

# Bastrabuns Bann – Teil 1

## 27. Rondra im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

*Khunchom, Großfürstentum Khunchom*

Am 27. Rondra des Jahres 26 Hal segelt die Zedrakke 'Perlbeißer' unter Kapitän Haimamud über die sanfte Dünnung des Golfs von Tuzak auf die im Lichte des Herren Praios strahlend weiß glitzernden Mauern Khunchoms zu. Der tulamidische Kapitän steuert sein Schiff in den Mündungsbereich des Grünen Mhanadis und vorbei an unzähligen Fischerbooten, Hausflößen, Flussskähnen, hochseetauglichen Segelschiffen und der Zedrakke 'Heiliger Zorn', dem Flaggschiff der Khunchomer Kriegsflotte, bis nach Aumar-Zahbahr, den weitläufigen Hochseehafen des altährwürdigen Khunchoms. An Bord befinden sich neben dem Kapitän und seiner raubeinigen Mannschaft auch in Ölfässern verstecktes Schmugglergut sowie jene heldenhaften Männer, die erst vor wenigen Wochen den Sturz des verrückt gewordenen Fürsten von Maraskan und seines großenwahnsinnigen Beraters Delian von Wiedbrück vorangetrieben haben: Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer, der Dritte Gezeichnete Ungrumm Eisenfaust, der Meisterschmied Roban Loken und Keideran von Charasum, Spektabilität der ehemaligen Magierakademie in der Lilienhaften. Der Erste Gezeichnete Mythornius von Festum gilt indes seit dem düsteren Ritual am Friedhof der Seeschlangen als verschollen.

Wenig später verabschieden sich die Helden herzlich von Kapitän Haimamud, gehen von Bord und tauchen ein in das dichte Gedränge Khunchoms. Lastenträger mit nacktem, vor Schweiß glänzendem Oberkörper, Marktschreier mit einem Organ, welches einem Ongalobullen alle Ehre machen würde, verhärmt aussehende, verkrüppelte Bettler – vielleicht einstmals stolze Krieger? –, parfümierte Händler, deren Wohlstand sich am Umfang ihres Bauches ablesen lässt, umherhuschende, vor Dreck starrende Kinder und ein kleines Mädchen, dass sichtlich stolz ein gackerndes Huhn unter dem Arm trägt; sie alle gehen ihren täglichen Bedürfnissen und Geschäften in der Stadt die niemals schläft nach.

Ein dem Herren Fez nahestehender Zeitungsjunge verkauft den Helden die aktuelle Ausgabe des Aventurischen Boten, einige Artikel aus der Puniner Fanare sowie das Flugblatt der Zweiten Offenbarung von Balträa. Wenig später tritt auch ein Beilunker Reiter an die Helden heran und überreicht ihnen einige sorgsam versiegelte Briefe – wahrlich, die Mutter aller Städte heißt die Helden mit all jenen Neuigkeiten und Nachrichten willkommen, welche die Männer auf der abgeschotteten Dschungelinsel Maraskan so lange missen mussten. Als Roban die an ihn adressierten Briefe liest, huscht ihm ein erfreutes, fast schon erleichtert zu nennendes Lächeln über sein Gesicht.

Keideran nutzt natürlich die Gunst der Stunde und verbreitet, wie es sich für einen echten Maraskani gehört, den neuesten Klady in Dar-Marustani. Preiset die Schönheit, Bruderschwester! Wulf und Roban schnappen in den Gassen Khunchoms einige Gerüchte über den im Lieblichen Feld wütenden Roten Tod sowie über eine horasische Expedition, die im aranischen Zorgan zusammen mit dem Diener des Lebens – dem höchsten Diener der gütigen Herrin Peraine auf Dere – Leatmon Phraiosop nach einem Gegenmittel für den Roten Tod suchen soll, auf. Der Angroscho Ungrumm gönnt sich indes einen saftigen Elchbraten und einige Becher Meskunnes im bornischen 'Füllhorn'. Wohl auch aufgrund der bodenständigen Ausdrucksweise Ungrumms zweifelt der mürrische Wirt Bronjew dabei am Adelsstand des Zwergens.

Einige Stunden nach ihrer Ankunft in Khunchom besinnen sich die Helden jedoch auf den eigentlichen Grund ihres Aufenthalts in der weißen Perle am Mhanadidelta: Es gilt, einmal mehr die Drachenei-Akademie zu Khunchom aufzusuchen, um dort die neuesten Erkenntnisse über Bastrabuns Bann zu erfragen: Jenen uralten

und mächtigen Bannzauber, der nach Aussage des verschollenen Ersten Gezeichneten Mythornius von Festum möglicherweise auch gegen den Dämonenmeister und seine Wesenheiten zu helfen vermag.

Gesagt, getan. Die Helden begeben sich in die Altstadt Al'Barrah und schon bald stehen sie einmal mehr vor dem schwarzen, gußeisernen Tor der Zauberschule aus der Zeit der Mudramulim. Dort werden sie sogleich von einem weißgewandeten Diener an den wachhabenden Rittern des Immerwährenden Kampfes vorbei in die prunkvolle Gästehalle der Akademie geführt. Mit einem leisen Rascheln fällt der Schmutz der Straße von den Helden ab und ein frischer Zitronenduft umspielt die Nasen der Helden. Während der Diener den Staub dezent mit einem Besen beseitigt, überreicht ein weiterer Diener den Helden samtene Hauspantoffeln. Plötzlich fliegt eine flatternde Luftschinni auf die Besucher zu und flötet mit heller Stimme:

*"Ahlan wa-sahlan bikum! Ich bin Wolkenflug, Sekretaria des ehrwürdigen Meister Khadil Okharims! Bitte folgt mir!"*

Anschließend werden die Helden von der fröhlich vor sich hin plappernden Wolkenflug durch unzählige, prächtig ausgestattete Gänge und geschichtsträchtige Räume der uralten Akademie aus der Zeit Bastrabun ibn Rashtuls geführt. Schließlich kommen sie in einem weit ausladenden Empfangssaal an, wo eine Sitzgruppe aus gepolsterten Liegebänken zum Verweilen einlädt. Die Luftschinni serviert sogleich gekühltes Minzwasser, fruchtigen Dattelwein und dazu in Honig und Safran gebackenes Hähnchen mit Gewürzreis.

Bereits wenige Minuten später betritt der in weite und luftige tulamidische Gewänder gekleidete Khadil Okharim, seines Zeichens Spektabilität der Drachenei-Akademie, den Raum. An seiner Seite befindet sich der kauzige Erzmagus Rakorum Muntagonus sowie der Rashduler Elementarmagier Abdul el Mazar, zugleich auch Spektabilitas minor der Herzog-Waldemar-Akademie zu den Nebelwassern. Erfreut begrüßen die drei Magier den überraschend anwesenden Keideran, ehe man auf den fehlenden Magier Mythornius zu sprechen kommt. Vor allem Abdul el Mazar ist vom Schicksal seines alten Freundes und Kollegen sichtlich mitgenommen. Mit traurigem Blick und ungewöhnlich wortkarg flattert der kleine Meckerdrache Pug auf die Schulter des Tulamiden. Auch der kleine Pog gibt keinen Ton von sich.

In der Folge berichten die Helden ausführlich von ihren Erlebnissen auf Maraskan und betonen dabei immer wieder, dass sie ihrer Meinung nach niemand Geringeren als den Dämonenmeister Borbarad höchstselbst aus der Weißen Residenz zu Tuzak vertrieben haben. Während der verschrobene Erzmagus Muntagonus sogleich eine echtsische Kabale hinter den Machenschaften in der östlichsten Provinz des Raulschen Reichs vermutet, versucht der besorgt dreinblickende Khadil Okharim die düsteren Ereignisse auf Maraskan mit einigen beunruhigenden Prophezeungen und Ereignissen jüngerer Zeit in Zusammenhang zu bringen. Er berichtet den Helden, dass am 22. Ingerumm dieses Jahres die Akademien zu Khunchom und Rashdul unabhängig voneinander eine gewaltige Sphärenerschütterung registriert haben, die er mit einen tiefen, theatralischen Seufzen als 'Mutter aller Invokationen' bezeichnet. Sowohl Khadil Okharim wie auch die Helden vermuten, dass die Sphärenerschütterung durch die finsternen Ritualvorbereitungen am Friedhof der Seeschlangen verursacht worden ist.

Weiterhin, so Okharim, warnen bereits seit einigen Wochen zahlreiche Horoskope und Prophezeungen vor Chimären in großer Zahl: Immer wieder kommen beim Legen der Inrah-Karten die 'Hargye' (Wahnsinn, Chimären), das 'Füllhorn' (Reichtum, Überfluss) und die auf dem Kopf stehende Karte der Göttin Tsa (erzdämonische Kräfte der Verwandlung und Veränderung) zum Vorschein. Und nutzte Borbarad nicht bereits während der Schlacht in der Gorischen Wüste unzählige Chimären, die das Heer des weisen Rohals grausam und blutdürstig verheerten? Khadil Okharim befürchtet daher, dass der Dämonenmeister einmal mehr mit einer vielleibigen Chimärenhorde die Lande der Tulamiden zu verwüsten plant. Vor einigen Wochen wurde aus der Pentagramm-Akademie zu Rashdul zudem das Buch 'Vom Leben in seiner natürlichen und übernatürlichen Form', das wohl umfassendste Werk der Chimärologie, gestohlen – sollten des Dämonenmeisters Handlanger in Mhanadistan gar bereits im Verborgenen agieren? Der Festumer Erzmagus Muntagonus streift diese Möglichkeit zwar nicht ab, bringt jedoch zusätzlich noch die auf Maraskan vermutete, uralte und zaubermächtige Skrechu als Chimärenmeisterin ins Spiel. Bei einer Sache sind sich allerdings alle Anwesenden einig: Es gilt, Bastrabuns uralten Bannzauber zu

rekonstruieren und zu versuchen, diesen gegen den Dämonenmeister höchstselbst zu verwenden. Durch die initialen Forschungen des Ersten Gezeichneten konnten Khadil Okharum und Abdul el Mazar in den vergangenen Wochen weitere Details über den Bannzauber und dessen Bestandteile herausfinden. Neben den bereits seit Jahrhunderten bekannten Grenzsteinen, die über Arratistan, die Echsensümpfe, die Küstenregionen Thalusiens und Khunchoms, das Yalavard und Südaranien reichen und deren Lage größtenteils bekannt ist, haben sich die Magier vor allem auf die von Mythornius neu entdeckten Mondstein-Obelisken und Kanopen konzentriert.

Mittlerweile ist man sicher, dass einst ein oder zwei Dutzend dieser vermutlich der Kraftfokussierung dienenden Obelisken existiert haben müssen. Die zentrale Komponente war dabei ein mit Zauberglyphen bedeckter Mondstein, auf welchem, genau wie auch auf den Grenzsteinen, in Keilschrift die Kartusche Bastrabuns eingraviert worden war. Khadil Okharum ist bereits gelungen, zwei Mondsteine aus der Zeit Bastrabuns zu entdecken: Einer der Steine wurde in der alten Silem-Horas-Bibliothek zu Silem gefunden, ein weiterer in den Schatzkammern der Drachenei-Akademie selbst. Die magische Analyse der Mondsteine zeigt ohne jeden Zweifel, dass eine astrale Reststrahlung in den Steinen vorhanden ist, die an den Rändern allerdings immer mehr ausfranst und sich schließlich in der Umgebung verliert.

Die Anzahl der Kanopen – dickbauchige, tönerner Eingeweidekrüge in Menschengröße, die meist einen Deckel in Form eines Tierkopfes besitzen – ist indes weniger eindeutig. Khadil und Abdul sind sich allerdings sicher, dass die Kanopen wichtige Paraphernalia und Beschreibungen des Bannrituals enthalten, die für die Rekonstruktion des Bannzaubers von unschätzbarem Wert sein könnten. Man vermutet, dass immer drei Kanopen einen Mondstein-Obelisken flankieren oder sich zumindest in seiner näheren Umgebung befinden.

Es gilt also, so viele Mondstein-Obelisken und Kanopen wie möglich ausfindig zu machen, die Mondsteine zu bergen und alle Details der Obelisken und tönernen Kanopen zu untersuchen. Schrift, Symbole, Material, Form, Muster und Ausrichtung: all dies kann wichtig sein. Je mehr Informationen über den uralten Bannzauber des Sheik'al'Sheiks Bastrabun ibn Rashtul zusammengetragen werden können, desto wahrscheinlicher ist eine erfolgreiche Rekonstruktion des Bannrituals an der Khunchomer Drachenei-Akademie. Die Suche nach den Spuren Bastrabuns, welche überall in Mhanadistan, Aranien, Thalusiens, den Echsensümpfen und Arratistan zu finden sein könnten, wird dabei in drei Expeditionen eingeteilt. Khadil Okharum selbst wird die Forschungen in den uralten Bibliotheken der Drachenei-Akademie vorantreiben und dazu im Mhanadidelta in den wenigen verbliebenen Ruinen der alten Ehsenstadt Yash'Hualay nach Hinweisen auf Bastrabuns Bannritual suchen. Abdul el Mazar wird einige Magister unter Bedeckung der korgefälligen Ritter des Immerwährenden Kampfes an der Küste Thalusiens entlang über die Echsensümpfe, das Shadif und die Küste Selems bis nach Arratistan führen. Die dritte Expedition, die ursprünglich unter der Führung des Ersten Gezeichneten Mythornius von Festum angedacht war, soll sich auf Mhanadistan und das südliche Aranien konzentrieren. Khadil Okharum hat bereits Hinweise auf weitere Mondstein-Obelisken auf der Mhanadibrücke in Mherwed und am Madamal-Tor zu Rashtul finden können, doch aufgrund der angespannten Lage zwischen der Jungen Rashduler Spektakelität Belizeth Deschelefsunni und der Drachenei-Akademie hält es Khadil für besser, dort nicht im Namen der Khunchomer Magierschaft aufzutreten. Aufgrund des tragischen Verschwindens des Ersten Gezeichneten bitten Abdul und Khadil zudem den Tuzaker Magier Keideran, die Expedition an seiner statt zu leiten. Dieser willigt nach kurzem Überlegen ein, vermutet er doch, dass Kurs großartiger Plan ihn nicht ohne Grund mit den Gezeichneten zusammengeführt hat.

Aufgrund der Dringlichkeit der Angelegenheit kommt man am Ende der Beratungen überein, die einzelnen Expeditionen bereits am nächsten Tag zu beginnen. Die Helden beschließen, zuerst den Mhanadi stromaufwärts bis nach Rashtul und Mherwed zu reisen. Neben dem Flussschiff 'Drachenei' stellt Khadil den Helden dazu ein Dutzend Ritter des Immerwährenden Kampfes unter Weibel Famlor al'Haschim zur Seite. Zusätzlich begleiten einige Lastenträger die Expedition. Unglücklicherweise setzt sich indes dafür ein, dass neben der üblichen Ausrüstung einer Expedition (Zelte, Werkzeuge, Schreibzeug und Proviant) auch ausreichend Bier und Schnaps an Bord des Schiffs gebracht werden. Heil- und Zaubertänke sowie medizinisch verwendbares Rauschkraut komplementieren die Ladung.

Am Ende der sich über viele Stunden hinziehenden Expeditionsplanungen werden zudem noch einige weitere Punkte angesprochen. Khadul Okharum überreicht dem Zweiten Gezeichneten Wulf Steinbauer eine überarbeitete Version der Sternkarte, bei welcher er neben den Sternbildern auch die vorhandenen Wandelsterne benennen konnte. Dankbar nimmt der Zweite Gezeichnete die Sternkarte entgegen, doch noch immer hat er keine genauere Vorstellung davon, wohn ihn das Datum auf dem mondsilbernen Schlüssel führen wird.

Keideran überreicht der tulamidischen Spektabilität die am Friedhof der Seeschlangen gefundene Abschrift des 'Arcanum' und bittet Khadul, das wertvolle Buch sicher zu verwahren. Die Augen des wohlbeleibten Tulamiden leuchten, als er das Buch entgegennimmt – sicherlich aufgrund seines hesundegefälligen Wissensdurstes und nicht wegen seiner allgemein bekannten Nähe zum Händlergott Feqz. Khaduls Bemühungen, Ungrumm die aus Endurium gefertigte Halskrause abzukaufen, sprechen indes eindeutig für seine Verehrung Feqzens.

Der Dritte Gezeichnete Ungrumm Eisenfaust erinnert sich zudem an die Befürchtungen der Helden, dass sich mit dem Borbaradianer 'Gnitzer' ein Spion an der Akademie zu den Nebelwassern befinden könnte. Ungrumm blickt Abdul el Mazar durchdringend an, während er dem Tulamiden von seinen Befürchtungen erzählt. Der Rashduler Magier reagiert beunruhigt und verfasst sogleich einen Brief an Magister Yarubman ibn Nasreddin, um diesen zu warnen. Der Angroscho beschließt trotzdem, Abdul el Mazar genauer im Auge zu behalten – ummerhin befindet sich seine weidener Barone in direkter Nachbarschaft zu der Akademie zu den Nebelwassern.

Auf dem Rückweg zum Quad 'El 'Basar tritt ein Gardist der Diamantenen Garde auf Keideran zu und überreicht ihm eine gesiegelte Einladung des Großfürsten Selo Kulubin höchstpersönlich. Der Maraskaner beschließt, der Einladung seines Freundes Selo noch am selben Abend Folge zu leisten, denn einen Großfürsten sollte man nach Möglichkeit nicht warten lassen.

Nachdem die Helden sich im Badehaus 'Haus der aufgehenden Sonne' – wobei so mancher Reisender, sehr zu Freude von Roban Loken, dieses Haus eher als Bordell denn als Badehaus bezeichnen würde – frisch gemacht haben, gelangen sie über die Palastforbrücke auf die Palastinsel 'Jazira 'El 'Sera'. Die riesige Palastanlage des Großfürsten von Khunchom nimmt fast die ganze Insel ein und die gelb lackierten Backsteine lassen die Gebäude golden erstrahlen. Die Helden werden von dem Palast-Wesir Khorum ibn Tulachim persönlich empfangen und während sich einige Gardisten der Diamantgarde um die Habseligkeiten der Helden kümmern, führt sie der Wesir in den Thronsaal des Großfürsten. Staunend stellen die Helden fest, dass abgesehen von einigen Spielzeugen, Tänzern, einer Sharisad sowie unzähligen umherelenden Dienern keine weiteren Gäste anwesend sind: Sie sind die einzigen geladenen Gäste des Großfürsten an diesem Abend, welch Ehre! Der gutmütige Großfürst kommt sogleich auf seinen alten Freund Keideran zu und umarmt ihn herzlich. Auch seine Gemahlin Shenny Kulubin Kasan ay Thalusa, die der Maraskaner durch seine Besuche am Hof des Emirs von Thalusa bereits seit vielen Jahren kennt, ist sichtlich erfreut, den Tuzaker Magier wiederzusehen. Wenige Augenblicke später eilt Shipen, der dickliche und verwöhnte Thronfolger Khunchoms, auf den Maraskaner zu und bestürmt ihn mit Fragen. Keideran, der die Neugierde des Prinzen schon immer schätzte, berichtet dem kleinen Kulubin von seinen Reisen und schmückt dabei vor allem seine Schiffsreisen aus, weiß er doch, dass der kleine Shipen nichts lieber hört als Geschichten über Efferds stürmisches Element.

Während sich die anderen drei Helden an den zahlreichen exotischen Speisen und Getränken göttlich tun und sich am Tanz der Sharisad zu den fremdländischen Klängen von Kabasflöte und Dabla erfreuen, eröffnet Selo Kulubin dem Tuzaker Magier den eigentlichen Grund seiner Einladung: Er bittet Keideran, seinen Sohn Shipen nach Mherwed zu bringen. Ursprünglich sollte Shipen dort am Hofe des Kalifen Malkullah III. erzogen werden und so die Beziehungen zwischen dem Kalifat und Khunchom verbessern. Vor einigen Monden wurde allerdings die magische Begabung des Thronfolgers entdeckt und so beschloss Großfürst Selo, seinen Sohn stattdessen an die Zauberschule des Kalifen in Mherwed zu schicken – mit der Hoffnung, damit weder den Kalifen noch den Khunchomer Hochadel zu verärgern. Da die Expedition der Helden diese sowieso den Mhanadi stromaufwärts bis nach Mherwed führen wird, willigt Keideran ein.

Am späten Abend führt Keideran seine neuen Mitstreiter dann noch ins Maraskanerviertel Dar-Marustani, wo sie in der Taverne 'Zweifache Freude' den Abend mit einer ordentlichen Anzahl 'Offenbarungen' der

Zwillinge' ausklungen lassen. Während Ungrumm einen Schnaps nach dem anderen hinunterstürzt bleibt der Nostrier Roban vernünftig und trinkt lediglich drei kleine Becher des starken Zuckerrohr-Schnapses. Keideran und Wulf indes schlagen über alle Stränge und liegen schon wenig später selig betrunken unter dem Tisch.

## **28. Rondra im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

*Khunchom, Großfürstentum Khunchom*

Mit den ersten Sonnenstrahlen des nächsten Tages treffen sich die Helden, einige von ihnen mit pochenden Kopfschmerzen, im Hafenviertel Aimar-Zahbah und begutachten die Ausrüstung auf ihrem von der Drachenei-Akademie zur Verfügung gestellten Flussschiff. Auch Prinz Stipen, dem die frühe Morgenstunde sichtlich missfällt, ist bereits eingetroffen; zusammen mit einer Sänfte, vier Sänfenträgern, zwei Leibdienern, sechs Gardisten der Diamantgarde unter Weibel Ühmed ibn Gurkan, einigen Lastenträgern und unzähligen Kisten und Truhen mit solch wichtigen Ausrüstungsgegenständen wie seidene Hauspantoffeln, sieben verschiedene Nagelfeilen oder hölzerne Schiffsmodelle. Keideran kann den kleinen Kulubin schließlich davon überzeugen, zumindest einen Großteil seines Gepäcks am väterlichen Fürstenhof zurückzulassen.

Gut eine Stunde später befinden sich die Helden an Bord des Flussschiffs 'Drachenei' und treideln den Grünen Mhanadi stromaufwärts. Schon bald sind die weißgetünchten Mauern und Türme Khunchoms am Horizont nur noch schemenhaft auszumachen und das Flussschiff passiert die weitläufigen Sumpfgebiete des Mhanadideltas. Vorbei an unzähligen Flusskähnen, Fischerbooten, endlos scheinenden Reisfeldern und einzelnen Gehöften lassen die Helden schließlich die schwüle, von Mücken- und Moskitoschwärmen geschwängerte Luft des Deltas langsam hinter sich und immer wieder sind nun lediglich trockene Weideflächen, auf denen träge vor sich hin grasende Rashduler Drehhörner grasen, und kleine Ansammlungen von Bäumen zu erkennen.

Am Abend legt die 'Drachenei' an einem kleinen Holzsteg an, welcher zu einigen verstreut liegenden Gehöften im Umland gehört und die Helden verbringen die Nacht an Bord des Schiffs.

## **29. Rondra im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

*Taban, Stadtstaat Taban*

Der zweite Tag der Reise führt die Helden den Mhanadi weiter flussaufwärts. Beide Uferseiten sind von terrassenförmigen Reisfeldern gesäumt, im Landesinneren dominieren Olivenbäume und Dattelpalmen, Hirse- und Weizenfelder sowie endlose Weideflächen für Ongalobullen, Rashduler Drehhörner, Ziegen und Schafe. Der nordwestliche Horizont wird von dem rötlich flutenden Licht der Gorischen Steppe eingenommen, während im Süden bereits die Ausläufer der beiden Gebirgszüge Awalkim und Aschubim zu erkennen sind.

Gegen Abend erreicht die 'Drachenei' die kleine Hafenstadt Taban, zugleich Hauptstadt des gleichnamigen Zwergstaats.

## **1. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

*Temphis, Stadtstaat Temphis*

Am Abend des vierten Reisetags läuft die 'Drachenei' schließlich in den Hafen von Temphis ein, jene tulamidische Kleinstadt, die von seinen Einwohnern oftmals auch liebevoll als 'Klein-Khunchom' bezeichnet wird. Wenig später begeben sich die Helden von Bord ihres Schiffes und spazieren durch die staubigen Gassen von Temphis.

Roban Loken besucht natürlich den örtlichen Tempel der schönen Rahja, muss jedoch fast schon angewidert feststellen, dass die gesamte Geweihtenschaft dort aus Männern besteht.

Wulf Steinhauer begibt sich indes in den Tempel des nächtlichen Jägers. Nach zähen Verhandlungen kauft er der unscheinbaren Hochgeweihten Kura saba Nassur einige Portionen Samthauch, Rauschkraut und sogar Zithabar ab und lässt den Tempel wenig später ob seines erfolgreichen Einkaufs sichtlich zufrieden hinter sich. Während am Himmelszelt über Temphis ein Stern mondsübern aufblüht, dreht sich Wulf einer plötzlichen Eingebung folgend nochmals um und betritt den Tempel des Feqz erneut. Nun erst bemerkt er, dass hinter dem Altar, welcher mit einem schwarzen, mit Sternen bestickten Tuch bedeckt ist, die bauchige Tonstatue eines fuchsköpfigen Kriegers steht. Die Kriegerstatue ist mit einem altertümlichen Kusliker Lamellar sowie einem Khunchomer gerüstet und blickt wachsam gen Eingang. Sollte dies etwa eine der gesuchten Kanopen aus der Zeit des großen Bastrabun ibn Rashtul sein? Auf Nachfrage erfährt Wulf, dass die tönene Statue eine Nachbildung ist. Die ursprüngliche Statue stand einst am Ufer des Mhanadis, ist aber schon längst den Hörnern Sahnavs zum Opfer gefallen. Feqz ist den Helden jedoch gewogen, denn der Inhalt der Statue wird noch immer im Allerheiligsten des Tempels aufbewahrt! Ehrfürchtig betrachtet der Anergaster wenig später die in ein altes Leinentuch eingeschlagenen Opfergaben. Zwar kann der kurz danach hinzukommende Keideran keinerlei magische Spuren an den verschiedenen Beigaben erkennen, doch mit Hilfe seiner fundierten Kenntnisse über die uralten Schriftzeichen des Chrmk und des Ur-Tulamidyä gelingt es den Beiden, das mit Keilschrift beschriebene Pergament zu übersetzen: Die kryptische Beschreibung von Ritualglyphen. Die Helden vermuten sogleich, dass sie mit diesem Pergament uralte Anweisungen zu Bastrabuns Bannzauber in den Händen halten.

#### Die Kanope im Tempel des Feqz zu Temphis

- Etwa hundert Jahre alte Nachbildung, das Original stand wohl einst direkt am Ufer des Mhanadis.
- Inhalt: In ein Leinentuch eingeschlagene Edelsteine (Rubin, Achat, Saphir), eine hölzerne Fuchstatuette, ein Bronzering, zwei Halbringe, vier Viertelringe, sieben hölzerne Würfel, eine hölzerne Kugel sowie ein Pergament (Handout Nummer 9).

#### 5. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans Rashdul, Kalifat

In den folgenden Tagen treidelt die 'Drachenei', von gutmütigen Ongalobullen gezogen, immer weiter den Mhanadi stromaufwärts. Im Süden verblassen langsam die Silhouetten des Awalkim, während die steilen Berggipfel des Ashubim schon bald den gesamten südlichen Horizont einnehmen. Am Nordufer des Mhanadis gehen die ufernahen Terrassenfelder in Richtung des Landesinneren in fruchtbare Weidelandschaften über, ehe weit im Norden schließlich die karge Gorische Steppe das Landschaftsbild bestimmt. Am Horizont erhebt sich drohend der düstere Gorische Tafelberg, jenem Ort, an dem einst Rohal und Borbarad ihre Heerscharen gegeneinander in die Schlacht führten.

Am 5. Efferd des Jahres 26 Hal erreichen die Helden schließlich Rashdul, eine der ältesten Städte des Balashs. Die Stadt liegt inmitten schroffer Sandsteinfelsen direkt am Ufer des hier träge dahinfließenden Mhanadis. Hohe Mauern und unzählige Zwiebeltürme aus rotem Sandstein und gelblichem Lehm prägen das Stadtbild. Der Alabasterpalast der Sultane von Rashdul thront erhaben über der Oberstadt und leuchtet im Licht des untergehenden Praosrund wie eine weiße Perle im schattigen, düsteren Rot der Berge.

Wenig später steuert die 'Drachenei' den weitläufigen Hafen der 'Unschätzbaren Alten' an und findet zwischen unzähligen Flussschiffen und Fischerbooten in der Nähe zahlreicher Getreidemühlen schließlich einen Platz zum Anlegen.

In Begleitung von vier Rittern des Immerwährenden Kampfes gehen die Helden von Bord und begeben sich direkt zum Madamal-Tor, um dort den Mondstein genauer in Augenschein zu nehmen. Ihr Weg führt sie durch das dichte Gedränge der Stadt vorbei am erst vor wenigen Jahren gegründeten Bethaus des Rastullah und dem Schwarzen Platz, auf welchem sich die Tempel der beiden großen Totengott-Kulte schweigend gegenüberstehen, bis zu dem imposanten, über fünf Schritt hohen Madamal-Tor, welches zugleich den Zugang zur Oberstadt Rashduls darstellt. Die beiden mächtigen Torflügel tragen die Schrammen und Dellen mehrerer Jahrtausende stolz zur Schau, denn weder Ehsen noch Kriegselefanten konnten die Tore Rashduls jemals überwinden. Vier prunkvoll gerüstete Rashduler Reiter halten hoch zu Ross und mit erhobener Dschadra stille Wacht vor der altbewährten Toranlage aus der Zeit der Urtulamiden. Ehrfürchtig stehen die Helden vor dem mächtigen Portal und betrachten den sogenannten Bastrabunspfeiler, der nochmals etwa zwei Schritt hoch über dem eigentlichen Torbogen aufragt. Der Tuzaker Magier erkennt jedoch bereits mit einem einfachen Hellsicht-Cantus, dass keinertei Magie in dem milchigweißen Mondstein an der Spitze des Pfeilers innewohnt.

In der Folge trennen sich die Helden: Während Keideran für weitere Recherchen um Einlass in die Rashduler Penntagramm-Akademie 'Al'Pandjashtra' bittet, machen sich Roban, Wulf und Ungrumm auf den Weg zum Grabmahl des Bastrabuns, um dort die berühmte Hand Bastrabuns zu betrachten.

Die Al'Pandjashtra, ein kolossaler, fünfeckiger und offensichtlich von Dschinnenhand erbautes Bauwerk, ist von jedem Punkt der Stadt aus zu erkennen. Vor den verschlossenen Toren der Akademie wird Keideran nach kurzer Wartezeit von dem alten Torwächter Djoha begrüßt und mit seinem fliegenden Teppich Sahaba in den weitläufigen Innenhof der Akademie geflogen. Zwischen friedlich plätschernden Wasserspielen und weitläufigen Parkanlagen wird der Maraskaner von dem mürrischen Erzdschinn Ramanlyr empfangen, der an der Akademie das Amt des Sahib al'Bahim, des Meisters der Tore, innehat. Keideran erhält nach einigen Diskussionen Einlass in eine der zahlreichen Bibliotheken der Akademie und kann in der Folge herausfinden, dass der Bastrabunspfeiler nur wenige hundert Jahre alt ist: Einen echten Mondstein aus der Zeit Bastrabun ibn Rashtuls gab es dort also nie.

Anschließend bittet der Maraskaner auch um eine Audienz bei Spektabilität Belizeth Dschelefsunni, welche ihm gnädigerweise nach nur wenigen Stunden des Wartens auch gewährt wird. Die Dämonenbeschwörerin erweist sich allerdings als wenig kooperativ und scheint stets nur auf ihren persönlichen Vorteil bedacht zu sein. Schließlich gewährt sie Keideran aber gegen einen kleinen Obolus in Form von einigen Marawedi-Münzen eine halbe Stunde Zeit in der gut sortierten Hauptbibliothek der Akademie. Den ursprünglichen Vorschlag der Rashduler Spektabilität, den Zugang zur Bibliothek im Austausch gegen einen zukünftigen Gefallen sowie Hinweise über das kürzlich aus der Akademie entwendete Buch 'Vom Leben in seiner natürlichen und übernatürlichen Form' zu gewähren, konnte Keideran immerhin erfolgreich abschmettern.

Direkt nach der Audienz bei Belizeth Deschelefsunni wird der Tuzaker Magier von der taubstummen Sahiba al'kutub Mirshan saba Shomal, der Meisterin der Schriften, in die Hauptbibliothek geführt. Keiderans Zeit ist begrenzt, doch kann er in der kurzen Zeit immerhin einige weitere Hinweise auf das Wirken von Bastrabun ibn Rashtul ausfindig machen. In verschiedenen Quellen findet er Beschreibungen der uralten Tempelanlage Pashtramur in der Stadt der hundert Türme sowie Hinweise auf einen weiteren Mondstein im alten Elem und auf das Wirken der Magiermogule in Zhamorrah und in den Wäldern des Khoram-Gebirges.

Währenddessen erreichen die übrigen drei Helden das an einem steilen Berghang außerhalb der Stadt gelegene Grabmahl des Bastrabun ibn Rashtul. Zusammen mit einigen Pilgern stehen sie schließlich vor dem verwitterten Felsengrab und betrachten die mumifizierte Hand des großen Bastrabun. Schon bald beginnen Wulf und Ungrumm, die dort anwesenden wachhabenden Rashduler Reiter mit Fragen zu löchern und bringen diese so bis fast an die Grenze ihrer Geduld. Im Gespräch mit einem frommen Pilger erfahren die Helden zudem, dass auch in der Kalifenstadt Mherwed eine Hand Bastrabuns ausgestellt ist; aufgrund der alten Rivalität beider Städte – Mherwed lag schon immer im Schatten des alfehrwürdigen Rashdul, der 'Mutter aller Städte' – hat man die Hand dort sogar versüßert.

Anschließend führt Roban seine beiden Mitstreiter in den 'Palast der tausend Freuden', um sich dort, der schönen Göttin wohlgefällig, die Strapazen aus den schlaffen Gliedern massieren zu lassen. Während Ungrumm sich mit einer fülligen und jähzornigen Zahori vergnügt, verbringt der Andergaster die nächsten Stunden mit einer schönen Mittelreicherin, deren schwarzer Humor ihn so manches Mal schmunzeln lässt. Roban gönnt sich indes ein wirklich einzigartiges Erlebnis: Eine wunderschöne Al'Anfanerin, die, zu jeder Zeit bewacht von sechs Leibwächtern, den Nostier mit wahrlich ausgefallenen Wasserspielen erfreut.

Nach der vergnüglichen Zeit im 'Palast der tausend Freuden' besucht Wulf Steinhauer den örtlichen Phextempel, das 'Haus des Vergänglichen'. Hier lehrt Phex die Gläubigen, für die Vergänglichkeit alles Erworbenen zu danken, denn erst dadurch entsteht der Wert des Erworbenen. Der Andergaster versucht sich sogar an einem phexgefälligen Taschendiebstahl am Hochgeweihten selbst, findet ihn diesem aber seinen Meister. Mehr noch, die nun fehlenden Marawedi in seiner Geldkatze zeugen eindrucksvoll von der hier gelehnten Vergänglichkeit alles Erworbenen.

Der Angroscho Ungrumm besucht indes die beiden Tempel des Totengottes Boron, ehe er den unscheinbaren Tempel der Göttin des Wissens aufsucht. Dort bittet er den Hochgeweihten Sulman ay Sukram, seinen verschollenen Gefährten Mythornius von Festum in die Gebete der Hesunde-Kirche mit einzuschließen. Im weiteren Gespräch mit dem Hochgeweihten erfährt Ungrumm zudem von einer löcherigen Kriegerstatue, welche von den Fertinas vom Stamm der Bän Burshük in den nördlichen Ausläufern des Aschubum-Gebirges nahe der Ortschaft Quashuk verehrt wird. Ungrumm ist von der Hilfsbereitschaft des Hochgeweihten angenehm überrascht und bietet ihm sogleich an, in seiner Baronie im fernen Weiden einen Tempel zu Ehren der göttlichen Hesunde zu gründen. Es wird sich zeigen, ob Sulman ay Sukram jemals auf das Angebot des Zwergens zurückkommen wird. Zusammen mit dem Maraskaner Keideran besucht der Angroscho wenig später den Tempel der Hesunde ein zweites Mal und Keideran findet in den gut sortierten Schriften des Tempels tatsächlich Hinweise auf mögliche Kanopen aus der Zeit Bastrabuns in der Tempelanlage Pashtramur und der aranischen Ortschaft Moribis.

#### Das Buch 'Vom Leben in seiner natürlichen und übernatürlichen Form'

- Das Buch gilt als Standardwerk der Chimärologie.
- Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul hat eine Belohnung von 7.777 Marawedi für die Wiederbeschaffung des Buchs ausgerufen.
- Ein Chimärenmeister aus Mhanadistan hat bereits vor dem Diebstahl des Buchs stolze 6.666 Marawedi als Belohnung für die Beschaffung des Buchs in Aussicht gestellt.

#### Die Tempelanlage Pashtramur

- In Pashtramur, einer uralten unterirdischen Tempelanlage in der Stadt der hundert Türme, soll einst Bastrabun ibn Rashtul verehrt worden sein.
- Ein Mahnmahl im Tempel des Feqz zeugt noch heute von der Pracht der wohl längst vergangenen Tempelanlage.
- Die unterirdisch gelegene Tempelanlage Pashtramur wurde von löcherigen Kriegerern bewacht. Handelte es sich hierbei um Kanopen aus der Zeit Bastrabuns?

### Die Statue der Bastrabuna in Morbis

- Auf einer Insel im See südlich von Morbis befindet sich eine löcherne Statue der Lokalheiligen Bastrabuna. Handelt es sich hierbei um eine weitere Kanope aus der Zeit Bastrabuns?

### Die löcherne Kriegerstatue im Aschubum-Gebirge

- Die Bân Burshük sollen in den nördlichen Ausläufern des Aschubum-Gebirges, ganz in der Nähe der Ortschaft Quashuk, eine löcherne Kriegerstatue verehren. Handelt es sich hierbei um eine Kanope aus der Zeit von Bastrabun ibn Rashtul?

## 6. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Mherwed, Kalifat

Am Abend des 6. Efferd erreichen die Helden Mherwed, Geburtsort des legendären Bastrabun ibn Rashtuls. Die Stadt stand lange Zeit im Schatten seines großen Nachbarn Rashdul, doch seit der Kalif Malkillah III. vor wenigen Jahren seinen Hofstaat von Rashdul nach Mherwed verlegen lies, entwickelt sich die Stadt – sehr zum Unmut der Rashduler – immer mehr zum Zentrum des novadischen Reichs. Die 'Drachenei' steuert den außerhalb der Stadtmauern gelegenen Flusshafen an und bereits wenig später finden sich die Helden im dichten Gedränge der Stadt wieder. Überall erklingen die fröhlichen Klänge von Kabasflöte und Dabla, leichtfüßige Tänzerinnen wirbeln herum und fast an jeder Straßenecke kann der Reisende sich an würzigen Kamelfleischspießen und gesüßtem Reiswein erfreuen. Schnell erfahren die Helden den Grund für das 'Fest der Freuden': Erst vor wenigen Tagen wurde dem Kalifen ein gesunder Thronfolger geschenkt! Gepriesen sei Rastullah! Gepriesen sei Marwan ben Malkillah!

Keideran erinnert sich an sein gegenüber Großfürst Selo Kulubin gegebenes Versprechen und begibt sich in Begleitung von den übrigen drei Helden direkt zur Zauberschule des Kalifen, um dort die Aufnahme des Kronprinzen Stipen Kulubin zu veranlassen. Doch bereits am Bab al 'Babur, dem riesigen Haupttor der prächtig anzuschauenden Akademie, wird er von den wachhabenden Akademiegardisten abgewiesen: Nur rechtgläubigen Novadis ist der Zugang zur Zauberschule des Kalifen gestattet und wer würde schon so vermessen sein zu behaupten, dass ausgerechnet der wirre Glaube der Maraskaner die Bezeichnung 'rechtgläubig' verdient hat? Missmutig macht sich der Tuzaker Magier daraufhin auf den Weg ins Palastviertel, um dort bei Kalif Malkillah III. persönlich vorzusprechen. Zwar wird ihm eine Audienz beim Herrscher aller Rechtgläubigen verwehrt, doch wird er ummerhin bis zum Khedwen Asrum ben Fakif vorgelassen. Keideran stellt dem Khedwen des Kalifats seinen Auftrag in aller Ausführlichkeit dar, muss jedoch schnell erkennen, dass sein alter Freund Selo Kulubin offensichtlich 'vergessen' hat, das Kalifat von seiner Idee, seinen magisch begabten Sohn an die Zauberschule statt an den Hof des Kalifens zu schicken, zu unterrichten. Asrum ben Fakif sichert Keideran ummerhin zu, dem Kalifen das Anliegen des Großfürsten von Khunchom vorzutragen, verlangt jedoch im Gegenzug, dass Stipen Kulubin bis auf Weiteres am Hof von Malkillah III. verweilt. Schweren Herzens stimmt Keideran zu und begleitet den sichtlich unglücklich dreinblickenden Kronprinzen schließlich bis in den Palast.

Währenddessen schlendern Roban, Ungrumm und Wulf durch die außerhalb der Akademie gelegenen Unteren Palastgärten, deren Pracht sich vor den blumigen Beschreibungen in den Märcen aus 1001 Nacht wahrlich nicht zu verstecken braucht. Schließlich erreichen sie den zwischen Schatten spendenden Dattelpalmen und erquicklich plätschernden Brunnen gelegenen Pavillon des Bastrabuns. Dort können sie zahlreiche Reliquien aus der Zeit des mystischen Sheik'al'Sheiks bewundern: Verschiedene Zeichnungen und Schriften, altertümliche Gewandungen und Waffen und natürlich die berühmte mondsilberne Hand Bastrabuns, eine außergewöhnlich filigrane und detailverliebte Arbeit, gefertigt aus feinstem Mondsilber.

Anschließend erinnern sich die drei Helden an die Recherchen von Khadil Okharim und Abdul el Mazar an der Drachenei-Akademie: Auf der berühmten Bastrabun-Brücke, über welche einst der legendäre Bastrabun ibn Rashtul höchstselbst sein Heer in den letzten Krieg gegen die Echsen führte, befindet sich ein Mondstein. Wenig später stehen die drei Männer vor der massiven, aus schwarzem Basalt erbauten Brücke, welche das Palastviertel Al'Arām mit der eigentlichen, am Nordufer des Mhanadis gelegenen Stadt verbindet. Mächtige basaltene Pfeiler halten die Brücke bereits seit Jahrtausenden über den Wassern des Mhanadis, den tragen aber beständig nagenden Kräften des braunen Flusses zum Trotz. Längst verwitterte Reliefs zeigen kaum mehr zu erkennende Szenen von unheimlichen Fabelwesen und stolzen Kriegerern. Der mittlere, mit zahlreichen Reliefs bedeckte Pfeiler ragt etwa fünf Schritt über der eigentlichen Brücke in die Höhe und auf seiner Spitze können die Helden tatsächlich einen milchigweißen, faustgroßen Stein ausmachen, der die Kartusche Bastrabuns trägt. In der Folge gelingt es den Helden, einige der in Keilschrift eingravierten Glyphen zu entziffern und der später hinzukommende Keideran kann zweifelsfrei bestätigen, dass der Mondstein noch immer Spuren altertümlicher Magie in sich trägt.

Noch während die Helden überlegen, wie sie den Mondstein auf der stark frequentierten Bastrabun-Brücke am besten an sich bringen können, betreten einige auffällige Gestalten die Brücke und bleiben schließlich vor dem hoch aufragenden, den Mondstein tragenden Brückenpfeiler stehen: Ein in vornehme Kleider gewandeter Horasier, eine halbnackte, außergewöhnlich verheißungsvoll wirkende Frau und ein glatzköpfiger und vernarbter Maraskaner. Einige bewaffnete Soldner der recht bekannten Söldnereinheit 'Thaluser Löwen' begleiten die drei ungewöhnlichen Männer und Frauen. Nach einigen Augenblicken des Grübelns fällt Keideran wieder ein, vorher er den glatzköpfigen Landsmann zu kennen glaubt: Sein alter Freund Scheijuan erzählte ihm einst von einem Meuchler Namens Torgojin, einem Mitglied der sogar für maraskanische Verhältnisse radikal geltenden Sekte, den 'Überbringern der Gabe'. Eine anschließend durchgeführte magische Analyse lässt den Tuzaker Magier erkennen, dass die halbnackte Frau einen deutlich erkennbaren, aber stark dämonisch verunreinigten Astralkörper besitzt – eine Pakhiererin?

Wulf Steinhauer ist indes von der animalischen, fast körperlich spürbaren Anziehungskraft und den drallen Rundungen der schwarzhhaarigen Frau regelrecht berauscht, geht schnellen Schrittes auf die Gruppe zu und stellt sich der verführerischen Frau etwas unbeholfen als 'Rolf' vor. Die laszive Schönheit blickt den Andergaster lüstern an, schmiegt ihren begehrenswerten Körper an ihn und bereits wenige Augenblicke später folgt der Andergaster ihr auf Schritt und Tritt. Als Wulf bei seiner Eroberung statt eines Seelentiers nur absolute Leere erkennen kann, überkommen ihn zwar für einen kurzen Augenblick Zweifel, doch ein Blick in das tiefe Dekolleté lässt alle Bedenken in rauschhafte Vorfreude auf die kommenden Stunden vergehen.

Unglück ahnt bereits, in welche Schwierigkeiten sich sein Freund gerade begibt, und ruft daher den beiden Gardisten in seiner Nähe in schlechtem Tulamidya zu:

*"Schaut mal, Frau mit dicken Titten!"*

Tatsächlich verstehen die beiden Novadis den starken Akzent des Angroschos und blicken in Richtung des Andergasters und seiner drallen Begleitung. Doch auch die Gardisten können sich den verheißungsvollen Blicken der halbnackten Frau nicht entziehen und so bleibt einer der beiden Männer verduzt zurück, während sein Kamerad zusammen mit Wulf die verruchte Schönheit in die Mitte nimmt. Gemeinsam verlässt das Dreierpäarchen die Brücke, während die lüsternen Blicke der beiden Männer dabei immer wieder auf den anmutig schwingenden Hüften der Frau hängen bleiben.

Wenig später betritt die fremde Schönheit zusammen mit ihren beiden Begleitern das etwa eine Meile außerhalb am Nordufer des Mhanadis gelegene Expeditionslager des Horasiers. Niemand weiß genau, was in den folgenden Stunden im Zelt der verführerischen Frau geschehen ist, doch der Andergaster tritt schließlich sichtlich verstört und mit einem fettigen, weißen Pelzbewuchs auf dem rechten Oberschenkel wieder aus dem Zelt. Auch dem Novadi sind die vergangenen Stunden deutlich anzusehen; welche Spuren er wohl von der Begegnung mit der verruchten Schönheit davongetragen hat? In den kommenden Monden erzählen die Haimamudin in Mherwed

immer wieder von einem heldenhaften Novadi, der als Preis für die Rettung seiner geliebten Prinzessin Fortan ein von haarigen Würmern bewohntes, drittes Auge, aus welchem beständig blutiger Eifer tropft, in seinem Bauchnabel tragen muss.

Nach dieser denkwürdigen Begegnung trifft Wulf seine Begleiter schließlich auf der im Flusshafen von Mherwed vor Anker liegenden 'Drachenei' wieder, blockt aber alle Fragen über die Zeit mit der schönen Frau beha(a)rtlich ab.

In der Folge beratschlagen die Helden, wie sie mit den neu hinzugekommenen Konkurrenten umgehen sollen. Man beschließt, dass der Maraskaner das Lager des Horasiers auskundschaften soll während Ungrimm, der wie jeder Zwerg auch bei schlechten Lichtverhältnissen ein gutes Auge hat, die Brücke des Nachts im Blick behalten soll. Gesagt, getan. Mit einem weiten Kaftan verkleidet und mit einem Becher Reiswein in der Hand setzt sich Ungrimm an den Rand der Brücke und beobachtet die Umgebung. Bereits kurz nach dem Untergang des Praiosrunds kann er erkennen, wie eine nackte, außergewöhnlich wohlgeformte Frau, direkt aus den braunen Fluten des Mhanadis kommend, unnatürlich schnell und behände den mittleren Brückenpfeiler emporklettert. An der Spitze angekommen tauscht sie den dort angebrachten Mondstein gegen einen mitgebrachten, ähnlich aussehenden Stein aus und verschwindet bereits wenige Augenblicke später wieder in den dunklen Wassern des Flusses.

In der Zwischenzeit nähert sich Keideran in der Gestalt eines kleinen Moosäffchens dem Lager des Horasiers. Flink umrundet er das sicherlich für mehrere Dutzend Männer ausgerichtete Expeditionslager und zwei große Flussschiffe, schleicht sich an zwei wachhabenden 'Thaluser Löwen' vorbei und klettert schließlich auf ein großes, rechteckiges Materialzelt. Von dort aus hat er einen guten Blick auf das knisternd brennende Lagerfeuer, um welches sich einige Männer und Frauen mit Holzschalen voll dampfendem Hirsebrei versammelt haben. Dem Keideran-Affen gelingt es, aus dem Gespräch zweier rothaariger, irgendwie seltsam wirkender Frauen das weitere Ziel der Expedition herauszuhören: Die nächsten Tage wird man den Mhanadi stromabwärts segeln, ehe man den Lauf des braunen Flusses schließlich verlässt und in die Gorische Steppe vordringen wird. Als der Maraskaner die einzelnen Zelte des Lagers genauer in Augenschein nehmen will entdeckt er, wie eine nackte Frau – genau jene dralle Schönheit, die erst vor wenigen Stunden den Andergaster Wulf verführt hat – im silbernen Licht des Madamals aus dem Fluss steigt, in der rechten Hand einen milchigweißen, faustgroßen Mondstein haltend. Er beobachtet, wie die Frau das Zelt des horasischen Expeditionsleiters betritt und es gelingt ihm, unter der Zeltplane ins Innere zu schlüpfen und das folgende Gespräch zu belauschen. Er erfährt, dass es sich bei dem Expeditionsleiter um den methumischen Altertumsforscher Horatio di Bravaldi handelt und dass die Frau mit der animalischen Anziehungskraft auf den Namen Achaz hört. Achaz fühlt, sehr zum Missfallen des Horasiers, ihren Plan aus, den Mondstein noch heute Nacht zu ihrem Auftraggeber zu bringen. Wenige Augenblicke später lässt sie den sichtlich verärgerten Horatio stehen, verlässt das Zelt und fliegt mit einem Besen davon – Eine Hexe!? Keideran gelingt es derweil, einen kurzen Blick auf die Expeditionskarte des horasischen Gelehrten zu werfen: Er erkennt, dass es sich dabei um eine recht detaillierte Karte von Mhanadistan, Aramien und der Khôm handelt und entdeckt einige Markierungen auf der Landkarte: Bei Fasar ist der Name 'Pashtramar' sowie der kurze Satz 'Tempel des Feqz?' notiert, bei Arkassobad ist das Wort 'Obelisk?' vermerkt und bei Bagfua erkennt der Maraskaner das mit einem kleinen Haken versehene Wort 'Kanope'. Dann allerdings zeigt sich Phex von seiner Schattenseite und der Horasier rollt die Expeditionskarte zusammen, packt sie in eine Holztruhe und verschließt diese mit einem metallenen Vorhängeschloss. Keideran beschließt, dass er genug gesehen hat und macht sich auf den Rückweg zum Flusshafen Mherweds.

Spät in der Nacht sitzen die Helden schließlich wieder in der Kajüte ihres Flussschiffs zusammen und Ungrimm und Keideran berichten den Anderen von ihren Beobachtungen und Entdeckungen. Als der Maraskaner berichtet, wie er die nackte Achaz auf einem Besen davonfliegen gesehen hat, läuft es Wulf eiskalt den Rücken herunter: Eine Hexe? Sollte es sich dabei gar um die weidener Hexe Achaz saba Arataz handeln, die finstere Gegenspielerin von Luzelin und Guynna? Die fast schon beängstigende Anziehungskraft der verführerischen Frau erinnert allerdings nicht im Entferntesten an jene steinalte, mit dicken Warzen übersäte Hexe, welcher die Helden

vor vielen Jahren im winterlichen Blautann gegenüberstanden. Sollte hier am Ende etwa Asfaloth, die Herzogin des wimmelnden Chaos, ihre Klauen und Tentakeln im Spiel haben? Die Helden beschließen, die berauschend schöne Achaz in Zukunft nur noch mit äußerster Vorsicht zu genießen. Während einige Ritter des Immerwährenden Kampfes das Expeditionslager von Horatio di Bravaldi aus der Entfernung bewachen, begeben sich die Helden schließlich zu Bett. Der Andergaster findet lange Zeit keinen Schlaf und rasiert sich mit einem flauen Gefühl in der Magengegend schließlich ausgesprochen gründlich den dichten, weißen Pelz von seinem rechten Oberschenkel.

Bereits am nächsten Tag ist der weiße Pelz, sehr zur Beunruhigung des Andergasters, schon wieder nachgewachsen. Er kann sich allerdings noch immer nicht dazu durchringen, sich seinen Mitstreitern anzuvertrauen und so versucht er, mit schwammigen Umschreibungen eine Lösung für sein Problem zu erhalten. Er erkundigt sich bei dem in magischen Dingen durchaus bewandertem Keideran, ob denn eine Kreuzung aus Mensch und Fúrúnsbár ein Problem darstellt. Der Maraskaner gibt offen zu, dass er wenig Ahnung von der verrufenen Kunst der Chimärologie hat, erklärt dem Andergaster im folgenden Gespräch aber immerhin, dass solcherlei Veränderungen durchaus sehr lange oder gar für immer anhalten können; eine Antwort, die der Andergaster so natürlich nicht hören wollte.

Später beraten die Helden ihre nächsten Schritte. Man kommt überein, der Expedition des Horasiers Horatio di Bravaldi möglichst ungesehen zu folgen und an einer geeigneten Stelle zu versuchen, die Expeditionskarte sowie eventuell vorhandene Aufschriebe des Altertumsforschers phexgefällig an sich zu bringen.

Mit den ersten Sonnenstrahlen des nächsten Tages kommt Weibel Famlor al'Haschim zurück an Bord der 'Drachenei' und berichtet, dass Horatio di Bravaldi sein Expeditionslager am Ufer des Mhanadis bereits abbauen lässt. Etwa eine Stunde später stehen die Helden an Bord ihres Schiffes und können beobachten, wie die beiden großen Flussschiffe des horasischen Altertumsforschers stromabwärts den Mhanadi hinab segeln. Mit einer guten halben Stunde Fahrzeit Abstand folgt die 'Drachenei' schließlich der Expedition des Horasiers.

#### Die Bastrabun-Brücke zu Mherwed

- Eines der Reliefs auf der Brücke zeigt einen streng blickenden Tulamiden, der mit ausgestreckten Zeigefingern nach links und rechts deutet. Auf beiden Seiten trotten Ehsenwesen mit gesenkten Häuptern von dannen. Über der Szenerie steht das volle Madamal.
- Auf dem basaltenen Mittelpfeiler sind einige Keilschrift-Glyphen zu erkennen (Handouts Nummer 2 und 3).
- Der faustgroße Mondstein auf der Spitze des Brückenpfeilers trägt die Kartusche Bastrabuns und ist zweifelsfrei magisch.

#### Der Mondstein-Obelisk in Arkassobad

- In der Nähe von Arkassobad soll sich laut der Karte von Horatio di Bravaldi ein Mondstein-Obelisk befinden.

#### Die Kanope in Bagfua

- In der Nähe von Bagfua soll sich laut der Karte von Horatio di Bravaldi eine lönerne Kanope befinden.

## 8. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Rashdul, Kalifat

Einen Tag nach ihrer Abreise aus der Kalifenstadt Mherwed erreichen die Helden einmal mehr Rashdul, die 'Unschätzbare Alte'. Schon von Weitem sehen sie die beiden Schiffe Bravaldis im Flusshafen vor Anker liegen und so lassen sie ihr Flussschiff 'Drachenei' ebenfalls den Hafen Rashduls ansteuern.

Wulf Steinhauer kann beobachten, wie einige Söldner der 'Thaluser Löwen' von Bord gehen und folgt diesen kurzentschlossen durch die belebten Gassen und Straßen Rashduls bis in die Nordstadt. Dort betreten die Mietlinge den Schankraum des Bordells 'Umm Shahandra'. Mit Phexens Hilfe gelingt es dem Andergaster, die Söldlinge einige Zeit zu belauschen. Er erfährt, dass Horatio di Bravaldi seine Expedition ursprünglich, genau wie die Helden auch, in Khunthom begonnen hat und von dort aus über das südliche Aramien und die Gorische Steppe bis nach Fasar gezogen ist. In der Stadt der hundert Türme verbrachte der Horasier viele Stunden damit, die Wandmalereien in dem alten Tempel des Feqz im Stadtteil Vol-Fessar abzuzeichnen. Wurde hier etwa ein Hinweis auf die unterirdische Grabanlage Pashtramur gefunden? Von Fasar ging die Reise schließlich weiter bis in die kleine Stadt Bagfua am Ufer des Mhanadis. Dort warteten bereits zwei Flussschiffe auf die Expedition und fortan ging es den lebensspendenden Fluss stromabwärts bis nach Mherwed und Rashdul.

Am Abend verbringen die Helden erneut einige schöne und durchaus kostspielige Stunden im 'Palast der tausend Freuden', ehe sie sich schließlich wieder zurück an Bord der 'Drachenei' begeben. Jeder weiß, dass man nicht am gleichen Ort ruht, an dem man lustvoll speist.

Auf der 'Drachenei' hadert Wulf lange mit sich und seinem pelzigen Schicksal, doch schließlich kann er sich dazu durchringen, den Tuzaker Magier Keideran in sein Problem einzuweihen. Der Maraskaner erkennt bereits nach einer kurzen magischen Analyse, dass der weiße Pelz vermutlich auf das dämonische Wirken von Asfaloth, der finsternen Herrn des wimmelnden Chaos, zurückzuführen ist. Aufgrund seiner allenfalls rudimentären Kenntnisse im Bereich der Magica Mufanda greift er zu einer eher rustikal zu nennenden List: Er lenkt den Andergaster geschickt ab, um diesen dann sogleich von hinten mit einem wuchtig geführten Hieb seines Magierstabs zu 'betäuben'. Anschließend fixiert er den Andergaster mit einigen Lederriemern auf einer hölzernen Pritsche und schneidet dann das Hautstück mit dem weißhaarigen Pelz mit seinem Dolch großzügig aus dem Oberschenkel heraus. Als Wulf aufgrund der niedertölplichen Schmerzen wieder zu sich kommt, stopft ihm Keideran gedankenschnell einen Knebel zwischen die Zähne. Ein gequältes "MmmmmmmMMMMmmmm!" ist daher alles, was der Andergaster herausbringen kann. Zwar hört der sich auf Deck befindliche Ungrimm die unterdrückten Schreie aus dem Inneren der Kajüte, doch ein kurzer Ausruf von Keideran reicht aus, um die Bedenken des Zwergens zu zerstreuen. Vertrauen ist eine wahrlich einzigartige Gabe, Bruderschwester! Schließlich spricht der Tuzaker Magier einen Balsam auf die tiefe, stark blutende Fleischwunde des Andergasters und beendet so die 'Operation'.

Nachdem sich Wulf wieder einigermaßen von dem schmerzhaften Eingriff erholt hat, schnappt er sich den blutigen, bepelzten Hautfetzen und hält Roban und Ungrimm das blutige Fleischstück ohne weiteren Kommentar unter die Nase. Beide sind sowohl angeekelt wie auch sichtlich perplex.

## 10. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Jaiban, Stadtstaat Jaiban

Am nächsten Tag folgen die Helden den Expeditionsschiffen des Horasiers weiter flussabwärts. Gegen Abend wird die Hafenstadt Temphis erreicht, ehe man am frühen Abend des folgenden Tages den Flusshafen der Kleinstadt Jaiban ansteuert.

Da die Helden einer Eingebung folgend davon ausgehen, dass Horatio di Bravaldi am nächsten Tag weiter nach Khunchom reisen wird, beschließen sie, dass die heutige Nacht in Jauban die beste und vorerst wohl auch letzte Möglichkeit ist, die Expeditionskarte des Horasiers an sich zu bringen. In dem kleinen und beschaulichen Hafen von Jauban liegen die wenigen Flusskähne dicht beieinander und so trennen die 'Drachenei' lediglich zehn Schritt von dem Flussschiff des methumischen Gelehrten.

Bereits nach wenigen Minuten steht der Plan fest: Keideran und Roban werden mit einem kleinen Fischerboot bis ans Heck des Flussschiffs rudern, dort mit magischer Hilfe in die Kajüte eindringen und die Truhe mit der Expeditionskarte sowie weitere interessant erscheinende Gegenstände und Dokumente an sich bringen. Zeitgleich wird Wulf, durch die Magie des Maraskaners vor allen Blicken verborgen, an Bord des zweiten Flusskahns schleichen und dort zur Ablenkung ein Feuer legen. Ein Plan, an welchem auch der listenreiche Phex sicherlich seine Freunde haben wird.

Gesagt, getan. Keideran und Roban müssen allerdings schon wenig später feststellen, dass selbst das kleinste Fischerboot in Jauban noch immer stolze 50 Marawedi wert sein soll. Die beiden 'Helden' entscheiden sich daher kurzentschlossen, das unbewachte Boot zu stehlen. Im Schutz der Nacht lösen sie die Verankerung und rudern mit dem Fischerboot einfach davon. Zurück an Bord der 'Drachenei' gehen die Helden noch ein letztes Mal die Einzelheiten ihres Plans durch. Anschließend verzaubert Keideran den Anergaster mit dem Cantus Visibili und steigt dann zu Roban in das kleine Fischerboot. Gemeinsam rudern die Beiden langsam und vorsichtig auf das Schiff des horasischen Gelehrten zu, während Wulf den Hafenerdweg entlang auf das zweite Expeditionsschiff des Horasiers zugeht.

Wenige Minuten später sind Roban und Keideran im Schutz der Dunkelheit am Heck des Flussschiffs angekommen. Der Maraskaner deutet mit seinem Zauberstab auf die Rückwand der Kajüte und plötzlich ist dort, wo sich bis vor wenigen Wumperschlägen noch die massiven Holzplanken des Schiffaufbaus befunden haben, ein fast ein Schritt großes, kreisrundes Loch entstanden! Im flackernden Schein der über ihnen aufragenden Schiffslaterne blicken die beiden Helden vorsichtig in die Öffnung und zucken erschrocken zusammen, als ihnen das laute Schnarchen des Horasiers entgegenschallt. Mit einem Silentium-Cantus lässt Keideran das störende Geräusch verstummen und in völliger Lautlosigkeit klettern Roban und er in die Kajüte. Sofort schleicht sich der Tuzaker Magier an das Bett des schlafenden Horasiers und spricht einen weiteren Silentium-Cantus um dessen Kopf. Anschließend hebt er den ersten Silentium-Cantus wieder auf, um so eine mögliche Gefahr vom Deck des Flussschiffes hören zu können. Dergestalt vor einer möglichen Entdeckung geschützt durchsucht der Nostrier die sich in der Kajüte befindlichen Truhen. Schnell stellt er fest, dass es abgesehen von der verschlossenen Expeditionstruhe keine weiteren Kisten mit lohnenswertem Inhalt gibt. Plötzlich ertönen von draußen laute Alarmrufe und nur wenige Augenblicke später wird eine Schiffsglocke geläutet: Feuer!

Wulf Steinhauer ist es indes nämlich gelungen, sich unbemerkt an Bord des zweiten Flussschiffs zu schleichen. Dort entwendet er mit wenigen geschickten Handgriffen die Schiffslaterne und legt gleich an mehreren Stellen an Bord des Flusskahns Feuer. Der Anergaster ist kaum von Bord, da ertönen hinter ihm schon die ersten Alarmrufe. Nur wenige Minuten später läuten bereits einige Schiffsglocken sowie die Hafenglocke Jaubans und die Stadt erwacht hektisch zum Leben!

Währenddessen ertönt ein lautes Klopfen an der Kajütentür von Horatio di Bravaldi. Roban reagiert geistesgegenwärtig und umhört die verschlafene klingende Stimme des horasischen Gelehrten: "Einen Moment, ich komme gleich!" – Und tatsächlich wendet sich die Wache wieder ab, die List des Nostriers hat, so schlecht er seine Stimme auch verstellt hat, funktioniert! Fieberhaft wachten Keideran und Roban daraufhin die Expeditionstruhe auf ihr kleines Fischerboot und rudern im Schutz der Nacht einige Meilen stromabwärts. Hinter ihnen wird der nächtliche Himmel bereits durch die lodernnden Flammen auf dem zweiten Flusskahn erhellt und der Lärm der aufgeweckten Stadt verschluckt das platschende Geräusch ihrer Ruderblätter.

Der Angroscho Ungrimm sorgt indes für ein wahrhaft wasserdichtes Alibi. Zuerst schickt er die nicht in den Plan eingeweihten Ritter des Immerwährenden Kampfes zum Löschen von Bord und später, als der Diebstahl an auf dem Flussschiff des Horasiers bereits entdeckt worden ist, lügt er den ankommenden Söldner der 'Thaluser Löwen' ohne auch nur eine Miene zu verziehen an. Mehr noch, er holt sogar den ebenfalls nicht eingeweihten Kapitän der 'Drachenei' dazu und nutzt dessen ehrliche Aussagen dazu, seine Lügengeschichte zu untermauern. Selten einmal schaut der göttliche Phex auf den Zwergen hinab, doch an diesem Tag erfreut er sich an den Taten des Angroschos.

Zwischen träge treibenden Seerosen, mannshohen Schilfhalmen und quakenden Fröschen legen Keideran und Roban schließlich auf der anderen Uferseite des Mhanadis, einige Meilen stromabwärts von Rashdul, an. Füchsische Neugierde packt die Beiden und so brechen sie die Truhe noch an Ort und Stelle auf. Im Inneren der Truhe finden sie die bereits von Keideran zuvor im Lager entdeckte Expeditionskarte. Sie rollen die ledernde Karte sorgsam auf und schauen sich die einzelnen Markierungen von Horatio di Bravaldi genauer an: Bei Bagfua wurde 'Kanope' notiert und als ertledigt gekennzeichnet und auch bei den Orten Ras Nefidim, Ras El'Bir, Erkenstein, Mherwed, Bakrachal und Alnuphar sind abgehakte Markierungen vorhanden. Bei Chalukand sind sogar zwei verschiedene Markierungen abgehakt, während bei Fasar die Worte 'Pashtramur' und 'Tempel des Feqz' mit Fragezeichen versehen sind. Weitere Fragezeichen finden sich bei Arkassobad, Vishid und Zorgan. Der wahre Schatz befindet sich jedoch unter der ledernden Karte: Dort finden die Helden fein säuberlich zusammengebundene Ledermappen, die jeweils mit einem Ortsnamen beschriftet worden sind. Jede Ledermappe enthält dabei ausführliche Notizen zu den einzelnen, auf der Karte vermerkten Fundorten. Weitere Schriftstücke entpuppen sich als Korrespondenz zwischen Horatio di Bravaldi und seiner Familie sowie der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis. Abschließend finden die Helden noch einen Vermerk über Achaz saba Arataz, die als Vermittlerin eines unbekanntem Mäzens und Geldgebers agiert, den Soldbrief der 'Thaluser Löwen' sowie eine mit stolzen 73 Marawedi gefüllte Geldkatze.

Später treffen sich die Helden schließlich alle an Bord der 'Drachenei' wieder und beraten einmal mehr über ihren weiteren Weg. Sie beschließen, schnell so viele Meilen wie möglich zwischen sich und die Expedition des Horasiers zu bringen und kommen daher überein, zuerst die fönernerne Kriegerstatue in den nördlichen Ausläufern des Aschubum-Gebirges zu untersuchen. Anschließend soll die Reise wieder den Mhanadi flussaufwärts gehen und über Borbra, Samra und Zhamorrah soll schließlich das Gebiet zwischen Bagfua und Fasar erreicht werden. Dort, so hoffen die Helden, werden sie weitere Hinweise auf die geheimnisvolle Sternkarte, deren Grundlage der mondsilberne Schlüssel aus dem Tempel des Feqz zu Fasar ist, finden.

#### Alnuphar

- In der Siedlung Alnuphar hat Horatio di Bravaldi einen Grenzstein aus der Zeit Bastrabun ibn Rasthuls gefunden.
- Auf dem Grenzstein waren, wenn man den Aufschrieben des methumischen Gelehrten glauben schenkt, keinerlei Glyphen mehr zu erkennen.

#### Der Mondstein-Obelisk in Arkassobad

- In der Nähe von Arkassobad soll sich laut der Karte von Horatio di Bravaldi ein Mondstein-Obelisk befinden. Der Horasier scheint den Mondstein-Obelisk bisher aber noch nicht gefunden zu haben.

### Die Kanope in Bagfua

- In der Nähe von Bagfua liegt die Sheutanszinne, etwa auf Höhe der Flussmündung eines kleinen Gebirgsflusses in den Mhanadi. Auf der Spitze der basaltischen Gesteinsformation hat Horatio di Bravaldi eine tönernerne, gen Westen blickende Kriegerstatue, gerüstet mit einem altertümlichen Kusliker Lamellar, einen gehörnten Helm und einen Khunchomer, entdecken können.
- Inhalt der Kanope: Eine steinerne, sieben Finger große Fuchsstatuette, drei Bronzeringe sowie die staubigen Überreste von Pergamenten und weiteren Beigaben (vermutlich Eingeweide).

### Bakrachal

- In der Nähe der arabischen Ortschaft Bakrachal hat Horatio di Bravaldi eine Meeresgrotte entdeckt, in welcher sich ein steinerner Sarkophag in Form eines Delphins befindet.
- Auf dem Sarkophag wurde die Kartusche Bastrabuns sowie das Sternbild des Delphins eingraviert. Im Inneren des Steinsarkophags wurden zahlreiche Schuppen und Knochen gefunden.

### Erkenstein

- Bei Erkenstein wacht eine bauchige Kriegerstatue aus Ton auf der Westseite des Erkins über die steinerne Flussbrücke. Der Blick der Statue ist gen Südosten gerichtet.
- Glyphen oder andere Gravierungen sind längst Satinars Hörnern zum Opfer gefallen.

### Ras El 'Bir

- Die Statue der Rahandra im mhanadischen Ras El 'Bir hat sich laut Horatio di Bravaldi als falsche Spur herausgestellt.

### Chalukand

- In der Nähe der arabischen Hafenstadt Chalukand hat Horatio di Bravaldi gleich zwei Grenzsteine entdeckt.
- Der erste Grenzstein befindet am Wegrand der Straße von Chalukand nach Barbrück inmitten des Farsh Uruch. Der zweite Grenzstein befindet sich am Waldrand des Farsh Uruch, nordöstlich von Chalukand gelegen.
- Auf dem ersten Grenzstein wurde die Kartusche Bastrabuns sowie das Sternbild des Storchens eingraviert. Zahlreiche peräinegefällige Opfergaben wurden sehr wahrscheinlich erst kürzlich dazugelegt.
- Die Steinstele des zweiten Grenzsteins ist mit neuzeitlichen, der Herrin Peräine gefälligen Malereien bedeckt. Der Sockel zeigt allerdings sehr alte Gravuren: Die Kartusche Bastrabuns sowie das Sternbild des Storchens. Im Sternbild ist der die Brust darstellende Stern deutlich tiefer in den Stein eingraviert worden.

### Ras Nefidum

- In der Nähe der arabischen Siedlung Ras Nefidum hat Horatio di Bravaldi einen Grenzstein entdeckt.
- Glyphen oder sonstige Gravuren sind allerdings schon längst den Hörnern Satinars zum Opfer gefallen.

### Vishid

- Auf der Expeditionskarte von Horatio di Bravaldi ist das Dorf Vishid markiert.

### Zorgan und Umgebung

- Auf der Expeditionskarte von Horatio di Bravaldi wurde die arabischen Hauptstadt Zorgan sowie die Umgebung markiert.

### Fasar/Pashtramur

- Horatio di Bravaldi vermutet die unterirdische Tempelanlage Pashtramur in Fasar, oftmals auch als Stadt der hundert Türme bezeichnet.
- Der methumische Gelehrte hat sich offensichtlich größte Mühe gegeben, das Wandbild im Hauptraum des Tempels des Feqz zu Fasar genau zu beschreiben.
- Das Wandbild: Ein fuchsköpfiger Mann steht auf einem steinernen Podest und deutet energisch gen Osten. Unter seinem erhobenen Finger trotten kleine Echsenwesen von dannen. In einiger Entfernung stehen drei deutlich kleinere Gestalten um den nächtlichen Jäger herum: 1.) Eine gehörnte Gestalt in Lamellenrüstung, bewaffnet mit einem Khunchomer. Auf der Brust des Kriegers ist das Sternbild Gehörn zu erkennen; 2.) Eine mumifizierte Gestalt, die inmitten unzähliger Gräber und Nekropolen steht; 3.) Eine Frau mit einem Schmiedehammer in der Hand, welche vor einem rauschenden Wasserfall steht.