

B.15 Sandobars 6. Reise (Teil 2)

Horst Mark, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1991 (Spielwelt 45 – *Haus der Wohltaten*)
Christiane Ulrich, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1991 (Spielwelt 46 – *Wiedergeburt des Gottkönigs*)
Horst Mark, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1992 (Spielwelt 47 – *Von Giftstacheln und Giftzungen*)
Christiane Ulrich, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1992 (Spielwelt 48 – *Im Banne des Tarot*)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die [blau](#) gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1991 - 1992 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Das Haus der Wohltaten

So. Die Freunde hatten also Hippodora allein in Sirwah zurückgelassen - die ernste Culsu-Dienerin war eben der Schrecken jeder Party. Ihr selbst war es aber auch ganz recht gewesen, denn nicht umsonst hatte ihr die Göttin den Weg nach Sirwah gewiesen - hier bei Sandobar musste irgendwo der Schlüssel zur Erfüllung ihres Gelübdes versteckt sein!

Der Seefahrer schlug sich immer noch mit den Behörden herum, die lauter kleinliche Gründe anführten, warum sie den "auf offener See ohne Mannschaft gefundenen" Windprinzen nicht an Sandobar ausliefern wollten.

Hippodora lernte abends in einer Hafenkneipe den bulugischen Zauberer (!) Balas, der mit knapper Not den Hexensuchern seiner Heimat entgangen war, und ShuiChiuChien kennen, einen narbenübersäten Seefahrer aus KanThaiPan. Beide hatten trotz ihrer jungen Jahre schon eine geschichtenreiche Vergangenheit hinter sich und freuten sich darüber, dass sie eine Zuhörerinnen hatten, die ihnen sogar ihre Zeche bezahlte.

Am nächsten Morgen bat der von den Verhandlungen mit der Hafenbehörde sichtlich genervte Sandobar (er klagte auch über starke Kopfschmerzen) Hippodora, doch schon einmal für ihn den Gelehrten Hamar al-Rifari aufzusuchen, um ihn über die seltsamen Vorrichtungen an Bord des Windprinzen zu befragen und eine Beratung zu vereinbaren.

In den Gassen Sirwachs wimmelt es in den kühlen Morgenstunden von Leben. Unaufhörlich durchstreifen sie die unterschiedlichsten Menschen, Kairanis, Morer, vereinzelte Tevarrer und andere Ungläubige, schwarzgekleidete Asad-Nomaden, halbnackte Bettler, verschleierte Frauen, ernste Qadis, glänzende Offiziere. Und die Händler treiben ihre Tiere vor sich her, kleine lamaranische Esel, kaum größer als Hunde, aber auch Pferde und langsame, majestätische Kamele. Unweit der Wohnung al-Rifarits stößt Du beinahe mit einem Fremden zusammen, der Kleidung nach ein Hirte aus den nahegelegenen Bocksbergen. Unter dem Arm trägt er eine Holzschatulle. Moment mal - die kennst Du doch! Genau so eine flache Truhe mit dem geschnitzten Seeinhornskopf ist doch an Bord des Windprinzen verschwunden. Der Fremde ist inzwischen weitergegangen, und bis Du Dich richtig besonnen hast, ist er schon beinahe im Gewimmel auf den engen Gassen verschwunden.

Natürlich folgte Hippodora aufgeregt dem Hirten, der im "Haus der Wohltaten", einem der besten Gästehäuser Sirwachs, verschwand. Sie fand zwar nicht heraus, welches Zimmer er gemietet hatte, nahm aber kurzerhand selbst eines im Erdgeschoß. Und eilte dann erst mal weiter zu dem Gelehrten, der sich tatsächlich an den Hirten mit seiner Seekiste erinnerte, die vor allem Schriftstücke in Maralinga enthalten hatte, der toten Sprache der Seemeister, die er leider so gut wie gar nicht beherrschte. Hamar al-Rifari war sehr freundlich, konnte aber außer ein paar (haltlosen) Gerüchten Hippodora momentan nicht weiterhelfen.

So wandte sie sich wieder an ihre zwei Zufallsbekanntschaften vom Vorabend, die einem Abenteuer nicht abgeneigt waren. Gemeinsam besuchten sie Sandobar. Kleines Intermezzo unterwegs: ein aranischer Fanatiker namens Ghadanir versuchte, den "schwarzen

Ungläubigen" Balas auf offener Straße zu missionieren, musste aber aufgeben, weil ihm sein Turban - auf mysteriöse Weise - über die Augen rutschte.

Sandobar war recht niedergeschlagen. Er hatte nämlich vor einiger Zeit dem Amhir von Meknesch versprechen müssen, ihm bei seiner nächster Strafexpedition gegen die Piraten als Lotse zu dienen, und mit dem Faustpfand des Windprinzen ermahnten ihn nun die Behörden, sein Versprechen einzulösen. Da war wohl nichts zu machen.

Die drei nahmen sich also ein größeres Zimmer im 2. Stock des Hauses der Wohltaten und lernten nach und nach die zahlreichen Gäste und Diener des Etablissements kennen. Der gesuchte Hirte war aber nirgendwo zu sehen.

Am nächsten Morgen erfuhren sie, das in dieser Nacht Sandobar, der bei einer "guten Bekannten" übernachtet hatte (ihr Mann war gerade auf Geschäftsreise unterwegs), von einem Halunken überfallen worden war, dank seiner Geistesgegenwart aber bis auf einen kleinen Kratzer unbeschadet davongekommen war. Sandobar hatte in der Dunkelheit leider nicht das Gesicht seines Angreifers zu sehen bekommen, konnte sich aber an dessen abstehende Ohren erinnern - und er hatte einen Dolch seines Gegners gefunden, der schlangenhähnlich gewunden war und kleine meketische Schriftzeichen trug. Und damit war dem Seefahrer eines klar: sein Gegner war der gefährliche Al-Katun, der matrosenmordende Meuchler, der Dämon der Küste! Vielleicht war er mit dem "Hirten" identisch, den Hippodora gesehen hatte!?

Fieberhaft befragten und beobachteten die drei "Detektive" Hausgäste und Zimmermädchen während des ganzen Tages - ohne greifbare Spur. Doch dann geschah es: am Abend traf Balas in der Teestube auf einen Gast, den er vorher noch nicht gesehen hatte: ein gewisser Chakan el-Fath, an dessen Gesicht, kaum hatte er die Teestube verlassen, sich Balas gar nicht mehr erinnern konnte - nur noch an die abstehenden Ohren! Die erste vielversprechende Spur!

Chakans Zimmer war im 2. Stock, nicht weit von dem der drei Detektive entfernt! Nun wurden viele Pläne geschmiedet - so viele, dass Hippodora darüber einschlief. Sie war in diesen Tagen einfach nicht so fit wie sonst, und wollte auch am nächsten Morgen ihr Bett nicht verlassen.

Balas und ShuiChiuChien warteten also, bis am Morgen das Zimmermädchen kam, um Chakans Zimmer zu machen (der "Händler" hatte schon früh das Gästehaus verlassen). Balas gelang es dank seiner Zauberkünste, das Mädchen glauben zu machen, dass Chakan noch einmal zurück in sein Zimmer wollte (es lag vor allem an den abstehenden Illusions-Ohren), und gemeinsam mit ShuiChiuChien konnte er nun in Ruhe das Zimmer des "Händlers" untersuchen.

Die beiden entdeckten ein verstecktes Nebenzimmer und fanden dort wirklich die gesuchte Truhe Sandobars und auch eine Seekarte, die wohl ebenfalls vom Windprinz gestohlen worden war! So schnell sie konnten, eilten sie mit ihrer "Beute" zurück zu Hippodora, und ShuiChiuChien rannte zu Hamar al-Rifari, damit er vielleicht doch das ein oder andere Schriftstück vorlesen konnte.

Unterdessen passte Sandobar, wie verabredet, vor dem Haus der Wohltaten auf, ob jemand mit abstehenden Ohren zurückkehren würde. Leider übersah der Seefahrer, dass Chakan tatsächlich kurz nach Eintreffen des Gelehrten wieder das Gästehaus betrat (ob die Spottdrossel etwas damit zu tun hatte, die von Chakans Fenster weggeflogen war, als Balas und ShuiChiuChien eingetreten waren?).

Die Detektive waren also gerade dabei, in ihrem Zimmer Hamar al-Rifari die Situation zu schildern, als sie draußen auf dem Gang eine lautstark geführte Unterhaltung bemerkten: offensichtlich beschwerte sich Chakan, dass sein Zimmer nicht in Ordnung gebracht worden war. Wenig später verließ er auf Nimmerwiedersehen (?) das Gästehaus.

Hamar al-Rifari konnte wenigstens ein Schreiben der Schatulle übersetzen: es war eine Botschaft von Ubothanna, Sandobars Mutter, an ihren Sohn. Als der Seefahrer davon hörte, war er ehrlich erschüttert - bisher hatte er angenommen, dass sie bei seiner Geburt gestorben war.

Die wesentliche Teile der Botschaft lauteten:

Sandobar sollte sich nicht wundern, wenn seine Mutter erst jetzt mit ihm Verbindung aufnehmen würde. Alles würde noch klar werden. Allerdings nur, wenn er eine Reihe von Prüfungen bestehen würde, die zeigen sollten, ob er würdig wäre, sein Erbe anzutreten. Den Ort der ersten Prüfung würde er erreichen, wenn er das einsetzen würde, was er seit seiner frühesten Jugend tragen würde. Dort würde er jemand finden, der ihm bestimmt bei den übrigen Unterlagen weiterhelfen würde. Am Ende einer langen Reise würde Sandobar seine Mutter wiederfinden! Und er sollte sich ein paar zuverlässige Gefährten suchen - auch sie sollten reich belohnt werden, wenn ihre Fahrt Erfolg hätte. Der Windprinz wäre in jedem Fall ein Geschenk Ubothannas an Sandobar.

Als er diese Neuigkeiten hörte, war Sandobar sichtlich erschüttert. Aber so gerne er sich auch sofort auf die Suche nach seiner Mutter gemacht hätte, ihm blieb keine andere Wahl. Er musste zunächst dem Amhir, wie versprochen, helfen. Spontan sagten die drei Abenteurer ihre Hilfe zu. Sie wussten in diesem Moment nicht, dass fast ein ganzes Jahr vergehen würde, bis sie von dieser Expedition wieder zurückkehren würden!

Die Wiedergeburt des Gottkönigs

Im Frühjahr des Jahres 2396 nL trafen sich so in Sirwah wieder: Hippodora und ShuiChiuChien, die mit Sandobar gegen die Piraten gekämpft hatten (sie hatten allerdings irgendwo Balas verloren), und Calyna, Duncan, Murad Eschrawi, Ilmor Vasaron, Fensir von Aramlorn und Vämpi, die von ihrer langen Reise nach KanThaiPan wieder zurückgekehrt waren.

Die Gefährten nahmen nun - endlich - den Windprinz näher in Augenschein, der nun offiziell in Sandobars Eigentum übergang. Nach einigen Experimenten wurde die Funktion des Richtungsweisers durchschaut: wenn ein passendes Amulett eingelegt wurde, zeigten bunte Leuchtfunken die relative Lage des Schiffes und des Zielorts an - und mit Sandobars Amulett ergab sich ein Ziel im Süden: Sadije.

Sandobar heuerte in Sirwah eine Mannschaft an, und los ging die Fahrt ins Ungewisse! Sadije wurde ohne Schwierigkeiten erreicht.

Überall herrscht betäubendes Gewimmel. Bettler, die nur mit einem Hemd bekleidet sind oder mit zwei an den Schultern zusammengenähten Teppichen oder mit einem alten Sack, der Löcher für Kopf und Arme hat, kommen und gehen und verlangen ein Almosen. Als Ihr Ihnen, den Geboten des rechten Glaubens folgend, ein paar Kupferstücke hinwerft, beschimpfen sie sich und fangen beinahe an, sich um die paar Münzen zu schlagen. Eine Frau geht vorüber, düster, verschleiert, mit nackten Füßen, die vor lauter Schweiß und Staub nichts Anziehendes haben. Dann gibt es ein ganzes Heer von Straßenhändlern, die Neuankömmlingen ihre Waren aufdrängen wollen. Sandobar weiß Euch mit ein paar Gesten immer wieder Luft zu verschaffen, so dass Ihr langsam, aber sicher in Richtung der Stadt vorankommt.

Aber wie sollte es nun weitergehen? Etwas ratlos durchstreiften die Gefährten die Stadt. Immerhin fanden sie einen Gelehrten, den Qadi Utba el-Ghulam, der bereit war, die Schriften Ubothannas zu übersetzen. In etwa einer Woche wäre er fertig. Na gut. Die Freunde quartierten sich im Gästehaus Kamar fil-Akman ("Mond in den Kelchen") ein und harrten der Dinge, die da kommen würden.

Und sie kamen. Zwei Tage später saßen Sandobar und Murad gerade gemütlich beim abendlichen Tee, als Salih, ein Bote Utbas, eintraf, um die beiden zu seinem Herrn zu bringen, der nun doch schon schneller mit der Übersetzung fertig geworden wäre. Doch das war gar nicht wahr. In einer dunklen Gasse wurden die zwei plötzlich überfallen und bewusstlos geschlagen.

Murad kam gerade wieder zu sich, um noch zuzusehen, wie der gefesselte Seefahrer in einen großen Korb verfrachtet und von einigen Männern Richtung Stadttor davongetragen wurde. Sandobar wurde entführt!

Murad irrte aufgeregt in den Straßen Sadijes umher, bis er endlich die anderen Freunde fand. Natürlich statteten sie zuerst Utba einen Besuch ab, der aber offensichtlich nichts von den Ereignissen wusste. Salih war bisher immer ein anständiger Gehilfe gewesen. Er hatte sich allerdings gelegentlich mit den Malakilahis eingelassen, einer friedlichen Sekte von Menschen goldbrauner Hautfarbe, die ihren Ursprung auf die alten Meketer zurückführten und an eine Wiederkehr ihrer alten Götter glaubten. Aber ob das eine Spur war? Utba glaubte nicht daran.

Andererseits: wo sollten die Freunde sonst suchen, wenn nicht nach der Oase von Djedosser, die irgendwo in den Kupferhügeln südwestlich von Sadije lag und als der Treffpunkt und das Heiligtum der Malakilahis galt? Sie rüsteten sich also für eine Wüstenreise aus und fanden schnell auch einen ortskundigen Führer (namens Jachja), der sie sicher zu den Kupferhügeln bringen wollte.

Jachja arbeitete aber in Wahrheit auch mit den Malakilahis zusammen und ließ die Freunde zwei Tage später allein in der Wüste zurück, so dass ihnen nichts anderes übrig blieb, als wieder nach Sadije zurückkehren. Ilmor Vasaron kochte vor Wut.

Mit neuen Vorräten ausgestattet, versuchten die Kameraden ein zweites Mal ihr Glück, und diesmal fanden sie tatsächlich nach einigen Tagen auch ohne Führer die in einem schmalen Tal verborgene Oase. Der Zufall wollte es, dass an diesem Abend gerade der Vollmond schien, so dass sich Murad, als er sich unsichtbar(!) näher schlich, folgende Szene bot:

Der fast volle Mond erhellt ein Oasental, in dem Palmen und andere Grünpflanzen wachsen. Weiter hinten ist ein großes Gebäude zu erkennen; seitlich davon befindet sich eine Reihe von kleineren Häusern. Euer Blick wird aber sofort auf eine Art Tempel gelenkt, dessen Vorhof von einer Mauer umgeben ist. Die großen Portale in der Mauer stehen weit offen, und ein großes Feuer im Hof sorgt für helle Beleuchtung. Im Hof und vor dem Tempelkomplex drängen sich etwa 120 Leute. Vor dem Eingang zum Tempelgebäude erhebt sich ein Obelisk, dessen Spitze vom Mondlicht versilbert wird; davor steht eine Art steinerner Thron mit auffälliger heller Sitzfläche.

Jetzt nähert sich aus Richtung des großen Gebäudes im Hintergrund eine Prozession von etwa 30 Personen, von denen viele eine Fackel oder einen Palmwedel tragen. In ihrer Mitte tragen 8 Männer auf den Schultern eine Sänfte, auf der ein bärtiger Mann sitzt. Das Trommeln, die Posaunenstöße und das Schlagen der Gongs wird heftiger und lauter, als die Sänfte im Tempelhof abgesetzt wird. Der Mann erhebt sich und geht zum Steinthron, um sich darauf niederzulassen. Während das Volk und einige auffällige Personen - vielleicht eine Art Priester - verschiedene Hymnen anstimmen und zeremonielle Handlungen vornehmen, wandert das Licht des über den

Hügeln aufsteigenden Mondes langsam den Schaft des Obelisken hinab. Als die Strahlen des Mondes den Thron erreichen, erkennt Ihr auf einmal, wer da sitzt: es ist Sandobar, den Ihr mit seinem eine weitere Woche gewachsenen Bart beinahe nicht erkannt hättet!

Eine in Weiß gekleidete Frau nähert sich dem Seefahrer mit einem kleinen Gefäß in der Hand, das sie jetzt öffnet. Ein weißlicher Nebel steigt daraus langsam in die Luft empor und erreicht kurz darauf den Sitzenden. Einen Augenblick lang ist von Sandobar in dem Nebel nichts zu erkennen. Dann ist die weiße Substanz verschwunden, und Ihr seht, dass Euer Freund zusammengebrochen ist.

Mit Ausnahme der Frau und zweier in Euch unbekannte Kultroben gekleidete Männer haben sich die Umstehenden zu Boden geworfen, als der Nebel auftauchte. Jetzt, als sie Sandobars Zustand bemerken, zeigen sie sich verwirrt, vielleicht gar besorgt. Jedenfalls eilen einige Personen zu dem Seefahrer, untersuchen ihn und scheinen dann die Menge zu beruhigen. Es sieht so aus, als sei Sandobar nichts Ernstes passiert. Nach einer Weile wird er - immer noch bewusstlos - auf einer Bahre zurück in das große Gebäude gebracht, aus dem er geholt worden ist. Anschließend zerstreut sich die Menge.

Das große Gebäude war der Palast der Malakilahis, und dorthin huschten nun auch die Freunde, sobald sich die erste Gelegenheit bot. Zunächst mussten sie von Versteck zu Versteck flitzen, bis allmählich Ruhe einkehrte. Später wagten sie es, die Räume des Palastes abzusuchen, fanden Sandobar aber nervenzerfetzend lange nicht.

Endlich aber gelang es Fensir und Vämpi doch. In einem Zimmer schlummerte Sandobar friedlich auf einem Bett - und ein junger Malakilahi (ein Wächter?) auf einem Stuhl neben ihm schlummerte auch. Der Jüngling wurde überwältigt, gefesselt und geknebelt. Sandobar wurde rausgeschleppt (er kam überhaupt nicht zu sich, stöhnte nur über die unsanfte Behandlung) - und nichts wie fort hier!

Die Gefährten hasteten die ganze Nacht durch die Wüste. Nur weg von dieser Oase! Erst am Morgen kam Sandobar, den sie auf ein Kamel gebunden hatten, wieder zu sich. Doch sie hatten ihn kaum auf seine Füße gestellt, da herrschte sie der Seefahrer mit seltsam veränderter Stimme an, sie sollten sich in den Staub vor ihm werfen. Er wäre Chemwaset - wo wären seine Priester!?!

"Chemwaset" war aber immer noch etwas taumelig auf den Beinen und wurde leicht von den Freunden überwältigt und erneut auf ihr Kamel gebunden (diesmal aber sorgfältiger). Das war ja eine schöne Bescherung! Sandobar hatte wohl irgendeine Gehirnwäsche mitgemacht - hoffentlich gab sich das wieder von selbst.

Und tatsächlich. Zwei Tage später war "Chemwaset" verschwunden und Sandobar wieder ganz normal (bis auf eine leichte göttliche Ausstrahlung). Er erzählte, dass die Malakilahis eigentlich ganz nett zu ihm gewesen wären und ihm ständig versichert hätten, er würde nun bald sein wahres Erbe antreten - und er hätte geglaubt, nun wirklich bald seine Mutter wiederzusehen. An "Chemwaset" konnte sich Sandobar aber überhaupt nicht erinnern. Seltsam. Seltsam war auch, dass er sich noch an folgende Worte erinnern konnte, die ihm einer der Priester der Malakilahis zugerant hatte:

Der Prinz der Winde findet den weitren Weg, wo stumme Zeugen vergangner Zeit versammelt, im Schutz der Krone des krallenbewehrten Königs der Lüfte.

Wo des Meerkönigs Einhorn dich hinführt, geh gen Morgen zu den hohen Alten mit weißen Häuptern, und suche Rat in der Stadt der Zwei.

Im Tal, wo im Frühjahr geflügelte Echsen tanzen, suche nach Dschandal, dem Roten, dem Ratgeber, mit dem einst ich Wissen von Menschen und Drachen tauschte.

Hmm. Wenn das kein Hinweis darauf war, doch in Djedosser nach dem Weiterweg zu suchen!? Seufzend kehrten die Gefährten also um: zurück zur Oase! Seltsam, dass sie niemand verfolgt hatte.

Wieder kamen die Freunde abends zu der verborgenen Oase. Ein Doppelgänger Sandobars hielt gerade eine Art Abendandacht - sehr seltsam! Die Malakilahis hatten vielleicht noch gar nicht bemerkt, dass Chemwaset (oder wer auch immer) verschwunden war.

Sobald in der Oase Ruhe eingekehrt war, schlichen sich die Abenteurer in den Tempel, um nun auch dieses Gebäude zu erforschen, und entdeckten schließlich eine Art Badewanne, an die sich Sandobar plötzlich erinnerte: er hatte geträumt, von einer seltsamen Steinstatue bereits schon einmal aus seinem Bett geholt und in eine solche Wanne gelegt worden zu sein.

Ehe die Freunde sich noch einen Reim auf diese Geschichte machen konnten, kam plötzlich die seltsame Steinstatue in den Tempel! Panik! Zum Glück für die Eindringlinge interessierte sich die Statue aber nur für die Badewanne, packte sie und trug sie aus dem Tempel, um sie schließlich im See der Oase zu versenken. Anschließend verschwand die Statue spurlos.

Seltsam. Seltsam. Seltsam.

Wo war nur das Amulett versteckt, das im Richtungsweiser des Windprinzen das nächste Ziel angeben würde? Plötzlich fiel den Freunden ein, dass sie eine Falkenstatue im Palast gesehen hatten - und richtig: dort war das gesuchte Amulett.

Jetzt nichts wie weg. Aber der Doppelgänger Sandobars sollte auch noch etwas abbekommen: die Freunde fanden das (gleiche) Zimmer, in dem er "schief", und zündeten eine *Feuerkugel*, ehe sie in dem entstehenden Tumult das Weite suchten.

Flucht! Obwohl die Freunde mit dem Schlimmsten rechneten, passierte ihnen seltsamerweise nichts - keine Verfolger, keine Hindernisse, gar nichts. Ein paar Tage später kamen sie wohlbehalten in Sadije an - und Sandobar wurde von einer ständig wachsenden Schar von "Jüngern" umzingelt, der er nur dank der Illusionsmagie Fensirs entgehen konnte. Schnell entflohen die Seefahrer und ließ sich zum Windprinz rudern.

Die Freunde suchten vor der Abfahrt aus Sadije natürlich noch Utba auf, um dessen Übersetzung entgegen zu nehmen:

"...und du weißt ja, mein lieber Sandobar, mit Feuer soll man nicht leichtfertig umgehen, gerade auf einem Segelschiff. Naja, um das Segel brauchst du dich jedenfalls nicht zu sorgen - aber frag nicht, wieviel Mühe das Feuerschild gekostet hat..."

...naja, den Richtungsweiser wirst du ja jetzt wohl schon kennen!? Vielleicht verstehst du ihn besser, wenn ich dir sage, dass seine Magie etwas mit dem "Wiederfinden von Dingen" zu tun hat. Doch egal, warum er funktioniert, Hauptsache, du weißt, wie du ihn bedienen musst..."

...die silberne Maske gehört übrigens keinem Toten! Mit ihr hast du ein drittes Auge, wenn du mal einen ordentlichen Überblick über das Geschehen nötig hast. Setze sie einfach mal auf und schließe die Augen, du wirst schon *sehen*..."

...die Seekarte ist ja nur in einem Punkt interessant, nicht wahr? Richtig geraten, mein Lieber, dieser Punkt hat mit unserem Stelldichein zu tun! Aber wunder dich nicht, wenn du dich nicht so genau darauf besinnen kannst - da wärest du nicht der erste, fürwahr - und warte, bis die Zeit und du reif sind..."

...sollte mal ein Unglück passieren, denk bitte rechtzeitig an die passenden Augen des fliegenden Fisches. Wäre schade, wenn ein dummes Leck dein schönes Schiff versenken würde - von dir mal ganz abgesehen, mein lieber Sandobar! Du brauchst beide Augen - das Schlüsselwort heißt "pümpel"...

...sicher bist du neugierig, was die Nebelflasche enthält. Sei vorsichtig damit! Sie enthält einen ersten Gruß von meiner Wohnstatt, und du weißt ja, mit Nebel ist nicht zu spaßen. Andererseits kann er auch ein willkommenes Versteck bieten - aber öffne den Verschluss wirklich nur kurz, wenn du nicht selbst in die Irre gehen willst...

...Sikanda ist ein Diener, der dich an die Sprache deines Vaters erinnern soll. Er hat ein einfaches Gemüt, also verlang nicht zuviel von ihm. Naja, du wirst schon was damit anfangen können...

...mein lieber Sohn, unter all den Dingen liegt mir eines besonders am Herzen, das Rad der Herrschaft über Wind und Wellen am Heck deines Schiffs. Die Blickrichtung der Herrschaftsfiguren bestimmt die Wirkung, und die sanft aussehen, wirken auch so. Geh vorsichtig mit den Figuren um, und achte gut auf sie...

...falls du Probleme mit Störchen hast: sprich deinen Namen laut aus und umarme den armen Vogel, und alles ist wieder gut. Stört dich die Rune auf der Bodenleiste, dann entferne sie, aber erst, wenn du wieder deinen Namen ausgesprochen hast - oder du bleibst dabei und machst den großen Spreizschritt...

...naja, einen echten Dschinn wollte ich dir nicht gleich zumuten - wer weiß, welche Späße dir sonst wieder einfallen würden! Du kennst ja die scharidischen Märchen. Und reib dich nicht an seiner Größe - das kleine Schlitzohr kann dir bestimmt auch aus einer Klemme helfen..."

Nun, hier war der Zeitpunkt der Trennung für die Freunde gekommen. Während Calyna, Duncan, Fensir, Hippodora, Murad und ShuiChiuChien Sandobar auf seiner weiteren Reise begleiten wollten (der Richtungsweiser zeigte deutlich nach Westen), hatten die anderen (Landratten) mittlerweile beschlossen, eine Karawane nach Kairawan zu begleiten. Die Gefährten beschlossen, sich eines Tages wieder in Meknesch zu treffen.

Auf See

Der Windprinz folgte erst einmal der scharidischen Küste und erreichte nach drei Tagen das Kap Rahat fil-Kulub ("Ruhe in den Herzen"). Sandobar ließ sich dort an Land rudern, um den Derwisch Afif es-Sulami zu besuchen, der ihm für die weitere Reise alles Gute wünschte und empfahl, den Geboten Ormutz allezeit zu folgen. Calyna war vom Rat des Einsiedlers, immer seinem Herzen zu folgen, so beeindruckt, dass sie in der folgenden Nacht die Kabine Sandobars aufsuchte, um ein religiöses Gespräch zu suchen. Der Seefahrer verstand die Situation aber ganz anders, und die Waldläuferin zog sich recht schnell wieder in ihr Nachtlager zurück. Pah, dann halt nicht!

Das Schiff nahm nun Kurs aufs offene Meer. Irgendwie schien die Mannschaft zu ahnen, dass das keine normale Schiffsreise war, denn sie war bedrückt und mürrisch wie selten. Und wirklich. Zuerst verfolgte das Schiff ein Dendan, ein riesiger Raubfisch [20m Länge, Grad 15], dem sie dank des Rads der Herrschaft über Wind und Wellen aber gut entkommen konnten.

Dann legte sich der Wind völlig. Und an Bord starben die Seeleute - nach dem Stich eines Skorpions. Das war ja genauso wie zu der Zeit, als sie den Windprinz zum ersten Mal betreten hatten - dieses Mal waren aber sie selbst die Opfer!

Viele Wachen wurden nun aufgestellt - unter Protest der Matrosen, die am liebsten nach Hause gesegelt wären. Doch der Täter wurde nicht geschnappt. Die Stimmung an Bord erreichte einen Tiefpunkt, und es sah schon bedrohlich nach einer Meuterei aus.

Eines Nachts hielt ShuiChiuChien gerade Wache, als er bemerkte, dass gerade eben das Rad der Herrschaft über Wind und Wellen spurlos verschwand, als ob es sich in Nichts auflösen würde. Beherzt stach der KanThai in das Nichts, das daraufhin über Bord zu stürzen schien. Hippodora sprang sofort hinterher, aber sie fand leider nichts (mit kleinem n). Hmm - was das nur gewesen war? Zu dumm, dass jetzt das magische Rad fort war, mit dem der Windprinz Wind und Wellen zu seinem Vorteil lenken konnte.

Sorry, Leute - hier gibt es keine Erklärung. Die Wege des Schicksals sind verschlungen...

Jedenfalls gab es in dieser Nacht keine weiteren Opfer der Skorpione zu beklagen - das war doch schon ein Lichtblick!

Doch schon am nächsten Morgen ereilte die Freunde der nächste Tiefschlag: Piraten kamen! Gleich mit drei Schiffen! Ob man sich da nicht besser gleich ergeben sollte? Die Freunde waren sich einig: Niemals! Und wehrten sich erbittert:

Sandobar öffnete die "Nebelflasche" des Windprinzen und sorgte so für eine schnell wachsende Nebelbank, in der schließlich nur noch die Umrisse der enterbereiteten Piratenschiffe zu sehen waren. Die Armbrustschützen legten das Deck des Windprinzen dennoch unter Dauerbeschuss, und die Freunde mussten von Deckung zu Deckung hechten, während die übrigen Seeleute, lauthals ihr Schicksal beklagend, unter Deck geflohen waren. Murad und Fensir attackierten die mittlerweile sehr nahe herangekommenen Schiffe mit Feuerbällen und setzten die gegnerischen Segel in Flammen - eine Taktik, die seltsamerweise auf der Gegenseite nicht funktionierte.

Hippodora und Sandobar aktivierten die Bronzestatue, die Ubothanna ihrem Sohn als Diener geschenkt hatte, und mit ruckartigen Bewegungen mühte sich der Koloss langsam die Stiegen zum Deck empor - letztlich kam er aber gar nicht mehr richtig zum Einsatz.

Fensir hatte mittlerweile im Nebel den Anführer der Piraten ausfindig gemacht, der mit unnatürlich lauter Stimme (Magie?) den anderen Booten seine Kommandos zurief, und es gelang ihm mit List und Tücke, eine *Feuerkugel* unerwartet aus dem Nebel auftauchen zu lassen, die allerdings wenig Schaden anrichtete.

Nun, bei aller Hektik und trotz der mutigen Anstrengungen - gegen die Übermacht schien letztlich doch nichts zu helfen. Oder etwa doch? Sandobar rief schließlich verzweifelt den kleinen Windwicht zu Hilfe, glaubte aber selbst nicht daran, die Piraten so länger aufhalten zu können. Doch weit gefehlt! Der kleine Kerl suchte zielstrebig den "Chef" der Piraten und machte ihn zum Opfer seiner Attacken. Es gelang ihm - nicht zuletzt zu seiner eigenen Überraschung -, den Anführer sogar so arg zu erschrecken, dass dieser lautstark den Rückzug anordnete! Die drei Schiffe verschwanden also im Nebel - und mit ihnen der Windwicht.

Unglaublich! Das war doch tatsächlich in letzter Minute noch mal gut gegangen! Erleichterung machte sich breit an Bord des Windprinzen, und allmählich kehrte auch bei der Mannschaft die ursprüngliche gute Laune wieder zurück. Keine Piraten? Es ging wieder aufwärts!

Nun ja. Fast wenigstens. Sie hatten fast schon Nihavand erreicht (der Richtungsweiser zeigte eindeutig in diese Richtung), als Sandobar einen Rückfall erlitt und wieder zu Chemwaset wurde. Bei Vollmond kam offensichtlich der meketische Gott in ihm durch! Also kreuzten die Freunde so lange vor der aranischen Küste, bis der Seefahrer wieder er selbst war.

Im Banne des Tarot

Endlich konnten der Windprinz in Nihavand festmachen. Ubothannas Anweisung zufolge sollten sie sich von hier aus nach Osten begeben. Sandobar besuchte zunächst die Kartenlegerin Maschani und ließ sich von ihr seine Zukunft vorhersagen.

Ihm schien wirklich Großes bevorzustehen: Maschani hatte für den Seefahrer aus ihrem Tarotblatt ausgerechnet alle große Arkana (also die besonderen Bildkarten) gezogen! Er stand offensichtlich unter dem Einfluss einer sehr starken magischen Macht.

Sandobar heuerte den jungen Schreiber Zarastes als ihren Führer und Dolmetscher an, und los ging es nach Osten, bis schließlich Ormudagan, die Stadt der Zweiheit, erreicht wurde. Hier konnte Sandobar sich übrigens endgültig von "Chemwaset" befreien lassen.

Hier erfuhren die Freunde, dass das Tal der Frühlingsechsen südlich der Stadt in einer menschenleeren Gebirgslandschaft liegen würde. Dort würden sich im Frühjahr die Drachen der Demawend-Berge versammeln, die den wahrhaft Würdigen sogar mit Rat und Tat helfen würden. Man könnte das Tal allerdings nur finden, wenn man vorher einen Pfad der Prüfungen erfolgreich zurückgelegt hätte. Auf diesen wiederum würde die Suchenden der "Hüter des Drachenfeuers" schicken, ein Einsiedler, der in einer Höhle an der Ostseite des Tacht Ascha lebte.

Noch ehe die Gefährten diese Spur weiterverfolgen konnten, wurden sie von den Stadtwachen angehalten und unverzüglich in den Palast Gayomars, des Statthalters von Ormudagan, gebracht. Fensir war die ganze Angelegenheit unheimlich - dank seiner Illusionskünste gelang es ihm, den Wachen zu entkommen und sich in einer Seitengasse zu verstecken. Als er später von den Erlebnissen seiner Freunde hörte, bereute er seinen Entschluss im Nachhinein.

Gayomar hatte die Fremden nämlich zu sich holen lassen, um sie damit zu beauftragen, den himmlischen Bewohnern der Gruft unter seinem Palast ein Speiseopfer darzubringen. Sein Wunsch war natürlich ein Befehl. Und Widerstand zwecklos.

Die Freunde fügten sich also. Die Aufgabe war auch schnell erfüllt, obwohl sich ihnen ein TschihMei in den Weg stellte. Natürlich zögerten die Freunde nur kurz, ehe sie die bei den Leichen anderer Grabräuber gefundenen goldenen Grabbeigaben (u.a. Sonnenamulette) in ihre eigenen Taschen steckten. Gayomar bedankte sich für den Dienst der Abenteurer ebenfalls mit „fürstlichen“ 20 GS - pro Nase!

Mit Hilfe eines ortskundigen Führers gelangten die Freunde problemlos zum Tacht Ascha, dem "Thron der Wahrhaftigkeit", und der Einsiedler schickte sie mit einem Rätselspruch auf die "Teststrecke". Sie mussten also fünf Silben erfahren, um den Zugang zum Tal der Frühlingsechsen zu finden.

Die erste Silbe erfuhren sie von der weißen Hexe Ahurani, die einen verborgenen Schrein der Amaschida bewachte (zusammen mit zwei Schedu, geflügelten Stieren mit bärtigen Männerköpfen). Diese Schedu griffen die Freunde zunächst unbarmherzig an, bis sie mit ihren kurzsichtigen Äuglein die Sonnenamulette erblickten, die die Abenteurer erst vor kurzem aus der Palastgruft "geborgen" hatten. Die Amulette waren Amaschida geweiht und wirkten zum Glück beruhigend auf die Schedu.

Ahurani führte die Gefährten zu einem unterirdischen Felsengang und erklärte ihnen den weiteren Weg:

Auf Eurer Suche müsst Ihr geradewegs tief in die Erde hinabsteigen. Sucht nach dem roten Löwen; seinen Schatz gibt er preis, wenn Ihr an die zweite Silbe rührt. Tauscht ihn gegen diesen Goldring aus. Geht weiter, und Ihr stoßt auf eine Leiter, die Euch ans Tageslicht zurückführt. Dort begegnet Ihr einem alten Mann, dem Ihr dieses Kästchen überreicht. Achtet darauf, was er beim Öffnen sagt: das erste Wort ist wieder eine der Silben, die Ihr sucht.

Von dort aus führt ein steiler Steig bergab; folgt ihm, bis Ihr außer Sichtweite des Alten seid. Dann reibt den Schatz des roten Löwen, sprecht die Silbe, die Ihr von ihm gelernt habt, laut aus und denkt an Euer Ziel. Dies führt Euch zu Eurer nächsten Aufgabe in einem Tal, wo Ihr einen Streit schlichten müsst. Als Dank erfüllen Euch die Weisen dieses Orts einen Wunsch: fragt nach einem Wort, das Euch weiterhilft, und Ihr erhaltet die nächste Silbe. Verlasst dann das Tal über die Schlucht, und geht etwa einen Tag lang in Richtung Norden, bis Ihr ein kleines Dorf erreicht. Ergründet dort das Geheimnis des Jägers Imras; Ihr habt ihn dann in der Hand, und er wird Euch bei der Suche nach der letzten Silbe helfen.

Wenn Ihr alle fünf Silben kennt, dann wisst Ihr auch, wo Eure Suche nach dem Zugang zum Tal der Frühlingsechsen endet. Noch eine Warnung auf den Weg: Denkt stets an Euer Ziel, und fürchtet den Augenschein!

Auf ihrem Weg durch einige mit Reichtümern überquellende Höhlen konnte ShuiChiuChien nicht widerstehen und wollte ein paar Diamanten mitnehmen. Die Strafe folgte sofort: er wurde versteinert! Und das unmittelbar vor einer fast senkrecht mehrere 100 Meter nach oben führenden Leiter! Die Freunde ließen die Statue ihres raffgierigen Kameraden erst einmal zurück, um den Weg weiter zu erkunden.

Die Leiter führte schließlich ins Freie, zu einer Höhle in der Steilwand eines Berges. Eine Tafel verkündete:

*"Hier lebt der Weiseste Mann der Welt.
Gonge und bringe dein Anliegen vor.
Seine Geheimnisse werden nicht billig verkauft.
Es ist gefährlich, ihm die Zeit zu stehlen."*

Diese Inschrift gab den Abenteurern viele Rätsel auf. Sollten sie jetzt erst den Kupferring reiben, den sie in den Höhlen in einem hohlen Kupferlöwen entdeckt hatten, oder erst mit dem Weisen Mann sprechen? Was hatte Ahurani nur gesagt? Eine lange Diskussion entwickelte sich. Letztlich gongte man den alten Mann doch heraus, der sich über ihr Geschenk (das Kästchen Ahuranis enthielt 10 große lupenreine Diamanten) mit den Worten bedankte: "An diesem kalten Anblick erfreut sich mein Auge!" Und dann fragte, ob er sich mit einem kleinen Gegendienst bedanken dürfte.

Natürlich durfte er. In einer mühseligen und langwierigen Seilaktion hievten die Gefährten die Statue ihres KanThai-Freundes nach oben - und der Alte stellte mit einem lässigen Fingerschnippen ShuiChiuChiens Gesundheit wieder vollständig her ("wenn es weiter nichts ist"). Dem Seefahrer fiel - buchstäblich - ein großer Stein vom Herzen.

Weiter ging es. Der Kupferring beschwor einen weißen Wirbelwind herauf, der die Abenteurer in das Tal der Yusch brachte. Die Yusch waren etwa 2.20m große Humanoide, deren völlig haarlose Haut flammend rot war; ihr Kopf wurde von einem auffälligen Knochenkamm und dicken Knochenwülsten über den Augen verunstaltet. An jeder Hand hatten sie sechs Finger.

Die Yusch stritten sich über ein Zahlenrätsel und freuten sich, dass ihre Besucher die Lösung wussten. Die Freunde waren auch klug genug, eine gefangene Berghexe nicht zu befreien - mit Ausnahme Duncans, der Mitleid mit der hübschen Frau hatte, und sich nur widerwillig von ihrem Anblick lösen konnte.

Die letzte Silbe erhielten die Freunde schließlich im Bergdorf Baridis, als sie einen der (verheirateten) Jäger beim heimlichen Liebesspiel mit einer Bergfee beobachteten. Die Lösung lautete "Anfang ist Ende" und brachte sie zurück an den Fuß des Tacht Ascha.

Tatsächlich führte der Weg in das gesuchte Tal der Frühlingsechsen direkt durch die Wohnhöhle des Einsiedlers! Der Felsengang endete in einem lieblichen Tal, in dessen Mitte ein schlanker hoher Turm zu sehen war, der keinerlei Eingänge hatte, nur ein paar Fenster hoch oben. Als sich die Freunde vorsichtig näherten, schauten zwei junge hübsche Frauen aus einem der Fenster heraus, winkten ihnen zu und warfen ihnen eine Strickleiter hinunter. Sie sollten nur schnell herauf kommen, dann könnte man es sich gemütlich machen.

Die Abenteurer waren misstrauisch. Selbst Duncan zögerte. Zwei hübsche Frauen hier im Tal der Drachen? Hier stimmte doch etwas nicht. Die holden Damen riefen ihnen zu, sie würden hier von dem Drachen Dschandal festgehalten und müssten ihm dienen, aber bis auf die Einsamkeit ginge es ihnen eigentlich recht gut. Dschandal wäre auch fort und käme erst in einer Woche wieder - sie sollten also ruhig raufkommen!

Sandobar leuchtete das ein. Eine Gelegenheit war eine Gelegenheit, oder? Die Mädels waren gut drauf und vermutlich für jeden Spaß zu haben - was wollte ein Mann noch mehr? Mit Dschandal konnte man immer noch reden, nicht wahr? Er hielt jedenfalls die Vorsicht seiner Begleiter für übertrieben und musste schon fast mit Gewalt daran gehindert werden, die Strickleiter zu erklimmen. Ein klitzekleines Küsschen hätte doch noch niemals geschadet!

Nach einigem Hin und Her kletterten die Freunde dann doch in den Turm, passten aber ganz genau auf, was Sandobar machte. Der Seefahrer küsste (!) galant die Hände der beiden Damen und unterhielt sich mit ihnen überraschend respektvoll. Ja, Sandobar war ein vielseitiger Bursche!

Und er blieb standhaft, als die Damen plötzlich aus einem Nebenzimmer erschreckt riefen, dass Dschandal nun doch schon heimgekehrt wäre. Was sollte er auch machen? Schließlich war er im Auftrag seiner Mutter hier. Und er hatte recht gehandelt: eine der beiden Frauen war in Wirklichkeit der Rote Drache Dschandal höchstpersönlich!

Der Drachenfürst lebte als einziger seiner Art das ganze Jahr in diesem Tal. Es begann nun die Stunde der Erklärungen und Erzählungen, und Dschandal konnte Sandobar auch etwas über seine Mutter berichten:

Die Erzählungen von einer abgeschiedenen Insel im Meer der Fünf Winde, der Nebelinsel, auf der die Grauen Meister von Valian den Krieg der Magier überlebt haben, hält man zwar überall für Märchen. Sie sind aber wahr! Die mächtigen Erben der Seemeister legen aber Wert auf ihre Ruhe und halten ihre Existenz daher für geheim. Sie mischen sich aber manchmal inkognito unter die Menschen, um z.B. als Vorsteher von Magiergilden oder als Berater von Fürsten einem neuen Erstarken der dunklen Mächte vorzubeugen. Dabei heiraten sie auch normale Menschen, die sie aber nach einigen Jahren wieder verlassen müssen, denn ihre eigene extreme Langlebigkeit gestattet nur Ehen mit kurzer Dauer. Kinder aus solchen Verbindungen werden von dem normalen Partner aufgezogen, sind aber Anwärter für die Gemeinschaft der Grauen Meister. Sobald sie ein gewisses Alter erreicht haben, nimmt ihr zaubermächtiger Elternteil Kontakt mit ihnen auf und lässt sie eine Reihe von Prüfungen bestehen, in denen sie Mut, Schläue und Charakterstärke beweisen müssen. Wer diese Prüfungen besteht, der erhält Zugang zur Nebelinsel. Wie Sandobar sich jetzt wohl denken kann, ist seine Mutter

Ubothanna eine Graue Meisterin, und er kann nun in die Fußstapfen dieses mächtigen Volkes von Zauberern treten.

Dschandal hatte aber auch eine Botschaft an die "Drachenkämpferin" in Sandobars Begleitung - er meinte damit Hippodora. Dschandal hatte nämlich von Culsu geträumt, die ihn um einen Flug zu den Meru-Bergen gebeten hatte. Dort hatte ihn seine Reiterin aufgefordert, einen gemütlichen Rastplatz zu suchen, und er war vor einer einladenden Höhle gelandet. Culsu war in diese Höhle hineingegangen und stand dort vor ihrem ehemaligen Bewohner, einem riesigen schwarzen Drachen, der sein Maul noch in der Todesstarre gefährlich aufgerissen hatte. Als ihn die Göttin berührte, zerfiel er zu Staub. Und Culsu sprach zu Dschandal: *"Mein guter Kaiserdrache, nicht nur die Graue braucht deine Hilfe, sondern auch ich. Sei also mein Bote, und richte der Drachenkämpferin im Gefolge ihres Sohnes aus, was du soeben gesehen hast. Ihr Versprechen mir gegenüber ist damit auch so erfüllt - und ich bin zufrieden."*

Tief bewegt vernahm Hippodora diese Worte. Culsu persönlich hatte sich an sie gewandt! Und ihr Versprechen, das sie einst in Rawindra gegeben hatte, war nun erfüllt - der schwarze Drache war tot!

Der Rest ist schnell erzählt. Dschandal flog die Abenteurer zur Nebelinsel! Ubothanna erwartete schon ihren Sohn! Ruhe und Frieden und Luxus aller Art für die Gefährten! Süßes Nichtstun. Ach ja.

Zu dumm, dass sich die Freunde später überhaupt nicht mehr an diese Nebelinsel erinnern konnten. Aber hier beginnt schon die nächste Geschichte.