

## **Kapitel III**

### **Der Fluch des Numinoru**

#### 30.Tsa (Fortsetzung)

Im Lager der Hrujanii ruhen sich die Helden aus und es wird gefeiert. Die letzten Flaschen Schnaps machen am Feuer die Runde. Gawen verteilt die Beute (Silber) an die Kämpfer, die im Kampf an die Schatten teilgenommen haben. Dabei ist er sehr gierig und übervorteilt die anderen Helden.

#### 01.Phex

Aufbruch der Krieger, den Helden (Grotarus, Ragnar, Eslam, Aurelia, Achmad und Gawen), Pelleas von Pailos und Elidora von Gareth in Richtung Matembe. Die verwundeten Helden haben große Schwierigkeiten der hohen Marschgeschwindigkeit der Hrujanii zu folgen und fallen immer wieder zurück. Am 05. Phex hat Gawen genug vom Häuptling und seinem schnellen Marsch durch den Dschungel und wünscht ihm Pech an den Hals - auf das er gegen einen Baum läuft und nicht mehr so schnell rennen kann. Einen Augenblick später passiert genau dies und der verletzte Häuptling Koopullu reduziert die Reisegeschwindigkeit der Hrujanii.

#### 16.Phex (Neumond)

Der Feiertag des Phex wird Abends am Lagerfeuer von Grotarus, Ragnar, Aurelia, Eslam, Pelleas und Elidora unter der Leitung von Gawen gefeiert. Jeder versteckt ein für ihr wichtiges Ausrüstungsstück im Wald. Der Novadi Achmad meidet die Feier und geht mit einigen Kriegern erfolgreich jagen.

#### 18. Phex

Basiliskentag! Gawen muntert seine Gefährten (außer Elidora und Aurelia - die sich angewidert dagegen wehren) zu dieser Tradition auf. Es werden Schlangen gesucht, um diese zu erschlagen. In einem Loch wird man fündig und steigt hinab. Hier erschlägt man einige harmlose Schlangen. Das Loch entpuppt sich als Einstieg in ein Höhlensystem. Achmad wird von seinen Ängsten (Dunkel, enge Räume) so übermannt, dass er sich weigert weiter in die Höhle zu gehen. Aurelia wird dazugeholt, um magisches Licht zu erzeugen. Die Helden erkunden die alten und künstlich erschaffenen Gänge. Dabei finden sie eine alte Spitzhake und eine steinerne Stele. Aurelia meint sogar Zwergensymbole darauf zu erkennen. Ein langer Gang ist am Ende verschüttet und Gawen nutzt seinen Zauberstab, um sich einen Desintegratus zu "wünschen". Der Tunnel gibt nach und stürzt zusammen - mit Mühe können die Helden aus dem Tunnelsystem entkommen. Verwundert über dieses Ereignis, setzen die Helden ihre Reise nach Matembe fort.

#### 20.Phex

Ankunft in Matembe. Um die Sieger über die Schatten zu ehren, wird ein großes Fest gefeiert. Außerdem erleben die Helden als Ehrengäste einen Arenakampf zwischen einem Echsenmensch und Owangi-Tierkrieger (beide Gefangene). Der Echsenmensch siegt und wird danach in die Freiheit entlassen.

Aurelia und Gawen suchen noch eine Afuru - Tätowiererin auf, um weitere magische Hautbilder zu bekommen. Im Tausch gibt es Metall für die junge Schamanin. In den nächsten 10 Tagen nutzen die Helden um sich auszuruhen. Außer einigen Stunden der Jagd (die Helden müssen sich ihr Essen selbst erjagen), bleiben den Helden einige Stunden am Tag, um sich auszuruhen oder

etwas zu lernen.

#### 01. Peraine

Abreise in Richtung Falkhaven. Den Helden wird der Fährtsucher Ahee zur Seite gestellt! Eine große Ehre, da die Hrujanii aus Matembe generell den "schwächeren" eigentlich nicht helfen. Doch die Sieger über die Nachtherrscher genießen hier eine besondere Stellung.

Abends, etwa 8 Meilen von Matembe entfernt, wird das Nachtlager der Helden von einigen blutrünstigen Tequil angegriffen. Dieser Überraschungsangriff war nur möglich, da Achmad bei der Nachtwache eingeschlafen ist. Fährtsucher Ahee wird von einer Überzahl der feindlichen Krieger niedergemacht. Die Helden schrecken auf und ergreifen ihre Waffen. Aurelia wirkt erschrocken in der Dunkelheit einen Lichtzauber und muss sich einem Angreifer erwehren. Achmad geht nach mehreren schweren Treffern verletzt zu Boden. Die Tequil-Krieger verwenden Gift auf ihren Stachelkeulen. Eslam gelingt es mit Grotarus einige Angreifer zu töten. Elidora von Gareth kann einen Angreifer auf Distanz halten, während Peleas von Pailos gleich drei Krieger niederringt. Nach weniger als 1 Minute war der Kampf zu Ende. Eslam tötet zum Schluss einen wehrlosen, verletzten und am Boden liegenden Tequil. Keiner der Angreifer hat den Kampf überlebt. Aurelia versorgt mit Elidora noch den verletzten Achmad, so dass er wieder auf die Beine kommt und am nächsten Tag die Reise fortsetzen kann.

#### 02. bis 25. Peraine

Ohne einen Wildniskundigen Führer setzt die Reisegruppe ihren Marsch durch den Dschungel fort. Nur mit Mühe können die über 200 Meilen nach Falkhaven durch den Dschungel überwunden werden. Die Helden verlieren unterwegs Körpergewicht (durch unzureichende Nahrung) und einige Gegenstände. Ihre Kleidung wird durch Gestrüpp, Dornen und Verschleiß größtenteils zerrissen. Durch unzureichende Körperpflege leiden die Helden zusätzlich auch noch unter hartnäckiges Ungeziefer!

#### 26. Peraine

Völlig erschöpft und "abgerissen" erreicht die Reisegruppe endlich Falkhaven! Per Boote werden alle Gefährten über das Ufer zum Hafen gebracht und von den jubelnden Bewohnern der Kolonie empfangen! "Helden von Falkhaven" Rufen die Menschen in Falkhaven laut. Im Gasthaus "Phexfalk" ruhen sich die Helden bei einem Bier, gutem Essen und heißen Bädern aus.

#### 27. bis 30. Peraine

Erholung mit viel Schlaf steht auf der Tagesordnung!

#### 01. Ingerimm

Die Reisegruppe trifft sich mit Stoerrebrandt und dem Stadtrat, um über die Ereignisse der letzten Monde zu reden. Nachdem die Helden über ihren Kampf mit dem Schattenkönig berichtet haben, erfahren die Helden einiges über die Ereignisse in Falkhaven:

- am 1. Phex wurde in Falkhaven der "Erste uthurische Magierkonvent" abgehalten und hat einige Erkenntnisse über die uthurische Magie eingebracht. 8 Magier aus den aventurischen Kolonien und 2 Schamane von den Tschatuli und Tequil haben sich 1 Woche lang beratschlagt.

- die "Sturmvogel" ist fertig für die Heimreise nach Aventurien. Einige Bewohner Falkhavens wollen zurück nach Hause. Immerhin ist man über 1 Jahr unterwegs.
- die Mittelreicher und Al Anfänger sind bereits mit Schiffen nach Hause zurück gekehrt

Nachdem Ratstreffen bleibt Storrebrandt alleine mit den Helden im Raum. Er braucht die Helden als Zeugen, während er von der Essenz des Lebens trinkt. Storrebrandt ist nach einigen Augenblicken wieder 20 Jahre alt und beschließt zurück zu treten und sein Handelsimperium seinem jungen Sohn Emmeran zu übergeben. Storrebrandt gibt sich jetzt an als Alwin Storrebrandt aus und will Uthuria erforschen. Seinen treuen Diener "Ongo" (ein Utulu) wird er mitnehmen. Den Helden übergibt er weitere Belohnungen.

Abends sitzen Romba und Grotarus im Gasthaus zusammen, um über die bevorstehende Reise in Richtung "Ingrima" zu beraten. Grotarus kann dem "beschränkten" Romba ein paar Geheimnisse entlocken: Romba hat während der Abwesenheit der Helden für die Magierin Nemris einen Glasgötzen gebaut. Grotarus weiß um einige schwarzmagischen Hintergründe von Nemris, dass Borbaradismus dazugehörte, war ihm neu. Um keinen Borbaradianerkult in Falkhaven entstehen zu lassen, verlässt Grotarus umgehend das Gasthaus und trommelt die Helden zusammen. In der Nacht, am Boronsanger, treffen die Helden schließlich zusammen und beraten über ihr weiteres vorgehen. Da die Magerin Nemris gerissen ist, über dunkle Magie verfügt und einen Sitz im Stadtrat innehat, erweist sich diese Mission als schwierig.

## 02. Ingerimm

Die Helden treffen sich mit dem Stadtrat im Magistrat und führen ihn zum Boronsanger. Durch einen Fluch von Gawen (vor einiger Zeit den Einflüsterungen Tasfarelel erlegen) stürzt die Magierin in ein leeres Grab. Mühsam klettert sie heraus und verlässt den Boronsanger, um ihre Kleidung auf dem Schiff "Ingrima" zu wechseln. Denn die Magerin hat dort noch immer ihre Kajüte. Die Helden ergreifen die Chance und informieren den Rat von den Machenschaften Nemris. Der Rat will einen Zeugen und Beweise dafür haben. Am Nachmittag soll in einer außerordentlichen Ratssitzung alles zusammen getragen und über eine Anklage entschieden werden. Die Helden durchsuchen auf dem Schiff "Ingrima" die Kabine der Magierin Nemris und können einige belastende Schriftstücke in ihren Habseligkeiten finden. Danach suchen sie Romba auf und können ihn (nach einigen Missverständnissen) überwältigen und fesseln. Romba wird dem Rat mit den Unterlagen übergeben - doch fehlt Nemris. Der Vorsitzende Casca Steinbeißer gesteht, dass er seine Freundin Nemris gewarnt hat. Denn gute Freunde schützen einander. Steinbeißer wird sofort seines Amtes enthoben. Alle müssen feststellen, dass Nemris entkommen ist und sich irgendwo in der Nähe der Kolonie versteckt hält. Romba verrät den Helden, dass sich Nemris immer wieder mit 2 Matrosinnen und dem Maat Sulchaman auf der "fast leeren Pfeffersäckchen" im Frachtraum getroffen hat. Zügig machen sich Gawen und Achmad zur "Pfeffersäckchen" auf. Auf dem Schiff haben zur Zeit 2 Matrosen Dienst und lassen die Helden an Bord. Die beiden Helden begeben sich schnell zum Frachtraum und ertappen Sulchaman dabei, wie er versucht die Spuren zu verwischen. Ein großes Beschwörungszeichen, Kerzen, tote Hühnerechsen und Blut verschandeln den Frachtraum der Pfeffersäckchen. Widerstandslos lässt er sich abführen. Auf dem Deck tauchen die beiden Matrosinnen auf - beide Seiten sind überrascht. Sulchaman löst sich von Achmads Griff und die Matrosinnen ziehen ihre Waffen. Es kommt zu einem Kampf! Während sich Achmad auf den bulligen Sulchaman konzentriert, entwaffnet Gawen die beiden Frauen. Sulchaman gibt kurze Zeit später ebenfalls auf. Die

Borbaradianer werden abgeführt und eingekerkert.

Abendessen auf der "Ingrima". Der Kapitän des Schiffes: Admiral von Ilsur a.D. übergibt Grotarus eine Unterschriftenliste der Mannschaft. Fast alle wollen wieder nach Hause. Grotarus erklärt sich einverstanden!

Kurz vor Mitternacht am fertigen Phextempel: Gawen und Cuanu wollen mit Hilfe von Aurelia und Mechmed den Tempel weihen! Während der Zeremonie bemerkt Cuanu, dass Gawen über keine karmale Kraft mehr verfügt und ein Frevler ist. Angewidert wenden sich die 3 Gefährten von Gawen ab. Gawen ist schockiert und bittet Phex um Hilfe. Er schwört Tafarelel ab - sein Talisman Sternenschweif, eine Phexgeweihte Waffe zerbricht. Gawen bricht erschüttert zusammen. Cuanu, Mechmed und Aurelia bringen Gawen zum Phexschrein im Gasthaus "Phexfalk", um ihn bei seinem "Seelenkampf" zu helfen.

### 03. Ingerimm

Gawen hat mit der Hilfe von Aurelia, seinem Ziehsohn Mechmed und dem Geweihten Cuanu der Verlockung des gierigen Fälschers ersteinmal widerstanden. Am nächsten Morgen übernimmt Cuanu die Weihe von Mechmed zum Phexgeweihten. Grotarus plant währenddessen seine Expedition in Richtung Ingrima und rekrutiert willige Mitreisende.

Gawen leiht sich den fliegenden Teppich von Stoerrebrandt (jetzt Alwin) aus und fliegt mit dem Golgarit Eslam zu den Ruinen des Dryadenbaumes. Die Flammen lodern immer noch in dem Krater. Gawen will unbedingt das Schwert von Jacopo haben und schändet sein geweihtes Grab, als er die Waffe unter großen Mühen bergen kann. Eslam hilft Gawen dabei und hadert mit sich. Die beiden Helden brechen danach weiter in den Dschungel auf, weil Gawen sein verlorenes Horn sucht. Mit Hilfe eines Artefaktes kann er den Standort bestimmen. Er lässt Eslam dabei im Unklaren, was er vorhat bzw. machen will. Während der Suche werden die beiden von einem riesigen Schlinger überrascht. Der Teppich wird beschädigt, als der Schlinger während des Fluges einfach zubeißt! Eslam und Gawen ziehen sich schnell hinter einem engen Baumkreis zurück und können erst am Abend mit dem Teppich nach Falkhaven zurück kehren.

Am späten Abend wird der Tempel von Gawen (mit Hilfe des Phexamulettes) geweiht. Grotarus, Aurelia, Cuanu und Eslam sind als Beter dabei, während sich Achmad um den unter Arrest gestellten Romba im Laderaumes der Pfeffersäckchen kümmert. Gawen hat als Opfergabe für Phex die Waffe von Jacopo (aus dem Grab) vorgesehen, doch die hält Cuanu für ungeeignet. Er schickt Aurelia zu Gawens Schlafkammer, damit sie was geeigneteres findet. Aurelia kehrt zurück und Phex akzeptiert Gawens besonderes Florett als Opfer...

### 04. Ingerimm

...am nächsten Morgen ist der Tempel des Phex geweiht und die Helden kehren erschöpft zu ihren Schlafplätzen.

### 05. bis 14. Ingerimm 1017 BF

Die Helden bereiten sich auf ihre Rückkehr nach Aventurien oder der Reise nach Ingrima vor. Aufjedenfall werden alle Falkhaven verlassen. Aurelia, Finwar, Achmad und Gawen kehren nach Aventurien zurück. Unter der Führung von Grotarus und Eslam wird eine Expedition ausgerichtet. Einige "neue" Helden, sowie weitere rekrutierte Mitglieder werden ihn dabei begleiten.

- In den nächsten Tagen kümmert sich Eslam um den Boronsanger und bildet Mukus zum Boronakoluthen aus.
- Achmad lernt in vielen Gesprächen mit dem Mawdli seinen Zorn zu bändigen und in die richtigen Bahnen zu lenken. In der Zwischenzeit richtet er sich einen Dokoluk als Reittier ab.
- Aurelia hilft im Gasthaus Phexfalk aus und verbringt viel Zeit mit dem ehemaligen Schiffsmädchen Laila. Der Kobold freundet sich mit Aurelia an und zeigt ihr einen Zauber.
- Grotarus schmiedet für Achmad einen Schnitter und rüstet seine Expedition aus.
- Gawen erledigt noch ein paar geheime und private Angelegenheiten.

Die Ingrima und Sturmvogel werden für die Rückkehr nach Aventurien beladen.

### 15. Ingerimm

Abends erhellen 12 große Feuer den Strand vor Falkhaven. Hunderte Bewohner sind hier nocheinmal zusammen gekommen, um die Reisenden zu verabschieden. Aus dem Dorf Kara-Calur sind extra einige Tschatuli unter dem Oberhaupt Zerellaka und Kanurak dem Krieger eingetroffen. Es wird zusammen gegessen, getanzt und sich unterhalten....Ein Owangikrieger mit dem Namen Kairan taucht auf und will sich den "Weißlingen jenseits des großen Wassers" anschließen. Seine Sippe wurde von den Schatten ausgelöscht und jetzt will er sich deren Bezwinger - den Helden - anschließen. Gawen fordert von ihm eine Art "Aufnahmeritual". Er soll sich im unbewaffneten Nahkampf gegen Torstor behaupten. Kairan kann die Helden von sich überzeugen und wird aufgenommen.

### 16. Ingerimm 1017 BF

Alle Geweihten versammeln sich mit den ersten Sonnenstrahlen am Hafen und segnen die "Sturmvogel" und "Ingrima" für die große Überfahrt nach Aventurien. Danach sticht die Flotte mit etwa 100 Besatzungsmitgliedern in See. Die Bewohner aus Falkhaven und die Delegation der Tschatuli winken den beiden Schiffen noch lange nach...

Grotarus sammelt seine Expeditionsteilnehmer gegen Mittag auf seinem Flussboot "**Angaruschoromdrosch**" und verabschiedet sich von Falkhaven und segelt mit der Delegation der Tschatuli (die fahren mit ihren Einbäumen hinter dem Schiff her) in Richtung der ersten Station: Kara-Calur. *Expedition nach Ingrima - der Stadt des Feuers:*

- Grotarus (Expeditionsleiter) - Held**
- Eslam - Held**
- ein neugieriger Nanshemu - Held**
- ein neues Mitglied - Held**
- Januuk Salafejev und sein Meckerdrache - Held**
- Hadjin (Schiffsführer)**
- 2 Tschatuli-Jäger und Dschungelführer
- 4 Bornländer Matrosen vom Schiff "Ingrima" als Bootsmannschaft
- Pelleas von Pailos
- Zwerg Atarx Stahlgewitter
- Zwerg Jardas, Sohn des Ungrosch

- Zwerg Romba Langbart
- Alwin Storrebrandt
- Ongo, der Leibwächter Alwin's

Aber die Geschichte der Expedition nach Ingrima wird woanders erzählt. Wir konzentrieren uns weiter auf die Helden, die nach Aventurien zurück kehren. Dort warten bereits neue Herausforderungen.

#### 20. Ingerimm

Ankunft in Port Alveran. Die beiden Schiffe verweilen einen Tag hier und brechen am 21. wieder auf.

#### 23. Ingerimm

Sichtung von mehreren Katamarane der Sutaba Piraten (Volk der Nanshemu). Ein Sturm unterbricht den Seekampf. Mehrere Piratenschiffe sinken im Sturm, die restliche Piratenflotte dreht bei und flieht. Ein Matrose auf der Ingrima wird durch eine hohe Welle ins Meer gespült. Abends werden die Schäden an den Schiffen repariert.

#### 26. Ingerimm

Ankunft vor dem Tempel der Nanshemu. Verhandlungen mit der Hohepriesterin Nudara. Der Stab des Numinoru wird zurück gegeben. Danach werden mehrere Beinwaffen gegen Haumesser aus Metall getauscht. Nudara verspricht den Fluch des Numinoru zu beenden. Die Flotte der Helden zieht weiter.

#### 30. Ingerimm

Ankunft vor der Insel Rissó'Ka. Beiboote werden ins Wasser gelassen und Landung auf der Insel. Sichtung von Spuren einiger Echsenmenschen und treffen mit ehem. Sklaven aus Al Anfa. Die Sklaven wurden hier nach einer gescheiterten Meuterei abgesetzt.

Angriff von mehreren Echsenmenschen im Dschungel kann ohne Verluste abgewehrt werden. Die Al Anfaner Rudersklaven (9 Novadis und 5 Mohas) werden in die Mannschaften der Ingrima und Sturmvogel aufgenommen. Der Anführer der Sklaven Aziz ben Shirach flieht aber zurück in den Dschungel und will seinen privaten Krieg gegen die Echsen fortsetzen.

Abends werden die Besatzungsmitglieder und einige Helden auf den Schiffen und am Strand von einem unheiligen Wesen gerufen. Einige folgen dem Ruf und versuchen in den Dschungel zu laufen. Auf den Schiffen bricht Panik aus, als viele Matrosen ihre Arbeit liegen lassen, um auf die Insel zu gelangen – der Ruf des unheiligen Wesens erfasst immer mehr Menschen. Tumulte und Kämpfe auf den Schiffen zwischen „beherrschten“ und „nichtbeherrschten“ Matrosen beginnt. Mit Mühe können die Schiffe die Küste der Insel verlassen und die Offene See erreichen. Der Bann ist gebrochen und alle kommen zur Besinnung. Außer einigen Verletzten und Schäden an den Schiffen ist man glimpflich davon gekommen. Somit lässt die Flotte die letzte Insel Uthurias hinter sich. Vor ihnen liegt jetzt das Feuermeer und dahinter Aventurien...