



## Die letzte Bastion

Dieses Abenteuer war das erste Abenteuer, welches unsere Gruppe - damals nur aus Wulf Steinhauer, Roban Loken und Mythomius bestehend - gespielt hat. Dem frühen Stadium unserer Gruppe geschuldet sind die Aufzeichnungen verglichen zu unseren späteren Abenteuern leider recht dürftig. Unten findet ihr immerhin das kurz gefasste Tagebuch von Wulf.

### Das Tagebuch von Wulf Steinhauer aus Andergast

#### **Pünj, 3. Rahja 1006 BF**

Heute habe ich in der Yaquir-Oase' Bekanntschaft mit der bezaubernden Bardin Faja gemacht. Ihre Stimme ist wahrlich ein weiteres Treffen wert, ihre weiblichen Rundungen sind ebenfalls nicht zu verachten. In der Taberna heuerte mich auch der tulamidische Händler Yazim ai Yasgarod an. Begleitschutz für seine Karawane bis nach Kannemünde, quer durch die Wüste Khôm. Sollte machbar sein, immerhin bot er mir 75 Silber bereits als Vorabzahlung an! Die Reise wird wohl etwa einen Monat dauern, ich werde mir passende Kleidung und einen Sonnenschutz besorgen. Der Tulamide hat auch einen Schmiedegesellen aus Nostria (bah!) mit Namen Roban Loken und einen Magier namens Mythomius angeheuert.

#### **Pünj, 4. Rahja 1006 BF**

Nach einer recht kurzen und anstrengenden Nacht bei Faja bin ich mit leichten Kopfschmerzen aufgewacht. Faja, Samthauch und die Freuden Rahjas...

Faja hat mir den Händler Onar empfohlen, um dort gute und preiswerte Kleidung für meine anstehende Wüstenreise zu erstehen. Auch Duftwasser und eine Fettsalbe gegen die Praiosscheibe habe ich dort erstanden, ebenso Äpfel, Datteln und Yaquirnüsse.

Mittags habe ich dann bei Faja Kamelbraten mit typisch almadanischen Kräutern gegessen - sie kann so gut kochen wie sie andere Dinge kann, wenn ihr wisst was ich meine: Singen natürlich, sie ist ja schliesslich eine waschechte Bardin!

Am Nachmittag haben ich und die beiden anderen Bekanntschaft mit dem Führer unserer Reise, dem Tulamiden Nedim, gemacht. Des Weiteren nehmen noch der Mittelländer Kiral, ein junger Bursche mit Namen Hasrabah und zwei blutjunge Mädchen, sicher nicht älter als 15 Götterläufe, an der Expedition durch die Khôm teil. Der Nostrier scheint ein Auge auf die beiden Mädchen geworfen zu haben. Unterscheidbar sind die ja sowieso nicht, so wie sich die Zwillinge ähneln.

Morgen bei Sonnenaufgang wird die Reise losgehen. Insgesamt zehn Kamele stehen zur Verfügung, ein bis zwei Tiere werden dabei während der Reise immer mal wieder geschont. Das heisst auch dass wir unsere eigene Ausrüstung selber tragen werden, Mist! Ich habe daher einige Sachen bei Faja gelassen, habe als kleines Dankeschön ein Duftöl dagelassen.

Unterdessen konnte ich auch herausfinden, dass dieser Magier Mythomius sich mit Veränderungsmagie beschäftigt, er konnte meine Füsse wie Glocken klingen lassen. Der Sinn dahinter hat sich mir zwar nicht wirklich erschlossen, aber vielleicht werde ich ja irgendwann noch dahinterkommen.

Die Nacht habe ich dann wieder mit Wein und Weib verbracht. Sehr anstrengend und doch so erholsam - diese Stimme!

#### **Pünj, 5. Rahja 1006 BF**

Nun geht es los! Ich habe mich mit Roban und Mythomius zum Frühstück noch in der Taberna getroffen, danach ging die Reise los!

### Weinbergen, 9. Rahja 1006 BF

Heute haben wir die Stadt Weinbergen am Nordufer des Yaquir erreicht. Die Reise war wenig aufregend, die Landschaft hier in Almadra ist aber wirklich sehr schön anzuschauen. Hier gibt es eine Fähre über den Yaquir. Wir haben uns nochmals mit Wasser und Proviant eingedeckt, in einer Taberna konnten wir zudem noch einmal ein richtiges Mittagmahl einnehmen. Habe auch mit Kiral gewürfelt, aber er kannte die Regeln nicht genau und fing Streit an. Habe ihm einen schönen Haken verpasst, das wird er so schnell nicht mehr vergessen. Später am Nachmittag haben wir dann mit der Fähre den Yaquir überquert.

### Am Fusse des Raschtulsturm, 10. Rahja 1006 BF

Wilde aber auch beeindruckende Gegend, die Gipfel des Raschtulswall und des Raschtulsturms sind im Süden zu erkennen. Gegen Abend wurden wir von einem Rudel Khoramsbestien angegriffen, stinkende Biester! Roban wurde gebissen, zudem haben wir ein Kamel verloren. Ich konnte zwei der Bestien erschlagen, dann endlich sind sie abgehauen. Das eine Mädchen, Yamadine, hat es leider auch erwischt. Wir haben sie begraben.

### Oase Al'Mharim, 11. Rahja 1006 BF

Wir haben die Zedemwälder und die zerklüfteten Felsen am Pass der Winde hinter uns gelassen und haben gegen Abend die Oase Al'Mharim erreicht. Im Süden kann man schon die Khôm sehen. Schon hier finde ich es richtig heiss, mal sehen wie es erst wird, wenn wir die Wüste wirklich betreten haben. Den Abend haben wir mit dünnem Bier und guter Wasserpeife ausklingen lassen. Apfeltabak, sehr lecker.

### Oase Al'Mharim, 12. Rahja 1006 BF

Am späten Abend sind wir aus Al'Mharim aufgebrochen, das nächste Ziel ist eine weitere Oase irgendwo in der Khôm. Während der Reise habe ich Roban und Mythomius näher kennengelernt. Der Magier stammt aus Maraskan, da will ich auch irgendwann einmal hin. Dort soll es wunderbare Waffen und Rüstungen aus Holz geben! Ansonsten passiert nicht viel, abgesehen davon dass es heiss ist, wirklich unerträglich heiss. Nachts hingegen ist es seltsamerweise richtig kalt.

### Wüste Khôm, 14. Rahja 1006 BF

Der Nostrier Roban hat heute Geburtstag. Als Geschenk gab sich ihm das Mädchen Benara hin, der Glückliche. Kein Wunder, bei diesem Geburtsmond. Ich habe ihm etwas Tabak geschenkt. Natürlich nicht von meinem eigenen, sondern frisch von Kiral geklaut. Gegen später erreichte uns die Kunde von einer Räuberbande, die hier in der Gegend ihr Unwesen treiben soll. Nadim plant, die Gegend zu umgehen.

### Wüste Khôm, 15. Rahja 1006 BF

Das Umgehen hat nicht funktioniert. Wir wurden von gut zwanzig berittenen Banditen überfallen. Uns blieb nur die Flucht, zu allem Unglück zog dann auch noch ein gewaltiger Sandsturm auf, so etwas habe ich zuvor noch nie erlebt! Ich konnte im dichten Sandsturm einen der Banditen zu Boron schicken, aber was um mich herum sonst noch geschah das konnte ich durch den dichten Sand schon bald nicht mehr erkennen. Dann bekam ich einen Pfeil in den Rücken und es wurde still.

Als ich wieder zu mir kam war ich fast komplett unter dem Sand der Khôm begraben. Mühsam habe ich mich ausgegraben. Von der Karawane ist kaum noch jemand zu sehen, lediglich Mythomius und Roban sind noch da. Kamelle allerdings nicht. Wir beschliessen also, uns zu dritt durch die gleissende Khôm zu schlagen.

### Wüste Khôm, 19. Rahja 1006 BF

Nach tagelangem Gewaltmarsch erreichen wir am Ende unserer Kräfte eine Burg inmitten der Khôm. Der Magier ist auf der Strecke bereits mehrmals umgefallen, wir alle sind dem Tod durch Verdursten sehr nahe. Wir erreichen mit letzter Kraft das Burgtor, dann wird mir schwarz vor Augen.

## Wüste Khôm, 24 Rajja 1006 BF

Die Ereignisse der letzten Tage sind nur schwer in Worte zu fassen. Ich habe ja schon viel erlebt, aber das, was in den vergangenen Tagen passiert ist, ist einfach nur unglaublich. Ich und meine beiden Gefährten wachten in einem verfallenen Schlafrum in der Burg auf. Es stellte sich heraus, dass es sich bei dieser Burg um die Garnison Praiossieg handelte, die zu den Zeiten der Priesterkaiser existierte! Ein grausamer Fluch lag nun auf dieser Burg, welcher uns in die Vergangenheit zur Zeit der Priesterkaiser riss. Die Besatzung dort erlebte durch den Fluch einige wenige längst vergangene Tage immer wieder aufs Neue, ohne sich an die immer wiederkehrenden Tage erinnern zu können. Sie warteten dadurch bereits seit Jahrhunderten auf die Ankunft der Kaiserin, die allerdings niemals ankommen sollte. Denn in den Jahren des Lichts sollte auch die Wüste Khôm erobert werden, um die lästerlichen Talamiden endgültig zu vernichten. Doch dazu sollte es nie kommen. Wir fanden einige Hinweise und konnten nach einigen Zeitsprüngen zum Beginn der Zeitschleife das Rätsel endlich lösen. Wir konnten zwei Boten vor den Talamiden retten, die daraufhin den Befehl zum Abzug zur Feste Praiossieg überbringen konnten. Die Garnison wurde endlich aufgegeben, die Besatzung hatte nicht mehr vergeblich auf die Ankunft der Kaiserin. Damit war der Fluch endlich gebrochen und wir gelangten wieder zurück in die Gegenwart.

Dennoch konnten wir dort dem Tod durch Verdursten nur knapp entkommen, doch letztendlich hatten wir Glück und wurden von einer Karawane gefunden und mitgenommen.

