

# Bastrabuns Bann – Teil II

## 11. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans Auf den Wassern des Mhanadis nahe Jaiban

Die auf dem mondsilbernen Schlüssel basierende, geheimnisvolle Sternkarte lässt den Helden keine Ruhe. Roban Loken erinnert sich an den Lichtvogel, der alljährlich aus den Feuern des riesigen Vulkans Rashdul Kandscharof entsteigt und den sterblichen Menschen Weisheit schenkt. Und wird in den Tulamidenlanden das Sternbild des Greifen nicht auch als Feuervogel bezeichnet? Liegt das Sternbild des Feuervogels also im Raschtulswall? Die Helden versuchen noch einmal, die Sternbilder der Sternkarte mit tatsächlichen Punkten in Mhanadistan und Aranen zu überlappen und lokalisieren den Wüstenfuchs so schließlich einige Meilen südöstlich von Erkenstein. Wulf nimmt nicht ohne Grund an, dass das Ziel des phexgefälligen Rätsels doch sicherlich mit dem Fuchs, dem heiligen Tier des heimlichen Gottes, markiert sein muss. Doch was hat es mit dem 16. Efferd auf sich? Ist es nur ein beliebiges Datum, um genau jene Sternkarte erstellen zu können, die die Helden in den Händen halten? Oder muss das Rätsel etwa genau an diesem Tag, dem Nebelfest, gelöst werden?

Die Helden beschließen daher, die Expedition in die nördlichen Ausläufer des Aschubim-Gebirges erst einmal nicht anzugehen und stattdessen direkt den Mhanadi flussaufwärts weiter bis nach Erkenstein zu treideln, um dort das Geheimnis der Sternkarte endgültig zu lösen. Der Maraskaner Keideran mischt den vier Treidel-Ochsen aufputschende Yagan-Nüsse unter das Kraftfutter, um die Zugtiere so zu Höchstleistungen anzutreiben. Die folgenden Stunden ziehen die Ochsen die 'Drachenei' beständig und ohne Pause flussaufwärts, ehe sie in der kleinen Hafenstadt Mhanessipur gegen frische Zugtiere ausgetauscht werden. Ob dem ortsichen Gott Brazoragh auch ein kastrierter Stier als heiliges Tier gilt? Dies würde zumindest die spätere Begegnung mit der steinernen Stierstatue in Pashtramur erklären.

## 13. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans Borbra, Kalifat

Am Mittag des 13. Efferd legt die 'Drachenei' schließlich an dem kleinen, außerhalb des eigentlichen Dorfes gelegenen Flusshafen Borbras an. Die Helden besuchen zuerst den Tempel der jungen Göttin und statten dort dem schelmischen Bruder Zadukhar einen Besuch ab, ehe Keideran, Ungrumm und Wulf sich auf den Weg in den 'Dorfkrug' machen. Während sich der Maraskaner und der Anergaster unter die anwesenden Gäste mischen und sich mit dem Fellachen Borbralieb unterhalten, verbringt der Angroscho einige kurzweilige Minuten mit der stämmigen Wirtin Jushiberta.

Roban trifft indes am Stadttor zufällig auf Tartisin von Borbra, dem Großmeister der Grauen Stäbe zu Anchopal\* und der unoffizielle Herrscher Borbras. In der Folge entwickelt sich ein distanziertes und fast peinliches Gespräch, ehe die beiden Männer schließlich fast erleichtert wieder getrennte Wege gehen.

\*Der Ordo Defensores Lectura oder Orden der Verteidiger der Lehre der Grauen Stäbe dient der Grauen Gilde als bewaffnete Garde und Inquisition. Der Orden wird von den vier Großmeistern der Grauen Stäbe mit Sitz in Anchopal, Neetha, Lowangen und Vallusa geleitet. Der nominelle Hochmeister des Ordens ist Rohal der Weise.

Später begibt sich Wulf zum Herrenhaus Borbras, um dort eben jenen Tartisin von Borbra um ein Gespräch zu

biten. Es ranken sich viele Gerüchte um Turlisins einstigen Pakt mit der Herrin des wimmelnden Chaos und das Wunder der jungen Göttin Tsa, die den eillen Magier letztendlich wieder zurück in den Kreis der Gläubigen führte. Noch heute ist die Heilige Eiche der Tsa, entstanden aus den Splütern von Turlisins Magierstab, ein Zeichen für das Wohlwollen der jungen Göttin gegenüber den schwachen Sterblichen. Der Andergaster erhofft sich daher, von dem Borbraner Magier wertvolle Ratschläge bezüglich seiner fehlgeleiteten Schwester zu erhalten.

Wenig später führt der Sekretarius Halef Okharum, ein Neffe des berühmten Khadul Okharum, den Zweiten Gezeichneten in den Empfangsraum. Nachdem der Andergaster den Staub der Straße hinter sich gelassen hat wird er in den Baderaum gebracht. Hier sitzt Turlisin von Borbra bereits genüsslich im dampfenden Wasser und lässt sich die verspannten Schultern von einer gutaussehenden Tulamiden massieren. Während ein Badediener einen Schwall Wasser nachgießt und eine neuerliche Dampf Wolke aufsteigt, lädt Turlisin Wulf ein, sich zu ihm ins Wasser zu gesellen. In der Folge entwickelt sich in der ungewöhnlichen Umgebung ein vorsichtiges Gespräch über die Nähe zu den Erzdämonen und den daraus resultierenden Folgen für die Sterblichen.

Währenddessen gießt der Badediener einen weiteren Eimer Wasser nach. Plötzlich wirft er die hölzerne Seifenschale – in Wahrheit ein maraskanischer Kampfdiskus mit messerscharfem Klängenrand! – auf den Großmeister der Grauen Stäbe! Geistesgegenwärtig lenkt der Zweite Gezeichnete das heimtückische Wurfgeschoss mit seinem Badehandtuch ab und bringt den flüchtenden Attentäter wenige Augenblicke später mit einem beherzten Sprung zu Fall. Turlisin hindert den Meuchler mit einem wütenden Paralyt-Cantus an jeder weiteren Gegenwehr.

Während des Verhörs des Attentäters stellt sich heraus, dass dieser im Auftrag des 'Überbringers der Gabe' Torgojin alle Helden töten sollte, in dem Magier Turlisin im Vergleich zum unbewaffneten Zweiten Gezeichneten allerdings die größere Gefahr gesehen hat. Ein fataler Trugschluss. Nach dem Verhör wird der feige Mordbube vom örtlichen Kadi Dschelef und seinen Bütteln abgeführt.

Nach diesem Zwischenfall beschließt Wulf, mit offenen Karten zu spielen. Er berichtet Turlisin von der Suche der Helden nach Mondstein-Obelisken und Kanopen aus der Zeit Bastrabuns und ihrem Ziel, mit Hilfe von Spektabilität Khadul Okharum schließlich die legendäre Bannmauer Bastrabun ibn Rashtuls zu rekonstruieren und gegen die Wesenheiten Borbarads zu verwenden. Der Großmeister sichert dem Andergaster zu, ihn so gut es geht zu unterstützen und überreicht ihm einen regenbogenfarbenen Ring. Mit Hilfe dieses Rings soll der Andergaster über die Zahori-Weissagerin Tamura saba Tamura, deren Sippe momentan in der Nähe von Nagillah lagert, den Kontakt zu der geheimnisvollen Qabalya 'Erben der Gräber' herstellen, welche sich im Verborgenen schon seit vielen Jahren mit den Relikten und Gräbern der Urtulamiden beschäftigen. Zusätzlich schickt er eine Nachricht nach Keshal Rondra, die Ordensburg der Grauen Stäbe in Anchopal, mit der Anweisung, alle Schriftstücke über die Zeit Bastrabun ibn Rashtuls zu sichten und für die Helden zusammenzustellen.

In der Zwischenzeit machen sich Keideran, Roban und Ungrumm auf den Weg zu dem bekannten Magiergrab östlich der Stadt, finden dort allerdings auch noch gewissenhafter Suche lediglich einige steinerne Fundamente aus längst vergangenen Tagen. Ob es dort überhaupt jemals ein Magiergrab gab?

Schließlich kehrt Wulf zu seinen Gefährten zurück und berichtet ihnen von dem vereitelten Attentat sowie dem vielversprechenden Vorhaben, in Nagillah den Kontakt zu den 'Erben der Gräber' herzustellen. Die Helden beschließen daher, auf dem schnellsten Weg bis nach Nagillah zu reisen. Roban Loken kauft kurzerhand vier neue Pferde und schon wenig später beginnen die Helden – sehr zum Leidwesen von Ungrumm und Keideran – einen Gewaltritt, der sie über das kleine aranische Dorf Samra und das novadisch geprägte Ivrunno bis nach Bagfua führt. Die 'Drachenei' hat indes den Befehl bekommen, den Mhanadi weiter stromaufwärts zu treideln und bei Erkenstein auf weitere Anweisungen der Helden zu warten.

In Bagfua gehen die Helden nochmals die gestohlenen Expeditionsunterlagen von Horatio di Bravaldi durch und kommen überein, die westlich der Stadt gelegene Kanope zur Sicherheit auch selbst zu untersuchen. Am Südufer des Mhanadis, etwa fünf Meilen nach Bagfua, gelangen die Helden schließlich zur Scheitanszünne, ein über 30 Schritt über den Wassern des Flusses aufragender Felsen, auf dessen Spitze sich tatsächlich eine bauchige Kanope befindet. Der Maraskaner verwandelt sich in einen riesigen Roten Maran, nimmt Anlauf und trägt Wulf an den Schultern bis ganz nach oben. Der Zweite Gezeichnete untersucht daraufhin die tönerne Kanope, findet allerdings keine weiteren Spuren von Bastrabuns Bann.

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

*Das Grab des letzten Sternschattens, irgendwo im Kalifat*

Über die Dörfer Shobilla, Vishid und Kerbal, die Kleinstadt Selicum und das kleine Dorf Khaltagh erreichen die Helden schließlich den am Ostufer des Erküns gelegenen Stadtstaat Erkenstein. Die letzten Meilen legen sie zu Fuß zurück, da der mehrtägige Gewaltritt schließlich das Leben der Pferde als Preis gefordert hat. Die Helden haben es sichtlich eilig und so schnappt sich Ungrimm den erstbesten Fellachen den er zu Gesicht bekommt und schreit diesen fragend an: "Kopeke? Kopeke?" Der verängstigte Bauer stottert nur: "Nehmt diesen Muwlat, das ist alles was ich habe!", und auch das verlockende Angebot von vier frischen, noch dampfenden Pferdekadavern kann den armen Mann nicht wirklich beruhigen.

In Erkenstein besuchen die Helden den Tempel des Phex, können hier jedoch keine Hinweise auf Bastrabuns Bann oder die Sternkarte finden. Die tönerne Kanope auf der Westseite des Erküns untersuchen sie ebenfalls, finden jedoch im Abgleich mit dem gestohlenen Aufschrieb des horasischen Historikers di Bravaldi keine weiteren Spuren von Bastrabuns Wirken.

Da die Helden das Auge des Fuchses – jenen türkisfarbenen Stern, welcher erst im Jahr 1015 BF inmitten der Ereignisse um Borbarads Rückkehr am Firmament erschienen ist – als eigentliches Ziel der Sternkarte vermuten, macht sich der maraskanische Magier Keideran schließlich in Gestalt eines Roten Marans auf, die Gegend südöstlich von Erkenstein weitläufig zu erkunden. Der nächtliche Jäger ist ihm gewogen und so erspät er im Hügelland zwischen Selicum und El'Truz schon bald einen aus der Vogelperspektive verdächtig regelmäßig wirkenden Hügel. Der Keideran-Maran fliegt einige Male im Tiefflug um den Hügel herum und entdeckt tatsächlich eine von Moosen und Flechten überwucherte Steinplatte am Osthang des Hügel. Vom Entdeckerfieber gepackt landet er und zert den Bewuchs mit seinem Schnabel notdürftig zur Seite. Unzählige kleine Edelsteine sind in die steinerne Platte eingelassen und er erkennt die in Ur-Tulamidya geschriebenen Namen einiger Sternbilder! Am oberen Ende des großen Steinquaders steht zudem der Satz "Türkis blickt hinter sich" geschrieben.

Wenig später kommt der Keideran-Maran wieder bei seinen Gefährten an und nach der dezent etwas abseits durchgeführten Rückverwandlung berichtet er den übrigen Helden aufgeregt von seiner Entdeckung. Sofort machen sich die Helden auf den von Ungrimm angemieteten Pferden auf den Weg und erreichen am frühen Abend schließlich den von Keideran entdeckten Grabhügel.

Mit vereinten Kräften befreien die Männer die große Steinplatte von Moosen, Flechten, Schlingpflanzen und Geröll und können die steinerne Platte zum ersten Mal in ihrer Gesamtheit erkennen: Die zwölf Sternbilder sowie zahlreiche Wandelsterne sind dort in Form kleiner Edelsteine in genau der gleichen Anordnung wie auf der geheimnisvollen Sternkarte eingelassen worden! Am oberen Ende steht der kurze Satz "Türkis blickt hinter sich". Eine Warnung? Wulf entdeckt in dem Türkis, welcher das Auge des Fuchses markiert, eine kleine Vertiefung und schiebt vorsichtig den mondsilbernen Schlüssel hinein. Mit einem leisen Klicken löst sich ein Mechanismus und ein von den Hörnern Satinars längst zerfressener Wurfstern landet wirkungslos neben den Helden. "Türkis blickt hinter sich"? Einer Eingebung folgend steckt Wulf den Schlüssel in die Vertiefung des







mit einem dunklen, mit Sternen bestickten Umhang und bewaffnet mit einem silbernen, fünfgezackten Wurfstern und einem fein ziselierten Khunchomer. Am Fuße des Mannes sitzt ein wachsam blickender Wüstenfuchs. Nach einigen Augenblicken der stillen Andacht betrachtet Wulf die vier um den Sarkophag herum aufgestellten Kanopen. Vorsichtig schiebt er den Deckel eines der Tongefäße beiseite und findet einen in Echsenleder eingeschlagenen Umhang. Der große Kapuzenumhang besteht aus schwarzer Seide, silberne Stickereien schmücken das Kleidungsstück wie Sterne am Firmament. Auf der Innenseite des Kragens wurde das uralamidische Wort 'Sil-al 'nudzum' eingraviert: Sternschatten! Fieberhaft öffnet der Zweite Gezeichnete daraufhin die übrigen drei Kanopen und findet eine geschwärzte, mondsilberne Fuchsmaske, fünf ebenfalls mondsilberne, fünfgezackte Wurfsterne und ein in Echsenleder gebundenes Buch. Der hinzugezogene Roban kann feststellen, dass die messerscharfen Kanten der Wurfsterne aus einer ihm unbekanntem Legierung gefertigt wurden, während der Mittelteil der Wurfwaffe zum größten Teil aus geschwärztem Mondsilber besteht.

Neugierig legt sich Wulf den dunklen Umhang über die Schultern, zieht die Kapuze auf und murmelt einer Eingebung folgend "Sil-al 'nudzum" und das Unfassbare geschieht: Der Anergaster verschwindet direkt vor den Augen seiner Gefährten! Wulf meint indes zu spüren, wie der nächtliche Jäger wohlwollend auf ihn hinablickt. Weitere Versuche zeigen, dass gemeinsam mit Wulf auch andere Personen oder Gegenstände unter dem Umhang verschwinden können, während die mondsilberne Maske dem Zweiten Gezeichneten eine nie zuvor gekannte Sicht in der Dunkelheit erlaubt.

Nach diesen eindrucksvollen Entdeckungen beschließen die Helden, nun auch das steinerne Labyrinth genauer zu erforschen. Tatsächlich stehen sie schon bald vor einer tönernen Kanope, die ohne Zweifel einen Sternschatten darstellt. Zwar haben Satinars Hörner die Bemalung der Kanope in Mitleidenschaft gezogen, doch einige der in uralamidischer Keilschrift verfassten Glyphen sind noch immer zu erkennen: Die Kartusche des Bastrabuns. Vorsichtig heben die Helden den Deckel der Tonstatue an und blicken in das staubige Antlitz eines mumifizierten Leichnams! Am Fußende der Mumie entdecken die Helden einige Grabbeigaben und so versuchen sie, den Leichnam behutsam aus der Kanope zu ziehen. Keideran wickelt dafür seinen zu einem Seil gewordenen Magierstab um die mumifizierte Leiche und zusammen mit Wulf zieht er den Jahrhunderte alten Körper aus dem tönernen Behälter. Aller Vorsicht zum Trotz reißt jedoch ein Arm der Mumie ab. Im Inneren der Kanope finden die Helden zahlreiche in Leinentücher eingeschlagene Opfergaben sowie ein mit Keilschrift beschriebenes Pergament.

Im Zentrum des steinernen Irrgartens stoßen die Helden sogar auf einen vier Schritt hohen Obelisk aus rötlichem Sandstein. Zahlreiche in Keilschrift gehaltene Glyphen auf der Oberfläche des Steins haben dem Wirken Satinars erfolgreich widerstanden und die Helden können neben der Kartusche Bastrabuns und Lobeshymnen auf den Mondherren Feqz und den Echsenvernichter Bastrabun ibn Rashtul auch weitere Bannkomponenten erkennen. Auf der Spitze des Obelisk können die Männer einen Faustgroßen Mondstein entdecken und nehmen diesen sogleich ehrfurchtsvoll an sich.

Viele Stunden später treten die Helden wieder unter das nächtliche Firmament über dem schlafenden Mhanadistan und das türkisfarbene Auge des listigen Gottes blickt in dieser Nacht strahlend hell auf die Sterblichen dort unten hinab. Feqzhu Akbar!

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

Im Lager der Zahori, Stadtstaat Nagillah

Nach einer recht kurzen Nacht im rauhen Vorland des Rastulswalls beraten die Helden über das weitere Vorgehen. Da der Inhalt der Kanopen Bastrabuns bisher immer sehr ähnlich bis nahezu identisch war beschließen sie, die mögliche Kanope im aramischen Morbis nicht zu suchen und stattdessen nur bis nach Nagillah zu reisen, um dort die Zahori-Sippe von Tamura saba Tamura aufzusuchen. Nachdem man der 'Drachenei' die Anweisung gegeben hat, mit dem Flussschiff nun wieder stromabwärts zu fahren und im Oberlauf des Gadangs vor Anker zu gehen, brechen die Helden auf der Zdernstraße hoch zu Roß gen Efferd auf.

Einige Meilen westlich vor Nagillah erreichen die Männer tatsächlich ein aus mehreren Zelten und Planwägen bestehendes Lager einer Zahori-Sippe. Während sie von einer neugierigen Kunderschar umringt werden, tritt eine mit zahlreichen Ohr- und Armringen behangene Frau auf die Helden zu. Ein riesiger Rabe sitzt träge auf der Schulter der alten Frau, die sich als Tamura saba Tamura vorstellt. Der Zweite Gezeichnete zögert nicht lange und übergibt der Zahori den regenbogenfarbenen Ring von Tartusin von Borbra. Die alte Wahrsagerin gluckst fröhlich und nach einem kurzen Gespräch schickt sie ihren Raben Mashlak los, um den 'Erben der Gräber' die Bitte um ein Treffen mit den Helden zu überbringen.

In der Folge werden die Helden eingeladen, sich zu den feiernden Zahori ans Lagerfeuer zu gesellen und Speis und Trank mit dem fahrenden Volk zu teilen. Tamura saba Tamura legt Ungrumm die Inrah-Karten und sieht neben einem ruchlosen Magier auch eine Jahrhundertflut an Transmutationen auf den Angroscho zukommen. Mit unheilvoller Stimme mahnt sie den Zwergen eindringlich zur Vorsicht.

Spät in der Nacht kommt der schwarze Rabe Mashlak tatsächlich zurück, landet etwas unbeholfen auf der Schulter der eingenickten Tamura und krächzt: "Morgen Mitternacht! Al'Uruch!" Das nächste Ziel der Helden steht also fest: Al'Uruch, die riesige Nekropole von Fasar. Die Helden nehmen daraufhin das traviagefällige Angebot, im Lager der Zahori zu übernachten, gerne an und reisen schließlich früh am nächsten Morgen weiter in Richtung Fasar.

#### **18. Efferd im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans** *Fasar, Kalifat (nomnell)*

Am späten Abend des 18. Efferd erreichen die Helden wieder einmal Fasar, die Stadt der hundert Türme. Bereits auf dem Weg zum Skorpionort kommen die Helden an zahlreichen Schreinen der vielen, oftmals nur in Fasar verehrten Götter und Heiligen vorbei. Ein Reliquar zeigt dabei den Echsenerstörer Bastrabun ibn Rashtul doch die Männer erkennen schnell, dass diese löcherne Statue sicherlich nicht mehr als einige Jahrzehnte alt sein kann.

Über die Geierbrücke erreichen die Helden schließlich die riesige Nekropolenanlage Al'Uruch. Zwischen den verwitterten Grabsteinen und steinernen Torbögen halten die Helden Ausschau nach den 'Erben der Gräber' und tatsächlich tritt gegen Mitternacht ein mit einem weiten Kapuzenumhang verhüllter Mann an die Helden heran. Durch die metallene Gesichtsmaske klingt die Stimme des Mannes, der sich als Abu Barun vorstellt, seltsam verzerrt. Nach einigem Taktieren steht fest, dass Abu Barun den Helden bei der Suche nach den Spuren Bastrabuns helfen kann. Er offenbart ihnen, dass sich einer der gesuchten Mondsteine fälschlicherweise als 'versteinerte Stutenmilch des Radscha Uschtammar Tempels' deklariert im Privatbesitz des Junkers Prauoslob von Breckenstein befindet. Er fordert die Helden auf, den mittelreichischen Junker aus Aranien zu vertreiben, um Gegenzug wird er ihnen dafür die Lage eines zweiten Mondsteins sowie den Eingang zur unterirdischen Tempelanlage Pashtramur zeigen. Die Helden willigen nach kurzer Beratung ein.

Am nächsten Tag begeben sich die Helden in den Tempel der Radscha Uschtammar und Robans Herz schlägt schneller, als er zwischen den nackten, gemütlich Wasserpfeife rauchenden Gläubigen auch die 'Herrin des Rausches' Reshalia ai Djer Khalil entdeckt. Während sich Roban mit der schönen Reshalia sogleich in den privaten Bereich des weitläufigen Tempels zurückzieht, gesellen sich Ungrumm und Wulf zu den übrigen Gläubigen. Keideran ist sich indes seines traviagefälligen Versprechens gegenüber seiner Frau Tsaryscha bewusst und bleibt dezent im Hintergrund.

Schon wenig später sitzt Ungrumm in einem dampfenden Wasserbecken und genießt einige Züge Rauschkraut sowie die kräftigen Hände einer schönen Novadi. Das die Schönheit dabei eigentlich mehr will als dem Zwergen nur die Verspannungen aus den Schultern zu kneten bemerkt dieser natürlich nicht.

Wulf gesellt sich derweil zu der schwarzhaarigen Rascha und schon bald vergisst er die Welt um sich herum, denn nicht umsonst trägt Rascha auch den Beinamen 'Lustspenderin'. Roban, der später nach seinen Gefährten

schauf, ist von der schönen Fasarin ebenfalls mehr als nur angetan und nimmt sich vor, die schöne Tulamidin in den Orden der Ascandeariter aufnehmen.

Keideran zieht sich bereits wenig später aus dem Tempel der Radscha Uschtammar zurück und begibt sich zur nahegelegenen Al'Achami in der Hoffnung, einige Worte mit Spektabilität Thomeg Atherion wechseln zu dürfen. Nachdem ihn einige Einheimische aufgeklärt haben, dass die Benutzung der Brücken das Privileg der Erhabenen ist und bei Missachtung mit der Todesstrafe geahndet wird, nimmt er notgedrungen den langen und beschwerlichen Serpentinweg, der ihn an unzähligen grauenhaften Basaltstatuen vorbei bis zu einem großen, basaltten Eingangstor führt. Freundlich spricht er sein Anliegen in das steinerne Ohr der Tür, doch trotz seines aufgrund eines zuvor gewirkten Attributo-Cantus hohen Charismas bleibt sein Anliegen unbeantwortet. Der Maraskaner beschließt daher, das zu tun, was Maraskaner am Besten können: Viel und schnell reden! Tatsächlich erbarnt sich bereits nach wenigen Minuten ein Novize und öffnet die Tür. Als sich Keideran als Spektabilität der Tuzaker Magierakademie zu Erkennen gibt, führt der Novize den Maraskaner in den Eingangsbereich der Al'Achami und bittet ihn dort zu warten. Als der Novize einige Zeit später mit der Absage von Spektabilität Atherion zurückkehrt sieht man dem jungen Mann deutlich an, wie unwohl er sich in dieser Situation fühlt.

Keideran nutzt indes die Gunst der Stunde und tritt auf einen älteren Magister zu. Phex ist ihm wohlgesonnen, denn als er ungefragt beginnt, von seiner Expedition mit Rakorium Muntagonus zu einer ehschen Tempelanlage im Dschungel Maraskans zu berichten, rennt er bei Magister Shahob sál Dilhaban damit offene Türen ein. Schon wenig später sind die beiden Magier in ein angeregtes Gespräch vertieft und es stellt sich heraus, dass der Fasarer Magister nicht nur ein großer Bewunderer von Erzmagus Muntagonus ist sondern zugleich auch eine Koryphäe auf dem Gebiet der magischen Historie Mhanadistans! Im Arbeitszimmer von Magister Dilhaban kommen die beiden Männer bei Minztee und süßem Gebäck schließlich überein, dass ihre Bekanntschaft für beide Seiten von großem Nutzen sein kann. Der Maraskaner verspricht Magister Dilhaban, ein Treffen mit Erzmagus Muntagonus zu organisieren und im Gegenzug dozert Sahob sál Dilhaban ausführlich über Pashtramur und die Zeit des Großen Schwarms. Zwar kennt auch er die genaue Lage Pashtramurs nicht, doch kann er immerhin berichten, dass das heutige Al'Uruch auf den Ruinen der unterirdischen Tempelanlage erbaut wurde. Da in Pashtramur auch die heute unbekanntenen Gottheiten Bylmaresh und Ankhatep verehrt wurden vermutet Magister Dilhaban, dass ein möglicher Zugang zu der Tempelanlage die Symbole dieser Gottheiten (Skorpion und Gottesanbeterin) zeigen könnte.

Nach einigen angenehmen und erholsamen Stunden im Tempel der Radscha Uschtammar machen sich Ungrimm und Wulf auf den Weg nach Yol-Fessar, um dort im Tempel des Feqz der 'Stimme des Mondes' Mharbal al'Tosra vom erfolgreichen Ende der Queste um den mondsilbernen Schlüssel zu berichten. Der Andergaster erhofft sich zudem, von Mharbal al'Tosra mehr über das geheimnisvolle Buch aus dem Grabmal des letzten Sternschattens zu erfahren. Leider ist der Hochgeweihte auf unbestimmte Zeit vereist und so bleibt Wulf nichts anderes übrig, als eine Nachricht zu hinterlassen und zu hoffen, dass er bald die Möglichkeit bekommt, sich mit der 'Stimme des Mondes' auszutauschen. Zu Ehren des nächtlichen Ehsenjähgers spendet er zudem seinen maraskanischen Kampfdiskus. Der Dritte Gezeichnete Ungrimm beobachtet diese Szene emotionslos.

Anschließend betrachten die beiden Gezeichneten das bereits von Horatio di Bravaldi beschriebene Wandbild im Hauptraum des Tempels. Das riesige Bild zeigt eine fuchsköpfige Gestalt, die energisch nach Osten deutet. Unter seinem erhobenen Fingern trotten zahlreiche kleine Ehsenwesen von dannen. Drei kleinere Gestalten stehen in einiger Entfernung andächtig um den fuchsköpfigen Krieger herum: Links hinter ihm ist es eine gehörnte Gestalt in Lamellenrüstung und bewaffnet mit einem Khunchomer, das Sternbild Gehörn auf die Brustplatte graviert. Sollte dies etwa eine weitere Kanope sein, markiert durch das Sternbild? Rechts hinter dem Krieger steht eine Frau mit Schmiedehammer, die vor einem großen Wasserfall steht. Der Wandelstern Simia? Und schließlich eine mumifizierte Gestalt inmitten zahlreicher Gräber und Nekropolen, möglicherweise ein Hinweis auf eine Kanope in dem unter Al'Uruch gelegenen Pashtramur.



Später am Tag begeben sich alle vier Helden gemeinsam nach Sarjabansarai, um dort dem Erhabenen Habled ben Cherek, einem alten Bekannten von Koban, Ungrumm und Wulf, einen Höflichkeitsbesuch abzustatten. Schon wenig später werden die Helden in den vierzehnten Stock des Burj Ben Cherek geführt und stehen dem mächtigen Erhabenen Habled ben Cherek gegenüber. Der Fette Tulamide lässt sich gerade von einem lediglich mit einer Hundemaske bekleideten Sklaven gebratene Wachteln in den Mund stecken, winkt den Helden aber huldvoll zu, sich zu ihm zu gesellen. Das Gespräch entwickelt sich in die übliche Richtung und Keideran versucht, sich mit einem Beutel maraskanischem Gewürz beliebt zu machen. Als der dicke Habled das feurige Gewürz von seinen rosigen Fingern leckt bricht ihm der Schweiß aus allen Poren und einen Augenblick lang befürchtet Keideran, dass der feiste Tulamide leblos zusammenbrechen wird. Dann jedoch bringt Habled ben Cherek seine Verzückung mit "Uuuuu!" zum Ausdruck und alle Anwesenden atmen erleichtert auf. Im Verlauf des Gesprächs fragen die Helden den Erhabenen auch, ob dieser Berichte über einen horasischen Gelehrten und seine verboten schöne Gehilfin Achaz saba Arataz gehört hat und tatsächlich eröffnet Habled ben Cherek den Männern, dass eine gewisse Achaz saba Arataz erst vor wenigen Wochen bei ihm zu Besuch war. Damals beauftragte sie eine größere Lieferung für den im Khoramgebirge wohnenden Chimärenmeister Abu Terfas, welche schließlich von einigen Fertinas abgeholt wurde. Man kommt überein, dass der Erhabene den Helden im Gegenzug für einen Abschrieb der ersten drei Seiten des Sternschattenbuchs die Liste der bestellten Paraphernalia aushändigt. Keideran liest sich die Auflistung aufmerksam durch und kommt schnell zu der beunruhigenden Schlussfolgerung, dass mit diesen teilweise sehr schwer zu bekommenden Paraphernalia ein großes Ritual durchgeführt werden kann, möglicherweise eine finstere Beschwörung zu Ehren der Herzogin des wimmelnden Chaos. Mit gemischten Gefühlen verlassen die Helden schließlich wieder den Burj von Habled ben Cherek.

Am nächsten Tag beschließen die Helden, zur Quelle des nahegelegenen Terhab aufzubrechen, da sie hier eine durch den Wandelstern Sumia markierte Kanope vermuten.

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

### *Die Grotte der Rascha, Quelle des Terhab*

Zwei Tage später erreichen die Helden schließlich das am Ostufer des Terhab gelegene Dorf Zedrakin. Die örtliche Stadtwache, bestehend aus einigen Fertina-Soldnern, erzählt den Helden bereitwillig von der sagenumwobenen Grotte des Raschtula an der Quelle des Terhab. Dort, so die Fertinas, wird neben dem blutigen Kriegsgott Raschtula auch seine lebensspendende und heilkräftige Frau Rascha verehrt. Die Vermutung liegt nahe, dass es sich bei dieser heidnischen Gottheit in Wahrheit um eine vom Wandelstern Sumia markierte Kanope handelt und so lassen die Männer Zedrakin schon wenig später wieder hinter sich.

Ein steiniger Pfad führt von Zedrakin aus durch ausgedehnte Zedernwälder bis in die kargen und felsigen Ausläufer des Raschtulawalls und nach einigen beschwerlichen Wegstunden erreichen die Helden schließlich einen frosenden Wasserfall, dessen Wasser tief aus dem steinernen Herzen des Gebirges gespeist wird: Die Quelle des Terhab. Ein schmaler Pfad führt, von einigen auf hölzernen Pfählen aufgespießten Sherschädeln flankiert, zu einer weitläufigen, hinter dem Wasserfall liegenden Grotte. In der Höhle finden die Helden tatsächlich eine blutverschmierte, stierköpfige Kanope vor. Die blutigen Malereien stellen sich allerdings schon bei flüchtiger Betrachtung als heidnische, höchstens einige Monde alte Fertina-Symbole heraus und auch im Inneren der finsternen Kanope lassen sich lediglich einige mehr oder weniger gut erhaltene Innereien von Ziegen und Schafen finden. Sollte dies tatsächlich einmal eine Kanope von Bastrabuns Bannmauer gewesen sein, so haben Satinavs Hörner und die Verehrung der Fertinas schon längst alle Spuren von Bastrabun ibn Rashtuls Wirken getilgt.

Ohne neue Entdeckungen kehren die Helden daher wieder nach Zedrakin zurück und beschließen, am nächsten Tag weiter nach Awallakand zu reisen, um sich dort dem Auftrag der 'Erben der Gräber' zu widmen.

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

*Junkergut Alsharabad, Fürstentum Aramen*

Über das am Gadang gelegene Emirat Floesern erreichen die Helden am übernächsten Tag die aramische Siedlung Awallakand. Von dort aus sind es lediglich einige Meilen bis nach Alsharabad, dem Junkergut von Praioslob von Breckenstein. Die Helden beschließen allerdings, erst einmal weiter bis nach Arkossabad zu reisen und quartieren sich dort in der örtlichen Karawanserei ein. Sie kommen überein, sich aufzuteilen: Während Keideran und Roban die Straße in Richtung Fennekesh nehmen, um dort den von Horatio di Bravaldi vermuteten Mondstein-Obelisk zu suchen, machen sich Ungrimm und Wulf auf den Weg zurück zum Junkergut Alsharabad.

Etwa sieben Meilen südlich von Arkossabad erblicken Keideran und Roban schon von Weitem den gesuchten Obelisk. Das aus Sandstein erbaute, steinerne Monument thront auf einem Hügel abseits der Straße und ragt weit über ein Dutzend Schritt in die Höhe. Die beiden Männer umrunden den gewaltigen Obelisk und müssen schon bald feststellen, dass der hier beständig wehende Wind aus der Gorischen Wüste auch den mächtigen Steinobelisk nicht verschont hat. In etwa drei Schritt Höhe können die beiden Helden auf der von der Gor abgewandten Seite aber noch immer die Sternbilder Gans, Hammer und Amboss und Feuervogel erkennen: Anhand der Anordnung der drei Sternbilder und der Position des Obelisks vermutet Keideran sogleich, dass der mächtige Obelisk auf der Sternkarte dem Nordstern entspricht und somit zugleich das Zentrum der geheimnisvollen Sternkarte darstellt. In Gestalt eines Löwenäffchens klettert der Maraskaner zudem an die Spitze des Obelisks, findet dort jedoch keinen Mondstein vor.

Ungrimm und Wulf erreichen währenddessen das Junkergut Alsharabad. Sie beschließen, den Adelstitel des Zwergen zu nutzen und stellen sich als 'Baron Ungrimm von ~~Eisenfuß~~ Menzheim' und sein Sekretarius vor. Sie werden freundlich und mit dem gebührenden Respekt eingelassen und schon wenig später in den Rauchsalon des Junkerguts geführt. Dort treffen sie schließlich auf den Junker Praioslob von Breckenstein, der sich als leidenschaftlicher und zugleich völlig untalentierte Historiker und Altertumsforscher herausstellt. Stolz zeigt er den Männern die 'versteinerte Stutenmilch aus dem Tempel der Radscha Uschtammar', die sich, wie bereits von den 'Erben der Gräbern' gesagt, tatsächlich als Mondstein aus der Zeit Bastraban ibn Rashtuls herausstellt. Ungrimm erzählt dem Junker daraufhin kurzerhand von einer erfundenen Expedition nach Maraskan und überzeugt Praioslob von Breckenstein schließlich, ebenfalls an dieser Expedition teilnehmen zu wollen. Man kommt überein, bei einem Abendessen weitere Details zu besprechen.

Später treffen sich die Helden in Arkossabad wieder und gegen frühen Nachmittag bricht Ungrimm zusammen mit dem 'Maraskanexperten' Keideran erneut zum Junkergut Alsharabad auf. Roban und Wulf verbleiben indes in der Karawanserei.

Am Abend sitzen Keideran und Ungrimm gemeinsam mit Praioslob von Breckenstein und seiner unerhört jungen und hübsch anzuschauenden Gemahlin am überreichlich gedeckten Tisch und besprechen weitere Details der Expedition nach Maraskan. Als der alte Junker dabei von 'Yash'Wallaway-Glyphen', 'Heuschreckenriegen' und schließlich sogar von seiner dullefantischen und zerstörerischen Untersuchung des Mondstein-Obelisks südlich von Arkossabad berichtet, kann Keideran nur noch den Kopf schütteln; welch ein Banause! Ungrimm überzeugt den Junker schließlich, in spätestens zwei Wochen in Tuzak zu sein und bietet ihm sogar an, bei Bedarf auf die Dienste von Kapitän Haumamud ibn Mhukkadin und seiner Zedraekte 'Perlbeißer' zurückzukommen. Zudem gelingt es dem Angroscho sogar, die von Praioslob von Breckenstein aus dem Obelisk bei Arkossabad herausgebrochenen Edelsteine sowie die 'versteinerte Stutenmilch' käuflich zu erwerben. Später am Abend kehren die beiden Männer, sichtlich mit ihrem Erfolg zufrieden, nach Arkossabad zurück.

Am nächsten Morgen macht Wulf eine erschreckende und zugleich widerwärtige Entdeckung: Aus allen

Nahrungsmitteln, die er anfasset, wunden sich nur wenige Wimpernschläge später fette, weiße und faulig stinkende Maden! Keideran erkennt schnell, dass es sich hierbei um einen Hexenfluch handelt und kann diesen nach einigen kräftezehrenden Minuten auch vollständig bannen. Aufgrund der unverkennbaren, der Herzogin des wimmelnden Chaos nahestehenden Signatur vermutet der Maraskaner, dass Wulf auch diesen Fluch der Hexe Achaz saba Arataz zu verdanken hat. Ein aufmerksamer Beobachter kann erkennen, wie der Anergaster seine leidenschaftlichen Begegnung mit der wollüstigen Achaz immer mehr zu bereuen scheint.

Nach dem Frühstück und der erfolgreichen magischen Heilung des Anergasters lassen die Männer Arkossabad wieder hinter sich und reisen zurück nach Fasar, um dort den 'Erben der Gräber' von der erfolgreichen Vertreibung des Junkers Praislob von Breckenstein aus Aranien zu berichten.

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

*Fasar, Kalifat (nomine)*

Zwei Tage später erreichen die Helden erneut die Stadt der hundert Türme an den Ufern des Gadang. Kurz vor Mitternacht betreten sie das weitläufige Areal der Nekropolenstadt Al'Uruch im Schatten der sich weit im Firun erhebenden Gipfel des Raschulswalls. Keideran entdeckt auf einer uralten Grabplatte das eingravierte Symbol einer Gottesanbeterin und vermutet (zu Recht, wie sich schon wenig später herausstellen wird), dass es sich hierbei um einen Eingang zur unterirdischen Tempelanlage Pashtramur handeln könnte.

Einige Minuten später tritt der vermummte Abu Barun aus den dunklen Schatten der steinernen Ruhestätten und eröffnet den Helden, dass die 'Erben der Gräber' bereits von ihrem Erfolg in Kenntnis gesetzt wurden. In der Folge hält der geheimnisvolle Mann sein Wort und zeigt den Helden als Gegenleistung den Eingang zu Pashtramur. Keideran erkennt das bereits zuvor von ihm entdeckte Symbol einer Gottesanbeterin und sieht sich bestätigt, die unterirdische Tempelanlage auch ohne die Hilfe der 'Erben der Gräber' gefunden zu haben. Weiterhin eröffnet Abu Barun den Helden auch die Lage des zweiten Mondsteins: Ein altes Magiergrab südlich des Mhanadi, irgendwo zwischen Vishid und Shobilla gelegen. Dazu gibt er den Helden noch einen weiteren Ratschlag mit auf den Weg:

*"Wisset, dass nur die Hand Bastrabuns die Mondsteine aktivieren kann. Wer also Bastrabuns Bannmauer auferstehen lassen will, der muss auch dessen Hand finden. Die Hand sehnt sich nach den Mondsteinen so wie es die Steine nach jener Hand tun!"*

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

*Tempelanlage Pashtramur, unterhalb des Stadtgebiets von Fasar*

Am nächsten Morgen machen sich die Helden daran, die unterirdische Grabanlage Pashtramur zu betreten. Nach einer kurzen magischen Analyse der steinernen Platte durch den maraskanischen Magier wird diese von Ungrimm kurzerhand angehoben und beiseite geschoben. Die staubige Luft vergangener Jahrhunderte schlägt den Männern entgegen und vor ihnen führt ein schmaler Gang in die Tiefe unter Al'Uruch.

Vorsichtig betreten die Helden die Tempelanlage und im Schein von Keiderans Magierstab erreichen die vier Männer schon wenig später eine riesige, von Sahnavs Hörnern deutlich gezeichnete Halle, von welcher mehrere breite Säulengänge tiefer in die unterirdische Kultstätte führen. In der Folge entdecken die Helden Heiligtümer zahlreicher, heute längst vergessener Gottheiten: Ein riesiger, aufrecht stehender Skorpion aus tiefschwarzem Basalt, eine aus sprödem Granit bestehende Statue einer geköpfigen Frau – vielleicht die in Fasar noch immer verehrte Todesgöttin Umm Ghulshach? – sowie eine Statue aus grünem Marmor, die eine aufrecht stehende Schlange darstellt. Zwei große Rubine bilden die Augen der Statue, während mehrere menschliche Skelette von der Gefährlichkeit dieser Kultstätte zeugen. Nach einer genaueren Betrachtung erkennt Wulf, dass



die rubinroten Augen der Schlangenstatue mit einer heimtückischen Giffalle vor Räubern geschützt sind. Weitere, von steinernen Trümmern bedeckte Räume zeigen die Götzenbilder eines insektoiden Konglomerats, eines aus schwarzem Basalt erschaffenen Mantikors – möglicherweise eine altägyptische Darstellung des kriegerischen Kops? – sowie eines mächtigen, aus einem Granitblock gehauenen, stierköpfigen Kriegers mit zwei scharfen Doppeläxten in den Pranken. Mehrere Skelette mit eingeschlagenen Schädeln liegen um den Stierkrieger herum, ohne Zweifel eine wahrlich deutliche Warnung an zukünftige Grabräuber darstellend.

Dann aber betreten die Helden eine weitere, riesige Halle, die einst wohl als Kultraum des nächtlichen Jägers Feqz gedient haben mag. Am anderen Ende der steinernen Halle wacht eine fuchsköpfige Kanope über einen zwei Schritt hohen, aus gelbrottem Sandstein gehauenen Obelisken. Der kriegerische Boden wird jedoch von zahlreichen tiefen Spalten durchzogen und so beschließt der Maraskaner, in der Gestalt eines Moosäffchens bis zu der fuchsköpfigen Statue zu klettern. Dort knotet er seinen zuvor zu einem Seil verwandelten Magierstab fest und Roban und Wulf kommen mit dieser Absicherung problemlos hinterher. Der in seinem schweren Plattenpanzer gerüstete Zwerg Ungrumm bleibt indes auf der anderen Seite zurück.

Die bauchige Kanope stellt einen fuchsköpfigen Krieger in altägyptischer Lamellenrüstung dar und Feqz ist den Helden gewogen, denn viele der Glyphen sind noch immer zu erkennen. Roban malt die in Keilschrift gehaltenen Ritualanweisungen akribisch ab, ehe die Männer den Deckel der Kanope vorsichtig anheben. Neben einem mumifiziertem Leichnam finden die Helden fast genau den gleichen Inhalt wie in der im Grabmal des letzten Sternschaffens gefundenen Kanope. Der Obelisk trägt indes zweifelsfrei die Kartusche Bastrabuns sowie weitere in Keilschrift gehaltene Verse und an der Spitze der steinernen Säule können sie einen milchig schimmernden Mondstein entdecken. Roban nimmt den Mondstein vorsichtig an sich.

Nach dem Fund des Mondsteins beschließen die Helden, auch noch die restlichen Räumlichkeiten der unterirdischen Tempelanlage zu erforschen. Außer einer verbrüstigten Frauenstatue, die vielleicht einst als Bildnis der Radscha Uschtammar angedacht war, finden die Helden allerdings nichts von Interesse. Übermütig prüft Wulf daraufhin seine phexgefälligen Fähigkeiten: Geschickt umgeht er die Giffallen der schlangengebigen Statue und entfernt die zwei großen Rubine, die als Augensteine des Götzenbilds dienen. Übermütig gehen die Helden daraufhin zurück zu der riesigen Stierstatue und Roban und Ungrumm hacken mit 'Mjolnr' und 'Tänzer' gleichzeitig auf die steinernen Beine der Statue. Augenblicke später ertönt ein ertümliches Brüllen und der erbarmungslose Diener Brazoraghs erwacht zum Leben! Blitzzschnell sausen die beiden quaderschweren Doppeläxte auf die Köpfe von Roban und Ungrumm nieder und während der nostrische Schmied gerade noch ausweichen kann, gelingt es Ungrumm lediglich, seine eigene Waffe zwischen sich und das steinerne Axtblatt zu bringen. Splittert brechen Steinfragmente aus der Axt des Stiermanns, doch auch die Waffe des steinernen Kriegers reißt eine tiefe Wunde. Keideran und Wulf ziehen sich in den engen Gang zurück und auch Roban schließt sich seinen Kameraden an. Ungrumm schnaubt wütend, folgt seinen Gefährten dann aber doch.

Etwa eine halbe Stunde später steigen die Helden zurück an die Oberfläche, während der steinerne Stierkrieger die stille Wacht über sein Refugium unbeindruckt fortführt.

Nach dieser durchaus gefährlichen Erkundung Pashtramurs begibt sich Roban zusammen mit Ungrumm und Wulf einmal mehr in den rauschhaften Tempel der Radscha Uschtammar, um dort der leidenschaftlichen Göttin näher zu kommen. Im Gespräch mit Reshalia ai Djer Khalil berichtet Roban von dem Chimärenmeister Abu Terfas, welcher irgendwo im Khoramgebirge leben soll, sowie dem Vorhaben der Helden, Bastrabuns Bannmauer zu rekonstruieren. Die blinde 'Herrin des Rausches', selbst eine Fertina, erzählt dem Nostrier daraufhin von dem im Khoramgebirge lebenden Stamm der Bân Sharîda und gibt ihm dazu noch einige weitere wertvolle Hinweise mit auf den Weg.

Keideran sucht indes nochmals das Gespräch mit Magister Shahob sâl Dilhaban und berichtet diesem von der Entdeckung Pashtramurs. Im Gegenzug bekommt er die Möglichkeit, in der Al'Achami die Thesen des Cantus WIDERWILLE UNGEMACH zu studieren und einige weitere Canti zu vertiefen. Zusätzlich ersteigert er in weiser Voraussicht einige Erschöpfungspastillen.

Später am Tag kauft Ungrumm noch einige Waffen als Gastgeschenke für eine mögliche Begegnung mit Fertunas und Wulf erleichtert zu Ehren des nächtlichen Jägers Feqz die Geldkatzen einiger reicher Händler.

Am nächsten Tag lassen die Helden die riesige Stadt am Ufer des Gadangs wieder hinter sich und machen sich auf den Weg in die Ausläufer des Khoramgebirges, um dort das von Abu Barun beschriebene Magiergrab zu suchen.

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

#### *Das Grab des Magiermoguls, Emirat Mhanadistan*

Auf der Zedernstraße gelangen die Helden über Nagullah bis nach Selicum, um von dort aus dem Lauf des Mhanadi weiter bis nach Vishid zu folgen. In Komra entdecken sie im dort ansässigen Tempel des Phex eine Zeichnung des Sternbilds des Fuchses, bei welcher die Schnauze des Tiers besonders hervorgehoben ist. Im Kontext ihrer bisherigen Nachforschungen vermuten die Helden, dass das mit einer steinernen Mauer befestigte Komra auf der Sternkarte durch die Schnauze des Sternbilds 'Fuchs' markiert wird.

Am frühen Abend des 30. Efferd erreichen die Helden schließlich das am Ostufer des Mhanadi gelegene Dorf Vishid. Der Beschreibung der 'Erben der Gräber' folgend setzen sie auf die andere Uferseite des Mhanadi über und folgen dann dem Treidelpfad in Richtung Shobilla. Tatsächlich stoßen die Männer etwa zehn Meilen südöstlich von Vishid auf einen kleinen Rashtullah-Schrein. Wenige hundert Schritt später finden sie im Vorland des Khoramgebirges den von Abu Barun beschriebenen, an einen riesigen Schlangenkopf erinnernden Felsen.

Schon nach kurzer Suche entdecken Keideran, Roban und Wulf eine schwere Steinplatte, auf welcher das Sternbild der Schlange eingraviert wurde. Während die drei Männer das uralte Relief näher untersuchen kann Ungrumm die Steinplatte aus unerfindlichen Gründen noch immer nicht sehen. Die übrigen Helden erkennen indessen, dass der Kopf der Schlange nicht nur aus einer simplen Vertiefung gebildet wird, sondern das er aus einem komplizierten Muster aus mondsilbernen Einlegearbeiten besteht. Bei genauerer Betrachtung sieht der Maraskaner, dass das Auge der Schlange in Wahrheit ein fingerdickes Loch in der Steinplatte ist: Etwa ein Schlüsselloch? Einer Eingebung folgend schiebt Wulf den mondsilbernen Schlüssel behutsam in die Öffnung, doch außer einem leisen Klicken und einem merklichen Widerstand bemerkt er nichts. Kurzentzossen und von Neugier getrieben steckt Keideran daraufhin seinen Zeigefinger in das vermeintliche Schlüsselloch und nur wenige Augenblicke später werden mit einem leisen Klicken vier metallene Nadeln tief in seinen Finger getrieben! Mit schmerzverzehrtem Gesicht gelingt es dem Maraskaner, seinen Finger zu befreien und ist in den nächsten Minuten damit beschäftigt, seinen zerschundenen Finger mit einem Balsam-Cantus zu heilen. Wulf gelingt es währenddessen, mit einem kleinen Holzstück eine metallene Druckplatte am Ende der Öffnung einzudrücken und die schwere Steinplatte schwingt fast geräuschlos nach innen auf. Steinerne Stufen, mit dem Staub von Jahrhunderten bedeckt, führen in die Dunkelheit hinab. Keideran leuchtet den Gang mit seinem Zauberstab aus und die Helden steigen mit dem Zweiten Gezeichneten Wulf Steinhauer an vorderster Front vorsichtig hinunter. Staubtrockene Luft schlägt ihnen entgegen.

Schon bald führt ein enger Gang tiefer in das Grabmal hinein, während zu beiden Seiten in wohl einst als Wächterkammern erbauten Räumen steinerne Sarkophage ihre letzte Wacht halten. Die Reliefs auf den steinernen Sargdeckeln zeigen große, auf zwei Gliedmaßen stehende Wesen, die die Helden unwillkürlich an viel zu große Heuschrecken erinnern.

Mit einem mulmigen Gefühl lassen die Helden die mutmaßlichen Wächterkammern hinter sich und stehen schließlich vor einer weiteren Steintür, die Ungrumm allerdings ohne große Mühe aufschieben kann. Vorsichtig betritt Wulf den dahinter liegenden Raum und bricht bereits wenige Augenblicke später bewusstlos zusammen. Heftisch ziehen die übrigen Männer ihren Gefährten aus dem Raum und schließen die steinerne Tür. Während der Anergaster – den Zwölfen sei's gedankt! – langsam wieder zu Bewusstsein kommt hat Keideran beim Schließen der Türplatte an Wänden und Decke zahlreiche Glyphen entdeckt. Eine magische Analyse zeigt, dass

es sich hierbei um eine invertierte Form der 'Glyphe der elementaren Attraktion' mit dem Merkmal Luft handelt. Da die Glyphe durch das Zusatzzeichen 'Kraftquellenspeicherung' auf eine nicht erkennbare Art noch immer zu funktionieren scheint, existiert in dem Raum hinter der Steintür also wohl bereits seit Jahrhunderten keinerlei Atemluft mehr! Der Maraskaner fasst einen einfachen und doch wirkungsvollen Entschluss: Er bindet sich ein Seil um die Hüfte, hält die Luft an und stürmt in den Raum hinein! Dort zerkratzt er die Glyphen mit seinem Dolch und entfernt sich dann eiligst wieder aus dem Raum. Der Plan geht auf, denn tatsächlich hat sich der 'Schwarze Atem' einige Minuten später verteilt und die Helden können in den großen Raum vordringen.

Linkerhand entdecken die Helden eine große Gebeinkammer, in welcher sich die bleichen Überreste von sicherlich über hundert Menschen befinden – jene Sklaven, die einst für den Bau der Grabanlage am Ende mit dem Tod belohnt wurden? Zur Rechten können die Männer in einer Art Reliquienraum zahlreiche Tongefäße ausmachen. Wulf öffnet neugierig eines der Gefäße und blickt auf die leblosen Chitinpanzer hunderter... Heuschrecken? Käfer? Eine abscheuliche Mischung aus mindestens zwei Insektenarten? Angewidert schließt er das mit insektoiden Chimärenleichen gefüllte Gefäß wieder.

Die Helden durchqueren den großen Raum und stehen schließlich vor einer weiteren Steintür. Beim vorsichtigen Öffnen der schweren Tür bemerkt Wulf ein metallisches Klicken und bleibt daher an der Türschwelle stehen: Eine weise Entscheidung, denn etwa eine halbe Minute später fällt die Decke des nächsten Raums knirschend nach unten, während die steinerne Tür wieder zuschwingt. Wulf entdeckt einen dünnen, die Türschwelle umlaufenden Mundorandumdraht und die folgende magische Analyse des Tuzaker Magiers zeigt, dass hier zwei Ladungen eines noch immer funktionierenden Illusionszaubers an die Türschwelle gebunden sind. Ist die herabfallende Decke am Ende nur eine Illusion? Die Helden gehen auf Nummer sicher und überschreiten die Türschwelle drei weitere Male, doch die Decke kommt auch beim dritten Mal krachend herabgefallen. Dafür erkennen die Helden nun die ganze Heimtücke dieser Falle: Im Norden des nächsten Raumes befindet sich nun dort, wo zuvor noch eine Treppe nach unten in die vermeintliche Sicherheit führte, eine mit rostigen Speeren bestückte, mehrere Schritt tiefe Fallgrube! Arglose Grabräuber, die auf der Flucht vor der herabfallenden Decke die Treppe betreten, finden in der Fallgrube so ihre letzte Ruhe. Die Helden nutzen nun das Zeitfenster zwischen dem Öffnen der Tür und dem Fallen der Decke sehr unkonventionell: Sie öffnen die Tür, rennen hinein, schauen sich den Raum genau an und eilen dann schleunigst wieder nach draußen. Neben der sich linkerhand befindlichen Fallgrube führt zur Rechten auch noch ein kurzer Gang in eine Art Beigaberraum, während sich gegenüber des Eingangs ein großes, zweiflügeliges Tor befindet. Da das Tor nicht verschlossen ist und die steinerne Tür aus dem Fallenraum sich von innen öffnen lässt, rennen die Helden kurzerhand bis zu dem Steintor, öffnen es und lassen die Deckenfälle so einfach hinter sich.

Die Helden finden sich in einem großen, kreisrunden Raum wieder, in dessen Zentrum sich ein großer, aufrecht stehender Sarkophag befindet. Vier steinerne Statuen stehen an den Wänden des Raums und blicken, wie zur ewigen Wacht verpflichtet, auf den Sarkophag in ihrer Mitte. Auf dem steinernen Sarg ist das Abbild eines alttulamidischen Kophtas\* mit einem prächtigen Szepter in der Hand zu erkennen. Als die Helden den Sarkophag genauer betrachten entdecken sie, dass dieser aus zwei Teilen gefertigt wurde: Einem Mittelstück in Form eines Obelisken und einer umlaufenden, steinernen Verkleidung. Tatsächlich ist am oberen Ende der turmartigen Kopfbedeckung des Kophtas ein milchiger, faustgroßer Stein eingearbeitet, den die Helden als einen der Mondsteine Bastrabuns identifizieren. Vorsichtig brechen die Helden den Mondstein aus seiner steinernen Fassung und nehmen ihn an sich. Weitere Glyphen sind nicht mehr auszumachen.

\*Die Kophtanum waren Anhänger einer priesterhaften Zauberschule im damals neugegründeten Rashdul am Sternkreis. Ihr Wissen fußte auf jenen Erkenntnissen, welche die Urtulamiden bei der Eroberung Zhamorrahs gewannen, ebenso wie die Ausrichtung der Mudramulum. Die Kophtanum waren eine religiös-magische Kaste, in deren Tradition die Magiermogule vom Gadang und mit ihnen der Groß-Kophta Assarbad von Fasar standen. Sie beherrschten Beschwörungen und Zaubersprüche ins Jenseits und zu Geistern, die Veränderung von Lebewesen und die Dämonologie. Mit dem Ende des Diamantenen Sultanats ging die Tradition der Kophtanum in der Guldenmagie auf. Die Kophtanum unterstellen alle Zauberwirkungen den Prinzipien Herrschaft und Einfluss. Als Erbe der kophtanischen Tradition sieht sich die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar.



Nun erst bemerken die Helden, dass der gesamte Sarkophag auf einem steinernen Podest steht. Sollte dies am Ende gar nur ein Scheingrab sein und die eigentliche Grabkammer befindet sich in einer tieferen Ebene unter den bisher erkundeten Gängen und Räumen? Das Kitzeln von Ungrumms Nase untermauert diese Theorie. Schnell entdecken die Helden nun, dass auch die vier Statuen drehbar sind und dass hinter jeder der steinernen Götzen ein Symbol in die Wand graviert wurde. Die Statue im Nordosten zeigt einen aus schwarzem Marmor erbauten Mantikor, hinter der Statue wurde ein Skorpion in die Wand graviert. Im Nordwesten steht die Statue einer großen Gottesanbeterin, ein ähnliches Symbol befindet sich auf der Wand dahinter. Im Südwesten befindet sich ein ebenfalls aus schwarzem Marmor gehauener Skorpion, die Wand hinter dem riesigen Spinnentier zeigt das Symbol eines schwarzen Panthers. Im Südosten steht ein unförmiges, baumartiges Gebilde aus gelbem Speckstein, über und über mit Bienen bedeckt. An der Wand ist eine weitere Biene eingraviert worden. Die Helden überlegen kurz und kommen dann zu dem Schluss, dass jede der Statuen auf das entsprechend dazu passende Symbol blicken muss. Da der gnadenlose Kor auch den Beinamen 'Schwarzer Mantikor' trägt vermuten die Helden zu recht, dass die Blickrichtung auf das Symbol des Panthers, dem heiligen Tier des Kors, bereits richtig ist. Gleiches gilt offensichtlich für die Skorpionstatue, die auf die Wand mit dem eingravierten Skorpion blickt. Die Helden drehen daher die Statuen der Gottesanbeterin und dem seltsamen Konglomerat aus Speckstein und Bienen jeweils in Blickrichtung Wand und ein leises Klicken hallt durch den großen Raum. Anschließend kann Ungrumm das Podest, auf welchem der steinerne Sarkophag steht, verschieben und blickt hinab in einen dunklen Schacht. Die Helden werfen eine Fackel nach unten und erkennen in etwa einem Dutzend Schritt Tiefe einen kreisrunden, mit Wandreliefs geschmückten Raum – der Eingangsbereich zum eigentlichen Grabmal?

Vorsichtig lässt Ungrumm seinen Gefährten Wulf an einem Seil hinab und der Zweite Gezeichnete kann die zahlreichen Wandreliefs im flackernden Licht der Fackel genauer betrachten. Die Reliefs zeigen Szenen aus dem Leben des – wie sich schon bald herausstellen wird – hier begrabenen Koptas: Eines der Wandbilder zeigt den alttulamidischen Magier mit blutrotem Rubin und einem Szepter mit einem ebenso blutroten Menschenschädel an der Spitze auf einem Thron sitzen. Vielleicht jener einstige Magiermogul My'tor, von dem der ehemalige Erste Gezeichnete Mythornius seit seiner Erkundung der Ruinen Zhamorrahs gesprochen hatte? Ein weiteres Relief zeigt ein Panoramabild einer Stadt, deren Bauwerke zum Teil eher an ehsische Stufenpyramiden als an tulamidische Bauwerke erinnern. Eine riesige, blutrote Tempelanlage und ein nicht minder gigantischer Palast befinden sich im Zentrum der Stadt. Ein Abbild der einstigen Pracht Zhamorrahs? Weitere Wandreliefs zeigen den Kopta mit einer – seiner? – udnernatürlichen Armee aus aufrecht gehenden, mannsgroßen Insektenkriegern, von denen einige sogar rubinrote Facettenaugen besitzen sowie weitere Szenen mit unzähligen Sklaven, schrecklicher Folter und vierbrüstigen Frauen.

Wenig später seilen sich auch die restlichen drei Männer ab und gemeinsam stehen sie vor der einzigen aus dem Raum herausführenden Steintür. Vorsichtig öffnen die Helden die Tür, umgehen eine von Roban entdeckte Speerfalle und stehen einige Schritt später vor einem weiteren Steintor. Weder Schloss noch Türgriff sind zu erkennen, doch blutrote Glyphen schmücken den Stein. Eine der roten Glyphen ähnelt einer Handfläche und so legt der Maraskaner seine Hand kurzentschlossen auf das Zauberzeichen. Brennend heißer Schmerz frisst sich sengend in die Hand des Tuzaker Magiers während sich das feurige Zauberzeichen tief in den Stein hineinfrisst. Keideran kann den Schmerz beherrschen und wenige Augenblicke später ertastet er im Inneren der Steintür einen metallenen Riegel. Nach einem kurzen Ruck öffnet sich das steinerne Tor knirschend.

Sprachlos blicken die vier Männer in die riesige Kuppelhalle vor ihnen: Die Decke und die Wände sind mit einem gigantischen, vergoldeten Relief bemalt, welches eine alttulamidische Stadt mit offensichtlich ehsischen Einflüssen darstellt. Am anderen Ende des Raumes schmückt das Bild eines blutroten Palasts die Wand, eine steinerne Tür befindet sich genau im Zentrum des Palastreliefs. Rötlich glühende Glyphen tauchen die Szenerie in blutrotes Licht.

Die Helden ignorieren die im Norden und im Süden weiterführenden Gänge und gehen direkt auf das große, blutrote Tor im Zentrum des Palastreliefs zu. Vorsichtig schieben die Männer das schwere Steintor auf und blicken in einen komplett aus rotem Marmor erbauten Kuppelsaal, dessen Wandreliefs an das Innere eines Palasts erinnern. Im Zentrum der Grabkammer steht ein gewaltiger Streitwagen, von vier prächtigen Pferden

gezogen. Auf dem Kriegswagen steht die Statue eines stolz und erhabenen wirkenden Magiermoguls, der mit vor der Brust verschränkten Armen ein blutrotes Szepter hält. Während der Streitwagen, ja sogar die Pferde und die Statue des Kophtas selbst aus rotem Marmor bestehen, scheint das Szepter nicht versteinert zu sein. Der Maraskaner kann seine Neugier nicht beherrschen und zieht das rote Szepter aus den verschränkten Armen des Magiermoguls. Sofort geht Keideran keuchend in die Knie, während die Erinnerungen des toten Kophtas seinen Kopf durchfluten. Sichtlich mitgenommen wickelt der Maraskaner das machtvolle Artefakt daraufhin in ein Leinentuch und packt es weg. Die Männer sind sich nach kurzer Überlegung sicher, mit diesem blutroten Grabraum das Allerheiligste der unterirdischen Grabanlage gefunden zu haben.

Anschließend erkunden die Helden noch die übrigen beiden Räume. Während der nördliche Raum lediglich die Särge von Frauen, wohl einst der Harem des Magiermoguls, beherbergt, handelt es sich bei dem letzten Raum um die eigentliche Schatzkammer des Grabmals! Roban schiebt den Deckel der riesigen, im Zentrum des Raums stehenden Steintruhe beiseite und traut seinen Augen kaum: Die Truhe ist über und über gefüllt mit Goldmünzen, Edelsteinen und Schmuckstücken! Nachdem der Nostrier eine Münze herausgenommen hat erkennt er schnell, dass die Eingangstür zufällt, sobald das Gewicht der Truhe verändert wird. Mit vor Goldgier glänzenden Augen schiebt der Zwerg daraufhin einen der schweren Steinsarkophage aus dem Haremsraum in die Tür und schaufelt sich soviel Reichtum wie er tragen kann – und der Angroscho ist wahrlich kräftig! – in seinen Rucksack.

Keideran analysiert währenddessen den Schädelstab und kann zahlreiche unbekannte Canti in einer nicht bekannten, sehr alt wirkenden Repräsentation erkennen. Er beschließt, für die genaue Untersuchung des Szepters später die Hilfe von Magister Shahob sâl Dilhaban in der Al'Achami in Anspruch zu nehmen.

Mit dem Reichtum und dem Vermächtnis des unbekanntes Magiermoguls kommen die Helden schließlich wieder an die Oberfläche. Unter dem mondsilbernen Sternfirmament des nächtlichen Jägers vergraben die Männer ihre Reichtümer und Keideran spricht einen Verhehlungszauber, um das Versteck vor niederen Kreaturen wie Ferkinas, Goblins und anderen für ihre Goldgier bekannten Wesen zu verbergen.

Nach einer kurzen Nacht machen sich die Helden mit den ersten Strahlen des Prävorsund am Südufer des Mhanadi entlang auf den Weg in das Gebiet zwischen Shobilla und Ivrinno, um dort den Stamm der Bân Sharîda zu suchen um so weitere Hinweise über den im Khoramgebirge hausenden Chimärenmeister Abu Terfas zu erhalten. Die Helden hoffen auch, dass der von Ahas saba Arataz entwendete Mondstein der Bastrabun-Bücke zu Mherwed noch im Besitz des Chimärenmeisters befindet.

## **2. Trava im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

*In den nördlichen Ausläufern des Khoram-Gebirges, Mhanadistan*

Zwei Tage später erreichen die Helden die Fährstation der kleinen Stadt Bagfua und setzen ans Nordufer des Mhanadi über. Dort folgen sie der Uferstraße weiter bis nach Ivrinno, dessen Bewohner für ihren schwungvollen Handel mit den Waffengiften der Bân Sharîda zweifelhafte Bekanntheit erlangt haben. Zwar kommen den Helden dort allerlei Gerüchte und Geschichten über Drachen und den Chimärenmeister zu Ohren, doch die Bân Sharîda treffen sie nicht an. Die Helden beschließen daher, selbst in das Stammesgebiet der Bân Sharîda in den nördlichen Ausläufern des Khoramgebirges aufzubrechen und die Ferkinas auf eigene Faust zu suchen.

Am Fährhafen angekommen prescht allerdings ein aus Osten kommender Reiter an den Helden vorbei. Der Mann bringt sein Pferd rücksichtslos zum Stehen und brüllt den Leuten mit überschnappender Stimme eine Warnung entgegen:

*"Flüht! Flüht! Arborea ist gefallen! Der Große Schwarm ist aus dem Khoramgebirge hinabgestiegen und zieht gen Borbra! Flüht solange ihr noch könnt!"*

Während in Ivrinno Chaos und Panik ausbrechen, entscheiden sich die Helden, den Bewohnern Borbras nicht zur Hilfe zu eilen sondern stattdessen im Khoramgebirge den Chimärenmeister selbst aufzusuchen und diesen, solange der vermutlich von ihm gesandte Große Schwarm fernab seiner Burg Tod und Vernichtung unter die Bevölkerung Mhanadistans bringt, zu stellen. Eilig setzen die Helden an das Südufer des Mhanadi über und marschieren direkt auf die Ausläufer des Khoramgebirges zu. Dort hoffen sie so schnell wie möglich auf eine Spur der Bân Sharīda oder besser noch des Chimärenmeisters Abu Terfas selbst zu stoßen.

### 3. Travia im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

*Bir Sharīd, Stammesgebiet der Bân Sharīda*

Die beschwerliche Reise führt die Helden durch dichte Eibenwälder und das felsige Vorland des Khoramgebirges, ehe sie die Waldgrenze schließlich hinter sich lassen und einen Tag nach ihrer Abreise aus Ivrinno das an einem schmalen Gebirgspfad gelegene Fertkina-Dorf Bir Sharīd erreichen. Noch bevor die Helden das eigentliche Dorf betreten, reiten ihnen die Krieger des Dorfes mit wilden Schreien und erhobenen Waffen entgegen. Die Helden bleiben jedoch ruhig und verdienen sich so den Respekt der Barbaren. Ein riesiger, mit wulstigen Schmucknarben geschmückter Fertkina springt von seinem Pony, legt seine gewaltige Axt lässig über die muskelbepackte Schulter und brüllt den Helden entgegen:

*"Ich Devlakh iban Tulsani! Ihr Blutlose? Ihr Turun? Ihr Tafsash?"*

In dem folgenden Gespräch mit Devlakh wird klar, dass die Gastfreundschaft der Bân Sharīda von der Kampfkunst und Tapferkeit der Helden abhängt. Mit einem Grinsen tritt Ungrumm nach vorne. Die Situation schaukelt sich hoch und schließlich stehen sich Devlakh und Ungrumm, beide ungerüstet, im Kampf bis aufs dritte Blut gegenüber. Der Fertkina stürmt mit einem animalischen Kapfschrei auf den Zwergen zu, doch dieser macht einen Schritt zur Seite und treibt dem Barbaren das Axtblatt von 'Tänzer' tief in den Rücken. Mit einem trockenen Krachen bricht das Rückgrat des Fertkinas und Devlakh bleibt leblos am Boden liegen. So schnell der Kampf begonnen hat, so schnell ist er auch entschieden.

Unter dem Jubel der übrigen Krieger tritt der uralte Schamane Jukhab iban Tascharik an die Helden heran und heißt sie als 'Tafash' in Bir Sharīd willkommen. Ungrumm übergibt den Fertkinas noch seine in Fasar gekauften Waffen und steigt damit nochmals höher in der Gunst der rauen Barbaren auf.

Wenig später sitzen die Helden bei vergorener Stutenmilch und getrocknetem Pferdefleisch am Lagerfeuer der Fertkinas und fragen den alten Schamanen nach dem Chimärenmeister im Khoramgebirge aus. Jukhab iban Tascharik gibt den Helden in einfachen Worten und mit ausladenden Gesten untermalt bereitwillig Auskunft. Er erzählt, dass einige seiner Männer zusammen mit der 'Frau mit dicken Titten' – die Helden vermuten, dass Jukhab dabei von Achaz saba Arafaz spricht – vor wenigen Wochen eine große Lieferung für Abu Terfas in Fasar abgeholt haben. Den Chimärenmeister selbst haben die Bân Sharīda allerdings noch nicht zu Gesicht bekommen, denn die Lieferung wurde von dem riesigen Diener Myranar, einem Wesen halb Troll und halb Drache, abgeholt. Ansonsten standen die Fertkinas über einen Botenreiter in Kontakt mit Abu Terfas, doch vor Kurzem hat der alte Haran Tulsani iban Shahr den Boten getötet und sein geflügeltes Ross geraubt. Das geflügelte Pferd warf den Haran jedoch viele hundert Schritt über dem Khoramgebirge ab und Tulsani stürzte in den Tod. Die Nachfolge des Harans der Bân Sharīda ist mittlerweile ungewiss, da Ungrumm erst vor wenigen Stunden den einzigen Sohn Tulsanis im Zweikampf getötet hat...

Weiterhin berichtet der Schamane, dass die Armee von Abu Terfas, bestehend aus unzähligen bluttrünstigen Schakalen und riesigen Mischwesen aus Bär und Bulle, durch das Khoramgebirge gen Osten gezogen ist. Angeführt wird die Chimärenarmee von dem Mantikor Brulgar. Die Helden sind sich sicher, dass es sich bei dem 'Großen Schwarm', der Arborea verwüstet hat und weiter gegen Borbra gezogen ist, um die Chimärenarmee von Abu Terfas handeln muss. Die genaue Lage des Palasts von Abu Terfas kennt Jukhab



iban Tascharik allerdings nicht. Das Schicksal ist den Helden jedoch auf eine verquerte Art wohlgesonnen, denn Just in diesem Moment erscheinen drei schrill schreiende, den Helden (abgesehen von Keideran) bestens bekannte Harpyien am Himmel über dem Dorf der Ferkinas: Bylsis die Eitle, Kalysha die Orakelnde und Raposta die Bissige! Während Roban und Ungrimm ob der lästerlichen Flüche der Vogelfrauen sichtlich genervt erscheinen, folgt Wulf den Lehren des listigen Fuchsgottes. Er unterstellt Bylsis die Lage von Abu Terfas' Palast nicht zu erkennen und packt die eitle Harpyie so an ihrem Stolz. Mit krächzenden Schreien wenden sich die drei Vogelfrauen gen Westen und Keideran gelingt es gerade noch rechtzeitig, den Harpyien in Gestalt eines Roten Marans zu folgen.

Viele hundert Schritt über den schroffen Gipfeln des Khoramgebirges sieht Keideran weit im Süden die endlose Weite der Sandwüste Khöm, während im Norden der Mhanadi sich gleich einem glitzernden Band durch die Hügelandschaft Mhanadistans schlängelt. Schließlich kreisen die drei Vogelfrauen über einem Tal in der Nähe der Quelle des Quasim. Dort kann der Maraskaner eine weitläufige Palastanlage erkennen. Der Palast des Chimärenmeisters Abu Terfas?

Unter den ungläubigen Rufen der Bân Sharīda landet Keideran schließlich wieder in Bir Sharīd und berichtet den übrigen Helden von seiner Entdeckung. Die Männer beschließen, auf dem direkten Weg und ohne die Hilfe der Ferkinas zu dem Tal zu reisen.

Die nächsten Stunden und Tage entwickeln sich zu einem beschwerlichen und gefährlichen Gewaltmarsch durch das unwegsame Gebiet des Khoramgebirges. Dank der in Fasar gekauften Erschöpfungspastillen sowie einigen Yagan-Nüssen können die Helden jedoch trotz ihres spärlichen Proviantes fast zwei ganze Tage am Stück im Dauerlauf (in Gebieten, in denen es das felsige Gelände erlaubt) zurücklegen.

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

### *Al 'Churām, Khoramgebirge*

Drei Tage nach ihrer Abreise aus Bir Sharīd erreichen die Helden am späten Nachmittag schließlich ein Felsenplateau, von welchem sie das gesamte Tal mit der ummauerten Palastanlage im Zentrum überblicken können. Mit dem Fernglas kann der Zweite Gezeichnete weitere Details erkennen. Zwei große Gebäudekomplexe sind von einer zehn Schritt hohen, mit Steinplütern bespuckten Wehrmauer umgeben. Während das östliche Gebäude wie ein Palast aus 1001 Nacht anmutet, vermittelt das westliche Gebäude mit seinen vier Steintürmen einen eher düsteren und abweisenden Eindruck. An der Nordmauer wurde ein kleineres Holzgebäude angebaut, vermutlich ein Stall oder Gesindehaus. Ein großer Graben umgibt die Palastanlage, lediglich vor der im Süden befindlichen riesigen Toranlage wurde der Graben aufgeschüttet. Vor dem geschlossenen Tor streifen zahlreiche wolfsgroße Schakale umher, deren widerwärtige Körper mit einem buntgescheckten Muster aus Schuppen und Fell bedeckt sind. Daneben liefern sich einige fast trollgroße Kreaturen, die wie aufrecht gehende Bullen mit dem Haupt eines zotteligen Bären aussehen, blutige Zweikämpfe. Ein nicht minder beeindruckender Mantikor liegt vor dem geschlossenen Tor und beobachtet die Duelle. Sollte dies etwa die Armee des Abu Terfas sein? Weit über dem Tal ziehen die drei lästerlichen Harpyien noch immer ihre Kreise. Die Helden beschließen, erst einmal abzuwarten und beobachten das Tal weiter. Im Laufe des Tages kommen immer wieder vereinzelt Gruppen von Schakalchimären und Bärbullen vor dem schwarzen Tor an, doch im Palast selbst regt sich niemand und das Tor bleibt verschlossen. Die Helden vermuten, dass die Armee des Chimärenmeisters mit dem Angriff auf Arborea und Borbra ihren Zweck erfüllt hat und Abu Terfas seine Kreaturen aus diesem Grunde nicht mehr auf das Palastgelände lässt.

Während das Praiosrund langsam hinter den westlichen Gipfeln des Khoramgebirges verschwindet, können die Helden in den beiden großen Gebäuden der Palastanlage einige Lichter erkennen. Der Chimärenmeister scheint also tatsächlich im Palast zu verweilen! Im Schutze der Dämmerung wagen sich die Helden an den Abstieg in

das Tal und nähern sich der Wehrmauer aus nördlicher Richtung, um so die Chimären vor der Toranlage zu umgehen.

Zahlreiche Felsspalten durchziehen das karge Trogtal und die Männer entdecken weitere götterlästerliche Kreaturen: In den felsigen Kluften des Tals winden sich unzählige, heimtückisch zischelnde Giftschlangen, die statt eines Schwanzes einen weiteren, mit Giftzähnen bewehrten Kopf zur Schau stellen! Wulf nimmt einen der fünf mondsilbernen Wurfsterne, wirft die messerscharfe Wurfwaffe mit einer leichten Drehung des Handgelenks und spaltet die Schlangenchimäre glatt in zwei Hälften! Der Hass des nächtlichen Ehsenjähgers gilt allen Geschupften!

An der Wehrmauer angekommen wirft Roban seinen Wurfhaken und der metallene Haken verfängt sich in der Baumkrone einer großen Zeder direkt neben dem Gesindegebäude. Der Nostrier klettert sodann leise über die Mauer, dicht gefolgt von Wulf. Keideran gelingt es schließlich mit Hilfe des Zwergen, die Mauer ebenfalls zu erklimmen. Auf der anderen Seite der Mauer angekommen hören die vier Männer ein lautes Schnarchen aus dem hölzernen Gebäude neben ihnen. Roban schleicht vorsichtig um das Gebäude herum und kann durch eines der Fenster einen alten Mann entdecken, der auf einer schäbigen Holzpritsche schläft.

Der Zweite Gezeichnete nähert sich nun vorsichtig dem wuchtigen Steingebäude und späht durch eine Schießscharte in das Innere des westlichen Turms. Der Boden des kreisrunden Raums ist fast komplett mit der Haut eines riesigen Brabaker Waldelefanten bedeckt, während der Schädel mit den mächtigen Stoßzähnen an schweren Ketten direkt unter der Decke hängt. Auf der ledernen Elefantenhaut sind ein Heptagramm und ein Schutzkreis eingezeichnet worden, Räucherschalen, Schüsseln, abgebrannte Kerzen und Blutspuren lassen eine kürzlich stattgefundene Beschwörung vermuten.

Anschließend schleicht Wulf sich zum östlichen Turm und schaut durch eine Schießscharte auch hier vorsichtig hinein. Das Innere des Turms erscheint auf den ersten Blick wie eine typische Schwarzmagierhöhle aus einem albernem Kindermärchen: An den Wänden sind tierische und menschliche Schädel gestapelt, auf einigen befinden sich sogar abgebrannte Kerzenstumpen. In der Mitte des kreisrunden Raums ist ein Bannkreis mit Blut auf den Steinboden gekritzelt worden, allerdings ist keine einzige Spitze des Sterns richtig getroffen und selbst die Linien sind krumm und unvollständig. Überall liegen bekrizelte Pergamente, Tierkadaver und Knochen herum. An der Westwand sieht Wulf eine riesige Kreatur mit dem Unterleib eines Drachen und dem Oberkörper eines bärtigen Trolls. Ein Baumstamm dient der Chimäre als "Zauberstab". Dies muss Myranar, der Diener des Chimärenmeisters, sein! Gerade zieht die Kreatur ein rotes Tuch beiseite und gibt so den Blick auf einen gläsernen, feisten und gehörnten Götzen auf einem aus Knochen und Steinen errichteten Podest frei: Ist dieser widernatürliche Trolldrache gar ein Borbaradianer?

Leise wendet sich der Zweite Gezeichnete wieder ab und öffnet sodann gekonnt die in den westlichen Turm führende Tür. Nach kurzer Orientierung nimmt er wahllos einige Pergamente sowie ein aufgeschlagenes Buch mit. Beim Zuklappen des Buchs kann Wulf den Titel des schweren Wälzers lesen: 'Vom Leben in seiner Natuerlichen und Uebernatuerlichen Form', jenes Buch, welches aus der Bibliothek der Pentagramm-Akademie zu Rashdul gestohlen wurde und auf dessen Wiederbeschaffung stolze 7.777 Marawedi ausgerufen wurden! Einer Eingebung folgend zerkratzt er mit dem Dolch noch eine Linie des Heptagramms, ehe er den Raum auf leisen Sohlen wieder verlässt und zurück zu seinen Gefährten schleicht.

Keideran sichtet wenig später die Pergamente und kommt aufgrund der aufgelisteten Paraphernalia und den verstörenden Ritualbeschreibungen zu der schrecklichen Schlussfolgerung, dass Abu Terfas im Heiligtum der Tsa zu Borbra nichts weniger als die erneute Beschwörung des Großen Schwarms plant! Vor allem bei der Auflistung von gleich drei Mondsteinen Bastrabuns, dem hühnereigroßen Karfunkelstein des Drachen 'Xyxyx' sowie dem Geweihten der Tsa in Borbra muss der Maraskaner schwer schlucken. In einer Fußnote ist vermerkt, dass Brulgar die strikte Anweisung hat, den Geweihten in Borbra am Leben zu lassen. Das eigentliche Ziel der Chimärenarmee war also Bruder Zadukhar und höchstwahrscheinlich auch die Heilige Eiche der Tsa! Dem Tuzaker Magier läuft es eiskalt den Rücken herunter.

Ung Grimm blättert indes das Buch 'Vom Leben in seiner Natuerlichen und Uebernatuerlichen Form' durch und sieht neben verstörenden Zeichnungen der Herzogin des wimmelnden Chaos auch die Illustration eines gepanzerten, mit Klauen und Hörnern bewehrten Monsters, welches aus einer fleischigen Membran herausbricht. Eine Kreatur des Großen Schwarms?

Die Helden beraten kurz und kommen dann zu dem Schluss, die Palastanlage weiter zu erkunden. Dabei hoffen sie, dass sie nicht zu spät gekommen sind und Abu Terfas noch immer in seinem Palast verweilt.

Der Zweite Gezeichnete schleicht daraufhin an der Mauer des wuchtigen Labortrakts entlang bis zu den beiden südlichen Steintürmen am anderen Ende des großen Gebäudekomplexes. Dort dringt er in den östlichen der beiden Steintürme ein und findet das typische Arbeitszimmer eines tulamidischen Gelehrten vor. Neben der Denkerkappe und dem symbolischen Stein der Weisen stapeln sich zahlreiche Pergamente auf einem Tisch. Regale voller Bücher und Schriftrollen sind entlang der Rundwand aufgereiht. Wulf packt sich einige der beschriebenen Pergamente und schleicht sich dann in den letzten verbliebenen Turm.

Beim Betreten schlägt dem Anergaster trotz seines eingeschränkten Geruchssinns der beißende Geruch von Rauch und Säure in die Nase. Vorsichtig schaut er sich in dem offensichtlich als Alchimielabor genutzten Rundraum um und öffnet schließlich die weiter in das Innere des Gebäudes führende Tür.

Hinter der schweren Holztür befindet sich ein weiteres Labor, welches den Zweiten Gezeichneten aufgrund der mit Lederröcken und Blutrunnen versehenen Tische an das grausige Chimärenlabor Pardonas erinnert, welches die Helden einst vor vielen Jahren im Himmelsturm entdeckt haben. An der Wand hängt das Bildnis einer wunderschönen Frau mit dem Titel 'Pardona'. Wulf blickt das Bild zweifelnd an, wird es der wahrhaftig überderischen Schönheit der Elfe doch nicht einmal im Ansatz gerecht. Einer Eingebung folgend schneidet er das Bild aus dem Rahmen und entdeckt dahinter einen Wandtresor. Geschickt knackt er das komplizierte Schloss und öffnet den Tresor. Im Inneren des Metallschranks befinden sich zwei Bücher, die Wulf kurz durchblättert. Während das von Abu Terfas verfasste 'Hybridarium' offensichtlich seine zwölfgötterlästerliche Arbeit beschreibt, ist das 'Borbaradianische Geflüster' ein Manifest, welches den Weg bis zum großen Ziel von Abu Terfas beschreibt: Die Tulamidenlande zu unterwerfen und sich Borbarad als Verbündeter anbieten! Wulf nimmt beide Bücher mit, geht zurück ins Alchimielabor und wirft sie dort mit einigen weiteren Büchern in eine metallene Truhe. Anschließend gießt er beißend rauchende Säure über die lästerlichen Werke und lässt den schweren Truhendeckel hastig zufallen.

Sodann erkundet der Zweite Gezeichnete die verbliebenen Räume zwischen dem Chimärenlabor und den beiden nördlichen Rundtürmen. In dem schmalen Gang stinkt es nach Blut, Erbrochenem und Kot und insgesamt sechs schwere Gittertüren führen zu kargen Kerkerzellen. In der ersten Zelle findet Wulf eine vor Schmerz und Pein wimmernde Mensch-Fledermaus-Chimäre und erlöst diese schließlich von ihrem Leid. Dann traut der Anergaster seinen Augen kaum: In einer weiteren Zelle liegt der Junge Abbadi da Merinal! Beide Hände des Gauklers wurden mit schweren Schlägen zerschmettert und seine schweißnasse Stirn glänzt im Fieberwahn. Wulf hilft dem abgemagerten Abbadi auf die Beine und bringt ihn zu seinen bei der Wehrmauer wartenden Gefährten.

Keideran versucht sofort, dem geschundenen Gaukler mit einem Balsam-Cantus zu helfen, doch in diesem Augenblick stampft der Trolldrache Myranar aus seinem Wohnturm und ruft mit dröhnender Stimme:

*"Wer ist denn da? Ich sehe euch, kleine Menschenlein!"*

Von der kindlichen Naivität der Chimäre überrascht, nehmen Keideran, Roban und Ung Grimm schließlich Myranars "Einladung zum Tee" an, auch wenn dem Trolldrachen die offensichtliche Lüge bereits auf den ersten Blick aus dem bärtigen Gesicht abzulesen ist. Wulf bleibt währenddessen im Hintergrund und macht sich dann auf den Weg zum Haupttor, um dort mit Brulgar zu sprechen. Er hofft, in dem von Abu Terfas verstoßenen Mantukor einen Verbündeten zu finden.

Während Myranar die drei Männer zu seinem Seelengötzen führt erzählt er mit stolzgeschwellter Brust, dass er der Haushofmeister des Meisters Abu Terfas ist und wie nutzlos Brulgar und seine Armee im Vergleich zu ihm



doch ist. Der Meister, so der Trolldrache weiter, weilt gerade nicht in Al'Churām sondern hat sich auf den Weg nach Borbra gemacht, um dort ein großartiges Ritual zu Ehren des Meisters durchzuführen. Als der Trolldrache weitersprechen will hackt Ungrimm plötzlich 'Tänzer' mit voller Wucht in den geschuppten Unterleib! Schmerzerfüllt brüllt die Chimäre auf und hüllt seine Umgebung in brennend heißes Drachenfeuer! Während Roban den Flammen gerade noch ausweichen kann, versengt der lodernde Atem Myranars Ungrimms Bart sowie die Haut darunter. Wütend schlägt der Dritte Gezeichnete daraufhin auf den Trolldrachen ein und mit der magischen Hilfe von Keideran gelingt es dem Zwergen zusammen mit seinem Kampfgefährten Roban, die widernatürliche Chimäre mit wenigen wuchtigen Schlägen zu Fall zu bringen.

Wulf, der das gepöbelte Gebrüll Myranars natürlich gehört hat, eilt derweil zurück und kann gerade noch miterleben, wie der blutüberströmte Ungrimm die massige Leiche des Trolldrachens von sich wegschiebt. Die Helden durchsuchen die Habseligkeiten der Chimäre und finden eine Abschrift von 'Borbarads Testament', welches Wulf kurzerhand mit Säure überschüttet. Um den Hals trägt Myranar einen erbsengroßen Stein, den Wulf mit der Vermutung, dass dies der Karfunkelstein des Trolldrachens ist, an sich nimmt. Ungrimm zerschmettert in der Zwischenzeit den gehörnten Glasgotzen.

Nach dem kurzen aber hart geführten Kampf gegen Myranar beraten die Helden über ihr weiteres Vorgehen. Man kommt überein, dass Roban, Ungrimm und Wulf den Wohnpalast so schnell wie möglich durchsuchen während Keideran die zerschmetterten Hände von Abbadi da Merinal heilt. Anschließend geht es auf dem schnellsten Weg zurück nach Borbra, um dort die finsternen Umtriebe von Abu Terfas hoffentlich noch rechtzeitig verhindern zu können.

Gesagt, getan. Kurze Zeit später betreten Roban, Ungrimm und Wulf den Wohnpalast des Chimärenmeisters. Bereits die riesige Eingangshalle erschlägt die Helden fast mit überladener, tulamidischer Pracht. Während die Decke von einem einzigen Fresko der gleißenden Mauern Alverans eingenommen wird, ragt über einer marmornen Treppe ein riesiges Portraitbild von Abu Terfas Ysasser Shenesach auf. Ungrimm bemerkt, dass der Chimärenmeister auf dem Bild einen silbernen, metallisch glitzernden Handschuh trägt. Die berühmte Hand Bastrabans, die laut den 'Erben der Gräber' für die Aktivierung der Mondsteine notwendig ist?

In der Folge durchsuchen die drei Männer die einzelnen Räumlichkeiten des mehrstöckigen Wohnpalasts. In einem der vielen Lesezimmer finden die Helden einige interessante Werke: Während Ungrimm staunend das Buch 'Die Phileasson Saga' einpackt, nimmt Roban das 'Rahjasutra' an sich. In einer großen Galerie können zahlreiche Bilder und Portraits bewundert werden, unter anderem von solch berühmten Persönlichkeiten wie Kaiser Reto von Gareth, dem Schwertkönig Raudri Conchobair oder dem ehemaligen albernischen Hofdruiden Archon Megalon. Roban schneidet sich das Portrait von Reto von Gareth aus dem Rahmen und nimmt es mit, während Wulf ein sehr detailgetreues Bild des Madamals am sternklaren Firmament aus dem Rahmen heraustrennt. Ungrimms Geschmack wird derweil eher von dem Bild 'In der Thorwaler Kneipe' getroffen. Grinsend trennt der Zwerg das Bild aus dem Rahmen um es daheim im Rittersaal zu Menzheim aufzuhängen. In einer prunkvoll eingerichteten Bar finden die Helden zahlreiche Spirituosen und Ungrimm packt sich kurzerhand zwei exotisch klingende Obstbrände ein. Im angrenzenden Spielzimmer findet Wulf ein besonders kunstvoll gezeichnetes Set Infraktarten. In dem verschwenderisch ausgestatteten Sultansschlafzimmer entdeckt Roban drei Heiltränke, die er an sich und seine beiden Gefährten verteilt.

In den oberen Stockwerken finden die Männer weitere Bibliotheken und verbrennen einige der besonders zwölfgötterlästerlichen Werke wie das 'Al'Lamasshum Nishuda Abu Levatan', das 'Vorteile zusätzlicher Gliedmaßen' oder eine Schriftensammlung über die Fortpflanzung von Chimären.

Im Kellergeschoss stoßen die Helden über einen leidlich versteckten Geheimgang auf die verschlossene Schatzkammer des Chimärenmeisters. Nachdem es Wulf wider Erwarten nicht gelingt das schwere Schloss zu öffnen, übergießt er es kurzerhand mit rauchender Säure. Blutig hustend bricht Wulf daraufhin zusammen und der beißende Rauch breitet sich wabernd aus. Roban und Ungrimm ziehen den Gefährten schnell nach draußen und können ihn mit einem Heiltrank und der Hilfe von Keideran wieder auf die Beine bringen.

Dem Maraskaner ist es in der Zwischenzeit auch gelungen, die mehrfach gebrochenen und zerschmetterten Hände von Abbadi da Merinal zu heilen. In der Folge hat er von dem jungen Gaukler erfahren, dass er es war, der das Buch 'Vom Leben in seiner Natuerlichen und Uebernatuerlichen Form' aus der Pentagramm-Akademie zu Rashdul gestohlen hat. Stolz 6.666 Marawedi hat er dafür von Abu Terfas erhalten. Die Goldgier lies den jungen Mann allerdings nicht los und so versuchte er einige Tage später, das Buch wieder aus dem Besitz des Chimärenmeisters zu entwenden und so auch die von der Rashduler Magierakademie ausgerufenen 7.777 Marawedi als Belohnung für die Wiederbeschaffung des Buchs zu erhalten. Abu Terfas erwischte den diebischen Gaukler allerdings, lies ihm die Hände zerschmettern und warf ihn dann in eine düstere Kerkerzelle, auf das er dort "bis ans Ende seiner kläglichen Tage verrotten möge".

Einige Zeit später hat sich der beißende Qualm im Kellergeschoss verflüchtigt und den Helden gelingt es nun tatsächlich, die schwere Eisentür aufzuschieben. Der Reichtum aus 1001 Nacht empfängt die vier Männer: Glitzerndes Geschmeide und fein geschliffene Edelsteine, golden blinkende Marawedis, kunstvolle Statuetten und feinste Tücher und Stoffe füllen den Raum fast komplett aus! Die Goldgier steigt dem Zwergen augenblicklich in den Kopf und er redet auf seine Gefährten ein, die Schatzkammer bis auf den kleinsten Krümel zu leeren. Es kostet die anderen Männer viel Mühe, den Angroscho davon zu überzeugen, nur einige der Reichtümer mitzunehmen. Auch Abbadi da Merinal stopft sich mit seinen gerade erst geheilten Händen so viele Edelsteine und Goldmünzen in die Taschen wie möglich.

Nach der Erkundung des Wohnpalasts brechen die Helden zusammen mit Abbadi da Merinal noch am gleichen Tag auf, um Borbra so schnell wie möglich zu erreichen. Ungrimm stellt zuvor noch eine bis zum Rand mit Edelsteinen und Gold gefüllte Truhe vor dem Eingang des Gesindehauses ab in der Hoffnung, das der arme alte Mann damit ausgesorgt hat.

#### **10. Travia im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans** *Die Ruinen von Borbra, Kalifat*

Nach einem mehrtägigen Gewaltmarsch erreichen die Helden am Mittag des 10. Travas das am Ostufer des Mhanadi gelegene Borbra. Bereits von Weitem können sie erkennen, dass die Siedlung überrannt wurde. Die Mauern sind an mehreren Stellen geborsten, zahlreiche Häuser sind eingestürzt oder bestehen nur noch aus schwarzverkohlten Ruinen.

Viele der Bewohner zeigen deutliche Spuren des Angriffs, an mehreren Straßenecken stapeln sich noch immer die mit Leichentüchern bedeckten Opfer des Chimärenüberfalls. Die überlebenden Borbraner wirken teilnahmslos, ja fast apathisch und ein unheilvolles, dumpfes Summen lässt den Erdboden vibrieren. Im Zentrum der Kleinstadt bietet sich den Helden ein trauriges Bild: Die einst prachtvolle Heilige Eiche der Tsa ist zerstört! Der in zwei Teile gesplattene Stamm ist mit weißem Schimmel überzogen, einzelne Äste und das einstmalige sattgrüne Blattwerk liegen graubraun und faulig am Boden.

Erleichtert entdeckt Ungrimm unter den überlebenden Einwohnern Borbras seine stämmige Liebchaft Jushiberta. Einige der Männer und Frauen berichten den Helden vollkommen emotionlos vom Überfall auf Borbra und der Zerstörung der Heiligen Eiche der Tsa. Vor etwa zwei Tagen kam dann ein stiergehörnter Magier und eine böse Frau ins Dorf, nahmen Bruder Zadukhar gefangen und stiegen hinab in das unter Borbra gelegene Magiergrab. Meister Tartusin, der einige Zeit später eintraf, ging hinterher und versiegelte mit einem Zauberspruch auch den Eingang zum Magiergrab.

Auf Nachfrage der Helden zeigen ihnen die Dorfbewohner den Eingang zum wahren Magiergrab unter Borbra: Ein unscheinbares Lagerhaus, am Rande des zentralen Platzes ganz in der Nähe der nunmehr zerstörten Heiligen Eiche gelegen. Eine schwere Holztür führt in das Lagerhaus hinein, doch einige Lehmziegel sind regelrecht mit der Tür verschmolzen und verhindern so ein Öffnen der hölzernen Tür.

Wie auch immer Abu Terfas und Achaz saba Arataz den Großen Schwarm dort unten beschwören wollen, diese zwölfgötterlästerliche Tat muss unter allen Umständen verhindert werden!

Ungrimm bricht die Holztür ohne Anstrengung auf und nachdem Keideran seine Gefährten mit einigen Attributo-  
Canti verstärkt hat, treten die Helden ein...



## Anhang – Die Spuren von Bastrabun ibn Rashtul Mhanadistan, Aramien und darüber hinaus

### Die Kanope in Bagfua

- In der Nähe von Bagfua liegt die Sheifanszinne, etwa auf Höhe der Flussmündung eines kleinen Gebirgsflusses in den Mhanadi. Auf der Spitze der basaltene Gesteinsformation hat Horatio di Bravaldi eine tönernen, 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 Fuchsstatue, drei Bronzeringe sowie die staubigen Überreste von Pergamenten und weiteren Beigaben (vermutlich Eingeweide).

### Die Kanope bei 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 Safinavs Hörnern zum Opfer gefallen.

### Die Kanope im Grab des letzten Sternschaffens

- Die Kanope stellt einen Krieger in Kapuzenumhang dar, welcher mit einem fünfgezackten Wurfstern und einen Khunchomer bewaffnet ist.
- Inhalt: In ein Leinentuch eingeschlagene Edelsteine (Rubin, Achat, Saphir), eine hölzerne Fuchsstatue, ein Bronzering, zwei Halbringe, vier Viertelringe, sieben hölzerne Würfel, eine hölzerne Kugel sowie ein Pergament (Handouts Nummer 8, 9 und 10).

### Der Mondstein-Obelisk im Grab des letzten Sternschaffens

- Der vier Schritt hohe Obelisk besteht aus Sandstein und ist mit zahlreichen, in Keilschrift gehaltenen Glyphen bedeckt (Handout Nummer 12).
- Der faustgroße Mondstein auf der Spitze des Obelisks trägt die Kartusche Bastrabuns und wurde von den Helden mitgenommen.

### Die Kanope an der Quelle des Terchab

- Die tönernen Kanope besitzt das Haupt eines Stiers.
- Einst vorhandene Glyphen und der Inhalt der Kanope sind den Hörnern Safinavs zum Opfer gefallen.

### Der Mondstein-Obelisk südlich von Arkossabad

- Der über ein Dutzend Schritt hohe Mondstein-Obelisk befindet sich etwa sieben Meilen südlich von Arkossabad abseits der Straße Richtung Fennekesh.
- Auf dem Obelisk sind noch immer die Reste einer Sternkarte zu erkennen: Gans, Hammer und Amboss sowie Feuervogel reihen sich nebeneinander, der Rest ist den Hörnern Safinavs (und dem Wirken des Junkers Praioslob von Breckenstein) zum Opfer gefallen.
- Einige der früher im Obelisk eingelassenen Edelsteine konnte Ungrumm von Junker Praioslob von Breckenstein ersteigern. Ein Mondstein ist nicht (mehr) vorhanden.

### Der Mondstein-Obelisk in Pashtramur

- Der zwei Schritt hohe Obelisk besteht aus Sandstein und ist mit zahlreichen, in Keilschrift gehaltenen Glyphen bedeckt (Handout Nummer 11).
- Der faustgroße Mondstein auf der Spitze des Obeliskens trägt die Kartusche Bastrabuns und wurde von den Helden mitgenommen.

### Die Kanope in Pashtramur

- Die tönerne Kanope stellt einen fuchsköpfigen Krieger dar, welcher mit einem altförmlichen Kustiker Lamellengerüst ist und in seiner rechten Hand einen Khunchomer trägt.
- Inhalt: In ein Leinentuch eingeschlagene Edelsteine (Rubin, Achat, Saphir), eine hölzerne Fuchsstatuette, ein Bronzering, zwei Halbringe, vier Viertelringe, sieben hölzerne Würfel, eine hölzerne Kugel sowie ein Pergament (Handouts Nummer 2, 3 und 4).

### Der Mondstein-Obelisk im Grab des Magiermoguls

- Der Mondstein-Obelisk wurde in den steinernen Sarkophag eines Koptas eingearbeitet.
- Der faustgroße Mondstein auf der Spitze des Obeliskens trägt die Kartusche Bastrabuns und wurde von den Helden aus seiner steinerne Fassung herausgebrochen und mitgenommen.