

A.37 Legion der Verdammten

Peter Kathe, MIDGARD-Abenteuer 1998, Pegasus

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1998 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Aufmarsch

Taira Giminiano bat die Freunde um den Gefallen, in ihrer Niederlassung in Diatrava vorbeizuschauen und dem dortigen Vorsteher mit deutlichen Worten klar zu machen, dass sie tatsächlich Fiducia aller Vollmachten enthoben hätte und nun die neue Chefin wäre. Sollte der persönliche Brief und ihre höflichen Worte nicht reichen, dürften sie ruhig ein wenig grob sein, das würden sie schon zusammenbringen! Fiducia war Richtung Nordwesten gesegelt und hatte Diatrava als Ziel angegeben, es war durchaus möglich, dass er wirklich seinen alten Kollegen besuchen und probieren würde, zusätzliches Geld zu beschaffen.

Bei dem wunderbaren frühsummerlichen Wetter hatten die Gefährten Lust, den Landweg zu nehmen, und Taira stellte ihren Ex-Leibwächtern großzügig gute Pferde aus dem Stall der Giminiani zur Verfügung. Am dritten Reisetag – sie hatten Spalarena hinter und die Furt über den Trevon vor sich – passierte es:

Euer Weg führt euch an diesem Nachmittag durch einen Wald aus hohen Zypressen und Pinien mit ziemlich dichtem Unterholz. Der Weg, dem ihr folgt, ist zwar schmal, aber frei und wird offensichtlich regelmäßig benutzt, wie die Wagenspuren andeuten. Es könnte eine so angenehme Reise sein ...

... wenn es nicht schon seit dem Mittag ohne Unterlass regnen würde! Es gibt kein Anzeichen für eine baldige Besserung des Wetters, im Gegenteil, der Regen scheint eher noch zuzunehmen. Es ist ein ausgewachsener Landregen, wie er für diese Region so typisch ist. Die prasselnden Tropfen haben schon längst das Blätterdach der Bäume hoch über euch durchdrungen und durchnässen die Büsche, den Waldboden, euch und eure Ausrüstung. Eure Stimmung scheint ebenso niedergeschlagen zu sein wie die regenschweren Wedel der großen Farne.

Die Vögel haben ihr Konzert eingestellt, und von überall her ist nur das Tröpfeln, Plätschern und Prasseln des Regens zu hören. Und selbst diese vielfältigen Geräusche der Feuchtigkeit scheinen dumpfer zu werden. Es ist, als lege sich plötzlich ein Finsternis und Stille über den Wald, und dann scheint da noch ein anderes Geräusch zu sein - wie das Knacken von Zweigen. Ja, irgendwo rechts vor euch im Wald muss irgend etwas durch das Unterholz stapfen. Etwas ziemlich großes, dem Geräusch nach zu schließen. Nein, es könnten eher mehrere Wesen sein, die sich dem Weg zu nähern scheinen.

Ihr seht etwas Glänzendes rechts vor euch über dem Unterholz. Es sind mehrere Speerspitzen, überragt von einem kupfernen, grüspanigen Vogel. Der Vogel hockt auf einem silbernen Ring, der an der Spitze einer Stange befestigt ist, die von einem hünenhaften, schwer gerüsteten Krieger getragen wird. Daneben schreitet eine Gestalt in einem dunklen Umhang. Vor und hinter diesen beiden und zu beiden Seiten marschieren Krieger in allen möglichen Bewaffnungen und Rüstungen. Manche tragen Speere, Schwerter, Bögen oder andere Waffen. Andere scheinen überhaupt nicht bewaffnet zu sein. Auch ist fast jeder anders gerüstet. Der Haufen scheint zufällig zusammengestellt zu sein. Ihr Marschieren ähnelt auch mehr einem stetigen Dahinstolpern - kein Wunder, das Unterholz ist ziemlich hinderlich.

Jetzt erreicht der erste den Weg, überquert ihn und stapft auf der anderen Seite wieder in die tropfnassen Büsche unter den hohen Bäumen. Auch der Rest des Zuges - insgesamt vielleicht 100 Mann - überquert vor euch in langsamem Marschtempo den Waldweg, ohne die Richtung zu ändern.

Natürlich waren alle von ihren Pferden abgestiegen und starrten den Zug an. Doch nicht nur das – GreiffInn, Sirena und Tharwing schlossen sich den Marschierenden mit einem entrückten Blick an! Erst wollten ihre Freunde die drei "Schlafwandler" aufhalten, aber als daraufhin plötzlich der gesamte Zug ins Stocken geriet und alle "Legionäre" auf dieses

Hindernis aufmerksam wurden, sahen sie ein, dass man hier mit Gewalt nichts ausrichten könnte, und ließen die drei laufen. Laufen? Nun ja, kaum hatte sich der Zug wieder in Bewegung gesetzt, wurde er durchsichtig und verschwand.

Noch geheimnisvoller als sie kamen, sind die fremden Krieger wieder verschwunden - und mit ihnen eure Kameraden. Nur noch das unaufhörliche Rauschen, Prasseln und Tröpfeln des Regens ist zu hören. Das zertrampelte Farnkraut, die geknickten Zweige der Büsche und die Fußspuren im Sand des Weges zeugen immerhin davon, dass euer Erlebnis kein Hirngespinnst gewesen ist.

Die Spuren der Legionäre begannen in den Hügeln rechts und endeten im Gebüsch links der Straße.

Die Gefährten kamen nicht auf die Idee, in der nächsten Ortschaft, die auf dem Herweg der Legion gelegen haben musste (das Fischerdorf Sierenca) nach weiteren Spuren zu forschen.

Die Freunde zogen nachdenklich weiter und erreichten am Abend das kleine Dörfchen Poneleron, das an der Furt über den Trevon lag. Hier lernten sie den Jakchos-Priester Kantharos kennen. Als er hörte, dass sie sich für Legenden interessierten, die vielleicht im Zusammenhang mit dem spurlosen Verschwinden ihrer Freunde stehen könnten, lud er sie zu einem *Delirium Divinans* ein, einem rituellen Besäufnis zur Erlangung göttlicher Einsicht. Alle machten mit und erlebten die folgende Vision:

Eben noch lagt ihr in feuchtfrohlicher Runde im kleinen Jakhostempel zu Tische, tönerner Weinbecher in den Händen - und nun steht ihr plötzlich inmitten eines kargen, felsigen Hügellandes - vollständig ausgerüstet. Es ist auch nicht mehr Nacht, sondern die Sonne brennt heiß von einem mittäglichen Himmel herunter. Darunter liegt auf der Kuppe eines flachen Hügels keine 100m entfernt das einzige, was euch in dieser Landschaft vertraut erscheint, der kleine, weiße Jakhostempel.

Zur Linken erheben sich steile, majestätische Berge, rechts schimmert in der dunstigen Ferne die gleitende Fläche eines sonnenbeschieneenen Meeres. Hinter euch ertönt ein metallisches Klappern, und aus einer Schlucht in dem felsigen Boden steigen drei fürchterlich anzuschauende, vogelähnliche Kreaturen auf. Sie sind groß wie Pferde und weisen menschliche Antlitze auf, aus denen jedoch große, scharfe Schnäbel ragen. Sie scheinen fast ganz aus Kupfer zu bestehen, haben jedoch eiserne Krallen und Schnäbel. Und es gibt keinen Zweifel über ihre Absichten, denn sie fliegen laut metallisch kreischend direkt auf euch zu.

Alle rannten, so schnell ihre Füße sie trugen, in die Sicherheit des Tempels. Zargos kam als erster an, aber die anderen schafften es auch. Am Nachmittag des nächsten Tages wachten alle wieder auf. Klar, diese Vögel kannten sie, sie waren sogar schon auf ihnen geritten. Kantharos erzählte ihnen trotzdem die Sage von den Stymphalischen Vögeln.

„Einst lebten in den Stymphalischen Hügeln auf dem Nyktoros riesige Vögel, groß wie Pferde, jedoch mit einem menschlich anmutenden Antlitz. Diese grässlichen Ungeheuer nisteten in Höhlen zwischen den schroffen Felsen. Sie bestanden ganz und gar aus Kupfer und Eisen, und doch vermochten sie zu fliegen, denn es waren Abkömmlinge von Dämonen. Jeden, der sich in die Nähe ihrer Nester wagte, griffen sie laut kreischend an, und ihr Flügelschlag tönte wie ein Heer von Schmieden, die auf ihre Ambosse schlugen. Ihre Brustfedern konnten sie im Sturzfluge wie Pfeile auf ihre Gegner schleudern, und so mancher törichte Held starb unter dem gnadenlosen Hagel dieser glänzenden Geschosse oder wurde von ihren eisernen Schnäbeln durchbohrt. Die Waffen und Rüstungen der Helden brachten diese fliegenden Ungeheuer ihren Jungen zur Atzung, denn sie fraßen nichts als Erz und Metall. Auch die umliegenden Dörfer waren nicht vor ihren Überfällen sicher. Ob die Stymphalischen Vögel noch immer dort leben, weiß niemand zu sagen, da man seit dem Fall des glorreichen Thalassa nichts mehr von ihnen gehört hat.“

In Diatrava

Das Gästehaus der Giminiani bot 1A Super-Service der Spitzenklasse. Das Personal war schon vorab verständigt worden und hieß die neuen Gäste sehr herzlich willkommen. Die Freunde waren hocherfreut – und da der Verwalter wesentlich kooperativer war, als Taira befürchtet hatte (oder hatte sie nur einen Vorwand gesucht, um die manchmal etwas vorlauten Fremden wieder loszuwerden?), hatten sie diesen Auftrag im Nu erledigt und konnten sich voll auf ihre Suche nach Hinweisen konzentrieren, die sie auf die Spur ihrer Freunde führen würde.

Zargos hatte keine Lust, den Alpanu-Tempel aufzusuchen, sondern interessierte sich für den *Covendo Mageo de Cevereges Lidrales* – also die Magiergilde der Küstenstaaten. Während Flusswind – erschöpft von der Reise – auch tagsüber schlief und Kerloas in Zwergenkneipen nach Auskünften (vor allem aber nach süffigem Bier) suchte, lernten Zargos und Borthor-Bartl in der öffentlichen Bibliothek der Magiergilde den hochinteressierten Gercilaos Hyperichon kennen, einen jungen Bibliothekar, der die Suche nach alten Geschichten viel spannender fand als das Klassifizieren zeitgenössischer Schmöcker. Er war gleich mit noch größerem Eifer bei der Sache, als er hörte, dass die beiden zu der "Flusswind-Gruppe" gehörten, die bekanntlich im letzten Jahr den alten Kerker von Oktrea entdeckt hatte.

Mit Hyperichons Hilfe fanden die beiden heraus:

Im Jahre 2096 nL gab es einen Grenzkonflikt zwischen Serenea und Tevarra. Danach flammten die alten Streitigkeiten wieder auf, als der Fürst von Tevarra den Herrscher des benachbarten Serenea beschuldigte, eine räuberische Armee widerrechtlich auf sein Hoheitsgebiet geschickt zu haben. In der (un)diplomatischen Note heißt es:

... Die offensichtlich fehlenden Mittel in der Staatskasse meines lieben, luxuriosen lebenden Freundes fuer die Zusammenstellung einer ordentlichen Armee bieten weder Berechtigung noch Grund genug, seine friedlichen Nachbarn zu ueberfallen. Das Mitfuehren eines erfundenen Banners von Adler und Schlange ist zudem eine Beleidigung und ein nur allzu plummes Taeuschungsmanoever, wie man es nicht anders aus Diatrava erwarten kann ...

Die zweiköpfige Schlange ist ein altes Symbol der Seemeister von Valian aus der Zeit, bevor ihr Reich im Krieg der Magier vernichtet wurde.

Aleunam und Versaria hatten den Geschichtenerzählern gelauscht und dabei die Geschichte vom Fürst im Fels erfahren:

Als der erste Fürst von Serenea, der edle und ruhmreiche Agostin de Serena, starb, war das ganze Volk in Trauer. Er hatte das Land geeint und zu einer ersten Blüte geführt aus den Ruinen und der Verwüstung, die das Erbe des grässlichen Krieges der valianischen Seemeister waren. Doch das Land sorgte für seinen Fürsten. Heimlich entkamen die engsten Getreuen aus der Hauptstadt Diatrava. Mit sich führten sie eine teure Last, die nichts anderes war als der Sarg des Fürsten. Verstohlen machten sie sich auf den Weg nach Westen, aber ein paar Hirten, die ihre Schafe auf den kargen Hügeln der Verde Collina weideten, sahen den geisterhaften Zug mit dem Sarg, der geschmückt war mit dem Adler auf dem Orobos. Gemessenen Schrittes marschierte der Zug in die Berge hinauf zum goldenen Turm seiner Vorfäter. Und als er zwischen den rauen Felsen hindurch war, schloss

sich die Schlucht mit Donner und Blitz hinter den Soldaten, und keiner ward mehr gesehen. Sollte jedoch dem glücklichen Lande Serenea jemals wieder eine große Gefahr drohen, so wird der Fürst im Fels den Berg öffnen und herabschreiten, um den Feind mit starker Hand zu vertreiben.

Am folgenden Tag erfuhren die Freunde von Hyperichon noch die folgenden Informationen (er hatte sich die Genehmigung seiner Vorgesetzten eingeholt, um diese nicht-öffentlichen Auskünfte weiter zu geben):

„Die Stymphalischen Vögel waren das Symbol des Dunklen Meisters Zelotys Leukippos. Er soll während des Krieges der Magier mit dem Dunklen Großmeister Rhadamanthus zusammengearbeitet haben. Nach Ende des Krieges hörte man nichts mehr von ihm. Sehr wahrscheinlich überlebte er den endgültigen Fall der Stadt Thalassa nicht.“

Hyperichon fügt in leisem Ton hinzu, dass er und andere Magi der festen Meinung sind, dass die Standarte mit den Dunklen Meistern in Zusammenhang stehen muss. Das Marschziel der Legion ist ihnen jedoch ein Rätsel.

„Die Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt, und die noch heute den Orobor, das valianische Goldstück, ziert, ist ein altes Symbol der Seemeister. Aus ihr entwickelte sich das Symbol der Amphisbaena: eine goldene, zweiköpfige Schlange, deren einer Kopf den anderen im Maul trägt. Viele Dunklen Meister führten es neben anderen Zeichen in ihrem Wappen.“

Es gab jedoch einen unter ihnen mit Namen Scopa Vigalad, dessen Wappen ausschließlich die Amphisbaena, ungewöhnlicherweise allerdings in Silber, zeigte. Für die Dunklen Meister versinnbildlichte die zweiköpfige Schlange den Herrschaftsanspruch über Elemente und Dämonen zugleich. Scopa Vigalad benutzte sie dagegen, um den ewigen Kreislauf der Zeit darzustellen, den Zyklus, den das Multiversum bei seiner Entwicklung von der Ordnung zum Chaos durchläuft, bis sie im absoluten Chaos (der eine Kopf) wieder in den Zustand der absoluten Ordnung (der andere Kopf) übergeht.“

So weit, so gut, aber trotz all dieser Hinweise wussten die Freunde nicht wirklich, wie es nun weitergehen sollte. Sie setzten sich in ein Straßencafé und grübelten gerade, was zu tun wäre, als sie ein kleiner gelbhäutiger Mann ansprach, der unter einem breiten, flachen Strohhut einen schwarzen Zopf trug und sich auf eine schwarz-gelb gestreifte Holzkrücke stützte. Sein rechtes Auge war von einer schwarzen Augenklappe verdeckt, und er roch stark nach Ziege. Mit einer Verbeugung stellte er sich als der *Ehrenwerte Reisende Gelehrte und Beschützer* Kunde aus PengLei vor. Lächelnd meinte er, er wäre selbst auch auf der Suche nach magischen Phänomenen und Geheimnissen der Vergangenheit, vielleicht dürfte er sich den Abenteurern anschließen? Nein, er durfte (erstmal) nicht. Die Freunde waren misstrauisch – wie kam dieser Typ darauf, dass sie sich für solche Themen interessierten? [Ganz einfach, Kunde hatte in der Bücherei gelauscht.]

Später änderten sie ihre Meinung und besuchten Kunde in seiner Herberge (*Zum Winselnden Hund*) – der KanThai hatte eine Ziege in seinem Zimmer! Sie erzählten Kunde von der Legion und dem Verschwinden ihrer Freunde, worauf dieser vorschlug, er könnte ein Wesen heraufbeschwören, das vielleicht Näheres über die Dunklen Meister wüsste. Sollte er das tun? Er sollte.

Am nächsten Vormittag war Kunde so weit. Er führte die Beschwörung im Zimmer seiner Herberge durch, kein Wunder, wenn Wirtsleute bei KanThai Aufschläge auf die Zimmerpreise verlangten!

Mit einem Pinsel malt er aus einen Brei von Zauberpulver und Ziegenblut ein Oktagramm auf den Boden um die Ziege herum. In die Mitte malt er noch ein paar arkane Zeichen. Darum zieht er mit feinem Silberstaub aus einem anderen Beutel einen Kreis, den er geschickt zu einer stilisierten Amphisbaena formt. Mit einem weichen, kupferroten Stift zeichnet er in das Oktagramm einen Raubvogel mit menschlichem Antlitz, auf das er ein paar Eisenspäne verteilt. An die Ecken des Oktagramms platziert er einen Stein, eine kleine Schale mit Wasser, eine

Hühnerfeder, zwei Talgkerzen, ein merkwürdig geformtes Knöchelchen, ein Häuflein Holzspäne und eine kleine Glaskugel. Die Ziege lässt die gesamte Prozedur mit Teilnahmslosigkeit über sich ergehen.

KunDe entledigt sich nun seines Leinenhemdes und schlingt einen dunkelschimmernden Seidenschal wie eine Schärpe um seinen nackten Oberkörper. Dazu legt er sich eine dünne, silberne Halskette mit einem fünfzackigen Anhänger um. Dann setzt er sich im Schneidersitz auf den Boden und beginnt Auge in Auge mit der Ziege eine kanthanische Beschwörungsformel zu murmeln. Nach einer halben Stunde beginnt das Oktagramm schwach zu leuchten, erst gleichmäßig und dann in einem fast hypnotischen Rhythmus pulsierend. Nach knapp einer Stunde legt sich die Ziege hin und schläft ein. KunDe beginnt, sich leicht vor und zurück zu wiegen. Kleine Schweißperlen stehen auf seiner Stirn. Etwa eine weitere halbe Stunde später verlischt eine der beiden Talgkerzen und verströmt von nun an einen öligen, rosafarbenen Rauchfaden, der in merkwürdig eckigen Kringeln über den Boden wabert. Die Ziege beginnt, schwer und schnaufend zu atmen. Nach insgesamt zwei Stunden laufen Zuckungen über den Körper der Ziege, und dann springt sie ruckartig auf. Der Silberstaub des Kreises schmilzt und versickert dampfend in den Ritzen zwischen den Bodenbrettern. Der Beschwörer vollführt einige Gesten, und die Ziege macht ein paar Schritte vor und zurück und dreht sich einmal um sich selbst.

Nun wendet sich KunDe etwas erschöpft, aber lächelnd an die Abenteurer und sagt, dass der Besucher jetzt hier sei und bereit, Fragen über die Standarte zu beantworten. Er sei intelligenter als die meisten seiner Art und könne nicht lange gehalten werden.

Als sich die Freunde nach den Dunklen Meistern erkundigten, antwortete der Dämon in der Ziege:

„Mähähäh! Die Großen Sklavenjäger, die Dunklen Meister, die Dummen Werkzeuge. Alles begann mit diesem Teufel Rhadamanthus, der den ganzen Schlamassel mit der Versklavung unserer Welt anfang. Mähähäh! Und dieser Zelotys Leukippos ist wohl seine rechte Hand - auch ein ganz Schlimmer Mischt in so einer schwärmerischen Gruppe innerhalb der Dunklen Meister mit, die einen der großen Fürsten anbeten soll. Nennen ihn Oberherrscher und den Anarchen und kriechen vor ihm zu Staube. Übler Bursche, selbst für seinesgleichen. Strebt die Herrschaft übers ganze Multiversum an. Mähähäh! Aber da ist noch dieser andere Meister, Scopa Vigalad aus Osoloverydön. Mähähäh! Ein Zeitmagier seiner Zeit voraus, hähähä, und der hat die andern an den Feind verraten. Hähähäh! Und er konnte nach Hause fliehen, aber das kann Zelotys auch und schickt dem Scopa seine Legionen auf den Hals. Mähähäh!“

Auf die gezielte Frage nach der Herkunft des Scopa Vigalad antwortete der Dämon in der Ziege:

„Mähähäh! Der Mann aus den Bergen. Ein großer Dummkopf und ein Feigling. Kommt von der Oran Estralu. Südlich von Osoloverydön. Ein Dummer Meister. Mähähäh! Dem steht das Wasser bis zum Hals. Hähähä!“

Mehr war nicht mehr aus dem Dämon herauszuholen. Die Ziege schlug kurz aus und urinierte auf den Boden, dann war der Dämon wieder aus Midgard entschwunden. KunDe sammelte die Reste seiner Utensilien auf und wischte den Boden sauber.

KunDes Hilfe war ausgezeichnet, denn Osoloverydön war der alte Name der Stadt Solvredo – und die Freunde hatten ein neues Reiseziel, obwohl sie nicht recht wussten, warum ausgerechnet dort eine Spur ihrer verschwundenen Freunde sein sollte. Die Hinweise in der Sage vom "Fürst im Fels" auf die Legion waren ihnen nicht deutlich genug.

Zusammen mit KunDe – und ohne Versaria, die eine Sommergrippe erwischt hatte und nun im Gästehaus der Giminiani bestens gepflegt wurde – zogen die Freunde also in den Süden.

Im Quelltal des Isada

Die Reise nach Solvredo dauerte 8 Tage und verlief ohne besondere Vorkommnisse, sieht man mal von den seltsamen Tagträumen ab, die die Abenteurer gelegentlich erfassten

(Flusswind erblickte beim Austreten vor sich einen riesigen Sandwurm - und Kerloas sah unterwegs 3 Kravyads auf die Reisegruppe zustürmen).

Nachdem die Geschichtenerzähler in dieser Gegend ein wesentliches Detail zur Geschichte vom "Fürst im Fels" hinzufügten – der Leichenzug mit dem Sarg des Fürsten zog das Quelltal des Isada hoch –, war die weitere Richtung klar.

Schließlich hatten sie das letzte Dorf erreicht, Agrevigla, in dem sie ihre Pferde unterstellten. Sie erfuhren, dass der Isada aus einem See entsprang, sein Oberlauf aber ein schlechtes Jagdgebiet und daher nur selten Ziel für Jagdausflüge war. Einer der Dörfler, Claves Arretan, schloss sich den Freunden aber an, da sein Freund Andoneo Bandorez seit drei Tagen vermisst wurde. Andoneo hatte am Oberlauf angeblich die Spuren eines riesigen Wildschweins gesehen und wollte es verfolgen.

Am nächsten Morgen marschierten die Freunde los und erreichten gegen Mittag den Wächterfelsen:

Das Tal ist üppig bewaldet und voller Leben. Der Isada ist hier noch ein kleiner Fluss, der sich rauschend seinen Weg durch ein felsiges, von Farnkraut gesäumtes Bett nach Norden bahnt. Ihr stapft über gewundene Tierpfade, denn richtige Wege gibt es hier nicht. Nachdem ihr gut vier Stunden flussaufwärts marschiert seid, rücken die Hänge des Tales merklich zusammen, und auf der Westseite springt - deutlich sichtbar durch Lücken im lichter werdenden Laubdach - eine steile Felsklippe ins Tal vor. Dahinter knickt das Tal scharf nach Westen ab, und auch der Fluss rauscht in einem Bogen um den Fuß der Klippe. Sie ist wohl an die einhundert Meter hoch, und die Süd- und Ostflanken fallen zum Fluss hin fast senkrecht ab. Dies ist der Rupa Viglas, der Wächterfels, erklärt Claves.

Ihr folgt dem Talbogen und marschiert unter dem majestätischen Felsen zu eurer Rechten weiter flussaufwärts, als plötzlich ein grellvioletter Blitz mit einem zischenden, reißenden Geräusch auf euch niederfährt - und dann noch einer und noch einer. Geblendet reißt ihr die Arme hoch, um eure Augen zu schützen!

Besonders Borthor-Bartl und Zargos standen im Zentrum der magischen Entladungen, blieben aber weitgehend unversehrt. Kunde dagegen verschwand spurlos - zusammen mit seiner Ziege.

Wenig später erreichten sie eine ganz besondere Idylle:

Keine tausend Schritte westlich des Wächterfelsens plätschert ein kleiner Nebenfluss von Süden her in den Isada. Durch die Bäume des Waldes könnt ihr in der gleichen Richtung die glitzernde Fläche eines Teiches ausmachen. Aus dieser Richtung ertönt auch ein fröhliches Lied, gesungen von einer lieblichen Frauenstimme, zu der sich ab und zu ein recht ordentlicher männlicher Tenor gesellt, der Teile einer zweiten Stimme singt. Der Gesang wird immer wieder von Gelächter unterbrochen.

Rosafarbene und goldgelbe Seerosen säumen die Ufer des dunklen Teiches, und am entfernten Ende rauscht ein kleiner Wasserfall über eine moosbewachsene Felskante. Insekten tanzen über dem Wasser, Libellen schwirren hin und her, und am Ufer sitzt eine wunderschöne Frau, deren langes, schwarzes Haar ihre einzige Kleidung ist. Mit einem langen Grashalm kitzelt sie die Nase eines gutaussehenden Mannes, dessen Kopf in ihrem Schoß liegt. Auch er ist mit Ausnahme seiner Brustbehaarung unbekleidet. Beide üben sich recht erfolgreich im Duettssingen.

Das war der Teich der Nymphe Lysabil, die sich mit ihrem "Latin Lover" Andoneo amüsierte. Als die Freunde sie fragten, ob sie ihnen etwas über die Gegend hier erzählen könnte, schlug sie vor, dass sie sich zunächst in drei Wettkämpfen mit ihrem Champion (natürlich Andoneo) messen sollten. Da mussten sie freilich mitmachen.

Bei der ersten Aufgabe ging es darum, einen goldenen Becher vom Grund des Teichs zu holen. Borthor-Bartl trat hier gegen Andoneo an, aber er hatte keine Chance – der Muskelprotz triumphierte.

Als zweite Aufgabe verlangte Lysabil "eine rote Blume vom Gipfel des Wächterfelsens". Ausgerechnet der Zwerg Kerloas schien dank seiner Kletterkünste und seiner (bei vielen Fluchtversuchen erprobten?) Geländelauf-Kenntnisse der Star der Freunde zu sein. Andoneo rannte dem kurzbeinigen Zwerg – trotz eines Sturzes – davon und erreichte als erster den Gipfel, aber als sich dort oben plötzlich Nebelstreifen zu einem Geistergreif verdichteten, kehrte er voller Panik um und warnte Kerloas, den Gipfel zu betreten, "weil es dort nicht geheuer wäre". Der Zwerg wagte es trotzdem und wurde vom Geistergreif angegriffen. Beinahe wäre er bei einem Ausweichmanöver über die Steilwand hinabgestürzt! Doch es kam noch besser: der Greif übernahm den Körper von Kerloas, der sich plötzlich selbst als Greif fühlte und von großer Sehnsucht nach einem paarungs-bereiten Weibchen beseelt wurde. Mutig stürzte er sich mit ausgebreiteten Schwingen hinab ins Tal – da gab es einen violetten Blitz – und Kerloas (wieder er selbst) landete sanft am Ufer des Isada, ehe seine Schwingen restlos verschwanden. Der Zwerg gab nach diesem Erlebnis nicht auf, sondern kletterte erneut den Berg hoch und holte die gewünschte rote "Blume". Dieser Punkt ging an die Freunde!

Die dritte Aufgabe bestand darin, der Nymphe ein Kaninchen zu bringen. Andoneo kannte die Launen seiner Geliebten und gab es gleich auf – ein lebendiges Kaninchen zu fangen, war ihm nach den beiden ersten Aufgaben einfach zu anstrengend. Ihm war klar, dass sie kein totes Geschöpf ihres Waldes wollte. Zargos war da weniger zimperlich – er hatte bald ein Kaninchen erlegt und fand die Vorwürfe Lysabils, das hätte er nur zum Spaß getan, einfach lächerlich. Was hieß denn hier Spaß? Dieses Kaninchen wäre ein leckerer Braten für das kommende Abendessen, sie sollte mal nicht so zickig sein.

Die Nymphe versuchte wutschnaubend, den Elfen in ein Kaninchen zu verwandeln, aber versehentlich verwechselte sie Quelle und Ziel des Zaubers und wurde selbst kurzzeitig zum Nagetier. Nun reichte es ihr mit den Spielereien (und sie konnte das doofe Kichern Andoneos nicht ausstehen, dem würde sie schon noch zeigen, wer hier noch was zu lernen hatte). Lysabil hatte eigentlich gar nicht viel über die Gegend zu erzählen, und als sie die enttäuschten Gesichter sah, schenkte sie Kerloas, dem Dauerläufer, eine *Perlenkette des langen Atems*, damit ihm wenigstens beim Tauchen (sollte er so etwas mal vorhaben) nicht gleich die Luft wegblieb. Und sie versetzte sich mit Andoneo, "ihrem kleinen frechen Stier", in ihr Liebesnest. Claves Arretan hatte genug gesehen, er ging wieder heim.

Am und im See

Auch hier oben ist das Tal noch immer erstaunlich fruchtbar und bewaldet, wenn auch die Bäume allmählich kleiner werden. Während ihr weiter nach Westen geht, wird es jedoch immer schmaler, und nach einer guten Stunde Marsch über Stock und Stein verengt sich das Tal zu einer kaum 100m breiten Schlucht. Keine 200m weiter endet sie schließlich an einer mehr als 50m hohen, moosbewachsenen Felswand, über die ein dünner Wasserfall plätschert.

Oberhalb des Dammes weitet sich das Tal zu einem bewaldeten Kessel, in dessen Grund ein tiefer, klarer Bergsee liegt. Das nördliche Ufer steigt relativ steil auf, das südliche scheint flacher zu sein und weist auch einen breiteren Uferstreifen aus Fels und Gras auf. Die Wasserfläche ist annähernd 600m lang und an der breitesten Stelle vielleicht 400m breit. Am westlichen und südwestlichen Ufer münden zwei kleine Bergbäche in den See.

Die Gefährten schlugen ihr Nachtlager am Westufer auf. In der Nacht beobachtete Borthor-Bartl das zärtliche Liebesspiel zweier riesiger Gladiatorspinnen, die sich zum Glück weitab

von ihrem Lager am Ufer vergnügten. - Am nächsten Morgen traf der Halbling einen Wassergnom.

Die Gestalt ist vielleicht einen Meter groß, trägt einen breiten Schlapphut aus geflochtenem Schilf und einen Lendenschurz aus demselben Material. Sie hockt auf dem feuchten Uferkies zwischen dem Treibholz und abgestorbenen Wasserpflanzen. Es könnte ein Kind, ein Kobold oder eine Art Gnom sein. Neben ihm steht ein Holzbottich.

Aus der Nähe sieht man, dass die graugrüne Haut des Wesens stellenweise mit Schuppen bedeckt ist und unter dem schilfigen Schlapphut dünne, strähnige graue Haare herabhängen. Die Füße sind ziemlich breit und wie die Hände mit Schwimmhäuten versehen. Im Holzbottich winden sich ein paar schleimig aussehende Aale, karpfenähnliche Fische und sogar eine (ungiftige) Natter.

Der Gnom führte die freundlichen Fremden zu der Wohnhöhle seiner Sippschaft. Dort lernten sie den "Ahn" kennen, einen alten kahlköpfigen Gnom, den seine Familie für verrückt hielt, und der eine seltsame Leidenschaft hatte: er wollte zum Fisch werden "wie seine Vorfahren"! Sie erfuhren, dass im See ein durchlöcherter steiler Felsen war, und als sie überlegten, dass sie gern dort hinabtauchen möchten, schenkte ihnen der Ahn eine stinkende Tauchsalbe, auf die er sehr stolz war. Mit ihrer Hilfe konnte man problemlos unter Wasser atmen und sich wie ein Fisch bewegen, ein wichtiger Meilenstein auf dem Forschungsweg des Ahn. Borthor-Bartl schenkte ihm als Gegengabe einen Leuchtstein.

Der Ahn zeigte den Freunden auch den Ort des "Unterwasserfelsens", der natürlich die Ruine eines verwinkelt gebauten Turms war. Die Gefährten legten alle wasser-empfindlichen und hinderlichen Sachen in der Gnomenhöhle ab, rieben sich mit der Salbe ein und begannen ihre Tauchfahrt, nachdem sich Kerloas im seichten Wasser erfolgreich als Fisch gefühlt hatte.

Die Untersuchung der zahlreichen Räume des Turms wurde von gelegentlichen Angriffen riesiger Gelbrandkäfer unterbrochen, aber schließlich hatten die Abenteurer alles abgesucht und mussten feststellen, dass praktisch alles zerstört war und nirgendwo Hinweise auf die Legion zu finden waren. Alles zerstört? Fast alles – im Keller des Turms war eine doppelflügelige Silbertür, die auf beiden Flügeln das Symbol der Amphisbaena zierte. Ein Schloss hatte sie nicht. Zargos erinnerte sich an seine Springwurz und tauchte mit den Freunden wieder nach oben, um das Teil aus der Gnomenhöhle zu holen. Wieder zurück, öffnete die Springwurz tatsächlich die Tür – und brannte dabei aus.

Doch das interessierte in diesem Moment niemand, denn kaum hatte die Springwurz das *Zauberschloss* dieses Portals beseitigt, als die beiden Flügel nach innen nachgaben und sämtliche Abenteurer plötzlich von einer gewaltigen Wasserdruckwelle ins Innere der Turms geschleudert und in einem Schacht nach oben gedrückt wurden! Irgendwie schienen verschiedene magische Entladungen stattzufinden, mehr konnten sie nicht erkennen, bevor sie alle bewusstlos wurden.

Der Turm war die Behausung Scopa Vigalads, eines der Dunklen Meister. Scopa beschäftigte sich mit Zeitreisen – die Abenteurer hatten ihren "Ausflug in die Vergangenheit" im Kerker von Oktrea einem seiner Zeitspiegel zu verdanken gehabt [s. A.34 *Hauch von Heiligkeit*]. Der Zentralschacht seines Turms wurde bei der Zerstörung seiner Behausung in der Vergangenheit nicht beschädigt und blieb all die Jahrhunderte hindurch als luftgefülltes Element in der Ruine bestehen. Das Öffnen der Tür hatte im ersten Moment Wasser in den Schacht gedrückt, bis die verdichtete Luft das marode Dach des Turms gesprengt hatte. Bei der Schussfahrt nach oben waren die Abenteurer an einem aktivierten Zeitspiegel vorbeigerast und in die Vergangenheit befördert worden!

In der Vergangenheit

Flusswind kam als erster wieder zu sich und leckte seine (beinahe tödlichen!) Wunden, während er leise vor sich hin wimmerte. Der Krieger hielt sich für einen Gorilla! Seine Umgebung interessierte ihn zunächst wenig.

Dieser Raum ist eine fünfeckige Kammer von etwa 8m Durchmesser und 6m Höhe. In der Mitte des Bodens gähnt ein 4m durchmessendes, rundes Loch. Wände und Decke sind silbrig glänzend, der Fußboden besteht aus Steinplatten. Zwei große, 2m durchmessende, sechseckige Spiegel mit silbernen Rahmen in Form stilisierter Amphisbaenen stehen in Gestellen vor je einer Wand. Auf dem Steinfußboden verstreut liegen mehrere dünne Silberdrähte von je etwa 5m Länge mit eingeflochtenen Edelsteinen.

Über der Mitte des Schachtes hängt an einem Seil ein zylindrischer Käfig von 2m Durchmesser und ebensolcher Höhe aus einem feinmaschigen, dunkelglänzenden Metall. Das Seil läuft unter der Decke über zwei Rollen und von dort aus abwärts zu einer hölzernen Welle direkt neben der Schachtöffnung, die fest mit dem Boden der Kammer verbunden ist und an deren einem Ende mehrere Zahnräder und ein Hebel zu sehen sind. Das Seil windet sich zweimal um die Welle und verschwindet nach unten im Schacht. Der Boden des Käfigs besteht aus einer massiven Eisenplatte und hängt auf Höhe des Schachtbodens an vier Seilen, die durch die Maschen des Käfigs verlaufen und an einem Holzrad befestigt sind, das auf dem Käfig liegt (das Tragseil des Käfigs verläuft durch die Nabe des Rades). Am Rad ist ein weiteres Seil befestigt, das ebenfalls über zwei Rollen unter der Decke läuft und in den Schacht hinunter hängt. In den Käfigboden ist ein Tetragramm in einem Kreis eingraviert. Offensichtlich kann die Eisenplatte in das Gitter des Käfigs hochgezogen werden.

Nach und nach erwachten auch die anderen Freunde und gewannen allmählich wieder ihren Verstand zurück. Komisch, wo waren sie nur? Sehr misstrauisch untersuchten sie stundenlang die Apparaturen, ehe sie es wagten, Kerloas und Borthor-Bartl im Käfig nach unten in den Schacht fahren zu lassen. Dort fanden die beiden nur einen Raum mit lauter verschlossenen Türen, das konnte ja heiter werden. Da die Tauchsalbe allmählich in ihrer Wirkung nachließ, begannen alle furchtbar zu frösteln. Sie wollten sich sehr gern im Sonnenlicht aufwärmen, also nur raus hier! Mit einigen Mühen schafften alle die Fahrt im Käfig nach unten (die beiden letzten waren Flusswind und Borthor-Bartl, der die Winde löste und dann rechtzeitig in den Käfig kletterte, bevor dieser das erste Siegel passierte). Siegel? Ja, diese hatten die Gefährten schon entdeckt, der ganze Schacht war gespickt mit diesen fiesen magischen Fallen – und sie vermuteten richtig, dass man nur im Käfig sicher vor ihrer Wirkung war.

Unten versperrte vor allem eine doppelflügelige Silbertür den weiteren Weg der Abenteurer. Zargos bannte das *Zauberschloss*, und die beiden Flügel schwangen auf. Die nach oben führende keilförmig schmaler werdende Treppe kam den Freunden seltsam vertraut vor – es dämmerte ihnen, dass sie sich im Keller des versunkenen Turms befanden, aber in einer Zeit, als noch alles intakt gewesen war!

Es blieb ihnen keine Zeit, ihre Umgebung zu bestaunen. Sie hörten deutlichen "Bombenhagel", schwere Explosionen, unter denen der Boden erbebt, und das nachfolgende Rumpeln ließ darauf schließen, dass – zum Glück etwas abseits vom Turm – Felslawinen ausgelöst wurden! Nichts wie raus hier! Vom Treppenabsatz führte eine Tür in den Küchentrakt des Turms. Als Borthor-Bartl dort hineinspähte, sah er eine vollständig eingerichtete Küche, in der menschenähnliche, blauviolett geschuppte Wesen mit roten, gezackten Rückenköpfen und einem Horn auf dem Kopf "seelenruhig" ihrer Küchenarbeit nachgingen, als ob das Donnern und Krachen außerhalb des Turms sie überhaupt nichts angehe!

Der Halbling wollte sich mit diesen coolen Dienern jedenfalls nicht anlegen, also nahmen die Freunde die andere Tür und gelangten in eine Garderobe voller Gewänder und Umhänge. Das war den schlotternden Freunden sehr recht, sie hingen sich schnell ein paar wärmende Roben

um. Von der Garderobe aus führte eine Tür in ein großzügig eingerichtetes Zauberlabor. Die Freunde bestaunten gerade die luxuriöse, wenn auch etwas altertümliche, Ausstattung, als eine grell-orange Lichtkugel die Scheibe des Labors durchschlug und die Kette eines riesigen Leuchters zum Schmelzen brachte, der natürlich mitten auf eine große Versuchsanordnung von Glasgefäßen und Kupferteilen krachte. Blitzschnell zogen sich die Freunde in die Garderobe zurück, denn sie ahnten schon, was kommen würde – und richtig, ein paar Sekunden später erschütterten gewaltige Explosionen den ganzen Turm – und rissen ein riesiges Loch in seine Außenmauer!

Plötzlich erschien den Freunden der Gedanke verlockend, sich im Zentralschacht zu verstecken, bis sich die ganze Aufregung gelegt hätte. Sie eilten also wieder die Treppe hinab zu der Silberdoppeltür, die dummerweise vorhin zugefallen war und deren *Zauberschloss* Zargos nun erneut bannen musste. Seine Freunde (Aleunam, Borthor-Bartl, Flusswind und Kerloas) sicherten ihm den Rücken.

Da wurde plötzlich die Verbindungstür von der Garderobe zur Treppe aufgeschoben, und eine robentragende Gestalt stand mit dem Rücken zu den Freunden in ihrem Rahmen. Die Gestalt trug ein violettes Lichtschwert und schoss daraus Lichtkugeln in den angrenzenden Raum, also das zerstörte Zauberlabor, aus dem sich offensichtlich Verfolger näherten. Die Gestalt schien ihre Lichtwaffe zu beherrschen, das Wehgeschrei der Opfer war deutlich zu hören. Kerloas juckte es zunächst, von hinten auf die Gestalt einzuschlagen, die die Freunde offenbar noch nicht bemerkt hatte. Als er aber die blauen Haare sah, die unter der Kapuze hervorspitzten, und Borthor-Bartls geraunte Bemerkung hörte, dass Seemeister prinzipiell magische Roben trügen, sah er von einem Angriff lieber ab.

In diesem Augenblick wandte sich der Dunkle Meister – es war natürlich Scopa Vigalad – zu ihnen um und hatte "seinen Auftritt":

"Ah! Da seid ihr ja, ihr Speichellecker von Zelotys! So weit seid ihr also schon in meinen Turm vorgedrungen, aber nun steht euer Ende bevor! Ich hätte mir denken können, dass der alte Schakal auch überlebt hat und mir die Schuld gibt. So sieht also seine Rache aus, wie lächerlich! Denkt ihr, es wäre so einfach, mich, Scopa Vigalad, den großen Meister der Zeit, den Herrn über Vergangenheit und Zukunft, zu vernichten?! Welch naive Vorstellung! Wie heißt es so schön: Ein jedes Ding hat seine Zeit. Und nun ist eure Zeit gekommen – ihr, die ihr vor einem Hund wie Leukippos kriecht, ihr Handlanger eines untauglichen Rachefeldzuges! Jetzt ist eure Zeit zu sterben!"

Mist, das war das Ende. Gegen das Lichtschwert des Meisters hatten sie bestimmt keine Chance. Jeder Abenteurer bereitete seine letzten Worte vor, damit wenigstens der Götterbote ein paar edle Gedanken über seinen heldenhaften Tod verbreiten konnte. Doch was war das? Noch während Scopa seine Rede hielt, glitt durch die Garderobentür eine schwarze gesichtslose Kutte, die ebenfalls mit einem violetten Lichtschwert bewaffnet war – und sie gab sofort einen Schuss ab, der Scopa in den Rücken traf. Verärgert wandte sich der Dunkle Meister dem Störenfried zu – und erschrak (aber das konnten die Freunde nicht sehen). Die Kutte und er lieferten sich nun ein gewaltiges Duell mit ihren Lichtschwertern – aber den Gefährten blieb keine Zeit, ihre Leistungen zu bewundern, denn der Angriff der Kutte hatte Scopas Leibwächter alarmiert, einen großen rosafarbenen nackten menschenähnlichen Dämonen, der ein einziges Muskelpaket war (und als Zugabe rasiermesserscharfe dolchlange Fingernägel hatte).

Der Dämon wollte den Weg für seinen Meister frei machen und prügelte deshalb sofort auf den bereits geschwächten Borthor-Bartl ein - und dann auch auf Aleunam und Kerloas, die ihrem Freund zur Seite standen. Nur Flusswind konnte leider nicht helfen, er war erst knapp

dem Tode entronnen und noch viel zu schwach! Zargos konzentrierte sich weiter auf das Bannen des Schlosses – er hätte dem Dämon sowieso nicht schaden dürfen.

Ein einziger schwerer Treffer hätte dem Dämon gereicht, um wenigstens einen seiner Gegner sehr wahrscheinlich umzubringen, aber es gelang ihm einfach nicht – stattdessen wurde er selbst vernichtet! Im selben Moment nutzte die Kutte eine Unachtsamkeit Scopas (oder hatte ihn der Tod seines Leibwächters irritiert?), durchbrach seine Abwehr und streckte ihn mit dem Lichtschwert nieder. Na, wollte sich noch jemand mit der Kutte anlegen? Nein, nein, keiner verspürte Lust dazu. Die Kutte zauberte *Auflösung* auf Scopas Leiche und ging zurück zu den Legionären.

Draußen hatte der Kampfärm aufgehört. Vereinzelt vernahm man Hochrufe der Legionäre, die sich allerdings merkwürdig unsicher anhörten. Die sehr erleichterten Freunde spähten vorsichtig ins Freie und sahen, dass die Kutte in Begleitung eines hünenhaften Kriegers in rötlicher Vollrüstung, der die Standarte trug, den nordwestlichen Bachlauf hinauf in die Kaf-Berge zog. Die "Legionäre" kamen nach und nach zu sich und waren schwer durcheinander (manche schienen aus fremden Welten zu stammen und trugen merkwürdige Waffen [Maschinengewehre] oder Rüstungen [Raumanzüge]). Sie versorgten ihre Wunden und versuchten sich miteinander zu verständigen – manche saßen auch nur mit einem irren Grinsen auf den Lippen herum. Am nächsten Tag zogen sie durch das verschüttete Tal des Isada nach Osten.

Zurück in die Zukunft

Auch GreiffInn, Sirena und Tharwing waren bei den Legionären dabei. Sie hatten sich als Reserve um die Verschütteten und die Opfer des Kampfs mit den Wächterdämonen des Turms gekümmert. Alle waren furchtbar froh, sich wiederzusehen – die Legionäre hatten keine Ahnung, was sie unterwegs erlebt hatten und wie sie hierher gekommen waren, noch dazu in die Vergangenheit!

Kaum hatten sie sich etwas ausgeruht, da begannen die Freunde den Turm systematisch zu erforschen. [Der Ordnung halber sei erwähnt, dass die beiden prall mit magischen Waffen und Juwelen gefüllten Schatz-kammern rechts und links des Zugangs zum Zentralschacht nicht geplündert wurden.] Sie fanden ein paar Kostbarkeiten, etliche ziemlich gefährliche Fallen (Aleunam und Zargos wären um ein Haar gestorben – gut, dass Zargos *Bannen von Gift* beherrschte), einige interessante Spruchrollen, und ein paar von Scopa selbst verfasste Schriften über Zeitreisen und Zeitgläser.

Zargos studierte die Schriften und kam zu der Überzeugung, dass er nun wüsste, wie man in die Gegenwart zurückkehren könnte. Sie müssten nur das Zeitglas aktivieren, das sich in dem Raum über dem Zentralschacht befand, also genau dort, wo sie in der Vergangenheit angekommen waren. Sie kehrten also dorthin zurück. Zargos fing schon zu zaubern an, als Borthor-Bartl siedendheiß die Warnung Flusswinds (der zu diesem Zeitpunkt im Stehen schlief) einfiel, vorher die Tauchsalbe aufzutragen! Gerade noch rechtzeitig konnte er Zargos stoppen - die drei Legionäre erhielten von Kerloas je eine Pille "unter Wasser atmen" von der Kette der Nympe.

Der zweite Versuch klappte. Der tosende Wasserstrudel riss sie an die Oberfläche des Teichs, und sie schafften es alle ans rettende Ufer, an dem sie schon neugierig der Ahn erwartete, der es einfach sensationell fand, dass drei Personen mehr aus dem Turm auf- als ursprünglich hinabgetaucht waren. Leider hatte niemand daran gedacht, die Beutestücke besonders

wasserdicht zu verpacken, und so fiel ein Teil der Werke Vigalads unwiederbringlich dem Wasser zum Opfer!

Die Freunde sammelten bei den Wasser-gnomen ihr Gepäck ein und dachten beim Nachtlager am Westufer des Sees über ihre Erlebnisse nach. Sollten sie tatsächlich durch ihren Zeitsprung im Kerker von Oktrea der Auslöser für das Entstehen einer Parallelwelt gewesen sein? Gab es also nicht mehr ein einziges Midgard, sondern "Ljosgard" und "Myrkgard"? Hirnschwirbelgefahr!

Später hielt Kerloas ganz allein Nachtwache und hörte, wie sich etwas dem Lager näherte. Er alarmierte unverzüglich seine müden Gefährten, die alle sofort wegrannten, um den liebestollen Spinnen Platz zu machen, die als Knäuel umschlungen mitten ins Lager und durch das Lagerfeuer rollten. Während eine Spinne einfach rauchend in den Wald raste, kam die andere mit "glühenden Zangen" zufällig auf Kerloas zu, und der Zwerg musste nun doch kämpfen. Mit Hilfe Borthor-Bartls und Flusswinds wurde die Spinne schnell getötet.

Zurück nach Diatrava

Den nächsten Tag verträdelten die Freunde damit, dass sie dem nordwestlichen Bergbach gipfelwärts folgten – sie waren sich nicht sicher, ob sie hier auf weitere Spuren der Vergangenheit stoßen würden oder nicht. Tags darauf kehrten sie dann aber doch nach Agrevigla zurück (Lysabil war nicht zu sprechen). Am Wächterfels donnerten erneut violette Blitze auf sie herab, und diesmal wäre Zargos beinahe gestorben!

Natürlich wollten die Bewohner Agreviglas wissen, was die Wanderer in den Bergen erlebt hatten – und wer die drei neuen Gefährten waren. Borthor-Bartl erzählte – bei einigen Pfeifchen – unglaubliche Geschichten von riesigen Palästen mit goldenen Türen und prall gefüllten Schatzkammern in den unheimlichen Tiefen des Sees. Die Dörfler freuten sich – sowohl über die gute Erzählung als auch darüber, dass ihre Erwartung nicht getrogen hatte, es gab einfach nichts Nennenswertes am See, und die fremden "Schatzsucher" mussten mit leeren Händen heimwärts ziehen.

Von zunehmenden Albträumen und immer handfesteren Tagträumereien verfolgt, ritten die Freunde über Solvredo zurück nach Diatrava. Sie waren erneut herzlich willkommen im Gästehaus der Giminiani. Versaria hatte trotz bester Pflege eine Lungenentzündung bekommen und wurde hier immer noch betreut. Sie konnte berichten, dass wenigstens Fiducia nicht mehr aufgetaucht war, diese Sorge war Taira also wohl los.

Gleich am nächsten Morgen wollten die Abenteurer beim Covendo Mageo vorsprechen. GreiffInn und Tharwing waren allerdings zu erschöpft, um sich in die nächste Aufregung zu stürzen – sie leisteten Versaria Gesellschaft.