

Auf den Spuren der Urtulamiden

Fasar, Mhanadistan, im Mond Phex, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Der Hass brennt in dir, heiss und unbarmherzig. Assarbad! ER hat dich verraten, ER hat dich hintergangen! Während du deine letzten, qualvollen Atemzüge auf dieser Welt machst, brennt sich nur ein einziger Gedanke auf ewig in dein Hirn: Rache!"

- Auszug aus einem Alptraum des Ersten Gezeichneten Mythomius von Festum, neuzeitlich

Du weilst bereits seit einigen Tagen in Fasar, der Stadt am Ufer des Gaudang. Vieles hast du zusammen mit den alten Kampfgefährten in den letzten Monden gesehen und erlebt und leider führte euch eurer Weg auch einmal mehr in den Sündenpfuhl Fasar.

In den vergangenen Nächten haben dich immer wieder bedrückende Alpträume aus vergangenen Zeiten heimgesucht. In den Alpgedanken bist du jener Magiermogul, der einst von Assarbad verraten wurde und sein Schmerz und sein Hass auf Assarbad brennen in dir und verdrängen deine eigenen Gefühle. Jedes mal wachst du schweissgebadet aus diesen Alpträumen auf und bist dir für einige Augenblicke nicht sicher, wer du bist und wo du bist. Immer wieder hallt der Name 'My'tor' in deinem Kopf...

Während den düsteren Träumen von Mythomius kommen immer wieder fremde (?) Erinnerungen an vergangene Zeiten an die Oberfläche. Seltener plagen dich auch tagsüber Gefühle von Paranoia und einem unbändigen Hass auf Assarbad, einst der mächtigste Magiermogul seiner Zeit. Doch was hat es damit auf sich?

Wenn du möchtest kannst du ingame immer wieder Wörter und Sätze aus der Zeit der Magiermogule verwenden. Hier einige Beispiele:

- Fasar kann auch als Yol'Fassar bezeichnet werden.
- Maraskan kann auch als Marustan bezeichnet werden.
- Statt Bruder Boron kannst du auch von der Geiermutter Umm Ghulshach oder von Marbo sprechen.
- In Bezug auf Magie kannst du statt Schwester Hesinde auch Bruder Feqz verwenden.
- Anstelle von 'Magier' kann versehentlich das Wort 'Koph'ta' verwendet werden.
- Anstelle von 'Dorbarad' kann versehentlich der Name 'Assarbad' verwendet werden.
- Briefe kannst du versehentlich mit My'tor unterschreiben.

In den folgenden Tagen versuchst du daher, mehr über die Geschichte der Urtulamiden, vor allem über die Epoche der Magiermogule vom Gaudang, herauszufinden. Du verbringst unzählige Stunden im Tempel der Hesinde im Stadtviertel Mantrabad sowie im Burj Ansars, dem Tempel des Nandus. Von einem weiteren Besuch an der Al'Arhami siehst du hingegen ab. In dieser Zeit lernst du einiges über die Zeit der Magiermogule vom Gaudang und der späteren Dynastie der Diamantenen Sultane. Bei deinen Studien stößt du auch auf einige Quellenangaben zum Thema der Arkanoglyphen. Immer wieder wird 'Das Grosse Buch der Abschwörungen' genannt, jenes Buch, von welchem Abdul el Mazar vor einigen Monden eine Abschrift aus Khun'chom angefordert hat. Und hatte nicht auch Liscom von Fasar in der Georischen Wüste eine Abschrift dieses Buches?

Die Recherchen bezüglich der Zeit der Magiermogule, die Mythomius in Fasar und später in anderen Städten durchführen wird, sind in dem Dokument 'Die Zeit der Urtulamiden' zusammengefasst. Weitere Details zu einigen speziellen Punkten folgen im Verlauf des Handouts.

Dein Gefährte Wulf befasst sich indes eingehend mit jenem mondsilbernen Schlüssel, welchen er vor wenigen Tagen im Tempel des Feqz ausgehändigt bekommen hat. Er vermutet, dass sich für das eingravierte Datum eine Sternkarte erstellen lässt, die ihm dann bei der Lösung des Rätsels weiterhelfen wird. Du konntest das Datum in der Zeitrechnung des Diamantenen Sultanats grob auf den Anfang des Jahres 1019 BF eingrenzen und so musst du Wulf leider erklären, dass eine genaue Berechnung der Sternkarte frühestens einige Wochen vor dem angegebenen Datum durchgeführt werden kann. Natürlich wird dafür auch eine wesentlich exaktere Datumsangabe benötigt als du sie treffen kannst. Du empfehlst dem Anergaster daher, für die Berechnung des Datums und der Sternkarte die Collegae Abdul el Mazar oder Khadil Okharim um Rat zu ersuchen. Einem möglichen Besuch an der Al'Achami versuchst du durch eindringliche Worte zu verhindern.

Wulf beschliesst schliesslich, aufgrund einer weiteren Sache, die ihn in den letzten Tagen herumgetrieben hat, wieder in Richtung des Herzogtums Weiden aufzubrechen. Da du dich in der Stadt am Ufer des Gadang von Tag zu Tag unwohler fühlst und sowohl Punin wie auch deine Akademie zu den Nebelwassern aufsuchen willst, schliesst du dich deinem Gefährten an und bereits am nächsten Tag seid ihr auf der Zedemstrasse in Richtung Raschtulspass unterwegs.

Capitale Punin, Königreich Almada, im Mond Peraine, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Das Thaumaturgium weist sine dubio Strukturen auf, die an alte Magie aus den Talamidenlanden erinnert. Höchstwahrscheinlich die Tradition der Kophitanim. Klar zu erkennen sind Merkmale von Magica Clarobservantia, Magica Controllaria und Magica Combattiva. Weitere unbekannte, archaisch wirkende Matrizen sind vorhanden. Tatsächlich aber kein Hinweis auf Verbindungen zu den Niederhöhlen. Aber unfassbar komplex und vielschichtig, daher letztendlich nicht auszuschliessen. Zahlreiche wirkende Canti, darunter auch ein modifizierter Fulminictus und stark veränderte Merkmale eines Memorans. (...)"

- Auszug aus den Notizen der Convocata prima Prishya von Carlischgrötz über die Analyse des Rubinages des Ersten Gezeichneten Mythomius von Festum, 1017 BF

An einem sonnigen Nachmittag im Frühlingsmond Phex nähert ihr euch aus Richtung Praios der Capitale Almadas. Nachdem ihr das wenig ansprechende Stadtviertel Unter-Punin hinter euch gelassen habt, betretet ihr durch die Vinsalter Pforte den innerhalb der Stadtmauern gelegenen Teil Punins. Du bestehst darauf, euer Abendmahl in einer Taverne nahe des Hafens einzunehmen, denn die Weinstube 'Löwin und Einhorn' wirst du so schnell mit keinem deiner Gefährten wieder aufsuchen.

Am nächsten Tag trennen sich eure Wege. Während Wulf im Schlangentempel der göttlichen Hesinde nach weiteren Hinweisen bezüglich des mondsilbernen Schlüssels suchen will machst du dich auf den Weg zur Akademie der Hohen Magie zu Punin.

Dort nimmst du dein in Auftrag gegebenes Konventsgewand entgegen und bittest dann um eine Audienz bei Convocata prima Prishya von Carlischgrötz. Die strenge Akademieleiterin empfängt dich eine gute Stunde später in ihrer Schreibstube und nach einigen Begrüssungsfloskeln kommst du auf den eigentlichen Grund deines neuerlichen Besuchs zu

sprechen: Die magische Analyse deines roten Rubinäuges. Prishya von Carlischgrötz nickt ernst und bittet dich, ihr in den ersten Stock des Pentagrammatons zu folgen. Sie führt dich in das fünfeckige Labor der Thaumaturgie und dort warten bereits die beiden Collegae Rhodeno Faysharan (Magister für Analysemagie) und Jirdan Felenius (Magister für Hellsichtmagie) sowie Salandrión Farnion Finkenfar, einer der wenigen Auelfen in der Grauen Gilde und zugleich Vizespectabilität der Puniner Magierakademie. Prishya von Carlischgrötz bittet dich Platz zu nehmen, während sich die vier Puniner Magier um dich herum in Position begeben. Dann wird, unter der Spruchführung der Spectabilität, der Cantus 'Unitatio Geistesbund' intoniert. Weitere Canti der Analyse- und Hellsichtmagie folgen, ehe die Magier ihre Untersuchung schliesslich sichtlich erschöpft beenden.

In der Folge entsteht eine rege Diskussion zwischen dir und den anwesenden Magiern. Viele neue Erkenntnisse sind aus der Analyse entstanden (von denen du einige bereits geahnt hast), doch viele der archaischen Muster des Rubins können nicht genauer eingegrenzt werden. Wie alt und mächtig muss dieses Rubinauge sein, wenn nicht einmal die Puniner Magier die Wirkungsweise des Artefakts komplett entschlüsseln konnten?

Die genauen Ergebnisse der magischen Analyse des Rubinäuges habe ich zum aktuellen Handout des Zeichens hinzugefügt.

In den Bibliotheken des Pentagrammatons und des Schlangentempels suchst du zudem nach weiteren Berichten und Hinweisen über die Zeit der Magiermogule und über Arkanoglyphen, kannst aber keine nennenswerten Erfolge aufweisen.

In der Bibliothek der Akademie fertigst du mit der Erlaubnis von Prishya von Carlischgrötz zudem eine Abschrift des Cantus 'Auge des Limbus' an.

Die Qualität der Abschrift des Cantus 'Auge des Limbus' darfst du selbst auswürfeln. Die vorliegende Qualität der Thesis in der Puniner Magierakademie beträgt 11.

Einige Tage später überquerst du zusammen mit Wulf auf der Kaiser-Raul-Brücke den Yaquir und lässt die Capitale Punin hinter dir. Auf der Reichsstrasse II wendet ihr euch gen Firun, um weiter ins Königreich Caretien zu reisen.

Akademie zu den Nebelwassern, Herzogtum Weiden, im Mond Ingerimm, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Die Häute zwischen den Welten sind dünn und rissig geworden, die Ifritim des Dschejhennah sind an vielen Orten leichter zu rufen als es wünschenswert ist. Das Grosse Buch der Abschwürungen wird uns, so hoffe ich, Möglichkeiten aufzeigen, uns vor den Wesenheiten jenseits der Welt zu schützen!"

- Abdul el Mazar im Gespräch mit dem Ersten Gezeichneten Mythomius von Festum, 1017 BF

An einem verregneten Tag im Mond Ingerimm erreicht ihr deine kürzlich gegründete Akademie zu den Nebelwassern, in der Weidener Baronie Mossgrund gelegen. Mit einem kleinen Nachen überquert ihr den nebelverhangenen See und erreicht die hölzerne Anlegestelle der Akademie. Du staunst nicht schlecht, als du die Fortschritte der Bauarbeiten siehst! Die Dschinne deines

Freundes Abdul el Mazar haben wahrlich gute Arbeit geleistet! Der ehemalige Nachtschattensturm wurde komplett restauriert und wird mittlerweile, wie du es zusammen mit Abdul besprochen hast, von mehreren Türmen und einer steinernen Mauer umgeben. Einige der Türme sind bereits fertiggestellt, während an anderen Turmgerüsten fleissige Erzdshinne ihre Arbeit verrichten.

Abdul el Mazar, Yarubman ibn Nassreddin und die wenigen Scholaren deiner Akademie erweisen dir die Ehre und begrüßen dich alle zusammen im Innenhof der Akademie. Du wuschelst der kleinen Mazushisabu durch die wilden Haare und stellst den Anwesenden dann, sofern noch nicht bekannt, deinen alten Kampfgefährten Wulf vor.

Wenig später sitzt du mit Wulf und Abdul zusammen im Hauptgebäude der Akademie zu den Nebelwassern. Der Anergaster kommt auf den mondsilbernen Schlüssel zu sprechen und überreicht diesen dem Magier Abdul el Mazar. Der Tulamide schaut sich den filigranen Schlüssel interessiert an und kann das Datum nach einigen Berechnungen tatsächlich genau eingrenzen: Der 16. Efferd 1019 BF. Bezüglich des Erstellens einer Sternkarte verweist Abdul deinen Freund Wulf allerdings, wie du es bereits gehnt hast, an die Khunthomer Spectabilität Khadil Okharim. Dem Anergaster bleibt also wohl nicht anderes übrig, als zum Beginn des nächsten Jahres die Stadt am Mhanadidelta zu besuchen.

Bereits am nächsten Tag verabschiedet sich Wulf von dir und Abdul und macht sich auf den Weg nach Trallop, um dort die Weidener Hofhexe Gwynna die Hex' aufzusuchen.

Du selbst machst dich wenige Tage später auf den Weg nach Thorwal, um dort die wichtigsten der dort gelagerten Artefakte und Bücher abzuholen und sie in die Räumlichkeiten der Akademie zu den Nebelwassern zu überführen.

Stadt Thorwal, Thorwal, im Mond Praios, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Tote marschierten durch die Strassen und gingen die Lebenden an. Einen Gegner aus Fleisch und Blut scheuen meine braven Landsleute niemals, doch mit Geistern können viele nichts anfangen. So kam es, dass die Besetzung von Salza und Salzerhaven viel zu früh endete, denn die Recken ruderten mit ihren Ottas zurück an die heimatischen Gestade Thorwals. Tronle war davon natürlich nicht angetan, das Wohl!"

- Der 'König der Meere' Asleif 'Foggwulf' Phileasson im Gespräch mit dem Ersten Gezeichneten Mythomius von Festum, 1018 BF

Von Weiden aus nimmst du die Reichsstrasse II zurück in die danpatische Grafenstadt Wehrheim. Ab hier führt dich dein Weg auf der Reichsstrasse I in die Markgrafschaft Greifenfurt. Auf der andergastschen Fürstenstrasse reist du dann zwischen den Ausläufern des Finsterkamms im Firun und jenen des Koschs im Praios in das Königreich Anergast. Die Strasse führt am Nordufer des grossen Thuranses vorbei und schon bald befindest du dich in jenem nordaventurischen Urwald, den die Einheimischen einfach nur die 'Waldwildnis' nennen. In Anergast gehst du an Bord eines Flussschiffes, welches dich den Ingrval hinab bis nach Rovamund bringt. Dort folgst du dem Heidestieg bis an die Küste des Meers der Sieben Winde.

An einem hochsommerlichen Tag im Mond Praios erreichst du Thorwal, die Hauptstadt der Nordmänner. Zahlreiche Ottas liegen dort im Hafen vor Anker, darunter auch das Wappen des 'Königs der Meere'.

Wenig später sitzt du in der Ottaskin der Hetleute zusammen mit deinen alten Reisegefährten Asleif Phileasson und Ynu dem Moha und gemeinsam schwelgt ihr in Erinnerungen an eure grossartige Abenteuerreise. Später gesellt sich auch noch der thorwalsche Magier Aleya Ambareth zu eurer Runde.

In einer ruhigen Minute kannst du, falls gewünscht, mit Aleya Ambareth auch den Cantus 'Auge des Limbus' besprechen. Die spezielle Erfahrung auf den Zauberspruch resultiert aus diesem Gespräch (siehe Anhang).

Anschliessend begibst du dich in dein Domizil in Thorwal, dem schwarzen Finger, welcher auf dem Kliff Thorwals auf halber Strecke zwischen der Ottaskin der Hetleute und der Kriegerschule in den Himmel ragt. Dort verschaffst du dir nochmals einen Überblick über die zahlreichen seltsamen und wertvollen Dinge, die sich durch deine zahlreichen Reisen mittlerweile angesammelt haben. Den Adlerumhang, welchen du einst im Omethions Himmelsturm gefunden hast, wirst du auf jeden Fall mit nach Weiden nehmen. An Schriftstücken und Büchern packst du unter anderem die Aufzeichnungen des Schlangenkönigs von den Inseln hinter den Nebeln und einige Schriftstücke aus Liscoms Turm ein. Auch den Codex Sauris, welchen du damals deinem Freund Phileasson als unscheinbares Paket zur Aufbewahrung überlassen hast, nimmst du wieder an dich.

Wenige Tage später machst du dich auf die Rückreise nach Weiden. Phileasson lässt es sich dabei nicht nehmen, dich auf seiner Otta an der Küstenlinie des Meers der Sieben Winde entlang bis nach Nostrica zu bringen.

Einige Tage später steuert die 'Seeadler' die an der Mündung der Tommel gelegene Stadt Nostrica an. Bereits aus der Ferne kann die auf einem steilen, weissen Felsen aufragende nostrische Königsburg ausgemacht werden, die am Westufer der Tommel weit über der eigentlichen Stadt auf der Ostseite der Tommel ragt. Gemeinsam mit Phileasson und Ynu gehst du von Bord. In der Rechtsstadt kehrt ihr im Hotel 'Nostrischer Hof', welches direkt am grossen Kasmyrinplatz liegt, ein. Nach einem Mittagessen bestehend aus geräucherter Salzarele und Schwarzbrot verabschiedest du dich herzlich von deinem ehemaligen Kapitän und seinem Steuermann Ynu.

Am nächsten Tag lässt du die Königsstadt Nostrica hinter dir und begibst dich auf die leidlich ausgebauten Strassen in Richtung Seshwick, die dich schon bald ins Albernische und von dort aus weiter über die Koschberge führen wird.

Akademie zu den Nebelwassern, Herzogtum Weiden, im Mond Rondra, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Im Rahmen meiner Reise durch das Land der Ersten Sonne besichtigte ich die Überreste eines gewaltigen Monuments, das die Tulamiden einst als Bastraburs Barr bezeichneten. Eine gewaltige und uralte Wallanlage, die sich auf der ganzen Länge von Selem bis nach Kannemünde zieht. Obwohl von diesem Barrwerk nur noch einige Reste in Form von Mauerstücken und Grenzsteinen geblieben sind, liegt doch etwas Kraftvolles, ja Erhabenes über den Ruinen, und die alten, von Wind und Sonne geschliffenen Reliefs und Hieroglyphen gemahnen an die Tage, als die Menschheit noch jung war."

- aus der Reiseerzählung des Kara ben Yngerymm, um 1000 BF

Von der albernischen Kleinstadt Seshwick gelangst du auf die Reichsstrasse III. Diese führt dich geradewegs nach Honingen, eine Stadt deren Namen du bereits aus den gleichnamigen Geschichten kennst, in denen die Insel Honingen beispielsweise in die undurchsichtige Intrigen des Seekönigs von Albenhus verwickelt wurde oder sich bei einem Frühlingsfest vor Freude fast selbst ausgelöscht hätte und seither zur Hälfte von Geistern bewohnt wird. Du beschliesst die Stadt erst einmal auf dich wirken zu lassen und bist gespannt ob du tatsächlich etwas aus den Theaterstücken in der realen Stadt entdecken kannst.

Mit diesem Gedanken beschliesst du den Rest des Nachmittags mit einem Stadtbummel zu verbringen. Gleich zu Beginn suchst du die Fürstenresidenz Albernias aus früheren Tagen, als Honingen die Hauptstadt Albernias war, auf und bestaunst das prachtvolle Gebäude, wenn auch nur von aussen. Bei der Papiermacherei Karjelin leistest du dir sogar einige Blätter des hochwertigen Honinger Büttenpapier und erstehst in einem Krämerladen Honig von der Imkerei Vialligh. Schliesslich stattest du noch dem Hesindetempel einen Besuch ab bevor du beschliesst im Gasthaus 'Zum Roten Einhorn' einzukehren. Die Honinger Knackwurst nach Braelghanser Art, eine über die Stadtgrenzen hinaus gepriesene Spezialität, lässt du dir natürlich nicht entgehen. Vorsichtig probierst du auch das hiessige Honigbier und fragst dich was wohl dein Freund Ungrimm dazu sagen würde.

Früh am nächsten Morgen setzt du deine Reise fort, immer der Reichsstrasse folgend gen Rahja. Einige Meilen nach Gratenfels beginnen bereits die ersten Ausläufer des Koschgebirges, doch der Weg über den Greifenpass ist aufgrund des milden Sommerwetters ohne Einschränkungen möglich. Von der Koscher Fürstenstadt Angbar aus erreichst du schliesslich die Kaiserstadt Gareth und folgst ab hier der Reichsstrasse II bis ins Herzogtum Weiden.

An einem warmen Sommertag im Mond Rondra kommst du schliesslich wieder am Nebelwasser an und setzt mit dem kleinen Nachen, der am Seeufer auf dich wartet, zu deiner Akademie über. Du hast dir vorgenommen, die nächsten Monde hier auf dem Nebelwasser in Ruhe und Abgeschlossenheit mit deinen Studien und dem Aufbau deiner Magierakademie zu verbringen.

Zusammen mit Abdul el Mazar machst du einen Rundgang über das Akademiegelände und begutachtest die offensichtlichen Fortschritte beim Bau der Akademie. Der tulamidische Magier ist zuversichtlich, dass die Bauarbeiten bereits gegen Mitte bis Ende des nächsten Jahres abgeschlossen sein werden. Wahrlich ein Glücksfall, auf die Hilfe der Dschinne zurückgreifen zu können!

Von deiner Elevein Mazushisabu erfährst du, dass es in Dar-Marustani, dem Maraskanerviertel der Stadt Khunjom, immer wieder zu Unruhen und Tumulten kommt. Du bist mehr als beeindruckt, dass der typisch maraskanische Kladj bereits in diesem Alter und auf diese Entfernung funktioniert!

Die folgenden Monate verbringst du zum grössten Teil innerhalb der Mauern deiner Akademie zu den Nebelwassern. Viel zu lange hast du deine zahlreichen Studien und Forschungen hinausgezögert und so bist du froh, dich nun endlich mehrere Monate ganz auf diese Themen konzentrieren zu können.

Aber zunächst nimmst du die seit langem geplante Grosse Meditation zu Ehren der göttlichen Hesinde in Angriff. Für viele Wochen gehst du in dich und geniesst die Ruhe und Beschaulichkeit fern jeder grösseren Siedlung. Am Ende der hesindegefälligen Meditation fühlst du dich zum ersten Mal seit langer Zeit wieder ausgeglichen und mit dir selbst im Reinen. Auch deine zuvor immer häufiger auftretenden Paranoia sowie die nervenzehrenden Alpträume geraten während deiner Zeit an der Akademie immer mehr in den Hintergrund, bis du schliesslich sogar Tage erreichst, an denen dich kaum ein schlimmer Gedanke quält.

Mit klarem Kopf und befreitem Geist gehst du dann etwa einen Monat später endlich deine zahlreichen offenen Studien an.

Du blätterst in aller Ruhe nochmals deine in Fasar angefertigten Abschriften bezüglich der Magiermogule vom Gadang durch. Noch immer hast du keinen konkreten Hinweis darauf, wo sich das Grab des My'tor befinden könnte. Aufgrund der wenigen Textstellen über My'tor bist du dir aber immerhin recht sicher, dass auch noch niemand vor dir jemals das Grab dieses Magiermoguls gefunden hat. Sicherlich harnt das Magiergrab My'tors irgendwo unter dem Sand Mhanadistans auf seine Entdeckung, doch ohne weitere Hinweise gleicht diese Suche leider jener allzu bekannten Suche nach der Nadel im Heuhaufen.

Auch mit der Abschrift des 'Grossen Buchs der Abschwörungen', welche Abdul el Mazar aus Khunjom angefordert hatte, beschäftigst du dich intensiver. Dabei liegt dein Schwerpunkt natürlich vor allem auf den Texten und Beschreibungen verschiedener Arkanoglyphen. Du findest eindeutige Hinweise, dass sich diese Art der Zauberzeichen aus der urtulamidischen Zaubertradition der Mudramulim entwickelt hat. Dazu gibt es Andeutungen, dass die Arkanoglyphen noch weit älter sein könnten und möglicherweise bereits von den alten Echsen verwendet wurden. Spätestens mit dem Untergang der Mudramulim gerieten die Arkanoglyphen allerdings in Vergessenheit.

Alle Autoren stimmen jedoch überein, dass der legendäre Bann Bastrabans die mächtigste Anwendung von Zauberzeichen war, welches jemals geschaffen wurde. Bastraban ibn Rashdul, ein mächtiger Zauberer, errichtete während seiner Regierungszeit eine gigantische Bannmauer, welche die Lande der Tulamiden von jenen der Echsen in Selem und Maraskan trennte. Manche Derographen sehen den einstigen Standort von Bastrabans Bann nur an der Nordgrenze der Echsen Sümpfe, während andere Forscher die Überreste dieser Bannmauer auch in Arratistan, an der Küste Thalusiens und den Khunjomer Bergen bis in das Yalaiaad

gefunden haben wollen. Auf jeden Fall zeugen noch heute verwitterte Bannstelen in ganz Mhanadistan von Bastrabuns grossem Werk.

Geographisches Wissen von Mythomius:

- Als Arratistan wird die Region beidseitig des Flusses Arrati bezeichnet. Es handelt sich grösstenteils um Steppen, Bergland und Hochlandweiden und ist dünn besiedelt. Der Fluss Arrati entspringt in den Etemen und mündet bei Port Corrad in den Selemgrund.
- Als Thalasion wird die Region in den südöstlichen Talamidenlanden zwischen dem Mhanadi und der Tränenbucht bezeichnet.
- Die Khunchorer Berge, auch Awalamik genannt, sind ein Gebirgszug südlich es Mhanadidektas.
- Das Yalaxiad ist eine flache Halbinsel in den östlichen Talamidenlanden. Die Halbinsel liegt nördlich von Khunchor und bildet zugleich die Küstenlinie zum Maraskansund.

Des Weiteren kannst du durch dein Studium im 'Grossen Buch der Abschwörungen' erkennen, dass die gildenmagischen Bann- und Schutzkreise, die vor allem bei Antimagiem und Dämonenbeschwörem verbreitet sind, ursprünglich wohl aus den Arkanoglyphen der Mudramulim abgeleitet wurden. Manche Autoren behaupten sogar, dass die heute bekannten Bann- und Schutzkreise lediglich unvollständige Fragmente von Bastrabuns einzigartigem Bannzauber sind.

Die Khunchorer Drachenei-Akademie gilt allgemein als Erbe der Zaubertradition der Mudramulim und so ist es nicht verwunderlich, dass diese Akademie als mögliche Anlaufstelle für zahlreiche Arkanoglyphen genannt wird. Du nimmst dir daher vor, für das Studium des Siegels der Zweiten Haut, der Gelyphe der elementaren Attraktion und der Sigille des unsichtbaren Trägers in den nächsten Monden die Khunchorer Akademie aufzusuchen. Als Alternative wird zudem immer wieder die Pentagramm-Akademie zu Rashdul genannt, manche Sigillen wie etwa die Sigille des unsichtbaren Weges scheinen sogar nur dort bekannt zu sein. Ein längerer Aufenthalt in Rashdul könnte sich also ebenfalls als lohnenswert erweisen. Über den interessanten Cantus 'Last des Alters' findest du im 'Grossen Buch der Abschwörungen' lediglich einige Textpassagen, jedoch keine Möglichkeit, die Thesis anhand dieser spärlichen Informationen zu rekonstruieren. Hier scheint das Studium des 'Liber Zhammorican per Satinar' wesentlich vielversprechender zu sein.

Interessant ist zudem auch der kurz gehaltene Absatz über die thorwalsche Runenmagie: Es wird eindeutig ausgeführt, dass diese Art der Zauberzeichen einen völlig anderen Ursprung als die tulamidischen Arkanoglyphen besitzen und demzufolge ein eigenes, unterschiedliches Fachgebiet darstellt.

Auch das Sklavenarmband, das du vor einigen Jahren einem Sklaven in Liscoms Mindorium-Mine abgenommen hast, untersuchst du mit der roten Sicht deines Rubinauges genauer. Du erkennst, dass das Mindorium lediglich als Trägermaterial für die darauf eingravierten Arkanoglyphen dient. Die Kombination der Zauberzeichen interpretierst du als umgekehrtes 'Fallensiegel' und vermutest ausserdem eine entfernte Verwandtschaft mit einem Zeichen, das unter dem Namen 'Gezücht des Meisters' in einer der Textpassagen im 'Liber Zhammoriam per Satinar' Erwähnung fand. Unterstützt wird die Zauberwirkung scheinbar zusätzlich von der Glyphe 'Fanal der Herrschaft', dessen Matrix an den Rändern aber ausgefranst und unvollständig erscheint. Du erinnerst dich, dass die Armreife ihre verheerende Wirkung nur in Kombination mit den Bann- und Schutzzeichen an den Wänden der Mine und auf den Obelisken um das Tal entfaltet. Die Herrschaftskomponente funktionierte zudem nur in Kombination mit dem Stirnreif Liscoms. Du beschäftigst dich noch einige weitere Stunden mit dem Sklavenarmband und dem Stirnreif, musst dann aber doch einsehen, dass für eine umfassende Analyse der Funktion selbst beide Artefakte ohne die Torbögen der Mindoritmine der Geor nicht ausreichen. Du bist dir nicht sicher, ob sich allein aufgrund dieser Forschung ein weiterer Besuch in der lebensfeindlichen Geor lohnen würde.

Nach dem wenig erfolgreichem Studium des Sklavenarmbands widmest du dich in der Folge dem 'Liber Zhammoriam per Satinar', jenem Buch, welches angeblich eine Übersetzung der echsischen Chuchas-Schriftzeichen, die die Überreste des untergegangenen Zhamorrahs bedecken, enthalten soll. Es fällt dir schwer, die komplizierten und in Zelemja und Yash'Hualay verfassten Textpassagen zu verstehen und so kommst du bei deinen Studien langsamer voran, als du es dir vorgestellt hast.

Der Hauptteil des Buches befasst sich mit echsischer Zauberei und der dazugehörigen Götterwelt und immer wieder liest du den Namen 'H'Zint'. Auch die Statue der Hesinde im Depositum der göttlichen Gnade hatte den Unterkörper einer Schlange. Doch die echsische H'Zint kann nicht einfach gleichbedeutend mit Schwester Hesinde sein, diesen Gedanken verbannt du aus deinem Kopf! Den Ritualen zu Ehren des echsischen Gottes Ssad'Navv ist indes der grösste Teil des Buches gewidmet. Du bist dir allerdings noch immer nicht sicher, ob du dieses Wissen wirklich studieren und anwenden willst, denn die Erinnerung an die absolute Zerstörung der Landschaft um das Weidener Örtchen Dragenfeld ist noch allzu nah. Auch die auf Elfenhaut geschriebenen Glyphen des Schlangenkönigs erscheinen beim Lesen des 'Liber Zhammoriam per Satinar' in einem neuen Licht.

Du versuchst daher zunächst, einige dir nützlich erscheinende Zauber aus den komplizierten Beschreibungen des Buches zu rekonstruieren. Dies ist zwar wahrlich keine leichte Aufgabe, doch immerhin greift sie nicht dein Welt- und Götterbild und so vielleicht letztendlich deinen Verstand an...

Du kannst folgende Zaubersprüche durch das Studium des 'Liber Zhammoriam per Satīnāv' rekonstruieren und erlernen:

- Der Cantus TEMPUS STASIS kann in achaz-kristallomantischer Repräsentation erlernt werden (Qualität 9).
- Der Cantus SEELENWÄNDERUNG kann in achaz-kristallomantischer Repräsentation erlernt werden (Qualität 6).
- Der Cantus LAST DES ALTERS kann in achaz-kristallomantischer Repräsentation rekonstruiert werden (200/3x8/10).
- Der Cantus TRANSFORMATIO FORMGESTALT kann in achaz-kristallomantischer Repräsentation rekonstruiert werden (700/4x8/15).

Was du zusätzlich an weiteren Wissen aus dem Liber Zhammoriam per Satīnāv mitnehmen willst liegt bei dir. Du kannst dich dazu an der Beschreibung des Buches orientieren. Gib mir einfach Bescheid, in welche Richtung Mythomius noch genauer forschen möchte. Unter Umständen kann dies natürlich die geistige Gesundheit des Magiers angreifen...

Zum Schluss deiner Studien nimmst du dir den in Bosparano gehaltenen 'Codex Sauris' vor, jenen Wälzer, der aus der Privatsammlung von Liscom Ghosipar von Fasar stammt. Bisher ist es dir nicht gelungen, den Verschlusszauber des Buches zu umgehen, doch mit der Hilfe der analytischen Fähigkeiten deines Rubinages werden die Muster des Zaubers auf einmal klar und eindeutig. Innerhalb weniger Minuten gelingt es dir, Liscoms Verschlusszauber zu brechen und endlich kannst du dieses seltene Werk aufschlagen. Der erste Teil des Buches beschreibt die Geschichte der Ur-Tulamiden, allerdings aus der ungewohnten Sicht der Echsenvölker. Du erfährst mehr über den Ssrkhrche Ensharzaggesis, der vor Jahrtausenden gegen Bastrabun ibn Rashtul in den Krieg zog und tauchst tiefer in die Geheimnisse der achaz-kristallomantischen Zauberkraft ein.

Du kannst folgende Arkanoglyphen und Zaubersprüche durch das Studium des 'Codex Sauris' rekonstruieren und erlernen:

- Der Cantus TRANSFORMATIO FORMGESTALT kann in achaz-kristallomantischer Repräsentation rekonstruiert werden (700/4x8/15).
- Die Arkanoglyphe 'Verderben des Magiers' kann in achaz-kristallomantischer Version erlernt werden (Lernkosten 100 AP).

Weitere interessante Canti werden jedoch lediglich lückenhaft beschrieben, so dass du wohl auch hier besser auf das Studium des 'Liber Zhammoriam per Satīnāv' zurückgreifen solltest. Etwa in der Mitte des Buches fallen dir hingegen einige handschriftliche Notizen auf, die das Kapitel um Bastrabuns Bann zu ergänzen scheinen. Interessiert blätterst du weiter und merkst bald, dass der unbekannte Autor - Liscom von Fasar? - sich eingehend mit dem Bannzauber Bastrabuns befasst hat. Der Autor beschreibt, dass die Bannträger von Bastrabuns Bann nicht nur jene Bannstelen waren, die man noch heute überall in Mhanadistan findet. Die Grenzsteine, die sich von den Etemen und Selem bis nach Kanemünde und entlang der Küste bis zur Halbinsel Yalacal ziehen, sind lediglich eine von vielen Komponenten des unwahrscheinlich komplexen Bannrituals von Bastrabun ibn Rashtul. Der Autor schreibt weiter, dass neben den allseits bekannten Grenzsteinen auch noch insgesamt zwölf Obeliskten mit Mondsteinen über die Lande verteilt wurden. Diese dienten vermutlich als Kraftfokus für die Grenzsteine der Bannmauer. Weiterhin lies Bastrabun unzählige Kanopen im ganzen Land aufstellen, die magische Paraphernalia enthielten und meist einen Deckel in Form eines Tierkopfes besaßen. Auf jeder dieser Kanopen, die vermutlich in einer bestimmten Geometrie zu den Obeliskten aufgestellt wurden, sollen zudem einige Komponenten des Bannrituals beschrieben sein! Der Autor sieht in Bastrabuns Bann nämlich keinen einzelnen Zauber sondern vielmehr ein komplexes Bannritual, dass neben den oben erwähnten materiellen Komponenten auch noch unzählige Geseten, Gesänge, Tänze und rituelle Handlungen für seine Erschaffung benötigte.

Der Autor ist überzeugt, mit genügend Komponenten des einstigen Bannzaubers Bastrabuns diesen Bann wieder rekonstruieren zu können. Mehr noch, der Bannzauber könnte vielleicht derart modifiziert werden, dass er auf ein beliebiges Gebäude, eine bestimmte Gegend oder gar gegen andere Wesenheiten als nur gegen Echsen wirken würde!

Fieberhaft liest du die handschriftlichen Notizen ein weiteres Mal und ziehst dann Abdul el Mazar hinzu, um dieses Thema mit ihm zu diskutieren. Der tulamidische Magier lässt sich Zeit und studiert die Textpassagen eingehend doch schliesslich kommt auch er mit Begeisterung in den Augen zu der Überzeugung, dass es mit genügend Komponenten möglich sein sollte, Bastrabuns Bann an einer beliebigen Stelle neu zu erschaffen! Die Möglichkeiten, die du dir in den folgenden Tagen ausmalst, sind grenzenlos: Nicht genug, dass du deine Akademie mit einer Bannmauer gegen die blutrünstigen Orks oder andere unerwünschte Wesenheiten schützen könntest, vielmehr könnte es mit dem Bannritual Bastrabuns auch möglich sein, ganze Städte oder Regionen gegen das Wirken bestimmter Wesenheiten Borbarads abzuschirmen! Ein Bannzauber gegen Borbarad selbst scheint dir hingegen kaum realistisch. Zusätzlich zu dem praktischen Nutzen wäre die Rekonstruktion von Bastrabuns Bann natürlich eine der bedeutendsten Forschungsarbeiten der letzten Jahrzehnte wenn nicht gar Jahrhunderte! Eine Arbeit, um seinen Namen in Magierkreisen wahrlich unsterblich werden zu lassen!

Die nächsten Wochen sitzt du daher die meiste Zeit mit Abdul el Mazar zusammen und besprichst die verschiedenen Möglichkeiten, den mächtigen Bannzauber Bastrabuns zu rekonstruieren. An erster Stelle sollte dabei die Suche nach Überresten einzelner Komponenten des Bannzaubers stehen. Da die Bannstelen Bastrabuns bereits seit vielen Jahrhunderten bekannt und dabei auch bereits von vielen Derographen beschrieben worden sind ist es recht einfach, an weitere Informationen zu kommen. In den Büchern 'Sand, Salz und Sonne' und 'Kamele und Kalifen' (beide aus Liscoms Bibliothek in der Georischen Wüste) findest du sogar einige ungenaue Karten über den Verlauf der Grenzsteine in Mhanadistan. Die Bannstelen verlaufen grob von dem an der Nordküste der Halbinsel Yalaid gelegenen Ort Malqis beginnend quer über die gesamte Halbinsel und folgen dann ab der Hafenstadt Ainar-Geor der Küstenlinie über Khunchom bis Kannemünde an der Mündung des Flusses Chaneb. Die Lage der Bannstelen in der Gegend um den Selemgrund und die Mündung des Arrati sind hingegen weniger genau beschrieben. Abdul ist sich sicher, dass man in Khunchom und Rashdul noch wesentlich mehr Informationen über die Grenzsteine Bastrabuns finden sollte. Wahrscheinlich wird es in den Bibliotheken der dortigen Magierakademien auch zahlreiche Abhandlungen über einzelne Stelen geben, denn diese sind ja bereits seit Jahrhunderten bekannt und Gegenstand allgemeiner Forschungsarbeit.

Die Bannstelen alleine reichen allerdings nicht aus, um Bastrabuns Bann zu rekonstruieren. Zum einen legt dies der unbekannte Autor dar, zum anderen führt Abdul aber auch das Argument auf, dass es trotz Jahrhunderten der Forschung noch niemandem gelungen ist, aus den Bannstelen nützliches Wissen in Bezug auf Bastrabuns Bann zu extrahieren.

Die Suche und Erforschung der bis dato unbekanntenen Mondstein-Obelisken und der unzähligen Kanopen scheint daher also für eine erfolgreiche Rekonstruktion von Bastrabuns Bann

zwingend notwendig zu sein. In den dir zur Verfügung stehenden Büchern findest du wage Hinweise auf mögliche Mondstein-Obelisk in Rashdul und Mherwed, über die Kanopen findest du, abgesehen von einigen Märchen und Legenden, keine brauchbaren Informationen.

Nach einigen Wochen der intensiven Recherche kommst du mit Abdul schliesslich überein, dass eine Expedition nach Mhanadistan bei der Suche nach weiteren Komponenten des Banrituals unabdingbar ist. Der Tulamide schlägt vor, zuerst Khunjom aufzusuchen und eure bisherigen Erkenntnisse mit Khadil Okharim zu besprechen. Abdul ist sich sicher, dass die Spectabilität der Drachenei-Akademie sich bei diesem Thema als ausserordentlich hilfreich erweisen wird. Nach dem Gespräch mit Spectabilität Okharim sollte dann entschieden werden, ob eine zeitnahe Expedition Sinn macht oder ob noch weitere Recherchen notwendig sind. Vielleicht werden die Kosten einer solchen Expedition gar von Khadil Okharim übernommen? Die Nähe Okharims zum göttlichen Phex lässt dich diese Hoffnung allerdings schnell wieder vergessen. Aufgrund der thematischen Nähe zum Spezialgebiet deiner ehemaligen Spectabilität Rakorium Muntagonus überlegst du kurz, ihn ebenfalls um Rat zu bitten.

Nach zahlreichen anstrengenden Tagen und viel zu kurzen Nächten steht also fest, dass du zusammen mit Abdul el Mazar nach Khunjom reisen wirst, um dort mit Khadil Okharim über die mögliche Rekonstruktion von Bastrabus Ban zu sprechen. Dabei wird sich auch entscheiden, wie ihr weiter vorgehen werdet. Auf jeden Fall würde sich eine Expedition in Mhanadistan auch wunderbar mit der Suche nach dem verschollenen Grab des Magiermoguls My'tor sowie weiteren Studien über Arkanoglyphen in den Städten Khunjom und Rashdul verbinden lassen.

Einige Tage später überlässt du deinem Collega Yarubman ibn Nasreddin die vorübergehende Leitung deiner Akademie und machst dich zusammen mit Abdul el Mazar auf der Reichsstrasse II gen Praios auf. Du hast dabei den Landweg über Gareth und Punin gewählt, da du dem von Roban Loken geplanten Festmahl der Zunftmeister in Punin nur schwerlich fernbleiben kannst.

Insgesamt hatte Mythomius fast ein ganzes Jahr Zeit, seine diversen Studien und Forschungen voranzutreiben. In dieser Zeit sollte es also möglich gewesen sein, einige Zaubersprüche zu rekonstruieren und zu erlernen. Den regeltechnischen Rahmen zum Erlernen der einzelnen Canti findest du jeweils unter den Textabschnitten der jeweiligen Bücher.

Auch für das Erlernen der Sonderfertigkeit Kraftkontrolle sollte genügend Zeit vorhanden gewesen sein.

Es bleibt dir überlassen, ob du deine ehemalige Spectabilität Rakorium Muntagonus bezüglich deiner Erkenntnisse über Bastrabus Ban unterrichtest. Die Reise über Gareth und Punin nach Khunjom sollte jedoch stattfinden (Stichwort Heldenzusammenführung).

Capitale Punin, Königreich Almadra, im Mond Rahja, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestossen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da sind aufrecht im Geiste."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem III. Spruch, vermutlich 600 v. BF

An einem schwülwarmen Tag Anfang des Mondes Rahja erreichst du zusammen mit deinem Begleiter Abdul el Mazar schliesslich die Capitale Punin. Dort wirst du am Festmahl der Zunftmeister teilnehmen, dass von deinem alten Gefährten Roban Loken aufgrund seiner Schmiedemeisterprüfung veranstaltet wird. Die Feierlichkeiten sind auf den 15. Rahja datiert so dass du noch wenige Tage Zeit hast, eigene Angelegenheiten in der Capitale Almadras zu erledigen.

Vielleicht sind deine Gefährten aber auch schon in Punin eingetroffen? Hier beginnt unser nächstes Abenteuer...

Anhang - Abenteuerpunkte, Erfahrungen und Wissen

"Du siehst, zehn Abenteuerpunkte stehen auf deiner Brust (...)."

- Der Schwarze Barde, neuzeitlich

Spezielle Erfahrungen und Abenteuerpunkte

1x SE Geographie

1x SE Geschichtswissen

1x SE Götter und Kulte

1x SE Sagen und Legenden

1x SE Magiekunde (Spezialisierung Kophtanim)

1x SE Magiekunde (Spezialisierung Achaz-Kristallomantisch)

1x SE Lesen/Schreiben (Yash'Hualay-Glyphen / Proto-Zelemja)

1x SE Lesen/Schreiben (Chrmk)

1x SE Lesen/Schreiben (Ur-Tulamidya)

1x SE AUGES DES LIMBUS

400 Abenteuerpunkte (Hier sind die Erkenntnisse beim Studium der Bücher bereits mit eingerechnet)

Ein kurzer Abriss über die echsischen Sprachen und Schriften

Die folgende Auflistung dient nur zur Übersicht und soll nicht das Ingame-Wissen von Mythomius darstellen.

Zelemja (Sprache)

Zelemja oder auch Selemisch hat sich aus dem Rssahh und dem frühesten Ur-Tulamidya entwickelt. Es wird nur noch in der Gegend um Selem gesprochen und ist nahezu ausgestorben. Als Schrift werden die 5000 Zeichen des Chrmk verwendet.

Chrmk (Schrift)

Die Chrmk sind die uralten Schriftzeichen des Zelemja. Die etwa 5000 Zeichen sind die Schriftform für das echsische Rssahh und für die ursprüngliche Form des Ur-Tulamidya. Chrmk wurde vermutlich aus dem älteren Chuchas entwickelt.

Rssahh (Sprache)

Rssahh, auch Echsisch, ist die Sprache der Achaz und aller anderen Echsenwesen. Sie kann nur von ihnen vollendet gesprochen werden. Als Schrift wird Chrmk verwendet. Rssahh ist mit keiner anderen Sprache verwandt.

Chuchas (Schrift)

Chuchas ist eine sehr komplexe Schrift, die aus etwa 20.000 Wort- und Deutzeichen besteht, die zur schriftlichen Darstellung von Rssahh verwendet wurde. Es ist allerdings nicht zwingend nötig, Rssahh zu beherrschen, um diese Schrift lesen und schreiben zu können.

Ein Teil des Chuchas ist auch als Yash'Hualay-Glyphen oder Proto-Zelemja bekannt.

Proto-Zelemja (Schrift)

Die Yash'Hualay-Glyphen, auch Proto-Zelemja und Schrift von Yash'Hualay genannt, sind eine menschlich-echsische Schrift, die mit 8000 Zeichen eine Basis des echsischen Chuchas bilden und zur Verschriftung des Zelemja verwendet werden. Auch Altes Alaani, die Schrift der Vorbarden, entwickelte sich aus den Yash'Hualay-Glyphen.