

## A.31 Stein der Anklage

Andreas Mätzing & Ulf Zander, Drachenland-Abenteuer (DL 7)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate sowie die eingekopierte Originaltexte aus diesem Drachenland-Abenteuer (Copyright © by Drachenland-Verlag, Braunschweig), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### Die Botschaft

Auf dem Heimweg nach Corrinis kamen die Freunde erneut in Bogdell vorbei. Diesmal regnete es nicht. Der Wirt - mürrisch wie immer - wusste, dass die komischen Türme seit geraumer Zeit aus dem Sumpf verschwunden waren. Dennoch hatten alle ein komisches Gefühl: der schöne Herbsttag lud einfach zu einem Ausflug in den Sumpf ein. Was war daran komisch? Naja, alle wollten dorthin, wo damals der Turm des Magiers Mumpitz stand, um dort nach einer schönen Wanderung ein gemütliches Nachtlager zu errichten.

Am späten Abend erschien an ihrem Lagerfeuer plötzlich ein Wichtel, der mit flammenden Zeichen folgende Worte in die Luft schrieb, ehe er sich selbst in Luft auflöste:

*Zu Mumpitz, dem Meistermagier,  
bringet Nachricht,  
dass versagt hat sein Schüler  
Usheer Asg Tewalor Bors Cageolim,  
und er liegt erschlagen  
in den Fluten des Runan;  
doch sein Tod war nicht vergebens,  
weist ein ferner Bote Euch den Weg.*

Während Borthor-Bartl, Flusswind, GreiffInn, Kerloas, Sirena, Swan NiDarneck und Zargos sich ohne zu zögern auf den kürzesten Weg zum nächsten Hafen machten, um nach Candranor zu reisen, wollten die anderen erst noch in Corrinis vorbeischauen. Also trennte sich die Gruppe.

In Candranor wurde Zargos („der Held vom Ödland“) mit seinen Begleitern im Alpanu-Tempel herzlich willkommen geheißen. Es gab interessante Neuigkeiten über die Gilde der Mondenschwinge. Furunkel war der neue Chef, und die Erzmagier waren sich einig wie selten und daher eine ernstzunehmende neue politische Kraft („die Spitzen“ - wegen ihrer traditionellen Hüte). Mumpitz wohnte neuerdings in einem Turm auf einem Hügel außerhalb der Innenstadt, in Küstennähe. Er war nach wie vor Archivleiter und Bibliothekar der Gilde und mischte sich nur selten in die alltäglichen Dinge ein.

### Der Auftrag

Als die Abenteurer Mumpitz besuchten, war er zunächst zerstreut wie immer. Sobald die Freunde aber die Botschaft des Wichtels erwähnten, wurde er hellwach. Und erzählte seine Geschichte.

Mumpitz hatte (noch in Erainn, im Sumpf von Bogdell) im Turm seines Meisters ein altes faszinierendes Buch gefunden, das von den Taten eines Zauberers namens Yhrstrangon, vermutlich eines der Grauen Meister selbst, berichtete. Er hatte sich wie Mumpitz auf das Sammeln von Informationen spezialisiert, und seine Werke ruhten angeblich in der absolut unzerstörbaren Pyramide auf einer kleinen Insel nördlich von Zana. Mumpitz kannte diese Pyramide - Generationen von Zauberern und Glücksrittern hatten bisher vergeblich versucht, dieses Bauwerk zu knacken. Niemand wusste bisher, was sie enthielt. Völlig unklar waren Mumpitz auch die Hinweise

in dem alten Buch auf ein „Zauberreich Bekal-Burudos“, in dem Yhrstrangon viele Jahre verbracht haben wollte. Naja, wahrscheinlich eine altertümliche oder mythische Bezeichnung, die in Vergessenheit geraten war.

Mumpitz hatte sofort seinen besten Zauberwichtel mit einem Falken losgeschickt, um die Weisen Frauen von Teamhair um Rat zu fragen - vor Jahren hatte er ihnen einen Gefallen getan, sie waren ihm also noch etwas schuldig. Und auf ihre Visionen war Verlass! Aber: der Falke kehrte zerrupft und allein zurück, mit einem zerrissenen Pergament; der Wichtel blieb verschwunden. Auf dem Pergament war zu lesen:

*Unheilvoll, düster und stark,  
bar jeglicher Fenster liegt sie da.  
Kein Tor führt hinein, kein Portal heraus  
aus der ewig fernen Pyramide Yhrstrangons,  
den niemand in wahrer Gestalt je sah.*

*Ihre Wände glatt und eben,  
fest zusammengefügt aus erlesenem Gestein.  
Ein Schlüssel liegt verborgen - vergessen -  
unter der Sieben Sonnen Schein.*

Ja, das klang recht vielversprechend. Zu dumm, dass die Seherinnen ihre Visionen nicht einfach wiederholen konnten - Mumpitz blieb nichts anderes übrig, als schließlich mit seinem Turm frustriert nach Hause zu „springen“. Irgendwie musste dieser Joschi dahinterstecken! Aber ohne Beweise war nichts zu machen, und außerdem wollte Mumpitz ohnehin nicht schon wieder neue Zwietracht unter den Magiern säen.

Joschi? Naja, das war ein anderer Magier, der früher zusammen mit Mumpitz beim gleichen Meister gelernt hatte. Man hatte ihn vor ein paar Jahren aus der Gilde verstoßen, als herauskam, dass er mit Bestechungsgeldern, Versprechungen und Drohungen versucht hatte, die Wahl des stellvertretenden Gildenoberhauptes zu seinen Gunsten zu manipulieren. Der Gildenrat war damals unentschlossen gewesen, aber Mumpitz Stimme hatte den Ausschlag gegeben. Joschi sann seither auf Rache. Er wurde von dem „Rat der Hundert“ protegiert und arbeitete seither als „freier Thaumaturg“ weiterhin in Candranor.

Aber nun war die Zeit zum Handeln gekommen! Schickte nicht die Vorsehung selbst die Freunde zu Mumpitz? Der Magier bat sie also, die fehlende Hälfte des Pergaments von Joschi zu „holen“ - ein heikler Auftrag. Mumpitz meinte, am besten würden sie anschließend schnell aus Candranor verschwinden, und es würde gerade passen, dass ein Schiff morgen auslaufen würde, dessen Kapitän er gut kennen und schätzen würde; es wäre der „Ferne Bote“.

Om! Das Orakel hatte also gut gesprochen - nun, wer kann sich schon seinem Schicksal in den Weg stellen? Und die versprochene Belohnung, falls man den „Schlüssel“ zur Pyramide finden würde (4000 GS pro Nase!), war auch nicht zu verachten.

Zum Glück hatte sich Mumpitz nicht getäuscht - Joschi war wirklich schuld am Tod des Wichtels. Schon lange hatte er einen magischen Vogel in Mumpitz Turm geschmuggelt, mit dem er den Magier beobachten und den er, allen magischen Sicherungen zum Trotz, auf beliebige Entfernung aktivieren konnte. Eigentlich wollte er dem Wichtel das ganze Pergament entreißen, aber er hatte dessen Gegenwehr (und die Angriffe des Falken) unterschätzt. Naja, ein halbes Pergament war auch nicht schlecht, um Mumpitz zu ärgern. Der sterbende Kobold wollte noch einen Warngedanken an seinen Herrn schicken, aber er scheiterte an den magischen Bannzaubern des Turms.

## **Der Einbruch**

Am gleichen Abend drangen die Freunde also in das Haus Joschis ein, nachdem dessen Köchin fortgegangen war. Sirena und Swan standen außen Schmiere und warnten die Freunde

rechtzeitig, als die Köchin etwas angetrunken wieder zurückkehrte - Zargos versetzte sie dann schnell in einen tiefen *Schlaf*.

Das Haus machte einen bewohnten Eindruck, aber Joschi war nirgends zu sehen. Von einem Pergament keine Spur. Borthor-Bartl riss schließlich der Geduldsfaden: er stieg in das Pentagramm im Labor - und verschwand spurlos.

Er „landete“ im geheimen Kellerlabor Joschis und sah sich dem Magier gegenüber, der natürlich schon längst auf seinen Besucher gewartet hatte. Joschi erklärte dem Halbling, dass Mumpitz ein ganz abgebrühter Bursche war, der ihm schon den ersten Teil seines Pergaments mit Hilfe seiner diebischen Wichtel geklaut hätte. Nun also auch den zweiten Teil - das sah dem Burschen ähnlich. Die ganze Zerstreutheit war doch bloß Theater. Aber er, Joschi, wäre ja nicht so. Borthor-Bartl könnte die Hälfte des Pergaments ruhig haben, wenn er dafür versprechen würde, den Schlüssel ihm ganz allein auszuhändigen. Borthor-Bartl war einverstanden (wenn auch unter vielerlei Halblingsklauseln und interpretations-bedürftigen Spezialformulierungen) und steckte sich auch den Ring Joschis an. Für lange Zeit unterlag er nun einem starken *Geas*-Zauber, der ihm verbot, sich den anderen mitzuteilen.

Den staunenden Freunden erklärte Borthor-Bartl nach seiner „zauberhaften“ Rückkehr also kurz angebunden, dass er in einem weiteren Labor gewesen war und dort „zufällig“ die 2. Hälfte entdeckt hatte. Natürlich waren die Abenteurer misstrauisch, aber was half es? Auf dem Pergament stand:

*An den Quellen des Gash-Garomm ruht er,  
fein geschnitten aus eines Drachen Gebein,  
geformt durch Feuer, Stahl und Eis,  
gelenkt von nicht-menschlichem Geschick,  
gleicht er des mächtigen Magiers Heim.*

Mumpitz wusste nichts vom „Gash-Garomm“, aber das änderte auch nichts. Die Freunde wollten sowieso möglichst schnell mit dem „Fernen Boten“ Candranor verlassen. Gesagt - getan. Das war zwar nicht unbedingt logisch, aber ungeheuer schicksalsergeben. Das war auch gut so, denn das Schicksal schlug nun unerbittlich zu.

### **Die Schiffsreise (Teil 1) - normal**

Kapitän Dussov Marktariutsch hatte eine Fahrt zum Pfortenarchipel und weiter nach Aran geplant. Außer den Gefährten waren als Passagiere an Bord: Altrubarowitsch (ein Nothunspriester auf dem Weg nach Nihavand), Parcello Jaraomo (ein reicher Adliger aus den Küstenstaaten), Khatkharrarr (ein Zwerg, der Käufer für seine Steinmetzarbeiten suchte) und Bische Schellabdür (eine alte tegarische Schamanin).

Die beiden ersten Tage der Reise verliefen zunächst friedlich. Flusswind träumte einen seltsam deutlichen Traum, in dem ihm Mumpitz erschien und ein *Geas* auferlegte: „*Der Schlüssel darf auf keinen Fall in fremde Hände fallen, er muss unbedingt nur mir gebracht werden!*“

Am Nachmittag des zweiten Tages warnte Altrubarowitsch die Gruppe, dass er ein seltsames magisches Feld spüren würde, das sie verfolgen würde. Er gab sich nun auch zu erkennen: er war kein Priester, sondern Mitglied der Mondenschwinge und im Auftrag von Mumpitz an Bord, um die Gefährten zu beschützen. Nun, falls diese Magie von Joschi ausging, dann hätte man seine Fähigkeiten böse unterschätzt!

Ein schlechtes Omen kommt selten allein. Bald zogen Sturmwolken auf, und Bische humpelte über Deck und stieß düstere Vorahnungen aus („Du? Du auch!“ - „Du? Du noch nicht!“). Ja, die Schamanin hatte recht - als der Sturm schließlich losbrach, dauerte es nicht lange, bis der Ferne Bote unterging. Sehr zur Freude von Borthor-Bartls wasserbegeistertem Wauwau, der den Ernst der Lage nicht begriff. Jeder kämpfte in den Fluten um sein Leben.

Da, plötzlich:

*„Dort! Seht Ihr dieses Licht?!“ ruft da Dussoo, und wer seine Stimme vernimmt, schaut in die gewiesene Richtung, und wie unter einem Bann erblicken sie den durch einen schmalen Riß in der bleiernen Wolkendecke fallenden Strahl der tagscheidenden Sonne. Die hellrote Lanze durchstößt die von der spritzenden Gischt schwangere Luft und erhellt für einen kurzen Augenblick das sich nähernde, fremdartig wirkende Schiff, dann schieben sich die schweren Wolken wieder zusammen, und alles Licht weicht der sich abspielenden Szenerie.*

*Doch der schnelle Moment hinterließ einen Stich in den Herzen der Betrachter, offenbarte das Schiff in seiner ganzen Fremdartigkeit. Ein löcherübersätes Segel, das wie ein zeretzter Lumpen an der Rah hängt, bläht sich windgefüllt am einzigen Masten und trägt das Gefährt in rasender Fahrt und all der wütenden Mächte zum Trotz auf geradem Kurs direkt auf den Fernen Boten zu, so als erahne es die drängende Not an Bord.*

*Uralt scheint dieses Schiff, viel zu alt, um noch immer die Ozeane zu befahren. Als hätte der Rumpf jahrelang auf dem Meeresboden gelegen, bevölkern Muscheln, Schwämme und vielfältige Wasserpflanzen die Planken und überziehen die Bootsteile mit ihren Kulturen, so daß das Holz nur noch an wenigen Stellen hervortritt und sichtbar ist. Überall hängen tropfende Algenpflanzen frei herab oder werden durch das Wasser*

*nachgezogen, als schleppten sie eine unheilvolle Last unter der aufgewühlten Meeresoberfläche hinter sich her, die zu sehen den Menschen erspart bleiben soll.*

*Noch immer zerzt der Wind an dem zerschundenen Segel, bläht es trotz der Nässe in den es haltenden Tauen auf, doch das Schiff ruht wie durch einen unendlich schweren Anker gesichert an der gleichen Stelle. Es schwankt zwar in den es beutelnden Wellen hin und her, auf und ab, doch bewegt es sich nicht vor noch zurück.*

*Im stiller Erwartung erhebt es sich über den Überresten des Wracks des Fernen Boten als verkörpere es einen Sendboten des Faramwhyz, dessen Heim in den fernsten Grotten des Meeres liegt.*

Die Abenteurer hatten keine Wahl und retteten sich auf das fremdartige Schiff. Auch ein paar Matrosen, Kapitän Marktiaritsch und Parcello hatten das Unglück überlebt.

### **Die Schiffsreise (Teil 2) - seltsam**

*An Bord des fremden Schiffes bietet sich den Überlebenden des Untergangs der Fernen Boten ein phantastisches und gleichzeitig beängstigendes Bild. Dicht reihen sich pelzige Flechten kränklichen Grüns in breiten Teppichen über die Decksplanken aneinander und überziehen in gleicher Weise den Heckaufbau wie auch den einzelnen Masten, der sich zu dem im Wind knallenden Segel emporhebt. Auch dieses ist von einem lichten Grün überzogen, das wie ein nagender Schimmelpilz über dem Stoff liegt.*

*Der Anblick des Schiffes will kein rechtes Vertrauen aufkommen lassen, doch die Errettung vor dem sicheren Ertrinken läßt es doch in einem wunderbaren Licht erstrahlen, daß die Zweifel in Hoffnungen, die Todesfurcht in matten Gewißheit des Überlebens umschlagen.*

*Mit der augenscheinlich über alle heinbrechenden Erschöpfung setzt sich das Schiff in Bewegung und gibt sich dem Wellengang in unbestimmbare Richtung hin. Dann senkt sich die Müdigkeit über die Erretteten und Ruhe kehrt ein...*

Das geheimnisvolle Schiff hieß „Seelenträger“. Natürlich war niemand an Bord - abgesehen von den grünen „Blasenalgen“ auf und unter Deck.

*Die Einrichtung des Raumes ist kaum noch auszumachen, denn sämtliche Wände wie auch alle Gegenstände, die hier abgestellt wurden, sind von den allgegenwärtigen Schwämmen bewachsen. Beinahe wie ein pelziger Flaum zieht sich der Bewuchs in seichten Hügeln und Tälern über unter ihnen verborgene Gebilde, die zu erraten kaum möglich erscheint. Die Schwämme wuchern in der feucht-warmen Luft vom Boden bis unter die Decke, wo sie durch die Löcher der Ladeluke hinaus auf das Deck wachsen. Feine Tropfen Wassers perlen im Licht an den Enden der Pflanzengebilde und tropfen ab und an auf den Boden, wo sich die Schwämme wie ein Teppich über die dort stehenden Gegenstände ziehen.*

*Einzig von den Pflanzen verschont sind einige kreisförmige Flächen an der Decke des Raumes, wo sich in unregelmäßiger Anordnung etwa eineinhalb Meter durchmessende, schwach spiegelnde Blasen an die Bohlen geheftet haben. In den meisten von ihnen liegen eng zusammengerollt jeweils offenbar ein Wesen, das wie ein großer, feuchter Wurm aussieht. Weder Kopf noch Schwanz sind jedoch erkennbar.*

*An einigen Stellen hängen die Blasen zerplatzt wie Hautfetzen von der Decke, und der einst von ihnen abgeschirmte Raum ist längst von den Schwämmen erobert worden. Von den Würmern, die sich früher in den Blasen befunden haben müssen, findet sich keine Spur.*

Und in den Kajüten waren auch sehr rätselhafte Dinge zu sehen - offenbar wohnte hier einst eine zauberkundige Person. Vermutlich ein finsterer Beschwörer - jedenfalls war in einem der wachsversiegelten Räume ein Dämon in einer Glaskugel eingesperrt, der zu gern gegen ein paar Blutstropfen freikommen wollte, die man ihm aber zunächst verweigerte. Seltsam, seltsam.

Das Schiff setzte wie von Zauberhand seine Fahrt nach Südosten fort und geriet allmählich in eine immer dichter werdende seltsame Algensuppe. Sehr seltsam.

*Immer größer werden die Algenteppiche um das Schiff herum. Sie türmen sich zu meterhohen Bergen sich windender Würmer, schwimmende Inseln aus sich verzweckenden Pflanzen, als würgen sie sich einander so stark, daß sie in ihren Verknotungen erstarren und als Objekte stilisierter Grausamkeit über die Wellen trieben. Nur noch vereinzelt ist das Wasser des Meeres zu entdecken, begraben liegt es unter dem dichten Geflecht der Pflanzenleiber. Unendlich scheint diese Landschaft, verdichtet sich noch in der Ferne des Horizonts und umgibt das Schiff fast vollends. Nur noch mühsam vermag sich des gespenstische Schiff seinen Weg durch dieses absonderliche Meer zu bahnen.*

Am Abend waren die Algen so dicht und fest, dass die Fahrt des Schiffs endete - in Sichtweite einer kleinen Insel. Zargos entdeckte bei einem Kontrollgang in einer Kajüte ein Buch mit dem Titel „Der Algentepich“, das ihm vorher nicht aufgefallen war. Das Buch war in Wahrheit eine Kassette und enthielt neben seltsamen Käfern, die sofort in den Bodenritzen verschwanden, einen seltsamen Kieselstein, der von magisch gekühlten Bandagen umwickelt gewesen war. Sehr seltsam. Die Bandagen trugen in Zauberrunen die folgende Inschrift:

DIE GEZEICHNETE HAND,  
OB VON SÜNDE FREI  
ODER VON BLUT BENETZT,  
SEI WERKZEUG MEINES WILLENS,  
DASS GENUßTUNG  
MIR WIDERFAHRE  
UND STILLE KEHRE EIN.

Zargos wollte den Kieselstein gar nicht mehr loslassen - sehr seltsam. Er ertappte sich sogar in der Nacht, dass er den Stein in der Hand hielt. Ja, die Nacht verlief unruhig - die geisterhafte Erscheinung einer Frau entstieg dem Algentepich und verfolgte ausgerechnet Parcello! Der Geist verschwand, nachdem er die Stirn des Seefahrers berührt hatte. Parcello hatte keine Ahnung, was ihm widerfahren war, und fand alles sehr seltsam. Er hatte von nun an immer heftiger werdende Alpträume, wurde immer schweigsamer und machte einen zunehmend geistig verwirrten Eindruck. Seltsam, seltsam.

Am nächsten Tag entschlossen sich die Gefährten, zusammen mit allen Matrosen und Parcello einen Ausflug durch die Algensuppe zu der nahegelegenen Insel zu unternehmen. Das war gar nicht so einfach, weil die armdicken Algen wie „lianenartige Würmer“ nicht nur das Schiff mit ihren Saugnäpfen umklammerten, sondern auch versuchten, die Ruder des Beiboats festzuhalten.

Erschöpft, aber unversehrt kamen sie schließlich bei der Insel an. Sie hatten in einer der Kajüten des Seelenträgers eine Karte dieser Insel gefunden, auf der ein Dorf und ein Kreuz mitten in der Wildnis eingezeichnet waren. Das Dorf, etwa 20 primitive Rundhütten, war leicht zu finden. Es waren aber nur noch die Reste einer längst von seinen Bewohnern verlassenen Siedlung zu finden. Während die Matrosen ein Lager aufbauten, zogen die Freunde weiter zu dem mit einem Kreuz markierten Ort: es war eine Turmruine inmitten einer

Lichtung. Natürlich fanden die Gefährten die unter dem Schutt verborgene Falltür, die in eine tiefe Erdhöhle hinabführte.

*Stiege um Stiege steigt man über die Leiter in dem engen Schacht in die Tiefe. Auf blankes Erdreich, nach Feuchte und Moder riechend, fällt der Blick, Wurzeln recken sich aus ihm hervor, träge Regenwürmer und anderes Kleingetier gräbt sich seinen Weg durch den schweren, tiefbraunen Boden.*

*Noch weiter reicht die Leiter hinab. Immer wieder versagt eine Stiege, bricht mit gefährlicher Plötzlichkeit unter den suchenden, tastenden Füßen weg, fällt für einen langen Augenblick, um schließlich - irgendwo - aufzuschlagen.*

*Endlich öffnet sich der Schacht in eine Höhle. Das Licht der Laterne fällt huschend über den unten liegenden Raum, läßt die Schatten der von der Decke hängenden Wurzeln auf Wänden und Boden hin und hertanzen. Mäuse - oder Ratten - fliehen unter schrillumem Gequietsche blitzschnell vor der unwillkommenen Helligkeit in verborgene Höhlengänge, dann ist alles ruhig und still.*

*Von einigen der allgegenwärtigen Wurzeln hängen an langen Fäden Bücher, die teilweisen wie von einem Gespinst feiner Haarwurzelstränge eingesponnen wirken. Auch einfache Lampen aus gebranntem Ton sind auf diese Weise befestigt, einige von ihnen sind jedoch zerbrochen und liegen in Scherben zwischen etlichen aus den Wänden gebrochenen Erdklumpen auf dem aus großen, unebenen Steinplatten bestehenden Boden.*

*Der Raum besitzt nur wenige Möbelstücke, von denen das einbeinige Schreibpult, in dessen unmittelbarer Nähe die nach oben führende Leiter ihr unteres Ende findet, das auffälligste darstellt. Es steht etwa mittig und ist über und über mit geschmückten Bändern versehen. Sie hängen teilweise von der schrägen Schreibplatte, teils von der Decke des Raumes und umgeben das Pult mit ihren eingebundenen Federn, Korallen, bis zu kopfgroßen, bizarr gezackten Muscheln und den verschiedensten Arten von Knochen und getrockneten Samenkapseln des reichhaltigen Waldes.*

Ein Jördmand (Erdelementar) verhinderte hier wirksam, dass man etwas stehlen konnte. Allerdings fanden sie in einem der modrigen Bücher eine interessante Eintragung:

Die aus den Resten der übrigen Bücher zu erlangenden Informationen reichen aus, festzustellen, dass sich die Eigentümerin des Turmes der Nekromantie verschrieben hat und sie im Besitz eines Schiffes mit dem Namen *Seelenträger* ist. Letztere Feststellung ist der Existenz eines Buches mit gleichem Titel zuzuschreiben. Im Buch schreibt sie über ihr Schiff und legt weiterhin offen, dass sie an Bord einige dämonische Käfer platziert hat, die sie einst erlösen sollen, sofern dies vonnöten sein sollte. In den lesbaren Satzketten wird immer wieder von einem großen Plan gesprochen. Das Buch endet mit den Worten "...nun vollbracht. Endlich kann ich die Sünden und Lasten meiner Kindheit ablegen. Der Sarkophag..."

Käfer? Hatten sie nicht auf dem Schiff seltsame Käfer aus einem seltsamen Buch befreit? Oh, oh. Die Abenteurer beeilten sich, wieder zum Seelenträger zurückzurudern. Außer Parcello begleitete sie nur ein Matrose - die anderen hielten die Insel für ein viel sichereres Plätzchen. Noch dazu, wo plötzlich ein Unwetter aufzog!

### Die Schiffsreise (Teil 3) - Finale

Kaum wieder an Bord der Seelenträger, rannten die Abenteurer hierhin und dorthin, um das Versteck der Käfer zu finden. Wo waren diese Krabbeltiere nur? Man hörte auch von irgendwoher Kratzen und Schaben - nagten diese Biester etwa ein Loch in den Schiffsrumpf? Der immer noch eingesperrte Dämon hatte nur Hohn und Spott für die Sorgen der Zweibeiner - ja, wenn man ihn freilassen würde, könnte er ihnen sicher helfen! Kerloas spendierte ihm sogar ein paar Blutstropfen für ein paar dürftige Hinweise. Immerhin fanden die Freunde endlich den lange vermuteten Geheimraum im Heck des Schiffes. Sie hätten sich [oder ihren lieben guten Spielleiter] ohrfeigen können, dass sie den nicht schon eher gefunden hatten. Parcello brach nach einem Blick in einen seltsamen Spiegel bewusstlos zusammen - prima, dann war er den anderen nicht im Weg.

Während draußen der Sturm losbrach, eilten Flusswind, Swan und Kerloas in die geheime Kammer, um die mittlerweile riesigen Käfer aufzuhalten, die schon fast den ganzen Schiffsboden zernagt hatten:

*Am Ende der steilen Treppe in den Schiffsbauch hinab tut sich rechter Hand eine Türzarge in einen von blauem Licht erhellten Raum auf. Die Türöffnung wird von einem dünnen, blau leuchtendem Film eingenommen, der sich auch über die Wände, den Boden und die Decke des gesamten dahinterliegenden Raumes zieht. Dieser Schleier ist in steter Bewegung, eine unüberschaubare Anzahl von geisterhaften Fratzen, die in ihm wirr und wild durcheinanderfließen, dabei lautlos mit weit aufgerissenen Mäulern schreien und entstellte Grimassen ziehen, bildet das unentwegte Leben in ihm.*

*In dem Raum steht zentral ein großer, steinerne und offensichtlich alter Sarkophag, auf dessen schwerer Deckplatte in der hinteren, linken Ecke eine etwa ein Meter hohe Statuette eines mit hoch aufragenden Hörnern versehenen Dämons steht.*

*Um den Sarkophagen herum zieht sich eine bizarre Prozession. Etwa eineinhalb Meter lange und halb so hohe chitinbepanzerte Insekten, die nach Käfern anmuten, reihen sich dicht an dicht hintereinander und umkreisen den Steinblock direkt an seinen Wänden in stoischer Ruhe.*

Die drei riskierten hier ihr Leben, denn die Geister raubten ihnen schnell ihre Lebensenergie. Und der Boden war sowieso schon fast durchgenagt. Trotzdem kämpften sie beherzt.

Oben an Deck spielte sich ebenfalls eine dramatische Szene ab. Parcello war plötzlich wieder zu sich gekommen und an Deck geeilt. Er starrte den Körper an, der in den Algen sichtbar geworden war:

Ein erster Luftzug streicht die Segel der Seelenträger, zunächst noch wie zur Beruhigung der Gemüter, doch schon bald wird er stärker, lässt er die Stoffetzen an den Rahen hin und her wedeln und die See in gleichmäßiges Auf und Ab verfallen. Wie des Kommenden ahnend winden sich die Pflanzenwürmer in ihren Verknotungen, suchen sie neuen Halt an den Planken des Schiffsrumpfes. Dann, plötzlich, wird zwischen den Algen ein Körper sichtbar. Unweit der Seelenträger entschwindet er immer wieder hinter den ihn tragenden Wellen den Blicken, doch - ja - es ist eine Frau. Wächsern und mit langem schwarzen Haar treibt sie dahin und das Auge scheint nicht unterscheiden zu können, ob sich ihre Arme von selbst oder durch die Bewegung des Meeres langsam heben.

Mit fahlem Gelb scheidet der letzte Anblick der Sonne auf der Szenerie und der Reisenden auf den dahintreibenden Körper, dann taucht sich scheinbar die ganze Welt in das Kleid der Trostlosigkeit. Noch einige Augenblicke verstreichen, dann knallt der Donner direkt über dem Schiff ohrenbetäubend auf blechernen Widerstand und erschüttert die Szenerie in ihrem Fundament. Mit einem Schlag sind die Fesseln der lastenden Stille zertrennt, ist alles gelöst, was die Ahnung des Schicksals im Zaume hielt. Grelle Blitze durchzucken die Dunkelheit und fahren um das Schiff herum in das Meer aus Algen, das sich in wildem Gewinde und Gezucke gegen die Qual erhebt. In schweren Kaskaden ergießt sich der Regen über das Schiff und lässt Blasen über die Planken tanzen, bis sie von anderen Tropfen zerschlagen werden oder mit den Sturzbächen über das Deck in die See fließen.

Borthor-Bartl und Zargos eilten Parcello hinterher, um ihn an irgendeiner Verzweiflungstat zu hindern, als plötzlich ein Schlag den Schiffsrumpf durchpulste und die Seelenträger heckwärts zu sinken begann. Gleichzeitig starrte Zargos ungläubig auf seine Hand, in der er wie immer den seltsamen Kieselstein gehalten hatte.

Auf der Handfläche liegt der Stein. Seiner Unscheinbarkeit beraubt leuchten seine feinen Adern in roter Glut, die sich über die Haut der ihn haltenden Hand fortsetzen. Noch ehe der Steinträger zu einer Reaktion fähig ist, bricht das Ei in der Mitte entlang einer Ader auf, und deutlich ist auf der Bruchfläche das Fossil eines in sich zusammengekrümmten Fötus zu erkennen. Dann bricht der Stein abermals, und wieder, und wieder - immer mehr Adern überziehen ihn in ihrem glühenden Rot, und immer wieder zerspellt das Ei in kleinere Stücke, bis sie wie Staub zwischen den Fingern herunterströmen und sich auf dem Deck sammeln.

Doch noch im Fall verfärbt sich der Staub in tiefes Schwarz, und als er die nassen Planken berührt, da wird er nicht vom Regen fortgewaschen, sondern bleibt wie eingebrannt liegen, setzt sich erneut zu dem Fötus zusammen, diesmal jedoch in einem Bild aus tiefster Finsternis wie ein Schatten in der Nacht.

Und wie das letzte Körnchen das Deck erreicht, regt sich der Schatten, entrollt er sich aus seiner Lage und beginnt zu wachsen - er wächst in die Höhe und scheint gleichermaßen zu altern, sich zu entwickeln zu einem reifen Wesen, das seiner aufgestauten Kraft freien Lauf gewährt. Allmählich entpuppt sich ein langgezogener Kopf, bilden sich neben den Armen große Schwingen, die sich hinter dem Steinträger auftun und ihn schon bald überragen. Dann steht er da - ein aus dem versteinerten Herzen geborener Dämon, fast vier Meter aufstrebend auf seinen gewaltigen, greifenvogelähnlichen Beinen - und suchend wendet sich sein Kopf von einer Seite zur anderen.

Ehe die Abenteurer noch irgendwie eingreifen konnten, war es um Parcello geschehen: mit einem lässigen Prankenhieb zerfetzte der Dämon den unglücklichen Seefahrer und wandte sich dann mit einem Grinsen Zargos zu. Der sah schon sein letztes Stündlein kommen und war total überrascht, als der Dämon nun sein schreckliches Maul öffnete, um „Mama!“ zu ihm zu sagen. Da hatte er ja was Schönes ausgebrütet!

Der Dämon war die Rettung der Gefährten, denn er war bereit, seine „Mama“ und ihre Freunde vom sinkenden Schiff wegzubringen. Er wuchs noch ein paar Meter, so dass alle bequem auf ihm Platz hatten, und erhob sich mit ihnen schnell in die Lüfte, gerade, als die Seelenträger im Meer versank. Zargos erklärte seinem Baby, dass er gern nach Bekal-Burudos möchte - und tatsächlich, der Dämon kannte das Zauberreich und war bereit, sie dorthin zu fliegen, über das EIS, auf die „Rückseite“ der Welt. Und nicht nur das - er brachte seiner „Mama“ auch ein paar Grundzüge der dortigen Sprache bei.

So richtig schlau aus ihren seltsamen Erlebnissen an Bord der Seelenträger wurden die Gefährten nie. Die ganze Angelegenheit war die höchst kompliziert eingefädelte Rache einer Beschwörerin, die ihren gewaltsamen Tod vorausgahnt und deshalb die Seelenträger zum Instrument ihrer Rache auserkoren hatte. Parcello hatte einst als Piratenhauptmann (jaja, der vornehme Mann hatte eine dunkle Vergangenheit) mit seinen Kumpanen die Insel überfallen und bei diesem Kampf versehentlich auch die Beschwörerin, die sich gerade noch in eine Krähe verwandeln konnte, mit einem reflexartigen Säbelhieb getötet. Und nun hatte sich also sein Schicksal erfüllt. Natürlich lag exakt unter dem Seelenträger das nasse Grab der Beschwörerin. Und sobald die Käfer ein Loch in das Schiff gefressen hatten, plumpste der Sarkophag zusammen mit dem angeketteten Teufelchen in die Tiefe, damit dieses dort das Bestattungsritual korrekt ausführen konnte. Und der ausgeschlüpfte Dämon vollendete das Werk ihrer Rache. Dunkel sind die Wege (und Gedanken) der Beschwörer, und es ist oft nur ein schmaler Grat zwischen Genie und Wahnsinn...