

D.11 Schwarzbart

Frank Heller, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF Stelzenberg 2015

Copyright © 2017 by Harald Popp.

Von Aran nach Corua

Im Kranichmond des Jahres 2406 nL fuhren die Agenten des Seekönigs nach Candranor – und zwar ohne Karim, der sich in die Obhut der aranischen Kirche begeben hatte, um ein Ordenskrieger Ormutz zu werden, ein echter Sonnengreif eben. Ein passendes Schiff hatte sich so problemlos und schnell finden lassen, als ob sämtliche aranischen Behörden ein großes Interesse gehabt hätten, die ausländischen Schnüffler – äh, Ermittler – baldmöglichst loszuwerden.

Über ihren Aufenthalt in Candranor wies die Erinnerung der Agenten bedauerliche Lücken auf. Jawohl, sie waren im Hauptquartier des königlichen Geheimdiensts gewesen, aber blöderweise wollte ihnen einfach nicht einfallen, was sie dort wirklich gemacht hatten – irgendwelche Trainingsprogramme vermutlich, und eine Beförderung schien es „irgendwie“ auch gegeben zu haben. Außerdem hatte „irgendwer“ ihre Ausrüstung durchsucht und sämtliche Artefakte fein säuberlich beschriftet.

Alle Agenten des Gehobenen Dienstes besaßen jetzt einen goldenen *Ohrring der Zwiesprache* mit einem eingravierten halben Orobor sowie eine kleine gepolsterte Schatulle, die mit dem eigenen Namen beschriftet war. Sie enthielt eine mit 4 Einheiten gefüllte Mehrwegspritze. Die Agenten wussten, dass dieses *Notfallbesteck* helfen konnte, ihren Einsatz erfolgreich zu Ende zu bringen, allerdings mit mehr oder weniger deutlichen Spätfolgen für ihre körperliche oder geistige Gesundheit.

Später hatte man das ganze Team auf ein Schiff gebracht, das sie in die Küstenstaaten gefahren hatte; unterwegs konnten die Agenten ihre neue Kollegin ein wenig besser kennenlernen. Sundari hatte vor einigen Jahren in Alba mit Saltor herumgetändelt, ehe sich ihre Wege getrennt hatten. Die aus Rawindra stammende schlanke Seefahrerin hatte eine unglaublich positive Ausstrahlung; sie war blitzgescheit, reaktionsschnell und körperlich robust. Ihre größte Schwäche war ihre Unbesonnenheit, aber sie hatte dennoch die Aufnahmeprüfungen für den Einfachen Dienst bestanden und die Erlaubnis erhalten, sich der Eingreiftruppe West 007 anzuschließen.

So waren die Agenten schließlich im Fee-Mond des Jahres 2407 nL nach Estoleo gekommen, also in die Hauptstadt Coruas. Hier sollten sie auf ihren Einsatzbefehl warten, den ihnen der Geheimdienst „auf dem üblichen Nachrichtenweg“ zukommen lassen wollte.

Estoleo

Die Agenten hatten ihr Dienstquartier in der Taverne *Lomo de Corzo*; sie waren nämlich „offiziell“ Handlungsreisende im Dienst des Seekönigs, die auf der Suche nach neuen lohnenden Geschäftsbeziehungen zwischen Valian und den Küstenstaaten waren. Der Wirt Paeljo rechnete die Ausgaben für seine „Hausgäste“ direkt mit dem Seekönig ab.

Eines schönen Mittags stürmte ein bärtiger Teppichhändler in den Außenbereich der Taverne, der von einer Gruppe betrunkenen Seeleute verfolgt wurde. Der Flüchtende prallte mit Paeljo zusammen, der gerade dabei gewesen war, die Tagessuppe aufzutragen, und rutschte unter den Tisch der Agenten. Er flehte sie um Hilfe an – und PaiMuDan setzte ihm flink ihre Tarnkappe auf (und hielt natürlich anschließend seine Hand sehr fest).

Die Seeleute hatten den Teppichhändler verfolgt, um sich die Belohnung zu verdienen, die Coronel Don Jugio da Marancha für die Ergreifung eines Piraten (tot oder lebendig) ausgelobt hatte, der sich nicht nur „Schwarzbart“ nannte, sondern auch einen schwarzen Vollbart besaß. Man musste schon schwer betrunken sein, um auf die Idee zu kommen, dass irgendein Schwarzbärtiger der Gesuchte sein könnte – ok, diese Seeleute waren das tatsächlich. Nachdem sie verblüfft festgestellt hatten, dass sich ihr Opfer in Luft aufgelöst hatte, schwankten sie weiter.

Heru, NyoSan und Pinos brachten den scharidischen Händler (Ahmed ben Dahmar) heim zu seiner Familie – und sahen dabei einen der albernen Steckbriefe, der 2000 GS für die Ergreifung eines Mannes bot, der „an seinem schwarzen Vollbart eindeutig erkennbar wäre“. Ahmed erzählte, dass die Barbieri der Stadt seither im Dauereinsatz wären, um schwarze Vollbärte zu entfernen. Die Agenten schüttelten staunend ihre Köpfe. Dieser Coronel musste wohl auch irgendwelche Drogen nehmen, um so einen Schmarrn zu verteilen.

Da sie nichts Besseres zu tun hatten, spazierten die Agenten am Nachmittag zur Zitadelle und unterhielten sich mit Fartegas, dem Sekretär der Kanzlei für Handel und Verkehr, der gerade ebenfalls nichts Besseres zu tun hatte und den fremden Besuchern gern Auskunft gab. Fartegas hielt diese Steckbriefe (übrigens ebenso wie Coronel Don Jugio) für ein Ergebnis planloser Hektik, weil es ja wirklich ein extremes Glück sein würde, ausgerechnet hier in der Stadt diesen Piraten anzutreffen, selbst wenn man ihm unterstellen würde, dass er sich seinen Bart nicht so einfach abrasieren würde, um sein „Markenzeichen“ nicht zu verlieren. Der Vizekönig wollte aber Taten sehen – und diese lächerlichen Steckbriefe wären eben etwas Konkretes.

Dieser Schwarzbart hatte in den letzten 12 Monaten schon insgesamt 15 Schiffe aufgebracht, darunter fünf aus Estoleo, die alle das Eigentum des Kaufmanns Entios Entreros gewesen waren, der das coruische Monopol auf den Import nahuatlanischer Waren besaß. Der naheliegende Verdacht, dass Schwarzbart durch eine undichte Stelle der Hafenmeisterei über die jeweiligen Schiffsrouten und -ladungen informiert worden war, hatte sich bisher nicht erhärten lassen.

Don Jugio wollte Schwarzbart eigentlich nach Estoleo locken, um ihn an Land zu schnappen. Hierzu hatte er bereits mit Hilfe der stadtbekanntesten (und dank einer inoffiziellen Abgabe geduldeten) Schmuggler einen Kontakt zu den Piraten aufgebaut. Um eine lukrative Abnahme gewisser wertvoller „Fundstücke“ zu besprechen, war Schwarzbart zu einer geheimen Besprechung im Schmugglernest eingeladen worden. Irgendwer hatte aber den Piraten gewarnt, und die Sache war geplatzt.

Die Agenten hatten die Hafenmeisterei ebenfalls im Verdacht und verbrachten den heißen Nachmittag in einer benachbarten Kneipe bei kühlen Getränken, ohne viel zu erfahren. Für eine direktere „Durchsuchung“ fehlte ihnen der Ansatzpunkt, und zu einer genaueren Überprüfung des Personals fehlte ihnen die Lust.

PaiMuDan erinnerte sich an ihre vergangenen Winterpausentage im fernen Clanngadarn und ihre freundschaftlichen Beziehungen zu einigen Händlern aus den Küstenstaaten; der Name Entreros war ihr tatsächlich bekannt! Sie schickte einen Brief zum Landhaus des Kaufmanns und teilte „ihrem lieben Entios“ darin mit, dass sie in der Stadt und über ein Wiedersehen sehr erfreut wäre. Und sie erhielt prompt eine Einladung, den Kaufmann (zusammen mit ihren Freunden) noch am gleichen Abend zu besuchen; eine sechsspännige Kutsche (mit eingebauter Bar und hübscher weiblicher Bedienung) wartete schon in der Nähe ihrer Herberge darauf, sie zu seinem Landhaus zu bringen.

Abends trafen die Agenten dort Coronel Don Jugio, der äußerst schlecht gelaunt war, weil sein hübscher Plan, dem Piraten in Estoleo eine Falle zu stellen, gerade geplatzt war. Er hatte mit dem Kaufmann bereits Plan B besprochen und teilte den Agenten mit, dass der Seekönig nicht erfreut wäre, wenn sich seine Schokolade verteuern würde – und dieser Ausspruch sorgte bei den Agenten dafür, dass ihnen plötzlich sonnenklar wurde, dass hier soeben ihr Einsatz verlangt worden war!

Plan B bestand darin, auf einer Dreimastkaracke namens *Stolz von Estoleo* durchs Meer zu segeln, auf der üblichen Schiffsroute nach Nahuatlan, und darauf zu warten, von Schwarzbart überfallen zu werden. Wobei das Schiff freilich nicht das große fette schwache Handelsschiff war, nach dem es aussah, sondern ein großes fettes Handelsschiff mit einer kampfstarken Besatzung und neuartigen Schnellfeuerballisten! Die Chancen standen deshalb gut, die Piraten bei so einem Überfall auszuschalten.

Die Agenten erklärten sich einverstanden, dieses Unternehmen als weitgereiste Experten für unerwartete Probleme aller Art zu begleiten.

Auf der *Stolz von Estoleo*

Coronel Don Jugio war wohl nicht die einzige Persönlichkeit in Estoleo, die dank heimlichen Drogenkonsums ihren Verstand verloren hatte. Das dachten sich zumindest die Agenten, als sie vereinbarungsgemäß ihr Quartier an Bord des „in aller Heimlichkeit“ umgebauten Schiffes bezogen hatten. Die Besatzung (über 130 Leute!) war eindrucksvoll groß, und tatsächlich gehörten dazu etwa 20 Soldaten als Ballista-Spezialisten – aber ein Großteil der „Kämpfer“ waren Söldner aus der untersten sozialen Schicht der Küstenstaaten. Das waren eher Bewerber für einen künftigen Lebensunterhalt als Pirat!

Außerdem verabschiedete am frühen Morgen des 1. Hirsch der Vizekönig höchstpersönlich mit großem Prunk (u.a. in Begleitung einer Prachteskorte von 20 Reitern) das Auslaufen des geheimen (!) Piratenjägers – die Agenten kämpften schon im Hafen mit heftiger Übelkeit angesichts dieses völlig absurden Schmarrns. Hatte man in Corua denn völlig den Verstand verloren? Es sah ganz danach aus.

Im Frachtraum mit dem Abschaum des Landes eingepfercht, verspürten die Agenten nicht den Hauch einer Lust, sich um den üblichen Alltagskram an Bord zu kümmern. Sie gingen dem Gesindel und den Seeleuten aus dem Weg und haderten mit ihrem Los als Gehilfen des Seekönigs, das sie in diese Lage gebracht hatte. Hoffentlich hatten die Götter Mitleid und sorgten bald für eine interessante Abwechslung!

Nach 20 Tagen passierte der erste Piraten-Überfall. Nein, das war keine interessante Abwechslung. Das Schiff hatte genügend Kämpfer – kein Grund für die Agenten, ihr eigenes Leben aufs Spiel zu setzen. Die drei Frauen (NyoSan, PaiMuDan und Sundari) gingen den Nahkämpfen aus dem Weg und sahen abwartend zu, was passieren würde (die Piraten waren in der Minderzahl und mussten diesen Kampf verlieren). Cerileas beschwor einen *Schutzgeist* herbei und verhielt sich ebenfalls abwartend. Die Fernkämpfer (Bolso, Heru und Saltor) feuerten eher lustlos auf die Piraten, und Pinos sorgte auf magische Weise für Verwirrung.

Die überlebenden Piraten wurden auf ihrem Schiff festgebunden, ehe es versenkt wurde. Sie hatten gestanden, zu Schwarzbart zu gehören.

An Bord des „Handelsschiffes“ kehrte wieder der gefürchtete Alltag ein – aber nur für ein oder zwei Tage, dann machte tatsächlich Schwarzbart persönlich mit seiner *Roten Braut* Jagd auf die *Stolz von Estoleo*. Irgendetwas schien ihn aber plötzlich zu warnen (sollte vielleicht die tolle Geheimhaltung in Estoleo nicht 100% funktioniert haben?), und er drehte ab und ergriff die Flucht. Die *Stolz von Estoleo* nahm die Verfolgung auf.

Zufällig zog ein gewaltiger Sturm auf. Während die *Rote Braut* in dem Chaos aus Wellen und Wind entkam, ging die *Stolz von Estoleo* unter. PaiMuDan hatte kurz vorher mit einem beherzten Griff die Nothunspriesterin Algianna Lopezza vor dem tödlichen Sturz ins Meer gerettet, aber letztlich mussten sich alle Passagiere freiwillig oder unfreiwillig den tosenden Fluten anvertrauen.

Auf der Insel der Kannibalen

Anders als die übrige Besatzung der *Stolz von Estoleo* kamen die Agenten bei diesem Sturm nicht ums Leben – zumindest nicht alle von ihnen. Zusammen mit Algianna gelang es schließlich auch Pinos und Sundari, zum Sandstrand einer Insel zu schwimmen. Andere mussten mehr (PaiMuDan) oder weniger (Heru, NyoSan und Saltor) Salzwasser schlucken und wurden mehr tot als lebendig an den Strand gespült. Bolso und Cerileas waren dagegen ein Opfer der Wellen geworden – fast! Denn wundersamerweise wurde Cerileas von einem Delfin an Land geschoben – und an seiner Flosse hatte sich ein Seil verfangen, an dem der leblose Bolso hing. Algiannas Gebete waren erhört worden, Nothuns sei Dank! [Und hier sieht man wieder, dass es für Abenteurer strategisch wichtig ist, gute Werke für Personen mit einem gut gefüllten Konto Göttlicher Gnade zu tun.]

Die Agenten hatten noch Teile ihrer Ausrüstung dabei – der Rest war verlorengegangen oder befand sich im Wrack der *Stolz von Estoleo*, das am Riff vor dem Strand festhing.

Nachdem sie wieder etwas zu Kräften gekommen waren, bauten sich die Agenten ein Hilfsfloß, ohne es sofort zu benutzen. Sie schlugen ihr behelfsmäßiges Lager ein Stück westlich des Strandes in den sandigen Hügeln auf und holten sich Trinkwasser aus einem Bach, der hier aus den urwaldbedeckten Abhängen ins Meer strömte.

Am nächsten Morgen hatten sich bereits einige riesige Strandkrabben über die angespülten Leichen am Strand hergemacht. Algianna hätte die Toten zwar am liebsten ordnungsgemäß in der See bestattet, aber sie sah freilich ein, dass die Überlebenden lieber nicht ihr Leben im Kampf gegen die fast 2m großen gepanzerten Bestien riskieren wollten. Und nach Wertsachen durchsucht hatten sie die Leichen ja schon am Abend vorher.

Heru und Cerileas paddelten mit Sundari auf dem Floß zum Wrack. Sundari tauchte dort das Gepäck der Agenten aus den Trümmern des Schiffes herauf. Jetzt hatten die Agenten die notwendigen Werkzeuge und Hilfsmittel, um sich ein besseres Lager zu bauen und die Versorgung mit Frischwasser und Lebensmitteln zu organisieren.

Am Nachmittag unternahmen zwei Agenten einen kleinen Ausflug in die südlichen Hügel. Sie erklommen die höchste (kahle) Erhebung und sahen von dort, dass weiter im Süden ein rauchender Vulkan aus der urwaldbedeckten Insel aufragte. Außerdem stand hier ein Pfahl, der aus einem Baumstamm mit dem aufgenagelten Holzkopf einer weiblichen Galionsfigur bestand. Die Augen der Figur blickten in die gleiche (nordöstliche) Richtung, in die der ganze Stamm geneigt war.

Am folgenden Tag machten sich die Gestrandeten nach Süden auf, um die Insel zu erkunden – und stießen schon beim ersten Hügel auf eine Gruppe schwarzhäutiger kleinwüchsiger Krieger, die mit Speeren und Keulen aus Knochen und Holz bewaffnet waren und nur bunte Lendenschurze trugen. Die Männer vom Stamm der kannibalischen Iquabana warteten gespannt ab, was die Weißen tun würden:

Sie schnatterten unverständliches Zeug.

Sie fuchtelten sinnlos mit den Armen.

Schließlich legten sie trockenen Schiffszwieback und ein Seil als Gaben auf den Boden!

Ganz offensichtlich hatte das Meer ein paar Schwächlinge an Land gespült, die sich den Iquabana zu Füßen werfen wollten. Sie schienen sich weder auf ihre Muskeln noch auf die Hilfe der verborgenen Waldgeister verlassen zu können.

Die Iquabana zogen sich in den Urwald zurück. Sie wollten umgehend ihren Häuptling (in ihrem Dorf in Nähe des Vulkans) informieren, dass es eine Abwechslung für ihren Speiseplan geben würde.

Benahe wären die Agenten selbst zum Häuptling marschiert, aber als sie einige in einer Linie aufgestellte Stämme mit aufgesteckten Totenschädeln erreicht hatten, beschlossen sie, diese Grenzmarkierung zu respektieren und zu ihrem Lager in der Nähe des Nordstrands zurückzukehren. Eine gute Entscheidung! Die Markierung stammte noch vom vorherigen Schiffsbrüchigen, Kapitän Mordrain, der mit den Iquabana eine Art Waffenstillstand vereinbart hatte, demzufolge er nicht deren Gebiet im Süden und jene nicht sein Gebiet im Norden betreten würden.

Am nächsten Tag verlegten die Gestrandeten ihr Lager vom Strand der verwesenden Leichen weg in die nordöstlichen Hügel. Sie betrachteten danach erneut den seltsamen Pfahl und beschlossen, am nächsten Tag die Insel in der angezeigten Richtung gründlich zu erforschen.

Eine gute Idee! Denn sie fanden dort in den Klippen der Steilküste die Höhle des letzten Schiffbrüchigen. Der albische Kapitän Mordrain MacCeata hatte hier seinen Unterschlupf gehabt. Sein altes „Logbuch“ war noch gut erhalten und verriet den Agenten dank Pinos Lesekünsten nicht nur, dass Mordrain letztlich am Biss einer Giftschlange gestorben war (sein Skelett lag ebenfalls in der Höhle), sondern auch, dass er im Jahr 2400 nL nach einem Sturm als einziger Überlebender auf dieser Insel gestrandet war. Nach diesem Unglück war seine Expedition zum sagenhaften Celastia leider gescheitert.

Bolso wusste, dass Celastia der Legende nach eine Insel war, die schon vor Jahrtausenden im Meer versunken war. Dort hatte einst ein mächtiges und reiches Volk geherrscht, das in seiner blinden Überheblichkeit schließlich die Götter selbst verspottet hatte. Diese hatten sich das natürlich nicht gefallen lassen und die gesamte Zivilisation mitsamt ihrer dummen Insel im Meer versenkt. Aber weil ihnen das noch zu wenig Strafe gewesen war, hatten sie es so eingerichtet, dass sich die Insel zu bestimmten Zeiten wieder aus dem Meer erheben musste, um sämtliche ihrer möglicherweise nicht vollständig verstorbenen Bewohner kurzzeitig wieder an ihre sorglose Dämlichkeit von damals zu erinnern, nur um sie dann erneut zu vernichten.

Von diesem Drama einmal abgesehen, bot die göttliche Bestrafung dem kundigen Seefahrer natürlich die Chance, zur richtigen Zeit am richtigen Ort Celastia betreten zu können, um ein paar der sagenhaften Schätze zu bergen, die sich dort noch immer befinden sollten. Mordrain schrieb in seinem Logbuch etwas von einer alten Seekarte, die angeblich einer seiner Passagiere, ein Zauberer, unter vielen Gefahren in einer geheimen Bibliothek von Thalassa gefunden hatte. Diese Karte hatte Celastias Position verzeichnet sowie die Himmelskonstellation, bei der die Insel aus dem Meer auftauchen würde.

Leider lag die Karte nicht in Mordrains Höhle. Die letzte Seite seines Logbuchs enthielt allerdings ein seltsames Rätsel, das auf das Versteck dieser Karte hindeuten sollte.

Kaum war ein weiterer Tag vergangen, an dem die Insulaner ihr Lager in Mordrains Höhle verlegten, fanden sie schließlich dieses Versteck und die alte Seekarte. Dabei stellte sich zur Überraschung fast aller Beteiligten nicht nur heraus, dass Algianna Seekarten lesen konnte, sondern auch, dass Cerileas (jetzt ein Ordenskrieger Larans) als junger Mann auf den Schiffen seiner valianischen Kaufmannsfamilie das Kapitänspatent erworben hatte.

Aus der Karte ergab sich, dass Celastia im Südwesten einer Gruppe von zahlreichen Inselchen lag. Und die Sternkonstellation musste eigentlich am 4. Drachen des Jahres 2407 nL eintreten – und heute war bereits der 1. Drache! Es sah also ganz so aus, als ob die Insulaner diesen Termin nicht wahrnehmen konnten.

Piraten!

Am Nachmittag konnten die Insulaner aus der Ferne beobachten, wie die *Rote Braut* draußen vor dem Riff des Nordstrands vor Anker ging. Schwarzbart kam auf die Insel! Sie sahen zu, wie ein Boot zwischen Land und Schiff hin und her ruderte und nach und nach immer mehr Piraten zum Strand brachte. Die (etwa 70) Seeräuber füllten nicht nur ihre Trinkwasservorräte auf, sie transportierten auch einige Fässchen Rum und Wein an Land und trafen offenkundig Vorbereitungen für ein großes Gelage; Jäger durchstreiften die benachbarten Hügel, und andere Piraten sammelten Holz für ein großes Lagerfeuer oder bereiteten Grillstellen vor.

Bei den Agenten reifte der Plan, den ahnungslosen Piraten das Schiff zu klauen! Cerileas meinte, dies würde nur dann klappen, wenn er mindestens sechs Helfer haben würde. Nun ja – die Agenten waren ja sogar zu acht und hatten außerdem noch eine Nothunspriesterin dabei. Vom seefahrerischen Standpunkt aus betrachtet, könnte dieses Vorhaben also tatsächlich gelingen.

Erst in den frühen Morgenstunden schlichen sich die Insulaner zum Strandlager der Piraten; wie erhofft, waren alle vier Wachen (je zwei im Westen und Osten des Lagers) eingeschlafen. So gelang es ihnen tatsächlich, mit dem (überevollen) Boot zur *Roten Braut* zu rudern. Sie überwältigten die drei an Deck befindlichen Piraten, die ihren Wachdienst sowieso ignoriert und ebenfalls gezecht hatten. Heru erstach einen von ihnen, ehe er Alarm rufen konnte – und NyoSan tötete die beiden anderen Seeräuber, obwohl diese bereits durch einen Schlafzauber ausgeschaltet waren, und obwohl sie Cerileas (in seiner Eigenschaft als Ordenskrieger Larans, nicht als künftiger Kapitän des Schiffes) vor diesem gotteslästerlichen Akt gewarnt hatte [die Schattenkriegerin löschte dadurch ihr (geringes) Konto an gesammelten GG-Punkten].

Die anderen drei Piraten unter Deck ergaben sich schlaftrunken/verkatert und wurden eingesperrt. Die frischgebackenen Seeleute zogen gemäß Anweisung ihres Kapitäns das Boot hoch, lichteten den Anker und legten in der Morgendämmerung ab – alle (einschließlich der

Nothuns-Priesterin) mit einem schadenfrohen Grinsen. Schwarzbart und seine Piraten würden den kommenden Morgen nicht so schnell vergessen! Sollten die sich doch mit den heimischen Kannibalen herumschlagen!

Dank der alten Seekarte, Algiannas Navigationshilfe und Cerileas erfolgreicher Ausübung seiner Kenntnisse in Schiffsführung gelang es den Schein-Piraten, mit der *Roten Braut* den Ort anzusteuern, an dem sich Celastia befinden sollte. Unterwegs setzten sie die drei überwältigten Seeräuber auf einer kleinen Insel aus.

Celastia

Am Mittag des 4. Drachen fuhr die *Rote Braut* durch eine mächtige Nebelbank und erreichte die Insel Celastia, die offenbar tatsächlich an der bezeichneten Stelle aus dem Meer aufgetaucht war! Das Schiff legte am Hafen einer wohlhabenden ausgedehnten Stadt an, die von einer fröhlichen Bevölkerung bewohnt wurde, die emsig ihren alltäglichen Arbeiten nachging. Von einer Untergangsstimmung keine Spur!

Die Sprache der Celastianer war freilich unverständlich für die Agenten, aber sie wollten sich sowieso nicht länger mit den bedauernswerten Opfern der göttlichen Bestrafung Otuns (Nothuns?) unterhalten, sondern vielmehr das Zentrum der Stadt ansteuern, das sich im Inneren eines kreisförmigen Talkessels befand. Ein breiter Tunnel durch die ringförmige Bergkette, die wie die Wand eines Kraters wirkte, führte ins Zentrum, aber vom Hafen war es ein ziemlich weiter Weg durch die Außenbezirke der Stadt bis dorthin.

Die Agenten waren noch zum Tunnel unterwegs, als plötzlich Nebelschwaden vom Meer her ins Zentrum gesaugt wurden und dort verschwanden. Und kaum waren die Schwaden verzogen, war die gesamte Bevölkerung verschwunden und die Umgebung wirkte so, als ob sich die Insel wirklich vor kurzem erst vom Meeresgrund erhoben hatte.



So richtig konnten die Agenten diesen Wechsel von der Vergangenheit in die Gegenwart gar nicht bestaunen, da sie von einer riesigen Meeresspannerspinne angegriffen wurden, die die Zweibeiner für Futter hielt. Mit vereinten Kräften konnten sie den Gegner töten.

Bei ihrem Weiterweg ins Stadtzentrum merkten sie, dass der Nebel im Stundentakt aus dem Zentrum herauskam oder dorthin wieder verschwand und dabei jedes Mal die Zeitzone zwischen einst und heute umschaltete. Es fiel den Agenten deshalb auch nicht weiter schwer, in den streng bewachten Stadtpalast im Zentrum einzudringen – sie mussten einfach nur warten, bis sie sich in der Gegenwart befanden, schon konnten sie ungehindert durch das Tor hineinspazieren.

Ein ständiges Stöhnen, das im Palast zu hören war, lockte die Agenten hinab in den Keller des Palastes und über eine Treppe tiefer in unterirdische Gänge hinein, die sie schließlich zu einer Lavaspalte führten, die von einer schmalen Steinbrücke überspannt wurde. Beim Überqueren der Brücke war es ihnen so, als ob sie eine unsichtbare Membran durchschritten hätten – und tatsächlich waren Bolso, NyoSan und Algianna plötzlich spurlos verschwunden!

Die Götter des Spiels hatten die Drei auf die *Rote Braut* versetzt. Sie nahmen den Wink des Schicksals an und warteten auf dem Schiff auf die Rückkehr ihrer Freunde.

Die Steinbrücke stürzte hinter ihnen in die Lavaspalte. Jetzt gab es nur noch den Weg vorwärts, der sich bald darauf gabelte. Die Agenten folgten dem Stöhnen, das aus dem linken Gang kam.

Aus dem rechten Gang war nichts zu hören. Die sagenhaften Schätze Celastias konnten nämlich nicht stöhnen. Künstlerpech! Knapp vorbei ist halt auch daneben...

Der linke Gang führte in ein äußerst weitläufiges natürliches Höhlensystem. Als die Agenten platschende Schritte hörten, die in der Dunkelheit (von allen Seiten) auf sie zukamen, stellten sie sich ringförmig auf und nahmen Pinos, ihren Hexer, in die Mitte, um in Kampf- und Zauberformation ihre Gegner zu erwarten. Das stellte sich als beinahe tödlicher Fehler heraus, da sich die sechs untoten Wasserleichen, mit denen sie es kurz darauf zu tun bekamen, als knallharte Angreifer erwiesen. Echte Elite-Zombies eben!



Pinos konnte zwar mit *Zauberhand* einen der Zombies vorübergehend ausschalten, aber als der Schutzring seiner Freunde dem Druck der Angreifer nicht mehr standhalten konnte, musste der Hexer seine Zaubereien einstellen und entweder kämpfen oder fliehen. Er entschied sich zur Flucht – und das stellte sich überraschend als strategische Meisterleistung heraus, weil ihm zwei Zombies langsam hinterherliefen. Pinos konnte auf diese Weise zwei Feinde so lang neutralisieren, bis seine Gefährten mit Mühe und Not die anderen vier Gegner erledigt hatten und sich schließlich auch noch erfolgreich um das letzte Pärchen kümmern konnten.

Da die Agenten das dumpfe Gefühl nicht los wurden, dass in der Finsternis der Höhle weitere Zombies lauern würden, eilten sie weiter und kamen schließlich in eine Höhle, in der ein riesiger Leichenberg war (unten 50m Durchmesser – und 20m hoch), von dem das grauenhafte Stöhnen kam. Die Leichen waren die nicht völlig toten einstigen Bewohner Celastias gewesen, die sich von den Göttern abgewandt hatten. Saltor und PaiMuDan wurden von *Namenlosem Grauen* gepackt und wären von sich aus keinesfalls durch diese Höhle gelaufen.

Aber da der einzige sinnvolle Weiterweg genau das von ihnen erforderte, ließen sie sich schließlich von ihren Gefährten hindurchführen. Der folgende Gang endete in einer kleinen Höhle. Hier befand sich ein 3m breites und hohes Portal; rechts und links davon waren tiefe Lavagruben. Ansonsten gab es keinen Ausgang aus der Höhle, und um zu verhindern, dass die Wasserleichen aus dem Nebenraum sie alle zerreißen würden, sicherte Pinos den Gang mit einer *Steinwand*. Jetzt hatten sie wenigstens etwas Zeit gewonnen!

Cerileas klopfte kräftig mit seinem Stiefel gegen das Portal und erreichte dadurch zweierlei. Erstens rief er den Außen-Wächter des Portals herbei, einen Glühenden Schlächter, also einen höheren Dämon aus PadKus Gefolge – und zweitens sorgte er dafür, dass die Innenwächter des Portals auf sie aufmerksam wurden und mit einem doppelten Klopfzeichen antworteten.



Der folgende Kampf gegen den Dämon war für die Agenten aussichtslos; dieser Gegner war ein paar Gewichtsklassen zu schwer für sie! Sie konzentrierten sich deshalb auf ihre Abwehr und steckten einige schwere Treffer ein, während das Portal von innen schrittweise geöffnet wurde. Als der Spalt breit genug war, konnten sie durch das Portal stürmen – und der Dämon, den das weiße Licht vorübergehend geblendet hatte, das aus dem Spalt gestrahlt hatte, konnte ihnen nicht folgen. Sie hatten es geschafft!

Was sie geschafft hatten? Nun ja, sie hatten tatsächlich die „guten“ Celastianer entdeckt, die seit dem Untergang der Insel hier unten in einer Raum-Zeit-Blase ihr Leben verbracht hatten. Sie hatten schon längst das Kommen von Rettern erwartet, und nun waren diese also gekommen.

Gemeinsam mit den etwa 100 etwas schrulligen und leichenblassen Celastianern kehrten die Agenten aus dem Palast zurück. Ihnen blieb keine Zeit mehr, die Insel gründlich nach Schätzen abzusuchen, weil sie offenbar bereits jetzt, viele Stunden vor ihrem planmäßigen Abtauchen, im Meer versinken wollte.

Ohne Verluste gelang ihnen die hastige Flucht zum Hafen und auf die *Rote Braut*. Dank Cerileas, dem seine neue Kapitänsrolle zunehmend gefiel, steuerten sie von der Insel weit genug weg, ehe diese endgültig im Meer versank, und auch die heftigsten Wellen konnten dem Schiff dank seiner Führungskunst nichts anhaben. Oder sollten etwa Algiannas Gebete den Unterschied bewirkt haben?

Egal, die Gefährten hatten den Ausflug auf die sagenhafte Insel überlebt. Sie brachten die geretteten Celastianer auf deren Wunsch hin auf eine schöne (und zumindest auf den ersten Blick unbewohnte) Insel des benachbarten Archipels – und sie versprachen, ihre Existenz geheimzuhalten. Die Celastianer wollten sich erst allmählich an ihr neues Leben in der neuen Welt gewöhnen.

Der Abschied von den Geretteten fiel vor allem den männlichen Agenten recht schwer. Sie hatten in den vergangenen Tagen mit einigen ziemlich unerfahrenen, aber sehr anschniegsamen und wissbegierigen jungen Frauen etliche zärtliche Stunden verbracht, und obwohl die Pflichterfüllung im Dienst des Seekönigs sowie die Lust am Abenteuer die stärkeren Motive waren, war so ein Neubeginn des Lebens auf einer idyllischen Insel eine durchaus verlockende Aussicht. Algianna Lopezza entschloss sich jedenfalls, zu bleiben und den Glauben der Gemeinde zu stärken und zu formen.

Schließlich setzte die *Rote Braut* unter Befehl ihres neuen Kapitäns aber die Segel und nahm Kurs auf Estoleo.