

ERFAHRUNGSTUFEN

6-10
ABENTEUER
60

Das Schwarze Auge

WENN DER ZIRKUS KOMMT



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden


**Schmidt
Spiele**

Gruppen-Abenteuer

Wenn der Zirkus kommt

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer (Caryad)
Planzeichnungen, Reliefs und Bilderrätsel
von der Autorin

©1995 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow, Michael Meyhöfer
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Wenn der Zirkus kommt

von
Gun-Britt Tödter

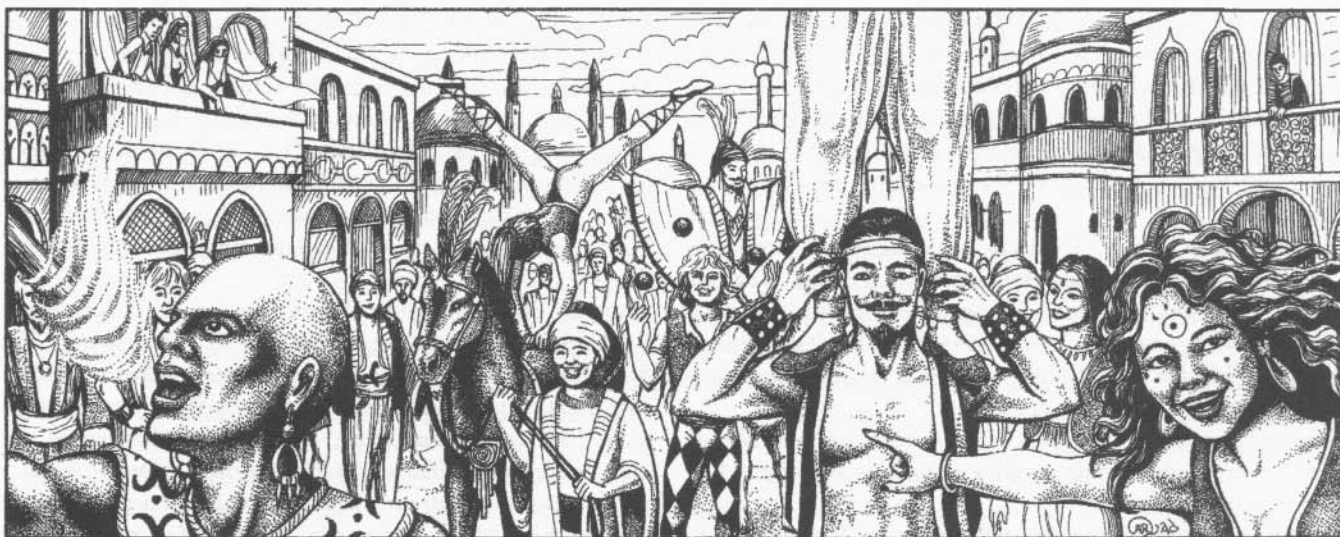
Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6-10
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Inhalt

Vorwort	5
Allgemeine Informationen für Spieler und Meister	5
Hintergrund - Meisterinformation	5
Der Beginn des Abenteuers	7
Auf den Festwiesen Khunchoms	7
Der Auftraggeber	8
Adraph Rankan, Freiherr von Adran	8
Adraph Rankan erzählt	8
Das Stadthaus Adraph Rankan von Adrans	9
Die Nachforschungen	10
Die Informationen der Gaukler	10
Die Wahrsagerin Radwah	10
Shejla	10
Raspall	11
Nahema ay Shadif	11
Kirmana	11
Der Tempel der Peraine	11
Bastan, Streuner	12
Weitere Informationen	12
Eine Suche mit Hindernissen	13
Der Verwalter Karim ibn Karim beni Avad	13
Steine auf dem Weg zu einer alten Liebe	13
Die Kinder Peraines	15
Die Geschichte der Gauklertruppe	15
Die Ankunft der Kinder Peraines	15
"Kennt ihr Jandrah?"	16
Die Kinder Peraines im einzelnen	16
Die weiteren Personen	17
Das Theaterstück	19
Die Bitte Mutter Oymiras	20
Der Weg zum Berg Al'Saffach	21
Der zweite Teil des Abenteuers - Vorwort	23
Die Meisterfiguren im Al'Saffach	23
Die Kavernen des Al'Saffach	27
Die erste Ebene	27
Die zweite Ebene	33
Die dritte Ebene	37
Die Wohnung der Familie Al'Riftah (Vierte Ebene)	39
Das Ende des Abenteuers	43
Anhang 1 - Die Märchen und Sagen	44
Anhang 2 - Die Geschichte des Al'Saffach - Meisterinformationen	47
Anhang 3 - Das Tagebuch des Haimamud ibn Haimamud	48
Grundrißpläne	in der Heftmitte



Vorwort

Allgemeine Informationen für Spieler und Meister

Wenn der Zirkus kommt, werden die Helden und ihr Meister einmal mehr in die Welt der Gaukler und Geschichtenerzähler entführt. Zu einem gelungenen Spielabend werden Witz und die Verbundenheit der Helden zum Fahrennden Volk mehr beitragen als hohe Stufen und Talentwerte. Schelme, Gaukler, Scharlatane und ähnlich unbeschwert durch das Heldenleben gehende Figuren stellen daher die ideale Besetzung für dieses Abenteuer dar.

Wichtige Vorbedingung ist - aus einem zunächst nur dem Meister bekannten Grund - die Herkunft einiger Helden aus dem Norden Aventuriens.

Der Meister sollte über ein gewisses Talent zum stimmungsvollen Erzählen von Geschichten verfügen, da diesen eine wichtige Rolle beim Aufbau der Atmosphäre und für das weitere Verständnis des Szenariums zukommt.

Allerdings: Hier werden nicht nur Geschichten erzählt!

Hintergrund - Meisterinformationen

Dieses Abenteuer soll Ihre Helden tief in die Welt des "Fahrennden Volkes" verstricken, sie mit seinem Leben, seinen Sagen und Geschichten bekannt machen. Die Helden werden selbst in eine dieser Geschichten verwickelt, und, so sie über genügend Witz und Beherrtheit verfügen, werden sie in den Kreis jener eingehen, deren Taten die Geschichtenerzähler so trefflich zu schildern vermögen.

Das Abenteuer beginnt in Khunchom, genau zum Ende des Traviamondes 21 Hal, kurz vor Beginn der Khunchomer Gauklerstage. Vielleicht kennt ja der eine oder andere Held einige der Schausteller, die in diesem Jahr dort feiern. Dies wäre durchaus von Vorteil für den Auftrag, den ein reicher maraskanischer Händler den Helden erteilt: Er verspricht ihnen eine gute Summe Goldes, wenn es ihnen gelingen sollte, die Liebe seiner

Jugend wiederzufinden, die er vor über zwanzig Götterläufen aus den Augen verloren hat.

Er weiß weder, daß die schöne und eigensinnige Gauklerin Jandrah bereits vor vielen Jahren starb, noch, daß sie ihm eine Tochter gebar. Diese - Ellah - ist mittlerweile 26 Jahre alt und von ihrem Vater nicht eben begeistert. Sie gehört zu einer Gauklertruppe, die etwa drei Tage vor der Festeröffnung in Khunchom eintreffen wird. Auch wenn Ellah von den Nachforschungen der Helden erfährt, wird sie sich nicht verpflichtet fühlen, deren Suche ein Ende zu bereiten.

Darüber hinaus trachtet der junge Verwalter des adligen Händlers danach, eine erfolgreiche Suche zu unterbinden, denn er hatte sich bereits Hoffnungen auf eine reiche Erbschaft durch Adoption gemacht.

Eine vielversprechende Spur führt zur Gauklertruppe "*Die Kinder Peraines*". Dort erhalten die Helden zwar weitere Andeutungen, jedoch ist man zunächst nicht bereit, genaue Auskünfte zu erteilen. Als Mutter Oymira - das Oberhaupt der Gaukler - durch Zufall erfährt, daß sich die zur Truppe gehörenden zwölfjährigen Zwillinge Pjahr und Tjohr entgegen deren Beteuerungen allein auf den Weg in die große Stadt gemacht haben, bittet diese Ihre Helden, nach den beiden zu suchen und sie sicher nach Khunchom zu geleiten. Der letzte bekannte Aufenthaltsort der Kinder ist der von einer Magierfamilie bewohnte Berg Al'Saffach unweit des Winterquartiers der Truppe. Ein "Auftrag", der nicht mehr als ein Spaziergang zu sein scheint und für dessen Erledigung den Helden Hilfestellung bei ihrer Suche nach Jandrah in Aussicht gestellt wird.

Wahrscheinlich vermuten Ihre Helden sofort einen Pferdefuß, und bei ihren hohen intuitiven Gaben ist es kein Wunder, daß sie damit richtig liegen:

Eine Bande Räuber, einige Geister, ein etwas großwahnsinniger Djinn und ein Drache werden ihnen auf dem Weg zu den Kindern begegnen - genug, um auch eine hartgesottene Heldengruppe ins Schwitzen zu bringen...

In den Höhlen des Berges Al'Saffach vermischen sich Schicksale aus mehreren Jahrtausenden zu einem verwirrenden Rätsel. Ein Schlüssel zu all diesen seltsamen Begegnungen sind die Geschichten der Gaukler, die die Helden erst vor einigen Stunden gehört haben!

Schon wenn Ihre Helden sich dem Höhleneingang nähern, werden sie die Anwesenheit der Räuber bemerken. Diese wollen den Hort des Drachen plündern und sind gerade damit beschäftigt, den Kampf gegen das Ungeheuer vorzubereiten - ein Unternehmen, bei dem neugierige Zuschauer nur stören würden. Stoßen die Helden tiefer in die Kavernen des Al'Saffach vor, werden sie einigen höchst seltsamen Geistererscheinungen be-

gegnen, deren Bestreben allem Anschein nach darin besteht, die Eindringlinge zu töten. Bei den Geistern handelt es sich um die einstigen Mitglieder der Gauklertruppe "*Die Djinni*".

Die *Djinni* wurden zu Zeiten Hela-Horas' in den Höhlen des Berges ausgehungert. Einer nach dem anderen starb, bis einzig eine geistig bereits umnachtete Hexe übrig blieb, die einen letzten und grausamen Fluch über die Feinde aus Bosparan warf. Der Fluch währt nun bereits tausend Jahre und stellt für alle Nicht-Tulamiden innerhalb des Berges eine tödliche Bedrohung dar.

Ohne die Hilfe des Djinns Wassifir werden die Helden große Schwierigkeiten haben, die Verfluchten zu befreien - mit Hilfe des Djinns sind sie hingegen dessen goldgieriger Überheblichkeit ausgesetzt. Auch wird dieser einen Preis für seinen Beistand einfordern: Die Helden sollen ihm seine vor Urzeiten an den Drachen verlorene Flasche zurückbringen. Der Drache wiederum hat eigene Probleme. Nicht nur, daß es eine Horde von Räubern nach seinem Hort verlangt, auch ist er, einstmals ein mächtiger Kaiserdrache, das Leben in den Fesseln eines Chimärenkörpers leid.

Keine dieser Aufgaben ist notwendigerweise zu lösen, wenn Ihre Helden nur darauf bestehen, die Zwillinge zu finden und heimzuholen. Diese sitzen nämlich gesund und munter weit oben im Berg in der Wohnung der Al'Riftahs und warten darauf, daß die Bande Räuber, die sie für kurze Zeit gefangen hielt, den Berg verläßt. Und die Sicherungsmaßnahmen der Magierfamilie dürften für wahre Helden kaum ein Problem darstellen...

Das Abenteuer ist folglich in zwei Teile gegliedert:

Der erste spielt in Khunchom auf der Suche nach der verschollenen Jandrah, der zweite Teil ist in diesen ersten eingebettet und führt die Helden zum Berg Al'Saffach, dessen Höhlen ihnen so manches Rätsel aufgeben werden.

Der Beginn des Abenteuers

Jeden Boron treffen sich in der Hafenstadt Khunchom Gaukler aus allen Landstrichen Aventuriens, um eines ihrer größten Feste zu feiern - wahrscheinlich das größte überhaupt. Am 2. Boron beginnen die Festtage mit ausgelassenen Tänzen und einem wilden Gelage auf dem Feterdhin-Platz, wo sich schon seit Tagen die Wagen und Karren der Gaukler sammeln. Am 8. Boron, dem Feterdhinstag, beendet der große Abschlußzug das Fest. Dann hat sich dank der aufopfernden Arbeit des Mhukkadin al-Ghunar, des Wesirs für Spiele und Organisators der Wetten der einsatzfreudigen Khunchomer, die Schatzkammer des Großfürsten Selo Kulibin gut gefüllt. Die Gaukler ziehen dann weiter zu den offenen Feldern im Süden der Stadt, wo nicht wenige ihr Winterquartier aufschlagen werden. Falls die Helden des Festes wegen nach Khunchom reisen,

treffen sie bereits Ende Travia ein, etwa vier Tage vor dem Auftakt, da die Überfahrt oder der Ritt sie erfreulich zügig voran brachte. Anderenfalls muß es wohl als göttliche Fügung angesehen werden, daß sie sich zu dieser Zeit in Khunchom treffen. Vielleicht haben auch zufällige Reisebekanntschaften sie auf die Idee gebracht, dem Treiben auf dem Feterdhin-Platz einmal beizuwohnen.

Unabhängig davon, wo die Helden ihre erste Unterkunft nehmen, werden sie die Freundlichkeit der Gaukler und ihr Auftrag, den sie spätestens am 30. Travia erhalten sollten, für einige Zeit in die Welt des Fahrenden Volkes ziehen.

In diesem Kapitel werden die ersten Begegnungen Ihrer Helden mit den Gauklern und ihrem Auftraggeber, dem Freiherrn Adraph Rankan von Adran, beschrieben.

Auf den Festwiesen Khunchoms

Allgemeine Informationen:

Der Platz, auf dem das Fahrende Volk mit den Vorbereitungen für die Festtage beschäftigt ist, erweist sich als eine riesige staubige Wiese, groß genug, um dort Wagenrennen zu fahren. Sie liegt ganz im Westen der Stadt, wird im Norden und Westen von der Stadtmauer Khunchoms begrenzt und im Süden von einem Arm des Mhanadi. An diesen drei Seiten finden sich auch breite Streifen schattenspendender Bäume. Unter Palmen und Ölbäumen herrscht ein verwirrendes Durcheinander von Wagen und Zelten, Menschen eilen geschäftig hin und her, Kinder und Tiere untermalen das heitere Chaos mit zusätzlichem Lärm. Es riecht nach Gewürzen und staubigem Zelttuch, Pferdeschweiß und dem nahen Fluß, Braten, Eintopf und Dingen, die euren Nasen völlig fremd erscheinen. Während ihr über den Platz schlendert, kommen weitere Wagen an, biegen von der Fürst-Istav-Allee ab und tauchen ein in das bunte Treiben auf der Festwiese. Die Neuankömmlinge werden sich mit einem Platz ohne Schatten begnügen müssen. Sie stellen ihre Wagen dort ab, wo ihnen freudige Willkommensrufe entgegen schallen, errichten ihre Zelte und spannen große Tücher auf, die Schutz vor den Strahlen der Praiosscheibe bieten.

Bei Festbeginn wird hier eine rechte Gauklerstadt entstanden sein.

Spezielle Informationen:

Vier Tage vor Beginn der Gauklertage haben sich bereits zahlreiche Wagen eingefunden, aber, wie sich dem Gewirr aus allen Sprachen Aventuriens entnehmen läßt, werden noch etliche Sippen und Familien erwartet. Die Menschen sind damit be-

schäftigt, ihr Lager aufzubauen, Bühnen und Stände herzurichten, die kleinen Kinder, Pferde, Ochsen und Esel zu versorgen, an Kostümen und Material letzte Hand anzulegen oder ihren Auftritt zu üben.

Meisterinformationen:

Ob in der unüberschaubaren Menge auch Freunde der Helden zu finden sind, bleibt Ihnen überlassen. Für dieses Abenteuer ist es von Vorteil, wenn die Helden sich von Anfang an häufig auf den Festwiesen aufhalten und einige Bekanntschaften knüpfen. Besonders die Abende, wenn die Gaukler sich in größeren und kleineren Kreisen um die Lagerfeuer zusammensetzen, essen, feiern und Geschichten erzählen, sollten die Helden nicht versäumen. Lassen Sie die Angehörigen des Fahrenden Volkes offen und freundlich auf Ihre Helden zugehen, neugierig zwar, aber bereit, das einfache Essen zu teilen und Schlafplätze anzubieten.

Auch sollten Sie einige der Geschichten des Fahrenden Volkes und der Khunchomer Geschichtenerzähler bereits vor dem Treffen mit dem Freiherrn von Adran an die Ohren Ihrer Helden dringen lassen. Es ist übrigens nicht nötig, alle Sagen ausführlich am Spieltisch wiederzugeben, sondern es genügt durchaus, wenn Erinnerungsfetzen hängen bleiben, die sich die Helden später ins Gedächtnis rufen können und die ihnen hilfreiche Informationen liefern, um Zusammenhänge herzustellen. Nutzen Sie die Geschichten auch als Hilfsmittel, die Atmosphäre des südländischen Gauklerfestes an Ihrem Spieltisch zu beschwören! Die einzelnen Überlieferungen nebst Erläuterungen finden Sie im Anhang.

Der Auftraggeber

Adraph Rankan, Freiherr von Adran

Meisterinformationen:

Wo die Helden dem adligen Händler erstmals begegnen, hängt von ihren abendlichen Aktivitäten ab. Es ist ebenso möglich, die Begegnung in einer der Schenken Khunchoms stattfinden zu lassen wie auch an den Lagerfeuern der Gaukler. Adraph Rankan erträgt die einsamen Abende in seinem Stadthaus nicht mehr und sucht Ablenkung und Vergessen in Wein und Rauschkraut, wobei ihn seine Schritte immer wieder zu den Wagen des Fahrenden Volkes führen.

Der Händler ist Freiherr eines Gebietes etwa fünfzig Meilen nordöstlich von Tuzak auf der Insel Maraskan. Er hat es verstanden, die dortigen politischen Wirren - mit Waffen und Pferden aus eigener Herstellung und Zucht - in klingende Münze zu verwandeln. Sein Hauptkontor wie auch sein Stadthaus zu Khunchom stehen in guter Lage an der Fürst-Istav-Allee, unweit des Rur-und-Gror-Tempels. Er verfügt über Lagerhäuser am Hafen, ein gutes Dutzend Angestellte, eine Haushälterin und seinen Hund Lausch, ein Tuzaker, der ihn auf Schritt und Tritt begleitet. Dennoch ist er unglücklich und einsam - einen seiner Söhne hat er vor Jahren im maraskanischen Befreiungskrieg verloren, der zweite starb vor einem knappen Jahr bei einem Überfall. Al'Anfaner Seeräuber auf ein Handels-

schiff, das Güter der Rankans transportierte. Die Mutter seiner Kinder, Tochter mittelreichischer Adliger, hat Boron bereits vor mehr als 14 Jahren zu sich gerufen. Diese Ehe, vorrangig aus finanziellen und politischen Überlegungen, denn aus Liebe geschlossen, war nie sehr glücklich.

Allgemeine Informationen:

Ein gut gekleideter, älterer Mann mit weißem Haar sitzt allein und gedankenversunken an einem Tisch. Er hält einen Becher Wein in der Hand und scheint die Gespräche um ihn herum kaum wahrzunehmen. Neben ihm, aufmerksam das Treiben beobachtend, liegt ein großer Tuzaker mit schwarz-ockerfarbenem Fell.

Spezielle Informationen:

Der Mann ist etwa 60 Jahre alt und vornehm nach Art Khunchomer Handelsherren gekleidet: leicht, hell und teuer. Sein dichtes Haar ist schlohweiß, der sorgfältig gestutzte Bart grau, die Augen in dem schmalen, verbitterten Gesicht dunkelbraun. Vermutlich gehörte er zu den Tulamiden, die in Khunchom knapp die Mehrzahl der Bürger stellen. An seiner Seite trägt er einen prächtigen, nach alter Art geschmiedeten Khunchomer mit vielfach gefälteter Klinge.

Der Hund, beinahe einen Schritt hoch, hat ein schwarzes Rückenfell, einen weißen Bauch und ockerfarbene Flanken. Über den wachsamen, neugierigen Augen sind zwei kleine, helle Flecke zu sehen, die dem Tuzaker trotz seiner Hängeohren ein vorwitziges Aussehen verleihen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden von selbst auf diesen für seine Umgebung sichtlich zu reichen und zu vornehmen Mann aufmerksam werden und ihn ansprechen, wird Adraph Rankan dankbar sein, daß sich jemand gefunden hat, der ihm bei einem Krug Wein als Zuhörer Gesellschaft leistet. Zu dieser Zeit ist des Händlers Zunge bereits durch den Wein gelöst, und er beginnt alsbald von seinen Sorgen zu erzählen.

Es ist auch vorstellbar, daß sich der Freiherr dazu aufrafft, sich an jemanden zu wenden, der ihm bei seinem Problem behilflich sein könnte.

Davon, wie sich die Helden dem deprimierten, einsamen Mann gegenüber verhalten, wird die Menge an Informationen abhängen, die Adraph Rankan über sich preisgibt.

Adraph Rankan erzählt

Spezielle Informationen:

„Wenn der Wein und ein Hund alles sind, was einem geblieben ist - wofür lohnt es sich dann noch zu leben? Bei Rur und Gror! Seitdem Reto Maraskan 'zurückerober't hat, geht es abwärts mit den Adrans. Ja, reich bin ich geworden, aber beide Kinder und



meine Frau sind tot, Maraskans Politik ist ein Irrenhaus! Alles, was ich erarbeitet habe, wird in Trümmer zerfallen und vergehen!"

Meisterinformationen:

Auf Fragen antwortet der Freiherr gern und ausführlich. Er kennt sich außerdem gut in der Geschichte Maraskans und Khunchoms aus sowie in der jüngsten politischen Entwicklung dieser Region. Er ist freigiebig mit Informationen über sich und die Welt, solange ihm die Helden höflich und freundlich begegnen.

Doch erst nach einer ganzen Weile - und nach etlichen Bechern Wein - wird er ihnen das erzählen, von dem er bisher nur zu sehr wenigen Menschen gesprochen hat:

Spezielle Informationen:

"Zu der Zeit, als unsere Flotte im Hafen von Tuzak verbrannte und unsere Armee so jämmerlich verlor, hat es eine Frau gegeben, die ich hätte heiraten sollen, anstatt meine arme Nastrah unglücklich zu machen! Aber ein Freiherr kann keine Gauklerin freien. Jedenfalls glaubte ich das damals. Bei den göttlichen Zwillingen: Sechzig Dukaten für jeden, der mir sagt, wo sie jetzt ist!"

Durch Nachfragen können die Helden weiteres erfahren:

Der Name der Frau ist Jandrah. Sie war Akrobatin und eine hervorragende Reiterin. Wahrscheinlich stammte sie von wandernden Tulamiden ab, auch wenn blonde Haare und grüne Augen bei jenen eine absolute Seltenheit sind. Bei 1,70 Schritt war ihre Gestalt recht zierlich, eher drahtig als stark. Sie zog mit einem Wanderzirkus umher und hatte 7 v.H. das Gauklertreffen besucht. Damals mochte sie etwa 22 Jahre alt gewesen sein.

Im Frühjahr des selben Jahres hatte die Schlacht bei Hemandu, nahe Jergan, auf Maraskan stattgefunden. Über die folgenden Kriegswirren hat Adraph Rankan die Gauklerin aus den Augen verloren.

Meisterinformationen:

Der Kaufherr bietet dreißig Marawedi für jeden, das sind rund 60 Dukaten, und je eine Waffe aus Tuzaker Stahl als Gegenleistung für ein Treffen mit Jandrah. Welchen Vorschub er bewilligt, hängt vom Verhandlungsgeschick der Helden ab. Außerdem ist er bereit, bei Bedarf jedem unberittenen Mitglied der Truppe eines seiner Maraskanponys zur Verfügung zu stellen. Diese Ponys sind erprobt und mit Sattel und Zaum ausgerüstet. Eine Besonderheit dieser Tiere ist, daß jedes einen Namen hat, mit dem es herbeigerufen werden kann.

Wenn die Helden den Auftrag annehmen - was sehr zu hoffen ist -, wird man sich entweder für den nächsten Morgen in Rankans Stadthaus verabreden, um die Vorauszahlung in Empfang zu nehmen, oder sich sofort gemeinsam dorthin begeben, sei es, weil man sich bereits so sehr befreundet hat, daß der angetrunkene Händler die Helden zu sich einlädt, oder dieser einfach zu sehr dem Wein zugesprochen hat, um noch alleine bis nach Hause zu kommen.

Das Stadthaus Adraph Rankan von Adrans

Allgemeine Informationen:

Kontor, Lager, Stall und das Wohnhaus liegen südlich des Rur- und Gror-Tempels an der Fürst-Istav-Allee und werden von einer fast drei Schritt hohen Mauer aus Bruchstein geschützt. Durch ein breites, hohes Tor in der Südmauer gelangt man in einen großen, gepflasterten Hof, der von mehreren Gebäuden umschlossen wird.

Spezielle Informationen:

Ein zweistöckiges Haus tulamidischen Baustils liegt der Toreinfahrt direkt gegenüber. Ebenerdig gibt es zwei große Eingänge zu Lagerräumen, eine Holzterrasse mit verziertem Geländer führt in den ersten Stock zu von Adrans Kontor und den Schreibräumen. Auch die Wohnung seines Verwalters befindet sich dort.

Linkerhand schließt sich ein offenes Steingebäude im rechten Winkel an dieses Haupthaus an. Unschwer sind eine Huf- und eine Waffenschmiede zu erkennen.

Rechts, nur durch einen schmalen Gang vom Haupthaus getrennt, ist ein zweistöckiges Stallgebäude aus Holz zu sehen. Die Halle, die die rechte Schmalseite abschließt, scheint eine Wagenremise zu sein. Über Stall und Halle befinden sich Wohnräume für zwei Pferdepfleger und den Futtermeister.

Allgemeine Informationen:

Der schmale Weg zwischen Haupthaus und Stall führt an einem Pferdeauslauf vorbei in einen wild wuchernden Garten. Kurz darauf gelangt man zu einem vierstöckigen Haus typisch maraskanischen Baustils. Das Untergeschoß ist aus Bruchstein gemauert, die Wände der darüberliegenden Etagen bestehen aus kostbarem, kunstvoll mit Schnitzwerk verziertem Holz.

Spezielle Informationen:

Dies ist das Wohnhaus des adligen maraskanischen Händlers. Im Erdgeschoß befinden sich nur eine großzügige Eingangshalle mit einer schwindelerregenden Wendeltreppe (wie wäre es denn jetzt mit einer, je nach Alkoholgehalt erschwerten, *Kletterprobe*?), die in der balkengetragenen Decke verschwindet, und eine Falltür zum Keller.

Das erste Stockwerk wird von der Küche und dem Speisesaal, gleichzeitig Wohnraum, eingenommen, wobei die Treppe durch den Saal weiter nach oben in die Privaträume des Freiherrn von Adran führt. Eine zweite, ebenso steile Treppe am anderen Ende des Speisesaals führt die Helden in das Gästezimmer, das mit schönen, stabilen Möbeln einfach wie praktisch und für etwa sechs Personen eingerichtet ist (hier nächtigten vor allem die Freunde der Söhne Rankans am Ende zahlreicher feuchtfröhlicher Nächte).

Meisterinformationen:

Seit dem Tod seiner Söhne lebt der Handelsherr in diesem Haus fast alleine. Nur die Haushälterin Mahrja bewohnt noch eine der Dienstkammern unter dem weiten Dach. Sie behütet das Haus vor allzu großer Verwahrlosung und liebt den Platz an ihrem Herd, immer in der Hoffnung, jemanden

zu finden, der für ihre liebevoll zubereiteten tulamidischen Köstlichkeiten mehr als nur ein schweigsames Nicken übrig hat. Außerdem kann Mahrja den Helden so manches über die hartherzige, geizige Frau des Freiherrn, über seine aus der Art geratenen Söhne sowie über die Arbeitswut ihres Herren erzählen. Ebenso weiß sie über seine rastlose Unruhe zu berichten, die von einem Augenblick zum nächsten in dump-

fes Brüten und tiefe Antriebslosigkeit umschlagen kann. Von dem Gedanken, eine tüchtige Frau in das Haus zu holen, ist Mahrja gar nicht so abgetan: "Eine Frau - ja, die tät ihm den Kopf schon wieder zurechtrücken!" Die Haushälterin kennt sich ziemlich gut in Khunchom aus. Über Jandrah weiß sie allerdings nichts, da sie "erst" seit zwanzig Jahren im Dienst der Familie von Adran ist.

Die Nachforschungen

In diesem Teil des Abenteuers begeben sich die Helden auf die Suche nach Jandrah. Im folgenden sind die Begegnungen mit einigen ausgewählten Gauklern beschrieben, ebenso der Peraine-Tempel zu Khunchom und die "Zufallsbekanntschaft" mit dem Streuner Bastan, der den Helden eigentlich weiterhelfen könnte, es aber nicht tut.

Am Ende des Abschnitts folgt schließlich eine Auflistung von in der Stadt verstreuten Hinweisen.

Die Helden erhalten zudem auch erste Falsch-Informationen - ihre Nachforschungen werden sabotiert. Dahinter steht der Verwalter des Freiherrn, Karim ibn Karim. Seinen Beweggründen und Plänen ist ein eigenes Kapitel gewidmet.

Die Informationen der Gaukler

Zusammenfassung (Meisterinformationen):

Die Gaukler werden sich abends gerne die Zeit nehmen, den Helden auf ihre Fragen zu antworten. Tagsüber sind die meisten mit ihren Arbeiten beschäftigt und nur in den knapp bemessenen Pausen zu einem etwas ausführlicheren Gespräch bereit. Die größten Chancen bestehen während dieser Zeit bei den Älteren des Fahrenden Volkes und den Kindern, wobei letztere allerdings kaum etwas über eine Jandrah wissen dürften.

Auffällig ist, daß fast niemand etwas mit dem Namen Jandrah anfangen kann, wohingegen es mehrere blonde Gauklerinnen gibt, die mit Pferden arbeiten. Im richtigen Alter, so sagt man den Helden, wären Shejla und eine Nahema ay Shadif. Es gibt zahllose Frauen und Männer im Alter eines möglichen Kindes, worunter auch einige Reiter und Reiterinnen fallen. Hier dürfte jedem befragten Gaukler mindestens ein weiterer Name einfallen.

Einige Male werden die Helden auf die alte Wahrsagerin Radwah verwiesen, die in der Nähe Khunchoms zu Hause ist und ihren Wagen bereits zu den Festwiesen gebracht hat.

Die "Kinder Peraines" sind bei den Gauklern bekannt, ebenso, daß sich der Name auf die Peraine-Geweihte Oymira bezieht, die elternlose Kinder bei sich aufnimmt. Einige wenige dürften zusätzlich vom Winterlager der Truppe irgendwo in den Hügeln südwestlich von Khunchom wissen.

Sie ist über und über mit Ketten und Amuletten behängt. Anscheinend bemerkt sie kaum, was um sie herum vorgeht.

Spezielle Informationen:

Auf dem Dach des Wagens hockt ein Rabe, der die Helden mißtrauisch beäugt und verhalten krächzt. Radwah murmelt leise vor sich hin.

Meisterinformationen:

Radwah ist eine 92jährige, tulamidische Hexe der 16. Stufe, die nie viel Aufhebens um sich gemacht hat. Sie weiß nahezu alles über Jandrahs Geschichte, würde aber niemals viel erzählen. Selbst eine andere Hexe hat es sehr schwer, aus ihr mehr als einige Andeutungen herauszubekommen. Erstens gehört es zu Radwahs Grundsätzen, nur so viel als nötig zu sagen, und zweitens soll dieser "feine" Freiherr ruhig ein bißchen zappeln. Er hatte Jandrah damals nämlich in Wahrheit keineswegs "verloren", sondern vielmehr in Erwartung einer reichen Braut sitzengelassen.

Die Helden können von Radwah den ersten Hinweis auf eine gemeinsame Tochter Jandrahs und Adraph Rankans erhalten, sowie erfahren, daß sich seinerzeit eine Peraine-Geweihte Jandrahs angenommen hatte.

Übrigens mag Radwah keine Magier - *Charismaproben* sind für diese grundsätzlich um +7 erschwert!

Die Wahrsagerin Radwah

Allgemeine Informationen:

Radwah haust in einem kleinen Wagen, vor dem ein rundliches, geschecktes Pony graszt. Eine alte, grauhaarige Frau in buntem Rock und roter Bluse kocht gerade über einem Feuer im Freien.

Shejla

Allgemeine Informationen:

Auf einem freien Platz bei einigen im Schatten abgestellten Wagen hält eine blonde Frau mittleren Alters eine Longe, an der ein kleiner Schimmel seine Runden galoppiert. Zwei Kinder,

etwa 12 und 14 Götterläufe alt, üben das Aufspringen, Stehen und ähnliche Übungen auf dem ungesattelten Pony.

Spezielle Informationen:

Die Frau ist Shejla, die beiden Kinder, ein Mädchen und ein Junge, sind die jüngsten ihrer sechsköpfigen Rasselbande. Die ganze Familie einschließlich ihres Mannes Raspall hat sich auf Zirkusreiterei und Pferdedressuren spezialisiert. Shejla kennt keine Jandrah und auch nur wenige Reiterinnen, die dieses Jahr in Khunchom sein könnten, da die Familie aufgrund der unsicheren politischen Lage die letzten Jahre im Mittelreich umhergezogen und dieses Jahr erstmals wieder zu den Festtagen in die Gegend gekommen ist. Allerdings erzählt sie, daß ihr Mann Raspall aus Khunchom stammt und die Helden gerne mit ihm sprechen könnten, sobald er von Einkäufen und dem Schneider zurückgekehrt sei. Sie erwartet ihn am frühen Abend zurück.

Raspall

Allgemeine Informationen:

Raspall kommt in Begleitung seiner zwei ältesten Söhne - gut aussehende junge Burschen - gegen Abend zu den beiden Wagen seiner Familie zurück. Die Begrüßung ähnelt eher der eines lang Verschollenen, so aufgeregt sind die Kinder, was der Vater wohl für neue Kostüme und andere Dinge besorgt haben mag. Eine junge Frau mit einem Säugling auf dem Arm ist offensichtlich die Frau eines der Söhne. Gemeinsam setzt man sich zum Essen zusammen, wozu Shejla auch euch herzlich einlädt.

Spezielle Informationen:

Nachdem Shejla ihrem Mann kurz erklärt hat, wer die Helden sind und wen sie suchen, kann Raspall diesen die Auskunft geben, daß er tatsächlich eine Jandrah gekannt hat - auch wenn das wohl über zwanzig Götterläufe her sein muß. Seiner Erinnerung nach war Jandrah eine temperamentvolle, eigenwillige Kunstreiterin, die bevorzugt mit edlen Shadifs gearbeitet habe. Jandrah sei damals mit einer größeren Gauklertruppe gezogen, die sich aber schon vor vielen Jahren aufgelöst habe. Soweit er sich überhaupt noch an einzelne Mitglieder der Truppe erinnert, so sei momentan keiner von diesen hier in Khunchom. Er bedauert, nicht mehr zu wissen, gibt den Helden jedoch den Rat, Radwah zu befragen.

Nahema ay Shadif

Allgemeine Informationen:

Nahema ay Shadif ist eine hübsche Frau unbestimmbaren Alters, die in der leichten, weißen Kleidung einer Novadi gerade zwei edle Shadifhengste trinkt. Als sie euer Interesse bemerkt, schenkt sie euch ein Lächeln und einen novadischen Gruß.

Spezielle Informationen:

Nahema ist 42 Jahre alt und Mitglied einer Gauklertruppe, die hauptsächlich den Süden bereist. Sie hat beide Hengste in der Hohen Kunst der Novadischen Kriegerreiterei ausgebildet, führt diese aber auch in Freiheitsdressur vor (ohne Sattel, Zaum oder

Longe). Eine Jandrah kenne sie nicht, aber sie habe eine Freundin namens Kirmana, die einmal diesen Namen erwähnt habe. Wenn die Helden eine halbe Stunde Zeit haben, um zu warten, bis Nahema die übrigen Pferde der Truppe mit Wasser versorgt hat, wird die Novadi sie zu Kirmana begleiten.

Meisterinformationen:

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen können, ist, daß Nahema die Tochter Jandrahs sehr gut kennt, da Ellah, so oft sich die Gelegenheit ergibt, bei Nahema ihre eigenen Reit- und Dressurkünste vertieft.

Kirmana

Allgemeine Informationen:

Kirmana ist eine ältere Moha mit langem, blauschwarzem Haar, die in ein ernsthaftes Gespräch mit einem blonden Elfen in ledderner Jagdkleidung vertieft ist. Als sie Nahema bemerkt, bittet sie diese und euch, sich zu ihnen zu setzen und einen Moment zu warten.

Spezielle Informationen:

Die Unterhaltung, die teils auf Mohisch, teils in Isdira geführt wird, dreht sich um die Gestaltung eines Auftritts der beiden mit einer Schlange, die geruhsam zusammengerollt zwischen ihnen liegt.

Auf die Frage nach Jandrah erfahren die Helden von Kirmana, daß sie einmal in der gleichen Truppe gereist seien. Das sei vor gut dreißig Regenzeiten gewesen. Kirmana habe damals diese Gauklertruppe verlassen, um mit Osial Efeubaum zu leben (der Elf). Später habe sie Jandrah noch einige Male gesehen, aber vor über zwanzig Jahren das letzte Mal. Jandrah habe nach Auflösung ihrer alten Truppe ihres Wissens nach mit einigen Gauklern eine eigene gegründet, zu der auch eine Geweihte der Zwölfgötter gehört habe. Kirmana fällt nach einigem Nachdenken ein, daß Jandrah eine Tochter habe. An den Namen des Kindes oder dessen Geburtsjahr kann sie sich nicht erinnern.

Der Tempel der Peraine

Allgemeine Informationen:

Der Tempel der Peraine, von den Einwohnern Khunchoms der "Tempel der Frucht" genannt, liegt außerhalb der Stadtmauern in einem umfriedeten, gepflegten Garten. Das Tempelhaus selbst ist in mittelländischem Stil errichtet. Es wirkt klein und bescheiden und könnte dringend einen neuen Anstrich gebrauchen.

Spezielle Informationen:

Zur Zeit sind nur ein Novize und der Tempelvorsteher Rigbald Blomster im Tempel der Frucht zu finden. Sie sind meist damit beschäftigt, den Gewürz- und Heilkräutergarten zu pflegen und die notwendigsten Renovierungsarbeiten an dem einfachen Haus mit mehr gutem Willen als Können auszuführen. Rigbald Blomster scheint sich damit abgefunden zu haben, daß die Bauern im Khunchomer Umland eher Tsa als Fruchtbarkeit

spendende Göttin verehren als Peraine. Um so mehr freut er sich über jeden Besucher des Tempels und jeden Dienst, den er im Sinne Peraines verrichten kann. So tut es ihm leid, eine Jandrah nicht zu kennen. Er sei erst seit 15 Jahren Vorsteher des Tempels der Frucht. Allerdings kann er den Helden den Rat geben, Mutter Oymira aufzusuchen, da diese Peraine-Geweihte schon recht lange mit einer kleinen Gauklertruppe, den *Kindern Peraines*, lebe. Während der Festtage sei sie mit Sicherheit in Khunchom auf dem Feterdhin-Platz anzutreffen.

Meisterinformationen:

Rigald Blomster weiß natürlich, daß Mutter Oymira vor zwei Jahren eine knappe Tagesreise von Khunchom entfernt einen alten Hof als Winterquartier hergerichtet hat. Er sieht jedoch keine Notwendigkeit, den Helden davon zu erzählen, da er weiß, daß die Geweihte mit den Gauklern bald nach Khunchom kommen wird.

Bastan, Streuner

Meisterinformationen:

Bastan ist ein 16jähriger Streuner, der in den Gassen Khunchoms geboren und aufgewachsen ist. Immer hart an der Grenze zum Dieb sorgt er recht und schlecht für sich selbst und hat sich vor zwei Jahren den *Kindern Peraines* für die Zeiten angeschlossen, in der sich diese in der Stadt aufhalten. Bastan wird an einem Ort mit dichtem Gedränge versuchen, dem am harmlosesten aussehenden Helden den Geldbeutel, oder was auch immer nach lohnender Beute aussieht, zu stehlen. Falls die Helden den Diebstahl vor lauter Sinnesstumpfheit nicht bemerken, sollte ein braver Khunchomer Bürger sie auf den Langfinger aufmerksam machen. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd hat Bastan das (angeblich erwürfelte!) Pech, in einen Passanten hineinzulaufen und kann so von den Helden ergriffen werden.

Allgemeine Informationen:

Der Dieb ist ein knapp 16jähriger Tulamide in einer viel zu großen Seemannshose und einem bunten Gauklerhemd, beides schmutzig und oft geflickt. Dunkelbraune Augen schauen euch unschuldig unter zerzausten braunen Haarfransen an und lassen ihn trotz seiner Größe von gut 1,80 Schritt wie einen Lausejungen wirken. In seinem Gürtel aus Hanfseilen steckt ein kurzer Dolch. Was er gestohlen hat, hält er in der rechten Hand, doch dies scheint er gar nicht zu bemerken.

Spezielle Informationen:

Bastan nennt bereitwillig seinen Namen - seine Diebesabsichten gibt er nicht zu, trotz sichtbarer Beweise. Er entschuldigt sich vielmals für das Verschlen und gibt das Gestohlene zurück: "Weiß gar nicht, wie das in meine Hand gekommen ist!"

Meisterinformationen:

Den Helden sollte auffallen, daß der schmutzige Junge unterernährt und barfuß ist, der Dolch aber aus gutem Tuzaker Stahl besteht. Bastan kennt den Namen Jandrah durch die

Kinder Peraines, weiß aber nicht, in welchem Zusammenhang Jandrah zu der Gauklertruppe steht. Er wird aber auf keinen Fall seine Freunde "verraten", sondern diese vielmehr schon vor ihrer Ankunft in Khunchom vor den seltsamen Fremden mit den neugierigen Fragen warnen. Werden die Helden zu aufdringlich, führt Bastan sie zu einem alten Haus in der Nähe des Hafens, wo jemand wohnen soll, der ihnen weiterhelfen könne. Bastan ist dann urplötzlich verschwunden - diesmal erfolgreich - und das Haus stellt sich als vorübergehender Wohnsitz von drei derben Piraten und einem Goblin heraus, die sich dort eingenistet haben, um auf das Schiff eines Freundes zu warten. Da dieses sehr bald ankommen soll, sind sie zwar leicht zu einer harten Prügelei zu provozieren, lassen sie sich aber auf keine Verfolgungsjagd ein.

Übrigens ist bei den Piraten außer ihren Waffen, zwei Säbeln, einem Schwert und einer Streitaxt, 6 Marawedis und 3 Dukaten nichts Erwähnenswertes zu holen.

Weitere Informationen

Informationen, über die Ihre Helden wohl eher zufällig stolpern könnten:

- Der Palastschreiber Klouhe ben Assaf weiß von der Schenkung des alten Hofes an die Peraine-Geweihte Oymira.
- Die Hebamme Eshila, die häufig bei Mutter Haldigrig Tarlif im Travia-Tempel zu Gast ist, erinnert sich an die schwere Geburt Ellahs.
- In der Magierakademie "*Drachenei*" interessiert man sich für die Zwillinge Pjar und Tjohr, die eine hohe magische Begabung zeigen. Meister Ephersis von den Zinnen, ein 72jähriger Lehrmeister der Akademie, aus Kuslik stammend und sehr tolerant in magietheoretischen wie auch philosophischen Fragen, besucht die *Kinder Peraines* recht häufig und erinnert sich, den Namen Jandrah bereits gehört zu haben.
- Auf dem Markt kennt man die *Kinder Peraines* sowohl als Kunden wie auch als Verkäufer von Fellen, Schnitzwerk und Kräutern.
- Im *Haus des Kodex* gibt es einige Söldner, die die *Kinder Peraines* gut kennen, da ihr alter Kamerad Patusch mit diesen zieht.
- Der Hafenmeister wie auch einige andere Seeleute wissen, daß der Thorwaler Thol sich vor gut acht Jahren den *Kindern Peraines* angeschlossen hat, als das Schiff seines Vaters vor Maraskan sank. Thol ist oft zu Gast bei dem alten Segelmacher Rolf Birkesson, der das Unglück ebenfalls überlebte. Rolf wird sich auch an Ellah, die Verlobte Thols, erinnern und an die Erwähnung einer gewissen Jandrah.
- Wenn die Helden Glück haben, werden sie jemanden finden, der ihnen gegen hartes Gold einiges über Bastan verrät.
- Der junge Händler Pelpe, der im Maraskan-Kontor bei Stoerrebrandt angestellt und bis vor drei Jahren mit den *Kindern Peraines* umhergezogen ist, weiß, wer Jandrah war. Er wird dieses aber nicht den Helden mitteilen, sondern sie auf den Feterdhin-Platz zu Mutter Oymira schicken.

Eine Suche mit Hindernissen

Der Auftrag des adligen Händlers Adraph Rankan von Adran sieht nach leicht verdientem Geld aus. Vielleicht ein wenig mühsam durch die Suche nach verstaubten Informationen, aber gut bezahlt und sicher weitaus weniger gefährlich als manch langwierige Suche nach verlorenen Artefakten, die am Ende irgendein gräßlicher Drache hütet.

Allerdings gibt es da den Verwalter des Händlers, Karim ibn Karim beni Avad ay Mherwed. Der junge Novadi begann bald nach dem Tod der Söhne seines Dienstherrn auf Adoption und

Erbe zu hoffen. Die Versuche, seine Pfründe zu retten, werden in diesem Kapitel beschrieben.

Die Reihenfolge der Aktionen des Novadi sollten Sie einhalten, der jeweilige Zeitpunkt bleibt Ihnen überlassen. Legen Sie die Bestechungsversuche, Intrigen und Anschläge so, daß die Spannung während des Spiels trotz der vielen für die Suche notwendigen Gespräche und erzählenden Passagen erhalten bleibt. Der beste Zeitpunkt ist meist der, an dem der erste Ihrer Spieler mühsam ein Gähnen zu unterdrücken versucht!

Der Verwalter Karim ibn Karim beni Avad ay Mherwed

Karim ibn Karim ist der drittgeborene Sohn eines Mherweder Kaufherren, dessen ganzes Erbe aus einer Karrenladung getrocknetem Kameldung bestand. Nachdem er diese seinen beiden Brüdern vor die Füße gekippt hatte, tauschte er den Karren gegen einen kleinen, geschundenen Esel und verließ Mherwed. Er schwor sich, nicht eher zurückzukehren, bis er wohlhabend genug sein würde, um sich an seinen Brüdern zu rächen.

Nun ist Karim ibn Karim seit fünf Jahren im Dienste des Freiherrn von Adran. Vor zwei Jahren übernahm er nach dem Tod des greisen Miahk die Aufgaben des Kontorverwalters. Seine Weitsicht und sein Verhandlungsgeschick verbunden mit der Freude an gewagten Geschäften und einer gehörigen Portion Glück brachten ihm die Achtung und väterliche Freundschaft Adraph Rankans ein. Nach dem Tod der Söhne des Freiherrn hofft Karim jetzt auf eine Adoption. So fühlt sich Karim durch das Geschwätz der Haushälterin Mahrja von der Suche nach einer verschollenen Geliebten des Händlers sehr beunruhigt. Er beschließt, den Gerüchten auf den Grund zu gehen. Um so mehr er zu der Überzeugung gelangt, daß eine echte Konkurrenz um die Erbschaft des Händlers droht, desto entschlossener und härter wird Karim gegen die Helden vorgehen.

Die Helden sollten einige gute Beweise gegen Karim in der Hand haben, wollen sie ihn bei Adraph Rankan anzeigen. Dieser wird sich im Zweifel hinter seinen jungen Verwalter stellen - nicht zuletzt der jungen und liebreizenden Gattin Karims, Sheydan, zuliebe, der Nichte des alten Verwalters Miahk. Sheydan, die das erste Kind ihrer bisher glücklichen Ehe mit Karim erwartet, ahnt nichts von den Plänen ihres Mannes, da Karim weiß, daß seine Gattin sein Vorgehen nicht gutheißen würde.

Werte Karim ibn Karims, Novadischer Händler:

MU: 13	AG: 3	ST: 5	Alter: 25
KL: 12	HA: 3	MR: 4	Größe: 1,79
IN: 13	RA: 1	LE: 44	Haarfarbe: schwarz
CH: 13	TA: 3	AE/KE: -	Augenfarbe: schwarz
FF: 11	NG: 4	AT/PA: 11/10	(Khunchomer)
GE: 10	GG: 7		
KK: 10	JZ: 4		

Herausragende Talente: Feilschen 10; Schätzen 11; Lügen 10; Menschenkenntnis 9; Gassenwissen 9; Rechtskunde 8.

Steine auf dem Weg zu einer alten Liebe

Erster Stein

Allgemeine Informationen:

“Was? Für den Gauner sollt ihr einen Auftrag erledigen? Der alte Halsabschneider hat doch immer noch ein paar Dumme gefunden, die er um ihr gutes Geld betrügen kann! Glaubt bloß nicht, daß ihr von dem auch nur eine Zechine sehen werdet! Irgend was wird dem schon einfallen, euch euren sauer verdienten Lohn selbst vorzuenthalten! - Wenn ihr wirklich Geld sehen wollt: Ich brauche ein paar gute Leute, die mir ein Dutzend Kamele von Al’Ahabad nach Mherwed bringen. Pro Tag einen Marawedi und für jedes Kamel, das gesund ankommt, noch einmal drei Marawedis, und das für jeden von euch. Überlegt’s euch!”

Meisterinformationen:

■ Mit diesen Worten wird der Händler Dschadir ibn Dschelef ibn Dscherid versuchen, die Helden abzuwerben. Dschadir

erfüllt damit eine Bitte seines Freundes Karim, der noch einen Gefallen bei ihm gut hat. Warum er dies tun soll, weiß der Händler nicht. Da er aber tatsächlich daran interessiert ist, eine kleine Herde Kamele nach Mherwed zu holen, ist der meisterhaft lügende Händler schwer zu durchschauen. Ihre Helden sollten bei dieser Begegnung hinter den Worten Dschadirs zu Anfang keinen Auftraggeber im Hintergrund vermuten.

Zweiter Stein

Allgemeine Informationen:

“Jandrah? Hm, da gab’s mal eine Jandrah, die hat bei den Gauklern irgendwelche Kunststücke auf Pferden gemacht. Ihr wißt schon, im Galopp jonglieren, Seil springen und so. Wohnt in der Webergasse, ist verheiratet. Die haben bestimmt sechs oder sieben Kinder. Klar kann ich euch den Weg beschreiben.”

Meisterinformationen:

Der Gaukler ist von einem Mittelsmann namens Bart als Wasserträger für diese Falschinformation mit einigen Zechinen bezahlt worden. Bart wiederum ist weitläufig mit Karims Frau verwandt und weiß nicht, warum Karim ihn um diesen Dienst gebeten hat. Als in seinen Kreisen durchaus geschätzter Juwelendieb versteht Bart es meisterlich, die Helden an der Nase herumzuführen - falls sie ihn überhaupt aufspüren.

Allgemeine Informationen:

„Ja, ich bin Jandrah. Wie? Der möchte mich wiederfinden? Der alte Schürzenjäger hat wohl gerade seinen ganz Weinerlichen! Der kann froh sein, daß sein Balg damals gleich nach der Geburt gestorben ist, sonst hätte ich ihm ein paar nette Flüche auf den Hals gewünscht. Ein feiner Herr war das damals! Bei allen Göttern, laßt mich bloß mit dem in Ruhe!“

Meisterinformationen:

Bart der Wasserträger hat sich die Familie gut ausgesucht, zu der die Helden über die Falschinformation gelangen sollen: Sie war in besseren Jahren Straßendirne, bestens bewandert im Heucheln und Lügen, er ist nebenberuflich Hehler. Sie und ihre sieben Kinder werden ihre Geschichte überzeugend vortragen. Zwei Schönheitsfehler hat die Vorstellung allerdings: Erstens ist Djandahra fast schwarzhaarig („Ich reibe mir die Haare mit Kohlestaub ein. Sie sind inzwischen grau. Das Alter...“) und zweitens versteht sie nicht allzuviel von Pferden („Mit der Zeit verlernt man das.“) und ist nie aus Khunchom herausgekommen. Bezichtigen die Helden die Familie als Lügner, ziehen sie damit den Zorn der gesamten Webergasse auf sich. Eine deftige Straßenprügelei wird die Folge sein.

Werte eines durchschnittlichen Webers:

MU 11; LE 42; RS 1; AT/PA 10/9; TP 1W (Fäuste)

Dritter Stein

Allgemeine Informationen:

Auf dem Zettel steht in einer eckigen Handschrift: „Sucht nicht weiter! Es wird Euch kein Glück bringen. J.“

Spezielle Informationen:

„Eine Dame hat mir das gegeben. Sie hat mich zu einem Gartentor gerufen und gesagt, ich soll euch das bringen. Oh, reich sah die aus! Mit ganz vielen Schleiern! Und zwei Zechinen hab ich bekommen“, erklärt euch der kleine Straßenjunge.

Meisterinformationen:

Das Anwesen in Nähe des verfallenen Sultanspalastes ist bereits seit mehr zwei Jahren unbewohnt. Die „Dame“ des Straßenjungen ist nicht anzutreffen, wohl aber vier entschlossenen wirkende tulamidische Söldner, die im Auftrag des in Unau weilenden Besitzers das Haus bewachen. Verlassen die Helden auf die äußerst barsche Aufforderung hin nicht schleunigst das Anwesen, greifen die Männer zu ihren Waffen. Ihr Ziel ist es, die vermeintlichen Plünderer davonzujagen. Von

einer Dame oder gar Jandrah wissen sie nichts.

Werte eines Söldners:

MU 12; LE 44; RS 2; AT/PA 10/10; TP 1W+4 (Khunchomer)

Vierter Stein

Allgemeine Informationen:

Deine Sachen sind zerwühlt, zerstreut. Einige Dinge sind beschädigt. Es scheint nichts zu fehlen.

Meisterinformationen:

Was wie die unprofessionelle Arbeit eines bei seiner Arbeit gestörten Diebes aussieht, soll davon ablenken, daß irgendeine Leckerei, der Tabak, das Premer Feuer, von einem gekauften Meuchler mit Gift versehen wurde. Dieses Gift der fünften Stufe verursacht eine Stunde nach Einnahme Bauchkrämpfe, Erbrechen, Durchfall, Kopfschmerzen und Fieber, ahmt damit die „Reißwasserseuche“ nach, ist aber im Gegensatz zu dieser Krankheit selten tödlich und auf keinen Fall ansteckend. Jeder tulamidische Heilkundige wird nach einer raschen Untersuchung des scheinbar Kranken die Isolierung des Patienten und derjenigen verlangen, die mit ihm näheren Kontakt hatten. Erst eine eingehende Untersuchung eines in Giftkunde gleichfalls bewanderten Heilers kann die eigentliche Ursache an den Tag bringen. Die Giftwirkung hält etwa 20 Stunden an, schwächt und verwirrt den Betroffenen (**KK** und **KL** um je 4 Punkte für diese Zeit senken, insgesamt **2W6+1 SP**). Der „Kranke“ erholt sich dann überraschend schnell, kann aber jederzeit durch erneute Aufnahme des Giftes einen „Rückfall“ erleiden.

Fünfter Stein

Meisterinformationen:

Karim schreckt davor zurück, die Helden oder gar eine Verwandte seines Dienstherrn ermorden zu lassen. Er mag häufig um große Einsätze mit unfairen Methoden spielen - etwas durchaus Übliches in südlichem Handelsgebaren - aber er ist kein Mörder. Sollte sein falsches Spiel noch nicht entdeckt worden sein, wird er einen Sklavenjäger beauftragen, die hübsche Ellah zu entführen und möglichst schnell in Unau zu verkaufen. Den Entschluß dazu faßt Karim allerdings erst zu einem Zeitpunkt, an dem die Helden bereits mit den Zwillingen nach Khunchom zurückgekehrt sind. Ob dem gewitzten Sklavenjäger die Entführung gelingt, mag auch davon abhängen, ob Sie das Abenteuer durch eine wilde Verfolgungsjagd in Richtung Süden und eine nervenaufreibende Suche in Unau verlängern wollen. Den Rahmen des Moduls sprengt es allemal, so daß hier davon ausgegangen wird, daß Ellah sich letztendlich mit Hilfe Thols, der Helden und der Gaukler dem Entführungsversuch widersetzen kann.

Karim ibn Karim wird daraufhin um seine Entlassung bitten - falls die Helden ihn nicht längst bloßgestellt haben und Adran ihn hinausgeworfen hat - und sich mit seiner Familie in einer anderen Stadt niederlassen.

Die Kinder Peraines

Es folgt die Beschreibung der *Kinder Peraines*, der Gauklertruppe, mit der die Tochter Jandrahs zieht.

Es gibt in diesem Kapitel kaum *Allgemeine Informationen*, da nur schwer vorherzusehen ist, in welchen Situationen die Helden die Gaukler auf welche Weise ansprechen und kennenlernen werden. Auftreten und Verhalten Ihrer Helden sind ausschlaggebend für deren Akzeptanz bei den *Kindern Peraines*.

Sie sollten dieses Kapitel sorgfältig durcharbeiten, um die Begegnungen und Geschehnisse im Sinne des Abenteuers gestalten zu können. Lassen Sie sich nicht dazu verleiten, aufgrund der charismatischen Ausstrahlung der Helden Ellahs Abstammung auf einem silbernen Tablett zu servieren. Auch hält Ellah nicht viel von ihrem Vater. Sie weiß zudem längst, wer dieser ist und wird sich keinesfalls sofort oder gar mit Begeisterung den Helden anschließen.

Ebenso werden die Helden das alte Theaterstück der *Djinni* durch die Proben der Truppe kennenlernen und auch die Geschichte dieser vor tausend Jahren verschollenen Gauklertruppe - soweit man sie kennt - erzählt bekommen. Dies ist wichtig, damit Ihre Helden die Geistererscheinungen im Berg Al'Saffach im Verlauf dieses Abenteuers verstehen können.

Das Kapitel endet mit der Bitte der Peraine-Geweihten an die Helden, zwei Kinder der Truppe nach Khunchom zu holen.

Die Geschichte der Gauklertruppe

Meisterinformationen:

Die *Kinder Peraines* sind eine Zirkustruppe, die aus insgesamt fünfzehn Mitgliedern besteht. Gegründet wurde die Truppe im Jahr 5 v.Hal von Jandrah (kurz nach der Geburt Ellahs), der

Peraine-Geweihten Oymira und der Gauklerin Alda, sowie deren Gefährten Rafid ibn Kazan und Zwerg Pogolosch, Sohn des Roglom. Noch in jenem Jahr wurde Aldas und Rafids Tochter Palmeya geboren, vier Jahre später ihr Sohn Raschim. Schon damals nahm die Gruppe sich elternloser Kinder an, so zum Beispiel Pelpes, der als Kleinkind in einem verlassenen Gehöft abseits eines namenlosen Dorfes unglücklich aus seinen schmutzigen Windeln schaute und nun in Stoorrebrands Khunchomer Kontor arbeitet. Das Mohamädchen Lawla lief ihnen weiter im Süden zu, die Zwillinge Pjahr und Tjohr stammen aus der Gosse von Mherwed, die kleine Elfe Hanjah fanden sie im Raschtulswall - als Ellah neugierig einem Einhorn folgte - und die kleine Baba (eigentlich Bahlika) ist die Tochter einer Gauklerin, die in Fasar plötzlich verschwand. Der damals sechzehnjährige Thol blieb, weil Ellah in ihrem wilden Temperament mit ihm gewettet hatte, daß ein Thorwaler mit Wasser in den Haaren und Wein im Kopf niemals ein trockenes Jahr an Land überleben würde. Diese Wette verlor Ellah. Es sei noch der Schelm Tirry erwähnt, der vor einigen Jahren zu der Gruppe stieß, und sich so wohl fühlte, daß er einfach blieb. Der Khunchomer Streuner Bastan schloß sich vor einigen Wintern recht locker den *Kindern Peraines* an, ließ sich bislang jedoch nicht dazu überreden, seine Stadt mit all ihren Abenteuern für den Rest des Jahres zu verlassen, um statt dessen mit den Freunden das Mhanadidelta zu bereisen.

Noch viele andere gehörten der Truppe in den jetzt über 25 Jahren des Bestehens für kürzere oder längere Zeit an. Hier ist nicht der Platz, jeden einzelnen zu erwähnen, auch wenn an so manchem Schicksal ein weiteres Abenteuer seinen Ausgang finden könnte.

Die Ankunft der Kinder Peraines

Allgemeine Informationen:

Es ist noch früher Nachmittag, als ihr das Eintreffen der kleinen Truppe bemerkt, auf die ihr gewartet habt: Die *Kinder Peraines* haben Khunchom und den Feterdhin-Platz erreicht. Farbenfroh leuchtet die Aufschrift auf dem ebenso bunt verzierten ersten Gauklergefährten, vor den zwei braune, stämmige Ponys gespannt sind. Mehrere Wagen, etwa ein Dutzend Menschen und viele Tiere scheinen zu der Truppe zu gehören.

Spezielle Informationen:

Den ersten Wagen lenkt eine ältere Frau, die einen Arm schützend um ein kleines Kind gelegt hat, welches ein wenig verdutzt die vielen fremden Menschen und Tiere bestaunt. Der folgende Käfigwagen erweckt gleich darauf euer Interesse. Er wird von einem Schimmelchen mit einem goldenen, gedrehten Horn auf der Stirn gezogen. Auf dem Pferdchen reitet ein zierliches Elfen-

mädchen. In dem Käfig liegt eine Berglöwin, die gelassen den Trubel des Platzes betrachtet. Vor dem nächsten Wohnwagen trotten zwei graubraune, kleine Esel, die von einer bunt gekleideten Gauklerin gelenkt werden. Ein tulamidisch vollgerüsteter Krieger schreitet neben diesem Wagen her und antwortet lachend auf Zurufe und Grüße. Dem Wagen folgt ein edler, noch junger Rapphengst mit geblähten Nüstern und hochauferichtetem Hals. Mit großen Augen nimmt er den Trubel um sich herum auf und bewegt sich mehr tanzend als laufend fort. Den Strick zu seinem Halfter hält eine junge Frau in der Hand. Sie spricht beruhigend auf das Pferd ein. Eine junge Moha und ein Thorwaler sitzen auf dem Kutschbock des folgenden, von zwei Gadangkühen gezogenen Wagens, der über und über mit bunten Ornamenten verziert ist. Ein rothaariger, kleiner Mann mit zwei Zirkusäffchen auf den Schultern zieht eure Blicke als nächster auf sich, durch kleine und gekonnte Gaukeleien, die er

selbst im Gehen mit unglaublicher Leichtigkeit vollbringt, wobei er von einer Schar neugieriger Kinder umringt wird. Den Schluß des Zuges bilden ein grimmig blickender Zwerg mit feuerrotem Haar und Bart, eine junge Kriegerin und ein etwa gleichaltriger Gaukler, die eine kleine Herde Ziegen vor sich her treiben. Die ältere Frau lenkt den Wagenzug auf einen freien Platz zwischen den Lagern zweier Gauklerfamilien, die sie freudig als Mutter Oymira begrüßen. Mit geübten Handgriffen werden die Wagen plazierte, die Zugtiere ausgespannt und versorgt, zwei kleine Wohnzelte aufgestellt und eine Plane gegen die sengende Sonne errichtet. Immer wieder finden sich Gaukler, die eine helfende Hand leihen. Zuletzt werden mit Bändern, bunten Stöcken und Stangen ein Platz abgesteckt und eine Stoffwand gespannt. Auf dieser Bühnendekoration erkennt ihr, mit sicherer Hand gemalt, einen Palmenhain mit einem Springbrunnen.

Meisterinformationen:

Während der Ankunft und des Lageraufbaus hindert die Helden nichts daran, die *Kinder Peraines* mit Muße zu beobachten. Vielleicht werden sie beim Aufbau der Zelte und der einfachen Theaterbühne helfen, was eine Einladung zum Abendessen zur Folge hätte. Aber auch sonst geben sich die Mitglieder der Truppe den Fremden gegenüber freundlich und aufgeschlossen - bis sie beginnen, nach Jandrah zu fragen.

“Kennt Ihr Jandrah?”

Meisterinformationen:

Jeder der Truppe wird die Helden bei solchen und ähnlichen Fragen an Mutter Oymira verweisen. Diese wird sich die Geschichte der Helden geduldig anhören und erzählen, daß Jandrah vor vielen Jahren die *Kinder Peraines* mitbegründet habe. Aber sie könne nicht alleine entscheiden, inwieweit sie den Helden bei ihrer Suche helfen dürfe. Sie verspricht den Helden aber, mit von der Suche betroffenen Menschen zu reden.

Die Peraine-Geweihte wird dann etwas später - natürlich ohne Beisein der Helden - mit Ellah sprechen, die von Bastan bereits vorgewarnt wurde und ein recht heftiges Gespräch mit Thol Tulason hinter sich hat. Es ist nicht unwahrscheinlich, daß die Helden in Ellah möglicherweise die Tochter des Freiherrn erkennen und sie von sich aus ansprechen. Ellah wird sich aber in jedem Fall Bedenkzeit bis zum nächsten Tag erbitten, um sich klar darüber zu werden, ob sie die Helden zu ihrem Vater begleiten möchte.

Die Kinder Peraines im einzelnen

Mutter Oymira

Spezielle Informationen:

Die kleine, schlanke Frau ist etwa fünfzig Jahre alt, hat weißblondes, noch volles Haar und braune, warme Augen. Die Geweihte ist ganz offensichtlich das uneingeschränkte Oberhaupt der



Kinder Peraines, überstrahlt dies jedoch mit großer Gelassenheit und Warmherzigkeit. Ihre Kleidung ist einfach und in der Art einer tulamidischen Bäuerin gehalten.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist Oymira eine bereits 61jährige Peraine-Geweihte, die vor dem Beginn ihrer Wanderschaft für drei kurze Jahre das Amt der Hochgeweihten im *Tempel der Frucht* inne hatte. Sie selbst wurde als sehr kleines Kind im Tempel ihrer Göttin zu Anchopal gefunden und von der dortigen Geweihtenschaft aufgezogen. Dies ist einer der Gründe, warum sie einen sehr festen und in Liebe ergebenen Glauben für ihre Göttin empfindet, und es mag mit ein Grund sein, warum sie ihre Lebensaufgabe darin sieht, elternlosen Kindern ein Zuhause und eine Erziehung zu geben. Mutter Oymira kennt natürlich Jandrahs und Ellahs Geschichte, ist aber der Auffassung, daß eine 27jährige Frau über ihr Leben selbst zu entscheiden habe.

Ellah, die Tochter Jandrahs

Spezielle Informationen:

Ellah ist eine recht große, dunkelblonde Frau mit grünen Augen. Sie wirkt fröhlich, beinahe übermütig, besitzt einen schlanken, durchtrainierten Körper und macht einen selbstbewußten Eindruck. Bemerkenswert ist ihre große Geduld und Ruhe im Umgang mit den jüngsten Kindern der Truppe und ebenso mit den Tieren, worin sie Mutter Oymira ähnelt.

Ellah ist bei fast allen Tierdressuren beteiligt, die von den Kindern der Truppe vorgeführt werden - allerdings mehr im Training als bei den Vorstellungen. Sie selbst präsentiert einen der Esel als rechnendes Wundertier und stellt sich auch vor die Zielscheibe, wenn Thol seine Wurfkünste vorführt. Im Moment arbeitet sie mit ihrem Hengst Shafir an einer Freiheitsdressur, die aber noch nicht darbietungsreif ist. Beim diesjährigen Theaterstück ist sie allein schon wegen ihrer - für eine Tulamidin unüblichen - blonden Haare für die Rolle der Hela-Horas ausgewählt worden.

Meisterinformationen:

Ellah ist 6 vor Hal geboren, im Jahre somit 21 Hal 27 Jahre alt und tatsächlich Freiherr von Adrans Tochter. Ihre Mutter hat ihr dies bereits recht früh erzählt und dabei auch keinen Hehl daraus gemacht, wie sehr sie dieser Mann dereinst enttäuscht hat und wie sehr sie ihn verachtet. Seit Jandrahs Tod vor fast 20 Jahren ist kaum mehr über den Freiherrn gesprochen worden. Damals ist Jandrahs Shadifstute auf der Straße nach Mherwed vor dem Hund eines Reisenden zur Seite gesprungen, in ein Loch getreten und dabei so unglücklich gestürzt, daß Jandrah unter dem Tier zu Tode kam. Ihr Grab befindet sich seitlich der Straße unter einer alten Pinie, kaum drei Meilen östlich von Mherwed.

Ellah selbst fand es bisher nicht nötig, ihren Vater aufzusuchen, da sie sich bei den *Kindern Peraines* zuhause fühlt und dem Freiherrn sehr mißtrauisch gegenübersteht. Seinen jetzigen Versuch, die einstige Geliebte wiederzufinden, hält sie für sentimentalen Egoismus. Ellah ist auch nicht mit der Aussicht auf eine reiche Erbschaft zu ködern, da sie selbst mit ihrem Leben zufrieden und glücklich ist und darum weiß, daß sie sich solch ein Leben nie mit Geld erkaufen könnte. Hinzu kommt, daß sie kürzlich den Entschluß gefaßt hat, sich mit Thol Thulason zu verloben.

Von ihrer Mutter hat Ellah die Begabung, mit Tieren - besonders Pferden - zu arbeiten und ebenso das heitere Wesen geerbt, während sie ihrem Vater Zielstrebigkeit und die Fähigkeit, weitläufige Zusammenhänge zu erkennen, zu verdanken hat.

Thol Thulason

Spezielle Informationen:

Thol Thulason ist ein typischer Thorwaler, dessen Körperbau, blondes Haar und graublaue Augen keinen Zweifel an seiner Herkunft lassen. Eine leichte Handaxt und ein schön verziertes Trinkhorn sind seine ständigen Begleiter. Man sieht ihn oft mit Wurfäxten und Messern üben, außerdem mit Seilen arbeiten. Er hat eine schöne, kraftvolle Stimme, mit der er bei Vorstellungen zur musikalischen Untermalung beiträgt.

Meisterinformationen:

Thol Thulason stammt aus Olport und hatte das Pech, auf seiner ersten Fahrt zur Ostküste Aventuriens Schiffbruch zu erleiden. Bei dem Unglück kamen fast alle Ottamitglieder und sein Vater ums Leben. Knappe 16 Jahre alt, ein Neuling auf

den Straßen Khunchoms und von Swafnir mit einem aufbrausenden Temperament gesegnet, dauerte es nicht sehr lange, bis er in der fremden Stadt bis zum Hals in Schwierigkeiten steckte. Ellah und Palmeya ließen es sich damals nicht nehmen, ihn - im Zirkuswagen versteckt - aus der Stadt zu schmuggeln. Danach blieb er fast drei Jahre bei den *Kindern Peraines*, bis ihn die Sehnsucht nach Bootsplanken unter den Füßen wieder in See stechen ließ. In den Jahren darauf wechselten sich Gaukler- und Seemannsleben immer wieder ab. Inzwischen gibt es kaum ein Land in Aventurien, das er nicht wenigstens einmal vom Schiff aus gesehen hat. Seine Ottajasko sind die *Kinder Peraines* und seine Hetfrau Mutter Oymira, während Ellah in den letzten Jahren von ihm thorwalsch liebevoll und heftig umworben wurde. Daher ist er auch gar nicht erfreut darüber, daß ausgerechnet zu dem Zeitpunkt, an dem Ellah einer Verlobung zugestimmt hat, deren reicher Vater an ihr Interesse zeigen könnte. Zwar ist er sich sicher, daß Ellahs Wort auch unter solchen Bedingungen gilt, er traut aber dem adligen Handelsherrn nicht über den Weg, da er nur zu gut weiß, wie die Heiratspolitik der Reichen aussieht. Die Helden werden von ihm mit Mißtrauen bedacht, und es kann durchaus zu einer deftigen Prügelei kommen, sollten diese Ellah zu sehr bedrängen.

Nach der Beschreibung dieser drei für die Suche nach Jandrah wichtigsten Meisterfiguren werden Sie ahnen, wie sehr der Ausgang dieses Teils des Abenteuers vom Verhandlungsgeschick und der Überredungskunst der Helden abhängen wird. Erfüllen die Helden die spätere Bitte Mutter Oymiras, werden sie es sehr viel leichter haben, Ellah und Thol dahin zu bewegen, sich wenigstens einmal mit dem Freiherrn zu treffen. Wie diese Familienzusammenführung endet, sei Ihnen und Ihren Helden überlassen. Sicher ist jedenfalls, daß von Adran zu einigen Zugeständnissen bereit sein wird, um die unvermutete Tochter und Erbin seines Geschäfts für sich zu gewinnen. Und Ellah ist nicht hartherzig genug, um ihn gänzlich abzuweisen, wenn sie ihn einmal getroffen hat. Thol hingegen dürfte es genügen, wenn er sich sicher sein kann, daß sich der Händler Ellahs Heirat mit ihm nicht in den Weg stellen wird.

Die weiteren Personen

Meisterinformationen:

Die 48jährige Gauklerin **Alda** entstammt einer Sippe von Gauklern, die schon seit Generationen den Mhanadi hinauf und hinunter zieht. Sie gehört den *Kindern Peraines* seit deren Gründung an. Sie widmet sich hauptsächlich dem Anfertigen von Kostümen, dem Malen der Bühnenbilder sowie der Versorgung der kleinen Baba, die an ihr wie an einer leiblichen Mutter hängt. Sie selbst war in ihren besten Jahren eine sehr gute Akrobatin, was ihren Bewegungen heute noch anzusehen ist. Heute beschränkt sie sich auf Gesangsdarbietungen zur Laute und begleitet auf diese Weise das Theaterstück. Ihr etwa gleichaltriger Mann ist der in Fasar zum Krieger ausgebildete **Rafid ibn Kazan**. Rafid, stets im tulamidischen Kettenhemd

und mit Khunchomer und Krummdolch bewaffnet, ist für die Wagen und Geschirre zuständig. Er hat sich über die Jahre ein beachtenswertes Geschick im Reparieren dieser Dinge angeeignet. Zudem hat er großen Wert darauf gelegt, die Kunst des Kampfes mit Khunchomer und Doppelkhunchomer nicht zu vernachlässigen, und ist in der Ausbildung Thols und seiner nun 26jährigen Tochter **Palmeya saba Alda** ein strenger und anspruchsvoller Lehrmeister. Gemeinsam mit Palmeya hat er die Berglöwin aufgezogen, gezähmt und für die Vorstellungen der Truppe dressiert. Außerdem zeigte er noch vor einigen Jahren beeindruckende, akrobatische Khunchomertänze, die nun Palmeya in der Maske einer berühmten tulamidischen Kriegerin aus dem Befreiungskampf gegen Hela-Horas vorführt. Diese Kriegerin verkörpert Palmeya auch in ihrem Theaterstück, während ihr Vater die Rolle des Geschichtenerzählers übernommen hat.

Raschim, der vier Jahre jüngere Bruder Palmeyas, fühlt sich eher zu der Akrobatik seiner Mutter hingezogen, trainiert auch auf dem Seil. Darüber hinaus hilft er seinem Vater bereitwillig und geschickt bei allen anstehenden Arbeiten. Raschims Herz hängt zur Zeit an der jungen und schönen Seiltänzerin Fahimja, Tochter einer befreundeten Gauklerfamilie, und er träumt davon, mit ihr zusammen auf dem Seil eine sensationelle Vorstellung proben und vorführen zu können.

Pogolosch, Sohn des Roglom, ist ein 103jähriger Zwerg und alter Weggefährte Rafids. Er führt anfallende Schmiedearbeiten aus, stellt ab und an einmal seine Kraft unter Beweis. Zumeist ist er jedoch einfach nur Pogolosch, der grimmigst aussehende und kinderliebste Zwerg Mhanadistans. Warum er in einer Gauklertruppe mitzieht und nicht längst seine eigenen Wege geht, weiß auch nur Pogolosch allein.

Tirry, der Schelm, 35 Jahre (behauptet er), karottenrote Locken, grüne Augen und meist in schreiend bunte Gewänder gehüllt, zieht mit seinen beiden Zirkusäffchen und seinen höchst beweglichen Händen immer eine gute Schar Zuschauer an und ist bekannt für seine fröhlichen Späße. Auf gewisse Art ist er den *Kindern Peraines* zugelaufen oder auch in den Schoß gefallen, wie so viele der anderen Kinder, die Mutter Oymira bereits mit der Hilfe ihrer Freunde großgezogen hat. Da keiner von diesen je von ihm verlangt hat zu *arbeiten* und er tun und lassen kann, was er will, ist er geblieben - und erledigt so ganz nebenbei einen guten Teil des "Großziehens" der Kinder und ebenso des Geldverdienens. Er hat sich angeboten, den Hofnarren der Schönen Kaiserin zu spielen, und füllt diese Rolle mit seiner angeborenen Begabung und dem Witz eines Schelms prächtig aus. Daß er ab und zu bei den Proben fehlt, wird mit Nachsicht hingenommen, da jeder weiß, daß er zur Vorstellung mit Sicherheit wieder auftaucht. **Lawla**, die "kleine Orchidee", stammt von mohischen Vorfahren ab - und das ist auch das einzige, was über ihre Herkunft bekannt ist. Sie ist etwa dreizehn Jahre alt und ein stilles, meist ernstes und sehr wißbegieriges Mädchen. Lawlas engste Freundin ist die Elfe Hanjah. Ständiger Begleiter ist ein sprechender

bunter Vogel, den sie auch in einer äußerst humorvollen Darbietung vorführt. Lawla hat helllichtige Fähigkeiten, von denen nur Tirry etwas ahnt. Die junge Moha träumt von einer Reise in den Regenwald, um dort einen Schamanen zu finden, der ihr bei der Deutung ihrer Träume und Gesichte behilflich sein kann.

Hanja Tannenkind ist eine etwa zehnjährige Elfe. Mit anderthalb Schritt Größe überragt sie ihre Freundin Lawla um mehr als einen Spann. Ellah fand das Kind mit den hellgrauen Augen und den seltsam silbern schimmernden, langen Haaren vor acht Jahren unter einer Tanne im Raschtulswall. Außer einem goldenen Amulett in Sonnenform, in deren Zentrum ein Delphin abgebildet ist, gibt es keine Hinweise auf die Herkunft Hanjas. Befreundete Elfen neigen zu der Ansicht, daß Hanja von Waldelfen abstammt. Zwar boten diese auch an, dem Kind ein Zuhause zu geben, aber Hanjas Zuneigung zu Ellah und Mutter Oymira verhinderte dies. Das kleine "Einhorn" der Truppe ist Hanjas Pony, dessen Horn geschnitzt und beileibe nicht gewachsen ist. Hanjas Kenntnisse elfischer Zauberei sind sehr beschränkt, wohingegen ihr Tirrys den Zauber **SHELMENMASKE** so gut beigebracht hat, daß sie ihn häufiger benutzt, um unangenehmen Situationen auszuweichen. Hanja hat ein freundliches und fröhliches Gemüt, verfällt aber immer wieder einmal in Schwermut. Eine Elfe unter den Helden wird sie nach vorsichtigem Kennenlernen bitten, ihr etwas von Elfen und deren Magie zu erzählen.

Baba, eigentlich Bahlika, ist ein dreieinhalbjähriges, goldblondes und blauäugiges Mädchen mit allem Charme und Trotz eines Kleinkindes. Babas hervorstechendste Eigenschaft ist es, zu den unpassendsten Zeiten an den unpassendsten Orten aufzutauchen und im Weg zu sein - was von allen jedoch mit großer Geduld ertragen wird.

Pjahr und Tjohr sind einander sehr ähnlich sehende Zwillinge, zwölf Jahre alt, knappe 1,40 Schritt groß, von schlankem Wuchs, schwarzhaarig und braunäugig. Auffallend ist ihre übergroße Neugier und ihr Hang zu gewagten Streichen. Die Zwillinge stammen von Maraskan und verfügen über eine beachtliche magische Begabung. Dies fiel dem Magier Rhuban Al'Riftah, einem Nachbarn der *Kinder Peraines*, sogleich auf, und er machte Freunde an der *Drachenciakademie* darauf aufmerksam. Seither ist Meister Ephersis von den Zinnen, ein 72jähriger Lehrmeister jener Akademie, des öfteren zu Gast bei der Gauklertruppe. Gegen Ende dieses Winters sollen die Zwillinge ihre Aufnahmeprüfung zu Khunchom ablegen, die sie aller Voraussicht nach auch bestehen werden.

Sie sind die einzigen der *Kinder Peraines*, die nicht beim Einzug auf die Festwiesen dabei sind. Sie hatten Mutter Oymira um Erlaubnis gebeten, mit der Familie des Magiers Al'Riftah nach Khunchom reisen zu dürfen. Daß die Magierfamilie jedoch zu diesem Zeitpunkt in Mherwed weilte, weiß zunächst niemand bei der Gauklertruppe. So kommt es dann später zu der Bitte Mutter Oymiras an die Helden.

Das Theaterstück

Das Stück ist über tausend Jahre alt und wurde erstmals während der bosparanischen Herrschaft der Hela-Horas über Mhanadistan aufgeführt. Die Theatergruppe, zu der auch der Autor gehörte, trug den Namen "Die Djinni" und ist inzwischen Legende, da sie mit dem Stück "Die schöne Harani" die Person der schönen und grausamen Hela-Horas selbst karikierte und so den Widerstand des tulamidischen Volkes schürte. Dies zog die jahrelange Verfolgung durch die Truppen Bosparans und ein gewaltsames Ende nach sich. Es existieren mehrere Versionen, wie die Gaukler zu Tode kamen, sicher ist jedoch, daß nur ein einziger Mann überlebte: Shabob ibn Shabob, den Haß und Leid zu einem der berühmtesten tulamidischen Kämpfer bei der Schlacht von Brig-Lo werden ließen. Von dem Stück selbst gibt es ebenfalls mehr oder weniger übereinstimmende Überlieferungen, wobei die Abschrift der *Kinder Peraines* annähernd hundert Jahre alt sein dürfte. Alda hat den Titel in "Die Schöne Kaiserin" geändert, womit das Stück natürlich für einige Anhänger der altreichischen Kaiserin Amene an aktueller politischer Bedeutung gewinnt.

Meisterinformationen:

Die *Djinni* wurden im Berg Al'Saffach ausgehungert, wobei Shabob alleine entkam und später nur noch die Leichen seiner Gefährten fand. Die Kinder der Truppe waren vorher von befreundeten Gauklern in Sicherheit gebracht worden. Diesen Teil der Geschichte kennt niemand mehr, auch wenn er dazu geführt hat, daß es kaum einen mhanadischen Fahrenden gibt, der nicht wenigstens einen der berühmten Gaukler zu seinen Vorfahren zählen könnte.

Das Stück *Die Schöne Kaiserin* beschreibt den Alltag am Hofe einer Herrscherin, die sich mit Dienerin, einem Narren, ihrem General und einem Geweihten, der einmal täglich ihre Göttlichkeit zu bestätigen hat, einem unerhört luxuriösen Leben hingibt.

Besetzung:

<i>Die Schöne Kaiserin</i>	Ellah
<i>Der Narr</i>	Tirry
<i>Die Dienerin</i>	Lawla
<i>Die Djinni</i>	Hanjah
<i>Der Geweihte</i>	Bastan
<i>Der Feldherr</i>	Thol
<i>Der Glücksritter</i>	Raschim
<i>Die Widerstandskämpferin</i>	Palmeya
<i>Der General</i>	Pjahr und Tjohr (in der Fassung, die in Aldas Besitz ist, ist diese Rolle nur für einen Schauspieler vorgesehen, aber die <i>Kinder Peraines</i> nutzen gerne die Ähnlichkeit der Zwillinge aus).

Außerdem kommen fast alle Tiere zum Einsatz, es wird musiziert und gesungen, Akrobatik und Taschenspielerereien präsentiert. Die Kostüme sind ebenso phantasievoll wie bunt, die Requisiten einfach aber treffend. Während der Proben ist nicht zu übersehen, daß eine der Rollen unbesetzt ist, da Pjahrs und Tjohrs Texte meist von einem der Erwachsenen eingelesen werden.

Der Beginn des Stückes (Am Hofe der Schönen Kaiserin)

- Ein *Glücksritter* aus einem unterjochten Volk wird eingekerkert und harrt seiner Hinrichtung.
- Der *Feldherr* eines benachbarten Reiches ist zur Aufnahme diplomatischer Beziehungen angereist und sieht sich den Avancen der Kaiserin hilflos ausgeliefert.
- Eine *Widerstandskämpferin* versucht, Zugang zum Palast zu erlangen, um das Siegel ihres Landes zurückzugewinnen.
- Zwischen zahlreichen Behältnissen mit hochgeistigen Getränken sitzt eine *Djinni* unerkannt in einer Flasche und hofft auf jemanden, der endlich den Korken entfernt.



Die Handlung

- Im Laufe der fünf Akte verliebt sich die Dienerin in den Glücksritter, der Geweihte in die Widerstandskämpferin und die Djinni in den Feldherrn, der auf der Suche nach Trost ihre Flasche entkorkt.
- Der Narr weiß über nahezu alles Bescheid, plaudert alle möglichen Geheimnisse aus und wird von allen, außer der Dienerin, für einen Narren gehalten.
- Der General, innerlich in einen loyalen Krieger und einen zauberunfähigen Magier gespalten, beginnt eine Intrige gegen die Kaiserin. Während seine Pläne aufgedeckt und vereitelt werden, gelingt es der Dienerin mit Hilfe der Djinni und des Narren, ihr eigenes Ränkespiel erfolgreich zu führen, den Glücksritter zu befreien, die Liebespaare zueinander zu führen und schließlich den General vor der Todesstrafe zu bewahren.
- Am Ende bleibt die Schöne Kaiserin allein und einsam in ihrem Palast zurück.

Die Bitte Mutter Oymiras

Allgemeine Informationen:

Es ist spät am Abend des Tages, an dem ihr die Bekanntschaft der *Kinder Peraines* gemacht habt, als Mutter Oymira zu euch kommt, um mit euch zu sprechen. Ihr bemerkt, daß die Geweihte sowohl besorgt, als auch leicht verärgert wirkt. Nach einer kurzen Pause erklärt sie, daß sie eine Bitte an euch hat:

“Ich mache mir Gedanken um die Zwillinge, Pjhr und Tjohr. Sie wollten unbedingt mit unseren Nachbarn, den Al'Riftahs, hierher reiten und sind daher nicht mit uns gekommen. Vorhin habe ich nun einen gemeinsamen Freund gesprochen, und dieser hat mir erzählt, daß die Al'Riftahs zur Zeit in Mherwed sind und beabsichtigen, direkt von dort nach Khunchom zu kommen. Die Zwillinge müssen nun also irgendwo zwischen dem Al'Saffach und Khunchom stecken. Ich befürchte allerdings, daß sie wie üblich nichts als Unfug im Kopf haben. Ihr könntet mir einen großen Gefallen erweisen, wenn ihr ihnen entgegenreitet und sie hierher begleiten würdet.”

Spezielle Informationen:

Der Nachbar ist der Magier Al'Riftah, der mit seiner Familie im Berg Al'Saffach etwa dreizehn Meilen südöstlich jenes Hofes wohnt, in dem die *Kinder Peraines* seit zwei Jahren Winterquartier bezogen haben. Die Zwillinge sind mit ihren Maraskanponys schon öfter alleine dorthin geritten und hatten auch diesmal glaubhaft versichert, daß man sie erwarten würde. Der Hof der *Kinder Peraines* ist etwas über 50 Meilen von Khunchom entfernt, wobei Mutter Oymira den Helden den Weg genau beschreiben kann. Sie sorgt auch dafür, daß die Helden genug Pferde und natürlich Proviant mit auf den Weg bekommen.

Meisterinformationen:

Die Wohnung der Al'Riftahs ist magisch gesichert, wobei Mutter Oymira nicht weiß, daß die Zwillinge einige der Schlüsselwörter kennen. Beides könnte den Helden Meister Ephersis sagen, denn dieser ist der Freund Al'Riftahs und zugleich Mentor der Zwillinge. Allerdings kennt er selbst keines der Worte, da er den Berg bisher nicht betreten hat. Von den anderen *Kinder Peraines* waren bisher nur Pogolosch und

Lawla im Inneren des Berges, wobei der Zwerg vorrangig über die großartige Leistung seines Volkes beim Ausbau der Höhlen schwärmt, sich sonst aber nicht konkret erinnert, wie es dort ausgesehen hat - “war wohl mal 'n Tempel, und da ham schon immer irgendwelche Magier drin gewohnt. Ich hätt's ja mehr in die Tiefe gebaut, aber...” - , während Lawla der Meinung ist, daß sie Höhlen und besonders diese nicht mag und auch gar nicht so direkt hingesehen hat. Lawla hat aufgrund ihrer Hellsicht gespürt, daß etwas Bedrohliches in den Höhlen existiert, kann es aber kaum näher beschreiben und will es auch nicht.

Am günstigsten für den weiteren Verlauf des Abenteuer wäre es, wenn die Helden keine näheren Erkundigungen über den Berg und seine Bewohner einzögen und sich mit dem Gefühl, einen zweitägigen Spazierritt vor sich zu haben, auf den Weg machten. Wenn Sie allerdings eine Spielgruppe leiten, die ohnehin hinter jedem Busch ein großes Geheimnis vermutet, werden Sie kaum um einige weiterführende Auskünfte herumkommen. Was niemand wissen kann, ist die Anwesenheit der Räuber im Berg Al'Saffach. Von Djinn und Drachen wissen nur einige wenige Menschen, da die Al'Riftahs ihr Heim nicht zu einer Attraktion für neugierige Abenteurer werden lassen wollten. Daß es im Al'Saffach spuken soll, ist dagegen jedem besseren Geschichtenerzähler Khunchoms bekannt - wobei allerdings die vielfältigsten Hintergründe angeführt werden.

Die Bitte Mutter Oymiras sollte mindestens zwei Tage vor dem Beginn der Festtage erfolgen, damit bei den Helden nicht der Eindruck aufkommt, sie könnten die große Eröffnungsfeier der Gauklertage verpassen. Lassen Sie Mutter Oymira allerdings möglichst spät an die Helden herantreten, damit sie versichern kann, daß Vorbereitungen und Proben die ganze Truppe so sehr beschäftigen, daß niemand sonst zu erübrigen sei. Und zur Not: erinnern Sie die Helden daran, daß sie bei erfüllter Bitte einen Gefallen gut haben, was ihnen dabei behilflich sein könnte, den Auftrag des Freiherrn Adraph Rankan von Adran doch noch in klingende Münze zu verwandeln.

Der Weg zum Berg Al'Saffach

Das folgende Kapitel besteht aus kurzen Beschreibungen des Weges zum Al'Saffach und zum Hof der *Kinder Peraines*. Legen Sie den Helden nicht allzu viele Steine dorthin auf den Weg! Sie dürfen sich vorerst wirklich wie auf einem gemütlichen Spaziergang fühlen.

Mutter Oymiras Wegbeschreibung (Spezielle Informationen)

Das Winterquartier der *Kinder Peraines* liegt etwas über 50 Meilen von Khunchom entfernt. Die Helden sollen sich an die Route nach Rashdul halten bis sie in die kleine Ortschaft **Chefe** gelangen. Dort teilt sich der Weg, wobei der eine westwärts in Richtung des Flußhafens Temphis, der andere weiterhin nach Rashdul führt. Diesem südlichen Abzweig sollen die Helden folgen. Nach etwa zwölf Meilen biegt ein schmaler, gerade noch befahrbarer Pfad gen Osten ab, der zu dem - nun nur noch zwei Meilen entfernten - Gehöft führt. Die Abzweigung ist durch ein kleines, mit dem Namen der Truppe versehenes, Holzschild erkennbar.

Der schmale Trampelpfad, der an dem Gehöft beginnt und am Al'Saffach endet, ist nicht zu übersehen. Dieser Pfad führt zwischen zwei Bergen hindurch, durchquert einen Wald, wo er auf einen Bach trifft, der im Al'Saffach entspringt. Es liegen etwa dreizehn Meilen zwischen dem Hof und dem Berg des Magiers, wobei die Gegend menschenleer und relativ ungefährlich ist.

Der Weg von Khunchom bis zum Gehöft der Kinder Peraines

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden - der Straße folgend - das sumpfige Mhanadidelta hinter sich gelassen haben, enden auch Reisfelder und die spärliche Besiedelung. Das Land steigt nur langsam an, wird demzufolge auch nur nach und nach trockener. Noch vor **Chefe** liegt zwischen schattenspendenden Bäumen eine größere Karawanserei, die "*Adamant vom Alwakim*".

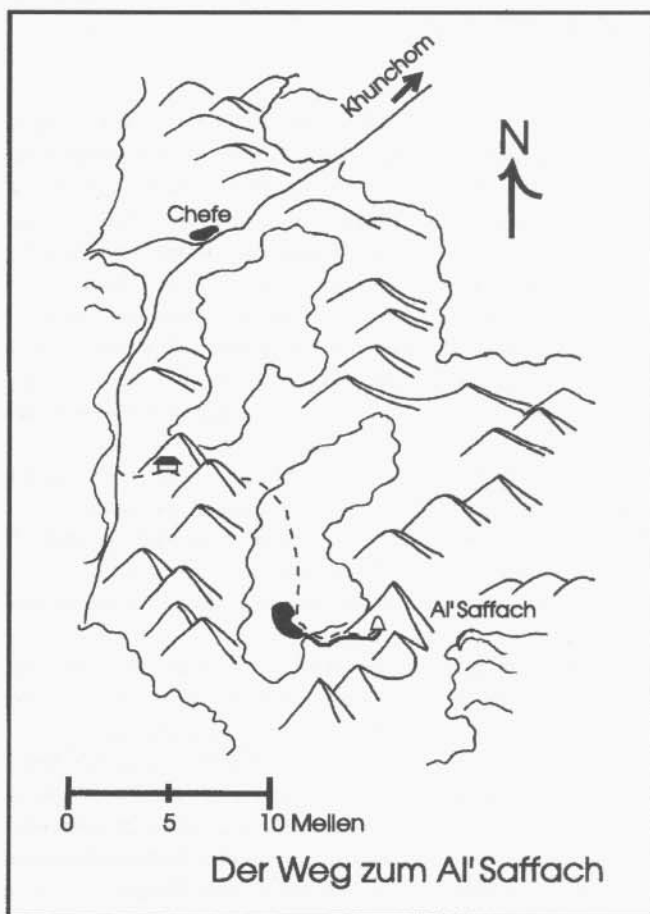
Spezielle Informationen:

An den Durchzug der *Kinder Peraines* erinnert sich der Wirt. Die Zwillinge hat er nicht gesehen, wobei er wegen der vielen Durchreisenden, die zu den Gauklertagen nach Khunchom ziehen, nicht beschwören kann, daß er sie nicht vielleicht übersehen hat.

Chefe

Allgemeine Informationen:

Chefe ist ein Dorf von etwa dreihundert Einwohnern, das süd-ländisch idyllisch zwischen Oliven- und Gemüseplantagen liegt. Die auffallendsten Gebäude sind die zwei Gasthäuser und der kleine Perainetempel.



Meisterinformationen

Die 300 Einwohner des Dorfes leben vom Oliven- und Gemüseanbau.

Dem Perainetempel steht der (einzige) Geweihte **Khalid ay Chefé** vor, der natürlich Mutter Oymira kennt, die Zwillinge aber nicht gesehen hat.

In **Chefe** gibt es zwei Gasthäuser: Die tulamidischen Namen lassen sich mit "*Zum Olivenhain*" und "*An der Handelsstraße*" übersetzen. In beiden Häusern ist ein zwölfjähriges Zwillingspaar nicht aufgefallen.

Die "wichtigste Persönlichkeit" **Chefes** ist **Feruk al-Jarassal**, der Besitzer der Ölmühle und fast aller Olivenbäume. Daß er sich dessen bewußt ist, ist ihm deutlich anzumerken.

Von den Bewohnern **Chefes** können die Helden bei Erwähnung ihres Reiseziels die Information erhalten, daß der alt-tulamidische Name des Berges Al'Saffach "*Todesschlaf*" bedeutet. Ob es dort spuke? - Die Al'Riftahs hätten sich noch nie beschwert.

Allgemeine Informationen:

An der Weggabelung in **Chefe** steht ein Hinweisschild, das die Richtungen nach Khunchom, nach Temphis und nach Rashdul

weist. Der Weg führt zwischen lichten südlichen Wäldern und Hainen von Oliven und Obst weiter. Nach zwölf Meilen weist ein links des Weges stehendes Schild auf die *Kinder Peraines* hin. Dort beginnt ein schmaler Karrenpfad. Zwei Meilen später liegt linkerhand - fast zwischen Bäumen verborgen - ein Hof hinter einer halbhohen Mauer.

Spezielle Informationen:

Die Mauer ist stellenweise eingestürzt. Der Hof selbst macht einen ebenso heruntergekommenen Eindruck. Das Stallgebäude rechterhand weist einige große Löcher in Außenmauer und Dach auf; einige Stellen sind mühsam ausgebessert. Im Winkel dazu steht ein zweistöckiges Wohnhaus, dessen Dach mit Sicherheit keinen Regen zurückhält. Die oberen Räume sehen bereits von außen unbewohnt und unbewohnbar aus, während im Erdgeschoß alle Fenster sorgfältig mit Läden verschlossen sind. Ein offener Schuppen etwas links des Hauses wirkt neu errichtet, genauso der Zaun der dort angrenzenden Obstbaumkoppel.

Auf der großen Hofwiese können die Helden deutlich die Spuren von Zirkuswagen erkennen, außerdem einen Longierzirkel. Links des Hofeingangs ist das Gras auf einer runden Fläche gelb, als hätte dort ein kleineres Zelt gestanden.

Hinter dem Haus befindet sich ein sehr gepflegter Gemüse- und Kräutergarten.

An der Ostseite des Anwesens fließt ein schmaler Bach entlang. Der Karrenpfad endet an dem Bach und führt als schmaler Trampelpfad jenseits des Wassers nach Osten weiter.

Hinter der verschlossenen Eingangstür des Wohnhauses befindet sich ein kleiner Flur mit einer Treppe und zwei Türen. Durch die linke Tür gelangt man in ein vier mal fünf Schritt messendes Zimmer, das mit einem Einzelbett, zwei Hochbetten und einem Kinderbett, zwei leeren Truhen sowie zwei schmalen Tischen mit Hocker bis auf den letzten Quadratfinger ausgefüllt ist. Durch die rechte Tür gelangt man vom Flur aus in eine große Wohnküche. Diese hat zwei weitere Ausgänge; einen verschlossenen zum Garten, einen in eine Speisekammer, in der zur Zeit kaum etwas zu finden ist. Außerdem gibt es eine Falltüre in einen muffigen Keller, der sichtlich nicht genutzt wird.

Im Obergeschoß und auf dem Dachboden, wo noch alte Möbel und Gerümpel stehen, besteht Einsturz- bzw. Durchbruchgefahr!

Es gibt im ganzen Haus keine Hinweise darauf, daß die Zwillinge nach dem Aufbruch der *Kinder Peraines* noch einmal hier gewesen sein könnten.

Wagen-, Tier- und Menschenspuren führen vom Grundstück auf den Weg in Richtung Khunchom hinaus, die Spuren zweier

Ponys in entgegengesetzte Richtung den Trampelpfad entlang. Die Spuren sind alle etwa gleich alt.

Meisterinformationen:

Der Hof war vor zwei Jahren eine barmherzige Schenkung des Großfürsten Selo Kulibin an die Peraine-Geweihte Oymira, die für die *Kinder Peraines* nach dem Verlust ihres alten Winterlagers durch Brandschatzung eine neue Bleibe für den Winter suchte. Von dem jämmerlichen Zustand des Anwesens, das über fünf Jahre leerstand, weiß der Großfürst nichts - im Gegensatz zu seinem Berater, der das Gebäude für die Schenkung auswählte. Die *Kinder Peraines* sind nun damit beschäftigt, die Reste so zu erhalten, daß sie wenigstens den Kindern und Mutter Oymira Schutz vor dem Wetter gewähren können; die Erwachsenen schlafen in den Zirkuswagen und in dem Rundzelt.

Vom Gehöft der Kinder Peraines bis zum Berg Al'Saffach

Spezielle Informationen:

Der Pfad ist ein bequem zu reitender (da von den Zwillingen viel häufiger benutzt, als Mutter Oymira weiß!) Weg. Er führt zwischen der Erhebung, an deren Südflanke der Hof liegt, und einem weiteren Berg im Süden hindurch. Danach gelangt man in ein licht bewaldetes Tal. In dem Wald geht es weiter an einem See entlang, bis man auf einen Bach trifft. Diesem Bach folgt der Pfad aufwärts nach Südosten. Aus dem Wald hinaus, immer in der Nähe des Baches, erreichen die Helden schließlich den Fuß des felsigen und steilen Berges Al'Saffach. Der Bach schlängelt sich hier durch eine Schlucht, die zur Abendzeit sehr früh in tiefem Schatten liegt. Die Schlucht steigt über eine Meile stetig an, endet schließlich an einem Höhleneingang. Dort heraus ergießt sich das Wasser des Baches aus einer Höhe von etwa vier Schritt.

Meisterinformationen:

Die Helden sollen den Al'Saffach gegen Abend erreichen. Dann liegt die Schlucht in kaum von außen einsehbarem Schlagschatten, während der höher gelegene Höhleneingang mit der Wache schon von weitem gut auszumachen ist. Die Helden können ihre Pferde außerhalb der Schlucht problemlos in einigen grünen Seitentälern verstecken.

Laute Geräusche erzeugen ein Echo, das von Wänden widerhallt. Lassen Sie Ihre Helden also ruhig einige Proben auf das Talent *Schleichen* ablegen.

Der zweite Teil des Abenteuers

Vorwort

Ihre Helden stehen am Eingang des Berges Al'Saffach, dessen Name *Todesschlaf* bedeutet. Daß mehr als ein tulamidischer Aberglaube hinter diesem Namen steckt, werden die Helden recht bald bemerken.

Für diesen Teil des Abenteuers ist die eingangs erwähnte Bedingung wichtig, daß die Helden nicht nur aus dem Süden Aventuriens stammen: Der Fluch der sterbenden Gauklerhexe richtet sich gegen Nachfahren aus den Gebieten des Alten Bosparanischen Reiches, wobei Sie stillschweigend voraussetzen dürfen, daß sich bei allen Menschen aus dem Alten, dem Neuen Reich und dem Bornland bosparanische Vorfahren irgendwo in ihrer tausendjährigen Ahnentafel finden lassen. Es genügt ein einziger Mensch, der diese Voraussetzung erfüllt, um es zu Geistererscheinungen kommen zu lassen.

Dann werden die Helden spüren, daß manche Flüche sich auch über ein Jahrtausend hinweg mit lebensbedrohlichen Konsequenzen erhalten.

Um die Räuber zu vertreiben, die Geister zu erlösen und die Zwillinge zu finden, werden die Helden sich mit dem Djinn des Berges verbünden müssen, der genauso eingebildet wie goldgierig ist. Der Djinn wiederum hat ein Problem, das den Helden zur Bekanntschaft mit einem Chimärendrachen verhelfen wird.

Die Beschreibung der Räumlichkeiten und Personen des Berges werden im folgenden in zwei Abschnitten behandelt: Der erste enthält Informationen zur Familie Al'Riftah, dem Djinn, dem Chimärendrachen und den Räubern, während die Geistererscheinung nur in einer kurzen Zusammenfassung dargestellt ist. Die Raumbeschreibungen, sowie genauere Einzelheiten zu den einzelnen Geistern und anderen - eher zur Ausschmückung des Abenteuers gedachten Wesenheiten - finden sich im zweiten Teil.

An dieser Stelle sei auch auf die Anhänge verwiesen, die einen kurzen Überblick über die Geschichte des Berges geben und alle Dokumente enthalten, die die Helden finden können!

Die Meisterfiguren im Al'Saffach

Die Familie Al'Riftah

Für die Erlebnisse der Helden im Berg Al'Saffach nur bedingt wichtig ist die Familie des Magiers, die die geräumigen Wohnhöhlen in den oberen Etagen des Berges bewohnt.

Die Familie Al'Riftah besteht aus dem 42jährigen Magier Rhuban, der 36jährigen Hexe Sherizeth und deren beider Kinder Sheyla, 12, und Rukeyev, 10 Jahre. Außer diesen wohnt der 26jährige Abu ibn Alrik bei ihnen, der Sohn eines vor fast 16 Jahren verstorbenen Freundes Rhuban Al'Riftahs. Abu ist erfolgreicher Abgänger der Fechtschule Nerida Shirinhas zu Khunchom und selten zu Hause, da er sich mit Vorliebe auf Reisen in den Weiten Aventuriens befindet. Die Familie selbst stammt von Tulamiden ab, die seit jeher in Mhanadistan zu Hause waren. Rhuban ist im Berg Al'Saffach geboren, erhielt seine Ausbildung zum Meister der Verwandlung an der Dracheneiakademie in Khunchom. Sherizet stammt aus einem kleinen Dorf im Mhanadidelta. Bis vor sechs Jahren wohnten sie in Zorgan, wo Rhuban Al'Riftah sich an der dortigen Schule auf dem Zweig der Illusionen weiterbildete. Danach zogen sie zurück in den Berg, den vor fast hundert Jahren der erste Magier der Familie nach einem Erlebnis mit einer Djinni des nahen Waldes zu seinem Wohnsitz wählte. Die Zwillinge Pjahl und Tjohl sind mit Sheyla und Rukeyev befreundet, und die Kinder treffen sich so oft als möglich.

Zum Zeitpunkt des Abenteuers befindet sich die Familie Al'Riftah auf dem Weg von Mherwed nach Khunchom. Sie werden in Khunchom am Tag der Eröffnung der Festspiele eintreffen.

Der Djinn

Eine Quelle aus dem großen Elementarium, beinahe tausend Jahre alt, hat folgendes zu berichten:

“Rashdul aber und garwohl seine Pentagramm-Akademie sind der Nabel der Beschwörungskunst in ihrer reinsten Form. Dieweil man sich jedoch andernorts immer verwerflicheren Daimonen widmet, sehen die Rashduler als Krone ihrer Kunst die Beschwörung jener Elementargeister an, die sie die Djinnen nennen.

Denn siehe: Kobolde sind im Tulamidischen fürwahr rar. Was man hiezuland damit zu erklären sucht, daß die Göttinnen Tsä und Hesinde die Kobolde erschufen, auf daß die Sphärenkraft, die bei allen Zaubern frei wird, gebunden sei. Hier jedoch, in ihren Stammlanden, da diese Kräfte deutlich stärker sind, da hätten die Göttinnen die viel edleren Djinnen erschaffen können. Jene erscheinen stets als Abgesandter eines der sechs Elemente, ihre untere Körperhälfte nimmt wohl meist gar keine andere als die elementare Erscheinungsform an. Drum muß sich auch ein jeder Djinnen-Beschwörer besonders einem Element widmen, so er ihm befehlen möcht’.

Die Kräfte der Djinnen aber sind vielerlei, seien es der Palastbau der irdenen Djinnen, das Goldmachen der erzenen Djinnen, die Reisen auf den Schultern der luftigen und wässrigen Djinnen, und die Kampfeswut der feurigen Djinnen. Wer jener Geister Herr ist, kann fürwahr zu großer Macht gelangen.”

Der Djinn, dem Ihre Helden in den Kavernen des Al'Saffach

begegnen werden, folgt den allgemeinen Regeln, die in der *Mysteria Arkana* aus der Regelbox *Götter, Magier und Geweihte* beschrieben sind, auch wenn Sie einige individuelle Eigenheiten dieses Djinn beachten müssen:

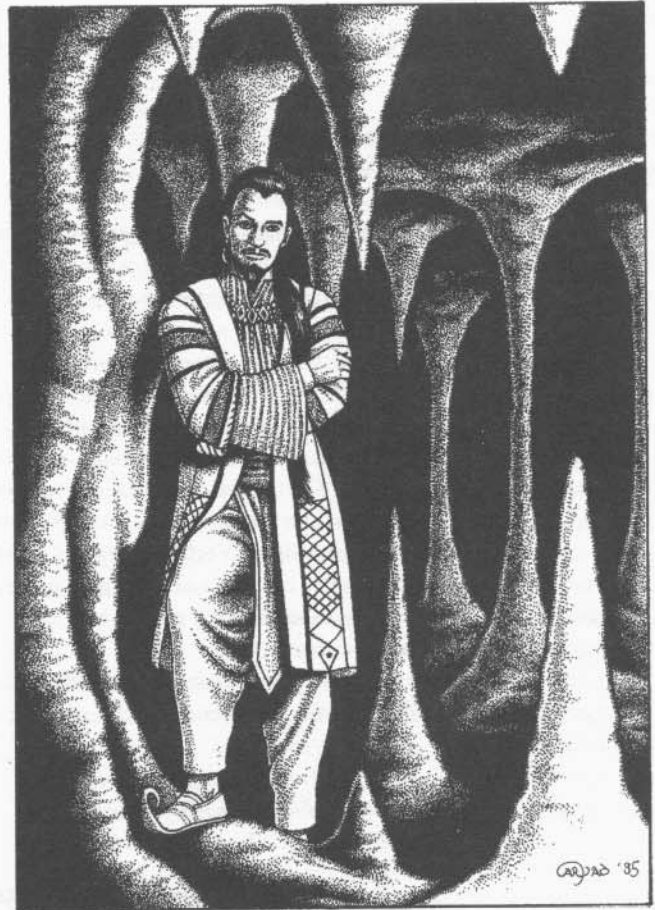
Der Djinn **Wassifir** ist dem Element Wasser zugehörig, erscheint aber recht selten mit einem Unterleib aus Wasser oder Dampf. Er liebt es, als junger und schöner Tulamide in reicher und vornehmer Kleidung aufzutreten, die der Mode Mhanadistans vor einigen Jahrhunderten ähnlich ist. Wassifir ist älter als jede Spur der Besiedelung im Al'Saffach und versteht sich als Herr des Berges. Zwar war er auch vor Zeiten Diener des einen oder anderen magiekundigen Eindringlings - woran er nicht gerne denkt -, zumeist bewahrte er aber seine Eigenständigkeit. Die Familie Al'Riftah duldet er nun schon seit etwa einem Jahrhundert. Er mußte der Erddjinni eines nahen Waldes das Versprechen geben, ihre Freunde und deren Nachfahren zu dulden, solange sie ihn selbst nicht zu binden versuchen. Dieses alte Versprechen ist auch ein Grund, warum die durchweg immer magisch begabten Nachfahren des ersten Al'Riftahs sich kaum um andere Bewohner des Berges gekümmert haben. Eine der Familienweisheiten ist: Wen ich ruhen lasse, wird mich nicht im Schlaf stören.

Wassifir lebt im Wasser des Berges, das zum einen von Regenflüssen aus dem östlich gelegenen Meer gespeist wird, zum anderen aber auch durch uralte vulkanische Schlote emporgedrückt wird. In den Kavernen tief unter den zugänglichen Höhlen gibt es ein weites System unterirdischer Seen und Bäche, faszinierende Tropfsteinhöhlen und völlig fremdartige Tiere und Pflanzen. Dorthin, wo Wasser fließen oder sickern kann, gelangt auch Wassifir ohne Anstrengung. Seine Magie ist die des Wassers: Er kann in Wolkenform durch die Lüfte reisen, Felsen und ganze Berge nach seinem Sinn verändern, aber auch lindern und heilen. Daß das Wasser der Echsenquelle heilfähig ist, ist eine Auswirkung seiner Magie.

Die Helden werden Wassifirs Hilfe brauchen, wenn sie das Geheimnis der Geistererscheinungen im Al'Saffach ergründen wollen. Zwar ist ein beschworener Djinn prinzipiell durch eine charismatische Bitte zu einigem zu überreden, jedoch gehört Wassifir selbst nicht gerade zu diesem leutseligen Schlag. Seine hervorstechenden Charaktereigenschaften sind zum einen eine schier unglaubliche Selbstgefälligkeit und zum anderen seine Gier nach allem, was wertvoll und schön ist.

Er wird sich alles und jedes mit Gold oder Edelsteinen bezahlen lassen. Wassifir ist kluge und listige Menschen gewohnt und trotz seiner menschlichen Schwächen kaum mehr zu übertölpeln. Auch ist er sehr gut in der Lage, Wertvolles von Alltäglichem, Echtes von Unechtem zu unterscheiden.

Allerdings gibt es noch einen weiteren Schlüssel zu Wassifirs Hilfsbereitschaft: Vor langer, langer Zeit wurde er einmal an ein Gefäß gebunden, dessen Bequemlichkeit der Djinn zu schätzen gelernt hatte. Diese Flasche allerdings, ein altes, bauchiges Gefäß aus kristallinem, blauschimmerndem Glas, liegt nun schon seit sechshundert Jahren inmitten der wenigen Schätze, die der Chimärendrache in seiner Höhle verwahrt. Für die Wiederbeschaffung dieses Kleinods könnte Wassifir für einige Zeit seine



allzu menschliche Gier nach Schätzen ein wenig zügeln. Wertvoll ist Wassifirs Hilfe zum einen natürlich durch seine genaue Ortskenntnis und seine magischen Kräfte. Zum anderen ist er einer der Schlüssel zum Fluch des Berges. Er hat dem Fluch der Hexe Rohala erst die Kraft verliehen, selbst nach einem Jahrtausend noch in der gleichen fatalen Weise zu wirken. Das, was er damals aus einer Laune heraus getan hat, kann er selbst nicht rückgängig machen. Aber er kann einiges über die Geschehnisse innerhalb der Höhlen des Al'Saffach erzählen, somit auch den entscheidenden Hinweis auf das Tagebuch des Haimamud geben. Allerdings sind auch für einen Djinn tausend Jahre eine recht lange Zeit. Sie haben als Meister durchaus das Recht auf erhebliche Gedächtnislücken Wassifirs!

Werte des Djinn anzugeben ist müßig. Solange Wassifir sich auf dem Gebiet des Al'Saffach aufhält, ist er beinahe unschlagbar.

Der Chimärendrache

Um das Schicksal des Drachen namens **Li'Kar** spannt sich eine recht traurige Geschichte:

Wahrscheinlich werden die Helden an den Drachen mit der Bitte oder der Forderung herantreten, ihnen die Flasche des Djinn zu überlassen. Dem Drachen liegt nicht viel an der Djinnflasche. Sie befindet sich in seinem Hort, weil der Djinn sie in einem Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel an Li'Kar verloren hatte. Später stellte der Drache fest, daß Wassifir einige seiner

Ungezogenheiten unterließ, wenn er ihm drohte, seine Flasche zu zerstören, und behielt sie deswegen.

Der Chimärendrache ist das Ergebnis eines MUTABILI HYBRIDIL, den vor rund zweieinhalb Jahrtausenden ein mächtiger tulamidischer Magier über dem Karfunkelstein eines Kaiserdrachens, einer Regenbogeneidechse, einer Smaragdnatter und einem Flugdrachen gewoben hatte. Die entstandene Chimäre wuchs zu einem häßlichen geflügelten Echsenwesen mit schillernder Haut und ungelenken Flügeln heran, mit Gliedmaßen, die nicht zu seinem Körper passen wollen, einem endlosen Hals mit einem erschreckenden Flugdrachenschädel und mit dem Herz und der Seele eines Kaiserdrachens. Eingeschlossen in diesen fürchterlichen Körper, zu einem fast ewigen Leben verflucht und nur mit einem Bruchteil seiner magischen Fähigkeiten versehen, ist der Chimärendrache eine unglückliche, übel-launige, dabei aber recht scheue Kreatur geworden, die in ihrer Höhle mit einer Handvoll Schätzen lebt und diese nur sehr selten verläßt, um an ihrem alten Hort in finsternen Nächten nach dem Rechten zu sehen.

Der Chimärendrache wird den Helden nur dann gefährlich werden, wenn sie ihn bestehlen oder töten wollen. Er wird ihnen bei freundlichem und respektvollem Entgegenkommen durchaus seine Geschichte erzählen und ihnen sogar die Flasche des Djinns überlassen, wenn sie die Räuber von ihrem Vorhaben, ihn grausam zu töten, abhalten. Er weiß zudem zwei interessante Dinge zu berichten: Einmal daß vor tausend Jahren einer der eingeschlossenen Gaukler erfolgreich durch die Drachenhöhle

hindurch flüchtete, zum zweiten daß der Hauptmann der Räuber vor einigen Monden ein Bündel in der Seitenhöhle seiner Kaverne versteckt hat und nun den Preis für die Überlassung des Verstecks nicht zahlt: die Befreiung des Drachens aus seiner jetzigen Gestalt.

Wenn Ihre Helden sich diesen Wunsch des Drachen zur Aufgabe machen, kann ihnen ein REVERSALIS MUTABILI oder auch ein PENTAGRAMMA von Nutzen sein - jeweils um +32 erschwert -, oder einer der Götter Tsa, Hesinde oder auch Praios mit einem Wunder helfen. Ein gelungener Gegenzauber ist gleichbedeutend mit der Trennung der damals verbundenen Wesen, so daß von dem Drachen nicht mehr als ein Karfunkelstein zurückbleiben würde. Ein göttliches Wunder gäbe dem Kaiserdrachen die Möglichkeit, sein Leben in der ihm eigenen Gestalt neu zu beginnen. Zum Dank hinterließe der Drache den Helden seinen gesamten Schatz und natürlich das Bündel des Räubers: das Spiel des Kalifen.

Die Räuber

Insgesamt sind bei Eintreffen der Helden vier Mitglieder der Räuberbande in den Höhlen des Al'Saffachs anwesend:

Der Räuberhauptmann **Harun ibn Kasim** selbst, ein tulamidischer Streuner und Meisterdieb der 9. Stufe, dem es vor fünf Monden im Alleingang gelang, ein auf Geheiß des Fürsten Selo Kulibins für seinen Freund Kalif Malkillah III. angefertigtes Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel auf dem Weg vom Edelstein-



schnitzer in den Palast zu stehlen. Bis er einen Käufer für das einzigartige Diebesgut findet, wollte er es in einer Nebenkaverne der Drachenhöhle verstecken, wobei er von dem Chimären-drachen entdeckt und gezwungen wurde, den Handel mit diesem Drachen abzuschließen (siehe **Der Chimärendrache**). Da inzwischen etliche Versuche Haruns fehlgeschlagen sind, sich des kostbaren Spiels heimlich wieder zu bemächtigen, versucht er nun, die Abwesenheit der Al'Riftahs zu nutzen, um das Spiel mit Gewalt in die Hände zu bekommen. Keiner seiner Gefährten weiß von dem Spiel. Sie sind in dem Glauben hier, den seltsamen Drachen wegen seines Hortes töten zu wollen.

Die Männer sind Diebe und Räuber aus Mhanadistan, die sich aus den unterschiedlichsten Gründen Harun ibn Kasim angeschlossen haben. Da sie bereits seit Jahren gut mit ihm als Hauptmann gefahren sind, werden sie sich in ihrer Loyalität von den Helden nicht irritieren lassen.

Erwartet werden von Harun ibn Kasim und seinen Leuten noch ein kleiner Trupp aus vier Räubern und zwei magisch begabten Mitstreitern, die ihnen bei dem Gefecht gegen den Chimären-drachen beistehen sollen. Wahrscheinlich wird die Verstärkung zu einer Zeit eintreffen, zu der die Helden den Berg längst mit den Zwillingen verlassen haben. Der Beschwörungsmagier und die tulamidische Hexe sind von Harun in sein Vorhaben eingeweiht worden. Sie sollen je ein Siebtel des Verkaufspreises des Spiels erhalten, wobei der Magier auch wahlweise mit dem Karfunkelstein des Drachens zufrieden wäre. Ihre Helden sollten hilfreiche Freunde gefunden haben, wenn sie sich mit diesen beiden unbedingt anlegen wollen!

Die Werte der Räuberbande sind bei den Raumbeschreibungen zu finden.

Der Geisterzirkus

Die Schlacht am Gadang 1010 v.H. setzte den Schlußstrich für ein zweitausend Götterläufe währendes Reich - sie bedeutet das Ende für das Diamantene Sultanat. Das ehrwürdige und große Reich wurde nun von Bosparan aus regiert und letztlich grausam unterjocht, nachdem noch im selben Jahr Hela-Horas dort den Thron bestieg. Die Verehrung der alten tulamidischen Götter wurde verboten, die Bevölkerung zum Frondienst gezwungen. Aber wie in der aufbegehrenden Stadt Gareth weit im Norden

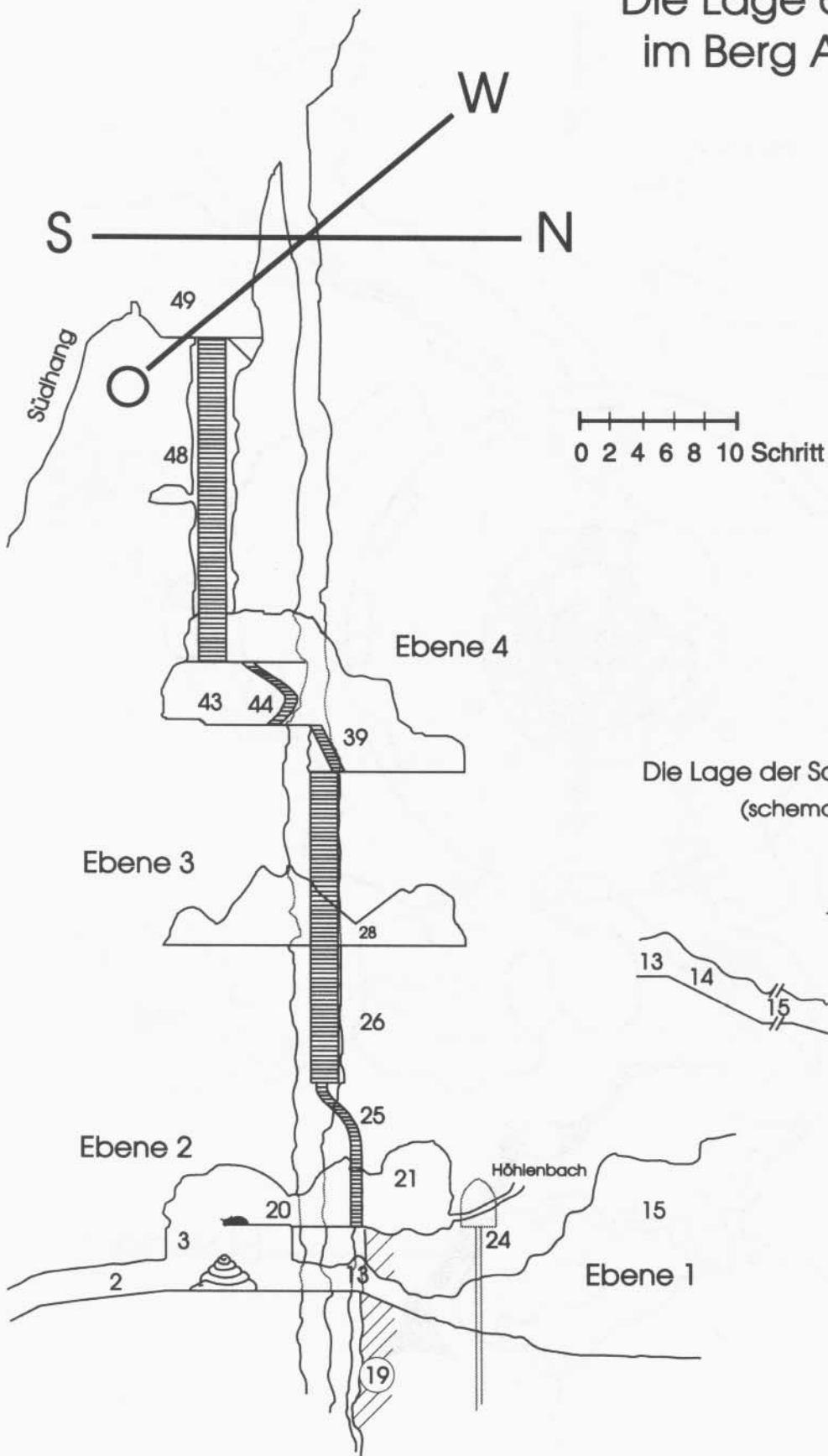
garte der Widerstand auch im tulamidischen Volk. Großen Anteil daran hatten die Gaukler und die Geschichtenerzähler, die den Mut, den Widerspruchsgeist und den alten Stolz ihres Publikums wachhielten. Eine dieser Zirkustruppen waren "*Die Djinni*", eine bunt zusammengewürfelte Gemeinschaft, die wohl anderthalb Dutzend Köpfe zählte. Berühmt wurden sie durch eine Bühnensatire voller Witz und gewagter Akrobatik, Tasschenspielerereien und verblüffender Tierdressuren. Das Thema des Stücks war die schöne und grausame Hela-Horas selbst; kein Wunder also, daß die *Djinni* bald von den einen gern gesehen und heimlich umjubelt, von den anderen aber bitter verfolgt wurden. Fast ein Jahrzehnt gelang es ihnen, allen Verfolgern immer wieder zu entgehen. Erst dann trieb man sie durch Verrat in eine Falle, der sie nicht mehr entkommen sollten: In den Kavernen des Al'Saffach hungerte man sie aus. Nur einer entkam. Und seitdem, so erzählen sich die Alten, spuke es in jenem Berg. Das letzte eingeschlossene Mitglied der Gauklertruppe starb wahnsinnig und verzehrt vor Haß im Jahre 998 v.H..

Zu dem Zeitpunkt, als die *Djinni* in den Höhlen des Al'Saffach Zuflucht suchten, bestand die Truppe noch aus sieben Erwachsenen, einem Hexenraben, fünf Pferden und einem Zirkusäffchen. Mit zwei Ausnahmen kamen alle in den Kavernen des Berges zu Tode: Der Krieger Shabob entwischte durch die Höhle des Chimärendrachen und kehrte erst mit Hilfe zurück, als es bereits zu spät war. Danach kümmerte er sich zunächst noch um die, in sichere Obhut gegebenen, Kinder der Truppe. Später wurde er zu einem verbitterten Kämpfer gegen die Bosparaner und fiel als Held in der Schlacht bei Brig-Lo.

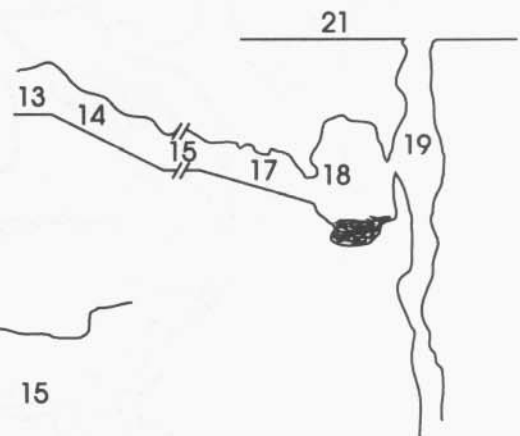
Der Magier und Illusionist Muammar ibn Rohal, der in seiner Verzweiflung versuchte, einen Dämon zu beschwören, wurde statt dessen in die dämonischen Sphären gerissen und verschwand auf Nimmerwiedersehen.

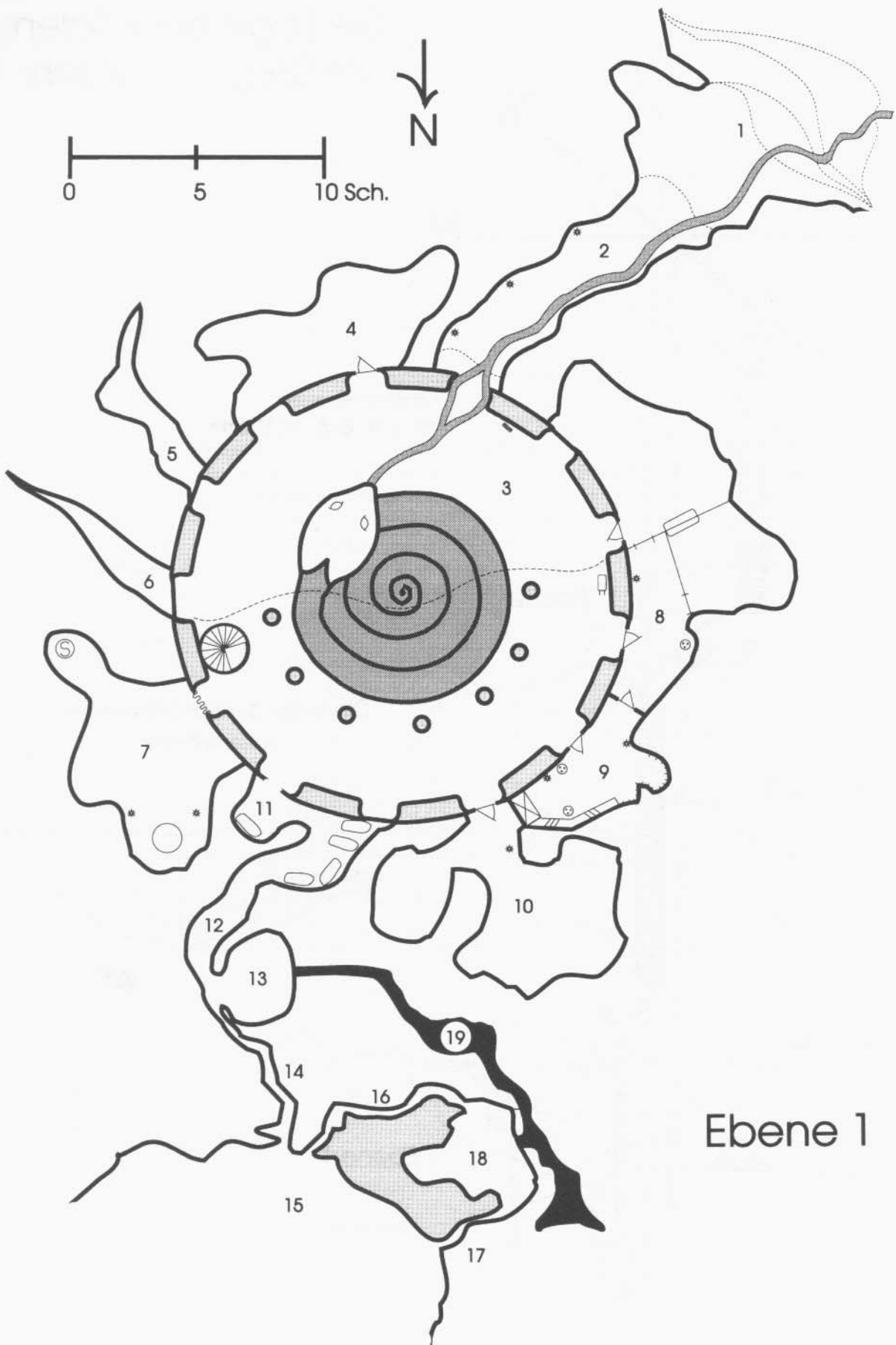
Um den Fluch zu beenden gilt es, das Tagebuch des Haimamud zu finden, in dem die Hexe Rohala ihren Fluch schriftlich niedergelegt hat. Haben die Helden das Tagebuch in ihren Besitz gebracht, sollten Sie großzügig sein, was den weiteren Lösungsweg angeht. Wenn Ihre Helden ihre Versuche aventurisch glaubhaft begründen können - sei es eine magische Entzauberung, ein flehendes Gebet an den Totengott Boron oder das Entfernen des Textes -, sollte ihnen Erfolg beschieden sein.

Die Lage der Höhlen im Berg Al' Saffach



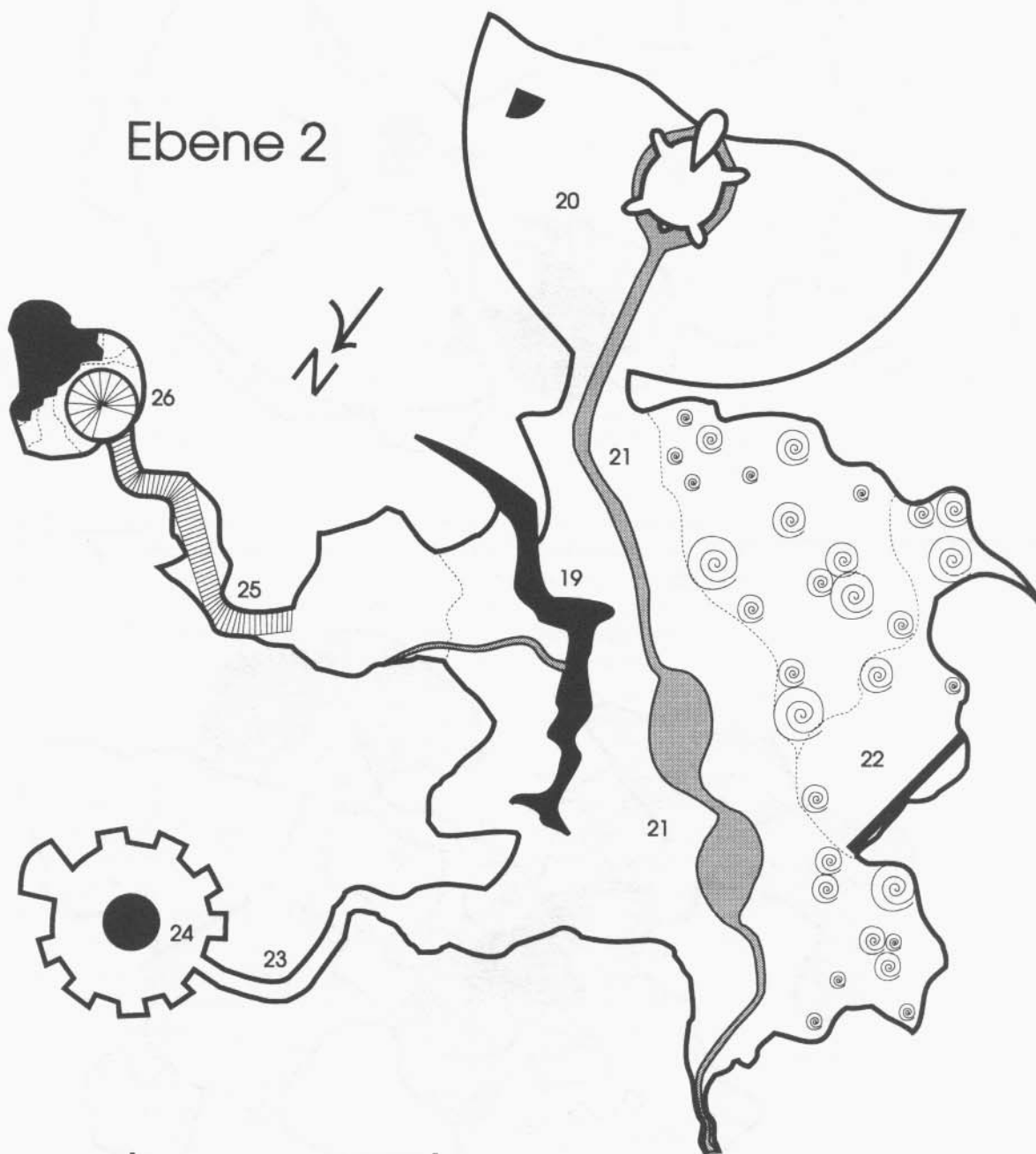
Die Lage der Schatzkammer
(schematisch)





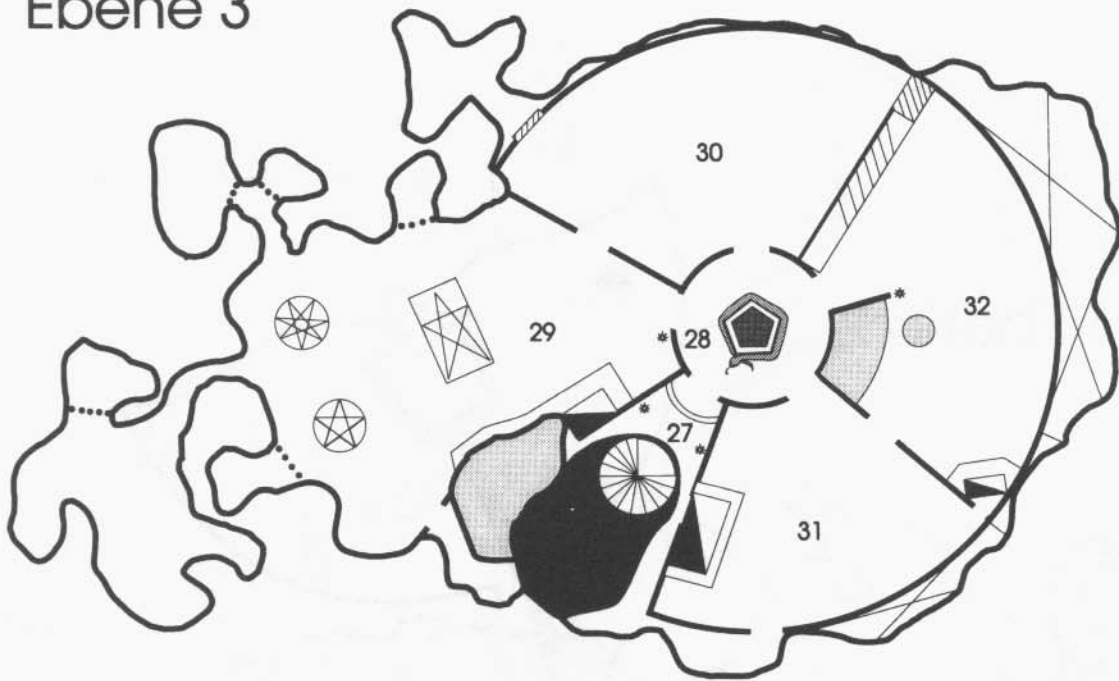
Ebene 1

Ebene 2

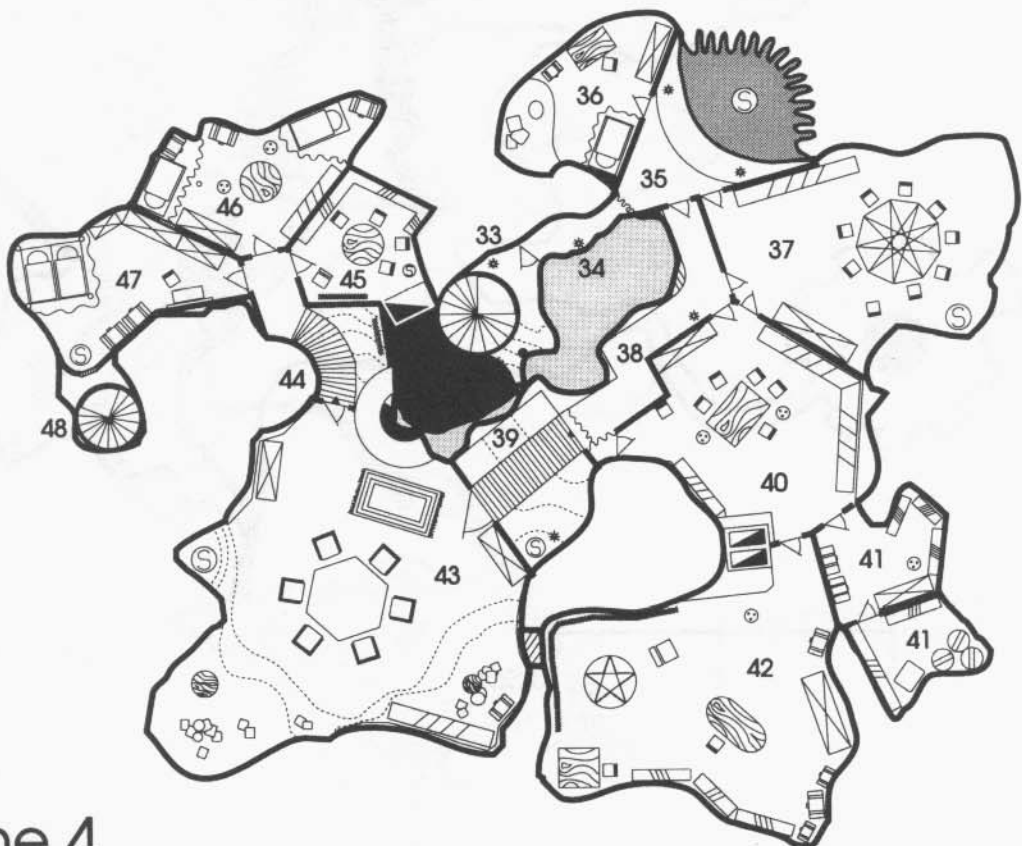


0 5 10 Sch.

Ebene 3



0 5 10 Sch.



Ebene 4

Die Kavernen des Al'Saffach

Eine Bemerkung voraus: Wie Sie anhand der Pläne erkennen können, gibt es in den Höhlen des Al'Saffach kaum eine gerade Wand, einige Wendeltreppen und nicht ein einziges Fenster. Dies wird zum einen dazu führen, daß Ihre Helden sehr schnell die Orientierung verlieren werden, es sei denn, sie können auf die Hilfe eines Südweisers oder auf Magie zurückgreifen. Zum

anderen ist dies der Grund, warum in den *Allgemeinen Informationen* nur wenige Maßangaben vorhanden sind.

Wenn Ihre Helden über die dort beschriebenen Vergleiche hinaus nähere Angaben benötigen, entnehmen Sie die Ausmaße der Höhlen und ihre ungefähre Höhe bitte den Plänen!

Die erste Ebene

1 - Der Höhleneingang

Allgemeine Informationen:

Zwei Mannshöhen über dem Boden der Schlucht zeigt sich eine Öffnung von der Größe eines großen Scheunentors. Dort sitzt ein rauchender Tulamide. Aus dem Eingang fließt der kleine Bach, dem ihr bis hierher gefolgt seid. Ein schmaler Pfad führt seitlich des Baches zum Eingang hinauf.

Meisterinformationen:

Der Tulamide ist ein Wachposten der Räuberbande, die sich in der Höhle aufhält. Sollten die Helden ihn gefangennehmen, werden sie ihn nur durch lange und schmerzhaft Folter zum Reden bringen können. Davon abgesehen, kennt außer dem Hauptmann keiner der Räuber den wahren Grund der Drachenjagd. Sie denken, es ginge allein um den Hort des Drachen.

Werte des Räubers (5. Stufe):

MU 12; AT 14; PA 12; LE 42; RS 3; TP 1W6+4 (Khunchomer); GS 5; AU 54; MR -4; MK 25

2 - Der Flußgang

Allgemeine Informationen:

Während der Boden auf einer Strecke von 16 Schritt um etwa einen Schritt ansteigt, verengt sich die Eingangshöhle zu einem Gang von zweieinhalb Schritt Breite und ebensolcher Höhe, der in nordöstlicher Richtung in den Berg führt. Der Bach schlängelt sich an der linken Wand entlang. An der rechten Wand sind kleine Öllampen angebracht.

Das Ende des künstlich geschaffenen Eingangs bildet eine Bruchsteinmauer, in der sich eine schwere Eichenflügeltür befindet. Unter der Tür hindurch fließen zwei Bächlein, die sich kurz darauf vereinen.

Meisterinformationen:

Die Tür ist angelehnt. Um sie zu passieren, muß man zwangsläufig zwischen die beiden Bäche treten, die die zweigeteilte Zungenspitze der Großen Schlange darstellen. Zu Zeiten der Leviatanim war man damit angemeldet. Heute ist es bedeutungslos - außer vielleicht für den Aberglauben der Helden! Die mit tulamidischen Schutzornamenten verzierte Tür ist 80

Jahre alt und unmagisch. In diesem Gang spukt der Geisterschelm Dajin-Alrik.

Der Schelm

Allgemeine Informationen:

Leise beginnen die Geräusche, dann werden sie laut und deutlich: Menschliche Schritte und das Klappern von Hufen eilen vorüber - dabei ist der Gang außer euch vollkommen leer. Gehetztes Flüstern in einer Sprache, die fremd und gleichzeitig vertraut klingt, dann ist es vorbei. Wenn ihr euch umseht, könnt ihr deutlich einen zierlichen Mann mit feuerrotem Haar sehen, der am Eingang des Ganges kauert und nach draußen blickt.

Spezielle Informationen:

Der Mann ist etwa zwanzig Jahre alt und kleingewachsen, er atmet heftig, wie nach einem schnellen Lauf, und blickt konzentriert nach draußen.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich schießen vor dem Höhleneingang Flammen in die Höhe. In wenigen Augenblicken bildet sich eine lodernde Feuerwand. Wieder hört ihr Schritte, diesmal die eines einzelnen Menschen, und den Ruf: "Dajin-Alrik!". Als ihr euch erneut dem Fremden zuwendet, liegt dieser rücklings auf dem Boden. Ein Pfeil steckt in seiner Brust.

Spezielle Informationen:

Die Feuerwand ist verschwunden. Die Gestalt des Toten beginnt allmählich zu verblassen. Fast hat sie sich aufgelöst, als der Körper wieder greifbar zu werden scheint. Als der Rothaarige sich erhebt erkennt ihr, daß das blasse Abbild auf dem Boden zurückbleibt und allmählich völlig verschwindet. Der Tote - Tote?! - sieht sich um und erblickt euch. Erschrocken mustert er euch, dann stiert er auf einen Punkt hinter euch.

Meisterinformationen:

Der Geisterschelm wird jetzt versuchen, die Helden aus dem Berg zu vertreiben. Ihm stehen dafür alle Schelmensprüche zur Verfügung. Die Erscheinung ist halbstofflich, alle Waffen und Zauber fügen ihr nur den halben Schaden zu. Der Geist

kann nur für einen Tag besiegt oder vertrieben werden - danach wird er wiederkehren. Die Ursache seiner Erscheinung ist der Fluch der Gauklerhexe. Der Schelm kann sich zwar mit den Helden unterhalten, ist aber nicht davon abzubringen, daß alle zu den Bosparaner Feinden zählen. Er wird ihnen keinerlei Informationen zukommen lassen und schon gar nicht seine Hilfe. Sein Wissen entspricht dem seines Todeszeitpunkts, als die *Djinni* die Höhlen das erste Mal betraten. Sein letzter Zauber war ein BLENDWERK und sein erster zur Vertreibung der Helden wird wieder ein solcher sein. Er ist übrigens der einzige Geist, der den Helden nicht nach dem Leben trachtet; zum einen weil er Schelm ist, zum anderen aufgrund seines nichttulamidischen Großvaters. Er verfolgt die Helden nicht.

Werte des Schelms (5. Stufe):

MU 10; AT 8; PA 12; LE 44; RS 1; TP 0; GS 7; AU 52; MR 12; MK 30;

AE unbegrenzt; **RS** 1, aller Schaden den die Helden verursachen, wird halbiert

Zauberfertigkeiten: Meister minderer Geister: 17, alle anderen Schelmenzauber mit Werten zwischen 6 und 10.

3 - Großer Altarraum

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen Saal, in dem einzig ein schwacher Lichtschimmer von weit her undeutlich die Umrisse von etwas hervorhebt, das nur wenige Schritte entfernt ist. Es hat die Form eines Kegels und auf dem Boden einen Durchmesser von etwa 8 Schritt. Ihr hört das leise Plätschern von Wasser. Dem Echo nach ist der Saal sehr groß. Ein schmaler Bach, der aus der Dunkelheit auf euch zufließt, trennt sich 2 Schritt vor der Saaltür in zwei kleinere Bächlein auf. Gedämpft hört ihr - mitunter rhythmisches - Klopfen aus der Richtung des schwachen Lichtscheins. Irgendwo schnaubt ein Pferd.

Spezielle Informationen:

Der Saal ist 8 Schritt hoch, wovon die unteren 4 zu einem Dreizehneck gemauert, an mehreren Stellen auch gemeißelt wurden. Darüber erstreckt sich teils natürliche Höhlendecke, teils ein aus Bruchgesteinen gemauertes Gewölbe. In jeder der 13 Ecken kann man eine breite, hohe, oben gerundete Türöffnung erkennen. Davon sind einige zugemauert, einige mit Brettern versperrt, andere durch Vorhänge oder massive Eichentüren verschlossen. Der Bach entspringt dem Maul eines menschenhohen Schlangenkopfes mit gefährlich lebendig funkelnden, blutroten Augen - meisterhaft geschliffene, faustgroße Rubine. Der Leib der steinernen Schlange bildet die Pyramide, deren Umrisse die Helden gesehen haben. Rechts der Schlange führt eine Wendeltreppe durch eine Öffnung auf eine Plattform, die, von sieben verzierten Säulen getragen, die Nordhälfte des Saals überzieht. Links des Eingangs steht eine 2 Schritt lange, starke Bohle aufrecht an der Wand. Zwischen der zweiten und dritten Türöffnung findet sich eine Mistkarre. Über die Mitte des

Plattformrandes hinweg kann man einen runden Kopf erkennen, aus dessen Maul heraus Wasser in die oberste, hohle Windung des Schlangenkörpers fließt. Das Wasser rinnt in den ausgehöhlten Windungen fast fünfmal in einer Spirale herum nach unten, um im Nacken des Schlangenkopfes zu verschwinden. Die Säulenreliefs stellen Schilfpflanzen dar.

Meisterinformationen:

Die Beschreibung der Türen entnehmen Sie bitte den einzelnen Raumbeschreibungen. Im Saal kommt es zu keinen Geisterbegegnungen, allerdings kann der Tanz der Sharisad (20) auf der Empore auch von unten gesehen werden - mit abgeschwächter Wirkung.

Zwei Dinge gibt es, die Ihre Helden hier nicht tun sollten: laut sein - die Räuber arbeiten in der Nähe - oder die Schlange beschädigen - das weckt den Leviatanim (24). Allerdings benötigt dieser einige Zeit, um die Helden zu finden.

Durch die ständige Wache und das magische Ausbessern der alten echsischen Altäre haben sich diese sehr gut erhalten, auffällig gut...

Die Schlange stellt die einstmals an diesem Ort verehrte Echsen-göttin Charyb'Yzz dar, eine mächtige und lebenspendende, aber auch strenge und strafende Gottheit.

4 - Die Rumpelkammer

Allgemeine Informationen:

Die schwere, einfache Eichentür war mit einem Vorhängeschloß gesichert. Dieses ist zerbrochen. Der Raum hinter der Tür ist in seiner Größe kaum abzuschätzen, da er vollgestopft ist mit Gerümpel. Möbel, Kisten, Fässer, Teile einer Kutsche, Seile, kaputte Leitern und Körbe stapeln sich hier wild durcheinander. Es riecht muffig.

Meisterinformationen:

Die Helden stehen in der Rumpelkammer der Magierfamilie. Die Möbel lagern in Einzelteilen, kaum ein Stück ist vollständig zusammengesetzt und keines mehr unbeschädigt. Die meisten scheinen aus tulamidischen Werkstätten zu kommen. Anscheinend hat hier erst kürzlich jemand etwas gesucht und dabei die letzten Ansätze jeglicher Ordnung zunichte gemacht. Sollten die Helden darauf bestehen, den ganzen Plunder zu durchsuchen, können sie in einer Truhe abgelegtes Kinderspielzeug finden. Irgendwie ist darunter auch ein Amulett geraten, das einmalig vor dem Angriff eines Hexenbesens schützt - ein Geschenk Sherizeth Al'Riftahs an ihren Mann Rhuban aus Zeiten vor ihrer Heirat.

Hier kommt es zu der Begegnung mit dem Geist des Messerwerfers Azizel.

Der Messerwerfer

Allgemeine Informationen:

Ganz langsam dringt etwas in euer Bewußtsein: Ein leises Lied, dessen Worte euch entfernt an eine alte tulamidische Weise erinnern. Dann erkennt ihr einen zwischen dem Gerümpel fast völlig verborgenen jungen Mann in der bunten Kleidung eines



tulamidischen Gauklers. Er hält einen Holzbecher in den Händen und singt mit geschlossenen Augen und sich wiegendem Oberkörper.

Der Mann ist in etwa 20 Jahre alt, schwarzhaarig, wirkt ausgehungert und ungepflegt. Seine Kleidung hat sicher bessere Tage gesehen, wogegen die Wurfmesser, die er überall am Körper verteilt trägt, noch den besten Eindruck machen.

Dann hebt er den Becher an die Lippen und trinkt ihn in einem Zuge leer. Sorgsam stellt er ihn neben sich ab und lehnt sich zurück. Ihr seht, wie er langsam verblaßt. Doch bevor die Gestalt völlig verschwunden ist, erhebt sich wie erwachend ein zunehmend plastisch werdender Jüngling, schaut sich um und erblickt euch. Seine Hände greifen nach den Wurfmessern.

Meisterinformationen:

Der Geist in der Rumpelkammer ist der des Gauklers Azizel, der zu Lebzeiten bereits mit 23 Jahren ein beachtlicher Messerwerfer war. Azizel vergiftete sich, als nur noch er und die alte Rohala lebten. Sein Lied ist ein tulamidischer Abschiedsgesang. Er wird die Helden mit Wurfmessern attackieren. Er ist zu keiner Diskussion bereit; sein Haß sitzt so tief, daß er die Fremden töten möchte. Zum Glück für die Helden kann er seinen Raum nicht verlassen. Azizel hat zwei Attacken pro Kampfrunde.

Werte des Messerwerfers (9. Stufe):

MU 12; AT rechts 17, links 14; PA 5; LE 32; RS 1, aller Schaden den die Helden verursachen, wird halbiert; **MR 10; TP (1W6)/2; GS 7; AU 43; MK 30**

Nach einem Kampf verschwindet der Gaukler (*mitsamt* seinen Messern).

5 - Die Spalte

Allgemeine Informationen:

Hinter der robusten Bretterwand beginnt eine Spalte, die gänzlich aus unbearbeitetem Felsen geformt ist.

Meisterinformationen:

Ein Mäuseskelett? Vielleicht das leise Lachen des Djinns? Ansonsten gibt es nichts zu finden.

6 - Der Riß

Allgemeine Informationen:

Hinter der Bretterwand beginnt ein schmaler Riß im Gestein, der zwar höher hinauf und tiefer hinab reicht als die Türöffnung, aber schon nach wenigen Schritten unpassierbar wird.

7 - Kleiner Altarraum

Allgemeine Informationen:

In der Türöffnung hängt ein schwerer, dunkler Vorhang. Der Raum wirkt wie eine natürliche Höhle. Eine tiefe Nische befindet sich in der Südwand. Darin steht die Steinstatue eines menschenähnlichen, aber deutlich echsischen Wesens. In der Rundung der Nordwand erkennt ihr ein massives, etwas über einen Schritt hohes Podest, in das rundum Bilder eingemeißelt sind. Links und rechts davon hängen brennende Öllampen.

Meisterinformationen:

Dies ist der kleine Altarraum der H'Szint, der echsischen Göttin des Wandels (hinter der einige verwegene Philosophen die Göttin Hesinde vermuten). Die Statue stellt eine weibliche Leviatanim dar, um deren Füße sich eine Schlange windet. Sie steht auf einem niedrigen Sockel, auf dem ihr Name in Altechsisch zu lesen ist. Die Figur selbst ist 2 Schritt groß, hat eine schuppige Haut, einen plump wirkenden Leib mit langen, schmalen Armen, die in feingliedrigen Echsenhänden mit Schwimmhäuten enden, und kräftigen, überproportioniert großen Beinen, die ein mächtiges Springvermögen vermuten lassen. Der flache, große Kopf besitzt ein breites Maul mit langen, scharfen Zähnen, schmale Rienschlitze und vorstehende Augen. Dort sind zwei facettiert geschliffene, grüne Halbedelsteine eingelegt. Die Statue entbehrt für einen menschlichen Betrachter jeder Anmut, wobei die Steinmetzarbeit allerdings meisterlich ist.

Die Statue ist magisch. Die Edelsteine scheinen den Betrachter anzublicken - abwägend und warnend. Dieses Gefühl wird auf magische Art erzeugt und macht es einem warmblütigen Wesen unmöglich, das Standbild zu zerstören. Darüber hinaus senden die Edelsteine die gesehenen Bilder in die Träume des schlafenden Leviatanim-Hohepriesters, der somit die Vorgänge um den Altar beobachten kann. Sollten einmal Leviatanim den Tempel betreten und auf dem Altar der vielgestaltigen H'Szint opfern, wird der Hohepriester erwachen und seine alte Stellung wieder einnehmen. Dieses kann man auch dem Relief um den Altar entnehmen; dort ist die



Geschichte vom Untergang des Tempels eingearbeitet (siehe S. 30/31). Dafür sind allerdings ob der bildhaften Symbolik und der alten ehsischen Schriftzeichen gelungene Proben in *Alte Sprachen*, *Geschichte* oder *Götter und Kulte* und *Malen/Zeichnen* oder *IN+5* nötig. Die Helden können sich dabei ergänzen, was dann aber sicher eine gute Stunde dauern dürfte. Al'Riftah kennt den Text. Hier wird den Helden der Geist des Geschichtenerzählers begegnen.

Der Erzähler

Allgemeine Informationen:

Auf einmal werdet ihr eines alten Mannes in einem dunklen Kaftan gewahr, der im Schneidersitz an der hinteren Wand sitzt und euch augenscheinlich noch nicht bemerkt hat. Auf seinen Knien ruht ein aufgeschlagenes Buch, vor ihm steht ein Tintenfaß, und in der rechten Hand hält der Alte eine Schreibfeder. Langsam und mit zitternder Hand schreibt er etwas in das Buch. Dann legt er die Feder beiseite und schließt sorgfältig das Tintenfaßchen. Das Buch noch aufgeschlagen im Schoß, schläft er allmählich ein. Lautlos sinkt er in sich zusammen. Seine Gestalt



verblaßt. Dann aber wird sie wieder deutlicher. Der Alte blickt sich um, entdeckt euch! Aus den Falten seines Kaftans zieht er einen Dolch. Mit einem heiseren Aufschrei stürzt er sich auf euch.

Spezielle Informationen:

Der sterbende Geschichtenerzähler hat eine versteinerte Miene, nur in seinen Augen sind Tränen zu sehen. Gewand, Haare und der lange, weiße Bart sind auffällig ungepflegt. Tritt ein Held, der des Tulamidischen mächtig ist, sofort (!) zu ihm, kann er lesen, was Haimamud ibn Haimamud als letztes in sein Tagebuch schreibt. Das Buch verschwindet mit dem Verblassen der Sterbeszene.

Werte des Erzählers (16. Stufe)

MU 16; AT 8; PA 10; LE 24; RS 1; TP (1W6)/2; GS 4; AU 32; MR 17; MK 30

8 - Der Stall

Der Stall befindet sich linkerseits hinter den ersten drei Türöffnungen, wovon die erste zugemauert ist. In der mittleren ist eine zweiteilige Boxentür, von der die obere Hälfte offensteht und durch die man in eine große Laufbox sehen kann, die dritte führt auf die Stallgasse.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr durch die mit Schutzornamenten verzierte Tür getreten seid, befindet ihr euch in einer Stallgasse. Euch gegenüber lehnen neben einem Schemel und drei Holzheimern zwei hölzerne Mistgabeln, links neben der Tür hängt eine brennende Laterne an der Wand. Sie beleuchtet auch die einfache Tür in der schmalen Nordwand. Linkerhand erweitert sich die Höhle: Schräg gegenüber der Tür blicken euch die hübschen Köpfe zweier edler Pferde neugierig entgegen, von ganz links noch vier weitere. Die Boxen sind aus Bohlen gezimmert.

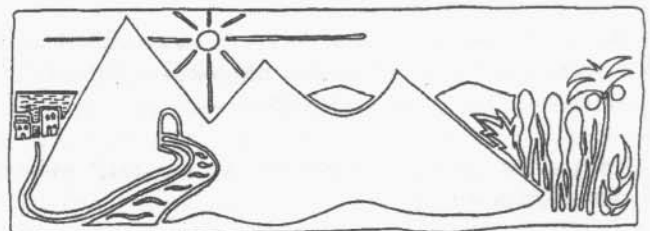
Meisterinformationen:

Das einzig Bemerkenswerte an diesem Stall ist die Tatsache, daß er sich in einer Höhle befindet.

Jemand mit meisterlichen Kenntnissen in *Tierkunde* kann anhand des Verhaltens der Tiere darauf schließen, daß ihnen der Stall fremd ist und sie sicher noch nicht länger als zwei Tage hier stehen. Es sind die Pferde der Räuber. Die beiden Pferde in der kleineren Box sind Shadif-Hengste, die anderen Stuten.

Hier wimmelt es von Bremsen, die den Helden mit ihren Bissen zusetzen!

Sollten sich die Helden länger im Stall aufhalten, werden die



Pferde unruhig. Das Schnauben und Wiehern dürfte bald dazu führen, daß ein oder mehrere Räuber mit gezückten Khunchomern nach dem Rechten schauen werden. Die Werte der Räuber finden Sie in Abschnitt 11.

9 - Die Sattelkammer

Allgemeine Informationen:

Die Tür zum Schlangenraum besteht aus Eichenholz und ist mit Schutzornamenten verziert. Sie ist abgeschlossen. Dahinter liegt ein unbeleuchteter Raum. An der Südwand befindet sich eine zweite, einfache Tür. Etliche herumliegende Sättel, Hocker, offene Schränke, verstreut liegendes Werkzeug und anderer Kleinkram lassen den Raum sehr unübersichtlich wirken.

Meisterinformationen:

Auf dem Boden liegen fünf tulamidische Sättel samt Zäumungen und Decken sowie eine Menge Pferdekram, der offensichtlich aus dem Schrank und den Regalen stammt. Die Sättel gehören den Räubern, wobei das Lederzeug von unterschiedlicher, aber durchweg guter Qualität ist. Mit Abstand wertvollstes Stück ist ein mit goldenen, alttulamidischen Runen verziertes Halfter, das einem Pferd Schutz vor Schlangenbissen verleiht. Derzeit befindet es sich im Besitz des Räuberhauptmanns.

Die Al'Riftahs haben hier nur Gebrauchsgegenstände zurückgelassen, darunter auch zwei ölbefüllte Laternen. Wenn es Ihnen Freude bereitet, magische Hufkratzer zu verteilen, wäre das der geeignete Ort.

10 - Die Futterräume

Allgemeine Informationen:

Die schwere Eichentür gleicht der Tür links daneben. Allerdings sind hierin das geometrische Ornamentmuster stilisierte Getreideähren und kleine Fratzen eingearbeitet. Das Schloß der Tür wurde gewaltsam aufgebrochen.

Die Luft hinter der Tür hat nicht den üblichen leicht feuchten Beigeschmack; sie ist kühl und trocken. Von einem kleinen Vorplatz gehen zwei unbeleuchtete Höhlen ab. Links der Tür ist eine gemauerte, an den Felsen anschließende Wand. Dort hängt eine Grubenlaterne. Geradeaus könnt ihr hohe Stapel erahnen, die nach frischem Heu duften.

Meisterinformationen:

Die Tür ist magisch. Sie hält, selbst offenstehend, Feuchtigkeit und Feuer von den hier gelagerten Futtermitteln fern. Dieses Artefakt ist für Höhlenbewohner von hohem Wert. Sie wurde im Auftrag des ersten hier wohnenden Al'Riftahs vor etwa

hundert Jahren von der Khunchomer Akademie gefertigt.

Vom Eingang bis in den größeren, linken Teil der Höhle sind bis unter die Decke Heu und Stroh in verschnürten Bündeln gelagert. Die Ausmaße des Raumes sind daher nicht abzuschätzen. Der Höhlenboden fällt zwei Schritt steil ab, so daß sich die Gesamthöhe hier auf viereinhalb Schritt beläuft. Rechterhand erweitert sich der Gang nach einem Schritt zu einer annähernd runden Höhle, in der sich zwei große Truhen mit Hafer, einige Holzeimer und ein Haufen großer, dunkler Rüben befinden. Alle Wände wurden mit Steinpaste gegen Wasser abgedichtet.

Eventuell (I auf W6) begegnen die Helden hier einem Futterholenden Räuber.

11 - Die Räuberhöhle

Allgemeine Informationen:

In einer ehemals zugemauerten Türöffnung klappt ein mannshohes Loch, aus dem klopfende Geräusche in die Halle dringen. Dahinter befindet sich eine kleine Höhle, an die sich westlich eine weitere anschließt. An der rechten Wand sind sorgfältig Steine aufgeschichtet worden.

Die zweite Höhle ist nur geringfügig größer als die vordere. Von dort strahlt eine auf dem Boden stehende Laterne schwaches Licht ab. Daneben liegen einige Decken und Satteltaschen. Unter einer der Decken liegt eine schlafende Gestalt. Nordöstlich führt ein Gang weiter in den Berg.

Spezielle Informationen:

Die aufgeschichteten Steine stammen aus dem Loch in der Türmauer. Die hintere Höhle besitzt einen unbeschädigten zugemauerten Eingang.

Der Mann - offensichtlich ein Tulamide - schläft tief und fest. In den vier Satteltaschen ist nichts von Wert zu finden.

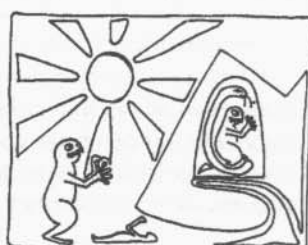
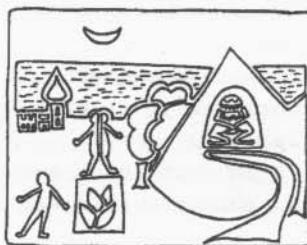
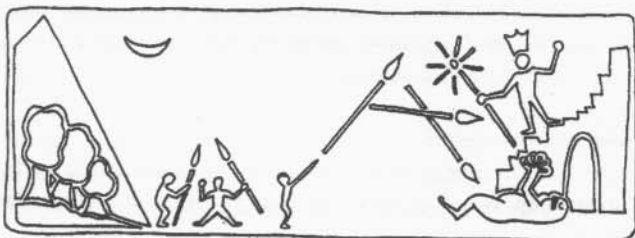
Der Gang ist nur anderthalb Schritt hoch und einen knappen Schritt breit. Aus dieser Richtung hört man das Klopfen und leise Stimmen. Ab und zu poltert es dumpf.

Meisterinformationen:

Die Räuber haben ein altes Loch in der Mauer wieder aufgebrochen und die Steine beiseite gelegt, um dieses später wieder verschließen zu können. In der größeren der beiden Höhlen schläft oder döst immer derjenige, der die nächste Außenwache hat. Es ist anzuraten, daß die Helden beim ersten Mal ein wenig Glück haben, damit die Auseinandersetzung mit den Räubern nicht allzu früh geschieht.

Werte der Räuber (5. Stufe):

MU 12; AT 13; PA 10; LE 50; RS 3; TP 1W+4 (Khunchomer);



GS 5; AU 54; MR -4; MK 25

Harun ibn Kasim (Räuberhauptmann, 9. Stufe):

MU 15; AT 16; PA 14; LE 61; RS 2; TP 1W+6 (Khunchomer);

GS 6; AU 70; MR 5; MK 30

Seine Schwäche ist sein Aberglaube!

12 - Der Gang zum Räuberabtritt

Allgemeine Informationen:

Der Gang führt in nordöstliche Richtung von der Räuberhöhle fort. Er ist ein bis zwei Schritt breit und anderthalb bis zwei Schritt hoch. Der Boden ist uneben, Wände und Decke sind unbearbeitet. Es riecht nach Exkrementen und Urin.

13 - Der Räuberabtritt

Allgemeine Informationen:

Linkerhand erstreckt sich eine annähernd kugelförmige, unbeleuchtete Höhle mit drei Schritt Durchmesser. In der Westwand der Höhle ist eine schmale Spalte zu sehen. Es riecht stark nach menschlichen Exkrementen. Das Klopfen wird lauter.

Meisterinformationen:

Die Spalte zieht sich weit nach unten, oben und geradeaus. Die Räuber benutzen sie als Abtritt. Aus der Tiefe steigen ein unangenehmer Geruch und eisige Kälte auf.

Es besteht eine deutlich erhöhte Chance auf die Räuber zu stoßen, die kaum fünf Schritt entfernt den Gang zur Drachenhöhle erweitern.

14 - Der Gang zur Drachenhöhle

Allgemeine Informationen:

Der Gang wird enger, außerdem leicht abschüssig und etwas höher. Man hört nun sehr nah lautes Hämmern und ebenso eine Unterhaltung zwischen mehreren Personen. Nach zwei Schritt knickt der Gang nach links ab, einen Schritt später nach rechts. Hinter dieser Kehre ist Licht. Blickt man dort vorsichtig um die Ecke, sieht man in kurzer Entfernung zwei Männer, die im Schein von Grubenlaternen mit Spitzhacken arbeiten. Ein dritter lehnt entspannt an der Wand.

Meisterinformationen:

Die Räuber bauen hier einen primitiven Geschützstand für ihre Drachenjagd. Das Gespräch wird in Tulamidisch geführt. Verstehen die Helden diese Sprache, können sie u.a. erfahren, daß

- man bald noch weitere Räuber erwartet,
- man mindestens einen Magier angeheuert hat,
- man sich mit einem Drachen anlegen will,
- es hier fürchterlich langweilig ist
- und man auf einen großen Hort des Drachens hofft.

Sollte es zu einem Kampf kommen, verteilen Sie wegen der Enge Abzüge auf Attacke und Parade!

Wenn es den Helden in der Nacht gelingt, an den schlafenden Räufern vorbeizuschleichen, gelangen sie nach vier Schritt in

eine große, dunkle Höhle, in der es nach Echse riecht (nicht stinkt).

15 - Die Drachenhöhle

Allgemeine Informationen:

Die Höhle ist groß, dunkel, und es riecht kaum wahrnehmbar nach Echse.

Spezielle Informationen:

Einen Schritt links des Gangendes befindet sich ein ähnlich schmaler Gang, sechs Schritt weiter ebenso. Boden und Decke der Höhle weichen in der Tiefe immer weiter auseinander. Es gibt keinerlei Spuren von handwerklicher Bearbeitung.

Meisterinformationen:

Hier haust der Chimärendrache Li'kar. Ob die Helden etwas von ihm hören oder sehen, hängt von ihrem Vorgehen und vom Zufall ab, da die Höhle fast eine Meile lang und ebenso breit ist. Ziemlich genau in der Mitte liegt der Drachenhort, der - zumindest nach Abenteurermaßstäben - beachtlich ist. An der Ostwand der Höhle gibt es einen kleinen See, in der nordöstlichen Ecke dahinter befindet sich ein Kamin, der nach draußen führt. Wenn der Drache seine Behausung verläßt, was selten genug vorkommt, benutzt er diesen vier Schritt durchmessenden Schlot durch den einst auch Shabob entkam. An Boden und Wänden wachsen vielerorts Moose, Flechten und Pilze. Eine Moosart kann - frisch oder sorgfältig getrocknet - wie Wirselskraut benutzt werden, was dem Drachen bekannt ist.

16 / 17 - Gang zur Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

Ein natürlicher, leicht abschüssiger Gang windet sich als enger Schlauch in westliche Richtung. Ein leichter Luftzug kommt euch kaum spürbar entgegen.

Meisterinformationen:

Die weitesten Stellen sind dreieinhalb Spann breit und zwei Schritt hoch, die engsten messen gerade mal anderthalb Spann bei einem Schritt Höhe. Der zweite, weiter hinten gelegene Gang (17) ist noch enger als der zuvor beschriebene. Lassen Sie in beiden Gängen *Raumangst-Proben* würfeln.

18 - Die Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine Höhle von etwa vier Schritt Durchmesser. Die Decke befindet sich weit über euch. Der Boden ist derart mit Geröll bedeckt, daß ihr den eigentlichen Höhlengrund nicht erkennen könnt. Gegenüber schneidet sich ein zweiter Ausgang in die zerklüftete Höhlenwand.

Meisterinformationen:

Der kühle Luftzug dringt durch eine schmale Öffnung der westlichen Wand in etwa vier Schritt Höhe. Bei genauerer

Untersuchung (*Kletterprobe*) entdeckt man dort eine nahezu unpassierbare Spalte (19), die sich zu beiden Seiten, wie auch nach oben und unten fortsetzt.

In dieser Höhle hat der Räuber Harun ibn Gaftar das kostbare Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel (siehe **Anhang 1**) versteckt. Unter einer halbschritt hohen Lage aus Schutt können die Helden das in wasserdichtes Segeltuch und Leinen eingewickelte und verschnürte Bündel nach eingehender Suche (2 SR) finden.

Im Inneren des Bündels findet sich ein aus edlen Hölzern gefertigtes Kistchen (0,5 x 0,3 x 0,15 Schritt) mit kunstvollen Einlegearbeiten in Form tulamidischer Ornamente. Die Beschläge bestehen aus ziseliertem, silberfarbenem Metall. Im Schloß steckt ein zierlicher Schlüssel gleicher Metallegierung. Die Schatulle beinhaltet einen zusammengerollten, sehr fein

gearbeiteten Seidentepich, der als Muster den Grundplan eines Rote-und-Weiße-Kamele-Spiels trägt, etliche aus Granat oder hellem Topas gefertigte Kamele, Ballaststäbe aus Elfenbein mit golden eingelassenen Wertbezeichnungen und mehrere pyramidenförmige, gravierte Smaragde. Der Wert des Spiels dürfte für Liebhaber bei 300 Marawedis und mehr liegen.

19 - Die Kluft

Meisterinformationen:

Nähere Beschreibungen finden Sie in den Abschnitten 13, 18 und 21.

Die Kluft führt hinab in die tiefsten Tiefen Deres. Ein Abstieg ist lebensgefährlich - und ein anderes Abenteuer.

Die zweite Ebene

20 - Die Empore der Schildkröte

Allgemeine Informationen:

Die Wendeltreppe führt zur Empore hinauf, welche die nördliche Hälfte des Schlangensaals überspannt. Ihre geschlossenen Seiten sind aus Bruchsteinen gemauert und bilden eine halbrunde, etwa 9 Schritt hohe Kuppel, die anschließend in das natürliche Felsgestein der Höhle übergeht. Am Rande der Plattform befindet sich die 4 Schritt lange und 2 Schritt hohe Skulptur einer Schildkröte. Ein kleiner Bach fließt aus einem Torbogen und bildet unter der Schildkröte einen kleinen See - Bauch und Kopf des Tieres liegen im Wasser. Aus dem Maul der Schildkröte stürzt ein schmaler Wasserfall in die oberste Windung der Steinschlange hinunter.

Spezielle Informationen:

Das Bachbett ist künstlich angelegt worden, ebenso die Emporenplatte. Wasser fließt unter den Beinen der Schildkröte hindurch und seitlich des Körpers in zwei Öffnungen ihres Kopfes. Auf diesem trägt sie eine breite, kronenähnliche Verzierung, die an eine Schale erinnert. Am tiefsten Punkt der Schale ist ein kleines Loch zu sehen. Die Augen der Schildkröte sind geschlossen.

Meisterinformationen:

Die Helden stehen im Saal der Kha, der Adamantschildkröte, die die Echsen als Verkörperung der Ewigkeit verehrten. Die Kopfschale diente zur Opferung von flüssigen Gaben - geweihtem Wasser, Wein oder Blut, die sich im hohlen Kopf der Skulptur mit dem Wasser des Baches vermischten. Der opfernde Priester stand während der Zeremonie auf dem Rückenschild des Krötentieres und sollte so einen Teil des ewigen Kreislaufes des Lebens darstellen.

Auf der Empore kommt es zu der Geistererscheinung der Sharisad.

Die Sharisad

Allgemeine Informationen:

Zuerst vernehmt ihr nur ein leises Klingeln, dann Musik im

Rhythmus geschüttelter Schellenkränze. Als ihr euch umblickt, seht ihr eine schmale Frau in luftigen, bunten Schleiern, die - von einem seltsamen Licht umgeben - zwei Schellenkränze anmutig erhoben hält. Sie beginnt zu tanzen. Ihr Tanz wirkt auf euch wie der Trost einer Geliebten und die Zusprache einer Mutter, wie der Beistand einer Gefährtin. Während ihr von der Leichtfüßigkeit der Tänzerin, dem Schellen der Kränze, dem Spiel der leuchtenden Schleier, den langen, roten Haaren und den tiefgrünen Augen fasziniert und gebannt seid, fühlt ihr die Zuversicht in euch wachsen, daß ihr eure Aufgabe lösen werdet. Dann, plötzlich und unvermittelt, taumelt die Tänzerin. Ihre Augen verdunkeln sich vor Schmerz. Nach einigen mühsamen, all ihrer Anmut beraubten Schritten bricht die Frau mit einem leisen Stöhnen und dem lauten Aufschleppern der Schellen zusammen. Ihr hört schnelle Schritte, nehmt wahr, wie die Stimme eines Mannes "Nahema?!" sagt und eine alte Frau etwas murmelt. Obwohl niemand außer euch zu sehen ist, wird der Körper der Frau auf den Rücken gedreht. Während die Stimme des Mannes erbittert flucht, verblaßt die Tänzerin und mit ihr schließlich auch die Stimme. Fast ist das Bild verschwunden, als die Gestalt wieder deutlicher wird und sich erhebt. Die Sharisad lächelt in eure Richtung und beginnt einen neuen Tanz, vielleicht noch schöner und betörender als der erste.

Spezielle Informationen:

Das Gesicht der Sharisad ist für einen aufmerksamen Beobachter während des ersten Tanzes mit einem feinen Schweißfilm überzogen. Die Augen der Frau zeugen von einem selbsthypnotischen Zustand, der in dieser Tiefe ungewöhnlich erscheint. Die tulamidischen Worte der alten Frau bedeuten: "Laß sie, Azizel! Sie stirbt."

Meisterinformationen:

Der letzte Tanz Nahema saba Beys war der **Tanz der Ermutigung**. Jeder Held, der sich von diesem Tanz hat bezaubern lassen, erhält zumindest für 24 Stunden MU+2. Helden, die betonen, sie wären *absolut* fasziniert, können Sie auch *perma-*

nent einen Punkt gutschreiben - der Tanz hat nur einmal diese Wirkung.

Der zweite Tanz ist ein "Tanz ohne Ende", dann folgt ein "Tanz der Bilder", durch den die Sharisad die Helden an den qualvollen Wochen der Eingeschlossenen teilnehmen läßt, der nächste sollte der "Tanz der Liebe" sein, mit dem der Geist versucht, die betörten Helden über die Kante der Empore in die Tiefe zu locken. Die Sharisad wird die Helden nicht mit einer Waffe angreifen, jedoch versuchen, sie durch ihre Tänze derart zu fesseln, daß sie sich zu Tode stürzen. Sie unterhält sich nur unter Zwang mit den Helden.

Werte der Sharisad (10. Stufe):

MU 12; AT 11; PA 9; LE 21; AE unbegrenzt; RS 0; TP (2W6)/2 (Hruruzat); GS 8; AU 30; MR 16; MK 32

Zauberfertigkeiten: Alle Tänze über TAW 9, Tanz der Ermutigung 16.

21 - Die Zwei-Seen-Höhle

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine dunkle Höhle, deren Ausmaße nicht abzuschätzen sind. Euch entgegen fließt der Bach, links glitzern Stalagmiten und Stalagtiten auf ansteigendem Grund, rechts seht ihr die natürliche Höhlenwand.

Der Bach entspringt weit hinten in einer schmalen Spalte und speist nacheinander zwei kleine Seen.

Rechts wird der Boden von einer tiefen Spalte durchzogen. Sie setzt sich in die östliche Wand fort. Aus einer höher gelegenen Seitenhöhle im Nordosten rieselt ein Bächlein in die Kluft hinab. Dort könnt ihr auch den Beginn einer Treppe erahnen. Die Kluft kann nördlich umgangen werden, in der Nähe des Spaltenendes öffnet sich ein breiter, hoher Gang.

Meisterinformationen:

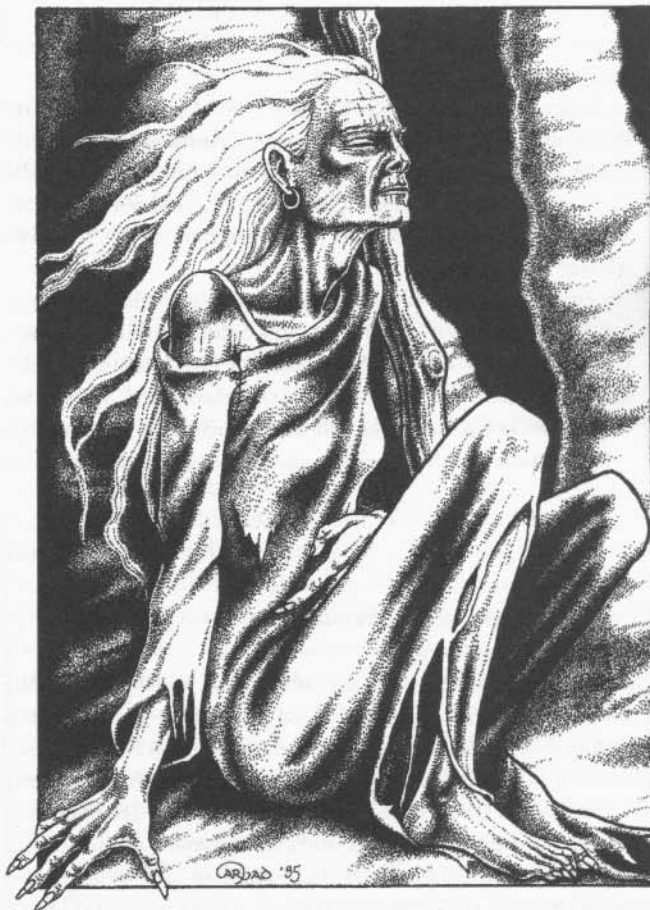
Die Höhle ist an der niedrigsten Stelle etwa 8 Schritt hoch. Die Seen befinden sich in künstlichen, wellenförmigen Betten, während der Bachverlauf und auch der übrige Höhlenboden natürlich wirkt. Für Wechselwärme ist das Wasser des Baches heilkräftig - eine Auswirkung der Echsenmagie.

Im Nordwesten befindet sich, hinter Tropfsteinen fast verborgen, eine große Reliefplatte (22). Hier werden Ihre Helden auf den Geist der Hexe treffen, die mit ihrem Fluch für die Geistererscheinungen verantwortlich ist!

Die Hexe

Allgemeine Informationen:

Ihr vernehmt ein leises Seufzen, das irgendwo zwischen den Tropfsteinen seinen Ursprung hat. Wenn ihr dem Geräusch nachgeht, findet ihr eine alte, weißhaarige Frau, die an einen Tropfstein gelehnt sitzt. Der Körper der alten Frau ist gezeichnet von Hunger, Fieber und alten, aufgebrochenen Wunden. Ihre Kleidung und ihre weißen Haare sind schmutzig und zerrissen. Neben ihr lehnt ein knorriger Stab. Das Bild verblaßt. Aus dem kaum mehr sichtbaren Körper heraus erhebt sich, schnell an Konsistenz gewinnend, das Bild der alten Frau, deren Blick -



erfüllt von Haß und Wahnsinn - fest auf euch geheftet ist. Sie spricht zu euch in einem alten, aber durchaus verständlichen Garethi:

"Ihr habt so viel Leid über die Meinen und unser Volk gebracht, daß es euer Schicksal sein wird, all das Leid tausendfach an euren eigenen Leibern zu erfahren, verflucht bis in alle Zeiten und ohne jede Hoffnung zu entrinnen! Ich verfluche euch, einen Tod zu sterben, der ewig währen wird! Verflucht seid ihr bis zum Ende aller Tage!" Sie lacht laut auf, wendet sich ab und verschwindet im Dunkel der Höhle.

Meisterinformationen:

Rohala, die Hexe und Wahrsagerin, ist in völliger Umnachtung gestorben. Auch ihr Geist ist zu keinen anderen Gedanken mehr fähig, als denen des Hasses. Es ist unmöglich eine sinnvolle Unterhaltung mit ihr zu führen.

Den Fluch, den sie über alle nichttulamidischen Helden und über alle sie angreifenden Wesen wirft, ist ein Todesfluch, d.h. jeder betroffene Held verliert in der ersten SR 1 LP, in der zweiten 2 LP usw., hat aber nach jeder SR eine Körperkraftprobe frei, um den Fluch zu beenden (KK+10, KK+9, usw.). Einer Verzauberung können die Helden nur dann entgehen, wenn sie sich rechtzeitig aus dem Staub machen oder Rohala vor dem Aussprechen "töten". Die Verwünschung kann durch ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN beendet werden, auch das Ende des Fluches der auf den *Djinni* lastet, würde die Verwünschung augenblicklich aufheben (siehe **Der Geister-**

zirkus). Rohala verschwindet nach ausgesandtem Fluch für einen Tag.

Werte der Hexe (17. Stufe):

MU 17; AT 8; PA 9; LE 6; AE unbegrenzt; **RS 1; TP 1W6+1 (Stab); GS 5; AU 17; MR 16; MK 30**

Zauberfertigkeiten: Außer dem Fluch wird Rohalas Geist nicht zaubern.

22 - Der Rur und Gror-Tempel

Allgemeine Informationen:

Zwischen den weiß bis hellblau funkelnden Tropfsteinen der großen Höhle ist an der Höhlenwand eine 5 mal 5 Schritt große Reliefplatte befestigt. Sie zeigt zwei Gestalten, die sich etwas zuwerfen.

Meisterinformationen:

Die Platte ist aus dem Gestein des Berges geschlagen und mit mehr gutem Willen als Können bearbeitet worden. Das Bild stellt Rur dar, der die Weltenscheibe gefertigt hat und sie als Geschenk seinem Zwillingen-

bruder Gror zuwirft. Das Relief wurde von Tulamiden aufgestellt, deren Zwei-Götter-Glaube von den damals herrschenden Mittelländern verfolgt wurde. Die Tropfsteinhöhle diente lange Zeit als Tempel ihrer Götter.

Die Platte ist anderthalb Spann dick und auf der Rückseite durch Mörtel mit den vorstehenden Teilen der Höhlenwand verbunden. Hinter der linken Hälfte der Platte erstreckt sich ein Hohlraum, in dem ein kleiner Mensch gerade stehen könnte. In einem Riß, der von dieser Aushöhlung abgeht, steckt eine flache Kiste, in der sich das - in Wachstuch eingeschlagene - Tagebuch des Haimamud ibn Haimamud befindet. Das Wachstuch hatte ursprünglich Rohala darumgewickelt. Die verfolgten Gläubigen fanden das Buch und verbargen es hinter der Reliefplatte.

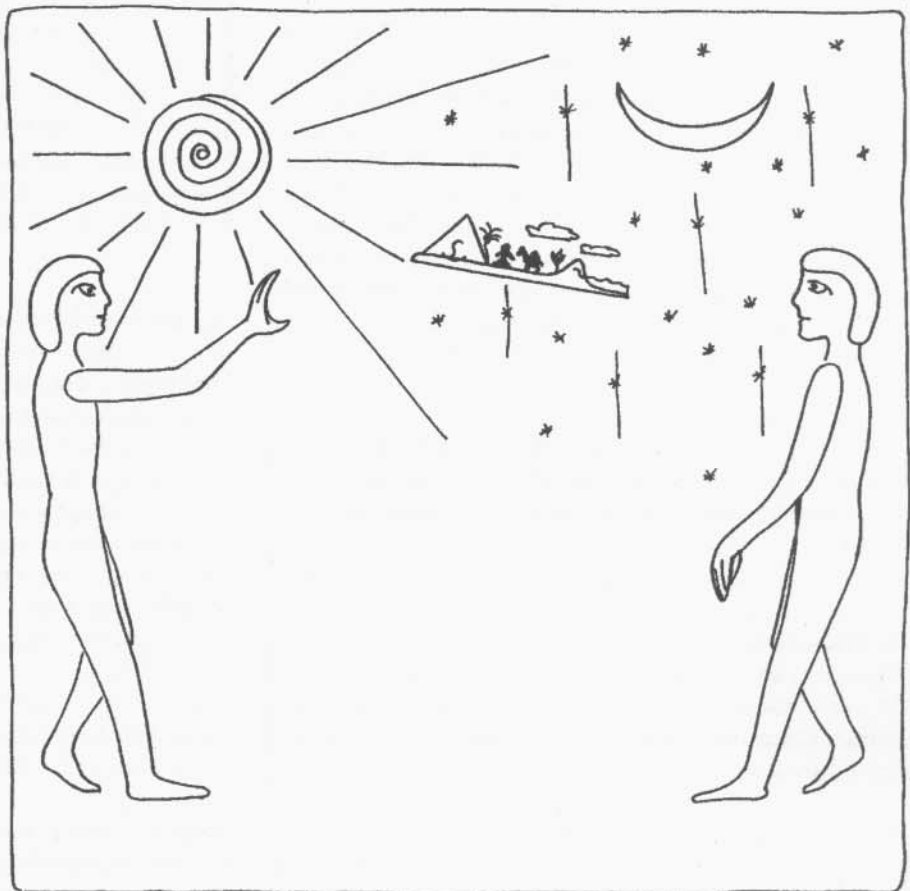
23 - Der Gang zum Grabmal des Leviatanim

Allgemeine Informationen:

Die Wände, anfangs nur grob behauen, bekommen nach wenigen Schritten und einigen Biegungen eine völlig glatte, poliert wirkende Oberfläche. Es ist unangenehm feuchtkalt. Der Gang endet vor einer runden Höhle. Dort ist rundum ein Band aus Schriftzeichen in den Fels graviert.

Meisterinformationen:

Das Band aus altechsischen Runen um den Eingang der Grabkammer ist noch aktiv - mit einem Schutzzauber gegen



alles Warmblütige. Was die Helden von dieser unsichtbaren, unüberschreitbaren Schwelle aus sehen können, sollte ihnen das Gefühl geben, die Kammer gar nicht betreten zu wollen!

24 - Das Grabmal des Leviatanim

Allgemeine Informationen:

Ihr seht in einen runden Raum von etwa 4 Schritt Durchmesser mit einer kuppelartigen Decke und einem spiegelglatten Boden, in dessen Zentrum ein Loch gähnt. Rundum in den Wänden befinden sich zweimannshohe Nischen. Euch genau gegenüber befindet sich eine besonders tiefe Nische.

Meisterinformationen:

Es herrscht ein grünes Dämmerlicht, so als sei man knapp unter der Oberfläche eines Meeres. Die kleineren Nischen, vier rechts und vier links der Tür, sind leer. In der tieferen Nische steht regungslos und mit geschlossenen Augen ein 3 Schritt hoher Leviatanim. Sehr, sehr scharfsinnige Helden können die langsamen Atembewegungen des mächtigen Wesens erahnen. Ein EXPOSAMI verrät, daß der Hohepriester lebt. Stehen ihre Helden länger als 3 SR am Grabeingang, wird der Leviatanim die Augen öffnen, um zu sehen, wer ihn da besucht. Egal, was die Helden anstellen, die uralte Echse wird ihnen nichts tun, solange sie die Altäre (Raum 3 und 7) unbeschädigt lassen. Das Runenband verhindert außerdem jeglichen Angriff der Helden, sei es durch Magie oder körperliche Gewalt. Es hat sogar die unangenehme Eigenschaft, LP-

und AP-zehrende Sprüche auf den Verursacher zurückzuwerfen. Ungefährliche Sprüche, wie ein EXPOPSAMI oder IN DEIN TRACHTEN, läßt der Schutzzauber zu - ein deutlicher Hinweis darauf, was die Echsen von solchen Spielereien hielten und zu welcher Magie sie fähig waren. Versuche, den Raum zu betreten, enden vor einer unsichtbaren Wand.

Der Hohepriester hat die gleiche Statur wie das Standbild der H'Szint (7), ist jedoch größer. Sollte es zum Kampf mit der Echse kommen, kann höchstens der Djinn die Wut des Hohepriesters so lange bändigen, bis der Frevler fliehen kann. Aufgrund seiner unglaublichen Stärke und einer unberechenbaren Beherrschungsmagie ist er für die Helden unsiegbar.

Werte des Hohepriesters:

MU 17; **AT** 18; **PA** 15; **LE** 82; **AE** 200; **RS** 4; **TP** 2x4W6+6 (Klauen, Zähne); **GS** 5/8; **AU** 142; **MR** 20; **MK** 60

Zauberfertigkeiten: Diese stehen Ihrer Phantasie völlig offen.

25 - Die Treppe

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine schmale Treppe die in Richtung Nordost ansteigt. Bereits nach wenigen Stufen spürt ihr etwas wie eine unsichtbare Barriere.

Meisterinformationen:

Dort, wo der Schacht breiter als die Treppe ist, kann man erkennen, daß die Stufen in eine natürliche Spalte eingefügt sind, die nach unten noch einige Mannslängen abfällt, bevor sie sich schließt. Die Treppe ist solide und sehr alt, aber kein



Meisterwerk. Sie endet an der Wendeltreppe. Die Treppe ist etwa zweieinhalbtausend Jahre alt. Nach sieben Stufen verhindert die unsichtbare Hemmlinie ein Vordringen derjenigen, die nicht das Schlüsselwort kennen: "Satuaria". Auch ein DESTRUCTIBO hätte Erfolg. Wenn die Helden keine Kenntnis von dem Lösungswort haben, kann ihnen ein Zettel helfen, den die Kinder des Magiers einmal gezeichnet und unter der Treppe verloren haben.

26 - Die Wendeltreppe

Allgemeine Informationen:

Hier beginnt eine hölzerne Wendeltreppe in einem Schacht, dessen Ausdehnung nach unten und oben nicht abzuschätzen ist. Ein stetiger kühler Lufthauch, der nicht greifbare, un gute Erinnerungen in euch weckt, zieht durch den Kamin.

Die Treppe führt senkrecht nach oben. Nach einer Weile öffnet sich der Schacht zu einer kleinen, durch zwei Öllampen erleuchteten Höhle. Dort erkennt ihr gemauerte Wände und eine Flügeltür aus Holz.

Die Treppe führt weiter hinauf und endet schließlich an einem kleinen Felsvorsprung. Ihr seht eine Öllampe und eine massive Tür aus Holz. Seitlich der Treppe ist eine Winde angebracht; ein Seil ist allerdings nicht vorhanden.

Der Schacht selbst führt noch weiter hinauf.

Spezielle Informationen:

Das Grundgerüst der Treppe mag zwar uralt sein, aber einigen Holzstufen nach zu urteilen, wurde die letzte Reparatur erst vor wenigen Wochen durchgeführt. Der Schacht mußte an vielen Stellen erheblich verbreitert werden, um die Treppe aufzunehmen. Es gibt in den Schachtwänden eine türgroße Öffnung über dem ersten Absatz und mehrere kleinere Öffnungen in verschiedenen Höhen, über denen der Fels geschwärzt ist.

Meisterinformationen:

Die unteren 9 Schritt der Wendeltreppe ließ der Magier Muammar ibn Rohal anlegen, der auch die erste Wohnebene erschuf und bewohnte, dieser Teil ist also 2500 Jahre alt. Die oberen 11 Schritt dagegen sind Zwergenarbeit und erst knappe 100 Jahre alt. Die Treppe wurde seither sorgfältig und regelmäßig gewartet, da ein Sturz in die Tiefe des Schachts tödlich ist. Oberhalb und unterhalb der Treppe ist der Schacht von sehr unterschiedlicher Breite. Ein Äffchen hätte vielleicht die Chance nach oben ins Freie zu kommen, ein Mensch selbst dann nicht, wenn er fliegen kann.

Die große Öffnung führt über einen abfallenden Gang in das Labor dieser Ebene, die kleineren Löcher sind die Öffnungen der Kamine.

Die dritte Ebene

27 - Der erste Vorplatz

Allgemeine Informationen:

Siehe **Kamin der Wendeltreppe!** Der Boden ist glatt, die Wände rechts und links der Treppe gemauert. An ihnen hängen zwei brennende Öllampen. Zwei runde Stufen führen zu einer verzierten, geschlossenen Flügeltür aus Holz.

Meisterinformationen:

Das geschnitzte Relief der Tür zeigt tulamidische Schutzornamente. Zusätzlich sind kleine Fratzen eingefügt. Das Holz wirkt vom Alter mitgenommen. Die Tür hat eine Klinke und ein Schloß, ist jedoch unverschlossen. Inzwischen ist längst jede Magie aus dem Holz der Tür gewichen. Die Ornamente sollten einst gegen Berggeister schützen - eine Vorstellung, die dem Djinn nur ein müdes Lächeln abringt. Die Messing-Lampen brennen mit ewigem Öl, d.h. erlöschen werden sie erst in rund 500 Jahren. Werden sie von der Wand genommen, kehren sie bei der ersten Gelegenheit (sobald sie losgelassen werden) an ihren Platz zurück.

28 - Der Raum des kleinen Schlangenbeckens

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist rund und durchmißt eine Breite von 8 Schritt. Die Wände sind aus Bruchsteinen gemauert. Es gibt fünf Türöffnungen. Die Decke ist ein umgekehrter Kegel, dessen Spitze sich über einem fünfeckigen, mit Wasser gefüllten Becken befindet. Um das Becken ist eine regungslose graue Schlange gewickelt, deren funkelnde Augen euch zugewandt sind.

Meisterinformationen:

Der Deckenkegel ist mit einem HARTES SCHMELZE gefertigt worden. Er ist mit Rillen versehen, die das Sickerwasser der Decke in das schritthohe Becken tropfen lassen.

Die sich einmal darum windende Schlange besteht aus Stein, ihre Augen sind Saphire. Die Schlange ist magisch. Sie ist mit einem STEIN WANDLE belegt worden, der aktiviert wird, sobald die Helden etwas aus der Schatzkammer entfernen sollten. Aus zwei der leeren Türöffnungen fällt Licht.

Werte der Steinschlange:

MU 12; AT 12; PA 5; LE 60; RS 6; TP 1W6+2 (Biß); GS 5; AU 35; MR 9; MK 25

29 - Das alte Labor

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine große Halle, die von einer links neben der Tür hängenden Öllampe nur unzureichend erhellt wird. Die Wände sind teils natürlich und teils gemauert. In 5 Schritt Entfernung steht ein massiver Steinquader. Es gibt zwei offensichtliche Türöffnungen in den gemauerten Wänden. In den Felswänden befinden sich insgesamt fünf weitere etwa türgroße, unregelmäßige Öffnungen, zwei davon sind mit Gitterstäben versperrt. Auf

dem Boden hinter dem Quader sind ein Penta- sowie ein Heptagramm in den Boden eingearbeitet. Vom Kamin zu eurer Linken erstreckt sich eine steinerne Ablagefläche bis hin zur nächsten Öffnung.

Meisterinformationen:

Auf dem 3x2 Schritt großen und 6 Spann hohen Quader befindet sich ein Pentagramm, dessen Ausrichtung an menschliche Umriss erinnert. Je ein verrosteter Eisenring ist an den Spitzen im Fels befestigt. Die Linien der beiden Sterne auf dem Boden bestehen aus silberfarbenem Metall. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus Silber und Mindorium, die bei entsprechendem Lichteinfall in den Farben des Regenbogens schimmert.

Die Eisenstäbe in den Öffnungen entpuppen sich bei näherem Hinsehen als Gittertüren mit großen Schlössern. Sie sind nicht verschlossen, lassen sich aber nur schwer bewegen.

Es gibt mehrere Seitenhöhlen, einige davon sind auch mit Gittertüren versehen. Alle sind bis auf ein wenig Staub leer.

Die Lampe hat die gleichen Eigenschaften wie die des Vorplatzes (27).

In diesem Raum wurde der alte Illusionist Muammar ibn Rohal bei einer mißglückten Beschwörung in die Sphäre der Dämonen gerissen.

30 - Die leere Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Der sektorförmige Raum ist groß und leer. Durch die beiden Türöffnungen fällt schwaches Licht. Es gibt eine weitere, steinerne und geschlossene Tür. Die Wände sind gemauert, die Decke besteht aus Holz (!).

Meisterinformationen:

Erst bei genauem Hinschauen fällt eine Geheimtür in der linken Ecke der konkaven Außenwand auf.

Über der hölzernen Decke verbirgt sich lediglich ein schmaler Hohlraum bis zur natürlichen Felsdecke; dieser ist völlig leer.

GEHEIMKAMMER

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist annähernd kreuzförmig. In jeder der drei Nischen aus natürlichem Fels gibt es gemeißelte Fächer.

Spezielle Informationen:

In der linken Nische stehen mehrere Gegenstände: Drei rundbäuchige kleine Glasflaschen, vier Tiegeln aus Keramik und ein steinernes Kästchen. Auf den Behältern findet sich keinerlei Inschrift, nur auf dem Kästchen ist kunstvoll ein roter Khunchomer eingelegt. Die Flaschen sind verkorkt und versiegelt, die Tiegeldeckel mit einer schwarzen Masse abgedichtet und das Kästchen wird mit einem alten, brüchigen Schloß "gesichert". In den Flaschen befindet sich je eine kleine Kugel, zwei rote und eine blaue.

Meisterinformationen:

Diese Gegenstände sind die letzten Dinge, die aus der Zeit des Magiers dieser Ebene zurückgeblieben sind; sie waren als letzte Reserve gedacht. Daß sie noch vorhanden sind, verdanken zum einen der Geheimtür und zum zweiten einem Schutzzauber: Wird einer der Gegenstände von seinem Platz genommen, erwacht die Schlange im angrenzenden Vorraum zum Leben und wird versuchen, denjenigen, der den Gegenstand bei sich trägt, in den Räumen des Magiers zu halten. Betritt dieser dennoch den Vorraum, greift die Schlange ihn erbarmungslos an.

Gelingt es den Helden trotzdem, hier etwas zu entwenden, haben sie einige Artefakte in der Hand, die mit alter echsischer Kunst hergestellt worden sind. Jeder Alchimist, der von der Echtheit überzeugt wäre, würde ein kleines Vermögen dafür ausgeben, diese Überbleibsel einer vergangenen Kultur analysieren zu können - wobei nichts von den Tränken und Pasten übrig bliebe und noch nicht einmal sicher wäre, ob der Alchimist zu einem Ergebnis käme.

Die **Flaschen** mit den Kugeln enthalten nur diese Kugeln und nicht einen Tropfen Flüssigkeit. Füllt man die Flaschen mit Wasser oder ähnlichem auf, lösen sich die Kugeln sofort auf und färben den Inhalt schillernd rot bzw. tiefblau.

- rot:** a) mit dem Wasser der Altäre: *4W20 ASP* auch über den Ausgangswert, einer *permanent*,
b) mit dem Wasser des Berges: *2W20 ASP* höchstens bis zum Ausgangswert,
c) mit frischem Wasser: *2W6 ASP*,
d) mit allem anderen Nichtalkoholischem: keine Wirkung,
e) mit Alkohol, egal welcher Art: Verdreifachung der alkoholischen Wirkung.

blau: statt *ASP* sind in diesem Lebenspunkte gespeichert, ansonsten gilt obige Beschreibung sinngerecht abgewandelt.

Die **Tiegelchen** enthalten feines Pulver:

- **violett**, dem Geruch nach enthält es etwas Cheriacha, das mit einer beliebigen Salbengrundlage und vollständig in die Haut einmassiert, die **Intuition** um 4 Punkte für 24 Stunden erhöht.
- **weiß**, riecht verdächtig nach Parfüm. Mit einer Salbengrundlage vermengt und aufgetragen, ermöglicht es dem Benutzer die nächste, wie ernsthaft auch immer umgarnte, Person in einen **BANNBALADIN**-gleichen Zustand zu versetzten, der 2 Stunden anhält.

- **schwarz**, betäubend-duftend. Ein Schwarzer-Lotus-Extrakt, der in einem vergifteten Mahl ähnlich wirkt wie diese hochgiftige Orchidee: Über eine Stunde hinweg rauschhafte Träume, teils gut, teils dem Wahnsinn näherbringend, dann über 3 Stunden den Verlust von *4W10+4 LP*. Wird der Giftanschlag überlebt, besteht eine 25%ige Chance (1-5 auf *W20*), daß die **KL** *permanent* um einen Punkt fällt, und die 10%ige Möglichkeit (1 und 2 auf *W20*) einer *permanenten IN*-Erhöhung um einen Punkt. Auf der Haut erzeugt die Salbe keine Auswirkungen.

- **grün**, enthält etwas Atumon. Das Pulver muß mit einer Salbengrundlage vermischt auf die Haut aufgetragen werden. Nur auf den Händen erhöht es für 24 Stunden die **FF** um 4 Punkte, auf

Beinen, Armen und Rumpf die **GE** für 24 Stunden um 2 Punkte. In dem **Kästchen** ist zwischen zwei blutroten Samtkissen eine zerbrechliche Kugel eingebettet, in deren Innern eine schwarze Flüssigkeit eingeschlossen ist. Es handelt sich um ein magisches Waffengift. Die richtige Anwendung wäre, die Kugel mit der Spitze der zu vergiftenden Waffe zu zerstechen. Das Gift verteilt sich dann von selbst auf den geschliffenen Kanten. Andere Möglichkeiten sind denkbar. Das Gift muß in den Blutkreislauf des Opfers gebracht werden, um wirken zu können. Verschlucken hingegen ist harmlos. Der nächste Treffer der präparierten Waffe, der zumindest einen **SP** verursacht, versteinert den Getroffenen augenblicklich für einen Mond. Zu brechen ist der Zauber nur mit einem **VERWANDLUNGEN BEENDEN**.

31 - Die alte Küche

Allgemeine Informationen:

Der große sektorförmige Raum enthält einen Kamin und einen Wandschrank. Es gibt drei Türöffnungen in den gemauerten Wänden. Aus einer Tür fällt etwas Licht (32). Es handelt sich offenbar um eine ehemalige Küche.

Meisterinformationen:

Der Schrank besteht aus altem, hartem Holz, in das tulamidische Ziermuster eingeschnitzt sind. Er ist begehbar und leer. Die Öffnung neben dem Schrank führt in eine Kammer, in der es unangenehm kalt und feucht ist. In einer Ecke hoch oben gibt es eine Öffnung, durch die es kalt zieht.

32 - Der verlassene Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Die zweite Tür rechterhand führt aus der Eingangshalle in einen erleuchteten großen sektorförmigen Raum. Eine brennende Öllampe hängt an einem vorgezogenen Wandstück. Links befindet sich ein gemauertes Regal, euch gegenüber seht ihr in eine leicht konkave Schrankwand.

In einer Ecke steht ein altertümlich wirkender Kachelofen. In einer ummauerten Nische befindet sich ein etwa anderthalb Spann hohes, großflächiges Podest aus Gestein. Vor diesem steht ein nur wenig höherer, zylindrischer Felstisch von einem Schritt Durchmesser.

Spezielle Informationen:

Der Schrank ist aus altem, ehemals wohl sehr hartem Holz, das bereits Zeichen von Verfall aufweist. Er ist begehbar, bis auf Reste vergammelter Regalbretter leer und besitzt eine unregelmäßig gemauerte Rückwand. Das Regal ist ebenfalls gähnend leer. Eine nicht sehr gut getarnte Tür ist in das Regal eingearbeitet.

Meisterinformationen:

Ehemaliger Schlaf- und Wohnraum des Magiers. Das Podest nahm damals Teppiche, Kissen und Decken als Schlafstätte auf.

Die Lampe besitzt die gleichen Eigenschaften wie die am Wendeltreppenabsatz (27).

Die Wohnung der Familie Al'Riftah (Vierte Ebene)

Meisterinformationen:

Die Familie Al'Riftah zog vor sechs Jahren aus Zorgan zurück in den Berg, den vor fast hundert Jahren der erste Magier der Familie zu seinem Wohnsitz wählte. Damals ließ er durch zwergische Baumeister die Wendeltreppe verlängern und einige Räume der oberen Höhle herrichten. Seine Nachkommen ließen nach und nach weitere Teile der Höhle zu Wohnräumen umbauen, bis sie das heutige Aussehen annahm. So entstand eine sehr geräumige Wohnung ohne jedes natürliche Tageslicht. Daher gab bereits der erste Bauherr Unsummen aus, um die Decken mit einer phosphoreszierenden alchimistischen Substanz zu streichen. Inzwischen sind die Arbeits- und Wohnräume von einem warm schimmernden Licht durchdrungen, das hell genug ist, um sich problemlos zurechtzufinden. Überall in der Wohnung sind Laternen, Kerzen und Öllampen verteilt, um nach Bedarf weiteres Licht zu spenden. Außerdem wurden aus allen Regionen Aventuriens Pflanzen zusammengetragen, die bei solch schlechten Lichtverhältnissen leben können.

Neben den im einzelnen beschriebenen Sicherungsmaßnahmen gegen ungeladene Gäste, gibt es ungezählte Gegenstände, die eine Berührung zum Beispiel mit einem tadelnden "Na, na!" ahnden. Rhuban Al'Riftah fand auf seinen Reisen mitten in den Echensümpfen einen in allen Regenbogenfarben gleißenden Diamanten wunderbaren Schiffs. Dieses Relikt aus echsischer Zeit befähigt die Familie, ihre selbst hergestellten Artefakte ohne großen Mehraufwand mit längerer Wirkungsdauer zu versehen. Die "sprechenden" Gegenstände sind ein Werk Sherizeth Al'Riftahs. Besonders in der Speisekammer könnten die Helden sich in ihre Jugendzeit zurückversetzt fühlen: "Finger weg! - Nicht Naschen! - Dieb! - Alkohol ist nichts für dich! - Paß auf, bis ich dir die Ohren lang ziehe!" - in tulamidischer und Garethischer Sprache.

Die Helden werden hoffentlich nur in seltenen Fällen eine planmäßige Plünderung dieser Etage vornehmen, und sich auf die Suche nach den Zwillingen konzentrieren. Daher beschränken sich die folgenden Raumbeschreibungen auf Besonderheiten, auf entsprechende Hinweise und magische Statuen (deren Sammeln und Verzaubern eine beliebte Beschäftigung Rhuban Al'Riftahs ist) sowie Sicherungszauber und Fallen. Alle Möbel weisen darauf hin, daß die Familie alles andere als arm ist. Bedenken Sie aber bei der Beschreibung, daß alles, was in der Wohnung vorhanden ist, über enge Treppen befördert werden mußte und daher bei großen Stücken nur im zerlegten Zustand zu bewältigen war. Auch läßt die Einrichtung vermuten, daß die hier wohnende Familie weite Teile Aventuriens bereist haben muß.

33 - Der zweite Vorplatz

Allgemeine Informationen:

Natürliche Felswände umrahmen einen Vorsprung, an dem die Treppe endet. Eine massive Holztür befindet sich der Wendel-

treppe gegenüber. Links der Treppe hängt eine Öllampe. Rechts, wo der ebene Fels direkt in den Kamin abfällt, ist eine (gut gewartete) Seilwinde an der Wand befestigt. Das Seil fehlt.

34 - Der kurze Gang

Allgemeine Informationen:

Hinter der unverschlossenen Tür beginnt ein natürlicher Felsgang, der an einem schwarzen, schweren Ledervorhang endet. Rechterhand hängt eine Laterne.

35 - Die Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

Ihr seht einen sich vom Eingang aus erweiternden Raum von etwa 5 Schritt Tiefe und 3 Schritt Höhe. Rechts sind zwei Türen in die gemauerte Wand eingefügt, links eine. Die Raumdecke besteht aus Fels.

Vor euch befindet sich ein Wasserbecken, in dem eine kleine Statue steht. Zu dem Becken führt eine breite Stufe, auf der links und rechts je eine zwergische Grubenlaterne auf einer Steinsäule steht. Die Rückwand des Raums ist Teil des Beckens und in senkrechte Spalten unterteilt. Die Statue stellt eine kleine, verhutzelte Koboldin dar, deren Gesichtsausdruck jede Deutung zwischen freundlich und böse zuläßt. Die Statue spricht euch in Tulamidisch an:

"Das Losungswort, werde Gäste?", wobei sich ihr Gesicht beim Sprechen bewegt.

Meisterinformationen:

Die Bewegung ist eine Illusion. Nennen die Helden das Losungswort "*Hesinde*" nicht, geschieht folgendes: Das Gesicht der Koboldin verzerrt sich und sie reißt ihre Arme in die Höhe. "Raus mit euch!" kreischt sie. Das Wasser in dem Becken beginnt zu brodeln, wird gegen die Raumwand in die Spalten gepreßt, steigt bis zur Decke empor und schießt von dort in harten Strahlen eiskalten Wassers durch den Raum.

Die Bewegungen der Statue sind nach wie vor Illusion und können als solche durch den Spruch **ILLUSIONEN ZERSTÖREN** gestoppt werden, wohingegen die Bewegung des Wassers real und nur durch **BEWEGUNGEN STÖREN** aufzuhalten ist. Die Statue stellt die Frage nach dem Losungswort bei jedem Durchschreiten des verhangenen Eingangs erneut. Die Wasserstrahlen können dagegen nur einmal innerhalb von zwei Stunden ausgelöst werden. Die 13 harten, kalten Strahlen können alles treffen, was sich in dem Raum aufhält. Dabei verursacht jeder Strahl **1W6 TP**. Jeder menschengroße Held wird von **W3** Strahlen getroffen.

Alle drei Türen sind mit tulamidischen Schutzornamenten verziert. Außer der ersten Tür rechts sind sie verschlossen. Eine Probe auf *Schlösser Öffnen* +2 genügt jedoch, um sie zu öffnen. Die Zwillinge haben sich mit einem **FORAMEN** Zugang verschafft.

36 - Die Kammer Abu ibn Alriks

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist mit einfachem Mobiliar bequem eingerichtet. Auffälligster Gegenstand ist eine große Wasserpfeife.

Meisterinformationen:

Hier wohnt der 26jährige Abu ibn Alrik, der Pflegesohn der Al'Riftahs. Der Inhalt des Schrankes und der Truhe lassen leicht auf einen jungen und nicht gerade armen Abenteuerer schließen. Sehr Wertvolles oder Magisches ist allerdings nicht zu finden, da Rhuban diese Schätze an anderer Stelle für seinen Pflegesohn aufbewahrt.

37 - Der große Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Der Saal ist mit altersdunklen Dielen ausgelegt. Ein neuneckiger Tisch mit neun Stühlen steht in der Raummitte. Die Tischplatte ist mit einem Nonagramm verziert. An den gemauerten Wänden stehen ein Schrank und ein Regal. Es gibt drei Türen. In einer Nische steht die Statue eines Fuchses, der auf einer Kugel balanciert.

Meisterinformationen:

Der Saal ist eine natürliche Höhle. In Regal und Schrank werden Gebrauchsgegenstände aufbewahrt. Sollte dort etwas von fremder Hand entwendet werden, springt der Fuchs von seinem Mond auf den Tisch und faucht den Fremden drohend an (eine Illusion). Wird der Gegenstand daraufhin nicht zurückgestellt, beginnt der an fast alle wertvollen Dinge gebundene Fluch HEXENSCHUSS.

38 - Der gewinkelte Flur

Allgemeine Informationen:

Alle Wände sind gemauert, der Boden ist mit Dielen belegt, die Decke besteht aus Holz. Auf den Flur führen drei Türen und zwei Ledervorhänge. Es gibt eine Öllampe und ein Schuhregal sowie zwei Bilder, wovon eines einen nordaventurischen Wald mit einer Gruppe jagender Waldelfen zeigt und das andere die Steilküste vor Prem, im Vordergrund eine Otta.

Meisterinformationen:

Hinter einem der Vorhänge ist eine etwas zurückgesetzte vierte Tür. Beide Bilder wurden von Sherizeth gemalt und von Rhuban verzaubert: Diebe der Gemälde werden von den Elfen mit Pfeilen beschossen oder von den Thorwalern mit Äxten beworfen. Jedes Bild kann je 1W6+2 SP verursachen. Pfeile, Äxte und die Bewegungen der Figuren sind Illusion.

39 - Die Ingerimmtreppe

Allgemeine Informationen:

Rechts der Treppe hängt in einer gemauerten Nische das Bild einer Zwergenschmiede, links steht auf dem unregelmäßig an-

steigenden Felshang die Statue eines schmiedenden Zwerges. Die Treppe endet an einer reich mit Ornamenten verzierten Tür.

Meisterinformationen:

Den zwergischen Baumeistern zur Ehre hat Rhubans Vater diese Treppe "Ingerimms Treppe" genannt und dort eine geweihte Ingerimmstatue aufgestellt. **Das Bild:** Der Schmied auf dem Bild wird mit seinem Schmiedehammer auf einen Dieb einschlagen und verursacht 3x 1W6+4 SP. **Die Statue:** Sie ist geweiht, aber nicht magisch.

40 - Die Küche

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine bestens ausgestattete Küche. Alle Wände sind gemauert. Die Decke besteht aus natürlichem Felsgestein. Der Boden ist mit dunklen Dielen ausgelegt. In einer Nische seht ihr eine Holztruhe. Es gibt vier Türen. An einer hängt ein Schild auf dem etwas in Tulamidisch geschrieben steht.

Meisterinformationen:

Die Küche ist ein Mittelpunkt im Familienleben der Al'Riftahs und stellt ein kleines Kochparadies dar. Die Truhe ist magisch verriegelt und enthält heilkräftige Kräuter. Das Schlüsselwort ist "Peraineslob", bittend gesprochen. Auf alle anderen Versuche antwortet die Truhe mit einem Knurren. Sollte sie aufgebrochen werden, kommt ein HEXENHOLZ daraus hervor, das dem Frevler tüchtig eines auf die Finger gibt (1W6+4 TP). Dann fällt die Truhe wieder zu und ist erneut gesichert. Dies kann insgesamt dreimal geschehen. Neben einigen unzufriedenen brabbelnden Töpfen und Pfannen ist das das einzig Magische des Raumes. Die Türen sind unverschlossen. Das Schild hängt an der Labortür und trägt die Aufschrift "Nicht stören!".

41 - Die Speisekammern

Meisterinformationen:

Die erste Kammer ist trocken und warm, die zweite kühl und feucht. In den Regalen, Fässern und Truhen werden Lebensmittel aller Art gelagert, genug um eine hungrige Abenteuerermeute drei Wochen durchzufüttern - so sie die ewigen Belehrungen der Behälter ertragen können. Die Zwillinge haben hier unbeholfen von einer Schinkenseite ein Stück abgeschnitten und ein Töpfchen mit eingemachten Früchten sowie einige getrocknete Reisfladen an sich genommen.

42 - Das Labor

Allgemeine Informationen:

Ein typisches Magierlabor: ein großer Kamin, ein unter Gläsern, Kerzen, Zangen und Tiegeln kaum mehr sichtbarer Tisch, ein Schrank, drei Truhen, ein langes mit Tiegeln, Flaschen, Schüsseln, Kästchen, Kräutern und Gerätschaften aller Art überquellendes Regal, ein mit Papier, Öllampe und Schreibzeug völlig zugedeckter Schreibtisch sowie ein Stehpult, auf dem ein

aufgeschlagenes Buch liegt. In einer Ecke hängt ein Wandteppich, davor steht ihr auf dem Boden ein Pentagramm. Alle Wände sind aus natürlichem Fels.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist sehr groß und über 4 Schritt hoch.

Das Buch ist in Zhajad geschrieben und enthält einige höchst schaurige Abbildungen von Dämonen. Die Notizen geben, ebenfalls auf Zhajad, darüber Auskunft, daß sich Rhuban Al'Riftah in der letzten Zeit mit einem Spruch zum Kopieren von beschriebenen Pergamenten und Ähnlichem beschäftigt hat.

Der Wandteppich zeigt die genaue Reproduktion des mhanadischen Sternenhimmels im Tsa. Zusätzlich sind den Sternbildern und einigen Sternen ihre astronomischen Zeichen beige-fügt.

In den Truhen befinden sich von Federkiel bis zu Glaskugel beinahe alle Gegenstände, die sich in einem Magierleben ansammeln können.

Meisterinformationen:

In gewissem Sinne ist hier fast alles magisch. Ihre Helden können hier einige Überraschungen erleben:

- Die Retorten können sich selbst entzünden, verdampfen oder gar explodieren, wenn man sie neugierig ein wenig schwenkt.

- Die Bilder des Dämonenbuches, das Rhuban zur Abschreckung hat liegen lassen, nötigen jedem Helden, der sich näher mit ihnen beschäftigt, eine *Aberglauben-Probe* ab. Fürchterlich neugierige Helden, die nicht einmal abergläubisch sind, fasziniert das Buch hingegen so sehr, daß sie alles um sich herum vergessen können. Die Bilder sind brilliant. Praios sei Dank, hat Rhuban die Texte entfernt, damit nicht eine neugierige und unwissende Seele einen der abgebildeten Dämonen herbeizitiert. Jede Spielrunde, die ein Held in diesem Buch blättert, lassen Sie ihn gegen seinen Aberglaubenwert würfeln. Gelingt die Probe nicht, steigt sein Aberglauben *permanent* um einen Punkt.

- Spricht man im Labor in beliebiger Sprache das Wort **"Schreiben"** aus, beginnt eines der Pergamente, seinen Text auf alles Papier, dann auf den Tisch, den Boden, die Wände, die Helden etc. zu kopieren, ohne daß man dabei einen Stift sehen könnte. Beenden läßt sich der Spuk nur, indem man das verursachende Pergament sauber schabt, d.h., den Text entfernt oder es verbrennt. Der Text ist ein populäres Spottgedicht auf Kaiserin Hela Horas.

- Die Truhen lassen sich nur mit den ihnen zugehörigen Schlüsseln öffnen. Andernfalls verhalten sie sich wie die Kräutertruhe in der Küche.

- Hinter dem Vorhang befindet sich eine problemlos zu öffnende Geheimtür zu einem Schacht, der in 3 Schritt Höhe im Wohnzimmer endet. In den Fels sind Tritte gemeißelt. Betritt einer der Helden den Schacht, fällt hinter ihm die Tür zu. Von innen sind die Türen nur mit einem *"Praios, hilf!"* zu öffnen.

43 - Die große Wohnhöhle

Allgemeine Informationen:

Vor euch öffnet sich die bisher größte Höhle auf dieser Ebene,

fast ein Dutzend Schritt tief und ebenso breit. Sie ist von einem warmen, von der hohen Decke fallenden Licht erfüllt. Der Boden ist mit Dielen bedeckt. Linkerhand und der Tür gegenüber befinden sich zwei über unregelmäßig geschwungene Stufen erreichbare Nischen, rechterhand ein großer Kachelofen. Die Höhle ist in tulamidischem Stil eingerichtet. An allen Wänden sind Wandteppiche, Waffen, Werkzeuge und kunsthandwerklich gefertigte Dinge zu sehen. Eine zweite Tür befindet sich hinter dem Kachelofen.

Spezielle Informationen:

Die Gegenstände an den Wänden stammen aus allen Gegenden Aventuriens.

Eine knapp halbschritthohe Bronzestatue in einer kleinen Nische stellt einen aus den Wellen des niedrigen Sockels springenden Delphin dar. Das Regal in der kleineren der beiden Sitznischen enthält, ebenso wie die dort stehende Truhe, Kinderspielzeug. In dem Schrank neben der Tür zur Ingerimmstiege sind Holzscheite gestapelt. Der Schrank zwischen Statue und zweiter Tür beherbergt Gebrauchsgegenstände.

Der Teppich, der zwischen Holzschrank und Tisch auf dem Boden liegt, fällt allein dadurch auf, daß er im Gegensatz zu den übrigen Einrichtungsgegenständen schon recht verschlissen ist. Er ist drei mal zwei Schritt groß und in Blautönen gehalten. Das Muster ähnelt verschlungenen Wasserströmungen.

Meisterinformationen:

In der ersten Nische endet der Geheimschacht, der im Labor beginnt.

Die Statue stellt den Delphin des Efferd dar, der der Familie bereits öfter auf stürmischen Seereisen beigestanden hat. Wer in diesem Raum etwas an sich nimmt, wird von dem Gefühl verfolgt, mißbilligenden Blicken ausgesetzt zu sein. Dieses Gefühl steigert sich mit der Zeit und auch mit der Anzahl der eingesteckten Dinge und kann die Ausmaße eines zwanghaften Verfolgungswahns annehmen. Die Ursache ist ein Wassergeist, ein entfernter Verwandter des Bergdjinn, der sich das Innere des Bronzedelphins zur Wohnung gemacht hat und sich daher verpflichtet fühlt, "seiner Familie" - die jedoch nichts von ihm weiß - diesen Dienst zu erweisen.

Der **Teppich** ist magisch - und vielleicht kostbarster Gegenstand in diesem Berg, da er so etwas wie eine Seele besitzt. Er wurde vor langer Zeit für die Schreibstube einer Magierin gewebt, die damals Kraft ihrer Magie den Teppich zum Reisen nutzte. Nach ihrem Tod ging der Teppich von Hand zu Hand, blieb manchmal nur Tage, manchmal Jahre bei verschiedenen Besitzern, von denen einige die Macht besaßen, ihn ebenfalls fliegen zu lassen. Derart über Jahrhunderte mit Magie durchwebt - durch Bekanntschaft mit Djinn, Elfen, Drachen, Geistern und Kobolden band sich ein Hauch dieser Zauberei in die Farben des Teppichs -, bekam dieser ein Bewußtsein und einen eigenen Willen. Die "Intelligenz" des Teppichs ist nicht in Werten ausdrückbar, da sie nicht mit der eines denkenden Wesens vergleichbar ist. Seine Handlungen sind von Gefühl und Intuition geprägt und ebenso von der Sprunghaftigkeit astraler Strömungen. Sollte sich einer der Helden näher mit

dem Teppich befassen, wird dieser je nach Art der Behandlung reagieren, was bedeuten kann, daß er sich nicht rührt, dem Helden seine Fransen ins Gesicht schlägt oder aber ihn knapp über dem Boden schwebend zu einem Rundflug einlädt. Bei Flugversuchen werden Proben auf *Fliegen* verlangt, die je nach "Sympathie oder Ablehnung" des Teppichs erheblich erleichtert oder erschwert werden können. Eine zänkische Hexe wird so unter Umständen verkniffen zusehen müssen, wie der ehrlich begeisterte Schelm den Teppich mit seinem Charme zu den gewagtesten Kunststücken bringt.

Die Waffen an den Wänden fangen laut und fürchterlich an zu zetern, wenn sie von ihren Haken genommen werden. Erst nach etwa einer halben Stunde werden sie allmählich leiser. Die Zwillinge haben sich ein Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel mitgenommen, wobei ihnen ein rotes Kamel zu Boden gefallen ist. An zwei Wandhaken fehlen Gegenstände: dort hingen zwei Zwergenschwerter, die die beiden in einen kleinen Teppich gewickelt und mitgenommen haben.

44 - Die Traviatreppe

Allgemeine Informationen:

Die linksgewundene Steintreppe führt steil nach oben. Linkerhand erhebt sich geglätteter Fels, während sich auf der rechten Seite eine Nische erstreckt, deren Wand aus Mauerwerk besteht. Dort hängt ein großes Bild.

Die Treppe endet in einem teppichbelegten Flur, von dem drei Türen abgehen. Von der Decke hängt eine Öllampe herab. Der Teppich ist gute, schon ältere, abgenutzte Khomware. Die Türen sind aus Holz und tragen tulamidische Rautenmuster.

Meisterinformationen:

Das Gemälde zeigt die idyllische Szene eines gänsehütenden kleinen Kindes, wobei im Hintergrund eine typisch mittelländische Siedlung zu sehen ist. Versucht man, das Bild abzuhängen, scheinen die Gänse nach dem Dieb zu beißen, was empfindlich weh tut - bis zu 3x 1W6+2 SP. Außerdem ertönt warnendes Gänsegeschnatter.

Alle Türen sind unverschlossen. Die rechte, in die Bibliothek führende Tür läßt sich zwar aufstoßen, die Schwelle ist für ein Lebewesen aber nur dann überschreitbar, wenn es vorher die Worte "*Hesinde sei Dank*" spricht.

45 - Die Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Der Raum wirkt sehr eng, da er mit einem Tisch, mehreren Stühlen, einem Stehpult, einer Wandtafel und Bücherregalen nahezu vollgestellt ist. In einer Ecke rechterhand befindet sich ein Kamin und davor auf einer Säule eine kleine Statue. Diese stellt eine Frau dar, um deren Körper sich eine Schlange windet. Der Schlangenkopf ruht in der linken Hand der Frau, in ihrer rechten hält diese eine Schriftrolle. An der Tafel sind mit Kreide einige Worte neben verschiedenen magischen Symbolen angeschrieben worden. Die Decke des Raumes scheint aus sich selbst heraus zu leuchten.

Meisterinformationen:

Die Schriften beschäftigen sich mit den unterschiedlichsten Themen, einen Schwerpunkt bilden Illusion und Verwandlung, einen anderen die Natur. Da hier die Kinder der Familie unterrichtet werden, sind viele Bücher vorhanden, die sich mit grundlegenden Dingen befassen. Auch gibt es eine ausführliche Abhandlung über die Verwandlung von Gegenständen zum Zwecke der Diebstahlsicherung ("Hundert Dinge zu schrecken den Dieb" von Galhey ay Marhisch) und - von Al'Riftah gefertigt - eine Reißzeichnung der Berghöhlen des Al'Saffach.

Innerhalb der Bibliothek können die Helden nach Herzenslust studieren (so sie das Paßwort für die Schwelle herausfinden!), aber alle wertvolleren Bücher und Schriften beschimpfen Diebe lautstark, sobald diese sie über die Schwelle zu tragen versuchen. Außerdem sind sie außerhalb der Bibliothek für Fremde nicht mehr lesbar; die Schrift scheint zu zerfließen. Die Schriftrolle der Hesindestatue ist hohl. Darin steckt ein schmales Pergament, auf dem in Zhajad alle Schlüsselwörter verzeichnet sind, die die vorhandenen magischen Verriegelungen öffnen. Macht sich jemand an der Statue zu schaffen, wird die steinerne Schlange ihn beißen - scheinbar, aber wirkungsvoll und bis zu viermal mit je 1W6+2 SP.

46 - Das Kinderzimmer

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist annähernd dreieckig. Er ist mit zwei Betten hinter Gazevorhängen, Tisch, Regal, zwei Truhen und einem Schrank eingerichtet. Möbel, Kleidungsstücke und Spielzeug lassen darauf schließen, daß dies hier das Kinderzimmer ist.

Meisterinformationen:

In den Truhen bewahren die Kinder unter anderem auch "geglückte" Artefakte auf, die teils mit sehr zweifelhaften Eigenschaften versehen sind. Dabei handelt es sich überwiegend um Spielzeuge, denen kindlicher Schabernack innewohnt.

Die Zwillinge haben die Decken aus den Betten mit in den Garten genommen.

47 - Das Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist gänzlich mit Teppichen ausgelegt. Die Wände sind mit einem hellen Stoff bespannt. Rechterhand stehen mehrere Schränke, linkerhand ein Schminktisch mit Utensilien. Im Hintergrund befindet sich ein breites, hinter durchscheinenden Vorhängen fast verborgenes Bett. Links stehen zwei geschlossene Truhen und eine kleine Statue auf einem Sockel, die unverkennbar Rahja darstellt. Die Einrichtung des Schlafzimmers ist verschwenderisch und geschmackvoll.

Meisterinformationen:

In den Schränken finden sich sowohl Frauen als auch Männerkleidung, wonach sie klein und zierlich und er groß und hager

sein dürfte. Die verschlossenen Truhen bewahren erinnerungs-trächtige, aber weniger wertvolle Gegenstände der Familie Al'Riftah.

Die Statue ist geweiht, aber nicht magisch.

Hinter ihr befindet sich eine Geheimtür, die sich durch leichten Druck nach außen öffnen läßt. Durchschreitet man sie, fällt sie sacht wieder zu und ist erst durch folgenden tulamidischen Reim zu öffnen:

*"Es war einmal vor langer Zeit"
beginnen alle Märchen heut;
was heute wird geschehen,
wird morgen sagenhaft gesehen.
Die Zeit der Märchen ist es, die Helden macht,
und nicht der Schein von Gold und Macht!*

Weitere Möglichkeiten sind ein FORAMEN FORAMENOR, der um +13 erschwert ist und 13 ASP kostet oder auch ein VERWANDLUNGEN BEENDEN.

Davon ausgehend, daß Ihre Helden den Rückweg zusammen mit den Zwillingen antreten werden, wird ihnen diese Investition jedoch erspart bleiben, da den beiden der Reim geläufig ist. Aber vielleicht möchten sie sich der Sache ja auch unbedingt selbst annehmen.

48 - Die Wendeltreppe zum Garten

Allgemeine Informationen:

In einen natürlichen Schlot ist eine Wendeltreppe eingefügt.

Meisterinformationen:

Die Treppe überwindet eine Höhe von gut 20 Schritten. Auf etwa halber Höhe befindet sich eine kleine Kammer hinter einer sehr gut getarnten Geheimtür. Dort liegt der größte Teil der Schätze der Magierfamilie. Die Treppe endet unter einer hölzernen Falltür. Sollten die Helden diese tagsüber öffnen, werden sie erst einmal kräftig von Praios Antlitz geblendet.

49 - Der Garten

Allgemeine Informationen:

Ihr tretet ins Freie auf eine großflächige Plattform hinaus. An einer Seite wird sie von einer Steilwand begrenzt, auf der anderen von einer steinernen, anderthalb Schritt hohen Brüstung. Überall stehen Kübel und Schalen mit Pflanzen. Zwei gleich aussehende Kinder blicken euch erschreckt entgegen.

Meisterinformationen:

Der Garten befindet sich an der Südwand des Berges, etwa 60 Schritte über dem Höhleneingang. Er ist von Zwergen in eine Stufe im Fels getrieben worden, besitzt einen glatten Boden und ein Sammelbecken für Regenwasser. Die Falltür ist von außen durch eine dünne Steinplatte getarnt. Wie die Helden die Zwillinge vorfinden, hängt von der Tageszeit und der Suchdauer ab. Nachts werden die Kinder schlafen, tagsüber mit dem Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel beschäftigt sein. Auf jeden Fall sehen sie in den Helden nicht von vornherein ihre Retter, sondern eher die Räuber, die gekommen sind, um sie wieder einzufangen.

Das Ende des Abenteuers

Die Früchte des Lohns können sehr unterschiedlich für Ihre Helden ausfallen. So sie die Minimalziele - Auffinden von Jandrah, bzw. deren Tochter Ellah und sicheres Geleit für die Zwillinge - erreicht haben, darf sich jeder von ihnen pauschal **160 Abenteuerpunkte** gutschreiben. **Zusätzliche 20** haben sie sich verdient, wenn es ihnen gelungen ist, zumindest ein Treffen zwischen Ellah und dem Freiherrn zu arrangieren.

Bis zu 90 weitere Punkte winken, je nachdem wie den verschiedenen "Parteien" im Al'Saffach zu Seelenfrieden verholfen werden konnte: der Fluch der *Djinni*, die Flasche des Djinn's Wassifir, der Chimärenkörper des unglücklichen Drachen Li'Kar.

Weiterhin dürfen alle Helden jeweils **zwei freie Steigerungsversuche** in den Talenten **Magiekunde** sowie **Götter und Kulte** durchführen.

Doch kein Held lebt von seinen Erfahrungen allein. Abgesehen

vom Honorar des Freiherrn (**30 Marawedi** und eine **gute Waffe aus Tuzak-Stahl**) lassen sich auch Fürst und Kalif nicht lumpen und bezeugen ihre Dankbarkeit für das wiederbeschaffte Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel mit **50 Dukaten pro Held**.

Der kleine Hort des Drachen enthält Wertgegenstände - Edelsteine, Schmuck, Münzen und Waffen - in einer Größenordnung von **250 Dukaten**, wobei der Karfunkel (Drachenstein) schon mit nahezu einem Viertel zu Buche schlägt.

Auch zahlreiche neue Freundschaften können in diesem Abenteuer geschlossen und gleichfalls wohlwollende (?) Kontakte zu Herrscherhäusern geknüpft werden.

Eine planmäßige Plünderung der Magierwohnung brächte Ihren Helden - im Falle des Bekanntwerdens - bei den *Kindern Peraines* spürbaren Mißkredit ein, zudem sind die Al'Riftahs weitgereiste Leute...

Anhang 1 - Märchen und Sagen

In diesem Anhang sind die Geschichten und Sagen gesammelt, die Ihren Helden auf den Festwiesen Khunchoms von den Geschichtenerzählern, den Haimamuds, oder auch den Gauklern am Lagerfeuer vorgetragen werden können. Jeder Überlieferung ist eine kurze Einleitung beigegeben, in der ihre Bedeutung für die Helden und das Abenteuer erläutert wird. Es steht Ihnen frei, weitere Erzählungen hinzuzufügen oder andere fortzulassen. Bücher wie die "Geschichten aus tausend und einer Nacht" bieten hierfür reichhaltiges Material.

Denjenigen Meistern, die vielleicht nicht über die Gabe verfügen, Geschichten frei und spannend nachzuerzählen, sei angeraten, sich alle eventuell vorzutragenden Erzählungen vor dem

Spielabend schriftlich auszuarbeiten oder sich passende Märchen aus Büchern bereitzulegen, damit der Spielfluß erhalten bleibt. (Vielleicht ist ja auch der "große Märchenerzähler" unter ihren Spielern dazu bereit, diese stimmungsvoll vorzulesen).

Der Meister sollte beim Studium des folgenden Kapitels bedenken, daß die Märchen und Sagen nicht nur ein Anhang dieses Abenteuers sind, sondern wichtiger Bestandteil des Aufbaus der Geschichte und der Atmosphäre eines Gauklerfestes in der südlichen Hafenstadt Khunchom!

Zu guter Letzt werden die Helden, so sie das Abenteuer bestehen, ein neues Märchen geschaffen haben: das des Al'Saffach und seiner Bezwingen.

Die Sage der Djinni

Meisterinformationen:

Diese Sage stammt aus der Zeit vor dem Fall Bosparans und hat wie alle Sagen einen wahren Kern. Für das Abenteuer ist sie die wichtigste, da sie maßgeblich zum Verständnis der Geistererscheinungen im Berg Al'Saffach beiträgt. Sie ist daher ungekürzt wiedergegeben. Wahrscheinlich wird sie den Helden von den *Kindern Peraines* erzählt werden, aber natürlich sind auch andere Erzähler denkbar.

Allgemeine Informationen:

"Hört die Geschichte, die ich Euch heute erzählen möchte! Eine Geschichte, die wahr ist, obwohl niemand mehr lebt, der dies bezeugen könnte, denn schon vor langer, langer Zeit ist sie geschehen:

Es war einmal vor nun schon tausend Jahren, als unsere geliebte Heimat unter der Herrschaft einer ebenso schönen wie grausamen Kaiserin aus fremdem Lande, genannt das Alte oder Bosparaner Land, unsägliche Qualen litt. Tausende unserer Vorväter darbtten und starben unter dem Joch der blutrünstigen Frau und litten schwer unter Abgaben und Fronarbeit, die diese in kaum vorstellbarer Unbarmherzigkeit einforderte. Um ihnen die Hoffnung vollends zu nehmen, verbot sie auch den Glauben an all jene Götter, die damals unter unserer Sonne verehrt wurden. Stattdessen gebot sie, den einen anzubeten, den, der die Sonne und das todbringende Gesetz selbst sein sollte, der die Erde verbrannte und die Menschen in den Städten und an den Flüssen unserer Heimat knechtete. Sie sei von seinem göttlichen Blute, so wurde verkündet, und wer daran zu zweifeln wagte, wurde durch die Flammen gerichtet.

Die Menschen wurden mißmutig in jenen Tagen. Viele hatten Angst um ihr Leben oder um das der ihren. Sie gehorchten stumm und wagten nicht aufzuschauen, wenn der Blick der fremden Herrscherin sie traf, ja sie warfen sich vor ihr in den Staub, damit ihre Füße die Erde nicht berühren mußten.

Ich will Euch nun die Geschichte einiger Menschen erzählen, die in diesen grausamen Zeiten ihren Nacken nicht beugten, die

aufrecht und unerschrocken der Fremden den Spiegel vorhielten, die verfolgt und auf grausame Weise gemordet wurden und von denen am Ende nur einer überlebte. Aber nun hört:

Sie nannten sich '*Die Djinni*' und stammten aus dem Volk der Fahrenden. Sie waren Gaukler, vielleicht ein Dutzend und sie waren wohl die besten ihrer Zeit, auf jeden Fall aber waren sie die mutigsten. Denn sie besaßen die Keckheit, ein Stück, das noch heute auf den Brettern der Gauklerbühnen zu sehen ist, aufzuführen, eine hintersinnige Persiflage auf das Leben der ruchlosen Kaiserin. Es zeigte, wie sich an ihrem Hofe die Edelsten um ihre Gunst balgten, wie deren Hofnarretei die des Narren übertraf, wie Menschen voller Hinterlist und Trug sich Freunde und Vertraute nannten. Oh, es war ein prachtvolles Spiel, das die *Djinni* zeigten! Angefüllt mit Farben und Musik, mit Akrobatik, wie sie heute kaum noch zu bewundern ist, und mit vollendet gezähmten Tieren. Kunststücke wahrer Künstler, Darstellungen so rahjagefällig und unvergleichlich, so spinnen sie ihr Spiel, verwoben mit dem feinen Sinn des Humors und dem bissigen der Satire. Nein, sie nannten das Stück nicht '*Die grausame Kaiserin*', sie nannten es '*Die schöne Harani*', so daß die Schergen der bosparanischen Dämonin beinahe Jahre brauchten, um zu begreifen, was die Kinder des Djinns da auf den Bühnen präsentierten. Und während dieser Jahre, nie lange an einem Ort weilend, ruhelos die Ströme unserer Heimat hinauf und hinunter wandernd, pflanzten sie Hoffnung in die Herzen der Menschen, Hoffnung auf das Ende von Mühsal und Not, ihrer Unterdrückung und der Sklaverei. Und viele, die einstmals frei und stolz gewesen, erinnerten sich ihrer Stärke und ihres Mutes, wenn sie den *Djinni* ihre Aufmerksamkeit schenkten.

Gewiß war es erst dies, was die Unterdrücker begreifen ließ, daß diese kleine Gruppe Fahrender gefährlicher sein mochte als eine Hundertschaft waffenstarrer Krieger auf offenem Feld. Sodann verfolgten sie die *Djinni*, trieben sie von einer Ecke des Landes in die nächste. Kaum gab es einen Platz, sicher genug, um nicht aufgespürt und ermordet zu werden. Aber lange Jahre gelang es ihnen immer wieder, den Häschern zu entkommen.

Einmal half ihnen ein mutiger Landsmann, ein anderes Mal erwiesen sie sich als stärker als die, die sie fangen wollten, denn unter ihnen waren auch einige, die es verstanden, gar meisterhaft mit der Waffe ihrer Väter, dem Khunchomer, zu kämpfen. Dann gab es Tage, da half ihnen die Kenntnis verborgener Schlupfwinkel, zu denen schon ihre Vorfahren geflohen waren, an anderen war es nur das Glück, das ihnen die Götter schenkten.

Aber eines Tages - und man weiß bis heute nicht wo - kam ihr Ende. Nur einer entkam dem blutigen Metzeln, *Shabob ibn Shabob*, Sohn eines Kriegers und nicht vergessend, wer ihn gezeugt. Er überlebte den Tod seiner Gefährten, seiner Frau und seiner Kinder und sprach niemals wieder ein Wort von denen, die er verloren hatte. Die Grausamkeit der fremden Schlächter ließ sich in tausend und einem Tag nicht erzählen, und es käme einer Folter gleich, es zu versuchen. Shabob ibn Shabob hatte nur noch seinen großen Khunchomer, eine gewaltige Waffe, die ihm das Leben geschenkt hatte. Nein, er ist nicht feige geflohen! Sagt das nicht! Aber hört wie er seinen Mut bewies und jene belehrte, die an ihm zweifelten:

Als die nördlichen Heere sich im jungen Gareth sammelten, um das Joch der Kaiserin, das auch sie auf dem Nacken trugen, abzuschütteln, kamen Krieger aus allen Teilen des Südens, um an ihrer Seite gegen die Dämonin zu kämpfen. So mancher glorreiche Name wird noch heute genannt. Helden, die an der Seite der Götter gegen die dämonische Blutkaiserin rannten. Auch Shabob ibn Shabob war einer der ihren und er focht mit

dem Mut und der Kraft der Götter. Immer wieder schallte sein Ruf über das Schlachtfeld, und es gab kaum einen, der beim Anblick, wie *er* seine Feinde erschlug, gezögert hätte, seinem Beispiel zu folgen. Sicher hätten sie so gesiegt, wenn nicht die unselige Hela Horas - Herrscherin dämonischer Gnaden - ihre Schergen gerufen, die Entsetzen und Angst verbreiteten, die aus grausamen und dunklen Sphären herabstießen, um der Kaiserin zu Diensten zu sein.

Ihr wißt so gut wie ich, wie die Vier herbeikamen in goldenen Rüstungen und mit glänzenden Waffen in ihren Händen und den Mut in die Herzen der Aufständischen zurückbrachten, die vorstürmten und den Sieg erfochten. Es heißt, aber wer kann das nach so langer Zeit mit Sicherheit sagen, daßes Shabob ibn Shabob gewesen sei, der an der Seite Pakhizal al-Marfuns an der Spitze derer, die aus dem Süden stammten, vorstürmte und den Speer, der für die Brust des Gefährten geschleudert, mit seinem Körper fing. Niemand weiß genau, welche Taten noch zu berichten wären von Helden, die für den Sieg starben. Aber man weiß, daß der Leichnam des Shabob ibn Shabob von dem Helden, der überlebte, vielleicht nur, weil ein anderer starb, in seine Heimat gebracht und bestattet wurde, wie es einem Helden gebührt.

Glaubt es mir, denn ich habe es gesehen! Auf den Totenfeldern eines kleinen Dorfes am Mhanadi könnt Ihr ihn schauen, den Platz, auf dem ein Held nun in Frieden ruhen mag, denn er hat die Seinen gerächt, wie es einem wahrhaften Tulamiden zur Ehre gereicht!"

Was man sich über den Meisterdieb der Meisterdiebe erzählt...

Meisterinformationen:

Unter diesem Titel könnten wahrlich viele Geschichten erzählt werden, gerade in einem Land, wo man gern dem Listigen und Erfolgreichen seinen Beifall zollt. Von wem erzählt wird, und ob dieser vielleicht gerade unter den Zuhörern des Geschichtenerzählers weilt, dessen kann man sich nie sicher sein, denn sonst würde man ihn nicht den Meister der Meister nennen.

Jedenfalls ist für den weniger Leichtgläubigen sicher, daß all die Meistertaten kaum von ein und derselben Person verübt worden sein können, denn dann müßte diese mitunter mehrmals in einer einzigen Nacht ihr Können bewiesen haben. Wenn Sie die Geschichten von den Taten großer Diebe und Betrüger erzählen, sollten Sie beachten, daß aus jeder der Geschichten ein eigenes Abenteuer entstehen könnte - je nach der Neugier und dem Tatendrang Ihrer Helden. Gestohlen werden kann alles, zu jeder Tages- und Nachtzeit, mit allen Tricks und allen Kniffen, trotz aller Vorsicht der Besitzer und manchmal auch wegen ihrer Dummheit. Und wer erinnert sich nicht an den Fall, in dem eine Diebin einem schönen, reichen Jüngling den Siegelring vom Finger stahl, ihm dann sein Herz nahm und ihm ihre Hand reichte und viele Jahre später auf ihrem Totenbett eben diesen Ring ihrem Gatten hinterließ. Oder an die Geschichte des Diebstahls eines gan-

zen Harems samt Haremswächter und -dienerinnen! Na, wenn da kein Djinn im Spiel gewesen ist! Oder auch an das spurlose Verschwinden des Tafelsilbers, während der Gesandte Andergasts beim Kalifen zu Gast war?

Eine der Geschichten von Dieben und ihren Taten hat eine Bedeutung für dieses Abenteuer, die über den reinen Unterhaltungswert hinaus geht. Es ist die...

Geschichte des Rote-und-Weiße-Kamele-Spiels

Allgemeine Informationen:

Wie jede Lästerzunge weiß, sind Selo Kulibin - der Großfürst Khunchoms - und seine Familie weit häufiger in Mherwed am Hofe des Kalifen anzutreffen als in seiner heimatlichen Residenz. Kalif Malkillah III. scheint dieses nicht nur aus politischen Erwägungen zu dulden, spricht man doch von rauschenden Festen, aufregenden Jagdausflügen und endlosen Spielen der beiden Männer und ihres Gefolges. Wertvolle Geschenke, über deren Wert man nur Vermutungen anstellen kann, wechseln schon häufiger zwischen den beiden Häusern. Die wertvollste Gabe überhaupt, so die Gerüchte, sollte der Kalif zu seinem dreißigsten Geburtstag von seinem Freunde Selo erhalten. In aller Stille ließ dieser ein Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel

fertigen, das seinesgleichen unter legendären Spielen vergeblich suchen konnte: Die roten Kamele aus Rubinen geschnitten, die weißen aus hellstem Topas, der Teppich - das Spielfeld - ein Prunkstück aus Seide und Gold, die Stifte gefertigt aus edelsten Hölzern, beschriftet mit eingelassenen Lettern aus Elfenbein. Die Kiste, in der das Spiel Platz fand, wurde geschnitzt, mit bunt gefärbten Intarsien versehen und mit silbernen Beschlägen verschlossen. Alles zusammen verließ an einem ruhigen Morgen in einer Droschke das Haus des Gemmenschneiders, der das umwickelte Bündel fest auf seinem Schoße hielt. Die Droschke - gelenkt von einem seiner Söhne - geriet in den Straßen Khunchoms in einen Auflauf von Menschen, eine Karawane, die vom Hafen zur Straße nach Mherwed zog. Als das Gefährt den fürstlichen Hof erreicht und das kostbare Bündel vom Haushofmeister geöffnet wurde, enthielten die Tücher nur mehr ein Brett von der Größe der kostbaren Kiste. Und niemand hat seither eine Spur des Spiels oder des Diebes gefunden, oder

gar eine Erklärung, wie dieser das wertvolle Geschenk entwendete.

Meisterinformationen:

Der Dieb des Spiels ist *Harun ibn Kasim*, der Räuberhauptmann, dem die Helden in den Höhlen des Al'Saffach begegnen werden. Wem es gelänge, für dieses auffällige Spiel einen Käufer zu finden, bräuchte in seinem Leben nicht mehr zu arbeiten. So es den Helden gelingt, das Spiel in ihren Besitz zu bringen, sollten Sie, werter Meister, ihnen zu verstehen geben, daß der Fürst von Khunchom selbst eine hohe Belohnung für denjenigen ausgesetzt hat, der es ihm zurückbringt (wie wäre es mit einem Aushang am Stadttor?). Auch weilt der Kalif derzeit zu Besuch in Khunchom, für die Helden also ein günstiger Zeitpunkt, um sich mit beiden Herren bekannt zu machen.

Das Märchen vom verliebten Djinn

Meisterinformationen:

Wenigstens ein Märchen, in dem ein Djinn eine wichtige Rolle spielt, sollten die Helden in den Straßen und auf den Plätzen Khunchoms schon gehört haben. Diese Elementargeister gehören zu den südlichen Ländern wie Kobolde zu den nördlichen, und man ist hier so stolz auf sie, wie man sie fürchtet und man ehrt sie so, wie man sie zum Dienst gefügig macht. Hier in kurzen Worten ein Märchenvorschlag:

Allgemeine Informationen:

Ein berühmter tulamidischer Krieger besitzt vier Schätze: sein Schlachtroß, seinen Khunchomer, seine Tochter und einen Feurdjinn in einer Flasche. Jeden dieser Schätze hütet er eifersüchtig: Das Pferd darf niemand reiten, die Waffe niemand benutzen, den Djinn niemand rufen und die Tochter niemand lieben außer ihm. Die Tochter nun spielt mit der - ihr eigentlich verbotenen - Flasche des Djinns und gibt diesem ungewollt die Freiheit. Dieser verliebt sich in seine Retterin, wendet sich gegen seinen Herrn, stiehlt das Pferd, den Khunchomer und das Mädchen und flieht. Der Krieger verfolgt sie, stellt sie und fordert sein Eigentum zurück. Im Zweikampf tötet der Djinn den Vater seiner Geliebten, die den Djinn daraufhin voll Schmerz verflucht. Dieser muß sich ihr zu Diensten verpflichten. Später wird das Mädchen mit Hilfe des Djinns, des Pferdes und des

Khunchomers zu einer berühmten Kriegerin, aber geliebt hat sie den Djinn, der heute noch eine ausgeprägte melancholische Schwäche für junge Frauen, Pferde und Waffen hat, nie.

Weitere Märchen und Sagen Khunchoms und Mhanadistans:

- Die Geschichte des Gauklers Feterdhin und wie er die Liebe der Tochter des Sultans Sheranbil gewann (der Feterdhin-Platz ist nach diesem benannt)
- Das, was dem Händler Isjasoschlaue aus Honingen geschah, als er eine schöne Sklavin kaufte und auf dem Sklavenmarkt freiließ (mal war's auch ein Jäger aus Donnerbach, mal eine Magierin aus Thorwal...)
- Die Sage von dem, das umgeht in den Kellern der Ruinen des Palastes aus den Zeiten des Diamantenen Sultanats (hiervon gibt es sehr viele Varianten)
- Die wundersame Rettung der Karawane durch das Kamel, das Rastullah schickte
- Sandoras Rahjas (*Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe*, S.91)
- Warum die Dracheneiakademie Dracheneiakademie heißt (sehr phantasievoll und allesamt unzutreffend)
- Das Spiel, das ewig währte
- Die Geschichte der Chimäre, die ihren Herrn fraß
- etc.

Anhang 2 - Die Geschichte des Al'Saffach

Meisterinformationen

Es folgt eine kurze Zusammenfassung der Geschichtsdaten Mhanadistans, zu denen in der Box *Die Wüste Khom und die*

Echsen Sümpfe nähere Erläuterungen zu finden sind, die aber für dieses Abenteuer nicht zwingend erforderlich sind:

Geschichtsdaten Mhanadistans

- ca. 3100 v.H. Jahre des Chaos
ab 3050 v.H. erste Tulamidensiedlungen
3002-2772 v.H. Rashtul al-Scheik, sagenhafter Herrscher aller Tulamiden
2772-2731 v.H. Bastrabun ibn Rashtul, sagenhafter Herrscher, der die Echsen in die Sümpfe und nach Maraskan vertrieb
- Leviatanim untereinander sinnlos zerstritten -
in Folge: Aufblühen des Echsischen als Inbegriff der Macht unter den Tulamiden
2358-2317 v.H. Sulman, Sultan von Khunchom
zeitgleich: Magiermogule vom Gadang
2334-2319 v.H. die *Skorpionkriege* zwischen den Mogulen und Sulman
Verwüstung Goriens
Als Sieger geht Sulman al-Nassori, d.h. "der Erneuerer", hervor
Titel: Diamantener Sultan
2003-1995 v.H. Krieger Mahwad al-Rasul aus Mherwed wagt und verliert Aufstand gegen das Diamantene Sultanat
1874 v.H. Schlacht von Punin - erster Auftritt der Güldenländer
1502-1408 v.H. Sheranbil V. al-Shahr
1408-1297 v.H. Interregnum
1301-1297 v.H. Sultan Mustafa v. Gorien erobert Khunchom
1297-1263 v.H. Mustafa ibn Abu Nuwas
1010 v.H. Schlacht am Gadang - Mherwed u. Khunchom werden genommen - Freitod des Sultans Najara ibn Bheraimi. Untergang des Diamantenen Sultanats
1010-993 v.H. Hela-Horas blutige Schreckensherrschaft - "Bildersturm" im eroberten Tulamidien - erzwungene Einführung des Zwölfgötterkultes, insbesondere des Praiosglaubens
993 v.H. Schlacht von Brig-Lo mit tulamidischer Unterstützung, daraufhin Aufstände in Mhanadistan, freiwillige Verwaltung durch Gareth, politisch geförderte Entwicklung von Thalusa, Khunchom und Mherwed zu

- bedeutenden Handelsstützpunkten
"Markgrafschaft Mhanadistan"
in Folge: Zustrom mittelländischer Siedler
Übersiedlung des Stammes der *Beni Rurech* nach Maraskan wegen Verfolgung ihres Glaubens an Rur und Gror
91-60 v.H. während der Erbfolgekriege: Malkillah II. überzieht Städte Mhanadistans mehrfach mit Krieg, seine Nachkommen sind weniger erfolgreich als er
2 v.H. Khunchom wird von Reich und Aranien unabhängig
in Folge: Bündnis Großfürst Selo Kulibins mit dem Kalifat

Der Berg Al'Saffach und die Geschichte seiner Bewohner

- seit Anbeginn Djinns als Geister des Wassers des Berges;
2500-2750 v.H. dienten die unteren beiden Höhlen, durch die der für kaltblütige Wesen heilkräftige Bach fließt, als Tempel für die Leviatanim;
bis 2700 v.H. hielten sich hier überlebende Leviatanim, meist Priester, auf;
2229-2320 v.H. bewohnte ein sich mit Echsenmagie beschäftigender Magier die Wohnhöhlen der mittleren Ebene. Er schuf den Chimärendrachen. Während der *Skorpionkriege* starb er auf Seiten Sulmans;
bis 1010 v.H. blieb der Berg bis auf einen Djinn und den Chimärendrachen größtenteils verlassen. Hin und wieder diente er als Räuberunterschlupf;
1009-1008 v.H. waren die *Djinni* Gefangene in den Höhlen des Berges;
890-720 v.H. diente eine der Höhlen als Rur und Gror-Behelfstempel;
ca. 500-80 v.H. dienten sie verschiedenen Räuberbanden als Unterschlupf;
ab 75 v.H. baute sich die Magierfamilie Al'Riftah mit Hilfe von Magie und zwergischen Baumeistern die obersten Höhlen zum Wohnsitz aus.

Anhang 3

Das Tagebuch des Haimamud ibn Haimamud (Zum Aushändigen an die Spieler)

10. Boron 9HH

Jedes Jahr, wenn in Khunchom, der Perle des Mhanadi, das Fest der Gaukler und Künstler zu Ehren Radschas beginnt, stelle ich wieder fest, daß jeder Folianth zu wenig Seiten hat, jeders Pergament zu kurz ist, um mit all dem beschrieben werden zu können, was denkende Geister sich an Geschichten erdachten, was lebenden Wesen widerfuhr, was Sänger an Liedern erdichteten. Ich zähle nun mehr als sechzig Götterläufe und man nennt mich Haimamud ibn Haimamud, doch muß ich alter und weitgereister Geschichtenerzähler hier jeden Herbst wieder erfahren, daß die Zahl der Geschichten unendlich ist. Mag auch die eine oder andere sich ähneln, gibt es doch so viele Wunder auf Dere zu entdecken, daß dafür ein Menschenleben zu kurz erscheint. Selbst die blassen Menschen jener Kaiserin, deren Zeitalter wir schreiben müssen, kennen Sagen und Lieder, die in mir die Hoffnung keimen lassen, daß es doch noch einmal Wahrheit werden könnte: Freiheit für dieses Land! Radscha möge mich, einen unwürdigen Diener ihrer Schönheit und Freude, dieses noch erleben lassen!

11. Boron 9HH

"Die schöne Harani" hat gefallen, wie mir scheint, jedenfalls war Muammars Miene die eines satten Esels, als er vom Zählen der Münzen zurückkam. Wir dürfen auch für jeden Teil einer Kupfermünze dankbar sein, haben die Leuten selbst doch meist nicht genug zum Leben. Wir müssen es ja auch teuer bezahlen, unsere Kinder - und Enkel, muß ich alter Mann wohl sagen, Radscha war mir gnädig - in diesen Zeiten in sicherer Obhut zu wissen. Manchmal sehe ich zu deutlich die Schergen der Praios anbetenden Tyrannen in der Menge, die der Geschichte der Harani in ihrem von Rattenanbetern verseuchten Palast mit radschaerfüllten Augen und der Löwengöttin geweihtem Herzen folgt. Bisher war uns Veks stets gewogen - neun Jahre sind es nun, daß wir sie an ihren blassen Nasen herumführen und zwischen ihren so unbarmherzigen Schwertern hindurchwischen! Mögen die Götter uns weiter beistehen und unser Wirken Früchte tragen lassen!

13. Boron 9HH

Sadhvaria sei Dank! Es ist wahrlich das erste Mal, daß ich mich bei Rohalas so erdverbundener und die Lüfte liebenden Göttin bedanke, aber ohne die Warnung dieses geschwätzigen Rabentiers wäre der vergangene Tag der letzte Tag der Djinni gewesen. - Nasreddin drängt zum Aufbruch. - Wieder Flucht. Wie oft noch, Radscha?...

16. Boron 9HH

Boron - dessen Mond wir schreiben auf Befehl einer Kaiserin, die unser Volk bis auf ihre blanken Knochen knechtet - sei ihnen gnädig!

Ach, Radscha, meine Göttin, der ich armseliger Diener den Zauber meiner Worte verdanke, die du uns mit deiner Freude so reich beschenkst, lindere meinen Kummer beim Schreiben dieser Zeilen!

Tsah, ewig junge Göttin des Werdens und Erneuerns, unsere Hoffnung in dieser Zeit, nimm die Seele der kleinen Belima und schenke sie einem Leib, der länger auf Rurs wunderbarer Erde weilen wird!

Dunja al-Jeshinna saba Feyhach und Belima, Tochter der Dunja und des Nasreddin ibn

Nezahet, starben am sechzehnten Tag des Boron.

Ich habe kaum mehr die Worte, den Kummer meines Sohnes zu lindern. Sein Schweigen wird ihn zerbrechen.

17. Boron 9HH

Abu ibn Ali will einen sicheren Unterschlupf für uns und unsere Tiere gefunden haben. Die Wagen müssen wir zurücklassen.

Oh, Veks, ich traue diesem Sohn einer geschwätzigen Dirne nicht, aber das Schicksal zwingt uns, auf seinen verräterischen, veksunwürdigen Handel einzugehen.

18. Boron 9HH

Nasreddin, mein Sohn, es scheint mir grausamer als mein eigener Tod, dich noch vor meiner Zeit sterben zu sehen! Oh, Radscha, gewähre ihm die Freuden deines Zeltes, schenke ihm ein Wiedersehen mit seiner geliebten Dunja und der kleinen Belima! Mein Herz ist voller Trauer und Schmerz, beinahe scheint es mir, als wolle es zerbrechen! Oh Radscha, meine Göttin, kannst du mir Trost spenden wo nur Verderben ist?

19. Boron 9HH

Veks, listiger Herrscher der Nacht, zeige uns einen Weg aus dieser Falle der Söhne des Gottes, der die unbarmherzige Sonne sein eigen nennt!

Die Djinni verloren am neunzehnten Tag des Mondes Boron ihren Bruder Dajin-Alrik, gemordet von den Brüdern und Schwestern des Volkes seines Großvaters.

Wir zählen nur noch sechs der unsrigen. Diese Höhlen, Tempel fremder und unheimlicher Götter, werden unser aller Grab sein.

21. Boron 9HH

Azizel - Veks verlieh ihm einmal in seinem nichtsnutzigen Leben einen helllichtigen Augenblick, hat die Quelle des Flusses gefunden - der wohl zuzeiten, da die Echsen hier ihre kaltblütigen Götter anbeteten, durch die unteren zwei Höhlen und ihre seltsamen Altäre floß. Es ist uns dank Tsah gelungen, ihn in sein altes Bett zurückzuleiten, so daß unsere Tiere nicht verdursten werden - wenn sie denn schon verhungern müssen. Radscha, was haben wir getan, daß ihr Götter uns so prüft?

23. Boron 9HH

Rohala übt sich in einer Magie, die mir völlig fremd und seltsam scheint, unsere Pferde aber vor dem elendigen Verhungern retten könnte: Sie läßt Pflanzen wachsen aus kaum mehr als einer Handvoll Unrat und einigen Samenkörnern, die sie von unseren Reisegewändern abgesammelt hat! Es sei Zauberei der Djinns. H'sind, du weiseste der Götter, hab Dank für Rohalas bewundernswertes Wissen! - Auch wenn Rohala selbst wohl eher ihre Echsen Göttin dafür preisen wird.

2. H'sind 9HH

Boron, du Gott alles Vergessens, ich sehne mich danach, in deiner Umarmung zu entschlafen! Oh, Radscha, deine Himmel erscheinen mir wie die Verheißung eines ewigen Märchens voller Schönheit und Anmut! Seid einem alten Geschichtenerzähler gewogen, Nezahet ibn Abu ibn Rhuban ibn Nezahet, genannt Haimamud ibn Haimamud, wenn er sich anschickt, diese Welt zu verlassen. Ich spüre die Zeit nahen.

Haimamud ist tot. Wenn ich diese Zeilen lese, bin ich mir gewiß, daß er vor Gram starb.

Jetzt sind wir nur noch zu dritt. Draußen in der Schlucht warten immer noch eine ungezählte Zahl von Häschern auf unseren Tod.

Rohalas Rabe, der uns Hilfe herbeirufen sollte, haben die Bogenschützen getötet. Shabob kam aus der Drachenhöhle nicht zurück. Vier Tage ist er nun schon fort. Der Drache wird ihn gefressen haben, welch heldenhafter Tod für einen Krieger!

Rur, der Du diese Welt zum Geschenk Grors schöner und unvergeßlicher gemacht hast, als wir Menschen begreifen können, es ist schwer, in den grausamen Taten Deiner Geschöpfe diese Schönheit zu blicken!

Muammar hat heute im Labor der oberen Höhlen ein "Experiment", wie er es nannte, versucht. Dem Gestank nach befürchte ich, daß ein Dämon die Schuld am Verschwinden des Zauberers trägt. Muammar war Illusionist, nicht Dämonenbeschwörer, er hätte es sein lassen sollen.

Rohala wird immer verwirrter. Manchmal scheint sie völlig Herrin ihrer Sinne zu sein, dann ist es wieder so, als sei ein unheiliger Geist in sie gefahren. Azizel leidet unter ihren Anfällen von Wahnsinn, war sie doch diejenige, die seinen Mut immer wieder gestärkt hat. Ich tanze jetzt immer häufiger für sie, aber ich spüre, wie auch mich die Kräfte verlassen. Der einzige Trost, der mir bleibt, ist, unsere Kinder in Sicherheit zu wissen - und der Glaube an Rur und Gror, an den Flug der Welt, an ein weiteres Leben. Möge Gror die Welt als Geschenk Rurs gnädig entgegennehmen!

Ich bin allein, ich, Rohala, Tochter Sadhuarias. Es sollte mir langsam leicht fallen, stolz zu sterben, aber es fällt mir schwer. Der Wahnsinn, der täglich mehr meine Gedanken vergiftet, die Nächte, in denen mich die ruhelosen Geister der Gemordeten nicht schlafen lassen, machen dieses Sterben zur Qual.

*ICH VERFLUCHE SIE! VERFLUCHT SEIEN DIE, DIE DA DRAUSSEN
HOCKEN UND SICH DARAN ERGÖTZEN, UNS ZUR STRECKE
GEBRACHT ZU HABEN! VERFLUCHT SEIEN IHRE KINDER UND
KINDESKINDER BIS INS SIEBEN-MAL-SIEBTE GLIED!*

Nahema saba Bey, Sharisad der Sultane, Tochter einer Djinn, Du starbst tanzend im Wahn, in ein neues Leben zu tanzen. Ich sehe nur die finsternen Abgründe dieses Berges. Ich sterbe. Ich sterbe wie eine Maraske, die in ihrem eigenen Gift ertrinkt.

Oh, Sadhuaria, gib mir die Meinen zurück!

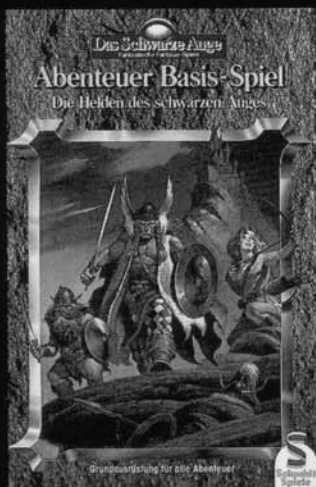
Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Abenteuers »Wenn der Zirkus kommt«

Irgendwann — zumeist, wenn das Alter kommt — stellt auch der reichste Händler fest, daß Dukaten allein nicht glücklich machen, und er fragt sich, welche Fehler er in der Vergangenheit gemacht hat, wo er seinem Leben eine Wendung hätte geben können, und ob es klug war, stets dem Golde und nicht der Liebe zu folgen. Ein solcher Herrscher beauftragt die Helden, eine Geliebte aus lang vergangenen Tagen zu finden. Die Suche führt bald zu einem kleinen Wanderzirkus, zu einer Truppe freundlicher, lustiger Gaukler, mit denen die Helden rasch Freundschaft schließen. Allzu bald aber stellen sie fest, daß über der bunten Schar die Schatten einer dunklen Vergangenheit lasten, und sie müssen am eigenen Leib erfahren, daß alte Verwünschungen und Flüche oft die schrecklichsten sind.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01881

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018810