

A.39 Die Schwarze Sphäre

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteuer 2001, Pegasus

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2001 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden

Sturz in eine neue Welt

Die Freunde stürzten also hinab ins dunkle Meer einer fremden Welt. Außer Aleunam, Borthor-Bartl, Flusswind, Kerloas, Sirena und Zargos waren plötzlich auch Versaria Beau und GreifInn bei ihnen! Wo kamen die denn bloß her?

Ganz einfach - GreifInn hatte geplappert. Der Halbling genöß die Gastfreundschaft des diatrischen Covendo Mageo sehr ausgiebig und ließ sich das köstliche Essen und Trinken im Gästehaus schmecken, während er die angeblichen "Spätfolgen seiner harten Legionärszeit" auskurierte. Besonders eindrucksvoll fand er die Wachträume Versarias, die dank der guten Pflege des Konvents nun endlich ihre Lungenentzündung überstanden hatte. Die Amazonin trieb ja ein noch dreisteres Spiel als er, um die Vorzüge ihres Kuraufenthalts zu verlängern! Ihre "Visionen" einer düsteren Parallelwelt Midgards waren tolle Hirngespinnste, nichts weiter - oder etwa doch nicht? GreifInn erkundigte sich einfach bei den Experten des Konvents - und schwuppdiwupp, schon sah er sich gezwungen, zusammen mit Versaria ein Geas abzulegen, um anschließend im Ratssaal von den Vorsitzenden des Konvents verhört zu werden. Die Magier waren entsetzt: sie hatten glatt eine Doppelgängerin, nämlich Versaria, übersehen, als sie die anderen auf die Reise nach Myrkgard schickten! So ein Malheur - damit bestand ja weiterhin eine deutliche Anziehungskraft zwischen den Welten! Conteja Isabela bestand auf einer unverzüglichen Entfernung der Amazonin aus Ljosgard. Dank der Körpersubstanz der sechs anderen Weltenretter war eine Reise zu den Sphären nun mit hoher Wahrscheinlichkeit möglich, also sollte sie doch einfach ihren zwielichtigen Freunden folgen, und den frechen Halbling, der hinter

ihrem Rücken ständig Grimassen schneiden würde, gleich mitnehmen. Andere "Freiwillige" fanden sich im Konvent nicht für dieses Himmelfahrtskommando - schließlich wusste ja keiner, wo sich die Zielpersonen gerade aufhielten.

Der Palastfelsen des havarierten Fluggrabs tritt hoch über dem Hafen von Thalassa in die materielle Sphäre ein. Die riesige Felsnadel stürzt in das äußere Hafenbecken und erzeugt eine gewaltige Fontäne. Ein gerade auslaufendes Geschwader Schwarzer Galeeren und zahlreiche vor Anker liegende Handelsschiffe werden mit in die Tiefe gerissen. Ein ohrenbetäubender Lärm von splitternden Masten und berstenden Schiffswänden schreckt die schlafende Stadt - es ist Nacht - auf. Die ungeheure Masse des Palastfelsens drückt eine Sturzwelle über die Kaimauern, die anliegende Gebäude beschädigt. Riesige Steintrümmer werden beim Aufprall hochgeschleudert und prasseln wie ein Vernichtung bringender Hagel herab. In dieses brodelnde Chaos stürzt ihr hinab, denn eure halbempyräischen Reittiere, die Hayyotaru, lösen sich auf, als sie in die materielle Sphäre eindringen.

Keine Zeit zur Wiedersehensfreude! Alle schlugen unsanft im aufgewühlten Meer auf und erlittenen zahlreiche Prellungen - vom geschluckten Salzwasser und den verlorenen Ausrüstungsteilen ganz zu schweigen. Aleunam, Kerloas und Versaria wurden besonders übel zugerichtet - und Borthor-Bartl wäre beinahe ertrunken. Beinahe - denn ihm und seinen Freunden wurden Rettungsringe zugeworfen!

Nachdem die Sturzwelle sich gelegt hat, erblickt ihr vor euch eine unförmige Masse, die von einigen Lampen notdürftig beleuchtet wird. Es sind Hausboote, die wegen der heftigen Wellenbewegung knirschend aneinanderstoßen. Ihr werdet von dem Wellenausläufer zu einem der Hausboote gespült. Von oben fällt Licht aufs Wasser, helle Stimmen rufen sich etwas zu. Ihr erkennt zwei kleine, Laternen haltende Gestalten, die sich über euch gegen den Himmel abzeichnen. Dann fliegen euch Rettungsringe entgegen, und eine der Gestalten sagt etwas in einer fremden Sprache, die der *Vallinga* ähnelt ("Wir helfen

Euch, Ihr Herren!"). Ihr werdet nacheinander auf das Boot gezogen. Nun seht ihr eure Retter genauer: Zwei Halblinge in zerrissenen Lumpen!

Die freundlichen Halblinge hießen Trutiu und Ugarbertus; sie waren Sklaven, die die Abenteurer aufgrund ihrer Waffen und Rüstungen für die Wachen eines Handelsschiffs hielten. Es stellt sich heraus, daß hier eine ganze schwimmende Siedlung von Hausbooten voller Halblinge vor Anker lag. Die Boote waren miteinander vertäut und durch Bretter und Seilbrücken verbunden. Das ganze Halblingsdorf war auf den Beinen – die Wellen hatten die Boote schwer durcheinander geschüttelt, Planken zerstört und Seile zerrissen; ein paar Boote waren sogar umgestürzt und es gab auch einige schwer verwundete Halblinge.

Trutiu und Ugarbertus boten der Gruppe Obdach in ihrem Hausboot an, in dem sie mit ihrer Familie wohnten. Sie hatten Glück mit ihrem Boot gehabt und freuten sich nun, ein paar Bürger oder Söldner Thalassas gerettet zu haben. Die beiden Halblinge waren sehr unterwürfig zu den Freunden – mit Ausnahme von Zargos, den sie insgeheim für den frisch erbeuteten "Braten" der fremdländischen Wachen hielten (er hatte ja noch gar kein Brandzeichen!), und der Halblinge Borthor-Bartl und GreifInn, die wohl die Sklaven der Truppe waren, wobei es schon seltsam war, wie vorlaut sich diese gegenüber ihren Herren aufführten (und auch bei ihnen fehlte ein ordentliches Brandzeichen auf dem rechten Fußrücken sowie das vorgeschriebene eiserne Halsband). Auch mit Kerloas sprachen sie nur ungerne, denn dieser Zwerg war vermutlich ein Spion des Zweikronenreichs, und die Herren sahen es nicht gerne, wenn man sich mit diesen zweifelhaften Gesellen einließ.

Sie redeten also am liebsten mit dem Waffenmeister "Flusswind", der offensichtlich der Chef dieser Truppe war, und seinen drei ungezogenen Mägden, Aleunam, Sirena und Versaria. Sie redeten? Ja, hätten sie gerne getan - wie es sich für

anständige Sklaven gehörte, warteten sie freilich auf entsprechende Anweisungen Flusswinds, aber leider bleiben diese fast vollständig aus. Bestimmt hatte der Herr einen Schock erlitten, als er ins Wasser gestürzt war! Schade, dabei platzten Trutiu und Ugarbertus vor Neugier! Aber wenn die Herren schwiegen, mussten sie es eben auch tun. Die Freunde erfuhren daher kaum mehr, als dass sämtliche Halblinge auf den Booten das Eigentum von Meister Ixion waren und auf ihre Einschiffung in die *Oran Estralu* warteten, um dort in der Landwirtschaft und im Gartenbau eingesetzt zu werden.

Na wenn schon - erschöpft legten sich alle Gefährten - bis auf GreifInn, der Wache hielt - schlafen, um bis zum Morgengrauen wieder zu neuen Kräften zu kommen. Sie hatten wohl tatsächlich Myrkgard, die Schwarze Sphäre, erreicht.

Die Jagd beginnt

Im rosigen Morgenlicht des folgenden Tages bot sich den Freunden folgendes Bild.

Der zerbrochene Palastfelsen blockiert den Hafen von Thalassa - genau genommen ist es der Handelshafen, der dem rundgemauerten Kriegshafen vorgelagert ist. Kein Schiff, weder Fischerboot noch Kriegstriere, ist in der Lage, ein- oder auszufahren. An einigen Stellen ragt die unregelmäßige Felsenoberfläche gut 10-20 Meter aus dem Wasser heraus, einige Steintrümmer sind tief in den Schlamm des Beckens eingesunken und werden nur knapp vom Wasser bedeckt. Überall seht ihr auch Planken, gesplitterte Masten und Ruder sowie Leichen, die auf dem Wasser treiben. Auf den Kais wimmelt es von Söldnern, die mit Aufräumarbeiten beschäftigt sind. Zwischen den Trümmern der Flotte staken auch mehrere mit Söldnern bemannte Boote herum, die die Toten umwenden.

Am Kai bemerkten die Abenteurer eine auffällige Gestalt: eine hochgewachsene Person, mit grüner Gesichtsfarbe und langen jettschwarzen Haarsträngen, die in eine purpurne Tunika gekleidet war, die einen großen, runden Brustausschnitt hatte. Das war Scismo, ein Schwarzalb, der als „Stadtzofar“ eines der wichtigsten und mächtigsten Ämter Thalassas ausübte. Er

stand aufrecht in einem einspännigen Prunkwagen aus vergoldetem Elfenbein, der von angeketteten Elfen gezogen wurde. Seine Leute suchten systematisch alle Boote ab.

Da saßen die Gefährten aber schön in der Falle! Ganz offensichtlich suchten der Stadtzofar und seine Truppen im Hafengebäude und auf den Kaimauern nach irgend etwas oder irgend jemanden - doch nicht etwa nach den Passagieren des havarierten Fluggrabs? Die Freunde warteten erst einmal ab, ob auch die Boote der Halblinge durchsucht würden - und tatsächlich, das wurden sie! 12 Söldner und Scismo persönlich hatten sich diesen Teil des Hafens vorgenommen und kamen immer näher. Da ihr Tun aber viel weniger spektakulär war als das Bergen der Leichen und schwer Verwundeten aus den zerschmetterten Galeeren, gab es auf diesem Abschnitt der Kaimauer nur wenig Schaulustige in kunterbunten Gewändern und Rüstungen aller Art. Das brachte die Freunde auf den Einfall, einfach aus dem Halblingsboot heraus die Kaimauer zu erklimmen und sich als "Söldner der Bergungsmannschaft" unter die Zuschauer zu mischen; Zargos hatte sich vorsichtshalber mit einem Stirnband die Ohren verbunden.

Gesagt, getan. Nur Borthor-Bartl und GreifInn blieben auf dem Hausboot zurück. Als letzter wollte Flusswind auf die Leiter steigen, als ihm bereits die Leute Scismos entgegen kamen, die nun gerade dieses Hausboot durchsuchen wollten. Mit einem markigen "also, immer so weitermachen, Leute" versuchte der Krieger die Situation zu retten, aber als ihn darauf der Anführer der Wachen fragte, wer er denn eigentlich wäre, verpatzte er seinen Auftritt mit der Antwort: "Ich bin der bekannte Flusswind"! War ihm vielleicht zu Kopf gestiegen, dass man ihn gelegentlich schon mal für den Chef der Truppe gehalten hatte?

Wie auch immer - dieser Name war dem Anführer der Wachen vertraut! Er schrie sofort begeistert: "Ergreift ihn! Sie sind hier!" Angesichts der Übermacht fügte sich

Flusswind in sein Schicksal und ließ sich festnehmen. Seine Freunde oben auf der Kaimauer knirschten vor ohnmächtiger Wut mit den Zähnen. Obwohl die Söldner die Halblingsboote nun besonders gründlich untersuchten, entdeckten sie weder Borthor-Bartl, der flink von einem Boot zum anderen sprang, noch GreifInn, der sich unter seinem Elbenmantel in eine schmale Nische gekauert hatte.

Der herbeigeeilte Scismo schäumte vor Wut. Am liebsten hätte er ein paar Halblinge erwürgt, aber er wagte es nicht; schließlich waren sie das Eigentum Ixions, seines einflussreichen Gegenspielers im *Viarchat* (der aus 100 Seemeistern bestehenden Regierung des Valianischen Imperiums) und einen solchen Ausrutscher konnte er sich nicht erlauben. Dieser lange gesuchte Ljosgard-Terrorist Flusswind war natürlich ein fetter Fang; noch schöner wäre es gewesen, auch seine Komplizin Versaria Beau zu verhaften sowie die übrige Mannschaft dieser seltsamen "Fluggaleere", die da ins Hafengebäude gestürzt war, aber das wäre wohl zu viel des Glücks auf einmal gewesen. Nun galt es, den Gefangenen schleunigst in seinen Palast zu schaffen, ehe der Meereszofar seinerseits Besitzansprüche geltend machen konnte.

Regierung des Valianischen Imperiums

Das Valianische Imperium wird vom **Viarchat**, dem Hof aus hundert Seemeistern, regiert. Herkunft, Reichtum und die nicht selten erkaufte Unterstützung durch andere Viarchen entscheiden über die Aufnahme als Viarchatur in das höchste Staatsgremium, das Gesetzgeber, Richter und Vollzieher in einem ist. Dennoch ist der Viarchat nicht frei vom übermächtigen Einfluss des zum Gott erklärten Rhadamanthus. Neben dem Seemeisterhof kennt Thalassa die zwei **Zofare**, die höchsten Titel, die der Viarchat vergibt. In der Vergangenheit wurden die Zofare nur im Kriegsfall ernannt und mit militärischen Vollmachten ausgestattet. Heute besitzen sie weitgefaste Befugnisse, können Gesetze geben, als Richter angerufen werden und Streitkräfte befehlen (und nehmen dem Viarchat einiges an Arbeit ab). Der **Meereszofar** unterhält die Kriegsflotte und die Häfen Thalassas, kontrolliert die Schiffswege und schützt im Kriegsfall die Stadt zur See. Der **Stadtzofar** ist für die Instandhaltung der Stadtmauer und der Tore

verantwortlich und übernimmt im Kriegsfall die Verteidigung Thalassas zu Lande.

Die Zofare müssen ihre Aufgaben aus eigener Tasche finanzieren, und sie sind meistens sehr erfindungsreich im Beschaffen ihrer Geldmittel. **Scismo**, der Stadtzofar, lässt Söldner durch Thalassa patrouillieren und verlangt von den Bewohnern Thalassas "Polizeisteuer". Der derzeitige Meereszofar **Kapuras laskat** unternimmt jährlich Raubzüge gegen die aranischen und nahuatlantischen Küsten, angeblich zum Schutz der Handelsrouten, in Wahrheit aber um sich zu bereichern. Außerdem transportieren einige seiner Schiffe Sklavenjäger, die ihr schmutziges, aber profitables Geschäft an den Küsten Nordvesternesses und des Ikengabeckens betreiben. In den letzten Jahren ist die Ausbeute aber stetig geringer geworden, so dass laskat seinerseits Söldner auf die Straßen Thalassas schickt, für die er eine "Schutzsteuer" erhebt.

Voller Vorfreude auf die kommende Folterung "seines" Terroristen ließ sich Scismo in seinem Prunkwagen nach Hause fahren, in seinen Palast Oskrandor auf einer nahegelegenen Anhöhe der Ultulberge nördlich von Thalassa. Seine Söldner eskortierten den Gefangenen zu Fuß durch Thalassa dorthin. Ein dummer Fehler, denn so konnten ihm seine Freunde quer durch die Stadt folgen. Mit Hilfe des Tranks *Unsichtbarkeit* gelang übrigens auch Borthor-Bartl die Flucht von den Booten. Er schloss sich den anderen an. Als er mitten auf der belebten Straße plötzlich sichtbar wurde, packte ihn Sirena reaktionsschnell und führte ihn von nun an am Halsband spazieren. Verständnisvolle Blicke folgten ihr - jaja, diese kleinen Racker hatten nur Unsinn im Sinn und brauchten eine strenge Dressur!

Während also GreifInn erst einmal auf dem Halbblingsboot blieb und lieber ein weiteres Nickerchen machte (und so kein Risiko einging, sich in dieser fremden Welt zu verplappern), folgten die Freunde den Bewachern Flusswinds - und überfielen sie vor den Toren Thalassas im Blickschutz einer günstigen Bodenwelle. Zwar ging das Überraschungsmoment verloren, da Versaria frühzeitig hinter ihrem Gebüsch entdeckt wurde, aber gegen die Zauberkraft von

Sirena und Zargos, die die meisten Söldner einfach einschlummern ließen, und den wilden Kampfstil von Kerloas, der ihren Anführer abschlachtete, hatten die Mannen Scismos keine Chance. Flusswind war wieder frei (und sehr erleichtert)! Als echter Zwerg dachte Kerloas daran, die gut gefüllte Lederbörse des toten Anführers mitzunehmen - ihr Inhalt reichte für die gesamten Kosten der Gruppe in Thalassa. Und nun nichts wie weg und hinein in die Straßen der Stadt!

Natürlich tobte Scismo in seinem Palast, als er etwas später von diesem Überfall erfuhr. Der Terrorist hatte tatsächlich zahlreiche Freunde, die mit ihm den Absturz überlebt hatten - und sie hatten ihn bis auf die Knochen blamiert! Er schärfte seinen Söldnern das genaue Aussehen Flusswinds und Versarias ein und trieb sie an, in Thalassa nach dem Verbleib dieser Übeltäter zu fahnden.

Unterwegs in Thalassa (Tag 1)

Die Freunde begannen einen Stadtbummel. Im vornehmen Kart-Hadascht wurden sie Zeugen einer öffentlichen Diskussion zwischen dem Dunklen Meister Ixion, einem der mächtigsten Männer des Viarchats, und dem Gelehrten Mutumbal, die sich über die Behandlung der in jüngster Zeit immer respektloser werdenden Sklaven stritten. Mutumbal, der für das Prinzip "gütiger Herr, getreuer Diener" eintrat, musste sich schließlich Ixion beugen, der diese verräterischen Ideen, die an den Grundfesten des Imperiums rüttelten, für in höchstem Maße bedenklich fand: „Man soll seine alten und schwachen Sklaven verkaufen, ganz so, wie man alles, was abgenutzt und dadurch wertlos ist, ablegen muss. Nur so kann man eine gute Wirtschaft leiten. Wenn ein Hund tollwütig wird, dann erschlägt man ihn - nicht anders müssen wir mit aufsässigen Sklaven verfahren!"

Ixion galt der allgemeine Beifall der Zuhörer, die sonst natürlich nur ein Thema hatten: der Sturz des Felsbrockens in den Hafen Thalassas. Wieder waren dieses verdammte Ljosgard und seine fiesen Götter daran schuld! Diese Terroranschläge auf das

friedliche Myrkgard wurden immer schlimmer! Man hatte die Ereignisse von vor über 10 Jahren schon fast vergessen, als eine Gruppe dieser Terroristen aus Ljosgard in Oktrea ins Hochsicherheitslabor eindringen und dort bestimmt Schlimmes angerichtet hätten, wären die Dunklen Meister nicht auf der Hut gewesen! Sie konnten die Bande damals gefangen nehmen, sehr löblich! Es waren wohl 4 Männer und 2 Frauen – oder waren es zwei Pärchen mit ihren beiden Kindern? Ihr weiteres Schicksal war unbekannt, entweder sie schmachteten nun in den Verliesen von Adamanthur, dem Sitz des göttlichen Rhadamanthus, oder waren längst hingerichtet. Egal, Hauptsache, diese Ljosgard-Deppen waren weg! Und nun das, dieser Stein im Hafen, ungeheuerlich! Die Priester der Dunklen Dreiheit würden sicher zusätzliche Opfer verlangen, um göttlichen Beistand zum Schutz Myrkgards zu erleben!

Am Nachmittag holten die Freunde GreiffInn, ihren "faulen und verstockten Sklaven", vom Hausboot ab. Später nahmen sie sich ein Quartier in Rabbet, das an einem kleinen Marktplatz gelegene Wirtshaus zum Dreibeinigen Kamel.

In der Nacht unternahmen die Freunde einen Ausflug in die Katakomben. Kaum hatten sie dort das Schloss des Absperrgitters geknackt, da kamen ihnen auch schon vier Wächterdämonen in Gestalt aufrecht gehender menschengroßer Kakerlaken entgegen. Sie töteten die Biester, aber der Kampflärm hatte bereits die Anwohner geweckt, die nach den Wachen riefen - und die Freunde zogen sich schnell wieder in ihre Herberge zurück. Nächtliches Herumstöbern brachte ja wohl nichts in dieser von Patrouillen wimmelnden Stadt!

Unterwegs in Thalassa (Tag 2)

An diesem Tag wollten die Freunde der "M"-Spur folgen. Bei ihrem gestrigen Stadtbummel hatten sie bei der Leiche eines zerlumpten Bettlers eine rötliche Tonscherbe mit einem eingeritzten "M" gefunden, und weitere "M"s waren an manchen Hausecken

Rabbets zu sehen. Den ganzen Vormittag verbrachten die Gefährten vergeblich damit, ein Muster oder einen Hinweis aus ihren Funden zu gewinnen. Zargos - und zahlreiche andere Männer auch - wurden von vorbeifliegenden Sirenen verzaubert und folgten ihnen willenlos, mit einem verzückten Lächeln auf den Lippen. Flusswind verdarb Zargos den Spaß und hielt den zappelnden Elfen solange umklammert, bis er wieder - leicht enttäuscht - zu Verstand gekommen war.

Gegen Mittag hatte der Dunkle Meister Ixion eine vertrauliche Unterredung mit dem Stadtzofaren Scismo. Da hatte dieser schwarzalbische Schwächling doch tatsächlich mal das Richtige getan und einen der Ljosgard-Terroristen, noch dazu den berüchtigten Flusswind, verhaftet - und dann war ihm dieser fette Braten wieder entwischt! Ein seltenes Beispiel unglaublicher Unfähigkeit und eine ausgezeichnete Grundlage, dem Viarchat zu empfehlen, Scismo das Amt des Stadtzofaren zu entziehen. Genau das würde er, Ixion, auch tun, wenn Scismo nicht binnen 24 Stunden die Bande dingfest und ihm zwecks eingehender Befragung überantwortet hätte! Zur Überraschung des Dunklen Meisters reagierte der Schwarzalb gelassen ("nun gut, bis morgen Mittag also"). Scismo wusste zu diesem Zeitpunkt bereits, wo sich Flusswind und seine Komplizen aufhielten, denn seine Söldner waren bei der routinemäßigen vormittäglichen Überprüfung aller Gasthäuser beim Wirt des Dreibeinigen Kamels fündig geworden.

Am Nachmittag begannen die Freunde, die zahlreich vorhandenen Bettler direkt wegen des "M" zu befragen, in der Hoffnung, sie dadurch zu einer Reaktion zu verleiten, die sie hinter das Geheimnis bringen würde. Zunächst klappte gar nichts. Den meisten riss schließlich der Geduldsfaden - sie wollten sich zur Abwechslung mal in den vornehmen Stadtvierteln umsehen.

Nur Versaria und GreiffInn blieben hartnäckig und hatten schließlich Erfolg: ein Bettler, der offenbar vom Aussehen Versarias beeindruckt war (aber wer wäre das nicht?), gab ihnen den Tipp, doch mal die Privatermittlerin Lokarfu Sarkas in Urun zu besuchen. Ein exzellenter Hinweis - denn Lokarfu war angesichts ihrer beiden Besucher sofort im Bilde, dass diese ein berechtigtes Interesse hatten, den

"Bettlerkönig" zu sprechen, dessen Geheimzeichen nun mal dieses "M" war. [Die Abenteurer dagegen waren beim Erwähnen des Wortes "Bettlerkönig" überhaupt nicht im Bilde. Sie hatten total vergessen, dass in den Trümmern Thalassas auf Ljosgard ja angeblich ein geheimnisvoller Bettlerkönig residieren würde, von dem man hier in Myrkgard freilich nichts wissen konnte - wie kam es also, dass sich der Anführer der hiesigen Untergrundbewegung ausgerechnet ebenso nannte? Na? Na!? Eben.] Gegen ein lächerlich geringes Honorar verriet ihnen also Lokarfu den ihr bekannten Weg durch die Katakomben zum Hauptquartier des Bettlerkönigs; der geheime Zugang befand sich unter dem Zelotyon, der Arena in Derkart.

Unterdessen hatten sich die anderen Gefährten neue anständige (und weniger auffällige) Kleidung gekauft. Sie besuchten in Derkart die öffentliche Bibliothek, in der Hoffnung, Hinweise auf die Zeit nach dem Krieg der Magier und auf die aktuellen Verhältnisse in Thalassa zu finden. Außer erbaulichen Romanen und Gedichtsammlungen - praktisch ausschließlich Stiftungen privater Gönner - fand sich aber nichts Interessantes. [Die Bildungsbürger Thalassas hatten ihre Privatsammlungen und dachten nicht im Traum daran, ihre Schätze mit anderen zu teilen.] Flusswind fiel hier erneut aus dem Rahmen (ein Barbar bleibt eben auch im Luxusfummel ein Barbar): er erkundigte sich wissbegierig nach Schriften in Neu-Vallinga! Davon hatte man in Myrkgard noch nie etwas gehört; der diensthabende Sklave wusste nicht recht, ob der Herr ein Späßchen mit ihm treiben wollte oder unter Drogen stand.

Auf ihrem Heimweg machten die Freunde einen Abstecher durch das edle Amüsierviertel. Hier kam es zu folgender Szene. Vom Balkon eines Bordells (eines großen Prunkgebäudes aus rosafarbenem Marmor und vergoldeten nackten Statuen) stürzte sich ein nur in ein hauchdünnes Seidenkleid gehülltes kleines Mädchen auf

die Straße hinunter. Sie tat noch ein paar röchelnde Atemzüge und starb dann. Die Abenteurer bemerkten, dass ein Mann auf den Balkon hinausgetreten war. Er schien in aufgewühlter Stimmung zu sein - seine Wangen waren rot, seine kostbare Tunika war aufgerissen und entblößte seine Brust.

Die Freunde erkannten diesen Lüstling sofort, der einen verächtlichen Blick auf das tote Opfer seiner Fleischeslust warf: es war der Doppelgänger von Zargos! Zargos schrie empört seinen Namen, worauf sich sein Doppelgänger schockiert an der Balkonbrüstung festhalten musste, ehe er sich in sein Zimmer zurückzog. Dort unten stand sein Ebenbild im Kreis seiner alten Gefährten! Die Vergangenheit holte ihn mit Riesenkräften ein, und ihn überkam schmerzhaftes Trauer über seinen Weg, den er in Myrkgard eingeschlagen hatte, als er sich, für immer von Alpanu und seinen Freunden abgeschnitten, für die Dunkle Seite der Macht entschieden hatte. Er ließ sich auf einem Geheimweg in Sicherheit bringen, zurück in Ixions Palast, der Lehrmeister und Beschützer des „konvertierten Elben“ war.

Die Freunde beobachteten das Bordell auf seiner Vorderseite und sahen zu, wie man schnell die Leiche des Mädchens wegschaffte und den Marmorboden sauber wischte. Der Anführer einer vorbeikommenden Patrouille erhielt eine paar Silberstücke [mit den geflüsterten Worten "kleine Affäre des Günstlings Ixions"] und übersah daraufhin den unbedeutenden Betriebsunfall. Ein starkes Stück! Flusswind gelang es nicht, an den Türstehern vorbei ins Bordell einzudringen, und Aleunam und Zargos, die den Hintereingang des Etablissements bewachten, um diesen „Krixur“ (das war der neue Name des Elfen) zu schnappen, warteten vergeblich auf ihn. Auf die Idee, mit den an den geparkten Prunkwagen angespannten Elfen zu reden, um Krixurs Aufenthaltsort zu ermitteln, kamen sie nicht.

Schließlich gaben sie auf und kehrten zurück in ihr Gasthaus. Dort warteten schon

GreifInn und Versaria mit den Neuigkeiten auf sie. Ein schnelles Abendessen noch - und dann, husch husch, in die Falle. Aleunam hielt Wache, während ihre Freunde rings um sie herum munter um die Wette schnarchten.

In Scismos Gewalt

Zwei Stunden später - Aleunam war etwas eingeknickt - wurde plötzlich die Zimmertüre aufgestoßen. Ehe die Freunde richtig wach waren, hatte sich schon mindestens ein Dutzend Söldner in ihr Zimmer gedrängt; ein schneller Blick durchs Fenster zeigte, dass unten ein weiteres Dutzend Söldner postiert war. Gegenwehr sah nach Selbstmord aus - also ergaben sich die Gefährten, geschockt darüber, wie leicht sie es den Behörden gemacht hatten, sie festzunehmen. Vor allem Borthor-Bartl schäumte vor Frust über die Riesendämlichkeit, in der gleichen Herberge eine weitere Nacht zu verbringen. Allen stand klar vor Augen: das war nicht nur das Ende ihres weltrettenden Auftrags, das war vor allem ihr persönliches Ende! Von über 30 Söldnern bewacht (Scismo wollte diesmal nichts riskieren), wurden die Abenteurer aneinandergekettet durch Thalassa und weiter zu Scismos Palast Oskrandor getrieben, der das Aussehen einer künstlichen Tropfsteingrotte hatte, und dort in einem Verlies eingesperrt.

Nach einiger Wartezeit wurden die Freunde einzeln abgeholt, entkleidet - und nicht etwa hingerichtet, sondern durch ein Tor in ein prächtiges Marmorbath gestoßen. Hier entspannte sich Scismo bereits im warmen, mit Zimtöl gemischten Wasser und bat seine Gefangenen, ihm Gesellschaft zu leisten. Das behagte niemand, aber es half ja nichts, sie mussten hinein ins Wasser - Kerloas nur nach dem kräftigen Stoß eines Söldners.

Der Schwarzalb erklärte den Abenteurern, dass er - mit Ausnahme GreifInns und Aleunams - ihre Namen kannte. Hatte er zunächst gedacht, sie wären Angehörige des Original-Ljosgard-Terrorkommandos, das vor etwa 10 Jahren in Oktrea aufgetaucht wäre, so würde spätestens die Anwesenheit

von Zargos dieser Annahme widersprechen, da ja bekanntlich der Original-Zargos unter seinem neuen Namen "Krixur" ein Schüler des Dunklen Meisters Ixion geworden war. Folglich schwämmen hier in seinem Bad die Doubles des Terrorkommandos und bestätigten durch ihre Existenz auf schöne Weise die Theorie von der Weltenteilung. Bestimmt wären sie hier, um ihre Originale zu suchen und "irgendwie" ihr erbärmliches Ljosgard zu retten, nicht wahr? Nun, da könnte er ihnen sogar behilflich sein und verraten, wo sich die Originale befänden - allerdings erst nach einer kleinen Gegenleistung.

Ixion, der großmäuligste der Viarchaturen, hätte seinen Mentor Kisku, einen Dschinn, gefangengenommen, um ihn, Scismo, dadurch unter Druck setzen zu können. Über seine Spione hätte er in Erfahrung gebracht, dass Kisku in einem Tonkrug aranischer Machart eingesperrt wäre und dass dieser Krug sich im Palast von Kapuras Iaskat befinden würde. Der Krug wäre blauglasiert und daran zu erkennen, dass er mit augenlosen Pferden bemalt wäre, den Pferden des Nahwaz, eines Berggeists. Wenn die Abenteurer ihm diesen Krug bringen würden, wollte Scismo ihnen verraten, wo ihre Doubles waren, und ihnen sogar helfen, einen Weg zurück nach Ljosgard zu finden.

Natürlich nahmen die Abenteurer Scismos Vorschlag an; schließlich schien er ja eine unerwartete Wendung zur Lösung ihrer eigenen Aufgabe zu versprechen. Scismo klatschte erfreut in die Hände, und seine elfischen Sklaven brachten süße Weine, exotisches Obst, mit berauschenden Kräutern bestreute Fleischspieße und seltsame kandierte Plätzchen, die sich bei näherem Hinsehen als abgeschnittene Elfenohren entpuppten! Den angewiderten Abenteurern erklärte der Schwarzalb, dass dies in Valian eine echte Delikatesse war - sehr lecker und sehr teuer! Jetzt bemerkten die Abenteurer auch, dass die Spitzohren seiner Sklaven nur angeklebte Wachsimitate waren. „Ihr findet das abscheulich? Warum, bei Rhadamanthus? Elfen sind doch nur Tiere

wie Hirsche und Wildsauern! Dann haltet ihr auch nichts von gegrillter Elfenhaut mit Koriandersamen oder saurer Elfenleber? Schade, schade.“

Scismo äußerte den Wunsch, dass Zargos bei ihm bleiben sollte, damit er ihm die Vorzüge schildern könnte, die die Dunkle Seite der Macht bieten würde; außerdem könnte man sich auch menschlich ein wenig näherkommen und beispielsweise gegenseitig den Rücken massieren oder sich trockenrubbeln. Die Freunde sahen den entsetzten Blick ihres Elfen (der nicht wusste, ob ihn Scismo nur gern oder auch „zum Fressen lieb“ hatte, aber sowohl das eine als auch das andere entschieden ablehnte) und erklärten sofort, dass die geplante Mission nur mit Zargos eine Chance auf Erfolg hätte. Enttäuscht ließ Scismo den gut gebauten Elfen ziehen und konzentrierte sich auf seinen Auftrag, den er nun näher erläuterte.

„Der Palast von Iaskat, Achmaddon, befindet sich im Norden der Schiffsstadt Harubar. Er steht erhöht über den Werkstätten; die Buge von im Seekrieg besiegten Schiffen schmücken seine Außenmauern. Unter Achmaddon liegen große Hallen, in denen der Zofar seine zusammengerafften Reichtümer hortet. Nur ein Heer könnte Iaskats Wachen überwinden und dort eindringen. Ein geschickter Dieb könnte es ebenfalls schaffen, aber ich nehme an, dass die Schätze von Monstem bewacht werden, die einem einzelnen Dieb sofort den Garaus machen würden.“

Unter viel Mühe und mit sehr viel Schmiergeld habe ich dennoch einen Weg in Iaskats Hallen gefunden, denn ein Teil der Katakomben unter Thalassa berührt den unterirdischen Teil seines Palasts. Ich habe einen Durchbruch vorbereiten lassen, den ihr nur vollenden müsst. Aus sicherer Quelle weiß ich sogar, dass der blaue Krug sich hinter einem magischen Doppeltor befindet. Ihr braucht nur auf die Statue einer Nagafräule zu achten, um die Treppe zu dem Tor zu finden. Den Schlüssel, um das Tor zu öffnen, habe ich für ein kleiner Vermögen gekauft!“

Scismo händigte den Abenteurern ein Stück Pergament mit einer seltsamen Zeichnung aus – es war ein Schlüssel (s. später).

Schon gegen Mittag machten sich die Abenteurer also auf den Weg durch die

Katakomben und zu Iaskats Palast. Punt, ein verkrüppelter Diener Scismos, führte sie sicher durch das verwirrende Labyrinth. Nach vier Stunden blieb er schließlich vor einer Wand stehen, die vor kurzem bearbeitet worden war, und hockte sich im Schneidersitz hin. Was nun zu folgen hatte, war ausschließlich Sache der Abenteurer! Nach einer Stunde leiser Arbeit hatten sie so viele Mauersteine gelockert, dass ein genügend weites Loch entstanden war und sie behutsam hindurchkletterten konnten.

Kapuras Iaskats unglaubliche Reichtümer waren in neun gleich großen und zu einem Quadrat angeordneten Gewölben gesammelt. Hier gab es Gold und Juwelen, Schmuck, kostbare Weine, Kunstwerke aller Art, Spezereien, Stoffe, Kleider, Stoßzähne – einfach überwältigend. Borthor-Bartl ließ sich von den Schätzen nicht ablenken und bemerkte ein Geräusch, das aus einem benachbarten Gewölbe kam. Er hatte den Wächter entdeckt, eine siebenköpfige Hydra! Klar, ein Kampf war unvermeidlich – und schnell zu Ende, dank Zargos, der das Ungeheuer einfach mit *Lähmung* ausschaltete. Na also – und genau wegen dieser Kunststückchen war der Elf ja so wichtig für die Gruppe!

Tatsächlich fanden die Freunde die lebensgroße Naga-Statue aus schwerer Goldbronze, die sich nach dem Drücken verschiedener beweglicher Schuppen zur Seite schwenken ließ und eine Treppe zur geheimen Schatzkammer des Meereszofaren freigab.

Die Treppe endete in einem annähernd fünfeckigen Raum; gegenüber befand sich das besagte magische Portal. Es bestand aus zwei Flügeln, die jeweils aus einem ganzen Sandsteinblock geschnitten waren. Die Oberfläche war völlig mit großen, nichtssagenden Zeichen bedeckt.

Die Freunde nahmen ihren Schlüssel zu Hilfe und erhielten folgenden Text:

Lodernd gleich Flamme ist es doch Flamme nicht.

Manchmal fiebernd von Ungestuem.

Wenn du stirbst, wird es kalt.

Traumst du von Siegen, flackert es auf.

Es hat eine Stimme, der bebend du lauschst.

Wie der Sonnenuntergang lebhaft ist sein Schimmer.

Die Antwort lautete *Blut* und musste in Maralinga laut ausgesprochen werden, damit das Portal aufschwang. Dahinter lag ein kleiner dreieckiger Raum, dessen Boden fast völlig von einem sehr großen Tetragon eingenommen wurde. Über dem Tetragon stand ein milchig-weißes Feld in Form einer 3m hohen viereckigen Säule. An den Ecken standen Schälchen, die mit Sand, Fischschuppen, Adlerkrallen und Maulwurfszähnen gefüllt waren. Das sah ja stark nach einem *Weltentor* aus!

Borthor-Bartl spazierte als erster ins *Weltentor*, unbekümmert wie immer; schlagartig stand er in einer großen Höhle im gelben Lichtschein des Zielhexagons. Zahlreiche Erdtunnel führten von dieser Höhle weg. Der Halbling war in einer Erdsphäre der Elementarebene gelandet! Und er war nicht allein - ein muskelbepackter Erdelementargeist kam mit geballten Fäusten auf ihn zu, um ihn "ungespitzt in den Boden zu rammen". Oh, oh. Der Halbling gab Fersengeld und stellte erleichtert fest, dass er schneller laufen konnte wie dieser Muskelprotz. Nacheinander tauchten nun auch die anderen Freunde im Zieltransmitter auf, denn sie ließen ihren Borthor-Bartl freilich nicht im Stich.

Der Erdelementar hatte nun verschiedene Opfer zur Auswahl und rannte mal diesem, mal jenem hinterher. GreifInn gelang es sogar, erfolgreich einen Dolchhieb gegen das Wesen zu führen, aber - oh, oh - das machte dem erdigen Klumpen überhaupt nichts aus. Also nichts wie weg von diesem Ungeheuer! Die Abenteurer rannten in alle der 10 Ausgänge dieser Höhle hinein, aber alle endeten nach einiger Zeit. Aleunam und Versaria hatten dummerweise den Erdelementar hinter sich her in eine dieser Sackgassen gelockt und bezogen fürchterliche - und schnell lebensbedrohende

- Prügel von seinen Fäusten, bevor es Flusswind und Zargos gelang, den grimmigen Gesellen zurückzulocken; sie steckten dabei selbst seine Hiebe ein. Das tat weh! Was sollte man nur gegen dieses Ungeheuer tun? Wasser wäre bestimmt sehr hilfreich gewesen, aber sie hatten leider keines dabei. GreifInn hätte beinahe sein Leben weggeworfen, als er ernsthaft vorhatte, den Erdelementar ins Handgemenge zu nehmen - er wäre wie eine Fliege zerquetscht worden!

Allmählich wurde den Freunden klar, dass sie hier ganz einfach in einer schönen Falle saßen und gegen den Muskelprotz nichts ausrichten konnten. Also blieb ihnen nur eine Option: Flucht! Borthor-Bartl und Flusswind tänzelten dem Erdelementar vor den Fäusten herum und lockten ihn so in eine kreisförmige Umlaufbahn durch die Höhle und um den Transmitter herum, während sich der Rest den Kopf zerbrach, wie man diesen Transmitter umpolen könnte. Borthor-Bartl fiel es beim Laufen ein - ein Schlüsselwort musste her! GreifInn erinnerte sich an den Grundriss der geheimen Kammer und sagte "Pfeil"; siehe da, das gelbe Licht des Transmitters flackerte kurz. Borthor-Bartl versuchte es mit "Bogen", unmittelbar gefolgt vom "Pfeil" Flusswinds, der mal wieder nichts mitbekommen hatte und nun auch das gelbe Licht flackern sehen wollte. Erst beim dritten Versuch des Halblings hielt der Barbar den Mund - und endlich schaltete der Transmitter auf weißes Licht um und sie konnten zurück zu ihrem Ausgangspunkt.

Eine Serie völlig nutzloser Experimente mit dem Tetragramm folgte. GreifInn entdeckte (endlich!) die Fugen der Geheimtüren - und erriet das Schlüsselwort "Pfeilspitze". Die finale Schatzkammer war gefunden; hier stand der gesuchte Krug des Nahwaz, ein 30 kg schweres Ungetüm, aus dem ein beständiges Summen und verführerisches Wispern ertönte. Der gefangene Kisku wollte aus seinem Gefängnis befreit werden - seine Retter müssten nichts weiter tun als die fünf Zapfen lösen, die den pentagrammförmigen Deckel auf dem Krug sicherten. Flusswind

zeigte Interesse, aber die Freunde ließen ihren Barbaren gar nicht erst in Reichweite des Krugs kommen und schleppten das Teil durch die Katakomben zurück zu Scismo.

Kaum hatten die Abenteurer im Prunksaal Oskrandors den Krug in einem durch ein Bodenmosaik dargestellten Oktagon abgesetzt und den huldvollen Dank Scimos empfangen, der auf einem muschelförmigen Thron Platz genommen hatte, als sie einen erneuten Schock erleben mussten. Plötzlich umgaben Zauberschilder den Krug und Scimos Thron, vier Seitenpforten öffneten sich - und in den Prunksaal strömten zahllose Krieger in goldenen Rüstungen. Nein, Scismo war nicht gewillt, seine Abmachungen zu halten - seine Gefangenen hatten ihm einen sehr nützlichen Dienst erwiesen, aber nun musste er den Auftrag seines wahren Herrn, Rhadamanthus, befolgen. Sein Versprechen, die Terroristen Ixion auszuliefern, interessierte ihn ebenfalls nicht. Sollte sich der Dunkle Meister doch bei Rhadamanthus beschweren!

Den Freunden blieb schon wieder nichts übrig - sie mussten sich erneut ergeben. Diesmal verloren sie ihr gesamtes Hab und Gut und wurden im Hochsicherheitstrakt des Zelotyons untergebracht.

Rhadamanthus war hocherfreut, dass nun auch die Doubles des Ljosgard-Kommandos dingfest gemacht waren. Hoffentlich enttäuschten sie seine Erwartung nicht und brachten durchtrainierte Körper und einen starken Überlebenswillen mit. Zwei sportliche Ereignisse sollten ihre Eignung an den Tag bringen.

Naumachie

Ein paar Tage später führte man die Abenteurer zusammen mit einigen anderen Gefangenen in eine große Halle, in der in einer trockenen Fahrrinne ein kleines Ruderschiff lag, auf dessen Bug das Wort "Avicenna" stand. Von der Halle aus konnte man durch ein Gitter in die voll besetzte Arena blicken, in der "die Vorgruppe spielte", zwei Seemeister, die verschiedene Dämonen aufeinander hetzten.

Ein muskulöser, mit Narben übersäter Mann hielt die Ansprache an das zwanzig-köpfige „Team“: "Also, ihr Lumpenpack, ich bin euer Käpn Ulyx. Ich habe euch nicht ausgesucht, und ihr habt mich nicht ausgesucht. Ob es euch also passt oder nicht – wir müssen das Beste draus machen. Denkt vor allem an eins, macht eine gute Figur, egal, was ihr tut! Hier zählt nur eins, wenn man überleben will, und das ist eine gute Schau! Unser Gegner ist die Ravennoes unter Befehl des Meereszofaren Kapuras Iaskat, ja klar, ein stolzer Name, aber wir sollten uns nicht einschüchtern lassen, der ist längst nicht mehr das, was er einmal war, den zerfrisst eine unheilbare Krankheit. Also nur Mut, Männer und Frauen, schließlich seid ihr nun die Genossen des unbezwinglichen Ulyx – ich habe schon viele Siege in der Naumachie errungen!"

Ulyx teilte an jeden einen Lederpanzer und eine zufällig aus einem Haufen gezogene Angriffs- und Verteidigungswaffe aus (faire Spiele fand das Viarchat viel zu langweilig). Danach lud er alle ein, einen Becher starken Weins ("auf unseren Sieg") zu trinken, und erklärte die Spielregeln, während draußen die Arena durch zwei magische Wassertore geflutet wurde. Es ging darum, möglichst ohne Kollisionen, die nur eigene Ruderzombies kosten würden, das andere Schiff zu rammen, um ihm Schaden zuzufügen und es schließlich zu versenken. Außerdem war es ein Kampf auf Leben oder Tod mit der feindlichen Besatzung. Der Kapitän steuerte das Boot über einen magischen Helm, der seine Kommandos an die Ruderzombies übertrug.

Kurz bevor die Naumachie wirklich begann, flimmerte unter einem goldenen Baldachin, der einen mit schwarzem Marmor verkleideten Ehrensitz überspannte, die Luft. Das Flimmern wurde zu einem grünen Strahlen, das sich immer mehr zu der leicht durchscheinenden Gestalt eines wohlgestalteten Jünglings mit milden, ebenmäßigen Gesichtszügen verdichtete. Die ganze Erscheinung war in grünliche Flammen gehüllt. Mit einem Aufschrei

sprang die Menge auf und begrüßte ihren Gott Rhadamanthus. Niemand anderes als der Großmeister selbst war der Jüngling! Nun konnte die Naumachie beginnen.

Das Ruderboot wurde zu Wasser gelassen, das Gittertor aufgezogen, Ulyx wollte sich den Steuerhelm aufsetzen - und brach tot zusammen. Unter dem tosenden Beifall der Menge glitten die beiden Ruderschiffe hinaus in die Arena, vom Stadionssprecher begeistert angekündigt ("die Avicenna mit Käpn Ulyx, oh nein, dieser ist soeben verstorben, eine erste Überraschung - und hier die Ravennoes mit Käpn Kapuras Iaskat, bei bester Gesundheit, wie ich höre, hahaha"). Wer sollte nun das Boot steuern? Ein gebrechlicher Alter bot an, diese Aufgabe zu übernehmen - für den Kampf taugte er sowieso nicht. Die Freunde waren einverstanden. Schon begannen die Manöver. Flusswind hatte sich vorn auf den Rammsporn gestellt und ließ - zur Begeisterung des Publikums - seine Muskeln spielen. Ein echter Barbar, Klasse!

Es dauerte nur wenige Minuten, bis es der Avicenna tatsächlich gelang, die Ravennoes zu rammen. Flusswind sprang als erster auf das feindliche Boot hinüber, seine Gefährten folgten, und das Gemetzel begann, ganz nach dem Geschmack der Zuschauer. Diese Terroristen aus Ljosgard boten eine wirklich unterhaltsame Darbietung.

Die drei Frauen beispielsweise: jede hatte ihre eigene Rolle. Da gab es die wilde Schlächterin (Aleunam), die tolpatschige Schönheit (Versaria) und die mutige Närrin (Sirena) - letztere hatte zunächst mit *Beschleunigen* verbotene Magie einsetzen wollen und schon die ersten Buh-Rufe kassiert, als sie sich eines Besseren besann und mit ihrem Morgenstern ins Getümmel stürzte, um sich beim ersten Angriff beinahe auf den Fuß zu klopfen und hart auf ihren Hintern zu fallen.

Und die vier Männer erst! (Vier? Nun ja, von Kerloas war bei diesem Kampf nicht viel zu sehen, der Zwerg versuchte einfach nur,

seine Haut zu retten.) Da gab es den flinken Schwertschwinger (Zargos), der sich mit Kapuras Iaskat ein packendes Duell lieferte. Ein solcher Elf war ja fast zu schade, um ihn zu verspeisen. Da gab es die beiden blutrünstigen Halblinge, wahre Bestien (Borthor-Bartl glückten drei kritische Dolchtreffer, und GreifInn versetzte Kapuras Iaskat den Todesstoß); wie sinnvoll war es doch, diese wilden Kerle nur an der Leine herumzuführen. Doch der Champion von allen war Flusswind, der muskelbepackte Hüne, eine echte Todesmaschine. Wie er nach jedem Treffer die Arme hochriss, die Fäuste ballte, um sich mental voran zu treiben, wie er seine Gegner niedermähte - einfach Spitze. Wie man hörte, war dieser Flusswind der Anführer der Terroristen - ein toller Bursche.

Die Begeisterung kannte keine Grenzen, als die siegreiche Besatzung der Avicenna am Ende des Gemetzels auch noch den Rest der Ravennoes einschließlich der Ruderzombies in Stücke haute. So viel zerstörerische Energie hatte man in dieser Arena schon lange nicht mehr genossen! Kein Frage, die Abenteurer waren die Sieger dieser Naumachie. Jeder erhielt einen künstlichen Lorbeerkranz aus getriebenem Gold. Unter dem Jubel des Volks wurden die Freunde dann zurück in ihren Kerker gebracht. Ihre Wunden wurden versorgt und sie bekamen reichlich zu essen, aber sie blieben Gefangene. Zargos fand in seinem Verband eine rote Tonscherbe mit einem eingeritzten "M", aber das half ihnen momentan überhaupt nicht weiter.

Rhadamanthus äußerte den Wunsch, zumindest die Besten der Ljosgard-Terroristen im Wagenrennen am nächsten Bluttage antreten zu lassen.

Wagenrennen im Circus Rhadamanthus

Schon kurz darauf bekamen die Abenteurer das Angebot, für das in 20 Tagen stattfindende Wagenrennen zu trainieren. Wer dort eine gute Figur machte, konnte sich das Wohlwollen des göttlichen Rhadamanthus erwerben. Natürlich waren

alle dazu bereit. Flusswind, nach seinem Auftritt bei der Naumachie der klare Favorit des Viarchats, bekam die Mitteilung, dass er auf jeden Fall für den weißen Rennstall starten würde. Wer sollte sein Lenker sein? Borthor-Bartl, der gerade das Wagenlenken erlernte und ein Podest brauchte, um die Pferde zu dirigieren. Ihr Trainer war ein kanthanischer Rohin namens PuTinPao.

Kurz darauf wurden Zargos und Kerloas ins Haus des Dunklen Meisters Ixion transportiert. Ironischerweise waren das ein Elf und ein Zwerg, also niedere Kreaturen, für die Ixion eigentlich nur Verachtung empfand, aber in diesem besonderen Fall interessierte es den Dunklen Meister, wie sich Zargos in sein Schicksal fügen würde und ob er vielleicht einen zweiten Krixur formen könnte - und Schwächlinge ließen sich leichter verhören wie stolze Sturköpfe. Er befragte die beiden Terroristen gleichzeitig über ihre Herkunft und ihre Pläne, und sie plauderten alles aus, was ihnen einfiel. Das Geas hinderte Ixion überhaupt nicht - er erfuhr alles, was er wollte.

Ein paar Stunden später zerrte Ixion seine beiden Gefangenen vor das Viarchat, das er zu einer außerordentlichen Sitzung einberufen hatte, und führte sie als Idioten vor. Diese Weicheier waren also Mitglieder des Flusswind-Terrorkommandos! Offenbar hatte sich Ljosgard zu einer Welt der Schwächlinge entwickelt, und voller Angst versuchten diese Waschlappen nun, die drohende Eroberung ihrer dekadenten Welt durch das diamantene Myrkgard zu verhindern. Nun ja, sie mochten sich in Sicherheit wiegen, wo alle Doubletten jetzt in Myrkgard weilten, aber das wäre freilich ein sehr großer Irrtum, denn auch wenn die Welten damit nicht weiter aufeinander zudriften würden, so würde man notfalls auch ohne sie einen Weg nach Ljosgard finden!

Von Beifall umbrandet, schlug Ixion vor, die nutzlosen Verursacher von Staatskosten möglichst rasch zu exekutieren, ganz so eben, wie man mit allem Gesindel verfahren

sollte, also ab mit den beiden in Pakuls Feuergruben!

Scismo ergriff empört das Wort. Alle Sieger der Naumachie hätten das Wohlwollen Rhadamanthus gewonnen, der sicher etwas dagegen hätte, wenn seine Günstlinge hingerichtet würden, nicht wahr? Wer wollte dafür persönlich die Verantwortung tragen? Ixion etwa? Was, wenn Rhadamanthus nach dem Wagenrennen die Sportler sprechen möchte?

Ixion war wütend über diesen berechtigten Einwand seines einstigen Schülers. Na gut, dann sollten Kerloas und Zargos eben beim nächsten Rennen für die Grünen antreten, um zu zeigen, was in ihnen steckte!

Politische Kräfte Thalassas

Die politische Landkarte Thalassas kann grob in vier Farben unterteilt werden, zwischen denen es aber durchaus zu wechselnden Überschneidungen kommen kann. Die **Rhadamanthiden** (Grün) unterstützen den Kult des Rhadamanthus und treten für den Erhalt des Staatsaufbaus ein, wie er kurz nach Ende des "Kriegs gegen die Verräter" (wie auf Myrkgard der Krieg der Magier genannt wird) beschlossen wurde. Die **Leukippianer** (Rot), die sich in Erinnerung an Zelotys Leukippos, den stärksten und letztlich unterlegenen Gegner des Rhadamanthus, so nennen, wollen den politischen Einfluss des Großmeisters beschnitten sehen und ihn auf die Rolle eines reinen Repräsentanten zurechtstutzen. Der Viarchat, der Hof der hundert mächtigsten Seemeister, soll die einzige Macht im Staat sein. Die **Altvalianer** (Weiß) wollen unverbrüchlich an den traditionellen Sitten und Bräuchen, die aus Valians Anfangszeiten stammen und es groß gemacht haben, festhalten. Ihnen ist z.B. die Durchmischung der Gesellschaft mit Barbaren und Dämonen suspekt, und sie lehnen jedes Zugeständnis der Milde gegenüber Sklaven ab. Die **Neuvalianer** (Blau) weisen auf die Veränderungen seit dem Krieg gegen die Verräter hin und fordern "unvalianische" Reformen, die in erster Linie das soziale Leben betreffen. Sie lehren z.B. "Mitmenschlichkeit" gegenüber Sklaven, Dämonen und Barbaren (würden die grundsätzliche rechtliche Gleichstellung aber keinen Augenblick in Erwägung ziehen).

Aleunam, Sirena und Versaria wurden in den roten Rennstall gebracht und lernten dort die freundlichen Dunklen Meisterinnen Silfit Masmobal und Drusia Ustarbu kennen, die

sie baten, sich beim kommenden Rennen für die Sache der Leukippianer anzustrengen; es wäre toll, wenn die haushohe Favoritin Schabilla, eine hurritische Amazonin, die wie immer für die Blauen an den Start ging, wenigstens nicht gar so einfach gewänne! Mit den beiden bezaubernden Damen konnten die drei ganz unbefangen plaudern; sie erzählten ihnen bereitwillig alles über ihre Vergangenheit. Die beiden revanchierten sich mit einem kurzen historischen Rückblick.

"Nachdem der Krieg gegen die Verräter für uns gewonnen war spielte Rhadamanthus seinen alten Kampfgefährten übel mit. Zuerst verbot er Scopa Vigalad, seine Forschungen mit den magischen Zeitgläsern fortzuführen. Dann ließ er sich zum Gott erheben und verlangte von Zelotys, Scopa, Landabaran, Cerileas und Ramoran, dass sie folgsam in die Masse der Viarchen zurücktraten. Zelotys, der einst Rhadamanthus rechte Hand gewesen war, plante daraufhin den Sturz des Tyrannen und versicherte sich der Hilfe Lyakons, des Vampirdämons. Aber wie schändlich wurde er betrogen! Rhadamanthus kaufte Lyakon zu einem höheren Preis, und der Dämon tötete Zelotys und machte ihn zum Vampir. Dann sperrte er Zelotys in einen Sarg und schickte diesen in den Palast von Rhadamanthus, der den Deckel zur Mittagsstunde hob und den Hilflosen von der Sonne verbrennen ließ. Lyakon erhielt für diesen Dienst das Pfortenarchipel als sein Königreich verliehen. Landabaran und Ramoran räumten beizeiten das Feld, weil sie Angst um ihr Leben hatten. Landabaran soll sich nach dem fernen Reich der Seide im Osten gewandt haben, um die dortigen Dämonenkulte zu stärken. Ramoran, der selbst ein Sritra-Gestaltwandler war, hat sich unter die schützende Echsenherrschaft in Rawindra begeben. Viele Jahre später floh Scopa in ein Zeitglas und verschwand - wer weiß wohin. Nur der Speichellecker Cerileas Chronor hat sich ganz Rhadamanthus Befehlen gebeugt."

Sechs Abenteurer trainierten also hart, um für ihren Rennstall beim Rennen Ehre einzulegen. Versaria half bei den Roten, und GreifInn bei den Weißen.

Endlich war der Tag des Rennens gekommen.

Gleich nach dem Start zog das rote Team nach links und stiftete Verwirrung bei den anderen, doch dann gelang allen ein schöner Spurt die Gerade entlang. Papahagi, die

dunkelhäutige Beifahrerin Schabillas, schlug vergeblich mit ihrer Stabkeule auf Borthor-Bartl ein - und beim dritten Versuch verlor sie sogar ihre Waffe! Gleich darauf kam die erste Kurve. Hier passierte ein schwerer Unfall, denn das grüne Team kam ins Schleudern und prallte frontal gegen den folgenden weißen Streitwagen. Die Insassen wurden auf die Fahrbahn geschleudert - Zargos blieb stöhnend mit inneren Verletzungen liegen, und Borthor-Bartl blutete aus zahlreichen Fleischwunden; Kerloas und Flusswind kamen mit Schürfwunden an den Armen davon. Der blaue Wagen bremste vor der Unfallstelle, und Schabilla und Papahagi stiegen ab, um ihr Gespann rückwärts zu dirigieren. Die Freunde erkannten ihre Chance: Kerloas und Flusswind griffen die Frauen beherzt an! Papahagi hob ihre Waffe auf, und zum Entzücken der Zuschauer begann ein heftiger Nahkampf auf der Rennbahn. Das rote Team wich dem ganzen Geschehen brilliant aus und fuhr - konkurrenzlos - das Rennen weiter.

Papahagi war eine geschmeidige Leopardenkämpferin aus dem Ikenga-Becken und verwirrte Flusswind mit ihren tänzelnden Bewegungen; nach einem wuchtigen Hieb ihrer Stabkeule lag der Krieger plötzlich auf dem Boden und war dem Tode nah. Papahagi hätte ihm gern den finalen Streich verpasst, aber die Hilferufe ihrer Herrin riefen sie zu ihr. Schabilla wurde von Kerloas heftig attackiert und war froh, dass ihr Papahagi zur Seite sprang. Nun hatte der Zwerg einen schweren Stand, aber er biss die Zähne zusammen und kämpfte grimmig weiter. Die Zuschauer waren begeistert.

Als der rote Wagen nach seiner ersten Runde erneut an der Unfallstelle vorbeikam, sprang Sirena ab und untersuchte - mit theatralischem Gehabe - die Verwundeten. Sie heilte Borthor-Bartl, damit der Halbling Kerloas helfen konnte. Zu spät - obwohl Kerloas bereits aus zahlreichen Wunden blutete, gelang es dem Zwerg, beide Gegnerinnen zu töten.

Damit war das Rennen vorbei. Der göttliche Rhadamanthus, der (wie schon vorher bei der Naumachie) auf der Ehrentribüne als in grüne Flammen gehüllter hübscher Jüngling das - extrem kurze - Wagenrennen beobachtet hatte, erklärte die Roten zu den Siegern des Rennens. Er lud sie und ihre Freunde aus Ljosgard zu sich in seinen Palast Adamanthur ein; die einzigen echten Verlierer waren die Blauen.

Natürlich standen die Freunde auch nach dem Rennen unter strenger Bewachung, aber sie wurden nun in einer prächtigen Villa untergebracht und durften mit bester ärztlicher Unterstützung ihre Wunden auskurieren. Sie durften Besucher empfangen, und es kamen tatsächlich zahlreiche Bewunderer der "Flusswind-Einsatzgruppe". Gegen ein kleines Schmiergeld waren die anwesenden Wachen sogar bereit, bei vertraulichen Unterhaltungen wegzuhören.

Zwei Frauen boten den Abenteurern eine Sammlung von Tränken zum Kauf an, die sie hochofret als einen Teil ihrer ehemaligen Ausrüstung identifizierten. Gegen 35 Rhadamanthen (350 GS) erhielten sie also ein paar wichtige Stärkungsmittel zurück - und die Frauen hatten ebenfalls ein gutes Geschäft gemacht, da sie mit den unbekanntem Mitteln, die ihre Männer im Dienst Scismos und Rhadamanthus als Beute mit nach Hause gebracht hatten, sonst sowieso nichts anfangen konnten.

Später kamen zwei Söldner selbst vorbei (einer von ihnen hatte einige frische Schnitte am linken Unterarm). Gegen lächerliche 25 Rhadamanthen erhielten die Freunde das Crysmesser und den Dolch Bar-Ethel zurück! Letzterer war voll schneidendem Hohn gegenüber seinem Vorbesitzer und freute sich, wieder bei Zargos zu sein.

Gäste in Adamanthur

Bekleidet mit einer leichten Toga, marschierten die Freunde etwa zwei Wochen später nach Adamanthur.

Um den Palast des Rhadamanthus zu erreichen, zieht ihr auf der Ultulstraße Richtung Norden. Dabei werdet ihr von 16 Kriegern der Göttlichen Schar begleitet. Das erste Drittel des Wegs verläuft die Straße am ebenen Grund einer schmalen Schlucht, durch die sich auch der große Aquädukt von Thalassa zieht. Das zweite Drittel steigt die Straße leicht an. Zu beiden Seiten befinden sich die Grabmäler wohlhabender Familien - die meisten davon werden sogar von Söldnern bewacht, die euch neugierig nachschauen. Das letzte Wegdrittel geht das Gelände in die steilen Gebirgsausläufer des Nyktoros über, und die Straße verwandelt sich in einen beschwerlichen Pfad. Der Aquädukt verläßt hier die Ultulstraße und klettert in nordöstliche Richtung hinauf in die Berge.

Auf den letzten 800 Metern vor Adamanthur wird der Pfad zu einer nur knapp 2m breiten Allee, die von zahlreichen Manthen gesäumt wird. Dann gerät der Palast in Sicht: Wie ein gigantischer Edelstein wächst er aus einem Talkessel hervor - und wirklich bestehen seine blauweiß im Sonnenlicht aufleuchtenden Mauern aus reinstem Kristallquarz. So rein ist der Quarz, dass er fast einem Glasegebilde gleicht, wegen der Meterdicke der Wände aber kaum durchsichtig ist. Fast genauso auffällig wie das Kristallwerk ist eine mehrere Meter durchmessende goldene Scheibe auf der Spitze des Palasts.

Von der Spitze des Dachs ergießt sich ein Wasserschwall zu allen Seiten hin und lässt einen gleichmäßigen Mantel über alle Außenseiten des Palasts fließen. So wird jeder Schmutz ständig gewaschen, und im heißen Sommer sorgt das Nass bestimmt für angenehme Kühle im Innern. Ein ca. 5m breiter Graben, der den Palast umgibt, nimmt das herabrinne Wasser auf und lässt es im Norden in einen Teich fließen. Die Makellosigkeit des Palasts wird noch dadurch unterstrichen, dass es keine Öffnungen in den Quarzwänden gibt.

Nur im Süden führen einige Stufen einer Treppe, ebenfalls aus Kristallquarz, zu einem senkrecht stehenden, 6m breiten und hohen Wasserstrudel, der in der Außenwand des Palasts seine Kreise dreht. Vor der Treppe halten 8 Krieger der Göttlichen Schar Wache. Sie gehören zur Palastwache, die aber nicht selbst in Adamanthur untergebracht ist. Für sie wurden in die Berghänge des Talkessels komfortable Höhlen geschlagen, die hundert Krieger und ihre gesamte Ausrüstung aufnehmen können. Bei der Mannschaft sind auch Eilboten untergebracht, die auf eventuelle Wünsche aus dem Palast reagieren.

Als sie sich dem Palast näherten, zuckten plötzlich grüne Blitze auf die Freunde hernieder. Der Abwehirschirm Adamanthurs vernichtete die Ohringe der Zwiesprache ebenso wie eine Reihe von Amuletten.

Crysmesser und Bar-Ethel entgingen der Vernichtung.

Als sie den Eingang erreicht hatten, schalteten die Goldenen Wachen den *Mahlstrom* kurz ab - und kurz darauf standen die Abenteurer in der Haupthalle Adamanthurs.

Ihr betretet eine Halle von ungeheuren Ausmaßen. Auch hier sind die Wände und der Boden aus Kristall, allerdings von einer atemberaubenden Brillanz. Die Wände sind nicht glattgeschliffen, sondern zahllose eckige Reliefmuster, die abstrakt bleiben, sind herausgeschnitten. Licht bricht sich an den Mustern und erzeugt überall ein Gefunkel wie das Meer in der Abendsonne. Die Decke der Halle besteht aus einem Geflecht aus Kristallfäden; es sieht aus wie ein harter Schaum aus locker zusammen-hängenden Schneeflocken. Lichtfunken von blaugrüner Farbe wandern unaufhörlich durch die Kristallfäden. Der Boden der Halle ist nicht einfach nur glatt, sondern er ist geradezu übersät mit Unebenheiten in allen Arten des Edelsteinschliffs - Edelsteine, die oftmals metergroß sind. Vermutlich um die ganze funkelnde und klare Ausstrahlung der Halle nicht zu schmälern, fehlt jede Art von Möbeln.

Etwa in der Mitte der Halle erblickt ihr Speisen und Getränke, die auf einem achtkantig geschliffenen Block als Tisch angerichtet sind. Die Speisen sehen sehr seltsam aus, wie buntes Gelee in Form von Edelsteinen, und als Getränk gibt es eine warme rosafarbene Flüssigkeit. Als Sitze dienen flache, achtkantige Kristalle.

Nach dem langen Marsch war Borthor-Bartl durstig; er ließ sich gleich den rosafarbenen Saft schmecken. Da flimmerte es plötzlich grün und Rhadamanthus - in der Gestalt des liebreizenden Jünglings - war bei ihnen und begrüßte sie alle mit ihren Namen.

Rhadamanthus forderte seine Gäste sehr freundlich zum Tafeln auf und langte auch selber zu. Während des Mahls ging Rhadamanthus wiederholt auf die Taten der Abenteurer in Arena und Circus ein. Der Göttliche entpuppte sich als echter Sportliebhaber, der begeistert von den körperlichen Leistungen der Abenteurer sprach. Seine Gäste fühlten sich in den höchsten Tönen gewürdigt. Ganz offenkundig bewunderte Rhadamanthus jedes

Zeichen von "echter Lebenskraft" und "diese herrlichen Beweise tiefer Leidenschaft".

Der Göttliche interessierte sich sehr für die Geschichten seiner Gäste. Ja, er freute sich auch über ihre Neugier und ihre drängenden Fragen, denn diese ganze geballte Ungeduld war ja ein weiteres schönes Zeichen ihrer Lebensflamme. Er hatte aber keine Lust, sich mit diesem Alltagskram zu beschäftigen (z.B. der Dauer ihres Aufenthalts in seinem Palast), später, später, meine Lieben, alles zu seiner Zeit.

Rhadamanthus erklärte den Abenteurern, daß er für sie, ihm zur Schmach, leider kein rauschendes, ununterbrochenes Fest geben könnte. Zu viele Dinge, die immer seine Aufmerksamkeit verlangten, ereigneten sich im großen valianischen Reich - die Pflichten eines Gottes, mit denen er sich die Liebe seiner Untertanen erwarb, waren eben streng. So könnte er an den folgenden Tagen nur jeweils eine Stunde Zeit für seine Gäste erübrigen. Er würde ihnen einen Diener schicken, um sie davon zu unterrichten, wenn er sich ihnen widmen könnte. In der Zwischenzeit dürften sie alle Teile des Palasts betreten und alle Annehmlichkeiten, die dieser zu bieten hatte, genießen. Hoffentlich fänden die Gäste ihren Besuch nicht zu langweilig, da es nämlich außer ihm keinen anderen Bewohner als seinen Bademeister Darumilac in Adamanthur gäbe.

Bevor sich der Göttliche zurückzog, erklärte er den Abenteurern noch die Funktionsweise der Diamantschwellen (Transmitter, die statt der nicht-vorhandenen Türen Zugang zu den Räumen des Palastes erlaubten).

So richtig glauben konnten die Abenteurer es ja nicht, dass sie es hier wirklich mit einem Gott zu tun hatten, aber merkwürdig genug benahm sich ihr Gastgeber ja schon. Jetzt waren sie also in seinem Palast und konnten sich nach Belieben umsehen; offenbar hatte Rhadamanthus keine Sorge, dass sie irgendetwas Verbotenes anstellen konnten. Also, auf ein fröhliches Erforschen Adamanthurs!

Ihr erster Weg führte die Freunde ins Weinkabinett. Die dort gelagerten Weine schmeckten göttlich, und niemand konnte einem zweiten oder dritten Kelch widerstehen. Versaria, GreifInn und Flusswind schliefen bald mit einem Vollrausch ein, während die anderen mehr oder weniger beschwipst waren; nur Kerloas blieb trotz zahlreicher Schlucke "praktisch nüchtern" - der Zwerg vertrug eine ganze Menge!

Im Spiegelkabinett war ein 2m durchmessender, sechseckiger Spiegel in den Boden eingelassen. Umrahmt wurde er von einer Amphisbaena aus Alchimistensilber. Auffällig waren vier daumengroße Kristallstifte, die an den gegenüberliegenden Ecken aus dem Silber ragten. Als sie hinein blickten, sahen sie zuerst ihre Spiegelbilder, aber dann fiel ihnen auf, dass eine zusätzliche Person sichtbar war: ein Mann mit langen, blauen Haaren und dunkelblauen Augen, der einen schlichten Stimreif trug.

Das erinnerte die Freunde sehr an die Zeitgläser Scopa Vigalads - sollte der blauhaarige Mann im Spiegel vielleicht sogar dieser Scopa sein, dessen Doppelgänger sie bereits im Turm unter dem See [s. A.37 Legion der Verdammten] getroffen hatten? Möglich wäre es schon. Aleunam fiel auf, dass der Blauhaarige offenbar auf Betrachter reagierte und Zeichen gab, die auf ein Umwickeln der Spiegelanschlüsse mit Draht und das Einspeisen von Energie hinwiesen. Aber dazu schien es den Freunden jetzt noch zu früh zu sein.

Im Sportraum stemmten Zargos und Aleunam die glockenförmigen Gewichte einer Kraftmaschine hoch und Borthor-Bartl schnappte sich den blauen Glastropfen, der darunter lag. Flusswind beteuerte zwar, dass dieser Tropfen ein Geschenk des Marid Schonha war und ihm gehörte, aber beweisen konnte er es nicht, also behielt der Halbling das kostbare Artefakt.

Im Drogenkabinett nahmen Zargos und Sirena roten Lotus zu sich und vergnügten sich ausgiebig miteinander.

Am Abend des ersten Tages kamen auch die Zecher wieder zu sich, und gemeinsam gingen alle ins Bad. Dort bediente sie aufmerksam der "Bademeister" und "Masseur" Rhadamanthus, ein Dämon in Gestalt eines aufrecht gehenden Salamanders namens Darumilac. Er forderte seine Gäste zu einem kleinen Tauchwettbewerb auf und versprach dem Sieger einen kleinen Hinweis zu den Spielchen seines Chefs sowie ein magisches Massageöl. GreifInn gewann die Tauchprobe und nahm erst ein Schnellöl, das er aber später in ein Eisenöl umtauschte. Darumilacs Hinweis lautete, dass Adamanthur größer wäre, als man zunächst meinen würde, und sein Chef sich sehr darüber freute, wenn seine Besucher voller Forscherdrang wären.

Frisch gestärkt, wagten die Freunde einen Blick in die Zauberwerkstatt. Versaria fand dort allerlei brauchbare Tränklein.

Zargos verspürte erneut Lust und amüsierte sich diesmal mit rotem Lotus und Versaria.

GreifInn war auch neugierig auf die tollen Drogen, griff zum schwarzen Lotus, wurde sofort bewusstlos und träumte davon, ein Gott zu sein.

Die anderen Freunde legten ebenfalls eine Pause ein und schlummerten im Ruhekabinett. Nach einem erfrischenden Bad gab es ein gemeinsames Frühstück mit Rhadamanthus, der sich über den Appetit seiner Gäste freute und wie immer großes Interesse an den Geschichten der Abenteurer zeigte. Den Gefährten fiel auf, dass er einen achteckigen goldenen Armreif trug - und kombinierten messerscharf, dass dieser Armreif ein Schlüssel war. Sie hatten in einer Halle eine dreieckige Quarzplatte gesehen, die dort flach über dem Boden schwebte, und die in ihrer Mitte die genau passende Vertiefung aufwies. Interessant!

Nach dem Frühstück zog sich Rhadamanthus wieder zurück. Die beiden Halblinge waren immer noch durstig und hungrig, seltsam. Mit Hilfe Versarias, die ein Pulver der Zauberbindung entdeckt hatte, erhielt GreifInn, der sein Eisenöl sofort anwenden wollte, eine dauerhafte eiserne Haut [PR-4, Gw-30]. Zum Einmassieren hatte er sich auf den Boden des Ruhekabinetts gelegt - und er entdeckte bei dieser Gelegenheit unter dem Bett eine würfelförmige Holzkiste. Sie enthielt ein Kristallmodell von Adamanthur, das deutlich zeigte, dass sich im oberen Bereich des Palastes eine weitere große Halle befand, die über den Schacht, der sich oberhalb der dreieckigen Platte befand, erreichbar war. Sehr interessant!

Damit stand der Plan fest, und geschäftiges Treiben setzte ein. Die Freunde schmolzen das in der Zauberwerkstatt vorhandene Gold und läuterten es. Sie gossen mit Wachs eine achteckige "Mutter", die sie vorsichtig aus der Dreieckplatte lösten. Sie formten mit Sand, Wasser und Leim eine Negativform - und hier hinein gossen sie das Gold. Obwohl sie das noch niemals vorher gemacht hatten, gingen sie so vorsichtig und gewissenhaft vor, dass sie tatsächlich am Abend einen goldenen achteckigen Reif hergestellt hatten. Nebenbei produzierten sie mit Hilfe der Drahtpresse ein paar Meter Silberdrähte - für später.

Schließlich war es soweit. Borthor-Bartl hatte noch schnell einen Rundgang durch alle Räume des Palastes gemacht und die restlichen Edelsteine eingesammelt, die beispielsweise in der den Freunden komplett unverständlichen "Bibliothek der wahren Namen" herumlagen. [Hier bewahrte Rhadamanthus als Gedächtnisstütze die "Zutaten zu den wahren Namen" auf - die Informationen waren nur für Kenner der Namensmagie verwertbar]. Dann stellten sich alle auf die dreieckige Platte (den "Erheber"), und Flusswind setzte den Goldring ein. Wie erwartet, schwebte die Platte nach oben - und in 100m Höhe hatten die Freunde den Zugang in die oberen Hallen Adamanthurs erreicht. Zargos litt unter einem Anfall von

Höhenangst, aber seine Freunde führten ihn in die Sicherheit der ersten Halle.

Hier begann eine "Teststrecke" - es gab immer einen milchig-weiß leuchtenden Teleporter, den man erreichen musste, um in den nächsten Raum versetzt zu werden.

Das Kalender-Rätsel - man durfte nur die richtigen Bodenplatten betreten, deren Buchstaben einen Bezug zu den Monaten hatten - wurde schnell gelöst.

Der Raum des Nachtmahrs war auch kein Problem. Zargos hatte ja Bar-Ethel bei sich, der angesichts des Untoten, der plötzlich hinter seinem senkrecht an die Wand gelehnten Sarg hervorkam, zu brummeln anfang. Der Untote war tatsächlich Rhadamanthus unverwester Körper, aber wie auch immer: Zargos hatte ihn schnell erledigt.

Der folgende Raum enthielt mehrere mathematische Rätsel. Hier zerbrachen sich die Freunde stundenlang die Köpfe, ehe sie die Lösung gefunden hatten.

Gefährlich war der Raum voller 3m hoher hohler Kristallsäulen, auf deren schmalen Rändern man herumbalancieren konnte. Der Ausgangstransmitter leuchtete zufällig mal in dieser, mal in jener Säule für kurze Zeit auf, und es war nicht einfach, die passende Säule rechtzeitig zu erreichen. Auch deshalb nicht, weil sie als Gegner acht Untote hatten, menschliche Skelette, die mit einem kristallinen Überzug versehen und mit einem Paar Insektenflügel ausgestattet waren. Zum Glück konnte Zargos die Biester mit *Flammenkreis* abschrecken und mit Geduld in eine Ecke zu treiben, wo man sie nacheinander zusammenschlagen konnte.

Der nächste Ausgangstransmitter stand in der Mitte eines großen Rundaquariums, das von kristallinen Krabben bevölkert wurde. Diese Krabben sorgten offenbar für den kristallinen Überzug, den sie schon bei den Skeletten im Vorraum bemerkt hatten. Nun ja, man wollte

die "Tierchen" (Elementarwesen?) nicht stören, also weiter.

Ein furchtbarer Schock erwartete Borthor-Bartl und Kerloas. Der nächste Raum war "wie ein Cyber-Labor" eingerichtet, mit anatomischen Schaubildern, Operationswerkzeugen aller Art - und den beiden gesuchten Doppelgängern, deren nackte Körper in durchsichtigen (und extrem harten) Rüstungen steckten, die an den Gelenken mit Silberdrähten mit ihrem Fleisch verbunden waren. Der doppelte Kerloas hatte keinen Bart - ein besonders schockierender Anblick!

Die beiden Doppelgänger gingen marionettenhaft zum Angriff gegen die Ankömmlinge über und schlugen knallhart auf sie ein - der doppelte Borthor-Bartl gegen Kerloas, der doppelte Kerloas gegen Borthor-Bartl. Die durchsichtige Rüstung war so hart, dass die Freunde kaum Chancen sahen, ihre Gegner auszuschalten [DR-8]. Sirena missglückte ein Lähmungszauber, und sie verzichtete (leider) auf weitere Versuche. Zargos dagegen gelang es, den doppelten Borthor-Bartl zu lähmen. blieb nur noch der doppelte Kerloas als Gegner übrig. Kerloas hatte Skrupel, sein Ebenbild zu töten, und hielt sich mit seinen Angriffen zurück. Während Zargos gerade eine weitere magische Lähmung vorbereitete, gelang Borthor-Bartl ein kritischer Halstreffer (durch die Zwischenräume der Rüstung hindurch), und der doppelte Kerloas brach mit blutspritzender Halsschlagader zusammen. Sein verzweifelter Blick half ihm nichts: GreifInn stürzte hinzu und stach den Doppelgänger seines Gefährten einfach ab! Der Halbling litt wohl immer noch unter den Folgen des Schwarzen Lotus und hielt sich neuerdings für den eisernen Gott, der einfach Schicksal spielen durfte. Kerloas beobachtete das Geschehen ganz verdattert - und er wollte sich auch später nicht über dieses Thema mit GreifInn unterhalten.

Der doppelte Borthor-Bartl wurde gefesselt und mitgeschleift; Kerloas packte die Leiche seines Doppelgängers in Segeltuch ein und schleppte sie mit. Ihre Aufgabe bestand ja

darin, Myrkgard möglichst rückstandsfrei mit ihren Doppelgängern wieder zu verlassen!

Der nächste Transmitter führte sie in die Schatzkammer Adamanthurs, in der Rhadamanthus über die Jahrhunderte hinweg eine unüberschaubare Fülle von Kleinodien zusammengetragen hatte. Bewacht wurde die Kammer von einem extrem gefährlichen (und extrem seltenen) Dämon, einem Katoblepas. Das ponygroße Wesen hatte den Rumpf eines Gürteltiers, einen Hundeschwanz, vier menschenähnliche Hände, auf denen es sich stöhnend fortbewegte, einen langen dünnen Hals und einen großen Schweinskopf, auf dem lange schwarze Haare wuchsen. Der Dämon war zum Glück sehr träge - doch als er den Freunden zum ersten Mal begegnete, hätte sein tödlicher Blick durchaus zum Ableben eines Abenteurers führen können. Hätte - denn natürlich war es Borthor-Bartl, den er ansah, und der hatte mal wieder sein sagenhaftes Glück und wich dem Blick aus. Allerdings hustete ihn der Katoblepas an - und der Halbling spürte, wie seine Lebenskraft in Windeseile dahinschmolz. Blitzschnell brachten ihn seine Freunde in Sicherheit, flößten ihm einen Heiltrank ein, um Zeit zu gewinnen, und Zargos war wieder einmal der Lebensretter, dank eines erfolgreichen *Bannen von Gift*.

Selbstverständlich schreckte das die Freunde nicht ab, die Schatzkammer in Ruhe zu durchsuchen. Den behäbigen Dämon lockten sie in eine aus Truhen und Schränken zusammengestellte Falle, in der sie ihn einsperrten. Ihre Suche förderte dann neben einigen sehr interessanten neuen Artefakten auch zahlreiche wohlvertraute Gegenstände zu Tage: hier lagerten offenbar die wertvollen magischen Sachen, die ihnen Scismo bei ihrer Festnahme abgenommen und seinem Chef gebracht hatte. Klasse - jetzt fühlten sie sich gleich nicht mehr so nackt!

Der Transmitter brachte sie - zu ihrer Überraschung - in einen nach valianischer Art behaglich eingerichteten Wohnraum.

An der Ostnordostwand befindet sich das Zielhexagon. Ein zweites Zielhexagon mit einer darüber stehenden, schwach gelblich leuchtenden Lichtsäule liegt an der gegenüberliegenden Wand. Ein teurer aranischer Teppich, mit geometrischen Stickereien verziert, liegt auf dem Boden. Darauf stehen eine gepolsterte Liege und ein schlanker Bronzetrichter, auf dem ein goldener Kantharos (ein Trinkgefäß mit zwei Henkeln), ein marmornes Spielset mit Würfelbecher und mehrere Tierfigürchen zu sehen sind. Die Außenwand ist transparent und bietet ein Panoramabild der Utlulberge.

Sie hatten gerade begonnen, sich ein wenig im Raum umzusehen (gab es hier gar keinen Ausgangstransmitter?), als auf der Liege das leicht durchscheinende Abbild eines alten Mannes in einer vernachlässigten Tunika erschien. Der Greis erhob sich und umarmte Versaria Beau, die sich nicht dagegen wehrte. Ihr war ebenso wie ihren Freunden klar, dass hier eine gebundene Seele einen Körper suchte, sicherlich, um ihnen hilfreiche Hinweise zu geben!

Das war leider nur teilweise richtig - es war nämlich die Seele Rhadamanthus, die von Versaria Besitz ergriffen hatte! Mit veränderter Stimme befahl er/sie den Gefährten, wieder hinunter in die Haupthalle zu gehen. Dank Rhadamanthus mächtiger Namensmagie war Widerstand zwecklos - und frustriert traten alle in den von "Versaria" mit einem geflüsterten Schlüsselwort umgepolten Transmitter.

Gefangene in Adamanthur

In der Haupthalle klatschte "Versaria" in die Hände und zauberte ein einfaches Mahl (Schafskäse, Fladenbrot, gehartzter Wein) herbei. Das Leben war wunderbar, und dieser tolle Körper einfach aufregend! Die Energie ihrer Gäste war einfach umwerfend - sie sollten sich zu ihrer Verfügung halten, jeder würde an die Reihe kommen!

Das waren ja schöne Aussichten! Konnte man denn gar nichts gegen diesen Gott unternehmen? Versaria gelang es kurzzeitig, die geistige Kontrolle Rhadamanthus abzustreifen, und sie berichtete ihren

Freunden in abgehackten Worten, was sie von ihm erfahren hatte.

Rhadamanthus sehnt sich nach Leben, nach Jugend, nach schönen Körpern, nach tiefer Leidenschaft, starken Gefühlen, sportlichen Höchstleistungen – er bewundert alle Zeichen der Lebenskraft. Das tat er schon immer und wird es auf ewig weiter tun, schließlich ist er ein Gott und also unsterblich! Rhadamanthus genießt jeden Atemzug in deinem wundervollen Körper und fühlt sich wie neugeboren. Ja, das tut gut! Leider ist das Fleisch viel schwächer als der Geist, selbst als Gott muss man trotz aller Magie zusehen, wie der eigene Körper langsam, aber sicher vergeht, eine schlimme Sache, dieses Dahinsiechen und Sterben. Klasse, wenn man es endlich hinter sich gebracht und diesen ganzen stofflichen Ballast abgeworfen hat. Es ist toll, von den Gefühlen der Gläubigen gespeist, nahezu gleichzeitig überall im Reich unterwegs zu sein und die notwendigen Kontrollen und Korrekturen anzubringen. Ja, es macht Spaß, ein Gott zu sein, die Verehrung der Massen zu genießen und die Dunklen Meister gegeneinander auszuspielen, diese lächerlichen Wichte. Adamanthur, auf den Schultern von 500 Dschinns erbaut, würden sie nie erobern können, und solange seine Festung steht, kann ihm niemand seine Macht streitig machen. Und zugleich gibt es Gelegenheiten, sich vorübergehend wieder als Sterblicher zu fühlen, die ursprüngliche Kraft des Lebens zu spüren, solange es die Körper seiner Besucher eben mitmachen – aber selbst wenn sie schlapp machen, gibt es noch Verwendung für sie, ach ja, alles ist ganz wundervoll und echt göttlich gefügt. Einfach genial, dieser Gebetsempfänger auf dem Dach der Festung, der ihm die Lebenskraft seiner Gläubigen zuführt und in der Kristalldecke der Haupthalle speichert, alles geschützt durch den blauen Aquamarin, den Heimstein Adamanthurs, der in der Wasserkuppel sicher vor jedem feindlichen Zugriff war: Flockig weiße Herde und ein Drache, der sie bewacht – wer daran vorbeikommt, gewinnt sich große Macht, denn zwischen diesen 49 Vliesen findet er mehr als 100 Riesen. Nun ja, es ist nicht immer leicht ein Gott zu sein, aber es gibt auf jeden Fall Schlimmeres...

Rhadamanthus übernahm jetzt Versarias Körper endgültig und konfiszierte von GreifInn den goldenen Ring, damit seine Gäste nicht auf dumme Gedanken kamen. "Versaria" begab sich in die Zauberwerkstatt und braute sich dort ein Stärkungsmittel. Ratlos blieben die Freunde in der Haupthalle zurück und grübelten, wie sie jemals aus diesem Palast entkommen konnten. "Versaria" ging später in den Tanzsaal und

amüsierte sich dort über die Erscheinungen, die die unterschiedlichsten Tanzdarbietungen erzeugten. Die Freunde gingen schlafen - bis auf Aleunam, die im Drogenkabinett bei Borthor-Bartl wachte; der Halbling hatte sich dort eine weitere Portion gelben Lotus gegönnt.

Mitten in der Nacht schaute "Versaria" im Ruhekabinett vorbei; sie hätte gerne mit Zargos Sex gehabt, aber der Elb stellte sich schlafend ("da ist schon wer drin in Versaria, das passt mir nicht"), und Zwang wollte sie (noch) nicht ausüben. Sie ging ins Drogenkabinett und verträumte die restliche Nacht bei einem Pokal Opiumwein.

Während die meisten Freunde schliefen, schaute sich Sirena, die nach ihrer kurzen Trance glockenwach war, im Palast um. Kerloas stellte in der Zauberwerkstatt fleißig Silberdrähte her; sonst war alles ruhig. In der Zauberwerkstatt entdeckte die Heilerin das aufgeschlagene Rezeptbuch und wusste nun, dass sich "Versaria" Viarcummus bereitet hatte, offenbar, um ihre Zauberkraft zu stärken.

Sirena löste vorsichtig den weiterhin gelähmten Doppelgänger Borthor-Bartls aus seiner kristallinen Rüstung. Ihre tröstenden Worte ließen dem Halbling die Tränen der Rührung die Wangen herablaufen.

Was nun? Schlieft nicht "Versaria" im Drogenkabinett? Das war doch die Gelegenheit, die Besessene aus der Nähe zu studieren. Sirena schlich zu ihr hin, aber sie war noch etwa 3m entfernt, als plötzlich zwei Wächterdämonen in Gestalt hünenhafter Krieger materialisierten und Sirena musterten: "Zielperson kein Elf, Chefin - äh, Chef! Also, keinen Schritt weiter!" Natürlich riskierte die Heilerin keinen Kampf und wünschte "Versaria" nur einen guten Morgen.

Bei der folgenden Morgenwäsche gelang es Kerloas, der dafür sogar eine ausgiebige Bartwäsche erduldet, "Versaria" den Goldring zu stehlen. Seine Freunde

versteckten den Ring, schrieben das Versteck auf ein Stück Pergament und vergaßen dann den Inhalt - dank eines kurzen *Liedes des Vergessens*, das Borthor-Bartl anstimmte. Eine gelungene Vorsichtsmaßnahme, denn "Versaria" bemerkte beim Ankleiden den Verlust ihres Rings und versuchte mit ihrer mächtigen Namensmagie, die Diebe zur Rückgabe zu zwingen. Als ihr dritter Versuch fehlschlug, gab sie entnervt - und sichtlich geschwächt - auf. Sie wankte ins Drogenkabinett, um sich auf angenehme Weise zu stärken.

Hurra, der Weg nach oben war frei! Die Gefährten fuhren mit dem "Erheber" wieder in die oberen Hallen und legten erneut die vertraute Teststrecke zurück. Im valianischen Wohnraum führten sie nun an beiden Zieltransmittern eine Serie von Experimenten durch, die sich den ganzen Tag hinzogen, aber ohne durchschlagendes Ergebnis blieben. Immerhin entdeckten sie, dass der eine Transmitter ein weißer Ausgangstransmitter war, den ein goldenes *Zauberschild* umgab; Zargos war aber zu schwach, um diesen Zauber zu bannen.

Die Freunde beschlich schon das ungute Gefühl, hier auf ewig in der Falle zu sitzen, da es weder vorwärts noch rückwärts weiter ging, als Flusswind auf die Idee kam, ihren Ankunftstransmitter mit dem richtigen Schlüsselwort umzupolen - und die acht Tierfigürchen als Namensgeber zu verwenden. Siehe da - beim Wort "Silbergeier" schaltete der Transmitter tatsächlich um, und die Freunde konnten den Rückweg durch die Teststrecke antreten.

Am Abend waren die Gefährten wieder zurück in der Haupthalle und kamen gerade hinzu, wie "Versaria" den Doppelgänger Borthor-Bartls im Laborofen entsorgen wollte, so wie vorher schon den Doppelgänger Kerloas und die beiden Kristallrüstungen. Gegen Rückgabe des Goldrings war "Versaria" bereit, auf die Beseitigung des doppelten Borthor-Bartls zu verzichten. Offenbar fügten sich ihre Gäste in ihr Schicksal, sehr schön - und höchst

zufrieden zog sie sich nach dem Abendessen mit Zargos zum Liebesspiel zurück (der Fruchtbarkeits-Priester war endlich bereit dazu). Nur 30 min später starb "Versaria" den kleinen Tod, während Zargos kichernd mit dem Goldring zu seinen Freunden zurückkehrte.

Alle fuhren zum dritten Mal in die oberen Hallen. Dort nahm Zargos die Lähmung vom Doppelgänger Borthor-Bartls, der unter Schluchzen berichtete, dass er die ganze Zeit unter dem Zwang der biomatischen Rüstung gestanden hatte und sich nicht gegen ihre Steuer-Impulse wehren konnte! Er war ähnlich geschockt über den zweiten Borthor-Bartl wie der über ihn! Und er hatte Hunger und mächtig Lust auf eine ordentliche Pfeife. Natürlich freute sich der gerettete Halbling über das Wiedersehen mit seinen alten Freunden. Sirena war ja neulich von Cerileas Chronor abgeholt worden, kurz bevor Rhadamanthus mit den Cyber-Experimenten begonnen hatte - schön, dass sie das überlebt hatte!

Die Freunde brachten dem Halbling schonend die Wahrheit bei - und er schloss sich fortan eng seinem "Zwilling" Borthor-Bartl an.

Im valianischen Wohnraum erwartete die Gefährten wieder eine Enttäuschung, denn das letzte unverbrauchte Schlüsselwort ("Smaragdwolf") brachte nicht die erwünschte Freischaltung des Ausgangstransmitters. Es half nichts - sie mussten schon wieder umkehren.

"Versaria" träumte noch immer ihren Drogenschlaf. Vielleicht konnte ihnen der Bademeister helfen? Darumilac verriet ihnen tatsächlich drei Rätsel seines Meisters:

49 Schafe in einem Pferch aus Holz trinken schwarzen Saft, eigen dir den Weg zu wahrer Meisterschaft.

Flockig weiße Herde und ein Drache, der sie bewacht, wer an dem vorbeikommt, gewinnt sich große Macht.

Hinter einem Rücken auf 49 Vliesen findest du mehr als 100 Riesen.

Als Gegenleistung verlangte er, die Lösung des Rätsels - und, falls möglich, den wahren Namen Rhadamanthus - zu hören.

Zunächst nahmen die Freunde die Rätsel sehr wörtlich und füllten den schwarzen Bhang-Wein in das Kristallmodell. Das brachte nichts. Kerloas kam auf die Idee, dass es ein Buch sein müsste - und Borthor-Bartl kombinierte, dass es nur das berühmte Daimonomikon sein konnte, das Harwelcar von Thalassa auf den Häuten von 49 Schafen niederschrieb. Zum vierten Mal eilten sie nach oben. Doch „Daimonomikon“ war auch nicht das richtige Schlüsselwort - und sie mussten wieder zurück.

"Versaria" schlief immer noch. Zargos badete und ließ sich massieren, bevor er sich zu ihr legte. Seine Gefährten stellten hurtig aus vergoldetem Blei eine schlechte Kopie des Goldrings her, behindert von ein paar Wächterdämonen, die aber schnell beseitigt wurden.

Kurz nach Mitternacht erwachte "Versaria" und nahm zusammen mit ihrem Liebhaber ein Bad, gefolgt von einem potenzfördernden Imbiss in der Haupthalle. Danach suchten sich die beide neue Kleider aus. Als Versaria dabei bemerkte, dass sie vergessen hatte, den Goldring aus ihren alten Sachen mitzunehmen, eilte sie zurück ins Drogenkabinett und nahm ihn an sich - und merkte nicht, dass es der falsche war, da ihn die Gefährten mittlerweile ausgetauscht hatten. Und nun? "Versaria" hatte schon wieder Lust auf Zargos, und - bei Alpanu - der Elb war bereit.

Flusswind wollte mal etwas Neues ausprobieren. Was war das für ein geheimnisvoller Mann im Spiegel? Ach, es war wohl nichts weiter nötig, als die Klemmen des Spiegels mit Draht aus Alchimistensilber zu umwickeln und die beiden Enden zu berühren? Na, wenn das alles war! Der Krieger folgte den Anweisungen und bekam einen mächtigen elektrischen Schlag. Völlig erschöpft ließ er die Enden fallen - und GreifInn fing sie auf,

denn der neugierige Halbbling wollte nun auch dem Spiegelmann helfen. Das tat er auch: sie hatten den Dunklen Meister Scopa Vigalad aus dem Zeitglas befreit!

Vigalad wollte nach seiner Befreiung erstmal wissen, "wie spät es ist". Sobald er über die momentane Lage im Bilde war, schmiedete er Fluchtpläne (Rhadamanthus war ihm über, gar keine Frage). Rhadamanthus würde seinen Körper mit Sicherheit übernehmen, wenn er eine Chance dazu bekam! Er erzählte den Abenteurern, dass er einige Zeit nach dem Krieg gegen die Verräter die Nase voll hatte von Rhadamanthus und seinem Speichellecker Cerileas Chronor; als ihm Rhadamanthus verboten hatte, seine Experimente mit Zeitreisen fortzusetzen, war er nach allerlei Versuchen in die Zukunft geflohen - aber leider war etwas schief gegangen und er war bis heute in seinem Zeitglas gefangen gewesen.

Als ihm seine Retter versicherten, dass er ein paar Stunden Zeit hätte, begab sich der Dunkle Meister in die Zauberwerkstatt und stellte die Zutaten für sein purpurfarbenes Laserschwert her, während Aleunam und Borthor-Bartl Wache hielten. Der Rest schlief sich aus.

Als Vigalad seine Arbeit beendet hatte, weckten die Freunde Zargos, der sich vorsichtig von seinem Liebeslager erhob. "Versaria" schlief - nach intensiven sexuellen Übungen - tief und fest. Gut so, denn die Gefährten wagten nicht, sie mitzunehmen; sobald sie wach war, würde sie sonst alle sofort wieder zurück in die Haupthalle schicken!

Zum fünften Mal fuhren die Freunde in die oberen Hallen. Im valianischen Wohnraum musste sich Scopa Vigalad mächtig anstrengen, um den dreifach gesicherten *Zauberschild* zu bannen, aber es gelang ihm. Der Ausgangstransmitter war frei!

Wie üblich, trat Borthor-Bartl als erster hindurch - und war unter Wasser!

In der Mitte des Raums schwebt in 1m Höhe ein kopfgroßer, ungeschliffener Aquamarin, der hellblaue Strahlen rundherum abgibt. Um den Stein gruppieren sich fünf valianische Säulen aus Quarz zu einem etwa 2m durchmessenden Kreis. Die runden, 70cm dicken Schäfte sind mit gleichmäßigen Rillen verziert. Am oberen Ende besitzen sie mit Dämonenfratzen geschmückte Kapitelle. Die Säulen reichen bis zur Decke. In etwa 5m Höhe befindet sich zwischen ihnen eingesetzt eine kreisrunde Quarzscheibe, in deren oberliegender Fläche ein 2m durchmessendes Hexagon eingeschliffen ist. Um den Säulenkreis herum befinden sich im Abstand von 1m acht Ausgangshexagone für Tore mit den dazugehörigen milchig-weißen Lichtfeldern. Die Wände sind schmucklos glatt. Der Raum ist bis zur Decke mit warmen Wasser gefüllt, das durch das Hexagon auf der Scheibe unaufhörlich hereinfließt. Das Hexagon ist ein *Wassertor*, das aus einem Thermalstrom gespeist wird. Die acht aktiven Ausgangshexagone saugen das Nass permanent ab, die acht entsprechenden Zielhexagone sind in den hohlen, nach oben offenen Zwischenwänden der Räume des Stockwerks verborgen.

Der Sog transportierte Aleunam, GreifInn und Vigalad sofort in einen der Ausgangstransmitter, und Flusswind, Kerloas und Sirena folgten, als sie vergeblich versuchten, zu dem blau leuchtenden Aquamarin zu schwimmen. Zargos gelang es sogar, den Edelstein zu berühren, aber er löste dadurch eine Druckwelle aus und wurde ebenfalls "abgesaugt". Am hartnäckigsten hielten sich die beiden Halbblinge, die aber gegen den *Heimstein* Adamanthurs ebenfalls nichts ausrichten konnten und sich schließlich freiwillig zum Ausgang treiben ließen. Der Transmitter versetzte sie in einen wassergefüllten Schacht, der sie nach oben auf das Dach Adamanthurs brachte. Hier strömte das Wasser über die Seiten des Palastes über 100m in die Tiefe - zum Glück riss es keinen Abenteurer mit hinab!

Das Dach ist eine Spitze mit leichter Schräge, die in der Mitte abgeflacht ist. Im Zentrum ist eine 5m durchmessende und 50cm dicke Scheibe aus glänzendem Alchimistengold aufgerichtet, die in einer Spalte im Quarz des Daches steckt. Auf beiden Seiten der Scheibe ist das Porträt von Rhadamanthus als strahlender Jüngling zu sehen. Neben den Verankerungen der Goldscheibe ist ein einfaches Thaumagramm mit einem Dreieck eingeschliffen. Im Dach befinden sich acht in gleichen Abständen verteilte dreieckige Schächte, die 10m tief sind.

Neben dem südwestlichen Schacht ist eine 20cm durchmessende Linse aus Beryll eingesetzt. Aus den Schächten quillt warmes Wasser heraus, das an den Außenmauern des Palastes herunterfließt und am Erdboden in einem ca. 5m breiten Graben aufgefangen wird. Auf der Nordseite des Palasts wird das Wasser aus dem Graben in einem großen Teich gesammelt. Weiter im Norden erhebt sich das Gebirgsmassiv des Nyktoros. Im Süden erblickt man die Ultulstraße und den Aquädukt, die nach Thalassa führen. Die Millionenstadt ist an einer Dunsthaube, ihren gewaltigen Mauern und der Byrsa gut zu erkennen. Dahinter erstreckt sich das Blau des Meeres.

Da standen sie also zu mittäglicher Stunde auf dem Dach des Palastes. Als erste Aktion wollten die Freunde den Lebenskraftempfänger zerstören, obwohl sie Vigalad vor jeder Tat warnte, die Rhadamanthus alarmieren könnte. Der Dunkle Meister half ihnen sogar, den *Zauberschild* zu bannen, der die goldene Scheibe vor jeder Gewalteinwirkung schützte, aber dann verabschiedete er sich. Er wollte wirklich keinesfalls Rhadamanthus gegenüberreten. Vigalad verschwand in einer purpurfarbenen Wolke.

Die Abenteurer hämmerten und klopfen und kratzten auf der riesigen Goldscheibe herum, konnten ihr aber nur wenig Schaden zufügen. Sie führten eine Menge sinnloser Experimente durch und hatten allmählich das Gefühl, schon wieder in eine Sackgasse geraten zu sein. Kerloas tauchte sogar in den Schacht zurück, musste dort aber feststellen, dass er mit "Smaragdwolf" den Transmitter nicht umpolen konnte. Es gab also keinen Rückweg!

Am Nachmittag kam Sirena auf den Einfall, vor und hinter die Goldscheibe eine *Eiswand* zu stellen, die den Gebetsempfänger tatsächlich beeinträchtigte. Es verging nur wenig Zeit, da kam der göttliche Rhadamanthus (wie immer in der Gestalt eines Jünglings) im Schneidersitz durch die Lüfte herbeigeflogen. Er war überhaupt nicht verärgert, im Gegenteil, er wirkte abgeklärt wie ein Gott! Er bat einfach seine Gäste, sich alle die Hand zu reichen - und im Nu standen

sie - wie befürchtet - wieder in der Haupthalle Adamanthurs.

Rhadamanthus erklärte ihnen, dass es schon lange kein Besucher mehr so weit, also bis zum Dach seines Palastes, gebracht hätte. Er freute sich, so leistungsfähige Leute vor sich zu haben. "Versaria" fragte er, ob seine Seele nun dieses weiblichen Körpers überdrüssig wäre. So war es - "Versaria" wollte sich zur Abwechslung mal im muskelbepackten Körper Flusswinds aufhalten. Rhadamanthus war es recht. Eigentlich wollte er den alten Körper sofort beseitigen, aber auf die Proteste seiner Besucher hin, die ja immerhin das Dach seines Palastes erreicht hatten, gewährte er ihnen großmütig ein "Freispiel". Rhadamanthus "Seele" verließ also Versaria und schlüpfte in Flusswind, der sich nicht dagegen wehren konnte - und Rhadamanthus "Gestalt" verabschiedete sich von seinen Gästen - bis demnächst. Er verbot ihnen, die oberen Hallen erneut zu betreten, die er außerdem gegen ihren Zutritt versiegelt hatte.

Flucht aus Adamanthur

Die echte Versaria war bewusstlos zusammengebrochen, als Rhadamanthus Seele sie verlassen hatte. Zargos kümmerte sich liebevoll um die erschöpfte Amazonin. "Flusswind" zauberte erst eine Mahlzeit herbei und begab sich dann in den Weinkeller. Ganz schön eintönig, so ein Leben als Gott, oder? Die Freunde legten eine Schlafpause ein und träumten verwegene Fluchtpläne.

"Flusswind" verbrachte seine Zeit am liebsten in der Ertüchtigungshalle und trainierte seinen Körper. Schade, dass keiner einen Wettkampf mit ihm versuchen wollte! Als sich ein paar Stunden später Zargos zu ihm gesellte, schöpfte "Flusswind" schon Hoffnung, aber was war das? Der heimtückische Elf versuchte, mit einer *Austreibung des Bösen* die göttliche Seele aus dem Körper des Kriegers zu vertreiben! Netter Versuch, aber Zargos schaffte es

nicht, und "Flusswind" verbot ihm, so etwas erneut zu probieren.

Sein energischer Auftritt hatte offenbar die Einstellung seiner Freunde verändert, denn sie waren plötzlich mit Feuereifer dabei, im Fitness-Raum ihre Kräfte mit den seinen zu messen. Endlich hatten sie eine positive Auffassung und jammerten nicht herum, dass ihr Dasein ein schnelles Ende finden würde. "Flusswind" ging begeistert auf jede Herausforderung ein. Als etliche Stunden später Zargos das auferlegte Verbot abschütteln konnte, merkte es der schweißgebadete Krieger erst, als es zu spät war: diesmal gelang es dem Priester Alpanus, Rhadamanthus "Seele" zu vertreiben. Flusswind kam wieder zu sich.

Allen war klar, dass jetzt höchste Eile geboten war. Sie rannten zum Eingang des Palastes, der nach wie vor von dem *Mahlstrom* versperrt war. Vier Wächterdämonen stellten sich ihnen in den Weg - und GreifInn brach unter einem ihrer Hiebe mit einem nahezu tödlichen Rumpftreffer zusammen. Sirena kümmerte sich um den Halbling. Ihre *Allheilung* gelang ihr so perfekt, dass sie - quasi nebenbei - GreifInn von seiner Sucht nach dem schwarzen Lotus befreite, die ihm vielleicht sonst später das Leben gekostet und mit Sicherheit Höllenqualen bereitet hätte.

Die Freunde setzten alles auf eine Karte und riefen mit ihrem letzten Tropfen des Marid Schonha Hilfe herbei. Sie waren angenehm überrascht, dass diesmal kein Marmennil erschien, das vielleicht zu schwach gewesen wäre, den Mahlstrom zu bezwingen, sondern der Marid selbst! Schonha meinte schmunzelnd, es wäre gar nicht so leicht gewesen, den Weg zu seinen alten Freunden zu finden. Donnerwetter, was das hier für eine angeberische Kulisse war! Der Marid half nur allzu gern, diesem Protzkopf einen Denkart zu verpassen. Mit einem Fingerschnippen verwandelte er den Mahlstrom in einen Wasserwirbel, der die Goldenen Wachen vor dem Eingang die Treppe hinabspülte!

Der Fluchtweg war frei, und die Abenteurer rannten um ihr Leben. Schonha hatte seinen allerbesten Unwetterzauber ausgewählt, der sich nun mit Blitz und Donner über dem nächtlichen Adamanthur entlud. Der Marid hatte versprochen, auf die Freunde achtzugeben, und er hielt Wort. Links und rechts von ihnen schlugen die Blitze ein (einige der Behausungen der Goldenen Wachen standen schließlich in Flammen), aber die Abenteurer blieben unversehrt - und dank des Infernos unbehelligt von Verfolgern.

Mit einer besonderen Art der *Zwiesprache* informierte die Göttliche Schar von Adamanthur ihre im Kastell von Thalassa stationierten Kollegen, dass die Ljosgard-Terroristen aus dem Palast Rhadamanthus entkommen waren. Das Unfassbare war geschehen! Sollte das der göttliche Wille Rhadamanthus gewesen sein, oder war es ein Zeichen seiner Schwäche? Diese Frage blieb nicht lange hinter den Mauern des Kastells verborgen - und für den Bettlerkönig war die Antwort klar. Die alten Götter hatten ausgedient - die vom Himmel gesandten Boten der Sonnenkönigin hatten begonnen, die Finsternis zu vertreiben; das war ein Signal für alle aufrechten Menschen, sich gegen Unterdrückung und Tyrannei zu wehren. Freiheit für alle! Der Sklavenaufstand begann.

Als die Freunde die Passhöhe überwunden hatten, glaubten sie allmählich selbst daran, dass sie der tödlichen Falle des durchgeknallten Rhadamanthus, der irgendwie ja doch kein echter Gott war, entkommen waren. Sie suchten sich einen Lagerplatz abseits des Weges und verbrachten dort den Rest der Nacht. Versaria hielt Wache.

Im Morgengrauen wallten plötzlich weiße Nebel um ihren Lagerplatz, und eine bleierne Stille senkte sich über sie. Obwohl Versaria ihre Freunde weckte, fühlten sich alle furchtbar träge und konnten sich kaum bewegen. Vom Weg kam ein hohlwangiger älterer Herr auf sie zu; seine kerzengerade Haltung, seine grauen Schläfen, seine eiskalten Augen, sein gepflegter schwarzer Anzug nach einer längst vergangenen Mode der Küstenstaaten oder Moravods - all das erinnerte sie an eine frühere Begegnung mit diesem Herrn [im Kerker von Oktrea], der

schmunzelnd immer näher kam. Aleunam sprang plötzlich errötend auf und legte einen kleinen rattenscharfen Strip hin, ehe sie vollkommen nackt durch die immer dichter wallenden weißen Nebel dem älteren Herr entgegen lief und ihn stürmisch umarmte und küsste. Nebelfontänen stiegen auf – und beide waren spurlos verschwunden! Die Freunde waren fast erleichtert, dass es nur Aleunam erwischt hatte, und hatten keine Zeit zum Trauern. Sie mussten selbst schauen, dass sie endlich die übrigen Doppelgänger fanden und diese unfreundliche Welt wieder verlassen konnten.

Aufbruch in Thalassa

Von ihrem Lager aus konnten die Freunde beobachten, dass zahlreiche Patrouillen auf dem Weg zwischen Adamanthur und Thalassa unterwegs waren. Sie entschlossen sich deshalb, abseits des Weges zu marschieren, eine mühselige, aber sichere Angelegenheit. Kerloas protestierte zwar, da er viel lieber nachts auf dem guten Weg gelaufen wäre, aber er wurde einfach überstimmt und trottete brummelnd mit.

Am späten Nachmittag erreichten sie die Stadt, in der es an verschiedenen Stellen brannte. Vor dem Nordtor hatte sich eine Menge einfach gekleideter Leute zu einer Kundgebung versammelt, die gerade von einer großen Schar Goldener Krieger aufgelöst wurde. Einer der Zuhörer entdeckte beim "Rückzug vor den Behörden" die Abenteurer, die alles hinter Sträuchern versteckt beobachtet hatten. Mit einem fanatischen Leuchten in seinen Augen hieß er die "Himmelsboten" willkommen und bot an, "die Bezwingen Rhadamanthus" auf einem sicheren Weg zu Akanthus, dem Bettlerkönig, zu bringen.

So ein Führer war selbstverständlich willkommen; er brachte die Freunde zunächst in die Nekropole vor den Toren Thalassas und von dort in die Katakomben. Schließlich erreichten sie das Hauptquartier des Bettlerkönigs im ausgedehnten Kellerbereich

eines alten Palastes und trafen Akanthus - der eine Frau und die Doppelgängerin Versaria war! Schnell klärte sich nun alles auf.

Nach ihrer Gefangennahme in Oktrea hatte die doppelte Versaria einem der Wächter schöne Augen gemacht und ihn so verwirrt, dass der doppelte Flusswind den Lüstling niederschlagen konnte. Von Dämonen verfolgt, konnten die beiden fliehen, während ihre Gefährten leider eingesperrt blieben und später nach Adamanthur geschafft wurden. Gemeinsam hatten sich die zwei nach Thalassa durchgeschlagen, aber hier mussten sie einsehen, dass gegen den göttlichen Rhadamanthus nichts auszurichten war. Flusswind hatte versucht, Trost (und Gold) in den Bordellen zu finden; Versaria hatte ihn aus den Augen verloren. Sie selbst hatte unter großen Mühen und gegen einen lächerlichen Lohn (und mit der ständigen Angst, geopfert zu werden) als Magd gearbeitet, bis sie einen besonders widerwärtigen Herrn, der sich gierig über sie hermachen wollte, abstechen und danach in den Untergrund fliehen musste. Hier gab es schon ein paar andere entlaufene Sklaven, darunter auch Landsleute aus Urruti, und sie hatten dann begonnen, heimlich Lagerhäuser aufzubrechen und Thalassa "von unten" aufzumischen.

Dank des Zeichens ihrer Doppelgänger war Akanthus jetzt einen deutlichen Schritt weiter - der offene Kampf gegen die Unterdrücker hatte begonnen. Akanthus erzählte:

„Der Viarchat und viele andere Günstlinge haben sich in Byrsa verschanzt, während in Kart-Hadascht, Tofeto, Derkart, Akka und Harubar Söldner das Gesetz ausüben. Sie sind eventuell nicht alle loyal - wir versuchen, sie mit dem schon erbeuteten Gold zu kaufen. Scismo verteidigt von Harubar aus die Häfen - hier planen wir einen großangelegten Angriff, um den Zugang zum Meer und einige Schiffe zu erobern. Nur auf diese Weise haben die Sklaven eine Chance, Thalassa verlassen und in ihre Heimatländer zurückkehren zu können!

Krixur hat wohl ebenfalls Schutz in Byrsa gesucht. Meine Leute haben beobachtet, wie der miese Überläufer von Pakul-Priestern abgeholt wurde;

vermutlich hält er sich im Tempel der Dunklen Dreiheit auf!“

Gleich am nächsten Morgen wollte Akanthus mit einer Schar ihrer Getreuen den Abenteurern helfen, Krixur in ihre Gewalt zu bekommen. Mitten in ihre Besprechung platzte die Nachricht, dass man einen Spion festgenommen hatte. Schon wurde der Verdächtige vor den Bettlerkönig geschleppt, ein Hüne von einem Krieger namens Mursoes - und wer war es? Natürlich der doppelte Flusswind! Er hatte in den letzten Jahren als Diener der Privatermittlerin Lokarfu Sarkas gearbeitet; seine Chefin hatte ihm geraten, sich heute abend mal hier bei diesem alten Palast umzuschauen, und da war er also.

Er berichtete von einem wunderlichen Typen (KanThai, breitkrepiger Strohhut, schwarzgelber Krückstock, Ziege im Schlepptau), dem er auf dem Weg zu Akanthus begegnet war, und der sich am Chaos ringsum überhaupt nicht zu stören schien - und der ihn mit vielen Verbeugungen "angemacht" hatte: "Nanu, ich kenne euch doch, Flusswind – seid also willkommen auf meiner Welt. Ich dachte mir schon, dass ich nicht der einzige Wanderer bin." Das war niemand anders als Kunde! Er war unterwegs nach Kar-Hadascht und wollte in den ruhigen Norden ziehen, um dort den Rotwein zu genießen. Offensichtlich hatte Kunde die verstörte Miene Mursoes bemerkt, denn er hatte gemeint: "Solltet ihr etwa meine Hilfe brauchen, Freund Flusswind? Seid ihr vom Weg abgekommen? Ich bin kein schlechter Pfadfinder, hihhi." Natürlich wusste Mursoes, wo Akanthus Hauptquartier war, also lehnte er dieses Angebot dankend ab – und Kunde war nach einer weiteren tiefen Verbeugung seines Weges gezogen.

Die Freunde waren alarmiert - Kunde war die Rückfahrkarte nach Ljogard! Sie baten Akanthus, ihre Leute auf die Spuren des KanThai zu setzen, damit sie ihn nach der Entführung Krixurs sprechen konnten.

Der Schlachtplan war einfach. Die Wachen an einem der Tore Byrsas würden durch einen Angriff der Getreuen Akanthus abgelenkt werden, während die Freunde in den verbotenen Bezirk Thalassas hineinstürmen würden. Dann würden sie zum Tempel der Dunklen Dreiheit eilen und dort Krixur herausholen. Beim Rückweg würde es erneut einen Kampf an einem anderen Tor Byrsas geben.

So geschah es auch. Allerdings wurden die Freunde von acht Kriegern der Göttlichen Schar verfolgt, die dank der Schlafzauber von Zargos und Sirena aber schnell ausgeschaltet wurden.

Danach hatten sie den Tempel erreicht; leise zwängten sie sich durch das mächtige Bronzetur und standen in der riesigen Halle.

Hinter dem Bronzetur schließt sich ein kurzer Gang an, der in eine riesige Halle führt. Der Boden besteht wie die Mauern aus schwarzem Marmor. In der Hallenmitte ragen acht achtkantige Säulen, die die Eckpunkte eines imaginären Oktagons einnehmen, bis zur Höhe des Dachs (20m) empor. Die Säulen bestehen aus Vulkanglas, dessen Oberfläche unregelmäßig belassen ist und das von innen heraus milchig-weiß leuchtet. Zwischen den Säulen zieht ein violett pulsierender Nebelstreif langsam eine Spiralbahn, etwa 50cm über dem Boden. Die Säulen und der Spiralnebel verbreiten das einzige Licht in der Halle. Im Westen enthält eine Nische ein 10m großes Standbild, das eine Spinne zu sein scheint und doch wieder nicht. Es ist eine Darstellung der Dämonengöttin Janla aus braunem Lehm. Vor der Statue hängen drei "Spinnennetze" aus Kettengliedern. Eine Nische im Norden birgt Pakuls Kolossalfigur, die ganz von lodernden Flammen geformt wird. Davor befinden sich drei 4m tiefe Gruben, die mit glühenden Kohlen gefüllt sind. Im Osten steht Cutulul, aus flüssigem Wasser gebildet. Zu seinen Füßen liegen drei 4m tiefe Wasserbecken.

Unter dem feurigen Antlitz des einschüchternden Pakul hatten sich der Seemeister Ixion, der Zofar Scismo, der Hohepriester Pakuls namens Magdassan, und Krixur getroffen. Um der Wahrheit die Ehre zu geben: Scismo war von Ixion und Magdassan herbeizitiert worden. Magdassan trug eine Purpurrobe, eine funkelnde, drei Köpfe hohe Tiara und einen rotgefärbten

Bart, der zu drei steifen, abstehenden Flammen frisiert war. Scismo hielt einen fremdartigen Stab (aus Narwalhorn) in den Händen.

Die Abenteurer wurden zu Zeugen eines heftigen Wortgefechts. Nach dem Tod des Zofaren Kapuras Iaskat konnte der Viarchat sich noch nicht auf einen neuen Amtsinhaber einigen, da sich der Stimmenkauf in die Länge gezogen hatte, und nun hatten die Ereignisse ihn überrumpelt. Während die meisten Seemeister sich furchtsam in Byrsa versteckt hatten, hatte Scismo von seinen Söldnern Harubar und die Hafengegend besetzen lassen. Ixion, der den Schwarzalben verabscheute, unterstellte ihm die Absicht, Thalassa zu erpressen. Die Viarchen hielten den undurchsichtigen Scismo zu allem fähig. Vielleicht wollte er sich an die Spitze der aufgewiegelten Sklaven stellen (schließlich war er selbst nur ein Barbar)? Vielleicht wollte er sich zum Meereszofaren machen und hatte deshalb Harubar mit seinen Werften besetzt (und wie kam der Narwalhorn-Stab Kapuras Iaskats in seine Hände?)? Vielleicht plante er, die Häfen zu kontrollieren, um die Stadt von Nahrungslieferungen abzuschneiden?

Ihre hysterischen Vorwürfe spiegelten nicht nur das Misstrauen der Viarchen wider, sondern auch deren Wunsch, sich an einen greifbaren Sündenbock halten zu können.

Krixur, der mit der Auseinandersetzung gar nichts zu tun hatte, war nur anwesend, damit er aus Scismos Beispiel lernte, dass es sich nicht lohnte, den Viarchat zum Feind zu haben.

Die Aussprache zwischen Ixion und Scismo war längst zu einer wütenden Schimpfkanonade eskaliert. Scismo, der sich bis zum äußersten herausgefordert fühlte, hatte sich schließlich für einen Moment nicht mehr unter Kontrolle und sprach mit lauter Stimme einen Fluch aus: "Ihr werdet eure Schiffe verlieren, eure Ländereien und eure Sklaven, die euch die Füße reiben! Die Raben werden sich in euren Palästen

einnisten, und der Pflug wird eure Gräber umwühlen. Du wirst fallen, Thalassa!"

Magdassan streckte seine Hände aus, um den Fluch abzuwehren und schleuderte Scismo ein Dämonenfeuergeschoss entgegen. Scismo konnte dem grünen Pfeil ausweichen und aktivierte seinen Schildgürtel, um einen *Zauberschild* vor sich zu errichten. Für die nächste Minute standen sich die Gegner unversöhnlich gegenüber und beschimpften sich auf unflätigste Weise. Magdassan schickte kein weiteres Geschoss los, sondern ließ das grüne *Dämonenfeuer* drohend in seiner Hand flackern.

Während des Wortwechsels hatten sich die Freunde den Vieren genähert, und Sirena sprang nun aus den Schatten nach vorne, an die Seite Scismos, und rief ihm zu, dass sein Auftrag erledigt wäre, und er bräuchte nur noch zugreifen, um die vollständige Macht in seinen Händen zu halten! Während Scismo verduzt schaute, wer da angeblich für ihn gearbeitet hatte, empörten sich Ixion und Magdassan um so mehr! Also so was - der Schwarzalb arbeitete mit den Ljogard-Terroristen zusammen! Er war der eigentliche Umstürzler, und er musste, zusammen mit seinen Helfern, hier und jetzt vernichtet werden.

Es kam zum finalen Kampf! Ixion war plötzlich von acht menschengroßen Seesternen mit lockigem Pudelfell umgeben, die mit Stielhämmern nach ihren Gegnern schlugen, und Magdassan griff mit seinem Dämonenfeuer an. Krixur versuchte auch ein Dämonenfeuer zu zaubern, aber es misslang ihm, und er wurde in einen Nahkampf gezwungen. Scismo verteidigte sich eher schlecht als recht und versuchte jedem Angriff zu entgehen; der Fluchweg war durch die Abenteurer versperrt. Im Eifer des Kampfes vergaß GreifInn den ursprünglichen Plan, nämlich Krixur zu entführen. Der Halbling kämpfte wie im Blutausch und erstach den Elfen! Zargos konnte nur den Kopf schütteln, aber seinem Doppelgänger war nicht mehr zu helfen. Auch Magdassan starb unter den Hieben der Abenteurer, aber

er murmelte eine letzte Beschwörung; im violetten Nebel bildete sich allmählich die Gestalt eines riesigen Baalrauk! Eile war geboten, wenn die Freunde diesen Kampf überleben wollten. Und sie schafften es. Als der Schutzgürtel seiner Wächterdämonen immer dünner wurde, zog es der Dunkle Meister Ixion nämlich vor, sich selbst in Sicherheit zu bringen, und er verschwand in einer blauen Wolke. Schnell rannten die Freunde - zusammen mit Scismo - aus dem Tempel, verfolgt von den Hieben der gewaltigen Flammenpeitsche des Baalrauks.

Der Stadtzofar bedankte sich bei den Abenteurern für seine Rettung und wollte sich schon abwenden, aber die aufgebrachten Gefährten ließen ihn nicht ziehen. Sie forderten Wiedergutmachung und glaubten ihm nicht, dass er zu gegebener Zeit selbstverständlich seine Schätze mit ihnen teilen würde. Seine arrogante Haltung (und die Erinnerung an seine vorherigen Lügenmärchen) fanden die Freunde so unerträglich, dass sie ihre Waffen zückten und Scismo töteten. Ganz im Sinne Akanthus - wieder einer der verdammten Unterdrücker weniger, gut so!

Nach einem Tag Ruhepause im Versteck des Bettlerkönigs wollten die Abenteurer nur noch eines - zurück nach Ljosgard. Die beiden Flusswinde malten sich schon aus, welch unvergleichliche Kampfmaschinen sie gemeinsam abgeben würden! Sogar "Akanthus" war bereit, ihr Lebenswerk in Thalassa in andere, vielleicht fähigere Hände, zu legen - das Gemetzel vom Vortag hatte ihr gezeigt, dass das blutige Handwerk im Grunde genommen doch nicht ihre Stärke war.

In einer schattigen Taverne eine Tagesreise nördlich Thalassas holten sie also wirklich Kunde ein, der sich sehr über das Wiedersehen freute. Er forderte als Gegenleistung für seine Hilfe eine ausführliche Erzählung ihrer Erlebnisse. Diese Bitte erfüllten ihm die Freunde nur zu gern. Kundes "kleiner Reisedämon", eine große Schildkröte namens AnTuan, brachte

die Gefährten auf ihrem Rücken durch Zeit und Raum zurück nach Ljosgard, an den Strand einer einsamen Bucht östlich von Diatrava.

Kurze Zeit später standen alle im Ratssaal des Covendo Mageo und mussten ausführliche Berichte ihrer Reise abgeben. Den Magiern waren mittlerweile Zweifel an der Theorie der Anziehung der beiden Welten gekommen, und es gab viele wissenschaftliche Themen zu beantworten. Wochenlange Befragungen waren die Folge. Beunruhigende Überlegungen waren, dass ein Teil Nassers offenbar in Myrkgard verschollen war, und dass es augenscheinlich sogenannte "Wanderer" gab, die wie dieser Kunde beliebig zwischen den beiden Sphären hin- und herziehen konnten. Unklar blieb auch, wohin es Aleunam verschlagen hatte. Aber wie auch immer - selbst die Conteja Isabela musste eingestehen, dass die Abenteurer ihre Sache gut gemacht hatten, sehr gut sogar.

Wie belohnte man die Rettung der Welt? Natürlich mit einer Ehrendoktorwürde und einer formellen Feier mit langatmigen Reden und Orden; jeder Abenteurer erhielt auch einen Ohrring der *Zwiesprache*, der immer funktionierte (auf 500m Distanz), ganz zu schweigen von einem kleinen Taschengeld von 2000 GS für ein paar nette Urlaubswochen.