



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2004. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Bastrabuns Bann – Alternative Konzeption

[ Tyll Zybura © 2004 | [windfeder@borbarad-projekt.de](mailto:windfeder@borbarad-projekt.de) | <http://www.wolkenturm.de> | 01-03-04 ]

### Einleitung

#### Vorbemerkung

Die folgenden Ausarbeitungen dienen dem Zweck, **BB** als Abenteurer der BK mehr Profil zu geben, es schlüssiger einzubinden, bedeutender und befriedigender für die HeldInnen werden zu lassen. Viele SpielleiterInnen der Kampagne halten **BB** für das schwächste Abenteurer von allen und in der Tat hat es gravierende Schwächen, die auch nicht so einfach mit „konventionellen“ Meistertipps, wie das Borbarad-Projekt sie für die anderen Kampagnen-Bände ausgearbeitet hat, ausgebügelt werden können. Für meine eigene Gruppe habe ich deshalb einen Neuentwurf des Abenteurers überlegt, den ich zeitgleich zu den Ausführungen in diesem Dokument mit meinen HeldInnen durchspiele. Es werden daher nach und nach mehr Szenen-Ausarbeitungen hinzukommen, der grundsätzliche Rahmen steht jedoch bereits und wird im Folgekapitel **Das Abenteurer** vorgestellt.

#### Danksagung

In den Text fließen zahlreiche Ideen aus dem Borbarad-Projekt-Forum ein, wo das alternative **BB**-Konzept ursprünglich zur Diskussion gestellt wurde <[http://www.borbarad-projekt.de/borbarad/index.php?page=forum\\_thread&forum=forumab&nm=12&rnd=3580](http://www.borbarad-projekt.de/borbarad/index.php?page=forum_thread&forum=forumab&nm=12&rnd=3580)>. Vielen Dank für verwertbare Kommentare und Anregungen an: Azzrael, Coihin, Dave, Digorius di Karinor, Dunja, Jörg, Morgon Tir Talies, Pierre und Sebastian.

#### Warum eine Neuüberarbeitung?

Um das Prinzip und die Motivationen meiner Überarbeitung deutlicher zu machen, seien hier zunächst die verbreiteten Kritikpunkte am ursprünglichen Abenteurer aufgezählt – der danach folgende Gegenentwurf bezieht sich dann direkt oder indirekt darauf.

- Der Aufhänger des Abenteuers ist enttäuschend schlecht mit dem eigentlichen Abenteuer verknüpft, was zu Frustrationen führen kann: „Wie, unsere wochenlange Suche war eigentlich nur nebensächlich?!“
- Die Suche selbst wird oft als mühselig und langweilig empfunden und ist extrem schwer zu meistern, da im Abenteuer nur höchst rudimentär ausgearbeitet. Die Erfolge wirken dabei recht willkürlich, um so mehr, da sie am Ende kaum Bedeutung haben.
- Die Helden stoßen quasi zufällig und nicht durch eigene Bemühungen auf die Spur Abu Terfas' und seiner Pläne - sie machen sich auf den mühsamen Weg zu seinem Palast, laufen dabei jedoch wieder ins Leere, weil er längst nicht mehr da ist. Die Ferkina-Geschichte und die Begegnung mit dem Praios-Geweihten können einerseits stimmungsvoll sein, sind andererseits aber nur Nebengeplänkel ohne Bedeutung – schlechte Einbindung kann man hier vorwerfen.
- Das Vierte Zeichen wird so im Vorbeigehen aufgesammelt, was ebenfalls schwach ist – die Szene hat absolut nichts Mystisches, die Firnglänzenden Finger werden story-mäßig unter Wert verkauft oder gar verschenkt.
- Das Finale findet in einem verwunschenen Hexental statt, über das die Helden mehr oder weniger stolpern, über dessen Geschichte und Hintergrund sie nichts herausfinden können. Genauso wenig über die Hexe Achaz, die letztlich nur eine besonders fiese Endgegnerin bleibt.
- Das Finale selbst hat zwar einen interessanten Vorlauf (Globulenfolge) wirkt dann aber fehl am Platz mit den unvermittelt auftauchenden Hexenbezügen, der traurigen Wer-Amöbe Abu Terfas und der übermächtig wirkenden Brut.
- Das Abenteuer geht zuende, ohne dass irgendjemand etwas davon mitbekommen haben muss (außer dem Dorf Borbra) - die Stränge hängen kaum zusammen, die Erfolge sind zusammengestückt und könnten zufällig erscheinen, vieles bleibt völlig unklar. Später wird zudem Khadil Okarim im Aventurischen Boten mit Ehrungen bedacht, kein Wort dabei über die Helden.
- Während in **PdG** die Gezeichneten endlich auf der Spur von Borbarads Plänen waren und weitverzweigte Verschwörungen aufdecken konnten, zudem Borbarad selbst in Tuzak entlarven und zeitweilig vertreiben konnten, geraten sie in **BB** wieder zu herumstolpernden Handlangern, die irgendwie ein paar Infos sammeln, eine bedeutsame Beschwörung verhindern konnten und dabei von Borbarad noch an der Nase herumgeführt werden...

### **Das Abenteuer (Meisterinformationen)**

Mein Grundanliegen für das überarbeitete Abenteuer wäre, den Titel zur vollen Geltung kommen zu lassen: es soll um Bastrabuns Bann gehen, und zwar vom Anfang bis zum Ende. Mangels einer vollständigen Ausarbeitung seien hier ebenfalls in Stichpunkten die verschiedenen Stationen der alternativen Konzeption aufgeführt, sie werden nach und nach genauere Ausgestaltung erfahren.

- Der Hintergrund des Bannes wird derart abwandeln, dass seine Macht ursprünglich gespeist wurde von einem geschickt genutzten Netz von Kraftlinien, welches sich über einen Großteil des Tulamidenlandes erstreckt. Das müssen die Helden erst einmal herausfinden: eine Herausforderung für

den Ersten Gezeichneten, der hier wirklich mit dem Ersten Zeichen selbst kooperieren muss und dabei gleichzeitig auf die Spur des Rubinauges selbst geführt werden kann (s.u.).

- Während die Helden die Struktur des verfallenen und schwachen Kraftlinien-Netzes erforschen, an verschiedenen Nodices Komponenten sammeln, die zu einer Wiedererrichtung genutzt werden könnten, stoßen sie bereits auf Hinweise, dass eben jenes Netz, welches vor Urzeiten Bastrabuns Bann gestützt hat, von den Magiermogulen später zweckentfremdet wurde, um den Großen Schwarm über Gorien herabzurufen. Außerdem stoßen sie seltsamerweise auf Anzeichen, dass Teile des Netzes offenbar wieder erwachen – oder erweckt werden?
- Denn Abu Terfas, als Meister der tulamidischen Magie und Kenner der Geschichte möchte die Magiermogule wiederauferstehen lassen, möchte sich selbst an ihre Spitze stellen – im Bündnis mit Borbarad, der einst selbst einer der ihren war. Dazu bedarf es eines Machtbeweises, der zugleich jene Teile des tulamidischen Erbes vernichtet, die statt den Mogulen lieber das Diamantene Sultanat auferstehen sehen wollen: namentlich Khadil Okharim und die Drachenei-Akademie.
- Das Zentrum von Abu Terfas' Plänen ist nicht etwa ein dubioses Hexental, sondern Zhammorrah selbst – einst die erste große Metropole des Echsenreiches von Zze'Tha, welche von den Tulamiden überrannt wurde, dann der Brutstock des Großen Schwarmes und schließlich der entscheidende Außenposten der Magiermogule, dessen Fall und Zerstörung über das Schicksal der Dynastie entschied. In den Ruinen von Zhammorrah (genauer: in den uralten Katakomben darunter, die ein schönes Setting für die ASF-Globulen sind) schließt Abu Terfas seinen Pakt, erweckt die dort schlummernden uralten Echsenmächte wieder (dies alternativ zu dem etwas fehlplatziert wirkenden Hexenaspekt) und beschwört den Schwarm, der diesmal sein Ziel erreichen und nicht in Gorien scheitern soll: er soll gegen Khunchom geschickt werden, später Anchopal und Al'Alhabad unterwerfen – und wenn Abu Terfas ersteinmal dort herrscht, wird Rashdul von Belizeth erputscht werden und von allein überlaufen, Mherwed wird unter Dämonen- und Chimärenhorden bald fallen und dann wird Fasar sich ebenfalls entscheiden müssen, ob es in Unbedeutsamkeit versinkt oder wieder zum glorreichen Zentrum der Mogule vom Gadang wird...
- Die Hexe Achaz kommt in diesen Plänen von Abu Terfas nicht vor und wird ersatzlos gestrichen, allerdings könnte man eine alternative Figur als seinen „Gehilfen“ und Gesandten Asfaloths einführen – zum Beispiel seinen Sohn Terfas al-Asfalanth („Abu Terfas“ bedeutet im Tulamidya schließlich nichts anderes als „Vater des Terfas“, warum also nicht einen Sohn einführen...); wird noch überlegt.
- Diese Pläne nun müssen die Helden aufdecken und natürlich im Frühstadium verhindern - wobei die Details recht ähnlich wie im Abenteuer ablaufen können:
- Borbra muss nach wie vor gerettet werden, aber Abu Terfas' Palast ist nicht eine bloße Sackgasse, sondern auf den Ruinen eines wichtigen Pfeilers von Bastrabuns Bann erbaut, den der Chimärologe schon vor Jahren wieder ins Leben gerufen und pervertiert hat – die Eiche in Borbra hat (als vorausschauender Eingriff TSAs) in der Tat eine weitere Verknüpfung jenes verderbten Stranges mit dem Rest des Bann-Netzes – vor allem den Bruchstücken in Zhammorrah – verhindert.
- Im Palast könnten die Helden dann Abu Terfas selbst begegnen, als er soeben seinen Pakt schließt und schließlich als Adonis in Siegerpose vor den Gezeichneten steht. Die Firnglänzenden Finger könnte er ihnen gemeinsam mit seiner eigenen Deutung der Prophezeiungen vor die Füße werden: "WIR waren der Vierte Gezeichnete, SEINE Hand im Spiel um die Macht! Nun ist sie erreicht und die Prophezeiungen werden sich erfüllen und WIR werden IHM eine Hand aus Fleisch und Blut reichen,

die Rechte diesmal, von Bruder zu Bruder, wie die Mogule vom Gadang brüderlich geherrscht haben! Muahahahaaa!" Um dann gen Zhammorrah zu entschwinden. – Diese Konfrontation könnte man aber auch auf das Finale verschieben.

- Eventuell können die Gezeichneten noch im Palast anhand ihres mittlerweile gesammelten Wissens über den Bann Maßnahmen treffen, die die Wirkung des Kraftlinien-Netzes zu Ungunsten der Beschwörung in Zhammorrah beeinflussen.
- Das Finale in den Katakomben von Zhammorrah kann im Prinzip beliebige Ausmaße annehmen, je nachdem, wen die Helden eventuell zu Hilfe rufen: Reiterei aus Mherwed oder Dschinnenbeschwörer aus Rashdul, Sultan Hasrabal, eine ODL-Squad aus Anchopal oder gar die Drachin Ishlanur. Dabei kann die Globulenzenerie durchaus bestehen bleiben, nur das Hexenhaus wäre zu streichen und der Spiegel könnte einfach in ein alt-echsisches (ehemals sat'hvarisches?) Wasserbecken transformiert werden. Abu Terfas sollte aber definitiv einen würdigeren Abgang erhalten oder fliehen können. Dass er sich so von Paktkreis zu Paktkreis schlachten lässt ist einfach nur stillos!
- Eine weitere Möglichkeit, das Finale aufzuwerten und das Wirken Borbarads am Ort plausibler zu machen wäre, in Zhammorrah die Überreste Kurungur-Rhazzazors zu platzieren, der schon seit Äonen Borbarad dient, vor 400 Jahren in der Gor besiegt wurde, sich aber mit letzter Kraft an diesen Ort schleppen konnte. Die Helden können vielleicht einen Blick auf das gewaltige Skelett und die schwarzen, fauligen Schuppen werfen, bevor sie die Katakomben verlassen müssen – wenn Rhazzazor dann später Warunk erobert, dürfte ein unangenehmer Groschen fallen... Dies wäre ein Grund mehr, warum Borbarad kein Interesse an einer Asfaloth-Globule hätte: nicht weil sie überhaupt existiert, sondern auch und vor allem, weil sie an dem Ort geschaffen werden würde, an dem er Rhazzazor wiedererwecken will. Die Helden ermöglichen ihm dies mit ihrem Sieg über Abu Terfas sozusagen erst – aber ob man seiner Gruppe diese bittere Wendung der Geschichte zumuten will...?
- Ein Nebenstrang, der alternativ eingepasst werden kann: Die Helden kommen auf ihrer Suche nach dem Netz und ihren Forschungen über die Magiermogule nach Fasar, wo sie auf die Spur eines alten Buches aus der Feder eines der Mogule geraten, in welchem wertvolles Wissen über zaubermächtige Orte des Tulamidenlandes niedergelegt ist. Hintergrund des Buches ist die (zeitlich entsprechend abgewandelte) Geschichte von Aisha und dem Dragoner aus dem Wolkenturm <[http://www.wolkenturm.de/index.php?page=bib\\_schriften](http://www.wolkenturm.de/index.php?page=bib_schriften)>. Auf der Suche nach Aishas Geist geraten die Helden zwischen die Interessen der beiden Magierakademien Fasars: die Halle der Macht glaubt, die Gezeichneten seien in der Stadt um den Schwarzmagiern Verbindungen zu Borbarad unterzuschieben (und vielleicht sind ja tatsächlich nicht alle Schüler Liscoms damals mit ihrem Meister verbannt worden?) und versucht deshalb, ihre Suche zu behindern. Die Bannakademie glaubt das gleiche über die Intention der Helden und beeinflusst/unterstützt sie in diesem Sinne, weil sie froh wäre, wenn die Al'Achami und ihre exzentrische Spektabilität an Einfluss in der Stadt verlieren würde. – Da hätte dann auch das Zweite Zeichen alle Hände voll zu tun... Ob das Buch dann wirklich existiert und wieviele (verständliche) Informationen es enthält, kann man dem bisherigen Erfolg der Helden anpassen.
- Am Ende hätten die Helden einerseits das Zentrum des Schwarm-Netzes der Magiermogule zerstört, so dass eine echte Wiedererrichtung von Bastrabuns Bann, in dem Ausmaß, wie er früher bestanden hat, kaum mehr möglich ist (das ist nötig, damit auch Borbarad alle seine Ziele erreicht hat), andererseits durchaus genug Informationen zusammengetragen, um einen „Kleinen Bann“, wie er später an der Trollpforte gewirkt wird, zu ermöglichen.

Im folgenden werden die ausgearbeiteten Teile dieses Verlaufsplans weitestgehend unter den Überschriften behandelt, wie sie auch im offiziellen Abenteuer zu finden sind, denn letztlich bleibt die Grundstruktur ja die gleiche und so ist es vielleicht einfacher, die Alternativ-Version zu spielen, wenn man das ursprüngliche **BB** bereits gut kennt. (Was übrigens unbedingt der Fall sein sollte! Dieses Dokument wiederholt *nichts*, was schon im Abenteuer steht und verweist häufig darauf, es *ersetzt* BB nicht, sondern ergänzt die Vorlage nur weitreichend.)

## Erster Teil: Auf Bastrabuns Spuren

### Der Auftrag

Protzen Sie ruhig etwas herum, wenn die Heldengruppe die Einladung Khadil Okharims annimmt und die Drachenei-Akademie besucht – damit können Sie betonen, dass Seine Spektabilität offenbar ein dringendes Anliegen hat und die HeldInnen milde und gewogen stimmen möchte, es zu erwägen. Außerdem wird dadurch deutlich, dass Khunchom ein echtes tulamidisches Zentrum der Artefaktforschung ist und nicht mit pAsP geizt, um das auch zu repräsentieren:

Sie werden förmlich von einem Diener empfangen und durch das prächtige mamorne Gästeportal geleitet, ein leises Rascheln ertönt, worauf Schmutz und Straßenstaub von den Schuhen und Gewändern der HeldInnen auf den Boden rieseln (*SAPEFACTA*), um sofort von einem bereitstehenden Diener aufgekehrt zu werden. Durch Hallen und Gänge werden sie in den repräsentativen Audienztrakt geführt, was auch den großen Etikette-Ignoranten klarmacht, dass es sich um einen höchst offiziellen Empfang handelt. Beim übertreten dieser Schwelle ertönt ein sanftes „Ahlan wa-sahlan bikum!“ („Seid herzlich willkommen!“) aus dem Nichts (*VOCOLIMBO*) und auf wundersame Weise wirken alle Kleider der HeldInnen wie aus feinstem Tuch und duften zitronig-frisch, alle Ausrüstungsgegenstände blinken brandneu und poliert, Haar glänzt seidig, Zähne leuchten weiß und sauber, Augen schimmern in satten Farben, Stimmen klingen angenehm und jedes Lächeln hat die Überzeugungskraft einer verführerischen Sharisad oder eines sinneverwirrenden Chameurs... (*AUREOLUS*, *WEIHRAUCH*, *ATTRIBUTO* [CH+2])

Dort werden die HeldInnen von einer leibhaftigen Luft-Dschinni empfangen, die sich kokett mit dem Namen Wolkentanz vorstellt – Khadil Okharims persönliche „Sekretärin“! – und die Gruppe durch eine Reihe von hohen Sälen und prächtigen Gemächern führt, ein Raum schöner und wertvoller ausgestattet als der nächste. In der tulamidischen Etikette kundigen HeldInnen können wissen, dass die Dauer dieser Führung von Audienzraum zu Audienzraum bereits alles darüber aussagt, wie hoch die Besucher im Ansehen der Gastgeber stehen, wie groß der Gefallen sein mag, um den man gebeten wird oder wie wichtig die gemeinsame Angelegenheit sein muss, um die es in der Audienz gehen wird... Führen Sie ihre Gruppe in der Rolle von Wolkentanz durch sehr verschiedene Räume und bereiten sie kleine Details zur Geschichte der Akademie oder bestimmten Besonderheiten vor, zum Beispiel:

- Ein halbdunkler Raum, ausgekleidet mit schwarzblauer Brabak-Seide. Als die HeldInnen eintreten leuchtet ein *FLIM-FLAM* unter der Decke auf, dessen Licht sich wie tausendfache Brillanten in einer Spiegelkugel bricht. Wolkentanz mit geheimnisvollem Flüstern: „In diesem Saal versammelten sich einst die Magister der Akademie um den legendären Haimamud Mahmud al-Shaykh das Märchen von Omar und Melikae erzählen zu hören – es heißt, dass die Tränen der Rührung, welche an diesem Abend geweint wurden, als Diamanten zu Boden fielen und noch heute den Reichtum der

Akademie begründen..." (Das Märchen findet sich übrigens im Roman **Drei Nächte in Fasar** von Bernhard Hennen.)

- Ein heller, fremdländisch-rustikal eingerichteter Raum, mit einem großen Balkonfenster – durch das die schneebedeckten, waldigen Hänge des Raschtulswalles zu sehen sind, inklusive kreisendem Adler und Gemen. Jede Stunde stampft der (völlig überdimensionierte) Riese Adawadt in der Ferne über die Gipfel. Wolkentanz mit freudiger Begeisterung: „Hier empfängt Seine Spektabilität seine zahlreichen garbistanischen („westländischen“) Kunden und Geschäftspartner, auch interessierte Gelehrte und Forscher aus Puninem, Fistoum oder Kuslikaya – es ist erfreulich, wie gut Seine Spektabilität es versteht, die Beziehungen zu ausländischen *Medresanim* (Akademien) zu pflegen und Khunchom nach mehreren Generationen wieder zur verdienten Größe in der Forschung zu verhelfen..." (Ja, Wolkentanz ist wirklich stolz auf „ihren Khadil“ und ist stets bemüht, ihn in ein gutes Licht zu stellen!)
- Ein besonders hoher Raum mit tönernen Fresken an den Wänden und Säulen voller ur-tulamischer Schriftzeichen, Statuen mit den Köpfen von Schakal, Kaiman und Steinbock, die bei Eintreten der Gruppe mahrende Gesten mit ausgestreckten Zeigefingern vollführen (MATERIALIA). Der Tisch ist ein riesiger Alabasterblock, die Stühle eher mit Thronsitzen zu vergleichen, die Einrichtung ist mit Gold und edlen Hölzern verziert. Wolkentanz, betont würdevoll: „Dies ist der Saal von Shamam ha-Urdra, wo einst die finsternen Magiermogule den Frieden der Sultane von Yashelay ausschlugen. Als Großmeister Tuleyman ibn Dunchaban vor 500 Jahren die niedergebrannten Hallen der Akademie vom Ei des Drachen binnen einer Nacht wiedererrichtete, ließ er diesen Saal nachbilden – zum Mahnmal späterer Generationen... doch dann folgten die Magierkriege..." (Letzteres mit dunkel dräuender Stimme.)

Schließlich jedoch – die HeldInnen sind bereits sehr weit geführt worden – kommt man in ein in Seide und satten Farben gehaltenes Audienzzimmer, in welchem eine Sitzgruppe aus bequem gepolsterten Liegebänken angerichtet ist – dazwischen ein niedriger Tisch mit einigen Erfrischungen und Häppchen. Wolkentanz bittet die Helden freundlich, sich niederzulassen und kündigt mit etwas schelmischem Lächeln an, dass „die beiden Spektabilitäten“ bald erscheinen werden – daran können die Helden schonmal ein wenig rätseln und es dürfte eine rechte Überraschung sein, wenn im Gefolge Khadil Okharims auch Rakorium Muntagonus erscheint.

Zur Darstellung Rakoriums hat es sich im Spiel bewährt, ihn die ganze Zeit über stehen zu lassen – man kann dann die verteilten Rollen darstellen, indem Rakorium etwas grimmig von oben herab schaut, während Okharim immer wieder etwas irritiert aus seiner halb liegenden Position zum Festumer aufsieht, wenn dieser wieder eine unverständliche Bemerkung gemacht hat oder die blumig-ausufernden Sätze seines tulamischen Collega mit einer knappen Zusammenfassung abhackt. Wolkentanz steht im Übrigen bereit, gelehrte Becher nachzuschicken, Speisenplatten nachzufüllen und allen Anwesenden mit leichtem Lufthauch Kühlung zu verschaffen. Rakorium trinkt ausschließlich klares Quellwasser und stellt seinen kristallinen Pokal mehrfach gedankenverloren ins Leere, so dass er von Wolkentanz mit ihrem schwebenden Silbertablett oder von Okharim mit einem MOTORICUS aufgefangen werden muss.

Achten Sie bei der Ausgestaltung des Gesprächs mit den beiden Spektabilitäten insbesondere darauf, dass die Suche nach Bastrabuns Bann *nicht* wie ein Auftrag herüberkommt: hier sitzen zwei mächtige Magier, die langsam begreifen, dass die Gezeichneten eine größere Rolle zu erfüllen haben und genau *deshalb* bitten sie sie um Hilfe. Sie delegieren die Suche nach der Bannformel nicht, sondern schätzen das Unternehmen als so schwierig und bedeutsam ein, dass es von kaum jemandem besser erfüllt werden kann, als von den HeldInnen um die ersten drei Gezeichneten. Bedenken Sie zudem, dass die

Khunchomer kundige Sterndeuter sind und sich die Idee einer chimärischen Bedrohung ja nicht einfach ausdenken, sondern ernstzunehmende Evidenz besitzen, die direkt auf ASF hinweist.

Geizen Sie dabei nicht mit Informationen und stellen Sie die Magier möglichst wenig geheimnisvoll dar – denn die SpielerInnen werden erwarten, dass diese beiden großen Zauberer sicherlich schon selbst ein paar relevante Informationen besitzen müssen und nicht ohne wenigstens den Hauch einer Aussicht auf Erfolg in so ein gewagtes Unternehmen gehen. Dabei ist es auch nicht wirklich schlimm, wenn man bereits Informationen über die Art einiger Bann-Komponenten verteilt: dass die Ur-Tulamiden nicht mit Spruchmagie, sondern mit komplexen Ritualen gezaubert haben, dürfte unter tulamidischen Zauberern bekannt gewesen sein – und Rakorium hat sicher ohnehin den Verdacht, dass die alten Tulamiden sich echsischer Zauberei bedienten und könnte so falsche Fährten in Richtung Kristallomantie legen. Um nicht zuviel preisgeben zu müssen, beschreiben Sie in Gestalt von Okharim die (faktischen) Mühen der Bibliotheksrecherche: die Khunchomer Bibliothek ist vor 500 Jahren abgebrannt, wo sicherlich viel Wissen verloren ging – und zu den Collegae in Rashdul oder Fasar hat man hier ein eher gespanntes und von Konkurrenz bestimmtes Verhältnis, so dass man sich an sie noch nicht gewandt hat. Dies ist auch der wichtigste Grund dafür, dass die Helden überhaupt „Feldforschung“ betreiben müssen/sollen: Okharim verspricht sich nicht übermäßig viel von der Suche in alten Schriften, er sieht den Bann eher als arkan-geographisches Phänomen an, aus dessen genauer Anlage man möglicherweise mehr Informationen ziehen kann. Andererseits kann man bereits erwähnen, dass ausgerechnet im aranischen Anchopal – genauer: dem Sternentor des ODL – angeblich noch viele Quellen (Tontafeln vor allem) aus den Zeiten der Diamantenen Sultane und dem Magiermogulat erhalten sein sollen, was die HeldInnen später motivieren kann, dort ihr Glück zu versuchen.

Um der Gruppe weite Umwege direkt am Anfang zu ersparen und sie etwas stärker zu steuern, als es im Abenteuer vorgesehen ist (nicht alle Gruppen sind so eigeninitiativ, dass sie sich gleich freudig und mit 1000 Ideen auf die Reise zu selbstgewählten Zielen machen), kann man sie von Okharim auf die Legenden über die Paläste der Diamantenen Sultane stoßen lassen, welche sich tief im Mhanadi-Delta halbversunken noch befinden sollen. Dieser Spur sofort nachzugehen wäre sicherlich sinnvoll, denn man ist bereits vor Ort und hat einen konkreten Anhaltspunkt – die Diamantenen Sultane haben den Bann immerhin für einige Dynastien noch aufrecht erhalten, bevor er dann langsam verfiel.

Von dieser Möglichkeit gehen wir in der folgenden Beschreibung verschiedener Schauplätze aus und beschreiben zunächst die Suche im Khunchomer Delta ausführlich, legen dabei schon ein paar Fährten und geben den HeldInnen erste Erfolge an die Hand.

### **Mögliche Schauplätze 1: Umm Kahar und die Paläste der Diamantenen Sultane**

Man verzeihe mir den Teaser: in diesem Abschnitt werden die HeldInnen auf den Tipp der Drachenei-Akademie hin einen Khunchomer „Antiquitäten-Händler“ kennenlernen, welcher sie wiederum an Junayb vermittelt, einen recht seltsamen Burschen, der sich angeblich im Delta auskennt. Junayb wird die Gruppe einige Tage lang durch den riesigen und undurchdringlichen Dschungel nördlich von Khunchom führen und sich schließlich als eine Art Schamane herausstellen, welcher in der Lage ist „Umm Kahar“ – eine uralte Riesenschildkröte – in einem mystischen Ritual zu fragen, wo sich der Ort befindet, den die HeldInnen suchen. Die Gruppe könnte später – wenn sie schon ein bisschen mehr über den Bann weiß – rätseln, ob Junaybs rituelle Körpermalereien vielleicht Teil des Bannzaubers sind und ob Umm Kahar gar selbst ein Teil des Bannes sein könnte... Unabhängig davon, ob Junayb die Informationen tatsächlich von der Schildkröte erhält oder als Kenner des Deltas aus der eigenen Erfahrung zieht, finden sie tatsächlich die Paläste der Sultane und müssen sich mit dem verrückten „Wesir“ Alef al-Morgub gutstellen

um erste Hinweise auf Bastrabuns Bann und das Kraftliniennetz zu ergattern. Dass solch illustre Gestalten wie die HeldInnen in den Khunchomer Elendsvierteln, die auf der Reise ins Delta durchquert werden mussten, nicht ohne Aufmerksamkeit bleiben, müssen sie schmerzhaft feststellen wenn Schatzjäger und Piraten den RückkehrerInnen ihre (vermeintlich oder wahrhaftig) gefundenen Schätze entreißen wollen...

To be continued...