

Abenteuer: Prinzenhochzeit

Endlich sind wir von dieser verdammten Insel Serendib weg gekommen. Wurde auch höchste Zeit. Ich glaube Radamalona hätte sich sonst mal an Elfenfleisch versucht und auch uns anderen wäre ein längerer Aufenthalt wohl nicht gut bekommen. Jetzt segeln wir auf der Westwind nach Nansur in Mokattam und dann weiter in die Heimat. Endlich!

(...)

Die anderen Passagiere sind ein wenig seltsam. Es handelt sich um drei Schariden, zwei von ihnen streiten sich dauernd wegen irgendwelchen Kleinigkeiten und der dritte ist ein sehr schweigsamer Geselle. Aber was solls, in fünf Tagen sind wir die wieder los.

(...)

Kaum sind wir in Nansur angekommen, schon läuft einem wieder ein Rawindi über den Weg. Ich dachte die sind wir endlich los. Bis auf Suraj kann man mit denen meist nichts anfangen. Reden dauernd nur von Karma und so einem Mist und wollen dich übers Ohr hauen. Schon eine seltsame Kultur. Na ja, was solls, wenigstens ist er sehr großzügig (wie untypisch für einen Rawindi) und lässt ein paar Bierchen springen.

(...)

Der Morgen hat ja mal wieder gut angefangen, kaum aufgewacht und noch auf der Suche nach einem ordentlichen Katerfrühstück, schon steht ein offizieller Bote vor uns und fordert uns auf ihm zu folgen. Wer ihn schickt verrät er uns nicht, aber es scheint wichtig zu sein und er wirkt vertrauenswürdig.

(...)

Durch viele enge Gassen und um einige Ecken werden wir schließlich in einen wahren Palast geführt. Hier musss eine einflussreiche Person leben. Tatsächlich werden wir, nachdem wir unsere Waffen abgegeben haben zum Kalifen von Makattam geführt. Es handelt sich um den Nachfolger des vor langer Zeit in diesem Badehaus in Kuschan vor unseren Augen ermordeten Kalifen.

(...)

Der neue Kalif kam schnell zur Sache. Sein Sohn Musi ist von Piraten entführt worden und diese fordern 2000 GS Lösegeld. Der schweigsame Typ von der Westwind ist der Bote der Piraten. Da die Westwind eh zurück nach Nagpur muss, sollen wir den Boten verfolgen und den Prinzen befreien. Der Prinz soll schließlich in Nagpur irgendeine Prinzessin heiraten. Ein bisschen magische unterstützung hat der Kalif uns mitgegeben und auch eine seiner Frauen ist sehr besorgt um den Prinz. Wahrscheinlich, weil sonst ihr ungeborenes Kind nach Serendib verheiratet wird.

Uns wurde für die Befreiung eine fürstliche Belohnung versprochen und was tut man nicht alles um sich den Kalifen zum Freund zu machen.

(...)

Wir waren seit zwei Tagen wieder auf See, als plötzlich am Horizont ein Schiff auftauchte. Guan hat seinen Falken zum erkunden hingeschickt, er behauptet er könnte durch dessen Augen sehen,

und es stellte sich heraus, dass wir es mit Piraten zu tun haben. Das Schiff gehört zu Hoschad, dem Piratenkapitän, der auch Musi entführt hat. Wahrscheinlich will er sich sein Lösegeld abholen. Aber dafür muss er uns erst mal kriegen.

(...)

Der Kapitän der Westwind ist ein Weichei, der würde am liebsten kampflos aufgeben und hoffen dass er sein Schiff behalten darf, aber nicht mit uns. Suraj und Eldariel sind zwar feige zu den anderen Passagieren unter Deck geflüchtet, aber Faemor, Guan und ich werden den Piraten mal ordentlich den Arsch versohlen!

(...)

Mir ist die Munition ausgegangen, aber die beiden Zauberer haben es tatsächlich geschafft, das Piratenschiff wenigsten vorübergehend so zu beschädigen, dass es jetzt langsamer ist als wir. Guan sollte man im Auge behalten, der ist gefährlicher als er aussieht. Hat den ersten Steuermann mit mehreren Blitzen gegrillt. Was die Spinnerei mit den Wachspuppen soll, verstehe wer will. Feamor hat denen mit ein paar Feuerbällen ganz schön eingeheizt und ich hab den ein oder anderen Piraten aus der Reling geschossen. Insgesamt haben wir von den etwa 25 Mann vielleicht zehn erledigt oder wenigsten schwer verwundet. Vielleicht traut sich ja einer von den Feiglingen endlich mal an Deck und unterstützt uns. Ich hab zwar keine Bolzen mehr, aber kampflos ergeben werde ich mich nicht. Scheiß Piratenpack.

(...)

18.06.08

(...)

Eldariel hat sich endlich bequemt uns gegen die Piraten zu unterstützen! Und nachdem er noch zwei Piraten mit Pfeilen gespickt hat, haben die endlich die Schnauze voll und drehen ab. Feiges Piratenpack, das Schiff wäre eine nette Beute gewesen. Der Kapitän der Westwind ist uns sehr dankbar, er hat uns für den Rest unseres Lebens freie Passage auf seinem Schiff zugesagt.

(...)

Der Rawindi hat jetzt auch mein Horoskop fertig, es klingt schon etwas seltsam:

„Beim denken solltet ihr die Pferde nicht vergessen, die haben größere Köpfe!

Beim gehen solltet ihr immer wissen wohin ihr geht.

Beim suchen solltet ihr nicht vergessen zu denken!“

Klingt jetzt zwar komisch, war aber tatsächlich so!

(...)

Drei Tage nach dem Piratenüberfall kommt Nagpur in Sicht. Wir haben uns dazu entschlossen Tadir auf mehreren Wegen zu verfolgen. Ich werde ihm als Seemann verkleidet folgen und Guan beobachtet ihn mit seinem Falken.

(...)

In Nagpur hat sich Tadir sofort mit einem Piraten getroffen. Nach kurzer aber heftiger Diskussion sind sie in die Stadt gegangen, aber nur um über kleinere Umwege zum Fischereihafen zu gehen und mit einer kleinen Schaluppe davon zu segeln.

(...)

Wir haben das Schiff des Fischers Hawiss gechartert und folgen den Piraten, es sind drei Stück, in sicherem Abstand, der Falke erweist sich als sehr praktischer Späher. Die Reise geht nach Norden immer an der Küste entlang. Am Mittag des zweiten Tages wird das Piratenboot von

Piraten überfallen. Ironie des Schicksals. Drei Personen wurden getötet und eine Person, wahrscheinlich Tadir, ist gefangen genommen worden.

(...)

Wir haben einen Bogen um die Insel gemacht und uns auf der Ostseite von Hawiss absetzen lassen. Er weigerte sich allerdings auf uns zu warten. Irgendwie kommt mir die Situation vertraut vor. Ohne Boot auf einer Insel. Die einzige Siedlung ein Piratendorf. Dazu mal wieder wenig zu essen und kein Trinkwasser. Aber was solls, holen wir uns Tadir und klauen uns halt ein Boot.

(...)

Die Piraten feiern heute irgendein Fest. Wahrscheinlich hat es etwas mit diesem bescheuerten Initiationsritus zu tun. Seltsam ist, dass es sich bei den Piraten auf der Insel um die Gruppe von Hoschad handelt. Das würde aber heißen, das Pegaron den Sohn des Kalifen entführt hat und den Verdacht auf Hoschad lenken wollte. Aber für uns macht das wohl keinen Unterschied. Pirat bleibt Pirat!

(...)

Wir haben das Fest ausgenutzt und sind unauffällig in das Dorf geschlichen. Ein Pirat, der uns bemerkt hatte musste dran glauben, aber so ist das halt. Tadir aus dem Gefängnis zu holen war dank der Zauberer kein Problem. Scheinbar ist Feamor der einzige der immer alles in die Luft jagen will. Die anderen können auch ein bisschen leiser.

(...)

Es hat nach Plan geklappt, wir haben die zwei kleinen Boote in der Seitenbucht gestohlen. Die Wachen waren dank der Zauberer schnell überwunden und Tadir zeigt sich ausgesprochen kooperativ. Er steuert das zweite Boot und hat wenigstens eine ungefähre Ahnung wo sich Pegarons Unterschlupf befindet. Eine Insel, die wohl einem Pferdekopf sehr ähnlich sieht. Seltsam, aber ob das was mit dem Horoskop zu tun hat? Leider sind wir immer noch etwas knapp an Lebensmitteln.

(...)

Wir haben an der Küste ein Eingeborenendorf entdeckt. Die haben uns eigentlich freundlich empfangen. Allerdings spricht keiner von ihnen eine uns verständliche Sprache. Aber wir konnten trotzdem eine Ziege und Trinkwasser für ein Wurfmesser eintauschen. Jetzt müssen wir nur aufpassen, das Eldariel sich der Ziege gegenüber benimmt, schließlich wollen wir die noch essen. Eigentlich müssten wir auch in ein bis zwei Tagen an der Pferdekopfinsel ankommen. Bleibt nur zu hoffen, dass wir die Insel entdecken bevor die Piraten uns entdecken. Aber vielleicht beweist der Falke mal wieder, wie nützlich er ist.

(...)

24.06.08

Guan ist krank geworden und der Falke steht uns deshalb im Moment nicht zur Verfügung. Aber die Insel werden wir schon finden, sie sollte in den nächsten ein bis zwei Tagen in Sicht kommen.

(...)

Am fünften Tag nach dem Aufbruch in Nagpur kommt tatsächlich eine Insel in Sicht, die an ihrer Nordseite eine felsige Erhebung in Form eines Pferdekopfes hat. Wir warten bis es dunkel wird und wollen uns der Insel von Süden her nähern. Sie ist schließlich nicht sehr groß (Etwa 600m mal

1,5 km) und deshalb gut an Land zu überqueren. Bleibt nur die Frage, ob wir im Dunkeln eine sichere Bucht zum anlegen finden.

(...)

Wir haben eine Bucht gefunden. Leider war sie nicht ganz so sicher wie es aussah. Mein Boot ist auf Grund gelaufen und kurz vor der Küste gesunken. Wir konnten aber alle Ausrüstung bergen. Jetzt müssen wir uns auf dem Rückweg halt in ein Boot quetschen oder den Piraten noch eins entwenden. Guan ist immer noch nicht fit und Eldariel hat sich bereit erklärt ihn und das Boot zu bewachen. Der Rest von uns macht sich auf den Weg, die Insel zu erkunden.

(...)

Tatsächlich gibt es eine Piratensiedlung am Nordufer der Insel. Pegaron scheint allerdings wesentlich besser organisiert zu sein als Hoschad. Das Dorf ist von einer Palisade mit Wachtürmen umgeben. Allerdings haben die Piraten nicht sehr viel Licht gemacht. Wir werden uns also im Schutz der Dunkelheit an den Felsen heranschleichen und sehen ob wir die von Tadir erwähnte Treppe finden.

(...)

Die Treppe war schon von weitem gut zu sehen. Leider beginnt sie im Dorf innerhalb der Palisaden. Wir werden also von Westen aus in den Felsen einsteigen und versuchen einen kletterbaren Weg am Rand des Felsen zu finden.

Irgendwie habe ich das Gefühl, dass alles schon mal erlebt zu haben. Eine Pirateninsel auf der nur wir und die Piraten sind und dazu eine waghalsige Kletterpartie um in ein unbekanntes Höhlensystem einzusteigen. Hoffentlich klappt das mit dem klettern.

(...)

Es hat geklappt. Nach einer langen und riskanten Klettertour sind wir über dem Eingang in die Höhle angekommen. Einmal dachte ich es wäre vorbei mit mir, aber die Gunst des Schicksals war auf meiner Seite. Dank eines kleinen Felsvorsprungs konnte ich einen Sturz gerade noch so verhindern. Glück gehabt, sonst wäre ich jetzt genauso tot wie der Gelbe.

(...)

Suraj ist zum auskundschaften in die Höhle hineingegangen und nach ein paar Minuten wieder herausgekommen. Drinnen sind wohl zwei Wachen, die Würfelspielen. Mist das die Zauberer nicht dabei sind, die hätten die gut einschläfern können. Aber jetzt machen wir das wohl auf die altmodische Art und Weise. Feamor sorgt lediglich dafür, dass wir nicht gehört werden. Suraj nimmt dann die linke Seite und ich die Rechte.

(...)

Es waren doch drei Wachen, war aber egal. Den ersten konnte ich ausschalten bevor er auch nur einmal angreifen konnte. Der zweite wurde von Suraj beschäftigt und der dritte ist hinter Feamor her gewesen. Dumm wie er ist, hat er mir dabei den Rücken zugedreht. Nach dem ersten Treffer hat er sich sofort ergeben und auch Suraj hat seinen Gegner recht schnell ausgeschaltet. Dank Feamors Stillezauber hat auch niemand was mitbekommen. Der Pirat hat uns das Gefängnis von Musi gezeigt und berichtet, dass Tadirs Frau bei einem Fluchtversuch getötet wurde. Der Arme ist völlig am Ende mit den Nerven. Außerdem behauptet der Pirat, dass jeden Moment die Ablösung auftauchen müsste. Ich habe ihn KO geschlagen und wir warten jetzt auf die nächsten Piraten.

(...)

Die Ablösung ist tatsächlich wenige Minuten später gekommen. Aber wir konnten ihnen eine Falle stellen und sie sehr schnell ausschalten. Auch einen zweiten Gefangenen konnten wir machen. Ist auch gut so, ich glaube der erste hat den Schlag auf den Hinterkopf nicht überlebt. Aber das geschieht ihm recht, scheiß Piratenpack.

(...)

Da der Weg vorne raus keine wirkliche Alternative ist, es wird bald hell, haben wir uns dazu entschieden diese verbarrikadierte Klappe zu öffnen und dadurch abzuhaufen. Laut Horoskop müsste es eigentlich einen Ausgang am Meer geben. Die Klappe öffnet in eine steil nach unten führende Röhre. Auch das hab ich irgendwie schon mal erlebt. Leider ist das Seil nicht lang genug um die Rutsche bis zum Ende zu erkunden. Also was solls, die Fackel in die Hand und die Beine als Bremse benutzt. Wird schon gut gehen...

(...)

Die Rutscherei war kein Problem. Waren nur etwa 30m. Aber was da am Ende der Rutsche auf mich gewartet hat, war dann nicht mehr so lustig. Es handelte sich um einen etwa 5m langen und 2m durchmessenden Wurm aus einer komischen gallertartigen Masse, der über und über mit dornigen Borsten besetzt war. Mit den Dingen hat der dann auf uns geschossen. Zum Glück sind die meisten davon in meiner Rüstung hängengeblieben. Sonst hätte ich das wohl nicht überlebt. Aber mit vereinten Kräften konnten wir das Ding dann doch in Stücke hacken. Ich hab noch nie ein Wesen gesehen, dass so viel einstecken konnte.

Der Gefangene ist beim Kampf draufgegangen, wir haben wohl kein glückliches Händchen was Gefangene angeht, aber ist auch egal.

(...)

Suraj will sofort weiter, aber jetzt ist erstmal eine Pause zum Wundenversorgen angesagt. Die Piraten trauen sich eh nicht hier runter und werden hoffentlich denken, dass wir hier draufgegangen sind. Dann rechnen sie nicht mehr mit uns und es wird leichter ein Boot von ihnen zu klauen.

(...)

01.07.08

Wir sind doch ohne Pause weiter gegangen. Es hat sich rausgestellt, dass das hier unten scheinbar der Wohnkomplex eines Kan Thais war. Wir haben sein Skelett in einem alten Labor gefunden und sein Geist nervt uns seitdem. Dummerweise kann der sich nicht verständlich machen und gestikuliert immer nur wie ein Bekloppter.

(...)

Kaum ist Faemor in einem Raum, schon brennt die Luft, irgendwann erschlag ich den dafür. Glücklicherweise hat das Feuer keinen ernststen Schaden angerichtet. Aber der Geist ist mir immer unsympathischer. Der hat uns in diesen seltsamen Raum rein gelockt. Leider ist er völlig immun gegen unsere Waffen.

(...)

Gänge, Gänge und immer nur Gänge. Ganz schön eintönig hier unten. In einem Gangstück hat Guan die Decke zum Einsturz gebracht und es sind ein paar Handtellergröße Spinnen heruntergefallen. Dummerweise ist Musi von einer gebissen worden und die waren scheinbar giftig. Tadir ist es aber mit meiner Hilfe gelungen, die Vergiftung im letzten Moment aufzuhalten. Leider hat Musi dabei viel Blut verloren. Nur dank meines letzten Heiltrankes und meiner Erste Hilfe Kenntnisse hat

Musi überlebt, wenn auch nur so gerade. Das wäre auch was gewesen, „Angelina“ wird wegen des Mordes am Kalifen gesucht und ich wegen Mordes am Kalifensohn! Gut, dass es nicht dazu gekommen ist.

(...)

Wir sind eine Treppe nach unten gegangen. Auch hier geht es in den Gängen immer weiter. Komischerweise sind die teilweise mit Holz verkleidet. Außerdem glaube ich, die bewegen sich. Wir finden auf jeden Fall den Weg zurück nicht mehr, obwohl überhaupt keine Abzweigung da war. Dafür habe ich eine geheime Kammer entdeckt und wir haben sie aufgebrochen. Dahinter war eine Kiste in der 400 valianische Orobor auf uns gewartet haben. Allerdings sind die Münzen schon sehr alt, der Prägung nach zu urteilen etwa 900 Jahre. Allerdings war diese blöde Kiste mit einer Falle gesichert und das Gas, das da rauskam hat uns alle irgendwie langsam gemacht. Hoffentlich geht das bald vorbei.

(...)

Nach weiteren Gängen und einem Abstieg in einen etwa 20m tiefen Schacht sind wir vielleicht am Ende angekommen. Der Schacht war auch wieder mit einer Falle gesichert, aber Faemor hat es gut überstanden. Angekommen sind wir in einer Art Bootshaus. Hier liegt auch ein Boot, allerdings ist es aus Eisen und jeder Idiot weiß doch, dass Eisen nicht schwimmt. Aber die anderen bestehen darauf mit dem Ding loszufahren. Zum Glück ist es noch mit zwei Tauen an der Decke in einer Art Schiene festgebunden. Hoffentlich geht das Ding nicht unter wenn wir auf dem Wasser sind.

(...)

Seltsamerweise ist es tatsächlich nicht untergegangen. Muss wohl verzaubert gewesen sein. Dummerweise regnete auf halber Strecke eine komische, brennende Substanz von der Decke, das Eisenboot hat also wenigsten einen Vorteil. Ganz schön weh getan hat es trotzdem. Faemor behauptet zwar, er hätte nichts damit zu tun, aber ich werde ihn mal besser im Auge behalten. Seine Brandwund konnte ich auch gut verbinden, aber die von Tadir und mir waren da widerspenstiger. Mittlerweile bin ich ganz schön am Ende, wir sollten dringend eine Pause einlegen. Allerdings gibt es einem schon zu denken dass hier überall Fallen sind. Irgendetwas Wertvolles muss hier verborgen sein, sonst hätte sich wohl keiner solche Mühe gemacht.

(...)

Die Pause musste warten, am Wasser waren noch zu viele Dämpfe von dem Brand vorher. Durch einen schmalen Gang ging es weiter in einen kleinen Raum aus dem eine Treppe hoch in einen stetig ansteigenden Gang führt. Faemor und ich sind den Gang mal bis zum Ende gegangen. Da war dann eine große Falltür im Boden und es waren seltsame Reliefs an der Wand. Faemor hat sich die dann mal angeschaut und ich hab die Falltür schonmal aufgemacht. Dummerweise handelte es sich mal wieder um eine Falle. Eine gigantische Holzkugel wurde in den Gang gespült und ist dann abwärts gerollt. Glücklicherweise konnten wir uns in den Ecken vor der Kugel schützen, leider hat sie aber eine meiner Armschienen mitgerissen. Im Raum unten ist sie dann zerplatzt und hat den Raum mit Metallteilen übersät. Guan und Tadir konnten sich aber in Sicherheit bringen. Jetzt ist wirklich mal Zeit für eine ausgiebige Pause. In Zukunft sollte ich mich echt mal mit Fallen beschäftigen, die gehen mir mittlerweile auf die Nerven.

(...)

Nach der blöden Holzkugel haben wir dann wirklich erstmal eine größere Pause eingelegt. Hat aber nicht viel geholfen, ich fühl mich immer noch Scheiße. Die Dornen von dem Riesending tun echt weh. Nach der Pause haben wir uns näher mit den Reliefs beschäftigt und Feamor ist es tatsächlich gelungen irgendeine Mechanik auszulösen. Die hat dann eine geheime Schiebetür aufspringen lassen. Dahinter war mal wieder ein Gang, was denn sonst.

(...)

Der Gang endete an eine Treppe nach oben. Hier oben war wohl mal der Wohnbereich von mehreren Soldaten. Jedenfalls gibt es hier eine Küche, Schlaf- und Waschräume. Allerdings sieht alles schon seit Ewigkeiten verlassen aus. Überall liegt Staub. Auch eine alte Bibliothek haben wir entdeckt. Leider kann keiner von uns diese Sprache lesen. Es handelt sich wohl um eine alte valianische Sprache. Die Bücher und Karten sind in einem schlechten Zustand, war ja auch nicht anders zu erwarten, bei dem Alter. Es handelt sich ausschließlich um militärische Sachen.

(...)

Wir haben eine Waffenkammer entdeckt. Auffällig ist, dass hier nichts verstaubt ist. Irgendwer ist hier und pflegt die Sachen. Im Raum vorher war eine Prunkvolle Vollrüstung auf einem Ständer. Die ist bestimmt 500 GS Wert. Irgendwie sollten wir versuchen die mitzunehmen. Aber erstmal herausfinden, wer hier lebt.

(...)

War ja klar, ich hab den Typen gefunden der hier lebt. Natürlich ist er uns nicht gerade wohl gesonnen. Er hat direkt mit einer Armbrust auf mich geschossen. Komischerweise gleich zweimal direkt hintereinander. Die Armbrust muss ich haben. Dank meiner schnellen Reflexe ist weiter nichts passiert. Ich geh jetzt in den Hauptflur und bewache die zweite Tür, die in den Raum von dem Typen hineingeht. Eldariel und Faemor wollen den irgendwie von hier aus beschäftigen.

(...)

Der Typ ist ganz schön hart. Er rennt hier in einer Rüstung rum, die noch schwerer ist als meine. Zum Glück macht ihn das langsam. Nach ein paar kleineren Schlagabtauschen steckt ich jetzt mit Tadir und Musil in einem Schlafzimmer fest. Die anderen beiden sind immer noch mit dem komischen Typen beschäftigt. Scheinbar ist der schon lange tot. Er besteht jedenfalls nur noch aus Haut und Knochen. Langsam hab ich die Schnauze voll von lebenden Toten. Der gelbe ist mir eigentlich genug. Aber was solls, erstmal gucken ob es in dem Raum was interessantes zu holen gibt.

(...)

Ich konnte einn kleine Beutel aus einer Kommode einpacken und Tadir hat einen Juwelenbesetzten Becher einsteckt. Leider haben die anderen es nicht geschafft den Toten zu töten. Wir sind abgehauen und an einem Gangende eine Treppe hinunter gegangen. Leider endet die Treppe in einer Sackgasse und auch hier ist wieder so eine seltsame Mechanik. Diesmal wird es aber hoffentlich keine Falle sein, die haben wir wohl alle ausgelöst. Der Tote hat das auch alles mitbekommen über eine recht seltsam aussehende Apparatur. Blöderweise dauert es wohl noch etwa 30 min bis sich hier irgendwas tut. Was auch immer das sein mag. Ganz schön blöd, wenn oben ein wütender Toter rumläuft und man wie ein Karnickel in der Falle hockt.

(...)

Wie nicht anders zu erwarten, hat der Tote uns schließlich aufgespürt. Eldariel und mir ist es dann schließlich gelungen den auszuschalten. Eigentlich hat Eldariel die Hauptarbeit erledigt, da ich recht schnell niedergeschlagen wurde. Kein Wunder, bedenkt man meinen derzeitigen Gesundheitszustand. Blöderweise hat der Tote sich nach seinem Tod in Staub aufgelöst, mitsamt seinen Waffen. Die schöne Armbrust ist also weg. Der nervige Geist scheint uns aber sehr dankbar zu sein, scheinbar wollte er, dass wir den Typen vernichten. Er hat uns noch klar gemacht, wie die Apparatur am Gangende zu benutzen ist und wie es danach weiter geht. Dann ist er verschwunden. Ist jetzt aber egal, wir machen erstmal Pause und packen auch die Rüstung noch ein.

(...)

Bei dem Holzding handelt es sich um so eine Art Aufzug. Und danach ging es dann weiter, natürlich wieder durch einen Gang, eigentlich sogar ein Labyrinth. Aber der Geist hat uns ja den Weg demonstriert, war eigentlich ganz einfach, immer links und rechts abwechselnd. Am Ende gabs dann eine Luke in der Decke, die in den Wald auf der Insel geführt hat. Wir sind dann einfach willkürlich in eine Richtung gegangen bis wir am Ufer waren. Bei Tagesanbruch werden wir von hier aufbrechen und zu unserem Schiff gehen.

(...)

Wir sind runter von der Insel. War ganz schön knapp, denn die Piraten haben mittlerweile bemerkt dass ihr Gefangener fehlt und die Wachen tot sind. Sie haben die Insel nach Eindringlingen abgesucht. Wir sind gerade so entkommen. Bleibt die Frage, wie lange es dauert bis die uns mit ihrem schnelleren Schiff eingeholt haben.

(...)

Hat nur etwa eine Stunde gedauert, dann tauchte das Piratenschiff am Horizont auf. Die sind deutlich schneller als wir. Tadiir würde sich am liebsten ergeben, der hat immer noch keine Ahnung, dass wir dann wahrscheinlich alle tot sind. Die einzige Möglichkeit dem größeren Schiff zu entkommen ist wohl das flache, gefährlichere Gewässer nah an der Küste. Also ab geht's hinter das Riff.

(...)

Leider waren die Piraten nicht so dumm uns ins flache Wasser zu folgen. Sie segeln auf parallelem Kurs in tieferen Gewässern. Hoffentlich geht das mit dem Riff zwischen den Schiffen noch lange gut.

(...)

Am Horizont ist ein Schiff unter der Flagge des Kalifen aufgetaucht. Wir sind auf Abfangkurs gegangen. Dummerweise ist auch das Schiff kleiner als das Piratenschiff. Aber vielleicht sind die wenigsten gut bewaffnet. Und irgendwann hätten wir eh gegen die Piraten kämpfen müssen.

(...)

So ein Mist, hier sind nur 10 Seeleute an Bord und bewaffnet sind die auch nicht besonders. Es kommt also wieder mal auf uns an. Eins steht fest, ergeben werde ich mich nicht. Eher geh ich mit Sack und Pack unter. Aber zuerst versuchen wir, das Piratenpack aufzuhalten! Vielleicht gelingt den Zauberern ja wieder mal die ein oder andere gute Aktion. Besser wäre das, denn da sind bestimmt 40 Piraten auf dem anderen Schiff und ich hab nur noch 29 Bolzen.

(...)

Das Piratenschiff ist deutlich schneller als wir! Da schaff ich höchstens 10 Schuss, bevor die in Entereichweite sind. Jetzt sollte jeder Bolzen treffen.

(...)

Der erste Bolzen ging einem von dem Piratenpack direkt zwischen die Augen, und das auf 200m Entfernung! Leider waren die nächsten Schüsse nicht ganz so gut. Bei 100m Abstand hat sich Hussein, der Kapitän der Wüstenbrise, dazu entschlossen beizudrehen und sich zu ergeben. So ein feiger Hund. Ich werde meinen Schal benutzen und mich mit einem Seil unter das Schiff hängen. Hoffentlich entdecken die Piraten mich nicht und ich hab die Möglichkeit unbemerkt bis zu ihrer Insel mit zutreiben.

(...)

Es war nicht nötig, meinen Plan umzusetzen! Am Horizont ist ein Dreimaster mit roten Segeln aufgetaucht. Es handelt sich um den „Roten Drachen“, ein Piratenjäger der von der Handelsgilde Nagpurs bezahlt wird. Die Piraten haben ihn auch gesehen und sind geflüchtet. Jetzt geht es hoffentlich schnell nach Mangalwar!

(...)

Pustekuchen! Bevor wir nach Mangalwar segeln können, müssen wir noch die von Tadir versteckte Nachricht des Kalifen zurückholen. Er hat sie in dem Schiff versteckt, das von Hoschads Piraten gekapert worden ist. Zu allem Überfluss weigern sich Hussein und Taloram den Prinzen auf den Roten Drachen zu bringen! Das ist schließlich kein Schiff des Kalifen. Dass der Rote Drache besser bewaffnet ist als die Wüstenbrise und obendrein wesentlich schneller ist interessiert hier niemanden. Ist ja nicht so, als hätten wir einen Termin in Mangalwar einzuhalten! Der Priester AlKabir will sogar zurück nach Nansur, konnte sich aber nicht gegen die anderen durchsetzen. Einzig Selim, der Kapitän des Roten Drachen scheint vernünftig zu sein. Auch er würde den Prinzen sofort nach Mangalwar bringen. Das Beste wäre, wenn Ormut ein paar Blitze vom Himmel fallen lassen würde...

(...)

Irgendwer will Musi an die Gesundheit. Er erholt sich überhaupt nicht von seinen Verletzungen. Aber wer könnte was gegen die Hochzeit haben? AlKabir hat zwar schon gesagt, dass er Musi am liebsten nach Nansur zurück bringen will, er ist allerdings ein fanatischer Priester Ormut, der bestimmt nicht zu Gift oder anderen heimtückischen Mitteln greift. Taloram ist da anders, er schließt sich dauernd in seine Kabine ein und gibt sich auch sonst sehr schweigsam. Faemor schafft es auch nicht, so ein komisches Fenster zu erschaffen, damit wir mal einen Blick in seine Kabine werfen können.

(...)

Alles Feiglinge! Nur weil Taloram angeblich hinter einer Insel die Masten eines Schiffes gesehen haben will, segeln wir jetzt nicht weiter. Stattdessen liegen wir hier über Nacht vor Anker, mit Signalfeuern so groß, dass jeder bescheuerte fast blinde Pirat uns sehen kann. Wie blöd kann man eigentlich sein?

(...)

Selim hat uns zum Frühstück eingeladen. Beim Gespräch während des Essens kam heraus, dass auch er um das Leben des Prinzen fürchtet. Er glaubt, dass irgendwer die Heirat verhindern will und hat uns gebeten, wachsam zu sein. Die beste Lösung wird sein, die Nachricht des Kalifen zu

bergen und anschließend mit Musil zu flüchten. Am besten auf einem eigenen, schnellen Schiff. Mal sehen ob es uns gelingt, den Piraten eins ihrer Schiffe abzujagen. Vielleicht haben die das beschädigte ja mittlerweile wieder repariert.

(...)

14.08.08

Musil geht es immer noch nicht besser, irgendwas stimmt mit ihm wirklich nicht. Die Frage ist nur wer hinter seiner schlechten Verfassung steckt. Jetzt bring ich ihn erst mal in seine Kabine.

(...)

In Musils Kabine ist mir aufgefallen, das da mehrere Bretter im Fussboden locker sind. Sieht aus wie eine Falltür. Leider war ich nicht allein im Raum und konnte dem nicht nachgehen. Aber der Laderaum liegt hier drunter und da werde ich mich heute Nacht wohl mal umschaun.

(...)

Faemor hat sich die Nacht in einer leeren Kabine bei Musil versteckt. Mal sehen ob er irgendwas herausfindet. Ich bin unbemerkt in den Laderaum eingestiegen und jetzt auf der Suche nach dieser Falltür.

(...)

Ich konnte nichts finden, wurde aber von anderen Ereignissen davon abgehalten wirklich alles abzusuchen. Suraj hat aus irgendwelchen Gründen einen Streit mit dem Fanatiker AlKabir angefangen. Wenn ich das richtig mitbekommen habe, würde der die Ungläubigen am liebsten alle über Bord werfen. Warum muss Suraj auch ausgerechnet den Fanatiker gegen uns aufbringen? Als ob wir nicht schon genug andere Sorgen haben.

(...)

Ich konnte Suraj davon überzeugen, das er sich bei AlKabir entschuldigt. Wie sich heraus gestellt hat, ist dieser Streit wohl teilweise meine Schuld. Er ist nur vom Zaun gebrochen weil Eldariel und Suraj nach mir gesucht haben. Vielleicht sollte ich denen demnächst etwas mehr von meinen Plänen erzählen. Auffällig war nur, das alle in Nachtgewändern aufgetaucht sind, außer Taloram!

Faemor hat nicht besonderes entdecken können. Bis auf den Streit ist alles ruhig geblieben.

(...)

Da wir tagsüber nicht in Musils Kabine kommen, sie ist abgeschlossen und nur Hussein hat einen Schlüssel, bin ich zum Kapitän gegangen und habe ihn von meinen Sorgen wegen Musil berichtet. Er war sofort bereit mit mir in die Kabine zu gehen und diese zu untersuchen. Ich habe mich aber wohl getäuscht. Die Kabine ist sauber und es gibt auch keinen geheimen Zugang im Boden.

(...)

Wir nähern uns der Pirateninsel! Es wird Zeit, dass wir uns einen Plan überlegen wie wir die Briefe zurückholen. Am besten wohl nachts, heimlich, still und leise.

(...)

22.08.08

Wir haben uns dazu entschieden, nachts in die Piratensiedlung einzudringen. Suraj, Faemor und Tadir werden unsichtbar zum Boot vordringen und hoffentlich unbemerkt die Briefe sichern können. Guan und Pu Jing, eine von Selims Leuten, werden am Rand der Siedlung wache halten.

Eldariel und ich geben von der anderen Seite der Bucht Feuerschutz und sorgen im Notfall mit Brandpfeilen für Ablenkung.

(...)

Wäre auch zu schön gewesen, wenn der Plan mal endlich funktioniert hätte. Aber die Wachen haben am Strand die Spuren der drei Unsichtbaren entdeckt und haben sich an die ran gepircht. Ich hatte keine Wahl, als einen von ihnen aufs Korn zu nehmen. Eldariel hat gleichzeitig einen Brandpfeil auf ein Dach geschossen. Glücklicherweise hatten Guan und Pu Jing den gleichen Gedanken wie wir. Guan hat zwei von den Piraten gegrillt und Pu Jing hat genau wie ich ein Paar Bolzen auf das Pack abgefeuert. Eldariel konnte tatsächlich ein aufgerolltes Segel in Brand schießen, bevor es Zeit wurde den Rückzug anzutreten. Eigentlich sollte es genug Ablenkung gewesen sein, damit die drei die Briefe bergen können.

(...)

Als Eldariel und ich am auf uns wartenden Beiboot angekommen sind, waren Guan und Pu Jing schon dort. Leider auch ein paar Piraten. Die haben wir schnell noch ohne größere Probleme in die Flucht schlagen können. Von Faemor, Suraj und Tadir ist aber noch nichts zu sehen. Hoffentlich schaffen die es noch bevor die Piraten sich erneut gesammelt haben und organisiert gegen uns vorgehen.

(...)

Sie haben es noch rechtzeitig geschafft, mit den Briefen. Jetzt geht es zurück zum Schiff. Seltsamerweise zum Roten Drachen und nicht auf die Wüstenbrise. Mal sehen was Selim vorhat. Ich werde mal ein Auge auf Tadir und den Briefen halten.

(...)

Selim wollte tatsächlich die Briefe an sich nehmen. Da wir immer noch nicht genau wissen, wer hier die Hochzeit von Musil verhindern will, ist das wohl keine gute Idee. Ich konnte ihn davon überzeugen, dass es wohl besser ist, wenn Tadir die Briefe behält. Schließlich hat der Kalif ihm diese anvertraut. Seine Miene war aber nicht sehr glücklich.

(...)

Nachdem wir auf die Wüstenbrise übergesetzt haben, wollte auch Taloram die Briefe an sich nehmen. Wir haben uns geweigert ihm die zu geben. Mit derselben Begründung wie bei Selim. Dem scheiß Zauberer traue ich nicht mal so weit, wie ich ihn werfen kann. Zu Tadir's Schutz bin ich zu ihm und Talorams Diener in die Kabine gezogen. Außerdem habe ich von hier auch die Möglichkeit, die Kabine von Musil besser zu bewachen.

(...)

Den nächsten Tag habe ich wieder mit Musil verbracht. Ihm geht es immer noch nicht besser. Am Essen kann es eigentlich nicht liegen, er bekommt dasselbe wie wir. Aber AlKabir gibt ihm jeden Abend einen Tee für seine Genesung. Vielleicht liegt es ja daran.

(...)

Ich hatte abends einen kleinen Streit mit AlKabir. Das Ende vom Lied war, das er mein „Heilmittel“ (Maulbeerbrand mit Wasser) über Bord gekippt hat. Anschließend habe ich seinen übel riechenden Tee auch weggekippt. Er war nicht sehr erfreut darüber. Aber wenigstens hat Musil jetzt nichts von diesem Getränk zu sich genommen. Wer weiß schon, was da drin ist. Vielleicht will ja auch AlKabir die Hochzeit verhindern. Eins steht fest, jetzt mag er uns noch weniger als vorher schon.

(...)

In der Nacht habe ich im Gang wache gehalten und Guan hat sich bei Musil im Zimmer versteckt. Irgendwer ist auch nachts herumgeschlichen. Leider habe weder ich noch Guan etwas bemerkt. Wer auch immer das war, er war sehr leise. Am frühen Morgen wollte ich dann ab ins Bett, noch ein paar Stunden schlafen.

(...)

Aus dem schnellen Schlaf ist nichts geworden. Als ich in die Kabine kam, lag einer der Briefe auf dem Boden. Es war der von der Frau des Kalifen und wohl unter Tadir's Kopfkissen hervorgerutscht. Das Siegel war noch unbeschädigt, aber noch so eine Chance kommt wahrscheinlich nie wieder. Ich hab den Brief genommen, bin an Deck gegangen und habe ihn geöffnet. Danach hab ich alles abgeschrieben. Jetzt muss ich nur noch jemanden finden der ihn mir vorliest. Anschließend bin ich zurück in die Kabine und hab den Brief auf den Boden gelegt. Leider ist das Siegel halt zerstört. Aber was solls.

(...)

Tadir hat, nachdem er aufgewacht ist, einen lauten, panischen Schrei losgelassen weil ein Brief fehlte. Die perfekte Gelegenheit meine nächtliche Aktion zu vertuschen. Ich bin mit einem Schwert in der Hand aufgesprungen und wild umher guckend ein paarmal auf den Brief getreten. „Leider“ ist dabei das Siegel zerstört worden. Tadir war am Boden zerstört, aber er wird es schon überleben.

(...)

Jetzt heißt es nur noch, herauszufinden was in dem Brief steht und wer hier nachts herumschleicht. Dann sollten wir es rechtzeitig mit einem wieder gesunden Musil nach Mangalwar schaffen.

(...)

29.08.08

Wir haben uns dazu entschieden, Musil den Brief zu zeigen. Er kann Scharidisch lesen und ist wohl der einzige von dem wir mit absoluter Sicherheit behaupten können, dass er nicht an den Plänen zu seinem Tod beteiligt ist. Leider war der Brief nicht sehr ergiebig. Die Frau des Kalifen bittet nur um das Leben des Jungen. Wir müssen also irgendwie dafür sorgen, dass Musil lebend in Mangalwar ankommt.

(...)

In der Nacht hat Faemor sich in der Kabine von Musil versteckt. Ich stehe vor der Tür wache. Hoffentlich passiert diese Nacht nichts.

(...)

So ereignislos wie gehofft war die Nacht leider nicht. Faemor hat irgendwas gesehen. Allerdings wohl nur sehr Schemenhaft. Dann ist es plötzlich sehr kalt geworden und in der Kabine hat es eine Explosion gegeben. Also schnell rein, aber es war nichts und niemand zu sehen, bloß ein verkohltes Stück Wand etwa in Kopfhöhe. Ich hab Hussein davon überzeugt, dass es besser wäre wenn Musil an Deck den Rest der Nacht verbringt. Eldariel untersucht in der Zwischenzeit die Kabine, dabei kann er direkt Faemor befragen und diesem beim unauffälligen verlassen der Kabine helfen.

(...)

Was auch immer das letzte Nacht in der Kabine gewesen ist, Musil hat die frische Luft gut getan. Er sieht deutlich gesünder aus und ist auch wieder viel aktiver. Vielleicht wird die Kabine

ja von einem Geist heimgesucht. Nächste Nacht werden wir Musil austauschen. Surajs kleiner Sklave wird in Musils Kabine schlafen und Musil wird bei uns übernachten. Nur der Kapitän ist in diesen Plan eingeweiht.

(...)

Es funktioniert tatsächlich. Musil geht es von Tag zu Tag besser. Komischerweise passiert dem anderen Jungen nichts. Warum auch immer. Ist aber egal, hauptsache Musil wird gesund. Leider werden wir es wohl nicht rechtzeitig nach Mangalwar schaffen. Der Rote Drache hatte wegen mangelnder Wartung einen Ruderschaden und das hat uns dann wohl jede Chance auf ein pünktliches ankommen genommen.

(...)

Tatsächlich sind wir einen Tag zu Spät in Mangalwar angekommen. Der Herrscher hier war trotzdem sehr dankbar und hat uns die versprochene, fürstliche Belohnung gezahlt.

Wahrscheinlich wird die Hochzeit jetzt zu einem späteren Zeitpunkt stattfinden. Aber das muss uns ja nicht mehr interessieren. Jetzt geht es endlich Richtung Heimat. Vielleicht lässt sich für die Familie de Porto ja noch der ein oder andere Handelsvorteil aus der Rettung ziehen. Da werde ich mich jetzt mal drum kümmern.