

Tanz mit der Schlange

Eine Earthdawn Kampagne: Chona, T'Skrang Schwertmeister, der Troll-Luftpirat Targ, der Windling-Heiler Quendan und die Windling-Tiermeisterin Sambucus Bingel haben sich auf einem Flussboot getroffen. Unser Weg beginnt mit der Suche nach Pilzen in einem Tempel im Dschungel.

Treffen

Wir treffen uns auf dem Flussboot.

- Quendan, weil sein Boot fehlte.
- Targs Luftschiff ist abgestürzt.
- Sambucus Bingel ist auch da.
- Chona war dabei. *Sein Spieler konnte aber in der ersten Runde nicht dabei sein, deswegen ist dieser Abschnitt kurz.*

Auf dem Weg zum Berg, der plappernde Windling **Skreet** suchte tolle Abenteurer und hatte Gratisgetränke bei seinem Chef. Älterer, hustender Zwerg **Wyven**, sehr nett und gebrechlich. Macht botanische Forschungen und sucht den Pilz Graukappenmata. Seit der Plage nicht mehr gesehen.

Wollte eine Expedition zu einem **Jaspree** Tempel schicken, die nach dem Pilz sucht. Für 100 Silberstücke und ein Flussboot.

Mit Zwerg und Windling und zwei Mulis in den Dschungel. Ein sehr schönes Lager. Dann wurde ein Muli von Raubkatzen geschlagen.

Ich war auf dem Flussboot zu sehr von Rauschmitteln zu betäubt und kam nach.

Jäger

Quendan und Targ gehen irgendwas suchen. Sambucus hat auch nicht verstanden, was gerade passiert. Sie kommen kurz darauf zurück. Haben eine Fratze gesehen.

Targ meint, vielleicht ist es ein T'Skrang mit Maske. Ver'jigor meint, solche Masken hätten Flussschiffer schon gehabt. Sie wollen mit der Maske wilder und gefährlicher sein.

Quendan ruft von einem Ast auf T'Skrang: „Hey du, stören wir dich bei der Jagd, oder jagst du uns?“

Die Maske kommt auf ihn zu und schaut ihn an.

Wyven hustet immer schlimmer, also schlagen wir das Lager schon früher auf. Es hat nur kurz geregnet.

Am Abend schauen sich Sambucus, Ver'jigor und Quendan im Wald, während Targ und ich erst mitten innerhalb einer Gruppe Wahnsinniger Dämonenbesessener merken, dass sie um uns stehen. Wahnsinnige — wir greifen an! Nur sind sie schneller. Targ wird von einem Speer durchbohrt.

Dann wird der Boden plötzlich rutschig, alle außer Targ stürzen, Targ schlägt noch einmal zu, trifft und stürzt dann auch. Die Angreifer robben zum Rand und verschwinden in den Wald.

Papageien sehen UV-Licht, hören Ultraschall wie Hunde und können Gift schmecken.

Quendan behandelt unsere Wunden.

In der Nacht schläft die zweite Wache ein. Skreet und ich wachen erst kurz vor Morgengrauen auf. Ich mache den Fehler zu fragen, was sie machen. Dann erzählt er von seinen unterschiedlichen Indexen und so.

Dann hören wir eine Gruppe Fremder und Sambucus sieht einen Mann in Chitinverkleidung. Als wir ihn alle anschauen, kommt er auf uns zu

und sagt, dass er Jäger ist. Rankar. Tiere zum Spaß töten will. Wie Quendan danach sagt, ist er ein Arsch.

Ver'jigor sagt später, dass es Theraner waren. Sklavenjäger. Wir überlegen, ihnen Ärger zu machen, aber Skreet will gleich weiter.

Sambucus und Ver'jigor finden einen Lagerplatz direkt am Tempel und wir richten uns im Wald vor dem Tempel für die Nacht ein.

Pilze

Jasprees Ruinen. Die Außenwände sind zum Teil zerbrochen. Figuren im Hof sind kaum zu erkennen, doch die Toröffnung in der Mauer ist von Abbildern eines Großvaterbaums abgeschlossen.

Aus dem alten Pflaster des Tempels sprießen bereits Bäume und heben mit ihren Wurzeln das Pflaster. Wir wollen die Pilze finden.

Quendan und Sambucus fliegen vor, Targ und ich packen unsere Ausrüstung. Kurz vor dem Tempel bewegt sich eine der der Figuren — eine Gottesanbeterin — und schlägt Quendan aus der Luft zu Boden.

Und schlägt erneut zu. Mit zwei tiefen Krallenwunden wirft er einen Elementarpfeil gegen die Gottesanbeterin. Ihr Panzer raucht etwas, aber sonst passiert nicht viel. Keine Waffengleichheit.

Dann sagt Sambucus ihr, sie soll gehen, und die Gottesanbeterin geht in den Wald davon. Vielleicht doch Waffengleichheit.

Während wir den Hof durchsuchen und sichern, steht Quendan in den Flammen eines Feuers.

Wyven und **Skreet** haben auf uns gewartet, um gemeinsam in den Tempel zu gehen.

Im Tempel finden wir unter anderen einen zerbrochenen Altar mit einer Statue eines T'Skrang — wohl Jasprees — und zwei breite Treppen, die sich hinter dem Altar treffen und in die Tiefe führen.

Die Lichtschächte sind von Blättern überwuchert, so dass außer unserem Lichtkristall und unseren Fackeln nur schummriges grünes Licht in den Raum fällt.

Wyven hat ein Tintenfässchen mit einem Ring am Finger und kratzt bereits mit einem Federkiel Notizen auf ein Pergament.

Die Treppen führen in eine Höhle, breit genug für drei nebeneinander Gehende — oder sechs Windlinge — mit reich verzierten Balken abgestützt.

Es wird dunkler. Die Verzierungen im Boden wirken wie Schalter. Die mit Fallen verbunden warne. Oder sind. Targ meint, auf einem Weg wurden bereits alle ausgelöst. Und führt uns durch den sicheren Teil.

Vor einer noch scharfen Fallgrube bleibt er stehen. Eine Furche zwischen den Bodensteinen, über vier Schritte hinweg.

Die Windlinge fliegen rüber, dann entschärft Sambucus den Auslöser. Ich bitte Targ trotzdem, das Seil zu halten, aber die Falle hält.

Wir kommen in eine Kammer, deren Boden von den Knochen einer riesigen Kreatur bedeckt ist. So breit wie die Tunnel und mindestens zehn Schritte lang.

Zwischen ihren Knochen liegen Knochen von Namensgebern. Die Wänden sind übersät mit Hieroglyphen und Piktogrammen von Jaspree. Dunkles Metall blättert spröde von den Zeichen ab, als sei es zersetzt worden.

Keine Pilze sind zu sehen.

Der Schädel ist so groß wie Targ. Ich will auf dem Rückweg den Schädel mitnehmen, aber Sambucus meint, ich sollte ihm seinen Frieden lassen.

Da kommt Ver'jigor nach, der noch geschlafen hatte (noch nicht da war).

Zur linken führt ein Gang in eine Höhle, die Wände von leuchtendem Moos bedeckt und auf dem Boden wachsende Pilze. Aschgraue gefleckte

Kappen. Ein Rinnsaal Wasser tritt aus einer Wand hervor und fließt durch Rillen im Boden davon.

Wyven eilt zu den Pilzen und beginnt sie zu untersuchen.

- Wyven: Es stimmt alles. Der Geruch! Die Schnittstelle! Der Geschmack! Das muss er sein! Skreet! Der Probenbeutel!

Skreet sammelt Pilze in einem geflochtenen Sack.

Skreet erzählt Quendan, wie die Pilze gesammelt werden können.

Das ist zu einfach. Ein zweiter Ausgang ist verschüttet — dort wurden Namensgeber von Steinen erschlagen.

Eine dritte Höhle sieht aus wie die erste, nur mit noch mehr Knochen auf dem Boden. Ich bewache ihren Eingang.

Als Wyven zufrieden ist, kommen wir unbeschadet wieder nach oben. Der Beutel scheint kaum etwas zu wiegen. Wyven will gleich im Tempelhof eine Probe nehmen. Er ist erschöpft. Wir gehen aber erst zurück zum Lager; Targ trägt ihn.

Sobald das Feuer brennt, macht Wyven eine Pilzsuppe.

- Quendan: Seid ihr sicher, dass das so sicher ist?
- Wyven: Ich habe mit Skreet ein altes Rezept gefunden.

Er probiert konzentriert von der Pilzsuppe wie ein Gourmet. Nach einer Minute schluckt er.

Der Pilz ist schleimig und die anderen meinen, er schmeckt erdig, aber nicht bitter. Ich esse als einziger nicht davon. Irgendwer muss ja übrig bleiben.

Doch am nächsten morgen stinkt nur der Urin ganz furchtbar. Und Wyven geht es am nächsten morgen deutlich besser.

Auf dem Rückweg leidet unsere Ausrüstung unter der Feuchtigkeit. Das Leder setzt sogar Schimmel an. Die Pausen sind von Putzen von Ausrüstung gefüllt, während wir einem Wasserlauf folgen.

Bei einer Bucht bewundert Sambucus das schöne Wasser. Weiter hinten sind verfallene Hütten — auf das Wasser gebaut. Die meisten sind verlassen, aber aus einer blickt ein Namensgeber in unsere Richtung. Ein abgemagerter Elf.

Quendan fliegt in dessen Richtung, um ihm Hilfe anzubieten. Der Elf versucht sich zu verstecken.

- Quendan (auf Throal): Hey du, brauchst du Hilfe? Möchtest du eine Ration haben? Mein Essen ist leider ganz klein, weil ich ja ein Windling bin. Aber hier ist ein Keks.

Aus einem Loch in der Wand blickt der Elf ihn an. Das Licht beginnt bereits der Dämmerung zu weichen. Es dauert eine Weile, dann tritt der Elf langsam in die Sicht. Seine Haut ist übersät mit Kratzern und blauen Flecken.

Quendan wirft ihm einen in Tuch eingeschlagenen Keks zu, das der Elf sich vorsichtig nimmt und dann zurückspringt, um es zu essen.

- Der Elf (zeigt auf sich selbst): Vesrel.

Ver'jigor kommt dazu und übersetzt auf Elfish. Das der Elf mehr oder weniger zu verstehen scheint. Er spricht wie die Jäger.

Vesrel sagt, er ist seinem Herren Rankar entkommen. Er hat von einem Ort gehört, wo Sklaven frei leben können.

Wir bieten ihm an, ihn zumindest bis zum nächsten Dorf mitzunehmen und schlagen erst einmal ein Lager auf. Von Quendans magischem Essen isst er allerdings nicht und isst stattdessen Sambucus Trockenproviant.

Er fühlt sich nicht wohl damit, von einem Zauberer beschworenes Essen zu essen. Da weiß er nicht, was passiert.

Wyven fängt am nächsten Tag an, mit Vesrel zu sprechen. Und erzählt ihm von den Segnungen der Zwerge, dem Ratsvertrag und dem freien Leben.

Er entspannt sich langsam und schläft sogar nachts.

Die Nacht vergeht mit Regen. Am nächsten Tag hören wir mittags Trommeln. Mit Sambucus Anleitung kommen wir auf einfacheren Pfaden voran, um den Trommeln zu entkommen. Wir hören sie hinter und neben uns, aber zum Glück nicht von vorn.

Dann hören wir Kampfeslärm. Und dann Stille. Ver'jigor schleicht sich in Richtung des vorherigen Kampflärms und findet die Leichen eines Menschen, eines Orks und eines Elfen. Gut genährt. Rankars Gruppe. Übersät von Speerwunden und gespickt mit Blasrohrpfeilen. Einer mit Schaum vorm Mund. Ihre Waffen und Ausrüstung fehlen.

Eine einzelne Spur eines Nicht-T'Skrang führt von dem Platz weg.

Eine Person kommt durch den Wald gerannt. Ich springe hinter einen Baum und die Person rennt an mir vorbei. Gehetzt. Rankar, mit dem Rücken zu mir. Beschwert sich, dass die Wilden keinen fairen Zweikampf annehmen, und fragt, ob wir ihn eskortieren. Sambucus sagt klar nein und er geht in den Wald zurück.

Ich senke die Waffe wieder.

Wir versuchen selbst, den Jagdgruppen der T'Skrang zu zu entkommen, aber die Trommeln kommen näher und . . .

. . . der Spielleiter fährt nach Abschluss der Terminplanung herunter.