

Wie Sand in Rastullahs Hand

- Azsila (Hrangapriester – Christian Z.)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan – Christian F)
- Thorim (Artefaktmagier, Christopher)
- Avessandra (Rabengardistin, Heiko J)
- Frija (Einbrecherin, Michael SD)

Zeitraum: Travia 1005 BF
Ort: Unau, Salzsee bei Unau, Keft
Meisterpersonen: Mustafa von Unau, Abu Tarfidem, der Mawdliyat von Keft

14.Travia

Ankunft in Khunchom. Dort wird der Alchimistenkoffer von Nesro von den Hafengewachen beschlagnahmt. Nesro verabschiedet sich von der Gruppe und versucht alleine seinen Koffer wieder zu bekommen.

Friar und Avessandra nutzen die Möglichkeit zu einem Großeinkauf auf dem Marktplatz. Haldan bucht das Schiff „Perle von Neersand“ für eine Fahrt nach Kannemünde. Mit Kapitän Raul Helmisch klärt er das Nötigste. Die Perle ist eine schwer bewaffnete Schivone, die der Wohlhabenden Festumer Gesellschaft als Kreuzfahrtschiff dient. Am 15. legt das Schiff ab und Thorim wird von seiner Seeangst geplagt.

19.Travia

Ankunft in Kannemünde. Ein Boot mit einem Lotsen führt das Festumer Schiff zu dem Hafen. Friar und Avessandra nehmen sich ein Zimmer im Gasthaus „Zur Krone“ und nehmen dort ein heißes Bad. Haldan besucht Bruder Vorjew im Tsatempel und erkundigt sich über die Stadt Kannemünde. Vorjew berichtet Haldan von Azsila, dass dieser in der Stadt sei und zeigt Haldan, wo er Azsila finden kann. Am Abend erreicht Haldan das Haus von Zerbes Bakron, dem ehem. Khunchomer Puppenspieler. Dort trifft er Azsila und zusammen mit einigen Freunden und den Bakrons feiern sie das Wiedersehen. Haldan kann während dem Fest einen jungen Musiker verführen und nutzt dabei den Wagen von Azsila. Die Helden erfahren von Bakron, dass der neue Sultan von Unau (Abu Tarfidem) Kannemünde beansprucht und mit Krieg droht.

20.Travia

Haldan und Azsila besuchen die Karawansei. Dort heuern die beiden bei einer Karawane an, die nach Unau will. Azsila und Haldan geben dem Maler im Bunten Turm einen Auftrag. Er soll ein Bild von Avessandra malen. Mit einer Illusion von Haldan (die Avessandra zeigt) hat er einige Stunden dafür Zeit. Gegen Abend bricht die Karawane (3 Händler und mehrere Dutzend Lastkamele) nach Unau auf. Friar und Avessandra dürfen als Frauen nur eingeschränkt bei den Novadis agieren und müssen verschleiert auftreten.

Kurz vor der Dunkelheit errichtet man einen Rastplatz. Friar und Avessandra entdecken Spuren von Reitechsen neben der Straße.

21.Travia

Es ist eine langweilige und ereignislose Reise. Kurz vor der Dunkelheit erreicht man die

Karawansei Ain-es-Sobek. Von weitem können die Helden große Feuer auf dem Flachdach der Karawansei ausmachen. Es sind hoch aufgeschichtete Holzstöße, die entzündet wurden. Die Karawane bleibt in einiger Entfernung stehen und Avessandra reitet auf ihrem Pferd zu der Karawansei, um es zu erkunden.

Es wird Dunkel. Azsila folgt ihr im sicheren Abstand. Haldan, Thorim und Friar bleiben bei der Karawane. Avessandra erreicht die Karawansei und bleibt vor dem Tor stehen. Hier beobachtet sie die Umgebung. Azsila erreicht ebenfalls die Karawansei und klettert auf das Dach. Dort oben entdeckt er einen Echsenmenschen, der erstarrt vor der Brustwehr steht. Er weiß gleich, dass es die Kälte ist, die den Achaz erstarren ließ. Azsila entdeckt bei den Feuer (einige Schritt weiter auf dem Dach) mehrere Achaz stehen. Azsila packt den Echsenmenschen und versucht zusammen mit ihm vom Dach zu klettern. Der Achaz gleitet ihm aus den Armen und stürzt zu Boden. Die Achaz auf dem Dach reagieren und Azsila wird von einem Speer im Rücken getroffen. Verletzt kann er aber entkommen. Azsila und Avessandra können den steifen Achaz zur Karawane bringen. Dort verhört Azsila ihn, doch Abidalla der Karawanenführer tötet den Echsenmenschen, bevor er den Helden viel verraten kann.

Zusammen plant man eine Strategie, um die Karawansei von den Echsen zu befreien. Die Helden und die drei Novadis wollen einen Sturmangriff auf das Gebäude wagen. Dazu läßt Haldan eine Illusion erscheinen (über ein Dutzend Novadis stürmen die Karawansei und erklimmen mit Sturmleitern das Dach). Schnell kann man die Mauer überwinden und das Dach erreichen. Dort warten bereits mehrere Echsenmenschen. Azsila klettert zu dem Innenhof und versucht dort gegen die Echsen zu kämpfen. Die Helden können die Achaz erfolgreich zurück drängen. Azsila kämpft im Innenhof gegen den Schamanen der Echsen. Die Echsenmenschen können bezwungen werden und fliehen nach unten zum Innenhof. Die Helden folgen den Echsen. Azsila kämpft währenddessen alleine gegen den Schamanen und kann seinen dunklen Ritualen ausweichen. Schließlich gelingt es ihm den Zauberer zu bezwingen. Haldan, Friar und Avessandra erreichen den Innenhof und können dort den Häuptling und weitere Echsen töten. Die drei Novadis der Karawane kämpfen auf den Aussichtstürmen der Karawansei erfolgreich gegen die Achaz. Nach kurzem und heftigen Kampf sind alle Echsenmenschen besiegt. Die Helden beschließen, die Nacht in der Karawansei zu verbringen und erst am nächsten Morgen aufzubrechen. Azsila nimmt sich noch ein Souvenir vom Häuptling mit.

22.Travia

Die Reise endet abends in der Karawansei Bir-es-Soltan. Azsila kann Avessandra mit Hilfe von Rauschkräutern (Tabak) gefügig machen und verführt sie in seiner kleinen Kutsche. Es wird getrunken und man versucht das erlebte zu verarbeiten.

23.Travia

Erst am Nachmittag bricht die Karawane weiter nach Unau auf. Unterwegs treffen die Helden auf einen Trupp „Gelbherzen“ aus Unau und berichten von dem Angriff der Echsen. Abends Ankunft in Unau. Die Karawane steuert die Karawansei an und die Helden helfen beim Abladen. Danach erhalten sie ihren Lohn und mieten sich in dem Gasthaus ein, dass in der Karawansei liegt. Die Tore der Karawansei sind abends geschlossen. Friar, Thorim und Avessandra gehen auf ihr Zimmer und wollen nur noch schlafen. Haldan und Azsila gehen auf ein Bier in den Schankraum. Dort bietet Azsila den Gästen seine Souvenirs vom Echsenhäuptling an und berichtet von dem großen Kampf. Einer der Gäste ist ein Bashar (Weibel) der Garde des

Sultans und wittert Echsenmagie. Er verhaftet Azsila und will ihn in der Garnison abliefern. Azsila kann sich im dunklen Hof der Karawansei losreißen und fliehen. Der Bashar verlässt die Karawansei und läuft zu der Garnison. Haldan folgt ihm und schlägt ihn im Hain der Stadt hinterrücks nieder. Danach sucht er das Gasthaus „Die Peitsche“ auf, um dort zu übernachten. Dort erfährt Haldan, dass ungläubige in der Stadt nicht willkommen sind und immer wieder welche verschwinden. Die Stadt dürfen sie aber seltsamer Weise nicht verlassen. Außerdem erkundet er sich nach dem neuen Sultan, der immer neue und wunderliche Verordnungen heraus gibt.

24.Travia

Der Bashar trifft mit 14 weiteren Gardisten der Gelbherzen in der Karawansei ein. Dort suchen sie mit Hilfe von Spürhunden den versteckten Azsila. Er wird gefunden und läßt sich Widerstandslos zu der Garnison bringen. Friar und Haldan beobachten alles und planen die Befreiung bei einem Frühstück in der „Peitsche“. Avessandra und Thorim gehen in die Stadt, um ein Shadif zu kaufen (für Thorims Vater). Azsila wird in den Kerker gebracht und verbringt dort mit dem ehem. Wesir Jikhbar ibn Tamrikat ein paar Stunden. Der Wesir steckt Azsila einen Zettel zu. Er soll sich nach Keft begeben und den Thronfolger Mustafa von Unau aufsuchen, damit der falsche Sultan gestürzt werden kann. Azsila bekommt noch Fuss und Handfesseln aus Eisen angelegt.

Haldan kann einen Verwandlungstrank durch das Gitterfenster werfen. Azsila flößt dem Wesir den Trank ein und bittet ihn, für seine Befreiung zu sorgen. Der Wesir verwandelt sich (gegen seinen Willen) in einen Vogel und fliegt aus dem Kerker.

Im Hain von Unau wird Friar von Gardisten der Gelbherzen gefangen und zu Azsila in den Kerker geworfen. Haldan kann alles beobachten und sieht in einiger Entfernung Abidalla, der Geld von einem der Gardisten erhält. Die Helden wurden wohl verkauft. Friar kann Azsilas Fussfesseln öffnen. Abends öffnet sich die Tür vom Kerker und Hasrabal der Quartiermeister der Gelbherzen (ein Getreuer vom Wesir) führt die beiden Helden zu den Innenhof der Garnison. Dort werden sie in den Brunnen zu den Wasserkanälen herunter gelassen. Mit viel Glück und Göttlicher Hilfe können die Helden durch die Kanäle fliehen.

Haldan hofft nicht mehr, dass seine Freunde wieder auftauchen und läßt sich mit anderen Mittelländern aus Unau schleusen. Am Abend wird er mit anderen Ungläubigen zu dem Elendviertel vor der Stadt gebracht. Dort trifft er Azsila und Friar wieder. In einer Kneipe beschließt man (natürlich vorher gut bezahlt) die Gruppe zu trennen um die Gelbherzen zu verwirren. Die Helden und ein Salzgänger fliehen über den Salzsee nach Keft und die anderen Mittelländer (fünf aus dem Bornland) nehmen eine Route nach Selem.

Azsila möchte sein Pferd nicht alleine in Unau lassen und es mitnehmen. Die anderen brechen gegen Mitternacht auf. Azsila kann einen Einheimischen bestechen, um sein Pferd am morgen aus der Karawansei holen und außerhalb der Stadt bringen zu lassen.

Die Gruppe erreicht den Salzsee und wartet noch einige Zeit auf Azsila. Doch dann brechen sie auf und betreten den Salzsee. Rashid, der erfahrene Salzgänger führt die Helden sicher durch den See. Azsila erreicht den See fast zwei Stunden später und beschließt auf eigene Faust den See zu überqueren.

Die Gruppe richtet das Nachtlager ein. Azsila nickt auf dem Weg ein und sein Pferd versinkt in dem salzigen Morast. Mit Mühe und der Hilfe seiner Echsischen Magie kann er sein Pferd befreien, verliert (genau wie sein Pferd) aber viel Kraft. Azsila schickt seine magische Handpuppe los, um die anderen zu finden.

26.Travia

Die Handpuppe erreicht die Helden. Haldan bittet Raschid, Azsila zu retten und bleibt mit der Gruppe an einem sicheren Rastplatz, um auf die Wiederkehr zu warten.

Raschid macht sich alleine auf, um Azsila zu retten.

27.Travia

Azsila stolpert kraftlos über den Salzsee. Er hat die Orientierung verloren und scheint verloren. Er wirkt ein Wunder und Raschid wird direkt zu ihm geführt. Überglücklich ist Azsila über seine Rettung. Beide machen sich zum Lager der Gruppe auf, als plötzlich Raschid unterwegs von einem Levithan in den Schlamm gerissen wird. Azsila kann ihm nicht mehr helfen und flieht.

28.Travia

Azsila erreicht die Gruppe und berichtet von dem Levithan. Haldan glaubt ihm nicht. Die Gruppe reist weiter durch die Salzwüste. Azsila führt die Gruppe (dank seiner Fähigkeiten und Orientierung und Sinnesschärfe sicher durch die Salzhöhle.

29.Travia

Der Levithan folgt der Gruppe und greift an. Azsila und Haldan können das verletzte Wesen schnell bezwingen.

30.Travia und 01.Boron

Völlig erschöpft und ohne Wasser stolpern die Helden durch die Wüste. Immer wieder lässt Haldan bei einer Rast eine Illusion erscheinen. Es zeigt das Große Zelt in leuchtend Goldenen Farben.

02.Boron

Wie durch ein Wunder erreichen die Helden ein Lager (20 Hütten und Zelte) der Salzgänger/Hacker. Die Salzgänger haben die Illusion von Haldan erblickt und glauben an ein Wunder. Die Helden ruhen sich im Lager an einem Feuer aus. Der Anführer der Salzgänger Sanulla ibn Murat bittet die Helden das Monster im Salzsee zu töten. Erst dann würde er die Helden aus dem See führen. Das Monster wurde zuletzt vor 2 Tagen bei der Abbaustelle gesichtet, als es 2 ihrer Arbeiter getötet hat. Die Helden sind einverstanden und wollen das Untier bezwingen.

03. - 05. Boron

Die Helden erholen sich von den Verletzungen. Dabei planen sie, wie man das Untier am besten besiegen kann. Haldan und Azsila präparieren dazu einen Köder mit einem Zaubertrank (Gnomschlag, lässt Tier schrumpfen).

06.Boron

Die Helden brechen auf und der Salzgänger Raftan dient als Führer. Nach kurzer Zeit erreicht man das Abbaugelände des Speisesalzes und sucht nach Spuren. Avessandra reitet auf dem Shadif von Azsila und erkundet alleine einige Salzdünen. Sie bricht in ein Sumpfloch ein und kann knapp von den anderen gerettet werden. Die Helden erkunden ein riesiges Schlammloch, das einige hundert Schritte entfernt ist. Auch dort ist keine Spur von dem Monster. Die Gruppe reist weiter zu einem Felsplateau, das 40 Schritte aus dem See ragt. Friar klettert nach oben, um dort eine bessere

Aussicht zu bekommen. Sie schaut auf der anderen Seite des Berges und entdeckt einen Felsvorsprung, unter dem sich das Untier verstecken könnte. Sie klettert hinunter und entdeckt dort den Leviatan. Sie klettert schnell wieder nach oben und versucht die anderen, die unten warten zu warnen. Hinter ihr taucht der Leviatan auf. Friar springt vom Felsen in die Tiefe und schießt während dem Fall ihre Armbrust ab. Der Bolzen mit dem Seil verkeilt sich sicher in das Gestein und Friar schwingt sich gegen die Felswand. Sie wird durch die scharfen Steinkanten verletzt, kann aber sicher nach unten klettern.

Die Helden umrunden den Felsen, um den Felsunterstand genauer zu untersuchen. Doch der Leviatan steht plötzlich vor ihnen. Er rührt sich nicht und beobachtet die Helden. Azsila geht mit dem Köder langsam voran und die anderen Helden warten in sicherer Entfernung ab. Raftan geht noch ein wenig weiter nach hinten, da er Angst vor dem Monster hat. Der Leviatan taucht hinter den Helden auf und reißt Raftan in die schlammige Tiefe. Avessandra (auf ihrem Pferd) greift das geschuppte Wesen an und wird dabei aus dem Sattel geworfen. Avessandra bleibt mit ihrer schweren Rüstung auf dem Boden liegen und kann sich nicht rühren. Der Leviatan vor Azsila löst sich in Luft auf. Azsila läuft wieder zurück zu den anderen. Haldan läuft Azsila entgegen. Das Monster landet mit einem großen Sprung neben Haldan und schlägt ihn nieder. Haldan bleibt regungslos liegen. Friar läuft zu Haldan, um ihn zu helfen. Azsila erreicht den Leviatan, doch auch er wird von einem Hieb schwer getroffen und bleibt bewusstlos liegen. Vorher konnte er aber den Köder in das Maul des Leviatans werfen. Friar bekämpft das Untier. Immer wieder steckt es kleinere ein und blutet stark. Haldan erwacht und greift das Tier weiter an. Friar kümmert sich um Avessandra, die mit ihrer Hilfe wieder auf die Beine kommt. Auch sie kann einen Treffer gegen den Leviatan landen. Azsila erwacht, doch zu spät. Die Wirkung des Trankes entfaltet sich und das Tier schrumpft plötzlich auf einige Spann und wird von seiner riesigen Axt begraben. Haldan und die anderen Helden stechen das Tier nieder. Nachdem der Leviatan wieder seine ursprüngliche Größe wiedererlangt hat, nehmen die Helden ihm seine Axt, ein Teil seiner Schuppenhaut und zwei Krallen als Trophäe mit. Die Gruppe kehrt zurück zu Lager der Novadis.

Dort werden sie begeistert empfangen. Man begutachtet die Überreste des Monsters und richtet zu Ehren der Helden ein Fest am Abend aus. Nachdem Fest (die Sonne ist untergegangen) hält Azsila Ausschau nach einer jungen Frau, die er verführen kann. Er entdeckt die junge Laila und folgt ihr in ihre Hütte. Dort steht sie am Feuer um Abendessen für ihren Vater zu kochen. Sie provoziert ihn mit ihren Blicken. Azsila gibt ihr von der Rauschkrautpfeife und umarmt sie. Laila ist berauscht von dem Rauch der Pfeife. Abdul der Vater von Laila kommt in das Zimmer und sieht die beiden. Er zieht sein Messer und ruft seine Freunde zu sich. Die anderen Helden schlafen bereits oder dösen in ihren Betten. Abdul jagt Azsila durch die Hütte. Er entkommt und läuft zu seinem Lagerplatz. Dort packt er seine Sachen und verschwindet wieder. Haldan wird wach und ist sauer auf Azsila, weil dieser immer Schwierigkeiten macht. Azsila flieht mit seinem Pferd auf den Salzsee zu dem Abbaugebiet des Speisesalzes. Haldan geht zum Haus von Abdul, um zu erfahren was hier los sei. Er bekommt mit, wie sich die Arbeiter des Lagers sammeln, um Azsila zu jagen. Er habe die Tochter von Abdul und ihn entehrt. Laila soll am nächsten Tag gesteinigt werden. Die Arbeiter folgen Azsila zum dem Salzabbaugebiet. Aber ohne Salzgänger fallen einige von ihnen in ein Salzloch. Die anderen versuchen die unglücklichen zu retten. Haldan und die anderen packen ihre Sachen und brechen auf. Sie orientieren sich in der Dunkelheit an die Wegmarkierungen und erreichen Azsila, der im Salzabbaugebiet wartet. Er beschwört einen Geist, der Laila retten soll. Es taucht ein Geist eines Novadikriegers auf und holt Laila aus dem Haus und trägt sie zu Azsila. Aus dem Salzsee steigen hunderte andere Geister und bewegen sich zum Salzabbaugebiet, wo

die Helden und Azsila warten. Die Arbeiter fliehen aus Angst wieder in ihr Lager. Nachdem Laila zu Azsila gebracht wurde, verschwinden die anderen Geister wieder im See. Laila führt die Helden über den Salzsee. Haldan kann mit Hilfe eines Flimm Flamms genug Licht erzeugen, so dass die Gruppe gefahrlos reisen kann.

07. Boron

Am Morgen erreichen die Helden endlich das Ende des Sees. Man beschließt nach Keft zu reisen.

08. Boron

Die Gruppe erreicht am Morgen die Stadtoase Keft. Dort mietet man sich eine Unterkunft in der Karawansei und erholt sich von den Strapazen. Am Nachmittag brechen die Helden zum Gasthaus „Tanzendes Kamel“ auf und befragen den Wirt nach dem Wesir Jikhabar ibn Tamrikat. Doch der Wesir ist zur Zeit beim Mawdliyat von Keft und verweist die Helden zu Prinz Mustafa.

Die Helden besuchen den Prinzen und berichten ihm von Unau und dem Leviatan. Mustafa ist bestürzt. Denn nur Mitglieder der Unauer Dynastie hätten Zugang zu den alten Schriften, die sich mit Echsen und deren Magie beschäftigen. Als die Helden ihm den Stein präsentieren und erzählen, dass man den Stein in der Karawansei gefunden habe, der von den Echsen angegriffen wurde, wird Mustafa klar, dass nur Tarfidem dahinter stecken kann. Vor einigen Jahren hat er den ehem. Wesir von Unau mit einem solchen Stein gesehen. Man beschließt den Rat der Mawdliyat zu informieren. Solange sind die Helden die Gäste des Prinzen.

09. Boron

Die Helden sprechen vor dem heiligen Rat der Neun und berichten alles über dieses Wesen und dem Stein. Der Rat beschließt nach Untersuchung alter Schriften den Stein zu aktivieren, damit es sie zu dem Ritualplatz und dem Beschwörer führen kann. Es wird ein Bulle geschlachtet und der Stein mit dessen Blut benetzt. Denn es muss das Blut eines Warmblüters sein, damit der Stein aktiviert werden kann. Der Stein beginnt zu leuchten und pulsiert besonders stark in eine Richtung. Der Oberste Mawdliyat beschließt der Richtung die der Stein angibt zu folgen. Zusammen mit den Helden, dem Prinzen und seinem Gefolge, sowie 20 Tempelwachen bricht die Reisegruppe auf. Der Weg führt durch die Wüste vorbei an Unau zum Gebirge.

12. Boron

Man erreicht das Unagebirge und entdeckt dort eine schmale Schlucht. Die Schlucht ist so gut verborgen, dass man ihn ohne den Stein niemals gefunden hätte. In der Schlucht entdeckt man 50 Levitian um einen See sitzen. Diese Wesen scheinen zu schlafen und warten wohl auf einen Befehl. Hinter dem See entdeckt die Reisegruppe auch eine kleine Höhle. Dort findet man den Ritualplatz und verschiedene Schriften über Echsen und deren Magie. Außerdem scheint die Statue in der Mitte der Höhle von besonderer Bedeutung zu sein, denn der Stein passt genau dort hinein. Während Azsila sich mit den verbotenen Schriften eindeckt kann Haldan die Beschwörung beenden. Die Levitianen verschwinden und der Stein zeigt in eine neue Richtung. Das Ziel ist der Beschwörer selbst und der muss in Unau sein.

15. Boron

Die Reisegruppe erreicht Unau und durchquert ungehindert die Stadt. Der Mawdliyat und seine Tempelwachen scheinen hoch geachtet zu sein. Die Menschen verbeugen sich und lobpreisen

ihn und sein Gefolge. Die Reisegruppe mit den Helden bleiben vor dem Sultanspalast stehen. Sultan Abu Tarfidem tritt mit seiner Palastgarde heraus und will den Obersten Mawdliyat begrüßen. Doch der Stein erkennt einen Besitzer und leuchtet stark auf. Tarfidem erkennt, dass seine Sache aufgefliegen ist und flieht mit der Garde in den Palast. Der Mawdliyat fordert das Volk von Unau auf, den falschen Sultan zu stürzen. Hunderte Bewohner Unaus, einige Gelbherzen, Tempelwachen und die Helden stürmen den Palast. Azsila und Friar klettern mit anderen die Fassade auf das Dach hinauf. Dort bezwingen sie einige Palastwächter. Haldan öffnet mit Magie das Tor und die Bürger Unaus stürmen hinein. Im Innenhof tauchen plötzlich Maru auf und kämpfen mit der Palastgarde gegen die Eindringlinge. Avessandra reitet mit ihrem Pferd in den Hof des Palastes und erschlägt im Galopp den Anführer der Maru mit einem Hieb. Haldan und Avessandra laufen in den Palast, um Tarfidem zu stellen. In einem Turm entdecken die beiden Tarfidem, der sich gerade in eine Echse verwandelt. Avessandra versucht das Ritual zu stören und verletzt ihn. Doch Tarfidem kann Avessandra mit einem Humusstrahl aus dem Raum schleudern. Haldan kann mit Hilfe eines Motoricuszaubers den Stein zu Tarfidem lenken. Der Stein trifft Tarfidem an den Kopf und er wird aus dieser Welt gerissen. Die Helden und die Bürger Unaus plündern den Palast des Sultans. Mit Mühe kann die Garde des Mawdliyat und der Gelbherzen die Plünderungen beenden.

20.Boron

Krönungsfeier von Mustafa zum neuen Sultan von Unau. Im Anschluss erhalten die Helden die **Wüstenblume von Unau** (SO+1), der Orden wird zum ersten Mal an Ungläubige verliehen. Dazu schenkt er den Helden einen Shadif aus den Ställen des Sultans. Jikhbar ibn Tamrikat wird in seinem Amt als Wesir von Unau bestätigt.

21.Boron – 27. Boron

Reise nach Selem. Dort nimmt man ein Schiff nach Al Anfa.

28.Boron – 29. Boron

Seereise nach Al Anfa.