

Bastrabuns Bann (SG2.1)

Auszüge aus Sindars Tagebüchern

Abenteuerbericht: Bastrabuns Bann (März – April 08)

Datum: 11. Efferd 1019 – 30. Travia

Meister: Joel

Spieler: Christian als *Sindar von Geisselholm*,
Herrschaftsmagier aus Neersand
Lucas als *Lares Honorald*,
Krieger aus Baliho
Melanie als *Isha*,
tulamidische Hesindegeweihte
Niclas als *Charles de Beaumonage*,
mittelreichischer Einbrecher
Seiji als *Woltan Pedersjepen*,
Firungeweihter aus dem Bornland

Efferd 1019

11. Efferd 1019

Nach diesem Sieg für die Ordnung hier auf Maraskan wurden wir offiziell von den Geweihten des Boron mit dem Transport des Enduriums nach Punin beauftragt. Selbstverständlich stellt die Seeblockade der Mittelreichflotte kein Hindernis mehr dar. [...]

Die Sterne haben sich in den letzten Nächten in eine höchst bemerkenswerte Position verschoben. Ich bin wahrlich kein Meister in diesem Gebiet, erkenne aber wohl, wie Simya sich in die Schriftrolle bzw. Harfe legt und Mada sich gleichzeitig dem Rubin nähert. Ausserdem beobachtete ich die Ringe unter der Eidechse in Konjunktion mit Marbo. Meine eher laienhafte aber doch wissenschaftlich fundierte Interpretation eben genannter Konstellation involvieren *Wandel und Erneuerung* bzw. deren *Studium*, unter Umständen sogar *Perfektion* derselben. Schwerer einzuordnen sind *das Geheimnis des Juwels* sowie das Auftreten der *Botin des Todes*. [...]

12. Efferd 1019

Nicht nur ich scheine von Alpträumen geplagt zu sein, nein auch Charles hat keinen ruhigen Schlaf. Er berichtet von einer Oase wo er eine sein Gewebe zersetzende Pflanze zu sich nimmt, deren Kern kurz vor dem Verzehr explodiert. Summa summarum eine chaotisch anmutende Scene. Ich werde daraus nicht schlau. [...]

Wir werden von der Spektabilität des Magischen Instituts vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, Khadil Okharim wegen einer „wichtigen Angelegenheit“ eingeladen. Mein Mitstreiter Woltan ist nur schwer von der offensichtlichen Priorität dieser Bitter zu überzeugen.

In der Lehranstalt anzutreffen sind der Spektabilitäten 3, nämlich der uns bestens bekannte Dschelef ibn Jassafer, der Festumer Saurologe Rakorium Muntagonus sowie Khadil Okharim selbst. Sie waren nicht untätig währen auf Maraskan das Schlimmste verhindert wurde. Angeblich werde ein Angriff auf die Tulamidenlande mit Hilfe einer Armee von Chimären vorbereitet und sie haben auch schon an wirksamen Gegenmassnahmen geforscht. Die aus ihrer Sicht vielversprechendste Methode ist das Wiedererrichten von *Bastrabuns' Bann*², allerdings in einer Variante gegen unnatürliches Leben. Laut den Nachforschungen der drei Herrschaften wurde der Bann an verschiedenste Trägerobjekte gebunden. Diese arcanen Vectoren sind zum einen umgangssprachlich „Grenzsteine“ genannte Gebilde von meist Pyramidenartiger Form. Sie sind recht gut Kartographiert und werden bereits im Auftrag der Akademie untersucht.

Dann wären da 12 mondsteinbesetzte Obeliskten, welche laut den übersetzten Texten als Foci für den Bann dienen. Sie sollen, dem Bergkristall nicht unähnlich, astrale Energie sammeln und auf die Mauer fokussieren (schon fast in krimineller Weise ausgedrückt). Die faustgrossen Mondsteine sollten dank den doch überaus auffälligen arkanen Glyphen recht einfach zu finden sein. Zu guter letzt wären da noch eine Reihe von Kanopen („Gräber in Krugform“), welche in auffälliger Nähe zu Obeliskten auftauchen, jedoch kaum kartographiert sind.

Und genau da kommen Ich und meine Gefährten ins Spiel. Mit Hilfe meines fundierten Wissens über die echsische Vergangenheit des Landes sollen wir so viele Mondsteine und den Kanopen beigelegte Ritualkomponenten – also Formeln und Gesten – bergen und nach Khunchom bringen, damit Khadil Okharim sein Land vor den Chimären schützen kann.

Ich kann nicht sagen, dass ich sonderlich begeistert von einer archäologischen Rundreise in den Tulamidenlanden bin, während ein wahnsinniger Zauberer seinen nächsten Schritt plant. Aber vielleicht ist aus diesem Bann, sollten die drei Herren ihn denn rekonstruieren können, noch was für mich herauszuholen. Khadil verspricht uns eine fürstliche Belohnung und stattet uns – grosszügig wie er ja bekanntermassen ist – mit einigen magischen Artefakten – Abschlussarbeiten seiner Schüler –

¹ Mystischer Hochkönig und grosser Zauberer (1779-1738 vBF). Hat die Echsen mittels einer Bannmauer verbannt.

² Riesige Bannmauer, die das Tulamidenland gegen Maraskan und die Sümpfe von Selem hin vor den Echsen schützt.

aus: Eine magische Lampe (nein nichts mit Elementargeistern, eine Lampe eben), eine Feder, die jedes Schloss öffnet sowie einen einmaligen Schlüssel zur Akademie in Rashdul, sollten wir Informationen aus deren Bibliothek benötigen.

Als erstes werden wir geheissen nach Anchopal und zu *Tarlisin von Borbra*³, dem Anführer der zu reisen. Er führt dort die *Grauen Stäbe* an und könnte damit eine grosse Hilfe für uns sein. Ebenfalls erfahren wir von einer alten Ruine eine halbe Tagesreise von Zamrah, einem Dorf in der Umgebung. [...] Noch am selben Tag erfahren wir, dass jemand in Rakorioms Arbeitszimmer eingebrochen ist und viele seiner Aufzeichnungen über die Nachforschungen der letzten Wochen hat mitgehen lassen. Was auch immer Borbarads Schergen vorhaben, sie sind auch an den Ritualkomponenten interessiert. Und sei es nur deren Zerstörung.

13. Efferd 1019

Auf dem Weg zu Vortags erwähnter Ruine treffen wir auf eine Bande von Käfersuchern, von denen einer vor unseren Augen von auf keinster Weise natürlichen und damit nicht unmöglich einzuordnenden Käfern bei lebendigem Leibe von innen und aussen aufgeessen wird. Jegliche Hilfe kommt zu spät. Am genauen Fundort der vermeintlich mumifizierten Käfer entdeckte ich eine Kraftlinie. Diese muss die Käfer am Leben gehalten haben über all die Jahrhunderte. [...]

14. Efferd 1019

Wir erreichen schliesslich die Ruine und ich muss feststellen, dass der Umweg gänzlich umsonst war, denn schon anhand des Baustils erkennt jeder einigermassen Gebildete – also keiner meiner Mitstreiter – dass diese Ruine aus der neueren Zeit stammt und somit nichts mit dem Bann Bastrabuns zu tun haben kann.

In Birchaluk treffen wir auf eine andere archäologische Expedition. Der horasische Geschichtskundler Horation di Bravaldi, dem ich mich als Keron Borfold vorstelle, lässt sich nicht in die Karten schauen. Viel mehr als „ich bin auf der Suche nach der tulamidischen Vergangenheit“ bekomme ich nicht aus ihm heraus. Was durch die ständige und äusserst aufdringliche Anwesenheit einer sehr auffälligen Dame mit buntem Haar und in allen Farben schimmernden Augen nicht gerade erleichtert wird.

Der Firungeweihte Woltan findet bei einem zweiten Besuch erschreckendes heraus: Die Frau scheint das Seelentier zu fehlen. Ich bin der

³ Studierte einst die dunkelsten aller magischen Gebiete und ging sogar einen Pakt mit Asfaloth, der Herzogin des wimmelnden Chaos ein. Anders als viele besann er sich und konnte sich dank eines Wunders der Tsa aus dem Kontrakt befreien. Zum Dank gründete er in seinem Heimatdorf Borbra einen der Tsa geweihten Tempel und pflanzte den prächtigen Baum im Zentrum der Ortschaft.

Meinung, dass man diese Person umgehend aus dem Verkehr ziehen sollte. Ob es sich dabei nun um eine Paktiererin oder um eine Hexe handelt spielt eine untergeordnete Rolle. Ich habe das Gefühl, dass uns diese Frau noch zum Verhängnis wird.

Am Abend erreichen wir endlich Anchopal, wo wir betreffend die Audienz bei Tarlisin auf den morgen vertröstet werden. Uns wird grosszügigst gestattet die Herrschaft bei ihrem Besuch im örtlichen Badehaus zu begleiten.

16. Efferd 1019

Unauffälligkeit scheint nicht gerade unsere Stärke zu sein. Dafür umso mehr diejenige von Borbarads Anhängern, welche mich, Tarlisin und meine Gefährten in der Saune jenes Badehauses buchstäblich mit „heruntergelassenen Hosen“ erwischt haben. Es sollte ein Attentat mit tödlichem Ausgang für Tarlisin werden. Dank meiner ausgezeichneten Kenntnisse der ersten Hilfe überlebte er jedoch.

Von der Dringlichkeit unserer Mission überzeugt machte er uns auf die Quabalyim, die Magierbünde⁴, der Umgebung aufmerksam. Wir sollen uns mit der fahrenden Wahrsagerin Thamura saba Thamura treffen. Sie könne uns weiterhelfen. Ihre Sippe sei gerade auf der Halbinsel Kalaid im Norden, einem Teil des uns bei der Suche zugewiesenen Territoriums, zu finden. So leckten wir bis heute unsere Wunden und werden uns gleich morgen früh auf den Weg zu einer bekannten Kanope an der Küste machen, von wo wir anschliessen unsere Reise nach Richtung Norden fortsetzen werden.

17. Efferd 1019

Ein Ereignisloser Tag. Man gewöhnt sich langsam an das örtliche Klima. Ich weiss immer noch nicht, wieso ich, Sindar von Geisselholm, Bürger des Mittelreichs für die Tulamidenlande Glasmurmeln zusammensuche. Ich sollte mich an einem ruhigen aber nicht all zu abgeschiedenen Ort auf meine Rache an Borbarad vorbereiten. Noch bin ich ihm nicht gewachsen. Ich habe noch einiges zu lernen. Aber warte nur, du Wahnsinniger! Meine Stunde wird kommen und es wird deine letzte sein!

19. Efferd 1019

Die Kanope war nicht einfach zu erreichen. Bastrabun musste sie ja unbedingt in dieser unzugänglichen Höhle weit oben im Fels der Küste platzieren lassen. Mit den von Charles eingeschlagenen Kletterhaken gelangte aber selbst ich zum übermannshohen Tonkrug. Dieser liegt zwar noch nicht in Trümmern, litt aber schon arg unter Satinavs Zäh-

⁴ Geheime Untergrundorganisationen, die sich der Sammlung und Wahrung der tulamidischen Vergangenheit, insbesondere der magischen, verschrieben haben.

nen. Der Text in Zelemja spricht vom *Mondherrn Phex, welcher die Kinder Zulhamids vor Aschas Laviahusch schützt*. Auch lässt sich entnehmen, dass die bannende Wirkung auf die Mauer für das Land und die Kanopen für die Küste aufgeteilt ist. Der Krug vor mir wird aber ausser die Möwen vor der Witterung niemanden mehr schützen.

21. Efferd 1019

Wahrlich hoch interessant ist oder besser war diese bis jetzt noch intakte Kanope in der Nähe von Hamalla. Ursprünglich waren wohl alle Krüge mit einer recht mächtigen Zauberei, höchstwahrscheinlich phantasmorgischer Art, versehen. Alles diesseits einer radialen Grenze um die Kanope herum ist für Betrachter jenseits derselben weder sicht- noch hörbar. Wir waren bei der Untersuchung leider etwas unvorsichtig. Sie und ihr Inhalt ging leider durch eine unabsichtlich ausgelöste Schutzvorrichtung verloren. [...]

Das Treffen mit dieser Thamura saba Thamura am Vortag kann eigentlich nur mit seltsam umschrieben werden. Die Frau scheint mit dem einen Bein schon in Borons Hallen zu stecken. Aber hat versprochen unserer Bitte nachzukommen.

22. Efferd 1019

Wieder ein eher ereignisloser Tag. Einzig bemerkenswert ist ein unter Verwendung unserer Tarnnamen an uns adressierter Brief mit ebenso sinn- wie geschmacklosen Inhalt. Lyrik untersten Niveaus. [...]

24. Efferd 1019

Der Tag an dem wir uns mit dem Vertreter des örtlichen Magierbundes treffen. Passend für verschwörerisches Tun ist der Treffpunkt auf dem Friedhof von Amarach. Die Gestalt, selbstverständlich in Schwarz gehüllt und mit verzerrter Stimme – vielleicht ein interaktiver Auris Nasus Audio – stellt sich als Abu-Barun vor und ist bereit uns zu die Beschaffung zweier Mondsteine zu ermöglichen. Der Erste sei im Besitz des Junkers Praioslob von Brechstein. Den Hinweis auf den zweiten erhalten wir, sobald Praioslob, der dem Magierbund aufgrund seines Interesses an Antiquitäten im Weg ist, von der Halbinsel vertrieben haben.

[...] Am Rande: Woltan konnte diese wie auch die letzte Nacht kein Auge zu tun. Er klagt allerdings nicht über Albträume – da er sowieso nie klagt verständlich. Mal sehen wie sich das weiterentwickelt.

27. Efferd 1019

Wir sahen wirklich keinen anderen Weg. Den Aussagen der lokalen Bewohner zufolge gefällt des dem Junker ausgesprochen gut hier. Wir mussten ihn also mit etwas „unkonventionellen“ Methoden unter Anwendung meiner durchaus fundierten Kenntnis der menschlichen Psyche von hier wegscheuchen. Mittels des geschlechtsumwandelnden

Amuletts und verkleidet als Wahrsagerin habe ich dem Junker die Rache der Ahnen, deren Schätze er zusammenkauft, vorhergesagt. Eine kleine aber wunderbar durchdachte und in ihrer Ausführung perfekte Illusion verhalf meinen Ausführungen als Rosa von Burgen zu erhöhter Glaubwürdigkeit. Der Junker nahm meinen Rat zu Herzen, verkaufte sämtliche Güter und fing anderswo ein neues Leben an. Im Nachhinein denke ich, hätte man wohl auch mit diesem doch sehr vernünftigen Mann reden können. Vielleicht hätte er verstanden, was auf dem Spiel steht und wäre freiwillig ausgezogen und/oder hätte seine Antiquitäten verkauft.

29. Efferd 1019

Bei einer arcanen Analyse von Woltans noch immer anhaltender Schlafstörung kommt erschreckendes zu Tage. Anscheinend hat er den Hexenfluch Schlafraub auf sich geladen (wohl als er den doch recht seltsamen Brief las). Ich tippe auf die Frau mit den bunten Haaren. Wir hätten sie eben doch gleich auf der Stelle unschädlich machen sollen. Aber meine Lebenserfahrung wird ja von meinen Mitstreitern systematisch ignoriert. Tja das haben die Herrschaften nun davon. Woltan will sich natürlich nicht von mir helfen lassen, sieht den Fluch als Prüfung vor Firun an, will sich durchbeissen. Hut ab vor seinem Glauben aber er vernachlässigt eindeutig die Vernunft. [...]

Der Vertreter des Magierbundes ist hocheifrig und verrät uns, dass das Grab des *Magiermoguls Sh'am Sherib* höchstwahrscheinlich einen Mondstein beherbergen wird. Ausserdem weiss er zu berichten, dass Bastrabuns Hand für das Ritual eine unbedingte Voraussetzung ist. Dumm nur, dass in den Tulamidenlanden gleich drei Fundstücke bzw. lokale Heiligtümer mit diesem Namen geschmückt werden. Namentlich wären das die Bastrabuns Hände in Rashdul, in Mherwed und in Samra. Die echte Hand darunter zu finden sollte aber nicht allzu schwer sein, da diese angeblich den Kontakt zu den Mondsteinen „herbeisehne“.

Noch am selben Abend haben wir uns auf den Weg zu jenem Magiermogulgrab gemacht. Wir müssen uns beeilen. Borbarads Schergen sind uns sicher schon dicht auf den Fersen. Wir müssen den nächsten Mondstein unbedingt vor ihnen finden.

Travia 1019

5. Travia 1019

Wir sind gescheitert, an einer bemalten Mauer aus Stein. In die Pyramide hineinzukommen war schon recht kompliziert, da sich die Architekten eine doch recht raffinierte Falle haben einfallen lassen. Insgesamt gibt es vier durch die Lösung eines vergleichsweise simplen Rätsels zugängliche Eingänge. Allerdings führen drei davon in einen See toxischer Gase. Und selbstverständlich muss der richtige Eingang auf derjenigen

Seite sein, wo der horasische Forscher sein Lager hat aufschlagen lassen. Richtig, er war vor uns hier, dieser Schurke. Mittels einer nur begrenzt legalen, aber im Vergleich zum Rest meines Repertoires vorzuziehenden Anwendung des Somnigravis gelangten wir unbemerkt ins Innere der Pyramide, wo wir weitere Rätsel sowie einen Untoten zu überwinden hatten. Wie bereits geschildert, scheitern wir dann an einer unmittelbar auf eben genannte Lebensform folgende Wand aus Stein, welche ein sonderbares, höchstwahrscheinlich arcanes Zeichen zierte. Ich bin mit meinen Kräften am Ende. Das sozial verträgliche Ausschalten zweier Wachen hat mich zu sehr angestrengt. Ich bin zu keiner magischen Analyse fähig. Wir brechen die ganze Übung für heute ab, suchen uns ein geeignetes Nachtlager und planen den nächsten Überfall.

6. Travia 1019

Charles hat in der nächstbesten Stadt Tränke lebens- und kraftspendender Art gekauft. Damit ausgerüstet überfallen wir die Ausgrabungsstätte ein weiteres Mal. [...] Beim arcanen Zeichen handelt es sich um etwas, was in historischen Aufzeichnungen als *Feuerzähne*⁵ bekannt ist. Durch eine Berührung mit einem Juwel, welches Teil jenes Untoten war, lösen wir das Zeichen aus. In der eigentlichen Grabkammer finden wir tatsächlich einen Mondstein, aber leider auch ein magisches, aus tausenden von Insektenpanzern bestehendes Wesen⁶. Mit unseren Waffen können wir kaum etwas dagegen ausrichten, was aber auch nicht nötig ist. Wir fliehen aus der durch die Erweckung des Wesens in sich zusammenfallenden Pyramide und reiten Richtung Rashdul, um eine von Bastrabuns Händen zu untersuchen.

13. Travia 1019

Auf dem Weg werden wir mehr oder weniger bestimmt vom hiesigen Sultan Hasrabal in seinen Palast eingeladen. Wir werden fürstlich behandelt und erhalten sogar ein wunderschönes tulamidisches Gewand geschenkt. Hasrabal bietet uns einen Handel an. Er kenne Mittel und Wege einen noch nicht mit dem kollektiven Elementarbewusstsein wiedererschmolzenen Schinn Bastrabuns herbeizurufen, welcher uns bei unserer Suche helfen könnte. Als Gegenleistung verlangt er ein nicht besonders wertvolles Buch aus der Bibliothek der Rashduler Akademie, dem „*Ghantorana*“. Ohne definitive Versprechen verlassen wir den Sultanspalast Richtung Rashdul.

15. Travia 1019

In Rashdul angekommen finden wir schnell den in das innere Stadttor integrierten Obelisken. Auch erfahren wir, dass ein indiziertes und äußerst wertvolles Buch aus der Akademie gestohlen wurde. Und mehr

⁵ Ein verschollenes Zauberzeichen. Nach seiner Aktivierung frisst es sich mit „*feurigen Zähnen*“ durch das Trägerobjekt.

⁶ Höchstwahrscheinlich eine äußerst raffinierte Form eines Golems. Ich würde zu gern mehr darüber erfahren.

oder weniger zufällig handelt es sich dabei um DAS Chimärologenwerk „Vom Leben in seinen natürlichen und übernatürlichen Formen“. Die Lehranstalt zahl jedem, der ihnen ihr verbotenes Buch zurückbringt 7'777 Marawedis. Eine beachtliche Summe für ein Bündel Pergament. Wo das Buch jetzt ist, sollte jedem klar sein: Bei Borbarad oder einem seiner willenslosen Anhänger. Früher oder später wird es also mir in die Hände fallen und ich werde mich zwischen Reichtum und meinem Seelenheil entscheiden müssen.

[...] Ach ja, ebenfalls „rein zufällig“ lagert auch die Expedition des Horasiers vor den Toren der Stadt, wer hätte das gedacht? [...]

Die hiesige Bastrabuns Hand wird von den beiden Borontempeln gehütet (ja richtig, Puniner und Al'Anfanischer Ritus). Anscheinend benötigen wir zunächst die Erlaubnis des hiesigen Herrschers, welcher leider erst in zwei Tagen Zeit für die Rettung der Tulamidenlande hat. [...]

Wir haben auch mitbekommen, dass die hiesige *Hesindegweihte Isha* im Auftrag des Horasiers die Bibliothek der Akademie besucht hat. Vielleicht kann sie uns helfen. Wir haben ihr einen Brief geschickt. Anonym, um nicht unnötig die Aufmerksamkeit der Hexe auf uns zu ziehen, sollten wir es denn geschafft haben unbemerkt in die Stadt zu gelangen. Wir haben ein Treffen auf einem offenen Platz für Morgen vorgeschlagen und hoffen auf ihr Erscheinen.

14. Travia 1019

Borbarads Anhänger schrecken auch vor nichts zurück. Beim Betreten unseres Zimmers tappte Woltan in eine hinterhältig eingerichtete Falle: Ein Sack mit den giftigsten Viechern Maraskans fiel ihm aufs Haupt. Schlimmeres konnte Mittels eines qualitativ hochwertigen Universalgifts verhindert werden. [...]

Laut Isha hat der Horasier bereits 3 Mondsteine erbeutet, welche er jeweils umgehend an *Achaz*, die Hexe weitergegeben hat. Die Geweihte hat ausserdem beobachtet, wie die Hexe schriftliche Anweisungen von einer dritten Person erhält. [...] Charles wurde von einem Diskus getroffen, während er einen Beobachter verfolgt. Offenbar sind wir längst nicht so unbemerkt in der Stadt, wie wir das gerne hätten. Spielen wir also jetzt mit offenen Karten. [...] Isha hat sich uns angeschlossen und infolgedessen leider die vom Horasier erwirkte Zugangsberechtigung zur Bibliothek verloren. Wir müssen uns selbst um eine entsprechende Erlaubnis kümmern. [...]

17. Travia 1019

Peinlich. Sehr peinlich. Irgend so ein Tulamide hat den Boroni gesteckt wir seien eine Delegation aus Punin, sie zu prüfen. Von der Falle nichts ahnend haben wir nach anfänglichem Zögern mitgespielt. Es kam wies kommen musste. Beschämt mussten wir zugeben die Geweihten ange-

logen zu haben. Die Hand durften wir trotzdem begutachten. Sie reagierte nicht. Alles umsonst.

[...] Wir haben die Erlaubnis die Bibliothek der Akademie unter Aufsicht zu besuchen. Gleich morgen früh werden wir davon Gebrauch machen.

18. Travia 1019

Ob das wirklich die richtige Entscheidung war, weiss ich nicht. Ich hoffe die Akademieleiterin steht auf der richtigen Seite, wenn Borbarad seinen Feldzug gegen Recht und Ordnung beginnt. Im Tausch gegen das Ghantorana habe ich ihr ein Druckmittel gegen den Leiter des Elementaren Zweigs in die Hände gespielt. Ich hoffe es lohnt sich. Was unsere Reise angeht habe ich nicht wahnsinnig viel herausgefunden. Interessant aber sind Aufzeichnungen über den Echsenzauberer Ensharzagges, Bastrabuns Gegenspieler. Seine mächtigste Waffe, der Fluch der Felder, entstand durch einen Pakt mit Asfaloth.

Nachtrag

Wir müssen ihm endlich das Handwerk legen, diesem Horasier. Wollte uns umbringen lassen. Drei seiner Söldner griffen uns auf dem Weg ins benachbarte Kanobe an und verletzten Isha lebensgefährlich. Aber das war noch nicht das haarsträubendste: Unmittelbar nach dem Gefecht erreicht uns der *Weidner Krieger Lares Honorald* und entschuldigt sich bei uns für den *Mord (!) an Ensignio Alessandro Jederico Castellani*, dem es neben meinen Gefährten zu verdanken ist, dass die Hüter von Recht und Ordnung auf Maraskan gesiegt haben. Er will sich uns anschliessen, weil er glaubt so Rache an demjenigen nehmen zu können, der ihm als KGIA-Agent ausgegeben die Ermordung Alessandros auftrug. Ich bin fassungslos. Selbstverständlich sollte diese Person umgehend ihrer gerechten Strafe zugeführt werden, aber ohne die Unterstützung meiner Gefährten wird es schwer sein, ihn zu einem Geständnis bei Geweihten des Praios zu überreden. Ausserdem könnten wir angesichts des neuen kriegerischen Aspekts unserer Expedition einen fähigen Kämpfer wie ihn gut gebrauchen. Nachdem er die schwer verletzte Isha nach Kanobe getragen hat, beschliessen wir, ihn vorläufig mitreisen zu lassen.

19. Travia 1019

In Kanobe wäre eigentlich auch eine Kanope (welch ein Zufall), nur leider liegt ein Haufen Aussätziger zwischen uns und dem Tonkrug. Da niemand von uns besondere Todessehnsucht verspürt, reisen wir unverrichteter Dinge weiter nach Mherwed. Isha bleibt hier bis sie wieder auf eigenen Beinen stehen kann.

20. Travia 1019

Borbarads Anhänger sind mit allen Wassern gewaschen und setzen selbst niederste Kreaturen gegen uns ein. Wir werden von einer zwielichtigen Gestalt zu einem Treffen auf dem Friedhof um Mitternacht

bewegt. Jede Spur verfolgend tauchen wir natürlich pünktlich auf, nur um von sieben bereits auf uns wartenden Ghuls angefallen zu werden. Wir entrinnen nur knapp dem Tod. Sollte ich diesen Omaren al Gaffiq von heute Mittag noch einmal in die Finger bekommen, kann ich nicht garantieren Praios gerechtes Urteil abzuwarten.

21. Travia 1019

Die Verhandlungen mit den Fehlgeleiteten sind nicht leicht. Aber uns gelingt es sie von der Notwendigkeit der Zusammenarbeit zu überzeugen. Uns wird erlaubt den Obelisk zu untersuchen.

22. Travia 1019

Borbarad kriegt eindeutig langsam kalte Füße. Wir werden ihm langsam gefährlich. Deshalb hat er heute versuchen lassen, uns aus dem Weg zu räumen. Das wäre seinen Schergen in meinem Fall auch fast gelungen. Ich liege hier im Tempel der Peraine in Borbra nachdem mir ein Maraskaner sein Messer durch den Bauch gerammt hat. Selbstverständlich haben er und auch zwei seiner Begleiter das nicht überlebt. Eine vierte Borbaradianerin wurde dem örtlichen Praiostempel übergeben.

Auch der Horasier lässt nicht locker. Auf dem Weg nach Borbra wurden wir vom Rest der Söldnertruppe überfallen. Sie nahmen uns einen Mondstein, sowie eine Abschrift einer Geste ab. Aber das ist halb so schlimm, denn unsere Unauffälligkeit in Person wendete das Schlachtglück wieder zu unseren Gunsten: Aus den Zelten der Expedition „extrahierte“ er sämtliche Notizen und Mondsteine.

23. Travia 1019

Diese Frau will mich einfach nicht gehen lassen. Ja, klar bin ich noch nicht ganz gesund, aber wir können dem Horasier nicht so viel Vorsprung lassen. Borbarad macht nicht Urlaub. Wir müssen diesen Bann errichtet haben bis er seine finstere Armee gegen Aventurien schickt. Ist ja schön, wenn jemand Peraine so ergeben ist, nur fürchte ich, dass die gute Frau hier den Untergang der Tulamidenlande im Austausch für das Wohlergehen eines alten Mannes riskiert. Ich habe schon vernünftigeres Erlebt.

24. Travia 1019

Es ist irgendwie seltsam. Die Fürstlich Gorisch Berittenen Schützen haben heute mit unserer tatkräftigen Unterstützung Borbra vor einer Armee von Chimären verteidigt. Nur wenige konnten flüchten und trotzdem könnte keiner niedergeschlagener sein. Wir alle fühlen uns, als wären wir die Verlierer, als wären wir die geschlagenen. [...]

Die Chimärenarmee bestehend aus *Blutschakalen* (Kombination aus Schakal und Blutotter), *Bärbullen* (Kombination aus Bär und Rashduller

Drehhorn) und einem Mantikor (wie allseits bekannt eine Kombination aus Löwe, Skorpion und Mensch) überraschte die unschuldigen Bewohner des Dorfes Arborea. Einige Überlebende waren so geistesgegenwärtig, Borbra zu warnen. Borbarad ist schneller als wir gedacht haben. Ich bin die ganze Nacht durchgeritten, um meine Gefährten und die Behörden in Samra zu warnen.

Schlüssel zum Sieg gegen die Chimären war zu meiner Überraschung Lares Honorald. Er stellte den feindlichen General, den Mantikor, kurz nachdem dieser den Baum im Zentrum vergiftet hatte. Mit einigen gekonnten Hieben erlöste er die Kreatur von ihrem bemitleidenswerten Leben. Der Baum aber – der, den Tarlisin anlässlich seiner Rettung aus den Fängen der Erzdämons Asfaloth hier zu Ehren der Tsa pflanzte – war nicht zu retten. Er verkümmerte unter dem Einfluss des dämonischen Giftes innert weniger Minuten. Den letzten Worten des Mantikors nach zu urteilen, war dies von jeher das Ziel dieses Angriffs. Borbarad sucht also Zugang zum Magiermogulgrab unter Borbra...

Wenigstens wissen wir jetzt, wo sich Borbarad und/oder seine Schergen aufhalten. Die Armee, angeblich von *Abu Therfas Yssasser*, dem letzten Schüler des Chimärologen Zurbaran von Frigorn, kommandiert, flüchtete zweifellos ins Khoramgebirge, wo sie laut Augenzeugenberichten auch zum ersten Mal gesehen wurden. Gleich morgen früh brechen wir auf. Borbarad war lange nicht mehr so verletzlich wie jetzt, wo von seiner Armee kaum mehr als ein Spähtrupp übrig ist.

25. Travia 1019

[...] Ferkinas. Das letzte was wir so kurz vor unserem Schlag gegen Borbarad gebrauchen können, sind unterbelichtete Barbaren, die uns das Leben schwer machen[...]

26. Travia 1019

Wir erlebten schon fruchtbarere Tage. Nicht nur konnten wir 5 von Therfas' Kollaborateuren nicht von ihrem Vorhaben, den Chimärologen mit Gütern zu versorgen, abhalten, sondern mussten einen Jagdtrupp der *Ban Sharida* mit einem erbeuteten Tuzak-Messer schmieren. Gieriger Sack. Bald sollten wir auf ihr Dorf stossen. Bei den Eibenhängen angelangt sind wir jedenfalls schon. Die Luft wird dünner, mein nicht mehr ganz so knackiger Körper lässt mich das merken.

27. Travia 1019

Komisches Volk, diese Ferkinas. Um unsere Aufrichtigkeit zu prüfen, lauerten sie uns in den Wäldern um ihr Dorf auf, um uns, indem wir selbiges betraten, mit wildestem Gebrüll und Kampfgebärden zu erschrecken. Nur Charles und ich durchschauten den Trick und traten den Ferkinas mutig entgegen. Wirklich überzeugt hat aber nur er sie. Wir sind darauf hin zum Essen eingeladen worden, wo es sich derselbe

Charles in seinem Übermut nicht hat nehmen lassen, dem Stammesführer seinen Mageninhalt auf barbarischste Weise zu überreichen, was von demselben mit einer einzigen und äusserst effektiven Gerade vergolten worden ist. Charles hat sich durch die grosszügige Spende eines Schwerts rehabilitiert.

Die Ferkinas erzählen uns von einem „geflügelten Pferd“, mit dem ein Diener Therfas‘ den Stamm regelmässig besuchte, um zu verhandeln. Dieses Pferd faszinierte den Schamanen so sehr, dass er es beim letzten Besuch entwendete. Unerfahren im Reiten wie er war, fiel er bald und verlor das Viech. Sie händigen uns die goldenen Zügel aus, mit deren Hilfe man das Wesen kontrollieren kann. Wir versprechen ihnen im Gegenzug das Pferd. Das wird sich noch als nützlich erweisen, wenn Therfas‘ Festung tatsächlich so hohe Mauern hat, wie uns berichtet wird.

28. Travia 1019

Dieser Wahnsinnige. Wir müssen sofort zurück nach Borbra. Die Zerstörung des Baums hatte einzig und allein den Zweck, Therfas den Zugang zum Unheiligtum der Asfaloth unterhalb des Dorfes zu gewähren. Ich will mir gar nicht ausmalen, welche Unwesen er in diese Sphäre rufen will. Borbarads Plan darf nicht aufgehen. Wir müssen ihn vernichten.

Heute habe ich einen aussergewöhnlichen, nein den aussergewöhnlichsten aller Geweihten des Praios getroffen. Vater Jesper haust schon seit Jahren in Khoramgebirge und versucht Tag für Tag Therfas vom rechten Weg zu überzeugen. Nicht jedoch mit (Waffen-)Gewalt, wie wir uns das bisher von den aktiveren Mitgliedern der Praisokirche gewohnt waren, sondern mit dem mächtigsten aller Schwerter: dem Wort. Er befand sich gerade in einem aussichtslosen Kampf mit einer Chimäre, die offensichtlich einen Greif parodieren sollte, als wir ihn heute trafen. Ein Fulminctus aus meiner Hand vertrieb das Untier. Selbstverständlich wäre es ein Leichtes gewesen das Viech zu vernichten, aber wir wollten unsere Kräfte schonen. Vater Jesper, blind seit ihm Therfas bei seinem ersten Bekehrungsversuch die Augen ausgestochen hatte, hat mich wirklich beeindruckt. Vor allem weil er noch jetzt der Ansicht ist, dass man Therfas selbst jetzt in seiner dämonischen Gestalt (übermenschliche Gestalt chaotischer Natur: riesig, Hörner, Augen usw. Das Übliche) nicht vernichten, sondern von seinem Irrtum überzeugen und zu Praios zurückführen sollte. Vielleicht wäre das der richtige Weg. Ich weiss es nicht. Was ich aber weiss, ist, dass Borbarad für das bezahlen wird, was er mir und all den anderen Menschen angetan hat. Wer sich mir dabei in den Weg stellt, soll nicht mit meiner Gnade rechnen.

[...]In Therfas‘ Festung zu gelangen war nicht einfach. Lares, der das Fliegen auf diesem einen Pferd, welches wir praktischerweise heute

Morgen fanden, am besten beherrschte, überwand die Mauern und kurbelte das Tor hoch. An sich nicht spektakulär, wäre da nicht der verbleibende Teil der Chimärenarmee gewesen, die drohte uns zu vernichten. Zum Glück konnten wir uns die Viecher lange genug vom Hals halten, bis Lares uns in die Festung rettete.

Dort trafen wir ähnlich willenslose Sklaven wie in der Mine in Gor, einen Lehmgolem, einen Holzgolem (Nachbildung eines Shruufs), etliche mehr oder weniger gelungene Experimente mit Menschen sowie den Dieb des „Lebens in seinen natürlichen und übernatürlichen Formen“. Entgegen meinem Empfinden für Recht und Ordnung entschied meine Gefährten ihn einfach so laufen zu lassen. Immerhin trägt er Schuld an vielen Ereignissen der letzten Tage.

Interessant und äusserst bemerkenswert ist die Akquisition eines magischen Handschuhs, für den der einst einarmige Therfas dank den Ungaben der Asfaloth keine Verwendung mehr hat. Faszinierenderweise kann er von Charles als Ersatz für seine fehlende rechte Hand getragen werden. Hochinteressantes Artefakt, wirklich. Leider haben wir keine Zeit, es näher zu untersuchen.

Definitiv ein kleiner Sieg für uns ist, dass wir das „Vom Leben in seinen natürlichen und übernatürlichen Formen“ erbeuteten. Ist zwar grossartig, dass eines der gefährlichsten Werke der Zauberei wieder in den rechten Händen ist, allerdings stellt mich der Besitz dieses Dämonenwerks vor eine schwierige Entscheidung. Nicht etwa, wie der Leser vermuten könnte, ob ich das Buch behalten und mir das darin angesammelte Wissen aneignen sollte, sondern wem ich es zur sicheren Aufbewahrung übergeben soll. Einerseits ist es rechtmässiges Eigentum der Dracheneiakademie in Rashdul, wo wir gegen Ablieferung des Buches die schier unglaubliche Summe von 7'777 Marawedis erhalten würden, eine Summe, die uns sicher sehr weiterhelfen könnte bei unserem Kampf gegen Borbarad, andererseits hat die Praioskirche entschieden, dass dieses Buch zu gefährlich für Menschenhände ist und speziell die dämonologische Abteilung der Dracheneiakademie wird nicht nur an der Verwahrung des Buches interessiert sein. Ich weiss noch nicht, wie ich mich entscheiden werde, wenn wir wieder in der Zivilisation sind.

Wenn es auch nicht wissenschaftlich ist, Therfas Kreaturen nach einem so subjektiven Kriterium wie der Seltsamkeit einzureihen, möchte ich doch den heutigen Eintrag mit der wohl seltsamsten Kreatur in Therfas Sammelsurium seltsamer Kreaturen schliessen: Therfas erschuf ein trollgrosses grosses Wesen mit einigen Eigenschaften, die normalerweise Drachen zugeschrieben werden. Am Menschen gemessen verfügte es über einen leicht unterdurchschnittlichen Verstand, was zwar für künstliches Leben immer noch äusserst beeindruckend, in Betrachtung der

Tatsache, dass ein der örtliche Felsendrache⁷ als Ausgangswesen diene, nicht weiter verwunderlich ist. Das Viech war Therfas nicht nur absolut ergeben, sondern bewunderte in abgöttisch. Seinen Raum (!) gestaltete es nach dem Vorbild seines Meisters, wenn auch nicht besonders geschickt, und genau wie sein Meister, war es ein Anhänger Borbarads. Es versuchte sogar, mich zu bekehren, bevor es uns anfiel.

29. Travia 1019

Diesmal ist es Charles der Opfer eines hinterhältigen Fluches wurde. Doch ich kann mir nicht vorstellen, dass wieder die Hexe Achaz dahinter steckt, denn wir haben sie nur kurz an der Seite von Therfas gesehen. Ich sehe nicht, wann sie Charles verflucht haben sollte. Vielleicht hat es etwas mit den seltsamen Zaubersymbolen im Schatzhort der Festung zu tun. Da Charles ihn als einziger betreten hat, könnten sie den Fluch auf ihn geladen haben.

Symptome:

- Ein sich ausbreitender schwarzer Fleck am Herzen
- Begleitet durch ertragbare Schmerzen
- Eine spürbare Beeinträchtigung der Lebenskraft

Ich bin im Moment nicht in der Lage Gegenmassnahmen durchzuführen. Wir werden morgen in Borbra weitersehen.

30. Travia 1019

Soll ich es wirklich einen Sieg nennen? Ja, Therfas ist vernichtet und ja, das Tulamidenland vor einer Invasion von Chimären gerettet, aber eigentlich haben wir Assarbad von Anfang an direkt in die Hände gespielt. Sogar seinen Stab haben wir ihm auf einem Silbertablett serviert.

Magiermogulgrab

Therfas war mindestens einen halben Tag vor uns in Borbra angekommen und hatte das Magiermogulgrab bereits betreten als wir eintrafen. Auch hatte sich, so wurde uns berichtet, Tarlisin von Borbra bereits an seine Fersen geheftet, so es denn wirklich Tarlisin war. Natürlich betreten auch wir umgehen das halb eingestürzte Magiermogulgrab, wo wir nach kurzem Herumirren in einen Raum mit einer in den letzten sieben Tagen zertrümmerten Tsa-Statue, einem in den Farben der Tsa bemalten Metalldeckel und einer durch einen borbaradianischen Weiches erstarre vor einem schrecklichen Asfaloth Fluch „gerettete“ Frau fanden. Es wird höchstwahrscheinlich Tarlisin gewesen sein, der diese Frau aus Mitleid versteinerte. Ich kenne mich mit dieser Formel nicht wirklich aus und kann daher nicht mit Bestimmtheit sagen, ob und wenn ja mit welchen bleibenden Schäden zu rechnen ist.

⁷ Er nannte sich Myranar. Seine Höhle ist jetzt durch den vergleichsweise jungen Felsendrachen Ishlunar bewohnt. Ein gefundenes Fressen für Drachenjäger.

Nach einigem Herumstudieren und einem Kampf mit einem Skorpion-schreckenspäher⁸, hatte Charles urplötzlich den Einfall am Deckel mit seiner neu erworbenen Hand anzuklopfen. Wie von Geisterhand (id est Foramen Forminor) weicht der Deckel einer circa acht Schritt in die Tiefe führenden Wendeltreppe, der eine mit Öl beschmierte „Rutschbahn“ folgt.

Tharsonius von Bethana

Auf dem Weg ins Dunkel bemerken wir alle, wie die Temperatur auf einer bestimmten Höhe bis zum Gefrierpunkt absinkt und darunter wieder steigt. Auch sind Personen ab einer bestimmten Tiefe von oben nicht mehr sichtbar. Nicht unähnlich des Illusionsschildes der einen Kanope, die wir intakt vorfanden.

Die zweite Ebene ist rein physisch identisch mit dem intakten Magiermogulgrab. Bemerkenswert ist allerdings die Illusion, die Geschehnisse aus einer vergangenen Zeit zeigt, die sich an genau diesem Ort abgespielt hatten. Wobei die Verwendung des Worts „hier“ bei solch seltsamen Reisen natürlich an Sinn verliert.

Auf dieser Ebene sehen wir, wie Tharsonius von Bethana (id est Ensharzaggesi, Assarbad, Bor Barradh, Borbarad) zu seiner Zeit so gelebt und von seiner Festung in Gor geträumt hat. Er erwähnt seine Verwandtschaft mit Assarbad. Die Rede ist auch vom Drachen Kurungar dem Schwarzen, den Dschadir erschlug.

Assarbad

Auf der dritten Ebene sehen wir die Welt der Magiermogule: Viele langbärtige Zauberer, herumlaufende Chimären, Mantikore und Skorpionwappen. Wo auch immer „hier“ ist beziehungsweise war herrscht Assarbad, der gerade dabei ist, den Schwarm in die Hände zu bekommen.

Ensharzaggesi

Die vierte Ebene zeigt die Herrschaft von Bastrabuns Erzfeind, der Zauberschlange Ensharzaggesi. Wir sehen, wie seine Untertanen die Abkehr von Pyrdacor als Gottheit vorbereiten. Wie auch Assarbad, verschaffte sich Ensharzaggesi Zugang zu einer von Asfaloth nicht unabhängigen Waffe: dem Fluch der Felder. Interessanterweise wir hier bereits nicht mehr mit Kristallen gezaubert, wie man das von Echsen erwarten würde.

Asfaloths Unheiligtum

Es ist unmöglich die fünfte Ebene zu beschreiben, denn der Anblick, der sich einem bietet wenn man die Feder auf das Blatt setzt ist ein komplett anderer als er es war als man die Feder ins Tintenfass tunkte. In Asfaloths Unheiligtum verändert sich alles so rasend schnell, dass alles, was man sieht, mit beängstigender Geschwindigkeit mangels Persistenz

⁸ Chimäre aus Gottesanbeterin, Heuschrecke und Skorpion

in die Bedeutungslosigkeit verschwindet und doch war alles einmal da. Liesse man sich auf das unaufhaltsame Gebären, Mutieren und Sterben ein, würde man – hingerissen von der unnatürlichen Vielfalt – schnell dem Wahnsinn verfallen. Nicht nur die Welt um uns hat keine Beständigkeit, nein selbst Raum und Richtung ändern sich hier ständig. Obwohl wir glaubten immer geradeaus gegangen zu sein, werden wir mit Sicherheit hunderte von Bogen geschlagen haben bis wir das Zentrum, eine zum Glück noch verschlossenen Pforte in Asfaloths dämonisches Reich, erreicht hatten.

Dort führte die Hexe Achaz gerade ein finsternes Ritual durch, während Therfas sich vergewisserte, dass es seiner Schwarmkönigin, einem riesigen Insektendämon, der ununterbrochen sich rasend schnell entwickelnde Eier legt, welche – auch ununterbrochen – von Arbeitern zu regelrechten Eierfeldern gebracht wurden, gut geht.

Die Hexe an der Durchführung des Rituals zu hindern, ist dank Woltans aussergewöhnlicher Treffsicherheit kein Problem. Kein normaler Mensch wäre mit einem so verletzenden Treffer am Bein weitergegangen, doch Achaz schien nur wenig beeindruckt. Woltan und ich machten uns daran den Komponenten des Rituals (inklusive *Tsa-Geweihtem*) sowie Tarlisin, der bewusstlos und gefesselt auf einem Stuhl sass, zu befreien. Letzterer aber schien meine Hilfe nicht nötig zu haben, denn er löste seine Fesseln selbst mittels eines *Hartes Schmelze*, was angesichts seiner finsternen Vergangenheit keine Überraschung ist.

Überrascht war ich dann aber doch, als dieser mich mit rot Glühenden Augen (er war enorm magisch, ich spürte das) durch die Luft weg-schleuderte. In diesem Moment wusste ich es: Es konnte sich nur um Assarbad persönlich handeln. Er musste Tarlisins Körper kontrollieren. Zielstrebig ging er auf die Königin zu, dabei warf er Therfas durch die Pforte und zwang Lares ihn vor zwei Wächtern zu beschützen.

Unter Aufwendung all meiner Kräfte vermochte ich Assarbad für einen Moment zu stoppen. Ich wusste einfach, dass ich diesen Verräter nicht ungeschoren davon kommen lassen durfte. Trotzdem bin ich ihm auch so noch nicht gewachsen. Assarbad vernichtete die Schwarmkönigin auf brutalste Art und Weise (nicht dass ich Mitleid mit einem Dämon hätte, ich habe nur noch niemanden gesehen, der einen Dämon aus Freude quälte). Es war, als wollte er Asfaloth verhöhnern, oder gar bestrafen.

Bevor uns Assarbad den Körper Tarlisins überliess,klärte er uns noch über die Tatsache auf, dass wir genau nach seinem Willen gehandelt hatten und dass er dank uns nun seinen untoten Drachen Xixix zurück

holen könne⁹, und ruft noch er seinen Stab zu sich zurück, ohne dass wir etwas dagegen unternehmen konnten. Mit dem Tod ihrer Königin flohen ihre Untertanen unkontrolliert in alle Himmelsrichtungen. Sie hatten auch allen Grund dazu, denn auch wir bemerkten, wie dieser Ort drohte zu unserem ewigen Grab zu werden. Die Verbindung, die all diese verschiedenen Ebenen zusammenhielt wurde schwächer und schwächer. Da der Leser gerade diese Zeilen liest wird er mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit kombiniert haben, dass uns die Flucht gelungen ist.

Nachtrag

Wie bereits erwähnt sind die Tulamidenlande zwar vorerst nicht mehr von einer Chimäreninvasion bedroht, aber eigentlich war dieser Tag alles andere als ein Sieg für uns. Assarbad hat einen Konkurrenten aus dem Weg geräumt, seinen Stab wieder und der grosse Graumagier Tarlisiin von Borbra hat neben seinem Schatten auch seinen Verstand verloren. Er wird in einem Noionitenkloster untergebracht bis eine Heilung gefunden wird.

Was Assarbad angeht, glauben wir, dass er, Ensharzaggesi und Bor Baradh ein und dieselbe Entität sind. Sie kann nicht einfach so getötet werden. Es wurde schon zweimal versucht und jedesmal ist „es“ zurückgekommen. Rohal wählte daher einen anderen Ansatz. Er versuchte „es“ für immer in den Limbus zu verbannen. Mit mässigem Erfolg.

Wir glauben auch, dass es eine Art „Gegenentität“ gibt, die in den vergangenen Jahrhunderten unter anderem durch Rohal und Bastrabun vertreten war. Das einzige Problem daran ist, dass diese Gegenentität, anders als in den vergangenen Iterationen, bisher nicht aufgetaucht ist. Unsere Aufgabe wird es also vermutlich sein, die Gegenentität zu finden und in diese Sphäre zu bringen. Auch glauben wir, dass die Fasarer Sprüche bei IHM nicht auf die Entität, sondern auf die Gegenentität verweisen. Die Gezeichneten müssten folglich der Schlüssel zur Befreiung der Gegenentität sein. Auch glauben wir, dass Assarbad weiss, dass selbst er nicht verhindern kann, dass wir Rohal finden/zurückholen. Es ist vermutlich vorherbestimmt, dass die Geschichte sich so abspielen muss[...]



⁹ oder irgend sowas verrücktes. Der Leser möge meine Unsicherheit an dieser Stelle entschuldigen, weil er versteht, dass es inmitten all dieses Wahnsinns schwer war all seine Sinne beisammen zu halten.