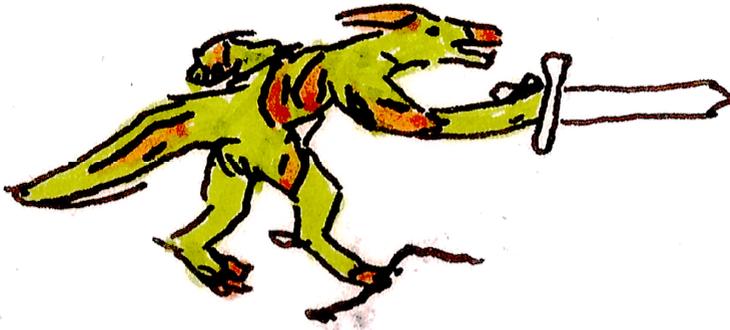


Tanz mit der Schlange

Eine Earthdawn Kampagne: Chona, T'Skrang Schwertmeister, der Troll-Luftpirat Targ, der Windling-Heiler Quendan und die Windling-Tiermeisterin Sambucus Bingel haben sich auf einem Flussboot getroffen. Unser Weg beginnt mit der Suche nach Pilzen in einem Tempel im Dschungel.



Die Titel lege ich zu Beginn des Spielabends fest, ohne zu wissen, was passieren wird.

Inhaltsverzeichnis

1	Treffen	2
2	Jäger	3

3 Pilze	4
4 Echsen	9
5 Fluss	11
6 Schildkröten	15
7 Den Garangar hinauf	15
8 Jagdglück	19
9 Schleichpfad	23
10 Keine Rast	26
11 Nebel	32
12 Weitere	34
13 Tanzen	40
14 Ein bisschen Frieden	44
15 Fried fertig	49
16 Ankunft	54
17 Abschiede	56

1 Treffen

Wir treffen uns auf dem Flussboot.

-  Quendan, weil das Boot seines Niall's fehlte.
-  Targs Luftschiff ist abgestürzt.
-  Sambucus Bingel ist auch da.

☞ Chona war dabei, gleicher Niall wie Quendan. *Sein Spieler konnte aber in der ersten Runde nicht dabei sein, deswegen ist dieser Abschnitt kurz.*

Auf dem Weg zum Berg, der plappernde Windling **Skreet** suchte tolle Abenteurer und hatte Gratisgetränke bei seinem Chef. Älterer, hustender Zwerg **Wyven**, sehr nett und gebrechlich. Macht botanische Forschungen und sucht den Pilz Graukappenmatala. Seit der Plage nicht mehr gesehen.

Wollte eine Expedition zu einem **Jaspre** Tempel schicken, die nach dem Pilz sucht. Für 100 Silberstücke und ein Flussboot.

Mit Zwerg und Windling und zwei Mulis in den Dschungel. Ein sehr schönes Lager. Dann wurde ein Muli von Raubkatzen geschlagen.

Ich war auf dem Flussboot zu sehr von Rauschmitteln zu betäubt und kam nach.

2 Jäger

Quendan und Targ gehen irgendwas suchen. Sambucus hat auch nicht verstanden, was gerade passiert. Sie kommen kurz darauf zurück. Haben eine Fratze gesehen.

Targ meint, vielleicht ist es ein T'Skrang mit Maske. Ver'jigor meint, solche Masken hätten Flussschiffer schon gehabt. Sie wollen mit der Maske wilder und gefährlicher sein.

Quendan ruft von einem Ast auf T'Skrang: „Hey du, stören wir dich bei der Jagd, oder jagst du uns?“

Die Maske kommt auf ihn zu und schaut ihn an.

Wyven hustet immer schlimmer, also schlagen wir das Lager schon früher auf. Es hat nur kurz geregnet.

Am Abend schauen sich Sambucus, Ver'jigor und Quendan im Wald, während Targ und ich erst mitten innerhalb einer Gruppe Wahnsinniger Dämonenbesessener merken, dass sie um uns stehen. Wahnsinnige — wir greifen an! Nur sind sie schneller. Targ wird von einem Speer durchbohrt.

Dann wird der Boden plötzlich rutschig, alle außer Targ stürzen, Targ schlägt noch einmal zu, trifft und stürzt dann auch. Die Angreifer robben zum Rand und verschwinden in den Wald.

Papageien sehen UV-Licht, hören Ultraschall wie Hunde und können Gift schmecken.

Quendan behandelt unsere Wunden.

In der Nacht schläft die zweite Wache ein. Skreet und ich wachen erst kurz vor Morgengrauen auf. Ich mache den Fehler zu fragen, was sie machen. Dann erzählt er von seinen unterschiedlichen Indexen und so.

Dann hören wir eine Gruppe Fremder und Sambucus sieht einen Mann in Chitinverkleidung. Als wir ihn alle anschauen, kommt er auf uns zu und sagt, dass er Jäger ist. Rankar. Tiere zum Spaß töten will. Wie Quendan danach sagt, ist er ein Arsch.

Ver'jigor sagt später, dass es Theraner waren. Sklavenjäger. Wir überlegen, ihnen Ärger zu machen, aber Skreet will gleich weiter.

Sambucus und Ver'jigor finden einen Lagerplatz direkt am Tempel und wir richten uns im Wald vor dem Tempel für die Nacht ein.

3 Pilze

Jasprees Ruinen. Die Außenwände sind zum Teil zerbrochen. Figuren im Hof sind kaum zu erkennen, doch die Toröffnung in der Mauer ist von Abbildern eines Großvaterbaums abgeschlossen.

Aus dem alten Pflaster des Tempels sprießen bereits Bäume und heben mit ihren Wurzeln das Pflaster. Wir wollen die Pilze finden.

Quendan und Sambucus fliegen vor, Targ und ich packen unsere Ausrüstung. Kurz vor dem Tempel bewegt sich eine der der Figuren — eine Gottesanbeterin — und schlägt Quendan aus der Luft zu Boden.

Und schlägt erneut zu. Mit zwei tiefen Krallenwunden wirft er einen Elementarpfeil gegen die Gottesanbeterin. Ihr Panzer raucht etwas, aber sonst passiert nicht viel. Keine Waffengleichheit.

Dann sagt Sambucus ihr, sie soll gehen, und die Gottesanbeterin geht in den Wald davon. Vielleicht doch Waffengleichheit.

Während wir den Hof durchsuchen und sichern, steht Quendan in den Flammen eines Feuers.

Wyven und **Skreet** haben auf uns gewartet, um gemeinsam in den Tempel zu gehen.

Im Tempel finden wir unter anderen einen zerbrochenen Altar mit einer Statue eines T'Skrang — wohl Jaspree — und zwei breite Treppen, die sich hinter dem Altar treffen und in die Tiefe führen.

Die Lichtschächte sind von Blättern überwuchert, so dass außer unserem Lichtkristall und unseren Fackeln nur schummriges grünes Licht in den Raum fällt.

Wyven hat ein Tintenfässchen mit einem Ring am Finger und kratzt bereits mit einem Federkiel Notizen auf ein Pergament.

Die Treppen führen in eine Höhle, breit genug für drei nebeneinander Gehende — oder sechs Windlinge — mit reich verzierten Balken abgestützt.

Es wird dunkler. Die Verzierungen im Boden wirken wie Schalter. Die mit Fallen verbunden warne. Oder sind. Targ meint, auf einem Weg wurden bereits alle ausgelöst. Und führt uns durch den sicheren Teil.

Vor einer noch scharfen Fallgrube bleibt er stehen. Eine Furche zwischen den Bodensteinen, über vier Schritte hinweg.

Die Windlinge fliegen rüber, dann entschärft Sambucus den Auslöser. Ich bitte Targ trotzdem, das Seil zu halten, aber die Falle hält.

Wir kommen in eine Kammer, deren Boden von den Knochen einer riesigen Kreatur bedeckt ist. So breit wie die Tunnel und mindestens zehn Schritte lang.

Zwischen ihren Knochen liegen Knochen von Namensgebern. Die Wänden sind übersät mit Hieroglyphen und Piktogrammen von Jaspree. Dunkles Metall blättert spröde von den Zeichen ab, als sei es zersetzt worden.

Keine Pilze sind zu sehen.

Der Schädel ist so groß wie Targ. Ich will auf dem Rückweg den Schädel mitnehmen, aber Sambucus meint, ich sollte ihm seinen Frieden lassen.

Da kommt Ver'jigor nach, der noch geschlafen hatte (noch nicht da war).

Zur linken führt ein Gang in eine Höhle, die Wände von leuchtendem Moos bedeckt und auf dem Boden wachsende Pilze. Aschgraue gefleckte Kappen. Ein Rinnsaal Wasser tritt aus einer Wand hervor und fließt durch Rillen im Boden davon.

Wyven eilt zu den Pilzen und beginnt sie zu untersuchen.

 Wyven: Es stimmt alles. Der Geruch! Die Schnittstelle! Der Geschmack! Das muss er sein! Skreet! Der Probenbeutel!

Skreet sammelt Pilze in einem geflochtenen Sack.

Skreet erzählt Quendan, wie die Pilze gesammelt werden können.

Das ist zu einfach. Ein zweiter Ausgang ist verschüttet — dort wurden Namensgeber von Steinen erschlagen.

Eine dritte Höhle sieht aus wie die erste, nur mit noch mehr Knochen auf dem Boden. Ich bewache ihren Eingang.

Als Wyven zufrieden ist, kommen wir unbeschadet wieder nach oben. Der Beutel scheint kaum etwas zu wiegen. Wyven will gleich im Tempelhof eine Probe nehmen. Er ist erschöpft. Wir gehen aber erst zurück zum Lager; Targ trägt ihn.

Sobald das Feuer brennt, macht Wyven eine Pilzsuppe.

 Quendan: Seid ihr sicher, dass das so sicher ist?

 Wyven: Ich habe mit Skreet ein altes Rezept gefunden.

Er probiert konzentriert von der Pilzsuppe wie ein Gourmet. Nach einer Minute schluckt er.

Der Pilz ist schleimig und die anderen meinen, er schmeckt erdig, aber nicht bitter. Ich esse als einziger nicht davon. Irgendwer muss ja übrig bleiben.

Doch am nächsten morgen stinkt nur der Urin ganz furchtbar. Und Wyven geht es am nächsten morgen deutlich besser.

Auf dem Rückweg leidet unsere Ausrüstung unter der Feuchtigkeit. Das Leder setzt sogar Schimmel an. Die Pausen sind von Putzen von Ausrüstung gefüllt, während wir einem Wasserlauf folgen.

Bei einer Bucht bewundert Sambucus das schöne Wasser. Weiter hinten sind verfallene Hütten — auf das Wasser gebaut. Die meisten sind verlassen, aber aus einer blickt ein Namensgeber in unsere Richtung. Ein abgemagerter Elf.

Quendan fliegt in dessen Richtung, um ihm Hilfe anzubieten. Der Elf versucht sich zu verstecken.

 Quendan (auf Throal): Hey du, brauchst du Hilfe? Möchtest du eine Ration haben? Mein Essen ist leider ganz klein, weil ich ja ein Windling bin. Aber hier ist ein Keks.

Aus einem Loch in der Wand blickt der Elf ihn an. Das Licht beginnt bereits der Dämmerung zu weichen. Es dauert eine Weile, dann tritt der Elf langsam in die Sicht. Seine Haut ist übersät mit Kratzern und blauen Flecken.

Quendan wirft ihm einen in Tuch eingeschlagenen Keks zu, das der Elf sich vorsichtig nimmt und dann zurückspringt, um es zu essen.

 Der Elf (zeigt auf sich selbst): Vesrel.

Ver'jigor kommt dazu und übersetzt auf Elfish. Das der Elf mehr oder weniger zu verstehen scheint. Er spricht wie die Jäger.

Vesrel sagt, er ist seinem Herren Rankar entkommen. Er hat von einem Ort gehört, wo Sklaven frei leben können.

Wir bieten ihm an, ihn zumindest bis zum nächsten Dorf mitzunehmen und schlagen erst einmal ein Lager auf. Von Quendans magischem Essen isst er allerdings nicht und isst stattdessen Sambucus Trockenproviant.

Er fühlt sich nicht wohl damit, von einem Zauberer beschworenes Essen zu essen. Da weiß er nicht, was passiert.

Wyven fängt am nächsten Tag an, mit Vesrel zu sprechen. Und erzählt ihm von den Segnungen der Zwerge, dem Ratsvertrag und dem freien Leben.

Er entspannt sich langsam und schläft sogar nachts.

Die Nacht vergeht mit Regen. Am nächsten Tag hören wir mittags Trommeln. Mit Sambucus Anleitung kommen wir auf einfacheren Pfaden voran, um den Trommeln zu entkommen. Wir hören sie hinter und neben uns, aber zum Glück nicht von vorn.

Dann hören wir Kampflärm. Und dann Stille. Ver'jigor schleicht sich in Richtung des vorherigen Kampflärms und findet die Leichen eines Menschen, eines Orks und eines Elfen. Gut genährt. Rankars Gruppe. Übersät von Speerwunden und gespickt mit Blasrohrpfeilen. Einer mit Schaum vorm Mund. Ihre Waffen und Ausrüstung fehlen.

Eine einzelne Spur eines Nicht-T'Skrang führt von dem Platz weg.

Eine Person kommt durch den Wald gerannt. Ich springe hinter einen Baum und die Person rennt an mir vorbei. Gehetzt. Rankar, mit dem

Rücken zu mir. Beschwerst sich, dass die Wilden keinen fairen Zweikampf annehmen, und fragt, ob wir ihn eskortieren. Sambucus sagt klar nein und er geht in den Wald zurück.

Ich senke die Waffe wieder.

Wir versuchen selbst, den Jagdgruppen der T'Skrang zu zu entkommen, aber die Trommeln kommen näher und . . .

. . . der Spielleiter fährt nach Abschluss der Terminplanung herunter.

4 Echsen

Wir sind auf einem engen Pfad zwischen Unterholz. Ein T'skrang Krieger mit Maske ruft uns zu, „bleibt stehen, wenn ihr leben wollt. Wer ist euer Anführer?“.

Quendan meint, es ist der Zwerg **Wyven**. Der so sehr hustet, dass am Ende Quendan spricht.

 „Wir waren nur im Tempel.“

 „Warum wurde mir zugetragen, dass eine Gruppe von uns von Leuten wie euch angegriffen wurde?“

 „Das war ein Missverständnis.“

Er glaubt es nicht und springt in den Wald zurück. Stößt einen kehligen Ruf aus.

Wir fliehen auf dem Pfad weiter. Kurz vor einer Lichtung warnen uns Sambucus und Ver'jigor: es sitzen zwei Maskierte in den Bäumen.

Sambucus fliegt auf einen Baum, Ver'jigor zieht den Bogen und trifft. Ich locke den Esel mit **Wyven** in Deckung.

Targ greift mit seiner riesigen Axt einen von zwei aus dem Wald Tre tenden an.

Ein prächtigerer T'skrang tritt hinter die beiden und schießt einen Blasrohrpfeil auf Targ.

Targ holt weit aus. Ich komme aber nicht vorbei; ziehe meine Bola. Treffe einen im Baum, aber er bleibt oben.

Quendan vereist wieder den Boden.

Sambucus flattert leise durch die Wipfel und schneidet einem in den Bäumen mit einem Schlag den Schwanz ab.

Ich laufe auf den Troll Targ los, ducke mich „Beine auseinander!“, tauche zwischen seinen Beinen durch, rutsche über das Eis und stoße einem T'skrang mein Breitschwert in die Brust.

„Ihr könnt jetzt wieder gehen.“

Nach zwei Geschicklichkeitswürfeln, um zwischen den Beinen des Trolls durchzukommen ein Angriff mit 17 und 43 Schaden.

Ich versuche, nicht auszurutschen, um den Eindruck nicht zu zerstören.

Sambucus fliegt brüllend zum gegenüberliegenden Baum und schlägt erneut mit der Krallenhand zu. Der T'skrang stürzt aus dem Geäst.

Targ springt auf einen der maskierten auf der Eisfläche und stampft ihn in den Boden. Ver'jigor erschlägt einen weiteren.

Der Anführer flieht ins Dickicht und wirft einen Beutel in unsere Richtung, aus dem eine Pilzwolke aufstäubt — aber nur **Quendan**, **Wyven** und **Skreet** zum Husten bringt.

Ich rufe hinterher: „kommt nicht wieder, sonst wird es schlimmer!“

Dann wagen wir den Rückweg aus dem Dschungel in sich schnell senkender Düsternis. Noch vor Mitternacht kommen wir auf die Felder und schlagen ein Lager auf.

Targ erholt sich wieder und gegen Mittag des nächsten Tages sind wir wieder in Goldufer, wo die Dorfbewohner Skreet und Wyven freudig grüßen — und uns mit ihnen.

Wyven geht in das Gasthaus - und schläft sofort ein. Wir bekommen essen. Und nachdem der frühere Sklave in dem Gasthaus aufgenommen

wird, gibt uns Wyven 100 Silberstücke und organisiert uns die Fahrt auf dem Flussboot Flinkwasser von Kapitän Fjellraven, einer forschen T'skrang.

Quendan kann auf dem Boot wieder kochen, wir haben also nichts zu befürchten.

Und wir reisen weiter den Schlangenfluss hinab.

5 Fluss

Wir reisen mit dem Flussboot Flinkwasser in Richtung K'Tenshin. Quendan will dort fragen, ob sie unser verschollenes Flussboot **Wellenschwinge** gesehen haben.

Die K'Tenshin kontrollieren den Zugang zu Travar. Sie akzeptieren Sklaverei und Namensgeberhandel und sind mit den Theranern alliiert.

Aus dem Fluss erheben sich 9 Türme wie ein Diamant, umgeben von gefüllten Anlegestegen. Vielleicht brauchten sie die Theraner für diese Türme.

Fjellraven zahlt die Liegegebühr und lässt das Schiff vertäuen. Die Mannschaft ist beschäftigt. Fjellraven spricht mit Quendan. Dann gehen auch wir von Bord.

Die Tür des östlichsten Turms steht offen, die Hafenmeisterei, daneben sitzt ein T'Skrang in aufwendiger Uniform und eine Schlange Namensgeber sprechen eins nach dem anderen am Tresen vor.

Quendan steht unruhig in der Schlange. Fliegt auf und ab, aber bleibt.

- ☞ T'Skrang: Moment, wir prüfen die Akten. Wenn es hier vorbeigekommen ist, muss es einen Eintrag dazu geben. ... Das Schiff ist aufgrund einer Zollklärungsangelegenheit festgesetzt.
- ☞ Quendan: Und wo? Kann man da mit dem Kapitän reden?
- ☞ T: Ob die Mannschaft da ist, kann ich nicht sagen. Am Südturm steht es. Präfektin T'Sosann ist zuständig.

☞ Q: Wer ist das?

☞ T: T'Sosann arbeitet hier bei der Zollabfertigung für Disputklärungen zwischen Handelsparteien.

☞ Q: Vielen Dank für die Auskunft. Dann geh ich jetzt zum Südturm.

☞ T: Tun Sie das! Der nächste!

Sambucus macht sich auf den Weg, eine Unterkunft zu suchen.

Quendan wartet immer wieder ungeduldig, während ich ein Seil suche, um mich über den Fluss schwingen zu können.

Vor der vertäuten Wellenschwinge halten zwei Angehörige des Hauses K'Tenshin Wache.

☞ Quendan: Das ist das Boot von unserem Niall. Darf ich an Bord?

Sie lassen uns durch. Erzählen, dass die Kapitänin alles mit dem Händler **Jorkan** geklärt war, dann kamen Wachen und der Händler behauptete, wir hätten die Waren einfach genommen. Sie hatten es mit Leuten geklärt, die sagten, sie seien die Leute von **Jorkan**. Kapitän und Maat dürfen nichtmal aufs Schiff. Die müssen im Gasthaus zum Grünen Wasser im Turm wohnen.

Es war ein guter Handel. Keine Ahnung, wo der Fisch unseres Niall jetzt ist.

Das Gasthaus zum Grünen Wasser ist eine Zwergenkneipe. Die unterschiedlichsten Sprachen und Dialekte mischen sich. Lange Bänke, so dass alle nah beieinander sind.

Kapitän ist nirgends, aber Maat **Tarek** sitzt dort. Altgedienter Bootsmann. Hellblaue Schuppen wie Wasser. Narben aus Schlägereien bedecken sein Gesicht.

☞ Tarek: Hat dich die Lahala geschickt?

☞ Quendan: ich sollte das Boot suchen.

☞ T: Das ist jetzt nicht so das Problem, was?

☞ Q: Warst du beim Kauf dabei?

☞ T: Es war schon ein bisschen komisch. Er war erst total interessiert. Hat ihnen **Tia** vorgestellt, die das klären sollte. Wollt erstmal nicht, kam dann aber nach einem halben Tag wieder. Ihr Chef würde die Ware doch kaufen wollen. Sie hieß **Tia**. Musste zügig gehen. Dann kam **Jorkan** und meinte, unser Niall hätte ihnen wär das Lager leergeräumt. Der Vertrag war in der Kajüte — als der Zoll kam, war er aber nicht mehr da. Und der Zoll hat so viel zu tun.

Das Verladen hat abends echt lang gedauert und sie konnten erst morgens los. Vielleicht hat sich da einer reingeschlichen.

Kapitänin **Amak** lässt sich erschöpft mit einem Krug Bier auf die Bank sinken. Betrachtet **Tarek**, bemerkt uns erst nicht.

☞ Amak: Ich hatte heute ein Gespräch mit Präfektin **Zosan**. Ich durchblicke nicht, was hier gespielt wird. Mehr Politik als gesund für eine aufrechte T'Skrang ist. Ich würde mich gern mit euch beraten. Zosan hat ein Angebot gemacht. Einen Vergleich. Die Angelegenheit kann gegen eine Zahlung an das Haus K'Tenshin zu den Akten gelegt werden.

☞ Quendan: Und wahrscheinlich müssen wir gleich zahlen. Das ist offensichtlich Erpressung! Sie wollen Geld von uns.

☞ A: Ja. Das ist nicht meine Art. Sie haben zu viel Zeit mit Theranern verbracht. Wollen nur ihre Akte abgeschlossen haben. Wir können es uns nicht leisten, es uns mit der Administration hier zu verscherzen.

☞ Chona: Wenn wir das jetzt bezahlen und das nächste Mal wieder kommen, passiert das doch wieder.

☞ A: Ich glaube, dass nicht. Wir werden nicht wieder mit diesem **Jorkan** handeln.

☞ A: Beide Parteien müssen die Gebühr zahlen, aber wer weiß, ob er die gleiche zahlt oder Rabatt hat. Wir haben drei Tage, um das Angebot zu überdenken und das Silber aufzutreiben.

Wir wollen uns mit unseren Verbündeten beraten und jeden Abend einmal in der Zwergentaverne treffen. Die Handelskasse reicht nicht, um die Gebühr zu bezahlen. Es wäre also sogar Kredit.

Der Vertrag lag in der verschlossenen Dokumentenschatulle. Tia kam mit dem Vertrag und **Amak** hat die Verträge nicht lange gehalten. Vielleicht war er eine Illusion. Oder jemand hat die Schatulle geknackt. Sie beschreibt noch **Jorkans** Lagerhaus.

Ver'jigor geht zur Handelsvertretung, um die Botschafterin zu treffen. Sie lädt ihn in einen ansprechenden Raum ein und schenkt zwei Becher zu trinken ein.

☞ Mabula: Darf ich euch willkommen heißen?

☞ Ver'jigor: Vielen Dank, Exzellenz.

☞ M: Ihr hab keine Nachricht von Shivalle Halla für mich?

☞ V: Hier treiben sich Theraner herum.

☞ M: Die nächste Zeit werden sie vorsichtiger zu Werke gehen. Außer eurer Unternehmung hört man wenig. Es wäre vielleicht angemessen, wenn ich die Nachricht noch in eurem Beisein lese.

Während sie das Siegel bricht, bedieht sich **Ver'jigor** am Algenkonfekt.

☞ M: In der Tat, diese kurze Nachricht ist an euch adressiert.

Eine Aufforderung der Prophetin: „Folge **Tia** nach Nad'Karanj!“

Sambucus und **Targ** suchen eine Herberge, finden einen 6-Personen Schlafsaal für zwei Silber in *Gronaks Palast*. Zum Essen schöpft der Troll am Tresen direkt mit den Gläsern aus dem Eimer — und mit den Schalen aus dem Eintopf. Sie essen am Ende das gerollte Brot.

Am Boot Flinkwasser treffen wir uns wieder und bitten sie, Ver'jigor Bescheid zu sagen, dass wir in *Gronaks Palast* sind.

Als wir von den Problemen unseres Niall erzählen, zeigt Ver'jigor uns die Nachricht der Prophetin Shivalle Halla.

Wir beschließen, gemeinsam nach Nad'Karanji zu gehen, falls wir **Tia** hier nicht finden. Das ist tief im Dschungel — Sambucus und Targ stimmen zu, mitzukommen, wenn wir dorthin müssen.

Quendan stellt Ver'jigor Kapitänin **Amak** vor. Dann sucht Ver'jigor nach Spuren an der Truhe — und findet ein Haar. Niemand aus unserem Niall hat Haare, also muss das die Diebin gewesen sein.

Er spürt mit seiner Magie, dass sie hier im Südturm gewesen sein muss. Quendan schickt **Nibbs**, die jüngste in der Crew, uns andere zu holen.

6 Schildkröten

Ich war nicht da, daher ist das kurz.

In einem Gastraum haben wir den Dieb gefunden: Graf Grando. Er hat uns den Vertrag für 250 Silber wieder verkauft, weil sein Auftraggeber (**Tia**) ihn hat sitzen lassen. Und er hat Sambucus bestohlen. Am nächsten Tag haben wir mit **Ver'jigor** ein Boot gesucht, um **Tia** zu folgen.

Auf der Schelonida — von Schildkröten gezogen — reisen wir den Fluss hoch und arbeiten für die Reise. Am Ruder steht ein Ork.

7 Den Garangar hinauf

Die Schelonida transportiert viele Namensgeber, vor allem T'Skrang. Wahrscheinlich heimische.

Alle Passagiere sind an Deck, nur der Kapitän **Averes** hat eine Kajüte.

Eine immer wieder wechselnde Gruppe trifft sich um einen Würfelspieler. Ein Adept mit zwei Schwerten wild **Th'Art** genannt. Der Steuerork ist freundlich und offen.

Auf die zwei Doppelrumpfe der Schelonida ist ein Holzgitter gespannt. Als der Tag sich dem Ende zu neigt, ankert die Schelonida 20 Schritt vom Ufer und die Schildkröten übernachten unter dem Gitter.

Quendan erschafft sein Festessen. Ein Fischhändler (**Dalei**) überwindet als erstes seine Scheu, dann kommen einige der anderen Reisenden zum gemeinsamen Essen dazu.

- ☞ Dalei: Von der Flussfestung **Nad’Karanji** ist der Hauptsitz der einflussreichsten Niall am Fluss, von Niall **Daikara**. Sie sorgen für die Sicherheit hier. Und haben ein Handelsmonopol. Aber sie sind nicht das einzige Niall. Ich bin ein Freund der **Nensora**. Sie haben kein Dorf, sondern leben auf ihren Booten — aber seid vorsichtig mit ihrem Zuckerschnaps.
- ☞ Quendan: Wer bestimmt denn dann, wenn sie immer auf ihren Booten sind? Die Lahala oder die Kapitäninnen?
- ☞ Dalei: Sie leben auf dem Grasmeeer. Wie ein See, aber mit vielen, vielen Inseln. Die **Nentilor** leben dagegen von Ackerbau in Dörfern und versorgen die meisten hier Lebenden mit Nahrung. Und weit am Oberlauf leben die **Mahakroda**, aber sie habe ich kaum getroffen. Sie hängen an den Riten ihrer Vorfahren und bleiben unter sich. Seid ihr denn schon für Expeditionen in den Dschungel ausgerüstet?

Dalei kommt binnen kurzem mit einer geflochtenen Kiste zurück und packt in Tuch eingeschlagene Gegenstände aus. Ein Amulett aus grüner Jade. Miteinander verschlungene Schlangen. Ein zweites ist aus Knochen geschnitzt. Eine Kröte, die den Träger für einige Zeit vor Insekten schützen soll.

- ☞ Dalei: Auch die schmale Börse kann hiervon profitieren.

Sein drittes Amulett ist ein gräulicher Stein mit roten Einschlüssen. Graviert mit einem Knotenmuster. Angeblich ein Schutz gegen von dunkler Magie berührte Kreaturen. Zuletzt ein Amulett an einem Lederband, ein graviertes ockerfarbener Tropfen wie die Wasser des Flusses und ein graviertes schwarzer Tropfen drehen sich umeinander.

Quendan blickt die Amulette kritisch an. Blutamulette. Das Jadeamulett entlockt ihm einen interessierten Blick.

☞ Dalei: Es soll von einem Nensora gefertigt worden sein. **Schevan.**
Man sagt, das Amulett trägt den Segen der Schlange in sich.

☞ Sambucus: Das ist doch Reisendenschund.

Dalei will 120 Silberstücke.

☞ Ver'jigor: Ganz einfach, wenn du es haben willst, geben wir dir die Kohle und du verzichtest das nächste Mal auf deinen Anteil.

Ich drücke Quendan 40 Silberstücke in die Hand. Sambucus gibt ihm 20. Targ nochmal 40. Dann kommt Dalei schnell wieder. Nach einem Versuch zu handeln, zahlt Quendan 110 Silberstücke.

☞ Dalei: es wird dir sicher viel Glück bringen und ich hoffe, du wirst immer wieder daran denken, dass das hier eine gute Investition war.

Quendan versinkt sofort in dem Amulett.

Er würfelt auf Halbmagie: was er über Elementarmagie in diesem Amulett erfahren kann. 20.

Er spürt Eine starke Verbindung aus diesem Amulett zu einem mächtigen Wasserelementar. Ein kleiner Teil der Kraft des Elementars geht auf den Träger und Nutzer des Amuletts über.

Wir besprechen, was wir machen müssen, wenn etwas schief geht. Dann setzt Quendan sich das grüne Schlangenamulett auf die Brust.

Das Amulett beginnt grünlich zu leuchten — wie Sonnenlicht, das durch das Blätterdach des Dschungels fällt.

Hinter uns stampft Dalai frustriert auf das Gitterdeck und geht dann weg.

Das Leuchten verblasst.

Nach einer Nacht in Hängematten geht es weiter. Dalei kommt noch einmal vorbei.

- ☞ Dalei: vielleicht habe ich etwas übertrieben, was die Wirkmächtigkeit dieses Amuletts angeht. Ich fühle mich verpflichtet, euch die Rückgängigmachung dieses Kaufs anzubieten.
- ☞ Quendan: wie ihr wisst, bin ich Windling und wir Windlinge können den Astralraum sehen und als Elementarist kann ich das auch untersuchen und ihr müsst euch wirklich keine Sorgen machen.

Quendan scheint gar nicht gemerkt zu haben, wie schön er Dalei Salz in die Wunde gerieben hat. Ver'jigor konnte wie ich kaum das Kichern unterdrücken.

Die anderen schauen plötzlich zum Bug. Wo der Steuerork das Wasser beobachtet. Er erzählt dann Quendan von irgendetwas. *Die Farben sind falsch. Die Mücken sind plötzlich so laut.* Ich putze meine Waffen.

Der Ork heißt Kraut.

Als Sambucus mit dem Kapitän redet, geht der Kapitän irgendwann zum Steuerork.

- ☞ Averages: Geht es dir gut?
- ☞ Kraut: Der Fluss ist falsch.
- ☞ A: Ist das ein Problem für uns?
- ☞ K: Ich weiß es nicht. Ich weiß es nicht.

Kapitän **Averages** geht zurück zur Kajüte ohne noch was zu sagen.

Wir nähern uns drei aus dem Fluss ragenden Säulen mit Balkonen und Fenstern im Fels: die Türme von Nad'Karanji, die aus der Stadt in der Tiefe nach oben ragt.

Einer der Händler tritt zu Targ: „heute Nacht habe ich davon geträumt, dass wir die Stadt nicht lebend erreichen. Ich habe gedacht, dass uns die Henjoke erwischen.“

Die **Schelonida** legt an einem Ausleger am Turm zur Rechten an. Die meisten gehen von Bord, doch einige lassen ihre Habseligkeiten an Bord. Werden am nächsten Tag weider den Garangar aufwärts reisen.

☞ Averes: ihr habt Gefährten, die keine T'Skrang sind. Andere als T'Skrang müssen am Ufer im Besucherviertel übernachten. Geht doch am Besten zur Taverne zum durstigen Fisch. Das ist unser Heimathafen. Morgen brechen wir eine Stunde nach Sonnenaufgang auf.

Es ist ein geschäftige Abend. Einige arbeiten an ihren Booten, andere arbeiten am Ufer auf Feldern. Aus der Spitze des linken Turms ragt eine Feuerkanone.

☞ Sambucus: ist das normal, dass die so heftige Waffen haben?

Das ist wohl wirklich eine Festung. Wir wollen erzählen, dass wir die Greifenfälle suchen. Und dass Sambucus uns angeheuert hat, um einen Dschungelgreifen zähmen zu können.

In der ersten Taverne erzählt der Wirt Ver'jigor, dass **Tia** hier Probleme gemacht hat. Sie hat behauptet, eine Nensora zu sein. Die Wachen haben sie festgesetzt, aber sie ist enkommen. Vielleicht könnte uns aber der Schamane **Udan Apar** weiterhelfen. Er ist der spirituelle Leiter der Stadt und kommuniziert mit den Geistern des Waldes und des Flusses.

Udan Apar hat eine Hütte am Ufer. Der Wirt weiß allerdings nicht, wo er gerade ist.

8 Jagdglück

Die Nachbarn von **Udan Apar** sagen, er sei vor ein paar Tagen in den Dschungel gegangen und noch nicht wieder zurück. Seine Hütte ist kaum mehr als ein Unterstand mit einer Hängematte, einer Sitzbank und ein paar Tonschalen.

Ver'jigor versucht, ihn über die Schalen zu suchen, die Spuren sind allerdings kalt.

Als die Sonne sinkt, tritt aber ein spärlich bekleideter T'Skrang über das Ufer auf die Hütte zu. Seine Schuppen sind unter getrocknetem Uferschlamm verborgen.

Er ist nicht überrascht: die Geister haben ihm gesagt, dass er gebraucht wird. Nachdem er seinen Stab in seine Hütte gestellt hat, sprechen wir.

Ver'jigor meint, es sei jetzt auch unsere Prophezeiung, also sind wir jetzt wohl alle im Namen der Prophetin unterwegs.

 **Udan:** Die Geister haben sich nicht so deutlich geäußert, aber irgendwas geht hier vor, und ich bin sicher, dass sich auch die Shivalle Halla dessen bewusst war. Die Geister sind beunruhigt. Das kann nichts Gutes bedeuten für die Nialls, die hier leben.

Er rät uns, weiter den Fluss hochzureisen.

 **Quendan:** Ich kann was zu essen machen, und wenn ich darf, hätte ich gerne noch ein paar andere Sachen gewusst, die nichts mit Prophezeihungen zu tun haben.

Er zeigt nach dem Kochen das Amulett in seiner Brust. **Udan** streicht über das Amulett.

 **Udan:** Ich spüre, dass wer immer es erschaffen hat, ihm eine Verbindung mit Shivoam mitgegeben hat.

 **Quendan:** Ich rede viel mit Elementaren und wüsste gern, wie es mit den Geistern ist.

 **Udan:** Meine Disziplin ist der Elementarist. Ich handle hier nur als Schamane.

Quendan meint, dass sie hier eine in anderen T'Skrang-Gruppen verlorene Art des Schamanismus praktizieren. Spirituell mit den fünf Elementen. Shivoam ist die mächtigste Entität. Nicht nur Wasser, sondern alle Elemente. Und fließt überall in Barsaive, nicht nur hier im Garangar.

Am nächsten morgen brechen wir mit **Kapitän Averes** weiter Richtung **Nentilor**. Zu den Bauern.

Ein T'Skrang mit dunkelgrünen Schuppen spricht uns schon beim Aufbruch an. **Keldain**. Fragt uns, woher wir kommen.

Der Händler **Dalai** fährt auch weiter mit. An Deck ist nur noch wenig Ware. Die Schildkröten ziehen uns in die Mitte des Flusses, und es geht weiter nach Nordosten, schräg zur aufgehenden Sonne.

Der Regen nimmt zu. Quendan sitzt unter einer Plane. Dann ruft jemand „Schiff“ — aber wir sehen kein Schiff.

Der Händler **Dalai** versteckt sich hinter **Targ**. Spricht von den stummen Flusspiraten **Henjoke**.

 **Dalai**: Sie sprechen niemals und selten lassen sie überlebende zurück. Und ihr hättet vielleicht eine Chance, mit dem Leben davonzukommen. Aber ich ... man kann mit ihnen nichtmal verhandeln.

Aber nichts geschieht. Die Anspannung löst sich langsam wieder. Die Mannschaft steckt die Waffen wieder weg. Nicht zu weit, aber doch aus den Händen.

Der Steuerork sagt dem Kapitän, dass er sich Sorgen um **Kala** macht. Eine der Schildkröten. Sambucus hilft ihnen. Sie hat sich an einem Stück Treibgut verletzt. Wir bleiben bis zum nächsten Morgen hier.

Dalai fragt Quendan nach Essen.

Wir laufen durch den Dschungel, finden allerdings nichts.

Zurück auf dem Schiff geht die Sonne bereits unter. Dann schwimmt eine Leiche auf das Boot zu. Und kurz darauf eine Nebelwand.

Quendan fliegt der Nebelwand entgegen und wird von einem Schwarm Pfeile getroffen. Ver'jigor springt Quendan hinterher ins Wasser und schießt pfeilschnell durch die Fluten. Sein Schwanz peitscht die Strömung und bringt beide fast zum Ufer.

Die **Schelonida** liegt weiter still. Pfeile treffen einige auf Deck.

Ich ziehe ein Plane zwischen zwei Kisten, als Sichtschutz. Targ wehrt Pfeile mit dem Schild ab.

Dann tritt Kapitän **Averes** aufs Deck und ruft, dass er verhandeln will. Ich springe sofort los, versuche ihn zu Boden zu reißen, aber er steht standhaft. Bis ihn ein Schwarm Pfeile trifft. **Averes** bricht zu Boden.

 **Chona**: Da kommt Eis! Sie wollen entern! Targ, ich brauch dich hier!

Vier T'Skrang treten aus dem Nebel auf das Eis. Targ springt unter sie und schlägt einem die Ast in die Brust. Einer der sechs dreht sich zu mir um, als ich ihn beleidige. Ich laufe ihm entgegen, erwische ihn mit dem Breitschwert. Targ löst sich von den anderen fünf und schlägt meinen Gegner nieder.

Eine T'Skrang, eine große Narbe im Gesicht, zwei verziehrte Schwerter, die klingen als sie über das Eis schleifen.

Ein Netz trifft uns und fesselt uns zusammen. Dann springt Targ ans Ufer und reißt mich mit.

Als wir uns zwischen den Ästen aus dem Netz befreit haben, werfen gerade die letzten beiden Crewmitglieder die Waffen von sich und folgen den Angreifern in den Nebel.

Quendan wacht wieder auf. Und aus dem Fluss steigen der Steuerork **Kraut** und der T'Skrang **Teldain** aus der Besatzung.

 **Teldain**: Wir müssen so schnell wie möglich nach **Nentilor**.

Gehen weiter weg vom Ufer und Quendan beobachtet aus einem Baumwipfel wie sich in der Nebelwand elementare Magie entlädt und eine Kugel elementarer Macht die **Schelonida** einfriert und zersplittern lässt.

Die Nebelwand verschwindet Flussaufwärts. Sambucus sucht nach den Schildkröten. Sie sind zum Glück gesund.

 **Teldain:** Sie werden vermutlich den Weg nach Nad'Karanji suchen.

Über das Loot sprechen wir das nächste Mal.

9 Schleichpfad

Quendan ist nicht da.

Die Schildkröten sind sicher, also sucht Sambucus nach den Resten unserer Habseligkeiten auf dem Wrack.

Ihre Astralsicht zeigt den Korb von **Dalai**, den er jetzt nicht mehr braucht. Wir nehmen die Blutamulette mit. Und alles andere magische von ihm.

Teldain kennt den Weg nach **Nentilor**. Wir brauchen wohl drei Tage.

Sambucus schickt ihren **Ara** (Vogel) vor und wir suchen einen Lagerplatz.

Während wir Rasten, findet Ver'jigor Spuren von T'Skrang, die vom Fluss in den Wald ziehen, aber **Sambucus** und **Teldain** meinen beide, dass wir wichtigeres machen müssen.

Es wird wieder später Nachmittag, als der **Ara** Sambucus ruft. Er heißt **Drana**. Eine blutüberzogene Statue steht dort. Mit frischem Blut. Wir weichen ihr aus. Sambucus und Ver'jigor finden, es ist nicht an der Zeit, Helden zu sein. Am Abend schlafen Sambucus und ich ein, bevor wir noch richtig angekommen sind. Tief in der Nacht weckt mich Ver'jigor für die Wache. Kaum schläft er, wird es schon wieder hell. Ich bin auf der Wache eingeschlafen.

An einem Pfad finden wir wieder eine Statue, bestrichen mit älterem Blut. **Sambucus** versucht, in den Astralraum zu blicken, aber erfolglos. Sie sagt, dass es Namensgeberblut ist.

Der Pfad führt auf einen Hügel empor. Ein Wildwechsel führt an dem Hügel vorbei. Diesmal gewinnt unsere Neugier und wir folgen dem Pfad. Sambucus und Ver'jigor zumindest. Wir lauterer bleiben etwas zurück.

Die Kuppe des Hügels wird von einem Kultplatz eingenommen. Fünf hölzerne Pfähle, mit Symbolen verziert. Auf dreien sind T'Skrang aufgespießt.

Diesmal sieht **Sambucus** den Astralraum und nähert sich den Pfählen. An dem Ort gibt es sehr alte Magie. Blutmagie. Von den Pfählen. Aus jedem Busch, aus jedem Baum scheint ein Geist zu schauen, verschwinden aber, wenn sie sie anblickt.

 **Teldain:** Einige Dschungel'skrangstämme bringen Geistern des Dschungels Blutopfer. Meist sehr primitive: mit denen handelt kaum jemand.

Wir kehren um und folgen dem Trampelpfad.

Am nächsten Abend entdecken wir eine Lichtung neben einem Lagerplatz. Als hätte der Bewuchs einfach gestoppt. In der Mitte ist ein riesiges Loch, 30 Schritte im Durchmesser. Dahinter einige Hütten.

Ich betrete die Lichtung. In der einsetzenden Dämmerung sehe ich verrostete Werkzeuge auf dem Boden. Hacken. Hämmer. Meißel. Ich hebe einen Hammer auf und gehe zu dem Loch. Blicke hinein. Ich kann den Boden erkennen. Vielleicht 20 Schritt unter mir. Eine Rampe führt in Spiralen nach unten. Schächte gehen an den Seiten ab.

Der Holzgriff des Hammers ist moosbedeckt, aber erhalten. Das Metall ist ziemlich verrostet.

Sambucus fliegt über das Loch zu den Hütten. Aufgegeben, dem Verfall preisgegeben, verrottet. Vielleicht als Lager genutzt. **Ver'jigor** will nicht in den Hütten übernachten.

Wir schlagen ein Lager auf. Im ersten Licht des Morgens wirkt das Lager gar nicht mehr so gefährlich.

Wir steigen hinab auf den Grund der Grube. Hier wurde grüne Jade gefördert. Einige Splitter liegen noch im Lehm. Doch auf dem Grund wurde ein steinerner Sockel ausgegraben, graviert mit unbekanntem Runen und umgeben von aufgerichteten Steinen. Und mit alten blutigen Runen ergänzt.

Quendan erkennt es als alten Ritualplatz. Von vor der Plage. Geschaffen, um Geister des Dschungels zu beschwören.

Wir verlassen die Grube und lesen dabei Jadesteinchen auf.

Wir finden einen felsigen Weg, der in den Dschungel führt. Wir kommen auf höheres Gelände und sehen manchmal sogar den **Garangar**. Binnen weniger Stunden erreichen wir bewirtschaftete Felder. Ein Dorf mit ein paar dutzend T'Skrang. Jetzt müssten wir bald das Niall **Nentilor** erreichen.

Eine knappe Stunde später erreichen wir das Niall selbst. Auf dem fruchtbaren Uferboden sind Äcker angelegt, dazwischen stehen Hütten für etwa 200 T'Skrang. Felsnadeln einer unterirdischen Behausung stoßen aus den Fluten des Flusses.

 **Teldain:** Ich werde mit Kraut so schnell wie möglich zurück nach **Nad'Karanji** reisen. Es wäre sehr gut, wenn ihr der **Lahala Nentilor** berichtet könntet.

Er reist mit einem Kanu los. Wir werden in einer Hütte untergebracht und nach etwa einer halben Stunde bringt uns jemand etwas eingelegten Fisch, einen Salat aus Algen und etwas Obst.

Es beginnt zu dämmern und eine T'Skrang betritt die Hütte. **Sekarin**. Sie trägt einfache, aber elegante Kleidung, und sehr künstlerische Jadeschmuckstücke.

☞ **Sekarin**: Ich habe erfahren, dass ihr auf dem Weg hierher überfallen worden seid. Es wurde mir berichtet, es war ein sehr ungewöhnlicher Vorfall. Nicht der übliche Ablauf von Piraten. Die Lahala ist heute Abend bereits verhindert. Ist es in Ordnung, wenn ich ein Treffen mit einigen einberufe?

☞ **Sekarin**: Ich würde euch morgen früh abholen. Galens Segen möge über diesem Haus ruhen. Hier kann euch nichts geschehen.

10 Keine Rast

Am morgen bringt ein freundlicher T'Skrang Essen.

☞ **Sambucus**: Ist das schön, nach langem Weg in der Wildnis Frühstück ans Bett zu bekommen!

Wir sehen Behausungen am Flussufer für etwa 80 Leute, nur T'Skrang, und zusätzlich drei Felsnadeln aus dem Wasser ragen, es gibt also Kuppeln unter Wasser.

Als Quendan fragt, sagt ihm jemand, dass die Kuppeln kaputt sind. Sie hatten eine Weile keine Elementaristin im Dorf. Vor zwei Generation hatten sie über einige Zeit niemanden, der den Ruf der Disziplin gehört hat. Sie haben jetzt fünf Adepten im Dorf — ganz schön viele.

Die Lahala des Dorfes ist Elementaristin und baut die Bauwerke der Vorfahren wieder auf, die sie auch während der Plage beschützt haben.

☞ Quendan: Wir lieben Geschichten

☞ Takeno: Unsere Nialls gibt es ja schon ewig. Die Nensora wurden vor der Plage heftig von Dämonenkreaturen angegriffen und mussten aus ihrem Land fliehen. Sie hatten ja eh kein festes Niall — eher ein reisendes Volk. Die Niall hatte den Nensora angeboten, den langen Schlaf in ihren Kuppeln zu verbringen,

deswegen sind sie sich eng verbunden. Danach wollten sie aber wieder ihre eigene Kultur leben und die Nensora sind wieder in ihre angestammten Gebiete zurückgezogen. Und um so wichtiger sind die Kuppeln für sie.

☞ Quendan: hatten die Nensora keine Elementaristen?

☞ Takeno: Es ist ja auch viel Arbeit. Sie hätten sicher geholfen — wenn man sich auf etwas verlassen kann, dann auf die Freundschaft der Nensora.

☞ Sambucus: Wie heißt denn eure Lahala?

☞ Takeno: Sie heißt Lahala. Mit der Übernahme des Amtes legt die Lahala ihren früheren Namen ab. Ab dem Zeitpunkt da sie die Erinnerungen ihrer Vorgängerinnen übernimmt, ist sie nur noch die **Lahala Nentilor**. Sie tragen alle diesen Namen, der sie über die Zeiten hinweg verbindet.

Einige wohnen schon wieder in den Kuppeln. Die Mittlere Kuppel ist wieder weitgehend repariert.

Ich erzähle von dem Piratenangriff, beiße mir aber noch auf die Zunge und erzähle nur von einer Übermacht.

☞ Takeno: von allen Nialls am Fluss haben wir gerade Gäste da, dann wissen gleich alle Bescheid.

Kaum ist er gegangen, taucht **Sekarin** auf und holt uns ab zur Lahala. Sie springt ins Wasser und wir stehen kurz am Rand. Ich tauche kurz hinterher um zu sehen, wie tief es runtergeht.

Nachdem Ver'jigor auch wach ist, packe ich Quendan und er packt Sambucus. Targ taucht selbst hinunter und wir tauchen aus dem Teich unter der Kuppel wieder auf. **Sekarin** empfängt uns und reicht Tücher zum Trocknen.

Die Kuppeln sehen noch in Arbeit aus. Werkzeuge liegen hier, Hämmer und Sägen sind zu hören und der Geruch von Harz mischt sich mit Resten von Moder.

An den Schlafräumen vorbei kommen wir zu einem Tisch vor einer Wand mit Skizzen und Plänen. Dahinter webt eine T'Skrang einen Zauber auf die Außenwand vor ihr. Sie webt wahre Elemente in sie hinein.

Ich erzähle kurz, wie der Überfall ablief. Die **Lahala** antwortet, dass sie schon ähnliche Angriffe auf ihre Dörfer hatten.

Sie nimmt einen Tunnel, der in einer kleinen Hütte endet. Von dort gehen wir zu einem verzierten Rathaus, rund mit Schilfdach. Ein Muschelperlenvorhang hängt in der Öffnung.

Im Rathaus brennt ein Feuer und der Wand steht ein Thron aus Schilf. Viele Skrang sitzen im Raum und trinken Tee aus einem Topf über dem Feuer. Die Lahala lässt den Muschelvorhang hinter uns zufallen und lässt sich nieder, ihren Amtsstab in der Hand.

Wir suchen uns einen Platz im Rat. Als die **Lahala Nentilor** ihren Stab auf den Boden stößt, verstummt das Gemurmel und sie ergreift das Wort.

 Lahala: er reiht sich ein in eine Reihe besorgniserregender Überfälle, auch auf die übrigen Nialls hier am Fluss.

Wir erzählen unsere Erfahrungen mit dem Überfall und Sambucus spricht noch von den Ritualplätzen.

Ein grünbläulicher Skrang antwortet energisch: Das sind die Primitven im Dschungel. Wir meiden sie. Sie haben das Sprechen verlernt, spitzen sich die Zähne an und reißen ihren Opfern das Fleisch von den Knochen. Sie verlassen ihr Revier aber nicht.

Die Lahala bittet die anderen, von den anderen Vorfällen zu erzählen.

Eine Gruppe trägt den Kleidungsstil der Daikara. Eine weitere Gruppe trägt nicht gemeinsames — die **Nensora** — und eine trägt sehr einfache Kleidung. Funktional. Eher primitiver. Dazu einige der Nentilor. Gerade die sprechen von vier Überfällen auf Dörfer der Nentilor in der Umgebung: Okra von den Mahakroda spricht von einem Überfall

auf eines ihrer Jagdkanus. Die Nensora konnten fliehen. Bisher konnte noch kein Zauberkundiger den Nebel untersuchen.

- ☞ Quendan: Ich habe den Nebel zumindest von Nahem gesehen und weiß zumindest, dass es Elementarmagie ist. Dann haben mich die Pfeile getroffen und ich habe nichts mehr gesehen.
- ☞ Ver'jigor: Und dann mussten wir dich aus dem Wasser ziehen.
- ☞ Lahala: **Nalun**, sei so nett und hol eine Tafel und lass uns sehen, wo die Überfälle stattgefunden haben.

Der T'Skrang rollt eine Karte aus und die Sichtungungen werden gemeinsam eingetragen. Sie nähern sich immer weiter an das Niall an. Die erste Sichtung war Flussaufwärts.

Die Angreifer waren viele. Zwischen 10 und 20.

Aus den Dörfern haben sie auch viele verschleppt. Vielleicht Sklavensjäger.

- ☞ Lahala: Die Magie ist auffällig. Es könnten Theranische Sklavenshändler sein.
- ☞ Ein Nensora: Vielleicht waren es auch die K'Tenschin! Vielleicht wollen die neue Kampftaktiken testen und Sklavenshandel lernen sie auch nicht ab.

Niemand hat diese Schiffe jemals gesehen.

- ☞ Einer der Daikara: Ich verbitte mir Anschuldigungen gegen das Haus K'Tenschin.
- ☞ Quendan: Dass nie jemand das Schiff gesehen hat; hättet ihr nicht eigentlich das Schiff sehen müssen?

Die Angriffe waren alle in den letzten sieben Tagen. Es gab keine gleichzeitigen Angriffe, aber fast jeden Tag einen.

Die Lahala schlägt vor, sich zurückzuziehen.

- ☞ Nalun: Wir können doch kämpfen! Ich habe unsere Leute trainiert! Wir haben 30 Kämpfenden!
- ☞ Finscha: Du hast 30 Bauern, die sich nicht selbst aufspießen.

- ☞ ??: Ihr könnt auch nach Nad'Karanji kommen. Niemand kann es einnehmen.
- ☞ ??: Geht in den Dschungel. Der Dschungel ist groß und weit. Da finden sie euch nie!
- ☞ Sambucus: Aber wer denn? Wäre das nicht auch wichtig zu wissen?
- ☞ Quendan: Ihr müsst doch wissen, wann ihr wieder herkommen dürft?
- ☞ Sambucus: Was macht euer Dorf so attraktiv?
- ☞ Lahala: Wir sind das nächstgrößere. Sambucus, ihr habt eine andere Meinung?
- ☞ Sambucus: Es interessiert mich, was dahintersteckt. Ich versuche einfach ein bisschen Licht in den Nebel zu bringen.
- ☞ Lahala: Am Ende ist es meine Entscheidung, eure Meinungen sind aber sehr interessant. Die Frage ist spannend, aber ihr seht sicher ein, dass ich die Antwort nicht mit dem Blut meines Volkes bezahlen muss.

Die Nensora kennen viele der Nebenarme.

- ☞ Quendan: Da drüben steht Targ und der wurde fast überwältigt von den Angreifern. Auch mit Chona hat er es nicht geschafft.
- ☞ Ver'jigor: Bei einer Verteidigung wären uns diese Amateure im Weg.

Wir diskutieren eine Weile, erzählen noch von der Waffe, bis die Lahala eine Entscheidung trifft.

- ☞ Lahala: Kapitän Hekae, Kapitänin Indra, fährt die Schiffe mit den Alten und Kranken nach Nad'Karanji. Die Schiffe müssen wir in Sicherheit bringen. Sie könnten wir nicht leicht wieder aufbauen.

Sie bittet die Nensora, die Schiffe versteckt durch Nebenarme zu führen. Die anderen ziehen sich vor dem Abend in den Dschungel zurück. **Nalun** trommelt die Miliz zusammen. **Finscha** sammelt mit **Sekarin**

Handwerker ein, um die Bauern zu finden und in den Dschungel zu schicken.

Wir sind der Diebin **Tia** noch nicht näher gekommen. Eigentlich rief die Prophetin Ver'jigor nur auf, **Tia** nach Nad'Karanji folgen. Die Daikara hielten sie für eine **Nensora**.

Die Gesuchte **Tia** wurde hier nicht gesehen.

Quendan erzählt der Lahala, dass der Schamane **Udan** von beunruhigten Geistern des Flusses gesprochen hat. Und ob sie vielleicht eine Idee hat, wie das Schiff so viel Magie finden könnte. Ob sie einen Elementar beschwören könnte, der den Weg weisen könnte.

☞ Lahala: Was würdet ihr hoffen zu erfahren?

☞ Quendan: Ich würde gerne wissen, wo das Schiff herkommt, und den Ort kennenlernen, an dem es vor Anker liegt. Dem Schiff aufzulauern und zu folgen klingt schwierig.

☞ Lahala: Wer dahinter steckt muss über beachtliche magische Fähigkeiten verfügen. Ein Elementar in der Macht, wie ich ihn beschwören könnte, wäre nur für begrenzte Zeite eine Hilfe.

Sie besprechen, dass Lahala ein Wasserelementar beschwören wird, das dem Schiff folgt, und uns den Weg sagen kann.

Und dass **Sekarin** und Versorgung geben wird. Und Quendan fragt nach **Tia**.

☞ Lahala: Ich erinnere mich vor einigen Jahren eine T'Skrang eines solchen Namens getroffen zu haben. Sie schien recht abenteuerlustig, auf einem Pfad, der sie vom Galaga wegführen würde.

Sie geben uns noch Verpflegung und als die Dämmerung hereinbricht werden Lampen entzündet. Einige tragen die Eier des Nialls und dann ziehen sie in den Dschungel.

Am Ufer des **Galanga** tritt die **Lahala** noch einmal zu uns und ruft aus den gelben Wassern des Flusses einen **Elementar**, der uns helfen kann. Dann planen wir.

Wir warten versteckt auf das Schiff. Sambucus schickt wie den Elementar seinen Vogel zur Beobachtung des Schiffes. Und wir verstecken ein großes Kanu im Unterholz.

11 Nebel

Die Nacht ist hereingebrochen. Die Geräusche des Dschungels übertönen fast das Plätschern des Wassers. Der Wasserelementar schwebt als gelblich-braune Kugel zwischen uns.

Im Dorf entzünden wir die drei großen Öllaternen, damit es nicht verlassen wirkt. Wenn sich eine Gelegenheit bietet, wollen wir einen fangen.

In einer der Hütten schieben wir eine Raumabtrennung etwas vor, um dahinter außer Sicht zu sein. Targ legt sich ins hohe Gras auf den Hügeln.

Nach einigen Stunden verschwindet der Elementar. Es ist tiefe Nacht. Als der Morgen graut, wabert eine Nebelwolke den Galanga aufwärts.

Die Wolke kommt bis an das Ende der Insel, dann vereist der Fluss. Ein Geschoss fliegt aus dem Nebel neben die Spitzen der Wohnhöhlen. Eine Wasserfontäne spritzt auf. Gruppen von T'Krang kommen auf dem Südufer aus dem Nebel. Etwa 30 T'Skrang. Aus dem Dschungel kommen ihnen zwei entgegen.

Dann teilen sich die 30 in drei Gruppen auf und folgen dem Niall in den Dschungel. **Sambucus** hängt seinem Ara **Drana** eine Nachricht ans Bein und schickt sie, um die Dorfbewohner zu warnen.

Ver'jigor erkennt die zwei aus dem Dschungel, die Targ gesehen hat. Es sind die beiden Mahakroda-T'Skrang, die gestern noch bei der Besprechung waren. Zum Glück waren beide weg, bevor wir entschieden, hier zu bleiben.

Sambucus fliegt still auf das Nordufer Norden um die Nebelwand und dann in den Nebel hinein. Sie kommt zum vereisten Wasser. Ein großer Rumpf schält sich vor ihr aus dem Eis. Mehrere Schritt hoch. Auf dem Schiff ist der Nebel schwächer. Ein zweigeschössiges Deck mit einer Feuerkanone, aber anders als alle anderen Schiffe. Keine Lagermöglichkeiten auf Deck. Nur ein paar Stege und Schutzaufbauten. Wie eine schwimmende Festung.

8 T'Skrang-Bogenschützen haben Pfeile aufgelegt, schauen aber von Sambucus weg nach vorne. Dazwischen stehen ein T'Skrang in auffälliger Rüstung mit Säbel und ein T'Skrang mit Robe, neben dem eine bräunliche Wasserkugel schwebt. Und von innen kann Sambucus durch den Nebel sehen.

Dazu steht ein halbes Dutzend Krieger bei drei Kriegskanus. Das sind zu viele.

Wir entscheiden, doch das Niall zu warnen. Alle, die nicht schwimmen und nicht fliegen können, nehmen ein Boot. Als Targ aus dem Boot aussteigt, folgen wir der Gruppe der Lahala.

Es beginnt zu regnen, während Ver'jigor den Spuren folgt. Und ich bin schon so müde. Dann stolpert uns jemand entgegen — das Schwert blutig, hinter ihm zwei T'Skrang, kommt uns **Nalun** entgegen. Er lacht.

 Quendan: Es waren die **Mahakroda!**

 Nalun: Dass sie überhaupt so viele Krieger haben, hätte ich nicht für möglich gehalten.

Quendan webt eine Luftrüstung um Ver'jigor und um Chona.

Das Kampfglück ist bald auf unserer Seite. Ein Schwertmeister entkommt. Der Krieger stirbt beim Versuch, dreien die Flucht zu ermöglichen — wir nehmen sie gefangen. Zum Glück ohne größere Verletzte.

Nalun und seine beiden Kampfgefährtinnen haben auch überlebt.

12 Weitere

Eine Runde fehlte Chona.

Ich war ausgefallen, während die anderen die Gruppe T'Skrang jagen und besiegen. Die Überlebenden wollten Sklaven, weil sie stärker waren. Ihre Kapitänin ist die Gezeichnete, mit einer Narbe einer Skerrox-Wildkatze im Gesicht. Ihr Elementarist heißt O'pa.

Nalun wollte zurück, hat aber erst mit dem Trollhändler **Mahendo** gesprochen, damit wir uns ihm anschließen und die **Nennsora** im **Lunga-Meer** warnen. Als zu viele Angreifer kamen, flohen sie durch Stromschnellen, doch das Boot in die Brüche und Mahendo blieb bei ihm, um es zu reparieren.

Im Lunga-Meer trafen sie eine sehr alte T'Skrang auf einem Hügel — einer Schildkröte — mit Lagerfeuer und Zelt: die **Lunga-Hexe**. Die Windlinge sprachen mit ihr. Sie gibt Leuten, was sie anders nicht erhalten können, aber zu einem Preis. Mit etwas, das sie fordert.

Für den Weg zu den Nennsora wollte sie **Quendan's Orientierungssinn** für eine Woche, nachdem wir das Ziel erreicht haben. Er trank etwas ekliges in einem Ritual, dann kannte er den Weg.

 Quendan: *Dann sind wir wieder Schlafen gegangen und dann ist jetzt.*

Wir erwachen inmitten Stechmücken. Glücklicherweise helfen Quendans magische Zelte. Nach einem guten Tee machen wir uns auf den Weg.

Der Weg führt durch das feuchte Gräser, durch flache Flussläufe, und immer wieder auch durch über trolltiefe Ströme.

Drei Tage Strecke — vielleicht wie die Schildkröte läuft, eher nicht, wie wir laufen. Quendan und Sambucus machen sich nach einiger Zeit auf, durch die Luft voraus zu reisen.

 Chona: Gibt es hier Adler?

☞ Sambucus: Entweder ich mach sie mir zum Freund oder ich mach sie zu Hackfleisch.

Sie starten gemeinsam in die Luft und Targ, Ver'jigor und ich folgen durch das feuchte Gras.

Ein Stück entfernt zieht eine Herde großer, vierbeiniger Echsen durch das Lunga-Meer. Banla'ure. Eine von ihnen trägt Zaumzeug. Statt weiterzufiegen, schauen die Windlinge sich die Tiere an. Das Zaumzeug ist zerrissen und Sambucus meint, es sind keine gezähmten Tiere.

☞ Sambucus: Wenn man keine Erfahrung damit hat, sie zu reiten, könnte es schwierig werden. Die haben nämlich auch keine Erfahrung damit, geritten zu werden.

Die Banla'uren ergreifen die Flucht, als Sambucus versucht, dem einen das Zaumzeug abzunehmen. Die Windlinge reisen weiter. Sie unterbrechen den Flug nur während schwerem Regen und in der Nacht.

Targ, Ver'jigor und ich suchen Pfade durch das Lunga-Meer. Nach einiger Zeit zieht Targ die Stiefel immer aus, bevor er ins Wasser tritt. Als es dunkel wird, suchen wir einen Platz für die Rast.

Wir sind nass und erschöpft und stehen vor einem trägen, trüben Strom. Als uns Ver'jigor nach links schickt. Warum auch immer. Aber im Sumpf vertraut man dem Kundschafter. Vor allem, als er auf einen Alligator zeigt.

Als wir den Rastplatz erreichen ist Ver'jigor noch fit. Ich fühle mich müde, aber Targ lässt sich neben das Feuer fallen und ist zum ersten Mal, seit ich ihn kenne, wirklich erschöpft. Er schläft, während Ver'jigor und ich die Wachen halten.

Die Windlinge hängen in Quendans magischer Zuflucht weit über dem Boden, während wir frieren und mit wechselnder Wache die Stechmücken verfluchen.

Der zweite Tag wird erneut anstrengend, aber die Umgebung wird etwas leichter. Als die Windlinge nach einer weiteren Rast den dritten Tag begrüßen, bleibt ihnen nur noch ein kurzer Weg bis zu den **Nennsora**.

An unserem dritten Tag hören wir das Platschen von Paddeln im Wasser. Wir finden einen Einbaum mit Ausleger, darin ein T'Skrang. Targ sieht Netze und Körbe im Boot.

 ?: Warum habt ihr kein Boot?

 Chona: Unser Boot ist in einem Wasserfall zerschellt.

 ?: Wart ihr auf dem Weißwasser unterwegs? Ich kann euch mitnehmen.

 ?: Bevor wir reisen, möchte ich euch meine Unbeflecktheit beweisen und würde euch bitten, dasselbe zu tun.

Er stellt sich als **Eshora** vor und schnitzt eine kleine Schildkröte aus einem Stück Jade.

Ich tanze mit meiner Klinge — und versinke im Tanz, obwohl ich meine Bolas nicht mehr habe.

Targ versucht auf seine Haut zu zeichnen, doch seine Verbände behindern ihn stark.

Er würfelt eine 1.

 Eshora: ich bringe euch zu einem Treffpunkt.

Targ lässt das Boot viel tiefer sinken, aber es schwimmt weiter.

Als es früher Vormittag wird, erreichen wir einen alten, tief im Wasser liegenden Baum. Wir klettern auf den Baum, unterhalten uns zu Mittag noch, doch als der Regen nachlässt, reist **Eshora** mit dem Boot weiter.

 Eshora: Es wird sicher bald ein Wohnboot vorbeikommen, das euch für ein paar Silberlinge mitnimmt.

Er selbst will kein Silber als Dank. Nach einer Stunde auf dem großen Baum kommt ein T'Skrang Wohnboot in Sicht und die T'Skrang laden uns ein. Sie wollen auf das Treffen ihres Nialls am **Grünen See**.

Das Deck ist stark bebaut. Mal stakend, mal rudern bringen sie uns weiter. Eine Gruppe sitzt auf dem Dach und singt zu einer Trommel. Targ bekommt eine Kalebasse hausgebrannten Zuckerrohrschnapps in die Hand gedrückt.

Die Windlinge schrecken während einer Regenspauze von lautem Krachen auf. Eine riesige Schlange windet sich auf ihren Baum und versucht sich aus den Resten des Stammes zu lösen, der unter ihr umgeknickt ist, als sie versuchte ihre Opfer zu überraschen.

Sambucus schickt sie weg.

 Sambucus: Das ist nicht der Baum, den du suchst.

Die Schlange hinterlässt einen breiten Pfad im Unterholz, als sie einen besseren Baum sucht. Einen, der sie aushält.

Dann erreichen Quendan und Sambucus einen See im Lunga-Meer. Das Wasser leuchten in klarem blaugrün, und Wohnboote treiben auf dem Wasser. Alle einzigartig gestaltet. Und Quendan zeigt in die Richtung.

 Quendan: Sambucus, es kann dann sein, dass ich bald die Orientierung verliere. Wir müssen mit der Lahala reden — oder wer hier auch immer gerade das Sagen hat.

Die T'Skrang reagieren erst, als sie auf wenige Schritt an das erste Boot heran sind.

 ?: Seid begrüßt!

 Quendan: Ihr seid die Nennsora, richtig? Wir müssen ganz dringend eure Lahala sprechen.

 Sambucus: Ja, super dringend!

 ?: Die Lahala habe ich heute nicht gesehen. Ich habe sie aber heute noch nicht gesehen.

 Quendan: Wie findet man die denn?

- ☞ ?: na, indem man rumfragt.
- ☞ ? (ruft): Tevan, hast du Isa'a heute schon gesehen?
- ☞ ?: ??
- ☞ ?: Sie ist auf dem Boot mit den den Orangenen Wänden. Sie ist eine der Beraterinnen der Lahala.
- ☞ Sambucus: Habt einen angenehmen Abend, solange ihr noch könnt.
- ☞ ?: Natürlich können wir!
- ☞ Quendan: Sambucus, Sambucus, ich weiß den Weg nicht mehr zu dem Boot! Bist du sicher, dass wir darauf zufliegen?
- ☞ Sambucus: Natürlich bin ich sicher! Siehst du es nicht?
- ☞ Quendan: Doch, aber ich weiß nicht, ob wir dahin fliegen!

Am Bug des Bootes steht sein Name: Sundance. Auf dem Bug ist eine von Seilen umzäunte Plattform. Wie eine Arena, drei bis vier Schritt breit und achteckig.

Ein T'Skrang mit einer auffälligen Schuppenfärbung übt eine Säbel-Kata. An seinem Kopf rote Schuppen werden zum Schwanz grün, und auch seine Kleidung passt dazu. Auf dem Dach kocht ein grüner T'Skrang.

- ☞ Quendan: Hallo du da, wir suchen die älteste Isa'a.
- ☞ ?: „Älteste“, sagt ihr das nicht. Aber wartet doch einfach, bis sie da unten fertig ist.

Quendan stoppt nach ein paar Ellen Flug in die falsche Richtung, dann packt ihn Sambucus.

- ☞ ?: Was ist denn mit deinem Freund los?
- ☞ Quendan: Ich habe meinen Orientierungssinn der Lunga-Hexe gegeben, um hierher zu kommen.
- ☞ ?: Du hast einen Vertrag mit der Lunga-Hexe geschlossen?

Sambucus verbindet ihr Handgelenk mit dem von Quendan und fliegt mit ihm herunter zu Isa'a. Als Isa'a ihre Kata beenden hat, steckt sie den Säbel ein und wendet sich an sie.

☞ Isa'a: ihr sucht nach mir?

☞ Quendan: die **Mahakroda** sind auf dem Kriegsfuß ... die **Lahala Nentilor** schickt uns.

Sie beweist ihnen ihre Dämonenfreiheit mit einem Tanz mit dem Säbel. Sambucus spielt ein etwas bemühtes Lied auf der Flöte und Quendan schnitzt eine Schildkröte aus Holz.

Isa'a springt auf einen Pfosten und schwingt sich behände auf das Dach. Oben stehen bereits Schüsseln mit Fischeintopf, dabei zwei für Quendan und Sambucus.

Nachdem die Crew sich besprochen hat, wendet sich Isa'a den Windlingen zu.

☞ Isa'a: ihr meint, die **Mahakroda** sind auf diiem Kriegsfuß und haben die **Nentilor** schon überfallen?

Die beiden erzählen. Von der Versammlung, von Angriffen, von der Flucht in den Dschungel, von dem Boot im Nebel und der Narbigen T'Skrang-Kapitänin und der Feuerkanone mit Eis. Von dem Verrat der Mahakroda aus der Versammlung, und wie wir deren Zehnertrupp aufgehalten und verhört haben.

☞ Quendan: die haben gesagt, wir sind jetzt stark und wir wollen Sklaven und wir wollen jetzt alles übernehmen.

☞ Sambucus: ich mache mir jetzt Sorgen, weil ihr hier euer Treffen macht und die wissen das vielleicht.

☞ Isa'a: Ich verstehe das alles. Wichtig ist jetzt aber, dass die Lahala euren Bericht hört. Ich hoffe, dass sie morgen zu uns stößt. Dann müsst ihr ihr unbedingt euren Bericht noch einmal wiedergeben. Ich entschuldige mich schon jetzt bei euch: ich lasse euch in der Obhut meiner Snai'iin und werde einige Gespräche führen.

Als sie wegstakt, setzt sich die Crew wieder zu den Windlingen, fragt nach Geschichten in der langen Nacht und Sambucus bietet an, ihre Flöte zu spielen.

Die Crew des Bootes mit Targ, Ver'jigor und Chona meint, sie würde am Nachmittag des nächsten Tages ankommen. Sie feiern mit Kunst und Farben und Musik und wir haben die erste wirklich erholsame Nacht seit langem.

13 Tanzen

Wir erwachen im Zirpen von Insekten und Vogelgezwitscher. Unser Boot fährt auf den See des Treffpunkts und **Sambucus** fliegt uns direkt entgegen. Sie haben eine Beraterin der Lahala getroffen.

Als sie zurückfliegt, landet sie bei einer T'Skrang mit bunten Schuppen. Die T'Skrang beugt sich zu **Sambucus** herab und reicht ihr die Hand.

 ?: Hallo.

 Sambucus: Sehr erfreut! Bist du die **Lahala Nennsora**?

 Lahala: Die bin ich. Isa'a hat mir schon berichtet, welche Kunde ihr uns gebracht habt. Wollt ihr uns Gesellschaft leisten?

Die Schiffe werden aneinander vertäut und wir laufen mit Targ über die schwankenden Planken. Zwei große grüne Hügel tauchen neben den Booten auf, je mit einer Hütte darauf. **Kurmapati**. Schildkröten.

Eine Gruppe T'Skrang sitzt an Deck. **Isa'a**, mit einem roten Kopf, deren Schuppen zum Schwanz grün werden. In einem Korallenfarbenen Leinenhemd und einer grünen Hose. Daneben eine T'Skrang mit vierfarbigen Schuppen. **Eshora**, die uns zum Baum gebracht hatte. Die Lahala. Blaue Kleidung und eine Jadekette um den Hals. Und eine wirklich alte T'Skrang, **Mesala** mit grünen, mystisch bemalten Schuppen. Außerdem **Schwa'an**, praktisch gekleideter, blaugeschuppter T'Skrang mit viel Schmuck. Er richtet einen durchdringenden, entrückten Blick auf uns.

 Eshora: Ich habe ein paar Fragen an euch, um euch kennenzulernen. Es gibt keine falsche Antwort. Wer möchte anfangen?

 Sambucus: Dann bin ich das!

- ☞ Eshora: Ein T'Skrang findet auf der Reise mit einem Freund einen Beutel mit Silber. Teilt er den Fund oder behält er ihn für sich?
- ☞ Sambucus: Er teilt ihn, schließlich waren sie zusammen.
- ☞ Eshora: Ein Stamm lebt bei einem schwächeren Stamm. Sie werden angegriffen. Soll der Stamm erst den anderen Stamm angreifen und übernehmen, oder warten bis er angegriffen wird und dann den Angreifer bekämpfen?
- ☞ Targ: Angreifen, dann wird er stärker durch die anderen.
- ☞ Eshora: Auf einem Rennen stürzt der Drittplazierte ins Wasser. Ein anderer würde das Rennen sonst gewinnen. Soll er ihn retten statt zu gewinnen.
- ☞ Chona: auf jeden Fall ihn retten. Würde der andere sterben, wäre der Sieg schal.

Ver'jigor kommt auch zum Rat.

- ☞ Eshora: Ein Fremder kommt zum Njall Nennsora und sieht einen wertvollen Gegenstand um den Hals eines T'Skrang. Er würde ihn gerne kaufen. Zahlt er den Preis, den der Gegenstand im fernen Throal wert wäre oder zahlt er den Preis, den er im Lunga-Meer wert wäre.
- ☞ Ver'jigor: Er zahlt, was er aushandelt. Wenn er doof genug ist, einen zu hohen Preis zu bezahlen, ist das sein Problem.

Viele, viele andere scharen sich um uns. Leute reden, versuchen, näher zu kommen. Wir erzählen von unseren Erfahrungen. Der Rat hört aufmerksam zu. Aber aus dem Pulk um uns herum rufen immer wieder Leute rein. Dann kommen wir in eine Diskussion.

- ☞ Isa'a: Was euch, liebe Reisende, nicht bekannt ist: ich bin für den Umgang mit Gefahr, in der Regel mit Piraten, zuständig. Und, meine Lahala, ihr wisst, ich mag es nicht, einer Gefahr aus dem Weg zu gehen. Aber wenn schon die Nentilor es nicht geschafft haben, sie zu stoppen, haben wir wohl wenig Chancen. Und unsere übliche Taktik, mit den Booten in Nebenarmen zu verschwinden, könnte sich auch als Verhängnisvoll erweisen. Daher möchte ich

euch fragen, ob ihr eine Gruppe Kämpfende zusammenstellen wollt, damit die anderen Zeit zur Flucht haben. Es kann kein Zufall sein, dass sie den Angriff jetzt planen.

Die alte Mesala wendet sich der Lahala zu und flüstert. Die Lahala überlegt und blickt zu uns.

☞ Lahala: ... aber wir müssten fragen, ob sie uns unterstützen würden.

Sie bittet die anderen um Raum für ein vertrauliches Gespräch und die Gruppe um uns löst sich langsam auf.

Gleichzeitige taucht **Quendan** auf.

☞ Eshora: Ein Fischer sitzt in seinem Boot und versucht stundenlang mit seiner Angel einen Fisch an den Haken zu bekommen. Als er dann endlich aufgibt, weil er keine Geduld mehr hat und nach Hause möchte und mit seinem Boot durch das Lunga-Meer zu seinem Bootschiff fährt, springt ihm ein Fisch ins Boot. Nimmt er ihn als Geschenk des Flusses mit nach Hause und isst ihn auf oder befreit er das Tier?

☞ Quendan: Er nimmt ihn mit nach Hause, denn er wollte ja eh einen Fisch fangen, und ob er ihn mit der Angel fängt oder mit dem Boot ist ja egal.

Der Teebecher wandert wieder, dann übernimmt **Mesala**.

☞ Mesala: Der Geist des Flusses hat mir ein Geschenk überlassen. Ein Artefakt, das in meiner Obhut liegt und mit dem ich in der Lage bin, den Fluss zu verändern. Normalerweise würde es mich einige Wochen Zeit kosten, das Lunga-Meer mit der Kraft des Geistes vom Hauptfluss so abzuschotten, dass die Mahakroda nicht hereinkommen können. Zu Fuß wären sie keine Gefahr. Aber wir haben nicht die Zeit, noch zwei Wochen zu warten. Wenn ihr mir helfen könnt, können wir versuchen, es gemeinsam zu tun.

☞ Quendan: Wie leiht man dir Magie?

- ☞ Mesala: Ich beschwöre einen Geist und ihr webt temporäre Fäden zu einer Struktur, die der Geist bereitstellt.
- ☞ Chona: damit helfen wir euch, aber wen werden sie als nächstes angreifen?
- ☞ Mesala: Als nächstes werden sie auf die Daikara treffen, und sie werden darauf brennen, angegriffen zu werden. Kommt mit auf meine **Kurmapati**.

Wir folgen Mesala auf die Kummerparty. Die Schildkröte trägt uns zu einer flachen Uferstelle in einer Bucht. Sie trägt einen Weidenkorb aus ihrer Hütte zum Ufer und beginnt mit den Ritualvorbereitungen.

- ☞ Holt einen Jadeanhänger unter ihrer Kleidung hervor.
- ☞ Im Boden öffnet sich eine Spalte und ein grob behauenes Wesen aus grüner Jade tritt heraus.
- ☞ Das Geräusch mahlender Steine durchdringt die Luft.
- ☞ Der Elementar hockt sich auf den Boden. Verschmilzt mit dem Boden.
- ☞ Kleine Steine beginnen um ihn herum zu kreisen.
- ☞ Masala gibt uns je eine Tonscherbe aus ihrem Korb.
- ☞ Sie beginnt ein Lied zu singen. Kaum melodisch. Ein Loblied an den Flussgeist Shiwos. Ein langes Lied.
- ☞ Eine nach der anderen fügt sie ein Gefäß aus den Scherben zusammen. Die Teile bleiben zusammen. Ein Krug.
- ☞ Sie bittet Quendan, seine Scherbe einzusetzen. Der Elementar gibt ihm einen Stein. Masala bittet ihn, einen Faden in den Stein zu weben.

Ich spüre die Verbindung mit dem Erdelementar, spüre das Ritual. Verbunden mit der Umgebung. Der Uferschlamm ist zwischen meinen Zehen, doch mein Auge kann reisen. Eine Herde Banla'uren rast über die sumpfigen Anhöhen.

Unser Blick wird angezogen von einem breiten Zustrom des Lungameeres. Und zwei nahegelegene Inseln bewegen sich langsam aber unaufhaltsam in die Zufahrt hinein. Das Wasser tritt über die Ufer,

überschwemmt das Grasmeer. Die Zeit verfließt. Dann ist der Zustrom versperrt. Nur noch kleinste Flösschen kommen noch hinein.

Die Steine um das Elementar fallen in das Wasser des Galanga und das Wesen aus Jade tritt zurück in eine Erdspalte.

Auf dem Rückweg lassen wir die Fäden sich lösen. Dann zeigt Quendan ihr seinen Jadekristall in seiner Brust.

- ☞ Masala: ein Finger auf der Waage des Schicksals. Der Flussgeist kann durch dieses Amulett die Waage zu deinem Vorteil beeinflussen.
- ☞ Quendan: ich glaube, ich muss es irgendwie aufladen, aber ich weiß nicht, wie.
- ☞ Masala: wenn ich es richtig verstehe, kannst du bei deiner Magie etwas von der Kraft des Flussgeistes zu bekommen, wenn er glaubt, dass du es brauchst.

Die Sonne sinkt bereits, als wir wieder bei den Booten ankommen. Die Lahala entscheidet, dass wir in der Nacht noch feiern und sie ich am nächsten Tag verstreuen und das Treffen ausfallen lassen.

14 Ein bisschen Frieden

Die **Nensora** verstreuen sich und nur die **Lahala (Eshora)** und wenige weitere Boote bleiben hier. Sie laden uns ein, noch etwas bei ihnen zu bleiben.

Der Scout **Ern'ta** trifft zu uns. Er wird mit seinem Banla'ur patrouillieren.

Der praktisch gekleidete **Schwa'an** trägt nun einen Jadeanhänger um den Hals und einen Graskorb in den Armen.

- ☞ Schwa'an: ihr habt euch als Freunde des Nialls gezeigt, und ich möchte mich bei euch mit einer Gabe meiner Kunst erkenntlich

zeigen. Ich habe diese Gegenstände selbst gefertigt und hoffe, sie werden euch etwas Freude bereiten.

Ungewöhnlich. **Quendan** wird sofort aufmerksam.

Eine Halskette aus zehn großen Perlen. Eine Art Gestein in der Farbe des Lehms. Sie nehmen ständig die Gestalt verschiedener Tiere an, v.a. Schildkröten.

Zwei Armreife wie Ringe aus Wasser. Einer grün, einer blau, ständig fließend, als wären sie wirklich Wasser.

Zwei weiß-blaue Kugeln, als wäre darin der Dunst über dem Wasser im ersten Morgenlicht eingefangen. In der Größe einer Pflaume.

Ich berühre den blauen Armreif. Er ist kühl auf der Haut, wie Wasser.

Sambucus blickt auf die Kette, doch sie ist zu schwer für Windlinge.

☞ Schwa'an: diese Kugeln bestehen zu einem Großteil aus elementarer Luft. Ihr könnt sie in den Mund nehmen zum Tauchen. Die Ringe helfen uns T'Skrang, wenn wir länger außerhalb des Wassers sein müssen.

Targ greift nach der Kette. Die Steine wirken klein in seiner Hand.

Quendan fragt, wie Schwa'an diese Schmuckstücke erschaffen kann.

☞ Quendan: bist du Elementarist?

☞ Schwa'an: nein, es ist eine überlieferte Kunst.

Die meisten Boote verschwinden tiefer im Lunga-Meer. Außer uns sind nur noch fünf T'Skrang, machen Musik.

Wir verbringen die zwei Tage Sicherheit in Meditation unserer Disziplinen. Ich beobachte **Isa'a** beim Schwerttanz und erinnere mich an das Ritual mit dem Erdelementar.

Die nächste halbe Stunde steigern wir.

- ☞ Nahkampf auf 6: $800 + 1300$
- ☞ Fadenweben auf 5: $+ 1300 = 3400$
- ☞ Hieb ausweichen auf 5: $+ 1300 = 4700$
- ☞ Riposte auf 5: $+ 800 = 5500$

- ☞ Lahala: wo wollt ihr als nächstes hin?
- ☞ Quendan: Ich möchte zu dem Fort **Nad’Karanji**, sehen ob sie wirklich sicher sind.
- ☞ Chona: sollten wir nicht der Diebin **Tia** folgen?
- ☞ Quendan: vielleicht sollte sie uns nur hierher bringen? Sollten wir die Windlinge um **P’trell** suchen?
- ☞ Lahala: es wäre gut, wenn ihr die Augen aufhalten könntet. Sie wissen vielleicht noch nichts davon. Ick könnte **Ern’ta** bitten, euch zum Hauptarm des Flusses.

Ein Geräusch reißt uns aus dem Gespräch. Ein Boot mit einer knatternden Feuermaschine am Heck. Der Trollhändler **Mahendo**, mit freundlichem Lächeln.

Er steigt an Bord und grüßt die Lahala.

- ☞ Mahendo: wohin wollt ihr?
- ☞ Chona: nach **Nad’Karanji**, schauen, ob sie sicher sind, und falls nicht, sie sicher machen.
- ☞ Mahendo: es hat uns viel Zeit gekostet, aber jetzt schnurrt die **Harmatan** wieder wie ein Krokodil.
- ☞ Quendan (zu Sambucus): schnurren Krokodile?

Wir folgen **Ern’ta** auf Schleichwegen zum Hauptarm.

Die **Harmatan** tuckert in die gewiesene Richtung hinein ins Lungameer. Umsorgt von **Joran** trägt uns die Feuermaschine durch die Kanäle. Ern’ta sprintet oft voraus und wartet an Abzweigungen auf uns.

- ☞ Quendan: sag mal, Sambucus, ist dein Vogel eigentlich wiedergekommen? Und das ist ja merkwürdig: ich müsste mich eigentlich nicht zurechtfinden können, aber ich weiß hier auf dem Boot, wie ich zum Ufer komme.
- ☞ Sambucus: Eigentlich sollte es eine Woche sein. Aber es sind doch erst drei Tage.
- ☞ Quendan: ich befürchte, dass sie jetzt gerade meinen Orientierungssinn nicht braucht. Und ihn sich später wieder nimmt.
- ☞ Ver'jigor: vielleicht hat sie auch jemand abgemurkst? Nicht dass ich das möchte.

Quendan fliegt ein Stück vom Boot weg, bis zur Länge der Schnur, die ihn mit Sambucus verbindet, und taucht die Füße ins Wasser. Kann sich aber immernoch orientieren.

Dann fragt er Sambucus, ob er nicht seine geflügelte Freundin nach den Windlingen suchen lassen könnte.

- ☞ Quendan: Ich mache mir nur ein bisschen Sorgen, denn die Windlinge wissen noch nicht, dass die **Mahakroda** auf dem Kriegspfad sind.

Mahendo fährt uns erst eine halbe Stunde flussaufwärts und nach einer halben Stunde taucht Sambucus' blaugelber Ara **Drana** wieder auf.

- ☞ Sambucus: in welche Richtung, Drana?

Er führt uns zu einer Uferstelle an der ein Baum weit über das Wasser hinausragt. Auf einem niedrig hängenden Ast liegt ein Windling in einer geflochtenen Trage und wird von dem anderen aufmerksam beobachtet. Dann fliegt der zweite eilig zu uns. Sind Windlinge jemals nicht eilig?

Wilde gelbbraune Haarmähne.

- ☞ Quendan: bist du Bintrel?
- ☞ Bintrel: ja, könnt ihr uns helfen? **Slipsplisnir** gehts nicht gut.
- ☞ Sambucus: was hat sie denn?
- ☞ Bintrel: sie hat Pfeil, ganz schlimm Pfeil.

☞ Sambucus: das ist nicht gut.

Quendan verarztet **Slipsplisnir** (die kleine Schwester von **Sleipnir**).

☞ Sambucus: die Lahala lässt euch ausrichten, dass ihr euch in Sicherheit bringen sollt, weil der Nebel kommt.

☞ Quendan: in dem Nebel ist ein Boot!

☞ Bintel: das hab ich mir gedacht. Wir wollten da hinfliegen und ihn untersuchen und dann kamen da Pfeile raus. Wer macht den sowas?

☞ Q: genau, total gemein! Da drin ist ein Boot und da sind nie **Mahakroda** drauf.

☞ B: die Mahakroda waren schon immer langweilig, aber jetzt sind die langweilig mit Pfeilen?

☞ S: ich bin mal ganz nah an das Boot herangekommen und habe gesehen, die haben da ganz viele Waffen drauf, und auch krasse Waffen.

☞ Q: die Lahala von den Nennsora hat uns gesagt, dass ihr vielleicht kommt, und dann hat sie uns geschickt um euch zu warnen.

☞ B: die Nennsora feiern immer so toll und wenn du zu viel von diesem Zeug trinkst, dann wird alles so schwummrig, das ist ganz lustig.

Bintrel fliegt zu **Targ**, verwechselt ihn mit **Mahendo**.

☞ Bintrel: ihr fahrt zu den Dai'kara runter wegen der pfeiligen Nebelwand. Wir kommen mal mit, ist das OK?

☞ Sambucus: Da müsst ihr **Mahendo** fragen?

☞ Mahendo: Ja.

☞ B: aber Ter'Lispling fehlt! Wie lange fehlt der denn schon? Der ist aber gut, im nicht gefunden werden. Fehlt, seit dem Boot. Aber macht euch keinen Kopf, der schafft das schon.

Slipsplisnir wacht wieder auf. Sie kennt Mahendo; wir anderen stellen uns vor.

Bintrel erzählt immer wieder, was passiert ist. Immer weiter ausgeschmückt. Und Slipsplisnir schreibt immer wieder mit.

Dann nähern wir uns **Nad’Karanji**.

15 Fried fertig

In der Morgensonne fahren Schiffe mit Bewaffneten um die drei Türme von Nad’Karanji, der Wohnhöhlen des Niall Daikara. Viele Namensgeber sind auf den Stegen um die Türme.

Auch um die Hütten auf den Uferstegen laufen Namensgeber durcheinander.

Viele der T’Skrang tragen Bündel auf den Schultern oder führen ihre Kinder über die Stege, begleitet von T’Skrang des **Niall Daikara**.

Wachen bewegen sich aufmerksam durch die Menge.

Quendan fliegt zur nächsten Gruppe Wächter. Sie ignorieren ihn.

 Quendan: Hallo, ihr da.

 Wächter: Hm.

 Q: Ich wollt mal fragen, warum ist denn hier so viel los.

 W: Das hat mit den **Mahakroda** zu tun, sie haben die **Nentilor** überfallen.

Sie sehen nicht aus, als seien sie wirklich auf die Mahakroda vorbereitet. Wir gehen den Schamanen **Udan Apar** in seiner Hütte am Ufer suchen.

Auch in der Enklave am Ufer sind Flüchtlinge, doch die Händler sind v.a. miteinander beschäftigt, mit Getränken Gerüche auszutauschen.

Wir drängen uns durch die viel zu eng gedrängte Menge. Einige hundert Schritt weiter finden wir die Hütte. Er meditiert im Uferschlamm.

Quendan fliegt eine Ewigkeit vor dem Schamanen hin und her. Für ihn. Nach einer halben Minute spricht er ihn an. Udan versucht sich weiter zu konzentrieren, dann gibt er auf und öffnet die Augen.

 Quendan: Wunderbar, ihr seid fertig mit Meditieren.

- ☞ Udan: Ich erinnere mich an euch. Ihr seid die, die dem Ruf des Flussgeistes folgen.
- ☞ Q: Wir haben die Nentilor gewarnt und sie sind geflohen. Und dann haben wir die Nennsora gewarnt, und dann sind die geflohen. Und wir glauben gar nicht, dass die Leute wissen, wie gefährlich die Mahakroda sind und wollten fragen, mit wem wir sprechen müssen, um Informationen weiterzugeben.
- ☞ U: Ich glaube nicht, dass die Lahala gerade Zeit hat, will aber gerne nach ihr sehen und sie fragen, welcher ihrer Berater Zeit hat. In meiner Hütte gibt es Tee und Kräuter.

Er marschiert schlammbedeckt in Richtung der Türme.

Ver'jigor schaut sich in der Hütte um und holt sehr scharf riechenden Alkohol heraus.

- ☞ Chona: trinken wir doch erstmal Tee.
- ☞ Ver'jigor: machen wir einen Tee mit Schuss draus.

Ich nehme drei gut riechende Kräuter und brühe uns Tee auf. Irgendwas schmeckt etwas bitter, aber nur fast unangenehm.

Nach etwa einer Stunde kommt **Udan** in Begleitung einer T'Skrang zurück. **G'Schosa**, im Haushalt der Lahala tätig, wird uns zur **Kalidasa Daikara** bringen, der gewählten Nachfolgerin der **Lahala**.

Sie führt uns zu den Türmen und ersteigt mit uns in den Turm Dai, den ersten der drei.

Im Inneren liegen Schriftrollen und Schreibpulte, Sitzkörbe um ein Feuer mit heißen Steinen mit einem Kessel.

Eine T'Skrang löst sich aus einem Gespräch mit zwei Angehörige ihres Nialls. Dunkelgelbe, Ockerfarbene Haut. Hochwertige Kleidung und geschmackvoller Schmuck. Einiger aus hellgrüner Jade.

- ☞ Kalidasa: mit Udan Apar habt ihr einen sehr guten Führsprecher gefunden. Ich muss gestehen, ich wollte zuerst ein Gespräch zwischen euch und der Lahala ermöglichen, doch ihre Zeit ist

im Moment sehr knapp bemessen. Ich hoffe, dass ihr auch mit meiner Wenigkeit vorlieb nehmt.

G'Schosa gießt der Kalidasa und dann uns einen Tee auf. Die Kalidasa schnuppert an dem Tee und wartet.

- ☞ Ver'ji: zumindest besser als die Brühe, die du uns serviert hast.
- ☞ Chona: wir sind ja hier, um von den Mahakroda zu erzählen, nicht von meinen Kochkünsten.
- ☞ Quendan: um keine Zeit zu verschwenden: was wisst Ihr denn schon?

Die Kalidasa erzählt von den Geschichten der Flüchtlinge.

- ☞ Kalidasa: ... und dieses seltsame Schiff, das sie haben, scheint ebenfalls ein sehr interessantes Gefährt zu sein.
- ☞ Quendan: ich weiß nicht, ob das Schiff selber so bemerkenswert ist, dafür kenn ich mich nicht genug mit Schiffen aus, aber ich weiß, dass sie einen Elementaristen haben, aber vielleicht steuert auch da Schiff die Nebelwand aber vielleicht fang ich besser von vorne an und ... und die Kapitänin von dem Boot nannten sie die Gezeichnete.
- ☞ K: mir ist bekannt, dass es unter den Mahakroda eine mächtige Adeptin, Schwertmeisterin, gibt, die diesen Namen tragen soll.
- ☞ Quendan: ... schießt kein Feuer sondern Eis ... laufen über das Wasser.

Wir erzählen noch einiges mehr, erzählen vielleicht etwas zu viel vom Lunga-Meer.

- ☞ Kalidasa: jeder, der sich mit uns anlegt, muss zwei Dinge wissen. Uns zu besiegen wird nicht einfach sein. Unsere Krieger sind nicht nur versiert mit ihren Waffen, sondern sie haben auch einen unbeugsamen Willen. Und die Kitenshin sind unsere Verbündeten. ... euch dabei zu haben, würde Zweifel in unseren Reihen säen, darum muss ich euch um Vertrauen bitten.

Sie wollen erst Kontakt mit den Mahakroda aufnehmen.

- ☞ Kalidasa: lasst mich in Anbetracht dessen, was ihr für die anderen Nialls getan habt, die Übernachtungskosten für die nächsten Nächte zu übernehmen.
- ☞ Chona: dann hoffen wir, dass es für euch nützlich war und wollen euch auch nicht noch mehr eurer Zeit stehlen.
- ☞ Kalidasa: . . .
- ☞ ? (kommt durch die Tür): Es kam gerade ein Flüchtlingsboot voller Nennsora!

Quendan meint, die Mahakroda waren schon immer als aggressiv bekannt, aber nie zu stark. Die Mahakroda wohnen auch irgendwo.

- ☞ Ver'ji: wenn das hier schief geht, sollten wir gehen.
- ☞ Chona: ich habe gesagt, ich würde da sein, also werde ich da sein.

Die Daikara rufen gerade junge T'Skrang zu den Waffen. Bald wird die Lahala eine Ansprache halten. Wir sind dort allerdings nicht willkommen.

Wir gehen zur Enklave, zur Taverne zur Grünen Schlange, bei Wirtin Birsä. Sie weiß, dass wir Gäste der Kalidasa sind und bietet uns ein Zimmer für uns gemeinsam an; mit einer Wand zum Schankraum.

Ein Fenster geht nach draußen, mit verschließbarem Laden, und die Tür hat einen Riegel von innen.

An allen Tischen wird geredet. Die Daikara beordern wohl gerade ihre drei richtigen Kriegsschiffe zurück.

Wir machen es uns gemütlich, essen, trinken, und lernen Leute kennen. Quendan setzt sich zu einer Gruppe von Zwergen. Ihr Anführer, ein etwas älterer Zwerg, stellt sich als **Hausvor Neumoney** vor und unterhält sich sehr interessiert mit Quendan. Fragt nach unseren Reisen und erzählt, dass er für seine Familie am Schlangenfluss handel treibt, weil er gern in der Gesellschaft von T'Skrang ist. Findet das aber etwas belastend, weil kein Schiff hier wegfährt.

- ☞ Hausvor: Ihr und eure Gefährten seht mir wie kompetente Adepten aus.

- ☞ Quendan: glaub schon, dass ich kompetent bin.
- ☞ H: wäht ihr bereit, für ein bestimmtes Entgelt für meinen Schutz zu sorgen.
- ☞ Q: Was habt ihr denn vor?
- ☞ H: Ich kann hier eh nicht viel tun. Aber wenn die Daikara das doch nicht unter Kontrolle haben, will ich ungern unter der Knute der Neuen leben.
- ☞ Q: Sollen wir euch in den Dschungel bringen?
- ☞ H: Möglichst auf ein Schiff, aber v.a. nicht von Primitiven mit einem Fischknochenspeer aufgeschlitzt werden.

Quendan erzählt uns das.

- ☞ Quendan: ... aber genau dann, wenn die Daikara hier Hilfe brauchen, müssten wir dem Hausvor helfen.
- ☞ Chona: Ich habe versprochen, dass ich den Daikara helfen würde, also kann ich ihm nicht versprechen, ihn zu schützen.
- ☞ Ver'jigor: ich glaube nicht, dass wenn die Daikara Probleme kriegen, wir diejenigen sind, die helfen können.
- ☞ Q: Wir können ja erstmal mit ihm reden.

Das machen wir.

- ☞ Hausvor: ihr wollt also einen Optionsvertrag schließen. Wir können das mit einem Gewinnabschlag regeln. Ich würde eine Tagesbasierte Entlohnung vorschlagen. Für Ihre Bereitschaftszeiten würde ich jedem von Ihnen 30 Silber pro Tag anbieten. Ihnen Chona mit einem 50% Abschlag, weil ja andere ein Vorgriffsrecht haben. Für meine Verbringung an einen sicheren Ort ...
- ☞ Ver'ji: was ist die Definition eines sicheren Ortes?
- ☞ H: ein Ort unter der Kontrolle einer dritten Macht, die für meine Sicherheit garantieren können, wie die K'Tenschin, oder einen Ort, von dem aus ich einen Transport mit meinen eigenen Mitteln bewerkstelligen kann. Für das Eintreten dieses Falles würde ich Ihnen einen Bonus von 300 Silber zahlen.
- ☞ V: es kann sein, dass das mit Unannehmlichkeiten verbunden sein kann. Eine Sänfte im Wald haben wir nicht. Wir haben

aber jemanden, der Essen zaubern kann. Wenn ihr aber etwas bestimmtes haben wollt, müsst ihr es ihm zu essen geben.

Ich habe nicht viel verstanden, aber es klingt, als hätten wir eine Aufgabe. Der Schreiber passt einen Standardschutzdienstleistungsvertrag nach den abgesprochenen Konditionen an. Wir unterzeichnen, **Hausvor Neumoney** zeichnet gegen. Quendan teilt seinen Lohn auf und gibt Sambucus, Targ und mir je 10 Silber.

Von dem Amulett, das er jetzt in der Brust trägt.

16 Ankunft

Wir essen mit **Hausvor** und Quendan erhält dessen drei Lieblingsessen. Selbst Galanga-Stör-Eier. Zum Glück ist er kein Vegetarier. Die Besucher der Taverne sind bunt gemischt. Auch andere T'Skrang sind hier — die Daikara wollen wohl von niemandem Hilfe. Hausvor sorgt dafür, dass sein Tisch nicht eng besetzt ist.

Zwei T'Skrang setzen sich mit eigenen Hockern dazu: **T'Risch** und **K'Suk**, Nennsora-Bauern. Sie berichten, dass die Daikara ihre drei großen Kriegsschiffe zurückgerufen haben, um die Mahakroda zu stellen. Es wurden aber auch Unterhändler entsandt, der Tradition zuliebe. **K'Suk** glaubt, dass sie das können. **T'Risch** ist skeptischer.

 K'Suk: Die Mahakröda wären ja schön blöd, wenn sie sich auf den Kampf mit ihnen einlassen würden.

Dann unterschreiben wir den Standard-Knochenbrecher-Kontrakt.

Einige Zeit später hören wir Gejohle vor der Taverne. Quendan und Sambucus fliegen gleich raus und ich folge ihnen. Zwei große Schiffe steuern auf Nad'Karanji zu: die Kriegsschiffe der Daikara Balista und die Javelin. Nad'Karanji feiern auf den Türmen — die Moral ist also so gut, wie die Kalidasa es sagte.

Der Zugang zu den Türmen ist durch Daikara-Wachen versperrt. Leute, die hinein wollen, werden abgewiesen. Die Stimmung in der Enklave der Fremden ist gespalten. Einige haben große Hoffnung, andere reagieren wie wir. Gerade die Nennsora sind besorgt. Die Nentilor haben mehr Hoffnung.

Aber Feuerkanonen o.ä. sehen wir an den Schiffen nicht. Es gibt je eine große Balista, ansonsten sind v.a. viele Leute darauf und sie haben Feuermaschinen als Antrieb.

Irgendwie schwach.

Ich hole mir aus der Taverne etwas zu essen und zu trinken, dann sitzen wir zusammen um ein Fass vor der Taverne und schauen zu.

Quendan diskutiert auf dem Dach die Vorzüge von Hurk, das mit Löffel getrunken werden muss. Dann sieht er, dass T'Skrang um uns herum Waffen ziehen.

Er jagt im Sturzflug herab und eine Einfläche überzieht den Boden um uns und die T'Skrang stürzen. Alle. Ich rutsche direkt danach aus.

Sambucus wirft einen Dolch von oben auf einen Angreifer. Quendan erwischt einen mit Erdpfeilen. Dann schwinde ich mich auf das Fass und schlage einem Angreifer mit dem Schwanz den Speer aus der Hand ins Wasser.

Targ schlägt einen der Angreifer, Ver'jigor gleitet über die Eisfläche und schlägt mit der Streitaxt zu. Zwei Angreifer springen ins Wasser, um zu entkommen.

Ich springe von dem Fass zu einem weiteren und schlage ihm mit dem Schwanz den Speer aus der Hand.

Am Ende ist einer tot, zwei Ohnmächtig (Quendan hat ihn über Wasser gehalten, bis ich über das Eis gerutscht bin, um ihn rauszuholen) und zwei sind durch das Wasser geflohen.

Dann benachrichtigt Quendan die Wachen während ich nach **Hausvor** schaue.

- ☞ Hausvor: Ich glaube, ich habe das Interessanteste verpasst. Seid ihr OK?
- ☞ Chona: Wir sind unverletzt, bis auf unsere Ehre nach dem Rutschen auf der Eisfläche.

Zwei Wachen holen die Bewusstlosen ab und sagen, wenn wir sie verhören wollen, sollen wir mit der Kalidasa sprechen. **Sambucus** flüchtet durchsucht den Toten. Er trägt ein paar Münzen und ist ansonsten unauffällig. Die Waffe ist solide gearbeitet. Throal'sche Stangenware.

- ☞ Sambucus: Es sah schon aus, als hätten die gezielt euch angegriffen. Jetzt würde mich interessieren, warum die uns angreifen. Tauchen noch mehr davon auf, wenn wir sie nicht erwarten?
- ☞ Chona: Vielleicht weil wir den Händler unterstützen?
- ☞ S: Aber wer weiß denn schon, dass wir ihn unterstützen. Gehen wir doch zur **Kalidasa**.

Leider werden wir wohl kaum einfach durchgelassen. Wir lassen eine Nachricht an **G'Schosa** ausrichten, die bei der **Kalidasa** arbeitet. Sie soll die Kalidasa fragen, ob wir mit den Gefangenen sprechen dürfen.

Dann stellen wir eine Wache vor dem Zimmer von **Hausvor** auf und beobachten, was passiert.

17 Abschiede

Zum Frühstück gibt es Flusskressepfannkuchen. Als wir gerade angefangen haben, betritt **G'Schosa** das Gasthaus. Sie braucht eine Weile, uns im engen Gasthaus zu finden.

- ☞ G'Schosa: es tut mir Leid, dass ihr überfallen wurdet. Es wurde ja niemand verletzt. Außer von den anderen. Ihr könnt die Kalidasa heute Mittag zum Tee treffen.

Als sie gegangen ist, ändert sich die Tonlage der Gespräche draußen. Die Windlinge fliegen über die Menge nach draußen, ich dränge mich hinterher.

Die Flotille der **Daikara** macht sich auf den Weg den Fluss hinauf. Nur noch wenige bleiben auf den Türmen.

Die **Nennsora** unter den Flüchtlingen wirken unsicher. Finden den offenen Kampf leichtsinnig.

- ☞ Ein T'Skrang: dich kenn ich doch, du bist doch dieser Chona. Ich hab dich am Grünen See getroffen. Ihr habt doch der alten geholfen.
- ☞ Sambucus: wie ist es denn euch ergangen?
- ☞ ET: es ist schade, dass wir unsere Feier nicht haben können, aber jetzt haben wir sie ja auch hier irgendwie.
- ☞ Quendan: am sichersten wäre es wohl, zu K'Tenschan zu gehen. Aber ich weiß nicht, ob die so begeistert sind.
- ☞ ET: ein Abgesandter will nicht viele Flüchtlinge.
- ☞ Chosa: wie heißt du eigentlich?
- ☞ K'Silahan: K'Silahan
- ☞ Q: ich würde gern wissen, was die Mahakroda dazu gebracht hat, mit dem Nebelschiff rumzufahren.
- ☞ K: früher waren sie nur etwas komisch, aber nicht so aggressiv. Wenn ihr das rausgefunden habt, kommt ihr auf jeden Fall am Grünen See vorbei. Müsst ihr weitererzählen.
- ☞ C: Bei euch war ja auch schön.
- ☞ K: Aber ich will euch nicht aufhalten. Ihr habt ja sicher wichtiges zu tun.
- ☞ Q: wir müssen auf den Kunden aufpassen.
- ☞ C: und unsere Pfannkuchen werden kalt.

Sie sind kalt. Und Quendan will keine neuen zaubern. Sambucus findet sie schrecklich zäh. Und hat Recht.

Bis Mittag passiert nicht viel. Dann gehen Targ, Quendan und Ver'jigor zur Kalidasa. Sambucus und Ver'jigor bleiben bei **Hausvor**. Ihn zu bewachen ist schließlich unsere Aufgabe.

Hausvor gibt Quendan noch ein versiegeltes Schreiben für einen Schmied **Kunus** mit. Ein Angebot. „Wenn ihr schon zu den Türmen kommt.“

Ein Wächter lässt Quendan, Targ und Ver'jigor durch. „Verlauft euch nicht.“

Heute ist auf dem Weg weniger los. Dann kommen wir wieder in die Verwaltungsräume. **G'Schosa** kommt ihnen entgegen.

- ☞ G'Schosa: Schön, dass ihr da seid. Die Kalidasa hat gleich Zeit für euch. Darf ich euch schon einen Tee anbieten?
- ☞ Quendan: Sehr gern.
- ☞ G: Dann nehmt doch bitte Platz.

Nach ein paar Minutes ist die Kalidasa da. Kennt ihre Namen.

- ☞ Kalidasa: was führt euch zu mir?
- ☞ Quendan: es war ja gestern so, dass wir angegriffen wurden von diesen Fremden, die haben wir dann ja den Wachen übergeben. Wir würden gern wissen, ob ihr schon wisst, wer die sind, und warum sie uns überfallen haben.
- ☞ K: Bisher haben sie noch niemandem etwas gesagt. Wir können sie ja zu einem späteren Zeitpunkt noch befragen.
- ☞ Q: deswegen wollten wir fragen, ob wir sie befragen könnten, wir würden schon gerne wissen, warum sie uns angegriffen haben.
- ☞ K: Wenn ihr warten wollt, kann ich mit der Wache reden, dass sich jemand findet, der euch begleitet.

Sie erhebt sich und kehrt nach etwa 10 Minuten in Begleitung einer weiblichen T'Skrang-Wächterin zurück.

- ☞ Kalidasa: Alara wird euch zu dem Gefängnis führen, in dem wir die Gefangenen untergebracht haben. Ich würde euch nur bitten, wenn Alara euch Anweisungen gibt, denen auch Folge zu leisten.
- ☞ Alara: Wollt ihr mir folgen.

Sie bringt sie in einen der anderen Türme, einige Etagen hinab. An den Außenwänden sind Zellen angebracht. Alara schließt ein Schloss auf.

 Alara: tretet zurück, ihr habt Besuch.

Quendan und ich treten hinein und Targ faltet sich dazu.

Die beiden sind unruhig.

 Quendan (von Targs Schulter): Warum habt ihr uns angegriffen? Was sollte das?

 Gefangener: ihr seht aus wie wohlhabende Abenteurer. Dann können wir eure Ausrüstung verkaufen.

 Q: aber da drin gibt es Leute, die reicher sind.

 G: die Leute wollen jetzt Waffen. Und Artefakte.

 Chona: und dass wir euch töten könnten habt ihr nicht bedacht?

 G: deswegen wollten wir euch ja überfallen.

Wir verhören sie.

 C: Ihr habt schon genug gesagt. Jetzt könnt ihr auch den Rest sagen.

Sie stürzen sich auf mich. Einer will mich festhalten, der Sprechende will meine Waffe ziehen. Ich ziehe die Waffe und ramme sie dem ersten gegen den Kopf.

Nachdem einer auf dem Boden liegt, spricht der andere. Leute, die ihn geschickt haben. Will nicht noch mehr sagen. Sein Eivater hätte ihm gesagt, dumme Leute würden ihn Dinge fragen. Und er diene etwas größerem. Und wenn mir mein Niall etwas wert wäre, würde ich hier nicht für meinen Ruhm durchs Land ziehen. Irgendwie hat er schon Recht.

Die Wache meldet es G'Schosa.

Wir kommen beim Schmied vorbei.

 Chona: was will er denn kaufen?

 Kunus: Du bist ein Schwertmeister. Ich zeig es dir. Du kannst es vielleicht verstehen.

Er zeigt uns in einem Schrank ein großes, offenes Fach in der Mitte. Auf einem Stände steht eine Rüstung, Schuppen, magisch, aus wahren Wasser. Sie hat einen Namen.

Quendan betrachtet ihre Aura.

 Kunus: Ich mach dir einen speziellen Preis. Ich würde sie dir abgeben für 3000.

 Chona: Wenn ich so viel finden sollte, hoffe ich, dass sie noch da ist.

 Quendan: Hast du ihn gefertigt?

 Kunus: Mein Meister hat ihn geschaffen.

Ich frage ihn, ob ich die Rüstung nutzen kann, falls ihre Verteidigung zusammenbricht. Nachdem ich ihm von meinen Sorgen erzähle, wird er doch offener. Mit einem Bluteid, dass ich ihn niemand anderem sage, stimmt er zu, mir den Namen weiterzugeben.

Bluteid:

 Kunus: Ich bin bereit, dir den Namen der Rüstung zu verraten und dir erlauben, die Rüstung zu nehmen und an dich zu binden, zum Schutz des Nialls Daikara, in Form der Lahala Daikara. Sie ist der Kern. Ich verpflichte mich, dir den Namen zu sagen, damit du sie ohne mich an dich binden kannst, und du schwörst, den Namen nicht weiterzugeben und die Rüstung nur zu nehmen, wenn die Verteidiger der Daikara zu unterliegen drohen, du wirst ihn auf keinen Fall diesem Zwerg weitergeben, und sie zurückgeben, wenn die Gefahr abgewendet ist. Der Eid endet, falls du die Rüstung kaufst. Wenn der Eid endet, vergisst du den Namen, es sei denn, du hast die Rüstung bis dahin gekauft.

Er holt einen Dolch aus dem Schrank. Er liebt ihn offensichtlich.

Wir schneiden uns in die Stirn und über dem Herz und schwören gemeinsam den Bluteid.

 Kunus (leise): sie heißt **Shivoams Schuppen**.

 Sambucus: Wer hat schon wieder einen Bluteid geschworen? Euch kann man echt keine Minute alleine lassen.

Quendan sagt **Hausvor**, dass **Kunus** ihm was er wollte nicht verkaufen will.

 Hausvor: mir hat er ja gesagt, ich darf mich nicht mehr blicken lassen, deswegen kann ich ihm nur schreiben und Boten schicken.

Am Abend bringen die Unterhändler die Forderung der Mahakroda mit: die Daikara sollen sich ergeben und ihre Türme übereignen.

Die Stimmung der Daikara stört das nicht, aber die Flüchtlinge der Nenntilor und Nennsora beginnen Vorräte einzupacken.

Ein Bild des Elends gezeichnet mit Kreide an einem regnerischen Tag auf Pflaster.