

## C.33 Prinzenhochzeit

MIDGARD-Abenteuer, Stephan Naundorf, VF&SF-Verlag 2004

Copyright © 2009 by Harald Popp.

### Nansur

Mokattam hatte seit dem Frühsommer 2403 nL einen neuen Kalifen. Als Nachfolger des bei einem noch immer nicht vollständig aufgeklärten, heimtückischen Attentat verstorbenen Kalifen Suliman III. wurde auf einem eigens einberufenen Konklave von den Vertretern der kuschanischen Aladrim Alischahr, der älteste Sohn des verstorbenen Kalifen, zu seinem Nachfolger bestimmt. Bis zum Eintreten seiner Volljährigkeit würde der Großwesir, Habbal el-Mausili, die Geschicke Mokattams als Regent führen!

Die Abenteurer waren von ihrem Ausflug nach Auaris [C.32] nach Nansur zurückgekehrt und hatten es sich in der Villa Alchemilla gemütlich gemacht. Grainne freute sich schrecklich über die Unmenge meketischen Tutenöls. Die Gnomin erzählte ihnen auch begeistert den neuesten Klatsch. Talifa, die bisher einzige Frau des Großwesirs und ehemalige Nebenfrau Sulimans III, war hochschwanger und würde hier im Palast von Nansur demnächst Mausili seinen ersten Sohn schenken (wenn man den Wahrsagern glauben würde). Es war wohl bald soweit, weil Mausili selbst seit einigen Tagen höchstpersönlich in der Hafenstadt weilte.

Naja, schön für Mausili. So richtig interessierte das aber niemand.

Das änderte sich ein wenig, als ein paar Tage später ein Bote des Palastes in der Villa Alchemilla eintraf und die anwesenden Gefährten (Anga, Flintstone, HaoDai, Pippin und Ulwun) zu einem vertraulichen Gespräch ins Nebenzimmer des *Schwarzen Wals*, einer beliebten Hafenkneipe, zu bringen.

Dort erwartete sie Mausili, der sich als Hafenwache verkleidet hatte - ebenso wie sein zauberkundiger Berater Thaloram, der früher bereits für Suliman III. gearbeitet hatte. Der Großwesir weihte sie sofort in seine Probleme ein:

Musi, der 8-jährige Bruder Alischahrs, sollte eigentlich in der Mitte des Tigermonds in Mangalwar nach einer Tournee durch Serendib Ranimahrana heiraten, die 10-jährige Nichte des Raschas; dieser Plan war noch unter Suliman III. entstanden und wäre nach wie vor eine gute Idee, um der scharidischen Minderheit in Serendib die bisher fehlende religiöse Leitung zukommen zu lassen. Musi wäre denn auch vor einiger Zeit von Nansur aus nach Nagpur in See gestochen.

Gestern wäre nun aber mit der *Westwind* aus Nagpur ein Bote namens Tadir eingetroffen, der dem Wesir schlechte Nachrichten übermittelt hätte:

*An den hochwolgebornen Grosswesir von Mokattam, Habbal el-Mausili*

*Es grüßt Euch Hoschad Kapitän auf dem Meer der Fünf Winnde und gefürchtet von allen die den Wind in den Segeln führen. Es hat sich ergeben das der Sohn Sulimans des Dridden und Bruder des kommenden Kalifen in meiner Gewalt ist. Den Siegelring habt Ihr ja als Beweis erhalten Wenn Ihr den Knaaben lebendig wieder sehen wollt so übergibt meinen Boten ein Säckchen mit Edelsteinen (nur ganz reine), die insgesamt 20 mal tausend Goldschstücke Wert sein müssen. Sobald ich die Edelsteine habe lasse ich den Jungen frei, das schwöre ich bei allen Göttern. Versucht keine Triks, sonst fressen ihn die Heifische.*

*Hoschad*

*Und noch was: Jeder Bote kann in Versuchung kommen. Daher rate ich euch ihm den Beutel erst zu geben wenn er wider an Bord ist direkt bevor das Schiff abfehrt.*

Mausili hatte sich nach nächtlicher Beratung (u.a. mit Thaloram) entschlossen, sich diese dreiste Erpressung nicht gefallen zu lassen. Heute morgen hatte er Tadir ein versiegeltes Antwortschreiben an Hoschad ausgehändigt – mit folgendem Inhalt:

*An Hoschad den Seeräuber,*

*von Habbal el-Mausili, Großwesir von Mokattam, Regent im Dienst des künftigen Kalifen Alischahr I.*

*Du Unwürdiger hast es gewagt, den Bruder des künftigen Kalifen gefangen zu nehmen. Sei gewiss, dass Ormut Dich für diese Missetat strafen wird. Auch Dein Schutzherr Alaman wird Dich nicht vor den heißesten Feuern der Hölle bewahren können.*

*Doch wir lieben den Bruder des Kalifen sehr und sind darum bereit, das von Dir geforderte Lösegeld zu bezahlen. Doch Du wirst das Geld nur erhalten, wenn du einen Beweis liefern kannst, dass der Junge noch lebt. Wisse, dass Dich keine Macht dieser Welt beschützen kann, wenn dem Jungen auch nur ein Haar gekrümmt wurde. Damit ich sicher bin, dass der Junge noch lebt, musst Du mir einen zweiten Brief zusenden, in dem Du mir den Namen des ersten Pferdes übermittelst, auf dem der Knabe geritten ist. Erst, wenn Dein nichtswürdiger Bote mir diese Nachricht überbringt, erhält er von meinem Schatzmeister das geforderte Lösegeld.*

*Wisse auch, dass Deine Seele noch gerettet werden kann, wenn Du den Bruder des Kalifen sofort und ohne Bedingungen frei lässt. Wenn Du dies tust und der Junge unbeschadet in seine Heimat zurückkehrt, dann werden die höchsten Priester unseres Reichs zu Ormut flehen, dass er Deine Seele aus den Fängen Alamans befreien möge.*

*Gegeben in Nansur, am 5. Tag des Affenmonds*

Dieses Schreiben diente natürlich vor allem dazu, Zeit zu gewinnen, um diesen Schurken das Handwerk zu legen! Und bei Ormut! Mausili war überzeugt, dass es bestimmt kein Zufall wäre, dass ausgerechnet jetzt seine lieben Freunde in der Villa Alchemilla weilten! Seit sie seine speziellen Gäste in Kuschan gewesen waren, wäre natürlich manchen Leuten bekannt, dass sie sich bereits außerordentlich für mokattische Interessen eingesetzt hätten, aber nach Serendib hätte sich das gewiss noch nicht herumgesprochen. Kurzum, sie wären genau die Richtigen, um am nächsten Morgen mit der *Westwind* nach Nagpur aufzubrechen, um diesen Tadir zu beschatten, ihm heimlich zum Piratennest zu folgen und dort Musi zu befreien, um ihn dann schnellstmöglich nach Mangalwar zu bringen. Falls sie hierzu in Nagpur ein Schiff brauchen würden, kein Problem! Mausili würde dafür sorgen, dass dort ein Schiff für sie bereitstünde.

Natürlich waren die fünf Freunde bereit, dem Großwesir zu helfen. So ein klarer Auftrag war ganz nach ihrem Geschmack. Erfreut verabschiedete sich Mausili von seinen Helfern und eilte davon. Thaloram dagegen blieb noch bei ihnen, weil er sie mit seinen bescheidenen thaumaturgischen Kräften unterstützen wollte.

*„Der edle Mausili, Ormut's Auge ruhe mit Wohlgefallen auf ihm, bat mich, alles zu tun, was nur möglich sei, um euch bei eurem Vorhaben zu unterstützen. In der Kürze der Zeit konnte ich nicht viel besorgen. Ich denke aber, dass ich ein Thaumagrammblatt herstellen kann, das euch sehr nützlich sein wird. Dieses Thaumagramm kann durch ein Schlüsselwort ausgelöst werden. Allerdings nur von solchen Personen, deren Blut ich vorher in meine Tuschke gemischt habe. Das Thaumagramm, das ich im Sinn habe, lässt ein Trugbild des schlafenden Musi entstehen. Benutzt dieses Blatt, wenn ihr den Prinzen befreit habt, um in seinem Gefängnis eine Täuschung zu hinterlassen, die die Entdeckung der Befreiung verzögert.*

*Außerdem habe ich hier noch einen Ring, der es dem Träger erlaubt, sich mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen. Ich bitte euch, diesen Ring an Musi zu übergeben, damit er sich gegebenenfalls schneller in Sicherheit*

*begeben kann. Ihr solltet nur im absoluten Notfall von diesem Artefakt Gebrauch machen, da die Benutzung desselben leider eine relativ hohe Gefahr birgt, dass es dabei zerstört wird. Leider hat der Ring einen Nachteil, der seinen Gebrauch etwas einschränkt. Um seine magische Eigenschaft zu aktivieren, muss man dreimal mit den Händen über dem Kopf klatschen, dann dreimal laut »Mahimad« und schließlich laut »Fatma« rufen."*

Bereitwillig ließen sich alle Fünf von Thaloram etwas Blut abzapfen, ehe sie sich von ihm verabschiedeten.

Am späten Nachmittag brachte ihnen ein Bote des Fürstenpalasts das versprochene Thaumagrammblatt in die Villa Alchemilla, wo sie sich für den Aufbruch am nächsten Morgen vorbereiteten. Beim Abendessen hörten sie von Alchemillas Dienern, dass Talifa, die jetzt selbst ein Kind erwartete, sich ja bereits sehr fürsorglich um Musi als Pflegemutter gekümmert hatte, weil ja seine echte Mutter, eine Nebenfrau Sulimans III., bei seiner Geburt gestorben war.

### **Von Nansur nach Nagpur**

Kapitän Teleos und seine 8 Matrosen begrüßten die Reisenden nach dem Ablegen in Nansur an Bord der *Westwind*; wenn es Ormut's Wille wäre, würden sie in fünf Tagen ihr Ziel in Serendib erreicht haben. Er stellte auch die Reisenden vor, die beiden Kaufleute Hogarit und Nasrid aus Nagpur, den Händler Tadir, den rawindischen Erzähler und Sterndeuter Rogada, und die (uns wohlbekannten) fünf Weltenbummler, die Serendib kennenlernen wollten.

Außerdem sind noch zwei Kaufleute an Bord: Hogarit und Nasrid. Nasrid wird gleich zu Beginn der Reise seekrank und verbringt den größten Teil der Zeit in seiner Kabine. Hogarit, der die Überfahrt an Deck gebucht hat, sitzt meist im Schatten des Segels und genießt seinen Kautabak. Rogada zeigt sein sonniges Gemüt, indem er sofort Kontakt mit allen anderen Mitreisenden sucht. Bei Tadir, Nasrid und Hogarit findet er keine Resonanz.

Von allen Mitreisenden war Rogada der Gesprächigste – er erzählte den Weltenbummlern, von denen er sich für die bevorstehenden langen Tage und Nächte der Überfahrt so manche interessante mehr oder weniger wahre Geschichte über ihre Heldentaten erhoffte, „zum Aufwärmen“ seine eigenen jüngsten Erlebnisse in Nansur.

*„Als ich vor zwei Monaten hier eintraf, da musste ich feststellen, dass die Bewohner dieser schönen Stadt wegen ihrer festen Überzeugung, die bevorzugten Kinder ihrer Gottheit zu sein, wenig Interesse an ihrer Zukunft hatten. „Ormut wird seine schützende Hand über uns halten, was müssen wir mehr über unsere Zukunft wissen?“, lautet ihre Devise. Leider lässt sich damit nicht viel Geld verdienen.*

*Dann traf ich meinen alten Bekannten Thaloram. Wir hatten uns vor Jahren während seiner Zeit im rawindischen Exil in Jagdischpur kennengelernt. Er musste wohl damals aus seiner Heimat fliehen, weil er in den Augen des Kalifen mit seiner Magie Ormut beleidigt hatte. Ein ganz netter Bursche eigentlich, der alte Thaloram, wenn auch ein wenig arg vernarrt in seine Forschungen. Ich musste ihn damals manchmal fast mit Gewalt aus seinem Labor zerren, damit er mal einen mit mir trinken ging.*

*Inzwischen muss sich wohl in Mokattam etwas geändert haben. Thaloram kehrte nämlich irgendwann in seine Heimat zurück, und jetzt ist er anscheinend sogar so etwas wie ein Berater des Großwesirs. Jedenfalls hatte ich am Anfang gar nicht den Eindruck, dass er sich freuen würde, mich wieder zu sehen, vielleicht waren ihm seine „Jugendsünden“ ja peinlich. Aber plötzlich erinnerte er sich dann wohl an meine Fähigkeiten und verschaffte mir eine Audienz bei einer der hochgestellten Frauen. Natürlich habe ich sie nicht direkt gesehen, aber sie saß hinter einem Wandschirm und gab mir alle notwendigen Angaben, damit ich ihr ein Horoskop erstellen konnte.*

*Tja, was dann herauskam, das hat sie wohl erfreut. „In Kürze wird einem zukünftigen großen Kalifen das Leben geschenkt.“ Das hat ihr wohl gefallen. Jedenfalls konnte meine Geldbörse einen warmen Regen in Empfang nehmen. Seitdem habe ich es mir in Nansur gut gehen lassen. Aber genug ist genug, und die Heimat ruft. Ich verschwinde lieber, bevor die Gute ein Mädchen zur Welt bringt!“*

Der schweigsame und seufzend aufs Meer starrende Tadir hielt sich von den anderen Reisenden fern (er hatte auch die einzige Einzelkabine des Schiffs gemietet), aber Rogada kümmerte das nicht. „Reden hilft immer“, lautete seine Devise, und schließlich hörten die Freunde, wie Tadir dem hartnäckigen Rawindi die Frage stellte, ob er wohl schon einmal von einer Insel in der Nähe Serendibs gehört hätte, die einen Berg in Form eines Pferdekopfs hätte. Da konnte ihm Rogada nicht weiterhelfen, aber er erzählte ihm dafür Folgendes:

„Nein, ich weiß leider praktisch gar nichts über die Inselwelt Serendibs – aber vielleicht liegt diese Insel, von der du sprichst, ganz woanders, im Meer der Fünf Winde vielleicht? Ich hab’ nämlich mal so eine Geschichte von einem alten valianischen Meister gehört, wie hieß er doch gleich wieder, er hatte als Wappen einen über das Meer gleitenden Pegasus, oder so, der soll sich nämlich einst mit Hilfe unnatürlicher Diensthöten des Wassers und der Erde eine uneinnehmbare Festung auf der Insel des Pferdekopf-Felsen errichtet und dort verbarrikadiert haben, nachdem er irgendeinen Stress mit seinen Kollegen in Candranor hatte, oder so. Hagmalion, Branko Hagmalion, so hieß der Bursche, glaube ich. Wenn das deine Insel ist, dann liegt sie vermutlich irgendwo bei Valian. Wenn du willst, kann ich mal versuchen, meine seherischen Künste für dich... nein? Na schön. Ich wünsche dir trotzdem viel Glück bei deiner Suche, mein Freund – die meisten dieser alten Valianer waren nicht nur reiche Säcke, sie wussten auch dafür zu sorgen, dass sie reich blieben. Meine Vorhersage deiner Zukunft ist nicht schwer – dich erwarten schwere Prüfungen! Aber vielleicht findest du auch Hilfe, wenn du sie gar nicht mehr erwartest!“

Gleich in der ersten Nacht kletterte Ulwun auf das Dach von Tadir's Kabine, und sie hörte, wie der junge Mann im Schlaf stöhnte und sich jammernd nach seiner Liebsten sehnte. Messerscharf kombinierten die Fünf, dass der Bote der Piraten vermutlich dadurch zur Mitarbeit gezwungen wurde, dass sie dessen Geliebte als Geisel gefangen hielten. Naja, sie würden ihn jedenfalls gut im Auge behalten!

An ihrem zweiten Reisetag kam die *Stinkende Seeratte* in Sicht, eines der beiden Schiffe des berühmigten Piratenkapitäns Hoschad. Die Piraten hatten es offensichtlich auf die *Westwind* abgesehen! Obwohl Teleos und seine Seeleute ihr Bestes gaben, war die *Seeratte* einfach schneller und kam immer näher.

Das sollte die große Stunde Ulwuns werden. Mit insgesamt elf zielsicher auf den jeweiligen Steuermann der Seeratte abgefeuerten *Frostbällen* demoralisierte sie die Piratenmannschaft derart (für den Job des Steuermanns fand sich bei den Piraten bald kein Freiwilliger mehr, und es kam schließlich zur offenen Meuterei), dass deren Schiff schließlich endgültig die Verfolgung aufgab. Ulwun wurden von allen Leuten an Bord der *Westwind* gepriesen – durch sie hatte gewiss Ormut's Wille seine Hand im Spiel gehabt!

### Unter Piraten

Am Pier wartete schon ein Mann (namens Hotuf) auf Tadir. Die beiden wechselten einige Worte, wobei Hotuf offensichtlich ziemlich ärgerlich wurde, und gingen dann gemeinsam davon. Die Abenteurer folgten ihnen vorsichtig. Hotuf führte Tadir zur *Windesfreund*, einem kleinen Segelboot, das an einem anderen Pier lag. Hier warteten bereits zwei weitere Gehilfen, die Hotuf und Tadir an Bord halfen und Proviant besorgten, bevor sie in See stachen.

Die Gefährten fanden den Fischer Hafis, der bereit war, ihnen die Schönheiten der serendibischen Küste mit seinem Boot *Seehecht* zu zeigen. Er hatte auch nichts dagegen, den „Kumpels“ seiner Passagiere auf der *Windesfreund* hinterherzusegeln.

Die Fahrt verläuft den ganzen Tag entlang einer felsigen Küste, an der zunächst noch in etwa stündlichen Abständen einzelne kleine Dörfer liegen. Die Besiedlung wird im Laufe des Tages immer spärlicher, bis

schließlich gar keine Dörfer mehr zu sehen sind. Nur sporadisch können noch einzelne Menschen in kleinen Gruppen am Ufer gesehen werden, die jedoch von den beiden Booten keine Notiz nehmen.

Gegen Abend kommt eine kleine Insel in Sicht, die der Küste ungefähr 500m vorgelagert ist. Es ist ein großer, nur spärlich bewachsener Felsen, der sich aus dem Wasser erhebt und dessen Durchmesser etwa 400m beträgt. Die *Windesfreund* legt in einer zur Landseite hin offenen Bucht an und die Besatzung schlägt hier ihr Nachtlager auf. Die Piraten machen ein Lagerfeuer, das die ganze Nacht über brennt.

Die *Seehecht* machte ebenfalls Pause.

Am nächsten Morgen setzt die *Windesfreund* ihren Weg nach Norden fort. Im Laufe des Tages erscheinen nun des Öfteren Serendib vorgelagerte Inseln verschiedener Größe. Die *Windesfreund* passiert die meisten von ihnen auf der Landseite. Nur in zwei Fällen entscheiden sich die Piraten wegen der unsicheren Strömung, die jeweilige Insel auf der Seeseite zu umfahren.

Insgesamt passiert das Boot der Piraten neun Inseln, bis es am Abend auf eine weitere Inselgruppe stößt. Eine der Inseln ist weitgehend flach und abwechselnd von nacktem Fels und von etwa hüfthohem Gras bedeckt. Die größte Insel ist Hoschads Pirateninsel. Sie ist im Norden sehr felsig und fällt hier in einer Steilküste zum Meer ab. Der Süden ist hügelig und besitzt nur kargen Bewuchs. Die Mitte der Insel ist mit Büschen und Gräsern bewachsen. Die dritte Insel schließlich ist im Wesentlichen ein großer Felsbrocken, der aus dem Wasser ragt.

Als die *Windesfreund* gerade die erste Insel passiert hat, kommt sie in den Sichtbereich der *Dicken Mari*, die zufällig eben aus dem Piratenhafen im Westen der Insel ausläuft. Deren Kapitän Hoschad wollte eigentlich zu einer Beutefahrt in die offene See aufbrechen. Als er die *Windesfreund* erblickt, ändert er seine Pläne und setzt zur Verfolgung dieser offenbar leichten Beute an.

An Bord der *Windesfreund* hat man natürlich ebenfalls erkannt, dass man dem verhassten Konkurrenten in die Arme gelaufen ist. Zwar versucht die Besatzung, der *Dicken Mari* zu entkommen, doch gegen die überlegene Geschwindigkeit des Schiffs können die Boten Pagarons nicht lange bestehen. Östlich der Hauptinsel werden sie gestellt und geentert. Hotuf und seine Genossen wissen, dass sie von Hoschad keine Gnade erwarten können. Sie werden im Kampf getötet.

Hafis hatte da längst schon begedreht und erklärte, dass er keinesfalls sein Schiff und sein Leben wegen irgendwelcher Piratenstreitereien aufs Spiel setzen würde; entweder die Fremden kehrten mit ihm zurück nach Nagpur – oder sie müssten aussteigen. Die fünf Freunde ließen sich von ihm zur serendibischen Küste bringen und verabschiedeten sich von dem freundlichen Fischer.

Die Gefährten spazierten an der felsigen Küste entlang und fanden tatsächlich gegenüber der etwa 1 km entfernten Pirateninsel in einer schmalen Bucht ein kleines Ruder- und ein Segelboot, die hier sicher vertäut waren; diese Boote nutzten Hoschads Piraten, wenn sie gelegentlich einmal den serendibischen Landweg benutzen wollten.

In der Abenddämmerung ruderten die Freunde zur Pirateninsel, umgingen den auf einer Hügelkuppe gelegenen Wachtposten und kamen schließlich zur Siedlung der Seeräuber.

Die Siedlung besteht aus etwa 50 einfachen Hütten aus Holz und Lehm. Hinter vielen Hütten befinden sich Verschlüge, in denen Geflügel und Schweine gehalten werden. Insgesamt besteht Hoschads Truppe derzeit aus etwa 100 Männern. Außerdem befinden sich etwa 30 Frauen, einige davon Prostituierte, und 40 Kinder verschiedenen Alters im Lager. Alle Gebäude in Hoschads Lager besitzen eine oder mehrere Fensteröffnungen, die mit einfachen Holzläden gegen Unwetter geschützt werden können, normalerweise aber immer offen stehen. Eine Ausnahme davon bietet das Lagerhaus, dessen Läden immer geschlossen sind. Glasscheiben sind natürlich nicht vorhanden.

Die Ansiedlung ist durch Felsenklippen im Norden, Süden und Westen weitgehend vor den Blicken zufällig vorbeifahrender Schiffe geschützt. Die Klippen sind zerklüftet und unwegsam, so dass von dieser Seite ein Angriff extrem unwahrscheinlich ist, da ein Anlegen mit Booten ein lebensgefährliches Unterfangen darstellt.

Die einzige Öffnung zum Wasser liegt in der östlichen Bucht und ist mit Palmen bewachsen, die einen durchgängigen Sichtschutz bieten. Wenn kein Schiff in der Bucht vor Anker liegt, deutet auf den ersten Blick nichts auf die Piratensiedlung hin. Der zentrale Bereich der Landzunge ist eben und ohne nennenswerten Bewuchs. Südlich der Siedlung befinden sich diverse Gemüsebeete sowie einige Gehege, in denen Ziegen, Schweine und drei Maultiere gehalten werden. Hier liegt auch die einzige Süßwasserquelle der Insel.

Hier war ein großes Gelage im Gang – und damit war den Freunden klar, dass sie am besten abwarten sollten, bis alle Piraten betrunken wären. Das taten sie – und sie entdeckten auch das Gefängnis, dessen Wächter von mildtätigen Kollegen aber ebenfalls mit Speisen und Getränken versorgt wurden.

So klappte gegen Mitternacht die Befreiung Tadir's wie am Schnürchen. Ulwun zauberte vorsichtshalber *Stille*, und Pippin schlich sich hinein, besorgte die Schlüssel für die Gefängniszelle und befreite den völlig verdatterten jungen Mann. Beim Rückweg zum Ruderboot erzählte Tadir seinen Befreier seine Geschichte.

Er war ein Händler aus Orsamanca, der sich in Mangalwar in Fahimad, die Tochter eines scharidischen Kaufmanns, verliebt hatte. Er hatte sie geheiratet; bei seiner Heimreise hatten Pagarons Piraten das Schiff überfallen. Er hatte behauptet, dass seine Familie 1000 GS Lösegeld für ihn bezahlen würde, aber irgendetwas war wohl dazwischen gekommen, jedenfalls traf das erwartete Geld nicht bei den Piraten ein. Der grausame Pagaron hatte schon überlegt, Tadir zum Spaß zu Tode zu foltern und seine hübsche Frau als Sklavin zu verkaufen, aber dann hatte er eine bessere Idee gehabt und Tadir gezwungen, die bekannte Botschaft nach Nansur zu bringen. Jetzt hatten Hoschads Piraten seine Rückreise unterbrochen. Sie hatten Pagarons Leute getötet und ihn als Sohn wohlhabender Kaufleute gefangen genommen, weil er ihnen natürlich nicht verraten hatte, dass er im Auftrag Pagarons unterwegs gewesen war.

Wie weiter? Tadir wollte am liebsten mit Hilfe seiner Retter zu Pagarons Insel fahren und seine Frau und Musi befreien – und die fünf Freunde waren natürlich dabei, denn erstens wussten sie, wo ein brauchbares Segelboot versteckt war, zweitens konnte Tadir ein solches Boot steuern, und drittens wussten sie ja, dass sie nach einer Insel suchen mussten, auf der sich ein Berg befand, der wie ein Pferdekopf geformt war.

Noch in der selben vom Vollmond erhellten Nacht kreuzten sie Richtung Osten an der serendibischen Küste entlang. Zwei oder drei Tage vergingen – sie wurden überhaupt nicht verfolgt. Am folgenden Vormittag kam ihnen ein Zweimaster entgegen, die *Muräne* Pagarons, aber die Piraten interessierten sich nicht für den kleinen Segler. Gegen Abend hatten sie die Pferdekopfsinsel erreicht und gingen dort an einer abgelegenen Stelle an Land.

Pagarons Lager befindet sich auf der mittleren einer Gruppe von drei Inseln, die sich etwa 1,5 km vor der Nordküste Serendibs befinden. Die beiden anderen Inseln sind größtenteils mit etwa hüfthohem Gras, aber auch stellenweise mit undurchdringlichem Busch bedeckt; über ihnen erheben sich niedrige Berge. Der Berg an der Nordseite der Hauptinsel ist nur 80m hoch, doch in seiner Mitte erstreckt sich ein weiteres Felsmassiv weitere 40m in die Höhe. Da der Felsen mit steigender Höhe auch größer wird, erscheint der Berg aus nord- oder südwestlicher Richtung aus betrachtet wie ein nach Westen blickender Pferdekopf, der leicht erhoben ist und daher mit der Schnauze waagrecht nach vorne weist. Die Ähnlichkeit ist zwar verblüffend, doch nicht so exakt, dass hier das Wirken eines gigantischen Bildhauers unterstellt werden müsste. Vermutlich handelt es sich einfach um eine Laune der Natur.

Das Lager der Piraten schmiegt sich im Südosten an den Pferdekopfberg an und wird von einer 2m hohen Palisade aus dicht nebeneinander in den Boden gerammten, oben angespitzten Baumstämmen umschlossen. Vor der Palisade ist ein etwa 30m breiter Streifen von allem höheren Bewuchs befreit und bietet daher keine

Deckung. Die Hütten in Pagarons Lager sind denen in Hoschads Unterschlupf sehr ähnlich, wenn auch zahlreicher. Hier halten sich etwa 120 Piraten auf.

Dank ihres vorsichtigen Vorgehens kletterten sie problemlos zu dem hochgelegenen Eingang des Felsgefängnis empor, an dem sich ein verwittertes Wappen befand, das ein geflügeltes Pferd über Wellensymbolen zeigte. Tadir kannte sich hier aus, denn hier hatten Pagarons Leute ja Fahimad und ihn und später auch Musi eingesperrt.

Die Gefährten schlichen sich also die Felstreppe hinab zur Wachstube, und Ulwun setzte mit präzise gesetzten Schlafzaubern alle fünf Wächter außer Gefecht. Und Alamans Wille geschah – die Freunde töteten die friedlich Schlafenden „vorsichtshalber“, damit sie ihnen nicht in die Quere kommen konnten.

Die Freunde befreiten den gesuchten Sohn Sulimans III. – aber für Fahimad kam jede Hilfe zu spät. Musi hatte durch ein Loch in seiner Zelle alles beobachtet und konnte erzählen, dass sich vor ein paar Tagen Tadirs Frau selbst verletzt hatte, und als ein Wärter sich bei ihr umschaute, hatte sie ihn wie eine Furie angegriffen und war von dem Piraten eher versehentlich tödlich verwundet worden. Pagaron hatte die gesamte Wachmannschaft auspeitschen lassen – aber Fahimad war tot, daran war nichts mehr zu ändern. Tadir brach schluchzend zusammen.

Obwohl es in der Nähe der Gefängniszellen eine geheimnisvolle und mit den Wappen des valianischen Seemeisters Branko Hagmalion verzierte in die Tiefe führende „Rutschbahn“ gab, hatten die Freunde keine Lust, hier unnötige Risiken einzugehen. Sie schlichen unbemerkt mit Musi und Tadir zurück zu ihrem Segelboot und schafften es sogar, ohne wesentliches Leck wieder in See zu stechen.

### **Happy End in Mangalwar**

Nach etlichen Tagen anstrengender Seereise – und wiederum ohne Verfolger – erreichten sie Mangalwar. Der Radscha empfing die Gesandten Mausilis begeistert als Gäste in seinem Palast, und der hochverehrte Musi wurde natürlich von seinen Begleitern getrennt und auf seine Aufgabe als Bräutigam Ranimahranas vorbereitet.

Rechtzeitig vor der Hochzeit trafen Heather, Hrothgar und Ronald in Mangalwar ein, zusammen mit dem Ormut-Priester Ghasal, und die Vier konnten eine interessante Geschichte erzählen.

Zwei Tage nach dem Aufbruch der *Westwind* in Nansur war im Auftrag Mausilis – und wie mit den Gefährten verabredet ein weiteres Schiff nach Nagpur geschickt wurden: die *Wüstenbrise*, die unter dem Kommando Thalorams stand, der darauf bestanden hatte, dass ihn Ghasal bei dieser Reise begleiten würde, obwohl der Ormut-Priester bisher noch keinerlei Erfahrung mit Abenteuern dieser Art gehabt hatte. Statt allerdings, wie ursprünglich geplant, in Nagpur anzulegen und dort auf das Erscheinen der Gefährten (bestenfalls zusammen mit Musi) zu warten, um dann schnellstmöglich nach Managalwar zu segeln, befahl Thaloram, lieber langsam an der serendibischen Küste nach Norden zu steuern. Sein „sechster Sinn“ sage ihm, dass die *Wüstenbrise* dort gebraucht würde, wo man sowieso diese Piratennester vermutete.

Zehn Tage später hatte Mausili, dem Talifa am Vortag eine Tochter geschenkt hatte, einen Boten zur Villa Alchemilla geschickt und die drei anwesenden Gefährten gebeten, mit seinem Schnellsegler *Sturmvogel* nun ihrerseits nach Nagpur zu eilen, um zu retten, was zu retten

wäre. Seine Frau hätte ihm nämlich eine schändliche Tat gestanden, die ihr dieser Schurke Thaloram mit magischer Gewalt diktiert hätte – erst nach der Geburt hatte sie diesen Zwang offenbar abstreifen können. Sie hatte Tadir einen zweiten Brief an die Piraten mitgegeben, in dem sie diese vor den Plänen Mausilis und seiner Eingreiftruppe gewarnt und sie gebeten hatte, diesen Musi für immer aus der Welt zu schaffen. Offenbar hatte der Thaumaturg irgendwelche Pläne mit Mausilis Sohn (diesen Floh hatte ihr ein weitgereister Wahrsager ins Ohr gesetzt) vorgehabt, aber das hatte er Talifa nicht verraten. Sie war einfach nur das Opfer dieses bösen Manns – und der erschütterte Großwesir hatte schon festgestellt, dass sie zumindest diesbezüglich die Wahrheit gesagt hatte, denn bei einer Durchsuchung der Wohnräume Thalorams hatte er eindeutige Hinweise auf das Vorhandensein eines dämonischen Mentors gefunden!

Die drei Gefährten sollten deshalb in Serendib nach ihren Freunden suchen, Musi retten und Thaloram festnehmen. Bei Misserfolg sollten sie dem Radscha von Mangalwar ein Schreiben des Großwesirs aushändigen, in dem er ihm erklärte, dass Mokattam weiterhin die Pläne des alten Kalifen gutheißen würde, tragische Umstände aber die rechtzeitige Heirat zum vorherbestimmten günstigen Tag leider verhindert hätten.

Mit dem Sturmvogel gelangten die Drei ohne Schwierigkeiten nach Nagpur und wunderten sich bei der Einfahrt in den Hafen über ein Schiffswrack, das den Namen *Wüstenbrise* trug. In einer Hafenkneipe stießen sie auf die Überlebenden der Besatzung, zu denen auch der Priester Ghasal gehörte.

Ghasal erzählte, dass der *Wüstenbrise* eines Mittags ein Zweimaster namens *Muräne* begegnet war, auf dem sich unter Führung Pagarons bestimmt drei Dutzend Piraten befunden hatten. Die Seeräuber steuerten einen Angriffskurs, und während Ghasal zu Ormut um ein Wunder flehte, öffnete Thaloram – als er sah, dass ein Kampf unausweichlich war – seine großen Truhen, die er mit an Bord genommen hatte, verstreute den darin befindlichen Sand und träufelte aus Phiolen eine dunkle Flüssigkeit darüber. Bei Alaman! Aus dem Sand erhoben sich wilde Gestalten, gehörnte Teufel, die in seltsame dunkle Anzüge gehüllt waren und mit dunklen Gläsern ihre Augen verhüllten. Statt Händen hatten sie stählerne Klauen. Das waren bestimmt *Iblisi*, die Diener des finsternen Alaman!

Diese Dämonenschar stürzte sich auf die Piraten, die am liebsten geflohen wären, aber dafür war es jetzt zu spät, die Schiffe lagen durch Enterhaken verbunden Seite an Seite. Es kam zu einem blutigen Kampf, und trotz mindestens doppelter Überzahl sah es so aus, als ob diese Teufel bald das Gemetzel für sich entscheiden würden. Pagaron hatte offenbar bemerkt, dass dieser grinsende Zauberer den Angriff der Teufel dirigierte, und wollte vermutlich gerade Thaloram mit einem gezielten Schuss seiner Armbrust ausschalten, als ausgerechnet in diesem Moment Ormut bereit für ein Wunder war, die Segel der *Muräne* plötzlich in Flammen aufgingen, und der Piratenkapitän deshalb daneben schoss.

Das Gemetzel ging also weiter; nun fingen auch die Segel der *Wüstenbrise* Feuer. Überall brennende Fetzen und Rauch und wildes Gehacke. Ghasal wurde vorübergehend bewusstlos. Einer der Seeleute auf der *Wüstenbrise*, ein gewisser Isa, behielt den Durchblick. Er dachte sich, dass diese *Iblisi* durch Thaloram gelenkt wurden, und wartete auf den richtigen Moment. Als schließlich der Thaumaturg gerade triumphierend die Arme hochreckte (denn der Rest seiner Teufel zerfetzte gerade Pagaron und seine letzten Getreuen), nutzte Isa seine Chance, packte einen eisernen Hebel und schlug Thaloram damit den Schädel ein. Der Thaumaturg war auf der Stelle tot, und die *Iblisi* verschwanden im selben Moment. Die *Muräne* wurde als



brennendes Wrack mit sämtlichen Leichen zu einem ormutgefälligen Grab. Die *Wüstenbrise* quälte sich langsam zurück nach Nagpur.

Natürlich war bereits eine Botschaft nach Nansur unterwegs. Die drei Gefährten luden Ghasal ein, sie nach Mangalwar zu begleiten. Sie nahmen das nächste Schiff und stellten zu ihrer Erleichterung fest, dass sie dem Radscha nicht das vorbereitete Schreiben Mausilis überreichen mussten.

Gemeinsam ließen sie sich im Palast des Fürsten verwöhnen. Der Service war hier noch besser als in der Villa Alchemilla, und das wollte etwas heißen!