eine zweite Schwarze Galeere, die hinter der ersten, außerhalb eurer Reichweite gelauert hat, schiebt sich aus dem verlöschenden Brand mit unheimlicher Beharrlichkeit genau auf das Fluggrab zu!

Wo der Zauberschild der Galeere das Firmament des Fluggrabes berührt, kommt es zu einem Funkenregen, und das drohende Sphärenschiff schiebt sich über den Rand der sechseckigen Felsebene. Sobald es zur Gänze innerhalb der Miniatursphäre ist, senkt sich das Gefährt, bis es mit dem Kiel gerade den Boden berührt. Sofort springen zu beiden Seiten des Bugs Rumpfkappen auf und bilden Gangways, über die ganze Horden von Soldaten in dunkelglänzenden Kettenhemden ausschwärmen. Ihre schwarzen Wappenröcke zeigen ein euch wohlbekanntes Abzeichen: das blaue Pentagramm im grünen Flammenkreis, umringt von der goldenen Amphisbaena. Es müssen Hunderte sein!

Die schwarzen Horden ordnen sich erschreckend schnell zu geordneten Schlachtreihen und rücken in zwei gleichgroßen Abteilungen auf die beiden Endbrücken des Palastfelsens vor. Da wird das Wasser des Ringflusses plötzlich unruhig, und überall schießen silbern blinkende Valiadru aus den Fluten, lange Tropfenfahnen hinter sich herziehend. Mehr und immer mehr dieser wunderschönen Fische verlassen das Fluggrab. Die Truppen der dunklen Herrscher Myrkgards geraten kurz ins Stocken, setzen ihren Marsch dann aber wieder scheinbar unaufhaltsam fort.

Nasser befahl den Abenteurern, sofort mit blauen Löwen das Fluggrab zu verlassen. Und er gab das Kommando „*Feuerring!*“

Die ersten Angreifer haben den Brückenkopf am hinteren Ende des Felsens erreicht, als sich der Fluss erneut regt. Das Wasser nimmt einen rötlichen Ton an, Flammen züngeln über dem Wasserfall auf und breiten sich rasend schnell in Fließrichtung um den Palastfelsens herum aus. Wieder halten die Soldaten an, während sich der Fluss in einen hoch auflodernden Feuerring verwandelt, hinter dem der Felsrücken kaum noch zu erkennen ist. Dann bilden sich feine Risse im Boden, die das ganze Plateau durchziehen und immer größer werden!

Die geordneten Truppen lösen sich auf, als die Soldaten in Panik über den auseinanderreisenden Boden zurück zur Galeere laufen. Doch das

sechseckige Plateau bricht schneller auseinander. Es löst sich in einzelne Schollen auf, die von dem sich ausdehnenden Feuerring in alle Richtungen abgesprengt werden. Die Schwarze Galeere und ihre dunklen Horden gehen in einem mahlenden Strudel aus großen und kleinen Felsbrocken unter!

Das Feuer erlischt, und übrig bleibt nur der schlanke Palastfelsen, der mit der Spitze voran immer weiter auf Myrkgard zutreibt, auf die Schwarze Sphäre!

Die Freunde ritten mittlerweile alle auf den blauen Löwen, und Nasser, der mit einigen „Funkkontakt“ über Stirnreifen hatte, riet ihnen, schnellstmöglich zu landen, da die Hayyotaru in der Schwarzen Sphäre nicht lange überleben würden. Nasser selbst wollte versuchen, das, was vom Fluggrab übrig geblieben war, einigermaßen sicher in Myrkgard zu Boden zu bringen.

Zuerst hat es den Anschein, als würde die Magie des Fluggrabes ausreichen, es langsam nach unten schweben zu lassen, doch dann senkt sich der Bug immer stärker, und die übergroße Felsnadel nimmt allmählich immer mehr Geschwindigkeit auf. Nasser steht mitten zwischen den Palasttrümmern im offenen Lenkerraum, das Haupthaar wehend, der Blick starr nach vorn gerichtet, während sein Grab in einem steilen Winkel immer schneller auf die große Küstenstadt hinabsinkt, deren Lichter im Dunkel der Nacht emporfunkeln. Schließlich verschwindet das einst so stolze Gefährt in einer gewaltigen Fontäne im Meer. Dabei reißt es noch ein Geschwader Schwarzer Galeeren mit in den Untergang.

Die Hayyotaru wurden immer durchscheinender und ihre Konturen zusehends schwächer. Instinktiv steuerten sie die Freunde über offenes Wasser. Schließlich blieb nichts mehr von den blaugoldenen Wesen übrig, und die Gefährten stürzten hinab ins kalte Meer. War ihre Ankunft in Myrkgard gleichzeitig ihr Ende?