

B.13 KuraiAnat – Das Schwarze Herz

Heinrich Glumpler, MIDGARD-Abenteurer, Klee 1992

Copyright © 2003 by Isolde Popp.

Aufbruch in Meknesch

Die Feier bei dem wohlhabenden Kaufmann in Meknesch blieb nicht ohne Folgen. Die auffallenden Erfolge der Gefährten bei den Geschicklichkeits- und Kampfspielen bewogen ihn, sie zu fragen, ob sie bereit wären, einen Unterhändler aus KanThaiPan namens Ming in seine Heimat zu begleiten. In den fernen Osten *Midgards*, dort, wo Gefahren und Geheimnisse auf Schritt und Tritt lauerten? Und noch dazu für eine stattliche Belohnung? Die Antwort war klar: sie waren bereit.

Die beiden Schiffe für die lange Seereise lagen schon abfahrbereit im Hafen. Würde ihnen die Öffnung einer neuen Handelsroute gelingen? Der Kaufmann hoffte es sehr. Die beiden Kapitäne, Rodrigo Dalmedina und Calvaro Sellantes, waren sehr zuversichtlich. Und ein paar Tage später legten sie dann ab, zusammen mit Calyna, Duncan, Fensir, Lindorie, Murad, Rulaman, Ruman, Vämpi und Vasaron.

Eine Schifffahrt, die ist lustig...

Das war wirklich ihre bisher längste Seereise! Der Alltag wurde gelegentlich unterbrochen durch:

- den Diebstahl des Roteiros des Kapitäns während einer Pause in Orsamanca durch Agenten der Konkurrenz aus Nihavand (im Roteiro standen wichtige Notizen für die weitere Fahrt, und Rodrigo war die nächsten Tage stinksauer):

Die Diebe hatten so glatt und leise gearbeitet, dass Lindorie, die an Deck Wache gehalten hatte, keine Chance hatte, den Dieb zu fangen. Als sie verdächtige Geräusche hörte, war es auch schon zu spät: die beiden Diebe retteten sich mit einem Sprung ins Hafenbecken. Lindorie hatte kein Schützenlicht und keine Lust, ihnen aufs Geratewohl in die Dunkelheit nachzuspringen.

- Delfine in der Sagara-Straße:

Duncan hatte beim Anblick der freundlichen Tiere eine Vision vom Untergang eines Schiffes und brachte prompt am Abend in der Schiffskantine mit seiner Ode vom nassen Tod die Stimmung unter den Matrosen komplett zum Erliegen; wer weiß, ob er nicht noch kielholen gegangen wäre, wenn ihn seine Freunde nicht mit harten Knüffen zum Schweigen gebracht hätten.

- Taranteln in den Palmen, die die Matrosen in Sadjie an Bord gebracht hatten
- Perltauchen vor der Korallenküste im Norden Rawindras
- Satilikundali (Elefantenverehrer):

Bei einem Landausflug zum Wasserholen wurde die Gruppe von elefantenverehrenden Waldlandbarbaren angegriffen, die dachten, die Fremden würden den See entweihen, den ihre Elefantengötter immer zum Trinken aufsuchten. Die Lage war bereits sehr kritisch, und über

die Hälfte des Wasserholtrupps war schon von den Lähmungspfeilen der gut im Dschungel gedeckten Angreifer niedergestreckt worden, als Lindorie den rettenden Einfall hatte, eine große Elefantenkuh mit *Macht über die belebte Natur* in ihre Gewalt zu bringen. Die Eingeborenen flohen entsetzt, und die Gelähmten konnten auf das Schiff in Sicherheit gebracht werden, wo die Wirkung des Giftes nach einiger Zeit nachließ.

- einen Zwischenstopp in Aurangabad:

Hier besuchte der Sohn des Radschas, Singhapala, das Schiff. Er unterhielt sich gerade angetan mit Murad Eschrawi von Kanpur über Magie und lud in ein, ihn doch bei seinem nächsten Aufenthalt in Aurangabad zu besuchen, als ihm sein Affe von der Schulter sprang und an Bord umherturnte. Singhapala setzte 500 GS Belohnung aus, wenn er seinen Affen wiederbekommen würde. Während alle wild durcheinanderrannten, um den Affen zu fangen, wollten Fensir und Lindorie das Tier ganz locker mit Magie zurückholen. Wie staunten sie, als der wohlgesponnene Spruch am Halsring des Affen mit einem hellen Blitz wirkungslos abprallte! So ein Artefakt, dachte sich Fensir, wäre vielleicht praktisch! Schließlich gelang es zur Enttäuschung der Gruppe einem Matrosen, den Affen zu fangen.

- die Piraten von Minangpahit:

In den Gewässern von Minangpahit hatten die Gefährten ein Erlebnis, das der sonst recht abgebrühten Vampi noch heute den Angstschweiß auf die Stirn treibt, wenn sie daran denkt:

Eines Tages kam im morgendlichen Dunst Land in Sicht, und wenige Augenblicke später tauchten steuerbord voraus Segel aus dem leichten Nebel auf. Es handelte sich um drei fremdartig wirkende Schiffe mit langem Rumpf, der leuchtend rot bemalt war, und mit hoch aufragendem Bug und Heck. Eine schauerliche Kette von weißen, schaukelnden Kugeln hing wie eine grausige Girlande unterhalb des Decks von Bug bis Heck: Schädel, Hunderte von Schädeln. Das Deck war dicht gedrängt voll mit Männern und Frauen - flache braune und braungelbe Gesichter mit Tüchern um die Stirn und glattem Haar, das über ihre ärmellosen Kittel herabhing. Die großen Paddel, die das Wasser aufwühlten, die tropfenden Fackeln auf dem Achterdeck, die langen, seidenen Wimpel an den Aufbauten, die sich wie Schlangen in der nebligen Luft wanden, die Gestalt halbnackter Riesen, die auf einem ungeheuren Gong den Takt für die Paddler schlugen, die überall blinkenden Schwerter und Speerspitzen - sie ließen keinen Zweifel an den wenig friedfertigen Absichten der Besatzungen. Die Schiffe lieferten sich eine Verfolgungsjagd, bei der die Chamsin und die Coruoa (die beiden Schiffe des Kaufmanns) nur knapp entkamen. Alle waren überzeugt, dass ihr letztes Stündlein geschlagen hätte, wenn sie eingeholt worden wären.

- die Seejungfrauen:

Beim Anblick der sich im Meer tummelnden Seejungfrauen sprangen alle Männer ins Wasser - auch die, die nicht schwimmen konnten. Trotzdem ging alles nochmals glimpflich ab, keiner ertrank, und manche erhielten sogar ein Geschenk oder einen Rat von den Meeresbewohnerinnen.

Ein erster, recht zweifelhafter Eindruck von den Sitten des Landes

Das erste Dorf auf kanthanischem Boden, das sie erreichten, war Onchira. Die Bewohner waren sehr merkwürdig verschlossen und wirkten verängstigt. Mit Fürsprache der Gruppe

nahm Rodrigo den Kaufmann HamaTuan und seine Frau an Bord. Die beiden waren im Dorf selbst fremd und hatten offensichtlich große Angst vor einem bevorstehenden Ereignis.

Bei Einbruch der Dunkelheit konnten die Abenteurer von Bord aus noch folgende, merkwürdige Szene beobachten. Die Sonne war vor etwa zwei Stunden untergegangen, als an Land plötzlich mehrere Fackeln zu sehen waren. Offensichtlich hatten sich die Dorfbewohner zu einer kleinen Prozession versammelt, die aus dem Dorf hinaus auf eine Anhöhe führte. Auf die Entfernung war kaum etwas zu erkennen, doch anscheinend trafen sich die Dörfler mit einem kleinen Trupp Soldaten, die oben auf dem Hügel offensichtlich in völliger Dunkelheit auf sie gewartet hatten. Kurz darauf wurde ein Feuer auf dem Hügel entzündet und für einen Augenblick konnte man die Soldaten deutlich sehen. Es handelte sich um besonders ausgesuchte Männer; sie waren ausnahmslos sehr gedungen und breit. Danach kehrten die Dörfler nach Haus zurück und eine laute, stürmische Feier begann.

Der TaiFun

Kurz vor dem Erreichen des Zielhafens wurden die beiden Schiffe fast schlagartig von einem handfesten Taifun heimgesucht. Es wurde so dunkel, dass man die Küste nur noch anhand des stetigen Brandungsrauschens erahnen konnte, sofern man ein wenig Glück und gute Ohren hatte. Verzweifelt bemühte sich der Kapitän darum, sich zu orientieren, um nicht an den Uferfelsen zu zerschellen. Duncan, Murad und Rulaman verkrochen sich sofort unter Deck und wurden nicht mehr gesehen. Im nächsten Augenblick ging HamaTuan über Bord und konnte sich im letzten Augenblick noch an den Wanten festhalten.

Es begannen wilde Rettungsaktionen auf dem wild schwankenden Schiff über dessen Deck in kurzen Abständen heftige Wogen hinwegschrägten. Fensir, Lindorie, Vasaron und Calyna taten sich bei der Rettung besonders ehrenhaft hervor; beinahe wären Fensir und Calyna selbst über Bord gegangen. Als der Hauptmast brach, schien alles verloren, doch im gleichen Augenblick waren die Hafenfeuer von KuengKung zu erkennen. Mit aktiver Hilfe der Abenteurer gelang es, sich in den Hafen zu retten.

KuengKung

In KuengKung angekommen, gab es noch eine kurze Unannehmlichkeit mit dem Hafenmeister Xuan, dann wurden die Freunde als Gäste in Mings Haus aufgenommen. Ming, der Kaufmann, der sie die ganze Zeit auf der Seereise begleitet hatte, erwies sich als zuvorkommender Gastgeber. Nach wie vor waren sie nicht immer sehr zufrieden mit der Ergiebigkeit seiner Auskünfte. Obwohl er stets höflich und zuvorkommend war, erschien er geheimnisvoll und verschwiegen.

Seine Frauen SiTao und MiTei, die kein Wort ausländisch verstanden (Vämpi: "Verdammt, wenn ich nur wüsste, was das andauernde AnshiSan, AnshiSan heißt!"), kümmerten sich rührend um die Gäste und versäumten es nicht, nochmal kochend heißes Wasser nachzuschütten, wenn die Badetemperatur annähernd auf erträgliches Maß abgesunken war.

Am nächsten Morgen erfuhren die Abenteurer von Ming, dass Fürst TsiaoTschung gestorben war und dass der Handelsvertrag, wegen dem sie ja die ganze lange Reise unternommen hatten, frühestens nach Ablauf der Trauerzeit von einem Monat abgeschlossen werden könnte.

So besichtigten die beschäftigungslosen "Handelsdiplomaten" einfach mal die Stadt. Besonders unangenehm fiel ihnen der sogenannte Tempel der Düsternis auf. Die drei Statuen

im Heiligtum, die die Götter der Dunklen Dreiheit darstellten, flößten ihnen soviel Abscheu ein, dass sie sehr schnell wieder das Weite suchten.

Die Abenteurer merkten nicht, dass sie vom Hohepriester des Tempels, dem KuTuh-Anhänger MiTo, beim Verlassen des Tempels sehr genau beobachtet wurden; er war ebenfalls ein Mitglied der Familie Xuan.

Am Abend lud Ming seine Gäste zum Essen in LangFus Wonne ein. Es schmeckte ihnen hervorragend und Duncan hatte bei dieser Gelegenheit seine wertvolle Kristallharfe offen neben sich auf dem Tisch liegen. Er sah nicht, wie sich die Augen einer der weißgeschminkten Musikantinnen, die die Gäste unterhielten, bewundernd weiteten.

Beim Nachtschiff kam plötzlich ein prächtig gewandetes Mädchen in den Gastraum. Sie schien etwas geistesabwesend zu sein und hielt etwas in der geballten Faust. Ming sprang sofort auf und verneigte sich vor der kleinen Person, die vielleicht zwölf Jahre alt war. Das Mädchen ging jedoch schnurstracks auf den Tisch der Abenteurer zu und legte einen grüngelben, runden Stein auf die Tischplatte, der sofort in einem warmen, durchdringenden Licht aufleuchtete.

Die Freunde hatten sich von ihrer Überraschung noch nicht erholt, als es zu einem plötzlichen Attentat auf das Mädchen durch drei mit Schwerter bewaffnete Krieger kam. Ein wilder Kampf folgte, bei dem das Mädchen, das die Tochter des Fürsten Tschung war, nicht verletzt wurde, weil mehrere Leute über ihr lagen. Einer der Übeltäter konnte gefangengenommen werden und wurde von den inzwischen eingetroffenen Männern des Fürsten abgeführt.

Der Anschlag war initiiert von YoruXuan, einem Mitglied der Familie Xuan, die, wie man noch sehen würde, ein scheußliches Komplott mit einem Schwarzen Adepten eingefädelt hatte, um die Familie Tschung von der Macht zu verdrängen.

Wieder bei Ming zuhause, gab dieser etwas von seiner Zurückhaltung auf und erzählte seinen Gästen von der Fürstenfamilie Tschung und dem Jadesteinritual. Die Erbfolge in KanThaiPan wäre so geregelt, dass nicht der Sohn die Erbfolge nach dem Vater antreten würde, sondern der Scheng, das wäre der Schwiegersohn. Es dürfte sich jedoch nicht um irgendeinen Schwiegersohn handeln, sondern er müsste aus der sogenannten befreundeten Familie stammen. In der befreundeten Familie könnte im Austausch der eigene Sohn dann Scheng werden. Die Fürstenfamilie hätte derzeit ein Problem, denn keine der zwei Töchter wäre mit einem Sohn der befreundeten Familie, den Chis, verheiratet. Der Fürst wäre einfach zu früh und überraschend gestorben. Trotzdem müsste die Fürstenfamilie bis zum Ablauf der Trauerzeit einen Nachfolger präsentieren, sonst würde Macht und Titel an die nächstberechtigte Familie, die Familie Xuan fallen. Das hieß, ein Sohn der Familie Chi müsste möglichst bald eine Tochter der Tschungs heiraten. Der Stein, der auf dem Tisch aufgeleuchtet hätte, wäre ein wertvolles Artefakt der Familie Tschung und bedeutete nichts anderes, als dass die ehrenwerten Fremden als Heiratsvermittler für die kleine GyunYu ausgesucht worden wären: ihre Aufgabe wäre es, den Bräutigam sicher nach KuengKung zu holen!

Schon am nächsten Tag begab sich die Gruppe zu einer Audienz bei der Fürstenwitwe SuiTschung. Sie hielten sich während des Zeremoniells tapfer auf ihren Korksandalen, doch als sie hörten, dass sie für diesen Auftrag die Belohnung gleich im voraus erhalten würden und noch dazu in Form von Geschenken, die sie selbst aussuchen dürften, wurden sie beinahe zu eifrig bei der Annahme des Amtes als Heiratsvermittler.

Die Gruppe verbrachte noch ein paar Nächte im Hause Mings, denn es war ihnen empfohlen worden, nicht vor dem Neumondfest aufzubrechen. Trotz Mings diplomatischer Zurückhaltung fanden sie schließlich heraus, dass an jedem Neumond in jedem Dorf das Los auf einige Opfer fiel, die dann abgeholt und in YenXuLu zu OrcaMurai-Soldaten umgewandelt werden würden. Kurz vor den Feiern wäre das Risiko groß, dass man als Fremder in einem Dorf als geeigneter Ersatz angesehen werden würde.

Bis zum Aufbruch passierten noch folgende Dinge:

- In der Nacht drang unbemerkt ein Dieb in das Haus Mings ein und ließ Duncans Kristallharfe mitgehen. Duncan war vielleicht sauer!

Eigentlich hätte er nur für die KuroScha, die Schwarzen Mörder, die einen Auftrag von YoruXuan hatten, die Lage der Zimmer der Abenteurer auskundschaften sollen, doch er hatte von seiner Freundin, der Musikantin, die Information, dass einer der Fremden eine sagenhafte Harfe besäße und so konnte er nicht widerstehen, diese mitgehen zu lassen.

- Am nächsten Tag nahmen die Abenteurer noch an einer Totenbeschwörung im Fürstenpalast teil; es wurde erwartet, dass die Vermittler wertvolle Ratschläge von den Ahnen erhalten würden. Als Ming ein wenig verlegen erklärte, dass man ein Medium brauchen würde, möglichst eines, dessen geistige Gaben nicht so reichlich ausgefallen wären, richteten sich alle Augen auf Vämpi. Obwohl ihr die Sache nicht geheuer war, erhielt sie von den Ahnen zwei Hinweise: Das Bild einer zerstörten Burg (der Chis) und ein auseinandergefaltetes Origami-Blatt mit der Aufschrift: *"Folget diesem Tier, und ihr werdet den Bräutigam finden."*

- In der nächsten Nacht kam es zu einem Überfall der KuroScha, der Schwarzen Mörder, die von YoruXuan angeheuert wurden, um die lästigen Heiratsvermittler auszuschalten. Aufgrund der Warnung des dankbaren Geistes von HamaTuan (der Händler, den sie in Onchira davor gerettet hatten, den Weg der Tausend zu gehen und der zwischenzeitlich an einer Lungenentzündung gestorben war) gab es kein Opfer eines Meuchelmordes zu beklagen. Die KuroScha wurden im Kampf getötet.

- Das Neumondfest: Die Abenteurer erlebten, wie ein weißer Wagen durch die Straßen fuhr und 3 junge Menschen als Opfer einsammelte, wobei das Haus, das das Opfer stellen musste, mit einem weißen Pfeil gekennzeichnet wurde. Die Opfer wurden am Nordtor von einer Gruppe OrcaMurai abgeholt. Die Abenteurer erinnerten sich, dass auch Ming einen weißen Pfeil an seinem Haus stecken hatte; offenbar hatte er beim letzten Mal einen Sohn oder eine Tochter hergeben müssen und wollte darüber nicht sprechen.

Die Reise zur Burg der Chi

Die Abenteurer brachen nun zur Burg der Chi, der befreundeten Familie der Tschungs, auf, die auf einer Insel im KungHo lag.

Was die Abenteurer nicht wussten: Die Familie Xuan, die mit den Tschungs um die Macht in KuengKung buhlte, hatte mit einem Schwarzen Adepten namens TsueTchen ein Abkommen getroffen. Wenn er den Xuans helfen würde, an die Macht zu kommen, würden sie ihn als Berater einsetzen. Die Tschungs hatten sich in der Vergangenheit nicht zuletzt aufgrund ihrer Beziehungen erfolgreich geweigert, einen Berater einzusetzen. Einen Tag nach dem Tod des Fürsten inszenierte TsueTschen einen Überfall auf die Burg der Chis und machte sie dem Erdboden gleich. Wenn es keinen überlebenden Sohn der Familie Chi mehr gäbe, gäbe es auch keinen Nachfolger für die Familie Tschung, dann würde der Familie Xuan die Macht zufallen. Doch das Jaderitual bewies: Es musste noch einen männlichen Überlebenden geben!

Die Familie Xuan war sehr wütend auf ihren Sohn Yoru, weil er die Entdeckung des Komplotts durch seine unüberlegten und sinnlosen Anschläge riskiert hatte. Doch Yoru war nicht besonders intelligent und äußerst rachsüchtig. Mit diesen Fremden wäre er noch lange nicht fertig!

Sie waren noch keinen halben Tag von KuengKung entfernt, als sie an einer Behelfsbrücke in einen Hinterhalt liefen, den YoruXuan mit seinen 16 Kriegeren gelegt hatte.

Es tobte bereits ein wilder Kampf auf der Brücke, als von hinten eine Gruppe von Mönchen kampfschlossen herbeistürmte. Alle dachten schon, dass sie nun von einer Übermacht aufgerieben werden würden, als die Mönche mit einem riesigen Sprung über sie hinwegflogen, um den gemeinsamen Gegner von hinten in die Zange zu nehmen: Es handelte sich um verkleidete SaMurai der Familie Tschung, die diese den Heiratsvermittlern als unauffälligen Begleitschutz nachgeschickt hatte. Im anschließenden Kampf wurden die Gegner überwältigt und YoruXuan selbst wurde getötet. Ming wurde an diesem Tag noch hartnäckig ausgefragt, wo man denn diese tollen Kampfkünste lernen könnte.

Ming selbst konnte ihnen da leider nicht weiterhelfen, die Kampfkunst war nicht sein Spezialgebiet. Aus reinem Selbstschutz hatte er verschwiegen, dass er ein Beschwörer war, noch dazu einer, der nicht Mitglied in der einzigen und von den Schwarzen Adepten straff organisierten Magiergilde KanThaiPans, der KuraiAnat, war. [Gottseidank war es während des ganzen Abenteuers nicht nötig, dass Ming seine Mentorin Weiße Wolke um Hilfe hätte bitten müssen. Denn die Dämonin hatte einen überaus launischen, bösartigen Charakter, und Ming hatte mehr Angst vor ihr als die Spielleiterin vor turbulenten Massenkämpfen. Seine Zurückhaltung bei kämpferischen Auseinandersetzungen war auch dadurch zu erklären, dass er sich bereit halten wollte, seine Mentorin zu rufen, wenn es unumgänglich werden würde.]

Die Heiratsvermittler setzten ihre Reise zur Burg der Chi in Schrittgeschwindigkeit fort und begannen schon ihre Reise zu genießen (die Herbergen in KanThaiPan hatten Klasse, da konnte man sonst über dieses unheimliche Land sagen, was man wollte), da kam es in der Herberge zur Geschwätzigen Eule zu einem dramatischen Zwischenfall.

Während eines Theaterstücks stürzten sich drei der maskierten "Schauspieler" von der Bühne und warfen sich auf die völlig überraschte Lindorie. Während sich einer der Schauspieler den anderen in den Weg stellte, verschwanden die anderen zusammen mit Lindorie in einem grellen Lichtblitz spurlos.

Dies war der erste Einsatz des Magiers KasugiXuan, des intelligenteren Bruders von Yoru. Kasugi wollte den Aufenthaltsort des überlebenden Sohns der Familie Chi herausfinden und glaubte, die Heiratsvermittler wüssten ihn. Er wollte einen von ihnen entführen und foltern, um den Aufenthaltsort des Bräutigams herauszubekommen. Mit dem Zauber *Versetzen* brachte er seine Leute und Lindorie zu einem verlassenem Tempel unweit der Herberge. Dort befanden sich auch die gefangenen echten Schauspielerinnen .

Der Rest der Gruppe stand in der Herberge vor einem großen Problem. Wo war Lindorie? Den zurückgebliebenen falschen Schauspieler konnten sie zwar überwältigen, brachten aber rein gar nichts aus ihm heraus. So blieb ihnen nichts anderes übrig, als die nähere Umgebung abzusuchen.

Doch sie hatten Glück. Ein Stück Weg zurück fanden sie trotz der einbrechenden Dunkelheit an einer Brücke eine verdächtige Spur, die sie direkt zum Windtempel, dem Versteck Kasugis, führte. Die Abenteurer verteilten sich und pirschten sich vorsichtig heran. Alchemilla schlich sich um das baufällige Gebäude herum und fand eine kleine Mauerritze, aus der Lichtschein herausdrang. Sie lugte hinein und konnte die an einen Pfahl gefesselte Lindorie sowie ihren Entführer Kasugi erkennen.

Alchemilla legte einen Pfeil auf und schoss durch die Ritze Kasugi direkt in den Hals. Kasugi war schon tot, bevor er begriff, was los war. Seine entsetzten SaMurai stürzten aus dem Raum, um den Angreifern entgegenzustürmen, und hätten dabei beinahe den unsichtbaren und sehr vorwitzigen Magier Fensir über den Haufen gerannt, der gerade den Hof erkunden wollte. Doch ohne ihren Herrn waren die SaMurai nur noch die Hälfte wert, und die Freunde konnten sie überwältigen und die Gefangenen befreien. Die Heiratsvermittler beeilten sich, noch in der Nacht ihren Weg fortzusetzen, um wegen der Leichen nicht in die Mühlen der örtlichen Bürokratie zu gelangen.

Als sie sich bereits sehr nahe bei der Burg befanden, merkten die Freunde jedoch sehr schnell, dass hier etwas absolut nicht stimmte. Keine Soldaten oder Gefolgsleute der Chi weit und breit und ein Lager dieser scheußlichen OrcaMurai-Bestien zwischen ihnen und dem Weiterweg zur Burg! Sie schlugen sich seitlich des Weges durch und gelangten in ein kleines Fischerdorf. Dort erfuhren sie von den ängstlichen, aber freundlichen Menschen, dass die Burg der Chi von Räubern überfallen wurde und abgebrannt war.

Mit einem geliehenen Boot setzten sie heimlich zur Insel über. Das erste, was ihnen auffiel, waren die vier aufgespießten Köpfe von OrcaMurai-Bestien, die auf ihren Speeren steckend, zum Land hinüberblickten. Am liebsten wären sie auf der Stelle wieder umgekehrt. Was musste das für ein Ungeheuer sein, das mit solchen Bestien fertig wurde! Ganz offensichtlich traute sich auch keiner der anwesenden OrcaMurai auf die Insel. Sie bewachten nur das landseitige Ende der Hängebrücke, sehr merkwürdig.

Als es dann tatsächlich in den Ruinen der Burg auf der Suche nach Überlebenden zum Treffen mit dem Wiedergänger HuanChi kam, schienen sich ihre allerschlimmsten Befürchtungen zu bestätigen. Wie schlecht für sie, dass sie keine Ahnung mehr hatten, was ihnen Ming auf der Seereise über rituellen Schwertkampf beigebracht hatte. Warum zum Teufel verbeugte sich der Typ andauernd?

Alles, was HuanChi wollte, war, in einem fairen Kampf von einem Schwert enthauptet zu werden. HuanChi hatte bei der Verteidigung der Burg versagt und war durch einen Sturz über die Brüstung zu Tode gekommen. Deswegen konnte seine Seele keinen Frieden finden, und er musste als Wiedergänger weiterhin die Burg verteidigen. Oh wie es ihn erboste, dass Murad von Kanpur mit Feuerbällen gegen ihn vorging! Dieser braungesichtige Dämon sollte einmal sehen, wie ein SaMurai mit seinen zwei Schwertern umgehen konnte!

Murad sah schon sein letztes Stündlein schlagen, als HuanChi von ihm abließ, weil er am Boden lag. Als Lindorie schließlich begriff, was HuanChi wollte, und es ihr gelang, ihn mit einem gezielten Schlag zu töten, war die Gruppe schon ziemlich lädiert. Ming war ihnen in diesem Kampf keine Hilfe gewesen; er wurde von der Entscheidung, ob er seine Mentorin Weiße Wolke rufen sollte oder nicht, zu sehr in Anspruch genommen.

Schließlich fanden sie das Versteck, wo sich die Überlebenden der Familie Chi aufhielten, zwei Frauen, ein Mann und der elfjährige Toschiro, der Bräutigam.

Hier zahlte sich aus, dass Alchemilla sämtliche ihrer Abende in den Herbergen damit zugebracht hatte, an dem auseinandergefalteten Origamiblatt herumzupuzzeln. Sie war vielleicht nicht die Hellste, aber sie war geschickt und fand heraus, dass es sich bei dem Tier, dem sie folgen mussten, um einen Schmetterling handelte. Auf der Geheimtür befand sich ein Schloss in Form eines Schmetterlings.

Sie waren gerade auf dem Weg nach oben, um mit ihrem Boot, das sie an einer etwas versteckten Stelle festgemacht hatten, zu fliehen, als sie durch ein Guckloch im Gang die Ankunft des Schwarzen Adepten TsueChen mit seiner Weißen Galeere beobachten konnten. Beim Anblick der bleichen Knochenmaske des Schwarzen Adepten hätte ihnen bereits das

Blut in den Adern gefrieren können, doch noch schlimmer waren die Bluthunde, die von der Galeere auf die Insel gebracht wurden. Der Weg nach oben war ihnen abgeschnitten.

Nun mussten sie noch eine kalte, feuchte Nacht in der Grotte zubringen, bis das Hochwasser genügend abgesunken war, um mit dem in der Grotte befindlichen Boot der Chi fliehen zu können. Sie waren bereits glücklich unbemerkt mit dem Boot ein gutes Stück auf dem KungHo, als ihnen das Aufheulen der Hunde anzeigte, dass diese auf der Insel etwas gefunden hatten. Vielleicht den Wiedergänger, vielleicht das andere Boot oder sogar die Geheimtür? Nun hieß es rudern, sicher würden sie verfolgt werden!

Tatsächlich hörten sie nach einer weiteren Stunde, ohne dass sie die Galeere bereits sahen, hinter sich das Schlagen der Trommel, die den Takt für die Galeerensklaven angab. Die fuhren aber vielleicht ein Tempo! Panik brach auf der kleinen Nusschale aus. Schnell ans Ufer, schnell, schnell! Alchemilla schlug mit ein paar kräftigen Hieben noch ein Loch ins Boot, das ihnen den Gefallen tat, recht schnell im KungHo zu versinken, und dann kugelten sie über den Flussdamm in Deckung. Sie liefen alle wie die Hasen querfeldein, sprangen über kleine Gräben, wateten durch Reisfelder, bis sie mitten in den Feldern vor Erschöpfung zusammenbrachen.

Es wäre ihnen schon alles egal gewesen, doch kein Verfolger zeigte sich. Nach einiger Zeit erreichten sie die Straße des Nordens und hatten von da an keine Probleme mehr, da TsueChen nicht mehr offen gegen sie vorgehen konnte.

So kamen sie glücklich nach KuengKung und konnten den ersehnten Bräutigam bei den Tschungs abliefern. Nach einigen bürokratischen Hürden, die aber aufgrund der Beziehungen der Tschungs geregelt werden konnten, durften die "Handelsbotschafter" mit einem Vertrag in der Tasche und vielen Geschenken abziehen. Ming gab ihnen zum Abschied noch ein in feine Seide gewickeltes Paket. Sie wollten doch etwas über Kampfkunst lernen? Er hätte da genau die richtige Empfehlung für sie. Ein Kloster im TsaiChen-Tal, dessen Abt die Familie Tschung kennen würde. In dem Paket befände sich ein sehr wertvolles altes Buch, ein verschollen geglaubter Text, leider in einer Fassung, die von der Gesellschaft des Schwarzen Herzens nicht gebilligt würde. Würde es entdeckt, würde es verbrannt, und der Besitzer wäre des Todes.

Der Weg direkt über die Grenze ins TsaiChen-Tal wäre versperrt. Aber sie würden doch mit dem Schiff über Minangpahit fahren, dann könnten sie den Sairapana aufwärts unbehelligt ins TsaiChen-Tal gelangen. Er würde ihnen auch ein Empfehlungsschreiben mitgeben. Klar, dass die Abenteurer dieses Angebot annahmen, wollten sie doch endlich auch diesen fantastischen Kampfsprung lernen (der nichts anderes war, als eine Form des bekannten Geländelaufs).

Auf der Rückreise erfüllten sich die düsteren Vorahnungen des Barden Duncan, was die Chamsin betraf. Sie versank in einem riesigen Mahlstrom, ein Werk eines SuiSchoni (Sternengeborenen), einem krakengestaltigen Diener KuTuhs. MiTo, der schlitzäugige Priester KuTuhs, ein Mitglied der Familie Xuan, hatte das Schiff seinem Gott als Opfer geweiht. Zum Glück konnten sich die Abenteurer und die Besatzung des todgeweihten Schiffes auf das Schwesterschiff Kayananda retten.

Nach diesem Erlebnis hatten alle genug, sie waren froh, als sie in Minangpahit an Land gehen konnten. In Kurunegala gab es sogar eine kleine, heruntergekommene rawindische Handelsstation, in dem ein gewisser Ganegala ein Büro für "Reiseausstattungen und besondere Dienste" betrieb. Fensir wusste sofort, als er die baufällige, moskitoverseuchte

Bambusbude mit magisch betriebenem Ventilator betrat, dass es sich hier um einen Magier handeln musste, von dem er noch etwas lernen konnte!

Auch Murad lernte auf der Reise auf einem gemieteten Kanu den Sairapana aufwärts eine äußerst charmante und selbstbewusste Frau kennen, die sich als Angehörige des Volkes der PiaoPau vorstellte und äußerst freimütig als Hexe bekannte. Welch schönes Gefühl für Murad, einmal so richtig offen über Hexerei zu fachsimpeln, lernen konnte man dabei außerdem noch einiges! Zum Abschied sah ihm PranZali fest in die Augen und sagte, wenn er wieder in der Gegend wäre, müsse er unbedingt nach ihr fragen und sie besuchen.

Auch Lindorie konnte in KiAnTsai von einem Butsu-Priester, dem sie sich als Pilgerin vorstellte, eines der Zaubergedichte des Mönchs vom TsaiChen lernen.