

STAUB UND STERNE

Datum: Ende Travia 1007 BF

Ort: Khunchom

Verstrichene Zeit: 15 Monate (60 Lernpunkte)

Mehr als ein Jahr ist verstrichen seit dem versuchten Anschlag auf Königin Amene in Vinsalt. Sowohl die Vorkommnisse in der Stadt, als auch das Massaker in der Villa des Prinzen wurde geheim gehalten und Prinz Jaltek zuerst nur als verschollen bezeichnet. Erst kürzlich, ein Jahr nach den Ereignissen, wurde er offiziell für tot erklärt und seine Schwester Aldare zur Kronprinzessin und Thronfolgerin ernannt.

Neben euren Tagesgeschäften und anderen Aufträgen habt ihr es euch zur Aufgabe gemacht, nach den Attentätern und Verschwörern des „Mantikors“ Ausschau zu halten: der mysteriöse Boron-Geweihte Bruder Silentio, die schöne und weltgewandte Schwarzmagierin Saya di Zeforika und die Alte Saba, die Hexe aus Mengbilla.

Suleika war die erste, die Nachrichten von der Alten Saba bekam – allerdings keine guten. Die Hexe ist in Mengbilla ermordet aufgefunden worden, neben ihr eine winzige Hand aus Obsidian – das Markenzeichen der „Hand Borons“, der berüchtigten Meuchlerorganisation aus Al’Anfa.

Bruder Silentio ist nicht einfach zu finden, denn Boron-Geweihte gibt es viele, und ihr habt keinen Hinweis auf seinen echten Namen. Leichter ist es, nach Saya di Zeforika Ausschau zu halten. Tatsächlich taucht sie im Gefolge einer al’anfanischen Gesandtschaft auf, die unter Führung des Granden Salix Kugres die tulamidischen Stadtstaaten am Perlenmeer (Selem, Thalusa, Khunchom) besucht und mit deren Potentaten verhandelt.

Wie passend ist es da, dass das große allaventurische Gauklertreffen ansteht, und ihr wie üblich von Khadil Okharim eingeladen seid, den Beginn des Boron-Mondes als Gäste der Drachenei-Akademie in Khunchom zu verbringen.

IN KHUNCHOM

Während auf dem großen Feterdhin-Platz das große Fest vorbereitet wird, und immer mehr Gaukler aus aller Herren Länder eintreffen, forschen die Helden am Hafen, wo eine Schwarze Galeere vor Anker liegt, nach der al’anfanischen Gesandtschaft. Sie erfahren tatsächlich, dass im Gefolge des Patriarchen Salix Kugre, die Dame di Zeforika und ein unbekannter Boron-Geweihter im Palast des Großfürsten eingezogen sind und ihm zu seinem Herrschaftsantritt seine Aufwartung machen. Der junge Fürst Selo Kulibin tritt nämlich gerade die

Nachfolge seines verstorbenen Vaters Istav Kulibin an.

Eine Beobachtung des Palastes erspät dann auch tatsächlich die beiden, wie sie in die nördlichen Stadtviertel, in Richtung des Tsa-Tempels aufbrechen. Arkasius versucht die Gelegenheit zu nutzen, um mit Hilfe einer illusionären Version von Madame die Zeforika in deren Gemächer vorzudringen und mehr über ihre Pläne herauszufinden. Das scheitert aber ob eines Patzers im Angesicht des al’anfanischen Gesandten, und die Flucht aus dem Fürstenpalast gelingt nur knapp, dafür aber glücklicherweise unerkannt.

Nachdem weder Madame di Zeforika noch ihr Begleiter in den nächsten Stunden wiederauftauchen, versuchen die Helden, ihrem Verbleib auf die Spur zu kommen. Sie erfahren, dass die beiden gesehen wurde, wie sie in den Ruinen des altern Palastes der Diamantenen Sultane verschwanden.

Die Spur führt in die Katakomben unter den Ruinen und dort zu einer Dunklen Pforte in den Limbus, die die beiden anscheinend durchschritten haben. Da die Pforte nicht ohne das Schlüsselwort geöffnet werden kann, begibt man sich zurück in die Akademie um Nachforschungen anzustellen. Nur Imber und Elan bleiben zurück, um wache zu halten.

Die beiden Wachposten werden kurz darauf von einem scheußlichen Schleimdämon angegriffen und aus den Katakomben vertrieben. Als sie im Tsa-Tempel um Hilfe nachsuchen, holt man Hesinde-Geweihte zu Hilfe und sperrt die Palastruinen erst einmal ab.

Orlando und Cusberto werden unterdessen auf dem Platz der Gaukler Zeuge, wie die Akrobatenfamilie da Merinal in offensichtlicher Panik in Khunchom – oder besser gesagt, nur die Hälfte der Familie, denn ihr zweiter Wagen mit den Söhnen Colon und Shemjo ist nach einem grauenhaften Überfall am Fuße der Gorischen Wüste zurückgeblieben. Das Schicksal der beiden jungen Männer ist ungewiss. Ebenso verschwunden ist der Führer der Gruppe, ein Mann namens Urdo von Gisholm, der sie auf diese Abkürzung entlang des verrufenen Tafelbergs gebracht hatte.

Orlando verspricht schnell Hilfe, und neben seinen Freunden erklären sich der Karawanenführer Rafim und der mysteriöse Geschichtenerzähler Bukhar bereit, bei einer Suchaktion dabei zu sein. Rafim hat von diesem Urdo von Gisholm gehört, der einen schlechten Ruf hat und dem man nachsagt, mit Räubern und Sklavenjägern zusammen zu arbeiten.

Weitere Nachforschungen zeigen gewisse Parallelen zwischen der Angelegenheit mit der Dunklen Pforte und dem Angriff auf die da Merinals auf: Bei beiden scheinen dämonische Kräfte im Spiel zu sein und

beiden deuten in Richtung der Gorischen Wüste, der ehemaligen Heimstatt des Dämonenmeisters Borbarad.

In der Bibliothek der Drachenei-Akademie findet sich eine Abschrift des Reiseberichts des Geographen Barrado Shahrach, der vor fast einhundert Jahren mit einer Expedition die Gor durchquerte – mit schrecklichen Erlebnissen und unter entsetzlichen Verlusten.

Deshalb brechen Orlando und seine Gefährten mit einem sehr mulmigen Gefühl in Richtung der Wüste auf, um nach den vermissten Gauklern zu suchen, fühlen sie sich doch für eine Expedition in die Wildnis der Gor ungeeignet und ungewappnet.

AM RANDE DER WÜSTE

Zwei Tage später erreichen sie den Ort des Überfalls und finden die Reste des zurückgebliebenen Söldnerwagens, sowie den entstellten Leichnam des jüngeren Bruders Shemjo. Außerdem führt eine merkwürdige Spur, wie eine breite Bahn aus der Wüste an diesen Ort und wieder zurück, die eindeutig dämonische Ausstrahlung hat.

Eine Nacht verbringen die Helden am Fuße der Wüste und werden sowohl Zeuge des abendlichen Staubfalls aus der Wüste als auch des prächtigen – wenn auch leicht verstörenden – Sternenhimmels. Cusberto vermeint erneute Klänge und Melodien von überderischer Schönheit aus den Sphären herab zu hören.

Schließlich entscheidet man sich dazu, am nächsten Tag den Aufstieg auf das Hochplateau zu wagen, und möglicherweise einen Hinweis auf den Verbleib des Dämons oder des Akrobaten Colon zu finden.

Die Spur führt in eine Klamm, sie sich steil hinaufwindet, aber einen mühsamen Aufstieg ermöglicht. Ziemlich an ihrem Ende entdecken die Helden eine alte Grabstätte, an der der Boron-Heilige Khalid al’Ghunar dereinst die Gebeine der in der Schlacht zwischen Rohal und Borbarad Gefallenen bestattete. Jetzt ist sie aufgebrochen und geschändet, die Knochen der Toten wahllos verstreut.

Kurz darauf erreicht man die Höhe der Felswand und es eröffnet sich den Helden der erste Blick auf das öde und lebensfeindliche Hochplateau der Gorischen Wüste...