

A.35 Unter Piraten

Rainer Nagel, Spielwelt 47, 1992

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

Wie gewonnen...

Die Zeit in Kroisos verging wie im Flug. Die Freunde hatten sich als neue Honighändler ausgegeben und holten sich so in mehreren Fuhren das ganze Gold, das sie im Kerker bei Oktrea gefunden und in den Klippenhöhlen dort versteckt hatten. Da sie in Wahrheit freilich kein Interesse am Honig selbst hatten, feilschten sie weder beim Ein- noch beim Verkauf lange und erregten so den Protest der fahrenden Händler, die sich um eine ihrer wichtigsten Einnahmequellen gebracht sahen. Oliton Chalkis stattete den Freunden in ihrer gemieteten Villa schließlich einen Besuch ab und bat um ihr Einsehen, dass es in diesem traditionsreichen Beruf keinen Platz für unerfahrene Neulinge gäbe. Wenn sie ihr Geld in ein Geschäft investieren wollten, dann doch sicher in etwas Lukrativeres als ausgerechnet oktreanischen Honig, der zwar ein Leckerbissen, aber eben nicht in beliebigen Mengen verfügbar war.

Gute Idee – die Freunde konnten den Honiglieferanten beruhigen, auf Dauer war ihnen dieses Geschäft sowieso viel zu klebrig. Aber die Idee, ihr Geld nicht nur bei Lehrmeistern anzulegen, gefiel ihnen. Sie unterhielten sich mit Kaufmann Balmatrema darüber, und er riet ihnen, seinen Geschäftsfreund in Candranor aufzusuchen; es gab in jüngster Zeit tatsächlich neue Anlagemöglichkeiten, z.B. das Erwerben von Schiffsanteilen, und Valian war da einfach moderner als Chryseia.

Im Herbst entschieden sie sich also alle für eine Schiffspassage nach Valian – ein paar besondere Fundstücke aus dem Kerker der Dunklen Meister hatten sie vorher per Paketdienst nach Corrinis geschickt, in ihre Stammkneipe zwecks Aufbewahrung, zusammen mit einer Nachricht an die dortigen Freunde. Etwas frische Seeluft würde ihnen sowieso gut tun - seit ihrem Ausflug in diesen Kerker träumten die Gefährten nämlich immer wieder seltsam "wirkliche" Träume von einer düsteren Welt, in der flugfähige Dämonen am Himmel kreisten und blutbespritzte Kultstätten und schreckliche Folterungen zum alltäglichen Geschehen gehörten. Diese Albträume wollten einfach nicht aufhören - auch die Seereise half nichts.

Candranor erwies sich sowieso nur als Durchlaufstation – der Geschäftsfreund machte seinen Besuchern klar, dass das wahre Anlagegeschäft nur in den Küstenstaaten zu Hause wäre, und man müsste schon persönlich bei den Handelshäusern vorsprechen. Er empfahl ein paar angesehene Familien in Tura, und die Freunde nahmen das nächste Schiff.

...so zerronnen?

Die Reise ging gut, bis sie auf der Höhe des Pfortenarchipels waren.

Der Pfortenarchipel

Diese Inselgruppe trägt ihren Namen wegen des großen, *Pforte zur Hölle* genannten Strudels zwischen den beiden Hauptinseln Umanit und Meluhhan. Dank tückischer Meeresströmungen sind die wenigen Ansiedlungen nur schwer zu erreichen. Hier haben Flüchtlinge, Rebellen und Piraten aus den Küstenstaaten, aus Eschar und aus Valian Zuflucht gefunden und sich in kleinen unabhängigen Gemeinwesen organisiert. Dem Namen nach unterstehen sie dem Valianischen Imperium, und von Zeit zu Zeit finden sie es auch ratsam, sich am Hof des Seekönigs mit Geschenken in Erinnerung zu bringen.

Nach dem köstlichen Abendessen (die Mannschaft hatte einen neuen Koch, und der verstand sein Handwerk wirklich gut) schliefen alle ein – und erwachten mit einem unangenehmen Geschmack auf der Zunge und deutlichem Hungergefühl nackt bis auf die Unterwäsche und ohne jede Ausrüstung (geschweige denn Gold) voneinander getrennt in kleinen ungemütlichen düsteren Zellen! Die Freunde fanden schnell durch Klopfzeichen und lautes Rufen heraus, wer sich wo befand – und es wurde ihnen klar, dass sie in einem in die Erde gegrabenen Gefängnis saßen.

Zargos packte der heilige Zorn – wer wagte es, ihn hier einfach so einzusperren? Er packte die stabile Holztür seiner Zelle und bog sie aus den Angeln. Im nächsten Moment befreite er seinen Nachbarn, Flusswind, doch schon kamen ihm zwei mit Krummsäbeln bewaffnete Piraten entgegen, die offensichtlich das Gefängnis bewacht hatten. Es gelang den beiden zwar, die Wächter kurzzeitig aufzuhalten und weitere Freunde aus ihren Zellen zu befreien, aber dann mussten sie schnell einsehen [zwei kritische Treffer hintereinander, in Flusswinds Bauch und Zargos Arm], dass ein Angriff mit bloßer Hand gegen die flinken Piraten ein mehr oder weniger glatter Selbstmord war. Zum Glück waren ihre Wunden nicht lebensbedrohlich. Aber es half nichts, sie mussten sich alle wieder einsperren lassen, wobei ihnen die Piraten versicherten, dass sie nur ungern die "Ware" beschädigen würden, aber wenn sie keine Wahl hätten, würden sie schnurstracks die Gefangenen töten, Handelswert hin oder her. Lauerte also die Sklaverei auf die Freunde? Ratlos warteten sie ab, was passieren würde.

Die erste Essensausgabe verlief problemlos – die beiden diensthabenden Wächter waren sehr aufmerksam und ließen den Gefangenen keine Chance, einen Ausbruch zu versuchen. Doch schon bei der zweiten Essensausgabe war das anders, denn diesmal waren die beiden Piraten stark angetrunken und erst nach mehreren Versuchen und ständigem Gekicher in der Lage, den Riegel der ersten Zelle zu öffnen. Dahinter wartete Versaria Beau, die scheinbar nur darauf wartete, einen neuen Bewunderer ihrer eindrucksvollen Figur zu finden. Beiden Piraten traten fast die geschwollenen Augen aus ihren Höhlen – und während einer von ihnen gierig nach der Amazonin grabschte, zog der andere grummelnd mit den Essenseimern weiter, nachdem er die Zelle mit den beiden "Liebenden" wieder verriegelt hatte. Das Leben war einfach ungerecht, er hatte mal wieder die A-Karte gezogen! Aber nein, da lockte ihn doch ein putziges Mäuslein weiter hinten in ihre Zelle!? Kaum hatte er voller Vorfriede die Tür zur Zelle Aleunams geöffnet, da hatte er schon einen Holzeimer im Gesicht. Aua! Ehe er noch wusste, wie ihm geschah, hatte die Assassinin den Piraten eingesperrt – und Sirena, die nun wie alle anderen Freunde befreit wurde, versetzte ihn kurz darauf in einen magischen Schlaf. Und sein Kollege wurde ebenfalls überwältigt – Beau hatte ihm bereits mit seinem eigenen Dolch einige Schnittwunden zugefügt, und er ergab sich fast erleichtert den Gefährten.

Wo san ma?

In diesem Zellentrakt gab es noch einen Gefangenen, Shannan, den Seefahrer. Auch er wurde befreit. Shannan hatte bereits mehrere Jahre auf der Pirateninsel verbracht und hatte dank seiner seemännischen Fertigkeiten gezwungenermaßen als Aufseher über die Besatzung der Schiffe gearbeitet. Er hatte schon oft an Flucht gedacht, aber die meisten Sklaven hatten sich längst mit ihrem Schicksal abgefunden und der richtige Moment schien – bis jetzt - nie gekommen zu sein.

Shannan meinte, offensichtlich hätten die Piraten ein neues Schiff gekapert, das mit reicher Beute beladen war, denn in solchen Fällen waren ausgiebige tagelange Besäufnisse angesagt – und mit der Disziplin würden es Piraten ja sowieso nie so ernst nehmen. Bevor er aber weiter erzählte, peilten die Freunde erst ihre Lage. Ihr Gefängnis war ein Stollen, der in einen

Erdhügel südlich der Piratenstadt (der einzigen auf der ganzen Insel) hinein gegraben war, und die Wachstube am Ausgang des Stollens stand leer. Noch besser: in einem Seitenraum der Stube fanden die Freunde ihre Kleider und normalen Ausrüstungsgegenstände, aber weder Waffen noch ihre wertvollen Artefakte. Borthor-Bartl freute sich, dass man sogar seinen alten Dudelsack achtlos beigelegt hatte, der Barde war nun nicht mehr wehrlos. Er schlich sich zur Kuppe des Erdhügels (es war gerade Mittagszeit) und blickte zur Stadt hinüber – und fand die Vermutungen Shannans bestätigt. Tatsächlich gab es dort einen Festplatz, auf dem verschiedene Grills neu angefacht wurden, eine Menge Fässer und Kisten herumstanden und viele Piraten herumhockten, teilweise auch schliefen. Niemand schien sich um das Gefängnis zu kümmern, man konnte also Shannans Ausführungen in Ruhe zuhören:

„Die Insel mit dem alten valianischen Namen Oannada ist der Stützpunkt einer Piratensiedlung, die diesen Ort nur „die Insel“ und ihre Siedlung „die Stadt“ nennen – trotz ihrer lächerlichen Zahl von nur etwa 800 Einwohnern, von denen etwa 250 Piraten sind, die ungefähr 300 Rudersklaven gefangen halten. Die restlichen Bewohner setzen sich aus Verwandten der Piraten, Flüchtlingen, Gesetzlosen, Vogelfreien, Veteranen und ihren Kindern zusammen, und ihre Aufgabe besteht darin, diverse Dienstleistungen zu erbringen, auf die auch Piraten nicht verzichten können. Die Bevölkerung wird dafür von den Seeräubern mit Lebensmitteln und den Dingen des täglichen Bedarfs versorgt und stellt im Tausch hierfür kostenlos Unterkunft und Verpflegung für die Wölfe der See bereit.

Der gegenwärtige Anführer der Piraten heißt Numan el-Mundihr und hat gleich hier im Süden der „Stadt“ seine Hütte, ebenso seine rechte Hand Harallon, der als Arzt und Apotheker arbeitet – und von Zauberei versteht er wohl auch etwas. Frische Beute begutachten die beiden, bevor sie dann entweder unter den Piraten verteilt oder über ein Netz von Hehlern verschachert wird. Bestimmt sind eure wertvollen Sachen noch dort zu finden!

Und dann gibt es da noch einen finsternen Magier, der hier auf einer kleinen Nachbarinsel lebt und mit den Piraten zusammenarbeitet. Man nennt ihn Dedi, und jeder fürchtet ihn, denn er gebietet über finstere Magie und setzt sie ein, um Schiffsbesatzungen zu ermorden oder so zu demoralisieren, dass sie sich freiwillig den Piraten ergeben. Er steckt vermutlich hinter den Geschichten von „Al-Katun“, dem berüchtigten fliegenden Dämon, vor dem sich in den letzten Jahren viele Seefahrer gerade in den Küstenstaaten fürchteten. Die Piraten mögen ihn nicht besonders, aber ihnen bleibt gar keine andere Wahl als mit ihm zusammen zu arbeiten.

Wie auch immer – lasst uns möglichst schnell von hier abhauen, diese Gelegenheit kommt bestimmt nicht wieder!“

Shannan war überzeugt, dass er unter den Sklaven die richtigen Männer auswählen konnte, die er für eine Schiffsbesatzung benötigen würde. Die meisten Sklaven waren ja zu apathisch und wollten schon lange nichts mehr riskieren, aber es gab auch einige mutigere Gestalten unter ihnen. Die Gefährten sollten ihn nur machen lassen, er würde zwei Stunden nach Mitternacht mit der geeigneten Mannschaft am Kai sein. Wenn er die Piraten richtig einschätzte, dann würde die Wache Wache sein lassen und sich voll auf die Feier konzentrieren.

Das war ja fast zu schön, um wahr zu sein. Die Freunde mussten also nur noch zu den Hütten der Anführer spazieren und ihre Sachen besorgen, und den Rest des Tages hatten sie zur freien Verfügung? Naja, ganz so leicht war es dann freilich doch nicht.

Heimliche Besuche...

Zuerst schlichen sie zum Haus des Zauberers Harallon, auf dessen Veranda zwei Wächter hockten und schnarchten. Sie öffneten ein seitliches Fenstergitter und stiegen ein. Harallon beschäftigte sich nicht nur mit niedriggradiger Magie, sondern interessierte sich offensichtlich auch für die Schwarze Kunst und die Alchimie. Die Freunde stießen auf ein Rezept zur Herstellung von "K.O.-Tropfen", das mit dem Vermerk "Ausprobieren!!!" versehen war. Am wichtigsten war ihnen aber die verschlossene Abstellkammer, in der sie ihre guten Waffen und die meisten Artefakte wiederfanden. Nur Geld und Edelsteine – und die zauberkräftigen Kristalle – fehlten.

Als nächstes war die unbewachte Hütte des Piratenanführers Numan el-Mundihrs dran. Im einzigen großen Innenraum lagen über viele Sitzkissen und Diwans verstreut eine ganze Menge kleiner Gold- und Silbermünzen und Schmuckgegenstände, die die Freunde gleich einsammelten, ehe sie die Falltür in den Keller öffneten und dort in einem Sack ihr gesamtes Vermögen wiederfanden [nicht exakt ihr ganzes Geld – jedem von ihnen fehlten etwa 50 GS, ein Verlust, den sie erst später bemerkten]. Zargos Stein der Macht – und die drei Kristalle des Schicksals – blieben weiterhin verschwunden.

Borthor-Bartl stand vor der Tür der Hütte Schmiere und bemerkte, dass ein älterer Mann mit einem großen Turban (Numan) in Begleitung vier grimmig bewaffneter Piraten vom Festplatz aus den Weg auf die Hütte zu eingeschlagen hatte. Der Halbling warnte seine Freunde, die sich sofort hinter den Diwans oder Wandteppichen versteckten, mit gezückten Waffen, versteht sich. Numan hatte mit seinen Leibwächtern kaum seinen Wohnraum betreten, da fiel ihm die "fehlende Unordnung" auf – sein kunstvoll zur Schau gestellter Reichtum war verschwunden! Leider konnte er seine Überraschung nicht verbergen, und als er sich zu seinen Leibwächtern mit den Worten "da stimmt was nicht" umdrehte, drangen die Freunde von allen Seiten auf die fünf Gegner ein. Fünf? Nein, nur Numan blieb übrig, die 4 Leibwächter um ihn herum hatten alle gleichzeitig beschlossen, ihren Mittagsschlaf jetzt nachzuholen (Sirena und Zargos hatten freilich magisch nachgeholfen). Numan war geistesgegenwärtig genug, um sich sofort zu ergeben.

Der Piratenanführer gab zu, dass er geplant hatte, mit Hilfe von Mittelsmännern in Candranor den von Harallon neu entwickelten Trank an "ein paar Geldsäcken" auszuprobieren, um ein neues Geschäftsfeld zu entwickeln, das ihm erlauben würde, unabhängig von dem unheimlichen Magier Dedi zu sicheren Einnahmen zu gelangen. Freilich – eigentlich ging sowieso nichts über "ehrliche Freibeuterei", aber das Personal heutzutage scheute jedes Risiko und war (dank Dedis finsterner Zauberei) schon so an demoralisierte Schiffsbesatzungen gewöhnt, dass man als Anführer auf die merkwürdigsten Einfälle kam. Freilich, freilich – ein unverzeihbarer Fehler war es, ausgerechnet so willensstarke und kampferprobte Recken als Opfer zu wählen, noch dazu bei der leider extrem geringen Disziplin in seinem Team. Freilich, freilich, freilich – Numan wäre zwar jetzt in ihrer Gewalt, aber seine Leute erwarteten von ihm die abendliche Festansprache, wenn er dort nicht erscheinen würde, wäre die Stadt auf den Beinen auf der Suche nach ihm, nicht auszudenken, was dann seinen Besuchern passieren könnte!

Numan gab außerdem zu, dass Harallon (dessen Interesse für die schwarze Magie ihm völlig neu war) die seltsamen Kristalle der Abenteurer zu Dedi gebracht hatte, als nette Geste, um dem launischen Zauberer zu schmeicheln. Und er machte klar, dass ihn die Anwesenheit Dedis sehr beunruhigte, der vor etwa 10 Jahren plötzlich mit seinem ganzen Turm auf der kleinen Nachbarinsel aufgetaucht war und nun mit seinen magischen Tricks den Piraten zu

einem einfachen, für seinen Geschmack aber viel zu einfachen, Leben verhalf. Numan hatte nichts dagegen einzuwenden, im Gegenteil, wenn sich seine Besucher um den finsternen Magier kümmern und ihn dabei vielleicht sogar umbringen würden.

Die Abenteurer zwangen Numan, einen Brief an sich selbst zu schreiben, mit der Anweisung, fröhlich zu feiern und sonst keine Nachforschungen anzustellen, sonst würde ein großes Unglück geschehen. Dann fesselten sie ihn und seine Begleiter, bevor ihm Borthor-Bartl das Lied des Vergessens vorspielte. [Numan unternahm tatsächlich nichts. Er hatte ein sehr ungutes Gefühl, als er diesen Brief von seiner eigenen Hand las und dann von seinen Leuten hörte, dass die Gefangenen aus dem Kerker entkommen und ihre Sachen auch verschwunden waren. Er und Harallon beschlossen, ihren missglückten Coup lieber für sich zu behalten - irgendwie waren sie an Leute geraten, die eine Nummer zu groß für sie waren. Es sah ja so aus, als würden sie verschont bleiben, also konzentrierten sie sich auf die Feier.]

... und weniger heimliche Besuche

Während Kerloas sich gleich zum Kai begab, um dort auf Shannan und dessen Leute zu warten, marschierten die anderen Gefährten quer durch die hügelige Insel zu einem kleinen Bootssteg, an dem zwei Ruderboote lagen, die die Piraten verwendeten, um zur Insel des Magiers Dedi zu kommen. Die Dämmerung war längst hereingebrochen, als sie dort ankamen.

Ein Pfad führte sie bis zum etwa 35 m hohen Steinturm Dedis, der von einem Kreis aus totenkopfgespickten Holzpfehlen umgeben war. Borthor-Bartl untersuchte den Boden dazwischen und stellte fest, das dort, wo der Weg durch diesen Kreis führte, eine grasüberwucherte Steinplatte mit einem Thaumagramm war, das er dabei auslöste. Eine Zauberstimme fragte ihn nach der Parole – Mist, sie hatten vergessen, Numan nach solchen Dingen zu fragen. Aus einer Fensternische in etwa 20m Höhe lehnte sich eine Gestalt (klar, das war Dedi) und forderte die Gefährten auf, wieder zu verschwinden. Borthor-Bartl dachte an seine religiöse Erziehung und gab sich zungenfertig als "Kellner aus, der köstliche Leckereien vom frisch gekaperten Schiff mit besten Grüßen Numans" vorbeibringen wollte. Aber er kam damit nicht durch – Dedi hatte nichts bestellt und hatte auch nur sehr selten Lust auf Süßigkeiten. Noch einmal forderte er die ungebetenen Besucher auf, ihn in Ruhe zu lassen, dann zog er sich wieder vom Fenster zurück.

Was tun? Borthor-Bartl untersuchte nun auch die Steinschwellen, die zwischen den anderen Pfehlen waren, und löste dabei eine Feuerkugel aus! Viel hätte nicht gefehlt, und der erfahrene Barde wäre hier sang- und klanglos gestorben. Während sich die Freunde noch um ihren Halbbling kümmerten, hörte Zargos leises Kichern von oben – und entdeckte dank seiner scharfen Elfenaugen in der dunklen Fensteröffnung eine dunkle Gestalt. Na, den heimtückischen Kerl würde er jetzt mal ordentlich lähmen! [Dedi versuchte genau den gleichen Zauberspruch mit Zargos, wurde aber einen Augenblick zu spät damit fertig.] Tatsächlich gelang es also dem Elfen, Dedi zu lähmen, der sofort einen der Seeleute, die unter seiner magischen Kontrolle standen, auf geistigem Wege um Hilfe rief. Obwohl Zargos sah, dass sein Gegner regungslos in der Fensteröffnung verharrte, unternahm er nichts weiter gegen ihn. Schade – das war die erste verpasste Chance.

Immerhin blieben die Freunde bei ihren weiteren Taten vor dem Turm unbehelligt. Flusswind holte lange Palmwedel und löste nun auf den Steinschwellen eine Feuerkugel nach der anderen damit aus. Es gab eine Pause zwischen zwei Feuerkugeln – Klasse! Es war also möglich, über die Steinschwellen kurz nach der Explosion einer Feuerkugel durchzuspringen,

und genau das taten sie auch. Zargos sah zwar, dass sich in der Fensteröffnung mittlerweile schon wieder etwas regte [der Seemann flößte Dedi einen Trank der Bewegung ein, der die Lähmung eliminierte], aber er unternahm nichts. Zweite Chance verpasst. Die Abenteurer drangen also in den Turm ein. Zargos löste an der ersten Doppeltür im Erdgeschoss gleich mal einen Todeshauch aus, konnte aber rechtzeitig davor zurückweichen. Dank seiner scharfen Sinne entdeckte er kurz darauf den verborgenen Zugang zu der Wendeltreppe, die sich durch den ganzen Turm bis hin zum Dach erstreckte.

Aber soweit wollten die Freunde erst gar nicht, sie rannten zunächst in eine Art Thronsaal, in dem Dedi normalerweise Besucher empfing, wenn er dafür bereit war. Diesmal war er das aber nicht, denn er hatte gerade erst die Lähmung abgeschüttelt und wollte sich nun für die frechen Eindringlinge rüsten, die ihm viel zu schnell gefährlich nahe gekommen waren. Und statt furchtsam zu zögern, drangen diese nun von allen Seiten auf ihn ein! Er griff schnell zu seiner Tarnkappe und verschwand – die Abenteurer hatten ihn nur kurz erblickt, aber die verschiedenen Farbflecke auf seinem Gesicht und seinen Armen verrieten ihnen nur allzu deutlich, dass Dedi mit ihren Kristallen bereits allerhand Experimente angestellt hatte. Während Dedi, jetzt unsichtbar, mit einem Schweben-Zauber von seinem "Thron" aus nach oben durch ein mit einer Mauerillusion getarntes Loch in sein Schlafzimmer floh, mussten sich die Freunde mit seinen beiden treuen Gehilfen herumschlagen, zwei Seeleuten, die unter Dedis Bann nichts Besseres zu tun hatten, als mit Armbrüsten auf die Gruppe zu zielen und zu schießen. Sie machten kurzen Prozess mit den beiden.

Sirena und Aleunam warteten nun ab, ob Dedi in diesem Thronsaal erneut auftauchen würde. Die anderen eilten nach oben – Zargos hatte den Luftzug verspürt und richtig vermutet, dass der Zauberer irgendwie ins darüberliegende Stockwerk geflüchtet war. Tatsächlich gab es dort einen Gang und eine Reihe verschlossener Türen, doch hinter einer war deutliches Rumpeln zu hören, ganz so, als würden Schubladen heraus- und Schranktüren eilig aufgerissen. Zargos fackelte nicht lange und öffnete diese Tür mit seiner Springwurz. Dedi war tatsächlich damit beschäftigt, seine Siebensachen zu packen!

Zargos stürzte ins Zimmer und attackierte Dedi mit seinem Langschwert. Doch Dedi griff wieder zu seiner Tarnkappe und verschwand, ehe der Elf ihm zu nahe kommen konnte. Und Zargos sah nun, dass er nicht allein im Zimmer war – ein Todeskrieger hatte hinter der Tür gelauert und wollte ihn angreifen, aber er wurde von zwei Halblingen aufgehalten. Zwei? Tatsächlich – Borthor-Bartl hatte plötzlich [dank seiner Zauberharfe] einen Krieger in Vollrüstung an seiner Seite, der automatenhaft den gleichen Gegner angriff, mit dem sich der Barde selbst beschäftigte. Zwei Gegner sollten für den Todeskrieger reichen – das dachte sich zumindest Versaria und hielt Wache an der Tür.

Zargos hieb wie ein Wilder mit seinem Schwert durch die Luft – zu gern hätte er den unsichtbaren Magier getroffen! Um ein Haar wäre es ihm auch gelungen [dritte Chance verpasst], doch Dedi gelang es, sich in sein Labor (im Stockwerk darüber) mit Hilfe eines Zaubers zu versetzen. Die Freunde hauten und wühlten noch eine Zeit lang im Zimmer herum, bis sie einsehen mussten, dass der Zauberer wirklich wieder verschwunden war. Sirena und Aleunam, die von unten nachkamen, hatten dort nichts von ihm bemerkt – also eilten die Gefährten in das nächsthöhere Stockwerk.

Dort warteten wieder Thaumagramme und Rätselfallen auf die Freunde. Zargos hatte keine Nerven mehr für so etwas und sprengte die nächste Tür einfach mit zwei Feuerkugeln auf. Dahinter war ein Gang, der an einer metallverkleideten Tür endete. Mist, da würde die

Springwurz auch nicht helfen. Hinter dieser Tür hörten die Freunde Scheppern und Klirren, ganz so, als würde jemand voller Hektik ein großes Labor verwüsten!

Dedi war den Kristallen der Macht bereits deutlich verfallen, denn er hatte mit drei davon gleichzeitig Zwiesprache aufgenommen und seine Untersuchungen gestartet (und zum Glück für die Freunde war er noch nicht in der Lage, die Steine zu beherrschen), und die Aussicht, nicht nur Dämonen, sondern auch Elementarwesen aller Art zu beherrschen, ließ ihn jede Rücksicht auf sein bisheriges Berufsleben vergessen. Was einzig und allein zählte, das waren diese Steine! Dedi war klar, dass seine Besucher sehr gefährlich waren und er ihnen bereits einige Male nur knapp entronnen war, er wollte also nichts mehr riskieren und setzte alles auf eine Karte: ab zu seinem Mentor, und mit dessen Hilfe dann den Plan zur Weltoberung schmieden! Seine sonstigen Artefakte sollten den Eindringlingen aber keinesfalls in die Hände fallen, das war er seinem Meister schuldig – also zerstörte er nun selbst sein Labor.

Die Freunde berieten sich, wie sie diese massive Tür am besten aufbrechen könnten, als sie plötzlich dahinter eine dumpfe Verpuffung wahrnahmen. Komisch, der Typ sprengte sich wohl selbst in die Luft? Oder hatte sich der Zauberer vielleicht auf das Dach des Turms versetzt? Sie rannten nach oben auf die zinnenbewehrte Plattform, in deren Mitte ein großes Hexagon auf den Boden gemalt war. Außerdem standen drei meterhohe Achatsäulen so da, dass sich dieses Hexagon im Dreieck zwischen ihnen befand. Und wer stand mitten drin? Natürlich Dedi, der gerade die Anrufung seines Meisters beendet hatte – ein grau schimmerndes Kraftfeld umgab die sich erwärmenden Achatsäulen und die Fläche zwischen ihnen. Aleunam schoss einen Pfeil nach dem Magier, der nur höhnisch lachte: dieses graue Feld war für Materie undurchdringlich. Den Freunden blieb nichts übrig, als zuzusehen, wie ihr Gegner in Siegerpose zwei Lederbeutel emporhielt, die offensichtlich stark selbstleuchtende Kristalle enthielten – na klar, das waren die Kristalle der Macht! Dedi würde sie "seinem Meister" bringen, und dann würde die Welt im Staub zu seinen Füßen vor ihm kriechen dürfen!

Doch halt – was war das? Dedi blickte plötzlich überrascht auf diese Lederbeutel, die sich ebenso wie er selbst bereits deutlich entstofflicht hatten. Ganz unplanmäßig beteiligten sich die Kristalle der Macht nicht an der geplanten Versetzung zum dämonischen Mentor Dedis, sondern blieben hart – und purzelten nun durch den nicht mehr vorhandenen Boden der Beutel auf die Plattform des Turms. Dedi bückte sich und versuchte verzweifelt, mit seinen durchschimmernden Fingern die Kristalle einzusammeln, aber er hatte keine Chance mehr und verschwand. Das Kraftfeld verschwand ebenfalls.

Da lagen die Kristalle nun und leuchteten so strahlend wie nie zuvor. Wer würde sie einsammeln? Die Freunde jedenfalls nicht – sie hatten bemerkt, dass sich die Achatsäulen mittlerweile so stark erhitzt hatten, dass sie nun anfangen, sich durch den schmelzenden(!) Steinboden der Plattform hindurch zu fressen. Keiner wollte sich auch nur einen Moment länger der Hitzestrahlung aussetzen, und freilich war auch zu befürchten, dass der ganze Turm zusammenbrechen würde. Also ließen sie die Kristalle liegen und rannten nach unten, um dort in gebührendem Abstand das Schauspiel zu betrachten. Klar, der Turm stürzte ein, und es bildete sich tatsächlich ein kleiner Lavasee dort, wo einst sein Fundament gewesen war. Aber: oben auf schwammen nicht die Kristalle, wie es einige der Freunde gehofft hatten.

So ein Mist. Zargos war besonders verärgert, dass er auch den blauen Stein der Macht, den er erst im Kerker bei Oktrea gefunden hatte, schon wieder verloren hatte. Frustriert ruderten sie schließlich zurück zum Kai, an dem schon Shannan und seine Mannschaft zusammen mit Kerloas warteten. Sie hatten den nächtlichen "Vulkanausbruch auf der Magierinsel" gesehen und schon das Schlimmste befürchtet. Erleichtert schnappten sie sich ein völlig unbewachtes Schiff der Piraten [die sich durch das feuerspeiende Schauspiel beim Untergang des Turms nicht beeindruckt ließen – viele waren der Meinung, dass Dedi wohl auch einmal feiern

würde, das würde ihn etwas sympathischer machen] und segelten davon, in Richtung Freiheit – und in Richtung Küstenstaaten.