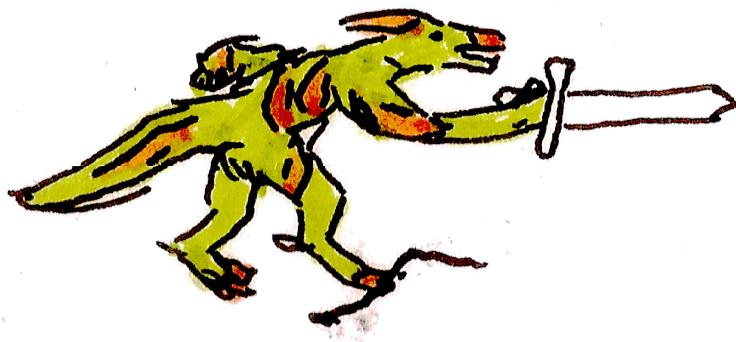


# Tanz mit der Schlange

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

<b>1 Treffen</b>	<b>3</b>
<b>2 Jäger</b>	<b>4</b>

<b>3 Pilze</b>	<b>5</b>
<b>4 Echsen</b>	<b>9</b>
<b>5 Fluss</b>	<b>11</b>
<b>6 Schildkröten</b>	<b>15</b>
<b>7 Den Garangar hinauf</b>	<b>16</b>
<b>8 Jagdglück</b>	<b>20</b>
<b>9 Schleichpfad</b>	<b>23</b>
<b>10 Keine Rast</b>	<b>26</b>
<b>11 Nebel</b>	<b>32</b>
<b>12 Weitere</b>	<b>34</b>
<b>13 Tanzen</b>	<b>40</b>
<b>14 Ein bisschen Frieden</b>	<b>44</b>
<b>15 Fried fertig</b>	<b>49</b>
<b>16 Ankunft</b>	<b>54</b>
<b>17 Abschiede</b>	<b>57</b>
<b>18 Motivation</b>	<b>61</b>
<b>19 Pläne</b>	<b>69</b>
<b>20 Tat</b>	<b>76</b>
<b>21 Bruch</b>	<b>78</b>

<b>22</b>	<b>Explosion</b>	<b>79</b>
<b>23</b>	<b>Nass</b>	<b>83</b>
<b>24</b>	<b>Zellen</b>	<b>86</b>
<b>25</b>	<b>Rettung</b>	<b>88</b>
<b>26</b>	<b>Anhang</b>	<b>92</b>
26.1	Namen . . . . .	92

## 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 **Jaspree** 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

Jaspree's 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 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 übersäät 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 übersäät 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 Elfisch. 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 Kampfeslärm. 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. Beschwert 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 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 Treten den 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 aufstääbt — 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 be-

hauptete, 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 Bootsman. 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 durchblickte 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 habt 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’Karanji“.

**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 Doppelrümpfe 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 Grasmeer. 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 gravierter ockerfarbener Tropfen wie die Wasser des Flusses und ein gravierter 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 Amulets 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 Amulets 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.

- ☒ Averes: 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 **Averes** 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 wieder 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 Prophezeihung, 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. **Tel'Dain**. 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 hättest 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 **Tel'Dain** aus der Besatzung.

 **Tel'Dain:** 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.

 **Tel'Dain:** 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.

**Tel'Dain** 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 **Tel'Dain** 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 lauteren 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.

 **Tel'Dain:** Einige Dschungelt'skrangstämmen 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 unbekannten 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.

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

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 Generationen 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 Sichtungen 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 Sklavenjäger.

- ▣ Lahala: Die Magie ist auffällig. Es könnten Theranische Sklavenhändler sein.
- ▣ Ein Nensora: Vielleicht waren es auch die K'Tenschin! Vielleicht wollen die neuen Kampftaktiken testen und Sklavenhandel lehnen 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, fahrt 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 schwiebt 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 Verletze.

Nalun und seine beiden Kampfgefährtinnen haben auch überlebt.

## 12 Weitere

*Eine Runde fehlte Chona.*

Ich war ausgefallen, während die anderen die Gruppe T'Skrang jagten und besiegten. 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 übertrolltiefe 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 weiterzufliegen, 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 trügen, 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 Mittags 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 mitnehmt.

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 rudernd 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 Regenpause 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 gegrüßt!
- 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 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 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 Bootsschiff 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 Wochenz zu warten. Wenn ihr mir helfen könnt, können wir versuchen, es gemeinsam zu tun.

- ▣ Quendan: Wie leihst du 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 Flüsschen 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 verstreuhen und das Treffen ausfallen lassen.

## 14 Ein bisschen Frieden

Die **Nensora** verstreuhen 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 könnten. 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 immer noch 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, könntt ihr uns helfen? **Slipspisnir** gehts nicht gut.
- ▣ Sambucus: was hat sie denn?
- ▣ Bintrel: sie hat Pfeil, ganz schlimm Pfeil.
- ▣ Sambucus: das ist nicht gut.

Quendan verarztet **Slipspisnir** (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 untersuschen 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 kommmmt, 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 Gerüchte 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 Schrifttrollen und Schreibpulte, Sitzkörbe um ein Feuer mit heißen Steinen mit einem Kessel.

Eine T'Skrang löst sich aus einem Gespräch mit zwei Angehörigen 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 sääen, 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 Birsa. 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 Zwerge, 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 handelt 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 wir kompetente Adepten aus.
- ▣ Quendan: glaub schon, dass ich kompetent bin.
- ▣ H: währt 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 schwinge 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** fleddert 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 anderne 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 wahrem 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.

Später 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.*

## 18 Motivation

Ein Schiff nähert sich Nad'Karanji. Ein Schiff im Stil derer, die heute morgen aufgebrochen waren, um die Mahakroda zu stellen. Wir beobachten es vom Steg und die Stimmung der Daikara wird noch besser.

- ▣ Quendan: die sind irgendwie nur noch am Feiern!
- ▣ Sambucus: haben irgendwie nichts besseres zu tun.

Sambucus fliegt wieder aufs Dach.

- ▣ Sambucus: Jetzt sollen die mal hinne machen. Das ist schon etwas langweilig. Schiffe rein und raus fahren habe ich die letzten Tage schon genug gesehen. Ich find ja total faszinierend, dass die jedes Mal so ein Brimborium da machen. Mir ist das schon nach zwei Tagen langweilig, die Schiffe da rein und rausfahren zu sehen und die machen jedes Mal so ein Brimborium darum.
- ▣ Targ: hier ist ja auch etwas langweilig.
- ▣ Sambucus: Die müssen einfach mit uns kommen, da passiert immer was.

Es wird hektisch Ladung ausgetauscht, dann fährt das Schiff in Richtung der restlichen Flotte los.

Die Stimmung ist gedrückt. Die Anspannung ist greifbar.

Ein neuer Morgen bricht mit Rufen an. Chaotisch. „Sie sind zurück! Sie sind wieder da!“

Draußen sehen wir ein Schiff — vermutlich die Kinjal — das sich beschädigt auf die Türme zuschleppt. Überladen mit T'Skrang. Ein Loch klafft in der Bordwand und viele schöpfen Wasser.

Es macht an einem der Türme fest. Stille liegt über den Türmen. Die Daikara in den Türmen strömen heraus und kümmern sich um die Besatzung. Die Verletzten werden in die Türme gebracht. Viele. Aber sie sind nur ein Bruchteil derer, die aufgebrochen sind.

- ▣ Quendan: ich denke, wir sollten sie jetzt in Ruhe lassen. Sie haben gerade andere Prioritäten und wir können nichts beitragen.

Quendan fliegt in Richtung der Schiffe. Niemand beachtet ihn. Sie sind gut organisiert. Hilft, Verletzte zu verbinden. Sie wirken katatonisch.

**Sambucus** fliegt in den Turm, um zu sehen, ob Kräuter helfen können. Die **Kalidasa** ist unterwegs, lenkt den Strom der Verletzten.

-  Sambucus: wie sieht es mit eurem Vorrat an Heilpflanzen aus?  
Wenn ihr Hilfe benötigt, kann ich mit meinen Mitstreitern losziehen und eure Vorräte etwas aufstocken.
-  Kalidasa: das ist ein guter Vorschlag. Danke. Wir brauchen etwas, um Blutungen zu stillen.

Targ meint, dass das Schiff vermutlich nicht so schnell von dem Steg kommen wird.

Ver'jigor und ich begleiten Sambucus auf der Suche nach Kräutern. Wir treffen uns wieder bei der Grünen Schlange. Quendan hilft inzwischen in den Türmen. Wir treffen uns wieder, als die Kalidasa uns die Kräuter abnimmt.

Die Kalidasa bedankt sich nach ein paar Stunden bei Quendan.

-  Kalidasa: wir können hoffentlich später sprechen. Ich habe gehört, die **Lahala** möchte später noch eine Ansprache beim Turm halten, die sich auch an Namensgeber außerhalb der Daikara richtet.

Die Grünen Schlange ist fast leer. Vielleicht einer von 10 ist noch da. Die meisten Nennsora und Nenntilor sind verschwunden. **Hausvor** geht nervös in der Taverne auf und ab. Er spricht mit Targ.

-  Hausvor: du. Wie kommen wir hier weg?
-  Targ: falls wir angegriffen werden?
-  Hausvor: das ist jetzt wohl nur noch eine Frage der Zeit.

Auf dem Weg von den Türmen treffen wir (Chona, Sambucus, Quendan, Ver'jigor) auf eine Gruppe aus vier T'Skrang. Eine davon hat vierfarbige Schuppen. **Eshora**, die Lahala der Nennsora. Und **Isa'a**, die Schwertmeisterin.

-  Eshora: Ich hatte gehofft, wir sehen uns noch
-  Chona: Wir hatten gehofft, ihr wärt sicher.
-  Eshora: Ich wollte mich mit meiner Freunden Lahala Daikara beraten. Die Stärke der Daikara war dann doch nicht so groß, wie ich gehofft hatte.

Wir gehen zusammen zur Grünen Schlange. Sie fragt, wer von ihrem Niall noch da ist. Sie wollen bald zusammen verschwinden.

Die Lahala spricht mit einigen ihrer Leute. **Hausvor** ist nervös und kommt zu uns. Will wissen, wie lange wir brauchen. Ver'jigor geht von zwei Wochen aus.

- ☒ Sambucus: wir gehen jetzt mal hoch und besprechen das ohne den Herrn Hausvor.
- ☒ Ver'jigor: könnten wir ein Schiff bekommen?
- ☒ Quendan: können wir die Lahala Nennsora fragen?

Quendan fliegt wieder nach unten. Die Lahala spricht mit **Joran** und **Mahendo** mit der **Harmatan**.

- ☒ Joran: wir haben uns gefragt, ob ihr einen Weg hier weg braucht.
- ☒ Quendan: könnt ihr jemanden mitnehmen? Fahrt ihr zu K'Tenschin?
- ☒ Joran: Die Harmatan fährt nicht dorthin. Könntet ihr sie mitnehmen?
- ☒ Lahala: Kann er Musik machen?
- ☒ Quendan: Nein.
- ☒ Lahala: kann er singen?
- ☒ Quendan: ich glaube nicht.
- ☒ Lahale: Wir können ihn mitnehmen. Aber vielleicht solltet ihr wissen, die K'Tenshin werden bald hierher kommen. In naher Zukunft ist der Besuch eines ihrer Schiffe fällig, die zweimal im Jahr kommen, um Tribut abzuholen von den Daikara. Mit einem Kriegsschiff.
- ☒ Quendan: ist die Frage, ob die Mahakroda das auch wissen.
- ☒ Lahala: wir sollten davon ausgehen.
- ☒ Quendan: also wollen die Mahakroda die Eroberung vielleicht abschließen und dann den Tribut statt der Daikara zu bezahlen und hoffen, dass die K'Tenshin sie akzeptieren.

Die Türme heißen Dai, Raha und Nika.

Quendan kommt wieder zu uns hoch.

- ☒ Sambucus: wenn das nicht morgen ist oder übermorgen, ist der Meister Hausvor hier, wenn der Krieg ausbricht.
- ☒ Quendan: wir können dem Hausvor leichter verkaufen, dass er sich von der Lahala verschiffen lässt, weil dann die K'Tenshin hier sind und dann ist er in Sicherheit.
- ☒ Chosa: wann wären die Daikara besiegt? Wenn ihr Lahala entführt oder getötet wird?
- ☒ Quendan: ich glaube, daran denken die Mahakroda nicht. Sie wollen nur erobern.
- ☒ Sambucus: und sie müssen eine Lahala nicht fürchten.
- ☒ Ver'jigor: sie müsste auch die Erinnerungen übergeben. Mit dem **K'Soto Ensherenk**.

Quendan bietet das Hausvor an. Das Schiff von Mahendo oder von der Lahala.

- ☒ Quendan: ... das einzige Problem ist, dass keiner von beiden nach K'Tenshin fahren möchte. Aber sie werden an einen Ort fahren, an dem die Mahakroda sie nicht finden. Aber die K'Tenshin werden bald ein Kriegsschiff schicken, um den Tribut einzutreiben, und dann wird sich die Situation klären.
- ☒ Hausvor: stimmt. Das Tributschiff müsste in ein bis zwei Wochen hier sein. Mir gefällt euer Vorschlag. Könnt ihr mich dieser Lahala der Nennsora vorstellen?
- ☒ Quendan: selbstverständlich.
- ☒ Quendan (leise): aber seid bitte höflich. Sie ist eine Lahala.
- ☒ Quendan (zur Lahala): das ist der Zwerg, von dem ich gesprochen habe. **Hausvor Neumoney**.
- ☒ Hausvor (verbeugt sich): ... ich danke Ihnen vielmals für diese Möglichkeit.
- ☒ Lahala: ihr spielt nicht zufällig ein Instrument?

-  Hausvor: ich würde es nicht spielen nennen.
-  Lahala: vielleicht können wir daran arbeiten.
-  Lahala (zu Quendan): Ich hoffe wir sehen uns. Gebt auf euch acht.
-  Quendan: gebt bitte auf euch acht.

Sie fragen, was ich machen würde. Ich bleibe.

-  Chosa: Ich habe einen Bluteid geschworen, und einfach wegzugehen wäre ehrlos.
-  Sambucus: und es wäre langweilig.

Beim Turm Nika klingt ein Gongschlag und alle verbleibenden sammeln sich, um die Lahala zu hören. Trotz der Unsicherheiten fließt das Wasser des Galanga. Wie gestern, aber doch nicht wie gestern.

Auf einem Balkon stehen die Lahala, die Kalidasa und ein weiterer T'Skrang. Die Lahala wartet, bis sich die Einzelgespräche auflösen. Nach einiger Weile spricht sie. Schwer.

-  Lahala: Liebe Schwestern. Brüder. Meine Daikara.

Dann kippt sie nach vorne und stürzt 5 Schritt von dem Balkon in die Menge. Der dritte T'Skrang hält sein Schwert in der Hand und kämpft mit einer Gestalt auf dem Balkon. Die Kalidasa versucht sich zurückzudrängen. Wird über die Brüstung gestoßen und hängt am Geländer.

Targ rennt durch die Menge. Wir folgen ihm und halten den Rückweg frei. Dann springt er aus dem Stand zum Balkon und landet mit der Kalidasa wieder zwischen uns.

Quendan fliegt zum Balkon. Sambucus erstarrt.

Auf dem Balkon kämpft ein T'Skrang im dunklen Umhang. Der Daikara ist unverletzt und wütend. Nicht in Gefahr. Dann fliegt er zur Lahala.

Sie ist umringt von Angehörigen ihres Nialls. Wird gestützt. Halb bei Bewusstsein. Hat die Augen geschlossen. Bewegt den Kopf langsam von links nach rechts.

 Lahala: bringt die Kalidasa. Wo ist sie?

Quendan ruft uns und Targ bahnt sich den Weg zur Lahala. Auf dem Balkon wird Der Angreifer erstochen.

Die Kalidasa sagt Targ, dass sie nach unten möchte. Rennt dann zur Lahala. Legt ihren Mund fast an ihre Lippen. Ruft einige der Umstehenden, ihr zu helfen, die Lahala in ihre Gemächer zu bringen.

 Kalidasa: wir müssen sofort das **K'Soto Ensherenk** beginnen.

 Kalidasa (zu uns): es ist eine seltsame Bitte, aber würdet ihr das Ritual bewachen?

 Chona: wie lange dauert es?

 Kalidasa: ich kann es dir nicht sagen. Einige Stunden.

 Kalidasa (zu einem der Anwesenden): Bitte verbreitet die Nachricht, wenn das Ritual abgeschlossen ist, werde ich mir eine Stunde Zeit nehmen und dann entscheiden, ob wir den Niall evakuieren.

Mit uns im Raum sind nur **Upani Shaidn**, der Daikara, der den Attentäter getötet hat, Kapitän der Kinshal. Dazu ein T'Skrang mit den Insignien des Hauses K'Tenshin, der sich aber zurückzieht. Dazu zwei alte T'Skrangfrauen, die sie unterstützen.

Der Raum wird versiegelt.

Die Kalidasa und die alten T'Skrang stimmen ein gutturales Lied an. Dann nimmt die Kalidasa gegenüber der Lahala Platz. Sie sitzt auf einer Matte mit Mustern aus Gras eingeflochten. Eine der alten Frauen stützt die Lahala, damit sie sitzen kann. Die vierte Frau reicht ihr, was sie braucht.

Ein Tee, den sie beide trinken. Zwischen ihnen baut sich Spannung auf.

Nach einiger Zeit beginnen sie in monotonem Gleichklang Laute zu intonieren. Wir können nicht unterscheiden, von wem welcher Ton stammt.

Die Assistentinnen betrachten die Lahala, deren Kraft schnell schwunden. Schmerzen. Es fällt ihr schwer, aufrecht zu bleiben.

Stunden vergehen.

Als der letzte Ton aus den beiden Kehlen der alten und der neuen Lahala verklingt, vergeht das Leben im Körper der alten Lahala. Eine der Assistierenden fängt sie sanft auf und legt sie auf den Teppich.

Die Lahala geht zu ihr. Legt ihren Kopf an den ihrer Vorgängerin. Verharrt einige Minuten. Steht auf und kommt zu uns. Spricht mit Quendan.

 Lahala: ich danke euch, dass ihr euren Schutz gewährt habt, während dieses für uns so wichtigen Moments. Ich muss jetzt mit dem Wissen, das ich bekommen habe, versuchen, die beste Entscheidung für meinen Niall zu treffen.

Ich beobachte **Upani Shaidn**. Und er mich. Wir wissen beide, dass das der gefährlichste Moment ist.

Die Türen werden geöffnet und die Alten legen den Körper der alten Lahala auf ihre Schlafdecken, während die Lahala sich in einen Nebenraum zurückzieht.

Upani Shaidn reicht mir die Hand.

 Upani: Danke, dass ihr da wart.

 Chona: wisst ihr, wie es passieren konnte?

 Upani: der Attentäter war ein Adept. Er rammte ihr einen vergifteten Dolch in den Rücken.

 Quendan: was ist denn passiert, als die **Kinshal** und eure zwei anderen Schiffe ... ich nehme an, ihr habt gegen die Mahakroda gekämpft.

 Upani: ich weiß gar nicht, gegen wen wir gekämpft haben. Wir haben die Flotte gar nicht mehr erreicht, stießen nur auf einige Flüchtlinge. Die Ballista und die Javelin wurden beide versenkt. Wir hatten mit diesem Nebelschiff zu tun, aber wir konnten uns absetzen, nachdem uns diese Eiswaffe getroffen hatte. Ich

vermute, sie ließen uns dann entkommen. Ich hoffe, dass die Feuerkanone hier hilft.

- ▣ Chona: wenn sie dann nicht sabotiert ist.
- ▣ Quendan: Vielleicht sollte jetzt jemand nach der Feuerkanone schauen. Und vielleicht könnt ihr niemanden treffen.
- ▣ Chona: ihr könnt nicht durch den Nebel sehen. Sie können es.
- ▣ Upani: ich werde mich beraten.
- ▣ Quendan: mein Freund Sambucus hat sich schon einmal an das Schiff angeschlichen. Dann könnte er vielleicht ein Leuchtfeuer zünden.
- ▣ Sambucus: ich hab es einmal gemacht ...
- ▣ Quendan: das heißt doch, dass du es immer kannst!
- ▣ Ara (auf Sambucus' Schulter): Gurr, Urr, G'ara.

**Upani** stellt Leute ab, um die Feuerkanone zu bewachen.

Dann warten wir, was die Lahala entscheidet. Ob sie die Festung aufgeben oder nicht. Mit nur einem Schiff wird selbst das Entkommen gefährlich. Sie müssen ihr Gelege mitnehmen.

Es gibt das Schiff der **Lahala Nennsora** und das von Mahendo.

## 19 Pläne

Die Sonne ist kaum aufgegangen, als uns ein Bote der Lahala erreicht. Am Ufer findet die Beisetzung der Lahala statt.

Sambucus fragt noch den Boten, was wir anziehen sollten.

- ▣ ?: Es wird alles etwas improvisiert heute.

Es bleibt noch Zeit zum Frühstück. Wenn die Lahala dem Fluss zurückgegeben ist, ist die Kalidasa offiziell Lahala an Stelle der Lahala.

Am Ufer des Galanga steht bereits fast der gesamte gesamte Niall bei der Hütte des Schamanen **Udan Apar**. Auf seinen Körper hat er Symbole von Geistern des Flusses gezeichnet.

Der Körper der alten Lahala ruht auf einer Bahre am Flussufer. Vor ihr ist ein Loch im schlammigen Ufergrund. Nach ein paar Worten von Udan Apar legen der Schamane und die neue Lahala den Körper der alten Lahala in das Loch. Sie legt ihren Mund an das Ohr der alten Lahala und spricht etwas in ihr Ohr.

Als sie sich aufrichtet, bewegt sie sich anders als vorher. Der Klang ihrer Stimme hat sich geändert. Bedankt sich bei einigen.

**Upani Shaidn** sagt sie „mein Treuer Upani, dir hinterlasse ich die Aufgabe, Nadkarangi zu verteidigen. Du wirst nicht zulassen, dass Feinde es besetzen.“

Neben ihm steht ein gelbgeschuppter T'Skrang mit roten Schuppen auf dem Rücken: **Amba**, dir übertrage ich die Aufgabe, die **Mahakroda** so lange zu bekämpfen, bis keiner von ihnen mehr lebt. Ihr Blut muss den Galanga reinigen.

Sie wendet sich Udan Apar zu, bedankt sich, bitten ihn der Lahala zur Seite zu stehen.

Zu uns:

 Ich weiß nichct, warum ihr hier seid. Ich weiß nicht, wer euch gerufen hat. Ich weiß nicht, ob man euch trauen kann. Die Lahala Daikara wird Antworten auf diese Fragen finden müssen. Für mich ist es jetzt Zeit zu gehen. Vertraut der Lahala.

Sie knieht wieder neben der toten Lahala nieder. Eine Welle geht durch ihren Körper und etwas verlässt sie. Als sie sich wieder aufrichtet, ähneln ihre Bewegungen und ihre Stimme wieder der Kalidasa.

Fast alle des Niall Daikara haben wieder den festen Blick, als wüssten sie, was zu tun ist.

**Amba** scheint erleichtert, als die Lahala zu ihrem eigentlichen Selbst zurückkehrt. Er beobachtet die anderen im Niall skeptisch.

Ver'jigor meint, **Upani** wirkt, als sei er erleuchtet worden.

 Lahala: Ich bin noch nicht zu einem abschließenden Ergebnis gekommen und werde noch einen Rat abhalten. Ich möchte euch zu diesem Rat einladen, wenn ihr gewillt seid, eure Perspektive einzubringen. Ich schicke euch **G'Schosa**.

Bewaffnete begleiten sie zu den Türmen.

Eine halbe Stunde später bringt uns **G'Schosa** zum Rat in den Turm Dai. Hochwertig bestickte Sitzkissen liegen um einen Tisch in der Mitte. Kannen mit Tee lassen Dampfspiralen in die Luft aufsteigen.

In erster Reihe sitzen **Upani**, **Amber** und ein grünschuppiger T'Skrang in gepflepter Rüstung sitzen um den Tisch. Der Neue trägt das Emblem des Hauses K'Tenshin. Er wird als **Katori** vorgestellt.

In zweiter Reihe sind **Sekarin**, eine der Beraterinnen der Lahala Nenntilor, und **Isa'a**, die Schwertmeisterin der Nennsora.

 Upani: was sollen die hier? Sie haben hier nichts zu suchen, das ist eine Beratung unter Vertrauenswürdigen und Verbündeten der Daikara.

 Lahala: Ich habe sie eingeladen, sie haben schon einiges an Erfahrung im Kampf mit den Mahakroda und ihre Perspektive ist mir wichtig.

**Upani** setzt sich wieder. Schaut uns nicht an.

**G'Schosa** weist uns Sitzkissen in der zweiten Reihe zu und zieht sich dann zurück.

 Lahala: nachdem nun alle hier sind. Vor mir liegt eine schwierige Entscheidung. Sollen wir unser Heil den Mahakroda hinterlassen und unser Heil in der Flucht suchen oder es verteidigen. Vertrauen in die Widerstandsfähigkeit unseres Zuhause. Auch mit der Weisheit unserer Vorfahren bin ich noch zu keinem Schluss gelangt. Daher habe ich euch als wichtige Ratgeber zusammengerufen. Ich werde euch der Reihe nach aufrufen und bitte euch auch, die übrigen Angehörigen, auch wenn ihr ihre Sicht nicht

teilt, ihre Sicht darlegen zu lassen. Einer meiner ältesten Freunde: **Amba**, du hast das Wort.

- 〔〕 Amba (wirkt unsicher): Ich denke, wir sollten Nad Karangi auf jeden Fall evakuieren. Wir haben mehr zu gewinnen, wenn wir es aufgeben, als wenn wir hier bleiben und möglicherweise auch noch die **Kinshal** verlieren. Ich würde vorschlagen, mit der Kinshal zu den Nennsora fahren und uns dort im Lunga-Meer zu verstecken, und dort alle Nialls zu vereinen und gemeinsam zurückzuschlagen.
- 〔〕 Lahala: dir ist bewusst, dass die Nenntilor und die Nennsora bis auf die beiden Gesandten bereits beschlossen haben, von hier zu fliehen. Außerdem habe ich den Lahalas der beiden Nialls bereits angeboten, Nad Karangi zusammen zu verteidigen. Aber sie haben abgelehnt. Nad Karangi ist noch nie erobert worden, aber wenn es den Mahakroda gelingt, es einzunehmen, wird es für uns noch schwieriger, es einzunehmen, wenn sie es erst besetzen.
- 〔〕 Katori (lehnt sich feurig auf den Tisch nach vorne): Mein Vorschlag ist folgender: ich habe die Taktiken studiert, kenne Strategien aus unzähligen Schlachten, unseren eigenen und vielen anderen, die gelehrt werden. Wir nehmen die Kinshal und verstecken sie in einem der Nebenarme. Wir zerstören die Plattformen um die Türme und verteidigen die Türme mit Blut, bis die Verstärkung aus K'Tenshin hier eintrifft. Bei unserem Zollschnitt handelt es sich um ein Kriegsschiff der K'Tenshin. Das ist ein Gegner, dem die Mahakroda noch nie gegenüberstanden. Wenn die Mahakroda mit ihrem Schiff unser Kriegsschiff angreifen, fällt ihnen die Kinshal in den Rücken und mit diesem Zangenangriff werden wir sie erledigen. Ich weiß, das verlangt viel Einsatz, aber wir sind durchaus willens, mit Handelsgefälligkeiten und Entgegenkommen mit den Zöllen dafür zu sorgen, dass sich euer Niall erholen kann. Es darf hier kein zweites **Te Kambras** geben.

**Te Kambras** ist ein junges T'Skrang Haus, das Teile des Territoriums der K'Tenshin übernommen hat. Teile des Dschungels, die am Weststrand nach Norden läuft, fast bis nach Travar. Geführt von der Nachfahrin eines T'Skrang-Helden.

Die Lahala wendet sich uns zu. **Upani** springt wütend auf. Wir reden vor ihm. Die Lahala wechselt zwischen Widerstreitenden Emotionen. Als wäre in ihr noch die alte Lahala mit einer anderen Meinung.

Quendan beginnt damit, dass er bei T'Skrang lebt und erklärt, dass er findet das die Alten und Verletzten und die Eier mit der Kinjal flüchten sollten. Und dass eine Gruppe starker Kämpfer losziehen könnte, um das Schiff der Mahakroda zu versenken.

- ▣ Chona: Ihr müsstet eure Türme selbst zerstören, sonst realisiert ihr die Gefahr. Der Niall wird mit Sicherheit bereits durch Verräter beobachtet. Der Attentäter kam unbemerkt rein.
- ▣ Ver'jigor: unsere Motive. Ich habe eine Prophezeihung bekommen, dass ich einer Person nach Nad'Karangi folgen soll. Was ich tun soll, sagt sie nicht deutlich. Das ist die Motivlage. Könnt ihr glauben, könnt ihr nicht glauben. Und die hier sind quasi mein Anhängsel.
- ▣ Targ: Der Eindruck, den ich von euren Leuten erhalten habe ist nicht, dass sie diesen Ort so einfach aufgeben würden.
- ▣ Sambucus: der Eindruck, den ich von den Mahakroda hisher erhalten habe ist, dass man ihnen entschlossen entgegentreten muss. Nad'Karangi den Mahakroda zu überlassen steht nicht zu Frage. Das wichtigste ist, eure Eier zu retten, bevor hier etwas schlimmes passiert. Warum ich hier bin? Weil unser Weg uns immer dahin geführt hat, wo Namensgeber unsere Hilfe brauchten.
- ▣ Lahala: Ich sehe Weisheit in euern Worten. Mein lieber Upani, du sollst das letzte Wort haben.
- ▣ Upani: Ich sehe Weisheit in den Worten der alten Lahala. Sie weis, wie wichtig Nad'Karangi für uns ist. Aber nicht nur für uns. Wenn wir unsere Feuerkanone effektiv einsetzen, ihre ... benutzen, so dass die Angreifer nicht an unseren Türmen anlegen können, haben wir eine gute Chance, sie aufzuhalten. Ich glaube, Amba ist so weit, dass er das Kommando über die Kinshal übernehmen kann. Ich werde hier bleiben. Ich glaube, das ist die beste Strategie, die wir verfolgen können.

▣ Lahala: ich finde diesen Vorschlag sehr gut. **Amba**, du solltest die Führung der **Kinshal** übernehmen. Ich danke euch für eure Ratschläge. Ich werde noch einige letzten Entscheidungen treffen müssen und mit **Upani** die Verteidigung besprechen müssen.

**Isa'a** fragt uns nach den Windlingen.

▣ Quendan: oh, ja, die sind mit **Mahendo** gekommen, genauso wie wir.

▣ Isa'a: ich habe mitbekommen, dass ihr verlorener Freund inzwischen wieder da ist. Er ist mit **Slipsplisnir** und **Bintrel** auf meinem Boot. Ich glaube er hieß **Ter'Lispling**. Was werdet ihr jetzt tun?

▣ Quendan: braucht ihr unsere Unterstützung für irgendetwas?

▣ Isa'a: am liebsten wäre es mir, wenn wir eine Methode finden würden, dieses Schiff lahmzulegen oder zu zerstören. Aber wisst ihr was: wir stehen hier auf dem Flur. Lasst uns auf mein Boot gehen.

Das bunte Boot von Isa'a ist an den Türmen festgemacht, und die Windlinge fliegen uns direkt entgegen. Bintrel sieht schon wieder gut aus.

▣ Slipsplisnir: ihr müsst mit Ter'Lispling reden. Der war auf dem Boot. Hat das ganze Boot auskundschaftet.

Sie schieben Targ an beiden Schultern auf das Boot.

▣ Ter'Lispling: die Mahakroda waren total blind. Aber auch total irre. Die haben da drin so ein Ding, das ist wie Eis. Ein riesen Ding, total kalt. Da sind aber immer irgendwie so zwei Mahakroda um das Ding rum und die sind da immer am machen. Die machen so den Eindruck, als ob die die ganze Zeit so Dinge machen müssen, damit das Ding fährt.

▣ Sambucus: ja genau, Zauber.

▣ Ter'Lispling: ich war mal auf einem Schiff mit einer Feuermaschine und da hat der Maschinist die ganze Zeit daran rumgeschraubt. Und die haben so eine Eismaschine. Und das war viel kompli-

zirter. Und das war schon hier aber auch wo anders. Wisst ihr, was ich meine. Als ob da drin so ... stell dir vor, du siehst nen Baum und in dem Baum da ist ein Loch und in dem Loch da ist ein Bienenschwarm drin, und da sind echt saure Bienen drin, und du musst aufpassen, dass die nicht stechen, aber du kannst sie auf andere schicken, und das Ding das ist auch so, und du kannst beliebig viele Bienen da rausholen.

- ▣ Quendan: So wie eine Verbindung in eine andere Welt.
- ▣ T: die müssen die ganze Zeit gucken, dass das Eis irgendwo hin geht. Weil wenn die das nicht machen, macht das Puff. Jetzt überlegt mal, wenn wir die zwei T'Skrang, ich habe überlegt, ob wir die auf einen Singwettbewerb ...
- ▣ Q: wenn die das nicht mehr machen, dann wird ja alles zu Eis. Man muss die nicht nur ablenken, sondern auch das Loch zuma-chen. Wenn sie es aber erschaffen haben, zerfällt es wahrscheinlich. Kannst du uns einen Plan des Schiffes zeichnen?
- ▣ T: klar, ich mal voll gerne!

Er malt mit den Fingern mit Beerensaft.

- ▣ Isa'a: wenn wir irgendwie sowas abziehen möchten, müssten wir uns diese Elementaristen zu einem Zeitpunkt schnappen, wenn ein Großteil der Kampftruppen der Mahakroda anderweitig be-beschäftigt sind.
- ▣ Chona: dann sollten wir das niemand anderem sagen außer der Lahala.
- ▣ Quendan: Beim Angriff auf Nad'Karangi. vielleicht haben die da ja Unterstützung. Die zurückbleibt.
- ▣ Ter'Lispling: da gibt es Mahakroda, die sehen total doof aus, da sind aber auch welche, die sehen gar nicht so doof aus. So welche so wie der Chona, und welche, die können ganz fies mit Pfeilen schießen, und mit Pfeilen schießen, das ist voll Kotze.
- ▣ Quendan: ja, Pfeile schießen ist voll doof. Vielleicht haben wir fünf da ja schon eine Chance. Vielleicht erzählen wir das niemand anderem mehr. **Isa'a**, würdest du uns helfen?

-  Isa'a: das muss ich mit meiner Lahala besprechen. Ich muss mich vor allem um ihren Schutz kümmern.
-  Quendan: vielleicht können wir ja auch Sekarin fragen. Die arbeitet auch bestimmt nicht für die Mahakroda. Aber die hat wohl die gleichen Einwände.

## 20 Tat

Es ist Nachmittag.

-  Isa'a: wahrscheinlich ist der beste Zeitpunkt, wenn sie beim Großangriff sind.
-  Joran: Mahendo kennt jeden Seitenarm, und die meisten halten sie nicht für befahrbar. Wir können uns verstecken. Ich könnte euch aber auch ein paar Kernchen wahres wahres Feuer bringen.
-  Quendan: Das ist vielleicht ein guter Plan B, aber ich glaub, wenn wir grad hingehen und das machen, fliegt uns das Ding komplett um die Ohren und dann kann man uns nur noch im Dschungel einsammeln.
-  Sambucus: Wo müsste man das reinwerfen?
-  Quendan: Man müsste ihn in die Maschine werfen.
-  Ver'jigor: am vielversprechendsten wäre es wohl, zu warten und dann alle übriggebliebenen zu bekämpfen.

Ich spreche mit dem Schmied **Kunus** und frage ihn nach der Rüstung. Er antwortet „das ist nicht der Schwur. Ich sehe nicht, wie es die Lahala schützt“. Er gibt mir aber ein von ihm geschmiedetes Breitschwert.

-  Kunus: Wenn du gehst, um Mahakroda zu töten, sollst du es mit einem unserer Schwerter tun.

Die anderen haben derweil **Ter'Lispling** nach dem Boot der Mahakroda gefragt. Über dem Raum mit dem Eisportal ist der Schlafraum, und darüber das Oberdeck. Wir müssen durch diesen Schlafraum.

Wir folgen der tuckernden Harmatan und die Türme von Nad Karanji werden hinter uns kleiner. **Mahendo** führt uns vom Hauptarm des Flusses weg in einen überwucherten Nebenarm. Schleppt das Boot noch tiefer hinein und dann warten wir.

Sambucus und ich suchen uns einen Platz am Ufer. Es dauert viel zu kurz, bis eine Nebelwolke den Fluss herunterkommt. Um sie herum fahren Einbaum-Kriegsboote der Mahakroda.

Sie fahren auf Nadkaranji zu. Ich renne zurück zu **Isa'a**, um die anderen zu warnen. Sambucus bleibt am Fluss.

Die Nebelwolke kommt weiter in Richtung Nadkaranji und die Kanone feuert auf den Turm Dai. Auf die Feuerkanone. Die Geschosse der Feuerkanone reichen nicht bis zum Schiff. Bei ihrem dritten Schuss komme ich zurück zu Sambucus.

Beim fünften Schuss funktionieren die Feuerkanonen von Nadkaranji nicht mehr richtig. Die Eiskanone feuert weiter.

Sambucus schickt **Drana** zu dem Schiff, die ihr nach dem Rückflug zeigt, wie viele T'Skrang auf dem Schiff sind. So viele wie Beeren an einem Baum.

Es wird dunkel. Der Nebel leuchtet durch Lampen im Inneren – und durch die Entladungen der Eiskanone. Beim 13. Schuss gibt es kein Gegenfeuer mehr. Beim 14. Schuss stürzen Teile der Turmspitze herab.

Der Tross bewegt sich weiter den Fluss herunter, kreisförmig um Nadkaranji. Dann feuern sie auf die Eingangsplattformen um die Türme.

Später bewegt sich im Licht des Mondes eine Eisfläche um die Türme. Die Boote der Mahakroda werden auf das Eis gezogen und sie greifen an.

Targ legt sich auf einen Baumstamm, Ver'jigor meckert etwas, dann ziehen wir ihn zusammen zum Boot der Mahakroda. Sambucus und Quendan fliegen in etwas Abstand.

Die Eisfläche um das Boot herum zieht sich langsam zurück. In den Türmen wird gekämpft.

Quendan und Sambucus erreichen die Reling, Sambucus wirft einen Blick auf das Deck. Dort ist niemand zu sehen. Aber in dem Aufbau auf Deck stehen zwei T'Skrang. Wir diskutieren, wie wir auf Deck kommen. Dann steht Targ auf seinem Baumstamm auf und zieht ein Tau herunter.

Targ rollt geschmeidig auf das Deck. In einem Aufbau auf Deck stehen zwei Mahakroda. Die Windlinge fliegen durch die Tür von vorne, wir anderen springen durch die Fenster. Die beiden Mahakroda können nicht mehr reagieren, bevor wir sie niederschlagen.

## 21 Bruch

Eine Luke führt nach unten. Geschlossen. Targ packt ihren Griff und zieht sie auf. Die Scharniere kratzen kaum. Gut gepflegt. Eine Leiter führt nach unten.

Quendan flattert nach unten in Zwielicht.

 Quendan: Da sind ein halbes Dutzend Schlafende.

Sambucus Bingel folgt ihm nach unten. Wir warten oben, bis sie den Schrei eines Roten Fliegensteppers nachahmen.

*Zwei Stockwerke unter uns schwebt in einem Metallgestell eine eisblaue Sphäre. Daneben steht ein T'Skrang, voll konzentriert. Rohre kommen aus der Kugel hervor und gehen über die Decke zu verschiedenen Orten des Schiffes. Auf der anderen Seite des Gestells schwebt ein Wasselementar.*

*Auf dem Zwischendeck ist eine der Kabinetturen offen.*

Ver'jigor schleicht sich nach unten. Quendan und Sambucus fliegen hinterher. Ich klettere auch die Treppe herunter und auf dem halben

Weg stoppt ein leises Gespräch. Ich halte das Schaufelrad zwischen zwei Kriegern und mir, die suchen kommen.

Dann sehen sie Targ, der durch die Luke lugt. Einer packt den Speer. Und Targ springt ihm mit seiner Axt entgegen. Aber der Krieger bleibt stehen.

Ich renne um das Schaufelrad in ihre Richtung, ziehe das Schwert. Der zweite Kämpfer läutet eine Glocke und die Schlafenden erwachen. Ich steche auf einen der Erwachenden. Der Kämpfer schlägt an mir vorbei, ich drehe mich um und schlage ihn zu Boden. Einer springt ins Wasser, ein anderer geht in einen Raum.

Unten greift der Elementar Sambucus an und nagelt ihn mit einem Eisspeer an die Wand.

Der Elementarist fällt und der Elementar verschwindet.

Auf dem Mitteldeck sammeln sich die Gegner in engen Gängen, fallen Targs Axt und meinem Schwert zum Opfer, lassen die Waffen fallen und ziehen sich zurück als die Hälfte gefallen ist.

## 22 Explosion

Ich klettere die Leiter zu den anderen hinunter. Sie stehen vor der Kajütentür. Recht inaktiv.

 Ver'jigor: Mach mal auf.

Ich stoße die Tür auf und uns fliegt ein Feuerball entgegen. Er explodiert zwischen uns und wirft mich gegen die Wand.

Quendan schleudert kleine Erdpfeilchen in die Kabine, die an einem T'Skrang zerschellen. Ver'jigor springt durch die Tür und rammt dem T'Skrang die Axt in den Körper. Sambucus fliegt hinterher und gräbt seine Krallenhand tief in sein Fleisch. Der T'Skrang sinkt zu Boden.

 Chona: Nehmen wir ihn mit?

 Ver'jigor: Wieso sollen wir ihn mitnehmen?

 ...

Ich ersteche ihn. Alle Gründe, ihn leben zu lassen, wurden widerlegt.

Ver'jigor und Sambucus durchsuchen die Truhen und sammeln Glitzerkram ein. Und zwei Bücher. Ich durchsuche die Kleidung des Toten. Farnrüstung über einer Elementaristenrobe. Ein Messer in einer Scheide. Am linken Handgelenk ein Armband mit verschiedenfarbigen Perlen. Ich nehme ihm das Armband ab. Sambucus sieht noch einen Stab vor ihm auf dem Boden.

Ich laufe zum anderen. Seine Ausrüstung ist ähnlich.

 Chona: das wird sicher instabil. Wir sollten schnell raus.

 Sambucus: seh ich auch so.

Quendan betrachtet das schimmernde Tor. Eine Verbindung zur Ebene der Luft. Entlädt sich wahrscheinlich binnen einiger Stunden.

 Quendan: können wir das nicht beschleunigen?

 Chona: Wenn wir einen Elementaristen reinwerfen?

 Q: ich glaube, ohne dass ein Elementarist, der sich damit auskennt, das Ding aufrechterhält, wird das von selbst kaputtgehen. Ich glaub wir können jetzt gehen.

 Sambucus: dann können wir jetzt gehen. Kommt, gehen wir.

 Chona: ist das nicht etwas zu langsam?

Quenda liest die Bücher quer, aber da steht nichts zum Tor.

 Chona: Geht es schneller, wenn ich den Elementaristen da reinwerfe?

 Quendan: vielleicht schon. Probier es doch. Löst doch mal Targ mit der Wache ab.

Ich klettere nach oben. Ver'jigor testet die Außenwände mit der Axt, aber sie sind hart wie Stein.

Quendan liest in den Büchern. Den Grimoires der Toten. Er will wohl was daraus zaubern.

Ver'jigor klettert ganz nach oben. Ich bleibe bei Targ. Von unten flucht Quendan. Minutenlang. Und dann noch länger.

 Quendan: Verdammt, dann halt roh!

Das hört sich nicht gut an. Irgendwas brutzelt unten. Und blitzt. Und fizzelt.

*Die Würfel rollen verdeckt.*

 Quendan: ich weiß nicht, wieviel Effekt das hatte, aber wir sollten trotzdem machen, dass wir wegkommen.

Targ und ich stellen noch eine Kiste auf die Luke, dann schwimmen wir weg, mit Targ auf dem Einbaum.

Und erreichen ohne Probleme die **Harmatan** in einem Seitenarm.

Als wir unsere Wunden lecken, gibt es eine riesige Explosion auf dem See. Die **Tristar** schleudert Holzteile bis in den Dschungel. Eine Eisfläche breitet sich um das Wrack herum aus, schmilzt dann aber schnell wieder. Die Reste des Schiffes versinken schnell.

Dann schwimmen wir nach **Nadkaranji**, um den **Daikara** zu helfen. Targ nimmt den Einbaum, wir schieben ihn. Als er gegen etwas im Wasser stößt, kann Ver'jigor den Einbaum gerade so halten.

 Quendan: Da, da drüben ist es ganz still geworden in Nadkaranji.  
Da scheint niemand mehr zu kämpfen.

 Sambucus: wir fliegen mal vor und prüfen die Lage. Haltet euch nahe am Strand.

Auf halbem weg geht Sambucus die Kraft aus und er stürzt ins Wasser. Seine Ara **Drana** fliegt zu ihm herab und hilft ihm wieder in die Luft.

Dann erreichen sie die Türme. Auf dem Turm der Feuerkanone ist Licht. Aus einigen der Fenster scheint der Schimmer von Lichtquarzen.

Ein paar Rufe und Wortfetzen von Unterhaltungen dringen heraus.

Das sichtbare Tor ist von innen verbarrikadiert. Etwas platscht im Wasser. Ein verletzter Daikara liegt auch einem schwimmenden Korb, versucht sich unter dem Steg über Wasser zu halten.

Der Einbaum hängt fest. Ich versuche, ihn wegzudrücken. Targ stürzt fast vom Einbaum. Ich hänge in irgendwas fest, kann mich mit Mühe wieder befreien. Es ist dunkel und wir treiben immer weiter ab. Es dauert lange, bis wir endlich das Ufer erreichen. Ver'jigor sucht den Weg zurück. Wir sind weit länger unterwegs als wir sollten.

Quendan und Sambucus konnten den Daikara bis zum Ufer ziehen. Er kämpft sich auf den Schlamm und lässt sich auf den Rücken fallen. Atmet flach und schnell. Quendan beginnt ihn zu verarzten.

 Quendan: Was ist passiert? Was ist passiert?

 ?: Überrannt ... glaube sie haben ... die Lahala.

 Q: Wo war die Lahala zuletzt?

 ?: Dai

Er legt sich zur Seite, schließt die Augen und atmet ruhiger.

Quendan fliegt etwas höher, um uns zu finden.

 Quendan: Ich bin sicher, die anderen kommen irgendwann.

 Sambucus: Ich würde mich trauen, ins Fenster zu lügen.

Die Kanone stand auf Raha. Sambucus fliegt an Raha empor in Richtung Feuerkanone. Nahe an der Wand, um nicht zu leicht zu sehen zu sein.

Er fliegt langsam höher. Auf den Turmzinne stecken Fackeln. Sie lugt ins erleuchtete Fenster. Eine Gruppe Mahakroda-Kämpfer steht an einer Treppe, die nach oben führt. Ruhen sich aus. Er fliegt weiter.

Als er fast die Zinne erreicht, den Kopf langsam über den Rand der Zinne schiebt, leise wimmert, als die Speerwunde des Elementars wieder weh tut, die wieder aufgestellte Feuerkanone mit Kämpfern darum sieht, blickt ihm einer der Mahakroda direkt in die Augen.

Als er sich fallen lässt, stößt der Speer nur eine Haaresbreite über ihm durch die Luft. Er fängt sich tiefer in der Luft wieder und fliegt zu Quendan.

-  Sambucus: jetzt müssten wir kurz irgendwo anders hin, sie haben mich gefunden.
-  Quendan: dann gehen wir woanders hin.
-  S: Wohin sollen wir?

Sie decken den T'Skrang mit seinem Korb zu, dann verstecken sie sich im Dschungel. Und sehen uns kommen.

## 23 Nass

Die Morgendämmerung ist nicht mehr weit.

Die Lahala war zuletzt im Turm *Dai*. Die nicht Kämpfenden mit den Eiern sind seit einem Tag auf der Flucht.

Wir wissen noch nicht, wie wir weitermachen. Können wir uns rein-schleichen?

Die Harmatan ist bereits auf dem Weg zum Sammelpunkt beim Niall **Nennsora**.

Ver'jigor holt den verwundeten Daikara vom Ufer. Der Kämpfer schleppt sich ihm hinterher. Dann ziehen wir uns in den Dschungel zurück, lagern in einem Jagd-Unterschlupf der Daikara und schlafen schnell ein, als Quendans Essen unsere Mägen füllt und die Erschöpfung des letzten Tages zuschlägt.

Ver'jigor schläft auf der Wache ein und wir wachen alle gut erholt wieder auf.

Im Licht des Tages sieht der T'Skrang wie **Tel'Dain** von der **Schelona** aus. Er ist bereits vor uns aufgewacht.

-  Quendan: Oh, das ist ja Tel'Dain!

- ✉ Tel'Dain: Ob das wirklich noch Tel'Dain ist, weiß ich nicht, aber gestern war ich's noch.
- ✉ T: Wie komm ich hier her?
- ✉ Q: Die Mahakroda haben angegriffen, dann haben wir ihr Schiff versenkt, dann haben wir dich gefunden.
- ✉ T: Meine Erinnerungen sind ziemlich durcheinander. Ich weiß, dass ich irgendwann im Kampf gesehen habe, wie sie die Lahala überwältigt haben.
- ✉ Q: Ist sie getötet worden?
- ✉ T: Sie war auf jeden Fall am Leben.
- ✉ Q: Sie haben die Lahala gefangengenommen und dann die anderen gezwungen, aufzugeben.
- ✉ T: Es stand schon ziemlich schlecht für uns.
- ✉ Q: Hast du eine Idee, wo sie die Lahala gefangenhalten könnten?
- ✉ T: In Raha gibt es Gefangenenzellen unter der Wasseroberfläche.
- ✉ Q: Kennst du da einen Zugang?
- ✉ T: Wenn mich das jemand anders fragen würde, würde ich nein sagen.

Quendan macht Frühstück. **Drana** fehlt gerade.

Nach dem wunderbaren Frühstück erzählt Tel'Dain weiter.

- ✉ Tel'Dain: Ihr habt gefragt, ob es eine Möglichkeit gibt, unentdeckt in den Turm zu gelangen. Die gibt es tatsächlich. Im Boden des Turmes ist ein unter Wasser liegender Tunnel, der in einen Lagerraum im Turm führt.
- ✉ Quendan: Kannst du uns eine Karte zeichnen, wie man von dort zu den Zellen kommt?

Er zeichnet einen groben Plan in die lockere Erde. Wir kommen binnen Minuten vom Lagerraum zu den Zellen.

Sambucus sucht mit den Augen immer wieder die Baumwipfel nach **Drana** ab.

- ✉ Sambucus: Hat von euch heute schon jemand Drana gesehen?

Sie pfeift plötzlich laut. Ein Ruf antwortet. Drana flitzt über das Lager hinweg, verfolgt von einem dunklen Schatten. Sambucus fliegt plötzlich nach oben durch das Blätterdach.

Federn eines Zoak sind durch die Lücken zum Himmel sichtbar.

 Sambucus: Das ist kein Essen!

Sambucus plustert sich auf und der Zoak bremst vor ihm in der Luft. Flattert und setzt sich auf einen nahen Ast.

 Sambucus (zu Drana): Geh und ruh dich aus.

 Sambucus (zum Zoak): Was soll das? Wieso grade sie? Findest nichts anderes zu fressen?

Wirft dem Zoak Essen aus einem Beutel zu. Er frisst es und beobachtet.

Drana setzt sich neben Sambucus, einen Fetzen Fleisch im Maul. Sie hat offenbar dem Zoak Futter geklaut.

 Sambucus: Weil du ja bei mir nichts bekommst. Musste das jetzt sein? Schämst du dich nicht?

 Drana: Musste das jetzt sein? Musste das jetzt sein?

 S: Dafür bekommt er jetzt deine Futterportion.

 D: Musste das jetzt sein?

Der Zoak bleibt sitzen.

Nach einer Weile kommt Sambucus wieder nach unten und macht das Frühstück für Drana.

 Sambucus: Das war unnötig. Das weißt du auch selber.

 Drana: Musste das jetzt sein?

 S: Tschuldigung. Ich musste Drana nur kurz davor bewahren, gefressen zu werden. Aber jetzt bin ich wieder voll da!

Die Zellen sind von außen mit Riegel und Schloss gesichert.

Als wir fertig geplant haben, bricht wieder die Dämmerung an.

Ver'jigor und ich schwimmen zum Turm **Raha**, um die Senke zu finden, in der der Eingang zum Tunnel sein soll. Zumindest Ver'jigor schwimmt zum Turm und findet eine Öffnung am Grund des Flussbetts.

Ich verliere die Richtung und den Blick auf Ver'jigor. Treibe in der Strömung. Ein Schatten ist vor mir. Mit Schuppen und Schwanz. Noch erkennt es mich nicht. Aber die Strömung drückt mich näher. Ich komme noch hoch an die Luft, dann fährt es herum.

Ein riesiges Maul. Ich komme gerade so zur Seite. Der zweite Biss rauscht durch das Wasser und schnappt kurz vor mir zusammen. Dann drehe ich mich um und schieße durch das Wasser davon zum Ufer.

*Ich habe für zweifaches Ausweichen und die Flucht 10, 20 und 40 gewürfelt; 40 war 4x6 nachwürfeln und 1x8 nachwürfeln. Vorher waren fast alle Würfe 2 oder 3.*

Wir kennen jetzt den Weg, um die **Lahala Daikara** zu retten.

## 24 Zellen

Während wir wieder planen, bemerkt **Rana** einen Zoak, der zum Turm **Raha** zurückfliegt.

Wir verstecken uns in der Dunkelheit des Waldes. Dann hole ich eine Rolle Tau aus den Docks des Dorfes. Quendan hatte sich an sie erinnert.

Wir versuchen einen Weg zu finden, Targ in den Gang unter Wasser zu bekommen.

 Tel'Dain: Würde es euch helfen, wenn euer Freund einen Luftkristall hätte, um eine Weile unter Wasser atmen zu können?

Udan Apar hatte in seiner Hütte einige. Tel'Dain führt uns durch den Dschungel zu der Schamanenhütte. Udan Apar schläft dort auf einer Schilfmatte. Quendan stupst ihn an.

 Quendan: Udan, Udan, wach auf. Ich bin Quendan.

- ▣ Udan: Ich glaube, ich kenne euch.
- ▣ Q: Das ist Sambucus, den kennst du, das ist Chona, den kennst du, ...
- ▣ Sambucus: Wir müssen die Lahala befreien und du kannst uns helfen, hat Tel'Dain gesagt.
- ▣ Q: Tel'Dain hat uns gesagt, dass es einen geheimen Tunnel in Raha gibt. Ich hoffe, das wusstest du schon, sonst habe ich es jetzt ausgeplaudert. Aber Targ kann leider nicht so gut schwimmen. Und Tel'Dain hat gesagt, dass du vielleicht einen Luftkristall hast, mit dem Targ vielleicht unter Wasser atmen können könnte.
- ▣ U: Das ist richtig. Ich habe ein paar dieser Kristalle für bestimmte Riten und falls nicht-T'Skrang in die Türme wollen.

Er taucht in den Galangar und kommt kurz darauf mit einem Korb mit Steinen wieder an die Oberfläche.

Targ spitzt die Troll-Lippen und kann durch einen Stein atmen. Die Windlinge bekommen sie mit Mühe in den Mund.

- ▣ Quendan: vielen, vielen Dank! Wir geben sie zurück, wenn wir die Lahala gerettet haben.
- ▣ Udan: Ich wünsche euch viel Glück und dass der Segen der Schlange mit euch sei.

Sambucus bröseln noch etwas Brot ins Wasser. Und nimmt einem Karpfen die Sicht, um selbst unter Wasser zu sehen.

Ver'jigor schwimmt vorraus bis zur Öffnung. Ich übernehme das Seil und zeige damit den Windlingen den Weg. Quendan führt Sambucus durch die Luft.

Targ gräbt Steine aus dem Uferboden, um sich zu beschweren, und läuft über den Boden zu uns.

Nach einigen Minuten sind wir alle an der Luke. Quendan taucht vorraus.

Das Wasser war hier viel ruhiger, bis Quendan Panik bekam. Er springt fast aus dem Wasser und spuckt den Stein in die Ecke. Sambucus folgt kaum langsamer.

Und sehen die zwei Krokodile zu spät. Quendan wird komplett gegriffen und steckt im Maul des Krokodils. Sambucus wird heftig gebissen.

Targ passte gerade so in den Tunnel. Ver'jigor und ich können erst dahinter kommen.

Das Krokodil mit Quendan im Maul gleitet unter Wasser. Targ schlägt das andere Krokodil in den Boden.

 Sambucus: Spuck ihn aus!

Quendan ist wieder frei. Sambucus steckt ihm den Stein in den Mund.

Ver'jigor und ich schlagen von beiden Seiten auf das Krokodil ein.

Quendan flattert aus dem Wasser in die Luft. Und sieht eine Mahakroda.

Das Krokodil schleudert Ver'jigor mit einem brutalen Biss zur Seite. Ver'jigor schlägt zurück und das Krokodil erlahmt. Ich durchbohre sein Gehirn. Targ schlägt das andere Krokodil erneut in den Boden.

Sambucus hebt Quendans Stein auf.

Die Mahakroda greift Targ an, trifft aber nicht. Targ schlägt ihn zu Boden. Sambucus schlägt seine Krallenhand in die Brust der Mahakroda. Quendan schleudert Erdpfeile hinterher und die Mahakroda bleibt liegen.

Ver'jigor tötet das verbliebene Krokodil.

## 25 Rettung

Wir hören tiefer im Gang Würfel fallen.

 Quendan: jetzt gehen wir und machen sie platt.

Das Krokodil scheint ihn noch in den Knochen zu stecken. Wir schleichen nach rechts durch den Gang und als wir vor der Holztür stehen, unterhalten und würfeln sich Leute dahinter immernoch.

Sie würfeln um irgendwelche Tiere, wirken entspannt.

Quendan und Ver'jigor blicken durch das vergitterte Fenster in der Tür.

Zwei Mahakroda und ein Daikara sitzen gemeinsam. Der Daikara trägt ein rotes Band am Arm an seiner Rüstung.

Targ bricht die Tür aus den Angeln und wirft sie in Richtung des Tisches. Ver'jigor, Sambucus und ich springen um Targ herum und greifen an. Der erste geht nach meinem Treffer zu Boden. Quendan wirft von hinten Erdpfeile. Sambucus schlägt die Krallenhände durch den nächsten. Ver'jigor köpft den Daikara.

Die beiden Mahakroda ergeben sich.

Eine Tür führt in den Mittelteil des Turms. Dahinter sind die Zellen.

Quendan blickt in die Zellen. Kämpfer der Daikara und die Lahala.

Der Schlüssel hängt an einem Haken. Quendan schließt der Lahala auf, dann ihren fünf Kämpfern.

 Lahala: lasst uns schnell verschwinden.

Wir laufen zurück zum Gang, die Geretteten springen ins Wasser, wir folgen. Ver'jigor zieht Quendan mit, ich ziehe Sambucus.

Die Daikara und die Lahala schwimmen zielgerichtet davon. Einer kommt noch zurück und zeigt uns jeweils den Weg.

Als wir in Sicherheit sind, reicht uns die Lahala jeweils die Hände.

 Lahala (erleichtert): jetzt können wir Pläne schmieden, wie wir die elenden Echsen aus unseren Türmen vertreiben können. Wisst ihr wo Lahala Nenntilor und Lahala Nennsora sind?

 Quendan: sie wollten sich im Lunga-Meer treffen.

- ☒ L: dann sollten wir sie treffen. Aber sagt, wo ist das Schiff?
- ☒ Q: es ist explodiert!
- ☒ L: das sind sehr gute Neuigkeiten. Ich wage es kaum zu Fragen: würdet ihr mitkommen?
- ☒ Q: Lahala, Tel'dain muss auch noch hier sein. Er hat uns gesagt, wo der Gang ist.
- ☒ Lahala: ich könnte eine meine Kriegerinnen abstellen, ihn zu suchen, und ins Lunga-Meer zu kommen.
- ☒ Q: Wisst ihr wo die Harmatan ist?
- ☒ Sambucus: wir müssen nur etwas warten. Drana ist bereits unterwegs.

Eine der Kriegerinnen der Lahala wird zum Schamanen Udan Apar geschickt, um danach zu einem Tempel im Dschungel zu gehen. Eine zweite wird nach Nenntilor geschickt, um die Lage zu beobachten.

Dann kommt Drana zurück.

- ☒ Sambucus: lecker Krokodilfleisch.
- ☒ Drana: Kra, kra.

Bei der **Harmatan** begrüßt uns **Joran** sehr fröhlich, aber **Mahendo** ist etwas wortkarg.

Irgendwas stimmt nicht. Ich ziehe Ver'jigor zur Seite.

- ☒ Chona: das geht mir alles zu leicht. Irgendwas stimmt hier nicht.
- ☒ Ver'jigor: wir sollten die Augen offenhalten. Wissen sie, dass es Verräter gab?

Ver'jigor geht zur Lahala.

- ☒ Ver'jigor: darf ich noch kurz etwas anmerken. Einer von denen, die wir im Keller beseitigt haben, war ein Daikara mit einem roten Band. Anscheinend ein Verräter. Ist euch bewusst, dass es die gibt?
- ☒ Lahala: ich habe mitbekommen, dass die Mahakroda-Wachen sich mit diesem Daikara unterhalten haben.
- ☒ V: seid ihr euch der Loyalität der Anwesenden sicher?

✉ L: ja. Einige Daikara scheinen aufgrund der Niederlage einem Angebot der Mahakroda gefolgt zu sein. Da hat auch ihr mächtiges Schiff für sie gearbeitet. Sklave oder Krieger der Mahakroda. Einige scheinen sich wohl entschieden zu haben, ihre Loyalität dem Niall der Mahakroda zu schenken.

✉ V: ihr werdet aber verzeihen, wenn ich im Auge behalte.

✉ L: ich werde euch kaum davon abhalten können. Danke, dass ihr mich darüber in Kenntnis gesetzt habt.

Quendan und Sambucus führen alle zur Harmatan, dann bringen uns Mahendo und Joran flussaufwärts zur Zusammenkunft der Nialls im Lunga-Meer.

Die verschiedenen Niall sind hier, und sogar die Kinjal. Sie sind sehr erleichtert, als die Lahala Daikara ankommt. Die Mahakroda hatten Drohbriefe geschickt.

Während der Beratungen sitzen wir bei den wichtigen Personen der Nialls.

Wir kommen mit 60 kampffähigen T'Skrang bei den Türmen an, aber sie sind bereits verlassen. In Nenntilor sind sie ebenso verschwunden und konnten in ihrer Eile nur einen Teil der Sklaven mitnehmen. Verletzte, Alte und Kranke sind noch da.

Doch es bleiben viele Fragen. Warum wollten die Mahakroda die Kontrolle über den Galanga? Wie konnten sie das Schiff konstruieren?

Die Nialls verabreden sich zu einem neuen Treffen in Nad'Karanji ein paar Tage später, aber erstmal machen wir eine Verschnaufpause.

Und dann wollen wir herausfinden, was dort am Oberlauf des Galanga stattfindet.

# 26 Anhang

## 26.1 Namen

- ☒ der plappernde Windling **Skreet**
- ☒ hustender Zwerg **Wyven**
- ☒ Händler **Jorkan**
- ☒ Diebin **Tia**
- ☒ Kapitänin **Amak** lässt sich erschöpft mit einem Krug Bier auf die Bank
- ☒ **Nibbs**, die jüngste in der Crew
- ☒ Kapitän **Averes**
- ☒ Ein Adept mit zwei Schwerten **Th'Art**
- ☒ Fischhändler **Dalei**
- ☒ Schiff **Schelonida**
- ☒ Schamane **Udan Apar**
- ☒ **Tel'Dain**, Ein T'Skrang mit dunkelgrünen Schuppen
- ☒ Stumme Flusspiraten **Henjoke**
- ☒ Steuerork **Kraut**
- ☒ T'Skrang **Tel'Dain** aus der Besatzung
- ☒ Der **Ara** von Sambucus: **Drana**
- ☒ **Lahala Nentilor**
- ☒ eine T'Skrang **Sekarin**. Nentilor.
- ☒ **Nalun**, jung, trainiert die Kämpfer.
- ☒ **Finscha**, T'Skrang.
- ☒ Trollhändler **Mahendo** mit dem Schiff **Harmatan**
- ☒ **Joran**, Maschinist der **Harmatan**
- ☒ **Lunga-Hexe**
- ☒ **Eshora**, Die **Lahala Nensora**. Vierfarbige Schuppen. Kunst.
- ☒ **Isa'a**, wütende Schwertmeisterin der Nensora.
- ☒ wirklich alte T'Skrang, **Mesala** mit grünen, mystisch bemalten Schuppen
- ☒ **Schwa'an**, praktisch gekleideter, blaugeschuppter
- ☒ **P'trell**, Windling.
- ☒ **Ern'ta**, Scout.

-  **Slipsplisnir**, Windling, die kleine Schwester von [Sleipnir](#)
-  **Bintrel**, Windling
-  **G'Schosa**, im Haushalt der Lahala Daikara tätig
-  **Kalidasa Daikara**, jetzt **Lahala Daikara**
-  etwas älterer Zwerg, **Hausvor Neumoney**, Händler, muss sich von Kunus fernhalten
-  **T'Risch**, T'Skrang, skeptisch
-  **K'Suk**, T'Skrang
-  **Kunus**, Schmied der Daikara
-  **Upani Shaidn**, Daikara, Kapitän der Kinshal.