

## **Bastrabuns Bann**

- Abujin al Raschidjaar (Kämpfer aus Sinoda– Michael SD)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha G.)
- Aurelia di Tiamat (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.)
- Alriego Anthos (Söldner aus Brabak – Magnus B.)

Zeitraum: Efferd 1019 BF  
Ort: Khunchom und die Tulamidenlande  
Meisterpersonen:

- Khadil Okharim (Spektabilität von Khunchom)
- Rakorium Muntagonus (Spektabilität von Festum)
- Dschelef ibn Jassafer (ehemalige Spektabilität von Rashdul und Vertrauter der Gezeichneten)
- Abu Terfas (Chimärologe)
- Achaz saba Arataz (Hexe im Kreis der Verdammnis)
- Tarlisin von Borbra (Großmeister der ODL)
- Horatio Brivaldi (Forscher und Professor für Ausgrabungen und tulamidischer Geschichte aus dem Horasreich)

### 11. Efferd 1019 BF

Während der Überfahrt nach Khunchom wird der überlebende Seesöldner der „Ingrima“ von den Gezeichneten angesprochen und für die weiteren Unternehmungen der Gezeichneten angeworben. Er stellt sich als Alriego Anthos vor und ist einverstanden.

### 12. Efferd

Die „Ingrima“ läuft gegen Mittag in den Hafen von Khunchom ein. Ragnar verabschiedet sich von den Helden, weil er noch eigene Angelegenheiten zu klären hat. Die Helden suchen die Akademie auf und verkaufen 2 Stein Endurium für 12.000 Goldstücke. In der Akademie werden die Helden / Gezeichneten von den Spektabilitäten Khadil Okharim, Rakorium Muntagonus und Dschelef ibn Jassafer gebeten, Komponenten für einen alten Bann in den Tulamidenlanden zu sammeln. Mit diesen Komponenten soll schließlich der alte Bann von Bastrabun rekonstruiert werden. Mit diesem Bann, so erhoffen sich die alten Magier, könne man Borbarads Kreaturen aufhalten. Die Helden willigen ein und bereiten sich in der Stadt (Einkäufe, Einquartierung im „Erhabener Mhanadi“) auf die Expedition vor. Cordovan teleportiert sich mit dem restlichen Endurium (21 Stein) nach Punin und übergibt der Boronkirche (Bruder Corvinus in Vertretung des Raben) das wertvolle Metall.

### 13. Efferd

Das erbeutete Dämonenschwert wird in den Efferdtempel zur sicheren Verwahrung gebracht. Der Stab Borbarads wird dem Hesindetempel übergeben. Im Archiv des Tempels recherchieren die Helden über Bastrabuns Bann. Nach einigen Stunden und einigen Informationsfetzen kehren die Helden in ihre Unterkunft zurück. Im Hafen ist ein Thorwaler Skeidh eingelaufen und deren Hetmann Askir Walkirsson erkennt Cordovan als Mitglied der Phileasson-Saga wieder. Cordovan macht mit den 2 Dutzend Nordleuten eine Kneipentour durch das nächtliche Khunchom.

### 14. bis 18. Efferd

Die Helden halten sich in den folgenden Tagen im Archiv des Hesindetempels auf und recherchieren über Bastrabuns Bann. Dabei finden sie immer mehr kleinere Hinweise über den möglichen Aufenthaltsort der verschiedenen Komponenten.

### 19. Efferd

Nach einem Treffen in einem Teehaus an der „Fürst Istav Allee“ (Besprechungen über das weitere Vorgehen) besuchen die Helden den Ingerimm, Rondra und Kortempel. Alriego nimmt dabei an

einer Messe des Kor teil. Danach Besuch der Akademie und eine Audienz beim Fürsten von Khunchom. Die Helden erhalten vom Fürsten den Auftrag seinen Sohn Stipen zur Akademie nach Mherwed zu begleiten. Dort soll der verwöhnte Junge seine magischen Fähigkeiten in einer ordentlichen Ausbildung verbessern.

#### 20. Efferd

Im Hafen verabschieden die Helden die Ingrima, danach Entspannung in der Therme und abschließendes Gespräch mit dem Magier Rakorium im „Erhabener Mhanadi“

#### 21. Efferd

Die Helden holen Morgens Prinz Stipen von Khunchom (+Diener Karmal) ab und brechen in Richtung Anchopal auf.

#### 24. Efferd

Eine halbe Tagesreise vor Anchopal erforschen die Helden einen alten Grenzstein aus den Zeiten Bastrabuns. Die Nacht verbringt man beim Ziegenhirten Assaf.

#### 25. Efferd

Die Helden beobachten eine Gruppe von „Käferisammlern“ - die von den ausbrechendem „Schwarm“ angegriffen werden. Ein Esel und ein Sammler werden blitzartig von dem Schwarm getötet – die anderen Sammler können verletzt entkommen.

Vor Anchopal entdecken die Helden das Lager des horasischen Forscher und Professor für Ausgrabungen Brivaldi. Die Helden entdecken eine Hexe im Lager und Mondsteine!

In Anchopal suchen die Gefährten den Meister der ODL – Tarlision von Borbra auf. Bei einem Gemeinsamen Besuch in der örtlichen Therme werden die Helden und Tarlision von maraskanischen Attentätern angegriffen. Tarlision entkommt nur knapp dem Tod (Kehle durchgeschnitten- Rettung durch die Helden). Mit Mühe können die Attentäter besiegt, bzw in die Flucht geschlagen werden:

#### besondere Szenen

- Böser Blick durch Abujin und seinem Zeichen, er verfolgt einen durch die Gassen und kann ihn überwältigen – und das nackt!
- Aurelia formt Illusionen von auftauchenden ODL Gardisten

Der Attentäter wird befragt und der Name der Begleiterin von Brivaldi fällt. Tarlision holt sich beim örtlichen Grafen einen Haftbefehl (+Beschlagnahmung der Mondsteine von Brivaldi).

#### 26. Efferd

Die Helden reiten mit der Stadtgarde des Grafen und ODL Gardisten zum Lager von Brivaldi. Dort stellen sie die Hexe zur Rede und entlarven diese als Paktiererin, Die Hexe Achaz kann fliehen und die Mondseine werden von den Helden in Besitz genommen. Cordovan tötet vorher die Borbaradianerin Yrelle. Danach kehren die Helden nach Anchopal zurück. In der dortigen Karawansei und Teehaus ruhen diese sich erst einmal aus.

#### 27. Efferd

Abreise nach Mherwed – ein Prinz muss noch „abgeliefert“ werden! Vorher vereinbaren die Helden mit Tarlision, sich in Borbra zu treffen, um dort Infos über Borbarad zu erlangen.

Abends am Nachtlager haben die Helden noch eine Begegnung mit einem Geist. Ulf aus Salthel offenbart sich den Helden zu einem kurzen Gespräch.

In der Nacht werden die Helden von 3 Pferdedieben überrascht. Doch können diese schnell in die Flucht geschlagen werden.

#### 28. Efferd

Mittags erreicht die Reisegruppe den Ort Samra. In der örtlichen Garnison besuchen die Helden den Kommandanten der gräflich Gorischen berittenen Schützen (Grenzposten Aranien).

Abends Ankunft in Borbra. Übernachtung im Gasthaus „Borbarad“ und „Tsas Gunst“.

## 29. Efferd

In Borbra untersuchen die Helden einen weiteren alten Grenzstein. Später reisen die Helden mit einem kleinen Schiff (Handelsboot unter Kapitän Abdul) nach Mherwed.

In Mherwed werden die Helden Zeuge eines großen Stadtfestes – denn hier wird die Geburt des Sohnes von Kalif Malkillah gefeiert. An der Brücke entdecken die Helden einen weiteren Mondstein – beschließen aber dies später „zu erbeuten“, da ein alter Prophet auf einem fliegenden Teppich die Helden als Ungläubige Diebe beschimpft.

In der Akademie wird der Prinz übergeben und danach suchen sich die Helden eine Unterkunft im „Honigtopf“. Der Wirt Ali ben Barvedis (ein ehemaliger Knecht von Nirosch Barvedis, der das Haus übernommen hat) begrüßt die Helden überschwenglich und stellt ihnen seine Frau Ayla und Kinder (Nirosch, Mikail, Selime, Yasine und Radul) vor.

Die Helden brechen noch in der Nacht auf, um den Mondstein zu holen. Plötzlich taucht die Hexe Achaz (in einem fliegenden Fass) auf und wirft Feuer auf das Gasthaus „Honigtopf“ ab. Panik bricht aus und Löschketten werden gebildet – dies wird ausgenutzt um den Mondstein zu holen! Abujin bekämpft die Hexe – wird aber mit einem „Zunge lähmen“ verflucht. Die Hexe entkommt. Der Honigtopf ist stark beschädigt und so bringt Gawen die Helden zum geheimen Phextempel. Vorher bekommt der Wirt Ali von den Helden (es wird gesammelt) fast 220 Dukaten für den Aufbau gespendet.

## 30. Efferd

Die Helden verlassen am Morgen mit dem Schiff von Kapitän Abdul die Stadt Mherwed in Richtung Borbra, da man dort den ODL Meister Tarlisin treffen will.

## 02. Travia

Ankunft in Borbra und Treffen mit Tarlisin in seiner Stadtvilla.

Sichtung einer großen Chimärenhorde – die auf Borbra zuhält! In einer Stunde (gegen 17 Uhr) werden die ersten Chimären vor der Stadt erwartet!

Bevor die gesichteten Horden Borbra erreichen, organisieren die Helden den Widerstand:

- Aurelia schickt ihr Zeichen nach Samra - zum Oberst der aranischen Reiterei
- Abujin organisiert die Aushebung einer Miliz
- die Tore werden geschlossen und verstärkt
- Tarlisin braut in seinem Labor in der Villa Brandöl
- überall in der kleinen Stadt wird Pinienöl erhitzt

Angriff der Chimärenhorde von Abu Terfas!

In den folgenden 4 Stunden berennen hunderte Chimären in mehreren Angriffswellen die kleine Stadt Borbra. Fast 350 Chimären (Blutschakale, Bärbullen und Skorpionvipern) gegen 250 Kämpfer der Miliz (+400 weitere Dorfbewohner).

- Die Schlangen überqueren den Fluss und greifen das Flussboot unter Kapitän Abdul an
- Sturm der Bärbullen auf die Mauern und das Tor
- Blutschakale nutzen die geschlagenen Breschen zum Sturm
- ein Mantikor vor der Stadt koordiniert den Angriff der Chimären (Gawen und Alrigo können ihn stellen und vernichten)
- Gawen wirkt noch eine heilige Zone und flieht aus der Stadt, weil er Lagerfeuer in der Dunkelheit erkennen konnte – er hofft auf Menschen und will Hilfe holen

Vier Stunden später (nach mehreren abgewehrten Angriffswellen) verteidigen die Helden mit drei Dutzend erschöpften Kämpfern das Dorfzentrum und den heiligen Baum der Tsa. Der Letzte Angriff der Chimären (fast 4 Dutzend) beginnt und die Helden verlieren die Hoffnung (alle schwer verletzt oder erschöpft). Mitten in dem Angriff der Chimären tauchen 3 Dutzend Ferkinareiter auf und zerschlagen diesen letzten Angriff der Horde. Borbra und der Baum ist gerettet! Erschöpft fallen die Helden ins Bett. Überall liegen hunderte tote Chimären und Dorfbewohner herum...

**[über 320 tote Chimären, 198 tote Dorfbewohner, 96 verletzte Dorfbewohner]**

### 03. Travia

Am frühen Morgen helfen die Ferkinas beim verbrennen der Toten Chimären mit und reiten (nachdem Gawen diese bezahlt hat) wieder davon. Vorher überlässt der Häuptling der Ferkina seinem Freund Gawen noch einen Ortskundigen Führer – da Gawen wissen will woher diese Chimären kamen.

Erst am Mittag tauchen ein paar Schwadrone aranische Reiterei auf. Tarlisin erklärt dem Kommandanten der Reiter das Geschehene und überreicht ihm mehrere Schreiben. Danach reiten die Aranier wieder davon.

Die Bewohner von Borbra und die Helden bestatten die Toten der Schlacht. Danach gibt es eine große borongefällige Trauerfeier. Die Helden bereiten sich kurz auf die Reise ins Gebirge vor, um herauszufinden woher diese ganzen Chimären kamen. Danach ruhen sich die Helden aus [vorher wird das Gasthaus „Borbarad“ in „Magiermogul“ umbenannt.

### 04. Travia

Der Ferkinaräuber Bashurr führt die Helden ins Gebirge. Nachdem der Fluss überquert wurde, erreicht man später den Ort Arbora. Überall liegen Leichen herum, die in einer Massenbestattung beerdigt werden. Knapp 3 Dutzend verstörte Dorfbewohner werden entdeckt.

Die Helden setzen ihre Reise fort und entdecken am späten Abend das befestigte Gut eines Händlers. Plötzlich tauchen 7 Blutschakale auf und greifen die Helden an. Nur mit Mühe können diese besiegt werden. Gawen erleidet dabei eine tödliche Verwundung - Abujin rettet sein Leben! Der Händler Rover nimmt die Helden auf und Wachen werden für die Nacht eingeteilt. Bashurr macht Probleme – er will lieber den Händler ausplündern. Abujin überzeugt ihn, dass zu unterlassen.

### 05. Travia

Ereignislose Reise durch den Eibenwald.

### 06. Travia

½ Dutzend Ferkina Jäger der Ban-Sharida tauchen auf. Die Gefährten verstecken sich erfolgreich. Danach reisen die Helden weiter. Der Ferkinaräuber Bashurr macht immer wieder Probleme (trinkt heimlich von den Alkoholvorräten) – doch diesmal schreitet Alriego ein und wirft den Ferkina in einen Waldtümpel. Die Situation droht zu eskalieren – doch die Helden können dies verhindern.

### 07. Travia

Nachdem ein Drache gesichtet wurde, führt Bashurr die Helden über einen geheimem Pfad zu einer Brücke. Diese soll die Helden zu dem Ursprungsort der Chimären führen (hier gibt es überall Spuren von Chimären). Bashurr bleibt mit seinem Pony zurück und will auf die Helden warten. Die Helden überqueren die Brücke und reisen über schmale Bergwege weiter. In der Nacht treffen die Helden auf 4 Zwerge – die den Helden ein sicheres Nachtlager versprechen. Doch dies entpuppt sich als Falle. Die Zwerge greifen die Helden an. Es droht eine Niederlage der Helden. Abujin und Aurelia brechen tödlich getroffen zusammen...doch dann taucht plötzlich Bashurr auf. Das Blatt wendet sich und die Zwerge fliehen. Dabei wird ein Angroschim überwältigt. Cordovan's Balsamzauberei und ein Boronwunder retten die beiden Helden vor dem Tod...danach fällt auch Cordovan erschöpft in sein Nachtlager und schläft. Bashurr übernimmt die Nachtwache. Er findet es aber zu gefährlich den Zwerg am Leben zu lassen und schneidet ihm die Kehle durch.

### 08. Travia

Die Reisegruppe ist heute besonders still. Keine Vorkommnisse (außer das Pony von Bashurr braucht Gräser zu fressen und droht krank zu werden).

### 09. Travia

Abujin und Gawen gehen zusammen Gräser sammeln. Auf einer Bergwiese treffen die beiden auf eine Gruppe Ferkina – Sippe der Ban-Shuhan. Es ist friedliches Treffen! Es wird Ware getauscht.

### 14. Travia

Die Reisegruppe kann mehrere gefährliche Schluchten und Wege überwinden und erreichen am

Abend einen durch einen Steinschlag versperrten Pfad. Bashurr bleibt mit seinem Pony hier, während die Helden weiterziehen.

#### 15. Travia

Die Helden beobachten eine Gruppe Chimären, die einen verletzten Kameraden zerreißen. Die Helden folgen der Meute.

#### 16. Travia

Auf einem Steinplateau finden die Helden einen alten blinden Praiosdiener – Vater Jesper. Dieser wird immer wieder von fliegenden Chimären eines gewissen Abu Terfas gedemütigt.

#### 18. Travia

Endlich erreichen die Helden das Tal des Abu Terfas. Ein prächtiger Palast wird von einer großen Mauer umgeben – davor schleichen Blutschakale und Skorpionvipern herum. Hinter dem Palast gibt es eine umzäunte Weide mit mehreren Hippogreifen. Abu Terfas und die Hexe Achaz besteigen 2 von denen und fliegen davon – die Helden schleichen zum Palast und können die Mauer überwinden. Im Palast holt Gawen (seit der Pforte des Grauens Einhändig!) in der großen Vorhalle einen silbernen Handschuh (Prothese??) aus einer verschossenen Vitrine. Der Handschuh passt – Gawen wird zum 4. Gezeichneten!!!

Langsam erkunden die Helden in der Dunkelheit der Nacht die Palastanlage des Abu Terfas. Dabei wird seine komplette Dienerschaft von den Helden festgesetzt! Abu Terfas hat in seiner Palastanlage mehrere magische Wächter installiert, die den Helden die Erkundung der Anlage erschweren. Im Labortrakt treffen die Helden auf die Drachen-Troll-Chimäre Myranar. Es kommt zu einem Kampf bei dem sein Karfunkel zerstört wird – danach läuft der Riese Amok und zerstört das Labor. Die Helden fliehen zu der Weide und fliegen auf den Hippogreifen davon. Dabei nehmen sie die Richtung, die auch Abu Terfas mit der Hexe Achaz genommen hat.

#### 19. Travia

Mit den ersten Sonnenstrahlen erreichen die Helden das schlafende Borbra. Hier erfährt man, dass Abu Terfas die alte Grabanlage der Magiermogule außerhalb der Stadt aufgesucht hat. Die Helden begeben sich zum Grab und steigen in die Katakomben der Anlage hinab! Bereits hier stoßen die Helden auf ein großes Insekt des großen Schwarmes. Es scheint ein Aufklärer zu sein – in einem kurzem Kampf wird es getötet.

Die Helden durchschreiten mehrere Gänge und Zeitglobulen (und finden dabei heraus, dass es Borbarad bereits in mehreren Zeitaltern gab)....Kampf um die Pforte des Grauens. Hier können die Helden Abu Terfas daran hindern, diese zu öffnen und damit den Großen Schwarm freizulassen. Tarlisin von Borbra (gefesselt, gefangen von Abu Terfas) wird dabei kurz von Borbarad beherrscht – weil er seine Fesseln mit einem „Hartes schmelze“ löst. Borbarad entsteigt aus seinem Schatten und greift in den Kampf gegen die Chimärenkönigin des Abu Terfas ein. Abu Terfas erweist sich als zäher Gegner, weil er kurz vor seinem Toden in einen weiteren Kreis der Verdammnis rutscht und wieder belebt wird. Jedesmal mit einer neuen Fähigkeit. Irgendwann hat aber auch Asfaloth genug und holt ihn zu sich in die Niederhöhlen. Borbarad verschwindet, nachdem die Schwarmkönigin besiegt und er den Karfunkel von einem Drachen (von Rhazzazor, diente als Paraphanalia der Pforte) erbeuten konnte. Gawen scheiterte daran dies Borbarad aus den Händen zu reißen.