

## Die Fahrt der Korisande

- Azsila Ya'Quintano (Zahori – Christian Z.)
- Hayatepe (Waldmensch – Bernd H.)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan – Christian F.)

Zeitraum: Rahja 1003 BF

Ort: Brabak und Südmeer

Meiterpersonen: Zenkauskas (Kapitän Korisande), Belfedor (Unterführer von Vrak), Garko (Matrose) und Vrak der Piratenfürst, sowie andere NsC's

25.-29. Ingerimm

Ankunft in Brabak und Einquartierung im Gasthaus Seestern. Die Helden sollen am 30. Ingerimm auf einen Beamten des Königs warten, der sie dort abholt. Einkäufe werden getätigt. Hayatepe sorgt mit Angeln und Fischen für seinen Lebensunterhalt und kann gelegentlich Fisch gegen Schnaps eintauschen.

30. Ingerimm

Vormittag im Seestern. Die Helden warten im Schankraum auf den königlichen Beamten. Es erscheint aber nur die Stadtgarde und erklärt die Helden für Verhaftet. Ohne Widerstand folgen die Helden den Gardisten zum Palast. Dort werden sie vom königlichen Ratgeber empfangen und mit einer geheimen und wichtigen Expedition beauftragt. Die Gruppe ist einverstanden und arbeitet eine Ausrüstungsliste für die Expedition aus. Am Abend wird alles nötige auch mit dem Kapitän Zenkauskas besprochen. Der Kapitän weiß bereits seit einer Woche von dieser Expedition ins Ungewisse und akzeptiert die Helden als Botschafter und Beobachter von Brabak.

01. Rahja

In aller Frühe werden die Helden heimlich zum Hafen gebracht. Die Korisande verlässt den Hafen in Richtung Süden. Die Helden unterhalten sich mit einigen Mitgliedern der Mannschaft, um etwas über sie zu erfahren. Haldan und Azsila haben Probleme mit Garko, der immer wieder die beiden provoziert. Abends wird mit dem Kapitän gegessen und getrunken. Der Kapitän schläft betrunken ein. Azsila durchsucht die Kabine nach Informationen. Später macht Azsila ein Würfelspielchen mit den Matrosen Tilzik, Garko und Pamule – er gewinnt. Azsila befürchtet, dass sich ein Al Anfa Spion auf dem Schiff befinden könnte und beschließt gezielt nach ihm zu suchen.

02. Rahja

Azsila durchsucht die Mannschaftskabine nach Informationen über einen Al Anfa Spion. Er durchsucht eine Truhe und fällt einer seltsamen Kälte zum Opfer – er wird bewusstlos. Die Truhe wurde magisch gesichert. Angriff einer Al Anfa Karavelle unter Kapitän Ramonez. Die Matrosen sammeln sich unter Deck und warten darauf geentert zu werden. Die Al Anfaner entern die Korisande. Haldan kann Ramonez nach einem langen Zweikampf besiegen und danach den Schiffjungen Gussi vor einem Dukatengardisten retten. Hayatepe erwehrt sich erfolgreich gegen einen Al Anfa Matrosen und Sklavenjäger. Azsila sitzt als Vogel verwandelt (ein Trank) im Krähennest und beobachtet den Kampf. Die Al Anfaner ziehen sich nach schweren Verlusten zurück und feuern eine Rotzensalve als Abschiedsgruß ab, die das Schiff beschädigt. 9 Tote Al

Anfaner und 1 Toter Matrose der Korisande sind nach einer halben Stunde zu beklagen. Der AI Anfa Matrose Stover wird verletzt geborgen und versorgt. Er wird eingesperrt und bewacht (im Raum vor der Waffenkammer). Das Schiff geht vor Anker (das Wasser ist hier nur etwa 25 Schritt tief) und man beginnt mit der Reparatur des Schiffes.

### 03.Rahja

Garko lädt die Helden zu einem Spielchen ein und betrügt dabei. Doch die Helden lassen ihn gewähren, damit es keinen Ärger gibt. Das Schiff ist fertig repariert und setzt den Weg in das Südmeer fort. Azsila verhört während der Fahrt den AI Anfaner Matrosen Stover.

### 04.Rahja

Yuan, ein Freund von Garko schikaniert Gussi. Azsila schreitet ein und Garko kommt Yuan zur Hilfe. Azsila fordert Garko zu einem Waffenlosen Kampf an Deck auf. Azsila akzeptiert und beide gehen an Deck in Stellung. Mehrere Matrosen versammeln sich ebenfalls an Deck und beginnen auf den Sieger zu wetten. Azsila kann Garko lange Zeit mit seinen geschickten Ausweichmanövern auf Distanz halten, muss dann aber mehrere harte Schläge von Garko einstecken. Der Held fällt schließlich bewusstlos zu Boden. Garko entwendet noch sein Gold und lässt sich von der Mannschaft feiern. Hayatepe liegt währenddessen mit Fieber in der Hängematte. Er hat sich bei dem Kampf gegen die AI Anfaner verletzt. Am Abend gibt es von Belfedor Seemannsgarn als Gute Nacht Geschichte.

### 05.Rahja

Kurz nach Mitternacht wird Azsila von einem lauten „platschen“ wach. Er schaut an Deck nach und sieht in der Dunkelheit etwas im Wasser vom Schiff wegtreiben. Sofort alarmiert er die anderen und die Fahrt wird verlangsamt. Mit Pamule, Tilzik und Sig, dem Bootsmann besteigen die Helden das Beiboot und entdecken das Fass mit dem Pech auf dem Wasser treiben. Es wurde eingeschlagen und droht in den Tiefen des Meeres zu versinken. Jetzt wird der Mannschaft bewusst, dass jemand an Bord ist, der die Ausrüstung zerstört. Zurück an Bord entdecken die Helden das auch das Ersatzsegel fehlt. Am Morgen möchte Azsila von dem Geweihten Ozeanus unterrichtet werden. Dafür muss er jeden Morgen vor dem Unterricht einen Fisch fangen und Efferd opfern. Ist Azsila erfolglos, wird er an diesem Tag nicht unterrichtet. Der restliche Tag verläuft ereignislos.

### 06.Rahja

Yuan ist unzufrieden und legt sich mit den Helden an. Er beschimpft sie als Wichtigtuer. Abends spielen die Helden bis in die späte Nacht mit Pamule und Tilzik).Stover (AI Anfa) wird dem Koch als Helfer zugeteilt und soll im Auftrag der Helden spionieren.

### 07.Rahja

Kapitän Znkauskas stolpert am Morgen betrunken an Deck. Der Bootsmann Sig und die anderen Matrosen sind empört. Der Steuermann bringt den Kapitän in seine Kajüte und erklärt den Helden, warum der Kapitän zur Zeit soviel trinkt.

Die Helden schleichen sich in die Kombüse und bestehlen den Koch (Dublonen aus seiner Kiste). Gussi wird wieder Opfer von Garkos Schikanen. Diesmal hat Hayatepe genug und fordert Garko heraus. Der Matrose lacht und ist einverstanden. Wieder sammelt sich die Mannschaft an Decc

und wettet auf den Sieger. Garko ist fast 2 Spann größer und beginnt mit einer Serie von Schlägen, seine Spezialität ist der Doppelschlag. Hayatepe wird getroffen und kann sich mühevoll auf den Beinen halten. Die Matrosen feiern Garko bereits als Sieger. Dann setzt Hayatepe zu einem Sprung an und schlägt Garko nieder. Bewusstlos bleibt Garko liegen...Die Matrosen an Bord sind still und können es nicht fassen. Garko hat sich eine Rippe gebrochen und wird versorgt. Yuan und Pamule wollen sich mit Hayatepe anlegen, doch der Kapitän stolpert wieder nüchtern an Deck und spricht ein Machtwort.

#### 08.Rahja

Mitternacht. Haldan wird wach. Er geht zu einem Wasserfass, um daraus zu trinken. Er entdeckt am Wasserfass den Toten Stover, der ein Küchenmesser im Kopf stecken hat und alarmiert die anderen Helden. Azsila geht zur Mannschaftskajüte und wird von Garko, Yuan und Pamule überrascht. Die haben auf ihn gewartet und bedrohen ihn. Nur durch das einschreiten der anderen Helden kann Azsila gerettet werden. Stover wird in der Nacht von den Helden in das Kanu gepackt und über Bord geworfen. Die Mannschaft soll Glauben, dass Stover geflohen ist.

#### 09.Rahja

Gottesdienst von Ozeanus am frühen Morgen. Die Helden vermuten, dass Belfedor der Mörder von Stover und ein Agent von Al Anfa ist. Sie wollen ihn eine Falle stellen.

Belfedor gibt am Abend wieder Seemannsgarn zum Besten und es wird spät. Die Matrosen verlassen nach und nach die Geschichtenrunde und gehen schlafen. Azsila und Belfedor bleiben übrig (23.00 Uhr). Belfedor geht nach unten in die Kajüte. Haldan verkleidet sich (auch mit Magie) als aus dem Meer entstiegener toter Stover. Er ruft Belfedor zu der Kajüte und erschreckt ihn so sehr, dass er in die Kajüte flieht. Belfedor berichtet den anderen von dieser Erscheinung und die Mannschaft kommt langsam aus der Kajüte. Haldan entledigt sich seiner Verkleidung und stellt sich schlafen. Azsila, der auch nach unten ins Zwischendeck kam, wird von den Matrosen erkannt und zum Kapitän gebracht. Die Mannschaft (Garko ist der Wortführer) beschuldigt Azsila der bösen Magie und der Unruhe. Der Kapitän beruhigt die Mannschaft und fordert Azsila auf, keine Unruhe zu verbreiten, da er sonst unter Arrest gestellt wird.

#### 10.Rahja

Belfedor gibt vor krank zu sein (das erlebte war auch zu grausig) und bleibt in der Kajüte. Die Mannschaft gibt Azsila die Schuld. Die Helden besuchen Belfedor und versuchen ihn zu beruhigen. Belfedor erzählt den Helden eine Lügengeschichte über seine Herkunft.

#### 11.Rahja

Belfedor ist wieder genesen. Hayatepe macht sich nützlich und unterstützt die Mannschaft. Azsila verbringt den Vormittag im „Krähennest“ und behält das Meer im Auge. Er entdeckt Land (die Insel der Zyklopen). Das Schiff ankert vor der Küste. Ein Beiboot mit den Helden, Xindan und Tilzic landet an der Küste (250 Schritt breiter Sandstrand, Dschungel und ein Berg).

Die Helden entdecken in der Ferne zwei dunkelhäutige Zyklopen, die auf die Gruppe zu rennen. Die Gruppe macht sich bereit zum Kampf, Tilzic flieht mit dem Boot auf das Wasser.

Nach einem kurzem Kampf können die Zyklopen getötet werden. Danach erkunden die Helden den Wald und entdecken Riesenameisen, kleine Affen, Waldböcke und den Berg der Zyklopen (mitten in einem See). Am Strand bauen die Matrosen ein Zelt auf und beginnen mit der Auffrischung der Wasser, Nahrungs und Holzvorräte (durch die Reparatur aufgebraucht).

Die Helden erkunden heimlich die Zyklophenhöhle und kehren am Abend zum Basislager zurück. Azsila versucht kleine Baumaffen zu fangen und wird mit Steine und Obst beworfen. Azsila kann zwei Affen fangen und wird dabei mehrfach schwer von Steinen getroffen.

Die Gruppe übernachtet im Basislager (mit Belfedor, Garko, Xindan, Ozeanus und Cyberian)

#### 12. Rahja

Das Holz, Wasser und die Nahrungsvorräte werden auf das Schiff verladen, das Basislager abgebaut und ein Bock kann geschossen werden. Am Vormittag legt das Schiff ab um weiter nach Süden zu reisen. Pamule erkundigt sich bei den Helden über die Geschehnisse bei Ranak.

#### 13. Rahja

Gegen Mittag gerät die Korisande in ein Tangfeld. Dort bedrohen Bohrwürmer (bohren sich in Sekundenschnelle durch das Holz). Die Würmer werden von der Bordwand geschlagen und die Löcher durch Belfedor repariert. Azsila versucht im Tangfeld zu angeln – ohne Erfolg.

Hayatepe und Haldan sind währenddessen bei dem Kapitän zu einer Lagebesprechung eingeladen.

Am Nachmittag greift ein Schwarm Möwen die Korisande an. Gussi wird dabei leicht verletzt, der im Ausguck ist. Mit Mühe können die Möwen vertrieben werden und der Kapitän setzt eines der Artefakte ein (3 Möwen werden mit einem Eisstrahl getötet), die er von der Brabaker Akademie erhalten hat. Abends verfolgt Azsila einen unheimlichen Schatten im Zwischendeck. Dieser führt ihn zu Stordian, der mit Hilfe seines Schattens die Helden belauscht hat. Stordian fühlt sich von den Helden bedroht und glaubt, das es sich hier um die Saboteure handelt.

#### 14. Rahja

Die Korisande wird von grünen und giftigen Nebel bedroht, der sich aus dem Tangfeld auf das Schiff ausbreitet. Der Geweihte Ozeanus wird dabei Ohnmächtig und die Helden nehmen Schaden beim einatmen. Azsila und Haldan knacken währenddessen das Schloss von Stordians Truhe. Durch eine magische Falle gesichert verwandelt sich Haldan in einen Ork. Er zieht sich zurück und hält sich von der Besatzung fern. Azsila durchwühlt die Truhe und nimmt einiges an sich. Azsila wirft den magischen Umhang (aus der Kiste) in den Feuerschacht der Kombüse und macht sich davon (wird dabei von Gussi gesehen, der verrät ihn aber nicht). Die Kochstelle explodiert und reißt einen Teil der Bordwand mit sich. Azsila wird vom Kapitän in Gewahrsam genommen, später vom Bootsmann zur Strafe ausgepeitscht (Diebstahl und Gefährdung der Mannschaft, sowie Zerstörung von königlichen Eigentum)

#### 15. Rahja

Stordian wird aber von Azsila und Ozeanus als dunkler Magier überführt, der kommt in Gewahrsam (unter Deck). Angriff eines Riesenkalmars. Die Helden, Garko und Gussi kämpfen gegen das Untier. Die restliche Mannschaft ist unter Deck. Der Kalmar kann verletzt werden und zieht sich zurück. Gussi wird von dem Seemonster gepackt und gefressen. Als der Kampf gegen den Riesenkalmar tobt, geht Haldan (als Ork) runter zu Stordian und befreit ihn. Einige Matrosen (auch Bootsmann) gehen unter Deck, um die Waffenkammer aufzusuchen (daneben ist ja der Stordian gefangen). Haldan spielt den überraschten Matrosen vor, er sei von Stordian verzaubert worden. Stordian wird nach Ende des Kampfes zum Kapitän gebracht. Zenkauskas entscheidet das der „Saboteur“ und Schwarzmagier an Deck zu Tode gepeitscht werden soll. Der Bootsmann

peitscht Stordian vor der Mannschaft zu Tode.

#### 16.Rahja

Stimmung an Bord mies. Im Tangfeld kann man die Galionsfigur der „Leander“ (Brabaker Piratenjäger) bergen.

#### 17.Rahja

An Deck wird eine Messe abgehalten und Haldan zaubert eine Illusion dazu (Delphine). Da bei der Messe nicht alle Matrosen anwesend sind, sucht Azsila unter Deck nach ihnen und entdeckt einen Einbruch in die Waffenkammer. Die Matrosen (Losan und Xindan) werden ertappt. Es kommt zur Meuterei. Die Meuterer stürmen unter Deck und bewaffnen sich. Die loyalen Matrosen bleiben an Deck und verschließen die Lucken nach unten. Nur die Mannschaftskabine kann von Haldan, Azsila und Tilzic gehalten werden. Zwischen den beiden Parteien werden immer wieder Verhandlungen geführt (Bootsmann für die Meuterer und der Kapitän für die loyalen). Plötzlich kommt ein Sturm auf und das Schiff droht zu kentern. Matrosen werden von riesigen Wellen erfasst und ins Meer gespült. Hayatepe bindet sich an dem Mast fest und die anderen verschanzen sich in der Kajüte des Kapitäns. Der Steuermann und er Kapitän versucht das Schiff zu steuern, Ozeanus versucht das Meer zu beruhigen und andere Matrosen versuchen die Segel einzuholen (auch Meuterer kommen nach oben, um zu helfen).

Doch das Segel wird zerrissen und der Mast bricht ins Meer. Losan kommt an Deck, um die Helden auszuschalten. Die sind seine Größte Gefahr, denn er will der einige Geweihte sein, der auf die fremden Bewohner trifft. Er gibt sich als Diener des Namenlosen zu erkennen. Auf den Weg an Deck zur Kabine des Kapitäns ersticht er den Geweihten Ozeanus und kämpft gegen die Helden. Haldan nutzt ein magisches Artefakt vom Kapitän um Losan zu töten. Ozeanus kann gerettet werden, aber die Helden klagen über purpurne Wunden, die nicht verheilen wollen.

#### 18.Rahja

Den ganzen Tag lang wird das Schiff über das Meer getrieben, der Sturm hält an. Die Matrosen haben sich unter Deck und ihren Kabinen verschanzt.

#### 19.Rahja

Der Sturm endet gegen Mittag und die Korisande läuft auf eine Sandbank. Die Helden fahren mit dem Beiboot zur Insel, Erkundung von Strand und Dschungel. Ozeanus findet den verletzten und gestrandeten Matrosen Xindan, der über Bord gespült wurde.

Die Helden stoßen im Urwald auf Riesenameisen und liefern sich einen heftigen Kampf (Azsila und Haldan werden mit Säure verletzt) und ziehen sich zum Strand zurück. Man rudert zurück auf das Schiff. Einige Matrosen bleiben an Land und übernachten dort in Zelten (Ozeanus, Garko, Cyberian und Belfedor)

#### 20. Rahja

Mit dem Beiboot (etwa 4 Schritt lang, kleines Segel) beginnen die Helden und der Bootsman am Morgen die Umrundung der Insel.

Erster Landeplatz ist ein langer Sandstrand und man begibt sich ein paar hundert Schritt in den Wald. Trommelgeräusche! Die Helden ziehen sich zurück und segeln weiter. Gegen Abend erreicht das Boot einen weiteren Strand. Dort wollen die Helden übernachten und finden eine

primitive Behausung und nutzen diese als Schlafstätte.

#### 21.Rahja

Die Inselrundfahrt geht gleich am Morgen weiter. Gegen Mittag entdeckt die Gruppe das versunkene Schiff „Hedonia“ vor einer Bucht. Am Abend erreichen die Helden die Korisande und haben somit die Insel umrundet. Lagebesprechung mit Kapitän Zenkauskas. Es soll ein Kontakt mit den Waldmenschen hergestellt werden. Mitgebrachte Geschenke sollen die Wilden beschwichtigen. Hayatepe soll den Kontakt herstellen, da er selber ein Wilder ist.

#### 22.Rahja

Man segelt zu der Bucht mit der Hedonia. Gegen Abend passieren die Helden das Schiff und landen an den Strand. Dort findet die Gruppe einige primitive Boote und Netze...Plötzlich tauchen Waldmenschen aus dem Wald auf. Hayatepe begrüßt die Waldmenschen und verteilt Geschenke. Xindan und Bootsmann Vintabil bleiben zurück bei dem Schiff. Man bringt die Helden durch den Wald zu dem Dorf der Waldmenschen (Ruwangi). Spät am Abend erreichen die Helden das Dorf, man weist ihnen eine Hütte als Schlafplatz zu.

#### 23.Rahja

Die Helden erwachen in ihrer Hütte und machen einen Rundgang. Keiner behindert sie, die Helden können sich frei bewegen. Man entdeckt einen Weißen Mann (Zimmermann Gerulf) beim Bau eines Katapultes.

Treffen mit dem Schamanen...er heilt die Namenlosen Wunden der Helden mit einem Ritual. Er versucht viel von den Helden zu erfahren. Treffen mit dem Häuptling. Man einigt sich auf folgendes: Ruwangi ziehen Schiff mit Kanus frei, wenn die Helden das gefährliche Monster in dem Sumpf besiegen, dem schon so viele Krieger zum Opfer gefallen sind.

Mittags brechen die Helden unter der Führung eines Ruwangikrieger auf, um die Sümpfe aufzusuchen. Nach zwei Marschstunden erreicht die Gruppe den Sumpf mit dem „Wohnbereich“ des Monsters.

Den Helden gelingt es das Monster ( 3-4 Schritt hoch, schlammig) aus seinem Sumpfloch zu locken

und bekämpfen es von drei Seiten. Die Helden kommen in arge Bedrängnis und werden immer wieder schwer getroffen. Mit Hilfe der magischen Bolzen (hat der Kapitän von der Akademie mitbekommen) kann das Monster immer wieder abgewehrt werden. Es gelingt ihnen die Beine des Untieres zu versteinern und mit einem gezielten Eisstrahl (Artefakt Akademie Brabak) zu vernichten. Hayatepe untersucht das Sumpfloch des Monsters und entdeckt dort ein seltsames Licht. Er springt aus Neugier hinein, die dort gefangenen Seelen versuchen ihn in die Tiefe zu reißen. Mit all seiner Kraft und seiner Schwimmkünste kann Hayatepe sich lösen und an die Oberfläche schwimmen. Mit letzter Kraft klettert er aus dem Loch. Ein Knall ertönt und hunderte von gepeinigten Seelen strömen aus dem Loch in den Himmel....

Man kehrt zurück zum Dorf und erreicht es am Abend. Dort feiert man zu ehren der Helden ein großem Fest im Dorf.

#### 24.Rahja

Am Morgen werden Xindan und Vintabil zurück zur Korisande gebracht.

Die Helden wollen mit ihrem Boot die Hedonia untersuchen. Mehrere Tauchvorgänge bringen

keine besonderen Funde zu Tage. Azsila entdeckt aber einen Metallschrank, muss aber wieder auftauchen, weil eine Krake ihn angreift. Man rettet sich auf das Beiboot und wartet ab. Azsila will nochmal in das Schiff tauchen und wird dabei von der Krake erfasst und in das Schiff gerissen. Hayatepe kann Azsila nicht aus den Fängen befreien, doch die Krake so stören, dass sie von Azsila ablässt und Hayatepe verfolgt. Azsila treibt langsam an die Oberfläche und ist bewusstlos. Hayatepe rettet sich auf die Bugspitze der Hedonia und die Krake zerstört das Beiboot, taucht dann wieder ab. Hayatepe kann Azsila aus dem Wasser bergen und sieht, dass Azsila eine Hand fehlt...

Später Nachmittag: Die Kanus der Waldmenschen kehren zurück und nehmen die Helden wieder mit in das Dorf. Dort wird Azsila versorgt.

## 25. Rahja

Am Morgen schleppen die Kanus der Ruwangi die Korisande frei und bringen sie gegen Abend in die Bucht der Hedonia.

## 26. Rahja

Mannschaftsmitglieder der Korisande bergen Fässer mit Ersatzsegel aus der Hedonia. Gerulf und Belfedor beginnen mit dem Bau des Schiffsmastes. Solange bleiben die Helden/Mannschaft Gäste der Ruwangi.

## 1004 BF

Die Schamanenprüfungen von Azsila

*In stiller Zwiesprache berichtete mir der Schamane der Ruawangi von den Prüfungen die ich zu bestehen hatte. Eine Woche ohne Nahrung auf einem toten Felsen im Einklang mit den Geistern des Ortes, mir selbst überlassen. In einer feierlichen Zeremonie rasierte man mir meinen Schädel. Mein schönes Haar für das ich schon von so manchem lüsternen Weibsbild insgeheim beneidet wurde. Auch bei dem härtesten Willen und dem Verlust meiner linken Hand trieb es mir wieder einmal die Tränen in die Augen. Anschließend bemalte man mein Gesicht mit einer seltsamen gelben Farbe. Ich war nun bereit mich meiner ersten Prüfung zu stellen. Mit einem melancholischen Gefühl und den wichtigsten Ausrüstungsstücken, einem Hornmesser, einer Umhängetasche, Wasserschlauch und eine Decke aus Affenhaaren verließ ich das Dorf und machte mich nur vom Schamanen begleitet bereit zum Aufstieg auf das schwarze Felsmassiv. Er begleitete mich zu einem geröllübersäten Pfad der sich bald zwischen den Felsen und Spalten verlor und überließ mich meinem weiteren Schicksal. Es kostete mich einen ziemlich starken Willen die windige Spitze zu erreichen und mir wurde immer wieder bewusst was ich in den tiefen des Meeres verloren hatte als ich ein ums andere Mal ausglitt zu schwach um mich mit nur einer Hand zu halten. Die spitzen Steine zerstachen meine nackten Füße so dass ich nicht selten in meinem eigenen Blut ausglitt. Das Leben war grausam doch wie grausam sollte sich erst in den nächsten Nächten zeigen. Es war vielleicht Trotz der mich dazu brachte mich diesen Prüfungen zu stellen, nach dem Verlust meiner guten Waffenhand, aber ich bereute es sehr schnell und umso heftiger. Schon nach kurzer Zeit nagte der Hunger an mir und schien mich von innen heraus aufzufressen. Manchmal schlug er sogar wie die Faust eines Riesen auf mich ein und prügelte mich wimmernd auf den steinigen kalten Fels. Erst hatte ich gedacht mich durch geistige Übungen bei Laune*

halten zu können doch das war nur zu Beginn ein schwacher Trost. Beim leidigen Versuch mich gegen einen Adler zu wehren der einige Schritte über meinem Lager, einem überhängenden Felsen der mich an eine herausgestreckte Zunge erinnerte, seinen Horst bewohnte verlor ich mein Hornmesser in der Tiefe. Auch das Nachdenken machte mich Wahnsinnig und ich sah mich selbst fast verrückt vor Hunger. So saß ich hier einige Meter von diesem köstlichen Braten entfernt der mich verhöhrend seine Kreise über meinem Kopf zog und mich böse anfunkelte. Doch mir blieben nur der nackte Fels und die Einsamkeit. Der Leere wenn die Sonne auf mich brannte und mein Hirn zermarterte und nachts die Kälte in der ich mich noch so tief in meine Decke hüllen konnte, die doch mit spitzen Klauen nach mir griff. Um mir die Tage zu merken ritze ich jeden Morgen mit einem scharfen Stein ein Bild auf den felsigen Untergrund, ein Schiff, einige Tiere, mal einen Eingeborenen oder mich. Doch allmählich begannen sie öfter mit mir zu sprechen, erzählten mir von wilden Jagden, vom zarten Fleisch das sich unter meinen Zähnen teilte. Ich versuchte den Geschmack durch das Wasser des Vulkankraters und später Regenwasser zu vertreiben doch er blieb und verwandelte sich mit der Zeit in stinkende Asche. So sehr ich auch versuchte mit den Geistern dieses Ortes in Einklang zu kommen, vermochte ich doch nicht zwischen Realität, Wahn und Traum zu unterscheiden. Irgendwer klopfte schon solange an meinen Schädel bis ich meinen Kopf gegen die höhnende Felszunge schlug um ihn einzulassen. Doch da war niemand der mir Wachtel und Feigen brachte, mit dieser würzigen Honigsoße von der er erzählt hatte. Also tanzte ich weiter für den Bergfürsten mit seinem lustigen Federschmuck der immer wieder auf mich einhackte wenn ich zu wild johlte oder seinem Thron zu nahe kam. Am Ende aller Zeit weiß ich nicht mehr wie ich den Berg herunterkam nur das ich mit Kot verschmierten Wangen der Kriegsbemalung der Honigberggarde nackt im Dorf auftauchte mit einem Frosch im Mund den ich im Zweikampf erlegt hatte. Dann wurde es Dunkel um mich....

Ich erwachte im Zelt des Schamanen der mich bedrückt und sehr nachdenklich beobachtete. Er sprach kein weiteres Wort zu mir. Die nächsten drei Tage verbrachte ich zum größten Teil liegend, wobei ich mir den Bauch mit allem voll schlug was mir unter die Finger kommen konnte. Ich erholte mich rasch und nie wieder wird mir etwas so sehr munden wie der erste Bissen den ich meine Kehle herunterwürgte, es war wie eine innere Befreiung.

Am Abend des dritten Tages sah ich den Schamanen wieder, der mich nun mit auf eine Geistreise nahm. Ich nahm seltsame Kräuter zu mir die meinen Geist vernebelten und wog mich im monotonen Takt seines Trommelschlages. Es war als würde ich aus meinem Körper fahren und in eine andere Welt eintauchen. Ich entrückte dieser Welt und erkundete die Insel im Vogelflug des Adlers. Mit großer Bestürzung konnte ich auch einen Blick in die Zukunft werfen: Mehrere Boote hellhäutiger Menschen würden auf dieser Insel landen und metzelten die Ruawangi nieder. Die Überlebenden mussten Edelhölzer roden. Die Männer und Frauen trugen das Brabaker Wappen. Erschöpft kehrte ich ins Diesseits zurück, erschüttert über diese Zukunft. Doch werde ich alles in meiner Macht stehende tun um das zu verhindern. Noch ist mein Wort nicht an des Königs Ohr gedrungen. Und dieser Brabaker sollte sich vorsehen das es nicht zu den Bildern kommen möge die ich sah. Zwei weitere Tage verbrachte ich mit dem Schamanen, wobei er mir die Handlungen des Rituals erklärte und mich den geheimen Ablauf lehrte. Nun begann für mich die letzte Prüfung, der Dschungellauf.

Mit einem Lendenschurz und einem Messer bewaffnet machte ich mich auf den acht Meilen langen Lauf durch den Dschungel. Mein Ziel war es ein heiliges Artefakt der Ruawangi zu holen und dem Schamanen zu übergeben. Also lief ich los, durch unwegsames Dickicht, Lianen. Immer

behutsam darauf bedacht keinem wilden Tier zu begegnen oder im Gift eines winzigen Scheusals den Tod zu find. Es war später Nachmittag als ich mein Ziel erreichte, eine kleine Statue aus Stein, auf dem Kopf trug sie einen bunten Federschmuck. Als ich näher hinschaute erkannte ich, dass die Statue mit einem dutzend großer Perlen bestückt war. Die Gier trieb schon so manchen in den Abgrund und vielleicht auch mich. Mit meinem Messer brach ich eine der Perlen aus der Statue und steckte sie ein. Eigentlich war diese Prüfung schon zu leicht um eine Gefahr dazustellen und ich machte mich sicheren Mutes wieder zurück auf den Heimweg. Ich dachte ich hätte das schlimmste hinter mir und freute mich auf das Ende der Strapazen, doch das war ein gewaltiger Irrtum. Ich hatte die zeit vergessen als ich auf Sicherheit bedacht einen langsamen und ungefährlichen Weg eingeschlagen hatte. Es waren noch gut fünf Meilen zum Dorf und die Nacht näherte sich mit riesigen Schritten. Der noch eben so friedliche Dschungel erwachte und mit ihm seine Jäger. Panik überkam mich und klammerte sich in meiner Brust fest. Allein in der Wildnis war ich dem Tode nahe. Jedes Knistern, huschen, Brüllen und schreien machte mich wahnsinnig vor Angst. Hinter jedem Busch und Baum vermutete ich ein Namenloses Ungeheuer das mir die Kehle zerreißen wollte. Äste schlugen mir ins Gesicht, Wurzeln rissen mich von den Beinen. Doch dann war es soweit das grauen trat mir in Gestalt eines Jaguars in den Weg. Das Herz klopfte bis nach Alveran als er mich lauend umkreiste. Ich nur mit einem armseligen Messer in der Hand. Rondra stehe mir in dieser Stunde bei. Die gewaltigen Muskeln unter dem Pelz bewegten sich langsam, die lüsternen Augen ruhten auf mir folgten jeder meiner Bewegungen. Es war Stille als würde der gesamte Dschungel den Atem anhalten. Nur noch ein schwaches Zwielflicht durchbrach das Blätterdach. Die Praiosscheibe sandte nur noch schwach ihre Strahlen zum Boden herab. Schon war Mada auf dem Vormarsch. Es war wie in einem dunklen Nebel der mich jeden neuen Atemzug mehr umhüllte und langsam in die Finsternis schickte, dem Reich dieser Raubkatze. In meiner Verzweiflung begann ich einen anmutigen aber langsamen Tanz, sammelte alle meine Kräfte um dieses Ungeheuer in den gerechten Schlaf zu wiegen. Langsam glitt es in die Tiefen des rausches hinab. Es wäre vollbracht gewesen, hätte nicht urplötzlich der Boden unter meinen Füßen nachgegeben. Schreiend stürzte ich in ein Mannshohes Erdloch mit hohen glatten Wänden, dem Eingang eines Ameisenganges. Dann brach die Niederhölle über mich herein. Mit einem Markerschütternden Fauchen setzte das Tier zum Sprung an, landete auf meiner nackten Brust und zog ihre Krallen vom Schlüsselbein hinab. Vier Spann lange Schnitte, aus denen das Blut herausquoll. Mit eiserner Kraft wand ich mich unter dem Gewicht und rammte mein Messer in den aufgerissenen Rachen, mit einem lauten Heulen und meinem eigenen Schrei versuchte mir das Wesen meine letzte Hand abzureißen. Phex sei dank das ich meine Waffenhand noch schnell genug zurück bekam bevor sich der Kiefer schloss und sich das Ungetüm die Messerklinge ins eigene Hirn biss. Mit einem schlaffen Arm kniete ich auf dem toten Untier in einem Meer aus Schmerzen gefangen. Mir blieb keine Möglichkeit diesem Loch zu entkommen. So kroch ich in die Dunkelheit des Armeisenganges. Es dauerte für mich eine Ewigkeit bis ich nach ein, zwei Abzweigungen wieder im Dickicht des Waldes herauskam. Gefangen in der Dunkelheit des Waldes. Aves muss meinen Weg beschützt haben, denn wäre ich eines dieser Ameisenwesen begegnet, hätte es für mich kein Entkommen gegeben. So war ich allein und unbewaffnet in der Dunkelheit. Ich kauerte mich in eine Wurzelhöhle und wartete dort bei jedem kleinsten Geräusch Höllenqualen leidend auf den Sonnenaufgang. Meine Glieder rebellierten, meine Hand brannte wie Feuer und die tiefen Wunden auf meiner Brust öffneten ihr Fleisch bei jedem Schritt. Gegen Mittag erreichte ich den kleinen Fluss, folgte mehr wie ein Untoter dem Verlauf zurück zum Dorf. Mit einem letzten aufbäumen brach ich vor dem Tor des Dorfes zusammen, in der hand die

*steinerne Statue. Und wieder einmal wurde es Dunkel um mich....*

*Die Narben dieser Nacht werde ich mein Leben lang auf meiner Brust tragen so wie mir der Schamane berichtete. Denn seine Magie konnte nichts dagegen ausrichten, hatte ich mich doch in jener Nacht an den Wurzeln der Blutulme gerieben, die jede Magie der Geister aufsaugten. In meinem Hohn sendete ich Jäger aus um meinen getöteten Feind zu holen, doch ob sie ihn gefunden haben kann ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen...*

Hayatepe verbringt viel Zeit mit den Ruwangi und fischt jeden Tag. Bei der Jagd und dem Tagesablauf wird er eingebunden.

Haldan ist eher froh, endlich festen Boden unter den Füßen zu haben und ruht sich gehörig aus. In den Namenlosen Tagen setzt er sich keinen unnötigen Gefahren aus, bleibt im Dorf und liest. Im Praios aber sucht er sich öfter mal ein Plätzchen am Strand, unter einer Palme, schaut den Mohas beim fischen zu oder was sie sonst so tun. Er versucht aus den essbaren Früchten einen schmackhaften Cocktail zu mischen, der den Algengeschmack des seltsamen Elixiers überdeckt und dabei eine leicht alkoholische Note entwickelt. Auf was für Ideen man kommt wenn man viel Zeit hat ... Von einem kleinen Moha Mädchen lässt er sich das Werfen des Holzstücks zeigen und zeigt ihr dafür wie ein kleines Äffchen Kunststücke vollführt und Unsinn anstellt. Dabei gibt er sich viel Mühe, dem Kind ein paar Brocken Horathi beizubringen. Aus gefärbten Stoffen, die er bei den Mohas gegen blinkendes Metall eintauscht schneidert sich Haldan ein Gewand, das eines Botschafters würdig ist (mittels Accuratum) und schneidet seine Stiefel so kurz, dass die Säureflecken nicht mehr zu sehen sind. Eine ordentliche Rasur ist auch mal wieder fällig. Zur Not muss das Rapier herhalten.