

Kapitel III Der Stab des Numinoru

Die Helden laufen am Mittag des 27. Travia 1017 BF mit der "Nachtblitz" aus Falkhaven aus. Nachdem der Schatten besiegt wurde, heißt es jetzt die uthurische Rose für den alten Stoerrebrandt zu finden.

„5 Tage, nach dem Sieg über dunkle Herrscherin am 27. Travia ist die Nachtblitz für eine weitere Expedition, zur Untersuchung der näheren Küsten vorbereitet. An Bord findet sich ein buntes Gemisch an freiwilligen Matrosen, Spezialisten und „gezwungenen“ Mittelreicher unter dem "großen Südlandfahrer" Kapitän Adhlim. Außerdem hat sich der kriegerische Borongeweihete Eslam sich uns angeschlossen. Ein äußerst seltsamer Boroni aber, ich glaube der puniner Ritus hält wohl soweit ich gehört habe einige Überraschungen bereit. Gerade als wir aufbrechen wollen, wird die Ingrima zusammen mit einer Al'Anfanischen Trireme in der Drachenbucht gesichtet. Kapitän Goswin von Ilsur, der im Auftrag von Grotarus, Hilfe und Waffen gegen den Schatten aus Port Velvenya holen sollte, hat ein lockeres Militärbündnis ausgehandelt und nun bieten uns die Al'Anfaner 2 Monate Schutz und bilden unsere Matrosen weiter an den Geschützen aus. Meiner Ansicht nach werden uns die Al'Anfaner bei der ersten Gelegenheit hintergehen und wahrscheinlich wimmelt Falkhafen jetzt schon von Spionen und Attentätern, aber nun was soll man machen. Vielleicht kann ich das nutzen und einige Kontakte zu den Granden zu knüpfen. Ein beraushtes Publikum ist schließlich am einfachsten zu beeindrucken.

Indes brechen wir endlich auf. Während wir die Küsten entlang fahren, stellen wir fest das Klabinato auf seiner ersten Fahrt, doch eine recht genaue Karte gezeichnet hat. Auf einer kleinen Insel, auf der wir zum ersten mal keinen Dschungel sichten können (Phex sei dank), dafür riesige Blumenwiesen finden wir einen kleinen Stützpunkt aus Holzverschlagen. Als wir feststellen das die Mittelreicher Flagge dort weht, beschließen wir diese Stelle auf der Rückfahrt nochmal anzulaufen, da etwa die Hälfte der Matrosen Mittelreicher sind und diese uns möglicherweise verlassen würden, um sich ihrer ursprünglichen Expedition wieder anzuschließen.

Wir segeln also weiter und schon bald zwingt uns der Wassermangel an einer weiteren großen Insel anzulanden. Am dortigen Strand ist wiederum einer dieser Matrosen bescheuert genug, um Phosphor aus dem Wasser zu hohlen. Ohne große medizinische Kenntnisse - ich bereue mittlerweile diesem Thema wenig Beachtung geschenkt zu haben - muss ich diesem Trottel den engebrannten Phosphor aus der Hand operieren. Phex ist offensichtlich auch aus Mitleid mit den Dummen, denn ich habe es geschafft. Wir entschließen uns mit den dortigen Eingeborenen in Kontakt zu treten und mit diesen zu handeln. Doch das kriegerische Volk der Hrujanii will zuerst, dass wir ihren besten Krieger im Duell bezwingen. Rai die Amazone erklärt sich dazu bereit und kann in einem spannenden Duell, in dem der Hrujanii-Krieger auf die Hilfe eines Rachegeistes, der Rai schwere Wunden zufügt setzt besiegen. Die dunkle Magie dieser Wilden versklavt, nach Meinung von dem Boroni die Geister und macht sie zu Waffen. Doch mit Hilfe eines sehr hellen Flimm Flamm, konnte ich den Schatten all seiner Verstecke berauben, woraufhin er sich zurückzog. Die Hrujanii handeln nun mit uns und tauschen Vorräte, Wasser, Kaffe und Korallen gegen einige Metallwaffen. Wir scheinen großen Eindruck zu hinterlassen denn die Wilden betrachten uns von nun an mit mehr Respekt.

Mit der frischen Verpflegung machen wir uns erneut auf den Weg. Kurz bevor wir unser nächstes Ziel erreichen, werden wir doch von fremden Schiffen abgefangen. Es handelt sich um 5 Trimarane die mit jeweils einem dutzend Menschen mit grüner Haut und schwarzen Haaren

besetzt sind. Wir ankern und versuchen, bestrebt den bewaffneten Konflikt diesmal zu meiden Kontakt aufzunehmen. Auf einmal glättet sich das Meer, als würde es vollkommen stillstehen und die Gestalt einer augenscheinliche Priesterin der Grünlinge erscheint auf dem Wasser. Sie lädt uns in ihren Tempel ein, um mit uns über einige dringende Angelegenheiten zu sprechen. Wir folgen also ergeben den Trimaranen, bis wir den Tempel, der wie ein riesiger Rochen aussieht und zu einem guten Drittel aus Gwen Petryl besteht erreichen. Die Priesterin heißt Nudara und ihr Volk bezeichnet sie als die Nanshemu. Eine Geweihte des Efferds, namens Efferia ist ebenfalls ihr Gast und Nurdara erzählt uns von ihre Gott Numinoru und seinem Streit mit Efferd und seiner Schwester. Vor allem ihr Stab, der aussieht als wäre er aus Wasser gemacht fasziniert mich. Sie erzählt wie sie diesen Stab von einem König eines untergegangenen Reiches erhalten hat, doch lügt sie uns dabei offensichtlich eine teilweise an. Weiterhin erklärt sie uns, dass auf unseren ursprünglichen Ziel die Brabaker siedeln. Ihrer Meinung nach handelt es sich um eine Invasion und sie ist nicht zufrieden damit, dass immer mehr Aventurier in ihrem Reich anlanden, wodurch sie auch überlegt ein Bündnis mit den Schatten einzugehen, um die "Eindringlinge" wieder zu verjagen. Nudara will Falkhafen in einiger Zeit besuchen und dann ein weiteres Vorgehen planen. Nach diesen erschreckenden Offenbarungen verlassen wir den Tempel wieder und segeln so schnell wie möglich nach Falkhafen zurück, machen jedoch erst noch einen kurzen Halt bei der mittelreicher Kolonie. Unsere einzige Chance ist ein großes aventurisches Bündnis, denn unsere Feinde werden immer zahlreicher." - **Aus dem Tagebuch von Aurelia di Tiamat**



"19. Boron: Endlich erreichen wir die wir die Mittelreicher Kollonie, denn abermals werden unsere Wasservorräte knapp. Die Mittelreicher Matrosen sind überglücklich und wie befürchtet verlassen sie uns. Wie sich herausstellt lautet der Name der Kolonie Port Alveran und untersteht dem Admiral und dem Praois-Geweihten der Expedition. Bei einem guten Essen und köstlichen almadanischen Wein, besprechen wir mit dem Mittelreicher die bisherigen Ergebnisse unserer Expeditionen. Die Mittelreicher hatten wohl zu ersten Mal seit Beginn ihrer Reise Glück, denn sie haben eine äußerst friedliche und auch reiche Insel gefunden haben. Wahrscheinlich hat sie Phex dafür belohnt, dass sie ein brabacker Schiff voller Nekromanten - Boron möge sie auf ewig strafen! - zerstört haben. Don della Gaskonjat nimmt Verhandlungen auf und erreicht, dass die Mittelreicher

eine Botschaft in Falkhafen eröffnen und eine Garnison bei uns unterhalten, wenn sie im Gegenzug dafür Baumaterial und andere Güter erhalten. Weiterhin tauschen wir uns mit den Geweihten und Magier der Expedition aus. Als ich höre, dass auf sich auf der Insel Ikanaria-Schmetterlinge tummeln, kann ich nicht anders und verlange diese zu sehen. Bei Rahja, ich habe noch nie so schöne Tiere gesehen und als ich einen fangen kann bin ich überglücklich. Die anderen haben Angst vor ihrer magischen Macht, doch ist mein Geist zu stark um ihren Bann zu verfallen. Am Abend besuchen uns auf der Nachtblitz einige der Mittelreicher und man tauscht Karten und Informationen aus, als wir plötzlich Lärm hören. Wiedermal darf ich mich dessen annehmen und muss feststellen, dass sich unser Dukuluk sich am Wein bedient hat. Wie toll versucht mich das Vieh mit seinem Schnabel zu beißen und erwischt mich am Arm. Ich rufe die Tschatuli-Krieger und diese machen kurzen Prozess mit ihm. Die nächsten Tage gibt es zwar nur Dukuluk, doch habe ich noch nie so freudig gegessen.

Am nächsten Tag reisen wir ab und nehmen einen Mittelreicher namens Hagen von Ragathsquell, welcher wohl ein großer Held sein soll mit uns, damit dieser die restlichen Überlebenden des 2. Schiff zu ihrer Kolonie bringen kann. Wir beschließen jedoch, bevor wir Falkhafen anlaufen weiter zu erkunden und setzen deswegen die südliche Insel als unser nächstes Ziel. Nachts erreichen wir die Insel und können das unverwechselbare Licht von Gwen-Petryl-Steinen ausmachen. Dies weckt unsere Neugier, denn wahrscheinlich leben hier eine weitere Nanshemu. Einige von uns setzen über und folgen einer Gruppen Nanshemu heimlich, bis wir auf einen wirklich gespenstige Szene ausmachen. In einer geisthaften Prozession kriechen hunderte Totenschädel über den Strand um dem Klang einer dröhnenden Tommel zu folgen. Als seine Gnaden Eslam einen dieser Schädel aufhebt erkennen wir das es sich um eine Art Krebs handelt, der jedoch über seltsame, fast geisterhafte Fähigkeiten verfügt. Ich bin fest überzeugt, dass dieser Kontinent denkt sich jeden Tag neue Absonderlichkeiten aus, nur damit ich ein wenig mehr an meinem eigenen Verstand zweifle. Jedenfalls verlangen die beiden Geweihten, dass wir den Untieren folgen, um zu erfahren welche unheiligen Vorgänge sich dort abspielen. Anscheinend gefällt es Phex, mich in unausprechliche Gefahren zu bringen. Wir verfolgen die Geisterkrebse in eine Grotte und beziehen dort Stellung an den höchsten Stelle, die uns zugleich noch Sichtschutz bietet. Nach einiger Zeit betritt ein Trupp aus Bewaffneten Grünlingen, mit einem fetten Priester und 2 gefesselten Frauen die Höhle. Die Geisterkrabben sammeln sich in einem Becken und der Priester macht sich bereit die Frauen in das Becken zu stoßen. Mit Schrecken stellen einige von uns fest das es sich wohl um einen Opferritus handelt, doch die Frauen waren offensichtlich stolz darauf ihren Göttern geopfert zu werden. Gerade in dem Augenblick als ich dachte, dass wir unbeschadet aus der Misere entkommen können läuft der verflixte Zwerg zu den Grünlingen und versucht dem ganzen Einhalt zu gebieten. Natürlich endet dies damit, dass der Priester durch einen Amrnbrustbolzen durchbohrt wird und eine ungleiche Schlacht entbrennt. In dem Durcheinander wolte mir kein einziger Zauber gelingen und einzig ein paar gut gezielte Schwadenbeutel können unsere Flucht decken. Mir bleibt nichts anderes übrig und ich kann durch den Teleportzauber von Senhor Cordovan fliehen. Die Grünlinge versuchen uns zu vefolgen, doch Don della Gasskonjat kann sie ausmanövrieren und am nächsten morgen sind sie nicht mehr zu sehen..." - **Aus dem Tagebuch von Aurelia di Tiamat**

22 Boron 1017 Bf

Mit dem letzten Schluck Wasser erreichten wir am frühen Abend den Hafen der AI Anfaner Kolonie Porto Velvenya. Doch statt einer kleinen Siedlung erblickten wir eine große Ruinenstadt die wohl

einst von Echsen gegründet worden war. Große verfallene schwache Basalruinen formten das Bild einer riesigen Stadt die wohl über 10000 Einwohner gezählt hatte. Fünf Galeeren des Raben lagen vor Anker von denen uns eines durch die Untiefen des Hafens manövierte. Mehr als 1000 Seelen lebten nun in der Stadt welche von vielen sauberen gezogenen Kanälen durchzogen war. Viele Soldaten, Handwerker, aber auch sehr viele Sklaven liefen geschäftig umher, sogar einige Granden die uns neugierig beäugten.

In einem großen Gebäude war ein Tempel des schalfenden Raben gab es und auch eine Arena wo Wilde Eingeborenen die die AI Anfaner versklavt hatten und nun gegeneinander um ihr Leben kämpfen mussten.

Der Gouverneur empfing uns mit allen Ehren als er hörte das wir aus Falkhaven stammten und ließ uns eine Hausruine zu die noch halbwegs in Takt war welche uns zur Verfügung stehen sollte. Über den Nachmittag ergründeten wir die Stadt und waren sowohl fasziniert als auch angewidert von der gegensätzlichen Hochkultur der AI Anfaner. Am Abend waren wir zum Festlichen Gelage eingeladen um unser Bündnis mit den AI Anfaner zu feiern und zu vertiefen. Viele Leckerbissen wurden zu da geboten die wir zum Teil sogar schon kannten. Während des Gesprächs mit dem Gouverneur erfuhren wir das die AI Anfaner sich ebenfalls mit den Schatten des Namenlosen aneinander geraten waren. Viele der hohen Geweihten waren in der Nacht von den Schatten enthauptet worden und zuallererst die Geweihte der Praios. Dann berichteten wir davon wie wir die Herrscherin der Schatten mit dem vergoldeten Bernsteinschwert besiegt hatten und daraufhin ihrer Streitkräfte aus riesigen Schwarzögern und der wilden Marus zerstreut hatte. Der Gouverneur bat uns nachdem wir geendet hatten auf unseren weiteren Reisen nach einer jungen Efferdsgeweihten zuzusehen die ihrem Konvoi angehört hatte, nun jedoch seit einigen Wochen auf See verschollen war nachdem sie sich aufgemacht hatte die Küste zu erkunden. Diese Nacht sollten wir noch in der Echsenruine übernachten um am nächsten Tag wieder aufzubrechen und in See zu stechen.

Aus dem Reisetagebuch von Marwan ben Rastafan

“Endlich! Nach all den Strapazen, Mühen und Gefahren, die die dieser verfluchte Kontinent für uns bereit halten, sehe ich ein kleines Licht der Hoffnung am Horizont. Das, für die momentanen Verhältnisse fürstliche Fest beim Gubernator von Porto Velvenya weckt meine Lebensgeister und spornt mich an diesen Weg weiter zu gehen. Ich verstehe meine Mitstreiter nicht, denn anscheinend scheinen ihnen alle Gefahren nichts aus zu machen, ja als ob neue Konflikte sie geradezu anziehen. Bei dem seltsamen Boroni kann man jedenfalls meilenweit das Zähneknirschen hören, wenn sich ein alanfanischer Geweihter sich zu uns gesellt. Nun jedenfalls kann ich mich wenigstens eine Nacht berauscht und glücklich in Borons Arme begeben, ohne Angst vor den finsternen Gestalten, die mittlerweile immer öfter meine Träume heimsuchen haben zu müssen. Nun am nächsten Tag lädt uns der Gubernator dazu ein die Spiele in der hiesigen Arena zu erleben. Was für eine lästige und unappetitliche Pflichtkür. Jedenfalls Phex scheint mir treu zu bleiben, denn beim Wetten konnte ich ein recht anständiges Sümmchen erlangen. Nach den Spielen brechen wir in Richtung Falkhafen auf.

Adhlim übernimmt das Steuer und wiedermal werde ich Zeuge seiner unfreiwilligen Possen. Bevor ich diesen Mann heirate, Rahja behüte, ramme ich mir lieber einen rostigen Dolch in die Brust. Bei Nacht weckt mich einer dieser ungewaschenen Matrosen, da sie eine seltsame Entdeckung gemacht haben. Im Meer erblicke ich die wutverzerrte Fratze von Nudara, die anscheinend eine Litanei des Hasses ausspricht. Phex sei dank, das Vater mich das Lippenlesen gelehrt hat, denn

anscheinend wurden wir in diesem Augenblick von dieser böswilligen Hexe verflucht, sodass uns das Wasser fortan in jeglicher Weise feindlich gesonnen ist. Während die anderen ratlos im Dunkeln tappen, schwant mir übles und ich lasse unsere Trinkwasservorräte kontrollieren. Salzwasser! Diese von allen guten Göttern verlassene Dirne hat tatsächlich unser Wasser in Salzwasser verwandelt. Ich bin mir nun sicher, dass die Grünlinge finstersten Göttern dienen, denn Efferd würde niemals solche Greultaten verüben. Wir entschließen, dass wir in höchster Eile den sicheren Heimathafen erreichen müssen, bevor noch weiteres Unheil uns ereilt. Seine Gnaden Grotarus übernimmt das Steuer, doch kann er anscheinend nicht wirklich damit umgehen, denn er vergisst die Ankerkette hoch zu ziehen. Ich suche indes nach einer Erklärung für das Verhalten von Nurdara. Ich bin mir fast sicher, dass es etwas mit der Efferia zu tun hat, denn das Opferritual das wir gestört haben, machte auf mich nicht den Eindruck, als hätte es etwas mit Nominiru zu tun. Mittlerweile bin ich mir auch da nicht mehr so sicher, denn schon am nächsten Tag sollte dieser ertrunkene Gott uns erneut seine Macht beweisen. Ein Sturm braut sich zusammen und es scheint, als ob er uns jagen würde. Die nächsten Tage sind ein wahrhafter Höllenritt, bei dem uns die Wellen immer stärker zusetzen. Wiedereinmal muss ich mein Schicksal in die Hände von Männern legen, denn ich kann rein gar nichts tun. Senhor Marvan versucht des öfteren mit seiner Zauberkraft den Sturm zu besänftigen, doch es hat keinen Zweck. Ich verschanze mich zusammen mit allem Pergament unter Deck und bete zu Phex das er mir wohlgesonnen ist, bis ich einen Hilfeschrei höre. Ich nehme allen Mut zusammen und kämpfe mich zu Steuerrad vor. Anscheinend wurde Adhlim von einem Stück Holz getroffen, denn er liegt dort bewusstlos während meine Mitstreiter versuchen das Schiff auf Kurs zuhalten. Wie mir scheint ist es ein aussichtsloser Kampf. Die nächsten Tage verschmieren immer mehr zu einer amorphen Masse, denn in der finstren Schwärze des Sturms kann ich Tag und Nacht nicht mehr auseinander halten. Ich zähle einfach die Abschnitte, in denen ich vor Erschöpfung einschlafe, bis schließlich ein bedrohliches Knacken mich aus meiner Lethargie reißt. Ein Knacken, das war die letzten Tage nichts besonderes, doch dieses ist lauter und viel bedrohlicher. Die komplette Seite des Schiffes zerbarst unter der Gewalt der Wellen und das Schiff ist dabei in der kalten Umarmung von Efferds Reich versinken. Wir bemannen die Rettungsboote und wiederum kann ich nichts tun, außer dafür zu sorgen, dass das Schiffsmädchen in Sicherheit ist. Sicherheit?! Ich bin mir nichtmal mehr sicher ob es dies auf diesem Kontinent überhaupt gibt...

Als ich wieder erwache muss ich feststellen, dass es mir bis auf ein paar Schrammen und etwas Sand im Mund soweit ganz gut geht. Phex hat mich wohl doch nicht verlassen, denn in der Nacht wurden wir an einer kleinen Insel angespült und es ist kein weiterer Mann verloren gegangen. Während Adhlim versucht unser Postion näher zu bestimmen, kümmern sich Seine Gnaden Eslam, Grotarus und Senhor Marvan um Nahrung, während ich eine Expedition in die Inselmitte anführe um Wasser zu beschaffen. Natürlich müssen wir uns mal wieder durch diesen furchtbaren Dschungel schlagen. An einem inaktiven Vulkan entdecken wir eine Wasserquelle und ich finde einen seltsamen Stein, der ein silbriges Erz enthält. Haben sich damit endlich die ganzen Versprechungen über den Reichtum bewahrheitet? Wohl kaum, doch immerhin scheint es ein Anfang zu sein. In dem Dschungel scheint auch eine primitive Kultur beheimatet zu sein, denn wir entdecken ein Feld von Maispflanzen, indem einige geflochtene Körbe herumliegen. Als wir uns in unserem provisorischen Lager, das aus Teilen der Nachtblitz besteht treffen, haben die beiden Geweihten einen riesigen Papagei erlegt und mussten diesen wohl gegen monströs große Ameisen verteidigen. Gerade als ich dachte es könnte nicht mehr schlimmer werden, da stranden wir auf einer Insel mit riesigen Untieren. Zorgan und Chorhop sind bald nur noch verblässende

Erinnerungen, die weiteren Schreckensvisionen weichen müssen. Doch genau die Hoffnung auf meine Heimat lässt mich bei klarem Verstand bleiben. Wir beschließen Kontakt zu den hier lebenden Eingeborenen auf zu nehmen. Am nächsten Tag machen wir uns mit Rai der Amazone zum Vulkan auf, um von dort aus nach Anhaltspunkten von den Wilden zu suchen. Wiedermal darf ich den gefährlichen Teil übernehmen und den Vulkan erklimmen, kann doch von dort aus eine feine schwarze Rauchfahne ausmachen. Wir folgen einem Pfad in diese Richtung und erreichen alsbald eine Lichtung, auf der einige große Bäume stehen, die über primitive Hängbrücken verbunden sind und scheinbar einigen einfachen Hütten Platz bieten. Als ich im nächsten Moment den wundervollen, kehligen, wenn auch etwas rohen Klang des Brabaci höre brflügelt mich Begeisterung und auch Freude. Nur wenige Augenblicke später muss ich feststellen das wir nicht mehr allein auf der Lichtung sind, denn aus den Büschen des Urwalds ragen die Köpfe einiger Echsenwesen, dieuns mit böartig gebleckten Gebiss anlächeln. Mit einer kleinen Brandgeruchillusion kann ich die Tiere fürs erste auf Distanz halten, doch scheinen sie schnell zu verstehen, dass es sich um einen Trick handelt. Währenddessen verweigern uns die Menschen auf den Bäumen - dem Dialekt nach wohl aus Sylla - den Zugang zu den Bäumen, bis wir uns selber verstümmelt haben. Die Situation verschärft sich immer mehr als der Geweihte ihnen im Namen der Zwölfe droht, doch beeindruckt dies die Syllaner nur mäßig, da sie allen Anschein nach den Zwölfen abgeschworen haben. Inzwischen haben sich gut anderthalb dutzend der etwa 1,5 Schritt großen Echsen, die entfernt an einen Schlinger erinnern versammelt. Meine Zauber, so clever er auch war, verliert immer mehr seine Wirkung und die Echsenwesen wagen sich immer näher. Der Verstand von Zwerg und Amazone muss sich wohl endgültig in fremde Sphären verabschiedet haben, denn beide wollen ernsthaft die Viecher angreifen. Erst als ich sie anflehe, fassen sie sich ein Herz und erfüllen die Bedingungen der Baumbewohner. Ich behelfe mir wiederum mit einer kleinen Illusion und endlich helfen uns diese dreckigen Syllaner. Doch oben angekommen, kommt mir der recht ernüchternde Gedanke, dass die Echsen wahrscheinlich ein angenehmeres Gemüt besitzen und es sich mit denen besser diskutieren lies. Der Kurs in Staatskunst, war wirklich das Gold wert, denn recht schnell bildet sich mir ein klares Bild der Hierarchie. Ganz oben steht der "Baumkönig", der seine Untertanen durch Gewalt und Brutalität an sich bindet. Die anderen warten nur auf einen Moment der Schwäche und sobald dieser gekommen, beginnt ein Krieg um seine Nachfolge. Ein "tragischer Unfall" scheidet also aus, ein Zweikampf, gegen den Herrscher würde uns jedoch zumindest ein gewisses Maß an Autorität verschaffen. Nun für Syllaner, mag diese Staatsform durchaus eine kulturelle Revoltion sein, doch die Kunst der Diplomatie ist in diese Teile Deres noch nicht vorgedrungen. Diese Leute , beziehungsweise ihre Vorfahren sind wohl schon seit 100 Jahren hier und haben unterdessen vollkommen den 12 Göttern entsagt. Wir werden als Gäste aufgenommen, da wir den Wilden erzählen, dass wir mit einem großen Schiff gekommen sind und sie eventuell mitnehmen könnten. Der "König" beschließt daraufhin ein Fest zu feiern, wodurch wir Gelegenheit bekommen unsere Situation zu besprechen. Am nächsten Tag haben die Syllaner jedoch herausgefunden, dass kein Schiff haben, was uns mal wieder in eine recht prekäre Lage bringt. Ich kann Rai, mit einigen kleinen Sticheleien zu einem Duell gegen den König bewegen. Nun die Beschränkung ihres geistigen Horizonts, steht ganz klar außer Frage, doch im Kampf kann man die Amazone mit Gold aufwiegen. Sie macht kurzen Prozess und nach einigen Augenblicken wird Rai zu unserer Verblüffung zur neuen Baumkönigin gekrönt. Rai will hier bleiben und den Wilden wieder den Glauben an die Zwölgötter wieder näher bringen. Wir machen uns wieder auf den Weg zum Lager und Adhlim, beziehungsweise wohl eher der Navigator haben unsere Position bestimmt.

Anscheinend sind wir circa 500 Meilen nördlich von Falkhafen gestrandet. Grotarus macht sich daraufhin daran, aus den 4 Beibooten und den Resten der Nachtblitz ein annehmbares Floß für unsere Rückreise zu konstruieren..." - Aus dem Tagebuch von Aurelia di Tiamat

Anfang Hesinde 1017 Bf

Ganze drei Tage hatte es gedauert bis seine Gnaden Grotarus aus den 4 Beibooten ein großes Floss gebaut hatte das die gesammte Mannschafft tragen konnte. Unter den Helden herrschte Uneinigkeit ob die Reise zurück gen Falkhavengehen sollte oder ob wir weiter unserer Aufgabe nachgehen sollten die Essenz der Rose zu suchen . So endschieden wir uns die Suche fortzusetzen und gleichzeitig den Fluch des Nominoru zu besiegen.

Drei Tage fuhren wir durch die hohe See als plötzlich ein ruck durch das Floss ging . Es bewegte sich nicht mehr von der Stelle und plötzlich kamm ein Donnerrollen näher und wurde immer lauter. Eine Riesenwelle raste auf das Floss zu und wir bemerkte das ein Untier aus den Tiefen das Floss festhielt. Aurelia schleuderte einen Lichtblitz unter Wasser und darauf löste sich wieder, sodass Kapitän Adlihm es mit Panik in den Augen in die Welle drehn konnte. Der Schwung tieb us lange mit und bald brach sich die Welle.

Am nächsten Tag kam endlich wieer Land in Sicht. Ein langer Sandstrand vor dem jedoch gefährlichee Riffe langen. Plötzlich vernahmen wir lieblichen Gesang den der Wind zu uns hinüberwehte und viele der Mannschft spangen von einem Bann gezogen ins Wasser. Einigen gelang es jedoch zu widerstehen , jedoch erkannte Gawen einige Schiffe der Grünlinge die sich schnell auf uns zubewegten.

Einige bunte Riffdrachen setzten sich von den Booten ab und flogen auf uns zu um uns anzugreifen. Sie zerissen das Segel und überschütteten uns mit heißem Wasser jedoch gelang es die Wasserwesen zurück zu drängen und den Booten knapp zu entkommen.

In der nächsten Nacht sichteten wir die Lichter einer Stadt der Grünlinge jedoch segelten wir in der Dunkeheit an dieser vorbei ohne entdeckt zu werden. Dies war nun die Insel wo die Gürnen ihren Tempel hatten waren wir uns sicher und am Nachmittag des nächsten Tages erreichten wir einen kleinen Strand. Das Schiff zogen wir an Land und versteckten es während wir einen Tag hier rasten wollten. doch war es gerade Nacht geworden als einige Boote der Grünlinge landeten. Bei sich hatten sie einen Gefangene Al Anfaner Seemann den sie das Ufer hinauf schleppte. Wir bereiteten einen Hinterhalt vor und Aurelia lies die Gräusche um uns verstummen. Der Kampf war kurz und heftig , jedoch bemerkten wir as die anderen Grünen am Strand unser Floss entdeckt hatten und nun mit sich nahmen. Der Al Anfaner wusste zu berichten das einge seiner Mannschafft in der Festungsstadt gefangen waren. Wir beschlossen ein Strandfeuer zu entzünden und eine Falle zu bauen um ein Boot der Grünen anzulocken und zu kapern.

Zwei Tage dauerte es bis endlich eines der Boote in die Falle ging. 20 Grünlinge stiegen aus dem Boot an Land einige folgten uns Lockvögeln die Klippen hinauf während die anderen beim Boot blieben . Die Falle schnappte zu und Zwölf der Grünen wurden von Baumstämmen erschlagen als sie die Klippen hinab gestoßen wurden. Die anderen ergaben sich am Strand als wir hinabstürmten um das Boot zu kapern. Sie berichten uns einiges über ihr Volk un ihren Gott, von denen wir nur wenig wussten . Wir ließen sie zurück um wieder in See zu stehen und das Geheimnis der Rose und des Nomimnoru zu ergründen.

Aus dem Reisetagebuch von Marwan ben Rastafan

"Wir segelten in Richtung der Stadt Asdarba und näherten uns dem Tempel des Numinoru. Unser

Plan sah vor, dass wir am Sandstrand anlegen, um dann einen Weg in den Tempel über Land zu suchen. Gawen kletterte eine steile Felswand hinauf, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Gerade hatten wir die ersten Wachposten der Grünlinge erreicht und uns zu erkennen gegeben, als plötzlich Gawen über der Felswand erschien und uns merkwürdige Zeichen mit seinen Händen gab. Aurelia erkannte, das er uns vor einer Falle warnen wollte. "Schatten" rief sie laut aus und wir kehrten zurück zum Boot.

Kapitän Adlim gab Befehl abzulegen und steuerte hinaus aufs Meer. Dann wendete er auf unser Zuraten das Boot, um direkt in den Tempel zu fahren. Die Wachposten der Nanshemu winkten aufgeregt, als wir mit voller Fahrt in die Grotte einfuhren. Das Boot ächzte, als es auf dem Kies nahe dem Altar auflief. Wie ein Mann stürmte die Mannschaft in das innere des Tempels. Dort standen wir vor der Hohepriesterin Nudara des Numinoru. Wütend blickte sie uns an und bedeutete uns das wir für den Frevel büßen müssen. Angeblich haben wir die Essenz der Rose geklaut. Ratlos blickten wir uns an. Weiter führte die Hohepriesterin aus, dass sie ein Bündniss mit den Schatten in Betracht zog. Plötzlich hob Aurelia einen Kristall hoch und zeigte der Priesterin eine Illusion eines Schatten der die Essenz in Wahrheit gestohlen hatte. Nachdenklich ermahnte uns die Priesterin das sie uns verflucht hatte und diesen nur aufheben würde, wenn wir die Essenz zurück bringen würden. Der gefangen genommene Gawen, sowie eine junge Efferdgeweihte, die wir als Efferia kannten und die aus der Kolonie der Al`Anfaner stammte.

19 Hesinde 1017 Bf

Endlich legten wir in Falkhaven an. Gleich erkannte man, dass der Ort Fortschritte gemacht hatte. Die Sturmvogel wurde beladen, um zurück nach Aventurien zu segeln. Beladen wurde sie mit Kaffee, Erdnüssen, Bernstein, Jade, Holz und weiteren Exotischen Waren Uthurias. Dazu wollten 8 Tschatulis an der Fahrt der Sturmvogel in Richtung Aventurien teilnehmen.

Wir beschlossen nun nach Porto Velvenia zu reisen, um dort nach der Essenz zu suchen die Efferia dort versteckt hatte. Sie hatte uns davon berichtet, wie ein Gelehrte mit Namen Marfan ihr Vertrauen ausgenutzt hatte, um sich der Essenz zu bemächtigen.

27 Hesinde 1017 Bf

In Porto Velvenia begrüßte uns der Gouverneur mit der üblichen Freundlichkeit und Gastfreundschaft. Efferia hatte uns das Versprechen abgerungen, das eine der zwei Essenzen die sie versteckt hatte, für sie sei und eine für uns. Dann übergab sie ein Fläschchen.

28 Hesinde 1017 Bf

Erfolglos hatten wir versucht auch das andere Fläschchen an uns zu bringen, jedoch hatte Gawen es geschafft eine glaubwürdige Fälschung zu schaffen, in dem er den heiligen Stein des Efferd zerkleinerte und ihn mit Honig mischte. Eilig wollten wir aufbrechen um endlich den Fluch abzuschütteln, als plötzlich Efferia im Hafen erschien, um uns überraschender Weise zu begleiten. Sie berichtete uns das in der Nacht ein Delphin zu ihr gesprochen hatte und sie ermahnt hatte die Essenz zurück zu geben.

29 Hesinde 1017 Bf

Bevor wir zurück in den Tempel des Numinoru fahren wollten ruhten wir uns einige Tage in der Mittelreicher Kolonie Port Alveran aus.

2 Firun 1017 Bf

In der Nacht erreichten wir den Tempel des weißen Rochen. Adlim steuerte uns direkt in die große Höhle des Tempels. Wir entdeckten das die Leibwachen der Hohepriesterin erschlagen am Kiesstrand lag. Eilig stürmten wir in die Tempelgrotte wo uns ein riesiger Schatten erwartete. In seiner Klaue hielt er den Stab des Numinoru. Dann lösten sich zwei weitere Schatten aus dem dunkel uns schritten auf uns zu. Wir verschanzten uns in Eingang des Tempels, um den Angriff der Schatten zu erwarten. Es gelingt den Helden zwei der Schatten in einem heroischen Kampf zu vernichten, jedoch flüchtete der Große, den wir als den Heerführer der Schatten erkennen konnten mit dem Stab des Numinoru und einer Flasche der Essenz.

Nach dem Kampf gegen die Schatten lag Admiral Gawen de la Gasconiat schwer verletzt am Boden, wie auch viele andere der Mannschaft, die gekämpft hatten.

Nudara die Hohepriesterin des Numinoru bedankte sich für die Hilfe und bedauerte, dass sie den Fluch nicht aufheben könne. Denn nur mit mit dem Stab des Numinoru würde es ihr gelingen. Später bat sie uns jedoch den Heiligen Tempel des weißen Rochen zu verlassen."

Aus dem Reisetagebuch von Marwan ben Rastafan – sein letzter Eintrag!