

## Kapitel III Das Pantherfieber

Torstor und seine Männer wurden uns hinterher geschickt um uns zurückzuholen. Man bat um Hilfe. Der Schamane der Tchatuli konnte uns über diese Krankheit berichten. Dabei handelt es sich um das Pantherfieber, eine Kinderkrankheit, normalerweise ungefährlich. Leider für erwachsene Patienten mit meist tödlichem Ende. Durch unsere Forschungen konnten wir in Erfahrung bringen das diesem Übel doch ein Kraut gewachsen war: Pentora. So machte sich eine von einem einheimischen Führer geleitete Expedition auf in den Dschungel. Wir brauchten diese Pflanze um unsere Freunde und Kameraden zu retten. Und die Suche war von Erfolg gekrönt.

In Falkhaven waren unterdessen viele Menschen an diesem heimtückischen Fieber erkrankt. Unsere Heiler kümmerten sich nach allen Kräften, konnten aber die ersten Toten nicht verhindern. Neue Heilmethoden wurden probiert, doch erst das Kraut brachte den lang ersehnten Erfolg. Unseren Magiern gelang es diese Pflanze mittels extraordinärer Magie zu kultivieren und in großer Menge wachsen zu lassen. Ein wirksames Heilmittel war gefunden. Trotzdem erlagen viele dieser Seuche. Wir hatten einen hohen menschlichen Preis bezahlt. Doch ohne das Wissen unserer Nachbarn wäre der Blutzoll katastrophal geworden. Möge Boron sich ihrer Seelen annehmen. Bei dem "*Pantherfieber*" (übersetzt aus der Sprache der Tchatuli) erkrankten Anfang Efferd 1017 BF 90 Besatzungsmitglieder. Nachdem man die Seuche unter größten Mühen am 15. Efferd 1017 BF besiegt hatte, zählte man 39 Tote. Auf einen neu angelegten Boronsanger abseits der Siedlung wurden diese bestattet:

- die Bordhure der Pfeffersäckchen Fernscha (als 1.Patient identifiziert)
- 2 Matrosen der Pfeffersäckchen
- Bordmagier Solvar von der Galeanta
- 8 Geschützbedienungen der Galeanta
- Kapitän Quotos der Pirat der Nachtblitz
- Segelmacher Fann der Nachtblitz
- 5 Matrosen der Nachtblitz
- 14 Matrosen in Falkhaven
- der Lustknabe Eslam in Falkhaven
- die Kapermagierin Gunn in Falkhaven
- 4 Hylailer Seesöldner in Falkhaven

### **eine "*Freie Stadt*"**

Nachdem die gefährliche Seuche erfolgreich bekämpft worden war, entließ Storrebrandt die meisten Mannschaften aus dem Dienst und erklärte den "Handelsposten" Falkhaven zu einer "*freien Stadt*". Die Besatzungsmitglieder, die hier siedeln wollten, konnten dies tun. Storrebrandt zahlte ihnen ihre fällige Heuer. Arbeitsplätze gibt es in dem Sägewerk, Häuserbau, Nahrungsbeschaffung im Dschungel, Bewirtschaftung der Felder und Züchtung der gefangenen Tiere. Im örtlichen Gasthaus können die Siedler dann ihr hart verdientes Geld lassen. Die Scharlatanin Lidda Storhus sorgt dort für Unterhaltung, zwei ehemalige Smutje kochen, Romba schenkt seine "*Eigenkreationen*" aus (Praios-Schnaps aus Praiosbeeren und Praios-Saft) und

Cuano der Phexgeweihte sorgt für kleine Spielchen und das geistliche Wohl) Die Pfeffersäckchen und die Nachtblitz ankern in der Bucht und ihre Mannschaften haben die Schiffe verlassen. Nur 3-4 Mitglieder (als Wache und Instandhaltung) der alten Besatzungen bleiben auf den Schiffen und werden dafür von Stoerrebrandt bezahlt. Die Galeanta bleibt mit der minimalen Besatzung (Übernachtung auf dem Schiff) und "kampfbereit" in der Bucht. Die Sturmvogel segelt als "Versorger und Erkunder" weiterhin vor den Uthurischen Gewässern (1 Mond Fischfang, 2 Wochen Landgang und Urlaub).

Nachdem Stoerrebrandt den Handelsposten aufgegeben und viele Matrosen entlassen hat, wurde mit der Errichtung einiger Lager (oder Siedlungsviertel) um die "Kernsiedlung" (in der Umgangssprache nur das "Fort" genannt) begonnen:

- die Thorwaler errichteten ein wehrhaftes Thorwaler Langhaus
- die Handwerker errichteten ein bornisches Fachwerkhaus, eine Schmiede (komplett aus Stein) und mehrere stabile Häuser
- die Rastullahgläubigen und Novadis haben eine kleine Zeltsiedlung errichtet
- die "Arbeiter / Matrosen" haben provisorische Unterstände, Zelte und schiefe Hütten errichtet (hier sind auch die Zelte der Huren und Lustknaben)

Als "Garde" dienen nun 19 Hylailer Söldner (eigener Hauptmann), 7 kampferprobte bornländer Matrosen und die 8 Krieger vom Widderorden. In der Siedlung leben dauerhaft etwa 300 Menschen, weitere 100 sind auf der Sturmvogel und Ingrima.

Die Sturmvogel hat bei seinen Fahrten die Al Anfaner Siedlung ausgemacht. Dort hat man angelegt und Fisch verkauft. Auch diese Siedlung wurde Opfer vom Pantherfieber, bei denen 1/5 der Bewohner gestorben sind. Auf der Sturmvogel ist bisher keiner am Fieber erkrankt. Porto Velvenya: Kapitän Bukmann schätzt, dass hier etwa 800 bis 1.000 Al Anfaner leben. Die Siedlung wurde an einem Fluss auf einer alten Ruinenstadt errichtet und ist sehr Wehrhaft. Im Hafen dümpelten 5 Galeeren.

### **Die weitere Erkundung**

Unterdessen machten wir uns an die Aufgabe Licht ins große Dunkel der Umgebung zu bekommen. Bei einer dieser Expeditionen führte uns einer der Tchatuli-Führer zu einem hinter Hügeln verdeckten Tal. Dort erblickten wir gewaltige Ruinen. Ein symetrischer Aufbau, von der Zeit oder fremder Gewalt zerschlagen. Viele Türme oder Gebäude, allesamt zerstört. Doch das Sonderbarste waren die Bewohner dieser Anlage; der Körper einer großen Raubkatze und der Kopf eines Greifvogels. Dazu hatten sie weißes leuchtendes Fell mit einigen kaum sichtbaren Flecken. Wann immer der Blick dieser Geschöpfe auf einen unserer Magier ruhte, begann sein Kopf zu schmerzen. Es stellte sich heraus das diese Anlage dem Herren Praios wohlmöglich als Tempelstadt diente. Oder zumindest einer dem Praios sehr ähnlichen Gottheit. Dies bezeugten auch einige Funde. Eine Kugel aus Bernstein; dem Praios geweiht, viele Inschriften oder Zeichen. Rätsel gab uns aber das auffinden einer großen Spinne auf; von einer dünnen Bernsteinhülle umschlossen.

Mit der "Drachengleiter" einem kleinen Segelboot brachen wir auf um die Küste zu erkunden. Dort erblickten wir etwas das uns in tiefsten erstaunen bzw. Demut zurückließ. Das Tal der 12.000 Götter. Ein Meilenlanger Strandabschnitt mit tausenden Steinfiguren aller Alterszeiten. Manche bis zu Dutzend Schritt oder höher. Hier trafen wir auch auf Einheimische aus dem Dorf der Tchatuli,

samt ihres Baumeisters. Nach einigen Geschichten erfuhren wir das dieses Volk seit ewiger Zeit diese Monumente erneuert und auch neu errichtet. Auch war dies die Lösung warum viele Gestalten Augen und Mund aus Jade besaßen. Um dadurch zu sehen was ihr Volk tut; um zu sprechen und Rat zu geben. Ein immerwährender Kreislauf von Aufbau und Vernichtung. Unser Respekt brachte uns die Erfahrung und den Besuch des Steinbruchs ein. Dort wurden auf primitive Art und weise Steine abgebaut für das Feld der Götter.

Dann ereilte uns der Ruf. Ein flüstern im Geist. Die Gier nach Jade, die sich in unsere Gedanken fraß und dort festsetzte. Ins verbotene Tal. Eine starke magische Kraft rief uns zu sich und wir gehorchten. Es ging in den Süden, über den Fluß, zu einem Turm aus Jade. Dort sahen wir eine Frau die uns Versprechungen von Reichtum einflüsterte. Doch die Wahrheit war das Grauen. Eine Illusion geschaffen um ihre Opfer anzulocken; als Lohn nur den Tod vor Augen. Ein Schwarzogger offenbarte sich; ein mächtiger Schamane seines Volkes. In einer wilden Schlacht konnten wir fast ein halbes Dutzend seiner Brüder erschlagen und mit dem Leben davonkommen.

Nicht genug, kam es auch in Falkhaven zu einer beunruhigenden Situation. Stoorrebrandt erhielt einer Nachricht der Schatten. Sie verlangten Opfer von uns: Gold. Wer oder was sich hinter diesem Mysterium verbirgt entzieht sich aber weiterhin unserer Kenntnis. Ein Rätsel das es noch zu lösen gilt.