

## Verbotenes Wissen – Spieltermin XI

### 13. Travia 1018 B.F.

Beherrszt stellten sich die Helden der untoten Bedrohung entgegen. Gonzalo blendete die unheiligen Kreaturen mit magischer Kraft und Gerlosch und Lumino drangen mit Waffengewalt auf den wankenden Elefanten ein. Unter den wuchtigen Hieben von Gerloschs Axt und Luminos Flammenschwert ging das Untier zu Boden und hauchte sein unheiliges Unleben aus. Nur wenige Augenblicke später lag auch der geschundene Leib des untoten Gorillas daneben.

Vorsichtig näherten sich die Helden der dreistufigen Ziggurat. Ein weiterer untoter Menschenaffe wurde kompromisslos von seinem Unleben erlöst, dann stiegen die Männer die steinerne Treppe hinauf und betraten gemeinsam mit Bohantopa und seinem Schüler Meri-Bati das erste Stockwerk der Pyramide. Im flackernden Schein von Luminos Flammenschwert wankten ihnen die verrotteten Leichname zweier Waldmenschen entgegen, doch Gerlosch und Lumino beseitigten auch diese Gefahr ohne nennenswerte Probleme. Nun hatten die Männer Zeit das Innere der Pyramide näher in Augenschein zu nehmen. Henam und Gonzalo räumten Flechten und Lianen beiseite und konnten so zumindest einige der wohl einst prächtigen Wandbilder freiräumen und genauer betrachten. Gerlosch, Lumino und Meri-Bati sicherten währenddessen den hinteren Bereich der Ziggurat und erkundeten sodann das darüber gelegene Stockwerk. Der Kessel Goparaq und der untote Leib des Hochschamanen Wapiya waren nicht zu entdecken, das ebenerdig gelegene Stockwerk des Tempels hatten die Männer allerdings auch noch nicht gefunden.

Über die Außentreppe der Pyramide stiegen die Helden bis auf die Spitze der Ziggurat und entdeckten dort, genau wie bei den fast baugleichen Stufenpyramiden in der Grimmfrostöde und in der Echsenstadt H'Rezxem, einen nach unten führenden Schacht. Kurz entschlossen ließ Lumino sein Flammenschwert nach unten schweben und im Feuerschein der magischen Waffe konnten die Helden das komplette Erdgeschoss der Stufenpyramide überblicken.

Feuchtwarme Nebelschwaden zogen um einen großen Kessel – der heilige Kessel Goparaq, wie Bohantopa ehrfurchtsvoll bestätigte – in welchem sich eine dickflüssige, pulsierende Flüssigkeit befand. Fast ein Dutzend untote Leiber, unter ihnen auch der seelenlose Körper des einstigen Hochschamanen Wapiya, schlurften um den Kessel herum. Auf den zweiten Blick erkannten die Helden zudem dass das Fundament unter Goparaq aus wurmartigen, gewundenen Strukturen bestand. Ein weiterer Teilleib der Kreatur?

Die Helden berieten sich kurz, dann rief Lumino die Macht der Elemente herbei und ließ die untoten Leiber am Boden der Pyramide in einem flammendes Inferno vergehen. Als sich die Flammen langsam zurückzogen mussten die Männer allerdings mit Schrecken feststellen, dass sich der untote Leib Wapiyas erneut erhob. Aus seinen Klauen schoß ein schwarzer Strahl nach oben und traf Gonzalo hart am Kopf. In der Folge versuchten die Helden den untoten Schamanen mit Magie und Fernkampf endgültig zur Strecke zu bringen, doch das faule Fleisch der Kreatur wuchs immer wieder neu zusammen. Das unheilige Wesen konnte einfach nicht sterben!

Schließlich kamen die Helden überein dass der Leib Wapiyas nur im Kessel Goparaq vernichtet werden konnte und so ließ sich Gerlosch an einem Seil hinab nach unten. Mit einem beherrzten Sprung landete er direkt am Rand des Kessels und knüppelte den unheiligen Leichnam mit zwei wuchtigen Axthieben erneut zu Boden. Dann stemmte er den fauligen Leib hoch und ließ ihn in den Kessel fallen. Blubbernd und Blasen werfend versank der geschundene Körper des einstigen Hochschamanen Wapiya in der zähen Masse. Wapiya war erlöst.

Nun stiegen auch die restlichen Männer hinab. Die neugierigen Manazares-Brüder machten sich sogleich daran den Kessel mit einem Analys-Cantus zu analysieren und betrachteten staunend und ehrfürchtig die mächtigen, dem Element Humus nahe stehenden und vor Kraft schier überquellenden astralen Muster. Sollte dies am Ende tatsächlich einer der legendären dreizehn Kessel der Urkräfte sein?

Zeitgleich zog sich der Nandus-Geweihte Henam am Rand des großen Kessels hoch, zückte eine Phiole und tauchte diese in die pulsierende, zähe Flüssigkeit. Niemand außer er selbst bemerkte dass dabei auch ein Spritzer der roten Masse auf seiner unbedeckten Hand landete.

Gerlosch kratzte indes vorsichtig ein Stück der steinernen, wurmartigen Struktur vom Boden ab und steckte diese behutsam in eine weitere gläserne Phiole. Ein weiteres Teilstück der Kreatur war geborgen! (Wenig später sollte auch Henam – ungesehen von den anderen Helden – für sich selbst eine weitere Probe nehmen.)

Durch die magische Analyse des Kessels beflügelt konnte Gonzalo seine Neugierde nicht mehr im Zaum halten und machte sich daran in die zähe Flüssigkeit des Kessels hineinzusteigen. Während Henam die Neugier des Puniner Magiers mit wohlwollenden Worten kommentierte versuchte Lumino seinen Bruder daran zu hindern. Am Ende hielt sich Gonzalo zurück, tauchte lediglich einen Finger in die pulsierende Masse im bauchigen Kessel Goparaq und schleckte seinen Finger nach kurzem Zögern ab. Satinav wird schon bald offenbaren ob dies eine gute oder eine schlechte Idee gewesen war.

Bohantopa eröffnete den Helden schließlich dass durch die Erlösung von Wapiya zugleich auch die Reinheit des Kessels Goparaq wiederhergestellt worden war. In den nächsten Wochen, so der Schamane weiter, galt es nun mit Kamaluqs Wohlwollen das Tabu über Gulagal zu erneuern und zu festigen. Die Aufgabe der Helden jedoch war getan. Wenige Stunden später ließen sie daher Bohantopa und Meri-Bati zurück, verließen die mysteriöse Ruinenstadt der Waldmenschen und machten sich auf den Rückweg nach Nappau.

#### **19. Travia 1018 B.F.**

Am späten Nachmittag des 19. Travia erreichten die Helden dann das Ziel ihrer Reise, das Piratenest Nappau. Gerlosch wurde in die Stadt vorausgeschickt und konnte bereits wenig später mit Capitano Esmeraldo di Puente auf seinem Schiff, der 'Stern von Chorhop', eine Überfahrt nach Brabak aushandeln.

In der Taverne 'Fischkopp' gesellte sich Gerlosch dann wieder zu seinen Gefährten und berichtete ihnen von seinen Verhandlungen. Wenig später betraten auch Capitano di Puente und seine Begleiterin, die farbenfroh gewandete Tsa-Geweihte Tsanika mit ihrer Eidechse Luck, den Schankraum und gesellten sich zu den Männern.

Schon bald entwickelte sich eine angeregte Unterhaltung in welcher die Helden sich schließlich auch nach dem Grund der Reise der Tsa-Geweihten erkundigten. Tsanika berichtete den Helden dass sie, ursprünglich aus Tobrien stammend, mittlerweile bereits seit einigen Monden unterwegs sei und dem von der Eidechse Luck gewiesenen Weg folgte. Neugierig geworden versuchte sich Lumino auf magische Weise in die Gedankenwelt der Eidechse einzufühlen und schon bald sah er vor seinem geistigen Auge Wiesen, Mauern, Bäume und Wasserflächen auftauchen. Landmarken oder dergleichen konnte er in den bildhaften Gedanken des Lurchs allerdings nicht erkennen, wohl aber das weit entfernt liegende Ziel der Reise, einen schwarzroten, bedrohlich wirkenden Nebel am Horizont. Lumino erzählte Tsanika von seinen Eindrücken und die junge Geweihte hörte aufmerksam zu. Sie selbst, so antwortete sie, würde das Ziel ihrer Reise nicht kennen, wohl aber den Grund ihrer Reise. Die junge Göttin selbst hatte ihr offenbart am Endpunkt ihrer Reise einen Zufluchtsort für alle Götterfürchtigen und Bedürftigen zu gründen. Die Zeit wird zeigen wohin Lucks Launen die jungen Tsa-Geweihte am Ende hinführen werden.

Mit der ersten Flut des nächsten Tages verließ die 'Stern von Chorhop' mit den Helden an Bord den Hafen von Nappau und segelte die Westküste Aventuriens entlang gen Süden.

#### **27. Travia 1018 B.F.**

Ende des Mondes Travia erreichte die 'Stern von Chorhop' die unruhigen Gewässer von Kap Brabak. Am späten Nachmittag tauchte endlich der berühmt-berüchtigte Leuchtturm mit dem Kapfeuer

Brabaks am diesigen Horizont auf und bereits wenig später passierte das Schiff die trutzige Hafenfestung der Stadt und steuerte den Haupthafen Brabaks an. Mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend betrachtete Gonzalo den in einiger Entfernung erkennbaren, gewaltigen und wuchtigen Granitklotz, die berühmte Halle der Dunklen Geister zu Brabak.

Die Helden verabschiedeten sich von Capitano di Puente und Tsanika, meldeten sich in der Hafenmeisterei an und betraten dann den Schankraum der Taverne 'Roter Jaguar'. Neugierig musterten die anwesenden Gäste die Helden und nach kurzer Beratung am Tisch beschlossen die Helden sich im Schankraum umzuhören.

Gerlosch gesellte sich an den Tisch der drei Mietklingen Jandro, Ellesandro und Amarelle und konnte in Erfahrung bringen dass sich die drei Söldner auf dem Weg nach Al'Anfa befanden um dort bei Stian Zornbrecht, einem Obristen des Schwarzen Bund des Kors, anzuheuern.

Henam setzte sich indes zu dem betrunkenen Waldmenschen am Thresen, konnte allerdings ohne die Hilfe klingender Münzen keine interessanten Informationen aus dem Mann herausbekommen.

Die Manzanares-Brüder gesellten sich währenddessen zu den zwei Reisenden am Ecktisch des Schankraums. Diese stellten sich als Jakon Tuschneider, wohl ein Geweihter des Nandus, und Magistra Isabella Beylado, einer Abgängerin der Puniner Magierakademie, vor. Im folgenden Gespräch erfuhren Gonzalo und Lumino dass zwei weitere, geistig verwirrte Gefährten von Jakon und Isabella im Obergeschoss des 'Roten Jaguars' untergebracht worden waren und dass man sich ebenfalls auf einer längerfristigen Expedition befände. Gerlosch und Henam kamen hinzu und schon bald war klar dass beide Gruppen das gleiche Ziel hatten, niemand wollte dies jedoch als Erster deutlich aussprechen.

Die Helden zogen sich mit Jakon Tuschneider und Magistra Beylado daher aus dem Schankraum zurück in das Obergeschoss der Taverne um sich dort fernab neugieriger Zuhörer weiter unterhalten zu können. Nach einigem Taktieren offenbarte Jakon den Nandus-Hochgeweihten Samir ibn Banayman als Auftragsgeber und erzählte, dass sie in dessen Auftrag ebenfalls auf der Suche nach Teilleibern der Kreatur seien. In der Folge berichtete er recht ausführlich von den Erfolgen seiner Expedition.

Von Fasar aus reiste die Reisegruppe über Khunchom und das Perlenmeer bis zu den Echsensümpfen. Dort konnte die alte echsische Pyramidenstadt Krs-Zzah ausfindig gemacht werden und es gelang letztendlich, eine von der Priesterschaft der H'Szint verhehlte Stufenpyramide zu betreten, im Inneren einen Teilleib der Kreatur zu entdecken und eine Probe zu nehmen. Anschließend segelten sie über den Selemgrund und die Goldene Bucht bis zur Hafenstadt Qinsay und drangen von dort aus weiter in das Landesinnere vor. Im Stammesgebiet der Keke-Wanaq, tief verborgen in den Ausläufern der mächtigen Spinnenberge, gelangten sie schließlich in ein großes, den Waldmenschen heiliges Höhlensystem. Dort trafen sie auf eine riesige, äonenalte Spinnenkreatur, von den Einheimischen Takehumba genannt, die über einen weiteren Teilleib der Kreatur wachte: Den vieleibigen Skorpion Kebunganaq. Auch hier konnten sie trotz aller Gefahren und dem Unwillen der Keke-Wanaq eine Probe an sich nehmen. Über die Hochebene von Trus reisten sie dann weiter bis nach Khefu um von dort aus weiter nach Brabak zu segeln. In den Tiefen der Mysob-Sümpfe fanden sie schließlich eine alte echsische Ruine, in deren Inneren sich ein weiterer Teilleib der Kreatur verbarg. Mit Waffengewalt gelang es ihnen in die Pyramide vorzudringen und an eine Probe der Kreatur zu gelangen, im Kampf gegen die echsischen Priester des Ssad'Navv verloren die Söldnerin Yhella und der Adeptus maior Morgono Shabosch allerdings ihr Leben. Auf dem Rückweg nach Brabak beschäftigten sich ihre verbliebenen Begleiter Rastaban und Ali ben Machmud zudem etwas zu lange mit den wurmartigen Proben und ihr Geist verlor sich in den wirren Tiefen des Wahns.

Die Helden eröffneten Jakon nun ihrerseits dass sie bereits acht Teilleiber ausfindig gemacht hatten, gemeinsam hatte man also Zugriff auf elf Teile. Jakon berichtete daraufhin, dass ein gewisser Salman de Myranthis im Besitz eines weiteren, in der Wüste Khôm gefundenen Teilstücks war und sehr wahrscheinlich in Fasar auf die Rückkehr seiner Expedition warten würde. Alle möglichen Orte waren von der ein oder anderen Gruppe erfolgreich besucht worden, der nächste logische Schritt war also die Rückreise nach Fasar um dort mit den beiden Auftraggebern Thomeg Atherion und Samir ibn Banayman zu sprechen. Es wurde beschlossen die Reise gemeinsam anzutreten.

## **25. Hesinde 1018 B.F.**

Von Brabak aus segelten die Helden an der Westküste Aventuriens entlang bis Grangor. Von dort aus reisten sie über Farsid und Bomed bis auf der Yaquirstraße und erreichten bei Oberfels schließlich die Grenze zwischen dem Alten und dem Neuen Reich. Auf dem Yaqirstieg gelangten sie weiter bis in die almadanische Capitale Punins, von dort aus überquerten sie auf dem Raschtulsweg schließlich die mächtigen Gipfel des Raschtulswalls und erreichten am 25. Hesinde das Ziel ihrer Reise: Fasar, die Stadt der tausend Türme.

## **Anhang**

Gerne können auf der Reise weitere Nachforschungen gemacht werden oder die Expeditionsteilnehmer um Jakon Tuschneider weiter ausgefragt werden. Bei Aktionen, Fragen oder Unklarheiten also bitte vertrauensvoll an den Meister schreiben ☺