

Verbotenes Wissen – Spieltermin X

1. Travia 1018 B.F.

Am späten Nachmittag landeten die Helden außerhalb der Sichtweite der Stadt Chorhop am Ufer des gemächlich und träge dahinfließenden Südasks. Nachdem sich Lumino bei Abd as-Siral für dessen luftige Hilfe bedankt hatte machten sich die Männer auf den Weg in die Stadt. Bereits von Weitem konnten sie die große (beziehungsweise für Fasarer Verhältnisse eigentlich doch sehr kleine) Arena und den düsteren Turm des Schweigens, welcher den Bestattungsriten der hier in Chorhop ansässigen Novadis dient, erkennen.

Nachdem die Helden Chorhop durch das östlich gelegene Novaditor betreten hatten führte Gerlosch seine Gefährten am im Zentrum der Stadt gelegenen Palast des Statthalters Adnan Zeforika vorbei und zielsicher zur Taverne 'Große Havarie'. Der Anblick der heruntergekommenen Kaschemme überzeugte Henam und die Manzanares-Brüder allerdings sofort, eine alternative Übernachtungsmöglichkeit zu suchen. Der Angroscho hingegen betrat grummelnd die 'Große Havarie' und sollte bis zum nächsten Tag nicht mehr gesehen werden.

Ohne ihren zwergischen Begleiter standen die Manzanares-Brüder und der Nandus-Geweihte bereits wenig später vor dem Spielhaus 'Sechs Kelche'. Verwundert mussten sie feststellen, dass für das Betreten des Spielhauses nicht nur Eintritt verlangt wurde sondern dass die Höhe des Eintrittsgeldes sogar erwürfelt werden musste. Im Gasträum angekommen erwartete die Helden bereits die nächste Überraschung: Auch die Art der Übernachtung wurde ausgewürfelt! Phexens Gunst war Henam an diesem Tage gewogen und so erwürfelte er sich ein luxuriöses Zimmer mit eigenem Leibdiener, während Lumino lediglich den Schuppen neben dem Gasthaus als "Zimmer" gewinnen konnte. Die folgende Wiederholung des Würfelwurfs (natürlich mit einem entsprechenden Malus versehen) resultierte gar im Rauschmiss des Elementaristen. Wutentbrannt verließ Lumino daraufhin den Gasträum der 'Sechs Kelche', während Henam in Begleitung von Gonzalo von dem mohischen Leibdiener nach oben in die Luxussuite geführt wurde.

Lumino sollte in Chorhop auch weiterhin kein Glück haben. Auch im gehoben und edel wirkenden 'Haus der Spiele' wurde ihm der Eintritt verwehrt, da er sich keine Fuchsmaske (den sehr hohen Preis für die Gesichtsmaske hatte er zuvor unglücklich erwürfelt) leisten konnte. Als er dann auch noch mit einem (ebenfalls erwürfelten) unbezahlbaren Eintrittspreis vor der Arena abgewiesen wurde kehrte er der Stadt Phexens den Rücken zu und suchte in einiger Entfernung der Stadt am Ufer des Südasks einen Platz zum Übernachten.

Henam und Gonzalo genossen währenddessen in zwei Badezubern mit angenehm warmem Wasser ihr Abendessen und ließen den Abend dann bei Spiel, Spaß und einem blutigen Hahnenkampf in der Spielhalle ausklingen.

2. Travia 1018 B.F.

Am nächsten Morgen erkundeten Gonzalo und Henam dann die Stadt. Mit Phexens Gunst erlangte Gonzalo bei einem Krämer einen gut gearbeiteten Dolch ohne für die Waffe auch nur einen Heller bezahlen zu müssen, anschließend begab er sich zusammen mit Henam in den prächtigen Tempel des Fuchsgottes. Ehrfürchtig betrachteten sie dort die berühmte Statue des Würfelnden Phex und erlebten staunend mit, wie die steinerne Statue bei jeder Opfergabe würfelte und die Gabe anschließend wie von Geisterhand verschwand. Gonzalo spendete zwei Silberstücke, Henam gewährte dem (laut zwölfgöttlicher Lehre) göttlichen Vater von Nandus ein besonders schweres Sudoku-Rätsel. Eine von Gonzalo durchgeführte magische Analyse der Statue resultierte indes lediglich in einem belustigtem Lachen im Kopf des Magiers.

Wenig später trat ein Grauling auf die beiden Männer zu und bat diese augenzwinkernd um eine weitere Spende – diesmal für den Tempel des Phex, nicht für den göttlichen Phex selbst. Gonzalo überlegte nicht lange und spendete weitere sieben Silbermünzen. Zum Dank bot ihnen der Grauling an, eine vom göttlichen Phex selbst ausgewählte Information weiterzugeben. Phexens Gunst war

Gonzalo offensichtlich hold, denn sein darauf folgender Würfelwurf führte zu einem Dokument mit dem Titel 'Reisebericht nach Gulagal'. Phex höchstselbst hatte hier sehr offensichtlich seine mondsilbernen Finger im Spiel gehabt. Aus dem Reisebericht, verfasst von der im Jahr 1002 BF an einem Vipernbiss hier in Chorhop verstorbenen Hesinde-Geweichten Tai Ogul, ging zwar nicht die genaue Lage von Gulagal hervor, aber immerhin ein möglicher Startpunkt der Expedition in den Dschungel: Das an der Küste des Askanischen Meeres gelegene Piratennest Nappau, gut 400 Seemeilen südlich von Chorhop gelegen.

Die Helden beschlossen so bald wie möglich aufzubrechen. Gerlosch wurde in einer Ecke im Schankraum der 'Großen Havarie' aufgesammelt und vor der Stadt trafen Gonzalo, Henam und der Zwerg dann wieder auf Ihren Gefährten Lumino. Nach kurzer Beratung kamen die Männer überein, dass die Reise bis nach Nappau auf dem Seeweg zurückgelegt werden muss.

Vor dem Efferd-Schrein im Hafenviertel konnten die Helden bereits für den morgigen Tage eine Überfahrt auf der 'Rubin von Chorhop' unter Capitano Morano di Zeforika finden. Natürlich musste auch hier der Preis für die Überfahrt ausgewürfelt werden. Während sich Gerlosch anschließend um die Ausrüstung kümmerte suchten die Manzanares-Brüder in einiger Entfernung der Stadt einmal mehr das Gespräch mit Abd as-Siral um diesen für künftige Zeiten wohlgesonnen zu stimmen.

Der Abend und die Übernachtung im 'Sechs Kelche' stand erneut unter dem Zeichen des listigen Phex. Diesmal gewährte der Fuchsgott Lumino seine Gunst und der Elemenarist durfte das zuvor von Henam bewohnte Luxuszimmer beziehen. Doch auch Henam wurde von Phex bedacht, gab es doch aufgrund eines glücklichen Würfelwurfs ein knuspriges, frisch gegrilltes Selemferkel zum Abendessen.

3. Travia 1018 B.F.

Am nächsten Morgen ließen die Helden Chorhop endgültig hinter sich und begaben sich an Bord der 'Rubin von Chorhop'. Vier Tage sollte die Reise bis zur Küste vor Nappau dauern und Efferd war den Männern wohlgesonnen. Der stetig wehende Beleman brachte das Schiff gut voran und am ersten Tag begleitete sogar ein Delphinschwarm den Weg der Helden.

6. Travia 1018 B.F.

Am späten Nachmittag des vierten Reisetages erreichte die 'Rubin von Chorhop' die Bucht von Nappau. Etwa eine Meile von der Küste entfernt ließ Capitano di Zeforika die Helden mit einem Beiboot zu Wasser und bereits wenig später landeten die Männer nördlich der Thane-Mündung an der Küste an.

Da die Männer bei den Bewohnern des Piratennests Nappau eine eher zweifelhafte Gesinnung vermuteten näherten sie sich der Siedlung vorsichtig und mit Bedacht. Bereits von Weitem erblickten sie die mächtige Hafenfestung, die mehrere hundert Schritt in die Bucht hervorragte. Südlich der Feste befand sich die eigentliche, mit einer hölzernen Palisade umgebene Siedlung. Vor der hölzernen Wehranlage boten zudem Dutzende, oftmals windschiefe Hütten und andere ärmliche Behausungen der Unterschicht Nappaus eine Heimstatt. Dort trafen die Helden auf eine Gruppe Waldmenschen, die ihnen misstrauisch und abweisend entgegentrat. Mit Hilfe von Nandus' Gabe konnten sich die Helden aber alsbald mit den Mohaha unterhalten und ernteten für ihr Vorhaben im Dschungel die mystische Ruinenstätte Gulagal zu suchen sogar mitleidiges Grinsen und Gelächter. Schließlich wurden sie aber in die Taverne 'Mohaha' verwiesen um dort den dschungelkundigen Führer Tuko-Pape anzuheuern.

Im Gasträum der heruntergekommenen und schäbig wirkenden Taverne 'Mohaha' fanden die Helden dann tatsächlich Tuko-Pape. Der Waldmensch, von finsternen Alpträumen heimgesucht, hatte sich allerdings ganz dem Suff ergeben und lag schnarchend in einer brackigen Pfütze am Boden des Schankraums. Als die Helden den Mann weckten brabbelte dieser von einem bösen Mann mit seltsamen Händen, doch mit vereinten Kräften gelang es den Männern den Geist des Waldmenschen zu heilen. Gonzalo verbannte mit magischer Hilfe den Alkohol aus dem Körper des Mohas und Lumino wagte einen Blick in die Gedanken des kranken Mannes. Nun sah er mit "eigenen Augen" was den Moha plagte: Um einen riesigen, uralte wirkenden Kessel lagen unzählige tote Waldmenschen. Eine

schwarzrot gewandete Gestalt stand über den Leichen, wohl für deren Tod verantwortlich. Hatte Tuko-Pape dies selbst miterleben müssen? Mit Hilfe der Beschreibungen von Lumino und dem Segen des göttlichen Nandus gelang es Henam schließlich, den Geist des Waldmenschen von seinem Pein zu heilen. Nun konnte der Mohaha den Männern berichten, dass er die schlimmen Ereignisse in seinem Alpträumen nicht selbst erlebt hatte, wohl aber seit etwa zwei Jahren jeden Tag von diesen finsternen Visionen geplagt worden war und sich deswegen schließlich dem Alkohol hingegen hatte. Als Dank für seine Heilung erklärte sich Tuko-Pape bereit die Helden bis an die südlichen Ausläufer des Regengebirges zu führen. Über Gulagal hingegen verlor er kaum ein Wort und warnte die Männer vor dem Großen Tabu, dass bereits seit Äonen über diese Stätte liegen würde.

7. Travia 1018 B.F.

Bereits am nächsten Tag ließen die Helden das Piratennest Nappau hinter sich und reisten am Ufer des Thane durch den dichten Dschungel des Regengebirges gen Osten. Durch die Ortskenntnis von Tuko-Pape blieb den Helden größeres Unbill erspart, lediglich Henam hatte eine unliebsame Begegnung mit Lotossporen.

11. Travia 1018 B.F.

Am fünften Tag ihrer Reise durch den Dschungel erreichten die Helden schließlich das kleine, von einer hölzernen Palisade umgebene Waldmenschendorf Hapo-Nesha. Die Mohaha traten den Helden misstrauisch entgegen doch mit Hilfe von Nandus' göttlicher Gabe konnte Henam die Situation schon bald etwas entschärfen. Nach einigen klärenden Worten sah die Häuptlingin Tonca-Nipa die Helden sogar von Kamaluq entsandt und bat diese, sich um den wirren Geist des Schamanen Bohantopa zu kümmern. Lumino wagte erneut einen Blick in die Gedanken und sah, was den verwirrten Schamanen plagte: Ein schwarzrot gewandeter Mann an dessen Händen jeweils sechs Finger zu erkennen waren stand vor einem riesigen, uralten Kessel und tötete auf grausamste Art und Weise einen Schamanen. Anschließend erhob er den geschändeten Leichnam zu neuem Unleben und zwang ihn in seinen Dienst. Lumino schreckte zurück. Nachdem er sich einige Augenblicke gesammelt hatte berichtete er seinen Gefährten von den schlimmen Visionen, die den Geist Bohantopas sich wohl tief in sein Innerstes hatten zurückziehen lassen. Henam bat erneut den göttlichen Nandus um Beistand und Gonzalo gelang es schließlich mit einführenden Worten und fast unmenschlicher Geduld zu dem Schamanen vorzudringen und ihn von seiner geistigen Umnachtung zu befreien.

Nach einigen weiteren Worten hatte sich Bohantopa soweit gesammelt dass er den Helden von jenen schrecklichen Ereignissen berichten konnte, welche ihn schließlich vorübergehend um den Verstand gebracht hatten. Vor etwa zwei Jahren erreichte ein böser Mann mit sechs Finger an jeder Hand das Dorf der Mohaha. Der böse Mann wollte nach Gulagal, obgleich über diesem Ort bereits seit Äonen ein Tabu liegt und es de Mohaha daher verboten ja nicht einmal möglich ist über diesen Ort zu sprechen. Dem bösen Mann gelang es allerdings trotz des Tabus, aus Bohantopa den Weg nach Gulagal herauszupressen. An dieser schändlichen und schwachen Tat zerbrach Bohantopa und wurde seitdem von finsternen Visionen heimgesucht in welchen er immer wieder aufs Neue miterleben musste wie der böse Mann – überhaupt erst ermöglicht durch die Schwäche Bohantopas – den Hochschamanen Wapiya in Gulagal tötete, zu neuem Unleben als Satuul erweckte und im Tempel der roten Jaguare ein finsternes Ritual abhielt. Seitdem ist das Wirken Kamaluqs geschwächt. Bohantopa war überzeugt, dass das Tapam von Wapiya befreit werden muss und so vielleicht das Tabu über Gulagal wiederhergestellt werden kann. Dazu muss der untote Leib des Hochschamanen in Goparaq, den Kessel der Wiedergeburt, gelegt werden. In den Helden sah er von Kamaluq selbst entsandte streitet und so bat er sie gemeinsam mit ihm und seinem Zögling Meri-Bati so bald wie möglich nach Gulagal aufzubrechen. Die Helden stimmten zu, wollten sie doch ebenfalls den Tempel der roten Jaguare betreten (wenn auch aus anderen Gründen).

13. Travia 1018 B.F.

Etwa zwei Tage nach ihrem Aufbruch aus Hapo-Nesha erreichten die Helden unter der Führung von Bohantopa und Meri-Bati schließlich eine große Lichtung am Südhang des Regengebirges, laut dem Schamanen das Portal zu Gulagal. Vor einem großen, uralten Torbogen mussten die Helden eine mehrere Schritt durchmessende, tiefschwarze Fläche entdecken, die selbst das überreichlich wuchernde Leben des Dschungels nicht mehr zurückhaben wollte. Während Bohantopa schluchzend in die Knie brach näherte sich Lumino vorsichtig der geschändeten Stelle und begann eine magische Analyse. Hesinde selbst führte die Gedanken des Elementaristen und er erkannte ohne jeden Zweifel, dass hier der Erzdämon Belhalhar höchstselbst angerufen worden war, um mächtige Verhehlungsmagie zu brechen und so diese Weltenwunde hinterlassen hatte. Von der eigentlichen Verhehlungsmagie war aber keine noch so winzige Spur zu erkennen. Gegen was also hatte die dämonische Macht wirken sollen? Am Ende vielleicht gar gegen das göttliche Wirken Kamaluqs, dessen Schamanen in seinem Auftrag einst das Tabu über Gulagal gesprochen hatten? Magie gegen göttliches Wirken. Ein wahrlich beunruhigender, höchst ketzerischer Gedanke. Immerhin, laut der zwölfgöttlichen Lehre ist Kamaluq ein falscher Götze und kein göttliches Wesen, ein in diesem Zusammenhang sehr beruhigender Gedanke.

Vorsichtig umrundeten die Helden die geschändete Stelle und Bohantopa führte die Männer an zahlreichen überwucherten Ruinen vorbei bis zum Tempel der roten Jaguare: Eine dreistufige Ziggurat, welche Satinavs Hörnern wohl bereits seit Äonen trotzte. Kein Laut war zu hören, stattdessen war es unnatürlich still. Henam bat um den Segen Nandus' und durch das göttliche Wirken in ihrem Willen gestärkt drangen die Helden zwischen dichten Dschungelriesen weiter in die Richtung der Stufenpyramide vor.

Plötzlich brach ein Waldelefant berstend aus dem Dschungel und trampelte donnernd auf die Helden zu. Entsetzt mussten die Männer erkennen, dass dieses Tier wohl bereits seit vielen Monden nur noch durch niederhöllische Mächte am Unleben gehalten werden musste. Linkerhand rannte nun ein untoter Gorilla, nicht minder widerwärtig anzuschauen, auf die Helden zu. Schreckliche Tschumbis, ohne Zweifel.

