

D.16 Die Rettung der Katzen

Haralds Variante der Vorlage von Marc Stubba, *Die Rettung der Kinder*, Midgard-Abenteuer, online, 2018

Copyright © 2021 by Harald Popp (Text) und by Jürgen Wappenschmitt (Bilder)

Von Orsamanca nach Moro

Eine Mannschaft tüchtiger Seebären? Kein Ding für die Selkarths. Vielleicht könnte der liebe Cerileas noch schnell eine dringende Lieferung mit den Werftleuten als Mannschaft nach Moro und zurück übernehmen? 150 km machte *Larans Braut* ja locker in zwei Tagen, und andere Schiffe wären momentan nicht verfügbar. Der genaue Inhalt der eiligen Fracht bräuchte ihn nicht zu interessieren: die Kisten waren versiegelt und die Zollformalitäten allesamt bereits erledigt.

Cerileas war einverstanden, und seine Gefährten hatten ebenfalls Lust auf einen kleinen spätsommerlichen Ausflug entlang der Küste. Ihr Freund bewährte sich erneut als Kapitän und manövrierte *Larans Braut* problemlos (bei günstigen Winden und ruhiger See) nach Moro. Natürlich vermied er die tückischen Gewässer in der Nähe der kleinen Felsinsel *Katsulla* (30 km westlich von Moro und 30 km nördlich der Küste), deren Unterwasserriffe berüchtigt waren, aber nur Unwissenden oder Leichtsinnigen gefährlich werden konnten. Jeder vernünftige Seemann hielt einfach großen Abstand von diesem reizlosen Landbrocken.

Am Nachmittag der 6. Fee kamen die Gefährten also in Moro an. Die Leitung des Lagerhauses der Selkarths hieß sie willkommen und bot ihnen gute Gästezimmer und erstklassige Verpflegung für ihren einnächtigen Aufenthalt an.

Katzenaugen!

Am Abend genossen Cerileas, Heru, PaiMuDan und Pinos den warmen Sommerabend nach einer üppigen und köstlichen Abendmahlzeit mit Rotwein und Knabbergebäck auf der Dachterrasse mit Blick auf den Hafen und den Sonnenuntergang am Horizont. Endlich mal in leichter Freizeitkleidung und ohne Waffen! Katzen balgten sich um die Speisereste oder wärmten sich auf den warmen Steinfliesen. Möwen schauten interessiert, ob auch für sie etwas abfallen würde. Die Wirtsleute beschäftigten sehr freundliche Bedienstete – die Stimmung der vier Gefährten war bestens. Ihre anderen Freunde waren in der Stadt unterwegs, auf der Suche nach Lehrmeistern oder günstigen Schnäppchen oder irgendwelchen anderen Vergnügungen oder Geschäftchen – diese Streber! Faulenzen tat ja so gut!

Ein goldfarbenedes Kätzchen bittelt ganz offensichtlich **Heru** an, der schon den ganzen Abend seinem neuen Glauben dient und den streunenden Katzen Fischreste und andere Leckerbissen zuwirft. Nachdem euer Freund das goldige Kätzchen mit einem beinahe glasigen Blick eine Zeitlang angestarrt hat, springt ihm das schnurrende Vieh jetzt sogar auf den Schoß und will gestreichelt werden. Heru tut das – und ist plötzlich fort!

Das Kätzchen maunzte erschrocken und rannte weg, ausgerechnet ins Gästezimmer der Gefährten. Dort versteckte es sich erst hinter der Ausrüstung der Gefährten und dann unter einem Gästebett ließ sich weder locken noch scheuchen. Pinos lockte es hervor und verwirrte es mit einem Zauber, um das Tier dann überraschend zu packen. Als er das Kätzchen ein wenig kralte, um es zu beruhigen (und um sein Fell nach Spuren magischer Substanzen abzusuchen), blickte es ihm in die Augen – und der Magier war plötzlich fort!

Cerileas stellte fest, dass das weiter kläglich maunzende Kätzchen eine schwache göttliche Aura besaß. PaiMuDan und ihm war klar, dass sie ihren Freunden folgen mussten, allerdings nicht mit kurzer Hose bzw. Rock, Sandalen und einem leichten Hemd, sondern komplett gerüstet. Und sie nahmen natürlich auch die Sachen ihrer Freunde mit, d.h. sie stellten das schwere Gepäck so zusammen, dass alles „irgendwie“ zusammengehörte, und streichelten dann das wieder zutraulich gewordene Kätzchen. Es funktionierte.

Dein Blick verschwimmt leicht, als Du in die Augen des Kätzchens blickst, und Du siehst plötzlich in der Katze die Gestalt eines kleinen kauernenden katzengeachtigen alten Mannes mit goldbrauner Haut, der Dich mit flehenden Augen ansieht und dabei größer zu werden scheint.

Der bunt tätowierte (oder bemalte) Mann trägt eine Katzenmaske vor dem Gesicht, die seine Augen freilässt, und ein goldbraunes Katzenfell als Lendenschurz. Der Kauernde blutet aus frischen Schnittwunden, wie sie Stichwaffen oder Schwerter verursachen. Er blickt Dir flehentlich in die Augen, schaut aber immer wieder kurz hinter sich, als ob er von dort etwas befürchten würde. Seine Umgebung wirkt wie eine dunkle Felshöhle, und hinter ihm ist ab und zu ein bläulicher Lichtblitz zu sehen. Vor dem Mann scheint sich ein flackerndes Feuer zu befinden, dessen Schein vor allem sein angstverzerrtes Gesicht beleuchtet.

Seine Körperbilder erinnern Dich an meketische Bildzeichen. Du erkennst eine große Katze mit dem Antlitz einer Frau – und zahlreiche kleinere menschengesichtige zweigeschlechtliche Katzenwesen sowie viele Männer und Frauen, die sich untereinander und zusammen mit diesen Katzenwesen verschiedener sexueller Praktiken erfreuen.

Das Gesicht des Mannes scheint sich nun von seinem Körper zu lösen, denn während es Dein Sichtfeld immer mehr ausfüllt, schrumpfen seine Gestalt und die Höhle zu einem dunkler werdenden Fleck zusammen, bis nur noch ein silbriger Faden in der Finsternis hinter dem Kopf des Mannes zu schweben scheint. Jetzt scheint er irgendetwas zu sprechen. Du kannst es in deinem Kopf hören und verstehen!

Bitte hilf mir. Hilf mir, Sachmets Katze und Nofrets Kätzchen zu retten! Im Namen der göttlichen Schwestern! Ihre heiligen Boten sind gewiss noch am Leben, aber die glühenden Ketten des Seemeisters halten sie gefangen! Seine Horden haben uns überrascht! Hilf mir! Rette sie, den Göttinnen zuliebe!

Dann ist da nur noch Finsternis und Stille.

Die vier Gefährten kamen zeitgleich in einer stockfinsternen Höhle an, die zwei Zugänge hatte. An einer Wand prangten Bilder der meketischen Göttinnen Nofret und Sachmet. Die Pupillen der katzenköpfigen Schwestern schimmerten schwach silbern. In der Höhle waren die Reste einer alten Feuerstelle; daneben lagen im Staub die Knochen und der Schädel eines enthaupteten Skeletts. Dank Cerileas, der mit *Bannen von Dunkelheit* sogleich für Beleuchtung gesorgt hatte, konnten die vier Freunde ihre seltsame neue Umgebung mustern. Sie selbst boten aber auch ein seltsames Bild: zwei leicht bekleidete Abenteurer - und zwei überaus schwer bepackte.

Pinos schätzte das Alter des Skeletts auf wenigstens einige hundert, wenn nicht sogar tausende Jahre. Da das meketische Reich vor 900 Jahren untergegangen war, konnte das recht gut passen. Plötzlich gab es eine *Erscheinung*.

Der bunt tätowierte (oder bemalte) Mann mit der Katzenmaske taumelt in die Höhle, schnippt dann mit den Fingern. Die Feuerstelle entzündet sich. Er reißt sich nach kurzem Zögern ein silbernes Kettchen vom Hals, an dem der Stummel eines Katzenschwanzes hängt. Er wirft sich auf die Knie (mit Blick zur bemalten Wand), murmelt etwas über den in beiden Händen gehaltenen Schwanz, streut irgendwelche in der Nähe stehenden Dinge ins Feuer, das plötzlich silbern aufleuchtet – dann wirft er den Stummel in die Flammen und verharrt mit Katzenbuckel, reglos in die Höhe schauend, vor dem Feuer. Aus dem Feuer und aus seinem Kopf lösen sich zwei silbrige Fäden, verwirbeln sich und steigen zu den gemalten Köpfen der göttlichen Schwestern hinauf, um dort in deren Gesichtern zu verschwinden.

Jetzt dringen zwei zottelfellige schwarze Gestalten in die Höhle, mit Krallenfüßen und Krallenhänden, rotglühenden Augen und je zwei kleinen spitzen Hörnern, die aus ihrer Stirn ragen. Der erste hält Schwert und Speiß, der zweite Laterne und Speiß in den Krallen.

Der Mann rührt sich nicht. Der vorderste „Teufel“ schlägt ihm von hinten den Kopf ab.

Finsternis.

In der Feuerstelle lag ein Silberkettchen. Unter den Knochen des Skeletts fanden die Gefährten ein zweites Silberkettchen, an dem ein Anhänger aus blank poliertem Speckstein in Form einer sitzenden Katze mit Frauengesicht befestigt war. Heru steckte ihn in seine Hosentasche.

Schließlich folgten die Freunde dem Weg, durch den Teufel in die Höhle gekommen waren, und kamen (am Tag 1, vielleicht 7. Fee) gegen 9:00 an den völlig zugewucherten Eingang der Höhle, die sich in der Südflanke der höchsten Erhebung (ca. 400 Höhenmeter) im Zentrum einer Insel befand, die Cerileas bald wegen ihrer Lage vor der Küste als *Katsulla* identifizieren konnte.

Heru besaß jetzt seltsamerweise die goldbraunen Pupillen einer Katze, ohne deshalb besser oder schlechter sehen zu können.

Eine einsame Insel

Unterhalb des Höhleneingangs gluckerte ein Bach durch eine schmale Kluft, die sich wie ein Riss in der Insel bis zur Ostküste erstreckte. PaiMuDan kletterte hinab, um die Wasserschläuche der Gruppe zu füllen. Dabei entdeckte sie vier weitere alte Skelette, deren Knochen die Pflanzen nicht vollständig bedeckt hatten.

Die Gefährten kehrten noch einmal in die Höhle mit den Wandbildern der Göttinnen zurück, um dem anderen Gang zu folgen. Das silberne Licht in den Pupillen der Bilder war erloschen. Der andere Gang endete in einer kleinen Höhle, die einst als Lager- und Vorratsraum gedient hatte. Außer rostigen Werkzeugen, Tonscherben und Holztrümmern gab es hier nichts zu finden.

Anschließend stiegen die Gefährten auf die Felskuppe und betrachteten „ihre“ Insel von oben. Spuren einer gegenwärtigen oder vergangenen Besiedlung waren leider nicht zu erkennen – bis auf die Steinpfosten einer alten Bootsanlegestelle in der Nähe der Bachmündung an der Ostküste. Sonst gab es außer kargen und teilweise stark zerklüfteten kargen Felsrücken im Westen, sanften und mit Gräsern und Stauden bewachsenen Hügeln im Norden, einem

Sumpfbereich im Süden und einem langen Sandstrand an der Ostküste, der ein ausgedehntes welliges Macchia-Gebiet säumte, nur die Weite des Meeres (und die litoralische Küste im Süden) zu sehen.



Die Gefährten folgten der Kluft des Bachs hinab zur Anlegestelle und bemerkten unterwegs, dass sich hier einst ein alter Weg befunden hatte, dessen Brückenfundamente und Treppenstufen sie ab und zu entdeckten.

Knapp 1,5 km westlich der Mündung des Kluftbachs befanden sich nördlich seines Grabens vom Gestrüpp überwucherte Spuren einer alten Siedlung in Form von Steinfundamenten und den Resten zusammengebrochener Steinmauern von insgesamt 6 Häusern. In ihrer Mitte war ein etwa 20 m durchmessender Bereich, an dem eine natürliche Felsplatte den Steinboden bildete.

Ihr Zentrum war eine riesige runde, 50 cm dicke Steinplatte mit 5 m Durchmesser. Ihre flache, ehemals fein polierte Oberseite war verwittert und trug nur noch hier und da ein paar Farbspuren. Der Steinboden war einst offenbar mit einem bunten Mosaik geschmückt.

Jetzt erkannte man nur noch andeutungsweise zwölf Kreise (mit 2,5 m Durchmesser), die die zentrale Steinplatte in einem Abstand von 5 m umgaben. Nachdem die Gefährten diese Kreise vom Schmutz befreit hatten, konnten sie recht gut erhaltene farbige Steinmosaik betrachten. Im östlichsten Kreis waren die beiden göttlichen Schwestern, Nofret und Sachmet, zu sehen; in den anderen elf Kreisen waren gut aussehende Männer und Frauen sowie zwitterhafte Katzenwesen (und ab und zu die Göttinnen selbst) bei sexuellen Handlungen (immer in Dreiergruppen) abgebildet.

Interessant. Aber leider fanden die Gefährten hier weder einen Geheimgang noch konnten sie irgendeinen Zauber auslösen. Die zentrale Steinplatte besaß eine schwache göttliche Aura – mehr konnte Cerileas nicht feststellen. Heru entdeckte bei den vielen erfolglosen Experimenten zufällig östlich des östlichsten Kreises unter der Pflanzendecke etwas Glitzerndes. Es war ein silberner Anhänger mit einer zerrissenen dünnen Halskette, der einen athletisch gebauten nackten Mann darstellte, der eine blaulackierte Haartolle besaß und gerade Sexualverkehr (von hinten) mit einer menschengroßen und frauengesichtigen Löwin hatte. PaiMuDan steckte diesen Anhänger in ihre Tasche.

An der alten Anlegestelle gab es außer Miesmuscheln nichts zu finden. Wenigstens war jetzt für ein Abendessen (mit von Pinos herbeigezaubertem Brot) gesorgt. Der Magier vermisste ein kühles Glas Weißwein am Lagerfeuer, das die Gefährten in der Nähe des seltsamen „Ritualplatzes“ entzündeten. Die Moral der Insulaner war gut.

Heru und Pinos hielten Wache, aber alles blieb ruhig. Trotz seiner veränderten Pupillen hatte sich Herus optische Wahrnehmung nicht verändert.

Am 2. Tag liefen die Gefährten am Sandstrand der Ostküste nach Norden und bestiegen dort gegen Mittag den ersten der drei Hügel der Nordostspitze der Insel. Sie blickten in eine verlassene Bucht hinunter und verloren das Interesse an einer weiteren genauen Umrundung der Insel, sondern kehrten zum Ritualplatz zurück und sammelten unterwegs essbare Kaktusfeigen, Blätter und Wurzeln der Macchia-Gewächse, die zusammen mit Muscheln, Krabben und Brot später für ein brauchbares Abendessen am Ritualplatz sorgten. Vorher schauten die Insulaner noch mal in der Ankunftshöhle vorbei, aber dort gab es leider keine neuen Hinweise oder verborgene Geheimgänge zu finden.

Am 3. Tag besuchten die Abenteurer den kleinen Quellteich des „Kluftbachs“ (uninteressant) und stapften durch den Sumpf zu der feuchten Quellsenke des anderen Bächleins (uninteressant). Nachmittags stöberten sie am Ritualplatz und in Ruinen der alten Siedlung herum (uninteressant). Heru flehte erfolglos Nofret um Hilfe an.

Ein kärgliches Abendessen später warteten die Gefährten ab, bis es Mitternacht wurde. Dann stellten sich alle auf die zentrale Steinplatte und konzentrierten sich darauf, einen Hinweis der katzenköpfigen Göttin zu erhalten, aber egal, welche Posen sie auch einnahmen oder welche katzenfreundlichen Gedanken sie auch dachten, alles blieb wirkungslos.

Schließlich verspeiste Heru den letzten Marzipankäfer, den er seit ihrem aranischen Abenteuer noch in seinem Rucksack aufbewahrt hatte. Er hoffte, dadurch eine bessere Sicht auf verborgene wichtige Dinge zu bekommen – und bemerkte tatsächlich ein goldbraunes Licht, das aus PaiMuDans Tasche herausleuchtete. Die Ursache war der silberne Anhänger, den sie vorgestern am Ritualplatz gefunden hatten. Heru hängte sich das Teil um den Hals und hatte das Gefühl, richtig gehandelt zu haben. Aber mehr passierte (leider) nicht.

Eine nicht mehr ganz so einsame Insel

Am Morgen des 4. Tages liefen die Gefährten (mit knurrenden Mägen) erneut zum zentralen kahlen Gipfel der Insel hinauf, um sie von dort noch einmal genau nach besonderen Landmarken abzusuchen.

Schon beim Aufstieg erblickte Heru im Nordosten eine grüne Insel im Meer, deren Südwestspitze etwa 10 km von der Nordostspitze ihres kargen Eilands entfernt war. Seine Gefährten sahen sie dagegen nicht! Um die Insel zu sehen, musste man offensichtlich den Anhänger tragen.

Cerileas überzeugte sich von der Richtigkeit dieser Annahme und schlug eine Expedition zur Nordostspitze der Insel vor. Beim Abstieg kamen die vier Gefährten am Eingang der bekannten Höhle vorbei und trafen zu ihrer großen Überraschung NyoSan und Saltor, die dort soeben ins Freie getreten waren und verwirrt ins helle Tageslicht blinzelten.

Die beiden waren in Moro am späten Abend der 6. Fee nach dem Besuch eines einheimischen Szene-Kaffees in die Herberge zurückgekehrt und hatten dort festgestellt, dass das andere Gästezimmer ihrer Freunde (bis auf ein paar schwere Gepäckstücke komplett leergeräumt war. Die Bediensteten hatten sich schon über den plötzlichen großlosen Rückzug der Gäste von der Terrasse gewundert, aber sie waren schlimmeres Verhalten gewohnt und hatten noch keinen Grund gesehen, sich Sorgen zu machen.

Saltor und NyoSan waren dagegen sehr irritiert, umso mehr, als sich niemand auf ihre Ohrring-Anrufe meldete. Als die beiden in den Nebenräumen des Gästequartiers nach Spuren ihrer Freunde suchten (ohne allzu große Hoffnung auf einen Fund), stießen sie auf ein kläglich maunzendes Kätzchen. NyoSan nahm es auf den Arm, um es ein wenig zu kraulen – und verschwand! Saltor zählte Eins und Eins zusammen und packte erst alle Sachen von seiner Gefährtin und sich zusammen, ehe er das Kätzchen ebenfalls streichelte und erwartungsgemäß verschwand. Saltor dachte sogar daran, Sundari und Bolso eine kurze Nachricht zwecks deren Beruhigung dazulassen.

Gemeinsam wanderten die sechs Gefährten am Strand der Ostküste nach Norden, querten den ersten Hügel und die Bucht dahinter und zögerten dann beim Anstieg auf den zweiten Hügel, weil alle plötzlich die Lust auf die Erkundung verloren hatten und lieber umkehren wollten – alle? Alle bis auf Heru!

Nachdem sich alle an den Händen gefasst hatten, gelang es Heru, seine Gefährten zur Besteigung des Hügels zu bewegen. Und siehe da! Kaum hatten sie sich überwunden und die Hochfläche erreicht, konnten jetzt alle die nordöstliche Schwesterinsel auch ohne Herus Anhänger erkennen.

In der Bucht lag am kleinen Sandstrand ein mehrfach durchlöchertes morisches Fischerboot, das bestimmt ein Sturm vor einiger Zeit an Land gespült hatte, und das jetzt allmählich im Sand versank. Genau so einen Fund hatten sich die Abenteurer bereits die ganze Zeit erhofft!

Dank der Boot-Experten Cerileas und Saltor kamen die Gefährten bei einer Begutachtung der Schäden zu dem Ergebnis, dass sie mit Pflanzenmaterialien, Wasserschläuchen, Seilen und allen Arten von weichen, harten und morschen Hölzern (teilweise mit Befestigungszaubern stabilisiert) die Löcher soweit flicken und vier Behelfsruder anfertigen konnten, dass sie eine Fahrt zu der anderen Insel wagen durften.

Ein Fisch namens Rosalinde

Ehe sie sich an die Arbeit machen konnten, entstieg den Wellen eine wunderschöne junge Frau (blasse Haut, lange schwarze Haare, graue Augen, Sommersprossen), die einen sehr knappen dunkelgrünen Minirock und ein nicht minder knappes Oberteil aus bunten Fischschuppen trug. Mit einem Lächeln und sehr selbstbewussten (und sehr femininen) Bewegungen schritt sie auf die Abenteurer zu und sprach sie (in Neu-Vallinga) an. Sie war neugierig, was die Menschen in ihre Bucht geführt hatte. Wenn mal Fischer eine Rast auf der Insel machen würden, dann eigentlich immer weiter unten im Süden – nett, dass mal ein paar Leute den Weg hierher gefunden hatten, noch dazu so ein vielversprechend aussehender Mann (damit meinte sie Heru).

Tatsächlich hatte die Nixe nur Augen für Heru, sehr zum Leidwesen der anderen Männer. Pinos versuchte, das Interesse der hübschen Frau zu erregen, scheiterte aber. Die Nixe hatte

einen Mann mit so tollen Augen noch nie gesehen! Und mit so wunderschönen Abzeichen auf seinen muskulösen Oberarmen – und mit so einer wunderschönen Perle im Nabel seines muskulösen Waschbrettbauchs! Waren das etwa Geschenke seiner festen Freundin, der er ewige Treue geschworen hatte? Oder war er ungebunden und für sie „zu haben“?

Ihr Name? Sie wollte einfach so heißen, wie Heru sie gerne rufen würde. Rosalinde? Prima!

Nachdem Rosalinde vernommen hatte, dass Heru nicht „in festen Händen“ war, wollte sie sich mit ihm sofort in ihrer Grotte vergnügen. Seine Gefährten versuchten, Heru davon abzuhalten und behaupteten, sie würden ihn brauchen, um das Boot wieder flott zu machen. Langweilig! Als Heru erklärte, dass seine erste Priorität die sichere Überfahrt zu der anderen Insel wäre, schwankte Rosalinde zwischen Wut über diese plumpe Zurückweisung und Enttäuschung über das entgangene Vergnügen, aber sie war zu stolz, um diesem Ignoranten unter diesen Umständen irgendwelche Gefühle zu zeigen.

Die Nixe erklärte, dass sie – zumindest diesmal – auf Gewalt verzichten würde, und begann zurück zum Meer zu schlendern. Jetzt bereute Heru doch sein Verhalten, gab seinen Gefährten das „Katzenbeglucker-Amulett“ und lief Rosalinde hinterher. Sie nahm ihn bei der Hand, und seltsamerweise machte es Heru überhaupt nichts aus, in voller Montur ins Wasser zu steigen und schließlich im Meer zu verschwinden.

Als nach einem arbeitsreichen Nachmittag und einem kärglichen Abendessen die fünf Freunde noch an ihrem Lagerfeuer in der Nähe des Strands hockten, kam die Nixe wieder an Land. Sie zog den bewusstlosen Heru hinter sich her und zog ihn erstaunlich mühelos aus dem Wasser. Sie stellte sofort klar, dass die Ohnmacht des Kriegers nicht die Folge übermäßigen Liebesspiels gewesen wäre, sondern einfach nur daran gelegen hätte, dass er bei einem kleinen Tauchgang plötzlich Wasser geschluckt hatte, womit sie nach all den gelungenen Vergnügen überhaupt nicht gerechnet hatte.

Während ihrer Worte kam Heru schon wieder zu sich und konnte deshalb zuhören, als sich Rosalinde, die jetzt die Vorgeschichte der Abenteurer kannte, ihrerseits mit einer Geschichte aus lange vergangenen Tagen revanchierte.

Einst gab es auf meiner Insel das ganze Jahr hindurch ein paar Menschen, die friedlich im Süden gewohnt haben. Sie haben dort kleine Felder angelegt und bestellt und mit dem in der Kluft gesammelten Wasser bewässert.

Einmal im Jahr, ein paar Tage vor der kürzesten Nacht, sind immer zwei Dutzend festlich gekleidete Männer und Frauen mit Booten von der großen Küste herüber auf die Insel gekommen, und dann haben sie einige Tage und Nächte hindurch gefeiert, mit berausenden Getränken und Räucherritualen, mit Singen, Musizieren und Tanzen, und mit wildem Sex, mal zärtlich, mal schmerzhaft, aber stets voller Lust.

Die Menschen haben dabei Fellkostüme oder Fellmasken getragen und ein bisschen wie Katzen ausgesehen, aber es sind auch ein Dutzend komische Katzenwesen dabei gewesen, die fremdartig und gleichzeitig männlich wie weiblich gewesen sind. Und im Zentrum ist eine riesige Löwin mit einem Frauenantlitz auf einer runden Steinplatte gelegen, die sich langsam gedreht hat, während das übernatürliche Wesen zufrieden das Treiben beobachtet und sich dabei ab und zu die Lippen geschleckt hat.

Ich habe mich immer auf diese Zeit gefreut, weil selbst ich von solcherlei Liebesspielereien noch manches lernen konnte und mir das Zuschauen einfach großen Spaß gemacht hat. Manchmal habe ich mir auch einen der Männer für mein Privatvergnügen gegönnt. Leider haben die meisten nicht lange durchgehalten, schade eigentlich.

Doch eines Tages ist dieses Fest dann schlagartig vorbei gewesen, weil bei einer solchen Feier plötzlich gewalttätige Störenfriede, bewaffnete zottelpelzige krallenbewehrte Hörnerwesen die Versammlung überrascht haben. Sie sind nachts unbemerkt von den Inselbewohnern (leider auch von mir) an Land gegangen und haben sich an den Festort geschlichen, um die Einheimischen zu erschlagen. Diese wollten ihren Dorfältesten schützen, der verwundet den Weg am Kluftbach entlang hinauf in die Hügel rannte, und ein paar von den Zotteligen waren plötzlich von goldenen Lichtkugeln umgeben und anschließend spurlos verschwunden – aber die anderen nahmen die Verfolgung auf und erschlugen recht mühelos die Verteidiger. Mehr habe ich nicht mitbekommen, weil am Festplatz soviel passiert ist.

Dort ist nämlich ein echt schöner stattlicher großgewachsener und sehr gut gebauter Mann mit edlen Gesichtszügen gestanden, der bei allen körperlichen Vorzügen aber einen sehr schlechten Geschmack bezüglich seiner Frisur gehabt hat, denn er hat so eine hervorspringende Haartolle über seiner Stirn getragen, die zudem tiefblau gefärbt war, einfach abscheulich. Und einen abscheulichen Charakter hat er wohl ebenfalls besessen, denn er muss der Anführer des Überfallkommandos gewesen sein. Ehe die Löwin oder die Sex-Gefährten irgendetwas unternehmen konnten, hatte er – klingt komisch, aber ich kann es nicht anders beschreiben – ein violettes Lichtschwert gezückt und in den Himmel gereckt, worauf violette Lichtblitze über der Löwin aufgezuckt sind und diese plötzlich von einem violetten Lichtnetz umgeben war, das sie zu fesseln schien, denn sie konnte es nicht abschütteln und sich kaum noch bewegen.

Die komischen Katzenwesen haben sich – wie auf ein Kommando – plötzlich jeweils zwei Menschen geschnappt und festgehalten. Dann ist der Anführer zu ihnen gegangen und hat sie mit violetten Lichtschnüren aneinander gefesselt. Einige dieser Hörnerwesen haben die Gefangenen dann zu den Booten begleitet. Vorher hat sich ihr Anführer zu der Riesenlöwin begeben, eine große, bestimmt eine Handspanne durchmessende Edelstein-Scheibe aus seinem Umhang gezogen (violetter Amethyst, schön poliert und geschliffen, ein angemessenes Geschenk für eine liebreizende Dame, aber das nur nebenbei) und der Löwin entgegengestreckt – und im nächsten Moment war sie mitsamt ihren Lichtfesseln spurlos verschwunden!

Der Anführer hat daraufhin sein Lichtschwert auf den Boden gerichtet, es hat zu summen begonnen, und dann ist er plötzlich und recht schnell ostwärts zum Strand geflogen. Ich habe noch gesehen, wie er den Booten mit leuchtendem Schwert vorausgeflogen ist. Sie haben gekonnt die Riffe umsteuert und Kurs auf die Schwesterinsel genommen. Seither habe ich nie mehr etwas von all diesen Leuten gesehen.

Nach ihrer Geschichte verlor Rosalinde offenbar das Interesse an ihren Besuchern. Ehe sie ins Meer entfliehen konnte, erkundigte sich PaiMuDan nach einem guten Fangplatz für Fische in dieser Bucht. Die Nixe war empört. Ging es noch? Einfach ihre Spielkameraden fressen? Unerhört! Es würde bestimmt auch vegetarisch gehen, nicht wahr? Pinos Einfall, sie daran zu erinnern, dass bestimmt nicht alle Fische ihre Freunde wären, brachte die Nixe dazu, ihnen den fiesen (und lädierten) Tuni zu schicken, den PaiMuDan problemlos mit ihrem Speer aufspießen konnte. Für ausreichend Nahrung war also wieder gesorgt.

Insel-Hopping

Schon am Mittag des folgenden Tages (11. Fee) hatte Cerileas einen positiven Eindruck von der Seetüchtigkeit des geflickten Fischerboots, aber auf Saltors Anregung erkannte er noch einige Schwachstellen, die eine Nachbesserung sinnvoll erscheinen ließen.

Am nächsten Morgen (12. Fee) stachen die Gefährten endlich in See. Saltor saß im Bug, Cerileas saß im Heck am Steuer, und die anderen vier Gefährten setzten ihre Behelfspaddel an. Saltor hatte am Vortag versucht, sich von einem Aussichtspunkt aus einen vielversprechenden Weg durch die Brandungszone des Riffs einzuprägen, und tatsächlich gelang es ihm und Cerileas, das Boot unbeschädigt hinaus aufs offene Meer zu bringen.

Am Vormittag konnten die Abenteurer im Norden die Segelspitzen eines Schiffes entdecken, das von südöstlicher in nordwestlicher Richtung unterwegs war. Leider war es zu weit weg, um irgendwelche Einzelheiten zu erkennen.



Auf halber Strecke zwischen den Inseln kam es zu einer Begegnung mit einem Riesenkraken, der in der Gruppe seine nächste Hauptmahlzeit sah. Ein schwerer Irrtum! Zwei seiner kurz darauf abgetrennten Tentakel landeten nämlich im Boot der Abenteurer und wurden jedes Mal mit einem freudigen Hallo begrüßt. Köstliches Krakenfleisch stand auf dem Speiseplan!

Nachdem er drei Tentakel verloren hatte und von Saltor mit einem Pfeil „gekitzelt“ worden war, ergriff der Riesenkrake die Flucht. Pinos hatte das Tier mit einem Zauber erfolgreich geschwächt (gute Idee) und erfolglos einzuschläfern versucht [schlechte Idee, Grad 20 = immun]. Die anderen hatten wacker gekämpft; NyoSan hatte Pinos vor dem Angriff eines Tentakels gerettet und selbst großes Glück, dass eine dreifache Tentakelattacke auf sie wirkungslos blieb, weil den Kraken die nötige Kraft verlassen hatte.

Dank Saltor und Cerileas verlief das Anlanden an der Südwestspitze der neuen Insel völlig problemlos. Ohne intensive Ausbesserungsarbeiten würde das geflickte Boot keine 10 km Seeweg mehr überstehen, das stand fest.

Von der Art der Geländeformation glich die neue Insel ihrer Nachbarin, aber sie war eine grüne Insel mit üppigen Pinienwäldern im Norden und Süden. In der Mitte waren trockene Gras-Savannen.

Als Heru die Insel betreten hatte, wusste er, dass er nun genau den Ort erreicht hatte, an dem sein Einsatz erwartet wurde.

Die Gefährten folgten seinem Vorschlag, am Strand entlang die Insel Richtung Osten und später dann Norden zu umwandern. Saltor stellte unterwegs eine Falle auf, um ein Kaninchen (oder ein Pinienhörnchen?) zu fangen (er hatte die Spuren kleiner Nagetiere bemerkt).

Ruinen

Am späten Nachmittag erblickten die Abenteurer im Zentrum einer weitläufigen Bucht eine uralte steinerne Anlegestelle, an der ein lidralisches Handelsschiff festgemacht war. Im Landesinneren sahen sie unweit davon die mauerumgebenen Ruinen mehrerer Steingebäude. Der Ort wirkte wie eine kleine befestigte Hafen-Garnison, die ihre Bedeutung verloren hatte – was kein Wunder wäre, da die morische Küste ja gar nicht weit entfernt war.

Die Gefährten näherten sich im Schutz des südlichen Waldes dem Hafen und konnten aus der Entfernung beobachten, wie ein schwarzgekleideter bewaffneter Mann mit zwei „Zombies“ aus dem Tor der Garnison heraustrat, den Weg zum Meer hinablief, dabei mit seinen Begleitern kurz in der Ruine der großen Lagerhalle verschwand, ehe er sich in der Nähe des Piers suchend am Strand umsah, bevor er den Pier betrat und mit seinen Begleitern über Planken das Deck des dort festgemachten Handelsschiffs betrat und aus dem Blickfeld verschwand. Dieses Schiff war deutlich abgetakelt worden; es fehlten ihm nicht nur Segel, Masten und sämtliches Tauwerk, sondern auch wichtige Teile seiner Seitenwände. Einzelheiten waren aus der Distanz natürlich nicht zu erkennen.

Die Gefährten entschlossen sich, das von den Mauern umgebene Grundstück der Garnison weiträumig zu umrunden und dabei auszukundschaften. Während sie unterwegs waren, sahen sie das Trio (schwarzer Mann und Zombies) aus dem Schiff zum Tor der Garnison zurückkehren.

Im Nordosten der Garnison wurden die Sträucher und Senken in dem hügeligen Felsgebiet offenbar als Toiletten genutzt, und zwar nicht in der fernen Vergangenheit, sondern frisch bis zum heutigen Tag. Nach Saltors fachkundiger Einschätzung war das der Abort von mehreren Dutzend Menschen!

Während die Freunde noch überlegten, was ihre nächsten Schritte sein würden, wiederholte sich das Schauspiel: wieder lief das Trio zunächst zum Lagerhaus, ehe es sich zum Pier und schließlich in das Schiff begab. Und kurz darauf kehrte das Trio wieder zur Garnison zurück. Offenbar brauchte diese Patrouille etwa 30 Minuten für eine Runde.

In der Garnison

Die Gefährten liefen zur Nordwestecke der Garnison und stiegen durch eine Mauerlücke. Sie beobachteten das Trio von den Ruinen einer ehemaligen Soldatenunterkunft aus und folgten ihm in das Palastgebäude, dessen Dach nur auf der Westseite eingestürzt war. Sie fanden dort eine Bronzetür, die mit Hunderten von beweglichen Ornamentflächen verziert war, aber

keinen sichtbaren Öffnungsmechanismus hatte. Und sie fanden eine Bibliothek, in der uralte Wandregale mit einer Unmenge uralter Schriftrollen und Folianten vollgestopft waren. Die alten Werke waren extrem vergammelt; sie beschäftigten sich mit Schiffbau, mit den Elementen Luft und Wasser, mit Dämonen der Finsternis, mit den Göttern der Meketer und ihrer Diener, mit Lichtnetzen und Lichtschwertern sowie mit Standardthemen der Thaumaturgie. Irgendwer hatte offenbar versucht, eines der alten Werke zu kopieren: ein kürzlich beschriftetes Pergament (in Vallinga) enthielt thaumaturgische Überlegungen zum Binden und Bändigen von Dienern heidnischer Götter.

Während Pinos letztlich vergeblich versuchte, den Öffnungsmechanismus der Bronzetür zu erforschen (es musste wohl eine bestimmte Kombination von 16 Ornamenten sein) und Cerileas ihm dabei Gesellschaft leistete, stand Heru Schmiere, um die Gefährten rechtzeitig vor der Patrouille zu warnen, während NyoSan, PaiMuDan und Saltor einen Blick in das gut erhaltenen valianische Badehaus warfen.

In der dunklen Halle der Bäder waren die Schlafstätten von 25 Personen. Als die drei Gefährten gerade den Raum verlassen wollten, kamen ihnen vom Vorraum aus zwei Zombies entgegen, die gerade aus dem Keller emporgestiegen waren. Schnell zogen sich die Drei in die Halle zurück und verständigten per Ohring ihre Freunde. Es schien noch brenzlicher für sie zu werden, als im Vorraum jetzt auch noch ein schwarzgekleideter Mann (mit Anderthalbhänder und großem Schild) auftauchte. Erstaunt und erleichtert sahen sie zu, wie dieser Kämpfer die beiden Zombies packte und zurück in den Keller geleitete.

Die Gefährten beschlossen, erst einmal den valianischen Tempel zu besichtigen, ehe sie sich „ins Dungeon“ unter dem Badehaus aufmachen würden. Cerileas stellte dort eine finstere Aura fest, aber es gelang ihm – jedenfalls bei seinem ersten Versuch – nicht, mit *Austreibung des Bösen* für eine Reinigung des Gebäudes von der dämonischen Präsenz zu sorgen.

Nachdem sich die Abenteurer mit fadem Lembas gestärkt hatten, suchten Saltor und PaiMuDan im Tempel nach verborgenen Verstecken oder Türen, während sich Pinos mit Cerileas und NyoSan den mit sauberem Wasser gefüllten Brunnen ansah, der seltsamerweise ein 3 m tiefes Becken ohne Zu- oder Ablauf zu sein schien. Heru verlegte inzwischen seinen Beobachtungsposten vom Zugang des Palastes zum Eingang der Garnison. Als er durch die Fensteröffnung in das noch vorhandene Torhäuschen spähte, sah er dort zwei Zombies herumstehen, die gerade aus ihrer Reglosigkeit erwachten. Er ergriff sofort die Flucht und wurde nicht verfolgt.

Kampf im Keller

Die Gefährten begaben sich in die Halle der Bäder und hofften, durch ihre Anwesenheit erneut die beiden Zombies anzulocken.

Als das nicht funktionierte, liefen sie hinab in den Keller, von Cerileas angeführt – und stießen auf sechs Zombies, die erstaunlich robuste untote Gegner waren. Aus einem seitlichen Durchgang lief wenig später der schwarzgekleidete Mann (ein untoter Schwertkämpfer) heraus und nahm die Gruppe in die Zange – Pinos musste als Erster einen fast lebensbedrohlichen schweren Treffer einstecken.

Mit vereinten Kräften und einigen glücklichen kritischen Treffern gelang es Cerileas, Saltor und Heru, den Schwertkämpfer zu vernichten, während ihre Freunde die Zombies beseitigten.

Einem stach PaiMuDan das eine Auge aus, ehe ihm einer ihrer Gefährten das andere Auge ausstach (und ihn dabei vernichtete).



Pinos nahm die halbe mumifizierte Zunge an sich, die der Todeswächter als Halsschmuck getragen hatte. Saltor steckte die beiden schwarzen Perlen (300 GS) ein, die seine Augen gewesen waren. Alle Untoten waren das Werk eines talentierten Nekromanten gewesen, soviel stand fest.

PaiMuDan hielt Wache, während sich ihre Gefährten kurz zur Ruhe legten oder eine etwas längere Meditationspause machten. Saltor nutzte die Wartezeit, um sich den Brunnen im Keller anzusehen. Er enthielt köstliches sauberes Wasser.

Heru nutzte die Wartezeit, um die benachbarte Kellerküche (der ehemalige Heizraum des Badehauses) zu inspizieren und an einer verriegelten Tür zu lauschen, hinter der er unverständliches Gemurmel wahrnahm. Er wartete aber mit seinen bereits munteren Freunden lieber ab, bis Cerileas und Pinos endlich ihre Meditationen beendet hatten.

Ehe sie die Tür öffneten, befragte Pinos (erstmalig in einem Abenteuer) sein *Geisterhorn*, ob sich im Umkreis von 100 m Geister oder Untote aufhalten würden. Seine Kristallpyramide verfärbte sich daraufhin völlig schwarz!

Mündliche Erkenntnisse in der Nacht

Hinter der verriegelten Tür waren zehn halbnackte, unterernährte und oft misshandelte Menschen eingesperrt, allesamt schwarzhäutige junge Männer und Frauen aus dem Ikenga-Becken oder aus Buluga. Sie hatten Schiffsnahrung und Wasserkrüge in ihrem Gefängnis, und zwei Schüsseln für ihre Notdurft.

Dank der 16-jährigen Tschiani, die nicht nur außergewöhnlich hübsch, sondern auch außergewöhnlich intelligent war und als Einzige fließend Vallinga sprechen konnte, erfuhren die Gefährten, dass sie es mit jungen Sklaven und Sklavinnen zu tun hatten, die „Häuptling Leandre“ (eine Frau) und der „Medizinmann Nevio“ (mit einer roten Kapuzenrobe) seit Beginn des diesjährigen Frühjahrs in verschiedenen Hafenstädten der Küstenstaaten eingekauft hatten, bei ihrer Fahrt mit der *Wellenreiterin* von Corua nach Osten. 24 Matrosen waren die Besatzung des Schiffs gewesen.

Vor einem halben Jahr waren sie auf dieser Insel in der Nähe von Moro angekommen, die plötzlich vor ihnen im Meer aufgetaucht war. Die Sklaven hatten alle viel arbeiten müssen (z.B. Holz schlagen, kochen, waschen, Feldarbeiten verrichten), aber die Frauen hatten zusätzlich auch viel ficki-ficki (Tschiani kannte nur dieses Wort) mit den Matrosen machen müssen.

Nachdem Leandre und Nevio auf einem Höhlen-See ein anderes beschädigtes Schiff gefunden hatten, mussten die Sklaven den Matrosen helfen, die *Wellenreiterin* zu demontieren, um das andere Schiff zu reparieren, das plötzlich nicht mehr in der Höhle gewesen war, sondern direkt am Pier im Wasser gelegen hatte!

Mit diesem Schiff hatten am Vormittag der 12. Fee Leandre und Nevio zusammen mit ihren Leuten die Insel verlassen, um vermutlich in zwei oder drei Tagen zurückzukehren. Die „toten Sklaven“ (die Zombies) sollten „vom ersten und zweiten Maat“ (den beiden Todeswächtern) beaufsichtigt werden, damit sie keinen Unsinn anstellten, auf der Insel herumspazierten oder sich an den Sklaven vergriffen. Tschiani war sehr froh, dass der zweite Maat und sechs Zombies vernichtet waren, aber es gab noch den ersten Maat und zehn weitere Zombies!

Als Pinos Tschiani fragte, ob sie die Bronzetür mit den beweglichen Ornamenten kennen würde, überraschte sie ihn und seine Gefährten gleich zweimal. Erstens wusste sie, wie man diese Tür öffnen konnte, und zweitens wusste sie, dass man den Raum dahinter durchqueren und durch eine weitere Tür derselben Bauart verlassen musste, um in den Keller des Palastgebäudes und zu einem magischen Kreisfeld zu gelangen, das einen zu diesem Höhlen-See transportierte. Sie und andere Sklaven hatten oft diesen Weg nehmen müssen, um bei der Reparatur des Schiffs zu helfen. Der Raum selbst war das Quartier des Medizinmanns, der dort nachts öfters ficki-ficki mit dem Häuptling gemacht hatte.

Als die Sklaven hörten, dass die sechs Abenteurer ganz allein auf die Insel gekommen waren, also ohne einen Trupp kampfgewählter Soldaten, erkundigten sie sich zuerst nach einem brauchbaren Boot für ihre eigene Flucht von der Insel. Als sie hörten, dass das Boot ihrer Befreier höchstens Platz für sechs Personen bieten und außerdem ohne Reparatur nicht ausreichend seetüchtig für die Fahrt bis zur Küste sein würde, verständigten sie sich mit den Abenteurern darauf, dass sie in den nördlich gelegenen Wald der Insel flüchten würden, um sich dort zu verpflegen und – durch einen Späher aus ihren Reihen – auf ein Zeichen zu warten, dass es Zeit sein würde, die Insel gefahrlos zu verlassen.

Während die anderen neun Sklaven bereits nach Norden flohen, begleitete Tschiani die Abenteurer zu der Bronzetür, wobei alle darauf achteten, nicht der Patrouille des ersten Maates zu begegnen.

Schriftliche Erkenntnisse in der Nacht

Tschiani hatte sich den Öffnungsmechanismus der Tür wirklich perfekt gemerkt. Zunächst durchsuchten die Abenteurer das Privatgemach von Nevio nicht, sondern studierten solange das Öffnen der Türen, bis zumindest NyoSan und PaiMuDan ebenfalls in der Lage waren, sie zu betätigen. Dann verabschiedete sich Tschiani.

Die Gefährten durchstöberten Nevios Zimmer und entdeckten in einer Truhe einen ledernen Spruchrollenbehälter. Er enthielt uralte Notizen (in Alt-Vallinga):

...muss ich noch Folgendes anvertrauen, ehe ich Culus Pforte durchschreite. Verwahre die beiden Schlüssel gut, denn du brauchst zumindest einen, sonst findest du nicht den Weg zu den Katinsulae. Wobei das so nicht stimmt – Katinsula Minora (oder Ta-ze in der Sprache der Einheimischen) kann jeder besuchen, der sich mal so richtig langweilen möchte, aber selbst die Heiden wollten schon damals dort ihre jährlichen sodomischen Zusammenkünfte nicht mehr zelebrieren, nachdem ihnen unser Herr ihre komischen felidaeischen Gefährten abgenommen hatte.

Aber nach Majora kommst du nur, wenn du dir einen von Amtalarans Schlüsseln umhängst – nicht am Gürtel, nicht am Arm, sondern um den Hals, mein Lieber! Nur dann kann dich der Tarnschirm unseres Herrn nicht aufhalten, und deine Begleiter ebenso wenig. Es hat wohl mal mehr von diesen Schlüsseln gegeben, aber das sind vermutlich die beiden letzten, also gib gut auf sie acht, ja? Au-mi gilt als „versunken“, aber sie ist viel fruchtbarer als ihre kleine Schwester, hat endlose Vorräte von köstlichem Süßwasser und ist nicht umsonst vor ihrem „Untergang“ ein beliebter Haltepunkt für die Schiffe unseres Imperiums gewesen, um ihre Fässer aufzufüllen.

Als unser Herr nach seinem letzten Sprung mit der schwer beschädigten Katzenknute in den verborgenen See heimgekehrt ist, haben wir seine Anweisungen für den Fall seines Ablebens befolgt und gar nicht erst versucht, die Schwarze Galeere zu reparieren. Nach seiner zeremoniellen Bestattung haben wir alles zusammengepackt, was uns brauchbar erschienen ist, und sind davongesegelt. Seltsamerweise hat der Tarnschirm nach wie vor funktioniert – damit haben wir nach dem Tod unseres Herrn gar nicht gerechnet. Offenkundig ist Amtalaran von seinem Mentor, Großfürst Anahaniol, mit einer Zaubermacht versehen worden, die sogar bis über seinen Tod hinausgegangen ist!

An Land haben wir uns getrennt und sind eigene Wege gegangen. Bete für mich, mein Lieber!

Auf dem Tisch lagen handschriftliche Notizen (in Neu-Vallinga). Die Interessanten Infos lauteten (V = Verfasser, S = Schätzchen):

V soll versuchen, die arkane Steuerung der Katzenknute besser zu verstehen – mehr Wissen erzielt bestimmt einen höheren Preis, und das Studium der alten Bücher offenbart vielleicht eine lohnende Spur.

Die Knochen des genialen Schöpfers, Meister Amtalaran, sind leider schon seit fast 1000 Jahren irgendwo auf Majora vergammelt. Den kann man also leider nicht mehr fragen.

Der Sprung aus der Werft war ein Glückstreffer. V weiß leider nicht, was genau er vorher an der Steuerung eingestellt hat. Die Katzenknute hätte auch in eine andere Sphäre reisen

können. V wird an diesem Ding nicht mehr herumfingern. Der ganze Kram wird komplett verhökert.

Wenn die kommende erste Probefahrt mit „S und den Jungs“ so funktioniert, wie sich S das vorstellt, dann wird S weitere Testfahrten unternehmen und bald mal frische Vorräte von der Küste holen.

Wenn es gelingt, das irreparabel beschädigte Ruderwerk wenigstens so weit in Gang zu setzen, wie sich V das momentan vorstellen kann, dann sollte die Kombination arkaner Kräfte und bewährter Segelkünste ein paar erstaunliche Manöver erlauben. S freut sich schon auf die Erprobung.

Wenn die Katzenknute seetüchtig ist, wollen V+S vor dem Einsetzen der Winterstürme in Candranor sein, um dort „in der Nähe“ ein paar Kontaktleute zu vermögenden Kaufinteressenten zu treffen.

<Es folgt eine Liste mit einem Dutzend Namen, Orten und mutmaßlichen Hintermännern.>

Ein kleines neues Handelsschiff und ein schönes Barvermögen sollte reichen, um in Majora einen angenehmen Ruhestand zu verbringen, natürlich mit einer neuen Mannschaft, aber das sollte sich regeln lassen.

Obwohl Saltor Bedenken äußerte, entschloss sich Pinos, die Lederstiefel und eine Samtrobe anzuziehen, die sich in der Kleidertruhe befunden hatten.

Geistige Erkenntnisse in der Nacht

Mitternacht war schon vorbei (und damit begann also bereits der 13. Tag des Feenmonds), als die Gefährten im Keller des Palastgebäudes ein verlassenes Labor erreichten, das einst als Zauberschmiede, Pergamentwerkstatt und Kristallzuchtanlage sowie Gemmenschleiferei gedient hatte. NyoSan stellte fest, dass hier irgendwer vor nicht allzulanger Zeit versucht hatte, aus irgendwelchen Zutaten violette Amethyst-Kristalle zu züchten.

Dank Tschianis Auskunft steuerten die Gefährten zielstrebig das funktionierende *Tor* an, das alle gleichzeitig in die bereits angekündigte See-Höhle teleportierte. Dort ragten nicht nur ausgedehnte Werftanlagen (ohne Schiff) in einen riesigen unterirdischen Süßwassersee, hier gab es auch Werkbänke, große Feuerstellen mit großen Kesseln, eine Schmiede und etliche Kisten mit brauchbaren Werkzeugen zur Holzverarbeitung und zum Schmieden. Unbrauchbarer Kram lagerte im südliche Teil der Höhle: alten Holzplanken, zerfaserte Segeltuchballen, schimmelnde Taue, rostige Nägel und vieles Andere mehr. In zwei Nebenhöhlen waren uralte Verpflegungsräume und Unterkünfte.

Saltor bemerkte am äußersten Rand des Lichtscheins seiner Laterne hinter ein paar Felsen, die aus dem See ragten, ein weiteres Höhlenufer, das knapp 30 m von der Werft entfernt war. Dank Cerileas Bootskenntnissen und Saltors tatkräftiger Hilfe gelang es den Abenteurern, aus dem reichlich vorhandenen Baumaterial in nur einer Stunde ein brauchbares Floß anzufertigen, mit dem sie problemlos dieses Ufer erreichten.

Hier führte ein schmaler Felsgang weg vom See.

In einem Nebengang fiel den Gefährten ein schwach glitzernder Gegenstand am Höhlenboden auf. Es war ein etwa 50 cm langer Holzstab mit 6 cm Durchmesser – laut Cerileas vermutlich der obere Teil eines Schiffsruders, wie es auf Galeeren üblicherweise verwendet wurde. Das Holz wirkte sehr trocken und alt. Das eine Ende war eine uralte Bruchstelle, das andere Ende war glatt und rund. Dort war eine zersplitterte violette dünne Amethyst-Linse (4 cm Ø) eingearbeitet, die von silbernen Fäden und goldfarbenen Haaren – wie bei einem *Stein der Macht* - durchzogen war. Die Gefährten nahmen sie mit.

Wenig später sprang eine menschengroße Zwitterkatze mit dem Gesicht einer Frau (eine Art zweigeschlechtliche Mini-Sphinx) aus einem Seitengang den vordersten Gefährten – Saltor – an. Statt ihm mit den scharfen Krallen ihrer Tatzen einen ordentlichen Hieb zu verpassen, knallte das Wesen aber an die Seitenwand des Gangs und brauchte erst einen Moment, um die nächste Attacke zu starten [eine „1“ – das ging ja schon gut los]. Pinos, direkt hinter Saltor, gelang es, das Wesen kurzzeitig zu verwirren, was Saltor eine zusätzliche Runde Zeit verschaffte, dann ließ er Heru vorbei, der mit dem Katzenwesen sprechen und es dadurch besänftigen wollte. Das Wesen ignorierte aber seine Ansprache und attackierte – allerdings jetzt und auch später stets erfolglos [eine miserable Serie des Spielleiters] – ihn oder Saltor. Außerdem vernahm Heru in seinem Geist das Wispern einer weiblichen Stimme, die ihm empfahl, das Mistvieh zu erschlagen.



Bis auf eine Fleischwunde, die sich Saltor selbst zugefügt hatte, mussten die beiden Kämpfer keinen Schaden einstecken, denn Heru gelang es schließlich, das Katzenwesen mit einem einzigen Hieb zu töten. Die wutverzerrte Fratze des Frauengesichts verwandelte sich bei dem sterbenden Wesen in eine friedliche Miene. Während sein Körper langsam zu entschwinden begann, nahm es mit Heru eine Gedankenverbindung auf und sandte ihm einige Botschaften:

- Dank für den ihm nun ermöglichten Heimweg
- ein blauhaariges Arschgesicht hat es und 11 Gefähr*Innen zur Knechtschaft als Rudermaschinen in einem Schiff gezwungen

- während seiner Gefangenschaft hat es nur die Nähe seiner Gefährt*Innen gespürt, sonst aber nichts wahrnehmen können; es hat sich oft anstrengen müssen, aber es weiß gar nicht, wofür
- eine gewaltige Feuerball-Explosion hatte seine Nachbar*In und dessen beide Menschen-Partner zerfetzt, während es mit einem Stück des Ruderholzes in seinem Körper vom Schiff springen konnte, das zu diesem Zeitpunkt seltsamerweise nicht im offenen Meer, sondern in einer See-Höhle gewesen war
- es war in eine Höhle geflüchtet - danach war alles dunkel in seiner Erinnerung
- sein Retter muss wohl das Werkzeug – äh, der auserwählte Gesandte - für die Rache der göttlichen Schwestern sein, denn das blauhaarige Arschgesicht sei wohl noch nicht tot, sondern verberge sich irgendwo unter so einem beschissenen Tarnzauber

Während er diese Botschaften empfangt, spürt Heru, dass ihm das Wesen einen *Drang* auferlegte, den er nicht ignorieren konnte. Er wusste nun, dass er zwei Aufgaben hatte:

- 1) Er musste die anderen gefangenen Hu-sorir befreien.
- 2) Er musste das Arschgesicht endgültig vernichten.

Herus Katzenpupillen glühten jetzt goldbraun, und er fühlte sich erfrischt wie nach einem langen Schlaf.

Gemeinsam suchten die Gefährten die restlichen Höhlengänge ab und entdeckten mühelos entlang eines Bachs, der offenbar der Ablauf des Höhlensees war, einen Ausgang, der neben einem Wasserfall (10 m) ins Freie führte. Im Schein des Mondes konnten sie sogar ihren Standort bestimmen: sie befanden sich etwa im Zentrum der Insel, im Südwesthang der höchsten Erhebung.

Auf der Suche nach dem Seemeister

Die Freunde kehrten zurück zum Ufer des Höhlen-Sees und legten dort eine kurze Ruhepause ein. Heru fühlte sich nicht nur völlig fit, er hatte mittlerweile auch festgestellt, dass er mit seinen leuchtenden Pupillen eine erstaunlich genaue optische Wahrnehmung besaß, gerade so, als ob er unter dem permanenten Zauber *Wahrsehen* stehen würde. Seine (vermutlich nur vorübergehend vorhandene) neue Fähigkeit wollten die Gefährten nutzen, um unverzüglich in der Palastanlage nach verborgenen Geheimgängen Ausschau zu halten, die ihnen erlauben würden, das Versteck des Seemeisters zu erreichen. PaiMuDan war sicher, dass Amtalaran nicht völlig tot war, sondern entweder als Geist oder als Untoter noch existierte – und dank Pinos *Geisterhorns* musste er sich im Umkreis von 100m um den Keller des Badehauses aufhalten (oder sich zumindest zum Zeitpunkt des Zaubers dort aufgehalten haben). Amtalaran war also bestimmt nicht an Bord des Schiffes! Und in der Nähe des Höhlen-Sees war er auch nicht, denn Pinos *Geisterhorn* blieb hier völlig durchsichtig.

NyoSan gab ihrer Schwester recht, aber sie war müde und wollte die restliche Nacht in einem Höhlengang schlafen, um sich am nächsten Morgen im Nordteil der Insel auf die Suche nach den schwarzen Sklaven zu machen, um sie notfalls schnell ausfindig machen zu können.

Ohne sie kehrten die anderen fünf Gefährten durch das Tor zurück in den Keller des Palastgebäudes. Heru entdeckte dort keine neue Geheimtür. Pinos *Geisterhorn* war hier allerdings tiefschwarz.

Cerileas erinnerte sich an seine Kapitänsausbildung und die Kunst der binären Triangulation (oder so ähnlich). Einige *Geisterhorn*-Zauber, die Pinos außerhalb der Palastanlage im Norden und Westen ausgeführt hatte, gaben Anlass zu der Vermutung, dass der gesuchte Ort irgendwo in der Nähe des Tempels – oder der Tempel selbst – sein müsste.

Außerdem hatten die Gefährten bemerkt, dass die halbstündlichen Patrouillengänge (ein schwarzgekleideter Schwertkämpfer mit zwei Zombies) unverändert durchgeführt wurden. Es bereitete ihnen freilich keine Mühe, den drei Untoten jedes Mal rechtzeitig auszuweichen. Heru hätte diese Störenfriede gern sofort eliminiert, aber seine Freunde wollten ihre Kräfte schonen und sich lieber auf die Suche nach Amtalaran konzentrieren.

Eine gründliche Durchsuchung des Tempels (und seines Außenbereichs) ergab allerdings keine neuen Hinweise. Dasselbe enttäuschende Ergebnis lieferte eine erneute Begehung sämtlicher Räume des Palastgebäudes und des Badehauses. Auch die Inschrift auf dem Sockel der Marmorstatue im Palasthof, die einen älteren Mann in einer festlichen valianischen (altertümlichen) Robe darstellte, der Besucher des Anwesens mit einer Willkommensgeste begrüßte und zugleich ermunterte, auf das Hauptgebäude zuzugehen, war keine Hilfe.

*Amtalaran
Meister der Sphären
Herr der finsternen Heere
Bezwinger der heidnischen Mächte
Kreator der Katzenknute
Wahrer Sohn Thalassas
Treuer Diener Valians*

Gern hätten die Gefährten jetzt wenigstens die beiden Zombies im Torhaus beseitigt. Pinos spähte durch die Fensteröffnung hinein und sah, dass der Wachraum jetzt leer war!

Als sich die immer ratloser werdenden Gefährten erneut zum Tempel begaben, um den weiteren Außenbereich genauer zu inspizieren, hatte Heru beim Passieren des südöstlichen Trümmerfelds (hier war vor langer Zeit ein größeres Gebäude eingestürzt, und Schutt und Restmauern waren von Sträuchern und Bäumen überwachsen) plötzlich das komische Gefühl, dem Ort seiner Bestimmung sehr nahe zu sein. Er musste unbedingt ins Zentrum dieses Gebiets klettern!

Begegnung mit einem Seemeister

Endlich! Die Freunde folgten dem Söldner – und tatsächlich stand plötzlich vor Heru der Imperator aus StarWars mit einem violetten Laserschwert – äh, nein, eine hagere Gestalt, deren Kopf von der Kapuze einer schwarzen Robe verhüllt wurde, in deren Dunkel violette Augen glühten, die seltsam körperlos über den Trümmern schwebte und deren „Bild“ ab und zu merkwürdig zu zucken schien. Die Gestalt führte sofort einen Hieb mit ihrem Lichtschwert nach Heru aus, konnte ihn aber nicht erreichen.

Heru war noch etwas unschlüssig, was er tun sollte, aber eine weibliche Stimme raunte ihm in seinem Geist zu, dass er das blöde Arschloch erledigen sollte, und daraufhin ging er zum

Angriff über. PaiMuDan sprang mit einem KiDo-Satz an seine Seite, und Saltor und Cerileas rückten etwas später ebenfalls nach und umzingelten den Robenträger. Pinos versuchte zunächst vergeblich, den Gegner zu schwächen oder ihm sein Lichtschwert zu entreißen; später beschleunigte er seine Freunde, war aber mit seinen Zauberleistungen insgesamt recht unzufrieden.



Der Robenträger richtete sein Lichtschwert zum Himmel und erwartete offenbar eine heftige Wirkung, die allerdings ausblieb. Heru und seine Mitstreiter merkten, dass sie auf wundersame Weise eine gute Balance auf den Trümmern fanden und so kämpfen konnten, als würden sie auf ebenem Boden stehen. Außerdem durchdrang das Lichtschwert ihres seltsamen Gegners nicht ihre Rüstungen oder ihre Verteidigungswaffen.

Aber das alles nutzte Heru wenig, denn ein Hieb mit dem Lichtschwert hätte ihn fast tödlich verwundet zu Boden gestreckt, wenn es das Schicksal nicht überraschend gut mit ihm gemeint hätte. So musste er nur eine Fleischwunde einstecken – und sah in seinem Blickfeld jetzt eine goldbraune Zielmarke, die sich auf das Lichtschwert seines Gegners heftete. Als Heru mit den Augen blinzelte (er wusste einfach, dass genau das von ihm erwartet wurde), löste sich das Lichtschwert in Nichts auf! Außerdem erlosch das Funkeln in Herus Pupillen (und das *Wahrsehen* war ebenfalls beendet).



Der Robenträger kämpfte – nicht sichtbar beeindruckt – jetzt mit den langen Krallen weiter, die aus den Ärmeln seiner Robe „herausgewachsen“ waren. Er war immer noch ein gefährlicher und zäher Widersacher, aber die (teilweise beschleunigten) vier Angreifer raubten ihm nach und nach seine Lebenskraft. Allen gelang wenigstens ein kritischer Treffer! Und Saltors Hieb mit seinem magischen Dolch erwischte den Gegner direkt im Dunkel seiner Kapuze! Im nächsten Augenblick war er verschwunden.

Ganz in der Nähe des Kampfplatzes bemerkten die Gefährten unter den zugewucherten Trümmern eine fast komplett verschüttete schmale Wendeltreppe, zu der sie hinkriechen konnten. Sie führte 6m tiefer in einen Gang, der in zwei verdreckten (leeren) Kellerräumen endete. Die Wand des Felsenganges besaß eine auffällige Stelle, die aus ungewöhnlich gleichmäßig strukturiertem Stein (1m * 2m) bestand und bestimmt das Ergebnis eines Zaubers war. Rechts und links dieser „Tür“ waren an der Wand zwei silberne Kreis (30 cm Durchmesser), die jeweils das Bild einer frauenköpfigen Löwin zeigten, die vom Betrachter fortzulaufen schien und ihm dabei einen fragenden Blick über die Schulter zuwarf.

Nach allerlei fruchtlosen Experimenten forderte Pinos Heru auf, einen Kreis mit seinem Katzenbeglücker-Amulett zu berühren – und tatsächlich leuchtete das Hinterteil der Löwin bläulich-silbern auf, solange das Amulett den Kreis berührte. Um die „Tür“ zu öffnen, waren also vermutlich zwei dieser Amulette erforderlich, und vermutlich besaßen Leandre (die Kapitänin) oder Nevio so ein Teil.

Dezimierung der untoten Insulaner

Vermutlich mussten die Gefährten auf die Rückkehr der *Katzenknute* warten. Sie beschlossen, zunächst die dreiköpfige Patrouille zu eliminieren, die alle halbe Stunde durch das

Palastgebäude spazierte. Als sie gerade den Keller verlassen wollten, erhielt Pinos einen Anruf an seinem Ohrring.

NyoSan hatte nach einer vierstündigen ungestörten Schlafpause in den Höhlengängen keine Lust gehabt, sich allein auf die Suche nach dem Versteck der befreiten Sklaven zu machen. Sie war gerade durch das Tor beim Höhlen-See im Keller-Labor des Palastgebäudes angekommen und wollte wissen, wo sich ihre Freunde gerade aufhielten. Cerileas holte sie ab und brachte sie in den verborgenen Kellergang unterhalb des Trümmerfelds. Einer Patrouille begegnete er dabei – zum Glück – nicht.

Die Gefährten hatten gerade bemerkt, wie übermüdet die meisten eigentlich schon waren. Nur Heru spürte keinen Schlafmangel, aber der Kampf mit dem Seemeister hatte dem Krieger eine gehörige Portion Kraft geraubt, so dass auch er gern eine Schlafpause machen wollte. Der verborgene Keller war ein idealer Schlafplatz, und während erst Saltor, dann PaiMuDan Wache hielten, erholten sich alle Gefährten völlig ungestört.

Es war schon später Nachmittag, als sie schließlich den Keller verließen. Sie wollten die Patrouille am Rand des Trümmerbereichs mit einer Feuerkugel-Falle überraschen und sie dann mit Waffengewalt und Zauberei vernichten. Nachdem ihre Freunde bereits gute Verstecke zwischen den Büschen und Mauerresten gefunden hatten, kam PaiMuDan auf die Idee, auf ein paar aufragende Trümmerstücke zu klettern, um über die Mauer der Palastanlage zum Pier zu spähen.

Dort hatte zwar kein zweites Schiff festgemacht, aber etwa 30 m nördlich des Piers war am Strand ein knapp 3 m durchmessender und über 2 m hoher Haufen aus Treibholz-Stücken und Sträuchern aufgeschichtet worden. Daneben hockte die dreiköpfige Patrouille, bestehend aus zwei Zombies und einem schwarzgekleideten Mann mit Anderthalbhänder und großem Schild.

Am Morgen hätte es eine Wachablösung der beiden untoten „Maate“ geben sollen. Als die Patrouille im Keller unterhalb des Badehauses die vernichteten Zombies und den erschlagenen „Maat“ sowie das leere Sklavengefängnis bemerkt hatte, war dem Todeswächter klar, dass er Nevio vor diesem Werk der Zerstörung warnen musste. Mit Hilfe der Zombies hatte er am Vormittag diesen Scheiterhaufen errichten lassen. Sobald die Katzenknute in Sicht kommen würde, wollte er den Haufen entzünden, um dem Schiff ein Warnsignal zu schicken.

Die Idee mit der Feuerkugel-Falle konnten die Gefährten also vergessen.

Während ihre Freunde überlegten, was sie nun unternehmen sollten, beobachtete PaiMuDan weiterhin den Strand und sah, dass aus dem Rumpf der *Wellenreiterin* zwei Zombies heraustorkelten und über den Pier zum Strand trotteten, ehe sie von zwei weiteren Zombies abgefangen wurden, die ebenfalls aus dem Inneren des teilweise zerlegten Schiffes gekommen waren und den beiden zielstrebig (und überhaupt nicht torkelnd) gefolgt waren. Gemeinsam verschwanden alle vier Zombies wieder in der *Wellenreiterin*.

Wenig später kamen wieder zwei Zombies aus dem Schiffsrumpf heraus und postierten sich auf dem Pier. Ab und zu spähten sie zum Strand, zum Palast, zum Meer und zur *Wellenreiterin*.

PaiMuDan berichtete alles ihren Gefährten.

Niemand bremste Pinos in seinem Tatendrang.

Der Magier hatte sein gewohntes Amulett mit der halben Zunge getauscht, die der untote Schwertkämpfer als Anhänger um den Hals getragen hatte. Pinos war davon überzeugt, auf diese Weise den Zombies Befehle erteilen zu können, und das wollte er nun unbedingt ausprobieren. Außerdem wollte er so weit zu dem 65 m entfernten Holzstapel hinrobben (hinter einem ausgerissenen Gebüsch „getarnt“), dass er den Schwertkämpfer mit seiner *Zauberhand* (50 m Reichweite) attackieren konnte.

Seine Gefährten warteten hinter der Mauer der Palastanlage und spähten ihrem Gefährten durch eine Bresche hinterher.

Pinos hatte mit seinem Gebüsch gerade einen guten Ort erreicht und seinen Zauber begonnen, als der Schwertkämpfer plötzlich auf ihn aufmerksam wurde und mit einer tiefen Stimme (!) den beiden Zombies einen Befehl erteilte, dessen Worte Pinos nicht verstehen konnte, da er sich gerade auf seinen Zauberspruch konzentrierte. Vielleicht war das die Dunkle Sprache gewesen? Egal – die beiden mit Krummsäbeln bewaffneten Zombies eilten – mit ungewöhnlichem Geschick und Tempo für diese Art von Untoten – in die Richtung, in die der Schwertkämpfer gedeutet hatte: genau zum Tarngebüsch des Magiers!

Während Pinos seinen Zauber abbrach und die Flucht zurück zum Palast antrat, eilten seine Gefährten in die andere Richtung. NyoSan stellte sich einem Zombie in den Weg, während der andere Zombie Pinos zum Palast verfolgen konnte. PaiMuDan kam ihrer Schwester zu Hilfe, während Heru, Saltor und Cerileas zum Schwertkämpfer rannten, der sie mit gezücktem Schwert (und mit dem Rücken zum Holzstapel) erwartete.

Bei der *Wellenreiterin* lief der eine Zombie über den Pier zum Strand, während der andere Zombie vorübergehend im Rumpf des Schiffes verschwand, ehe dort nach und nach insgesamt sieben Zombies ins Freie traten oder taumelten. Alle Zombies hatten offenbar als Ziel den Holzstapel, aber die meisten der auf dem Pier erschienenen Untoten strauchelten zunächst über ihre eigenen Füße oder stießen gegenseitig zusammen, ehe sie die angestrebte Richtung einschlugen.

Pinos gelang es, zwei Zombies mit einer *Feuerkugel* so zu beeindrucken, dass sie (qualmend) die Verfolgung einstellten und in Richtung Meer liefen, um ihre Körper zu befeuchten.



Den drei Kämpfern – genauer: Saltor und Cerileas, denn Heru hatte kein Waffenglück – gelang es, den Schwertkämpfer zu vernichten. Den tödlichen Streich führte der Ordenskrieger Larans; er war sehr zufrieden mit seiner Leistung.

Drei Zombies wurden von NyoSan, PaiMuDan (und Cerileas und Saltor als späte Helfer) vernichtet. Sogar Heru konnte einen guten Treffer landen!

Nach der Tötung des Schwertkämpfers verloren die Zombies das Interesse an den Kämpfen. Die Gefährten ließen es zu, dass sie sich in die *Wellenreiterin* zurückzogen. Dort hielten sich jetzt also mindestens sieben Zombies auf, zwei von ihnen mit deutlichen Brandschäden.

Der Schwertkämpfer trug ebenfalls eine halbe Zunge um den Hals. Bei genauer Betrachtung sahen die Freunde, dass dem Untoten, dessen schwarze Augenperlen (300 GS) sie natürlich einsackten, das linke Ohr fehlte.

Direkt am Strand, gleich in der Nähe des Holzstapels, legten die Gefährten eine Heilpause ein und dachten über ihr weiteres Vorgehen nach. Sollten sie den Holzstapel entzünden, weil das Schiff ein Leuchtfeuer erwarten würde? Und dabei gleich die Körper der drei getöteten Zombies und des Schwertkämpfers verbrennen? Oder sollten sie einfach nur abwarten? Oder sollten sie sich die *Wellenreiterin* mal genauer anschauen?

Die Ankunft der Katzenknute – erste Welle

Während sie noch diskutierten, kam von Nordosten her ein Schiff in Sicht, das sich allmählich der Bucht näherte. Eine mit haltbarer Goldfarbe bemalte Figur einer mit Stachelschnüren gefesselten Katze mit Frauenkopf war die Galionsfigur der valianischen Kriegsgaleere. Cerileas wusste, dass dieser Schiffstyp seit bestimmt 600 Jahren so nicht mehr gebaut wurde.

Von der Spitze des Rammsporns bis zum Heck maß die Galeere 30 m, an ihrer breitesten Stelle war sie 5 m breit. Im Gegensatz zu einer normalen valianischen Galeere hatte sie gleich zwei über 12 m hohe Masten. Zu den vorderen Deckaufbauten gehörte ein Turm von 5 m Höhe, der Bogenschützen als Plattform dienen konnte, der aber auch nach einem gelungenen Rammangriff zum Entern des gegnerischen Schiffes verwendet wurde, indem man eine Brücke zum Gegner ausfuhr. Drei übereinander liegende Ruderreihen erlaubten den Einsatz von 18 Rudern pro Seite. Bestückt war das Schiff allerdings nur mit (je) 5 Rudern in der obersten Reihe. Ursprünglich hatte wohl das ganze Schiff aus schwarzem Holz bestanden, doch an vielen Stellen war andersfarbiges Holz zu sehen.

Fieberhaft überlegten die Gefährten, was sie nun tun sollten. Einfach am Strand bleiben und auf die Ankunft des Schiffes warten? Ein flammendes Signal geben? Oder schleunigst aus dem Blickfeld des Schiffes verschwinden und die Leichen ihrer Gegner wegschleppen?

Für Letzteres entschieden sie sich schließlich und agierten rechtzeitig, ehe man sie vom Schiff aus (mit einem Fernrohr) beobachten konnte. Sie zogen sich hinter die löchrigen Mauern der Palastanlage zurück und beobachteten das weitere Geschehen.

Tatsächlich ankerte das Schiff 500 m vom Strand entfernt in der Bucht, lief also nicht den Pier an. Ein Boot wurde vom Deck ins Wasser hinabgelassen. Sieben Matrosen und zwei auffällige Gestalten (ein Mann mit einer dunkelroten Kapuzenrobe und ein in eine schwarze Lederrüstung gepresster Fleischkoloss mit einer Eisenstange) kletterten in das Boot.

Vier Matrosen ruderten das Boot zum Pier. Dort stiegen alle aus. Der rote Robenmann (Nevio) schaute kurz bei der *Wellenreiterin* vorbei, ehe alle den Strand entlang zum Holzstapel gingen und dabei offenbar die Spuren der Zombies bemerkten, die hier vor kurzer Zeit hin und her gelaufen waren. Die Kampfspuren in der Nähe des Holzstapels (und die Schleifspuren der Leichen) entdeckte die Gruppe natürlich auch. Ihre Blicke und Gesten richteten sich immer wieder auf die etwa 75 m entfernten Mauern der Palastanlage (genau dorthin also, wo sich die Gefährten gerade versteckt hatten).

Schließlich lief Nevio mit zwei Matrosen zurück zum Pier, während der Fleischkoloss mit den anderen Matrosen beim Holzstapel blieb. Der schwarzgekleidete Dicke starrte unentwegt zum Palast. Die fünf Seeleute hielten Abstand von ihm, schauten mal hierhin, mal dorthin, und fühlten sich offensichtlich sehr unwohl.

Unterdessen ließ sich Nevio von den beiden Matrosen zur *Katzenknute* zurückrudern.

So hatten die Gefährten sich das nicht vorgestellt. Jetzt blieb ihnen wohl nichts anderes übrig, als einen Ausfall zu wagen (wenn das Boot genügend weit vom Strand entfernt war, damit Nevio sie nicht mit Zauberei attackieren konnte) und die sechs Leute mit Waffen und Magie anzugreifen.

Als sie bemerkten, dass der Fleischkoloss ab und zu an einem Anhänger herumfummelte, den er um den Hals trug, und plötzlich erkannten, dass dieser Anhänger aus zwei Menschen-Ohren bestand, hatte PaiMuDan plötzlich eine Idee. Pinos, der die Zungen-Anhänger der beiden vernichteten Todeswächter eingesteckt hatte, sollte die Dinger mal kneifen oder mit seinem Dolch bearbeiten, weil sie vielleicht eine magische Verbindung mit dem (untoten) Fleischkoloss hatten.

Pinos tat das sehr gerne – und es funktionierte! Der Dicke zuckte zusammen, und als Pinos die Zunge nun malträtierte, rannte der Untote (stumm, aber wütend mit seinem Eisenstab fuchtelnd) auf den Palast zu. Einer der Matrosen wollte ihm folgen, aber ein anderer packte ihn an der Schulter und hielt ihn zurück. Die fünf Seeleute positionierten sich so am Strand, dass ihnen der Holzstapel den Blick auf den Palast verwehrte.

Besser konnte es nicht laufen für die Gefährten. Bis der Fleischkoloss die Mauerbresche erreicht und durchklettert hatte, hatte Pinos seinen Freund Saltor mit *Beschleunigen* auf den kommenden Kampf vorbereitet, was letztendlich dazu führte, dass dieser fast im Alleingang den Leichengolem zerstörte. Fast – denn natürlich beteiligten sich an dem Nahkampf auch Cerileas, NyoSan, PaiMuDan (mit ihrem Stoßspeer) und Heru, dem immerhin gegen Ende zu ein einziger Treffer gelang.

Die Gefährten hatten den Untoten geschickt in den Trümmern eines eingestürzten Gebäudes umzingelt – und ihre vielfachen Angriffe hatten den Fleischkoloss offenbar so verwirrt, dass ihm nur gelegentlich ein „halbherziger“ Treffer mit seiner Eisenstange gelang. Nur Saltor trug eine schwere Verletzung davon, aber das konnte dem Spitzbuben nicht die Freude über seinen Erfolg schmälern.

Die Gefährten legten eine kurze Pause der Wundversorgung ein. Saltor entdeckte in seinem Gepäck einen magischen kraftschenkenden Kristallknopf¹, den er und seine Freunde nun solange benutzten, bis er kaputt war.

¹ aus dem Sarkophag einer meketischen Mumie [D.14 Katzensgold]

Die Matrosen am Strand hatten zwar den Kampf hinter den Palastmauern nicht beobachten können, aber sie hatten genügend Geräusche gehört, um sich zügig zum Pier zu begeben. Dort winkten sie nun ihren Kollegen auf der *Katzenknute* aufgeregt zu.

Die Ankunft der *Katzenknute* – zweite Welle

Nevio stand mittlerweile wieder auf dem Deck der *Katzenknute*, die weiterhin in der Bucht vor Anker lag. Das Ruderboot legte mit sieben Matrosen und der Kapitänin Leandre dort ab und steuerte auf den Pier zu.

Die Gefährten beobachteten das Geschehen von ihrem erhöht liegenden Versteck (hinter den brüchigen Palastmauern).

Die Matrosen banden das Boot am Pier fest und ließen dort keine Wache zurück. Leandre lief mit ihren zwölf Seeleuten nicht zum Holzstapel am Strand, sondern machte sich auf den Weg zum Tor der Palastanlage. Dabei warfen ihre Leute auch einen kurzen Blick in die Ruine des Lagerhauses.

Während sich ihre Gefährten in der Nähe des überdachten Wandelgangs schnell in getarnte Positionen begaben, spähte PaiMuDan weiterhin über die Mauern und berichtete per Ohrring ihren Gefährten, was der „Feind“ gerade unternahm.

Leandre hatte zwei Matrosen zur Erkundung des Torhauses vorgeschickt. Pinos hätte die beiden gern mit einem Schlafzauber empfangen, aber die Matrosen kehrten zu ihren Leuten zurück und berichteten offenbar, dass weder Zombies noch sonst wer am Eingang auf sie wartete. Jetzt setzten sich alle in Bewegung und verschwanden aus PaiMuDans Blickfeld, die sich nun schnell ihren Freunden anschloss.

Offenkundig blieb die Gruppe in der Nähe des Torhauses stehen, denn Pinos hörte aufgeregtes Stimmengewirr, bis eine weibliche Stimme (auf Vallinga) Ruhe befahl. Jetzt konnte der Hexer Leandres Worte verstehen. Sie schärfte ihren Leuten ein, auf der Hut vor den Sklaven zu sein, die offenkundig mehr Tricks auf Lager hatten, als sie denen das zugetraut hätten. Immer schön zusammenbleiben! Und nicht den Helden spielen! Zunächst aber wäre es gut, Asgerod zu finden.

Leandre bestimmte zwei Freiwillige (Angelo und Branduardi), die nun (mit gezückten Dolchen) vom Tor aus durch den Wandelgang huschten und dabei jede Deckung ausnutzten, um sich möglichst ungesehen dem Teil der Palastanlage zu nähern, hinter dessen Mauern der Leichengolem verschwunden war.

Pinos empfing sie mit einem Schlafzauber, der aber nur einen Matrosen schläfrig werden ließ. Als ihn sein Kollege wecken wollte, wiederholte Pinos seinen Schlafzauber – diesmal erfolgreich. Als er (nach einem Stillezauber) mit PaiMuDan zu den beiden Matrosen huschte, um sie zu fesseln, bog gerade vom Torhaus her Leandre mit den übrigen Matrosen um die Ecke. Die Kapitänin hatte keine Warnrufe ihrer Späher gehört und wollte nun schnell zu ihnen aufschließen.

Saltor schoss einen Pfeil auf Leandre ab, die ihre Leute sofort aufforderte, die Flucht zu ergreifen, und sich selbst ebenfalls zum Torhaus zurückzog. Die Matrosen ließen sich nicht lange bitten, sondern rannten zusammen mit ihrer Kapitänin schnell aus der Palastanlage.

Saltor kletterte auf eine Außenmauer des Palastes und beschoss Leandre, die von Deckung zu Deckung huschte und dadurch an Tempo verlor. Seine Pfeile blieben – zum Glück für die Kapitänin – in ihrem Lederharnisch stecken, ohne sie schwer zu verletzen, oder schrammten an ihr vorbei. Die Matrosen spurteten inzwischen zum Pier.

Cerileas war durch die bekannte Mauerbresche gestürmt und eilte von Norden her auf die Flüchtenden zu. Er ließ die Matrosen entkommen und versperrte lieber der Kapitänin mit gezücktem Langschwert den Weg.

Pinos und PaiMuDan verschnürten inzwischen im Wandelgang Angelo und Branduardi, die aufgewacht waren, sich aber sofort ergeben hatten.

Die Matrosen ruderten zur *Katzenknute* zurück (oder schwammen hinterher).

Leandre di Savea

NyoSan und Heru rannten Leandre hinterher und holten sie ein, nachdem sich die Kapitänin bereits mit erhobenen Armen Cerileas ergeben und ein paar Worte mit ihm gewechselt hatte. Zum gewaltigen Ärger des Ordenskriegers ignorierte Heru diese Situation und versuchte, Leandre mit seinem Langschwert abzustechen, fügte der Kapitänin aber nur eine weitere Fleischwunde zu. Diese hielt nun plötzlich einen Krummsäbel in ihrer Hand und sprühte vor Zorn. Waren diese Kerle wirklich so dämlich, sie einfach zu töten, wo sie ihnen lebend bestimmt ein schönes Lösegeld einbringen könnte? Sie hatte Kapitän Selkarth schon ihren vollen Namen genannt (Leandre di Savea), und der Name der alten tevarrischen Adelsfamilie hatte in allen Küstenstaaten einen guten Klang (und war Cerileas natürlich wohlbekannt). Von zivilisierten Schatzsuchern und Abenteurern konnte man gewiss etwas mehr Respekt verlangen, nicht wahr?

Heru riskierte keinen weiteren Hieb, um Cerileas nicht zu einem gewalttätigen Wutausbruch zu reizen, hielt die Kapitänin aber weiterhin mit gezückter Waffe in Schach.

Leandre (Anfang 30, tolle Figur, hübsches Gesicht – trotz einer hässlichen Narbe, Sommersprossen, rotblonde Löwenmähne, Lederkorsage, rote Seidenbluse, Lederhose, Krummsäbel, Wurfmesser, Buckler) legte ihre Waffen, ihren Schmuck und ihre Ausrüstung ab. Dabei erkundigte sie sich, was die Fremden mit den Untoten angestellt hatten, und erfuhr, dass bis auf einige Zombies wohl alle Helfer Nevios (einschließlich Asgerod) zerstört waren – ein herber Wertverlust für ihren Geliebten!

Da sich die Gefährten vor allem für ihr Katzenbeglückter-Amulett interessierten, wurde Leandre klar, dass Nevio und sie doch nicht die einzigen Personen waren, die einen Zugang zu der verborgenen Seemeister-Insel gefunden hatten. Und bei Pinos Frage nach einer Öffnungsanleitung für die Bronzetüren fiel ihr Blick auf Nevios bequeme Lederstiefel, die der Hexer angezogen hatte, und ihr war klar, dass die fremden Abenteurer diesen Raum ebenfalls durchstöbert hatten. Kapitän Selkarth hatte eine tüchtige Truppe um sich versammelt, aber ihm fehlte offenbar die notwendige Autorität (oder er hatte einfach ein zu weiches Herz), um stets seinen Willen durchzusetzen. Leider ließ er sich von seinen Leuten immer wieder den Mund verbieten, statt die Fragen der Kapitänin zu beantworten.

Ihrerseits erzählte Leandre ohne Umschweife ihre Geschichte. Sie war in Tura aufgewachsen, hatte mit Unterstützung ihrer Eltern eine Ausbildung als Kapitänin absolviert und von ihnen

die *Wellenreiterin* erhalten, mit der sie fast 10 Jahre lang die unterschiedlichsten Transport-Geschäfte abgewickelt hatte. In Corua hatte sie Nevio kennengelernt, einen deutlich älteren Mann, der nicht nur ein Mitglied des Covendo Mageo war, sondern sich insgeheim mit den kostspieligen Künsten der Nekromantie beschäftigt und recht erfolgreich verschiedene Untote (teilweise für andere Auftraggeber, teilweise für sich selbst) produziert hatte.

Dummerweise waren gewisse Moralwächter auf ihn aufmerksam geworden, und deshalb war es für Nevio ein Wink des Schicksals gewesen, als er in Estoleo die uralten Notizen eines Leibdieners des Seemeisters Amtalaran entdeckt hatte, die auf eine versteckte Insel und ein verborgenes Schiff hindeuteten. Das wäre der perfekte Ort für seinen Ruhestand! Nevio hatte damals schon geahnt, dass er das Versteck einer Schwarzen Galeere aufgespürt hatte – und wenn er dieses Schiff wieder flott machen und an wohlhabende Interessenten in Candranor verscherbeln konnte, dann hätte er sehr gute Chancen, in Zukunft ein angenehmes Privatleben auf dieser verborgenen Insel in der Nähe von Moro zu führen, ohne Angst vor fanatischen Hexenjägern haben zu müssen. Seine kleine Sammlung untoter Exemplare war als Dienstpersonal gedacht gewesen. Es wäre ja wirklich zu dämlich, Tote einfach im Boden verfaulen zu lassen oder sie zu verbrennen, statt ihre graue Energie dank der nekromantischen Künste über viele Jahre hinaus sinnvoll zu nutzen.

Das sah Cerileas (als Ordenskrieger Larans) natürlich ganz anders. Tote gehörten in Culus Reich, und Untote waren die ungeheuerliche Anmaßung, den göttlichen Plan nach Menschenwillen umgestalten zu können.

Wie auch immer – Leandre hatte Nevios Vorhaben fasziniert. Sie hatten die Untoten unter das Deck der *Wellenreiterin* gebracht und waren von Estoleo ostwärts gereist. Unterwegs hatten sie eine fähige Mannschaft von erfahrenen Seeleuten zusammengestellt, die bereit waren, die folgenden Monate ohne Lohn hart zu arbeiten, um die Chance zu bekommen, am Ende des Jahres ein kleines Vermögen verdient zu haben. Leandre hatte auch Nahrung für 6 Monate an Bord genommen und einige billige SklavInnen erworben, um die Kräfte der Seeleute zu schonen und für ihre Unterhaltung zu sorgen.

Im Wolfsmond 2408 nL hatte die *Wellenreiterin* tatsächlich die verborgene Insel erreicht. Nevio entdeckte im Keller des Palastgebäudes ein funktionierendes Tor, das zu einem unterirdischen See geführt hatte, in dem tatsächlich eine teilweise zerstörte Schwarze Galeere am Ufer festgemacht gewesen war: die *Katzenknute*!

Es war zwar etwas mühsam, Arbeiter und Material durch den Keller zu dieser Galeere zu transportieren, aber die Hauptsache war, dass es überhaupt einen Weg gab. In den folgenden Monaten war die *Wellenreiterin* entkernt worden, um die *Katzenknute* soweit zu reparieren, dass sie seetüchtig wäre, wenn es Nevio gelungen sein würde, das Schiff „irgendwie“ aus der Höhle heraus aufs Meer zu befördern.

Vor kurzem war es Nevio tatsächlich geglückt, die *Katzenknute* an den Pier der Insel zu versetzen! Seine geduldige monatelange Suche in der Bibliothek des Palastes hatte ihn tatsächlich auf eine Art Steueranleitung für die Schwarze Galeere stoßen lassen, die leider schon beim ersten Lesen zu Staub zerfallen war. Glücklicherweise hatte sich der Zauberer die richtige Einstellung der mysteriösen Steuerelemente im arkanen Kontrollraum der Katzenknute für den „Hafensprung“ merken können, aber leider hatte er bisher keine weiteren Informationen gefunden, und weder er noch Leandre wollten auf gut Glück einen „Weltensprung“ ausprobieren.

Viel wichtiger war die erste Testfahrt mit dem reparierten Schiff gewesen, die sie an diesem Abend beendet hatten. Alle Arbeiten waren fachmännisch erledigt worden, das Schiff war seetüchtig, und das arkane Antriebselement – also die beidseitigen oberen Ruderreihen, die mit zehn von insgesamt zwölf möglichen Rudern bestückt waren – funktionierte ebenfalls, denn Nevio konnte im Kontrollraum den „Ruderantrieb“ an- oder ausschalten. Ein äußerst praktischer Null-Energie-Vorschub, der leider nur ein knappes Drittel seiner ursprünglichen Kraft besaß, was Leandre äußerst schade fand. Dennoch war sie nach der Testfahrt überzeugt, die Reise nach Candranor wagen zu können.

Hätten die Fremden ihren Plan nicht durchkreuzt, hätten Nevio und Leandre im nächsten Monat versucht, vielleicht doch noch mehr Informationen über die arkane Steuerung zu finden, ehe sie dann mit frischen Vorräten nach Candranor gesegelt wären, um die Schwarze Galeere an vermögende valianische „Sammler“ zu verkaufen.

Daraus wurde jetzt nichts. Die Gefährten brachten Leandre in den Keller des ehemaligen Badehauses und sperrten sie dort in dem Raum ein, der vorher als Gefängnis für die Sklaven gedient hatte. Vorher heilte Cerileas die Fleischwunde der schönen Kapitänin, die seine starken und zugleich zarten Hände lobte. Anschließend wurde Leandre so gefesselt, dass sie mit etwas Mühe Wasser aus einer Schale schöpfen und trinken konnte.

Später wollten die Gefährten mit Hilfe der Kapitänin ihren Geliebten Nevio zwingen, ihnen Zutritt zu seinem Schiff zu gewähren. Aber das sollte warten – viel dringender schien es ihnen, mit Hilfe von zwei *Katzenbeglückern* die magische Kellertür zu öffnen.

Amtalarans endgültiges Ende

Nach einer kleinen Erholungspause beseitigten Heru und NyoSan die magische Kellertür, die tatsächlich eine permanente *Steinwand* gewesen war, deren Existenz durch den gleichzeitigen Einsatz der beiden Amulette nun ein Ende hatte. Die Wand verschwand, und aus der kleinen Kammer dahinter fiel violettes Licht in den Gang, in dem sich die Gefährten versammelt hatten – und im Durchgang stand eine hagere Gestalt, deren Kopf diesmal nur teilweise von der Kapuze einer schwarzen Robe verhüllt wurde, in deren Dunkel violette Augen glühten.



Die Abenteurer kannten diesen seltsamen „untoten Geist“. Offenbar hatten sie ihn bei ihrer ersten Begegnung doch nicht vernichtet! Ein weiterer anstrengender Kampf folgte. Dank des Beschleunigen-Zaubers von Pinos konnte Saltor seine Schwertkünste besonders oft unter Beweis stellen, und dank der kämpferischen Hilfe von NyoSan und PaiMuDan gelang es den Gefährten schließlich, diesen Gegner erneut verschwinden zu lassen. Den letzten Hieb führte tatsächlich Cerileas, der gerade Saltor abgelöst hatte, der von den Krallen des Robenmanns schwere Wunden davongetragen hatte und eine Heilpause brauchte.

In der Kammer lag auf einer dauerhaft schwebenden weißen Marmorplatte eine seltsam mumifizierte Leiche. Seltsam, weil der Körper – bis auf den Kopf – in einer ledernen Hülle regelrecht eingeschmolzen war, wobei diese Hülle offenbar von einem metallischen Netz durchzogen wurde. Die Wände der Kammer waren mit rätselhaften magischen Symbolen versehen.

Als Heru in die Kammer eilte, erblickte er kurz ein violettes Glimmen in den leeren Augenhöhlen des Toten. Er war sich sicher: das musste die Leiche des Seemeisters sein, und solange sie nicht völlig zerstört war, würde sich „der Imperator“ immer wieder erneut erheben. Seine Gefährten nahmen seine Meinung zur Kenntnis, wollten sich aber erst einmal in Ruhe die Kammer anschauen.

An der fußseitigen Stirnwand stand ein Alt-Vallinga-Spruch:

Glimmt in der Asche noch ein letzter Funken,
kann sich die Flamme neu entzünden,
sofern sie das richtige Brenngut findet.

*Amtalaran!
Beginn oder Ende?
Du wirst es spüren,
wenn die Stunde gekommen ist.
Der Mann mit den Katzenaugen
Soll Dir die Antwort bringen.*

Meister Anahaniol,
Möge deine Macht mit mir sein!

Anahaniol war ein Großfürst der Finsternis, der angeblich eine enorme Sammlung magischer Steine und Gemmen besaß. In seinen Verliesen hatte er angeblich Tausende von Einhörner eingepfercht, die er in Gestalt einer wunderschönen Jungfrau eingesammelt hatte.

Vor der kopfseitigen Stirnwand standen auf einem runden Tischchen kreisförmig angeordnet 12 Fläschchen aus schwarzem Glas mit goldenen Stöpseln (je 100 GS wert). Die Stöpsel stellten einen lächelnden Krieger dar, der in beiden Händen je einen Katzenbalg am Hals umklammert hielt. Während Heru der Ansicht war, dass die gelbe Flüssigkeit einen köstlichen Duft verströmte, der Kraft und Gesundheit versprach, rochen seine Gefährten nur die strenge Ausdünstung von Katzenpisse. Heru sammelte alle Fläschchen ein.

Pinos hatte festgestellt, dass die Leiche unverrückbar auf der unverrückbar schwebenden Marmorplatte lag. Er drängte nun seine Freunde aus der Kammer und zündete eine *Feuerkugel* dicht über dem Kopf der Leiche. Der Kopf begann leicht zu qualmen. Nach der zweiten *Feuerkugel* nahm der Qualm zu, und ein Riss hatte sich im Schädel aufgetan. Nach

der dritten *Feuerkugel* begann der Inhalt des Schädels zu schwelen und rußigen (und giftigen) Rauch abzusondern.

Heru vernahm plötzlich in seinem Kopf zwei weibliche Stimmen, die zufrieden raunten, dass das Arschgesicht endlich erledigt und die Hälfte der Aufgabe geschafft wäre.

Saltor, Heru und Pinos gaben sich damit aber noch nicht zufrieden. Vielleicht steckte in der Leiche ja noch ein Schatz? Oder ein Artefakt? Saltor kippte schließlich eine Amphore Zauberöl in den Schwelbrand – und überstand dank seiner Gewandtheit die folgende Verpuffung nahezu unversehrt.

Nachdem die brennbaren Teile der Leiche weitgehend Asche geworden waren, durchsuchten die Gefährten die Reste, machten aber keinen Fund. Irgendwelche geheimen Nischen oder Öffnungsmechanismen entdeckten sie in der Kammer auch nicht.

Als die Gefährten schließlich aus dem Keller wieder in das Trümmerfeld der Palastanlage hochstiegen, war die Nacht schon angebrochen. Im Mondschein war gut zu erkennen, dass die *Katzenknute* die Bucht verlassen hatte. Vielleicht war sie wieder in dem unterirdischen Höhlen-See?

Die Gefährten befreiten Leandre, der es in ihrem Gefängnis schon langweilig geworden war. Ihre Fesseln hatte die Kapitänin freilich schon längst abgestreift gehabt, weil sie ihr unangenehm geworden waren. Die Nachricht, dass Nevio ohne sie fortgefahren wäre, wollte sie zunächst gar nicht glauben. Auf PaiMuDans Nachbohren, wie Nevio die verborgene Insel überhaupt finden könnte, wenn er tatsächlich zurückkehren wollte, erklärte Leandre, dass Nevio natürlich auch so ein Schlüsselamulett (*Katzenbeglucker*) besitzen würde.

Gemeinsam mit Leandre begaben sich die Abenteurer durch das *Tor* im Keller des Palastgebäudes zum Höhlen-See. Die *Katzenknute* war nicht da.

Pinos Vorschlag, ein Nachtlager im Freien aufzuschlagen, um am nächsten Morgen die Rückkehr der *Katzenknute* zu erwarten, fand allgemeine Zustimmung. Leandre wurde mit einer Hand an die Außenwand des Tempels geklebt (*Befestigen*) – und die beiden gefangenen Matrosen wurden ebenfalls zum Nachtlager gebracht und mit Essen und Trinken versorgt.

Nevio Lasgonda

Nach einer ruhigen, trockenen und in den Morgenstunden erstaunlich kühlen Nacht sahen die Gefährten beim Frühstück, dass sich von Osten her ein Schiff der Bucht näherte. Es war – natürlich – die *Katzenknute*. Sie ging etwa 500 m vor der Küste vor Anker. Das Ruderboot wurde aufs Wasser herabgesenkt, und dann ließ sich der rote Kapuzenmann (Nevio) von zwei Matrosen in die Nähe des Pieres rudern. Er hatte ein nahezu weißes Unterhemd auf einem Stock aufgepflanzt und näherte sich dem Pier, hielt aber etwa 30 m Abstand.

Nach einiger Beratung entschlossen sich die Abenteurer dazu, dass Cerileas zusammen mit Leandre zum Pier laufen sollte, um sich mit Nevio zu unterhalten, während die übrigen Gefährten etwa 30 m Abstand halten, aber dank der Agenten-Ohringe dennoch in Kontakt mit Cerileas bleiben würden.

Tatsächlich zeigte sich Nevio interessiert, Leandre aus der Gefangenschaft zu befreien. Freilich war er nicht bereit, über dieses Thema an Land zu sprechen. Als ihm Cerileas erklärte, dass Leandre ein Pfand wäre, das er erhalten könnte, nachdem er und seine Begleiter gewisse – ungenannt bleibende – Eingriffe an Bord der Katzenknute ausgeführt hätten, sofern dort die Voraussetzungen dafür gegeben wären, erklärte sich Nevio einverstanden, dass ein oder zwei Leute an Bord kommen würden, um sich den gewünschten Eindruck zu verschaffen.

Als nach einer Beratungspause Heru und Cerileas auf den Pier traten, um sich zur *Katzenknute* rudern zu lassen, war Nevio prinzipiell einverstanden, freilich nur, wenn die beiden Herren bei ihrem Besuch ungerüstet und waffenlos auftreten würden. Das war für Heru völlig inakzeptabel. Er zog sich zurück, während Cerileas tatsächlich Kettenhemd und Kurzschwerter, Streitkolben und Schild ablegte.

Nevio ließ sich inzwischen zur *Katzenknute* zurückrudern und blieb dort an Bord, während das Ruderboot (mit 2 Matrosen) wieder an den Pier kam und dort Cerileas abholte. Einer der Matrosen hielt eine Armbrust in der Hand und forderte den Laran-Krieger auf, selbst zu rudern.

Auf diese Weise gelangte Cerileas auf das Deck der *Katzenknute*, wo ihn Nevio empfing. Hier hielten zwei weitere Matrosen Armbrüste in den Händen – dem Laran-Krieger war klar, dass er vorsichtig sein musste. Nevio zeigte ihm das Ruderdeck, das einen seltsamen Anblick bot, denn es waren nur auf der obersten der drei Ebenen Ruder angeordnet, während auf den beiden unteren Ebenen die Ruder komplett fehlten. Die noch vorhandenen 10 der ehemals 12 Ruder wiesen jeweils am Ende eine violette dünne Amethyst-Linse auf. Das Leuchten dieser von silbernen Fäden und goldfarbenen Haaren durchzogenen Juwelen erfüllte den Raum mit einem violetten Licht.

Cerileas überprüfte die Aura eines Juwels: schwach göttlich! Die (nur noch schwach, aber gerade noch ausreichend) per Ohring mit dem Laran-Krieger verbundenen Gefährten frohlockten. Sie hatten vermutlich ihr Ziel gefunden!

Nevio erklärte Cerileas, dass dies eine durch alte Zauberkräfte angetriebene Rudermaschine wäre, die er leider nur unvollkommen bedienen könnte. Dennoch würde sie den Wert des Fundstücks, also der Schwarzen Galeere, erheblich erhöhen, wenn man sie einem interessierten Käufer vorführen würde. Möglicherweise hatte Kapitän Selkarth mit seinen Leuten ebenfalls eine alte Schatzkarte und einen Schlüssel für die verborgene Insel gefunden, und selbstverständlich hatte er mit Leandre ein wertvolles Pfand in seiner Gewalt, aber die Katzenknute war nun mal Nevios Fundstück, und, was vielleicht noch wichtiger war, auch uneingeschränkt in seinem Besitz. Welche Eingriffe Cerileas auch immer im Sinn haben würde, müsste er andererseits auch verstehen, dass überzogene Forderungen – trotz des etwaigen und schmerzhaften Verlust Leandres – leider erfolglos bleiben müssten.

Cerileas versprach, sich die Sache zu überlegen, und ließ sich zurück zum Pier bringen. Da sich Nevio nach dem Wohlergehen der beiden vermissten Matrosen erkundigt hatte, bot ihm Cerileas als Zeichen des guten Willens an, die beiden (sowieso nur lästigen) Gefangenen auszuliefern, was der Nekromant erfreut zur Kenntnis nahm.

Während Cerileas an Land mit seinen Gefährten das weitere Vorgehen beriet (etwas abseits von Leandre und unter Zuhilfenahme der Ohrringe), ruderten die beiden Matrosen mit den zwei freigelassenen Seeleuten zurück zur *Katzenknute*.

Die Gefährten überlegten lange, wie sie an Bord der Katzenknute kommen könnten, ohne von Nevio und seinen Matrosen frühzeitig daran gehindert zu werden. Die beste Möglichkeit wäre wohl in der Nacht gewesen, aber es war zu befürchten, dass Nevio rechtzeitig vor Sonnenuntergang von der Küste fortsegeln würde, und sie fanden in ihrer Ausrüstung weder magische noch andere Hilfsmittel, die ihnen eine echte Chance auf einen erfolgreichen Überfall des Schiffs versprachen.

Cerileas unterhielt sich mit Leandre, die natürlich keine hilfreiche Idee anbot, um Nevio an Land zu locken, die sich aber bereit erklärte, Cerileas zur *Katzenknute* zu begleiten und Nevio schöne Augen zu machen, wenn er dort einen Moment der Ablenkung brauchen würde.

Schließlich gab Cerileas das vereinbarte Zeichen, und Nevio ließ sich erneut von vier Matrosen in die Nähe des Piers rudern. Cerileas teilte dem Nekromanten mit, dass er zusammen mit zwei Begleitern (Heru und Pinos) erneut an Bord der Katzenknute kommen wollte, um die bereits begonnene Inspektion des Ruderdecks fortzusetzen. Nevio, den die Wartezeit auf eine Entscheidung der Gefährten schon mürbe gemacht hatte, fiel dem Laran-Krieger ins Wort und überraschte ihn mit dem Vorschlag, die „Ruderjuwelen“ als Lösegeld für Leandre zu verwenden. Nevio hatte Cerileas Interesse für die Amethyst-Linsen beobachtet und war bereit, die Edelsteine (insgesamt 2000 GS) für die Freiheit seiner Geliebten einzusetzen.

Erleichtert über diesen einfachen Ausgang der Geschichte erklärten sich die Gefährten damit einverstanden und hielten sich sogar an ihre Abmachung, ohne beim heiklen Punkt des Austauschs ihrer Gefangenen mit den Amethyst-Linsen einen Hinterhalt oder eine magische Attacke zu planen. Sie waren sogar einverstanden, dass Nevio seine sieben Zombies aus der *Wellenreiterin* zu sich rufen und zurück an Bord der *Katzenknute* bringen durfte!

Heru vernahm in seinem Kopf ein zehnfaches Schnurren und wenig später die leisen Worte zweier Göttinnen, die ihm Lob und Dank spendeten [1 GG]. Er besaß nun wieder seine normalen Pupillen. Ihm war fast so, als ob eine Stimme, kurz bevor sie unhörbar wurde, noch raunte: *Schade, dass es die Herrin der Hu-sorir nicht geschafft hat. Aber das wäre wohl zuviel verlangt gewesen von dem Menschlein.*

Larans Braut

Am späten Nachmittag segelte die *Katzenknute* in nordöstlicher Richtung davon. Die Gefährten hatten nicht einmal das Beiboot des Schiffs für sich beansprucht und saßen jetzt auf der Insel fest. Nach einer Inspektion der Wellenreiterin schätzten Cerileas und Saltor, dass sie etwa zwei Monate harter Arbeit spendieren müssten, um ein brauchbares Wasserfahrzeug für die Rückfahrt zur morischen Küste anzufertigen. Die Sklaven waren gern bereit, ihren Befreiern bei der Instandsetzung zu helfen, wollten aber auf der fruchtbaren und angenehm einsamen Insel bleiben. Sie hatten bereits begonnen, im Nordteil der Insel kleine Wohnhütten zu errichten.

Zwei Tage später lief ein vertrautes Schiff in die Bucht und machte neben der *Wellenreiterin* am Pier fest: *Larans Braut!*

An Bord waren Sundari und Bolso, eine Besatzung von 24 tüchtigen Seeleuten, die sich allesamt auf der Handelsflotte der Familie Selkarth bewährt hatten, sowie Paolo Seganti, angeblich der Leiter des Kontors der Selkarths in Candranor, tatsächlich aber ein Hoher Geheimkurier des Seekönigs. Paolo hatte sich ursprünglich in Orsamanca mit den Agenten treffen wollen, war dann nach Moro gereist und hatte dort von Sundari und Bolso vom spurlosen Verschwinden der anderen Agenten gehört. Selbst das Seekönig-Agenten-Ortungssystem (SKAOS) war bis vor wenigen Tagen nutzlos geblieben!

Endlich waren alle Agenten wieder vereint. Die Seeleute wunderten sich sehr über die neue Insel vor der morischen Küste, aber da sie alle einen Eid auf den Seekönig abgelegt und einen guten Sold erhalten hatten, freuten sie sich einfach über das erste „Wunder“ ihrer noch jungen Seereise.

Paolo nahm die „Insulaner“ an Bord und übergab die Leitung des mit exzellenten Vorräten gefüllten Schiffs an Kapitän Cerileas Selkarth. Kurs: Candranor!

Unterwegs ermahnte Paolo die Agenten (mit einem Augenzwinkern), ihre Berichtspflichten ein wenig ernster zu nehmen, aber er nahm während der Reise gern auch ihre mündlichen Auskünfte zu Protokoll und zeigte sich beeindruckt von den ungewöhnlich vielen Abenteuern, die die Agenten in der Zwischenzeit erlebt hatten. Was die Abenteurer in Candranor erwarten würde, konnte ihnen der Hohe Geheimkurier nicht verraten – es war aber eine Aufgabe von großer Wichtigkeit und Dringlichkeit, die nach einer Trainings- und Erholungspause (während der Zeit der Winterstürme) ihren vollen Einsatz verlangen würde.