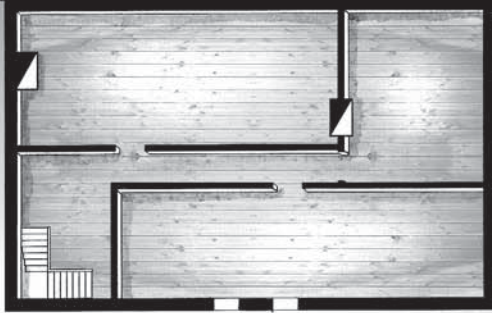
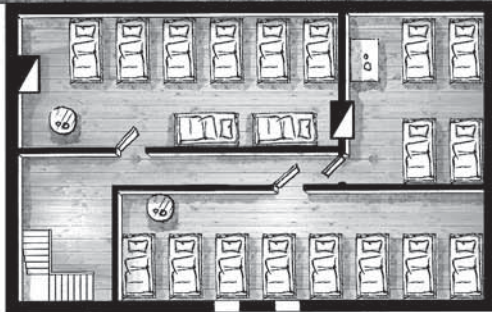
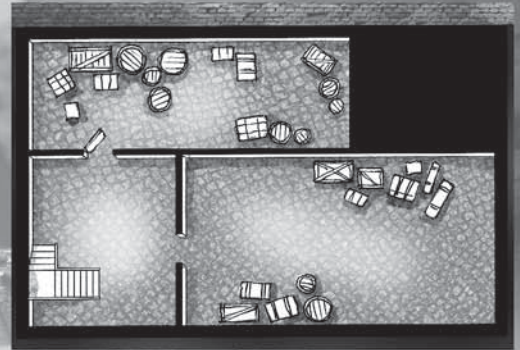




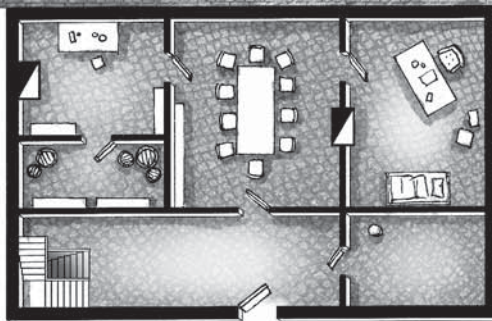
Stadplan von Estoleo



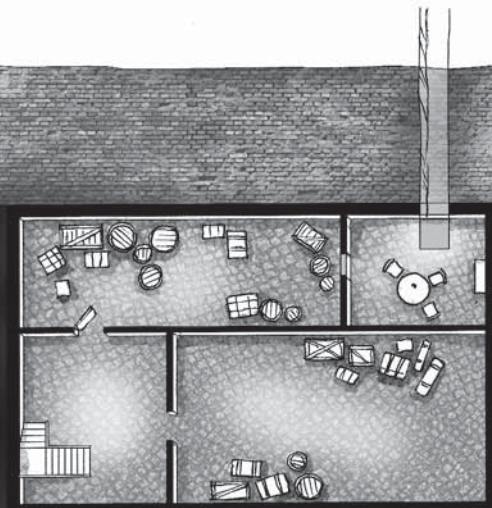
2. + 3. OBERGESCHOSS



1. OBERGESCHOSS

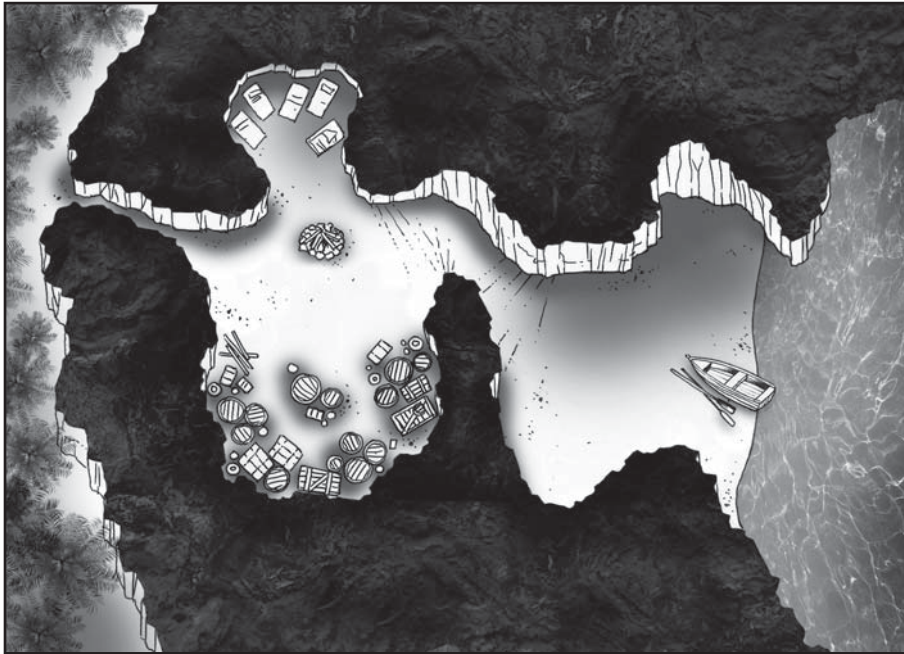


ERDGESCHOSS



KELLER





Schmugglerhöhle

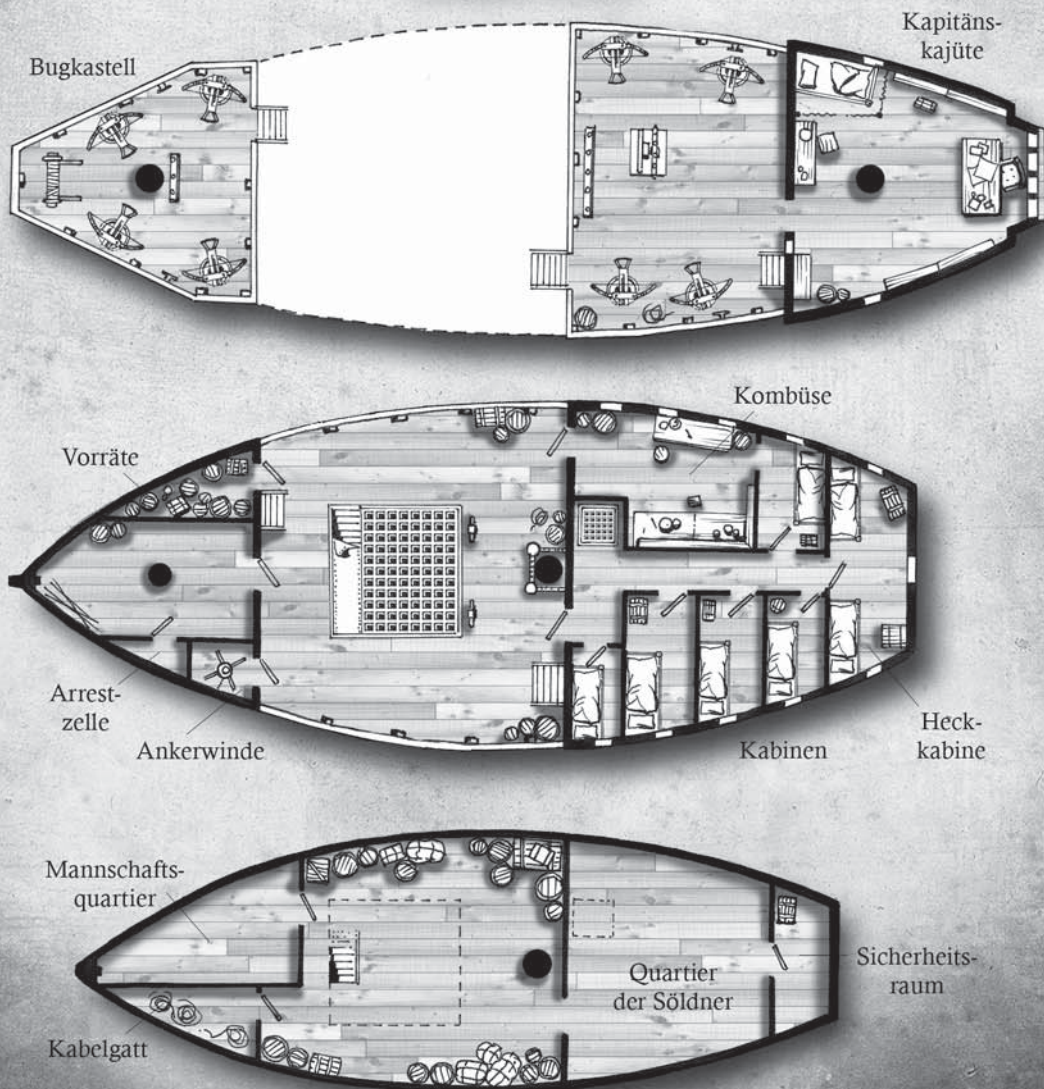
Kontakt

1. Jeder hat das gleiche Mitbestimmungsrecht. Jede Stimme zählt gleich. Jeder erhält von erbeuteten Lebensmitteln und Alkoholika den gleichen Anteil.
2. Wer von der Beute mehr behält, als ihm von seinem Anteil her zusteht, wird auf einer unbewohnten Insel ausgesetzt. Wer einem anderen erbeutete Wertsachen wegnimmt, wird mit Aufschlitzen von Nase und Ohren bestraft und auf einer möglichst lebensfeindlichen Insel ausgesetzt.
3. Es darf mit Karten oder Würfeln gespielt werden, aber nicht um Geld.
4. Wenn es dunkel wird, werden alle Lichter an Deck und unter Deck gelöscht.
5. Jeder hat dafür zu sorgen, dass seine Waffen stets in tadellosem Zustand sind.
6. Wer seine Kameraden im Kampf im Stich lässt, wird gehenkt oder ausgesetzt.
7. Streitigkeiten werden nicht an Bord ausgemacht. Damit muss gewartet werden, bis man an Land ist. Dann dürfen sich die Streitenden im Zweikampf messen. Wer dem anderen zuerst eine Wunde schlägt, hat gewonnen.
8. Der Kapitän erhält den doppelten Beuteanteil. Der Bootsmann erhält den anderthalbfachen Beuteanteil. Alle anderen Offiziere erhalten einviertel des normalen Beuteanteils.

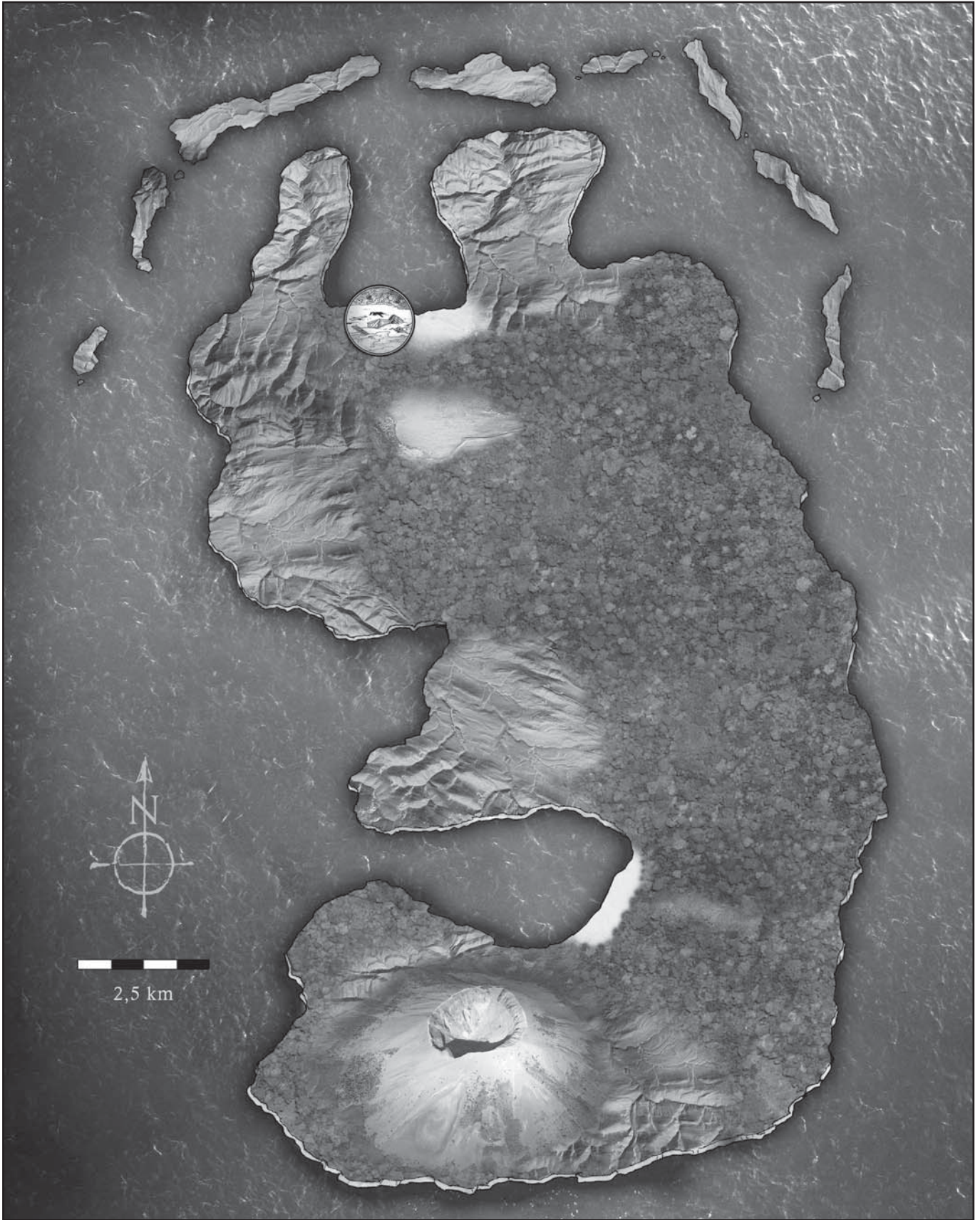
Stolz von Estoleo

5 m

Dreimastkaracke



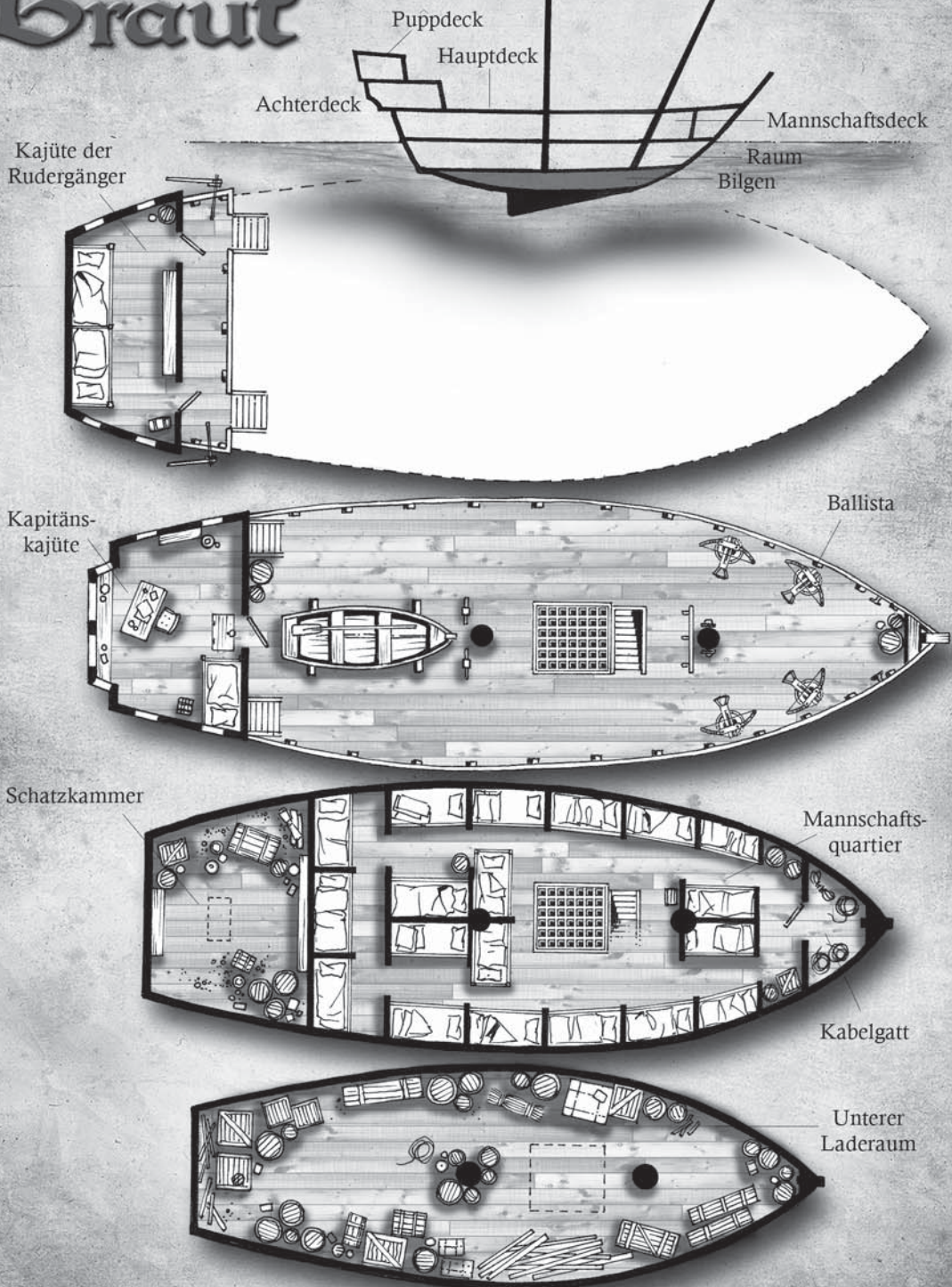
Dreimastkaracke des Handelsherrn Entios Entreros

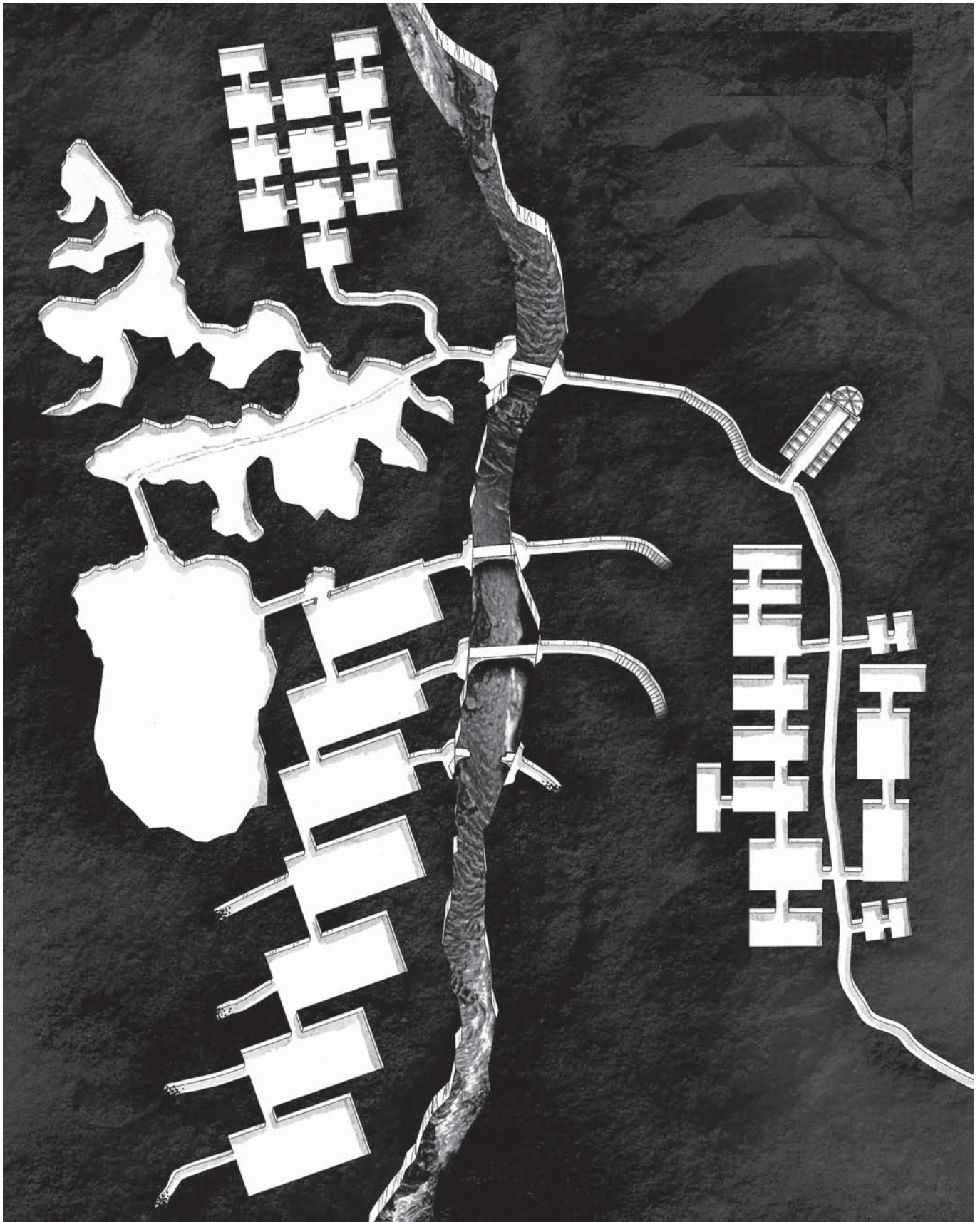


Die Kannibaleninsel

Rote Braut

5 m





Unter dem Palast von Celastia

SCHWARZBART

2000 Orobor Belohnung
Tot oder lebendig!



Der Pirat Schwarzbart, Schlächter von Frauen und Kindern, treibt sein Unwesen vor unseren Küsten! Wer ihm das Handwerk legt, erhält 2000 Orobor ausgezahlt! Schwarzbart ist an seinem schwarzen Vollbart eindeutig zu erkennen. Er befährt mit seinem Schiff die Regenbogensee und den Golf der Blauen Wellen. Weitere Informationen gibt es in der Zitadelle.



*Coronel Don Julio
da Marancho*



Steckbrief aus Estoleo



Wrack



Hügel



Höhle



Adlerfelsen



Iquabana-Dorf



Schädellinie



Vulkan

Ceaddag, 1. Frideade, Einhornmond 2418 nL

Gestern Abend konnte ich zum letzten Mal für lange Zeit meine geliebte Aethelind in die Arme schließen. Welch ein wonniges Gefühl. Für lange Zeit werde ich nun auf ihre zarten Küsse verzichten müssen. Zwar befindet sich unter den Passagieren dieser Fahrt auch eine Frau, doch an der Dame möchte ich mich lieber nicht vergreifen. Sie ist nämlich eine valianische Magierin. Viel Gold hat man mir geboten für diese Fahrt, und dennoch, oder gerade deshalb, weiß ich nicht, wo es hingeht. Meine acht Jungs von der Mannschaft sind genauso skeptisch wie ich, aber auch sie haben von den unheimlichen Zauberern einen guten Bonus bekommen. Was man für Geld nicht alles macht. Vielleicht kann ich mir nach dieser Fahrt einen Kapitän leisten, der das Schiff übernimmt, und ich bleibe eine Weile Zuhause bei meiner Aethelind. Aber das liegt vorerst in weiter Ferne.

Viel Proviant und Trinkwasser haben wir an Bord, und die Magier meinen, sie können uns in Notfällen sogar magisch versorgen! Darauf möchte ich mich aber lieber nicht verlassen.

Hübsch ist sie ja, die junge Magierin in der hellblauen Kutte. Die anderen zwei, der jüngere mit den braunen Haaren und dem treuen Blick, und der alte, grauhaarige mit den grauen Augen, gefallen mir lange nicht so gut. Ist wohl gesundes Misstrauen, das ich Zauberern gegenüber empfinde.

Gleich legen wir ab. Wenigstens verspricht das Wetter gut zu werden. Mein Vorschuss in Gold ist bereits sicher in Aethelinds Händen.

Daradag: Gutes Wetter. Keine besonderen Vorkommnisse. Die Zauberer sind doch nicht so unheimlich, sondern unterhalten sich nett mit mir. Kein Wunder, ich bin ja wohl auch der einzige halbwegs gebildete Gesprächspartner an Bord.

Die hübsche Magierin mit den roten Haaren heißt übrigens Tanara. Was sie wohl von mir hält? Ihre zwei Kollegen heißen Taroes und Garidbal. Was die drei eigentlich wollen, haben sie noch nicht verraten.

Triudag, 2. Frideade, Nixenmond

Gestern Abend klopfte es an der Tür meiner Kajüte, und Garidbal stand davor. Ich ließ ihn ein, und er kam gleich zur Sache. Er wollte meine Seekarte sehen und die derzeitige Position erklärt haben. Er schien damit sehr zufrieden, und zog eine Metallröhre aus seinem Gewand. Der Zauberer schraubte den Deckel ab und entnahm sehr vorsichtig ein Pergament. Es schien uralte zu sein und war mit mir unbekanntem Schriftzeichen bedeckt. Vertraut war mir aber die Karte, die auf dem Pergament abgebildet war: Eine Seekarte von dem Gebiet, in dem wir uns derzeit befinden. Sehr schnell fiel mir auf, dass darauf im Südwesten eine große Insel verzeichnet war, von der ich noch nie etwas gehört habe. Nein, ganz richtig ist das nicht. Natürlich hatte ich von der Insel gehört, ihre Existenz aber immer in das Reich der Märchen verbannt. Ich rede von keiner geringeren Insel als dem sagenhaften Celastia! Ja, genau, ich rede von der Insel mit der gleichnamigen Stadt, in der vor vielen Jahrtausenden ein äußerst mächtiges und reiches Volk geherrscht haben soll, das aber irgendwann derart überheblich wurde, dass es die Götter verlachte. In ihrem Zorn zerstörten die Götter die Kul-

tur von Celastia, indem sie die Insel mit allen ihren Bewohnern im Meer versinken ließen. Mit einem Schlag war die damals reichste, aber auch geheimnisvollste Zivilisation der Welt ausgelöscht.

Doch damit nicht genug. Die Götter wollten die Bewohner auf ewig strafen, und so richteten sie es ein, dass sich in regelmäßigen Abständen die Insel wieder aus dem Meer erhebt mit allen ihren Bewohnern, nur um erneut die Katastrophe des Untergangs durchzumachen. Der Zauberer nickte bedächtig, und sagte: "Kein Märchen, lieber Kapitän, kein Märchen! Diese Karte beweist es. Meine Freunde und ich von der Gilde des Elementarsterns haben lange in unseren Archiven geforscht, bevor wir nach Thalassa aufbrachen. Thalassa, die alte Hauptstadt des Valianischen Imperiums, die nun nur noch eine Ruinenstadt mit wenigen Bewohnern ist, verglichen mit den Menschenmassen, die einstmals dort wohnten. Unter den lebensfeindlichen Ruinen harren aber noch viele Geheimnisse vergangener Zeiten ihrer erneuten Entdeckung. Wir hatten Hinweise auf eine geheime Bibliothek unter der Byrsa von Thalassa; und tatsächlich fanden wir unter vielen Gefahren einen Eingang in einen noch unversehrten Geheimraum. Uralte Bücher entdeckten wir dort, mit ungeheurem Wissen, viele leider schon durch den Zahn der Zeit unbrauchbar geworden.

Der größte Schatz war aber erhalten, nämlich diese Pergamentrolle. Wir nahmen sie mit zurück in unseren Turm und analysierten sie. Mehr als zweitausend Jahre ist die Rolle alt, und dem Text zufolge zeigt die Karte die Lage der Insel von Celastia. Ihr mögt nun einwenden, was nutze es, die Lage einer versunkenen Insel zu kennen. Nun, das Pergament verrät auch, dass die Insel tatsächlich noch gelegentlich aus den Fluten auftaucht, und zwar immer bei einer bestimmten Konstellation von Mond und Sternen, die hier verzeichnet ist", wobei er auf eine Zeichnung am Rand deutete.

Wie groß war meine Erregung! Celastia! Schon als kleiner Junge hatte ich begeistert und mit roten Ohren den Geschichten meines Großvaters gelauscht, über den Reichtum, die Macht, aber auch die Arroganz der Einwohner von Celastia. Und nun schien es greifbar zu werden. Garidbal sagte, wir würden etwa zur richtigen Sternkonstellation an den Zielkoordinaten ankommen. Reich! Wir werden reich! Oh, welch Glück, dass es mir vergönnt ist, auf dieser Fahrt dabei zu sein!

Angst hatte ich nur wegen der Einwohner von Celastia, die auf der Insel umherlaufen, wenn sie sich wieder aus den Fluten erhebt. Doch Garidbal beruhigte mich: Dies sei ganz sicher nur ein Märchen. Ich bin geneigt, ihm zu glauben, und dennoch nagen einige Zweifel an mir. Meine Vorfreude auf die Reichtümer vermögen sie aber nicht zu überbieten.

Ich habe heute der Mannschaft unser Ziel genannt. Auch meine Jungs sind begeistert. Alle reden davon, was sie machen wollen, wenn sie erst reich sind.

Ich habe den neuen Kurs befohlen. Einige Tage noch, dann sind wir da!

Criochdag, 2. Feideade, Schlangemond

Auch wir haben die Götter herausgefordert. Und mich ließen sie leben, damit meine Leiden fortdauern. Wie konnten wir so vermessen sein, Celastia erreichen zu wollen. Ich hätte es besser wissen müssen. Nun wird wohl nichts aus meinen Reichtümern, und auch meine geliebte Aethelind sehe ich vielleicht nie wieder.

Der Sturm war ungewöhnlich schwer. Einige meiner Jungs gingen über Bord, der Mast knickte um und das Ruder brach. Wir trieben hilflos dahin, ein Spielball der Wellen. Es gab einen furchtbaren Stoß und ein ohrenbetäubendes Krachen, als unsere stolze Syress Gewren auf ein Riff prallte. Ich selbst wurde von Bord geschleudert und fand mich im brodelnden Wasser wieder. Mit Glück erreichte ich ein felsiges Ufer und konnte mich mit letzter Kraft emporziehen, bevor ich bewusstlos wurde. Als ich erwachte, war ich allein. Am Strand fand ich die Leichen von Tanara und zwei Seeleuten. Dazu viele Trümmer vom Schiff. Das Schiff selbst erblickte ich auf einem Riff in der Bucht. Hinter mir Dschungel. Ein Hügel ragte heraus, dem ich mich zuwandte. Wie ich befürchtet hatte, befand ich mich auf einer Insel. Zum Strand zurückgekehrt, suchte ich nach brauchbaren Dingen, denn auf einen längeren Aufenthalt musste ich mich wohl einstellen.

Schließlich baute ich mir ein Floß und ruderte zum Wrack hinüber. Hier konnte ich noch allerhand brauchbare Materialien bergen, auch wenn der Rumpf weitgehend unter Wasser stand. Ich fand übrigens die beiden Magier tot in ihren Quartieren. Die Bordwand war gesplittert, und die Magier waren von Holzstücken durchbohrt. Auf der Suche nach brauchbaren Dingen durchsuchte ich ihr Gepäck. Mit den meisten Utensilien wusste ich nichts anzufangen, es war mir auch zu gefährlich, zu sehr in ihren Sachen zu wühlen. Mein Blick fiel auch auf die Metallröhre mit der Pergamentrolle, die uns so viel Unglück gebracht hatte. Erst wollte ich sie im Zorn fortschleudern, überlegte es mir aber anders und nahm sie mit. Auch alle Kleinodien und alles Gold, was ich finden konnte, nahm ich mit. Vielleicht brauche ich es noch. Ich fand auch kleine tönernerne Explosivkugeln. Diese Dinge für Notfälle, wie Tanara immer sagte. Was Magier so alles bei sich haben. Ich nehme jedenfalls einige mit. Den ganzen Tag ruderte ich hin und her. Auch die Armbrüste habe ich mitgenommen. Wer weiß, was mich auf der Insel erwartet. Es erwies sich als gut, dass ich mich so geplagt hatte und alles von Bord mitgenommen hatte, was ich brauchen konnte, denn bald zog erneut ein Sturm auf, und am nächsten Morgen fand ich von der Syress Gewren nur noch einige Reste. Das Wrack war von den Brechern an den Klippen völlig zertümmert worden.

Ich hatte mir aus Segeltuch erst einmal ein provisorisches Zelt als Unterschlupf gebaut. In den Klippen fand ich aber bald darauf eine geeignete Höhle. Hierher schaffte ich meine verbliebene Habe. Wenigstens scheint es auf der Insel genug Wasser und Nahrung zu geben, wenn man sich denn darum kümmert.

Auf dem Hügel habe ich einen Stamm aufgestellt, der mir als Kalender dienen soll. Der traurige Rest der Stevenfigur der Syress Gewren dient als Wegweiser zu meiner Höhle, falls jemand hier landen sollte.

Caeddag, 1. Frideade, Feenmond

Menschen! Ich habe menschliche Fußabdrücke gefunden. Leider muss ich damit rechnen, dass ich hier nicht willkommen bin, so dass ich begonnen habe, meine Höhle zu befestigen. Ich arbeite schwer an einer Palisade. Ich bin sehr froh, dass ich die Armbrüste mitgenommen habe.

Naondag: Wie gut es war, eine Palisade zu bauen! Heute griffen mich einige schwarzhäutige Menschen an, die fast nackt waren. Ich konnte sie jedoch mit meinen Armbrüsten abwehren.

Deachdag: Schon wieder versuchten die Schwarzen, mich zu überrumpeln. Diesmal waren sie so plötzlich da, dass ich mich kaum wehren konnte. Sie schwangen sich schon über meine Palisade, da erinnerte ich mich der Explosivkugeln, und warf ihnen eine vor die Füße. Tot war keiner, aber einige rannten schreiend weg, andere wälzten sich verletzt auf dem Boden, und wieder andere warfen sich mir zu Füßen. Schließlich rannten sie alle weg, und ich ließ sie. Hoffentlich habe ich nun meine Ruhe.

Aonadag: Und wieder kamen Schwarze zu Besuch. Diesmal war wohl ihr Häuptling dabei, so ein ganz fetter Typ. Sie hielten respektvoll Abstand und wollten, dass ich mit ihnen komme. Ich willigte ein. Sie brachten mich in den Süden der Insel, wo sie in der Nähe des Vulkans leben. Sie nennen sich wohl Iquabana, und der Häuptling heißt Uma-Futa. Man war nett zu mir, behandelte mich mit Respekt und sehr zuvorkommend. Natürlich war man auch neugierig, versuchte mich anzufassen und so. Ich ließ sie. Der Häuptling machte mir klar, dass ich eine gewisse Grenze, die man mir zeigte, nicht überschreiten dürfe. Makabererweise steckte man diese Grenze mit Pfählen ab, auf denen Totenköpfe angebracht sind. Anscheinend habe ich dafür in Zukunft nichts vor den Iquabana zu befürchten, man scheint mich als "Freund" akzeptiert zu haben. Es gab dann auch noch ein Essen zu meinen Ehren, wobei sich mir eher der Magen umdrehte. So wurde ein lebendiger Affe gebracht, dem der Kopf geöffnet wurde, um das Hirn zu essen! Entsetzlich, aber ich machte gute Miene zu dem Geschehen. Was dann geschah, wage ich kaum wiederzugeben, weil ich mich so sehr ekle und schäme: Es gab gebratenes Fleisch, das durchaus wohlschmeckend war (hätte ich es nur geahnt!). Freudig wollte ich wissen, welches schmackhaften Tier (Ha!) ich diese Speise verdankte, und ich dachte dabei auch schon an meine spätere Nahrungsversorgung, da deutete man auf einen Menschen. Ich hatte Menschenfleisch gegessen! Welche Barbaren sind diese Wilden? Kannibalen! Wie furchtbar. Entsetzt bin ich weggerannt und habe mich nicht mehr umgedreht. Mit solchen Kreaturen mag ich nichts zu tun haben. Den Mund habe ich mir ausgespült, den Finger in den Hals gesteckt, um nichts von der ekelerregenden "Speise" in mir zu behalten. Die ganze Nacht konnte ich nicht schlafen. Hoffentlich verzeihen mir die Götter diesen Frevel. Wie schwer habe ich mich denn mit Schuld beladen, dass mir das alles widerfährt! Warum? Warum? Warum?

Myrkdag, Schlangenmond 2422 nL

Es ist aus mit mir. Ich hatte die Schlange nicht gesehen. Ein Wunder, dass ich es zurück zu meiner Höhle geschafft habe. Mein Bein ist inzwischen schwarz angeschwollen und völlig taub. Das überlebe ich nicht, nun ist meine Zeit doch noch gekommen. Wofür habe ich eigentlich all diese Jahre hier auf der Insel ausgeharrt? Ich hätte lieber gleich ein Ende machen sollen. Leb wohl, meine süße Aethelind, lebe wohl.

*Gehörst Du etwa zu den Müden
die nicht wollen geh'n nach Süden?*

*Doch rat ich Dir,
nur im Süden findest Du Papier,
nicht hier!*

*Durch die Kluft,
bis dorthin, wo der Adler ruft.
Durch des Adlers Auge wirst Du finden
die Karte, was soll Dich jetzt noch hindern?*

*Schreib Dir nur noch auf die Weste:
Der goldene Mittelweg ist stets der beste!*

letzte Seite im Logbuch der Syress Gewren; Text in Albisch

Dschelef und die Insel von Bab Al' Baltu

Auf dem großen Basar von Dairaba saß seit Jahren tagein, tagaus ein alter, buckliger Mann mit dreckigem Bart und einer schmutzigen Binde vor den Augen, der immer seinen lumpigen Sack neben sich stehen hatte. Der Blinde war jedermann bekannt, und wer an ihm vorüberkam, warf ihm hin und wieder einen kupfernen Danik oder sogar einen silbernen Dirhem in sein Holzschälchen, das er vor sich hinstellte. Obwohl ihn jeder kannte, wusste doch niemand, wer er wirklich war. Die anmutige Aischa, eine junge Frau, die von weit her aus Kairawan gekommen war, um den reichen Kaufherren Abu Bembel zu ehelichen, hatte Mitleid mit dem Blinden und trat eines Tages auf ihn zu. Sie schlug ihren Schleier zurück und sagte „Nimm dieses Paket, es enthält Oliven und Safranblüten, Schlangenkraut und Ziegenkäse. Du sollst heute nicht hungern müssen.“ Der Bettler aber konnte nur einige Worte des Dankes stammeln. „Ich sehe Dir an, dass das Leben es nicht gut mit Dir gemeint hat. Willst Du mir nicht erzählen, aus welchem Land Du kommst und auf welche Weise Du Dein Augenlicht verloren hast? War es im Krieg oder war es eine Krankheit?“, fuhr die schöne junge Frau fort. Der alte Bettler erwiderte: „Nein! Es ist eine sonderbare und lange Geschichte, die ich zu erzählen habe.“ „Das dachte ich mir“, sprach Aischa, „willst Du sie mir erzählen? Denn wisse, dass ich Dir gerne zuhöre und dass ich erfahren möchte, wer Du eigentlich bist“. Sie ließ sich neben dem alten Mann nieder, machte es sich an der kühlen Mauer bequem, während der Blinde anhub, aus seinem Leben zu erzählen.

„Mein Name ist Dschelef, Sohn des Kassib. Einst war ich berühmt, denn ich war ein König und überdies ein Gelehrter. Ich las voller Eifer alle Schriften, derer ich habhaft werden konnte, ich kannte die Sterne und die Dichter. Meine große Vorliebe aber waren Reisen zur See, denn meine Heimat lag am Ufer des Meeres. Nachdem mein Vater gestorben war, bestieg ich den Thron. Nach Weisheit und Gerechtigkeit trachtete ich, und ich herrschte freundlich und tat Gutes für meine Untertanen. Doch machte es mich unglücklich, dass trotz aller Güte einige Menschen in Armut lebten. Dies wollte ich ändern. In den verstaubten Archiven meines Palastes entdeckte ich jene unglückseligen Pergamente, die mein Leben für immer verändern sollten. Sie berichteten von einer Insel mit Namen Bab Al' Baltu, die weit draußen am Ende der Welt liegen sollte. Die Menschen dort seien alle reich und überaus glücklich, niemand lebe in Armut oder sei unzufrieden. Auch herrsche immerwährender Frieden. Habgier habe dort keinen Platz, da in den Springbrunnen flüssiges Gold sprudelt. Nachdem ich dies gelesen hatte, rüstete ich ein Schiff aus und bestieg es mit meinen engsten Freunden. Sieben mal sieben Monde suchten wir nach der Insel und konnten sie doch nicht finden. Wir waren schon ausgemergelt und fast verdurstet, als neben mir auf der Reling ein Vogel landete. Er hatte goldglänzende Federn und diamantene Augen.

Aus seinem Kehrlchen aber klang ein Zirpen wie von einer silbernen Harfe, und wir wussten, dass wir unserem Ziel nahe sein mussten.

Ich nahm dem Vogel und sprach zu ihm: „Führe uns nach Bab Al' Baltu, kleiner Vogel!“. Kaum hatte das prächtige Tier meine Worte vernommen, blickte es mich klug an und erhob sich in die Luft. Und wirklich, mit windgefüllten Segeln folgten wir unserem Glücksbringer, und bald schon tauchte am Horizont Land auf. Der Vogel hielt auf einen riesigen Hafen aus weißem Marmor zu, und dahinter erhob sich an den Hängen eines Berges eine Stadt, die so schön war, dass wir geblendet die Augen schließen mussten. Die Häuser waren weiß und golden, die Dächer mit Edelsteinen besetzt und in der Sonne gleißend. Mit großen Augen und offenen Mündern stiegen wir aus dem Boot, wobei uns freundliche, aber fremdartig anzuschauende Menschen halfen. Sie hatten kupfernes Haar und weiße Haut, und wenn sie lächelten, waren ihre Zähne aus purem Silber. Staunend stolperten wir durch die Stadt, kamen auf weitläufige Plätze und durch kühle Arkaden. Wo wir einen Springbrunnen sahen, sprudelte tatsächlich flüssiges Gold. Mit viel Lärm und Getöse kam uns eine Prozession entgegen, voran eine Reihe von Priestern mit Masken aus Ebenholz, Elfenbein und Blattgold. Dahinter wurde von eintausend freudig strahlenden Dienern ein Haus getragen, aus grünem Stein gefertigt und mit einer breiten Treppe an der Front. Die Prozession hielt vor uns an und man bedeutete uns, dass wir die Treppe besteigen sollten. Wir taten dies, obwohl wir nicht wussten, wie uns geschah, und standen alsbald vor einem edelsteinüberkrusteten Thron. Auf diesem saß ein kleiner Junge, der uns mit wachem Blick ansah und gütig lächelte. Sonst war niemand anwesend. Ohne dass wir dazu hätten aufgefordert werden müssen, knieten meine Freunde und ich vor dem Herrscher von Bab Al' Baltu nieder, denn um keinen geringeren konnte es sich handeln, und berührten mit der Stirn den kühlen Boden. „Seid mir willkommen, liebe Freunde, und seid meine Gäste, wenn wir ein Fest zu euren Ehren abhalten“, sprach der Jüngling mit zarter Stimme. Dann wurde das Haus wieder angehoben, und man trug uns alle zu einem Palast von solchen Ausmaßen, dass mein eigener wie eine armselige Hütte dagegen wirkte. Allein die Portale waren so riesenhaft, dass das Haus aus grünem Stein ohne Probleme durch sie hindurchgetragen werden konnte.

Man führte uns durch Gänge und Hallen bis zu einem mit golddurchwirkten Brokatstoffen ausgeschmückten Festsaal, in dem eine reichgedeckte Tafel stand, an der sicherlich eintausend Menschen Platz gehabt hätten. Wir bekamen die Ehrenplätze an der Stirnseite der Tafel, und schon bald wurden von entzückenden Jungfrauen dampfende Schüsseln und silberne Tablettts herangezogen, auf denen sich die fremdartigsten Speisen türmten. Wir kannten keine davon, doch alle zergingen auf der Zunge und bereiteten unsere Gaumen Freuden, wie ich sie nie erfahren hatte und auch nie wieder erfahren durfte. Der König dieses Volkes aber, der schöne Junge, beobachtete uns die ganze Zeit lächelnd und sagte kein

Wort. Nach dem Festmahl wurden wir in Gemächer geleitet, die mit kostbaren Teppichen ausgelegt waren, in denen unsere Füße bis zu den Knöcheln versanken. Auf den Kissenlagern, die zum Schlafen einluden, streckten wir uns alsbald aus und schliefen mit den wunderbarsten Träumen ein.

Es muss mitten in der Nacht gewesen sein, dass ich aus dem Schlaf geweckt wurde. Ein alter Greis war über mich gebeugt und flüsterte mir zu: „Bleib ruhig! Ich muss euch warnen. Ihr seid in größter Gefahr, denn Bab Al Baltu ist wie ein goldener Käfig. Niemandem, der einmal hergefunden hat, ist es gestattet, die Insel zu verlassen. Ich selbst, Ahman der Seefahrer, habe dies am eigenen Leib erfahren müssen. Flieht noch in dieser Nacht und nehmt mich mit, zögert ihr aber auch nur noch eine Minute, dann müsst ihr vielleicht für immer hierbleiben.“ Der alte Mann sagte dies so eindringlich, dass ich ihm Glauben schenken wollte. Ich weckte meine Freunde, und gemeinsam schlichen wir aus dem Palast zu unserem Schiff. Groß war unsere Überraschung, als wir sahen, dass es tief im Wasser lag und schon fast zu versinken drohte. Wir setzten aber die Segel und steuerten aufs offene Meer. Am Horizont graute bereits der Morgen, und ich stieg in den Laderaum, um nachzuschauen, warum unser Schiff so tief im Wasser lag. Da fand ich überall Fässer und Kisten, die jemand an Bord gebracht hatte, voll mit Gold, Geschmeide und Edelsteinen, genug, um jeden in meinem Königreich reich zu machen. Das wollte so gar nicht zu der Warnung des alten Mannes passen, denn warum hätte man unser Schiff sonst so mit Schätzen füllen sollen? Da trat der alte Mann, den ich nicht kommen gehört hatte, auf mich zu und sagte: „Du Narr! Ahman, der Seefahrer, nannte ich mich, aber das ist nicht mein wahrer Name. Man kennt mich auch als Patakurach, den Schlinger. Auf der Insel war ich gefangen, doch ihr habt mich befreit, indem ihr mich auf eurem Schiff mitgenommen habt. Seht, diese Narren, sie wollten euch all dies schenken und euch reich machen. Davon werdet ihr nichts mehr haben.“ Dann lachte er und begann zu wachsen, bis er als löwenköpfiger Riese vor uns stand und das Deck zerbarst und unser Schiff kenterte. Der Riese erhob sich in einer Windhose und raste auf Bab Al Baltu zu, das noch immer am Horizont zu sehen war. Wir mussten zusehen, dass wir im tosenden Sturm eine Planke fanden, um nicht zu ertrinken, und inmitten von hochschäumenden Wellen mussten wir mitansehen, wie Patakurach um die Insel tobte, bis sie erzitterte und dann langsam im Meer versank.

Da ging es dahin, das reiche Bab Al Baltu, in all seiner Pracht. Zuletzt blieb nur die Bergspitze mit dem Palast zu sehen, aber auch dieser wurde in einem Strudel hinab in die Tiefen des Meeres gezogen. Um mich und meine Freunde tobte weiter ein Sturm, und irgendwann muss ich das Bewusstsein verloren haben. Als ich wieder zu mir kam, lag ich an einem Strand, und neben mir lag ein toter Vogel. Es war der gleiche, der uns zu der Insel geführt hatte, und seine Edelsteinaugen waren nun blicklos. Von meinen Freunden habe ich nie wieder gehört und ich weiß nicht, ob sie überlebt haben. Ich weinte

bitterlich, weil ich daran schuld war, dass das ganze glückliche Volk von Bab Al'Baltu sterben musste, weil ich zu leichtgläubig gewesen war und diesen wunderbaren Menschen Schlimmes zugetraut hatte. Ich wollte nie wieder die Schönheit der Welt schauen und nahm mir selbst das Augenlicht. Ich wollte auch nie wieder die Annehmlichkeiten eines Königs genießen und kehrte nicht wieder in mein Heimatland zurück, Stattdessen zog ich von Stadt zu Stadt und lebte von Almosen. Den Rest meines Lebens habe ich mich selbst bestraft. Eine Strafe aber ist auch, dass ich Nacht für Nacht in meinen Träumen den Untergang von Bab Al'Baltu erlebe und mich der junge König traurig anschaut. Am meisten quält es mich, dass mir einmal im Jahr auch Padakurach der Schlinger im Traum begegnet, mich mit Raubtieraugen betrachtet und mich wissen lässt, dass Bab Al'Baltu alle 99 Jahre für kurze Zeit wieder auftauchen wird mit all seinen Bewohnern, nur damit er die Freude genießen kann, die Insel, die so lange sein Gefängnis gewesen war, erneut zu versenken. Dieses Wissen ist es, was mich am meisten quält.“

Nachdem er seine Geschichte erzählt hatte, verstummte Dschelef. Aischa schwieg ebenfalls und schaute den Bettler, der ein König gewesen war, traurig an. Sie geleitete ihn dann zu ihrem Haus und legte ihn auf einen Diwan, wo er bald einschlief. Aischa stellte den alten Sack des Bettlers neben den Diwan. Schließlich packte sie die Neugier, und sie schaute hinein. Ein schweres Ding war da in Tüchern eingewickelt. Als der Stoff entfernt war, lag vor Aischa ein wunderschöner Vogel mit Augen aus Edelsteinen und mit goldenen Federn. Da weinte Aischa, weil sie wusste, dass Dschelefs Geschichte die Wahrheit gewesen war. Am nächsten Morgen lag Dschelef kalt und steif auf dem Diwan, aber seine Lippen umspielte ein sanftes Lächeln. Jetzt, wo er sein Geheimnis erzählt hatte, war es ihm auch vergönnt, sterben zu dürfen.

scharidische Erzählung

Das hochmütige Volk

Vor langer Zeit, als das Land noch jung und unerforscht war, gab es ein bedeutendes Inselreich weit draußen in jenem Meer, das heute Regenbogensee genannt wird. Celastia nannte sich das Land, und dies war zugleich der Name der Hauptstadt. Die Einwohner von Celastia waren fleißige und kluge Leute, die große Schiffe bauten und ganz Midgard besegelten. Ihre Insel war zugleich reich an Bodenschätzen, und so waren sie ein außerordentlich wohlhabendes Volk. Über Jahrtausende hinweg, so sagt man zumindest, beherrschten allein ihre Schiffe die Meere, da niemand sonst zu dieser Zeit über die entsprechenden Fertigkeiten verfügte. Sie trieben Handel und mehrten dadurch ihren Reichtum.

Doch wo ihre Heimat lag, das war ein streng gehütetes Geheimnis. Niemand hatte Celastia je gesehen, man wusste nur, dass die geheimnisvollen Seefahrer von irgendwoher stammen mussten. Sie beschrieben ihre Insel als das Paradies, niemand müsse dort hungern, es herrsche allerorten Wohlstand, gar Reichtum. Die Straßen seien mit Marmor gepflastert, die Häuser rein und weiß und mit vergoldeten Dächern versehen, in denen die Morgensonne ganz besonders faszinierend widerscheine. Ihren Wohlstand verdankten sie ihrem Gott Oton, einem gütigen Vater, der sein Volk ganz besonders lieb hatte. Die Bewohner von Celastia veranstalteten jährlich ein großes Dankesfest zu seinen Ehren, beteten regelmäßig und waren von Frömmigkeit erfüllt. Doch mit der Zeit, je mächtiger und reicher Celastia wurde, desto mehr ergingen sich seine Einwohner in Prunksucht und Ausschweifungen. Die Tempel Otons wurden für Orgien missbraucht, die Priester priesen nun nicht mehr ihren Gott, sondern strebten nur danach, ein angenehmes Leben zu haben. Nicht Fleiß und Gottesfürchtigkeit standen mehr im Mittelpunkt, sondern Bequemlichkeit, Vergnügen und Genuss. Bald geriet auch die jährliche Feier für Oton in Vergessenheit, wurde nicht mehr begangen, und als dies keine Konsequenzen hatte und sich Celastia ungebrochenen Reichtums erfreute, da glaubte jedermann, auf den Gott verzichten zu können.

Die Keller und Gewölbe der Einwohner von Celastia waren nun gefüllt mit Silber, Gold, Geschmeide und Edelsteinen, die Speisekammern waren mit den erlesensten Köstlichkeiten versehen, die man sich nur vorstellen konnte. Jeden Tag fanden irgendwo Feste und Orgien statt, wurde Zerstreung für die dekadenten Bürger geboten. Ehemalige Tempel wurden sogar als Bordelle genutzt.

Als sich der Tag des jährlichen Festes zu Ehren von Oton wieder einmal näherte, dachte keiner der Einwohner mehr daran. Der Gott war schlicht in Vergessenheit geraten. Doch diejenigen, die älter waren, wussten sofort, was es zu bedeuten hatte, als die Insel sich schüttelte und bebte und aus den Wolken am Himmel ein riesiges bärtiges Gesicht herauschaute. Anklagend zeigte der Gott, denn um diesen handelte es sich, auf die verfetteten und dekadenten Bewohner von Celastia herab und sprach mit dröhnender Stimme: „Euer Treiben ist Frevel! Für euren Hochmut müsst ihr nun bitter büßen! Eine Generation lang habe ich euch zugeschaut, wie ihr meine

Tempel entehrt habt und euch gebärdet habt, als wäret ihr selbst Götter! Nun müsst ihr den Preis für eure Arroganz zahlen. Celastia wird versinken, doch damit ihr euch immer daran erinnert, warum ihr nun sterben müsst, wird sich die Insel einmal in hundert Jahren aus den Fluten erheben, damit ihr die Gelegenheit habt, eure letzten Tage noch einmal zu erleben. Denn ihr alle werdet dann von mir zu diesem Zweck aus den Hallen der Toten zurückgeholt werden, nur damit ihr wieder in diese einfahrt. So werdet ihr bis in alle Ewigkeit büßen müssen für euren Hochmut.“

So sprach der erzürnte Gott, und Celastia, die Prachtige, versank mit all ihren Bewohnern in den lichtlosen Tiefen des Ozeans. Doch wie es Oton versprochen hatte, erhebt sich die ehemals so stolze Insel einmal in 100 Jahren aus den Fluten, und ihre Bewohner leben noch einmal inmitten ihrer Schätze und Reichtümer, nur um ihren Hochmut bereuen zu müssen, wenn nach zwei Tagen die Insel erneut versinkt. Man sagt, wem es gelingt, zu dieser Zeit an der richtigen Stelle auf dem Ozean zu warten, der kann dort landen und Reichtümer finden, mit denen sich ein ganzes Königreich kaufen ließe.

alt-corische Sage

Die Geschichte von Celastia

Dieses Buch enthält nicht weniger als unsere Geschichte von der Zeit, als das stolze Cabaxay, das ihr als Celastia kennt, unterging, bis zum heutigen Tage. Daher kann ich euch getreulich und wahrhaftig berichten, was sich zugetragen hat. Schutzpatron von Celastia war, solange man denken konnte, Otun. Der gütige und weise Gott beschützte unsere Schiffe, sicherte uns Trinkwasser, ließ den Vulkan, der unsere Insel bildete, ruhen und sorgte außerdem noch für gute und ertragreiche Handelsreisen. Doch im Laufe der Jahrhunderte nahm mein Volk dies immer mehr als Selbstverständlichkeit hin und vernachlässigte seine Verehrung. Tempel wurden geschlossen, allein das Weltliche zählte und das Geistliche verschwand immer mehr. In der Zeit nun, als unser Untergang kam, gab es nur noch wenige, die sich an die Verehrung von Otun erinnerten. Dies waren die Vorfahren derjenigen, die ihr hier seht.

Weit im Osten entstand zu dieser Zeit ein großes Reich, Valian genannt, und dort widmete man Otun mehr Aufmerksamkeit, die er gern erwiderte. So achtete er nicht mehr auf Celastia, und so kam es, dass er Padakurach, den Dämon im Vulkan, nicht mehr kontrollierte. Denn unter Celastia schlummerte schon immer „der alte Feind“, wie er genannt wurde, ein mächtiger Herr der Dämonen, der das Element des Feuers beherrschte. Er nutzte die nachlassende Aufmerksamkeit von Otun und tat das, was ihm große Freude bereitete: er vernichtete den Ort, an dem Otun einst am mächtigsten war. Er schmolz den Stein unter der Insel, bis sie ins Meer zu sinken begann. In diesem Moment wurde Otun wieder auf Celastia aufmerksam, doch war es zu spät, Padakurach hatte sein Werk schon fast vollbracht.

Während die Stadt in Chaos versank und alle jammerten, klagten und schrien, gab Otun einem Vorfahren von mir ein Zeichen und führte ihn und die anderen seiner verbliebenen Anhänger hierher, wo er eine Oase geschaffen hatte, in der wir leben konnten. Wir sind ringsum von Portalen umgeben, und als die Insel ins Meer sank und oben alles starb, drang hier kein Wasser ein. Was ihr hier seht, sind die ehemaligen Felder und Gärten von Celastia. Auf der Inseloberfläche war nicht genug Platz, um Lebensmittel anzubauen, und so entschieden sich unsere Vorfahren, dies unter der Erde und unter dem Schein magischer Lampen zu tun. Für eine Bewässerung war gesorgt worden. Daher hatten wir hier Nahrung und Licht. Die Wasserversorgung brach zwar ab, doch eines Morgens stand jenes Standbild von Otun auf dem Brunnen, das ihr dort hinten seht, und seitdem ergießt sich ein ununterbrochener Wasserstrom aus seiner Amphore. Ein Wunder des Gottes, den wir dafür preisen.

Der Dämon lauert vor den Toren, aber ihm ist es nie gelungen, hier einzudringen. Es ist die schützende Hand von Otun, die das verhindert. Lange Zeit lebten wir hier, viele Generationen liegen hinter uns. Die magischen Steine, die uns helfen, sind inzwischen teilweise kaputt, und wir können sie nicht mehr reparieren. Mein Volk wird außerdem immer kleiner, es gibt kaum noch Geburten, und wir merken auch, dass es nicht gut ist, wenn so wenige Leute sich nur untereinander vermehren können. Wir wissen, dass unsere Tage gezählt sind.

Unsere Hoffnung ruhte daher auf einer Prophezeiung, die mein Vater getan hat. Er habe eine Vision gehabt, so erzählte er uns vor langer Zeit, dass die Insel wieder auftauchen würde und zugleich unsere Retter mit einem Schiff aus dem Osten kommen würden. Sie seien von Otun auserwählt und geschickt, uns zu holen und in eine neue Heimat, fern von Padakurach zu bringen. Diese Retter seien so tapfer, sich durch die Reihen der Schergen des Dämons zu kämpfen bis an unsere Tore, und obwohl sie zuerst unserer Hilfe bedürften, würden sie uns dann befreien. Nach allem, was ich von euch gehört habe, ist es ganz klar: ihr seid die prophezeiten Retter, die Otun uns nach dieser langen Zeit endlich geschickt hat!