

C.41 Das verhinderte Gelöbnis

Harald Popp, unter Nutzung der Vorlage
Die verhinderte Göttin von Carsten Grebe & Oliver Schrüfer, DDD 3, 1994

Copyright © 2016 by Harald Popp.

Urlaub in Chryseia

Die Ausflügler waren von Kildandon wieder nach Alasdell zurückgekehrt. Das ständige Regenwetter ging allen gehörig auf den Wecker. Da kam ihnen ein Brief aus Kroisos gerade recht – Thales Nauklerion [C.26] lud die „Fabelhaften Freunde“ zu einer Sommerpause ins sonnige Chryseia ein! Das kam nicht von ungefähr, denn Flintstone hatte bereits im Winter eine Botschaft über seine Reisepläne an den Händler geschickt.

Mit Ausnahme von Hrothgar machten sich die Abenteurer (Alchemilla, Anga, Flintstone, HaoDai, Heather, Ronald und Ulwun) also auf den Weg und reisten von Corrinis per Schiff nach Argyra. Dort nahmen sie die Hauptstraße, die über Arta nach Diptyche und dann weiter nach Kroisos führte. Flintstone und HaoDai beherrschten die Landessprache fast so gut wie Anga, der in den Melgar-Bergen aufgewachsen war, waren aber nicht so griesgrämig wie der Zwerg und kümmerten sich deshalb vorrangig um die Gespräche mit den Einheimischen, sofern Comentang nicht weiterhalf.

Edessa

Am 11. Tag des Schlangenmonds erreichten die Urlauber das kleine Berg- und Weindorf Edessa an den Südhängen der Illaeia-Berge. Sie übernachteten in der Taverne Midoron. Orsos, der Wirt, merkte rasch, dass seine Gäste keine albischen Störenfriede waren, sondern eine bunt gemischte Reisegruppe, die unterwegs zu einem befreundeten Händler in Kroisos war.

Der neugierigste seiner Gäste war der Syre, der sich bei Orsos sogleich nach ungewöhnlichen Vorfällen in der jüngsten Vergangenheit oder besonderen Ereignissen in naher Zukunft erkundigt hatte (in perfektem Chryseisch, da Flintstone diese Standardfrage jedem ihrer bisherigen Wirte ebenfalls gestellt hatte).

Dem Wirt fiel hierzu nur das kommende Pegasus-Fest ein, das in Edessa am Vorabend der Sommersonnenwende (also am 13. Tag des Schlangenmonds) gefeiert wurde. Man hielt bei diesem Anlass Ausschau nach den geflügelten weißen Pferden, die angeblich bei Sonnenuntergang „aus dem Westen“ zum Irgomos-Berg heranschweben würden, um Androgenas Diener zum verborgenen Garten der Göttin zu bringen, damit sie dort von den himmlischen Früchten kosten dürften, als Belohnung für ihr karges und bescheidenes Leben während des restlichen Jahres. Natürlich kämen diese Fabelwesen niemals wirklich hier an, und deshalb verkleideten sich Kinder und Jugendliche als Flügel-Pferde und hüpfen abends durch die Weinberge, ehe es am Dorfplatz ein gemeinsames Mahl mit den Früchten der Gärten und jeder Menge Wein geben würde.

Androgena war eine Göttin der Gärtner, die in den himmlischen Gefilden die Anlage und Pflege der Paradiesgärten überwachte – und zwar gern aus der Luft auf dem Rücken eines Pegasus, denn diese geflügelten Pferde waren ihre Lieblinge. Wer ein umweltbewusstes Leben in Einklang mit der Natur verbracht und weder Geldvermehrung noch

Wirtschaftswachstum angestrebt, seine Leben also in arbeitsamer Bescheidenheit verbracht hatte, der würde nach seinem Tod von Androgenas Pegasi in ihre Paradiesgärten gebracht werden. Die Göttin spendete allen Gärten, Weiden und Feldern ihren Segen, und in Edessa waren das hauptsächlich Kräuter, Blumen, Obst, Gemüse, Oliven, Wein – und die Weiden für Schafe und Ziegen.

Für Androgenas spirituellen Beistand unterstützten die Bewohner Edessas gern das kleine Kloster der Bettelmönche auf dem Berg Irgomos, zu dem von Edessa aus ein Maultierpfad hinführte. Erst am gestrigen Tag waren die Mönche im Dorf gewesen, um ihre Lebensmittelvorräte zu ergänzen. Das nächste Mal wurden sie erst nach der Sommersonnenwende wieder im Ort erwartet, weil auch droben im Kloster das alljährliche Pegasus-Fest stattfinden würde. In dieser Zeit blieb der Zugang zum Kloster verschlossen, so dass sich die Fremden gar nicht erst die Mühe machen bräuchten, vor dem 14. Tag der Schlange dort hinaufzusteigen.

Ulwun hatte in der folgenden Nacht einen Traum.

Aber mein Herr, das sind allesamt Ausländer, ungläubige Ausländer, kein einziger Gelehrter! Stattdessen sind das nur Unwissende, und ein Zwerg ist auch dabei! Gibt es denn wirklich keine anderen Kandidaten weit und breit?

<Pause>

Hmm, na schön, jaja, hab verstanden, na klar, mein Herr, Ihr müsst es wissen, ich meine, Ihr wisst es natürlich, und ich bin nur Euer gefiederter Diener, klar, hab ich verstanden, hab ich immer schon gewusst, hab ich nie bezweifelt, völlig klar, mein Herr. Meine Frage war völlig überflüssig, freilich, versteht sich von selbst. Ihr seid der Herr, ich meine, ihr seid mein Herr, und ich gehorche selbstverständlich. Welchem Mitglied Eurer auserwählten Elitetruppe darf Euer unwürdiger Diener also Eure Nachricht überbringen?

<Pause>

Was? Ich soll den Schnabel halten und endlich meinen Job tun? Und den Sarkasmus kann ich mir schenken? Gütiger Herr! Ihr versteht es wirklich, Eure Diener bei Laune zu halten. Nun denn, die grobe Fette also, mit dem euligen Schnickschnack, hätte ich mir gleich denken können, stimmt natürlich, aber fürs Denken seid freilich Ihr zuständig, mein Herr – ich bin nur der Bote. Gut, die Worte hab ich mir eingepägt, und selbstverständlich bleibt Mutti aus dem Spiel. Also, ich bin bereit, fertig zur Sendung!

<Pause>

Was, der Ton läuft schon längst? Wo bleibt das Bild?? Immer diese Traum-Störungen!

Du bist die Eule, und die Eule ist Du. Auf seidigen Schwingen gleitest Du lautlos zwischen den Bäumen Deines Waldes dahin. Nichts entgeht Deinem scharfen Blick, nichts entgeht Deinen scharfen Krallen. Dort vorn, am Rand der großen Lichtung, knabbert eine zarte Haselmaus ihr nächtliches Abendmahl. Ihr letztes! Mit der süßen Last flatterst Du wieder auf. Du liebst nussgefüllte Mäuschen. Diesen Happen wirst Du auf deinem Lieblingsplatz naschen, auf dem alten Baum in der Mitte der Lichtung.

Doch was ist das? Der alte Baum ist weg! Stattdessen hockt dort eine riesige turmhohe Eule! Sie ist wahrlich gigantisch! Sie hält ebenfalls eine Beute in ihren Krallen – zwei ausgewachsene Rinder! Und – sie hat Dich gesehen! Du willst auf der Stelle umkehren, aber jetzt siehst Du eine silberne Stange im Boden vor dieser Eule, und Du weißt, dass Du dort Platz nehmen sollst. Also tust Du das auch. Die riesige Eule überragt Dich wie ein Baum. Sie öffnet den gewaltigen Schnabel – und spricht:

„Hallo da unten. Eines möchte ich gleichmal klarstellen: So wie ich – so sehen richtige Eulen aus, verstanden? Richtige Eulen, die dem richtigen Herrn dienen, klar? Und dieser Herr hat in seiner grenzenlosen Weisheit beschlossen, Dir eine Nachricht zukommen zu lassen. Höre gut zu, und enttäusche ihn lieber nicht. Mein Herr ist gnädig zu Dienern, und ungnädig zu Taugenichtsen. Nun denn.

Es begab sich also am Myrkdag des letzten Mondes, im Haus der Diener zu Kroisos, dass einer der lasterhaft lüstenden Priester einer blutigen Novizin Gewalt angetan und sie anschließend gegen ihren Willen auf die Insel Coru verschleppt hatte. Der Verruchte, dessen Seele kein Heil erwarten darf, und der der Menschheit für immer verlorengegangen ist, hält die Ärmste nun dort gefangen. Domia lautet ihr Name, und Kalidos heißt der Täter. Mein Herr wünscht nun, dass Du und Deine Freunde Domia retten, wobei er ein sehr diskretes Vorgehen

erwartet. Es ist äußerst wünschenswert, dass Dir ihre Rettung vor der Sommersonnenwende gelingt; später befürchtet mein Herr nicht näher ausgeführte „unangenehme Komplikationen“, die es unbedingt zu vermeiden gilt.

Natürlich gibt es ein kleines Problem. Coru ist leider nur auf dem Luftweg zu erreichen – den Wasserweg hat ein wässriger Wutwicht seit einiger Zeit vollkommen abgesperrt. Der Plan A lautet also:

Nach Coru fliegen – Domia befreien – Ende.

Mein Herr hat allerdings Zweifel – berechnete, wie ich mir hinzuzufügen erlaube – am Gelingen dieses Plans, in Anbetracht der vorliegenden Qualifikationen. In seiner Weisheit hat mein Herr deshalb auch einen Plan B formuliert:

Flughilfen beschaffen – nach Coru fliegen – Domia befreien – Ende.

Als Flughilfen bieten sich die Pegasi des Androgena-Klosters an; allerdings transportieren diese Wesen keine Unberechtigten, und der Androgena-Orden würde sowieso niemals seine Genehmigung erteilen, selbst wenn er von dieser Sache erfahren sollte, was freilich dem Wunsch meines Herrn nach Diskretion zuwiderlaufen würde. Insofern ist zur Beschaffung der Flughilfen List und Tücke notwendig – und auch dabei wirst Du Unterstützung dringend nötig haben. Wende Dich deshalb zunächst an den einsamen Flötenspieler der Berge; dieser Kerl ist bockig und treibt gern seinen Schabernack, aber er ist auch schlau und hilfsbereit, wenn man es richtig anstellt.

Und jetzt mach‘ was draus, verstanden?“

Gleich beim Frühstück erkundigten sich die Abenteurer bei Orsos nach einem bocksbeinigen Flötenspieler. Der Wirt ließ sich zunächst bestätigen, dass seine Gäste nichts mit den Lanzenbrüdern zu tun hätten (natürlich nicht, aber es war ihm schon herausgerutscht), und räumte dann ein, dass es hier in den Bergen tatsächlich einen kleinwüchsigen Freund des Weins, der Ziegen, und des Gesangs namens Torsos geben würde, der seine Ruhe lieben und seine Launen leben würde; mal wäre er hilfsbereit und würde verirrte Ziegen und Schafe aufstöbern, mal wollte er von nichts und niemandem etwas wissen, und so bezaubernd sein Flötenspiel auch sein könnte, so schrecklich wäre sein meckernder Gesang, aber dies dem Künstler zu sagen, sollte niemand riskieren, weil sein Jähzorn gewaltig und seine Hörner spitz wären.

Die Bewohner Edessas betrachteten Torsos als ihren Glücksbringer und ließen den Satyr weitgehend in Ruhe. Sein Wohnort war kein Geheimnis: eine Höhle am Ende der Domokos-Schlucht unterhalb des Irgomos. Ehe sich die Freunde aber auf den Weg dorthin machten, recherchierten sie noch ein wenig im Dorf:

Über die Lanzenbrüder. Vor einigen Tagen hatten bei Orsos einige schwerbewaffnete eisengerüstete Männer übernachtet: der Lanzenritter Herrik Anabastres und seine drei Söhne aus dem Fürstentum Kynodore. Sie hatten sich beim Wirt und seinen Gästen nach „zauberhaften“ Orten in der Nachbarschaft erkundigt, also nach schönen Lichtungen, traumhaften Orten der Kraft oder geheimnisvollen Quellen sowie nach Legenden, die mit diesen Orten verbunden wären, und Herrik hatte behauptet, dass er die heilige Aufgabe erhalten hätte, ein bebildertes Buch über Aussehen und Aufenthalt von Bewohnern der Anderswelt zu machen. Niemand im Gasthaus hätte ihm das abgekauft. Bestimmt hatten die vier nichts Gutes im Sinn, und deshalb hatten sie in Edessa auch nichts erfahren und waren am nächsten Tag weitergezogen, Richtung Kroisos.

Anga glänzte mit seinem landeskundlichen Wissen:

Geschichten über die Acht Lanzenbrüder

Seit etwa 500 Jahren gibt es im Süden der Melgar-Berge, auf der Burg Anabastria, eine Bruderschaft der Unbezwingbaren Lanze, die ursprünglich wohl in Alba beheimatet gewesen war, jetzt aber das Fürstentum Kynodore im Umkreis ihrer Burg kontrolliert. Die Lanzenbrüder verehren Irindarios, den himmlischen Speerwerfer im Gefolge der Himmelsgöttin NeaDea. Es heißt, ein Dämon habe ihnen die Heilige Lanze entwendet, und die Brüder seien bisher erfolglos auf der Suche nach ihr gewesen. Die Lanzenbrüder treffen sich einmal im Jahr auf Anabastria, um von ihren Taten zu berichten und ein Turnier abzuhalten. Neben der Suche nach der Lanze sähen sie es als ihre wichtigste Aufgabe an, alle Formen des Irrglaubens zu vernichten – und da Bildung und Bücher nur dazu geeignet seien, in den Gläubigen Zweifel zu säen, wäre schon so manche Bibliothek in Flammen aufgegangen. Für einfache Leute wäre es am besten, diesen „Rittern“ aus dem Weg zu gehen.

Über Coru. Die kleine Insel lag etwa 4 km vor der Küste, auf halbem Weg zwischen dem (von hier etwa 15 km entfernten) Strand von Edessa und Kroisos, das – Luftlinie – etwa 90 km entfernt im Südosten lag. Die Fischer Edessas erzählten, dass dort in früheren Jahren eine Schule der Dichter und Philosophen existiert hatte, in der sich einige Söhne reicher Chryseier um das Verfassen poetischer Werke und geistreicher Schriften bemüht hätten. Vor etwa 20 Jahren war die Insel von einem Dauernebel verschluckt worden, und in der Nähe der Insel hatten sich wilde Wasserwirbel und plötzliche Strömungen gebildet, die es jedem Boot unmöglich gemacht hatten, sich Coru zu nähern. Einige wohlhabende Angehörige der Dichter hatten zauberische und priesterliche Hilfe engagiert, der es allerdings auch nicht gelungen war, bis zur Insel vorzudringen. Immerhin konnten die Experten das Nichtvorhandensein von nennenswertem Leben feststellen, was für die Angehörigen schmerzlich war, was aber auch zur Einstellung weiterer sinnloser Rettungsversuche geführt hatte.

Am Dorfplatz stand die gelungene Marmor-Statue eines wunderschönen jungen Menschen, der nackt (bis auf einen auf den Rücken geschnallten Rucksack) auf einem geflügelten Pferd saß, das auf den Hinterläufen tänzend scheinbar gerade abheben wollte. Das war ein Werk des jungen Nergos, des späteren Abts des hiesigen Klosters; es stellte natürlich Androgena auf ihrem fliegenden Ross dar.

Ganz in der Nähe befand sich der kleine Hochzeitspavillon des Dorfes an einem schönen Aussichtspunkt; hier schmückte gerade eine alte Frau das Gebäude, die bereitwillig Auskunft gab. Wie überall in Chryseia würden auch in Edessa am Ljosdag des Schlangenmonds zur Mittagsstunde (also zur Sommersonnenwende) einige Hochzeiten stattfinden – diesmal würden gleich vier Paare die Ehe schließen, eine selten große Zahl also. Im Inneren des Pavillons befand sich nämlich eine geweihte Ikone der Muttergöttin NeaDea – und wenn sich ein Paar zum gegebenen Zeitpunkt vor ihrem Antlitz das Ja-Wort geben würde, dann erhielt es – auch ohne Priester – den Segen der Göttin, denn dazu hatte sich die Mutter einst feierlich verpflichtet, um die Zahl der Eheschließungen zu erhöhen. Ihr Antlitz würde in der fraglichen Stunde in einem überirdischen Licht schimmern, in dem man das gütige Gesicht einer Frau erkennen könnte. Die Ehepartner genossen den Vorteil einer vollkommenen Absolution früherer Sünden, um gänzlich unbelastet einen neuen Lebensabschnitt beginnen zu können.

Torsos

Als die Freunde den Weg zur Domokos-Schlucht eingeschlagen hatten, kam ihnen nach einiger Zeit ein Hirte mit seiner Schafherde entgegen. Als er hörte, dass die Fremden auf dem Weg zum Flötenspieler waren, gab er ihnen die Empfehlung, drei Dinge zu beachten: Torsos liebte Geschenke (Alkohol, Tabak, Süßigkeiten), seinen Mittagsschlaf und weibliche Reize.

Die Freunde befolgten seinen Rat und legten eine Mittagspause am Rand der Schlucht ein. Dann begaben sich die drei Besitzerinnen weiblicher Reize (Alchemilla, die spröde, aber

hübsche Elfin – Heather, die charmante albische Krankenschwester – Ulwun, die pockennarbige, vollschlanke und wenig reizvolle Schamanin aus Medjis) bekleidet zur Wohnhöhle des Satyrs, der an diesem Nachmittag gerade vor sich hin schluchzte, weil er völlig verzweifelt war. Das teilte er seinen Besucherinnen mit, ehe er mit Wohlgefallen den Götterfunken entgegennahm, den ihm Ulwun als Geschenk mitgebracht hatte.

Torsos genehmigte sich zwei Schlucke, blieb aber auf der Hut und betrank sich nicht. Er war traurig, weil seine beste Freundin „fort“ war; mehr verriet er zunächst nicht. Was führte denn seine Gäste zu ihm?

Als ihm Ulwun von ihrer Vision und dem göttlichen Plan berichtet hatte, meinte der Satyr, dass es ihm tatsächlich großen Spaß machen würde, auf den Pegsai der Androgena-Mönche zu reiten. Aber das müsste erstmal ein schöner Traum bleiben, solange sein Problem ungelöst wäre.

Als ihm die Reizbesitzerinnen daraufhin ihre Hilfe anboten, zögerte Torsos. Wenn sie ihm helfen würden, dann müsste er ihnen ebenfalls helfen, so wäre das nun einmal. Stümpfern wollte er aber nicht helfen – könnten die Frauen (und ihre männlichen Begleiter) ihm also irgendwelche Kunststückchen vorführen, die ihn beeindrucken würden?

Das konnten sie natürlich. Die drei „Grazien“ führten kleine Zaubertricks vor – und Flusswind erschreckte Torsos mit einer *Feuerwand*, die er glücklicherweise nicht ins trockene Buschwerk gestellt hatte. Flintstone ahmte die Stimme des Satyrs nach; Anga zeigte seine Künste im Schwertschwingen, und HaoDai vollführte kunstvolles Schattenboxen.

Amüsiert meinte Torsos, der es sich auf seiner Holzbank vor seiner Höhle zwischen Alchemilla und Heather gemütlich gemacht hatte, dass er gerne auch etwas gesehen hätte, was seine Besucher gemeinsam vorführen könnten. Anga kam auf die Idee, einen traditionellen chryseischen Volkstanz aufzuführen – und der Satyr spielte auf seiner Flöte ein Liedchen dazu, bei dem es den Tanzenden ganz besonder leicht fiel, den Takt zu halten.

Torsos war also einverstanden, den Gefährten zu helfen, nachdem sie ihm geholfen hatten:

Also, mein Problem schaut so aus. Vor einigen Tagen ist meine Freundin verschwunden, eine bezaubernde Musikantin namens Sirifi, vom kleinen Volk – ich glaube, bei euch nennt man sie „Wehen“ oder so.

Kürzlich hab‘ ich sie abends wieder entdeckt, drunten, ein Stück zum Meer hin, gar nicht weit von einer ihrer Lieblingsblumenwiesen entfernt, in einem Kiefernwäldchen. Dort ist eine kleine Lichtung, der Blick runter zum Meer ist fantastisch, und der weiche Nadelboden ein prima Platz für zärtliche Stunden.

Dort hängt jetzt ein Drahtkäfig hoch droben an einem Ast – 10m, würde ich mal schätzen, jedenfalls viel zu hoch für mich. Der blöde Käfig ist natürlich aus Kaltem Eisen, und Sirifi ist darin gefangen. Kaum bemerkt mich das schwatzhafte Mädchen, schon zwitschert sie mir aufgeregt zu, dass ich sie schnell befreien solle, böse Männer hätten sie gefangen, wären aber gerade nicht da, und ich solle mich beeilen, müsste bloß an dem Strick ziehen, worauf ich noch warten würde? Mann, das Mundwerk der Weiber – nix gegen Anwesende, aber ich glaub, ihr versteht, was ich meine.

Meine ganze Kunst des Tarnens und Schleichens war natürlich dahin, und so blöd war ich freilich nicht, ins Zentrum der Lichtung zu marschieren und an dem Strick zu ziehen, der tatsächlich die Käfigtür zu öffnen scheint. Den Geruch nach Falle hab ich schon vorher bemerkt, ist doch klar. Ich denk‘ also noch, halt doch endlich mal deinen hübschen Mund, Sirifi, da merk‘ ich, wie sich rings um die Lichtung irgendwas regt, an vier Stellen, wenn ich nix übersehen habe. Na, denk ich mir, euch will ich mal ein Tänzchen aufspielen, das ihr nicht wieder vergessen sollt, und pfeif‘ also ein Lied, bei dem keiner stillstehen kann – normalerweise jedenfalls. Nicht so bei diesen Gestalten, die sich plötzlich aus dem Unterholz erhoben haben! Solche Wesen hab‘ ich noch

nie erblickt, meine Freunde! Menschenartig, aber mit dünnen Armen und Beinen aus biegsamem Holz, Kopf und Rumpf mit langen bastartigen Haaren bedeckt, und mit maskenhaften Fratzensgesichtern. Ich hab' das einzig Vernünftige getan und bin geflohen, so schnell ich nur konnte. Und bis jetzt war ich zu verzweifelt, um irgendetwas zu unternehmen, Wahrscheinlich haben mir einfach nur ein paar Helfer wie ihr gefehlt!

Odudu

Torsos brachte die Gefährten zu der fraglichen Lichtung; am Abend des gleichen Tags waren sie da. Da es Sommer war, konnten sie problemlos den Käfig erkennen, in dem sich die gefangene Fee befand; er hing am Ast eines der drei großen Bäume, die sich mitten in der Lichtung erhoben. Torsos deutete auf die vier Stellen, an denen er am Rand der Lichtung diese seltsamen Wesen beobachtet hatte, aber die Gefährten hatten keine Lust, sich diese Orte mal genauer anzusehen.

Stattdessen blieben sie alle am Rand der Lichtung stehen, und Ulwun warf eine *Zauberstimme* auf einen entfernten Baum. Die Schamanin vermutete hellstichtig, dass die „Wächter“ der Lichtung die Diener des rawindischen Dämonenfürsten Jurugu wären, freilich fernab ihrer Heimat, und sie wollte sie ablenken, damit Flintstone auf den Baum klettern und die Fee befreien konnte.

Das klappte aber nicht, denn kaum hatte der Syre die Lichtung betreten, alarmierte er die Wächter, und da er sich nicht zurückziehen wollte, sondern lieber auf den Baum zurannte, um dort hinaufzuklettern, eilten die vier Aufpasser auf die Gruppe zu. Die seltsamen Wesen waren Odudu, höhere Dämonen, und sie waren mit Speeren bewaffnet war, deren Spitzen aus Kaltem Eisen bestanden.



Um Flintstones Aktion zu schützen, stellten sich Anga, Alchemilla und Ronald zwei Wächtern in den Weg und lernten schnell deren gewaltige Kampfkraft kennen. Ulwu unterstützte ihre Freunde mit ihren magischen Kräften.

Torsos wollte ebenfalls helfen und mit dem herabhängenden Strick die Käfigtür öffnen, damit Flintstone die leblose Sirifi später leichter bergen könnte. Der Satyr hatte sich vorher einen ordentlichen Schluck Götterfunken genehmigt, der ihm den Verstand vernebelt hatte – und Anga konnte ihn ebenfalls nicht aufhalten. Deshalb sprang Torsos direkt in die Trittfalle aus

Kaltem Eisen, die sich genau unterhalb des Stricks befunden hatte; sein Wehgeschrei hallte über die Lichtung.

Die beiden anderen Odudu hatte sich unterhalb des Baums aufgestellt, auf den Flintstone hinaufgeklettert war. Zum Glück für die Abenteurer kamen sie erstmal nicht auf die Idee, die anderen Störenfriede anzugreifen!

Heather spurtete zu Torsos und befreite mit einem Kraftakt den schockierten Satyr aus der Eisenfalle; schnell liefen bzw. humpelten die beiden wieder zum Rand der Lichtung. Dort wartete HaoDai auf sie, der mangels magischer Waffen keinen Sinn darin sah, sich von den Odudu abschlagen zu lassen. Die Flucht des Satyrs erregte die Aufmerksamkeit eines der beiden unter dem Baum wartenden Odudu, der jetzt die Verfolgung aufnahm. Heather, HaoDai und der erstaunlich zähe Torsos liefen in den Wald hinein – und wurden vom Wächter immer weiter verfolgt.

Flintstone barg den Käfig und befreite die bewusstlose Fee, kletterte aber erst von seinem Baum herunter, als seine Freunde die beiden anderen Odudu vernichtet hatten.

Dass ihnen das wirklich gelungen war, hatten sie nicht nur ihrer guten Teamarbeit zu verdanken, sondern vor allem auch Anga, der von Zornals Zorn durchdrungen war und den Gegnern einige ganz massive Schläge mit seinen Langschwertern verpasste [3 * 20 in einem einzigen Kampf, irre]. Einen der beiden kämpfenden Odudu machte der Zwerg praktisch ganz allein nieder (und grinste dabei glücklich). Den anderen Odudu streckte Alchemilla final nieder – der Dämon hatte sie vorher bereits mit seinen biegsamen Armen und Beinen umschlungen gehabt und zu ersticken versucht, war aber an Kjulls Flammenschwert gescheitert, das ihm heftige Schmerzen bereitet hatte.

Ein ganzes Stück im Wald entfernt merkten HaoDai und Heather, dass der Wächter seine Verfolgung eingestellt hatte. Sie ließen Torsos deshalb im Wald stehen und spurteten mit lauten Alarmrufen wieder zur Lichtung zurück, um ihre Freunde vor der Rückkehr des vierten Odudu zu warnen.

Alchemilla, Ronald und Flintstone kämpften dort mittlerweile gegen den dritten Odudu – Anga lag verwundet und wehrlos auf dem Boden. Während die zurückgeeilte Heather (sie hatte den Odudu überholt) den schwach protestierenden Zwerg aus dem Kampfgetümmel zog, erledigte Flintstone den Wächter mit einem gewaltigen Schwerthieb.

Gemeinsam stellten sie sich dem vierten Odudu, wobei Ronald unglücklich war, denn beim vorherigen Kampf war seine letzte (nennenswerte) magische Waffe zerstört worden. Auch diesen Wächter streckte Alchemilla final nieder.

Nach diesem harten Kampf (die Freunde ahnten noch nicht, was sie auf Coru erwarten würde) wollten die Gefährten gerade beginnen, ihre Wunden zu versorgen, als sie bemerkten, wie im Süden der Lichtung vier schwerbewaffnete Männer durch den Wald in ihre Richtung liefen.

Noch ein Kampf? Nein danke! Die Freunde schluckten schnell ihre Heiltränke und eilten nach Norden in den Wald und zur Torsos, der dort auf sie gewartet hatte. Sie liefen bis zum Einbruch der Dunkelheit weiter und schlugen ihr Nachtlager an einem Platz auf, den ihnen der Satyr gezeigt hatte. Sirifi schlug kurz die Augen auf, nachdem ihr Torsos einen Tropfen Götterfunken eingeflößt hatte, und fiel dann in einen ruhigen und heilsamen Schlaf.

Keine Verfolger? Nun ja, das Kleine Volk besitzt zwar keine nennenswerten Kampfkünste, aber es beherrscht zahllose Tricks, die die Sinne der Menschen täuschen können, zumindestens vorübergehend. Als die Lanzenbrüder die Lichtung erreicht hatten, konnten sie dort zwar feststellen, dass ihre Falle zerstört und der Köder gestohlen worden war, aber sie hatten von den Abenteurern weder etwas gehört noch gesehen – und Spuren konnten sie ebenfalls keine finden. Frustriert mussten sie deshalb ihr Vorhaben aufgeben. Sirifis Freunde dagegen tänzelten glücklich durch die laue Sommernacht.

Androgena

Am nächsten Morgen war Sirifi schon wieder bei Kräften und bedankte sich bei ihren Rettern; selbstverständlich freute sie sich darauf, zusammen mit Torsos jetzt den Gefährten zu helfen.

Heather und Ulwun waren an diesem Morgen ungewöhnliche Langschläfer – kein Wunder nach einer lehrreichen Nacht mit einem intimen Kenner weiblicher Wünsche...

Sirifi berichtete, dass ein Becherchen honigsüßer Ziegenmilch ihr Verhängnis gewesen wäre. Die bösen Menschen hätten ihr nicht geglaubt, dass sie starke Beschützer haben würde, sondern hätten sie in diesen garstigen Käfig gesperrt, den sie im Zentrum der Lichtung aufgehängt hatten. Der Anführer war dann langsam um die Lichtung herumstolziert und hatte dabei ein rhythmisch rasselndes Geräusch von sich gegeben. Nachdem er den Kreis vollendet hatte, wäre er ihn erneut in Gegenrichtung abgeschritten und hätte sich dabei insgesamt viermal gebückt. Bestimmt irgendein böser Menschenzauber oder so, wer weiß? Aber egal, jetzt war sie frei und konnte wieder mit Torsos musizieren!

Der Satyr hatte sich von seiner Fleischwunde am Bein schon erstaunlich gut erholt. Sein Plan war schnell formuliert:

Nun denn, meine Freunde, lasst uns also zum Kloster ziehen! Sirifi wird hineinfliegen und das Tor öffnen, und dann holen wir uns das Reit-Öl und bereiten uns auf die Pegasi vor. Und dann verstecken wir uns – und wenn Nergos und seine Ordensbrüder eintreffen, irgendwann nach Mitternacht, dann will ich ein Liedchen aufspielen, das für Verwirrung sorgen soll. Ihr selbst solltet euch freilich die Ohren zuhalten, meine Freunde! Sirifi soll die Mönche ins Kloster locken – und wir steigen auf und fliegen davon! Ein Kinderspiel, fürwahr! Alles klar? Auf geht's!

Die Mönche bekamen nämlich immer am 13. Tag des Schlangenmonds, nach Sonneuntergang und vor Mitternacht, Besuch von sechs geflügelten weißen Pferden. Da man auf Pegasi nicht ohne ernste Nebenwirkungen reiten konnte (alles Nicht-Goldene, das sie berührte, zersetzte sich unweigerlich), verwendeten die Diener des Androgena-Ordens ein goldgelbes Hautöl, ehe sie unbedeutet die Pferde bestiegen, wobei jeder von ihnen einen leeren Sack, eine goldene Sichel und einen 3m langen Stecken mit drei spitzen goldenen Zinken bei sich hatte. Die Pegasi würden daraufhin spurlos mit ihren Reitern verschwinden – und ein paar Stunden nach Mitternacht plötzlich wieder im Kloster auftauchen, um die Mönche abzusetzen, ehe sie endgültig entwandten.

Prima, dass der Satyr bereits einen Plan hatte! Die Gefährten liefen mit ihm zurück bis zu seiner Wohnhöhle und legten eine Ruhepause ein, ehe sie am späten Nachmittag zum Kloster hinaufstiegen und vor dem verriegelten Felsentor auf den Einbruch der Dunkelheit und die Ankunft der Pegasi warteten. Sirifi beobachtete das Kloster, bis die Mönche und Pegasi fort waren. Dann öffnete sie den schweren Riegel mit einem Feen-Kraftakt – und die Abenteurer konnten durch den Felstunnel zum Maultierparkplatz und die steile Treppe hinauf ins verlassene Kloster eilen.

In der Malerwerkstatt fanden die Freunde einige Behälter mit knallgelbem Öl; sie entkleideten sich, packten ihre Ausrüstung zusammen (sperrige Sachen hatten sie bereits beim Satyr deponiert) und ölten sich sorgfältig ein. Torsos war gern den Frauen dabei behilflich; er selbst malte sich nur ein paar Striche ins Gesicht – für jemanden wie ihn musste das reichen! Das Öl brannte ein wenig auf der Haut, doch nur Flintstone und Ronald reagierten mit einem lästigen Juckreiz darauf, der sich aber bald wieder legen sollte.

Sobald sie ihre Vorbereitungen beendet hatten, versteckten sich die Gefährten in zwei Ikonen-Schreinen, die sich am Rand eines runden „Landeplatzes“ befanden, der mit einem prächtigen Mosaik geschmückt war, das einen fliegenden Pegasus zeigte. Die Ikonen waren NeaDea und Wredelin geweiht, und auf der Schulter des jugendlichen Weisheitsgottes war eine Eule abgebildet, die Ulwun zuzuzwinkern schien.

Plötzlich war es dann soweit. Sechs Pegasi tauchten unvermittelt auf dem Landeplatz auf. Ihre nackten (goldfarbenen) Reiter trugen prall gefüllte Säcke auf ihren Rücken – prall gefüllt mit gelben Nesselstauden.

Torsos begann sofort eine Melodie zu flöten, die die Gefährten nicht hören konnten, da sie sich die Ohren verstopft hatten. Alle Mönche – und alle Pegasi – wirkten dagegen „irgendwie“ völlig planlos – und das war der Moment für Sirifis Auftritt. Als (kleine) Androgena umschwirrte die Fee die Mönche, forderte sie mit Gesten (und Worten) auf, abzusteigen und für ihre geleisteten Dienste eine kleine Erfrischung zu sich zu nehmen: Nektar direkt aus dem Paradiesgarten der Göttin! Die Mönche taten, wie ihnen geheißen.

Auf ein Zeichen des Satyrs eilten die Gefährten aus ihrem Versteck und setzten sich auf die verwirrten Pegasi; Torsos nahm hinter Heather Platz und wechselte die Melodie – und ohne Zaumzeug gehorchten ihm die Pegasi, breiteten ihre Schwingen aus und flogen los.

Nachdem sie ihre Reise-Flughöhe erreicht hatten, deutete Torsos den Gefährten an, dass sie jetzt gefahrlos ihre Ohrenstöpsel entfernen könnten. Die Pegasi gehorchten ihm wie brave Pferdchen und flogen schnurstracks über den nächtlichen Küstenstreifen in Richtung Coru.

Zwei Stunden später näherten sich die Flugreisenden, die weder Kälte spürten noch Probleme hatten, sich auf den Pegasi zu halten, der halbkugelförmig von Nebel verhüllten Insel Coru. Torsos setzte zur Landung an. Kurz vor dem Eindringen in den Nebel wieherten die Pegasi unwillig auf – und plötzlich zuckten an ihren Schwingen und um alle Reiter herum kleine bläuliche Blitze. Torsos musste schnell eine Melodie spielen, um die schnaubenden Pegasi daran zu hindern, ihre Passagiere abzuschütteln.

Dann sagte der Satyr: *„Hey, Freunde, was für ein toller Ritt! Jetzt wird’s Zeit, Abschied zu nehmen, und zwar schnell. Hier ist eine Kraft am Werk, gegen die ich mich nicht allzu lange wehren kann. Unseren Pferdchen geht es ähnlich. Wir müssen hier schleunigst wieder weg! Ich bring‘ euch jetzt runter, und wünsch‘ euch viel Glück und so, und passt gut auf euch auf. Achtung – wir landen!“*

Kaum waren die Abenteurer abgestiegen, startete Torsos mit seinem Pegasus wieder in die Lüfte und drehte eine Schleife, um nach Hause zu fliegen; die anderen Pegasi waren einfach verschwunden.

Der Club der toten Dichter

Die Gefährten waren also gegen 3:00 morgens am 14. Tag des Schlangenmonds auf Coru gelandet, auf dem sandigen Platz vor dem Eingang zur Dichterschule, einem großzügigen Gebäude, das von einem kunstfertig verzierten Säulenkranz umgeben war, und aus dessen Atrium in der Mitte des Bauwerks eine die Dächer überragende 7m hohe Steinfigur eines Dichters ragte, der einen breitkrempigen Hut trug, und der mit ausgebreiteten Armen eine Schreibfeder in der rechten und ein Pergament in der linken Hand hielt. Sein Blick richtete sich nach Südosten (nach Kroisos natürlich).

Dies alles hatten die Freunde schon beim Anflug im nebligen Mondschein bemerkt, ebenso die Tatsache, dass sich die Dichterschule auf dem höchsten Punkt eines etwa 250m hohen karstigen Felskegels befand, der die gesamte Insel Coru darstellte.

Die Gefährten zündeten eine Laterne an, zogen ihre Sachen an, und begannen die seit 20 Jahren leerstehend Dichterschule zu inspizieren, deren Einrichtung mehr oder weniger stark vermodert, verfault oder zumindest von Staub und Sand überzogen war.



Im Atrium lagen sechs Skelette junger Männer an oder in dem als Zisterne geformten Becken, in dem knöchelhoch stark mit Algen überwuchertes Wasser stand. Eine der Leichen lag auf einer vergammelten Schriftrollenhülle, die die letzten Notizen des verdursteten Schülers in Form eines chryseischen Gedichts enthielt:

*Auf Coru wir sterben müssen,
die Lage ist echt – beschissen.
Doch sind wir dann endlich tot,*

*ist's vorbei mit der quälenden Not.
Sorrestes wollte uns retten,
doch niemand glaubte dem Meister.
Sie taten ihr Leben verwetten,
und nun – Scheibenkleister!
Die Lehrer waren die ersten Toten,
und wir? Wir durften noch beten.
Doch so sehr wir die Worte auch kneten,
sind sie schon da, die Todesboten.
Auf Coru wir sterben müssen,
die Lage ist echt – beschissen.
Doch sind wir dann endlich tot,
ist's vorbei mit der quälenden Not.*

Irgendwelche Lebensmittelvorräte gab es nirgends in der Schule zu finden, Goldstücke dagegen schon. Außerdem gab es zwei Andachtsräume mit Ikonenwänden, vor denen jeweils eine geweihte 2m große Statue stand; in einem Raum war es die Statue der Muttergöttin NeaDea, im anderen die ihres Sohns, des Weisheitsgottes Wredelin. Als sich Ulwun seiner Statue näherte, erhielt sie eine *Vision*:

Du kauerst wieder vor der riesigen Eule. Sie überragt Dich wie ein Baum, öffnet den gewaltigen Schnabel – und spricht:

„Hallo da unten. Schön, das kleine Problem hast Du gelöst. Nun denn.

Hier geht es jetzt um die „unangenehmen Komplikationen“, die es unbedingt zu vermeiden gilt. Mutti hat sich nämlich verpflichtet, weißt Du? Wer sich zur Stunde der Sommersonnenwende vor ihrem geweihten Antlitz das Eheversprechen gibt, dem schenkt sie ihren Segen, einschließlich einer unwiderruflichen Vergebung sämtlicher Sünden beider Ehepartner, um ihnen einen unbelasteten Start in den neuen Lebensabschnitt zu erlauben. Kalidos ist Priester gewesen – gehen wir also mal davon aus, dass es ihm gefallen könnte, Mutti zu düpiieren.

Mein Herr wünscht also, dass Du und Deine Freunde verhindern, dass Mutti in diese ärgerliche Sache hineingezogen wird. Ich darf Dich vorsichtshalber an seinen ursprünglichen Plan erinnern:

Domia befreien – Ende

Dieser Plan besitzt freilich weiterhin seine Gültigkeit. Als verfeinerte Ausführungsbestimmung möchte ich hinzufügen, dass die Befreiung der Novizin unbedingt vor o.g. Eheschließung stattfinden muss, andernfalls Mutti keine weitere Einmischung meines Herrn in ihre manchmal überaus undurchschaubaren Vorhaben (sie „Pläne“ zu nennen, sträubt mir das Gefieder) dulden würde. Insofern könnte der Plan ggf. wie folgt ergänzt werden:

Kalidos als Ehepartner ausschalten – Domia befreien – Ende

Wie dieses „Ausschalten“ vonstatten gehen soll, bleibt natürlich Dir überlassen. Mein Herr möchte sich dazu nicht konkret äußern – ich aber sage: Krallen ausfahren, zupacken, Schnabel hacken, aus die Maus!

Und jetzt mach' was draus!“

Immer dieser Zeitdruck! Aber die Aufgabe war den Gefährten klar: heute um 12:00 durfte es nicht passieren, dass sich Kalidos und Domia das Eheversprechen vor der Statue NeaDeas gaben. Nun ja, bis dahin waren es noch etwa acht Stunden, also konnten sie erst einmal die verlassene Dichterschule gründlich durchsuchen.

Die Freunde durchstöberten also zunächst die Kammern der Schüler, ehe sie in den Wohntrakt der Meister kamen. Hier trug jede Wohnung ein Türschild mit dem Namen des Dichters oder Denkers – und um Zeit zu sparen, teilten sich die Gefährten auf, um die Räume zu durchsuchen:

- Bei *Sorrestes*. Flintstone fand bei den losen Pergamenten allerlei Notizen, wie sie wohl ein Dichter machte, der eine größere Arbeit im Sinn hatte – hier vermutlich das „Wunderbare Wasser-Werk, das wahrhaftige Geschichten der wässrigen Wellen-Wanderer wiederzugeben hofft, wie sie dem bescheidenen Dichter von einem ungenannt bleiben wollendem Wogenfürst diktiert worden waren.“
- Bei *Panakres*. Dieses Quartier wirkte wie eine Rumpelkammer oder ein vollgestopfter Trödelladen. HaoDai entdeckte hier eine kupferne Lampe aus Eschar und eine schlanke Pfeife aus Nahuatlan.
- Bei *Sofates*. Seine Kammer war auch ein Atelier; die Ostwand war mit „Himmel und Hölle“-Miniaturen bemalt – und auf einer Staffelei erblickten Alchemilla und Heather die bunte Kreideskizze einer Felsgrotte mit einem Teich, in dessen Mitte eine kleine Felsinsel aus dem Wasser ragte, auf der ein riesiges weißes Wasserschneckengehäuse lag. Davor saßen auf zwei mit Sitzpolstern belegten Felsbrocken ein Mann in hautenger blauer Robe und ein dicklicher Mann mit Glatze und spärlichem Haarkranz in chryseischer Tracht. Zwei Becher und ein Krug Wein standen auf dem Boden zwischen den beiden. Der Dicke hatte Pergamente bei sich und schrieb eifrig, während der Blaue versonnen an die Decke blickte. Dieses Bild war noch nicht fertig, hatte aber schon einen Titel: „*Sorrestes Quelle der Inspiration (von wegen eigene Kraft der Imagination!), wie selbst gesehen und per Eid bezeugt durch den ehrbaren Dichter und Maler Sofates.*“
- Bei *Pyrros*. Ronald entdeckte in diesem extrem ordentlich aufgeräumten Quartier einen 1m großen Holzautomaten (namens Paxan), der offenkundig noch voll funktionsfähig war und in diesem Zimmer für peinliche Sauberkeit sorgte.
- Bei *Galapos*. Anga erforschte dieses Quartier, das die Kammer eines Alchimisten und Beschwörers gewesen war. Neben dem ganzen Laborkram standen auf einem Regal an der Rückwand zwei schöne Bücher, an die der Zwerg aber nicht herankam, weil ihm plötzlich eine *Feuerwand* den Weg verspernte.
- Bei *Archolos*. Ulwun durchsuchte diese Kammer, die aber nur eine erstaunliche Menge leerer Weinamphoren enthielt.



Als sich Heather auf den Weg zu den Gästequartieren machen wollte, um auch dort nach irgendwelchen Wertgegenständen oder Hinweisen zu suchen, stieß sie fast mit einem toten Dichter zusammen! Die Spukgestalt war allerdings ebenfalls kurzzeitig überrascht über den Zusammenstoß, und dieser Moment reichte Heather, um ihre Waffe zu zücken und ihre Freunde um Hilfe zu rufen.

Tatsächlich waren insgesamt fünf tote Dichter in die Schule gekommen, und sie hatten offensichtlich nur eines im Sinn: den Tod aller lebenden Anwesenden! Die fünf Geister waren hartnäckige und zähe Gegner und kämpften mit Spazierstock, Streitkolben, Brotmesser, Hammer und Krallenhänden gegen die Gefährten, die sich aber geschickt zur Wehr setzten, die Angreifer mit *Schmerzen* schwächten und sich selbst mit *Flammenkreisen* schützten, so dass nach einigen anstrengenden Minuten der Spuk vorüber und sämtliche Gegner spurlos verschwunden waren.

Während Heather und HaoDai nach dem anstrengenden Kampf unter Ulwuns Aufsicht eine Pause einlegten, um durch Meditation wieder zu Kräften zu kommen, kümmerten sich ihre Freunde um die Bücher, die Anga auf dem Regal in Galapos Zimmer entdeckt hatte. Ronald gelang es, die beiden Werke mit magischen Mitteln zu bergen, und er bemerkte auch den 15cm großen geflügelten Wächterdämon, der allerdings außer zwei Illusionszaubern („Feuerwand“ und „Todeshauch“) nichts zu bieten hatte und nach dem Verlust seiner beiden Schätze schließlich resigniert auf dem Regal hockte. Da keine Verständigung mit dem kleinen Aufpasser zustande kommen wollte, packte sich Anga den Wicht und schlug ihm den Kopf ab. Später fragte sich der Zwerg ein wenig reumütig (und nach Ansicht seiner Gefährten völlig überflüssigerweise), ob er vielleicht überstürzt gehandelt hatte – aber seine Tat ließ sich nicht mehr ungeschehen machen.

Die Gefährten begannen in der Dichterschule nach Geheimtüren zu suchen – und wurden kurz nach 6:00 Uhr morgens tatsächlich fündig, da sich in der Eingangshalle zwei Fackelhalter bewegen ließen. Ihre richtige Betätigung sorgte dafür, dass eine aus der Vorhalle nach oben ins Atrium führende Treppe nach unten klappte – wobei der alte Seilzug riss, so dass dieser Vorgang auch nicht mehr rückgängig zu machen war. Am Fuß der Treppe begann ein Felsgang, der nach unten führte.

Heather wurde von einem plötzlichen Schwächeanfall erfasst. Die vorherigen Anstrengungen forderten jetzt offenkundig ihren Preis. Sie bat ihre Gefährten, ohne sie weiterzumachen, und legte sich im Andachtsraum Wredelins schlafen.

Die Gefährten liefen den Felsgang hinab, der bis hinunter auf Meereshöhe führte und dort an einer massiven Eisentür endete, die abgeschlossen war und die Inschrift trug: *Lehrerzimmer – kein Zutritt für Schüler!*

Die Gefährten liefen wieder nach oben und suchten die Dichterschule nach einem Schlüssel ab. Gegen 9:00 kamen sie auf die Idee, sich auch einmal außerhalb des Gebäudes auf der Insel umzusehen – und entdeckten einen mit Felsbrocken gesäumten Pfad, der durch die steilen Felswände hinunter zum einzigen Strand der Insel führte. Doch soweit kamen die Freunde (diesmal) gar nicht, denn sie entdeckten in der nebligen Helle in den Klippen unterhalb ihres Weges fünf Skelette.

Anga wurde an einem Seil hinabgelassen und entdeckte bei den Leichen neben Spazierstock, Streitkolben, Brotmesser, Hammer und Weinschlauch auch einen massiven Kupferschlüssel!

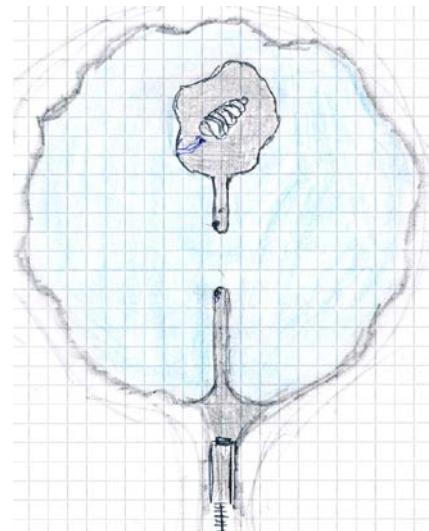
Die Gefährten eilten also wieder hinauf in die Dichterschule und dort dann den Felsengang hinab zu der massiven Eisentür. Der Schlüssel passte! Nach dem Einsatz von etwas Lampenöl und etwas roher Gewalt ließ sich die eingerostete Tür tatsächlich öffnen.

Hinter der Tür lag eine mit Meerwasser gefüllte Felsengrotte. Ein schmaler Steinsteig (der eine knapp 8m lange Lücke aufwies) führte von der Tür zum Zentrum der Grotte; dort befand sich eine flache Insel, auf der das Gehäuse einer weißen Riesenwasserschnecke lag.

Tatsächlich war dieses gewaltige „Schneckengehäuse“ das Relikt eines längst verschollenen Künstlers, der es aus weißen Sand geformt und anschließend gehärtet hatte.

Die gesamte Grotte wurde von einem gleichmäßigen Licht erfüllt. Einst hatte wohl ein schlichter Seilsteg die offene Stelle überquert, damit auch Nichtschwimmer auf die Insel gelangen konnten; die alten Holzpfosten standen noch, wirkten aber morsch.

Ein Blick ins Wasser zeigte den Gefährten: Hier wimmelte es von Wasserelementarwesen! Hier ins Wasser zu fallen, würde den sicheren Tod bedeuten. Sie überlegten gerade noch, wie sie die Lücke des Stegs überwinden könnten, als sich plötzlich hinter dem Schneckengehäuse ein blaugrünes schuppen- und schwimmhäutiges menschenähnliches Wesen erhob, aufrecht ins Wasser schritt, dort stehenblieb, ohne zu versinken, und plötzlich mit hohem Tempo auf die erstaunten Zuschauer zukam, ohne seine Beine zu bewegen!



Die Freunde beschlossen, dass sie lieber nicht die Bekanntschaft dieses Wesens suchen wollten, und spurteten durch die Eisentür zurück in den Felsengang. Sie wuchteten die schwere Tür zu und schlossen sie wieder ab.

Kalidos und Maron waren freilich völlig überrascht, dass Menschenwesen den mächtigen Bannzauber des Marids durchbrochen hatten. Maron nahm dies als Omen für sein bevorstehendes Schwinden aus dieser Welt; sein Sohn war pragmatischer und wollte vor allem verhindern, dass Störenfriede seine Rettung in letzter Sekunde vereiteln könnten. Er sandte zwei Diener seines Vaters aus, auf der Insel nach dem Rechten zu sehen.

Die Gefährten eilten also wieder nach oben in die Dichterschule, um dann erneut den abwärts führenden Pfad zu nehmen; sie wollten jetzt wissen, was an seinem Ende liegen würde. Unterwegs kamen ihnen aus dem Nebel von unten zwei große grauschuppige seegrashaarige und mit klauenbewehrten Schwimmhautfüßen und – händen ausgestattete menschenähnliche Wesen (mit walrossartigen Glatzköpfen) entgegen, die mit Stoßspeeren bewaffnet waren und Harnisch und Kilt aus Haihaut trugen. Diese Wasserelementare konnten sich eine gewisse Zeit lang ungeschwächt auf dem Land aufhalten – und sie hatten nur eines im Sinn: die fremden Störenfriede zu beseitigen!

Nach dem ersten Schlagabtausch mit Flintstone und Anga beschloss einer der Marhuni, den Pfad wieder zurück nach unten zu laufen, während sein Kollege den Pfad absperren sollte, um seine Flucht zu decken. Sein Plan scheiterte, weil sich der Zwerg geschickt an den Kämpfenden vorbeizwängte und dem Fliehenden hinterhereilte. Während Flintstone, Alchemilla und Ronald das von Ulwun mit *Schmerzen* und *Schwäche* entkräftete

Wasserwesen töteten, stellte sich das zweite Wesen Anga zum Kampf. Der Zwerg kämpfte erneut wie entfesselt mit seinen Langschwertern, und als Flintstone bei ihm eintraf, um seinem Freund im Kampf gegen den großen Gegner beizustehen, bot sich ihm nur noch die Chance, dem Marhuni den Todesstoß zu versetzen. Der Syre beklagte sich selbstverständlich nicht darüber!



Die Freunde eilten nun den Pfad hinunter und gelangten an den einzigen Strand der Insel. Hier war ein intaktes Ruderboot an den Felsen vertäut. Und es lagen zwei komplett vermoderte Ruderboote an den Klippen, die tief im Sand versunken waren. Die Spuren der Marhuni zeigten deutlich, dass die beiden aus dem Meer gekommen und hier an Land gegangen waren.

Im trockenen Bereich des Strands lag ein mit vergammelten Kleiderfetzen bekleidetes männliches Skelett mit zertrümmertem Schädel und einem Armbrustbolzen im Gerippe. Kaum interessierten sich die Freunde für diese Leiche, entstieg ihr schon die nebelhafte Erscheinung eines weitgehend glatzköpfigen dicklichen Mannes, die sich erstaunt umschaute, ehe sie mit ausgebreiteten Armen auf Flintstone zukam. Der Syre hatte nicht zum ersten Mal mit Geistern zu tun und ließ sich von der Gebundenen Seele übernehmen. Mit fremdartiger Stimme erzählte er daraufhin die folgende Geschichte:

„Rettet uns! Rettet uns! Ich weiß nicht, wie ihr Marons Verbot umgangen habt, aber für mich spielt das jetzt keine Rolle mehr, fürchte ich. Wobei – eine Ruhestatt in geweihter Erde für meine müden Knochen, das wäre freilich schön.

Aber ich schweife ab. Ihr müsst meine Kollegen retten – auf mich wollten sie ja nicht hören, zumindest zunächst nicht, als alles noch ganz leicht gewesen wäre. Da hätten sie ganz einfach fortfahren können, zusammen mit unseren Schülern, aber sie dachten wohl, dass ich sie nur loshaben wollte, um mich hier ganz allein und völlig ungestört für den Dichter-Wettstreit in Kroisos vorzubereiten. Lächerlicher Gedanke, fürwahr! Auf so einen Einfall muss man erstmal kommen.

Wobei – also, um ehrlich zu sein, die wenigen Male, an denen Maron und ich das Vergnügen teilten, Geschichten zu erzählen und aufzuzeichnen, drunten in der verborgenen Lehrer-Grotte, ungestört von den Kollegen, nun, die waren schon ein prächtiges Vergnügen, denn der alte Meister hat nicht nur im Meer seine Flossen spielen lassen, sondern ist auch bei allerlei Tändeleien mit dem Menschevolk beteiligt gewesen, wobei ihm freilich nie so etwas Ernstes wie mit Nana widerfahren ist. Ob er den Schmerz je überwinden kann, dass sie

ihn verstoßen hat? Manchmal ist es mir so gewesen, als ob ihm diese Affäre die Lebenslust und Lebenskraft geraubt hätte, wobei ich dabei freilich unterstelle, dass für ein Wasserwesen wie ihn ähnliche Maßstäbe wie für uns gelten.

Aber ich schweife ab. Als dann also der Nebel und die Strudel kamen, haben mir meine Kollegen schließlich doch geglaubt, dass ich eine frühzeitige Warnung von zuständiger Seite erhalten hatte. Jetzt erklärten sie sich bereit, die Insel schleunigst zu verlassen, und ich bat sie, die Nacht in ihren Kammern zu verbringen, während ich versuchen würde, meinen Informanten um Hilfe zu bitten. Natürlich habe ich ihnen nichts von Maron erzählt, denn erstens wollte der Wellenmeister unerkannt bleiben, und zweitens durfte ich mein Wasser-Werk nicht gefährden, das ich mit seiner Hilfe zu schreiben gedachte.

Leider war der Blaue in dieser Nacht uneinsichtig, als ich ihn hier am Strand getroffen habe. Er erklärte mir sogar mit lauter Stimme, dass die zaudernden Deppen – also alle außer mir – verloren wären. Plötzlich hörte ich Schritte auf dem Pfad, und während Maron hinter mir höhnisch rief, dass Gewalt sicherlich keine Lösung wäre, wandte ich mich meinen Kollegen zu, um sie aufzufordern, sich wieder in die Schule zurückzuziehen. Plötzlich spürte ich einen Stoß, stürzte und verlor die Besinnung. Nun ja – das muss dann wohl tödlich gewesen sein, denke ich.

Nun denn – rettet meine Kollegen, wenn ihr die Insel verlassen könnt. Und gedenkt meiner – Sorrestes lautet mein Name, und der Leiter der Dichterschule auf Coru bin ich gewesen.“

Der Geist verzog sich daraufhin wieder und ließ die Gefährten ziemlich ratlos zurück. Was hatte dieser Wellenmeister mit Kalidos und Domia zu tun? Und wie würde das Brautpaar wohl zur Statue NeaDeas gelangen?

Auf Messers Schneide

Die Gefährten eilten wieder hinauf zur Dichterschule, um im Atrium auf das Eintreffen des Brautpaares zu warten – immerhin war mittlerweile schon 11:00 vorbei. Vielleicht würden die beiden ja aus der Felsgrotte mit elementarer Kraft durch den Felsengang (250 Höhenmeter!) nach oben gespült werden? Dann wäre es wohl besser, wenn die Eisentür nicht versperrt sein würde, damit man den beiden dann oben in der Dichterschule einen gebührenden Empfang bereiten könnte!

Ulwun und Flintstone eilten deshalb in die Grotte hinab und öffneten die Eisentür einen Spalt. Ins Innere der Grotte wagten sie sich freilich nicht, sondern machten sich schnell auf den Aufstieg, um rechtzeitig vor der Mittagsstunde wieder oben in der Schule zu sein. Ein ungutes Gefühl sagte den beiden, dass sie sich sehr beeilen sollten, weil es dort oben möglicherweise bereits um Leben oder Tod ging. Sie spurteten deshalb aufwärts, so schnell es ging – und Ulwun verstauchte sich den Fuß und blieb weit hinter Flintstone zurück. Aber mit zusammengebißenen Zähnen schleppte sich auch die Schamanin weiter den Gang hinauf.

Droben ging es tatsächlich um Leben oder Tod, denn eine halbe Stunde vor der Mittagszeit war Kalidos mit zwei marhunischen Leibwächtern und seiner Braut Domia, die von einem dritten Marhuni fest am Arm gehalten wurde, den Pfad vom Strand zur Schule heraufgekommen. Diese Truppe lief direkt in die Vorhalle hinein und erblickte im höhergelegenen Atrium die ahnungslos wartenden Freunde (Alchemilla, Anga, HaoDai und Ronald), die sich angesichts der vier starken Gegner eilig in den nächsten Gang zurückzogen. Dort kam es dann zum Kampf gegen die beiden Leibwächter, während Kalidos mit dem dritten Marhuni und seiner Braut einen Bogen machte und in den Andachtsraum ging, in dem sich die NeaDea-Statue befand.

Anga und Alchemilla kämpften tapfer gegen die beiden Leibwächter, Ronald versuchte die Gegner mit seiner Magie zu schwächen, und HaoDai war gleich nach dem ersten Hieb zu Boden gegangen und aus dem Kampfgeschehen weggekrochen. Ein wenig später (und nach

Einnahme eines Heiltranks) schlich sich der KanThai zum Andachtsraum, um dort das Geschehen zu beobachten. Der Marhuni band dort das völlig willenlose Mädchen an der Statue fest – und Kalidos lief nun ebenfalls in den Gang hinein, in dem der Kampf stattfand.

Er war mit einem verrosteten Eisenstab bewaffnet, mit dem er fürchterliche Hiebe austeilen konnte, und griff die drei Gefährten nun von hinten an! Die Freunde saßen im Gang in der Falle – und sahen tapfer ihrem Ende entgegen.

Als erster sank Anga tödlich verwundet zu Boden – sein für solche Momente einstudiertes Stoßgebet an Zornal wurde nicht erhört.

Als nächstes stürzte Alchemilla tödlich getroffen zu Boden – sie bat Kjull inbrünstig um Hilfe, ehe sie das Bewusstsein verlor.

HaoDai hatte eigentlich im Sinn gehabt, Domia loszubinden, sobald der Marhune verschwunden war, aber daraus wurde zunächst nichts, da der Wächter auf die Braut aufpasste. Der KanThai war verzweifelt – wie sollte er ohne magische Waffe irgendetwas gegen diese Gegner ausrichten? Er wartete auf seine Chance.

Ronald war der nächste Kämpfer, der zu Boden gehen musste. In diesem Moment erfüllte den Gang ein gleißendes Leuchten, das offensichtlich von Kjulls Flammenschwert ausging, das zu Alchemillas Lebzeiten ihr liebstes Werkzeug gewesen war.



Das Gleißern irritierte Kalidos und seine Marhuni einen kurzen Moment derart, dass sich Ronald auf sein letztes Gefecht vorbereiten konnten. Ronald schnappte sich Kjulls Schwert, das von einem silbrigen Licht erfüllt war, stellte aber schnell enttäuscht fest, dass er die Waffe nicht wirkungsvoll führen konnte. Wenig später ging er erneut zu Boden, nachdem er die Waffe fallengelassen hatte.

Das Ende der gesamten Gruppe war so nah wie noch nie, doch in letzter Sekunde kam Flintstone hinzu. Er sah das seltsam leuchtende Kjull-Schwert am Boden liegen, packte es und griff in den Kampf ein. Das Schwert fühlte sich richtig gut in seiner Hand an!



Ronald flößte Anga testhalber einen Heiltrank ein, aber für den Zwerg kam solche Hilfe zu spät. Alchemilla konnte dagegen auf diese Weise gerettet werden und kam nach weiteren Tränken sogar wieder auf die Beine!

Flintstone gelang es mit ein paar raschen Hieben, die beiden Leibwächter zu töten, und nun begann sein harter Kampf gegen Kalidos selbst, der unglaublich zäh und unglaublich stark war. Der dritte Marhune gesellte sich nun zu ihm, und notgedrungen stellte sich ihm Ronald in den Weg, um den Syre zu unterstützen. Kurz darauf ging der Magier (!) wieder zu Boden.

HaoDai band unterdessen Domia los und floh zusammen mit ihr ins Quartier der Lehrer. Dort versteckten sie sich in einer Kammer.

Der Syre kämpfte mit Kjulls Segen, wobei er sich immer wieder gegen den verlockenden Gedanken wehren musste, einfach alles stehen und liegen zu lassen und seine eigene Haut zu retten. Und seine beiden Freunde bangten bei jedem Schlagabtausch mit – ein einziger schwerer Treffer des seltsamen „Wassermenschen“ hätte ihr gemeinsames Schicksal besiegelt.

Kalidos war eine Zeitlang zuversichtlich, diesen Menschen vernichten zu können, und raunzte den Marhunen an, lieber auf seine Braut aufzupassen, worauf jener zurück in den nahegelegenen Andachtsraum blickte und erschrak. Er machte sich unverzüglich auf die Suche nach Domia und ließ Kalidos allein weiterkämpfen.

Und Flintstone hielt durch! Schließlich kam ihm sogar noch Ulwun zu Hilfe, die jetzt ebenfalls aus dem Felsengang zurückgekommen war.

Als Kalidos unter den Hieben der beiden schließlich tot zusammenbrach, setzte der dritte Marhune zur Flucht an und rannte zum Pfad, der hinunter zum Strand führte. Flintstone verfolgte ihn zunächst – und der Wasserelementar-Riese stellte sich zum Kampf. Doch als der Syre merkte, dass sein Schwert nicht mehr unter Kjulls Segen stand, siegte die Vorsicht, und

er ließ den Marhunen ziehen (der seinerseits nicht allein gegen den Mörder des Sohns seines Herrn kämpfen wollte).

Der Marhune berichtete Maron über den gescheiterten Plan und den Tod seines Sohns. Den Marid hielt jetzt nichts mehr auf dieser Daseinsebene, sein Schwinden konnte beginnen.

Abschied von Coru

Kaum waren die Gegner beseitigt, drückten die Freunde dem Zwerg eine goldene Eichel in den Mund – und Anga schlug wieder die Augen auf! Allen stand der kalte Angstschweiß im Gesicht. Sie hatten großes Glück gehabt, dass Alchemilla tatsächlich Kjulls Hilfe erhalten hatte! Ihr strategischer Fehler hätte sie beinahe das Leben gekostet.

Kurz darauf begann die Mittagsstunde, und die Statue NeaDeas begann in einem strahlenden Licht zu schimmern – und nicht nur das! Es wurde deutlich wärmer auf Coru, und der Nebel löste sich auf!

Ulwun eilte zur Wredelin-Statue und erhielt noch eine *Vision*:

Du kauerst wieder vor der riesigen Eule. Sie überragt Dich wie ein Baum, öffnet den gewaltigen Schnabel – und spricht:

Gut gemacht, sehr gut sogar! Mutti ist zufrieden mit Euch! Ich hab's ja gleich gespürt, dass Du diese Sache in Ordnung bringen würdest – und mein Herr weiß solche Dinge sowieso schon immer längst im Voraus, was ich persönlich ja fast ein wenig langweilig finde, aber ich halte jetzt wohl lieber meinen Schnabel. Das gilt übrigens auch für Dich und Deine Schar – vergiss das nicht!

Mein Herr schickt Euch allen seinen Segen und seinen Rat:

Coru verlassen – Festland erreichen – Chryseia genießen

Gute Reise!

Alchemilla und Ulwun weckten Heather, und zusammen mit der völlig verstörten Domia liefen die drei Frauen dann hinunter zum Strand, um das Boot „startklar“ zu machen. Sie wollten so schnell wie möglich diese Insel verlassen!

Die Männer wollten sich dagegen nochmal die Felsgrotte ansehen und liefen den Felsengang hinab. Nach einem kurzen Blick ins Wasser der Grotte, in dem sich immer noch zahlreiche Elementarwesen tummelten, beschlossen die Gefährten, ihr Glück lieber doch nicht weiter zu strapazieren, und kehrten wieder um.

So lernten sie Maron nicht mehr kennen, dem nach der Zerstörung seines Bannzaubers nur noch wenig Zeit geblieben war, auf der Daseinsebene der Menschen zu verweilen. Nun ja, vielleicht war das ja auch besser so.

Die Gefährten ruderten zur Küste und wurden freundlich in dem Fischerdorf aufgenommen. Sie wurden eingeladen, bei der abendlichen Sonnenwendfeier mitzumachen – und erstaunt stellten die Freunde fest, dass während der Überfahrt nicht nur ihre Verletzungen verschwunden waren, sondern auch ihre Kleidung und sämtliche Ausrüstungsgegenstände vollständig erneuert worden waren. Sie nahmen die Einladung dankend an.

Domia hatte die Rückkehr an die chryseische Küste ebenfalls gutgetan – sie erzählte ihren Rettern nun, dass sie gern möglichst bald zurück in den NeaDea-Tempel von Kroisos möchte. Heather erklärte sich bereit, sie am nächsten Tag dorthin zu begleiten.

Noch vor der abendlichen Feier vertraute Domia den Gefährten ihre Geschichte an.

„Vor 13 Jahren bin ich im Fischerdörfchen Koriopsaras geboren worden, das eine Tagesreise nördlich von Kroisos liegt. Meine Vater ist Seefahrer gewesen und war oft viele Monde lang auf den Meeren unterwegs – ich hab‘ ihn deshalb nur selten gesehen. Meine Mutter ist immer ganz toll lieb gewesen zu mir, vermutlich, weil ich ihr einziges Kind gewesen bin. Die Leute haben manchmal gesagt (wenn sie geglaubt haben, ich würde es nicht hören), dass ich ein großes Glück für Nana (meine Mama) sein würde, weil sie erst durch mich verstanden habe, welches Glück es für eine Frau bedeuten würde, eine treue Mutter sein zu dürfen – aber ich hab‘ das nie so richtig verstanden, glaube ich. Nana ist mir immer eine Antwort schuldig geblieben; die Leute meinen damit, dass man aus seinen Fehlern lernen muss, war alles, was sie dazu gesagt hat.

Vor einem Jahr hat an der Küste ein schweres Fieber gewütet, das auch meine Eltern hinweggerafft hat. Ich habe Nana auf dem Sterbebett versprochen, mich der Obhut des NeaDea-Tempels in Kroisos anzuvertrauen – die Ersparnisse meiner Eltern sorgten dafür, dass dieser Wunsch in Erfüllung ging. Nana meinte damals, dass sie sicher wäre, dass dieser Tempel gut für mich sorgen würde, weil sich die frommen Gottesdiener auch gütig um Waisenkinder kümmerten, die sie auf ihrer Torschwelle finden würden – und sie seufzte dabei schwer und sah mich dabei so sonderbar an, dass ich nicht wusste, ob ich Angst bekommen oder weinen sollte.

Seitdem ich in den Dienst des Tempels eingetreten bin, stellte mir der junge (etwa zwanzigjährige) Priester Kalidos nach und machte mir Angst mit seiner Gier nach körperlichen Berührungen und so. Ich ging Kalidos deshalb aus dem Weg, so oft ich das nur konnte, aber da der unverschämte Kerl sein ganzes Leben im Tempel verbracht hatte (er ist eines dieser Waisenkinder gewesen, von denen Nana gesprochen hatte), war er bei den meisten Leuten sehr beliebt und kannte jedenfalls alle Schliche und Wege, um immer unschuldig zu wirken.

In der Myrknacht zwischen Nixen- und Schlangenmond hat mir Kalidos in einer stillen Kammer im NeaDea-Tempel Gewalt angetan. Die heilige Mutter ist sehr erzürnt gewesen und hat Kalidos verflucht; wir beide haben ihre Worte vernommen: „Von nun an sollst du dein wahres Selbst sein, bis ans Ende deiner Tage, es sei denn, ich würde dir persönlich verzeihen, was freilich nur eine formelle Floskel darstellt, weil dies nämlich niemals der Fall sein wird!“

NeaDea hat Kalidos in dieses seltsame Wesen verwandelt, das ihr ja gesehen habt. Er ist über seine Verwandlung schockiert gewesen – und er ist mit mir zum Bootshafen des Tempels geflohen und aufs Meer hinausgerudert. Dort ist unser Boot plötzlich von einer starken Strömung erfasst und in eine Meereshöhle an der Küste nördlich von Kroisos getrieben worden. In dieser Höhle hat uns ein seltsamer „Wassermann“ mit blauer Schuppenhaut und algengrünen Locken erwartet, der plötzlich aus dem Wasser aufgetaucht ist. Er hat Kalidos als seinen Sohn – „endlich in seiner wahren Gestalt“ – begrüßt! Danach bin ich eingeschlafen.

Als ich wieder aufgewacht bin, sind wir immer noch in dieser Höhle gewesen, und die beiden haben sich gerade darüber unterhalten, in welches Wasserwesen ich verwandelt werden sollte. In einen kleinen Delfin? Oder eine nette Robbe? Oder in ein Riesenseepferdchen? Kalidos hat gemeint, eine Nymphe würde ihm gefallen, aber der andere, sein „Vater“ (er hat Maron geheißt), hat gesagt, dies würde seine Fähigkeiten übersteigen. Notfalls und mit besonderer Anstrengung würde er mich in eine Fischfrau verwandeln können – und Kalidos hat sich einverstanden erklärt. Maron ist mit diesem Plan zufrieden gewesen – er hat seltsamerweise hinzugefügt, dass er genau das auch damals schon gemacht haben sollte, als sich diese Nana geziert hatte, ihm in sein nasses Element zu folgen. Den Zauber hat Maron aber erst „in seinem Heim“ ausführen wollen. Dort hat er auch die hässliche „Marman-Gestalt“ seines Sohns beseitigen wollen.

Noch in der gleichen Nacht ist unser Boot mit Kalidos und mir ganz ohne Ruderkraft nach Coru getrieben worden, durch den Nebel hinein an den Strand der verbotenen Insel. Irgendwie haben mich dort diese walrossköpfigen Helfer Marons gepackt und unter Wasser gezogen, aber ich bin nicht ertrunken, und es ging erst tief hinunter und dann wieder hinauf, und dann bin ich in einer Felsgrotte gewesen. Dort hat mich im Gehäuse einer riesigen Wasserschnecke eingesperrt.

Später ist dann Kalidos zu mir gekommen und hat mir mit höhnischem Grinsen mitgeteilt, dass eine wunderbare Lösung aller Probleme bevorstehen würde – ich bräuchte ihm nur die Ehe versprechen, vor einer geweihten Statue der Muttergöttin, und das schon bald. Ich habe abgelehnt – und darauf hat er mich verprügelt.

Später habe ich mir mit einer scharfen Muschelschale die Pulsadern geöffnet, aber sie haben mich gerettet. Kalidos hat mich erneut verprügelt, und ich habe zugestimmt, seine Frau zu werden, und habe ihm geschworen, Ja zu sagen, wenn er mich fragen würde.

Gut, dass der Scheißkerl tot ist. Ich werde täglich für euch beten, meine edlen Retter.“

Ulwun schärfte ihren Gefährten ein, niemandem vom göttlichen Eingreifen in die Geschehnisse der Menschen zu erzählen. Domia hatte sowieso keine Ahnung, und die Fischer müssten gar

nicht wissen, dass die fremden Ausflügler irgendetwas mit dem Verschwinden des Nebels über Coru zu tun gehabt hatten.

Während Heather am nächsten Morgen mit Domia südwärts nach Kroisos fuhr (auf dem Karren eines Händlers, der unterwegs in die Stadt war und nichts gegen zahlende Passagiere einzuwenden hatte), wanderten die anderen Gefährten nordwärts zurück nach Edessa.

Dort holten sie sich ihre restliche Ausrüstung zurück, die sie bei Torsos gelagert hatten; der Satyr freute sich sehr, dass der Pegasus-Flug ein insgesamt gutes Ende gefunden hatte.

Orsos hatte ihre Pferde noch nicht verkauft, und nach einer weinseligen Nacht in seiner Taverne ritten die Freunde nun auch weiter nach Kroisos. Sie hatten schon allerlei Pläne für ihren Aufenthalt in der Stadt (u.a. Haihaut-Rüstungen umschneiden lassen, magische Waffen erwerben, einen Alchimistenladen plündern, Questen für den himmlischen Jadekaiser (HaoDai) oder für Kjull (Alchemilla) durchführen) – und sie wussten, welche Geschichte sie dem NeaDea-Tempel präsentieren würden (*„...haben zufällig die Gelegenheit gehabt, gegen die willkürliche Zerstörung der natürlichen Lebensbedingungen in der Nähe Edessas vorzugehen, und haben dabei die Freundschaft eines Satyrs erworben, der uns aus Dankbarkeit einige erstaunliche nächtliche Flug-Kunststücke gezeigt hat, bis wir auf Coru notlanden mussten. Dort sind wir von walrossköpfigen Wasserwesen angegriffen worden, aber in der Lage gewesen, uns ihrer zu erwehren, und haben dabei Domia aus ihrer misslichen Lage befreit...“*).