

KARAWANEN SPUREN

NR. 132
ERFAHREN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

KARAWANEN SPUREN



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN[®]

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATION

GARY RUDDELL

INNENILLUSTRATIONEN,

KARTEN UND PLÄNE

BOROS/SZIKSZAI,

CARYAD, INA KRAMER,

DANIEL JÖDEMANN

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN,

MOMO EVERS

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,

THOMAS RÖMER

SATZ

TOBIAS HAMELMANN

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBEIDUNG

SKP DRUCK UND VERLAG GMBH, PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind
eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions
GmbH. Copyright © 1997, 2005 by Fantasy

Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und
Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu

Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem,
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 08 07 06 05

Printed in Germany 2005

ISBN 3-89064-395-7



KARAWANEN SPUREN

ABENTEUER IM KALIFAT, DEN SÜDLICHEN GEBIRGEN UND DEN ECHSENSÜMPFEN

REDAKTION: CHRIS GOSSE

GESCHRIEBEN VON ARMIN BUNDT, CHRIS GOSSE, DAVID GRADE,
CARSTEN-DIRK JOST, OLAF MICHEL, ELIAS MOUSSA,
STEPHANIE VON RIBBECK, SEBASTIAN THURAU, ANDRÉ WIESLER

EINE DSA-SPIELHILFE



FANTASY PRODUCTIONS



İNHALT

ZUM GELEIT	5
İMUHAR.....	7
DAS ABENTEVER IM ÜBERBLICK.....	7
DER EINSTIEG INS ABENTEVER.....	7
AUF DER REISE	10
BEI DEN BENİ FVACH	13
İN DIE BERGE	19
EPILOG.....	21
ANHANG	22
İN DEN SCHLÜCHTEN DES RASCHTULSWALLS	23
DAS ABENTEVER IM ÜBERBLICK.....	23
DER EINSTIEG INS ABENTEVER.....	24
BEI DEN BÂN GASSÂRAH	26
BUSKURDH	29
TÖTET DEN SHÂHR!	32
İN DEN SCHLÜCHTEN DES GEBIRGES	33
DAS FINALE	34
DRAMATIS PERSONAE	35
GEFÄNGNIS DER JAHRE	37
DAS ABENTEVER IM ÜBERBLICK.....	37
DER EINSTIEG INS ABENTEVER.....	38
DAS ABENTEVER BEGİNNT ... IN SELEM	39
DER PALAST VON A'RYAD	44
ANHANG: DRAMATIS PERSONAE UND ARTEFAKTE	49
ECHSENJÄGER	51
DAS ABENTEVER IM ÜBERBLICK.....	51
DER EINSTIEG INS ABENTEVER.....	52
ANKOMMT IN PORT KELLIS	52
ZWISCHEN BRACKWASSER UND MANGROVE.....	55
IM ECHSENDORF	59
ZWISCHEN FEINDEN	62
ANHANG: DRAMATIS PERSONAE	65
İM ZEICHEN DES LÖWEN	67
DAS ABENTEVER IM ÜBERBLICK.....	67
DIE STADT DES LÖWEN – DER EINSTIEG INS ABENTEVER.....	67
DIE EHRE DES LÖWEN – DAS REPPEN	70
EHRE DEN SIEGERI – SCHANDE DEN BETRÜGERI	78
EPILOG.....	81
ANHANG	82
SZEPARJOVORSCHLÄGE	83
EIN SULTAN FÜR ARRATISTAN	83
SOHN SEINER MUTTER.....	85
DAS GEFOLGE DES AFFENGOTTES	86
EIN TREUER DIENER DES KALIFEN	88
ZUFUCHT AM ZCH'TRAH	91

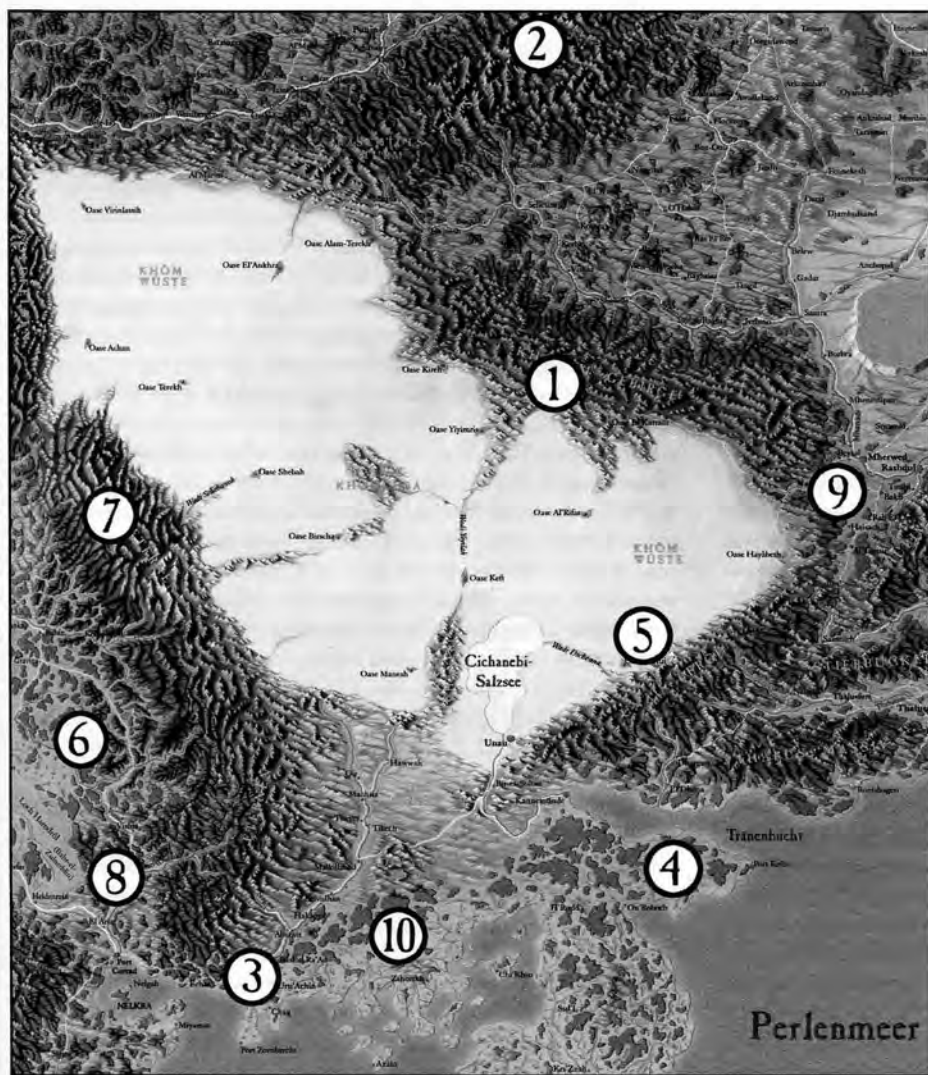


Die Abenteuer dieses Bandes ergänzen die Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** und breiten die vielfältigen Abenteuermöglichkeiten aus. Sie bieten die Möglichkeit, die Kultur und Lebensart der Novadis, Achaz und Ferkinas kennen zu lernen. Sie stellen ein Tor zur Region dar und sind Appetitanreger für weitere Abenteuer unter Raschtuls Atem. Daher rich-

Selem ist der Schauplatz des Abenteuers **Gefängnis der Jahre (3)** von Chris Gosse und Elias Moussa. Auf der Suche nach einem verschwundenen Forscher decken die Helden nach und nach ein Geheimnis auf, das seit etwa 1.000 Jahren verborgen liegt. Echsische Zauberei, Zeitmagie, ein mächtiges Artefakt und das Produkt der Hybris der Elemiten sind die Zutaten für diese mitreißende Suche in der siechenden Stadt am Szinto.

Schließen Sie sich an, folgen Sie den *Karawanspuren* ins Abenteuer!

*Braunschweig im Mai 2005,
Chris Gosse*



ZU DEN ABENTEUERN

Für die Vorbereitung der Abenteuer ist die Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** dringend empfohlen, denn die Abenteuer nehmen einige Vorlagen aus der Spielhilfe auf und verweisen auf die ausführlichen Beschreibungen aus **Raschtuls Atem**. Oft benutzte Abkürzungen bei Verweisen auf andere Publikationen finden Sie im nebenstehenden Kasten. Die vorliegenden Abenteuer und Szenariovorschläge stellen ein breites Spektrum dar. Wüste, Gebirge, Sumpf – die drei Landschaftstypen wurden mit je einem Abenteuer gewürdigt. Neben den zu erwartenden Wildnisabenteuern gibt es aber auch detektivische Rätselarbeit im **Gefängnis der Jahre**. Die Funktionsweise von Politik und Intrige im Kalifat finden sich im Abenteuer **Im Zeichen des Löwen** sowie in den Szenarien **Ein Sultan für Arratistan** und **Ein treuer Diener des Kalifen** wieder. In **Sohn seiner Mutter** spielen die Hadjinim eine Rolle und **Das Gefolge des Affengottes** bietet durch die Shokubunga eine Überleitung zur Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** und ihrer Abenteuer-Anthologie **Questadores**.

Auch wenn die Abenteuer für die aventurische Gegenwart zwischen 1027 und 1029 BF geschrieben wurden, können Sie die Abenteuer in der Regel ohne große Schwierigkeiten auch ein paar Jahre früher oder später spielen.

DIE HELDEN

Novadis, Ferkinas und Achaz gehören nicht zu den beliebtesten Spielercharakteren. Daher wurden die vorliegenden Abenteuer unter der Prämisse verfasst, dass sie von fremden Charakteren gespielt werden können. Sowohl der Abenteurereinstieg wie auch die Erfahrungen mit den Kulturen in den Abenteuern richten sich vorwiegend an fremde Charaktere. Es ist jedoch auch möglich, die Abenteuer mit einer einheimischen Gruppe zu spielen. Hierfür finden Sie in den Abenteuern Spiel-leiter-Hinweise.

Die Worte zur Auswahl der Helden in jedem Abenteuer sind als Empfehlungen zu verstehen. Es ist gewiss möglich, auch diese Abenteuer mit anderen Helden zu spielen, doch müssen Sie dann eventuell mehr Vorbereitungszeit in ein Szenario investieren, um es für Ihre Gruppe umzugestalten.

KAMPAGNEPLANUNG

Jedes der fünf ausformulierten Abenteuer bietet sich an, um den Beginn einer Kampagne zu markieren, denn stets besteht die Möglichkeit, Helden von außerhalb der Region in diese hineinzubringen. Wenn die Helden dann erst einmal da sind, können Sie Fortsetzungen anschließen:

- Nach den Erlebnissen um **Imuhar** befinden sich die Helden bei den Beni Fuach. Die friedliebenden Viehzüchter haben sich die Helden zu Freunden machen können. Damit besitzen sie die Möglichkeit, tiefer in die Wüste vorzudringen, auf Geheiß des Hairans Aufträge zu erledigen oder Reisen zu tätigen, in deren Verlauf sie mit anderen Stämmen zu tun bekommen.
- Anstatt sofort wieder in die zivilisierten Lande zurückzukehren, können die Helden nach Ende von **In den Schluchten des Raschtulswalls** im Gebiet der Ferkinas bleiben und dort weitere Abenteuer bestehen. Der Raschtulswall birgt noch einige Geheimnisse, so dass auch der Einstieg der Helden durchaus ein zufälliger sein kann. Das Abenteuer lässt sich hervorragend als Episode in einer größeren Kampagne spielen, in der das Artefakt, welches hier nur als Aufhänger für das Abenteuer dient, eine wichtigere Rolle bekommen kann (siehe hierzu nähere Ausführungen im Abenteuer auf Seite 24).
- Im Vorfeld des Abenteuers **Gefängnis der Jahre** können Sie den Raub der Maske der Gesichtslosen als eigenes Szenario einbringen.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN DER REGELWERKE UND SPIELHILFEN

Basis	Das Schwarze Auge Basisbox Regelheft
AH	Aventurische Helden aus der Box <i>Schwerter und Helden</i>
MBK	Mit blitzenden Klingen aus der Box <i>Schwerter und Helden</i>
MFF	Mit flinken Fingern aus der Box <i>Schwerter und Helden</i>
AZ	Aventurische Zauberer aus der Box <i>Zauberei und Hexenwerk</i>
MWW	Mit Wissen und Willen aus der Box <i>Zauberei und Hexenwerk</i>
LC	Liber Cantiones (3. Aufl.) aus der Box <i>Zauberei und Hexenwerk</i>
AG	Aventurische Götterdiener aus der Box <i>Götter und Dämonen</i>
GKM	Götter, Kulte, Mythen aus der Box <i>Götter und Dämonen</i>
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft aus der Box <i>Götter und Dämonen</i>
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen; R2
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica; R3
GA	Geographia Aventurica; Regionalspielhilfe 0
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas; Regionalspielhilfe 1
Raschtul	Raschtuls Atem; Regionalspielhilfe 3

Zudem besteht die Möglichkeit, das Ende des Abenteuers so zu modulieren, dass die Helden die Kammer von A'Ryad erneut versiegeln müssen – mit Zauberkunst, über die nur die echsischen Kristallomanten verfügen. Die Suche nach einem befähigten Kristallomanten oder einem Versiegelungsritual kann zu einem Szenario ausgeweitet werden.

- **Echsenjäger** bietet sich als Pforte in die Welt der Achaz an. Sobald die Helden sich mit dem Stamm der Chrrss-krra angefreundet haben, können diese ihnen die Welt der Echsen Sümpfe zeigen. Auch hier warten verborgene Ruinen und Geheimnisse, wilde, gefährliche Tiere und verlockende Beute auf die Helden.

- Wenn die Helden **Im Zeichen des Löwen** absolviert haben, kennt man im Kalifat ihre Namen. Das mag ihnen zum Vorteil, aber gegenüber fremdenfeindlichen Novadis auch zum Nachteil gereichen. Vor allem die Unauer *Falken*, deren Anführer Yussuf die Helden gestürzt haben, sinnen auf Rache und können einige Hebel in Bewegung setzen, um den Helden das Leben schwer zu machen.

- Die drei Szenariovorschläge **Ein Sultan für Arratistan**, **Sohn seiner Mutter**, **Das Gefolge des Affengottes** bieten bereits die Möglichkeit, in Folge gespielt zu werden, da die Helden stets mit den gleichen Figuren zu tun haben.

- Nicht zuletzt können Sie Ihre Kampagne noch um die Abenteuer erweitern, die an anderer Stelle bereits publiziert wurden: **Nach Raschtulls Willen** aus der Anthologie **Ränkespieler und Rivalen**, **An den Quellen des Harotrud** aus der Anthologie **Fluch vergangener Zeiten**, die Kampagne um die Elementaren Eier, bestehend aus **Erben des Zorns**, **Raschtulls Rache** aus der Anthologie **Pfade des Lichts** und **Elementare Vergeltung** aus der Anthologie **Drachenodem**, sowie das inzwischen leider vergriffene Gruppenabenteuer **Die letzte Bastion**. Mit diesen Abenteuern decken Sie das gesamte Erzählspektrum dieser Region ab und besitzen genug Material, um Ihrer Gruppe die Länder unter Raschtuls Atem nahe zu bringen.



IMUHAR

VON DAVID GRADE UND ANDRÉ WIESLER

DANK AN UNSERE TESTSPIELER AUF DER MORPHEUS 18 IM JANUAR 2005: GRUPPE 1: HARALD BOHGEN, ALEXANDER BRÄUCHER, BJÖRN FUHRMEISTER, FLORIAN PIMTSCH, PAS-CAL SCHÜTZ UND ALS MEISTERIN MELANIE MEIER; GRUPPE 2: KAI DE HAAN, HENDRIK RECHT, DOMINIK REGORZ, ANDRÉ SCHULTZ, CHRISTIAN WIESE UND ALS MEISTER JAN ELSTER

»Es ist unsere heilige Aufgabe, dem Gezücht, aus welchen Abgründen es auch immer kriechen mag, die Köpfe zu zertrümmern, die Kehlen aufzureißen, die Knochen zu zermalmen und diese Pflicht an unsere Kinder und Kindeskinde weiterzugeben.«

—Haimamud aus Al'Rifat

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER

Das Abenteuer beginnt in Perricum, wo die Helden von dem Gelehrten *Roderik Janus von Hohenstein* gebeten werden, den Tagebucheintrag eines Seemanns zu entschlüsseln. Der Eintrag führt die Helden in eine Mühlenruine, in der sie eine geheimnisvolle Kiste mit tulamidischen Zeichen finden. Als man das Rätsel der Kiste löst, erscheint ein Dschinn und bittet die Helden, eine Pflicht in der fernen Khôm zu erfüllen. Die Worte des Dschinns geben erste Hinweise und führen die Helden zusammen mit den Verweisen des Gelehrten Roderik zum Leiter der Zauberschule zu Mherwed.

Auf der Reise nach Mherwed erhalten die Helden Hinweise zur Botschaft des Dschinns. Offenbar wurde er von einem mächtigen Dschinn geschickt, der einst Begleiter des Magiers Imuhar war, einem Angehörigen des Stammes der Beni Kharram. Mit einer Karawane brechen die Helden zu diesem Stamm auf, doch kurz vor ihrem Ziel wird die Truppe von einer schrecklichen Knochenechse angegriffen. Den Helden gelingt es dennoch, eine Sippe der Beni Kharram ausfindig zu machen, doch diese haben die alten Geschichten um Imuhar vergessen. Nur ein heiliger Mann, der die Sippe in Kürze besuchen wird, weiß mehr. Um mit dem Heiligen sprechen zu dürfen, müssen die Helden jedoch erst die Reinheit ihrer Seelen beweisen. Ein altes Sprichwort bei den Beni Kharram besagt: "Den Zustand einer Seele erkennt man an der Art, wie ein Mensch seine Gäste behandelt."

Darum müssen die Helden ein Festessen ausrichten. Dabei erhalten sie überraschend Konkurrenz von Mitgliedern eines nahen Bergstammes.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Imuhar bietet sich als Einstiegsabenteuer in eine Khôm-Kampagne an: Die Helden beginnen ihre Reise außerhalb der tulamidischen Gebiete und können das Abenteuer ohne Wissen um die Besonderheiten der Region bestehen. Der Spielleiter kann ihnen 'nebenher' alle Informationen vermitteln, die sie für die anderen Abenteuer in dieser Anthologie oder für ein anderweitiges Spiel in den sandigen Wüsten und Steppen der Khôm-Gebiete brauchen. So wird bei Bedarf auch aus einem mittelreichischen Kunsthandwerker bald ein leidlicher Wüstenwanderer.

Zu Beginn sollten sich die Charaktere, im Idealfall im Ausklang eines anderen Abenteuers, in Perricum befinden. Die Queste um Imuhar kann auch in beinahe jeder beliebigen anderen Stadt beginnen – Sie müssen in diesem Fall lediglich die Reisezeiten und -umstände anpassen.

DER AUFTRAG

Die Gruppe (oder einzelne Helden, wenn eine Gruppe neu zusammengefügt werden soll) kann auf zwei Arten an Roderik Janus von Hohenstein geraten:

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden geraten durch die Hinweise eines Dschinns zu einer Sippe der Beni Kharram, wo sie entdecken, dass es eine alte Gefahr aus dem Khoramgebirge zu bekämpfen gilt.

Spielort: Perricum, Mherwed und das Gebiet der Beni Kharram

Zeit: beliebig (außerhalb der Regenzeit)

Helden: 3–6

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: mittel

Die Helden gewinnen den Wettstreit. Der heilige Mann verrät ihnen die Lage eines verbotenen Tals, das mit Imuhar in Verbindung steht. Im Gebirge müssen sich die Helden mit dem feindlich gesinnten Bergstamm auseinandersetzen.

Endlich im Tal machen die Helden eine furchtbare Entdeckung: Eine große Zahl weiterer Knochenechsen ist dabei, sich aus dem Gestein der Talwände zu arbeiten. Durch Felszeichnungen erfahren die Helden, was zu tun ist. Sie kämpfen sich zu einer Stele in der Mitte des Tals durch, auf der magische Worte zu finden sind. Die Helden sprechen die Worte, und das Tal beginnt sich langsam wieder zu schließen und sperrt die Knochenechsen ein. Bei ihrer Rückkehr zu den Beni Kharram werden die Helden gefeiert und in den Stamm aufgenommen.

Der Hintergrund zu den Geschehnissen im Tal und zur Dschinnenkiste können Sie auf S. 22 unter **Ein Blick durch Ymras Augen** nachlesen.

AUSWAHL DER HELDEN

Orks und Goblins werden im Land der Ersten Sonne zwar misstrauisch beäugt, sind aber, wenn sie als Sklaven ausgewiesen werden, durchaus spielbar. Schwieriger wird es bei sehr sendungsbewussten Geweihten und allen, die auf irgendeine Weise mit Echsischem in Verbindung gebracht werden (also etwa Hexen mit schuppigen Vertrauten, eventuell aber auch Hesinde- und Tsa-Geweihte, von Echsenmenschen ganz zu schweigen). Zwerge und Elfen sind ungewöhnlich, werden aber eher bestaunt als angefeindet.

- Die Charaktere oder Mitglieder ihrer Familie kennen Roderik bereits seit längerem. Gelehrte, Magier und Adlige könnten in Briefkontakt mit dem mitteilssamen Alten stehen und von ihm zu einem kleinen Urlaub in Perricum eingeladen worden sein. Vielleicht sind die Helden aber auch dem wagemutigen Sprössling Roderiks begegnet und haben ihr/ihm versprochen, mal beim Vater vorbeizuschauen, wenn sie in Perricum sind (dies sollten Sie dann in einem früheren Abenteuer einbauen). Der Abkömmling ist in diesem Fall nicht im Haus und zurzeit auch nicht erreichbar, aber der Vater interessiert sich brennend für die Abenteuergeschichten seiner Gäste. Er selbst hat sich vor zwanzig Jahre nach Perricum zurückgezogen und einem Neffen die Geschichte des kleinen darpatischen Rittergutes Hohenstein übergeben.

- Die ganz 'klassische' Methode für die Gruppenzusammenführung: In seinem Bestreben, die Abenteuer Aventuriens wenigstens aus zweiter Hand zu erleben, lässt Roderik Anschläge mit dem folgenden Inhalt in den 'einschlägigen' Schenken und Gasthäusern anbringen:

**Recken und tapfere Maiden,
ein Geheimnis wartet darauf, von Euch gelöst zu
werden. So Ihr den Mut besitzt, Euch den
Wagnissen des Abenteuerlebens zu stellen, werdet
im Hause Roderik Janus von Hohenstein vorstellig,
an der roten Ecke am Grafenplatz
– es soll Euer Schaden nicht sein.**

**DAS HAUS DES AUFTRAGGEBERS
RODERIK JANUS VON HOHENSTEIN**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht das zweistöckige Fachwerkhaus, in dem Herr von Hohenstein wohnen soll. Drei Söldner drehen sich gerade von der Tür weg. Ihre Bärte sind verklebt von Bier, ihre Zähne nur noch Ruinen und ihre Lederrüstungen scheinen nie neu gewesen zu sein. Ihr Anführer, ein Mann mit einer Augenklappe, spricht euch an: "Vergesst es, die suchen *Helden*. Wenn wir ihnen nicht gut genug sind, könnt ihr euch gleich in den Stall verkriechen, aus dem ihr gekommen seid."

Sollten die Helden trotzdem anklopfen, rufen ihnen die Söldner noch einige Beleidigungen hinterher. Sie ziehen sich aber in jedem Fall zurück, denn in diesem edlen Stadtviertel wollen sie es nicht zu einer Auseinandersetzung kommen lassen.

Alrik, der alte Diener Roderiks, öffnet den Helden die Tür und fragt sie nach ihrem Begehr. Nachdem er sie kurz gemustert hat, nickt er zufrieden und führt die Helden zu seinem Herrn. Wenn die Gruppe sich noch nicht zusammengefunden hat, kann der Diener die Helden auch erst einmal in das Kaminzimmer führen, wo sie sich dann beschnuppern können, bis Roderik aus seinem Mittagsschläfchen erwacht.

Roderik lebt in einem zweistöckigen Fachwerkhaus im Viertel Leuingen, nahe dem Grafenplatz, in dem von der Haushälterin Birsle Brodendeik für Sauberkeit gesorgt wird. Das Kaminzimmer ist groß, aber vollgestellt mit gepolsterten Möbeln, an den Wänden hängen fantasievolle Karten Aventuriens, voller Orks, Echsen, Drachen und Schlangen. Über dem Kamin hängen drei alte Schilde mit dem gleichen Wappen darauf: Ein unteres grünes Feld ist waagrecht von einem oberen blauen Feld getrennt. Im blauen Feld ist ein schwarzer, stilisierter Turm zu sehen – das Wappen der Hohensteins.

Roderik Janus von Hohenstein empfängt die Helden in einem gepolsterten Lehnstuhl, über seinen Beinen liegen gleich zwei Decken, und eine Tasse dampfenden Tees steht neben ihm. Er ist offensichtlich sehr alt: Seine Haut spannt sich pergamentartig über seinen Knochen, sein Haar ist bis auf wenige, spinnwebartige Fasern ausgefallen und Altersflecken lassen seinen knochigen Schädel wie eine Landkarte erscheinen. Sein rechtes Auge ist matt und weiß. Seine Stimme ist dünn und brüchig, aber sobald er auf seine Entdeckung (siehe unten) zu sprechen kommt, strafft sich seine buckelige Gestalt, und Begeisterung schwingt in seiner Rede mit.

Nachdem der Diener den Helden Getränke gereicht hat, berichtet Roderik von der herausgerissenen Seite eines Tagebuchs (siehe unten). Roderik möchte, dass die Charaktere dem im Text verborgenen Hinweis nachgehen, und ist bereit, ihnen dafür eine stolze Summe zu zahlen. Wie viel in Ihrer Gruppe eine solche angemessene Geldmenge umfasst, wissen Sie als Spielleiter selbst am besten.

Das Wichtigste ist aber: Die Helden müssen Roderik später ganz genau berichten, was geschehen ist. Wenn einer von ihnen lesen und schreiben kann, nötigt Roderik ihn, ein Tagebuch zu führen, um später alles haarklein nacherleben zu können.

Er berichtet, dass er zeitlebens den Kopf immer nur in die gelehrten Bücher gesteckt hat und so wenig von der Welt gesehen hat. Jetzt ist sein Körper zu alt und schwach, um selbst auf Abenteuerreise zu gehen – darum sollen dies nun die Helden für ihn tun.

Wenn sich die Charaktere bereit erklären, für Roderik zu arbeiten, übergibt er ihnen eine Abschrift der Tagebuchseite und schickt sie auf den Weg. Er bittet sie, mit einem eventuellen Fund in jedem Fall zu ihm zurückzukehren, damit er daran teilhaben kann.

972 BF / 18. Firan

Zwei Tage Laudarlaub in Perrium. Letzte Angehörige (Mutter) von Matrase Bardolieb im Suff verstorben. Musste daher niemanden von seinem Tod (Wundbrand) beschränktigen. Trotzdem meine Zeit vergeudet, weil ich den Wundgeschwären Bardoliebs (verwunschene Kiste) nachgezogen bin. Habe weder eine "Jungfrau auf der Kante mit prächtigen weißen Armen" noch ein Versteck "unterm alten Malmer" gefunden. Hat es ja seinerseits auch nur von einem anderen Matrasen gehört.

DIE JUNGFAU AUF DER KANTE

Erst wenn die Helden sich mit Fragen an die älteren Mitbürger Perriums wenden, erfahren sie, dass die 'Jungfrau auf der Kante' eine Windmühle war, die vor zwanzig Jahren abbrannte. Sie befindet sich etwa einen Tagesmarsch südlich der Stadt an einem Steilküstenabschnitt. Im Hafenamts können die Helden auch nach stundenlangen Nachforschungen in den Archiven nichts über einen Seemann namens Bardolieb herausfinden.

Wenn Sie Ihre Gruppe mit den Nachforschungen nicht belasten oder aufhalten wollen, kann auch Roderik selbst schon mit der Lösung des Rätsels aufwarten und die Gruppe direkt zur Mühle schicken.

DIE MÜHLE

Nach einem gemächlichen Tagesmarsch (zu Pferd entsprechend eher), zuerst noch die Straße entlang, dann über Wege, Trampelpfade und schließlich querfeldein, entdecken die Helden vor sich die eingefallene und rußgeschwärzte Ruine der Mühle. Knapp hinter der Mühle geht es gut 10 Schritt steil nach unten, bis zur aufgepeitschten See.

Einer der Mühlenflügel ist bei dem Brand abgebrochen und liegt überwuchert neben der Ruine. Im Inneren finden die Charaktere eine Menge Steintrümmer des unteren Teils des Gebäudes und wenige verrostete Balken aus dem oberen Teil vor. Außerdem können sie eine regelmäßig benutzte, im Moment aber kalte Feuerstelle und einige leere Korbflecken entdecken – Überbleibsel der 'Gelage' von Mägden und Knechten aus der Umgebung.

Zwei Mühlsteine (welcher davon der ältere 'Malmer' ist, ist unmöglich auszumachen) und einige Trümmer liegen gefährlich nah am Rand der Klippe. Mit einer Körperkraft-Probe +5 oder der Zuhilfenahme eines Hebels können die Helden die Mühlsteine ganz über den Rand schieben und entdecken unter einem einen Abstieg.

IN DIE TIEFE

Krude geschlagene Stufen führen hinab bis zu einer 4 Schritt durchmessenden natürlichen Höhle. Helden mit zwielichtiger Vergangenheit erkennen diesen Ort als aufgegebenes Schmugglerversteck.

Von dort führt ein im Schnitt 1,70 Schritt hoher, steiler Tunnel weiter in den Felsen hinunter. Je tiefer die Helden gelangen, desto feuchter wird der Fels. Es riecht nach Meer und Algen, die man dann, als der Gang beinahe ebenerdig wird, auch an den Wänden entdecken kann. Sie wachsen auch von der Decke, was einem meereskundigen Helden oder bei einer gelungenen *Wildnisleben*-Probe +6 verraten kann, dass dieser Gang regelmäßig mit Salzwasser gefüllt wird. Wenn sie danach suchen, finden die Helden eine gut zwei Spann durchmessende Öffnung in der Decke, wegen langer Algenfäden kaum zu entdecken, durch die man das Meer rauschen hören kann.

Am Ende des Ganges müssen sie sich dann mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +2 den erneut ansteigenden Weg über feuchte Algen suchen, bis sie in eine weitere natürliche Höhle gelangen. Misslingt die Probe, rutscht der Held die Schräge hinab und wirft dabei womöglich auch noch seine Kameraden um.

Die etwa 8 Schritt durchmessende Höhle am Ende des Aufstiegs hält zwei Überraschungen bereit: das Ungeheuer und den Schatz. Auch

hier wachsen am Boden und bis in eine Höhe von 2 Schritt Algen an den Wänden.

DAS UNGEHEUER

In dieser Höhle hat sich ein junger Krakenmolch eingenistet. Durch seinen flexiblen Körper kann er sich bei Flut in den dann mit Wasser gefüllten Gang quetschen und in die Höhle schwimmen, wo er vor seinen natürlichen Feinden geschützt ist. Das amphibische Wesen verlässt die Höhle nur für die Jagd und ist über das Eindringen der Helden gar nicht erfreut. Die Gruppe muss beim folgenden Kampf wegen der glitschigen Algen einen Malus von 3 auf ihre AT und PA hinnehmen. Der Molch wird nicht versuchen zu fliehen, denn er hat gelernt, dass er bei Ebbe seinen Unterschlupf nicht verlassen kann.

Junger Krakenmolch

Größe: 2 Schritt Rumpf + 4 Schritt Fangarme **Gewicht:** 4 Quader

INI 4+1W6 **PA** 2 **LeP** 94 (8 LeP je Arm / 30 LeP am Rumpf) **RS** 1 **KO** 17

Würgen: **DK** HNSP* **AT** 8** **TP** –

Biss: **DK** H **AT** –*** **TP** 1W6+5

GS 9/3 **AuP** 60 **MR** 10/15 **GW** 12

Besondere Kampfregeln: Würgen 14, Umreißen 3

*) Würgeangriffe können in allen Distanzklassen ausgeführt werden – der Krakenmolch zieht sein Opfer auf Distanzklasse H heran.

**) Er kann zwei Gegner gleichzeitig beschäftigen: Mit jeweils drei Fangarmen führt er sie nacheinander an sein Maul. Ein ergriffenes Opfer muss sich aus jedem Arm einzeln befreien.

***) Der Schnabel kann nur nach einem erfolgreichen Würgen eingesetzt werden, dafür trifft er immer.

Die Kiste

Die Kiste besteht aus Metall. Die Oberfläche ist dicht an dicht mit Abbildungen von Wirbeln und Windstößen versehen, die an ihren erhabenen Stellen bläulich schimmern. Zwischen und sogar auf diesen Modellierungen sind abstrakte Zeichen eingraviert, die sich harmonisch in das Gesamtbild einfügen. Die Kiste ist 14 mal 10 mal 10 Finger groß und wiegt etwa 3 Stein.

Sie besteht aus stabilem Stahl und hat kräftige Scharniere, ist jedoch, bis auf Sand und Algen, leer. Sie kann mit Gewalt verbogen oder sogar zerbrochen werden oder in einem sehr heißen Schmiedefeuer zum Glühen gebracht werden, es findet sich jedoch kein Versteck irgendeiner Art.

Stellen Sie die Kiste möglichst prächtig und geheimnisvoll dar, damit die Helden sie auf jeden Fall mitnehmen und Interesse daran entwickeln. Nichts spricht beispielsweise gegen einige kleinere elementare Effekte in der Nähe der Kiste, sollten die Helden zu wenig Interesse zeigen.

MAGISCHE ANALYSE

ODEM:

1 ZiP*: Sie ist magisch.

3 ZiP*: hohe Intensität, permanent verzaubert

7 ZiP*: Die magische Strahlung der Außenwände verdeckt den Blick aufs Innere.

12 ZiP*: Die magische Struktur scheint eine Hülle zu sein.

ANALYS:

1 ZiP*: Die verwendete Repräsentation ist unbekannt. (Für kundige Magier: Es handelt sich um Dschinnenmagie.)

3 ZiP*: Die dominierenden Merkmale sind *Elementar* und *Objekt* – es liegt eine permanente Wirkung vor.

8 ZiP*: Die Aktivierung der Matrix geschieht durch eine rituelle Handlung oder einen Zauberspruch. Als weiteres Merkmal ist *Beschwörung* zu erkennen. Gemeinsam mit der elementaren Komponente könnte es sich um das Beschwören eines Elementarwesens handeln.

DER SCHATZ

Wenn der junge Krakenmolch besiegt ist, können die Helden nach kurzer Suche 20 Dukaten in Gold- und Silbermünzen aus den Algen zusammentragen. Der wirkliche Schatz aber ist eine kleine Truhe aus Metall, die unter einem dichten Argenteppeich versteckt zwischen zwei Felsen eingeklemmt ist (siehe *Die Kiste*, unten).

Sobald die Charaktere die Kiste gefunden haben, ist es Zeit für die Flut: Der Meeresspiegel ist so weit gestiegen, dass über den kleinen Durchlass nun mit großem Druck Wasser in den Tunnel strömt. Wenn die Helden das Wasser bemerken, ist der Tunnel bereits halb gefüllt. Fordern Sie *Körperbeherrschungs*-Proben, um sich gegen das einströmende Wasser durch den Tunnel zu arbeiten. Abgebrühte Helden können schwimmend in der Höhle darauf warten, bis das Wasser seinen Höchststand erreicht hat (der durch die Algengrenze markiert wird), und dann 'in Ruhe' den gefluteten Tunnel durchtauchen, was mit einer einfachen *Schwimmen*-Probe gelingt.

So oder so werden die Charaktere die Höhle nass und mit Algen verschmiert verlassen und sich vermutlich erst einmal trocknen wollen, bevor sie die Rückreise antreten.

ZURÜCK BEI RODERIK

Zurück in Perricum wird Roderik die Helden drängen, die Kiste näher zu untersuchen. Der alte Mann ist der festen Überzeugung, sie berge ein Geheimnis. Welches und was bei seiner Enthüllung genau geschieht entnehmen Sie bitte dem Kasten *Die Kiste*.

AKTIVIERUNG DER KISTE

Der Schlüssel zur Aktivierung der Kiste ist in den darauf abgebildeten Zeichen zu finden. Hier haben Sie die Möglichkeit, Spieler zu belohnen, die Freude an seltener genutzten Talenten haben. Die Zeichen stammen aus einem Spezialgebiet des Helden und über eine Anwendung dieser Fertigkeit kann der Dschinn herbeigerufen werden. Sie können eines der unten angeführten Spezialgebiete verwenden oder eigene entwickeln. Auch alltägliche Fähigkeiten können (zur Not) herangezogen werden, zum Beispiel als Schwerttanz oder vorgeschriebene Abfolge von Angriffen und Verteidigungen. Sollten die Helden es nicht schaffen, die Kiste zu aktivieren, kann Roderik Hilfestellung geben.

Tanzen: Ein Held mit einem Talentwert *Tanzen* von mehr als 5 erkennt die Zeichen auf der Kiste als Schrittfolgen eines ihm unbekannten Tanzes mit mindestens drei Teilnehmern. Wenn er mit einer *Tanzen*-Probe den Tanz rekonstruieren kann und ihn mit zwei weiteren Helden in der Nähe der Kiste nachtanzt, erscheint der Dschinn.

Musizieren: Ein Held mit einem Talentwert *Musizieren* von mehr als 5 erkennt die Zeichen auf der Kiste als Melodie wieder. Auf stilisierten Flöten sind die zuzuhaltenden Löcher angezeigt, mit unterschiedlich langen Strichen wird die Länge der Töne angezeigt. Mit einer Probe auf *Musizieren* kann er das Lied rekonstruieren. Wenn er das Lied mit einer weiteren *Musizieren*-Probe auf einer Flöte nachspielt, erscheint der Dschinn.

Instrumentenbau: Ein Held mit einem Talentwert *Instrumentenbau* von mehr als 5 erkennt die Zeichen auf der Kiste als eine Anleitung zum Bau einer Flöte wieder. Umfang, Länge, Abstände und Größe der Löcher sind genau angegeben. Mit einer *Instrumentenbau*-Probe kann er die Flöte nachbauen. Wenn jemand mit einer *Musizieren*-Probe in der Nähe der Kiste einen sauberen Ton auf der Flöte spielt, erscheint der Dschinn.

Kochen: Für Helden mit einem *Kochen*-Talentwert von mindestens 5 ist klar, dass die Zeichnungen ein Kochrezept bilden. Denken Sie sich einige Zutaten aus (zum Beispiel Datteln oder Ziegenhoden), die man innerhalb Perricums gerade noch mit viel Mühe beschaffen

kann. Wird das zubereitete Mahl dann auf der Kiste dargeboten, erscheint der Dschinn.

Wenn die Helden das gleiche Aktivierungsmittel nach dem Verschwinden erneut benutzen, passiert nichts – der Dschinn (siehe unten) hat seine Pflicht für die nächsten Jahrhunderte erfüllt. Wird er durch einen DSCHINNENRUF erneuterbeigezwungen, kann er trotzdem keine weiteren Informationen geben als die unten geschilderten.

DER DSCHINN

Sobald es gelingt, die Kiste zu aktivieren, erscheint ein Dschinn. Je nach Örtlichkeit, Öffnungsart und eventuell anwesenden Personen sollten sie unten stehende Beschreibung entsprechend anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Blitz löst sich plötzlich aus der Kiste und zuckt krachend zwischen euch hindurch. Über der Kiste erscheint ein wallender Nebel – nein, es ist ein Wesen. Das muss ein Dschinn sein, der seine Arme in die Hüften stemmt und euch aufgebracht anstarrt. Er trägt einen bunten Turban, goldene Armreifen und eine weite Pluderhose. Seine nach oben gebogenen Schuhe berühren den Boden nicht.

„Ihr Väter der Verspätung“, brüllt er euch an, und der Windstoß, der dabei aus seinem Mund fährt, schleudert euch fast zu Boden.

„Ihr Brüder der Trödelei, ihr Söhne des Vergessens, ihr Neffen der Faulheit, ihr Großtanten des Verpassens, seid froh, dass ihr die Enkel Imuhars seid, sonst würde ich eure nichtsnutzigen Leiber verspeisen. Lasst eure Schafherden im Stich, eure Weiber in den Zelten, eure Loden auf dem Webrahmen und den Wein in den Schläuchen und eilt euch! Sonst werden sie euch zerfleischen, und das möge Imuhar verhindern.“

Nachdem der Dschinn verschwunden ist, ist Roderik so aufgeregt, dass man um seine Gesundheit bangen muss. Er fleht die Helden an, dem Geheimnis dieses Dschinns nachzugehen. Über die im Anhang genannten Informationen hinaus kann er keine weiteren Hinweise zu einer möglichen Deutung der Nachricht geben, aber er steht in angeregtem Briefaustausch mit Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah, dem Leiter der Zauberschule zu Mherwed, und vermutet, unter anderem aufgrund der Worte des Dschinns, dass der Mawdli mehr über die Hintergründe wissen könnte. Beide haben sich vor Jahrzehnten auf einer aranischen Hochzeit angefreundet, sind sich aber seitdem nie wieder persönlich begegnet.

Roderik gibt den Helden ein gesiegeltes Schreiben mit, in dem er Mawdli Mherech bittet, ihnen jede erdenkliche Hilfe zukommen zu lassen. Er versorgt sie mit einer großzügigen Reisekasse und verspricht eine angemessene Belohnung, wenn die Helden zurückkehren.

Stellen Sie heraus, dass Roderik wirklich nur an der Aufklärung der Umstände und dem dahinter steckenden Abenteuer interessiert ist. Reichtümer oder magische Gegenstände sind ihm völlig gleichgültig. Darauf angesprochen, verkündet er, dass die Helden ruhig alles behal-

Der Dschinn schaut sich um und stutzt. „Nanu? Ihr seid keine Beni Kharram! Wo bin ich?“

Ashdorbishwandol ist ein Dschinn, der von Andorbashwindol beauftragt wurde, seine Nachricht zu überbringen (siehe: *Ein Blick durch Ymras Augen*). Leider weiß Ashdorbishwandol so gut wie nichts über die Geschehnisse und auch wenig über die Dritte Sphäre. Aber er versucht den Helden mit Informationen zu helfen, so gut er kann.

- Andorbashwindol hat sich früher mal eine Weile in der Dritten Sphäre aufgehalten und zog dort mit einem Menschen Namens Imuhar umher.

- Ashdorbishwandol hat den Auftrag, bei Aktivierung der Kiste zu erscheinen, falls eine bestimmte Zeitspanne vergangen ist, in Menschenjahren vermutlich Jahrhunderte. Die Aktivierung ist längst überfällig, aber es ist bestimmt noch nicht zu spät, das zu verhindern, was sein Herr „die Kinder von Echs und Leich“ oder „die Knochigen“ nannte und die eine große Gefahr für die Welt der Menschen sein sollen. Lassen Sie offen, ob mit „Leich“ Leiche oder Laich gemeint ist.

- Seine Warnung sollte eigentlich an die Beni Kharram ergehen, die im Besitz dieser Kiste sein sollten.

- Wenn die Helden bitten, zu der Stelle geführt zu werden, wo die ‚Knochigen‘ erscheinen werden, verschwindet Ashdorbishwandol, taucht wenig später wieder auf und entschuldigt sich. Er hat vergessen, dass Menschen seine Wege nicht offen stehen. Hier in der Dritten Sphäre kennt er den Weg leider nicht, aber er kann den Ort als „trocken, heiß und mit viel Sand“ beschreiben, in dem „Tiere mit Hügeln auf dem Rücken viel trinken“.

- Andorbashwindol ist zurzeit unabkömmlich. Er ist in einem wichtigen Kampf in der ‚anderen Welt‘ verstrickt.

ten können, was sie finden – solange sie ihm nur die Mitschrift ihrer Erlebnisse bringen.

Wahrscheinlich werden die Helden andere Quellen befragen, bevor sie zu einer solch langen Reise aufbrechen. Magiekundige, beispielsweise im Ordenshaus der grauen Stäbe, können nach kurzer Recherche berichten, dass Imuhar ein tulamidischer Magier war, dem man große Fähigkeiten in der Dschinnenbeschwörung nachsagt. Er wird in Verbindung mit einem Stamm namens Beni Kharram gebracht. Man verweist die Helden aber sowohl in Sachen Imuhar als auch in Sachen Dschinne immer wieder auf die Magierakademie in Mherwed – hier fände man die wirklichen Spezialisten dieser exotischen Magierichtung. Im Allgemeinen hat man momentan genug mit den Schwarzen Landen zu tun und ist froh, dass die Helden sich um die Angelegenheit kümmern. Vielleicht springt ja sogar noch ein ‘offizieller’ Auftrag heraus, das Ganze zu untersuchen?

AUF DER REISE

Für die Reise nach Mherwed bieten Ihnen die Regionalbände Land der ersten Sonne und Raschtuls Atem alle Möglichkeiten, diese Etappe mit Begegnungen und Szenen auszuschnüffeln. Die Reiseroute bleibt den Helden überlassen. Am schnellsten geht es mit dem Schiff und trotz der Gefahren der Schwarzen Lande gibt es genügend mutige Kapitäne, die den Weg durch den Maraskan-Sund bis Khunchom wagen. Von dort fahren Zedrakken den Mhanadi hinauf bis nach Mherwed. So eine Reise ist aber wegen der erheblichen Gefahren nicht auf die leichte Schulter zu nehmen.

Der Landweg gibt Ihnen die Möglichkeit, den Helden die Besonder-

heiten Araniens vorzuführen und ist der ungefährlichere. Über den Gadang können die Helden gleichfalls Mherwed erreichen.

Abgesehen von zahlreichen Gerüchten über örtliche Machthaber, Schwierigkeiten des Handels, der Viehzucht, der Nachbarschaft und des Lebens können die Helden durchaus auch für sie Interessantes erfahren. Sobald die Helden tulamidischen oder novadischen Boden betreten, können Sie ihnen Gerüchte über die Beni Kharram und über Imuhar präsentieren, sofern sich die Helden danach erkundigen. Selbstverständlich kann jede Reisebekanntschaft einige der Gerüchte kennen, Sie können sie aber auch den im nächsten Abschnitt aufgeführten Personen in den Mund legen.

GERÜCHTE ÜBER DIE BENI KHARRAM UND DAS KHORAMGEBIRGE

Auf dem Weg nach Mherwed oder in der Stadt können die Helden einige Gerüchte über die Beni Kharram aufschnappen. Oft erzählt man ihnen auch etwas über das Khoramgebirge, in dessen Schatten der Novadi-Stamm lebt.

- Die Beni Kharram sind gastfreundlich und ehrlich im Handel. (wahr)
- Die Beni Kharram sind faul und ehrlos und achten Rastullah kaum. (Dieser Eindruck kann bei heißblütigen Verehrern des All-Einen entstehen.)
- Sie haben vor Jahrhunderten einen Pakt mit der Königin der Ziegen geschlossen und züchten seitdem keine Pferde mehr, sondern nur noch Ziegen. (falsch)
- Hinter den Schleiern einiger weiblicher Beni Kharram soll statt des menschlichen ein Schafsgesicht stecken. (falsch)
- Im Khoramgebirge wimmelt es von wilden Tieren und noch wilderen Völkern. (wahr)
- Im Khoramgebirge gibt es ein Volk geierköpfiger Frauen, die sich von Kinderfleisch ernähren (Gemeint sind Harpyien, die in der Regel keine Kinder fressen.)
- Die Beni Kharram haben ein Abkommen mit den Geierfrauen getroffen – ihnen tun sie nichts. Weshalb? Ja, wenn man das nur wüsste ... (falsch)
- Im Khoramgebirge sind in den letzten Monden immer wieder Reisegruppen spurlos verschwunden. (falsch)

MUTMAßUNGEN ÜBER IMUHAR UND DSCHINNE

Kaum jemand kann mit dem Namen Imuhar etwas anfangen, und immer wieder mal werden die Helden an einen Nachbarn, Sohn oder Mann verwiesen, der zufällig diesen Namen trägt. Erst in Verbindung mit Dschinnen oder Magie allgemein weckt der Name Erinnerungen an alte Sagen und Gerüchte:

- Es gibt ein Märchen über einen Imuhar, dort trägt er den Beinamen Dschinnenfreund. (wahr)
- Imuhar Dschinnenfreund ist nur eine Erfindung der Haimamudim (falsch), seine Abenteuer sind alle unglaublich. (wahr)
- Es heißt, dass Imuhar Dschinnenfreund ein Dämon war. (falsch)
- Dschinne können sehr rachsüchtig sein, man sollte besser auf sie hören. (Ansichtssache)
- Jeder Dschinn bewacht einen Schatz. (falsch)
- Mancher Geschichtenerzähler kennt die geheimen Sagen von Imuhar (Die Geschichten um Imuhar sind lückenhaft, aber nicht geheim.)
- Imuhar war selbst ein Dschinn. (falsch)
- Imuhar ist nicht gestorben; als seine Stunde schlug, haben ihn die Dschinne mit sich genommen. Noch heute lebt er in einem Spiegel, und die Dschinne suchen ihm einen neuen Körper, damit er ins Leben zurückkehren kann. (falsch)

BEGEGNUNGEN AUF DER REISE

Neben den üblichen Begegnungen und Bekanntschaften, die eine Reise mit sich bringt, sind die im Folgenden beschriebenen Personen besonders gut dafür geeignet, die Helden in die Besonderheiten des Landes einzuführen und Gerüchte zu verbreiten.

HAWLAN IBN HASHBAL

Hawlan ist ein schwatzsüchtiger, tulamidischer Buchhändler. Er ist mit einem von zwei Kamelen (er nennt sie Ashnir und Awla) gezogenen Planwagen unterwegs, in dem in Kisten Bücher und andere Schriftstücke untergebracht sind. Der alte, dürre Mann rollt mit Vorliebe mit seinen großen Augen und behauptet, dass er der verstoßene ältere Bruder von Sultan Hasrabal von Gorien sei. Tatsächlich sieht er, dank langem Bart und großem Turban, dem berühmten Magier ähnlich, aber erscheint die Behauptung selber nicht ganz ernst nehmen zu können. Er lädt die Helden zu einem Umtrunk am Lagerfeuer ein, um mit ihnen zu plaudern.

Informationen: Auf dem Umhang, den sich Hawlan gegen die Abendkälte umlegt, entdecken die Charaktere einige der Zeichen wieder, die

auch auf der Kiste zu finden sind. Die Zeichen gehören zur Musterrung des Stoffes. Hawlan weiß nichts über die Muster, aber er offenbart, dass der Stoff aus der Herstellung der Beni Kharram stammt.

ANDASHAR IBN ANKIL AL-HAIMAMUD

Andashar ist ein Haimamud, ein Geschichtenerzähler. Die Helden können ihn auf einem Schiff, in einem Gasthaus oder auch erst in Mherwed treffen. Der gerade einmal 20-jährige und sehr rundliche Geschichtenerzähler versteht seine Arbeit. Lange schwarze, parfümierte und mit Silberfäden durchzogene Bart- und Haupthaare sowie ein pechschwarzer Kaftan und ein Turban gleicher Farbe machen Andashar zu einer beeindruckenden Gestalt. Im persönlichen Gespräch wirkt er überheblich. Wenn er seine Geschichten erzählt, bevorzugt Gruselmärchen von wandelnden Toten, ordnet er seine Tonlage jedoch kunstvoll der Geschichte unter.

Informationen: Als Haimamud kann er den Helden etwas mehr als die üblichen Gerüchte präsentieren: Imuhar soll, einige Jahrzehnte nach Rastullahs Erscheinen, ein machtvoller Zauberer gewesen sein, der über die Geister von Sand und Luft herrschte. Angeblich wurde er von einem freien Dschinn begleitet, der sich Andorbashwindol nannte.

IN MHERWED

Auch wenn Mherwed nicht mehr der Sitz des Kalifen ist, handelt es sich doch trotz allem um eine lebendige Stadt voller Trubel und Leben. Lassen Sie das die Helden spüren, wenn sie dort eintreffen.

Eine genaue Beschreibung der Stadt finden Sie im Band **Raschtuls Atem**. Nach einer langen Reise sind die Verlockungen Mherweds vielfältig: Badehäuser, Bordelle und Barbieri freuen sich auf Kundschaft. Was auch immer die Helden treiben mögen, ihre heldenhafte Aufgabe führt sie vermutlich über kurz oder lang zur Mherweder Magierakademie.

DIE ZAUBERSCHULE ZU MHERWED

Die Zauberschule zu Mherwed ist in der alten Kalifenresidenz inmitten der Stadt untergebracht und ganz aus weißem Marmor erbaut. Eine genauere Beschreibung der Akademie und des Akademieleiters finden Sie in **Raschtul 65** und **153** und in **AZ 107f**.

Mit Hilfe von Roderiks Schreiben stellt es für die Helden kein Problem dar, vorgelassen zu werden. Durch hohe, helle und luftige Gänge werden die Helden in einen der Zwiebeltürme geführt, in dem sie eine schier endlose Wendeltreppe erklimmen müssen, bis sie in den obersten Raum gelangen. Der Raum nimmt das ganze oberste Geschoss des Turmes ein. Hier erwartet sie Mawdli Mherech, der Leiter der Akademie. Er behandelt die Helden sehr zuvorkommend und lässt sie fürstlich bewirteten. Aus den vier fast wandgroßen Fenstern, die mit farbigen Tüchern dekoriert sind, können die Helden die ganze Stadt überblicken. Es sollte ein erhabenes Gefühl sein, an einem solchen Ort mit einem Dschinnenmeister wie Mawdli Mherech zu reden. Nachdem die Helden ausführlich von Roderik und der Kiste erzählt haben, gibt Mherech etwas von seinem Wissen preis.

Informationen: Imuhar war ein Zauberer, der sich sehr gut auf den Umgang mit den Elementen Erz und Luft verstand. Den wenigen Informationen der Akademie nach war Imuhar ein Magier der 'streuenden Sorte' (was Mawdli Mherech mit einem Augenzwinkern erwähnt) und hatte zumindest zeitweise einen freien Dschinn als Begleiter. Er gehörte zum Stamm der Beni Kharram, reiste jedoch auch in die Länder der Ungläubigen. Nach einem längeren Studienaufenthalt in Selem soll er angeblich zu den Beni Kharram zurückgekehrt sein, doch dort verliert sich seine Spur. Über seinen Tod ist nichts bekannt. Sicher ist, dass er im Jahre 66 Rastullah (826 BF) Keft besuchte, wahrscheinlich um für seine erfolgreiche Ausbildung zu danken.

Eine schnelle Untersuchung der Kiste inklusive Befragung des Dschinns durch den Dschinnenmeister offenbart, dass der Geist die Wahrheit spricht und verlässlich ist. Die "Kinder von Echs und Leich" kennt Mherech auch nicht, aber er vermutet das Schlimmste und bedrängt die Helden, sich um diese Sache zu kümmern und ihm Bericht zu erstatten. Alle Informationen, die sie dabei erlangen, sollen sie getreulich in einen 66-seitigen leeren Quartband eintragen. Sollte der Ehrgeiz als Held nicht als Ansporn ausreichen, ist er auch bereit, die Helden zu bezahlen.

Ein Verbindungsmann: Um Kontakt zu den Beni Kharram aufzunehmen, verweist Mawdli Mherech auf *Jiqnall ben Zurbasch*, bei dem der Akademieleiter die Stoffe für seine Reisegewänder kauft und von dem er weiß, dass er Handel mit den Beni Kharram treibt. Die Helden können ihn tagsüber auf dem Mherweder Basar antreffen.

DER BASAR IN MHERWED

In Mherwed gibt es nur einen Basar, der entsprechend gut besucht und chaotisch ist. Glücklicherweise sind die verschiedenen Händler nach ihren Waren und Dienstleistungen sortiert. Die exemplarische Beschreibung eines Basars finden Sie in TTT 96ff. Auch wenn die Helden nicht auf Empfehlung Mherechs hier sind, können sie natürlich auf Jiqnall treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In goldenen Käfigen schreien Papageien um die Wette. Ein barfüßiger Junge schwenkt wohlriechendes Backwerk unter euren Nasen, dessen Geruch sich mit Myrrhedüften, Schweißausdünstungen und dem Gestank angebrannter Mandeln mischt. Ein gedrungener Mann, dessen gegabelte Bartspitzen in edelsteinbewehrten Tüllen stecken, hebt euch einen Stoff entgegen. "Weich wie die Nüstern von Rastullahs Lieblingsstute, und doch kräftig wie seine Stimme, echter Wollstoff der Beni Kharram, Wüstenloden, wie ihn Imuhar nicht hätte besser herbeizaubern können. Legt ihn nur an, und Ihr werden nie wieder einen Tropfen Regen auf Eurer Haut spüren."

Bei dem etwa 40-jährigen Händler handelt es sich um Jiqnall ben Zurbasch. Er unterhält sich gerne mit den Helden, wobei er jedoch jede Gelegenheit nutzt, seine Waren anzupreisen. Wahrscheinlich werden die Helden hellhörig, sobald der Name Imuhar fällt.

Jiqnalls Informationen: Imuhar war ein legendärer Zauberer aus der Sippe der Beni Kharram, aber er ist schon seit mindestens 200 Jahren tot. Die Beni Kharram leben südlich des Khoramgebirges. In den nächsten Tagen – sobald Jiqnall alle seine Stoffe verkauft hat – wird er mit seiner Karawane die kleineren Sippen der Beni Kharram 'abklappern'. Dort bekommt man den Wüstenloden billiger als über die Zwischenhändler in den großen Oasen. Jiqnall nimmt die Helden gerne mit, denn er sucht ohnehin noch Bewachung.

DIE REISE ZU DEN BENI KHARRAM

Sobald Jiqnall seine Stoffe verkauft hat, macht er sich mit seiner kleinen Karawane auf, um die Sippen der Beni Kharram aufzusuchen. Die Helden nimmt er kostenlos mit, wenn sie sich als Beschützer und Kamelführer zur Verfügung stellen oder ihre Vorräte (unter anderem etwa 30 Liter Wasser pro Held) selber transportieren. Ansonsten nimmt er ein Salär von drei Marawedi pro Bein (was auch für eventuelle Reittiere gilt, denn auch für die muss Wasser mitgeführt werden, was Tragkapazität für Handelswaren kostet).

Die Karawane Jiqnalls besteht aus seinen zwei jüngsten Brüdern, den Zwillingen Jeresch ben Zurbasch und Jendan ben Zurbasch, die beide die Zwanzig noch nicht überschritten haben. Zusätzlich nimmt Jiqnall noch vier Sklaven als Kameltreiber und Diener mit, sowie neun Kamele. **Jiqnall ben Zurbasch:** etwa 40 Jahre, kurze schwarze Haare, 89 Finger groß. Langer, gegabelter Bart mit edelsteinbesetzten Tüllen, novadische Kleidung. Goldverzierter Streitkolben, prächtiges Waqqif. Er führt die Karawane bestimmt, aber freundlich an. Sein häufigster Ausspruch ist: "Ach hätte euch Rastullah zwanzig Jahre mehr Verstand gegeben."

Jeresch und Jendan ben Zurbasch: fast zwanzig, kurze, schwarze Bärte und Haupthaar, 87 Finger groß, einfache novadische Tracht, Khunchomer und Waqqif. Die Zwillinge wollen von den Helden viel über die Welt wissen und prahlen auch gern mit ihren eigenen Taten.

Die Sklaven: Die Sklaven sind schon über sechs Jahre bei den Zurbaschs. Barfuß, einfache Leinenkaftane, Kopftücher (Keffiya). Keffiya gelten als Privileg für Freie, darum zeugt es vom respektvollen Umgang, wenn man den Sklaven das Tragen erlaubt. Die Sklaven haben sich mit ihrem Schicksal abgefunden und wissen, dass sie es bei den Zurbaschs gut getroffen haben.

Unwa: vierzig, vernarbtes Gesicht, raue Stimme, lockige, grau melier-

te Haare, Khunchomer. Man zollt dem Mann, mit dem Jiqnall oft flüstert, Respekt.

Tronde: sehr groß, lange blonde Haare, knapp dreißig, Streitkolben. Spricht nur Khôm-Tulamidisch. Bereits sein thorwalscher Großvater war Sklave. Er hat sich vor allem mit den Zwillingen angefreundet, mit denen er sich am Lagerfeuer oft Ringkämpfe liefert. Wer ein guter Menschenkenner ist, könnte herausfinden, dass er in Jeresch verliebt ist.

Lares: zwanzig Jahre alt, mittelblonde, raspelkurze Haare, Säbel, Tätowierung auf der Stirn (Peitsche und Säbel gekreuzt, Zeichen der Sklaven des alananischen Grandenhauses Florios). Lares war als Kind Sklave auf einer alananischen Galeere, geriet in tulamidische Gefangenschaft und wurde auf Umwegen bis zu den Zurbaschs verkauft. Er spricht Garethi und unterhält sich gerne und oft mit den Helden.

Yaku, der Kleine: Er ist die neueste Erwerbung der Zurbaschs. Der Vierzehnjährige wurde von seinen verarmten Eltern in Mherwed in die Sklaverei verkauft. Als Jüngster hat er die undankbare Aufgabe, den Kameldung einzusammeln, der abends als Brennstoff dient. Vor allem väterlich (oder mütterlich) wirkenden Helden schüttet er sein Herz aus und lässt sich gerne trösten. Sollten sie ihn für eine stattliche Summe freikaufen, wird er sie gerne begleiten, er schlägt dies aber nicht selber vor.

Meistertipp: Sollten Ihre Helden eine so starke Abneigung gegen die Sklavenhaltung haben, dass die daraus resultierenden Probleme überhand nehmen könnten, ersetzen Sie die Sklaven einfach durch weitere Verwandte Jiqnalls. Über das Treiben in einer Karawane lesen Sie bei Bedarf bitte in **Raschtuls Atem** nach.

Am ersten Tag geht die Reise von Mherwed aus los. Die Familie der Zurbaschs und die Eltern und Geschwister Yakus nehmen unter Tränen und Glückwünschen Abschied. Über die schwarzbasaltene Bastrabun-Brücke geht es Richtung Khôm. Die erste Nacht verbringt die Karawane noch in einer Karawanserei (eine exemplarische Beschreibung finden Sie in TTT ab S. 33 und in **Raschtuls Atem** 33).

Doch schon am **zweiten Tag** verlässt man den fruchtbaren Balash und den Fluss Malikh, der bisher am Weg entlang floss, und kommt in die trockenen Steppenrandgebiete der Wüste, immer begleitet von dem Anblick des Khoramgebirges. Spielen Sie ein oder zwei Abende am Lagerfeuer aus und machen Sie die Helden mit den anderen Mitgliedern der Karawane vertraut.

ÜBERFALL DER KHORAMSBESTIEN

Wenn Ihre Gruppe etwas Bewegung braucht, fallen in der zweiten Nacht zwei Khoramsbestien den wachhabenden Tronde an. Sie haben sich gegen den Wind angeschlichen und schleifen den schreienden Sklaven als Nahrung davon. Jiqnall weist seine Leuten an, die Kamele zu bewachen und schickt die Helden in die Dunkelheit hinaus, in der die Umriss der zwei Khoramsbestien und ihres Opfers zu sehen sind. Spätestens wenn die Helden die flüchtenden Bestien eingeholt haben, fällt ihnen eine dritte in den Rücken. Die Khoramsbestien flüchten, sobald eine von ihnen getötet wurde oder alle mehr als ein Drittel ihrer Lebensenergie verloren haben.

Tronde kann nur noch tot geborgen werden. Jiqnall, seine Brüder und die anderen Sklaven sind sichtlich betrübt über den Verlust nicht nur eines Sklaven, sondern auch eines Freundes. Die Leiche wird nicht mitgenommen, sondern im trockenen Boden vergraben, auch in der Kälte der Nacht eine schweißtreibende Angelegenheit.

Einem entsprechend erfahrenem Charakter oder Unwa kann auffallen, dass die Bestien sich nicht wie üblich in Richtung Gebirge zurückziehen, sondern in die Gegenrichtung fliehen.

Khoramsbestien

Größe: bis 9 Spann **Gewicht:** 70 Stein

INI 9+1W6 **PA** 8 **LEP** 27 **RS** 2 **KO** 15

Biss: **DKH** **AT** 13 **TP** 1W6+5*

GS 18 **AuP** 60 **MR** 1 **GW** 6

Besondere Regeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)

*) Bei mehr als 10 SP besteht 5 % Wahrscheinlichkeit einer Infektion: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20), wenn der Resistenzwurf misslingt.

Ein grausamer Fund (am dritten Tag)

Das Land wird immer hügeliger. In einer mit Sand verwehten Senke entdecken die Helden einige Geier, die sich an einem Körper zu schafften machen. Sobald die Helden sich nähern, flattern die Tiere krächzend auf. In der Senke zeigt sich ein grausiges Bild: Ein toter Novadi steckt bis zur Brust in blutigem Sand, der sichtbare Teil des Körpers zeigt große Bissspuren. Versuchen die Helden, den Toten aus dem Sand zu ziehen, entdecken sie, dass die untere Hälfte des Mannes abgerissen wurde. Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe +4 oder einer Probe auf *Anatomie* kann man erkennen, dass die Beine samt Unterleib mit einem Biss abgetrennt wurden und dass der Mann seit etwa einem halben Tag tot ist. So eine Verletzung muss von etwas deutlich größerem als einer Khoramsbestie stammen. Eine Senke weiter können Helden, die sich auf die Suche begeben, den Unterleib des Mannes finden.

Am Ende des vierten Tages ändert sich die Landschaft. Sie wird noch hügeliger und zerklüftet, in den Senken und an den nordöstlichen Hängen wächst Gras, darunter auch immer wieder Messer- und Winselgras. Selten stehen Bäume in kleinen Gruppen zusammen. Von einem sichtbaren Weg kann keine Rede mehr sein und immer wieder steigt Jiqnall auf einen höheren Hügel, um die Orientierung zu behalten. Übernachtet wird in einer Senke, und Unwa klopft vorher das umliegende trockene Gebüsch ab, um Skorpione und Schlangen zu verschrecken. Wenn Sie möchten, können Sie einem Helden trotzdem einen morgendlichen Gast in den Stiefel stecken; in der *Zoo-Botanica* finden Sie einige Anregungen zu passenden Kriechtieren.

Am nächsten Morgen zieht man weiter, und bald sieht man auch am westlichen Horizont Gebirge: Ausläufer des Khoramgebirges und ein Zeichen, dass man sich dem Stammesgebiet der Beni Kharram nähert.

Die Knochenechse (am fünften Tag)

Unter Sandwehen von den Hügeln, die sich zwischen die Zähne und unter die Kleidung legen, ziehen die Helden weiter. Jiqnall hält nach Flaggen Ausschau, mit denen die einzelnen Sippen ihre Gebiete markieren, bisher sind aber noch keine zu sehen.

Plötzlich, gegen Mittag, werden die Kamele unruhig und gehen schließlich durch. Der Grund offenbart sich schnell: Eine rund sechs Meter lange Knochenechse (Beschreibung siehe Seite 22, verwenden Sie die Werte eines mittleren Exemplars) springt raubtiergleich von der

Kuppe eines Hügels hinab und beißt einem der Kamele den Kopf ab. Der Schädel rutscht durch den ledrigen Schlund und fällt durch den Rippenbogen wieder auf den Boden. Diese beeindruckende Demonstration der Kampfkraft könnte die Helden zu einer Flucht motivieren, die Sie durchaus unterstützen können. Ihre Gruppe wird sich später noch mit den Ungetümen auseinander setzen müssen. Sollte Ihre Gruppe so kampfstark sein, dass eine mittlere Knochenechse für sie keine ernste Herausforderung darstellt, benutzen Sie einfach die große Variante.

Sollten Ihre Helden die Konfrontation suchen, stehen sie einem Gegner gegenüber, der sie kaum als Gefahr wahrnimmt. Die Knochenechse verfolgt Kamele oder Pferde, tötet 'im Vorbeigehen' aber auch Mitglieder der Karawane und ist dabei wesentlich schneller als die Helden. Sobald sie mehr als die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren hat, wendet sie sich ganz den Angreifern zu. Wenn eine Niederlage der Helden abzusehen sein sollte, verschwindet die Echse hinter einem Kamel herlaufend zwischen den Hügeln, ansonsten kämpft sie bis zum Tod.

Am Ende des Kampfes sollte die Karawane den Großteil ihres Wassers sowie die meisten Kamele verloren haben, und einige Mitglieder der Truppe sollten gestorben sein. Am spannendsten ist es, wenn die Helden im Folgenden ohne die Hilfe der Zurbaschs oder Unwas auskommen müssen. Die anderen Sklaven kennen sich in dieser Gegend der Wüste nicht gut aus, können aber zumindest grundsätzliche Hinweise geben. Die Helden können sich in Erinnerung rufen, dass Jiqnall Ausschau nach Flaggen gehalten hat und meinte, man müsse näher an die Berge im Westen heran. Machen Sie der Gruppe klar, dass sie möglichst bald andere Menschen oder eine Wasserstelle finden müssen, wenn sie überleben wollen.

Mit den Zurbaschs oder Unwas werden die Helden nicht lange durch die Wüste irren, um das Lager der Beni Kharram zu finden, und sie haben einen Übersetzer zur Hand, der aber leider auch nicht viel über die spezifischen Bräuche dieser Sippe weiß. Bedenken Sie zudem, dass ein Zurbasch, der kürzlich einen Teil seiner Familie und mit der Karawane seine Existenzgrundlage verloren hat, keine allzu große Hilfe sein wird.

Wenn die Helden die Dschinnen-Kiste nicht am Körper mitgeführt haben, finden sie diese nicht weit entfernt bei den Überresten ihres Kamels. Nach kurzer Suche können sie auch andere Dinge der Karawane wieder finden – lediglich Wasser ist knapp.

Bei den Beni Fuach

Sie können die Helden nun tagelang oder auch nur einige Stunden durch die Wüste irren lassen, je nachdem, wie viel Angst Sie den Spielern machen möchten. Irgendwann abvernehmen sie das Blöken von Schafen und das gurgelnde Schreien von Kamelen, und wenig später taucht hinter einem Hügel, markiert durch Flaggen mit dem Stammeszeichen, das Lager der Beni Kharram auf, dessen Aufbau Sie bitte der Karte bei den Handouts entnehmen.

Die Ankunft

Die Helden werden von zwei mit Speeren bewaffneten Wachen empfangen, die nur Tulamidyä sprechen. Beherrscht keiner der Helden diese Sprache und ist von der Karawane keiner mehr dabei, der als Übersetzer dienen kann, müssen die Charaktere sich mit Zeichensprache als Hilfesuchende ausweisen. Dann bringt man sie zwischen Viehpferchen voller Schafe und Kamele hindurch in das Lager. Vor dem größten Zelt entzündet man ein Feuer und bewirtet die Gäste mit Tee, vergorener Schafsmilch und Hirsebrei.

Wählen Sie eine der unten erwähnten Personen aus, die Garethi sprechen, um die Helden willkommen zu heißen und im Kommenden als Übersetzer zu dienen. Man ist von den Erzählungen über den Angriff des Knochenungeheuers sehr beunruhigt, will die Helden aber erst einmal schlafen lassen und beschließt, am nächsten Morgen darüber zu beraten. Die Wachen werden verstärkt und den Helden ein Ersatzzelt errichtet (zum Inneren eines Zeltes lesen Sie bitte bei den Hand-

outs nach). Einige grundsätzliche Dinge können die Charaktere noch am Abend in Erfahrung bringen:

Ein Alleingang durch die Wüste zur nächsten Oase wäre Selbstmord. Die nächste Karawane wird erst in einigen Wochen vorbeikommen und eine eigene Karawane zusammenzustellen ist den Beni Fuach nicht möglich – sie haben nichts übrig. Aber im Rahmen der heiligen Gastfreundschaft sind die Helden natürlich willkommen, so lange sie hier bleiben wollen.

- Die Beni Fuach kennen Imuhar und auch den Namen des ihn begleitenden Dschinns, Andorbashwindol. Alles Weitere dazu wird man am nächsten Tag besprechen. Am genauesten weiß über diese Dinge aber der Heilige Mann Bescheid, der das Lager in fünf Tagen besuchen wird. Man wird sehen müssen, ob die Fremden mit ihm reden dürfen.

- Ungläubigen wird mit Respekt aber einer gewissen Distanz begegnet. Die strengen Nahrungsgesetze werden jedoch kaum beachtet. Zwar bekommen die Helden eigenes Geschirr, dürfen aber in dieselben Hirse-töpfe wie die Beni Kharram greifen.

Sie als Meister stehen vor der großen Herausforderung, vor den Augen der Helden ein möglichst lebendiges Lagergeschehen ablaufen zu lassen. Dazu geben Ihnen die entsprechenden Karten einen Überblick über das Lager. Unter der Überschrift *Sippenmitglieder* finden Sie die Beschreibung einiger Stammesmitglieder, bei *Lagerleben* wird kurz über das tägliche Leben der Beni Kharram resümiert und in *Allerlei Vorkommnisse* führen wir eine Reihe möglicher Ereignisse auf, die ganz allmählich mehr Licht in den Auftrag des Dschinns bringen.

SIPPENMITGLIEDER

Die Charaktere sind bei der Sippe der Beni Fuach untergekommen. Alle männlichen Sippenmitglieder führen ihre Herkunft auf den großen Kriegshelden *Fuach* zurück und tragen darum als Drittnamen 'ben Fuach'. Die weiblichen Mitglieder stammen aus anderen Sippen der Beni Kharram, manche sogar aus anderen Stämmen. Teilweise sind Hochzeiten, zumindest mit der Erstfrau, lange im Voraus vereinbart und werden im Regenzeit-Lager in den großen Oasen Al'Kharram oder Al'Rifat abgehalten. Während der Regenzeit ziehen sich die meisten Novadis in die Oasen zurück. Die Randgebiete werden durch die gigantischen Regenmengen zu Schlammwüsten, manche kleinen Täler stehen sogar zur Gänze unter Wasser. In der Sandwüste drohen plötzliche Treibsandfelder. Nur die Bodenverhältnisse in den Oasen sind sicher. Nachfolgend werden exemplarisch einige der 102 Sippenmitglieder beschrieben, darunter alle, die sich auch auf Garethi verständigen können.

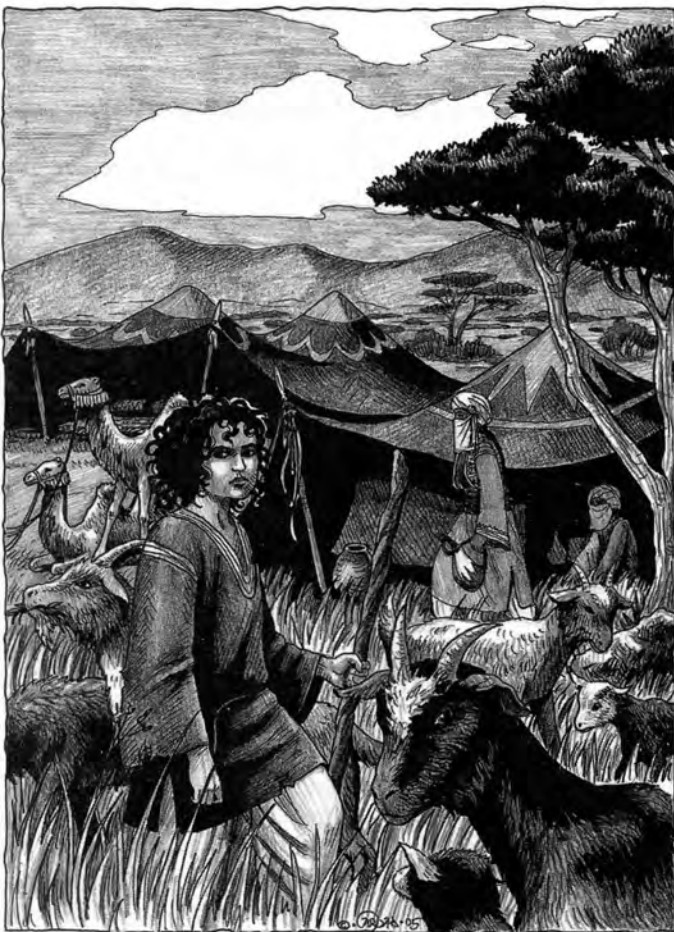
MÄNNER

Die Männer der Beni Fuach tragen Kaftan, Keffiya und gegen die Abendkälte einen 'Silham' genannten Kapuzenmantel. Nur wenn der Wind aus dem Inneren der Khôm besonders viel Sand mitträgt, verschleiern sie sich. Sie alle tragen einen Waqqif bei sich, und wenn sie außerhalb des Lagers unterwegs sind, Säbel oder Khunchomer.

Ferussaf ben Rassid

Ferussaf ist der Hairan (der gewählte Anführer) der Beni Fuach. Der rüstige 62-jährige trägt seine ergrauten Haare und den ebenso grauen Bart kurz. Seine Kleidung ist dunkelblau eingefärbt, das Ende seines Keffiya ist so lang, dass er es mehrmals um den Bauch gewunden trägt. Er ist die uneingeschränkte Autorität im Lager, und wenn jemand sich nicht seinen Wünschen gemäß benimmt, weist er ihn mit ruhiger, aber bestimmter Stimme zurecht.

Der Hairan benimmt sich ansonsten gar nicht wie die Helden es von mittelreichischen Potentaten gewöhnt sind: Er lacht viel, und wenn er mit jemandem redet, umgreift er oft mit einer Hand die Hände des Gesprächspartners, die andere ruht auf dessen Schulter. Selbst bei Ungläubigen zeigt er keine Berührungängste. Wie jedes andere Sippenmitglied kümmert er sich selbst um seine Tiere. Sein Zelt ist das



größte und nicht nur mit Schaffellen, sondern auch mit tulamidischen Teppichen ausgelegt. Er spricht fast perfekt Garethi.

DIE ZELTE UND AUFTEILUNG DER GESCHLECHTER

Die Zelte sind in einen Männerbereich und einen Frauenbereich aufgeteilt, die durch aufgestapelte Kisten und Bündel mit Kleidung, Rohwolle, gesponnener Wolle, Stoffen, Kamelsätteln, Vorhängen und anderen Dingen getrennt sind. Im Bereich der Frauen befinden sich die Webrahmen und die dreibeinigen Säuglingswiegen. Bei den Männern stehen alle Utensilien zur Teezubereitung – oft ist ein aufwendig verzierter Samowar der wertvollste Besitz. Die Feuerstellen am Zelt werden vorwiegend von den Männern zur Teezubereitung genutzt, die Frauen kochen gemeinsam an größeren Feuerstellen, die nahe am Lager entzündet werden.

Die Kinder sind bis zum neunten Lebensjahr bei den Frauen untergebracht, danach werden sie nach Geschlechtern getrennt. Die Größe des Männer- und Frauenbereichs ist variabel und richtet sich danach, welches Geschlecht gerade in der Überzahl ist. Familienzuwachs stellt kein Problem dar, es wird einfach eine weitere Stoffbahn zum Zelt Dach genäht, und bei Bedarf werden weitere Zeltstangen gefertigt.

Erotische Begegnungen finden im Frauenbereich statt, meist tagsüber, wenn die Kinder draußen spielen. Um Sex wird kein großes Aufhebens gemacht. Wenn zwei frisch Vermählte (Unverheiratete dürften gar keinen Sex haben) wirklich einmal gänzlich ungestört sein wollen, entfernen sie sich eben ein paar hundert Schritt vom Lager und errichten sich dort ein kleines Zelt.

Sulman ben Ferussaf

Sulman ist mit 41 Jahren der älteste Sohn Ferussafs. Er lacht ebenso häufig wie sein Vater, aber sein Lachen wirkt oft aufgesetzt. Hinzu kommt seine enervierende Angewohnheit, ständig seinen langen, schwarzen Bart zu zwirbeln. Er ist der einzige im Lager, der ungläubige Helden auch durchgängig als Ungläubige tituliert.

Er ist im Lager hoch angesehen, denn er versteht sich gut auf die Behandlung von Krankheiten bei Mensch und Tier. In und an seinem Zelt hängen unzählige Schnüre, an denen allerlei Kräuter und getrocknete Tierinnereien befestigt sind. Er versteht Garethi, kann es jedoch nur sehr gebrochen sprechen.

Sandor ben Ferussaf

Der 39-jährige Sandor ist der zweitälteste Sohn Ferussafs. Mit über 2 Schritt Größe überragt alle er anderen Sippenmitglieder, und sein voller, schwarzer Bart unterstreicht noch seine beeindruckende Erscheinung. Er hat ein ruhiges Wesen, und ihm liegt ein Schmunzeln mehr als ein ausgelassenes Lachen. Sein rechtes Knie ist seit einem Jagdunfall steif und schmerzt oft, deswegen bleibt er manchmal im Lager und hütet auch kein Vieh.

Bevor er vor 15 Jahren eine eigene Familie gründete, zog er durch die Welt und kam bis nach Winhall. Aus der Fremde hat er auch einen starken Glauben an Rastullahs Diener Phex mitgebracht, daher ist sein Zelt mit Fuchsdarstellungen bemalt. Sein Garethi ist fast akzentfrei, und wenn kein Held Tulamida spricht und kein Überlebender der Karawane für die Helden übersetzt, dolmetscht er gern.

FRAUEN

Die Frauen sind in lange Gewänder gehüllt, mit ihren Kopftüchern können sie auch ihr Gesicht verschleiern, was sie am ersten Tag der Anwesenheit der Helden auch gewissenhaft tun. Nach einer kurzen Weile verliert sich diese Scheu jedoch.

Seyfana saba Ulachim

Die 67-jährige Seyfana ist die erste Frau Ferussafs. Ursprünglich war sie die Frau von Ferussafs älterem Bruder Zuhurban, der jedoch vor langer Zeit an einer Blutvergiftung starb. Die faltige, grauhaarige Frau hat das Sagen im Lager, wenn kein erwachsenes, männliches Sippen-

mitglied anwesend ist. Sie achtet streng darauf, dass niemand dem Müßiggang anheim fällt. Ihre Hinweise und Aufforderungen sind jedoch immer aufbauend und freundlich, und sie kitzelt lieber den Stolz eines Müßiggängers, als ihn zu beschimpfen. Sie spricht genügend Garethi, um den Helden klar zu machen, dass sie bei der täglichen Arbeit mithelfen sollen.

KINDER

Die Kinder des Stammes laufen barfuß herum, Mädchen wie Jungen tragen einen Kaftan, der manchmal mit einem Leder- oder Stoffband gegürtet ist. Diejenigen von ihnen, die ein Kopftuch tragen, haben nur ein sehr kurzes, das von einem Band an Ort und Stelle gehalten wird.

Hilal ben Sandor

Hilal ist Sandors mittlerer Sohn. Der Elfjährige zeigt reges Interesse an den Abenteuern und Erlebnissen der Helden, läuft ihnen ständig nach und bittet, auch auf Unternehmungen außerhalb des Lagers mitgenommen zu werden. Er ist durchaus in der Lage, schweigend zu beobachten, und stellt sich als nützlicher Helfer bei allerlei Tätigkeiten heraus, so dass er nicht nur dem Ego der Helden schmeichelt, sondern auch kleine Alltäglichkeiten wie Wasser ziehen, Waffenreinigung oder das Flickern eines Kleidungsstückes durch seine Hilfe erleichtert. Er spricht erstaunlich gutes Garethi.

Sinwan ben Ferussaf

Sinwan ist der jüngste Sohn Ferussafs, sein absoluter Liebling und ein kleiner Dämon. Der Neunjährige ist sich des Schutzes und der Nachsichtigkeit seine Vaters voll bewusst, und mit seinem gewinnenden Grinsen und seinen mustergültig vorgebrachten Entschuldigungen ist er vor jeder Strafe gefeit. So kommt es, dass jeder im Lager misstrauisch wird, wenn er den langen verfilzten Schopf Sinwans sieht, der sich die Haare nicht schneiden lassen will.

Er liebt es, Streiche zu spielen, und besonders die Helden haben es ihm angetan: Schafsurin im Wasserschlauch, eine Distel im Schuh, zerriebener Jalmund im Zelt (dessen Geruch Fliegen anlockt) oder zusammengebundene Kopftuch-Enden sind nur eine kleine Auswahl aus seinem Repertoire. Sobald er mitbekommt, dass Ungläubige von Einigen im Lager gering geschätzt werden, wird er immer dreister. Er spricht kein Garethi, ist aber begierig, es zu lernen. Ein Held, der sich dieses Wunsches annimmt, ist vor seinen 'Attacken' geschützt.

LAGERLEBEN

Das tägliche Leben der Beni Fuach ist von Arbeit geprägt. Männer und Frauen haben klar definierte Aufgabengebiete. Die Männer kümmern sich um das Vieh. Morgens brechen sie mit den Schafen und den Kamelen zu den Weidegründen auf, entfernen sich dabei aber nie so weit vom Lager, dass sie mittags nicht zurückkehren könnten. Am Mittag wird das Vieh getränkt und gemolken und das Wasserziehen aus den Brunnen ist ebenso Aufgabe der Männer wie das Schlachten, das Scheren der Schafe und das Zupfen der Kamelwolle.

Die Versorgung und Ernährung der Kinder, die Essenszubereitung, Käseherstellung, die Bearbeitung von Leder und das Weben von Stoff sowie die Herstellung von Kleidung und Zeltbahnen daraus ist Aufgabe der Frauen, ebenso alle handwerklichen Tätigkeiten, von der Reparatur eines Zeltes über den Bau der dreibeinigen Schlafgestelle für Säuglinge bis hin zur Fertigung von Melkschalen, Euterbinden (mit denen Milch tragende Kameleuter zur Entlastung hochgebunden werden) und dem Brennen von Ton.

Holz sammeln und das Hüten der von der Muttermilch entwöhnten Jungtiere, die in der Nähe des Lagers angepflockt sind, obliegt den kleineren Kindern. Jungen wie Mädchen gehen den Frauen zur Hand und sind bei allen Aufgaben des täglichen Lebens eingespannt.

Zur Orientierung für weitere Aufgaben gilt: Alle Aufgaben rund um die Viehhaltung oder solche, die außerhalb des Lagers erledigt werden müssen, sind Männerarbeit, alles andere Frauenarbeit. So sind es zum Beispiel die Frauen, die das Lager bei einem Umzug auf- und abbauen, und die Männer, die es auf die Kamele laden. Eine Ausnahme stellt die Teezeremonie dar, die die Männervor jedem Essen und abends am Lagerfeuer abhalten.

ALLERLEI VORKOMMNISSE

Die hier beschriebenen Vorkommnisse können Sie nach Belieben auf die ersten vier Tage des Aufenthaltes bei den Beni Fuach verteilen. Ereignisse, die an einen bestimmten Tag gebunden sind, werden dort beschrieben (siehe unten).

● **Niederkommende Kamelstute:** Am Nachmittag wirft eine der schwangeren Kamelstuten, und die Geburt verläuft schwierig, da sich das Kalb gedreht hat. Die meisten Männer sind bei den Herden, und so wird jede kräftige Hand gebraucht, um die wild um sich tretende Kamelstute zu bändigen. Helden mit dem Talent *Viehzucht* oder einem hohen *Tierkunde*-Wert können wertvolle Hilfe leisten und sich den Dank der Stammesmitglieder sichern.

● **Die Kamelpuppe:** Die Helden werden gebeten, bei der Schlachtung des neugeborenen Kamelbullens zu helfen. Das Abziehen und Behandeln der Haut und die Zerteilung des Fleisches ist eine anstrengende Arbeit, bei der vor allem Helden mit dem Talent *Fleischer* oder mit jägerischen Fähigkeiten auftrumpfen können. Anschließend wird die Haut über einen Korpus aus Stöcken gezogen (*Lederarbeiten* und *Holzbearbeitung*). Mit dieser Kamelpuppe gaukelt man der Stute vor, ihr Kalb würde weiterhin leben, damit sie die nächsten acht Monate Milch gibt. Etwaige moralische Bedenken der Helden werden nicht verstanden.

● **Khoramsbestien** kommen verstärkt aus dem Gebirge und fallen Schafe und Menschen an. Erwähnen Sie dies in den Erzählungen der Hirten, und lassen Sie die Helden selbst miterleben, wie Khoramsbestien versuchen, nachts in eines der Gehege einzudringen (Werte siehe Seite 12).

● **Kamelflucht:** Schon den ganzen Tag über sind die Kamele unruhig. In der Nacht eskaliert ihr Verhalten, und sie ergreifen die Flucht. Gestalten Sie eine nächtliche Stampede mit panischem Erwachen, brüllenden Kamelen, umgerissenen Zelten und schreienden Kindern. Am nächsten Morgen lassen sich die Kamele ohne großes Aufhebens wieder einfangen.

● **Wanderung:** Erwähnen Sie beiläufig immer wieder Schlangen- und Echsengetier, das nach Nordosten zieht: auf das Gebirge zu. Sollten sich die Helden an eine Verfolgung machen, werden sie von den Beni Fuach ermahnt, nicht zu weit wegzulaufen, und müssen erkennen, dass eine Schlange recht langsam ist. Die Tiere werden von der steigenden Anwesenheit von 'ihresgleichen' wie magisch angezogen.

DER ERSTE TAG – EINLEBEN

Beim Erwachen können die Helden den Aufbruch der Hirten miterleben: Schafe blöken und Glückwünsche für den Tag (*Hammed el Rastullah*) und 'Guten Morgen' (*Azur al'azilach*) hallen durch das Lager. Hilal teilt den Helden mit, dass alles, was sie betrifft, heute Abend am Feuer besprochen werden wird. Wenn die Helden nicht den Eindruck machen, als hätten sie etwas zu tun, wird Seyfana sie auffordern, sich an den täglichen Arbeiten zu beteiligen.

Am Abend werden an einer freien Stelle mehrere kleine Feuer entzündet und die Helden zu Tee und Hirsefladen eingeladen. Auch die Feuerkörbe werden entzündet, es handelt sich um mit Brennmitteln gefüllte Eisengitterschalen. Man plaudert angeregt, und auch die Frauen, die an eigenen Feuern sitzen und von dort die Speisen bringen, tragen ab und an zu den Gesprächen bei. Wenn die Helden auf Antworten und Bearbeitung ihrer Anliegen drängen, mahnt sie Ferussaf freundlich zur Geduld.

Einige Gesprächsthemen der Beni Fuach

● Ein Schaf ist ausgerissen und wohl in die nahen Ausläufer des Khoramgebirges gerannt. Da der Teil des Gebirges von keinem Sippenmitglied betreten werden darf, kommt man überein, dass das Schaf verloren sei.

● Sollten sich die Helden erkundigen, warum das Gebiet unrein und damit verboten ist, erzählt man ihnen folgende Geschichte: Ein Ben Fuach, dessen Name aus den Erzählungen getilgt wurde, habe dort dereinst grausamste Taten wider Rastullah begangen. Er habe erschlagen werden können, aber seit diesem Tag lauere sein Geist im Gebirge darauf, dass ein anderer Ben Fuach sich nähern würde. Dann wolle er in dessen Körper einfahren und erneut seinen unheiligen Zauber in die Welt bringen. Darum hätten die Mawdliyat den Zugang zu diesem

Ausläufer des Gebirges verboten. (*Es handelt sich um eine Verdrehung der Überlieferung von Imuhars Vermächtnis an seine Kinder.*)

● Es wird über Schwierigkeiten mit den Hütern der Berge geredet (siehe Seite 16), mit denen man seit einigen Wochen nicht einmal mehr Handel treiben kann. Vielleicht waren sie es, die das kleine Hinja-Shadif-Wasserloch eine halbe Tagesreise von hier entfernt vergiftet haben. (*Diese Vermutung entspricht der Wahrheit.*)

Schließlich fordert Ferussaf die Helden auf, ihre Geschichte zu erzählen. Sandor übersetzt wenn nötig. Den Helden wird aufmerksam zugehört, danach beraten die Beni Fuach, was zu tun ist. Einhellig beschließen sie, auf die Ankunft des Heiligen Mannes zu warten. Einige der Beni Fuach, angeführt von Sulman, sind jedoch der Meinung, dass die Helden nicht würdig sind, mit einem heiligen Mann zu sprechen.

ANDERE ÄUßERUNGEN DER BENI FUACH

ZUR GESCHICHTE DER HELDEN:

● Die Zeichen auf der Kiste sind als alte Schutz- und Warnsymbole bekannt, sie werden manchmal als Musterung für Stoffe genutzt.

● Imuhar und Andorbashwindol sind die Helden zahlreicher magisch-wunderbarer Geschichten. (*Sie sind allesamt übertrieben und oft haben die Haimamudim sie erfunden und dabei die bei den Beni Kharram bekannten Gestalten genutzt.*)

● Der Tote, den die Helden gefunden haben, ist den Beni Fuach unbekannt. Er gehört auch nicht zu den Hütern der Berge, denn die haben allesamt Gesichtstätowierungen. Wahrscheinlich war es ein Jäger einer der Bergstämme (*Diese Vermutung ist richtig.*)

Nach und nach gehen die Beni Fuach schlafen, wenn sie nicht zu einer Wache eingeteilt sind. Wenn die Helden sich von sich aus bereit erklären, an der Nachtwache teilzunehmen, wird das dankend angenommen, aber man lässt sie nicht alleine wachen.

DER ZWEITE TAG

Dieser Tag hält keine besonderen Ereignisse bereit. Nutzen Sie ihn, um neben einigen oben genannten Vorkommnissen auch Gespräche und das Lagerleben einzustreuen.

DER DRITTE TAG – DIE HÜTER DER BERGE

Am Vormittag treffen vier Hüter der Berge auf zotteligen Ponys im Lager ein. Sie verlangen das Gastrecht und sehen sich dann den ganzen Tag im Lager um. Zwischen ihnen und den Fuach herrscht merklich eine Stimmung des Misstrauens. Mit den Helden wollen sich die Hüter gar nicht unterhalten.

DIE HÜTER

Die Hüter der Berge sind eine Sippe der Bergstämme, die das Gebiet um das Tal der Echsen bewacht. Sie sorgen dafür, dass sich ihm niemand nähert, seit *Urrhda ben Fa'Hech*, ihr heiliger Mann, vor Jahrzehnten eine Prophezeiung falsch gedeutet hat. In seinem Traumbild sagte Imuhar zu ihm: "Wenn die Echsen kommen, werden sie die Kinder Rastullahs hinwegfegen, und die Überlebenden werden einsam sein."

Daraus schloss der Alte, dass die Hüter der Berge allein auf weiter Flur und damit die Herrscher der Khôm sein würden, wenn die Echsen befreit werden, deren Geschichte ihm aus der Kammer der Bestimmung (siehe Seite 20) bekannt war. Als offensichtlich wurde, dass die Befreiung der Echsen bevorstand, vergifteten die Hüter der Berge einige Wasserquellen in der Umgebung, um sicherzustellen, dass niemand sich einmischte. Vor einigen Tagen hat Urrhda ein weiteres Traumbild gehabt: "In Fremden barg Rastullah die Hoffnung seiner Kinder."

Daraufhin schickte er unter anderem seinen Sohn *Rachleff ben Urrhda* mit drei weiteren Kriegern, den Habusil-Brüdern, aus, um in der Umgebung nach Fremden zu suchen und zu verhindern, dass sie sich irgendwie in die Belange der 'Kinder Rastullahs' einmischen. Wenn er könnte, würde Rachleff die Helden an Ort und

Stelle töten, aber er hat nur drei Krieger bei sich und die Helden stehen unter dem Gastrecht der Beni Fuach. Also möchte er zumindest verhindern, dass die Helden mit dem heiligen Mann sprechen – der auch für die Hüter der Berge heilig und damit unangreifbar ist.

Die Hüter der Berge tätowieren sich verschlungene, schlangen- und echsenartige Zeichen in die Gesichter und auf die Oberkörper. Die Männer tragen neben ihren Waffen (Speere, Bögen, Säbel, Khunchomer) nur eine Hose und einen Turban. Wenige reiten auf kleinen, zotteligen Ponys.

Hüter der Berge

Khunchomer: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Speer: INI 9+W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+5 DK S

LE 31 AU 34 RS 1 KO 14 MR 2 GS 5

Sonderfertigkeiten: Gebirgskunde, Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag

Passen Sie Rachleffs Werte so an, dass er einen würdigen Gegner für den stärksten Kämpfer der Gruppe darstellt. Die Habusil-Brüder haben die oben genannten Werte.

DIE VIER NOVADIS

Abends treten Rachleff und die Habusil-Brüder an das Feuer der Helden und Rachleff spricht sie aufbrausend und aufgebracht an. Versteht keiner der Helden Tulamidya, eilt Ferussaf herbei und übersetzt. Rachleff wirft den Helden vor, allein durch ihre Anwesenheit den heiligen Mann zu entweihen, der das Lager besuchen wird. Er kann nicht verstehen, wie die Beni Fuach dies zulassen können. Sollten bei dem sich anbahnenden Streit Waffen gezogen werden, stellen sich die Beni Fuach dazwischen. Beide Parteien sind Gäste und stehen unter ihrem Schutz.

Ferussaf möchte wissen, was die Helden zu dem Thema zu sagen haben. Wenn Ihre Spieler Freude an theologischen Diskussionen haben, gönnen Sie ihnen den Spaß – auch extreme Meinungen werden nicht übel genommen und notfalls als "typisch ungläubig" belächelt. Es wird lange geredet und gestritten an den Lagerfeuern und schließlich fällt eine Entscheidung, die Ferussaf verkündet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wir können nicht entscheiden, ob die Anwesenheit Ungläubiger einen Heiligen entweihen kann, darum sollen sie nicht nach ihrem Glauben, sondern nach ihrem Wesen beurteilt werden. Doch auch unsere Brüder aus den Bergen sind uns fremd geworden in der letzten Zeit, darum sollen auch sie ihre reine Seele beweisen. Es gibt ein Sprichwort bei uns: 'Den Zustand einer Seele erkennt man an der Art, wie ein Mensch seine Gäste behandelt.' Am Tag nach dem morgigen werden fünf von uns eure" – er deutet auf euch – "und fünf von uns eure" – er deutet auf die Hüter – "Gäste sein, und ihr werdet für uns ein Festessen herrichten. Daran werden wir erkennen, wem Recht zu geben ist und ob die Fremden den heiligen Mann sehen dürfen. Den morgigen Tag habt ihr zur Vorbereitung, und Rastullah strafe euch, wenn ihr unlautere Mittel benutzt, um die anderen auszustechnen."

DER VIERTE TAG

– VORBEREITUNGEN FÜR DAS FESTESSEN

An diesem Tag gilt es für die Helden, das Festessen zu planen und vorzubereiten. Dazu werden sie sich, schon wegen der nötigen Sitten, die Unterstützung einiger Beni Fuach sichern müssen. Aber sie brauchen auch Nahrungsmittel, Hilfe bei der entsprechenden Zubereitung und Informationen, wie ein solches Festessen überhaupt abläuft. Sollte sich ein Novadi in Ihrer Gruppe befinden, so kann er zwar generelle Aussagen über die Sitten machen, weiß aber, dass die genauen Gebräuche von Stamm zu Stamm zu unterschiedlich sind, um übertragen zu werden.

Sofern die Helden nicht um Hilfe bitten – immer vorausgesetzt, sie haben sich im Lager nicht wie eine Horde Orks benommen –, bieten die Beni Fuach sie von sich aus an. Als Gegenwerterlegen sie den Helden allerdings kleine, oft neckische Aufgaben auf. Eine Auswahl finden Sie im folgenden Abschnitt **Kleine Aufgaben**. Danach werden in Lehrstunde **Etikette**, **Zubereitung des Mahls** und **Unterhaltung** die Regeln und erwarteten Elemente eines Festessens bei den Beni Fuach beleuchtet. Halten Sie sich nicht sklavisch an die Vorgaben. Wenn die Helden enthusiastisch und ernsthaft an die Aufgabe gehen, sollten Sie Raum für ihre Ideen lassen.

KLEINE AUFGABEN

- **Eine haarige Aufgabe:** Seyfana (oder eine andere Fuach-Frau) bitet die Helden, Sinwan ben Ferussaf dazu zu bringen, sich die Haare schneiden zu lassen. Dafür würde sie den Helden bei der Zubereitung der Speisen helfen. Sinwan denkt jedoch gar nicht daran, und jeder Zwang wird von seinem Vater Ferussaf unterbunden. Bestechung funktioniert nur mit wirklich wertvollen Gaben – am leichtesten ist es, in dem Jungen den Wunsch nach einem Haarschnitt zu wecken, indem man ihm eine passende Geschichte erzählt oder ihn anhaltend hänselt.
- **Anlegen einer Euterbinde:** Ein Stammesmitglied gewährt den Helden Zugang zu seinem umfangreichen Gewürzvorrat, wenn sie seiner Kamelstute Umr'a'Cha eine Euterbinde anlegen. Die Euterbinde, die das volle Euter stützt, muss über dem Rücken des Kamels zusammen gebunden werden, wobei das Tier wild ausschlägt und bockt.
- **Den roten Kern suchen:** Die Frauen weisen einen Helden an, in einem großen Sack mit Hirse die roten Kerne herauszusuchen, da man diese einem Gast nicht vorsetzen darf. Erst nach einiger Zeit offenbart man ihm lachend, dass es gar keine rote Hirse gibt.
- **Unliebsames:** Viele Helfer werden die Gelegenheit nutzen, unliebsame Aufgaben wie Dungsammeln, Gerben oder Lederweichkauen auf die Helden abzuwälzen.

LEHRSTUNDE ETIKETTE

Vor allem die Kinder haben viel Spaß daran, den Helden eine Lektion in gutem Benehmen zu geben, aber es ist schwierig, die durch lebenslange Sozialisation aufgenommenen Verhaltensweisen in kurzer Zeit 'aufzusaugen'.

PAHRUNGSEMPFEHLUNG

Wenn Sie und Ihre Spielrunde Interesse daran haben, dann können Sie in dieser Episode nicht nur orientalische Knabberereien (Datteln, Feigen, türkischer Honig, eingelegte Oliven) verzehren, sondern auch das Festessen nachstellen.

Verlegen Sie den Spielort ruhig in die Küche. Vereinbaren Sie mit den Spielern vor dem Spielabend, dass gemeinsam gekocht wird, und suchen Sie ein paar orientalische Rezepte heraus – es gibt in guten Buchhandlungen und über den Internethandel entsprechende Kochbücher.

Einige der wichtigsten Regeln eines Festessens:

- Es muss neun (die heilige Zahl des Rastullah) Gänge geben, die möglichst aus je neun Zutaten bestehen – Getränke zählen dazu. Jeder Gang muss vor dem Auftragen mitsamt Zutaten benannt werden.
- Man darf nie mit den Fußsohlen auf einen Gast zeigen.
- Dem Gast muss der erste Bissen jedes Gangs per Hand an den Mund geführt werden, dabei muss die Schwerthand benutzt werden.
- Man muss einem Gast bei der Begrüßung in die Augen sehen, darf es dann aber erst wieder tun, wenn dieser das Essen gelobt hat. Natürlich fragt der Gastgeber nicht von sich aus, ob es schmeckt.
- Der Gast soll um nichts bitten müssen. Schon an den Bewegungen soll der Gastgeber sehen, ob der Gast zum Beispiel eine zusätzliche Decke, ein höheres Sitzkissen oder eine Schale zum Fingerwaschen wünscht.
- Schalen und Teller müssen abgeräumt werden, bevor sie ganz leer sind. Wenn die Reste der Speise gastwärts auf dem Teller liegen, wird noch einmal das gleiche Gericht aufgetischt, liegt es auf der dem Gast gegenüberliegenden Seite, bedeutet dies den Wunsch nach dem nächsten Gang.

- Einem Gast, der zum Abtreten verschwindet, sind bei seiner Rückkehr Wasserschale und Handtuch zu reichen.

ZUBEREITUNG DES MAHLES

Neun Gänge mit möglichst je neun Zutaten sollen es also sein. Dabei dürfen die Helden – sofern mit den Zutaten möglich – natürlich auch auf Speisen ihrer Heimat zurückgreifen. Exotik wird bei den Beni Kharram durchaus geschätzt.

Mit etwas Glück haben die Helden jemanden gefunden, der ihnen beim Zubereiten der Speisen hilft. Den Speiseplan und die genaue Art der Speisen müssen die Helden allerdings selbst festlegen und dazu möglichst wohlklingende Namen für ihre Kreationen erfinden. Lassen Sie die Helden auch die Schweißarbeit erledigen: Butterstampfen, Käseschöpfen und Hirse zwischen zwei Steinen Mahlen sind schwere Arbeiten. Die Helden dürfen auf die Vorräte Ferussafs zurückgreifen, die abgesehen von einer sehr schmalen Gewürzauswahl reichlich sind. Sie können auch ein oder zwei Schafe aus Ferussafs Herde schlachten. Eine nicht erschöpfende Liste vorhandener Zutaten: Wasser, Kamelmilch und Schafsmilch sowie daraus entstehende Milchprodukte, Hirse, Zucker, Zimt, Salz, Feigen, Rosinen, diverse Kräuter, Teeblätter, Schafffleisch sowie Leber, Hirn und andere Innereien.

Einige mögliche Gerichte: Chefä (in Hirsefladen gewickelter Schafskäse), Kha'rha (gebratene, mit Feigen gespickte Leber, eingelegt in gegorene Kamelmilch), Mukhada (Hirsebällchen mit Kräuterquarkfüllung in gesalzener Fettsauce).

UNTERHALTUNG

Die Unterhaltung während eines Festmahles ist fast ebenso wichtig wie die Speise. Die Teezeremonie und der Genuss einer Pfeife bilden das 'Grundprogramm'. Ansonsten erwartet man alle erdenklichen Zerstreuungen: Der Auftritt einer Tänzerin oder eines Tänzers, Gesang oder Gedichtsrezitationen sind üblich. Doch gerade das Unübliche hebt den Wert eines Festessens ungemein, und so können sich die Helden hier austoben und schauen, was sich aus ihren Talenten für Darbietungen zaubern lassen.

RACHLEFF BEREITET SICH VOR

Auch Rachleff und die Habusil-Brüder bereiten sich vor. Wenn die Helden spionieren, können sie Teile des Unterhaltungsprogramms herausfinden: Die Habusils werden einen Säbeltanz vorführen, den sie zwar schon beherrschen, aber sicherheitshalber noch üben. Rachleff wird einen Kriegsgesang vortragen und spricht sich den Text öfter vor, um ihn sicher zu memorieren.

DER FÜNFTE TAG – DAS FESTESSEN

Das Gastmahl beginnt einige Stunden nach Sonnenaufgang. Die normalen Tagesaufgaben der Beni Fuach ruhen, die Tiere werden mit am Vortag gesammelten Gras und Gestrüpp gefüttert. Falls es den Plänen der Gruppe nicht widerspricht, werden die Südplanen zweier weit voneinander stehenden Zelte beiseite geschlagen. So können die Beni Fuach Einblick in die Bewirtung der fünf Gäste im Zelt nehmen und die Kontrahenten haben vor den Zelten genug Platz, ihre Vorführungen zu zeigen.

Die Kontrahenten erhalten so viel Zeit, wie sie brauchen, um ihre Vorbereitungen zu treffen. Das Essen muss irgendwo erwärmt und gelagert, vielleicht punktgenau zubereitet werden. Dann treffen die fünf Gäste ein: Sulman ben Ferussaf, Sandor ben Ferussaf und drei weitere Beni Fuach, mit der die Gruppe weniger zu tun hatte. Es handelt sich um den 60-jährigen *Fadim ben Thurwen* und seine beiden erwachsenen Söhne *Dschabir ben Fadim* und *Thurwen ben Fadim*. Alle fünf berühren die Wand des Zeltes, in dem das Festessen stattfindet, und sprechen die rituellen Worte: "Ich bin dein Schützling." Sie bleiben beim Zelt stehen und blicken erwartungsvoll die Gruppen an. Ferussaf ben Rassid ist mit vier anderen Gast bei Rachleff.

DIE ENTSCHEIDUNG

Nach dem neunten Gang, einigem Tee und den letzten Zerstreuungen ziehen sich die Gäste zurück. Auch bei Rachleff und den Habusil-Brüdern ist das Festessen beendet. Alle zehn Gäste ziehen sich in ein Zelt

GAST SEIN

Lehnen Sie sich als Spielleiter zurück, jetzt können Sie einen Großteil Ihrer Aufgaben an die Gruppe abtreten, die das Festessen gestaltet. Springen Sie in die Rolle der fünf Gäste – das Hauptgesprächsthema ist der Umgang mit den Hütern der Berge – und genießen Sie die Vorstellung der Spieler. Lassen Sie sich die Menüabfolge und die Zutaten aufsagen. Bedenken Sie Vorstellungen der Gruppe mit höflichem Applaus. Bei den Vorführungen gilt: Beschreibung vor Würfelwurf.

Sagen Sie den Spielern vorher, dass Sie ihr Etikettenverhalten – soweit umsetzbar – direkt am Spieltisch überprüfen. Nimmt also zum Beispiel ein Spieler Augenkontakt mit Ihnen auf, bevor Sie das Essen gelobt haben, lassen Sie die zusehenden Beni Fuach empört aufmurmeln. Wenn die Spieler anfangen, Ihnen Chips oder Pizzastücke in den Mund zu schieben, sind Sie auf dem richtigen Weg.

DIE BEOBACHTER

Um die jeweiligen Zelte herum haben sich die Beni Fuach versammelt. Viele wechseln stetig von einem Zelt zum anderen, um einen Überblick über beide Austragungsorte zu erlangen. Sie berichten von den gegnerischen Aktionen: "Ein unglaublicher Säbeltanz, die drei sind wahre Meister." – "Ein aus Hirseteig gefertigtes Zelt als ersten Gang, was für eine Idee!" – "Rachleff hat dem Hairan in die Augen gesehen, bevor dieser das Essen lobte." – "Rachleff hat dem Hairan einen Sandlöwen auf den Arm gemalt, er ist sehr erfreut." Lassen Sie die Menge plötzlich aufmurmeln, abwertend den Kopf schütteln oder anerkennend nicken, ohne dass die Gruppe unbedingt weiß, was die Beni Fuach zu dieser Reaktion veranlasst hat. Es gibt viele Regeln, die die Gruppe trotz der Lehrstunde nicht kennt. Wenn ein Gruppenmitglied außerhalb der Sichtweite der

zurück, der Rest versammelt sich davor und wartet gespannt auf das Ergebnis. Rachleff und die Habusil-Brüder warten ebenfalls vor dem Zelt und werfen den Helden böse Blicke zu, bleiben aber ansonsten friedlich. **Fragestunde:** Nach einer halben Stunde wird die Gruppe in das Zelt gerufen und aufgefordert, sich zu setzen. Statt einer Entscheidung gibt es Fragen: Was glauben die Helden selbst? Haben sie die Aufgabe gut oder schlecht gemeistert? Wo lagen Fehler? Was haben sie besonders gut gemacht, auf was sind sie stolz? Nachdem diese Fragen beantwortet sind, wird die Gruppe hinausgeschickt und Rachleff samt Anhang hineingerufen. Wenig später kommt auch dieser wieder aus dem Zelt – es gibt keine Neuigkeiten.

Die Beni Fuach bewerten: Nach einer weiteren halben Stunde treten die zehn 'Richter' aus dem Zelt. Ferussaf führt das Wort. Er sagt, dass eine erste Entscheidung getroffen wurde, aber dass sie noch nicht sicher sei. Die Beni Fuach sollen ihre Meinungen und ihre Erlebnisse mit den Gästen schildern.

Verschiedene Beni Fuach treten vor und erzählen. Hier haben Sie die Möglichkeit, das Verhalten der Gruppe zu loben oder zu tadeln. Über Rachleff und seine Leute wird nur wenig berichtet, aber Seyfana erwähnt, dass sie sich trotz Aufforderung an keiner der alltäglichen Arbeiten beteiligt haben. Dschabir ben Fadim erzählt, dass er ein sehr intensives Gespräch mit den Habusil-Brüdern über Rastullahs vierundvierzigstes Gesetz geführt hat und nicht von ihren Ansichten begeistert ist. **Sieg und Niederlage:** Wenn die Helden während des Festessens nicht gerade alles falsch gemacht und sich im Lager wie ein Oger in Vinsalt benommen haben, dann tritt Ferussaf schließlich vor und erklärt, dass die Helden würdig sind, mit dem heiligen Mann zu sprechen. Sollten die Helden in Ihren Augen versagt haben, untersagt Ferussaf ihnen, mit dem weisen Mann zu sprechen, und bittet sie, für die Zeit seiner Anwesenheit das Lager zu verlassen. Geschieht dies, wird es für die Charaktere schwer, die Khôm vor den Knochenechsen zu retten, aber möglicherweise könnte sich der heilige Mann von sich aus erbarmen, mit ihnen zu sprechen, oder sie folgen den Hütern zurück zu ihrem Unterschlupf und erfahren dort mehr.

Rachleff und die Habusil-Brüder verlassen in jedem Fall noch am selben Abend das Lager, um ihren Kumpanen vom Ergebnis zu berichten. Zu Beginn der Nacht soll der Heilige Mann in das Lager kommen.

Gäste ist (zum Beispiel wenn er den nächsten Gang holt), flüstern ihm die Beni Fuach Hinweise zu. Besonders gut eignen sich die oben vorgestellten Kinder als Hinweisgeber.

- Man dreht einem Gast nicht den Rücken zu, wenn man sich zurückzieht.
- Man kniet sich nicht hin, sondern setzt sich in den Schneidersitz.
- Man wühlt sich während des Essens nicht in den Haaren.
- Leere Schalen und Teller werden vor dem Wegtragen nicht zusammengestellt.

SCHRECKMOMENTE

Bauen Sie gezielt Schreckmomente ein, wenn sich ein Gast plötzlich unerwartet verhält oder eine Störung von außen eintritt. Einige Beispiele dafür:

- Ein junges Lamm hat sich losgerissen, rennt über die Decke mit den Speisen und verharnt ängstlich blökend in einer dunklen Ecke des Zeltes.
- Fadim ben Thurwen hält die Handflächen nach oben und scheint auf etwas zu warten. (Er wartet auf eine gestopfte Pfeife.) Wenn ein Held ausdrücklich in die Menge der Zuschauer blickt, sieht er mehrere Kinder, die die Geste des Pfeiferauchens nachahmen.
- Die Reste auf einem Teller liegen weder auf der Seite des Gastes noch gegenüber, sondern auf der rechten Seite – ein Test für die Freundlichkeit der Gastgeber, die vor allem eines nicht tun dürfen: Nachfragen und den Gast so auf seinen 'Fehler' aufmerksam machen. Egal was sie sonst unternehmen, es wird gutgehen.
- Am späten Nachmittag kommt plötzlich Wind auf, so dass die Gastgeber eilig einen Windschutz improvisieren müssen.

DER HEILIGE MANN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kalter Wind weht von den Bergen her, die Flammen in den Feuerkörben kämpfen bei jedem Windstoß um ihr Leben. Dunkelheit und Kälte kriechen in das Lager. Einige Zeltbahnen haben sich losgerissen und knattern mit der Flagge auf dem Hügel um die Wette. Die Beni Fuach haben alle Hände voll zu tun, die Zelte vor dem Sturm zu sichern und die Tiere zu beruhigen.

Oben auf dem Hügel, direkt unter der Flagge, erscheint ein dürrer Mann, nur mit einem Lendenschurz bekleidet. Jede einzelner seiner Rippen ist zu sehen, und in seinem ausgemergelten Gesicht wirken die Augen riesig. Lange weiße Haare und ein ebensolcher Bart umwehen seinen Oberkörper, er hält – ohne sich zu stützen – einen langen Stab in der Rechten. Er starrt auf euch hinunter, dann lässt er sich in einer fließenden Bewegung in den Schneidersitz sinken und legt seinen Stab neben sich. Es ist, als hätte selbst der Sturm Respekt vor diesem Mann, denn er lässt in seinem Wüten soweit nach, dass die Zelte nicht mehr gefährdet sind.

Ferussaf ist der Erste, der gemessenen Schrittes den Hügel hinaufgeht, vor dem Heiligen mit der Stirn den Boden berührt und leise mit ihm redet. Er kehrt zurück und schickt die Helden mit der inständigen Bitte hinauf, sich respektvoll zu verhalten. Der heilige Mann weist die Gruppe mit einer Handbewegung an, sich zu setzen. Er hört sich ihre Worte geduldig an, dann spricht er mit sehr leiser Stimme.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Imuhar war nicht der, den man aus den Geschichten kennt. Doch auch ich weiß nicht, wer er wirklich war. Vielleicht wird er euch durch die Zeiten mehr sagen können. Im verbotenen Gebirge liegt die Kammer der Bestimmung. Mein Lehrmeister nannte mir den Weg dorthin. 'Unnützes Wissen', hatte ich gedacht, denn kein Beni Fuach darf diesen Teil des Gebirges betreten. Heute bitte ich meinen Lehrmeister um Verzeihung. Wer konnte ahnen, dass

Rastullahs Weisheit so groß ist, auch Ungläubige in seine Pläne zu weben? In der Kammer der Bestimmung, sagte mein Meister, hinterlegte Imuhar das Wissen, das dereinst gesucht werden würde. Vielleicht ist damit eure Suche gemeint."

Der heilige Mann erbittet Kohlestift und Papier und zeichnet einen einfachen Plan, der die Gruppe anhand markanter Berggipfel in die nahen Ausläufer des Khoramgebirges und schließlich zur Kammer der Bestimmung führen soll. Der heilige Mann beantwortet so lange die Fragen der Helden, bis Ferussaf sie darauf hinweist, dass man die Zeit des Heiligen nicht über die Maßen beanspruchen sollte, oder sie sich offensichtlich unhöflich benehmen. Er kann einige der Zeichen auf der

Kiste als Symbole Imuhars oder Zeichen der Dschinnenmagie deuten. Wann die Gruppe aufbricht, ist ihre Entscheidung. Der heilige Mann empfängt nach und nach jeden der Beni Fuach.

DAS VERBOT

Das Gebot, einen bestimmten Bereich nicht zu betreten, ist bei den Novadis nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. Es ist mehr als eine Empfehlung – es ist ein ausgesprochenes, heiliges Gebot, dessen Missachtung den Täter entehrt und ihn unrein werden lässt. Dies gilt allerdings nicht für Ungläubige.

IN DIE BERGE

AUF DEM WEG ZUM TAL

Die Helden kommen schon bald in eine Gegend, die immer felsiger und steiler wird. Die stacheligen, trockenen Büsche werden nun gelegentlich von kleinen Bäumen abgelöst. Trotzdem dauert es bis zum frühen Abend, bis die Helden die Ausläufer des Khoramgebirges erreichen. Sollten Sie eine kriegerisch geprägte Gruppe haben, können Rachleff und seine Mannen Verstärkung geholt haben und die Helden entweder frontal oder immer wieder mit den Kurzbögen aus dem Hinterhalt angreifen, um sie am Betreten des Gebirges zu hindern.

EINE FLUT DER ANDEREN ART

Der Anstieg wird steiler, und immer mal wieder können die Helden die sterblichen Überreste von kleinen Echsen und Schlangen finden, die den Aufstieg offensichtlich nicht geschafft haben.

Schließlich erreichen sie einen kaum 1,5 Schrittbreiten, langen Durchgang, in dem die Steinwände rechts und links weit aufragen. Ab und an fährt seufzend der Wind zwischen die Felsen. Der Ort ist wie geschaffen für einen Hinterhalt, aber wenn die Helden ihn umgehen wollen, müssen sie sich von der Wegbeschreibung des heiligen Mannes lösen, und die Gefahr ist groß, dass sie sich verirren.

Sobald sie etwa die Mitte des mehrere hundert Schritt langen Durchganges erreicht haben, hören sie über sich ein unmenschliches Kreischen. Beim Blick nach oben sehen sie eine Knochenechse über den Abgrund hinwegspringen. Aus ihrem knöchernen Leib löst sich etwas und fällt auf die Charaktere hinab. Zu ihrem Entsetzen stellt es sich als der Kopf eines Menschen heraus, den die Echse kurz vor ihrem Sprung verschluckt haben muss. Der tulamidische Schädel hat zottelige schwarze Haare und trägt neben schwarzen, gewundenen Tätowierungen einen eher verblüfften Ausdruck im Gesicht: Offensichtlich war dies einer der Hüter.

Gerade, wenn die Charaktere sich von diesem Schreck erholt haben, erklingt ein lautes Schaben und Kratzen, untermalt von vielzähligen Klick-, Schnalz- und Pieplauten. Dann ergießt sich eine Flut an Geschupptem in den Durchgang und auf die Charaktere zu: Schlangen, Geckos, Warane und anderes. Die Tiere, von dem Ruf des Zaubers in das Tal der Echsen ge-

lockt, fliehen nun, als das Gros der Knochenechsen erwacht. Sie sind in Panik und werden in der Suche nach einem Ausweg auch an den Helden nach oben klettern, wenn diese sich nicht in Sicherheit bringen. Die Helden können fliehen oder einige Meter an den Wänden nach oben klettern und die schuppige Flut unter sich vorbeiziehen lassen. Sollte einer von ihnen versuchen, eines der Tiere einzufangen, wird es sich wehren (beißen, kratzen, Gift spucken).

DIE KAMMER DER BESTIMMUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende des Durchganges erreicht ihr eine runde, offensichtlich nicht natürlich entstandene Höhle. Sofort fällt euch auf, dass Wände und Decke seltsam gesprenkelt sind, als stündet ihr vor einem riesigen Mosaik aus Naturstein. Erst nach näherem Hinsehen offenbart sich, dass die winzigen Unterschiede in der Pigmentierung des

Gesteins in der Gesamtansicht Bilder ergeben: ein Kunstwerk, wie es sicherlich nur durch Magie geschaffen werden kann. Ihr erkennt Echsenwesen: die Knochenechsen, die gegen ein Tulamiden-Heer kämpfen. An einer anderen Stelle seht ihr das Bild eines strahlenden Mann im Gewand eines tulamidischen Magiers und einen Dschinn, und auf einem Bild ist ohne Zweifel eure Kiste zu sehen. Selbst an der Decke ist eine Szene zu erkennen, die ausgelassen feiernde Tulamiden zeigt. An einigen Stellen sind die Darstellungen bereits verwittert, jedoch noch gut zu erkennen. Schlimmer hat es tulamidische Schriftzeichen getroffen, die unter jeder Szene zu finden sind. Nur die an der Decke sind völlig unversehrt. Trotzdem werden sich wohl auch noch einige weitere entziffern lassen.



Hier erfahren die Helden nun endlich Näheres über die seltsame Kiste, den Dschinn und die mysteriösen Knochenechsen (siehe auch **Ein Blick durch Ymras Augen**, S. 22).

Denken Sie daran, dass die Helden den Anfangspunkt der unten beschriebenen Zeichnungen und Verse nicht kennen. Sollte niemand in der Gruppe die Glyphen von Unau lesen können, geschieht Folgendes:

Hinter sich hören die Helden ängstliche Schreie. Hilal ben Sandor ist den Helden in seiner Neugier gefolgt und sieht sich nun einem fauchendem Wäran gegenüber. Den Helden macht es keine Schwierigkeiten, das Vieh zu verjagen und den gleichzeitig dankbaren, ängstlichen und verlegenen Jungen zu retten. Hilal ist der tulamidischen Schrift mächtig, was er den Helden aber nicht auf die Nase bindet. Er hat genug damit zu tun, die Helden anzuflehen, ihn nicht zurückzuschicken (auch den Helden sollte klar sein, dass dies unverantwortlich wäre. Es grenzt an ein Wunder, dass Hilal bis hierher überlebt hat). Auch bittet er inständig, sein Vergehen vor der Sippe zu verheimlichen.

DIE ZEICHNUNGEN

1. Eine Armee von Echsenmenschen kämpft gegen ein tulamidisches Menschenheer.

Schrift: »Aufrecht kämpften die Söhne Kharrams gegen die Kinder von Echse und Leiche.«

2. Ein Tal, in dem sich durch einen Kreis leuchtenden Lichts schreckliche, knochige Echsenwesen schieben.

Schrift: »Die Schlachten gingen verloren, die Söhne fielen, zu viele sprangen aus finsternem Reich.«

3. Ein strahlender Magier spricht mit einem gewaltigen, halb durchscheinenden Wesen mit steinerner Struktur. An seiner Seite ist ein Dschinn zu sehen, der deutliche Ähnlichkeit mit dem Geist aus der Kiste hat.

Schrift: »Ein Menschensohn und ein Fürst der Dschinne baten den Erzenen herbei.«

4. Das Steinwesen zeigt auf die Echsenwesen, die daraufhin im Stein zu versinken scheint.

Schrift: »Der Erzene band das knochige Heer, doch sagte er: Erneuert ihr bald die Bitte nicht, lass ich sie frei.«

5. Der Magier steht im Kreise anderer Tulamiden, die ihm verwandtschaftlich ähnlich sehen. Er hebt mahnend den Finger und weist hinter sich auf einige Berge.

Schrift: »Zeit zerrinnt und Vergessen verzehrt die Mahnungen des Menschensohns.«

6. Der Magier, jetzt alt und grau, errichtet eine leuchtende Stele, neben ihm steht die bekannte Kiste.

Schrift: »Die Pflicht zu wahren, schuf ...« (Der Rest dieser Inschrift ist verwittert.)

7. Echsen ragen teilweise aus dem Felsen heraus.

Schrift: »Der ...« (Mehr ist nicht zu erkennen.)

8. Eine Person ohne Gesichtszüge steht auf der Stele und breitet die Hände aus, wie es das Steinwesen im vierten Bild tat.

Schrift: »Dann aber soll die Bitte erneuert ...« (Auch hier ist der Rest der Schrift verwittert.)

9. (Unter der Decke) Ein feiernder Tulamidenstamm.

Schrift: »Was heißt für das Erz 'bald'? Wer weiß, wann wieder Siege gefeiert werden?«

Lassen Sie den Helden ruhig Zeit, die neuen Informationen zu verarbeiten. Irgendwann hören die Helden dann leise, unverständliche Wortketten. Sie stammen von den Hütern der Berge, die den Eingang zum Tal der Echsen bewachen. Nach einigen Dutzend Metern durch den weiterführenden Durchgang können die Helden sie sehen.

DAS TAL DER ECHSEN

Der Eingang zum Tal der Echsen wird von einem kunstvoll verzierten, großen Steinkreis gebildet, in den Bilder von Imuhars Leben eingraviert sind. Vor diesem zweimannshohen Steinkreis stehen mehrere Dutzend Hüter der Berge, bereit, jeden am Betreten des Tales zu hindern, der versuchen will, die Wiedergeburt der Echsen zu verhindern.



Sollte es noch nicht zu einer Konfrontation gekommen sein, sind Rachleff und die Habusil-Brüder unter ihnen.

Lassen Sie die Helden eine Weile planen, wie sie die Hüter umgehen oder ablenken wollen. Wenn sie mit Plänen aufwarten, die Sie überzeugen, gestatten Sie ihnen die Durchführung. Kommt Ihre Gruppe jedoch auf die Idee, die deutliche Übermacht anzugreifen oder findet keinen Plan, greifen Sie zu folgender Lösung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ertönt ein lautes, kojotenartiges Heulen, das an den Bergwänden widerhallt. Im nächsten Augenblick springt eine gewaltige Knochenechse durch den Steinkreis mitten in die Menge der Hüter der Berge. Die Krieger jubeln dem vier Meter hohen und über acht Meter langen Wesen erst zu, doch als dieses beginnt, sich auf die Männer zu stürzen, verwandelt sich die Freude in Panik. Einige kämpfen und werden getötet, andere fliehen. Nach wenigen Augenblicken liegen ein Dutzend Tote auf der Ebene vor dem Steinkreis. Die Echse setzt einer größeren Gruppe fliehender Krieger in die Berge nach. Kurz sind noch Schmerzensschreie und Knurren zu hören, dann wird es still. Der Weg in das Tal ist frei.

Wenn die Helden sich um die niedergestreckten Hüter der Berge kümmern, sollten sie einen der Männer retten können – diese großmütige Tat kann später dabei helfen, die Hüter der Berge mit den Beni Fuach zu versöhnen.

FLIEßENDER STEIN

Die Helden betreten ein schmales Tal mit glatten, unbewachsenen Wänden. Auf den ersten Blick sieht alles normal aus, aber bei genauerer Betrachtung ist zu sehen, dass die Wände wegschmelzen. Langsam aber stetig 'taut' der Fels rückstandslos dahin, und dann bemerkt man die Formen, die freigelegt werden: knochige, geschuppte Gestalten unterschiedlicher Größe, die sich zu bewegen beginnen, sobald eine Gliedmaße oder der Kopf vom Stein befreit ist. Es sind Dutzende, wenn nicht sogar Hunderte. Jetzt spüren die Helden auch unter ihren Füßen Bewegung.

In der Mitte des Tals ragt die Stele auf, die den Charakteren von den Wandbildern bekannt ist – sie ist ihr Ziel. Aber wie hingelangen? Das Tal verwandelt sich gerade in einen tödlichen Hindernisparcours schnappender Mäuler und zischender Krallen dar. Doch je länger die Helden zögern, umso weiter werden die Ungetüme befreit, und wenn erst einmal einige von ihnen gänzlich von ihren steinernen Fesseln befreit sind, wird der Weg möglicherweise unpassierbar.

Gestalten Sie den Weg zur Stele spannend und rasant und schrecken Sie auch nicht davor zurück, die Helden zu verletzen. Ziel der Gruppe kann entweder sein, an den Echsen vorbei auf den Rand der Schlucht zu gelangen und dann mit einem beherzten Satz auf die Stele zu springen oder bis zu der hohen Säule zu kommen und an ihr hinaufzuklettern. Beides sollten Sie ihnen nicht zu einfach machen und mit Proben auf *Körperbeherrschung*, *Klettern* und je nach Aktion auch *Akrobatik* verbinden. Im Folgenden einige Elemente, die Sie bei Ihrer Beschreibung verwenden können:

- Direkt vor dem Helden taucht ein gewaltiger Schädel auf, dessen Oberseite der Held für einen Felsen gehalten hat. Die Knochenechse ist so riesig, dass sie den Helden problemlos in der Mitte durchbeißen kann. Aber er hat Glück: das gewaltige Tier verschluckt ihn am Stück, und er fällt durch die sich aus dem Stein windenden Rippen hindurch wieder auf den Boden.

- Eine kleinere Echse ist nur noch mit ihren Hinterfüßen im Stein gefangen. Sie wirft sich so kräftig nach vorne, dass ihre Hinterbeine

abreißen, und so – verstümmelt, aber befreit – zieht sich das Monster mit seinen Vorderläufen hinter dem Held her.

- Schnappende Mäuler schließen sich knapp vor dem Gesicht des Helden.

- Von einer Echse sind bisher nur die Vorderglieder befreit, aber durch einen (un-)glücklichen Zufall bekommt sie einen der Charaktere zu packen und hält ihn auf dem Boden. Können die anderen ihn befreien, bevor sich der Schädel aus dem zähflüssig wirkenden Feld befreit hat? Fordern Sie die Charaktere nach ihren Begabungen: Kämpfer können ihren Kameraden den Weg frei fechten und ihren den Rücken schützen, sobald diese auf der Stele sind. Gewandte Helden winden sich zwischen den Echsen hindurch und erklimmen die Stele. Wenn Sie Zauberer in der Gruppe haben, könnte es für die Erneuerung des ehernen Gefängnisses nötig sein, dass der Sprecher der Stelenworte magisch begabt ist.

Flugfähige Helden können sich den Knochenechsen entziehen, indem sie einfach aufsteigen und zur Stele fliegen. Wenn Sie dies unterbinden wollen, so können Sie annehmen, dass einige der *kleinen Knochenechsen* ebenfalls geflügelt sind und mit ihren knöchernen Schwingen Jagd auf die Helden machen.

DER WUNSCH

Oben auf der Stele befinden sich, in den Stein eingelassen, die heiligen (und magischen) Worte, mit denen Imuhar den Pakt mit dem Elementar bekräftigt hat. Werden sie erneut ausgesprochen, verlängert sich das Abkommen, das Imuhar mit einem mächtigen Elementar traf, und die Echsen werden wieder gefangen. Wenn keiner der Helden die Unauer Glyphen lesen kann (ein silbengerechtes Ablesen genügt, der Text muss nicht zwingend übersetzt werden), kann Hilal einspringen.

Die Wunschformel lautet:

»Ich, der ich im Kampf gegen alles Echsische und in der Tradition der Beni Kharram hier erschienen bin, will den Wunsch erneuern, den Imuhar gesprochen hat. Oh Ayamal Al'Madhra, höre mich an: Du gabst meinem Urahn den Segen, segne nun auch mich und schütze die Welt vor dem Strom der Bestien, auf dass dieses, dein Gebirge, ein Platz der Zusammenkunft bleibt. Ich wünsche, dass du Stein wachsen lässt, mächtiger Wohltäter!«

Kaum ist das letzte Wort gesprochen, geht ein lautes Rumpeln durch den Boden. Für einen Wimpernschlag ist es still, dann beginnt der Fels wieder zu wachsen. Die Echsen verdoppeln ihre Anstrengung, sich zu befreien und so doch noch zu entkommen. Wie vielen es gelingt, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie die bösartigen Monster später noch auftauchen lassen wollen, dürfen es ein paar mehr sein, aber der Großteil sollte wieder eingefangen werden.

Der wachsende Felsen ist für die Helden zwar trittfest, aber wenn eine der Echsen sie festhält oder sie stolpern und in eine Nische geraten, laufen auch sie Gefahr, eingeschlossen zu werden. Die Helden laufen praktisch über eine dünne 'Eisschicht', während der Felsenpegel steigt. Nutzen Sie diese letzte Gefahr als weiteres, dramatisches Mittel.

Schließlich sind das Tal, der Großteil der Stele und damit natürlich auch die Echsen wieder unter massivem Stein verschwunden, wo sie hoffentlich auch für die nächsten Jahrhunderte bleiben werden. Aber wer weiß ... die Helden sind nicht so mächtig, wie Imuhar es war. Vielleicht hält ihr Wunsch nur einige Jahrzehnte? Oder sogar nur einige Jahre? Umso wichtiger ist es, dass die Helden zu den Beni Fuach zurückkehren und sie über ihre Verantwortung aufklären.

EPILOG

BEI DEN BENI FUACH

Die Gruppe kann ohne Schwierigkeiten zu den Beni Fuach zurückkehren. Sollten die Hüter noch leben, dann sind sie vor den freigekommenen Knochenechsen geflohen und werden die Helden nicht aufhalten.

Im Lager angekommen gilt es, die Beni Fuach über die Geschehnisse zu informieren. Die Neuigkeiten werden erstaunt aufgenommen und die Gruppe wird in das Regenzeitlager in der Oase Al'Rifat eingeladen, wo sie ihre Geschichte wiederholen sollen. Zu Ehren der Helden und

zu Ehren des wieder entdeckten Helden der Beni Fuach, Imuhar, wird ein großes Fest abgehalten – diesmal ist die Gruppe nicht mit der Organisation betraut, sondern kann einfach genießen. Es handelt sich um ein großes Fest, mit Wettspielen wie zum Beispiel dem Einreiten von Kamelen oder Wetscheren von Schafen. Je später der Abend, desto ausgelassener wird das Fest. Die Jugendlichen und Kinder spielen Sippe gegen Sippe laut johlend Überfälle nach, während sich die Männer und Frauen getrennt zum Tanz begeben.

Zum Höhepunkt des Festes sollen die Helden die Kiste Imuhars an die Beni Fuach übergeben. Im Gegenzug werden die Helden als Stammesmitglieder der Beni Fuach aufgenommen und dürfen sich ehrenhalber 'ben Imuhar' bzw. 'saba Imuhar' nennen. Sie gehören jetzt zum Stamm der Beni Kharram, genauer zur Sippe der Beni Fuach.

IN MHERWED

Wahrscheinlich wird die Gruppe irgendwann nach Mherwed zurückkehren. In der Zauberschule erwartet sie eine traurige Überraschung: Roderik ist samt Dienerschaft den Helden nach Mherwed nachgereist, doch dem alten Mann ist die Reise nicht gut bekommen. In der Zauberschule kämpft er mit einer schweren Erkältung und steht zwischen Leben und Tod. Wenn Sie ein Freund trauriger Enden sind, könnte er in einer rührenden Szene zufrieden sterben, nachdem die Helden ihm von ihrem Abenteuer berichtet haben.

Ansonsten wird er überleben. Roderik möchte seinen Lebensabend in Mherwed verbringen und dankt der Gruppe nicht nur für die hoffentlich erfüllte Aufgabe, eine Mitschrift anzufertigen, sondern auch für den neuen Schwung, den die jungen, abenteuerversessenen 'Hüpfen'

in sein Leben gebracht haben. Auch Mawdli Mherech dankt der Gruppe, wenn diese ihre Aufgabe erfüllt hat.

TRAURIGE PFLICHT

Falls es keine oder nur wenige Überlebende von Jiqnalls Karawane gibt, wäre es angebracht, wenn die Gruppe die übrig gebliebenen Waren der Karawane zu den Zurbaschs und vielleicht einen kleinen Teil zu Yakus Eltern bringt. Andernfalls werden sie in Mherwed irgendwann von einem der Zurbaschs erkannt und nach dem Verbleib der Karawane gefragt.

BELohnUNG

Für das erfolgreich bestandene Abenteuer kann sich jeder Held 350 **Abenteuerpunkte** gutschreiben. Weitere Abenteuerpunkte können Sie verteilen, wenn die Anreise aus Perricum oder die Wüstenreise ausführlich gestaltet wurden sowie für weitere Erfahrungen während des Abenteuers (zum Beispiel den Umgang mit der *Traurigen Pflicht*).

Spezielle Erfahrungen können Sie auf Talente wie *Wildnisleben*, *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden* und *Kochen* sowie weitere betroffene Talente und Zauber verteilen. Bei Helden, die das erste Mal in dieser Region waren, sollten Sie etwas großzügiger sein und zusätzlich Talente wie *Etikette*, *Sprachen kennen (Tulamida)* und *Lesen/Schreiben (19 Glyphen von Unau)* bei der Vergabe berücksichtigen – schließlich lernen die Fremden die grundlegenden Züge der tulamidisch-novadischen Lebensweise kennen.

АПНПГ

Ein Blick durch Ymras Augen

Die Beni Kharram kennen Imuhar als einen Magier, der vor über zweihundert Jahren aus ihrem Volk hervorging. Als Kind verschwand er aus seiner Heimat, und erst als Erwachsener kehrte er als ausgebildeter Elementarist zurück. Schon damals begleitete ihn der mächtige Dschinn Andorbashwindol.

Immer wieder brach Imuhar auf, um die Geheimnisse der Welt zu erforschen. Erst als untote Echsenwesen aus dem Khoramgebirge herabstiegen, interessierte sich Imuhar wieder für seine Heimat. Während ganze Sippen verschwanden, stellte er Nachforschungen an und brach schließlich mit Andorbashwindol ins Khoramgebirge auf. Durch eine ungünstige Sternkonstellation hatte sich im Gebirge ein Tor zu einer vergessenen Echsenoglobule geöffnet, und ein kleiner Teil einer untoten Armee hatte ihren Weg zurück in die Dritte Sphäre gefunden. Der Großteil dieser Wesen hielt sich noch in einem Tal auf, erst einige waren als Späher losgezogen. Imuhar beschwor einen mächtigen Meister des Erzes und bat ihn, das Tal und damit die Öffnung zur Globule unter Felsmassen verschwinden zu lassen. Den mächtigen Wunsch zahlte Imuhar mit einem Teil seiner Macht. Doch der Elementarmeister legte Imuhar die Pflicht auf, ihn in einiger Zeit zu besuchen, um seinen Wunsch zu erneuern. Imuhar willigte ein.

Er ließ sich bei den Beni Fuach nieder. Jedes Jahr pilgerte er in das Khoramgebirge, um nach dem Erzmeister zu sehen, bei Bedarf seinen Wunsch zu erneuern und seinen Respekt zu erweisen. Erst im hohen Alter dämmerte ihm, dass ein Erzmeister eine andere Vorstellung von "einiger Zeit" haben könnte als ein Mensch.

Imuhar traf Vorbereitungen, damit auch nachfolgende Generationen den Wunsch erneuern konnten: Er ritzte die Wunsch Worte auf die Stele im Tal, fertigte erklärende Felszeichnungen an und bat Andorbashwindol, bei Bedarf die Beni Fuach zu warnen. Damit der Dschinn einen Zugang zur Dritten Sphäre hatte, wurde ein Rufwort vereinbart und zur Sicherheit verschlüsselt auf der Kiste des Dschinns verewigt. Die Beni Fuach sollten den Dschinn alle zehn Jahre zum Einkehrfest rufen, damit dieser seine Aufgabe erfüllen konnte.

In den Wirren der späteren Kriege ging die Kiste verloren, und Imuhars Vermächtnis verblasste. Auf welchem Weg die Kiste in die Hände des unglücklichen Schmuggler geriet, der sie unter der Mühle versteckt hat, wird wohl für ewig im Dunkeln bleiben.

Die Knochenechsen

Die Knochenechsen waren schon zu Zeiten Zze Thas gefürchtet. Sie greifen gezielt den größten anwesenden Gegner an, schlagen und beißen auf dem Weg dahin jedoch alles, was ihnen in den Weg kommt oder was sie verletzt. Die Knochenechsen müssen sich nicht ernähren, denn sie sind untot – und damit anfällig für entsprechende Gegenzauber. Über ihren massiven Knochen spannt sich teilweise eine grünbraune Schuppenhaut, und in ihren breiten, über großen Schädeln mit riesigen Zähnen in mehreren Reihen funkeln kleine, bössartige Augen.

Verbreitung: sehr selten im Khoramgebirge und der angrenzenden Khôm
Größe: klein: 2 Schritt lang, bei einem halben Schritt Schulterhöhe / mittel: 6 Schritt lang, bei 3 Schritt Schulterhöhe / groß: 8 Schritt lang, bei 4 Schritt Schulterhöhe

Kampf Werte (klein / mittel / groß)

INI 13+**W6** **PA** 11 / 9 / 7 **LeP** 40 / 85 / 140 **RS** 5* **KO** 18 / 22 / 24

Biss: **AT** 15 **TP** 1W6+5 / 3W6+5 / 4W6+6 **DK** H

Pranken hieb: **AT** 15 **TP** 1W6+4 / 2W6+5 / 3W6+5 **DK** H

GS 12 **AuP** 120 **MR** 14 / 7 **GW** 19 / 20 / 20

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (6), Verbeißen, Gezielter Angriff Doppelangriff (Pranken hieb/Biss), Anspringen (8), Überrennen (13, 4W6/5W6/6W6), sehr großer Gegner

*) Nur Hieb-, Ketten-, Infanteriewaffen und Zweihandhieb Waffen und -flegel richten vollen Schaden an, Stäbe, Schwerter und Säbel (ein- wie zweihändige) den halben und Fecht Waffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile keinen.

IN DEN SCHLUCHTEN DES RASCHTULSWALLS

VON ARMIN BUNDT

MIT BESONDEREM DANK FÜR KONSTRUKTIVE KRITIK AN CHRIS GOSSE UND STEPHANIE VON RIBBECK

Stichworte zum Abenteuer: Stammeskonflikt der Ferkinas, Helden als Gejagte

Spielort: Raschtulswall

Zeit: beliebig nach 1012 BF

Helden: 3–5

Erfahrung: mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: mittel



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Der Raschtulswall ist das gewaltigste inneraventurische Gebirge, eine Wegscheide von mehreren hundert Meilen Länge und bis zu acht Meilen Höhe inmitten des Kontinents. Den Lehren der zwölfgöttlichen Kirchen zufolge entstand es in den Gigantenkriegen des zweiten hesindianischen Weltzeitalters durch den Fall Raschtuls, des größten aller Giganten. Die Tulamiden sehen in den Bergen, die sie *Djerim Rashtulim* (tul.: 'die unüberwindlichen Gipfel') nennen, die Geburtsstätte ihrer eigenen Existenz. Und seither scheint die Zeit hier stehen geblieben zu sein: Mit den vorherrschenden, zivilisierten Tulamiden des Flachlands haben die Ferkinas, die bis heute in den Schluchten des Raschtulswalls wohnen, nur noch wenig gemein. Ihrer ursprünglichen, barbarischen Lebensweise folgend, werden sie selbst von jenen verachtet, die in ihnen die Frühform der eigenen Kultur erkannt haben.

Das vorliegende Abenteuer führt Ihre Heldengruppe in die abgeschiedene Bergwelt des zentralen Raschtulswalls und dort in einen blutigen Stammeskonflikt der einheimischen Ferkinas. Davor (und vor allem danach) wartet aber noch ein weiter Weg auf die Helden. Den Ausgangsort und die Zeit des Abenteuers können Sie als Spielleiter recht frei wählen, solange Sie folgende Einschränkungen beachten: Die Handlung sollte in relativer Nähe zum südlichen Raschtulswall, am besten am Gadang, Mhanadi oder oberen Yaquir, und nicht vor 1012 BF (dem Jahr nach der Rückkehr des Konzils der Elementaren Gewalten von Drakonia in die gildenmagische Gemeinschaft) beginnen. Zur möglichen Einbindung dieses Abenteuers in eine größere Kampagne lesen Sie bitte die Kasteninformationen.

DAS ABENTEUER ALS TEIL EINER KAMPAGNE

In den Schluchten des Raschtulswalls kann statt als einzelnes Abenteuer auch als Teil einer größeren Kampagne im Tulamidenland gespielt werden. Neben dem ohnehin offenen Einstieg kann dazu auch das von den Helden zu suchende Artefakt ausgetauscht werden, ohne dass dies den Verlauf des Abenteuers entscheidend beeinflussen sollte. Insofern könnte es sich anbieten, ein noch nicht vollständig analysiertes Artefakt zu verwenden, das die Helden vorher selbst der Akademie zu Verwahrung übergeben haben. Ebenso ist es möglich, hier ein eigenes Artefakt einzuführen, das die Helden noch länger – also über dieses Abenteuer hinaus – beschäftigen wird.

Letztlich kann das Abenteuer auch dazu dienen, die Helden mit einem Paukenschlag in das größte und geheimnisvollste Gebirge Mittelaventuriens zu führen – um sie gleich dort zu behalten, denn nach dem Finale müssen ihre Abenteuer im Raschtulswall ja keineswegs vorbei sein. Neuerliche Begegnungen mit den *Bân Seridesh* (siehe *Buskurdh*, S. 30) oder die Suche nach dem Konzil der Elementaren Gewalten (um das Artefakt gleich dort abzugeben) können die Helden ebenso aufhalten wie jedes andere der zahlreichen Mysterien des Gebirges (siehe *Raschtul* 181ff.).

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER

Ihren Ausgang nehmen die Geschehnisse des Abenteuers irgendwo im Tulamidenland: Die Maga *Yashima ai Gadar*, stolze Besitzerin eines Fliegenden Teppichs, wird von ihrem Kollegen *Faizal al-Qosrahdim* gebeten, eine wertvolle, alte Sammlung kupferner Schriftplatten zur Entschlüsselung nach Drakonia, in das Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall, zu bringen. Über dem Gebirge wird sie allerdings von einem schweren Unwetter überrascht, ihr Teppich dabei beschädigt und sie zur Landung gezwungen. Unfähig, sich selbst auf arkanem Wege weiterzuhelfen (geschweige denn die Strapazen einer wochenlangen Reise durch die Gebirgswildnis auf sich zu nehmen), schickt die Magierin Faizal eine Botschaft, in der sie diesen um Hilfe bittet. Kurz darauf wird sie vom Ferkina-Besessenen *Meshirik iban Reshwad* in einer Höhle aufgespürt und nach kurzem Widerstand getötet.

Faizal, der als Elementarmagier auf die Dienste von Luftdschinnen zurückgreifen kann, wirbt für die gefährliche Mission zur Rettung seiner Kollegin die Helden an. In gebotener Eile im Gebirge angekommen, müssen sie dennoch den Tod der Magierin und das Fehlen der Kupferplatten feststellen. Um zumindest letztere zu bergen, begibt sich die Gruppe in den umliegenden Tälern auf die weitere Suche und gelangt dabei schnell zum Lager der Ferkinas vom Stamm der *Bân Gassârah* – und (mehr oder weniger) in deren Gefangenschaft.

In der Zeltsiedlung, in der sich der gesamte Stamm wegen einer anstehenden Buskurdh (ein kriegerischer Reiterwettkampf der Ferkinas; siehe S. 30 und *Raschtul* 108) mit einem Nachbarstamm versammelt hat, können die Helden alsbald zwei miteinander rivalisierende Parteien ausmachen: zum einen den alternden Stammeshäuptling *Zulshav iban Kazûm* und seine Getreuen sowie zum anderen den aufstrebenden Schamanen *Kaszan iban Reshwad* und eine Schar machthungriger Krieger, die sich nur zu gerne zu den Führern des Stammes aufschwingen wollen. Außerdem stellt sich heraus, dass der Schamane im Besitz der gesuchten Schriftplatten ist – welche ihm der Besessene (sein Bruder nämlich) überließ. Vor allem der Stammeshäuptling zeigt sich im weiteren Verlauf bereit, 'über das Leben der Fremden zu verhandeln' – eine erfolgreiche Teilnahme an der Buskurdh mit dem Nachbarstamm vorausgesetzt ...

Nachdem die Helden diese überstanden und die Kupferplatten (auf die eine oder andere Weise) in ihren Besitz gebracht haben, zwingt sie der angeschlagene Faizal zu einer letzten, unglückseligen Übernachtung im Lager der Ferkinas. In dieser Nacht greifen der Schamane und seine Krieger nach der Macht im Stamm. Der alte Häuptling und seine letzten Getreuen werden ebenso ermordet wie Faizal – allein den Helden kann die rechtzeitige Flucht vom Schauplatz des Putsches gelingen.

Der neue Stammesführer Kaszan findet sich damit jedoch nicht ab und lässt seine Krieger bald darauf in alle Richtungen ausschwärmen, um der Helden doch noch habhaft zu werden. Dazu begibt sich ein weiterer Jäger auf die Fährte der Helden: Meshirik, der eingängigerische Besessene und Mörder Yashimas. Die mörderische Verfolgungsjagd über die Pässe und durch die Täler des Raschtulswalls zu überleben und sich der Nachstellungen von Besessenem und Schamanen zu entledigen, sollte den Helden am Ende alles abverlangen.

AUSWAHL DER HELDEN

Als Helden eignen sich vor allem solche, die im wilden Raschtulswall auch überleben können. Eine Kenntnis entsprechender Wildnistalente ist demnach zumindest für einige Charaktere unerlässlich, ebenso die Beherrschung der tulamidischen Sprache. Da es im Verlauf des Abenteuers eine Buskurdh zu absolvieren gilt, sollten möglichst viele Helden reiten können. Darüber hinaus verlangt das Abenteuer den Cha-

rakteren vor allem physisch einiges ab und lässt sie um den einen oder anderen Kampf kaum herumkommen – eine allgemeine körperliche Robustheit ist daher vorteilhaft.

Problematisch sind Helden, die über irgendeine Möglichkeit des 'Massen-Lufttransports' verfügen (das heißt vor allem ein Elementarmagier mit entsprechenden Fähigkeiten, nicht so sehr eine einzelne Hexe mit Besen), da diese das Abenteuer mit einer frühen Flucht aus dem Raschtulswall vorzeitig beenden könnten.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

DIE ANWERBUNG

Für die Anwerbung der Helden durch Faizal ist es wichtig, dass der Magier zwar aus eigenem Interesse – der Sorge um seine Kollegin, die er in Gefahr gebracht zu haben glaubt – handelt, aber durchaus als Mitglied einer größeren Institution auftritt. Dadurch können die Helden auch nach dem späteren Tod des Magiers mit der Rückgabe der Kupferplatten einen Teilerfolg bei der Erfüllung ihres ursprünglichen Auftrags erzielen. Welcher Institution genau Faizal angehört, spielt im eigentlichen Abenteuer keine Rolle, so dass Sie die für Ihre Gruppe am besten geeignete auswählen sollten. Mögliche Alternativen sind dabei in erster Linie die bekannten Akademien der Region (Khunchom, Rashdul, Mherwed, Al'Achami in Fasar, Punin), doch auch die Hesinde-Kirche, die Draconiter, die Aves-Gemeinschaft oder die Grauen Stäbe könnten den Magier zu ihren Mitgliedern zählen und über entsprechende Beziehungen nach Drakonia verfügen, um dort einige ihrer Artefakte untersuchen zu lassen.

Im Idealfall haben die Helden bereits vor diesem Abenteuer ein gutes Verhältnis zur ausgewählten Institution aufgebaut (Ausbildung, Fortbildung, frühere Abenteuer) und befinden sich auch gerade in der Nähe (zum weiteren Studium, zum Rapport einer vorangegangenen Mission oder rein zufällig), als Faizal in der Nacht Yashimas Botschaft erhält. Nachdem er sich am nächsten Tag mit seinen Kollegen ausgetauscht hat und sich die Helden hat empfohlen lassen, tritt er persönlich (in Begleitung eines den Helden bekannten Ansprechpartners) mit seinem Anliegen an die Gruppe heran (siehe unten).

Anderenfalls sollten Sie den Magier (selbst auf Reisen) an einer größeren Straße oder in einer beliebigen Stadt im Tulamidenland auftreten lassen – jedoch fern der eigenen Institution, damit er auf die Hilfe Fremder angewiesen ist. Wie die Helden sich Faizal gegenüber als geeignet und vertrauenswürdig erweisen, hängt dabei von der jeweiligen Gruppe ab. Gestalten Sie gegebenenfalls eine Einstiegsszene, in der die Helden den Magier mit gerechtem Verhalten auf sich aufmerksam machen können – sei es, dass sie einer bedrängten novadischen Schönheit gegen eine Bande aufdringlicher und mit jeder weiteren Abweisung wütender Verehrer beistehen, oder dass sie sich tatkräftig bei der Abwehr eines Überfalls einer Übermacht Räuber auf die Karawanserei oder Reisegruppe des Magiers auszeichnen. Auch in diesem Fall trägt Faizal sein Anliegen den Helden danach vor. Eine Beschreibung des Magisters finden Sie auf Seite 35.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Entschuldigt meine Aufdringlichkeit, Effendis, Euch mit einer Bitte zu belästigen, doch Ihr *[seid mir empfohlen worden / scheint mir die Richtigen zu sein]*. Mein Name ist Faizal al-Qosrahdim, und ich bin Magister in Diensten *[der ausgewählte Institution]*.

Doch zu meinem Anliegen: Vor einigen Tagen habe ich eine Kollegin von mir, die Maga Yashima ai Gadar, mit einigen Artefakten aus unserem Inventarium in den Raschtulswall entsandt. Sie sollte diese einer dort zurückgezogen lebenden Zaubergemeinschaft überbringen, die sich auf dem Gebiet der Entschlüsselung alter Schriftzeichen und Symbole eine gewisse Kenntnis angeeignet hat. Meine Kollegin schien mir für diese Aufgabe die Richtige zu sein, da sie im Besitz eines Fliegenden Teppichs ist ... nun ja ... war. Leider ist sie wohl am gestrigen Tag mitten über dem Gebirge in ein schweres Unwetter geraten, das ihren Teppich stark beschä-

digte und sie zur Landung zwang. Zumindest hat sie mir dies so mitgeteilt.

Im Gegensatz zu mir verfügt meine Kollegin über keine weiteren Möglichkeiten, rasch aus dem Raschtulswall heimzukehren. Für einen längeren Aufenthalt dort ist sie allerdings auch nicht gerüstet – von den Gefahren durch wilde Tiere und Ferkina-Barbaren ganz zu schweigen. Unter diesen Umständen ist es für mich selbstverständlich, dass ich ihr schnellstmöglich zur Hilfe eile. Doch möchte ich dies nicht allein oder unvorbereitet tun – was wohl fatale Folgen haben könnte. Deshalb suche ich Begleiter, die mir bei der Suche nach meiner Kollegin und den Besitztümern meines Dienstherrn helfen können. Und wie gesagt: Ihr *[seid mir empfohlen worden / scheint mir die Richtigen zu sein]*."

Auf weitere Fragen der Helden hin erläutert ihnen der Magister, dass er für die Reise in den Raschtulswall den Transport durch Dschinne der Luft in Anspruch nehmen will. Auf demselben Weg soll es nach dem Auffinden von Kollegin und Artefakten wieder zurückgehen. Damit er sie in dem gewaltigen Gebirge überhaupt finden kann, hat Yashima dem Elementarmagier in ihrer Botschaft (die ihn in der Nacht per TRAUMGESTALT erreichte) das Bild eines auffälligen Berggipfels übermittelt – von Faizal 'Fuchskopf' genannt, da sich in ihm die Züge desselben wieder finden lassen sollen. Die grobe Route, die seine Kollegin eingeschlagen haben muss, ist dem Magister auch bekannt. Eine kurze Beschreibung Yashimas und der Kupferplatten finden Sie im untenstehenden Kasten. In der Frage der Belohnung zeigt sich Faizal großzügig (passen Sie den exakten Betrag den Verhältnissen Ihrer Runde an) – tatsächlich scheint er momentan andere Sorgen als das Feilschen zu haben. Dazu wird er auch auf die Dankbarkeit seiner Institution verweisen, sollten die Helden die gesuchten Artefakte wiederbeschaffen. Bis zur Abreise am darauf folgenden Morgen haben die Charaktere Gelegenheit, alle notwendigen Vorbereitungen zu treffen. Reittiere können entweder bei der jeweiligen Institution oder in einem Mietstall untergebracht werden, gleiches gilt sinngemäß für größere Ausrüstungsgegenstände, die im Gebirge nur behindern würden. Wenn die Helden ihre Ausrüstung für die anstehende Reise noch vervollständigen wollen, kann Faizal diese Kosten gegebenenfalls auch übernehmen.

DIE REISE INS GEBIRGE

Am nächsten Morgen erwartet Faizal die Helden in einem ruhigen Park oder Wäldchen nahe des ersten Treffpunkts. In seiner Begleitung befinden sich nun drei Dschinne der Luft: stürmische, halbtransparente Wesenheiten mit vage menschlichem Oberkörper und einer kleinen Windhose statt eines Unterleibs, zwei davon scheinbar männlich und eine weiblich. Jeder der Dschinne ist bereit, bis zu zwei Personen in den Raschtulswall zu befördern, getragen jeweils auf einem Arm. Auch wenn sich das zunächst ungemütlich anhört (und auch so aussieht), fühlen sich die Helden tatsächlich so, als ob sie in einem weichen Polstersessel sitzen würden.

Wenn Sie nähere Informationen zur Ausgestaltung von Dschinnen wünschen, sei Ihnen die Lektüre der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** empfohlen.

Der genaue Ablauf der Reise (Zeit und Strecke) hängt natürlich vom Ausgangspunkt der Helden ab: Während man etwa von Khunchom oder Rashdul aus noch die weiten Ebenen Goriens und das Hügel- und

GESUCHT:

YASHIMA UND DIE SCHRIFTPLATTEN

Die Kollegin Faizals ist eine Mittdreißigerin, die viel Wert auf ihr durchaus ansprechendes Äußeres legt. Ihre glänzend schwarzen, hüftlangen Haare trägt sie stets zu gleichermaßen raffinierten wie praktischen Frisuren zusammengesteckt, auch wurde sie (zumindest von Faizal) noch nie ungeschminkt gesehen. Ihre Gewänder halten sich streng an die Angaben des *Codex Albyricus* (MWW 191), wobei sie als vornehmliche Hellseherin und Verständigungsmagierin in erster Linie auf das *Leichte Gewand* zurückgreift. Bei den Schriftplatten, die Yashima nach Drakonia bringen sollte, handelt es sich um eine alte Sammlung massiver Kupferbleche, die mit einer bis heute unentschlüsselten Symbolschrift überzogen sind. Über den Inhalt konnte ebenso wie über die Erschaffer (die noch nicht einmal Menschen gewesen sein müssen) bislang nur spekuliert werden. Selbst eine Entzifferung mit dem XENOGRAPHUS ist daran gescheitert, dass die unbekannten Schriftzeichen wohl zudem verschlüsselt wurden.

Mhanadistans überqueren muss, hat man von Fasar aus direkt die Vorgebirge des Raschtulswalls vor sich. Schildern Sie den Helden kurz die Eindrücke, die sie beim Überfliegen des zivilisierten Tulamidenlands sammeln können – auch wenn die Reise zu schnell und in zu großer Höhe stattfindet, als dass man irgendwelche Details erkennen könnte. Wenn Sie es humorvoll mögen, lassen Sie einen Ihrer Helden währenddessen in die Not kommen, austreten zu müssen – wofür dieser seinen Dschinn dann erst mal dazu überreden muss, ihn kurz hinter irgendeinem Busch abzusetzen. („Wozu das, Sahib? Die Vögel erledigen solche Angelegenheiten im Flug.“) Spätestens am Mittag haben die Helden dann den Raschtulswall erreicht.

SPURENSUCHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raschtulswall ist gewaltig. Das wird euch auch – und gerade – aus einer Meile Höhe bewusst. Allein die Vorgebirge zu überwinden hätte euch Tage, wenn nicht Wochen gekostet. So aber habt ihr die letzten zivilisierten Täler, verstreuten Bergdörfer und Hirtenpfade bereits hinter euch gelassen. Dafür ragen vor euch nun die scheinbar unendlichen Abhänge mit ihrem Braun, Grün und Grau auf, bis zur Baumgrenze in etwa 2.500 Schritt Höhe von urtümlichen Eiben- und Zedernwäldern bewachsen. Die wahren, alles überragenden Bergriesen könnt ihr noch nicht einmal ausmachen, da sie von den immer näher rückenden Wolken und dem Nebel, der aus den hinteren Bergtälern bis in die Niederungen zieht, verdeckt werden. „Châra!“, hört ihr Magister Faizal fluchen. „Bei dem ganzen Nebel sieht man ja nicht mehr, wo man hinfliegt – geschweige denn,

dass wir das erkennen könnten, was wir eigentlich suchen. Entschuldigt, meine Gefährten, aber wir müssen tiefer fliegen.“ Als wollte er seinen Worten noch ein wenig Aussagekraft mehr verleihen, weist euer Begleiter nun winkend nach unten.

Die Orientierung fällt im teilweise von Nebel verhangenen Gebirge schwerer als bisher, so dass die Gruppe sich langsamer und tiefer fliegend fortbewegen muss. Außerdem sollte statt einer schmalen Fluglinie ein breiterer Korridor abgesucht werden, damit man auch etwaige abweichende Routen abdeckt. Es dürfte daher am Erfolg versprechendsten sein, den gedachten Korridor in Schlangenlinien abzufliegen und nach Spuren (besonders dem 'Fuchskopf') Ausschau zu halten. Wenn die Helden nicht selbst auf diesen Gedanken kommen, wird Faizal solch ein Vorgehen vorschlagen. Die häufigen Richtungswechsel lassen dann aber auf jeden Fall *Orientierungs*-Proben notwendig werden.

Trotz (oder vielmehr wegen) aller Aufmerksamkeit können die Helden zunächst nur Gebirgsböcke auf Geröllfeldern, jagende Greifvögel und vielleicht sogar einen großen Drachen am Horizont entdecken. Wenn Sie Ihrer Gruppe bereits jetzt eine Übernachtung in der Gebirgswildnis zumuten wollen, verzögern sie den Erfolg Ihrer Suche entsprechend – vorgesehen ist dies jedoch nicht.

DAS FERKINA-LAGER

Kurz bevor die Helden mit dem Fuchskopf (siehe unten) das eigentliche Ziel ihrer Suche erreichen, können sie das große Zeltlager der Bân Gassârah entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe). Bereits aus der Entfernung lassen sich mehr als fünf Dutzend Zelte inmitten verstreuter Herden ausmachen. Dazwischen hetzen etliche Berittene scheinbar besinnungslos hinter einander her – wobei der zu Verfolgende stets nach kurzer Zeit zu wechseln scheint.

Nähern sich die Helden dem Lager, um es genauer betrachten zu können, lassen Sie sie weitere *Sinnenschärfe*-Proben würfeln, bei deren Erfolg sie entweder weitere Details (siehe hierzu **Bei den Bân Gassârah** ab S. 26) oder im Hintergrund den gesuchten Berg (siehe unten) entdecken können. Während sich die Gruppe dem Zeltlager nähert, besteht jederzeit die Möglichkeit, dass auch sie von den Ferkinas entdeckt wird (Meisterentscheid) – und damit binnen kürzester Zeit alle Aufmerksamkeit auf sich zieht (zu den Auswirkungen siehe **Späher und Ausgespähte** ab S. 26).

DER FUCHSKOPF UND YASHIMAS TEPPICH

Der Fuchskopf überragt, zwei Täler (etwa fünf Meilen) vom Lager der Bân Gassârah entfernt, alle anderen nahen Berggipfel und fällt dementsprechend schnell ins Auge. Tatsächlich lassen sich in ihm die großen Ohren und der schlanke Kiefer eines Fuchses wieder erkennen. Im Tal unterhalb der Vorderseite des Berges können die Helden nach kurzer Suche die Überreste von Yashimas Teppich ausmachen. Das einstige Meisterwerk eines tulamidischen Teppichknüpfers hängt jetzt zerfetzt in den Ästen einer Krüppelkiefer am gegenüberliegenden Abhang. Da der vormalig in ihn gebundene Dschinn das Artefakt nach dem Absturz verlassen hat, ist der Teppich nun wertlos. In der Umgebung des Fundorts lassen sich mehrere Spuren Yashimas (Fußabdrücke,



Kleiderfetzen, kleinere Besitztümer) finden, die die Helden zu einer nahen Höhle führen (*Fährtensuchen-* oder *Sinnschärfe*-Probe). Nachdem die Gruppe beim Teppich gelandet ist, haben die Luftdschinne ihren Dienst erfüllt und verschwinden. Faizal plant, für die Rückreise auf die Dienste neuer Dschinne zurückzugreifen.

DIE HÖHLE

Die Höhle, in der Yashima Zuflucht gesucht hat, ist tiefer am Hang gelegen und lässt sich wegen umstehender Kiefern und Dornestrüppe nur schwer einsehen. Noch während sich die Helden der Höhle nähern, werden sie eines aggressiven Fauchens und raubtierhaften Heulens gewahr, das exakt aus der eingeschlagenen Richtung stammt: Vor der Höhle hat sich ein halbes Dutzend Khoramsbestien zusammengetrotzt, das einen im Höhleneingang stehenden Berglöwen 'belagert'. Angelockt vom Geruch der toten Magierin (und dem des Berglöwen-Besessenen Meshirik) halten sich beide Raubtierarten nun gegenseitig vom erhofften Mahl ab. Vor dem Höhleneingang liegen mehrere Habseligkeiten der Magierin verstreut, die für Meshirik keinen offensichtlichen Wert hatten (Pergamente, Kosmetika und anderes). Nachdem die Helden die Raubtiere vertrieben oder getötet haben, können sie die Höhle selbst in Augenschein nehmen und dort den Leichnam Yashimas entdecken. In der Höhle haben sich Leichen- und Raubtiergestank zu einem Übelkeit erregenden Geruch vermischt.

Berglöwe

Prankenhieb: INI 10+W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+5 DK H
Biss: INI 10+W6 AT 15 PA 11 TP 2W6+1 DK H
LeP 42 AuP 55 KO 15 RS 2 MR 1/7 GS 10 GW 12
Besondere Kampfregelein: Gelände (Gebirge), Hinterhalt (6), Anspringen (8) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Khoramsbestie

Biss: INI 9+W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+5* DK H
LeP 27 AuP 60 KO 15 RS 2 MR 1 GS 18 GW 6

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)
 *) Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt.

DIE TOTE MAGIERIN

Yashima liegt, von zahllosen tödlichen Wunden gezeichnet, im hinteren Bereich der kleinen Höhle. Ihr einst prachtvolles Gewand aus rotem Silberbrokat ist zerfetzt und an vielen Stellen von getrocknetem Blut überzogen. Das schwarze Haar ist zerzaust und manchmal büschelweise ausgerissen. Im noch teilweise von verwischter Schminke bedeckten Gesicht lassen die vor Schreck geweiteten gebrochenen Augen nur erahnen, welche Todesqualen die Magierin durchgemacht hat. Verlangen Sie von Helden, die diesen Nachteil besitzen, auf jeden Fall eine *Totenangst*-Probe. Untersuchen die Helden die Wunden der Magierin (*Heilkunde Wunden*), können sie sowohl Kratzspuren (von den Krallen des Besessenen beigelegt) als auch Einstiche (vom Speer Meshiriks) finden. Dagegen weist die Tote keine Bisswunden auf. Magister Faizal zeigt sich über den Tod seiner Kollegin zunächst entsetzt und findet dann erst langsam wieder zu klaren Gedanken zurück. Die gesuchten Kupferplatten, aber auch den kristallgekrönten Stab Yashimas, ihren Zierdolch (eine Basiliskenzunge) und ihren Silberschmuck können er und die Helden nicht auffinden. Nimmt man die Spuren zusammen, deutet alles darauf hin, dass die Magierin nicht von einem (gewöhnlichen) Raubtier getötet wurde und dass die vermissten Gegenstände bewusst vom Fundort der Leiche entfernt wurden. Nachdem die Gruppe Yashima (hoffentlich) bestattet hat, drängt Faizal daher auch dazu, zumindest das gesuchte Artefakt zu bergen. Wenn die Helden das Lager der Bân Gassârah bereits aus der Luft entdeckt haben, dürfte dies ihr nächstes Ziel sein. Für die knapp fünf Meilen dorthin benötigen sie im Gebirge etwa einen Tagesmarsch. Anderenfalls sollten Sie sie während ihrer Suche nach dem Artefakt auf eine Gruppe Ferkina-Jäger stoßen lassen, deren Spuren sie ebenfalls bis zum Lager folgen können.

BEI DEN BÂN GASSÂRAH

SPÄHER UND AUSGESPÄHTE

Bei der Annäherung der Helden ans Lager der Bân Gassârah dürfte die Heimlichkeit zunächst im Vordergrund stehen – will man sich über die Ferkinas doch wohl erst einmal ein Bild machen und nicht gleich der ersten Kriegerschar gegenüberstehen. Wie lange es den Helden gelingt, sich zu verbergen, hängt dabei zum einen von ihrem eigenen Geschick (gegebenenfalls *Schleichen*, *Sich Verstecken*) und zum anderen vom Wissen der Bân Gassârah um die eventuelle Anwesenheit der Helden ab. Können die nämlich davon ausgehen, dass sich Fremde in ihrem Gebiet herumtreiben, schwärmen alsbald etliche Krieger aus, um die 'Eindringlinge' zu suchen und sie gegebenenfalls zu umstellen oder in einen Hinterhalt zu locken. Offene Feuer, laute Geräusche oder gar durch Dickichte und Wälder geschlagene Schneisen können den Jägern des Stammes auch in den angrenzenden Tälern auffallen und sollten daher vermieden werden. Falls die Gruppe aber bei ihrer Anreise mit den Dschinnen schon entdeckt wurde, hilft alle Vorsicht nichts mehr. Selbst wenn sie das Tal mit dem Lager der Bân Gassârah unbehelligt erreicht, sollte die Gruppe den Ferkinas spätestens dort auffallen – sei es durch ein Ungeschick Faizals (den Sie bei allen Tätigkeiten der Helden nie vergessen sollten), ein sich ausgerechnet in das Versteck der Gruppe absetzendes Herdentier (bei dessen Verfolgung die Hirten über die Fremden stolpern) oder einen anderen Zufall Ihrer Wahl. Unabhängig davon, wann und wo sie von den Bân Gassârah erstmals gestellt werden, sollten die Helden sich zunächst einem zahlenmäßig etwa gleichwertigen Trupp gegenübersehen. Die Ferkinas greifen die (wahrscheinlich bewaffneten) Helden sofort an.

Durchschnittlicher Stammeskrieger der Bân Gassârah

Speer: INI 10+W6 AT 16 PA 10 TP 1W+4 DK S

Axt: INI 11+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+3 DK N
Messer: INI 9+W6 AT 14 PA 9 TP 1W+1 DK H
Bogen: INI 11+W6 FK 14 TP 1W+4
LeP 35 AuP 40 RS 2 KO 14 MR 2 GS 7
Sonderfertigkeiten: einfache Manöver je nach Waffe (Ausweichen I (PA 11), Finte, Wuchtschlag etc.), Reiterkampf

Faizal wird in diesem Kampf mit seinen Kräften nach Möglichkeitsparasam umgehen, da die Gruppe bei der geplanten Rückreise auf seine astrale Kraft angewiesen ist. Insofern sollte ein entscheidendes Eingreifen des Magiers nur eine Notlösung sein, wenn die Helden zu unterliegen drohen.

Nachdem die Gruppe die ersten Ferkinas bezwungen hat, erreichen etliche weitere Stammeskrieger den Kampfplatz, bis sich die Helden nun rund zwei Dutzend Bân Gassârah mit vorgestreckten Waffen gegenüber sehen. Gerade als die nächsten Krieger auf die Helden losstürmen wollen, bricht unter den Ferkinas ein lautstarker Streit aus. Zulshav, der Stammeshäuptling (siehe *Dramatis Personae*, S. 36) möchte die Fremden, die ihre Fähigkeiten bewiesen haben (und deswegen unmöglich blutlose Talbewohner sein können), zunächst als Gäste ins Lager einladen und wird darin von seinen Getreuen unterstützt. Einige andere Krieger teilen die Auffassung des Stammesführers dagegen gar nicht und plädieren vielmehr für ein sofortiges Totschlagen der Helden. Wenn die Gruppe offensichtlich Magie eingesetzt hat (also auch dann, wenn sie mit den Dschinnen über dem Lager entdeckt wurde), wollen manche gleich den Schamanen holen und diesen entscheiden lassen.

Wie viel die Helden davon mitbekommen, hängt natürlich von ihren Ferkina-Sprachkenntnissen ab. Auch des Tulamidyas Kundige können immerhin einzelne Wortfetzen und Teilaussagen des Streits verstehen.

Am Ende setzt sich Zulshav durch, auch wenn er nicht der unangefochtene Befehlshaber zu sein scheint. In gebrochenem Tulamidyä begrüßt er die Helden dann als Gäste im Lager seines Stammes. Außerdem möchte er, dass sie sich für eine spätere Unterredung in seinem Zelt bereithalten. Auf Verhandlungen mit den Helden lässt sich der Shähr erst mal nicht ein. Tatsächlich lässt sich ihr 'Gästestatus' zunächst kaum von dem Gefangenen trennen, da sie von einigen Kriegern auf Schritt und Tritt begleitet werden.

IM FERKİPA-LAGER

Die Helden können sich bis zur angekündigten Unterredung mit dem Shähr im Ferkina-Lager relativ frei bewegen, werden dabei jedoch stets von einigen Kriegern überwacht. Sollten sie fliehen wollen, merken sie rasch, wie ihre Begleiter weitere Kämpfer herbeirufen – und notfalls zu einer weiteren, aber diesmal noch weniger rücksichtsvollen Jagd ansetzen. Anderenfalls sollten Sie die Gruppe in der Zwischenzeit mit den nachfolgend beschriebenen Örtlichkeiten und dem Leben der Ferkinas bekannt machen sowie die unten aufgeführten Szenen einfügen.

DAS LAGER UND DIE FERKİNAS

Das Lager der Bân Gassârah ist erst vor wenigen Tagen an seinem jetzigen Standort errichtet worden. Um den gesamten Stamm (das heißt vor allem seine Herden) während der Stammesversammlung versorgen zu können, wurde dazu ein großes Tal mit weiträumigen Weiden und einem kleinen, an einem Bach aufgestauten See ausgewählt. Dennoch lässt die Anzahl der Herdentiere jeden Kundigen (*Viehzucht-Probe*) erkennen, dass die kargen Gräser allenfalls einen kurzen, vorübergehenden Aufenthalt erlauben. Auffällig ist auch, dass einzelne Herden offensichtlich davon abgehalten werden sollen, sich zu vermischen. (Dies erspart den Sippen später ein aufwendiges Heraussuchen ihrer Tiere aus einer größeren Herde – und womöglich manchen Streit.)

DIE BÂN GASSÂRAH

Ihre Lebensweise als Hochlandnomaden im mittleren Raschtulswall hat die Bân Gassârah bislang höchstens alle paar Jahre einmal mit Nicht-Ferkinas zusammentreffen lassen – und meist wurden die Fremden dann schnell den eigenen Göttern geopfert, bevor man sie näher hätte kennen lernen können (und müssen). Insofern stellt die Behandlung der Helden schon eine Besonderheit dar – auch wenn sie neben dem Respekt vor ihren Fähigkeiten nicht zuletzt auf die (vergebliche) Hoffnung des Shährs (Stammeshäuptlings) fußt, sich mit ihrer Hilfe der Putschversuche des *Nuranshâr* (Schamanen) zu erwehren.

Die Bân Gassârah haben mit rund 300 Stammesmitgliedern (aufgeteilt auf ein halbes Dutzend Sippen) eine für die abgeschiedenen Ferkina-Stämme des mittleren Berglands übliche Größe. Der Shähr ist dabei meist auch *Haran* (Sippenführer) einer der Teilsippen. Eine ausgeprägte Hierarchie kennen die Bân Gassârah allerdings ebenso wenig wie Befehl und Gehorsam. Einig sind sich die Stammesmitglieder tatsächlich nur in ihrer Feindschaft den Nachbarstämmen – insbesondere den Bân Seridesh (siehe S. 29) – gegenüber. Dass auch dabei – da sich der Stamm ohnehin versammelt hat – die Fähigkeiten und die Autorität des Shährs von Anderen angezweifelt werden, ist nicht ungewöhnlich.

Aussehen und Lebensumstände der Bân Gassârah entsprechen weitgehend dem, was *Raschtul 104ff.* als für die Kultur der Ferkinas und insbesondere derjenigen des Stammesverbands der Shai'Aian üblich aufführt: Ihre Kleidung ist aus Lederflicken zusammengenäht und mit abstrakten Mustern bestickt, im Gesicht weisen sie als weiteres Stammesmerkmal speziell gezeichnete Narben auf, ihr Haar tragen sie lang und offen, die Männer dazu einen Vollbart. Die Waffen bestehen wegen des Mangels an verhüttetem Metall aus scharfem Stein. Lebensgrundlage des gesamten Stammes sind die Herden (Schafe, Ziegen, Esel, Kamah-Kamele und Ferkina-Ponys) der einzelnen Sippen, denen diese mit ihren Zelten aus Leder oder grobem Wollstoff stets zur nächsten Bergweide folgen, sobald die letzte abgegrast ist.

Etwas abseits der Herden üben sich kleine Gruppen berittener Ferkinas im traditionellen Reiterspiel – die anstehende Buskurdh mit den verfeindeten Bân Seridesh wird sehr ernst genommen. Die Helden erkennen darin jedoch zunächst nur einige Berittene, die auf ihren Ferkina-Ponys stets demjenigen von ihnen hinterher eilen, der einen ausgestopften Ledersack von vage menschlicher Form mit sich schleppt, bis ihm dieser wieder entrissen wird und einen neuen Träger findet.

Das eigentliche Lager befindet sich in der Nähe des kleinen Sees. Etwas mehr als fünf Dutzend Zelte gruppieren sich dort um eine größere und sechs kleinere Feuerstellen, die kleineren dienen dabei zugleich als Kochstellen (wobei die geraubten metallenen Kessel als wichtiger Stammesbesitz scharf bewacht werden), während die größere offensichtlich für zeremonielle Zwecke reserviert ist. Die Zelte bestehen aus grobem Wollstoff, Filz oder zusammengenähten Lederstücken und werden jeweils von einer zentralen und mehreren umlaufenden Stangen am Rand getragen. Ein einzelnes Zelt wird in der Regel von zwei bis acht Stammesmitgliedern bewohnt.

Die Männer der Bân Gassârah gehen vor allem der Jagd und (aktuell) dem Wettkampf nach, was die Helden ja schon beobachten konnten. Den Frauen obliegt in erster Linie das Hüten der Herden und die Zubereitung der (tierischen) Nahrung. In beiden Gruppen gibt es aber auch einzelne Ausnahmen. Die Kinder vertreiben sich die Zeit – solange sie von keinem Erwachsenen für irgendwelche Hilfsdienste eingespannt werden – mit körperbetontem Spiel: Man beschießt einander und bisweilen andere (auch die Helden) mit stumpfen Pfeilen und geschleuderten Pinienzapfen, erprobt seine Kraft im Ringkampf oder versucht mit seinen Reitkünsten zu beeindrucken.

Die Helden ziehen als Fremde unter den zivilisationsfernen Bân Gassârah natürlich einige Aufmerksamkeit auf sich und werden stets von etlichen neugierigen Ferkinas umringt (von den oben genannten Bewachern ganz zu schweigen), die jede ihrer Handlungen aufmerksam verfolgen. Die Reaktion der einzelnen Ferkinas auf die Anwesenheit der Helden schwankt dabei teilweise enorm und kann von echter Neugier über vorsichtige Skepsis bis hin zu offener Feindseligkeit reichen. Dabei spielt die Zugehörigkeit zu den rivalisierenden Mächtegruppen im Stamm offensichtlich auch eine Rolle: Die jüngeren Krieger im Gefolge des Schamanen treten den Gästen des Häuptlings gegenüber feindseliger auf. Unter den älteren Erwachsenen können die Helden dagegen einige finden, die ihnen gerne im Würfelspiel ihre wertvollen metallenen Waffen abnehmen würden.

PURANSHÂR UND ANACH-PÛR

Der Schamane Kaszan (siehe *Dramatis Personae*, S. 36) sucht, während die Helden von den Ferkinas aufgespürt werden, in seinem Zelt gerade die rituelle Nähe der Ahnengeister und begegnet den Helden daher erst, als sie schon im Lager der Bân Gassârah weilen. Aufmerksame Charaktere können so zunächst beobachten, wie sich mehrere Krieger aus der ihnen feindseligeren Fraktion vor einem äußerlich eher unscheinbaren Zelt sammeln und dort lauschen, aber nicht einzutreten wagen. Nach einer Weile betreten sie dann doch das Zelt, um kurz darauf mit dem Schamanen wieder herauszukommen.

Kaszan starrt die Helden zunächst abschätzend an und tritt dann auf sie zu. Dabei hält er jedem der Fremden seine Knochenkeule vor die Brust: Bei Magiebegabten (auf jeden Fall also bei Faizal) fängt diese an zu rasseln. Die so Enttarnten mustert er abermals, wendet sich dann aber, ohne ein Wort mit ihnen gewechselt zu haben, von den Helden ab.

Anschließend hält der Schamane – nun nicht mehr in der Begleitung der Krieger – auf das dem Lager gegenüberliegende Seeufer zu, um sich dort – in Gedanken versunken und zunächst ohne erkennbaren Grund – niederzulassen. Tatsächlich erwartet er dort den Besessenen Meshirik, der sich nach der Ermordung Yashimas bereits mit seinem Bruder austauschte (und ihm bei dieser Gelegenheit die fehlenden Besitztümer der Magierin übergab) sowie versprach, ihn regelmäßig über weitere Seltsamkeiten in der Umgebung der Höhle zu informieren. Da die Helden, deren Spuren er dort fand, sich selber längst im Lager befinden, ist diese Mühe natürlich ein wenig überflüssig.

Wenn die Helden das Nahen des Anach-Nûr nicht selbst als Erste bemerken, werden sie spätestens durch das Verhalten der Bân Gassârah (sobald diese ihn entdeckt haben) darauf aufmerksam gemacht: Nach wenigen Augenblicken und beinahe geflüsterten Rufen sowie stum-

IM ZELT DES SHÂHRS

men Handzeichen kehrt im gesamten Lager eine beängstigende Stille ein. Alle Stammesmitglieder halten in ihrem vorigen Tun inne und richten ihre Augen auf einen einzelnen Ferkina, der selbstsicher an der Seite des Tals zum Seeufer mit dem Schamanen hinabsteigt. Meshirik (siehe auch *Dramatis Personae*, S. 36) unterscheidet sich von den anderen Ferkinas vor allem durch seinen noch ungepflegteren, 'verwilderten' Zustand, außerdem trägt er seine wenigen Habseligkeiten in einem Pelzbeutel auf dem Rücken.

Nachdem sie der Besessene offensichtlich nicht sofort im Wahn anfällt, setzen die Bân Gassârah ihr voriges Tun vorsichtig fort, ohne ihn dabei jedoch gänzlich aus den Augen zu verlieren. Einige Herden, die bedenklich nahe an der Route des Besessenen grasen, werden hastig weggetrieben. Noch bevor der Bruder des Schamanen diesen am See erreicht, weichen alle anderen Ferkinas auch vom gegenüberliegenden, dem Lager nahen Ufer zurück. Die eigentliche Unterredung zwischen den beiden Brüdern ist kurz, doch weist der Schamane in ihrem Verlauf mehrmals auf die entfernten Helden, die darauf von Meshirik eindringlich gemustert werden. Wenig später verlässt der Anach-Nûr das Tal wieder (und den Bân Gassârah ist die Erleichterung darüber anzumerken), während der Nuranshâr in sein Zelt zurückkehrt. Besonders aufmerksame Helden (*Simmenschärfe*-Probe +10) können auch auf die Entfernung eine frappierende Ähnlichkeit in den Gesichtszügen der beiden Brüder erkennen (und dadurch auf das Verwandtschaftsverhältnis schließen). Außerdem können sie so auf den Schmuckdolch Yashimas im Gürtel des Besessenen aufmerksam werden.

PROVOKATION UND BLUTIGER STREIT

Die Anhänger Kaszans werden es sich nicht nehmen lassen, die Helden im Verlauf ihrer Wartezeit zumindest einmal zu provozieren oder gar in einen blutigen Streit zu verwickeln. Ein kräftiger, aber noch nicht sonderlich erfahrener Ferkina-Krieger sucht sich dazu unter den Helden einen gleichfalls kräftig erscheinenden heraus, um ihn mit Beschimpfungen oder (falls diese nicht fruchten) mit anderem provozierenden Verhalten zu reizen (vor die Füße spucken, anrempele, auf Ausrüstungsstücke treten und ähnliches), bis es zu einer Rauferei kommt. Ob der Ferkina in deren Verlauf ein Messer zieht, um einen bereits bei der ersten Begegnung von den Helden erschlagenen Verwandten blutig zu rächen, sei dabei Ihnen überlassen. Bevor der Streit sich aber auf weitere Ferkinas und Helden auszuweiten droht, platzt der Shâhr in die Auseinandersetzung hinein, um den Provokateur rüde (und nicht unbedingt nur mit Worten) zurecht zu weisen und die Helden nun zur Unterredung zu bitten.

DIE GESUCHTEN ARTEFAKTE IM FERKINA-LAGER

Bei allen Beobachtungen im Lager der Bân Gassârah wird für viele Helden die Suche nach den entwendeten Schriftplatten und Besitztümern der Maga Yashima ai Gadar im Vordergrund stehen. Diese befinden sich derzeit bis auf den Schmuckdolch der Magierin allesamt im Zelt des Nuranshâr Kaszan und dürften so für die zunächst ständig überwachten Helden zu Beginn ihres Aufenthalts im Lager noch nicht erreichbar sein.

Ob einzelne Ferkinas, wenn sie von den Helden in diese Richtung ausgefragt werden, von den neuen Gegenständen des Schamanen etwas wissen und davon erzählen, ist fraglich, da gerade die Informierten meist zu den Getreuen Kaszans gehören und den Helden gegenüber am wenigsten auskunftsfreudig sind. Der Schamane selbst wird erstmals im Zelt des Shâhrs (siehe unten) mit einem der gesuchten Gegenstände auftreten.

Falls die Helden den nun von Meshirik geführten Schmuckdolch der Magierin bereits beim Treffen der beiden Brüder entdecken konnten, sollten Sie sie solange davon abhalten, das Lager zu verlassen, bis sie herausgefunden haben, wo die anderen Gegenstände der Magierin sind. Wenn Sie merken, dass die Spekulationen der Helden in eine falsche Richtung gehen, können Sie einen der Ferkinas etwa damit prahlen lassen, dass auch die Schätze der Helden als Trophäen im Zelt des Kaszan landen werden, wenn er sie erst einmal getötet hat.

Zulshav führt die Helden zu seinem Zelt, das zwar zu den größeren des Lagers zählt, aber ansonsten kaum auffällt. Im Inneren des Zeltes wurde offensichtlich extra Platz geschaffen: Während die Habseligkeiten des Shâhrs und seiner Familie sich an der Zeltwand aufgestapelt oder in Tongefäßen verstaubt befinden, liegen in der Mitte etwa ein Dutzend weicher Felle des Kamah-Kamels kreisförmig auf dem Boden. Auf diesen bedeutet der Shâhr der Gruppe Platz zu nehmen. Neben ihm, Faizal und den Helden befinden sich bereits fünf weitere Ferkinas im Zelt, um an der Unterredung mit den Fremden teilzunehmen: die Haruni (Anführer) der übrigen, nicht direkt vom Shâhr geführten Sippen. Die Sippenältesten begnügen sich allerdings zunächst damit, die Gruppe abschätzend und eindringlich zu mustern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem sich der Shâhr ebenfalls niedergelassen hat, wechselt er zunächst einige leise Worte mit den anderen anwesenden Ferkinas, um sich dann euch zuzuwenden.

(*In grobem Tulamidyä*): "Wisst ihr, worüber wir schon den ganzen Tag nachdenken? Darüber, welchen Grund wir haben könnten, euch nicht heute Abend noch unseren Göttern zum Gefallen zu opfern. Fällt euch einer ein?"

Dies ist natürlich dazu gedacht, die Gruppe gleich von Beginn des Gesprächs an unter Druck zu setzen. Tatsächlich ist der Shâhr sehr am Hintergrund für das Erscheinen der Helden im Land der Bân Gassârah interessiert und versucht dies auf diesem Umweg herauszufinden. Gestalten Sie diese Szene für die Helden daher durchaus bedrohlich, auch wenn man hier mit Diplomatie und Verhandlungen (aber auch gegenseitigen Einschüchterungen) am geeignetsten vorankommen sollte. Zulshav wird sich so im weiteren Verlauf des Gesprächs irgendwann bereit erklären "über das Leben der Fremden zu verhandeln" – allerdings fordert er von ihnen dazu auf jeden Fall die erfolgreiche Teilnahme an der anstehenden Buskurdh mit dem Nachbarstamm. Der Begriff 'erfolgreich' ist dabei bewusst vage, um bei der Bewertung des Geschicks der Helden flexibel zu sein. Insgeheim macht sich der Shâhr sogar Hoffnungen, die Fremden zumindest während der Stammesversammlung der Bân Gassârah gegen seinen Widersacher Kaszan einsetzen zu können.

Wenn die Helden Faizal die Führung des Gesprächs überlassen wollen, sollten Sie den Magister mehrfach mit gehobenem Fach-Tulamidyä (Missverständnisse vorprogrammiert) oder mit seinen Vorurteilen den Ferkinas gegenüber bei diesen anecken lassen, bis sich ihre Charaktere doch selbst der Verhandlungen annehmen. Dass sich die von der Gruppe gesuchten Artefakte im Besitz des Schamanen befinden, wissen der Shâhr und die Haruni zu Beginn der Unterredung nicht.

Im Verlauf der Verhandlungen sollten Sie folgende Szene einbauen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Shâhr hebt gerade zu einer Antwort an – wohl auch um die Diskussionen unter seinen Beratern vorläufig wieder zu beruhigen –, als plötzlich der Vorhang des Eingangs zur Seite gerissen wird. Vor dem Zelt steht der Schamane, in der einen Hand seine gewaltige Knochenkeule, in der anderen aber einen filigranen, kristallgekrönten Stab.

Neben euch hört ihr Magister Faizal einmal schwer ein- und wieder ausatmen, dann tritt der Nuranshâr auch schon mit trockener, abweisender Mimik ins Zelt. Ein weiteres Kamah-Fell als Sitzgelegenheit, das ihm der Shâhr mit nun ebenfalls verfinstertem Gesichtsausdruck anbietet, lehnt er schroff ab.

Dann hält er den schlanken Stab vor den Shâhr und die Sippenältesten und brüllt: "Ihr verhandelt mit den Blutlosen? Dann seht euch das an! Das wurde vor wenigen Tagen erst in der Nähe gefunden – zusammen mit einer weiteren verweichlichten Person. Und diese hier sollten deren Schicksal teilen! Bringt sie um, sage ich! Dann können sie nicht wiederkommen. Oder wollt ihr, dass wir bald einen Ruf wie die Blutlosen haben und dann noch viel mehr von ihnen kommen?"

Spiele. Sie diese erste direkte Eskalation im Machtkampf zwischen Shâhr und Nuranshâr nach Belieben – und je nachdem, ob Ihre Helden sich daran beteiligen – noch weiter aus. Ansonsten wird der Schamane – nach der Weigerung Zulshavs, seinem Anliegen nachzukommen (und sei es aus der Sicht des Shâhrs nur deswegen, weil er dem Schamanen ohnehin nicht zustimmen kann, ohne sein Gesicht zu verlieren) – das Zelt ebenso plötzlich und noch wutschnaubender verlassen, als er es betreten hat.

Wenn die Helden die Gegenstände aus dem Besitz Yashimas nun für sich fordern oder nach Einlass in das Zelt des Schamanen verlangen, erklärt ihnen Zulshav, dass er zwar die Forderungen seines Nuranshâr ablehnen, diesen aber nicht zu irgendwelchen Handlungen zwingen kann. Am besten sollten die Helden die Gegenstände selber beim Scha-

manen einfordern, auch wenn sie sich dafür wohl noch die rechte Anerkennung unter den übrigen Stammesmitgliedern verdienen sollten – zum Beispiel bei der anstehenden Buskurdh ...

Wenn die Helden stattdessen beschließen, sich die Gegenstände auf heimlichem Wege anzueignen, halten Sie sie zumindest bis zur Buskurdh durch ihre nach wie vor wachsamen Begleiter und die Anwesenheit des Schamanen im eigenen Zelt davon ab. Für die Zeit ihres Aufenthalts wird der Gruppe von zwei alleinstehenden Krieger (die in der Zwischenzeit bei anderen Getreuen des Shâhrs unterkommen) ein Zelt zur Verfügung gestellt. Während sich die Helden darin aufhalten, halten ihre Begleiter draußen Wache. Auch die Spieler sollten einen Wachplan festlegen, wiewohl der erst später im Abschnitt *Tötet den Shâhr!* relevant wird (Seite 32).

BUSKURDH

»Und du weißt nicht, was Reiten bedeutet, wenn du nicht einmal die Ferkinas auf ihren zottigen Ponys beim Buskurdh erlebt hast!«

—Durchs wilde Mhanadistan von *Kara ben Yngerymm*, 994 BF

Die anstehende Buskurdh zwischen den benachbarten Bân Gassârah und Bân Seridesh (siehe Kasten) ist ein beinahe alljährlich stattfindendes Kräfteressen beider verfeindeten Stämme – und damit (neben dem gegenseitigen Viehdiebstahl und Frauenraub) eine der etablierten 'Schlachten' im dauerhaften Konflikt der Nachbarn.

Um sich vor Überfällen der Bân Seridesh im Vorfeld der Buskurdh zu schützen, liegt das Lager der Bân Gassârah etwa zehn Meilen vom diesmaligen Schauplatz des Wettkampfs entfernt. Dadurch müssen die an der Buskurdh Teilnehmenden (also auch die Helden) vor dem eigentlichen Beginn eine rund zweitägige Anreise hinter sich bringen. Entscheiden Sie selbst (abhängig etwa vom Interesse Ihrer Spieler am Ferkina-Lager oder der körperlichen Verfassung der Helden), wann genau die Krieger der Bân Gassârah aufbrechen. Dies kann sowohl am Tag nach der Ankunft der Helden als auch einige Tage später erst der Fall sein.

In der Zwischenzeit (spätestens während der Anreise) sollten sich die Helden über sympathisierende Stammesmitglieder mit dem Rahmen des Wettkampfs vertraut machen.

Die 'Regeln' der Buskurdh sind freilich nicht allzu kompliziert: Zwei berittene Gruppen Ferkinas versuchen sich gegenseitig ein Spielobjekt – eine Ziege, ein Kalb oder im Idealfall einen Gefangenen – abzufragen und dieses (oder den größten Teil desselben) im eigenen Zielfeld unterzubringen. Die Art und Weise, wie man dem Gegner das begehrte Objekt abnimmt und es im eigenen Zielfeld unterbringt, ist den Beteiligten dabei selbst überlassen. Lediglich der Gebrauch von Waffen (das heißt solchen, die in erster Linie als Tötungswerkzeuge aufgefasst werden dürfen; Peitschen zum Antreiben der Ponys oder Ähnliches sind hiervon nicht betroffen) ist verboten. Der Einsatz von Magie ist nicht grundsätzlich verboten – was nicht heißt, dass die Ferkinas ihren offensichtlichen (!) Gebrauch zur Erreichung von spielentscheidenden Vorteilen akzeptieren werden.

Ob nach der Platzierung des ersten Spielobjekts im Zielfeld einer der beteiligten Gruppen weitere Durchgänge geritten werden, hängt davon ab, ob man bis zur Dämmerung überhaupt noch weitere beenden kann – was durch die häufig extrem großen Spielfelder (die Zielgebiete können etliche Meilen und einige Täler voneinander entfernt liegen) und die große Zahl an Beteiligten (alle verfügbaren und entbehrlichen Krieger des Stammes) eher selten möglich ist.

Für die Teilnahme der Helden an der Buskurdh ist es erforderlich, dass sie sich Ponys besorgen. Wenn sie sich nicht selbst frühzeitig darum kümmern, werden ihnen diese beim Aufbruch von Zulshav gestellt. Anderenfalls können sie sich aus der Herde des Shâhrs selbst welche auswählen oder mit anderen Herdenbesitzern um deren prächtigste Exemplare verhandeln (*Reiten-*, *Abrichten-* und *Tierkunde*-Proben zum richtigen Einschätzen der Ponys).

DIE BÂN SERIDESH

Die Nachbarn der Bân Gassârah sind diesen vom Charakter eigentlich recht ähnlich, liegen mit ihnen aber seit langem in blutiger Fehde. Die Weidegründe der Bân Seridesh sind rund 30 Meilen von denen der Bân Gassârah entfernt – was im Gebirge einer Reise von etwa einer Woche entspricht und die beiden Stämme dennoch nicht von gegenseitigen Übergriffen abhält. Dass die verabredete Buskurdh den Konflikt zwischen ihnen entschärfen oder gar beenden könnte, darf dabei getrost bezweifelt werden.

Äußerlich unterscheiden sich die Bân Seridesh von ihren Nachbarn dadurch, dass sie ihre Kleidung mit Bildern von kämpfenden Kriegern und sterbenden Raubtieren bestickt haben. Außerdem tragen sie im Gesicht – im Gegensatz zu den bei den Bân Gassârah durch Klingen beigefügten Narben – vorwiegend Brandzeichnungen. Dass sie sich diese durch das Eintauchen ihres Kopfes in erkaltende Lava zulegen, ist allerdings eine Behauptung, die ihnen von allen ihren Feinden als dreiste Lüge ausgelegt wird. In den Helden sehen die Bân Seridesh entweder 'blutlose' Talbewohner oder Mitglieder des verfeindeten Nachbarstamms – und beides macht sie in ihren Augen nicht eben sympathischer.

AUFBRUCH

Der Aufbruch der Wettkämpfer zur Buskurdh ist eine schon beinahe feierliche Angelegenheit, denn die rund vier Dutzend Krieger und Jäger, die das Stammesanschen verteidigen sollen, werden von den übrigen Ferkinas mit den besten Wünschen für den Wettkampf verabschiedet. Ihre Ausrüstung beschränkt sich auf das Nötigste, um fünf Tage (zwei zur Anreise, einen für die eigentliche Buskurdh und zwei zur Rückreise) unterwegs sein zu können. Viele Krieger führen ein zweites Pony mit – für den Fall, dass das erste die Buskurdh nicht überleben sollte. Angeführt werden die Wettkämpfer vom Shâhr selbst, auch wenn sich fast die Hälfte der Krieger demonstrativ eher in der Nähe des ebenfalls mitreisenden Nuranshâr aufhält. Die Helden werden weiterhin durchgehend 'bewacht'.

Über schmale Gebirgspfade (die die Helden anderenfalls wahrscheinlich gar nicht als solche erkannt hätten) reist die Kriegerschar zielstrebig zum Schauplatz der Buskurdh. Die Stimmung ist angespannt – sowohl wegen des bevorstehenden Wettkampfs als auch wegen des internen Zwistes. Schüren Sie an dieser Stelle ruhig schon einmal die Befürchtung, dass es zu einem blutigen Konflikt zwischen den Parteien des Shâhrs und des Nuranshâr kommen könnte.

Am Abend des zweiten Reisetages erreichen die Bân Gassârah schließlich ein kleines Plateau, an dessen Rand sich bereits eine etwa ebenso kopfstarke Delegation der Bân Seridesh niedergelassen hat. Das eigene Lager wird in sicherer Entfernung aufgeschlagen. Das Plateau ist zugleich der Ausgangspunkt der Buskurdh, die Zielfelder (abgesteckt

durch mit Schädeln gekrönte Pfähle) befinden sich jeweils am Fuß zweier wenige Meilen entfernter Berge, die Zulshav den Helden in der anbrechenden Dämmerung gerade noch weisen kann.

In der Nacht ist vom anderen Lager mehrfach lautes Gegröle und wildes Geschrei zu hören, als wollten die Bân Seridesh ihre Gegner schon dadurch einschüchtern. Erstaunlich einhellig wird dies von den Bân Gassârah stets sogleich beantwortet. An eine ungestörte Nachtruhe ist so allerdings kaum noch zu denken.

DIE BUSKURDH

So sehr sich die Nachbarn schon in der Nacht zu beeindrucken versuchten, so sehr steigern sie diese Bemühungen am nächsten Morgen. Mit gegenseitigen Provokationen, persönlichen Herausforderungen (Ringkämpfe, Wettrennen und ähnlichem) und Demonstrationen eigener Stärke oder Geschicklichkeit (insbesondere auf dem Ponyrücken) überbrücken die Ferkinas die Zeit bis zur Mittagsstunde, zu der der Beginn der Buskurdh angesetzt wurde. Die Helden dürften als offensichtliche Nicht-Ferkinas ein besonderes Ziel des Spotts und der Provokation durch die Bân Seridesh sein.

Nebenbei werden den Reittieren die Beine eingefettet (zum Schutz vor Schürfungen) und schmutzige Tricks eingeübt oder vorbereitet (Würgen des Gegners mit dem Gürtel, Austeilen mit der Gerte, Sand griffbereit in der Kleidung verstauen). Kurz vor Mittag sprechen die Schamanen einen (profanen) Segen über ihre Stammesmitglieder. Sie selbst bleiben während der Buskurdh auf dem Plateau zurück, um die zurückgelassenen Ponys und Waffen zu bewachen.

DAS 'SPIEL' BEGINNT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Halbkreis habt ihr Aufstellung bezogen, euch gegenüber die brandvernarbten Krieger der Bân Seridesh. Im Zentrum des so entstandenen Kreises stehen die Stammesführer mit ihren Reittieren Flanke an Flanke, euch zugewandt Zulshav, dahinter der etwas jüngere Shâhr des Gegners. Erwartungsvoll blicken sie in Richtung des Lagers der Bân Seridesh, von woher deren bereits ergrauter Schamane nun eine prächtige Ziege heranträgt. An den beiden Hinterläufen gehalten, wehrt sich das Tier verzweifelt, aber erfolglos gegen die Behandlung.

Neben euch räuspert sich nun Magister Faizal: "Verzeiht meine trüben Gedanken, meine Gefährten. Aber ich habe so gar kein gutes Gefühl mehr bei der ganzen Sache. Das geht nicht gut aus für mich."

Lassen Sie den Spielern an dieser Stelle Zeit für eine kurze Reaktion – aber für einen Rückzieher ist es jetzt aber definitiv zu spät. Tatsächlich scheint der Magister hier eine Vorahnung bezüglich seines späteren Unglücks zu haben (siehe unten).

Besonders aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +10) können dafür entdecken, dass der linke Hinterlauf der Ziege beim Tragen bereits ein Stück oberhalb (also eigentlich unterhalb) des Gelenks abknickt – das Bein ist beinahe unsichtbar gebrochen (worden).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenige Augenblicke später reicht der Schamane seinem eigenen Shâhr den rechten, Zulshav aber den linken Hinterlauf der Ziege, tritt danach einige Schritte zurück und gibt das Spiel dann mit einem kurzen Schrei frei. Beide Shâhrim zerren sofort an den Hinterläufen der Ziege, entschlossen, dem Anderen keinen frühen Vorteil zu gewähren. Dann aber reißt es den linken Hinterlauf schier auseinander – Zulshav hat nur noch ein Stück Bein in seinen Händen. Zunächst unglaublich schaut er auf den gebrochenen Knochen, dann empört dem anderen Shâhr hinterher. Doch was bleibt ihm – und euch – Anderes übrig, als den davon preschenden Bân Seridesh hinterher zu jagen?

Nach diesem überraschenden Start ist der sportliche Ehrgeiz der Helden hoffentlich geweckt – zumal auch sie selbst an ihrem Geschick während der Buskurdh gemessen werden. Deren weiterer Verlauf lässt sich daher kaum vorhersagen und dürfte stark von den Fähigkeiten und Taktiken der Helden abhängen. Um Ihnen die Improvisation des Spektakels zu erleichtern, sind nachfolgend allgemeine Informationen zum Gelände und zu möglichen Taktiken und Manövern der Ferkinas aufgelistet.

Generell gilt: Machen Sie es den Helden nicht zu einfach, Erfolge zu erringen, denn auch ihre Gegner sind mit nahezu allen Wassern gewaschen. Erst wenn sie mehrfach vergeblich versucht haben, die Ziege zu erbeuten – oder stets im letzten Moment einem konkurrierenden Iban Gassârah aus dem Gefolge Kaszans den Vorzug gönnen mussten –, werden sie ihre erste Eroberung richtig zu würdigen wissen. Ob sie es dann sogleich schaffen, mit der geschundenen Ziege das Zielfeld zu erreichen, steht auf einem ganz anderen Blatt. Wenn sich die Helden nicht geschickt genug anstellen, lassen Sie sie den Wettkampf ruhig verlieren – für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist dies nicht allzu entscheidend (siehe: **Sieger und Verlierer**, S. 32).

DAS GELÄNDE

Startpunkt der Buskurdh ist das kleine Plateau, auf dem die beiden Kriegergruppen bereits die vorangegangene Nacht verbracht haben. Die Zielfelder liegen am jeweiligen Fuß zweier in entgegengesetzten Richtungen liegender Berge, deutlich abgesteckt durch schädelgekrönte Pfähle. Die genauen Entfernungen und die Beschaffenheit des Geländes dazwischen ist frei wählbar.

Variieren Sie die Geländeformen auf dem Weg, den die Helden und Ferkinas zurücklegen, nach Möglichkeit immer wieder, denn jede einzelne macht andere Taktiken und Manöver denkbar und sorgt so für Abwechslung im Spielgeschehen. Größere Täler und Plateaus ermöglichen lange Verfolgungsjagen oder regelrechte 'Feldschlachten', bieten aber in der Regel keine guten Versteckmöglichkeiten (um Anderen aufzulauern). Tief eingeschnittene Schluchten stellen, wenn sie quer verlaufen, schwer zu überwindende Hindernisse (Überspringen, Rein- und wieder Rausklettern oder Ausweichen nötig) oder anderenfalls 'Einbahnstraßen' dar, an deren Ende bereits vorausgeeilte Gegner warten können. Einzelne Berge oder Erhebungen müssen überwunden oder umritten werden, können aber auch als Aussichtspunkte über das zunehmend unübersichtlicher werdende Spielgeschehen dienen. Die Suche nach dem richtigen Pass kann Vorauseilende wie Verfolgende gleichermaßen aufhalten, und am Ende einer leichter gangbaren Sackgasse zu einer nervenaufreibenden Angelegenheit werden. Ein Hin-



Einsatz von Talenten und Eigenschaften während der Buskurdh

- Abhang hinauf- oder hinunterreiten
(je nach Steilheit; Verletzungsgefahr für das Tier)
- Abhang hinauf- oder hinunterklettern
(ohne Pony)
- Durch einen reißenden Bach preschen (Galopp)
- Eine schmale Kluft überspringen
- Die Ziege vom Boden aufheben
(vom Pony im Stand / Schritt / Trab / Galopp)
- Die Ziege einem Reiter aus der Hand reißen
- Einen Reiter anspringen und zu Boden werfen
(von einem Abhang oder Felsvorsprung aus oder zu ebener Erde)
- Einen benachbarten Reiter oder dessen Pony treten oder schlagen

Reiten +2 bis +12

Klettern +1 bis +6

Reiten +6

Reiten +8

Reiten +0 / +2 / +6 / +10

Reiten +4, GE oder KK
nach Meistereinsatz

Körperbeherrschung +4 bis +8

Raufen-Attacke, evtl. mit

Reiten-Probe (Kampfmanöver *Tritt*
oder *Hoher Tritt* wünschenswert)

ten missbrauchen. Manche Ferkinas haben sich die Taschen mit Sand gefüllt, um diesen dann ihren Gegnern in die Augen werfen zu können. Knüppel und Steine lassen sich schier überall finden. Und sogar mit der Ziege kann man zuschlagen.

Ebenso wenig wie der Ferkina seinen Gegner schont, ist er mit dessen Reittier zimperlich. Dass dies auch die robusten Ferkina-Ponys schmerzt oder zumindest nervös machen kann, steht außer Frage – und dass das wiederum *Reiten*-Proben erfordert, um das Tier dennoch beherrschen zu können,

ebenso. Eine Reihe exemplarischer Talent- und Eigenschaftsproben je nach beabsichtigter Aktion findet sich im oben stehenden Kasten.

Magieeinsatz während der Buskurdh

Magieeinsatz ist während der Buskurdh nicht grundsätzlich verboten, kann aber dennoch den Unmut der Ferkinas auf jene lenken, die sie um ein blutiges Spektakel bringen. Sobald die Helden also offensichtlich Magie einsetzen und dadurch einen nicht mehr wettzumachenden Vorteil erlangen, besteht die Gefahr, dass sich sowohl die Bân Seridesh als auch die Bân Gassârah gegen sie wenden. Offensichtliche Magie, die nur zeitweilige oder anderweitig begrenzte Vorteile hervorbringt, wird dagegen wohl lediglich mit Schimpftiraden der Übervorteilten 'geahndet'. Bekannte Magieanwender des Gegners auszuschalten, kann natürlich dennoch ein Ziel sein ...

Verletzter Magister

Magister Faizal al-Qosrahdim verliert irgendwann im Laufe der Buskurdh den Anschluss an die Hauptgruppe der Bân Gassârah und insbesondere die Helden. Allein im Gebirge unterwegs, wird er dann das Opfer eines Felssturzes und bleibt schwer verletzt unter den Steinen liegen. Ob der unglückliche Felssturz durch konkurrierende Bân Seridesh oder Getreue des Schamanen Kaszan verursacht wurde und ob sich im Nachhinein noch Spuren finden lassen, die darauf hindeuten könnten, spielt für den Verlauf des Abenteuers keine entscheidende Rolle. (Eine Urheberschaft Kaszans oder seiner Getreuen mag aber die Meinung der Helden über diese beeinflussen.) Wenn die Helden darauf bestehen, den Magister während der gesamten Buskurdh zu begleiten, können Sie einen Felssturz inszenieren, dem die Helden wohlmöglich soeben entkommen können, der dann aber auf jeden Fall den Magister trifft. Sobald die Helden – gegebenenfalls nach längerer Suche nach dem Vermissten – Faizal unter den Felsen hervorgezogen haben, finden sie ihn zwar lebend, aber am ganzen Körper von schweren Prellungen übersät vor. Machen Sie die Anzahl der Verletzungen von den Heilfähigkeiten Ihrer Helden abhängig. Sind diese eher bescheiden, reichen wenige Wunden, um den Magister mittelfristig auszuschalten. Andernfalls steigern Sie die Anzahl so weit, dass den Helden zwar eine teilweise, aber keinesfalls vollständige Heilung gelingen kann. Zumindest auf einer Bahre transportabel sollte Magister Faizal sein. Dem Magister selbst gelingt aufgrund seiner Wunden und des eher bescheidenen Zauberkraftswertes keine magische Selbstheilung.

Sieger und Verlierer

Nach bestandener Buskurdh sollten sich die Helden zumindest in den Augen des Shâhrs als 'wahre Menschen' erwiesen haben, so dass sie zudem keiner speziellen Überwachung mehr bedürfen. Ist es ihnen

denis, das besonderen Mut und Geschicklichkeit zu seiner Überwindung erfordert, stellen Geröllfelder dar – und wer sich darauf oder darunter befindet, mag sich unversehens einer (vom Gegner verursachten) Lawine gegenübersehen. In den bisweilen noch Täler und Hänge schmückenden Eibenwäldern kann man dem Gegner wiederum aufschauern und manchmal auch zu Fuß einem Berittenen überlegen sein. Klippen und steile Überhänge begünstigen herausragende Kletterer, schmale Hangpfade furchtlose (oder leichtsinnige?) Reiter. Bachläufe (die bisweilen wieder irgendwo im Fels verschwinden) stellen weitere Hindernisse dar und ermöglichen einem den Augen seiner Verfolger entkommenen Reiter, seine Spuren zu verwischen.

Da die Buskurdh-Teilnehmer im Zuge mehrfach wechselnden Ziegenbesitzes so manche Stelle mehrmals passieren, empfiehlt es sich – gegebenenfalls während des Spiels – eine grobe Skizze mit den Geländeformen anzufertigen. Dies ist im Übrigen natürlich auch dann sinnvoll, wenn sich die Helden noch vor dem Beginn der Buskurdh (per individueller Luftaufklärung, Magie oder ähnlichem) einen teilweisen oder umfassenden Überblick über das Gelände verschafft haben.

Um die Gefährlichkeit des Geländes (und der Buskurdh allgemein) zu unterstreichen, sollten Sie die Helden an einigen Stellen auf verletzte oder getötete Opfer von Stürzen oder herabgefallenem Gestein stoßen lassen.

Taktiken und Manöver

Einzelne Taktiken und Manöver hängen oft vom vorherrschenden Gelände ab (siehe oben). Daneben lassen sich aber einige allgemeine 'Erfolgsrezepte' unterscheiden:

Einer für alle, alle für einen: Bei dieser Verteidigungstaktik schickt die Partei, in deren Besitz sich die Ziege gerade befindet, einen der Ihren zum Zielfeld, während sich der Rest auf das Zurückhalten der Verfolger beschränkt. Die Taktik ist riskant, da mehrere Verfolger durchbrechen oder die zurückfallenden Verteidiger umgehen können.

Ferkina, wechsel dich: In dieser Angriffs- und Verteidigungstaktik führen einzelne Verfolger Scheinangriffe durch, um begleitende Verteidiger auf sich zu ziehen und damit anderen Stammesmitgliedern den Weg zum Ziegenträger zu öffnen, oder die Vorauseilenden geben die Ziege untereinander ständig weiter, um Verfolger zu verwirren.

Wilde Horde: Hierbei fallen die Verfolger allesamt über eine im Besitz der Ziege befindliche Gruppe her und vertrauen darauf, dass es einem der Ihren (egal wem) tatsächlich gelingt, diese zu erbeuten.

Inwiefern man diese Absprachen wirklich als Taktiken bezeichnen kann, sei einmal dahingestellt – häufig fehlt den Ferkinas tatsächlich die Disziplin, sich längere Zeit an sie zu halten. Dafür wird dann gerne auch auf allerlei schmutzige Manöver und Tricks zurückgegriffen:

Waffen sind zwar generell verboten, doch nehmen es nicht alle Teilnehmer damit allzu genau. Kleine Messer lassen sich in der Kleidung verstecken, um dann im rechten unbeobachteten Moment gezogen zu werden; mit der Gerte kann man auch mal andere Reiter traktieren und den Gürtel zum Einfangen und Würgen unliebsamer Konkurrenz

gar selber gelungen, die Ziege (richtiger vermutlich: deren Kadaver) im Zielfeld der Bân Gassârah unterzubringen, ist ihnen auch die Wertschätzung mancher Getreuer des Schamanen gewiss. Ein Sieg der Bân Gassârah bei der Buskurdh schwächt die Feindseligkeit zwischen Shâhr und Nuranshâr zumindest kurzfristig etwas ab – gönnen Sie den Helden in diesem Fall eine weitgehend friedliche und (von der Sorge um

den verletzten Faizal abgesehen) freudige Rückreise. Andernfalls müssen die Bân Gassârah zunächst den Spott ihrer Nachbarn über sich ergehen lassen und dann enttäuscht und unzufrieden zum Stammeslager zurückkehren. Ersparen Sie den Helden in diesem Fall nicht den einen oder anderen handgreiflichen Streit unter den konkurrierenden Parteien (die sich gegenseitig Schuld an der Niederlage geben).

TÖTET DEN SHÂHR!

RÜCKKEHR

Fünf Tage nachdem die Helden das Stammeslager verlassen haben, kehren sie mit den Kriegern der Bân Gassârah zurück. Die Zurückgebliebenen empfangen die Rückkehrer freudig – immerhin stellte deren Abwesenheit eine nicht unbedeutende Schwächung dar. Ausgang und Verlauf der Buskurdh stehen dabei sogleich im Mittelpunkt des Interesses, und auch die Helden werden aufgefordert, ihre Erlebnisse während des Wettkampfs zu schildern.

Sind die Bân Gassârah als Sieger aus der Buskurdh hervorgegangen, wird noch am Abend ihrer Rückkehr ein ausschweifendes Fest gefeiert. Bei Fleisch, Wein und Rauschkraut ist dies ein raue Angelegenheit, die alle uneingeschränkt an ihr Teilnehmenden (vulgo: alle Feiernenden, die sich nicht ausdrücklich zurückhalten) ebenso schnell an ihre körperlichen Grenzen bringen kann wie die vergangene Buskurdh. (Verlangen Sie den Helden gegebenenfalls deutlich erschwerte *Zechen*-Proben ab.) Aufmerksame (und bestenfalls nüchterne) Beobachter erleben die Parteiläufer des Schamanen dabei im Vergleich zu den Getreuen des Shâhrs deutlich zurückhaltender. Kommen die Wettkämpfer als Verlierer von der Buskurdh wieder, fällt die Feier zu ihrer Rückkehr weitaus weniger ausschweifend aus – die stille Enttäuschung über die Schmach ist dann vielen anzumerken.

Wenn die Helden nicht mittlerweile ohnehin andere Mittel und Wege gefunden haben, in den Besitz der im Zelt des Schamanen verwahrten Artefakte zu gelangen, ist mit der Rückkehr ins Lager auch der Zeitpunkt gekommen, diese vom Nuranshâr zurückzufordern. Nach der Anerkennung der Helden durch den Shâhr kann Kaszan die (hoffentlich auch öffentlich wohl begründeten) Ansprüche nicht mehr zurückweisen, ohne eine sofortige Eskalation zu riskieren.

An eine schnelle Rückkehr in die Zivilisation ist wegen Faizals Gesundheitszustand noch nicht zu denken; die Helden sollten sich auf zumindest eine weitere Nacht im Ferkina-Lager einrichten.

DER PUTSCH DES NURANSHÂR

Die relative Nachgiebigkeit und Zurückhaltung des Schamanen nach der Rückkehr von der Buskurdh ist wohl berechnet und soll den Stammeshäuptling von seinen wahren Plänen ablenken. Noch in derselben Nacht putscht er sich mit der Unterstützung seiner Anhänger blutig an die Macht.

Wache haltende Charaktere können zwei Stunden nach Mitternacht (und damit deutlich nach dem Ende des Festes) im Lager zunächst Schritte und Geflüster vernehmen (*Sinnenschärfe*-Probe), bevor plötzlich unter der Abdeckung des Zeltes einige Skorpione ins Quartier der Helden geworfen werden. Die Tiere suchen sofort instinktiv nach Verstecken und halten sich dabei vor allem an die Schlafplätze oder die (aufgestapelte) Ausrüstung der Charaktere.

IN DEN SCHLUCHTEN DES GEBIRGES

Nach dem Tod Faizals während des nächtlichen Überfalls müssen sich die Helden nun Gedanken machen, wie sie überhaupt wieder aus dem Gebirge herauskommen. Sie werden dabei um eine längere Reise durch die Schluchten und Täler des Gebirges wohl nicht herumkommen. In welche Richtung sie sich wenden (talwärts oder nach Drakonia oder ganz woanders hin), ist für den weiteren Verlauf des Abenteuers uner-

Gelbschwanzskorpion

Stachel: INI 5+W6 AT 12 PA 0 TP 1W3+1 (+Gift)* DK H
LeP 2 AuP 10 KO 12 RS 1 MR 8/3 GS 1 GW 4

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT+6)

*) Gift (einmalig) bei Schaden – Stufe: 3, Wirkung: 3x 1W6 SP / 1W3 SP, Beginn: sofort, Dauer: der Schaden entsteht in der 1., 4. und 10. KR nach dem Stich.

Lassen Sie den Helden keine Zeit für Gedankenspiele – die Machtübernahme des Nuranshâr sollte die für sie lebensgefährlichste Situation im bisherigen Abenteuer werden. Noch während die Helden selbst mit den Skorpionen beschäftigt sind, wird der wehrlose Magister Faizal ein Opfer dieser Attacke. Von mehreren Tieren gestochen, stirbt er binnen kürzester Zeit. Wenn die Möglichkeit besteht, teilt er den Helden aber noch mit, dass sie die geborgenen Artefakte nun allein in Sicherheit bringen müssen. Heilversuche der Helden (Antidot, KLARUM PURUM) retten Faizal zwar, doch ist eine Flucht mit dem immer noch verwundeten Magister undenkbar. Faizal fordert die Helden mit ersterbender Stimme auf zu gehen, denn sie sind jung und haben ohne ihn eine wesentlich höhere Überlebenschance.

Neben den Helden trifft der Überfall des Nuranshâr natürlich auch den Shâhr und seine loyalsten Getreuen. Überall im Lager ertönen Kampf- und Todesschreie, als die vorbereiteten Anhänger Kaszans über die benommenen und schlaftrunkenen Krieger Zulshavs herfallen. Einige aufgestellte Wachen werden als erste erschlagen. Bei allem entstehenden Chaos wird schnell klar, dass es in dieser Nacht nur einen Sieger geben kann: den Nuranshâr.

FLUCHT

Wenn die Helden nicht selbst sofort an Flucht denken, sollten die bald den Skorpionen folgenden Krieger des Schamanen diesen Gedanken in ihnen wecken. Außerhalb des Zeltes wird auch den Charakteren das ganze Ausmaß des nächtlichen Überfalls offenbar. Vor jedem vierten Zelt liegen Leichen – im Schlaf aus ihren Behausungen gezerzte und ermordete Getreue des Shâhrs. Das Zelt des Shâhrs selbst steht in Flammen, und durch bereits abgebrannte oder herab gefallene Seitenwände können die Helden einen kurzen Blick auf den Zweikampf des Häuptlings mit dem Schamanen werfen: Zulshav wehrt mit einem Speer, sich mit der anderen Hand bereits auf dem Boden abstützend, noch einen Schlag Kaszans ab, bevor ihn dessen gewaltige Keule erschlägt. Je länger die Helden im Lager der Bân Gassârah verbleiben, desto mehr Gegner sammeln sich um sie. Insofern sollten sie sich möglichst schnell in die nächtliche Wildnis des Tals und am besten noch darüber hinaus absetzen und dabei etwaige Verfolger abschütteln. Die Werte der Ferkinas entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Späher und Ausgespähte* auf S. 26.

lichen Mitteln und in mehreren Abschnitten, deren Abfolge sich untereinander austauschen lässt. Die einzelnen Elemente und Szenen der 'Heldenjagd' sind im Folgenden vorgestellt.

NATÜRLICHE GEFAHREN UND HILFSMITTEL

Landschaft, Tier- und Pflanzenwelt des Raschtulswalls sind schon für sich eine Herausforderung – auch ohne verfolgende Ferkinas. Eine Übersicht über die Geländeformen des Gebirges und deren Gefahren befindet sich bereits im Kapitel **Buskurdh** (S. 30). Aus dieser Liste können und sollten Sie auch während der Flucht der Helden vor den Bân Gassârah auswählen. Darüber hinaus sind gewaltige Wasserfälle (nicht breit, aber sehr hoch), vergletscherte Gipfel und Schwefelsenken herausragende Landmarken der monumentalen Landschaft.

Wenn Sie die Helden mit der Fauna des Raschtulswalls aneinander geraten lassen wollen, sei Ihnen an dieser Stelle die **Zoo-Botanica Aventurica** empfohlen. Insbesondere Meuten (ausgehungerte) Khoramsbestien (siehe auch Seite 26, Abschnitt **Die Höhle**, im vorliegenden Band) können den Helden mehrfach zum Ärgernis werden. Die Flora des Raschtulswalls (ebenfalls zu finden in **ZBA**) mag den Charakteren schließlich sogar nützlich sein. Das bekannteste Heilkraut des Gebirges, die *Olginwurze*, hilft gegen fast alle Gifte und stellt damit ein potentes Mittel gegen eventuell vergiftete Waffen der Bân Gassârah dar. Optionale Regeln zum Reisen im Gebirge finden sich in der Spielhilfe **Raschtuls Atem** ab Seite 11.

DURCH DAS LAND DER FERKINAS

Zum Aufspüren der Helden bedient sich der Schamane Kaszan zunächst seiner Stammeskrieger. Am Morgen nach dem nächtlichen Putsch schickt er rund zwei Dutzend erfahrene Jäger und Kämpfer aus, um in kleinen Gruppen auf ihren Ponys die umliegenden Täler und Schluchten nach Spuren abzusuchen.

Fügen Sie es nach Möglichkeit so, dass die verfolgenden Bân Gassârah den Helden vor allem in der frühen und späten Phase ihrer Flucht sehr nahe kommen, zwischendurch die Spur aber verlieren. Wegen ihrer Gelände-Erfahrung und der Ausstattung mit den gebirgsgängigen Ferkina-Ponys dürften die Verfolger im Allgemeinen schneller sein als die Helden und diese irgendwann ein- oder gar überholen. Wenn die Charaktere nicht von sich aus daran denken, ihre Spuren immer wieder zu verwischen oder falsche Fährten zu legen, machen Sie ihnen diese Notwendigkeit durch rasch aufschließende Ferkinas klar, die ihnen auch in wohl gewählten Verstecken sehr nahe kommen.

Wenn die eigenen Spuren dagegen immer wieder beseitigt werden, lassen sich direkte Konfrontationen zumeist vermeiden. Am nächstgelegenen Bergkamm auftauchende Ferkina-Späher können von aufmerksamen Helden bemerkt werden, bevor sie selbst entdeckt werden. Ob die Bân Gassârah während der Verfolgung auch auf Waffengifte zurückgreifen (etwa *Gonede*; *Wirkung*: 1W6+5 SP/SR, Krämpfe, Zuckungen, Würgen; *Beginn*: nach 10 KR; *Dauer*: 5 SR), sollten Sie von den Abwehrmöglichkeiten der Helden (zum Beispiel durch die oben genannte Olginwurze) abhängig machen.

DIE MACHT DES PURANSHÂR

Neben der profanen Verfolgung durch die Krieger der Bân Gassârah greift Kaszan auch auf seine Fähigkeiten als Schamane zurück. Aufgrund des für ihn durchaus üblichen Einsatzes von Blutmagie kann er dabei auch mehrmals auf größere Rituale zurückgreifen.

Vorher wird der Schamane allerdings einen anderen Joker ins Spiel bringen: eine von ihm abgerichtete Schädeleule, deren vordringlicher Zweck es ist, ihm frische Körperteile (Blut, Haut, Haare oder ähnliches) der Helden zu beschaffen. Während einer Ruhephase der Helden unter freiem Himmel (es dürfte unwahrscheinlich sein, dass sie jedes Mal etwa eine Höhle finden) macht sich das Tier an einen Schlafenden heran, um ihm in einem Überraschungsangriff ein Stück Haut oder ein paar Haare auszureißen (1–3 SP, schmerzhaft genug, um aufzuwachen) und gleich wild flatternd davon zu fliegen. Auch danach

können Sie die Eule noch mehrmals über den Helden auftauchen lassen und so vielleicht deren Furcht vor einer Entdeckung durch die übri- gen Ferkinas schüren – bis es ihnen irgendwann doch gelingt, den Vogel vom Himmel zu holen.

Sobald der Schamane eine ungefähre Ahnung vom Aufenthaltsort der Helden hat, wird er ihnen mit seiner Zauberei das Leben schwer zu machen versuchen. Für viele seiner Rituale und Zauber benötigt er dabei Körperteile der Helden, um sie auch über große Entfernungen erreichen zu können. Sollte seiner Eule bei der Beschaffung derselben kein Erfolg gegönnt sein, können sich natürlich auch im Ferkina-Lager selbst einzelne Haare der Helden auffinden lassen – wenn Sie es denn wollen. Ein von Kaszan gerne verwendetes Ritual, das gänzlich ohne derartige Hilfsmittel auskommt, ist die **MACHT DER ELEMENTE** (**AG 148**). Ein plötzlicher Schneesturm etwa, der von einem herbeigerufenen Eisdschinn entfesselt ein Gebiet verheert, das die Helden gerade durchqueren, vermag deren Bewegung nicht nur zu verlangsamen, sondern sogar gänzlich einzufrieren – es sei denn, diese wissen sich durch das Erzeugen von Hitze, die Übernahme des Elementars oder anderweitig zu wehren. Beachten Sie bei allen Aktionen des Schamanen (dessen Wirken aus der Ferne schnell zu Resignation oder Frustration führen kann), dass die Helden diesen etwas Wirksames entgegensetzen können.

SEELENWANDERUNG

Mit der schamanistischen **SEELENWANDERUNG** (die dem gleichnamigen Zauber entspricht) greift Kaszan nachts direkt nach dem Körper eines der Helden, um die Gruppe zu trennen und die geborgenen Artefakte wieder in seinen Besitz zu bringen. Verwenden Sie hierfür nach Möglichkeit den (oder einen der) Helden, der von der Eule verletzt wurde. Wenn die Gruppe während ihrer nächtlichen Rast Wachen aufstellt (wovon wohl auszugehen ist), sollte möglichst ein Held betroffen sein, der gerade keine Wache hat. Er erwacht dann plötzlich, von Schmerzen gepeinigt, im Feldlager des Schamanen. Legen Sie ihm dazu den entsprechenden Text vor (den Sie in der Kartentasche finden). Durch die Fesseln ist seine Handlungsfreiheit stark eingeschränkt. Dazu hat Kaszan seinen Kriegern befohlen, den Helden bei verdächtigem Verhalten wieder ins Reich der Träume zurückzuschicken – ohne ihn dabei freilich zu erschlagen.

Während der betroffene Spieler das Dokument vorliegen hat, fahren Sie am besten bereits mit dem Geschehen aus der Sicht der restlichen Helden fort. Der Wachhabende wird dabei zunächst nur das Erwachen des betroffenen Helden bemerken. Ohne auf (besorgte) Fragen zu reagieren, tritt dieser an den Wachhabenden heran und belegt ihn mit einer winkenden Handbewegung mit einem **ZWINGTANZ**. Danach entflieht er mit den geborgenen Artefakten in die Dunkelheit. Die Aufgabe der restlichen Helden ist es nun natürlich, das scheinbar wahnsinnige oder besessene Gruppenmitglied wiederzufinden und aufzuhalten. Sobald der Schamane keine Aussicht mehr auf einen Erfolg seines Unternehmens hat, kehrt er – und damit auch der betroffene Held – in seinen eigenen Körper zurück.

IM REICH DES BERGLÖWEN

Als dritten Jäger (neben sich selbst und den Kriegern) kann Kaszan seinen Bruder, den Besessenen Meshirik gewinnen. Der Mörder Yashimas sollte die Verfolgung der Helden vor allem dann übernehmen, wenn die Krieger der Bân Gassârah deren Spuren zwischenzeitig verloren haben.

Meshirik kennt sich im Gebirge um das Ferkina-Lager hervorragend aus und betrachtet das Gebiet nicht ganz zu Unrecht als 'sein' Revier, in dem jeder Andere – von den Bân Gassârah unter seinem Bruder abgesehen – als Feind gilt. Bevor Sie es zur eigentlichen Konfrontation mit dem Besessenen kommen lassen, sollten die Helden Spuren seines Wirkens (und damit Hinweise auf seine Fähigkeiten) entdecken können.

SPUREN DES APACH-PÔR

● In einer Höhle, die für eine Nachtruhe oder als Versteck wie geschaffen scheint, finden die Helden den gehäuteten Kadaver eines Berglöwen. Untersuchen sie ihn, entdecken sie von einem Speer stammen-

de Einstiche. Das Fell des Löwen hat Meshirik verwendet, um sich mit dem *nur zhinaï*, dem Blutgeist des Tiers zu vereinigen (der dabei zum *nur zhûlach* wird, siehe AZ 71f.).

● Einmal werden die Helden von einem entfernten Todesschrei aufgeschreckt. Meshirik fällt zu diesem Zeitpunkt im Bluttausch über einen Spähtrupp der Bân Gassârah her. Sein Opfer hat keine Chance, sich gegen den Besessenen zur Wehr zu setzen. Die übrigen Begleiter meiden den Kampf mit Meshirik und treten unverzüglich die Flucht an. Wenn die Helden sich in Richtung des Schreies bewegen, treffen sie irgendwann auf die einfach zurückgelassene Leiche des Ferkinas, der von Speer-, Krallen- und Bisswunden übersät ist.

● Ein anderes Mal kommen die Helden an einem Haufen zerfleischter Khoramsbestien vorbei – ebenfalls von Meshirik im Wahn getötet und auf die gleiche Weise getötet.

DIE KONFRONTATION

Für den Kampf gegen die Helden sollte der Anach-Nûr markante Geländemarken (Passhöhen, zu erkletternde Wände am Ende einer Schlucht oder ähnliches) auswählen, wo er seine besonderen Fähigkeiten ausspielen kann. Dabei wird er nach Möglichkeit nicht gegen mehrere Gegner gleichzeitig zu kämpfen versuchen. Seine übernatürlichen Begabungen erlauben dem Besessenen zwei unterschiedliche Angriffe.

Unter dem Einfluss des **AXXELERATUS** kann er den Helden auflauern und dann einzelnen mit schnellen Attacks schwer zusetzen, ohne dass er selber riskiert, sich dabei in ein Gefecht gegen eine Überzahl zu verzetteln. Daneben ist der Zauber auch geeignet, eventuelle Fernkampfangriffe zu unterstützen – auch wenn der Kampf aus der Ferne für Meshirik eher unüblich ist. Wenn der Besessene mit seinem ersten Angriff auf die Helden keinen Erfolg zu haben scheint, kann er mit dem **AXXELERATUS** schließlich auch einen schnellen Rückzug antreten, um es an anderer Stelle noch einmal zu versuchen.

Mit dem **STANDFEST** gewinnt Meshirik dagegen an Kampffertigkeit hinzu. An einer passenden Stelle (einem schmalen Durchgang zwischen zwei Klippen etwa) kann er sich dadurch auch auf einen längeren Kampf gegen zwei Gegner einlassen. Da für ihn alle Proben-Erschwernisse dann halbiert sind, bieten sich verschiedene Kampfmanöver (bis hin zum Todesstoß) für ihn geradezu an. Der Besessene ist im Abenteuer der kampfstärkste Einzelgegner der Helden und sollte so eine gefährliche Bedrohung darstellen, die nur mit einer geschlossenen Gruppe zu bezwingen ist. Seine Kampfwerte finden sich auf S. 36. Im Besitz des Anach-Nûr befindet sich auch Yashimas Schmuckdolch, so dass hieraus (und aus den von ihm geschlagenen Wunden) auf den Mord an der Magierin geschlossen werden kann. Diese Erkenntnis kann die Motivation der Helden vor dem endgültigen Finale vielleicht noch weiter steigern.

DAS FINALE

Spätestens nach dem Tod seines Bruders wird sich Kaszan höchstpersönlich an die Fersen der Helden heften – und dabei mit dem Ritual **PFAD DER BLUTRACHE** (AG 148) auch erfolgreich sein. Leiten Sie durch die wieder aufschließenden Verfolger fließend zum Finale über.

UMZINGELT

Die Helden können nun wieder mehrfach berittene Ferkina-Späher auf Passhöhen und Plateaus entdecken – und es werden immer mehr. Nachts können sie vielleicht schon die Feuer ihrer Verfolger sehen, die sich offensichtlich nicht einmal mehr darum scheren, dass dies eine deutliche Warnung darstellen könnte.

Im immer dichter werdenden Netz der Bân Gassârah kön-

nen sich die Helden nicht dauerhaft verstecken und werden so auf jeden Fall irgendwann von einer Verfolgergruppe entdeckt. Mit lauten Schreien (die die übrigen Trupps über den Erfolg aufklären sollen) stürmen die Ferkinas ihnen dann hinterher. Treiben Sie die Helden nun mit den Verfolgern und dazu stoßenden anderen Kriegern in eine kleine, verwinkelte Schlucht. Noch während der Flucht werden die Helden dabei durch einen donnernden Knall aufgeschreckt, dessen Ursprung anscheinend sehr nahe vor ihnen gelegen hat. Es handelt sich dabei tatsächlich um einen Geysir-Ausbruch. Nach einigen Windungen verbreitert sich die Schlucht wieder ein wenig und gibt den Blick auf einen See frei. Von den dahinter liegenden Hängen des Kessels kommen bereits weitere Krieger der Bân Gassârah heruntergeritten.

Wenn Sie mögen, können Sie sich bei der



Gestaltung dieser Szene an der Stimmung der Flucht vor den Ringgeistern aus der filmischen Umsetzung des *Herrn der Ringe - Die Gefährten* orientieren. Im vorliegenden Abenteuer ist nicht Bruchtal, sondern der Gey-sir-See das Ziel.

DER SEE

Der See ist ein Gewässer von etwa fünfzig Schritt Durchmesser mit einer flachen, steinigen Insel in der Mitte. An seinem äußeren Ufer wird er von teilweise beschnitzten Pfählen mit aufgesteckten Schädeln gesäumt. Über dem anscheinend warmen Wasser steigt ständig Dampf auf. Bevor die Helden sich von der Temperatur des Gewässers (es ist tatsächlich warm, schadet aber keinem) selbst ein Bild machen können, müssen sie noch ein anderes Hindernis überwinden: Der See hat für die Bân Gassârah rituelle Bedeutung und ist daher mit einer TABU-ZONE (AG 150) belegt.

Den Charakteren muss deshalb eine MU-Probe +5 gelingen, um die unsichtbare Barriere entlang des Schädelpfahrlings zu durchqueren. Gelingt ihnen dies nicht, spüren sie eine unerklärliche Furcht. Um nicht im allerletzten Moment doch noch den Verfolgern in die Hände zu fallen, sollten die betroffenen Helden entweder einen zweiten verzweifelten Versuch unternehmen oder von den anderen Helden herübergezogen werden. In letzterem Fall hat das gewaltsame Passieren trotz unüberwundener Furcht Konsequenzen: Ziehen Sie den entsprechenden Charakteren vier Punkte ihres MU-Wertes ab, von denen sich im Abstand von jeweils einer Stunde einer 'regeneriert'.

Die Verfolger der Helden betreten die Tabuzone nicht, schließen aber den Kreis um den See und harren offensichtlich der Ankunft ihres neuen Shâhrs. Währenddessen zwei Feuer entzündet – Kaszan lässt noch auf sich warten. Die Zahl der Krieger dürfte zu diesem Zeitpunkt bei etwa zwei Dutzend liegen. Wenn die Helden eine kleine Verschnaufpause nötig haben – um etwa den Schock beim Betreten der Tabuzone zu überwinden –, zögern Sie das Auftreten des Schamanen entsprechend heraus. Die Geysire des Sees brechen in der Zwischenzeit mehrfach aus und kündigen dies stets mit einem leichten Erzittern des Bodens und der Wasseroberfläche an. Einige Ausbrüche ergießen das kochend heiße Wasser der unterirdischen Quellen sogar teilweise über die zentrale Insel. Wenn die Helden sich dann nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen können, drohen ihnen schwere Verbrühungen (bis zu 2W6 SP nach Meisterentscheid). Vielleicht erkennen die Helden in den Ausbrüchen der Geysire allerdings auch eine Regelmäßigkeit, die sie später im Kampf gegen den Schamanen ausnutzen können.

TÖTET DIE BLUTLOSEN!

Der Schamane trifft schließlich mit einem Dutzend weiterer Krieger am See ein und führt dabei einen eingefangenen Ongalo-Bullen mit sich. Der geschundene wilde Stier wird stets von mehreren der Ferkinas

vorangetrieben, scheint seine Kampfeswut aber bereits verloren zu haben. Kaszan verschafft sich zunächst einen Überblick über die Lage am See und beginnt dann unverzüglich mit der Schlachtung des Stiers, um sich selbst mit dem Ritual RASCHTULAS HIEB (siehe BRAZORAGH GHORKAI, AG 145) auf den Kampf gegen die Helden vorzubereiten. Unterstützt wird er dabei von den besten Kriegern des Stammes, die ihn als einzige in die Tabuzone begleiten sollen. Legen Sie deren Anzahl in Abhängigkeit von den Fähigkeiten Ihrer Helden selbst fest.

Dann ist es so weit: Wohl vorbereitet betreten der Schamane und die ausgewählten Krieger die Tabuzone, um den See an seiner flachsten Stelle zu durchqueren und die Rache an den Helden zu vollziehen.

Kaszan

Durch das Ritual BRAZORAGH GHORKAI sind AT und PA Kaszans (siehe Seite 36) um jeweils 2 Punkte und die TP um 4 Punkte erhöht. Seine Attacken gelten zudem automatisch als *Angriffe zum Niederwerfen* (MBK 40).

Erfahrener Stammeskrieger der Bân Gassârah

Steigern Sie die Werte des durchschnittlichen Stammeskriegers (s. S. 27) nach eigenem Ermessen. Durch die Anwendung des Khoramwühler-Gifts (ZBA 131) unterliegen die ausgewählten Krieger dem Nachteil *Blutrausch*.

AUSKLANG

Nach dem Tod des Schamanen sind die Bân Gassârah ihrer treibenden Kraft hinter der Jagd auf die Helden beraubt. Diese haben sich letztlich (hoffentlich) doch als die Stärkeren erwiesen und dürfen nun ihrer Wege ziehen (auch wenn einige der ehemaligen Anhänger Kaszans ihnen vor dem Abzug der Ferkinas vom See noch einige Beleidigungen entgegenwerfen mögen). Ob nun weitere Abenteuer im Raschtulswall auf die Helden warten oder sie sich auf direktem Weg zurück in die Zivilisation begeben, sei Ihnen an dieser Stelle freigestellt. In letzterem Fall sollte auf ein Ausspielen der Rückreise allerdings verzichtet werden, da die Helden dann die größten Strapazen bereits hinter sich haben dürften.

Eine aventurische Entlohnung all ihrer Strapazen können die Helden nur dann erwarten, wenn sie die geborgenen Artefakte zurückbringen können – und zwar entweder der Institution, in deren Diensten der verstorbene Magister Faizal stand, oder dem Konzil der Elementaren Gewalten (dem Bestimmungsort, vorausgesetzt natürlich, sie finden ihn). Über die genauen Beträge oder eventuelle Sach-Belohnungen sollten Sie den Verhältnissen Ihrer Spielrunde entsprechend entscheiden.

Doch selbst, wenn die Helden aventurisch am Ende leer ausgehen, haben sie sich doch eine Menge schmerzvoll gesammelter Erfahrung verdient. Jedem Helden sollten so **300 bis 400 Abenteuerpunkte** zustehen, dazu Spezielle Erfahrungen in häufig oder intensiv eingesetzten Talenten und Zauberkünsten (vermutlich *Reiten*, *Sinnenschärfe*, *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Magiekunde*, *Sprachen Kennen* (*Ferkina*) und andere).

DRAMATIS PERSONAE

MAGISTER FAİZAL AL-QOSRAHDİM

Faizal ist ein Endvierziger mit ersten grauen Strähnen im kurzen schwarzen Haar und im gepflegten Vollbart. Seine eingefallenen Wangen und die üppigen, gewachsenen Augenbrauen sind die herausragenden äußeren Merkmale des Magiers und lassen ihn oft ungesund, manchmal sogar finster erscheinen. Dies wäre allerdings ein Trugschluss, denn Faizal sorgt sich in der Tat um seine Gesundheit und ist um ein vieles belastbarer als etliche seiner Kollegen.

Seine Sorge um die Maga Yashima ist ehrlich, doch zeigt er dies selten. Faizals Auftreten ist meist kühl und rational – und wenn er doch einmal Emotionen zeigt, dann nur im Zorn. Die Helden betrachtet er trotz seiner Auftraggeberrolle als von vorneherein gleichberechtigt, da er als im täglichen Überlebenskampf ungeübter Gelehrter gerade im Gebirge auf ihre Fähigkeiten angewiesen ist. Sein Spezialgebiet ist die Elementarmagie, die der Gruppe auch zu einer problemlosen Anreise verhilft. Im weiteren Verlauf des Abenteuers spart er seine Kräfte nach

Möglichkeit für die geplante Rückreise – letztlich umsonst. Die weitere Ausbildung Faizals sollten Sie dem Hintergrund (das heißt der Institution, in deren Diensten er steht) anpassen. Heilmagie ist jedoch nicht seine Stärke.

Als (zivilisierter) Tulamide hat der Magister den Ferkinas gegenüber einige Vorurteile, die sich im Verlauf des Abenteuers zu bestätigen scheinen. Den 'Barbaren' spricht er insgeheim sogar das Menschsein ab (wie der Schamane dies bei den 'Blutlosen' im Gegenzug ebenso tut). Auch zu umgänglicheren Stammesmitgliedern der Bân Gassârah wird er so keine Beziehung aufbauen können.

ZULSHAV İBAN KAZÛM, SHÂHR DER BÂN GASSÂRAH

Der Shâhr der Bân Gassârah ist ein Mittvierziger und daher längst nicht mehr so kraftvoll wie in seinen besten Jahren. Dennoch wusste er bis vor kurzem alle potentiellen Rivalen um die Häuptlingswürde noch

mit seiner Erfahrung im Zaum zu halten. Dass ihm dies gegen den ambitionierten Kaszan nicht mehr unbedingt gelingen würde, ahnt er inzwischen. Den Ansprüchen des Schamanen nachzugeben kommt für ihn allerdings auch nicht in Frage – schließlich fürchtet er den Tod ebenso wenig wie jeder andere Ferkina.

Wiewohl (oder gerade weil) er auch vor den Fähigkeiten der Helden selbst Respekt hat, versucht er, sie im Machtkampf gegen den Schamanen für sich zu gewinnen und zu instrumentalisieren – dass er sich dabei in Streitigkeiten hineinzieht, die gar nicht ihre eigenen sind, ist ihm ziemlich gleichgültig. Lassen Sie den Shâhr dementsprechend auch auftreten: stets distanziert, aus einem Gefühl der Überlegenheit heraus, aber als einziger möglicher Verbündeter der Helden.

Äußerlich ist Zulshav ein alternder Krieger: nicht mehr sonderlich muskulös, aber sehnig. Seine schwarzen Haare und den wilden Vollbart ziert bereits ein leichter Grauschimmer. Auffällig ist auch seine beständige Aufmerksamkeit – er registriert beinahe alles, was im Lager um ihn herum geschieht, um sämtliche Pläne seiner Gegner frühzeitig erkennen zu können. Eine kurze Phase der Unaufmerksamkeit nach der Rückkehr von der Buskurdh reicht allerdings, um sein Schicksal zu besiegeln.

Er lebt mit seiner Frau und einem Sohn mittleren Alters zusammen, der Rest der einstigen Kinderschar ist entweder selbständig, verheiratet oder bereits verstorben.

KASZAN İBAP REZHWAÐ, PƯRANSHÂR DER BÂP GASSÂRAH

Der junge Schamane der Bân Gassârah (ein Endzwanziger) ist zwar von nicht allzu beeindruckender Gestalt – gezeichnet durch Askese und Eigenblutopferungen ist er zu dürr, um als wirklich kraftvoll gelten zu können –, macht dies aber durch seine (für einen Ferkina) hervorragend ausgebildeten geistigen und arkanen Fähigkeiten wett. Die magische Begabung teilt er dabei mit seinem älteren Bruder Meshirik, bei dem sie jedoch schwächer ausgeprägt ist. Beide Brüder verbindet wegen der gemeinsamen Begabung und trotz unterschiedlicher Lebenswege eine enge Beziehung, die Kaszan auch nach dem Auszug des Besessenen aus der Stammesgemeinschaft aufrechterhält.

Kaszan folgte dem alten Nuranshâr der Bân Gassârah bereits recht früh nach, da dieser von einem Ausflug in die Gebirgswildnis vor einigen Jahren nicht mehr zurückkehrte. Was genau mit diesem passiert ist, wurde niemals aufgeklärt, doch erklärt sich Kaszan das Verschwinden seines Lehrers bis heute damit, dass dieser den Versuchungen eines faulen Lebens in der Zivilisation erlegen sein könnte. Dies hat bei ihm selbst zu einer äußerst reaktionären und fremdenfeindlichen Einstellung geführt: Den 'Blutlosen' gegenüber muss man unerbittlich und hart sein, wenn man sich von ihrer verweichlichten Kultur nicht anstecken lassen will.

Vielleicht sogar noch bestimmender ist für den Schamanen sein Ehrgeiz, der ihn nach längeren Unstimmigkeiten mit dem Shâhr Zulshav zu dessen Rivalen werden ließ. Bei seinem Ziel, den alternden Stammesführer abzulösen, erfährt er dabei vor allem von den jüngeren Kriegern des Stammes, die nun ihre Zeit gekommen sehen, eine bereitwillige Unterstützung.

Kaszans Verhältnis zu den Helden ist quasi von Beginn an schlecht und wird dann immer schlechter. Dass sie ihm im Kampf gegen den Shâhr im Weg sein könnten, ihm dann die Beute des Bruders (vulgo: die Artefakte) nehmen und schließlich den Bruder selbst töten, steigert seine Verachtung ihnen gegenüber schließlich in einen regelrechten Hass. Auf der Jagd nach den Helden macht der Schamane von einer abgerichteten Schädeleule Gebrauch, die den Helden ansonsten vielleicht schon bei einem Einbruch in sein Zelt begegnen kann.

Kaszan

MU 16 KL 12 IN 13 CH 14 FF 11 GE 11 KO 15 KK 12
Knochenkeule: INI 9+W6 AT 13 PA 10 TP 2W+2 DK N
LeP 36 AuP 42 AsP 37 RS 1 KO 15 MR 4* GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Halbzauberer, Resistenz gegen Tiergifte; Eingeschränkte Elementarnähe (Fels, Luft, Eis), Rachsucht 10, Vorurteile (Nicht-Ferkinas) 10

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Pflanzenkunde, Heilkunde Gift
Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Ferkina-Schamane): *Geister rufen*, *Geister bannen*, *Geister binden* und *Geister aufnehmen* allesamt meisterlich (10+); Blutmagie, Eiserner Wille I und II, Gedankenschutz, Verbotene Pforten und weitere

Wichtige Rituale: Brazoragh Ghorkai, Macht der Elemente, Pfad der Blutrache, Seelenwanderung (schamanistische Variante), weitere nach Wahl (siehe AG 136/152), dazu eventuell einige Druidenzauber

*) Gegen beeinflussende Zauberei wirkt eine MR von 7 Punkten, wenn der Schamane sie nicht bemerkt, und 14, wenn er sie bemerkt.

Schädeleule

Spannweite: 15 Spann Gewicht: 9 Stein

INI 7+1W6 PA 3/5* LeP 18 RS 2 KO 13

Schnabel: DK H AT 11/5* TP 1W6+2 (SP bei Angriff aus dem Hinterhalt)

GS 1/15 AuP 25 MR 3/4 GW 5

Beute: 4 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9; auf schlafende Gegner, nicht parierbar), Flugangriff

*) Kampfwerte in der Luft / am Boden

MESHIRİK İBAP REZHWAÐ, APACH-PÛR AUS DEM STAMM DER BÂP GASSÂRAH

Der ältere Bruder des Schamanen ist eine weitaus Furcht einflößendere Gestalt als dieser, doch in seinen arkanen Fähigkeiten weit beschränkter. Das weitgehend einsame und wilde Leben in der Gebirgswildnis hat seinen Körper gestählt. Auch wenn er nicht den von ihm bevorzugten Blutgeist eines Berglöwen in sich trägt, steht der Besessene der Kraft und Gewandtheit der Raubkatzen in nichts nach. Uneingeschränkt selbst durch die raue Kultur der Ferkinas scheint er den Tieren dabei immer ähnlicher zu werden, so dass die Helden ihn, wenn sie ihm in verwandelter Gestalt (mit Mähne und Krallen also) begegnen, womöglich gar nicht mehr als Menschen erkennen mögen. Meshirik selbst betrachtet sein Leben als eine Reihe von Herausforderungen, die ihn der Erlösung aus seinem einsamen, zerrissenen Schicksal umso näher bringen, je schwieriger sie sind. Als eine dieser Herausforderungen betrachtete er dabei auch die 'vom Himmel gefallene' Maga Yashima ai Gadar. Nach dem Mord an der beinahe Wehrlosen bemächtigte er sich vor allem ihrer metallenen Habseligkeiten, auch wenn er als beständig Umherziehender nicht allzu viel davon behalten wollte. Abgesehen vom Schmuckdolch der Magierin (einer Basiliskenzunge), der ihm nun als Trophäe dient, schenkte er alles seinem jüngeren Bruder.

Meshirik

Speer: INI 19+W6 AT 19 PA 13 TP 1W+5 DK S
Krallen: INI 19+W6 AT 19 PA 14 TP 1W+4 DK H
LeP 43 AuP 48 AsP 18 RS 2 KO 17 MR 4 GS 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung, Viertelzauberer, Meisterhandwerk*, Übernatürliche Begabung*; Bluttausch, Rachsucht 8, Vorurteile (Nicht-Ferkinas) 8

Herausragende Talente: viele körperliche und einige Natur-Talente, Tierkunde
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Verbotene Pforten; etliche Kampffertigkeiten, darunter Ausweichen II (PA 15), Gezielter Stich, Kampfgespür, Todesstoß

*) Für den Blutgeist Berglöwe gelten MU, Klettern, Raufen, Schleichen als Meistertalente und AXCELERATUS und STANDFEST als Übernatürliche Begabungen (siehe AZ 72).

GEFÄHNIS DER JAHRE

VON CHRIS GOSSE UND ELIAS MOUSSA

Mit DANK AN JAN ELSTER UND MELANIE MEIER FÜR IHR KRITISCHES AUGEN.

Stichworte zum Abenteuer: echsische Zauberei, alte Geheimnisse Selems

Spielort: Selem und Szintotal

Zeit: beliebig nach 1021 BF

Helden: 3–6

Erfahrung: erfahren bis Experte

Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: hoch



»Selem, das ist ein freulerisches Artefakt, über das der Mantel des Vergessens geworfen wurde. Und so gräbt man besser nicht zu tief im Schlamm, in der Vergangenheit ... es hat schon mehr als einen Neugierigen den Verstand und auch das Leben gekostet.«

—Erkenntnis eines Selem-Besuchers, neuzeitlich

»Die Säule des A'Rrssa, die Krone Cisk'Hy, den Zisk, das Erbe der Ssrkhrsechim [...] bringt sie mir!«

—die Skrechu zu ihren Agenten, Datum unbekannt

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER

Das Abenteuer beginnt ganz harmlos: Die Helden bekommen den Auftrag, den Verbleib eines Forschers zu klären, dessen Spur sich in Selem verliert, wo er sich zu Forschungszwecken aufhielt. Dank einiger Hinweise aus persönlichen Briefen können sie seine Spur aufnehmen und bis zum Kloster der Noioniten verfolgen, in das er eingeliefert worden ist. Bei seinen Forschungen wurde er vom Geist eines ruhelosen Magiers besessen, der beim Versuch, ein Artefakt aus dem Satinav-Tempel zu stehlen, ums Leben gekommen war. Jetzt bedient sich die ruhelose Seele des Körpers des Forschers, um einen erneuten Versuch zu unternehmen, der schließlich auch gelingt. Die Helden werden von den Noioniten beauftragt, nach diesem Artefakt zu suchen, denn der Besessene spricht oft davon. Es soll der Schlüssel zur Heilung sein.

An dieser Stelle kommt die Skrechu von Maraskan ins Spiel. Sie versucht seit einiger Zeit, altechsische Relikte in ihre Klauen zu bekommen, um Erkenntnisse für ihre Chimären-Forschung daraus zu gewinnen. Aus diesem Grund hat sie einen Spion in das Noioniten-Kloster eingeschleust, der das dortige Gebrabbel der Verwirrten näher überprüfen soll, um zu sehen, ob etwas Verwertbares darunter ist. Der Spion erfährt von dem Schicksal des Forschers, und als er das Interesse der Helden bemerkt, sieht er die Zeit zum Handeln gekommen. Er kontaktiert seinen Meister Al'Gorton, einen hochrangigen Diener der Skrechu, der daraufhin den Forscher befreit und Kontakt mit den Helden aufnimmt, um sie auf seine Seite zu ziehen und das Artefakt kampfflos zu bekommen.

Die geheimen Kammern des Satinav-Tempels sind mit mehreren echsischen Zubern gesichert, in der innersten davon befindet sich ein junger Basilisk. Mit Hilfe der errungenen Artefakte will Al'Gorton dieses Untier stehlen. Sobald die Helden eingreifen, flieht Al'Gorton und lässt den besessenen Forscher zurück.

Auf seiner Flucht gerät Al'Gorton mit den Novadis der Beni Szelemjati aneinander, die in der Nähe der Ruine leben, und kann sich nur durch Zauberei helfen. Er ruft seine Diener herbei, die sich bis dahin im Hintergrund gehalten haben und nun seine Flucht decken sollen. Dadurch jedoch verliert er seinen Vorsprung vor den Helden. Als sie ihn schließlich zum Kampf stellen, kommt der Basilisk frei. Unter dem versteinerten Blick des Untieres müssen die Helden gegen Al'Gorton und seine Schergen kämpfen. Bevor der Basilisk durch fliegende Chimären abtransportiert werden kann, muss es den Helden gelingen, ihn und somit den Plan der Skrechu zu verhindern.

Das Abenteuer endet mit einem Teilerfolg: Die Helden haben den vermissten Forscher gefunden und können ihn schließlich mit Hilfe der Noioniten von der Besessenheit befreien. Damit vereiteln sie die Pläne der Skrechu – jedoch nur für dieses Mal. Al'Gorton jedenfalls konnte entkommen.

SOLLEN DIE HELDEN VON DER SKRECHU WISSEN?

Um es an dieser frühen Stelle vorwegzunehmen: In den Spielertexten werden der Begriff 'Skrechu' und die Verflechtungen der maraskanischen Heptarchin mit diesem Plot bisweilen auftauchen. Die Große Schlange von Maraskan, eine Chimärenkreatur aus den Tagen des Echsensreiches von Zze Tha, verbarg sich, als die Menschen die Herrschaft der Echsens beendeten. Erst als Borbarad wiederkehrte, beendete sie ihren jahrhundertelangen Schlaf und bemächtigte sich nach dessen Verbannung des siebten Splitters der Dämonenkrone, des Asfaloth-Splitters. Mehr zu ihr finden Sie in **Blutrosen und Maraskan** aus der Box **Borbarads Erben** auf Seite 119ff.

Da ihre Existenz in der aventurischen Öffentlichkeit nicht bekannt ist, raten wir Ihnen, sehr sparsam mit Informationen bezüglich der Skrechu zu sein, und empfehlen, den Spielern gar nicht zu verraten, dass sie eigentlich hinter den ganzen Vorgängen steckt. Al'Gorton ist der Gegenspieler für dieses Abenteuer, und obgleich er im Auftrag der Skrechu handelt, gibt er dies nicht freiwillig preis. Nur Helden, die bereits Abenteuer im maraskanischen Dschungel gespielt haben oder über spezielles Vorwissen verfügen, können eventuell eine Verbindung zur Skrechu erraten.

AUSWAHL DER HELDEN

Dieses Abenteuer eignet sich vorzüglich für neugierige Forschernaturen. Daher bieten sich vor allem Magier, Entdecker und Gelehrte an, die sich auf die Spur des verschollenen Forschers begeben können. Weiterhin wollen wir explizit die Möglichkeit erwähnen, Achaz zu spielen. Dieses Abenteuer lässt sich mit einer gemischten Gruppe aus Menschen und Achaz meistern, aber auch mit einer reinen Echsengruppe. Da dies jedoch eine Ausnahme sein dürfte, richten sich die Beschreibungen des Abenteuers an eine mehrheitlich menschliche Gruppe.

Für die Gruppenzusammensetzung schlagen wir eine ausgewogene Mischung aus gelehrten, kampfstarken und gesellschaftlich begabten Charakteren vor. Wildnischaraktere werden nicht so viel zu tun bekommen, ihr Talent können sie in den anderen Abenteuern dieser Anthologie unter Beweis stellen. Zauberer sind hilfreich, Geweihte stellen im Allgemeinen kein Hindernis dar. Besonders für Diener Tsas und Hesindes dürfte eine Begegnung mit den Riten der Achaz-Geweihten eine interessante Erfahrung darstellen, ebenso werden Boron-Priester oder -Akoluthen beim Besuch des Noioniten-Klosters besonders angesprochen.

Ausgeschlossen ist kein Charakter. Helden, die an Rastullah glauben, könnten jedoch beim Besuch Selems schwere moralische Be-

denken haben, aber ein Ausschlusskriterium ist dies nur im Einzelfall.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Der im Folgenden skizzierte Einstieg bietet sich an, um der Heldengruppe für eine fortlaufende Kampagne das Tor zur Region Khôm-Wüste/Szintotal/Echsen Sümpfe aufzustößen. Der Anknüpfungspunkt kann nach freiem Belieben gewählt werden, er kann im Horasreich liegen, im Mittelreich, in Al'Anfa, im Bornland oder in den tulamidischen Stadtstaaten nördlich beziehungsweise östlich der Khôm. Für eine Gruppe, die sich bereits in Selem befindet, bitten wir Sie, den Einstieg entsprechend zu modifizieren. Aufgrund dieser vielen Möglichkeiten verzichten wir in diesem Abenteuer darauf, die zentrale Figur, Auslöser des Abenteuers, explizit zu benennen. Sie mag Alrik heißen, Rondrigo, Escalo, Khorim oder Borneslaw – oder auch Selinde. Statt des Namens werden Sie lediglich die Bezeichnung 'der Forscher' im Text finden. An seine Stelle setzen Sie bitte einen passenden Namen. Sollten Sie ein Freund langfristiger Planungen sein, so können Sie die Figur des Forschers, seine Familie, Lehrer, Schüler oder andere Anknüpfungspunkte bereits in vorhergehenden Abenteuern verwenden. Oder vielleicht ist er gar mit einem der Helden verwandt, so dass dieser aus eigenem Interesse nach ihm suchen wird. Doch genug davon, lassen wir das Abenteuer beginnen!

DER AUFTRAG

Der Forscher wird vermisst. Der Gelehrte hielt sich zuletzt in Selem auf, wo er eifrig historische Schriften studierte. Längst versprochene Briefe sind seit Wochen überfällig. Da die Stadt Selem nicht den besten Ruf hat, macht sich der Auftraggeber (vorzugsweise Familienangehörige oder je nach Kampagnenplanung eine andere, dem Forscher zugeneigte Partei wie zum Beispiel die Universität zu Methumis) ernsthafte Sorgen, was ihm passiert sein könnte.

Der Auftraggeber legt die Situation wie folgt dar:

- Bisher hatte sich der Forscher regelmäßig gemeldet, doch seit Wochen sind Briefe von ihm überfällig.
- Wer Selem kennt, kann die Gefahr, dass er Opfer einer Gewalttat geworden oder von irgendwelchen Schurken gefangen genommen worden sein könnte, nicht von der Hand weisen.
- Die Helden erhalten 20 Dukaten zur Deckung der Reisekosten vorab und 20 Dukaten, wenn sie den Verbleib des Forschers klären. Hierfür wird eine persönliche Nachricht des Vermissten verlangt oder im Falle seines Ablebens ein persönlicher Gegenstand, wie etwa sein Ring.
- Der Auftraggeber kann den Helden zwei Briefe des Vermissten mitgeben, mit deren Hilfe sie sich in Selem auf die Suche machen können. (Siehe nebenstehende Texte.)

WER IST DER FORSCHER?

Sie können das Aussehen, das Alter und sonstige herausragenden Merkmale und Charakterzüge der gesuchten Person frei bestimmen. Ebenso ist ihr Werdegang nicht festgelegt. Für das Abenteuer sind lediglich vier Dinge von Relevanz:

- Bekannt ist der Forscher als zuverlässiger Mensch, der seine Versprechen – zum Beispiel regelmäßige Briefe zu schreiben – einzuhalten pflegt.
- Man kann ihn als gutgläubig beziehungsweise naiv bezeichnen. Er ist anfällig dafür, betrogen zu werden.
- Er weilt zu geschichtlichen Studien in Selem und will die dortigen Schriften nach verwertbaren Informationen durchsuchen. Die folgende Information wird den Helden der Auftraggeber nur auf Nachfrage mitteilen, sie ist primär für Sie als Spielleiter gedacht:
- Er ist kein Echsenforscher und beherrscht keine echsischen Sprachen oder Schriften. Was er später im Abenteuer weiß, gehört zum Wissen des ruhelosen Geistes (siehe Anhang auf S. 50).

Achtung: Überlegen Sie sich, wie lange eine Nachricht von Selem zum dem Ort unterwegs ist, an dem die Handlung beginnt. Von dieser Zeitspanne hängt ab, wie lange der Forscher bereits verschwunden ist – denn nach seinem Verschwinden müssen die Termine zweier Briefe inklusive Wartezeit für widrige Verhältnisse sowie die Wegstrecke von Selem zum Startort und – für die Heldenreise – wieder zurück verstrichen sein.

Deswegen finden Sie im Abenteuer nur Zeitangaben, die sich auf den Zeitpunkt des Verschwindens beziehen oder im Verlauf der Handlung selbst stattfinden.

Der erste Brief ist auch der erste, den der Forscher von Selem aus in die Heimat schickte, während der zweite der letzte Brief ist, der angekommen ist. Beide wurden in Selem im Handelskontor desjenigen Landes, aus dem der Forscher stammt, aufgegeben und von einem örtlichen Boten oder Postdienst zugestellt. Damit ist das entsprechende Kontor in Selem bereits der erste Anlaufpunkt für Nachforschungen.

Brief 1

Mein über alles geliebter Schatz,

schon als die Zedrakke Südwind in den Hafen einlief, war mir klar, dass die Geschichten über Selem wahr sind. Die Stadt liegt da wie ein vermoderter Kadaver. Wenigstens die kleinen Siedlungen auf den Inseln erscheinen einigermaßen sauber und Vertrauen erweckend – kein Wunder, leben hier auch vorwiegend Menschen aus fernen Ländern. Die Inseln heißen Klein-Havena, Klein-Gorgan, Klein-Festum oder Klein-Porricum. Auf der letzten Insel fand ich auch eine Unterkunft, ein kleines Hotel namens 'Selemmer Hof'. Aber um ehrlich zu sein – jeder Landgasthof besitzt mehr Komfort. Sie bemühen sich, kein Zweifel, doch während ich diese Zeilen schreibe, habe ich schon drei fette Käferviecher erschlagen, und dort, wo sie her kamen, gibt es bestimmt noch mehr. Und die Feuchtigkeit! Die Menschen hier tragen wohl nie trockene Kleider.

Aber ich will nicht klagen. Die Wirtin jedenfalls ist eine sehr nette Person und kümmert sich um meine Wünsche. In den nächsten Tagen werde ich erst mal die Stadt erkunden und vielleicht schon einmal in der Bibliothek ein wenig stöbern.

Bis zum nächsten Brief verbleibt in Liebe

Brief 2

Teuerstes Kleinod der Welt,

Selem ist eine so trostlose Stadt, dass es mir nicht schwer fällt, mich ganz um meine Forschungen zu kümmern. Über einige Umwege habe ich jemanden kennen gelernt, der eine recht ansehnliche private Sammlung alter Gegenstände von damals besitzt. Er wohnt im Stadtteil Königsgärten, wo die großen Familien ihre Anwesen haben. Dort bekommt man von dem Elend unten in der Stadt kaum etwas mit; ich bin abends oft bei ihm zu Gast.

Besonders ekelhaft war mein Besuch in der Unterstadt. Ich wollte einen Trödler aufsuchen, der mit Artefakten und Reliquien handelt. Es ist unbeschreiblich, mit einem Wort: abscheulich. Einem Trümmerfeld gleicht die Unterstadt, hier leben die Ärmsten in strickenden, lächerlichen Hütten aus Blättern und Lehm. Und Ge-

stalten gibt es hier ... ich glaube, sie sind halb Echse, halb Mensch, sie sind irgendwie ... anders. Schnell war ich wieder hinaus aus der Unterstadt, denn ich fürchtete um mein Leben, zumindest aber um meine Gesundheit, bei dem ganzen Dreck.

Seit meinen Besuchen in der Bibliothek habe ich das Gefühl, dass ich beobachtet werde. Meine Sinne mögen mich trügen – bei der stinkenden Hitze durchaus möglich – aber ich vermeinte, einen verwachsenen Mann, offenbar einer jener Echsenhölzer, immer wieder

zu sehen, ganz so, als ob er mir nachspionierte. Ich habe mich entschlossen, einen Leibwächter anzuwerben. Die Wirtin empfahl mir, mich auf der Insel Klein-Al'Anfa umzusehen.

Mach dir keine Sorgen. Es liebt dich ewiglich



DAS ABENTEUER BEGİNNT ... IN SELEM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selem. Einst stolze Hauptstadt eines blühenden Sultanats, nun faulende Frucht im Delta des Szinto-Flusses. Gäbe es einen Durchgang, ein Tor zu Borons Hallen in die Vierte Sphäre, so stünde er in Selem. Nirgendwo sonst ist Siechtum, Tod, Wahnsinn, Frevlertum, Armut und Verkommenheit so präsent wie hier.

Obwohl Selem ein bedeutender Knotenpunkt ist, obwohl von hier aus Novadi-Waren aus der Khôm in die weite Welt verschickt werden und Waren aus ganz Aventurien den Weg szintoaufwärts ins Kalifat antreten und obwohl Handelshäuser aller Länder hier Kontore errichtet haben, bleibt Selem ein Ort, an dem niemand länger als nötig verweilt.

Vergangen ist die Größe des Sultanats Elem, der Ruhm und der Reichtum, zerschmettert vom Zorn der Götter, die einen Kometen hernieder warfen, um den Hochmut und die Hybris der Elemer zu strafen.

Selem, das ist nur ein klägliches Rest des einstigen Sultanats, dessen Trümmer von der Flut verschluckt wurden. Der Sumpf hat sich geholt, was die Götter übrig ließen, und so findet man überall alte Mauern, überwuchert von Schlingpflanzen und Gestrüpp.

SELEM FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: um 2.900 (davon ca. 10 % Fremde auf den Inseln, 5 % Novadis, 15 % Achaz, 65 % in der Innenstadt, 5 % in Alt-Elem)

Wappen: schwarze Muräne auf blau (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaft / Politik: (nominell) Marschall-Gubernator Oderin du Metuant (Al'Anfa, Sitz in Port Corrad), Großkönig Ghulsev XXIX. (auf die Stadt beschränkt), teilweise in Rivalität zu dem Sultan von Selem (und Stammesoberhaupt der Beni Szelemjati) Mahwan ibn Eslam und dem Emir von Malkillabad Scheich Jassafer Garnisonen: 20 Leibgardisten des Großkönigs, 90 'Gesichtslose' (mit Schuppenmasken verhüllte Kämpfer des Großkönigs), 50 Al'Anfaner (wechselnde Kontingente), verschiedene andere Leibgarden

Tempel: Efferd, Peraine/Tsa, Boron (Al'Anfaner Ritus), Satuarua und Satinav, H'Szint, diverse geheime Tempel von Echsen- und Rastullah (außerhalb der Stadt)

Wichtige Gasthöfe: Karawanserei (Q7/P8/S35)

Weitere Informationen: Raschtuls Atem 45 ff.

Wenn Großkönig Ghulsev XXIX. nicht gerade mit Hilfe der berühmten *Gesichtslosen*, die auch seinen Palast bewachen, für das sorgt, was er für Recht und Ordnung hält, folgen ihm die Selemer kaum – auch, weil er sich stets den jeweiligen Fremdmächten unterworfen hat. Doch im Khôm-Krieg wurde zuerst der Sultan der Beni Szelemjati aus Selem vertrieben (er residiert nunmehr in einer Zeltstadt eine halbe Tagesreise Richtung Nordosten), und auch der seitdem herrschende alafanische Marschall-Gubernator Oderin du Metuant verbringt sein Leben lieber in Port Corrad.

Selem erstreckt sich sehr breit im Delta des Szinto. Westlich des Flusses liegen der vornehme Stadtteil **Königsgärten** auf einem Hügel und das geschäftige **Hafenviertel**, auf vielen kleinen Inseln davor befinden sich die ausländischen Kontore. Die Mehrzahl der Einwohner lebt auf der großen Insel in den Stadtvierteln **Khajramar** und **Unterstadt**. Zahlreiche kleine Kanäle durchziehen die Insel, und auch auf ihrer östlichen Seite hatte man einstmals einen großen Kanal ausgehoben, der mittlerweile weitgehend versandet ist. Ganz im Osten befinden sich das von Achaz bewohnte **Ch'Rys Szinth** und weitere Pfahlbausiedlungen. Um all diese Viertel herum zieht sich **Alt-Elem**, ein Gürtel verlassener Villen und Landhäuser, oftmals überwuchert und von obskuren Gestalten bewohnt.

DIE SUCHE

Bei der Suche nach dem Forscher haben die Helden freie Hand. Daher werden die folgenden Informationen in loser, nicht zusammenhängender Reihenfolge aufgezählt, je nachdem, wohin die Helden gehen und wen sie fragen.

Aus den beiden Briefen lassen sich folgende Hinweise entnehmen:

- Die Unterkunft des Forschers war das *Hotel Selemer Hof*.
- Aufgegeben wurden die Briefe in einem Handelskontor auf den Hafensinseln.
- Der Forscher wollte sich in Klein-Al'Anfa um einen Leibwächter bemühen.
- In der Unterstadt gibt es einen Trödler, der angeblich mit elementarischen Gegenständen handelt.
- Der Forscher besuchte in den Königsgärten einen Sammler alter elementarischer Relikte.
- Die Nachforschungen führten in die Silem-Horas-Bibliothek.
- Möglicherweise hatte der Forscher einen Verfolger, angeblich einen Achaz-Mensch-Mischling.

HOTEL SELEMER HOF (KLEIN-PERRICUM)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem kleinen Bürgerhaus deutlich mittelreichischer Prägung befindet sich der *Selemer Hof*. Doch woher er die Bezeichnung 'Hotel' hat, entzieht sich eurem Verständnis, es ist ein sehr schmeichelhafter Name für diese Absteige.

Immerhin, innen sind die nackten Holztische sauber, wenn auch fleckig. Kein Gast hält sich im Schankraum auf, daher habt ihr die ungeteilte Aufmerksamkeit der kleinen, fast dürr zu nennenden Wirtin, die sich gerade die Hände an einem Tuch abwischt.

Maßgeblich für den schlechten Eindruck, den jeder Reisende von Selem erhält, sind die schwüle Hitze und die modrigen Ausdünstungen der umliegenden Sümpfe, die über der ganzen Stadt hängen. Nahrungsmittel verderben schnell in diesem Klima, Schlangen und Käfer kann man nur schwerlich aus den Häusern fernhalten, und Moskitos, deren Stiche oftmals Krankheiten übertragen, sind allgegenwärtig.

Die Selemer haben sich mit all dem arrangiert. Viele von ihnen sind Reisbauern, Fischer, Netzknüpfer oder gehen anderen einfachen Tätigkeiten nach. Sie leben vielfach in Armut und kümmern sich nicht um das, was anderen Leuten widerfährt. So leben Menschen neben Achaz in stumpfer Gleichgültigkeit, und man munkelt immer wieder von Verbindungen beider Rassen, aus denen Mischlingskinder entstanden seien.

Edra Korninger führt den Selemer Hof seit vier Götterläufen alleine. Damals starb ihr Mann an einer Infektion und hinterließ ihr einen ansehnlichen Berg Schulden. Edra ist bemüht, ihren Gästen eine gute Beherbergung zu bieten, doch die viele Arbeit überfordert sie, und sie muss jeden Heller zweimal umdrehen.

An den Forscher kann sich Edra erinnern, und auch daran, dass erst kürzlich schon jemand nach ihm gefragt hat. Seit einigen Wochen hat sie ihn nicht mehr gesehen, er verschwand eines Tages ohne eine Nachricht. Seine privaten Gegenstände hat sie zu einem Pfandleiher gebracht, der ihr einen guten Preis dafür gegeben hat. Sie selbst hat natürlich sämtliche Münzen behalten. Mit den erhaltenen Dukaten und dem Geld des Forschers hat sie einen weiteren Teil ihrer Schulden bezahlt – Edra besitzt also nichts mehr und jammert den Helden ihre Leidensgeschichte vor, sollten diese sie zur Rückgabe des Geldes auffordern.

Schlüsselinformationen: Der Forscher ging eines Tages aus dem Haus und ist seitdem verschollen. In den letzten Tagen vor seinem Verschwinden verhielt er sich etwas merkwürdig. Beim Pfandleiher *Azif ibn Azim* können die Helden möglicherweise noch Gegenstände aus seinem Besitz finden, und vielleicht weiß man in der Schänke *Dublonenregen* auf der Insel Klein-Al'Anfa, ob der Forscher einen Leibwächter angeworben hat. Diese Informationen hat sie auch einem anderen Kerl gegeben, der vor kurzem nach dem Forscher gefragt hat. Dieser Typ sah wie ein Novadi aus (eine sehr oberflächliche Beschreibung Al'Gortons).

PFANDLEIHER AZIF IBN AZIM (HAFENVIERTEL)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen vielen Speicherhäusern befindet sich das Pfandhaus von Azif ibn Azim. Der Tulamide und seine zwei Söhne nehmen allerlei Wertsachen von Verzweifelten an, die dringend Geld benötigen. Wer den Betrag nicht rechtzeitig zurückzahlen kann, dessen Pfand wird weiterverkauft. Viele Matrosen versetzen hier Gegenstände, die sie nie wieder auszulösen gedenken.

Azif kann sich sehr gut an die Wirtin Edra Korninger erinnern, denn eigentlich wollte er den ganzen Krempel, den sie ihm andrehen wollte, gar nicht annehmen. Getragene Kleidung und Alltagsgegenstände sind wirklich nicht das, was eines Pfands wert wäre. Aber für die paar Wertsachen versprach er sich einen guten Wiederverkaufswert, so dass er den Rest als Dreingabe akzeptierte. Von diesen Dingen besitzt er nur noch wenig. Ein Bündel alter Kleidung kann er den Helden gegen ein kleines Entgelt herausgeben, ebenso ein Stundenglas und einen Brieföffner. Den Rest hat er an diverse Trödler verkauft, an Bekannte und Verwandte verschenkt oder für gute Dukaten interessierten Käufern gegeben.

Schlüsselinformationen: Es waren einige wertvolle Gegenstände im Besitz des Forschers. Die hat Azif nach und nach an verschiedene Interessenten verkauft, deren Namen er nicht kennt. Vor ein paar Tagen erkundigte sich schon jemand, ein älterer Mann, nach der Habe des Forschers und kaufte Azif dessen Tagebuch ab. Fragen die Helden nach einer Beschreibung dieses Mannes, so beschreiben Sie ihnen Al'Gorton (siehe Anhang auf Seite 49). Sollten die Helden Azif eine Beschreibung von Ferdano Halarmuq (siehe unten) geben, so kann er sich an den Mann erinnern. Ihm verkaufte er eine Art Armband (die *Fessel der Jahre*, siehe S. 50).

DAS HANDELSKONTOR MIT POSTSTELLE (HAFENVIERTEL ODER EINE DER INSELN)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier im Kontor laufen die Fäden des hiesigen Fernhandels zusammen. Neben der Verschickung von Waren besteht die Möglichkeit, Briefe und Kuriersendungen abzugeben, die dann mit den Schiffen den weiten Weg an ihren Bestimmungsort antreten – gegen Vorkasse selbstverständlich. Das Kontor lässt sich diese Leistung fürstlich bezahlen, so dass der einfache Matrose wohl nie in der Lage sein wird, einen Gruß an seine Familie zu senden.

Welchem Handelshaus dieses Kontor gehört und auf welcher Insel es liegt, entscheidet sich nach der Art Ihres Abenteuereinstiegs. Auskunft gibt man hier sehr ungern. Nur wenn die Helden nachweisen können, dass sie im Auftrag von Verwandten des Forschers tätig sind (eventuell haben die Helden ein solches Schreiben aufsetzen lassen) oder den Schreiber mit einigen Münzen bestechen, kramt dieser die alten Bücher heraus.

Schlüsselinformationen: Nach dem letzten Brief, den die Helden gesehen haben, hat der Forscher keine weiteren mehr abgeschickt.

SCHÄNKE DUBLONENREGEN (KLEIN-AL'ANFA)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einer Reihe flacher Hütten, die nur aus Brabaker Rohr, Lehm und Blattwerk bestehen, befindet sich die Schänke *Dublonenregen*. Sie besitzt eine kleine Veranda, die mit aufgehängten, bleichen Tierschädeln und aufgespannter Schlangenhaut geschmückt ist. Einige Gestalten sitzen hier, die Beine auf Tisch oder Geländer gelegt, und verprassen ihren Sold.

Die Schänke ist Anlaufpunkt der Söldner Selems, nicht nur der alananischen. Einzig Novadis wird man hier nicht finden. Seit dem Khôm-Feldzug Al'Anfas bieten Söldner hier ihre Dienste als Karawanenbegleitung, Schiffswache, Echsen- und Sklavenjäger sowie als Leibwächter und ortskundiger Führer an.

Von den Anwesenden kann keiner den Helden weiterhelfen. Zwar war der Forscher hier und hat einen Leibwächter angeworben, aber nach seinem Verschwinden hat sich der Söldner einen anderen Auftrag gesucht und ist derzeit mit einem Schiff unterwegs nach Perricum.

Auf den Verfolger angesprochen, den der Forscher in seinem Brief erwähnt hatte, nicken die Söldner eifrig. Es gebe hier einen Echsenkult, der unachtsame Fremde einfange und sie in einem blutigen Ritual ihrem Gott Hranga opfere. Der Kopf dieser Verschwörung sei in der Nähe des Echsentempels zu finden (gemeint ist der Satuaris-Satinav-Tempel).

Schlüsselinformationen: keine. Ob es den angesprochenen Kult gibt oder nicht, spielt für das Abenteuer keine Rolle. Aber fragen die Helden nach einem Trödler, der elemitische Sachen verkauft, nennt man ihnen gegen ein paar Münzen Bezahlung den Namen *Muammar* (siehe unten).

TRÖDLER MUAMMAR (UNTERSTADT)

Den Trödler Muammar müssen die Helden von alleine finden. Dabei können sie Bettler bestechen, sich bei den Al'Anfaner Söldnern erkundigen oder selbst auf die Suche machen (was für besonders *gassenkundige* Helden auch kein Problem darstellt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stapft durch schlammige Gassen, verfolgt von fauligem Gestank. Hier leben diejenigen, die zu arm und zu krank sind, um fortzuziehen – und diejenigen, für die diese wahrlich abstoßende Atmosphäre einen guten Schutz vor Verfolgung und Entdeckung darstellt. Der Trödler Muammar besitzt eine kleine Hütte an der Ecke zu einem der Kanäle, wo bisweilen der größte Unrat von der Straße ins Wasser gekehrt wird.

Vor der Hütte hat sich eine Menschenmenge versammelt. Die abgerissenen Gestalten begaffen ein paar Soldaten, die vor der Tür stehen. Ihre Gesichter sind durch schuppige Masken verdeckt, Umhänge weisen sie als Garde des Großkönigs aus. Von innen aus der Hütte ist lautes Geschrei zu vernehmen.

Die verummten Soldaten sind die *Gesichtslosen*, die geheimnisumwitterte Leibgarde des Großkönigs. Derzeit befragen sie den Trödler, verschwinden aber bald, nachdem die Helden eingetroffen sind. Zu Gerüchten über die Gesichtslosen siehe der Abschnitt *Palast des Großkönigs* auf Seite 42.

Der Laden des Trödlers ist ein obskures Kabinett fremdartiger Gegenstände. Fein säuberlich geputzte Steinreste, angelaufene Bleche, Knochen und sonstige scheinbar wertlose Dinge bewahrt Muammar auf und verkauft sie an Interessenten.

Er lässt Lumpensammler, die ihre Gesundheit aufs Spiel setzen, um solche 'Schätze' zu finden, für ein Hungergeld für sich arbeiten. Manchmal bekommt er einen raren Schatz in die Finger und verkauft ihn an kundige Sammler. Meistens jedoch 'neppt' er Fremde, die meinen, ein wertvolles Relikt aus Elemer Zeit erworben zu haben.

Schlüsselinformationen: Es sind ständig Fremde hier, an den Forscher kann er sich nicht erinnern. Von den reichen Familien aus den Königsgärten ist es vor allem *Ferdano Halarmuq*, dem er oft Reliquien verkauft. Halarmuq hat vermutlich die größte Sammlung elemitischer Kulturgegenstände.

Die *Gesichtslosen* kamen, um Muammar zu verhören. Sie wollten wissen, ob kürzlich jemand eine Maske ähnlich der, die sie tragen, zum Kauf angeboten oder verkauft habe. Wahrscheinlich wurde ihnen eine solche Maske gestohlen.

DIE MASKEN

Die Masken der *Gesichtslosen* gehen auf eine höchst magische Maske zurück, die die Zeit seit dem Großsultanat Elem überdauert hat. Sie wird bzw. wurde im Palast des Großkönigs als Reliquie aufbewahrt. Doch sie wurde gestohlen.

Es war Al'Gorton (siehe *Anhang*, S. 49), der den Diebstahl in die Wege leitete, um Zugang zum verborgenen Chimärengarten zu erhalten (siehe *Der Palast von A'Ryad*, S. 44).

Ein (inoffizielles) Szenario, das den Raub der Maske und den anschließenden Konflikt mit den *Gesichtslosen* behandelt, finden Sie auf der Homepage www.alveraniare.com.

DER SAMMLER FERDANO HALARMUQ (KÖNIGSGÄRTEN)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Königsgärten liegen etwas erhöht auf einem Hügel. Die gepflasterten Straßen und steinernen Springbrunnen zeugen davon, dass hier die wohlhabenden Bürger wohnen. Doch der Verfall der Stadt ist auch hier zu sehen: Überwachsene Mauern, brackiges Wasser in verstopften Brunnen und verwilderte Gärten erinnern Besucher und Bewohner daran, dass man sich immer noch in Selem befindet.

Das Anwesen der Halarmuqs ist von einer mächtigen, schier undurchdringlichen Hecke umgeben. Über der Eingangstür hängt eine polierte Messingplatte mit einer Schrecken erregenden Fratze – offenbar zum Schmuck.

Wenn die Helden an seine Tür klopfen, öffnet ein Wächter. Dieser versucht misstrauisch, die Helden abzuwimmeln. Die Erwähnung des Forschers bewirkt hier nichts, ein kurzfristiger Gesprächstermin ist nicht zu bekommen. Wenn die Helden jedoch ihr Interesse für die Sammlung bekunden, ist der Wächter bereit, einen Termin zu vereinbaren (legen Sie diesen Termin so, dass die Helden genügend Zeit haben, sich um andere Spuren zu kümmern, aber vermeiden Sie eine langweilige 'Hängepartie'). Haben sie sogar einen Gegenstand zum Verkauf anzubieten, nimmt sich Ferdano Halarmuq sofort Zeit für die Helden – aber weist ihnen die Tür, sollten sie nur geblufft haben. Ferdano Halarmuq lebt hier mit seinen Wächtern und Sklaven sowie seinen Adoptivkindern, eine leibliche Familie hat er nicht. Er ist untersetzt und hat eine Glatze, sein Blick ist stechend. Seine Augenbrauen fehlen, und einem *sinnenscharfen* Beobachter fällt auf, dass er auch keine Wimpern besitzt.

Das ganze Haus wird geschmückt von sehr obskur anmutenden Statuen, Emblemen und anderen Gegenständen. Ferdano Halarmuq scheint inmitten seiner Sammlung zu leben. Wenn ein magiebegabter Held auf die Idee kommt, einen ODEM ARCANUM zu weben, so kann er eine stattliche Anzahl magischer Artefakte in dieser Sammlung entdecken.

Ferdano bewirtet die Helden respektvoll, gibt bereitwillig Auskunft über den Forscher, scheint aber nie die ganze Wahrheit zu erzählen – vor allem nicht über sich selbst. Dass er im Besitz der *Fessel der Jahre* ist (siehe S. 50), die ihm der Forscher bei seinem letzten Besuch gezeigt

hat, verschweigt er hartnäckig und gibt es erst zu, wenn die Helden ihn direkt darauf ansprechen – eventuell bei einem Gespräch zu einem späteren Zeitpunkt.

Schlüsselinformationen: In der Tat war der Forscher mehrmals bei ihm, sie haben über das Großsultanat Elem parliert und sich die Sammlung angesehen. Bei seinem letzten Besuch interessierte er sich sehr für die Geschichte der *Gesichtslosen*, der Garde des Großkönigs, vor allem für den Grund ihrer Maskierung. Auch Halarmuq berichtet, dass er kürzlich von den *Gesichtslosen* Besuch bekam, die sich nach einer Schuppenmaske erkundigten.

DIE SILEM-HORAS-BIBLIOTHEK (KÖNIGSGÄRTEN)

Die Silem-Horas-Bibliothek kann die Heldengruppe mehrere Spielabende lang beschäftigen, ihre Erkundung wäre ein eigenes Abenteuer wert. Je nach Lust und Laune können Sie hier das Abenteuer in die Länge ziehen, die Helden über Schriften aus der Feder des Forschers stolpern lassen, durch die sie etwas über die zu diesem Zeitpunkt schon entwendete *Fessel der Jahre*, über die Maske der *Gesichtslosen*, die er als nächstes entwenden will, oder über seinen Geisteszustand erfahren können.

Andererseits bietet die Bibliothek die Gefahr, dass die Helden auf eine falsche Spur gelangen und sich hier festbeißen, während das Abenteuer an ihnen vorbeiläuft. Dann kann Heshdan als Ratgeber fungieren, durch den Sie Tipps an die Spieler weitergeben können.

Sollte ein Spielerheld versuchen, Heshdan mit Magie zu überlisten und die größten Schätze der Bibliothek zu stehlen, vergegenwärtigen Sie sich und den Spielern bitte, dass die Bibliothek selbst nach über 1.000 Jahren Verfall immer noch viele Schätze hütet, die Generationen von einfallsreichen Zauberern nicht haben rauben können.

Eine ausführliche Beschreibung der Bibliothek finden Sie in *Raschtuls Atem 47*. Der Forscher war häufig hier und durchsuchte die Schriften. Der Bibliothekar *Heshdan al-Azzar* hat längst den Überblick verloren und sich dem Rausch ergeben, kann sich aber dunkel an den Forscher erinnern. Er kann den Helden zeigen, für welche Bücher dieser sich besonders interessierte: vor allem für Chroniken des Großsultanats und Bücher über die Herrscherdynastien Elems.

Heshdan weiß zudem entrüstet zu berichten, dass der Forscher bei seinem letzten Besuch (am Tag vor seinem Verschwinden) einige Bücher entwenden wollte. Der Diebstahl konnte jedoch gerade noch entdeckt werden, und der Forscher wurde von ihm davongejagt – aber er schien ein wenig seltsam gewesen zu sein, als wäre er von irgendwas getrieben.

Schlüsselinformationen: Der Forscher war hier, aber bei seinem letzten Besuch war er 'irgendwie anders'. Er wollte Bücher stehlen, darunter eines über die *Gesichtslosen*, die verschleierten Soldaten des Großkönigs. Die anderen hatten irgendwas mit Magie zu tun und mit Artefakten. Heshdan ist an dieser Stelle sehr kurz angebunden und lässt sich nicht verhören.

EIN VERFOLGER?

Den Verfolger zu finden, den der Forscher in seinem Brief nannte, ist aussichtslos, denn die Helden haben keinen verwertbaren Anhaltspunkt. Es gibt einige Gestalten, die so aussehen, als seien sie Menschen-Achaz-Mischlinge, über sie kursieren einige Gerüchte, aber letztendlich führt diese Spur ins Nichts. Sie als Meister können diese Gelegenheit nutzen, um ein weiteres Abenteuer im Achaz-Umfeld anzuschließen.

DIE TEMPEL SELEMS

Möglicherweise versuchen die Helden auch, in den Tempeln Selems eine Spur des Forschers zu finden. Dies allerdings ist wenig Erfolg versprechend, denn er hat zwar gelegentlich den Efferd-Tempel aufgesucht, dort aber niemanden in seine Pläne eingeweiht. Auch im Boron-

Tempel kennt man ihn nicht, obwohl er sich gegenwärtig in der Obhut der Noioniten befindet. Das Kloster selbst liegt drei Stunden nördlich der Stadt (im weiteren Verlauf werden die Helden das Kloster besuchen).

Für einen Achaz-Helden oder gar eine komplette Achaz-Gruppe bietet der Diebstahl der *Fessel der Jahre* einen passenden Einstieg in das Abenteuer. Sie können an diesem Punkt eine gemischt menschlich-echsische Gruppe zusammenführen, indem sich die Achaz-Helden hier den Menschen bei der Suche nach dem Forscher anschließen. Und eine reine Achaz-Gruppe kann vom Tempel beauftragt werden, das Artefakt und den Dieb zu finden.

DER TEMPEL VON SATVARIA UND SATINAV (ALT-ELEM)

Eine ausführliche Beschreibung der exotischen Räumlichkeiten dieses Tempels finden Sie in *Raschtul* 49. Menschliche und echsische Tempeldiener pflegen die Räumlichkeiten. Hier gibt man zwar keine Antworten auf die Fragen der Helden nach dem Forscher, ist aber selbst begierig, über seinen Verbleib zu erfahren. Besonders *menschenkundige* Helden sind sich sicher, dass er hier gewesen ist und für Aufsehen gesorgt hat. Aber freiwillig geben die misstrauischen Tempeldiener auf diesbezügliche Fragen keine Antwort. Nur unter dem Zwang von Magie oder Liturgie verrät einer der Eingeweihten – ein Achaz (beachten Sie ggf. rassenbedingte Erschwernisse in Hellsicht- oder Beherrschungsmagie sowie glaubensbedingte Aufschläge auf die Liturgie-Probe) –, dass der Forscher sich vor einiger Zeit unbefugt Zutritt zu den Heiligtümern des Tempels verschafft hatte und einen Gegenstand aus dem Tempelschatz entwendete. Dies geschah wenige Tage, bevor er verschwand. Erst wenn die Helden mit den Erkenntnissen vom Besuch des Noioniten-Klosters (siehe unten) erneut zum Tempel kommen und um weitere Informationen bitten, beschreiben die Tempeldiener den Helden die *Fessel der Jahre* detailliert (siehe S. 50). Außerdem sind die Tempeldiener bereit, eine Belohnung zu zahlen (in Ermangelung von Geldspenden Edelsteine oder ein Artefakt aus dem Tempelschatz).

PALAST DES GROßKÖNIGS (KÖNIGSGÄRTEN)

Der tulamidische Potentatenpalast gehört zu den am besten erhaltenen Gebäuden Selems, denn Großkönig Ghulsev XXIX. achtet sehr auf den eigenen Ruf (Näheres zum Palast finden Sie in *Raschtuls Atem* 47). Eine Audienz zu erhalten ist schwierig, denn der Großkönig lebt seinem Titel entsprechend etwas fern des alltäglichen Geschäfts.

Die Helden können allerdings die Diener und Wesire im Palast über den Verbleib des Forschers befragen. Nach einigen Gegenfragen (zum Beispiel: "Weswegen war er denn hier?") erinnert man sich tatsächlich an ihn.

Schlüsselinformationen: Der Forscher war wegen einer Audienz beim Großkönig hier. Als man ihn bat zu warten, entfernte er sich und durchsuchte einige Räumlichkeiten. Daraufhin wurde er hinausgeworfen. Abends entdeckte man ihn, als er in den Chimären-Gärten nach etwas grub. Nachdem ihm auch beim Verhör keine glaubwürdige Erklärung für sein Tun zu erhalten war und er eher verwirrt wirkte, brachte man ihn zu den Noioniten. Deren Kloster liegt etwa drei Stunden nördlich der Stadt am Szinto.

Wenn die Helden sich über die *Gesichtslosen* erkundigen, können Sie sich der folgenden oder selbst entworfenen Gerüchte bedienen, die wahr (+), falsch (–) oder teilweise wahr (+/–) sein können:

- Die Gesichtslosen gibt es schon so lange, wie es das Großkönigtum gibt. (+)
- Der erste Großkönig befahl, dass sich seine Soldaten verschleiern sollten, um den Echsen gleich zu sein. (+/–, es war ursprünglich ein Schutzzauber.)
- Hinter den Masken stecken Waisen, die der Großkönig zu Kämpfern hat ausbilden lassen. (+/–, es sind auch 'normale' Kämpfer darunter.)
- Mit einem entstellenden Ritual werden die Gesichtslosen persönlich auf den Großkönig eingeschworen. (–)
- Wenn der Großkönig stirbt, folgen ihm die Gesichtslosen in den Tod. (–)
- Die Maskierung hat ihren Ursprung in der Zeit des Elemer Sultans

(+) und geht zurück auf echsische Magie (+/–, nur die Vorlage zu diesen Masken war magisch) oder namenloses Wirken (wer weiß?).

● Die Masken sind magisch (–, nur die geraubte Maske), mit dem Gesicht des Trägers verschmolzen (–), und das Abnehmen der Maske tötet den Träger. (–)

● Da der Großkönig eine herkömmliche Leibgarde hat, ist es der vornehmliche Auftrag der Gesichtslosen, in der Stadt als Gardisten und Richter in Personalunion die Herrschaft des Königs zu festigen. (+/–, sie sind keine Richter, aber die Verhandlungen am Hof des Großkönigs finden unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt.)

Am Ende dieses Kapitels haben die Helden die Spur des Forschers gefunden: Sie führt ins Noioniten-Kloster. Wenn sie intensivere Nachforschungen angestellt haben, wissen sie zudem, dass er in den letzten Tagen einige seltsame Dinge getan hat: Er brach in den Satvaria-Satinav-Tempel ein, entwendete dort einen Gegenstand, suchte in der Bibliothek und bei Halarmuq nach Informationen über die Gesichtslosen und über Artefakte und durchsuchte die Räumlichkeiten des Großkönigs. Diese Zusatzinformationen sind hilfreich, um seine Motivation beziehungsweise die des ruhelosen Geistes, der sich seiner bemächtigt hat, zu verstehen. Aber sie sind nicht notwendig, denn das Abenteuer läuft auch ohne diese Kenntnisse weiter.

BEI DEN NOIONITEN

Das Kloster liegt etwa drei Reisestunden flussaufwärts an einer Biegung des Szinto. Der massige Granitbau erhebt sich dunkel an einem Hang aus den Gärten und Feldern und gleicht einer Festung. Etwa 40 Ordensmitglieder und Laien betreuen hier etwa die dreifache Anzahl von Personen, die unter verschiedenen Wahnvorstellungen und sonstigen Krankheiten leiden. In den Kellern werden die gefährlichen und hoffnungslosen Fälle verwahrt, während man im Innenhof und auf den Fluren der vier Obergeschosse bisweilen einzelne Wahnsinnige mit einem Pfleger spazieren gehen sieht. Doch schon aus näherer Entfernung hört man das Kreischen, Heulen, Lachen und Klopfen der Bewohner dieses Ortes.

Mehr zum Orden der Heiligen Noiona von Selem finden Sie in *GKM* 49 sowie direkt zu diesem Kloster in *Raschtuls Atem* 50.

BRUDER CHRIAZZL

Die Helden werden von *Bruder Chriazzl* empfangen, einem Achaz, der hier im Kloster die Verwirrten und Wahnsinnigen betreut. Er ist eine außergewöhnliche Erscheinung mit seiner schwarzen Kutte, unter der ein grüner, schuppiger Schwanz hervorschaut, und dem Boron-Emblem des gebrochenen Rades. Als Achaz unter Menschen hat er einen schwierigen Stand, da nicht wenige der hier Verwahrten sich vor den Echsen ängstigen. Dennoch folgt er treu dem Ruf Borons, den er in seiner echsischen Mentalität nicht glühend und inbrünstig, sondern mit demütiger Furcht verehrt. Da den Warmblütern nicht die Gunst der Wiedergeburt zuteil wird, versucht Chriazzl, die Seelen der Menschen in ihrem einzigen Leben soweit zu reinigen, dass sie unbesorgt vor Boron treten können.

Bruder Chriazzl wird in *Raschtul* 157 beschrieben, daher schlagen wir Ihnen ihn als Ansprechpartner vor. Die Ordensleiterin *Josmabith saba Marbod*, die ebenfalls in *Raschtuls Atem* beschrieben ist, ist sicherlich mit anderen Dingen beschäftigt und wird wenig Zeit für die Helden haben.

VERHANDLUNGEN MIT DEN NOIONITEN

Die Noioniten sind zu dem Schluss gekommen, dass der Forscher von einem bösen Geist besessen ist, der die Kontrolle über sein Bewusstsein zu übernehmen versucht und sich äußerst resistent gegen Exorzismen zeigt. Trotz mehrmaliger Behandlungen und der Verabreichung von Kräutern konnte der Geist bisher noch nicht vertrieben werden, er scheint bereits einen 'Anker' gefunden zu haben.

Vermutlich ist dieser Geist schon sehr alt, und es handelt sich wohl um die Seele eines verstorbenen Magiers, denn er spricht oft vom Zauberverwirken und erläutert magische Sachverhalte. Dabei scheint sein Inter-

esse vor allem der alt-elemitischen Forschung zu gelten. Oft spricht er von einer 'Fessel der Jahre', doch die Geweihten haben noch nicht herausgefunden, um was es sich dabei handelt. Allerdings hat auch noch niemand die Zeit gefunden, in Selem nach dem Ursprung dieses Namens zu forschen.

Daher bittet Bruder Chriazzl die Helden, mehr über diesen Begriff herauszufinden, da er möglicherweise ein Schlüssel zur Heilung des Forschers sein kann.

Zu dem Forscher selbst werden die Helden nicht vorgelassen, da man ihn nicht mit neuen Gesichtern konfrontieren will. Befindet sich unter den Helden ein kundiger Seelenheiler oder gar ein Boron-Geweihter und bittet dieser eindringlich darum, so führt Bruder Chriazzl ihn zur Zelle des Patienten und gewährt ihm ein paar Blicke zur Beurteilung der Situation.

Der Forscher wirkt anfangs unauffällig. Doch wenn man ihn länger beobachtet, geht eine Unruhe von ihm aus. Eine Zeitlang wirkt er fast aufdringlich lethargisch, dann läuft er im Kreis herum, spricht zu sich selbst und prüft argwöhnisch Tür und den vergitterten Lichtschacht.

SUCHE NACH DER FESSEL DER JAHRE

In Selem gestaltet sich die Suche nach der *Fessel der Jahre* schwierig, denn der Name ist weitgehend unbekannt. Jagen Sie die Helden so lange hin und her, wie die Spieler noch Spaß an der Schnitzeljagd haben. Beispielsweise können die Helden in der Silem-Horas-Bibliothek eine alte Skizze finden, die einen zweiteiligen, zusammenklappbaren Ring darstellt und mit 'Fessel der Jahre' bezeichnet ist. Im Tempel von Saturia und Satinav können die Helden ebenfalls Informationen erhalten.

Sie werden das Artefakt schließlich in den Händen Ferdano Halarmuqs finden, der letztendlich bereit ist, es herauszugeben, wenn die Helden ihm erzählen, dass es aus dem örtlichen Satinav-Tempel gestohlen wurde. Es hängt vom Verhandlungsgeschick der Helden ab, wie leicht das Artefakt Halarmuq zu entlocken ist und ob er dafür eine Entschädigung oder eine Gegenleistung verlangt (ein idealer Abenteuer-Aufhänger).

DIE FESSEL DER JAHRE

Die Fessel der Jahre wurde von dem Forscher aus den Tiefen des Satinav-Tempels gestohlen. Genauer gesagt benutzte der Geist des Magiers *Eletto Cacheros* dessen Körper für diese Gaunerei. Beim Studium der Schriften in der Silem-Horas-Bibliothek konnte der Geist in den Körper des Forschers fahren. Als dieser zu den Noioniten gebracht wurde, befand sich das Artefakt zunächst inmitten seiner persönlichen Habe im Hotel, bis die Wirtin Edra alles zusammen an den Pfandleiher Azif verkaufte. Dort fand es Ferdano Halarmuq, kaufte es und fügte es seiner Sammlung hinzu.

Eine genauere Beschreibung des Artefakts und seiner Vergangenheit sowie das nötige Wissen für eine magische Analyse finden Sie ebenso wie Informationen bezüglich Eletto Cachero im **Anhang** (S. 50).

ZURÜCK ZU DEN NOIONITEN

Wenn die Helden wieder zum Kloster der Noioniten zurückkehren (vermutlich erst am nächsten Tag – es sind jeweils drei Stunden Reise), haben sich dort weitere Dinge ereignet: Die Gegenseite war nicht untätig. Bei ihrer Ankunft im Kloster bemerken sie einen Jungen von etwa acht Jahren, der sie neugierig begafft.

(Lispeln Sie, wenn Bruder Chriazzl spricht.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange beschaut Bruder Chriazzl das Artefakt. Sein starrer Blick und unbewegter Gesichtsausdruck verrät nicht, was er gerade denkt. In dieser Situation wird euch urplötzlich bewusst, wie viel Menschen durch ihre Mimik verraten.

"Ichhhh werde euren Freund holen. Wartet hier sso lange", erklärt der Achaz.

Es dauert nicht lange, bis er zurückkehrt, man hört ihn eilig über den kahlen Lehmfußboden laufen. Er sieht irgendwie verändert aus, fällt euch auf. Und bei näherem Hinsehen stellt ihr fest, dass seine Kutte am Rücken weiter ausgebeult ist, als würde er einen Buckel machen. "Ssschnell, kommt mit, er isst fort!", lispelt er hastig und winkt, dass ihr ihm folgen sollt.

Die Zelle des Forschers liegt im Zwielficht, aber es besteht kein Zweifel: Er ist fort. Neben der geöffneten Tür steht eine junge Ordensdienerin, sichtlich verzweifelt und händeringend.

Bruder Chriazzls 'Buckel' ist nichts weiter als der aufgestellte Rückenkamm, der die Aufregung des Achaz anzeigt. Schwester Shalibeth, ein Mädchen von siebzehn Jahren, ist völlig aufgelöst. Sie hatte erst eine Stunde zuvor nach dem Forscher geschaut und ihn friedlich schlafend vorgefunden. Auf Nachfrage präzisiert sie, dass sie nicht die Tür geöffnet hat, sondern nur die Guckklappe. Für die Türen hier unten im Keller hat auch nur der Schlüsselmeister des Klosters einen Schlüssel. Es ist kein Anzeichen eines gewaltsamen Ausbruches zu erkennen. Wenn die Helden von außen durch die Guckklappe schauen, können sie jedoch eine friedliche Szene sehen, in der der auf seiner Pritsche liegt und anscheinend schläft: eine Sinnestäuschung.

Eine magische Analyse bringt zutage: Auf der Klappe liegt ein AURIS NASUS, aber weder in der Zelle noch an der Tür sind weitere Zauber zu entdecken. Wenn bei einem ODEM ARCANUM mehr als 10 ZfP* übrig bleiben, kann ein leichter Hauch eines fast verblassten, lokal begrenzten SILENTIUM in Zelle und im Gang festgestellt werden.

Zudem klagt Bruder Chriazzl darüber, dass ihm letzte Nacht einige Gewänder aus seiner Kammer gestohlen wurden. Diese fand er zwar später im Werkzeugschuppen des Klostergartens wieder, aber er kann sich keinen Reim darauf machen, wie sie dorthin gekommen sein könnten.

Auch das ist das Werk des Spions, der den Auftrag bekam, einige Achazschuppen zu beschaffen. Wofür Al'Gorton diese braucht, werden Sie im folgenden Kapitel erfahren.

Wenn die Helden außerhalb des Klosters weitere Spuren suchen wollen, etwa die Fellachen des Umlands befragen, treffen sie den achtjährigen Jungen wieder. Dieser überreicht ihnen einen Brief und will dann davonlaufen. Die Helden können ihn jedoch ohne größere Probleme aufhalten und befragen. Er hat den Brief von einem älteren Novadi bekommen, der am frühen Morgen hier war (von Al'Gorton).

Wenn ihr das Geheimnis der Fessel der Jahre lüften wollt, begeben euch zum Garten von A'Ryan. Ich habe den zweiten Schlüssel zum Geheimnis der Schnuppigen und erwarte euch dort.

Die Helden können im Kloster nach dem 'Garten von A'Ryan' fragen. Bruder Chriazzl weiß, dass dies der Palast des früheren Hochwesirs von Elem gewesen ist. Er hat Gerüchte gehört, dass dort immer noch längst vergessene Geheimnisse verborgen sein sollen. Zwar erzählt man sich das von fast allen Ruinen Alt-Elements, doch der Hinweis des Briefes ist ein Anzeichen dafür, dass daran etwas wahr sein könnte. Chriazzl bittet die Helden um Vorsicht, denn es könne sich um einen Hinterhalt handeln. Manchmal sei es gefährlich, zu tief in alten Selem Geheimnissen zu wühlen. Er kennt nicht die genaue Lage des Palastes, weiß aber, dass er in der Nähe eines Lagers der Beni Szelemjati liegen soll.

Schon seit Jahren befindet sich ein Diener der Skrechu als Patient getarnt im Kloster. Er gilt als harmlos und selbstständig und wäre schon längst entlassen worden, wenn es ihm hier nicht so sehr gefiele. Also lebt er im Kloster in relativer Freiheit, hat sich mit einigen Brüdern und Schwestern angefreundet und hilft in der Küche, im Garten oder bei Bauarbeiten. Diese Freiheiten nutzt er, um die anderen Insassen auszuhorchen, denn – so die Vermutung – unter den ganzen Wahnsinnigen gibt es immer welche, die in ihrem Fieber die Wahrheit sprechen. So wurde er auf den Forscher aufmerksam und berichtete dies seinem Herrn Al'Gorton. Als dieser den Forscher befreite (die entdeckten Zaubersprüche sind sein Werk), half ihm der Spitzel dabei, unbemerkt das Kloster zu betreten und zu verlassen, und fertigte auch einen Nachschlüssel für die Zelle an. Die Identität des Spitzels soll in diesem Abenteuer unentdeckt bleiben, damit die Skrechu auch in Zukunft noch ein Ohr am Selem Wahnsinn hat.

DER PALAST VON A'RYAD

A'Ryan war Hochwesir Elems zu Zeiten des späten Großsultanats. Einige Legenden ranken sich um ihn, denn er galt als mächtigster Mann des Sultanats – mächtiger sogar als der Sultan selbst, denn der vertraute seinem Hochwesir sämtliche Aufgaben an, um seine Zeit im Rausch und in der Kontemplation zu verbringen.

Sein Palast, damals in bester Lage, befindet sich heute einige Meilen nordöstlich Selems auf der linken Seite des Szintos. Das Gebiet und alle Paläste ringsum sind längst in den Sümpfen versunken, lediglich der Uferstreifen wird mit Reisbau bewirtschaftet.

BEI DEN BENI SZELEMJATI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Reisfelder säumen das Land beiderseits des Szinto. Das Wasser des Flusses wird durch Kanäle und mit Hilfe von Pumpen, die von Mherwati-Eseln betrieben werden, auf die Felder gebracht. Die Fellachen treiben Wasserbüffel an, die schwere Pflüge durchs Wasser ziehen, und einige Kinder hüten Selemferkel und Ziegen. Die Novadis hier sind längst sesshaft geworden, doch sie leben nach wie vor in ihren traditionellen Sippenzelten. Argwöhnisch mustern sie euch, als ihr das Zelt Dorf betretet.

Die Beni Szelemjati sind sehr misstrauisch gegenüber den Fremden. *Menschenkennende* Helden können bemerken, dass die Novadis nichts mit Ungläubigen und noch weniger mit Echsenanbetern zu tun haben wollen. Der Sippenälteste *Mahmad ben Haisamir* ist derjenige, mit dem die Helden verhandeln müssen. Doch das gestaltet sich schwierig, denn Ahmad ist fast taub und spricht dem Cheriacha (**ZBA 232**) stärker zu, als gesund sein kann. Die *Etikette* verbietet es, sich ihm so sehr zu nähern, um sich verständlich zu machen, daher fungiert Mahmads Erstfrau *Reyshima* als Mittlerin. Sie ist mittlerweile auch die wahre Anführerin der Sippe, da sie stets mitteilen muss, was Ahmad in seinem unverständlichen Gebrabbel sagen will.

Die Ruine des Palastes des Hochwesirs A'Ryan liegt ein paar Meilen östlich des Novadi-Lagers inmitten der Sümpfe. Die Beni Szelemjati werden die Helden unter keinen Umständen dorthin begleiten, sondern ihnen nur den Weg weisen. Die Sümpfe meiden sie, denn aus ihnen kommen regelmäßig "unheilige Kreaturen", von denen Schlangen, Echsen und Spinnen die harmlosesten sind. Andere Tiere sehen aus, als wären sie Mischlinge zwischen verschiedenen Tierrassen.

Sie berichten auch, dass hier vor kurzem eine Gruppe Männer vorbeigekommen sei, wie Novadis gewandt, aber von anderen Stämmen. Sie führten einen Karren mit sich und wollten offensichtlich ebenfalls zum Palast. Es waren sicherlich ein Dutzend Männer.

DER PALASTGARTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von dem einst prachtvollen Palast sind nur noch Ruinen geblieben, deren Ausmaße von einer imposanten Größe des Bauwerks zeugen. Zwischen den unzähligen verwitterten Steinbrocken finden sich gewundene Marmorsäulen, zerbrochene, einst vergoldete Kuppeln, Kristallglasscherben und unzählige beschädigte Büsten und Statuen, denen allen das Gesicht der Abgebildeten fehlt. All dies wird von Pflanzen, Büschen und Bäumen überwuchert, als wolle sich die Natur selbst ihren Fleck Erde wieder zurückerobern.

Wenn die Helden das Areal durchsuchen, können sie auf einige Scheußlichkeiten – pflanzliche wie tierische – stoßen, deren Werte Sie aus der **ZBA** entnehmen können.

Eine *Fährtensuchen*-Probe verrät, wo die Novadis sich befinden, von denen die Beni Szelemjati sprachen. Die Helden finden sie bei einer Marmorstatue. Da die Novadis auf die Ankunft der Helden warten, wird es jenen schwer gemacht, sich unbemerkt anzuschleichen.

BEGEGNUNG MIT AL'GORTON

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Acht in Kaftane gehüllte Männer scheinen auf euch zu warten. Auf den ersten Blick glaubt ihr, diese noch nie zuvor gesehen zu haben. Ihr Wortführer, ein etwa sechzigjähriger Mann mit buschigen Augenbrauen und Runzeln auf der Stirn, wendet sich an Euch: "Willkommen! Wie ich sehe, habt ihr hergefunden. Schön! Große Entdeckungen warten auf uns. Aber zuvor muss ich euch sicherlich erklären, welche Maßnahmen mich dazu bewogen haben, euren Freund hier herzubringen."

Al'Gorton erklärt den Helden, dass der Forscher von dem Geist eines ruhelosen Gelehrten besessen ist, dessen Ziel es ist, das Geheimnis des Hochwesirs A'Ryan zu entschleiern. Wenn der Geist dies nun nachhaken kann, erfüllt sich sein Ziel und er kann Frieden finden.

Auf Nachfragen nach seiner Person gibt Al'Gorton ausweichende Antworten. Er nennt seinen Namen nicht, behauptet, nur ein bescheidener Ratgeber zu sein, der in Selem auf die Spur des ruhelosen Geistes kam und diesen erlösen will. Bleiben die Helden hartnäckig, so bietet Al'Gorton ihnen an, dass sie ihn 'Achmed' rufen könnten, und erklärt, dass er ein Magier aus Mirham sei und gedenke, die hier noch zu erringenden Erkenntnisse der dortigen Akademie zugänglich zu machen. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +7 hinterlässt bei erfolgreichen Helden ein ungutes Gefühl. Wenn sie sogar noch 7 TaP* übrig behalten, erkennen sie, dass die Rettung der ruhelosen Seele für 'Achmed' nicht von Belang ist und er sich vornehmlich für die verborgenen Geheimnisse interessiert.

Sollten die Helden nachfragen, warum sich ein Mirhamer Magier problemlos mit Novadis umgeben kann (immerhin lagen beide vor 20 Jahren im Krieg miteinander und gelten seitdem als Erzfeinde), so erklärt 'Achmed', dass seine Männer das nicht so genau nähmen. Wenn das den Helden nicht reicht, fügt er hinzu, dass sie eigentlich auch gar keine streng gläubigen Novadis wären.

Der Forscher ist nicht anwesend. Al'Gorton erklärt, dass jener bereits an der Entschlüsselung der Geheimnisse arbeite. Er kann die Helden dorthin führen und fragt, ob sie denn das Artefakt bei sich hätten. Dieses werden sie in Kürze benötigen.

DIE STATUE

Die Statue, neben der sich Al'Gorton mit den Helden unterhalten hat, zeigt ein zwei Schritt großes, in kriegerischer Pose auf einem mächtigen Sockel stehendes Wesen. Die Gesichtszüge sind entfernt menschlich, doch aus dem grinsenden, grotesk verzogenen Mund schaut eine gesplante Zunge hervor.

Al'Gorton zieht eine Maske hervor, die mit Schuppen besetzt ist. Die Helden können sie eventuell wiedererkennen: Dies muss die Maske sein, die den *Gesichtslosen* gestohlen wurde. Er erklärt, dass diese Maske der Schlüssel für den Zugang zu den geheimen Kammern darstellt. Auf Nachfrage der Helden bestätigt er, dass die Echsen-schuppen, die auf der Maske liegen, von dem Achaz aus dem Noioniten-Kloster stammen. Ohne die Schuppen funktioniert der Auslöser nicht.

Wird die mit den Schuppen bedeckte Maske auf das Gesicht der Statue gelegt, bewegt sich der Sockel nach wenigen Herzschlägen und gibt den Blick auf eine steinerne Treppe und ein dunkles Loch frei. Einer von Al'Gortons Dienern geht mit Fackellicht voran, der Magier selbst erläutert den Helden – wenn sie sich ihm nicht feindselig gegenüber verhalten – Teile der Geschichte dieser Kammer (siehe den folgenden Abschnitt) und verschiedene magische Arbeiten.

DIE VERBORGENE KAMMER

Als der damalige Hochwesir von Elem seinen Chimären-Garten einrichtete, war er besessen von der Idee, die Mischwesen in einer Arena gegeneinander kämpfen zu lassen. Mittels hunderter Sklaven ließ er einen kegelförmigen Schacht tief in die Erde graben. A'Ryan hatte Angst

davor, dass die Konkurrenten unter den Mächtigen Elems ihm diese Attraktion missgönnten und seine Chimären entführen lassen würden. Daher ließ er im Schacht ein Gangsystem und ganz unten besagte Arena errichten und tarnte den Eingang, damit nur seine Gäste Zutritt erhalten konnten.

Um all die anderen Würdenträger und Mächtigen Elems zu übertrumpfen, suchte er fieberhaft nach einem besonderen Schmuckstück für den Chimären-Gartens. Seinen Häschern gelang schlussendlich auch, einen frisch geschlüpften Basilisken zu fangen. Der Hochwesir konnte sich jedoch nicht sehr lange seines Tieres erfreuen, denn nur wenige Tage später stürmten Achaz den Palast, die dem Hochwesir den Basilisken entreißen wollten. Bei den Gefechten wurde A'Ryad getötet, und die Echsen drangen in den Chimären-Garten ein. Aus Angst vor dem tödlichen Blick wagten sie sich nicht in die innere Kammer vor, daher versahen begabte Kristallomanten im Laufe der Jahre die verschiedenen Kammern mit magischen Schutzmaßnahmen.

Das jähe Ende A'Ryads sorgte nur kurz für Aufregung unter den Mächtigen Elems, doch niemand fragte sich, warum er sterben musste und mit welchem Ziel die Achaz gekommen waren. So blieb der Basilisk all die Jahrhunderte unentdeckt – lediglich unter einigen Kristallomanten der Echsenumpf-Achaz wurde diese Geschichte als großes Geheimnis, das es zu bewahren gilt, weitergegeben.

ARCHITEKTUR DER KAMMER

Die verborgene Kammer kann durch bogenförmig angelegte Räume erreicht werden, die untereinander liegen und durch Treppen betreten werden können (siehe Kartentasche). Es ist dunkel und ein unangenehmer muffiger Geruch liegt in der Luft. Dicker Staub bedeckt den Boden, wirbelt aber bei jedem Schritt auf und erschwert das Atmen. In der Breite messen die Gänge an der engsten Stelle 2 Schritt, an der breitesten Stelle fast 4 Schritt. Die Außenwände sind aus feuchtem Erdreich, innen hingegen aus festem, behauenen Gestein.

Die verschiedenen Bögen werden jeweils durch eine Treppe miteinander verbunden, deren Zugang wiederum durch ein mächtiges, mit Edelsteinen geschmücktes Tor versperrt wird. Die Edelsteine wurden jeweils mit mächtigen Zaubern versehen, um das Betreten der innersten Kammer zu verhindern. Je nach Kooperation der Helden weist Al'Gorton sie auf die bevorstehenden Zaubere hin und versucht, gemeinsam mit ihnen der Wirkung zu entgehen (Antimagie oder Entzauberung ist ihm zu aufwändig).

Vorsichtige Helden können vor dem Tor stehen bleiben und per Magie analysieren, welche Art von Sicherungsmechanismus sie erwartet (siehe unten).

DAS CHIMÄRENTOR

Sollten die Helden durch das Chimärentor die Kammer des Basilisken betreten (siehe Seite 49), müssen Sie ein wenig improvisieren. Der Gang der Chimären ist knapp 4 Schritt breit und verläuft schräg immer tiefer ins Erdreich, ehe er unverhofft abknickt und voreiner großen steinernen Wand endet. Wer so mutig ist und der steinernen Dämonenfratze in den Rachen greift, kann dort einen Hebel finden, nach dessen Benutzung die Wand zur Seite gleitet und den Blick auf die innere Kammer frei gibt. In diesem Fall können Sie direkt beim Kapitel **Die Halle der steinernen Statuen** fortfahren.

Dieser Weg ist allerdings nicht ohne Gefahren: Denn immer wieder tauchen an den Seiten des Ganges kleinere und größere Kammern auf, in denen früher die Chimären gehalten wurden. Und auch heute noch lebt die eine oder andere Scheußlichkeit in der Finsternis, als Nachkomme der früheren Chimären, die sich bisher immer nur von einigen unvorsichtigen Tieren in der Umgebung ernährt haben – frisches Menschenfleisch (sie verschmähen natürlich auch keinen Zwerg, Elf oder Achaz) kommt da sehr gelegen. Wie viele von diesen Kreaturen dort in welchem Zustand noch leben und wie sie auf die Helden reagieren, können Sie entscheiden. Einige scheinen aber ganz wohlgenährt oder noch jung zu sein – als würde sich irgendjemand um die gefangen gehaltenen Chimären kümmern. Informationen und Werte zu Chimären finden Sie in MGS 81.

ЕЧСЕНУУТ – DER 1. RING

Edelstein oberhalb der Treppe: Amethyst

Wirkender Zauber: KARNIFILO RASEREI, jedoch nicht in Achaz-Repräsentation

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtigen Schrittes steigt ihr hinab in die dunklen Tiefen. Die Erbauer dieser unterirdischen Anlage waren offenbar nicht darauf bedacht, Licht ins Dunkel zu bringen. Die Treppe endet in einem länglichen Raum, dessen Enden im Dunkel verschwinden. Staub wirbelt auf, als ihr den Raum betretet. Es war lange niemand hier, doch einige Spuren sind gut am Boden zu erkennen. Kein Laut ist zu vernehmen. Die mitgebrachten Fackeln tauchen den schlauchförmigen, seitlich gekrümmten Raum in ein unruhiges Licht.

An der Decke der Treppe sind zahlreiche Amethyste angebracht, die in der Dunkelheit schwach aufleuchten, wenn jemand an ihnen vorbeigeht. Personen, die weniger als MR 5 besitzen, werden hier mit einer schlummernden Version des Zaubers KARNIFILO belegt. Der Zauber wird bei Streitigkeiten oder Zwist ausgelöst, zum Beispiel über die Frage, wer als Erster in die Tiefe vorgehen soll.

Das Opfer erhält jeweils 5 Zusatzpunkte auf AT, MU und KK, während PA, KL und CH um je 5 Punkte sinken. Es nimmt keine Schmerzen mehr wahr (notieren Sie die verlorenen LeP verdeckt) und wird auch von LeP- oder AuP-Verlust und Wunden nicht in seinem Kampfrausch behindert.

Die Wirkung hält jedoch nur 5 Kampfunden an und ist daher wahrscheinlich bereits im zweiten Ring wieder abgeklungen.

ДІЯ КРАФТ ДЕР ЕРДЕ – DER 2. RING

Edelstein an der Decke: Smaragd

Wirkender Zauber: KRAFT DES ERZES

Diese Beschreibung trifft auf alle folgenden Tore der Anlage zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Ehrfurcht gebietender Torbogen eröffnet euch den Weg zur nächsten Ebene. Verschlungene Intarsien aus bunten Steinplättchen weben ein nicht entwirrbares Muster. Ihr vermeint zu sehen, wie sich bei längerer Betrachtung mosaikhafte Bilder zusammenfügen und wieder verblassen, nur um andere Bilder entstehen zu lassen.

Eine schmale Treppe führt weiter in die Tiefe

Wenn die Helden die Treppe hinuntersteigen, wird der nächste Schutzzauber ausgelöst: Alle Gegenstände mit Eisenanteil, die die Helden mit sich tragen, werden magnetisch. Das bedeutet, dass sich die unterschiedlichen Pole anziehen, die gleichen jedoch abstoßen. Dieser Effekt hält etwa eine Spielrunde an, in der sich aus den Gegenständen der Helden magnetische Ketten und Ringe bilden. Die Teile halten so stark zusammen, dass sie selbst durch den stärksten Helden nicht dauerhaft voneinander getrennt werden können. Einzig ein ELEMEN-TARBANN vermag Abhilfe zu schaffen.

АТЭМНОТ – DER 3. RING

Edelstein an der Decke: Aventurin

Wirkender Zauber: AEROFUGO VAKUUM

Das dritte Tor ist geschlossen, kann aber mit etwas Kraftaufwand geöffnet werden. Sobald der erste Held einige Schritt von der Tür weg auf die Treppe gemacht hat, schlägt die Tür hinter ihm zu (wahrscheinlich werden dadurch mehrere bis alle Helden gefangen). Schlagartig verschwindet die Luft, es entsteht ein Vakuum. Alle Lebewesen in der dritten Kammer erleiden 3W SP(A) pro KR. Außerdem wird jegliches Feuer gelöscht, und es treten beim Wiedereinströmen der Luft heftige Winde auf. Der Zauber wirkt 10 KR lang, danach strömt wieder Luft in die Gänge. Der Zauber erlischt ebenfalls, sobald das nächste Tor durchschritten wird. Dieses ist jedoch auch geschlossen und muss während der Zauberwirkung aufgestemmt werden (KK + 10). Dieser Gangabschnitt ist etwa 15 Schritt lang.

Diese Falle hat beim ersten Hinabsteigen zwei Diener von Al'Gorton



das Leben gekostet, so dass die Verbliebenen sehr eifrig zu Werke gehen und auch die Helden ermuntern, ihnen zu helfen. Al'Gorton selbst bleibt lange draußen und wartet, bis seine Männer den Raum durchquert haben, so dass der Zauber endet.

JENSEITIGER SCHRECKEN – DER 4. RING

Edelstein an der Decke: Zirkon

Wirkender Zauber: AUGES DES LIMBUS

Wie ernst die Kristallomanten es meinten, als sie die Schutzmaßnahmen kreierte, spüren die Helden spätestens jetzt: Kaum haben sie, nach Atem ringend, den vierten Bogen betreten, öffnet sich mitten im Nichts, ein paar Schritt von den Helden entfernt, ein tosender, grauer Mahlstrom von 2 Schritt Durchmesser. Um nicht in den Sog zu geraten, ist eine KK-Probe + 6 notwendig, erleichtert um 2 Punkte für jeden Schritt, den die Helden von ihm entfernt sind. Bedenken Sie aber, dass, wenn die Helden wieder durch das Tor hinaus flüchten, der Zauber bei einem erneuten Betreten der vierten Kammer wieder ausgelöst wird. Al'Gortons Männer halten ein Seil bereit, damit sich alle daran festhalten können (was die KK-Probe erleichtert).

ECHSENMACHT – DER 5. RING

Edelstein an der Decke: Turmalin

Wirkender Zauber: CORPFRIGO

Ein eher klassischer Achazzauber aktiviert sich beim Betreten der fünften Kammer. Vom hinteren Tor aus weht ein kalter Wind, und jedem, der ihm nicht ausweichen vermag (Ausweichen-Probe + 4), wird die Körperwärme entzogen. Seine Haut ist dann von einer feinen Reifschicht überdeckt, und er erleidet 10 SP(A) und büßt 10 KR lang 4 Punkte von AT, PA, Ausweichen, INI, GE, FF und KK ein.

Zur Vorbeugung gegen diesen Spruch wirkt Al'Gorton heimlich einen schwachen GARDIANUM in der Variante *Schild gegen Zauber* (10 AsP). Damit bleiben er und alle Personen in seiner direkten Umgebung von den Auswirkungen des Zaubers verschont.

KÄLTE – DER 6. RING

Edelstein an der Decke: Saphir (zerborsten)

Wirkender Zauber: CALDOFRIGO (zerstört)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den Stufen dieser Treppe liegen Splitter der bunten Steine, die die Wände des Durchgangs schmückten. Von unten sind Geräusche zu hören – Stimmen. Offenbar Bekannte, denn eure Begleiter scheinen nicht im Mindesten überrascht.

Und in der Tat, hier unten halten sich vier weitere Novadis auf, die eine fünfte Person in ihre Mitte genommen haben – fast mag es scheinen, dass sie sie bewachten.

Die fünfte Person ist der von den Helden gesuchte Forscher. Er ist misstrauisch und spricht nicht – weder mit Al'Gorton, vor dem er eine sichtbare Abscheu hat, noch mit den Helden, die ihm ebenfalls nicht zu nahe kommen dürfen.

Eine nähere Untersuchung fördert zu Tage, dass der Forscher in der Tat von einem ruhelosen Geist besessen ist. Es ist den Helden nicht klar, ob er oder der ruhelose Geist ihnen zuhört. Zeigen sie ihm die Fessel der Jahre, wird er plötzlich kooperativ. Spätestens jetzt hat der Geist *Eletto Cacheros* (siehe S. 52) die Oberhand kurzzeitig gewonnen. Er drängt darauf, weiterzugehen und das Geheimnis der Katakomben zu lüften – und er drängt darauf, die Fessel der Jahre an sich zu nehmen. Die Edelsteine auf der Treppe haben ihre magische Macht verloren, sie wurden das Opfer eines DESTRUCTIBO, den Al'Gorton gewirkt hat, um die glorianische Kälte, die hier zuvor herrschte, zu beseitigen.

DIE HALLE DER STATUEN – DIE INNERE KAMMER

Edelstein an der Decke: Rubin, Diamant (zerborsten)

Wirkender Zauber: STILLSTAND (LC 160), TEMPUS STASIS (zerstört) (LC 162)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als einzige bisher wird diese Kammer von zwei Edelsteinen geschützt, von Diamanten und Rubinen. Und während die Diamanten wie beim vorherigen Durchgang zersplittert am Boden liegen, glühen die Rubine immer noch, als würden sie nur darauf warten, dass ihr das Tor durchschreitet, auf dass sie ihren Schrecken auf euch loslassen können.

[Lassen Sie eine Besprechungspause für die Helden.]

Vorsichtig steigt ihr die Stufen hinab, und euer Blick fällt auf eine nurspärlich beleuchtete runde Halle mit einem Durchmesser von etwa 8 Schritt. Doch auf den Boden der Halle muss man hinunterklettern, die Treppe endet an einer umlaufenden Galerie, die einen erhöhten Blick zulässt.

Eure Fackeln werfen Licht in den Raum und ihr könnt die Schatten von einigen Dutzend Männern und Frauen erkennen. Angesichts dieser Anzahl der Gegner zögert ihr. Doch halt, einige der Menschen scheinen sich nicht zu bewegen. Tatsächlich, es sind Statuen! Erleichtert blickt ihr euch an.

Auf dem Boden schlängelt sich etwas auf das Licht zu. Dunkle Schuppen bedecken einen feisten, schlangenähnlichen Leib, gefährliche Zahnreihen blitzen im Schein der Fackeln auf, der steinerne Boden unter dem Wesen selbst hat sich ganz schwarz verfärbt, und ein giftiger Pesthauch geht davon aus. Euch gefriert das Blut in den Adern: Ihr habt immer gehofft, dass diese Wesen gar nicht existierten oder bereits vor langer Zeit ausgestorben seien. Was ihr hier vor euch seht, ist tatsächlich ein leibhaftiger Basilisk!

In der ganzen Halle wirkt der STILLSTAND: Die GS aller Lebewesen ist halbiert, alle Paraden sind um 5 Punkte erleichtert, dafür sind keine Manöver möglich, die auf Schnelligkeit basieren (Einzelheiten sind Meisterentscheidung). Jeder Treffer erzielt nur die Hälfte der üblichen TP, Rüstung zählt voll. Kampfputzer treten nicht auf. Objekte, die von außen eindringen, werden verlangsamt und unterliegen ebenfalls diesen Regeln. Wahrnehmung und Denken werden nicht vom STILLSTAND beeinflusst, Zauberhandlungen nur dann, wenn sie Gesten erfordern.

TIPPS ZUR DARSTELLUNG DER SZENE

Setzen Sie die Spieler hier unten in der Kammer gehörig unter Druck. Die Szene in der inneren Kammer lebt vom Schrecken angesichts des Basilisken und dem Druck, den Al'Gorton auf die Helden ausübt. Akzeptieren Sie keine Diskussionen der Spieler über die Vorgehensweise, sondern drängen Sie auf das Fortlaufen der Zeit. Wenn die Helden ihr Vorgehen abstimmen wollen, müssen sie Al'Gorton den Rücken zuwenden. Im Klartext: Animieren Sie die Helden dazu, Fehler zu machen!

Spielen Sie die Nachteile der Helden an: Raumangst oder Angst vor Echsen beziehungsweise Schlangen oder anderen Schuppenwesen können hier zum Tragen kommen, ebenso wie Aberglaube oder Kältestarre (durch die Kälte des STILLSTANDS).

Setzen Sie die Helden dem Pesthauch des Basilisken aus, außerdem demonstrieren Sie anhand von Al'Gortons Schergen, welche Konsequenzen auch den Helden drohen können: Lassen Sie einen der Schergen qualvoll ersticken oder zu Stein erstarren. Sorgen Sie dafür, dass die Helden die Zone des STILLSTANDS betreten, wo die Bewegung verlangsamt ist, damit sie in ihrer Handlungsfähigkeit zusätzlich behindert sind.

WIE VIELE SCHERGEN HAT AL'GORTON?

Das Abenteuer legt die Anzahl der Schergen Al'Gortons auf mindestens 12 fest, gibt aber keine nähere Angabe. Diese legen Sie bitte selbst nach eigenem Empfinden fest. Als Hinweis: Es werden sicherlich vier bis sechs kräftige Personen benötigt, um den Basilisken an die Oberfläche zu ziehen. Dazu müssen Gegner eingeplant werden, wenn Sie erwarten, dass die Helden schon in der Halle der Statuen Al'Gorton und seine Leute angreifen werden. Diese sollen die Helden beschäftigen und den Rückzug Al'Gortons decken.

Nehmen Sie ruhig lieber eine etwas größere Anzahl Schergen, denn diese lassen sich vor dem abschließenden Kampf sehr einfach dezimieren: Sie werden durch den Pesthauch des Basilisken so sehr benebelt (oder getötet), dass sie leicht zu überwinden sind.

VERHANDLUNG ODER KONFLIKT?

Bei den zahlreichen Statuen handelt es sich um durch den Basiliskens Blick versteinerte Unglückliche, die noch während der Zeit A'Ryads zur Belustigung seiner Gäste ihr Schicksal ereilte. Andere Statuen, insbesondere die echsischen, zeugen wiederum von dem Kampf, der vor Jahrhunderten bereits einmal in diesen Hallen stattgefunden hat. Während der Forscher hin- und hergerissen zwischen Neugier und Furcht ist und die Szene beobachtet, stellt sich Al'Gorton – geschützt durch einen GARDIANUM (auch gegen Zauber wirksam, circa 30 Punkte Schutz), den er beim Abstieg in die Innere Kammer gewirkt hatte – den Helden vor. Er bittet sie, ihm die Fessel der Jahre zu geben (sofern dies nicht schon längst getan wurde; gegebenenfalls entwendet er sie dem Forscher), damit der Basilisk dadurch eingefangen werden kann. Al'Gorton setzt auf die Kooperation der Helden und versucht sie davon zu überzeugen, dass er rechtschaffene Absichten hat. Dabei lügt er ihnen das Blaue vom Himmel herunter. Falls ein Held sein Misstrauen bekundet, würfeln Sie für den Helden eine *Menschenkenntnis*-Probe. Wenn er mindestens 7 TaP* erhält, können Sie die Zweifel des Helden bestätigen.

Al'Gorton hat über ein Dutzend Helfer mit nach unten genommen. Diese stellen eine deutliche Übermacht dar und können bei einem ungünstigen Verlauf der Verhandlungen als Drohung eingesetzt werden.

Der Forscher kann auch von den Helden angesprochen werden, er äußert sich jedoch nicht von alleine. Stets kämpfen zwei Seelen in ihm um die Vorherrschaft, daher gibt er äußerst verwirrende Antworten. Die Helden wissen nie, welche der beiden Personen nur gerade die Antwort gibt.

Erfolg versprechend ist, wenn die Helden mittels biographischer oder personenbezogener Fragen eine der beiden Persönlichkeiten direkt ansprechen. Dadurch kann diese für kurze Zeit Rede und Antwort stehen. Der Forscher erklärt dann, dass er sich schlecht fühlt und hier nur noch weg will, Cacheros Geist hingegen nutzt die Gelegenheit, um über Al'Gorton zu schimpfen und die Helden gegen ihn aufzuhetzen. Dies versucht Al'Gorton jedoch zu unterbinden, indem er Cachero das Wort abschneidet, die Helden ermahnt, bitte nicht mit dem Forscher zu sprechen, oder ihnen erklärt, dass dieser von einem übellaunigen Geist befallen und nicht zurechnungsfähig sei. Auf jeden Fall drängt Al'Gorton zur Eile, da der Pesthauch des Basilisken für alle Anwesenden gefährlich ist.

PESTHAUCH UND VERSTEINERNDER BLICK

Da es sich um einen sehr jungen Basilisken handelt, vor dem die Helden jetzt stehen, sind die Auswirkungen seiner Präsenz geringer als bei einem erwachsenen Exemplar, das in **ZBA 74** vorgestellt wird.

Pesthauch: Alle, die sich auf 5 Schritt dem Basilisken nähern, sind seinem Pesthauch ausgesetzt, der pro KR 1W3 SP anrichtet. Gemildert werden kann der Schaden, wenn der Held seine Haut bedeckt und vor allem seine Atemwege schützt: Dann wird jeweils 1 SP vom Schadenswurf abgezogen. Allerdings muss pro KR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, die um die Anzahl der KR erschwert ist, die man innerhalb des Dunstkreises verbracht hat. Misslingt eine Probe, so wird man von Schwindel und Übelkeit ergriffen: Die Eigenschafts- und Kampfwerte sinken um je 1 Punkt.

Versteinernder Blick: Der versteinende Blick wirkt in der ganzen Kammer, ist aber ebenfalls noch nicht voll ausgeprägt. Auf wen der gezielte Blick des Basilisken fällt, der erleidet einmalig Einbußen auf seine körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KO, KK) von jeweils $ZfP^*/2$ – in Analogie zum GRANIT UND MARMOR. Der Basilisk besitzt einen ZfW von 10, der durch die MR des Opfers gesenkt wird.

DIE LIST AL'GORTONS

Al'Gorton will erreichen, dass die Helden ihm die Fessel der Jahre aushändigen, mittels derer er den Basilisken in eine Starre versetzen kann. Danach plant er, das Untier fortzubringen. Es hängt von der Diskussion mit den Helden ab, welchen Eindruck er von ihnen erhalten hat. Daher gibt es mehrere Möglichkeiten fortzufahren:

- Zunächst probiert er es mit einem Appell (in etwa: "Schnell, gebt mir das Artefakt, wir müssen den Basilisken bändigen. Schnell! Ich weiß, wie man es ihm anlegt!")
- Al'Gorton bietet den Helden an, dass sie den Forscher – auch ge-

gen Cacheros Willen – mitnehmen können, wenn sie ihm die Fessel geben und seine Arbeit nicht weiter behindern. Er gestattet ihnen, den Ausgang durch das Chimärentor zu nehmen, sobald er den Basilisken geborgen hat.

- Weigern sich die Helden, die Fessel der Jahre herauszugeben, droht Al'Gorton mit dem Tod des Forschers – und macht diese Drohung gegebenenfalls auch wahr. Wenn die Helden aggressiv reagieren, dann hetzt er seine Schergen auf sie. Mittels Magie (MOTORICUS, IMPERAVI, BANNBALADIN) versucht er, den Helden die Fessel zu entreißen und den Basilisken in Starre zu versetzen.

- Händigen die Helden Al'Gorton die Fessel aus oder beanspruchen sie den daraufhin in Starre versetzten Basilisken für sich, droht Al'Gorton wiederum mit dem Tod des Forschers – mit den zuvor genannten möglichen Konsequenzen.

- Wollen die Helden Al'Gorton eine Falle stellen und zum Schein auf seine Offerte eingehen, ihn aber später betrügen, so beachten Sie, dass Al'Gorton misstrauisch bleibt (der GARDIANUM wirkt noch, und Al'Gorton lässt die Helden nicht unbemerkt in seinen Rücken kommen).

Wenn es zum Kampf gegen die Übermacht kommt, finden Sie nachfolgend einige Vorschläge, wie Sie dieses Gefecht in der Halle der Statuen ausgestalten können:

- Sämtliche Schergen Al'Gortons (deren Werte Sie auf Seite 49 finden) sind durch die Zauber der äußeren Ringe (die sie bereits zweimal durchschreiten mussten) verwundet, so dass sie in der Anzahl den Helden um einiges überlegen sein sollten, dafür aber bereits nach wenigen Treffern bezwungen sind.

- Die Galerie bot früher Platz für Zuschauer, während in der Mitte die Chimären vorgestellt wurden und Unglückliche gegen diese kämpfen mussten. Jetzt könnten die Balustraden Schutz bieten oder ein unauffälliges, schnelles Bewegen ermöglichen, da sie nicht vom STILLSTAND betroffen sind.

- So lange der Basilisk noch nicht mit der Fessel der Jahre in Starre versetzt wurde, sorgt sein gezielter Blick für ein Erstarren desjenigen, den er trifft. Der Basilisk reagiert auf Reize aus seiner Umgebung und versucht daher vorwiegend diejenigen zu versteinern, die ihm zu nahe kommen, schnelle Bewegungen oder laute Geräusche machen oder Lichtquellen tragen. Gestatten Sie den Helden, die Bewegungen des Basilisken, die ebenfalls verlangsamt sind, im Blick zu behalten, und ermöglichen Sie Ausweich-Bewegungen, um dem Blick zu entkommen (zum Beispiel hinter eine der Statuen).

- Das spärliche Licht kann sehr schnell zu Verwechslungen führen: Hat sich der Schatten da gerade bewegt oder gehört er zu einer Statue?

- Eine kuriose, aber mögliche Idee wäre es, die versteinerten Statuen zurückzuverwandeln. Dies ist infolge der langen Zauberdauer unwahrscheinlich, aber ein Held könnte eine Möglichkeit finden, den Spruch zu wirken. Die so ins Leben Zurückgeholten sind verwirrt und schließen sich derjenigen Seite an, die ihnen am besten zureden kann.

Al'Gorton wird im Falle eines Kampfes versuchen, die Helden mittels Zaubern wie PARALYSIS und ähnlichen Sprüchen schnell außer Gefecht zu setzen, damit er den Basilisken und – falls notwendig – die Fessel der Jahre in Ruhe entwenden kann.

FORTSCHAFFEN DER BEUTE

An der Oberfläche im Palastgarten steht ein Karren bereit, auf dem einige grobe Säcke und Decken liegen, in die der Basilisk eingehüllt werden kann. Darauf wird der Basilisk geladen und mit den Decken und Säcken verhüllt. Trotz seiner Starre sondert er einen üblen Gestank ab. Die Leute Al'Gortons schieben den Karren schnell von der Palastruine weg. Sie wollen das Untier im Delta des Szinto verstecken und auf ein Schiff aus Schwarz-Maraskan warten, das sie dort abholen soll.

WAS PASSIERT MIT DEM FORSCHER?

Es ist völlig offen und hängt vom Verhalten der Helden ab, ob der Forscher die Begegnung in der Kammer überlebt oder nicht. Sollte er durch die Anordnung Al'Gortons zu Tode gekommen sein, besitzen die Helden unter Umständen eine Motivation, die Pläne des Schurken zu durchkreuzen; haben sie sein Leben dagegen retten können, kann es passieren, dass sie sich nicht weiter für Al'Gorton und den Basilisken interessieren.

DIE VERFOLGUNG

Al'Gorton versucht mit seiner Fracht in die Echsensümpfe zu fliehen, wo er sich sicher fühlt und von wo aus er ein Schiff Richtung Maraskan nehmen will. Er überschätzt dabei aber leider die Kräfte der Fessel der Jahre, die den Pesthauch des Basilisken nicht unterdrücken kann. Seine Begleiter bekommen durch die giftigen Dämpfe ein hässliches Husten und dem einen oder anderen fallen bereits Haare aus oder wurde die Haut verätzt. Als der Zug auf die Sippe der Beni Szelemjati stößt, erbrechen urplötzlich einige der Novadis. Misstrauisch geworden, will Reyshima (siehe Seite 44) von Al'Gorton wissen, was

er auf dem Wagen transportiert. Statt einer Antwort streckt dieser sie mit einem Zauber nieder, durch den sie bewusstlos wird.

Für die Helden ist es nicht schwierig, den Karrenspuren zu folgen. Spätestens durch den Konflikt mit den Beni Szelemjati hat Al'Gorton seinen Vorsprung so stark eingebüßt, dass die Helden ihn und seine Begleiter mit dem Wagen kurz darauf auf einem schmalen Weg stellen können.

DER BASILISK IST FREI!

Sobald die Helden bemerkt werden, stürzen sich die Begleiter Al'Gortons auf sie. Der Kampf findet rings um den Karren statt, an den Seiten auf sumpfigem Gelände. Daher kann es unter Umständen zu Einbußen in den Kampferten infolge schlechten Terrains kommen.

Schurke

Waffenlos: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W+2 (A) DK H
Khunchomer: INI 10+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W+4 DK N
LeP 30 KO 13 RS 2 GS 6 MR 3

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Aufmerksamkeit

Al'Gorton will derweil den Basilisken fortschaffen. Er lässt einen langen, schrillen Pfiff aus einer goldenen Pfeife ertönen und macht sich



an den Säcken zu schaffen. Wenige Kampfrunden später erscheinen mehrere Flugchimären: große pantherähnliche Gestalten mit geschickten Klauen und eindrucksvoller Flügelspannweite.

In diesem Augenblick weicht Al'Gorton von Schreck erfüllt zurück, denn aus den Decken schält sich der Basilisk – ohne die *Fessel der Jahre*. Diese ist in zwei Teile zerbrochen und liegt noch auf dem Karren. Da Al'Gorton den Basilisken nicht mehr gefahrlos ergreifen kann, sucht er Deckung und versucht, die Helden mittels Zauberei (zum Beispiel PARALYSIS, FORTIFEX, AEROGEL, BLITZ) vom Karren fernzuhalten.

Nähere Informationen zu Al'Gorton und den Basilisken finden Sie im **Anhang** am Ende des Abenteuers.

Gewinnen die Helden langsam die Überhand, treffen die gerufenen vier Flugchimären ein. Sie sollten ursprünglich den Basilisken forttragen, doch jetzt können auch sie sich ihm nicht nähern. Al'Gorton gibt die Schlacht schließlich verloren und lässt sich von den Flugechsen davontragen.

Nun sind die Helden alleine mit dem Basilisken.

DIE BESEITIGUNG DES BASILISKEN

Die *Fessel der Jahre* ist am Scharnier zerbrochen und kann dem Untier nicht sofort wieder umgelegt werden. Da auch der Basilisk nicht mehr durch die Zauberei der Halle der Statuen gefesselt ist, kann er sich jetzt frei bewegen. Um dies zu verhindern, haben die Helden mehrere Möglichkeiten:

- Sie bergen die *Fessel der Jahre* und reparieren das Scharnier provisorisch mit einem Nagel oder einer Schnur, so dass sie wieder befestigt werden kann. Dadurch können die Helden den Basilisken zurückbringen. Die Kammer aber kann nicht wieder vollständig versiegelt werden. Hier bietet sich ein weiterführendes Abenteuer an, bei dem die Helden Erfahrungen mit Achaz-Zauberei und Kristallomantie machen können.
- Sie töten den Basilisken, indem sie ihm einen Spiegel oder einen andere spiegelnden Gegenstand entgegenhalten.
- Sie erschlagen den Basilisken mit Waffengewalt.
- Sie wickeln ihn wieder in die Säcke und versenken ihn im Meer oder einem Sumpfloch.

Berücksichtigen Sie bitte auch weitere kreative Lösungsvorschläge der Helden.

Der Kampf gegen einen Basilisken ist äußerst gefährlich. Regeln hierzu finden Sie im **Anhang** des Abenteuers. Wenn die Helden den Basilisken tatsächlich töten können, steht ihnen der Titel 'Basiliskentöter' zu.

EPILOG

Es war etwas Geschick erforderlich, damit die Helden ihr Ziel erreichen, den Forscher lebend zu finden. Falls dies den Helden tatsächlich gelungen ist, ist er jedoch immer noch vom Geist Eletto Cacheros besessen. Mit Hilfe der *Fessel der Jahre* kann Bruder Chriazz den störenden Geist herauslocken. Cacheros innigster Wunsch war stets, das Artefakt in Händen zu halten, da er beim Versuch, es an sich zu bringen, den Tod fand. Sobald er es endlich bekommt, kann Chriazz dem Geist den Weg in Borons Hallen weisen.

Die beiden Artefakte, die Maske der Gesichtslosen und die *Fessel der Jahre*, können die Helden zurückgeben. Sowohl von den Gesichtslosen wie auch vom Tempel können sie eine Belohnung erwarten.

Ohne es wirklich herausgefunden zu haben, ist es den Helden gelungen, einen Plan der großen Schlange von Maraskan zu durchkreuzen. Kaum auszumalen, was die Skrechu alles hätte anstellen können, hätte der Basilisk tatsächlich das Eiland erreicht. Die Flucht Al'Gortons konnten die Helden aber nicht verhindern, was dem Sieg einen schalen Beigeschmack beifügt – die Helden haben sich einen machtvollen Feind gemacht, der ihnen eventuell noch einmal in den Weg treten könnte.

ABENTEUERPUNKTE UND SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Für die erlebten Abenteuer bekommen die Helden zunächst **200 AP**. Sollte es ihnen gelungen sein, den Forscher lebendig in Sicherheit zu bringen, verteilen Sie **+50 AP**. Spezielle Erfahrungen können die Helden in *Götter/Kulte*, *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden* sowie gegebenenfalls in *Gassenwissen*, *Steinschneider/Juwelier* und *Tierkunde* erwerben.

ANHANG: DRAMATIS PERSONAE UND ARTEFAKTE

AL'GORTON

Al'Gorton sieht aus wie ein etwa Sechzigjähriger, dessen Haar früh kahl wurde. Leichte Runzeln bilden sich auf seiner Stirn, die Augenbrauen sind grau und buschig. Böser Schalk blitzt bisweilen in seinen Augen auf, die ansonsten eine überlegene Ruhe ausstrahlen.

Seit einigen Wochen befindet er sich in Selem, weil er Hinweise auf den Aufenthaltsort eines Basilisken erhalten hat. Die Hinweise verdichteten sich auf den Palast des einstigen Hochwesirs, doch es gelang ihm nicht, das Untier zu bergen. Als er von seinem Spitzel im Noioniten-Kloster von dem Forscher erzählt bekam, erhielt die Suche eine neue Richtung, nämlich in Richtung der *Fessel der Jahre*. Weil die Helden das Artefakt finden, will Al'Gorton zunächst mit ihnen zusammenarbeiten, um sie nach der Befreiung des Basilisken zu betrügen.

Die Anwesenheit Al'Gortons in diesem Abenteuer ist für Eingeweihte, die um die Geheimnisse des maraskanischen Dschungels wissen, ein untrügliches Zeichen: Die Skrechu von Maraskan hat Wichtiges vor. Von selbst wird Al'Gorton nichts über seine Mission preisgeben. Mehr zur Rolle Al'Gortons finden Sie in **Blutrosen und Marasken S. 126f.** aus der Box **Borbarads Erben**, welche mittlerweile auf der Website www.fanpro.com zum Download bereitsteht.

Werte: irrelevant. Al'Gorton ist in jeder seiner Inkarnationen ein Magier von großer Macht gewesen. Somit können Sie nach dramaturgischen Gesichtspunkten entscheiden, was ihm gelingt und was nicht. Seine Schwäche im Abenteuer besteht darin, dass er glaubt, in den Helden potentielle Helfer und Diener für die Skrechu finden zu können, weswegen er sich nicht gleich zu Anfang ihrer Begegnung der *Fessel der Jahre* mittels Zauberei bemächtigt und sich der Helden entledigt.

ELETTO CACHERO, RUHELOSER GEIST

Eletto wurde 724 BF in Al'Anfa geboren und ging dort bei einem privaten Lehrmeister in die Ausbildung. Vorwiegend auf Objektzauberei spezialisiert, lebte er einige Zeit am Hof des Königs von Mirham, wo er dessen Hofmagier Al'Gorton kennen lernte. Obwohl Eletto sein Talent bewunderte, kam es zum Streit zwischen den beiden, der letztendlich darin gipfelte, dass Eletto Mirham den Rücken kehrte.

Bei einem Besuch in Selem um das Jahr 760 BF wurde Eletto Zeuge der Kämpfe um den Besitz der *Fessel der Jahre* und beschloss, das Artefakt an sich zu bringen. Doch bei seinem Einbruch in die Katakomben tief unter dem Satinav-Tempel, die von den Achaz gewissenhaft bewacht wurden, wurde er entdeckt und getötet und seine Seele von den Achaz zur Unruhe verdammt. Seit dieser Zeit wartete Eletto sehnsüchtig darauf, dass jemand die Spur der *Fessel* aufnimmt, was erst durch den Forscher geschah.

Die Zusammenarbeit mit Al'Gorton akzeptierte Eletto nur widerstrebend, weil er erkannte, dass seine jahrhundertalte Verdammung möglicherweise durch ihn beendet werden könnte. Wenn die Helden Eletto überzeugen können, dass sie ihm auch helfen können, wendet er sich bereitwillig gegen Al'Gorton.

DIE FESSEL DER JAHRE

Aussehen: ein flacher goldener Reif, der aus zwei Hälften besteht, die an beiden Enden ineinander verhakt werden können (siehe Illustration auf der nächsten Seite). Auf den Ringhälften sind zahlreiche Gravuren zu erkennen. (TaW *Lesen Schreiben Chuchas* 12+: »Die Ewig-

keit, gebannt in einen Ring aus Gold. Werde eins mit der Unendlichkeit!»)

Vergangenheit: Zu Berühmtheit kam das Satinav-Artefakt in den Tagen des frühen Sultanats Elem, wo es angeblich von Sultan Haroz dazu benutzt wurde, seinen Erben jung zu halten, damit dieser beim Tod des Sultans noch ein Jüngling sei und eine lange Herrschaftszeit vor sich habe. Doch durch eine Intrige der Wesire blieb der Junge in seiner Starre und kam erst Jahrhunderte nach dem Tod seines Vaters zu sich.

Nachdem es Jahrhunderte lang als verschollen galt, tauchte das Artefakt gegen 760 BF wieder in Selem auf. Erst nach einigen blutigen Kämpfen konnten es die Achaz in ihren Besitz bringen und verwahrten es in den Katakomben des Satinav-Tempels, wo es bis vor kurzem ruhte. Der Magier Eletto Cacheros starb bei dem Versuch, das Artefakt zu stehlen, und seine Seele wurde zur Unruhe verdammt. Als der Forscher in der Silem-Horas-Bibliothek die Aufzeichnungen Elettos über die Fessel der Jahre fand, vernahm er das Rufen von Cacheros gefesseltem Geist, der ihm große Erkenntnisse versprach.

Wirkung: Wem die Fessel angelegt wird, fällt in eine Starre, wie bei einem PARALYSIS. Dabei wird auch der Alterungsprozess ausgesetzt.

Magische Analyse:

ODEM (nach ZiP* abgestuft): magisch; hohe Intensität, viel gespeicherte AsP; der ganze Ring ist von Kraft durchdrungen; Magie beeinflusst das, was im Innern des Rings ist.

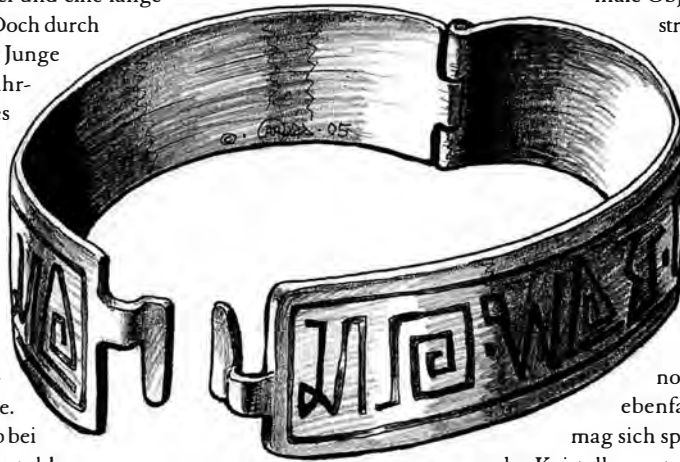
ANALYS (nach ZiP* abgestuft): Repräsentation eine beunruhigende Mischung aus Gildenmagie und Kristallomantie, Merkmale Temporal und Eigenschaften; permanente Wirkung; Zauber unidentifizierbar jedoch Ähnlichkeiten zu PARALYSIS und UNBERÜHRT VON SATINAV (sofern bekannt).

DIE MASKE DER GESICHTSLOSEN

Aussehen: eine schlichte Tonmaske, die eine raue Oberfläche hat, innen jedoch glatt ist. In die Augenhöhlen wurden zwei Diamanten gesteckt, während man vergeblich nach Öffnungen für Nase oder Mund sucht. Auf der Außenseite ist der braune Ton durch Asche schwarz gefärbt.

Vergangenheit: Die Maske wurde vor Jahrhunderten von einem echsischen Zauberer geschaffen und diente ursprünglich als Träger eines Verwandlungsaubers, damit sich die Achaz als Menschen maskieren konnten. Über Irrwege kam sie in die Hände des Hochwesirs A'Ryad von Elem, der die astralspeichernde Wirkung der Maske als Schlüssel für den Zugang zu seinem geheimen Forschungslabor benutzte. Später gelangte die Maske in den Besitz des Hochkönigs von Selem, der die Masken seiner Garde, der 'Gesichtslosen', nach ihr gestaltete, bis sie Al'Gorton vor wenigen Tagen durch einige angeworbene Glücksritter stehlen ließ.

Wirkung: Sobald die Maske mit den Schuppen eines Achaz verkleidet wird, dient sie als Astralspeicher, der seine Kraft an denjenigen abgibt, der die Maske trägt.



Magische Analyse:

ODEM (nach ZiP* abgestuft): magisch; geringe, abnehmende Intensität (ohne Schuppen); Maske ist durchdrungen von Kraft, bis zu der Außen- und Innenfläche; Fließrichtung außen nach innen.

ANALYS (nach ZiP* abgestuft): Kristallomantische Repräsentation, Merkmale Objekt und Kraft; geringe Eigenkraft, eher Reststrahlung früherer Benutzungen; Fokussierung der astralen Kraft, eine Art Astralspeicher.

Weitere Szenariovorschläge:

Gerüchten zu Folge soll die Maske Schlüssel zu weiteren verborgenen Kammern sein, die über ganz Süd-Aventurien verteilt sind und große Schätze und Reichtümer beherbergen sollen.

Durch entsprechende Recherchen in der Silem-Horas-Bibliothek kann man erfahren, dass der Erschaffer der Maske wohl noch andere, ähnliche Artefakte kreiert hat, die ebenfalls ihrer Entdeckung harren – außerdem mag sich spätestens jetzt die Frage aufdrängen, weshalb der Kristallomant all diese 'Schlüsselartefakte' erschaffen hat.

DER BASILISK VON A'RYAD

Größe: 2 Schritt **Gewicht:** 300 Stein

LeP 50 RS 2 KO 20

GS 1 MR –* GW 17

Besondere Kampffregeln: Steinerner Blick**

*) Der Basilisk ist so gut wie immun gegen jedwede Auswirkung von Magie (auch gegen Kampfzauber und magische Waffen) außer der seines eigenen Blickes, ebenso gegen Gifte aller Art.

**) Der Blick eines Basilisken wirkt ähnlich wie ein permanenter GRANIT UND MARMOR. Die Wirkungsreichweite für den jungen Basilisken beträgt 50 Schritt, die ZiP* betragen stets 10 und es fallen keine AsP an. Der Blick eines Basilisken wird nicht von einem GARDIANUM oder der Zonenform des VERWANDLUNGEN BEENDEN aufgehoben, kann aber mittels eines INVERCANO zurückgeworfen werden. Dabei ist zu beachten, dass spätestens unmittelbar nach Verlassen des INVERCANO der Zaubern der ebenfalls Opfer des Blickes werden kann.

Das Blickfeld eines Basilisken entspricht in etwa dem eines Menschen, doch nur der gezielte Blick entfaltet die tödliche Wirkung (für den Blick fällt keine Probe an). Somit können jedoch auch mehrere Lebewesen innerhalb weniger Augenblicke (pro KR ein Ziel) Opfer des Blickes eines Basilisken werden. Der Basilisk kann seinen Leib winden, so dass seine Augen auch nach hinten blicken können.

Wer vom versteinernen Blick getroffen wird (keine Probe, stets 10 ZiP*), erleidet einmalig Einbußen auf seine körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KO, KK) von jeweils 5 Punkten.

Der Aufenthalt in unmittelbarer Nähe des Basilisken (bis zu 5 Schritt) verursacht 1W3 SP pro KR. Verweilt man in diesem ätzenden Dunst, so muss man pro KR eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, die pro bisher im Dunst verbrachter KR um 1 Punkt erschwert ist. Misslingt diese Probe, so stellen sich sofort Schwindel und Betäubung ein: alle Werte sinken um 1 (kumulativ). Nach Verlassen des Dunstkreises erleidet ein Held 1 SP pro Stunde, bis er durch Magiewirken oder Liturgien geheilt werden kann.

ECHSENJÄGER

VON SEBASTIAN THURAU

Mit DANK AN LARS FEDDERP, CHRIS GOSSE, DANIEL JÖDEMANN, OLAF MICHEL, STEFAN KÜPPERS UND MARK WACHHOLZ, DER DIE HORPECHSE INS TRABEN BRACHTE.
FÜR JANA UND TOM

Kurzbeschreibung: Der Krieg zwischen zwei Echsenstämmen wurde von Menschen verursacht. Die Helden müssen den Schuldigen entlarven und Frieden stiften.

Spielort: Echsen Sümpfe

Zeit: beliebig

Helden: 3-6, Einsteiger bis mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel; Meister: mittel



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER

DIE VORGESCHICHTE

Kurz nachdem die Helden von ihrem Auftraggeber angeheuert wurden, um im verschlafenen Port Kellis, am Küstenstreifen der Echsen-sümpfe gelegen, eine Ladung Iryan-Leder zu besorgen, nehmen die verhängnisvollen Ereignisse ihren Lauf, die nicht nur die Leben der Recken gefährden, sondern auch den Frieden einer ganzen Region.

Eine Delegation, bestehend aus einem halben Dutzend Achaz vom Stamm der *Kryrrah-chaz*, überreicht *Hrra-Chyss*, dem Schamanen aus dem befreundeten Nachbarstamm der *Chrrss-krra*, die Reißzahnkette ihres Schamanen *Rrahss-Schyss*. Die aus den Zähnen eines Schlingers gefertigte Kette ist eine Leihgabe und soll als Fokus dienen, den weisen Geist eines alten Achaz-Kriegers zu befragen.

Zeitgleich bricht in Port Kellis der erfolgreiche Sklavenjäger *Alregio Barbosa Ramonez* gen Westen in die Echsen Sümpfe auf, wo er einen kräftigen Echsenmann einfangen möchte, um ihn später als exklusiven Sklaven zu verkaufen. Während das Ritual der Echsenmenschen ohne Zwischenfälle gelingt, nähert sich *Alregios* Gruppe – bestehend aus dem Jäger, sechs Söldnern und zwei ineinander verliebten Führern, *Roguez Bornunez* und *Jesabela*, dem Grenzgebiet der beiden Achaz-Stämme. Dort stoßen sie auf die Delegation der *Kryrrah-chaz*, welche auf dem Weg zu den *Chrrss-krra* ist, um die Kette zurück zu holen. Das von den Menschen provozierte Gefecht überlebt keiner der Echsenmenschen, *Roguez* wird schwer verletzt und bewusstlos. *Alregio* lässt ihn zurück und berichtet *Jesabela*, dass ihr Geliebter verstorben sei. Weil ihm keine Gefangennahme geglückt ist, greift der Sklavenjäger nur wenige Stunden später einen kleinen Trupp der *Chrrss-krra* an. Es gelingt ihm diesmal, den Echsenjäger *Chaa-Kryryss* gefangen zu nehmen – und dadurch auch in den Besitz der Reißzahnkette zu gelangen. Zeitgleich findet ein anderer Jagdtrupp der *Chrrss-krra* den bewusstlosen *Roguez* und bringt ihn in das Echsendorf, wo sein Leben verschont und sein geschundener Körper gepflegt wird. Der junge Mann gesundet schnell, leidet aber seit dem Kampf unter einem weit reichenden Gedächtnisverlust.

Während *Alregio* seinen Gefangenen nach Port Kellis bringt, sehen die *Kryrrah-chaz* in den erschlagenen Kriegern und der vorenthaltenen Kette einen triftigen Grund, den *Chrrss-krra* einen Stammeskrieg zu erklären.

WAS GESCHEHEN WIRD

Nach ihrer Ankunft in Port Kellis werden die Helden feststellen müssen, dass das gesuchte Iryan-Leder dort nicht zu beschaffen ist. Da sich die Bewohner des Ortes weigern, die Sümpfe zu betreten, scheint auch ein direkter Handel mit den Achaz der Umgebung ausgeschlossen zu sein. Grund für die Furcht ist eine drohende Auseinandersetzung mit den Echsenmenschen – provoziert von einem Sklavenjäger,

der es tatsächlich geschafft hat, einen 'Echsenmann' gefangen zu nehmen. Während alle Verhandlungen mit *Alregio* fruchtlos bleiben, flieht abends der Achaz in die Sümpfe. Um *Alregio* davon abzuhalten, noch mehr Unheil anzurichten, die Echsenmenschen zu beruhigen und letztendlich den Handel wiederzubeleben, werden sich auch die Helden auf den Weg in die Sümpfe machen. Die einzige Führerin, die sich anbietet, sie auf der gefährvollen Reise zu begleiten, ist *Jesabela*, die als Gegenleistung verlangt, *Roguez'* Leiche zu bergen.

Kurz vor dem Erreichen des Echsendorfes können die Helden zwar *Alregio* stellen, doch geraten sie kurz darauf in die Gefangenschaft der Achaz. Der einzige Lichtblick während der zähen Verhandlungen mit dem Schamanen *Hrra-Chyss* ist die Erkenntnis, dass *Roguez* zwar von *Boron* gezeichnet, nicht aber in sein Reich eingegangen ist. Umso überraschender wird es sein, wenn die Achaz das Leben der Menschen verschonen und sie aufgrund einer Prophezeiung sogar darum bitten, den Frieden in der Region wiederherzustellen. Ob die Recken nach der verschwundenen Reißzahnkette suchen oder versuchen, den Krieg zu gewinnen, liegt ganz alleine in ihren Händen ...

AUSWAHL DER HELDEN

Für das Abenteuer sind fast alle Helden geeignet; im Verbund sollte Ihre Gruppe zumindest einige Tage in den gefährlichen Echsen Sümpfe überleben können. Kämpfer sind dabei ebenso wertvoll wie Sumpfkundige aller Art. Magische Unterstützung ist ebenfalls von enormem Nutzen, genauso wie der göttliche Beistand eines Firun- oder auch Travia-Geweihten. Bedenken Sie aber, dass das schwüle Klima nicht jedermanns Sache ist (siehe: *Raschtuls Atem* Seite 14).

STIMMUNG AM SPIELTISCH

Wenn Sie zu den Spielleitern gehören, die sich beim Erzeugen der richtigen Abenteueratmosphäre nicht alleine auf ihre Worte verlassen, dann seien Ihnen folgende Ratschläge an die Hand gegeben.

- Ziehen Sie sich zum Spielen in die grüne Ecke Ihrer Wohnung zurück. Umgeben Sie sich und Ihre Spieler mit Zimmerpflanzen und Blumentöpfen.
- Tagsüber können Sie helle Beleuchtung verwenden. In der Nacht ist es im Sumpf sehr dunkel, denn trockenes Holz für ein Lagerfeuer gibt es nicht. Hier können Sie auf eine abgedunkelte, grüne Lampe oder ein paar Kerzen zurückgreifen.
- Wenn Sie eine CD mit Geräuschen besitzen, können sie auf Vogelschreie, Plätschern im Wasser, Grillen und Affengebrüll zurückgreifen.
- Lassen Sie die Chips im Schrank und bieten Sie stattdessen getrocknete Südfrüchte oder eine frische Ananas an. Eine leckere und stimmungsfördernde Alternative zu Limonade und Bier sind Säfte und Cocktails.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Der im Folgenden vorgestellte Einstieg richtet sich an eine Helden-Gruppe, die bereits gemeinsam Abenteuer erlebt hat. Sollten sich die Helden zu Beginn des Abenteuers noch nicht kennen, besteht die Möglichkeit, sie als konkurrierende Unterhändler einzeln nach Port Kellis zu schicken.

DER AUFTRAG

Die Helden erhalten einen recht einfachen Transportauftrag. Es gilt, in das abgelegene Küstendorf Port Kellis am östlichen Rand der Echsen-sümpfe zu reisen, um dort eine größere Menge Iryan-Leder zu beschaffen. Aus der nachfolgenden Liste können Sie eine der interessierten Parteien als Auftraggeber auswählen:

- Al'Anfa: Eine Grandenfamilie will Gladiatoren mit brennenden Schwertern gegeneinander antreten lassen und will zum Schutz das feuerfeste Iryan-Leder erwerben.
- Ein Handelshaus des Horas-Reiches hat sich Port Kellis ausgesucht, um von dort größere Mengen des seltenen Leders zu erwerben und damit den Grundstock für eine dauerhafte Niederlassung zu legen.
- Port Kellis wird bisweilen von bornländischen Schiffen angelau- fen. Storrebrandt oder ein anderes bornisches Handelshaus hat so Kunde erhalten, dass hier Echsenwaren wie Iryan-Leder günstig zu erhalten sind.

- In Thalusa, Khunchom oder Sylla befinden sich weitere Händler, die ein Interesse daran haben, den großen Handelshäusern zuvorzu- kommen. Die Helden werden als Gesandte nach Port Kellis geschickt, um den Iryan-Handel einzufädeln und gleichzeitig den Transport wehrhaft zu eskortieren.

Es sollen in jedem Fall 100 Stein Iryan-Leder beschafft werden; zum Tausch wird den Helden eine Kiste mit Metallwaren (Klingen, Bol- zen, einfache Werkzeuge) mitgegeben. Die Recken können mit einem Sold von einem Silbertaler pro Kopf und pro Tag rechnen; die Reise- dauer können Sie der folgenden Tabelle entnehmen. Bei einem erfolg- reichen Geschäftsabschluss steht jedem Recken ein Bonus in Höhe von 50 Silbertalern zu. Alternativ dazu haben die Händler mitunter auch seltene aber umso begehrtere Waren im Angebot, die sie den Helden als Belohnung anbieten.

Ausgangspunkt der Reise	Reisedauer zum Zielort
Al'Anfa	6 Tage
Kuslik	20 Tage
Festum	17 Tage
Thalusa	2 Tage
Khunchom	4 Tage
Sylla	5 Tage

ACHAZ-HELDEN

Dieses Abenteuer eignet sich dafür, Achaz-Helden zu spielen. Wenn die ganze Gruppe aus Achaz besteht, beginnt das Abenteuer für die Helden mit dem Auftrag, einen Artgenossen aus der Hand der Men- schen zu befreien. Dieser könnte auch von einem Spieler übernom- men werden. Dabei sollten Sie die Hinreise nicht allzu ausführlich ausspielen, damit sich niemand am Tisch bei der spannenderen Rückreise wegen unnötiger Wiederholungen langweilt. Nach der turbulenten Befreiung wird die Gruppe von Alregio und seinen Schergen verfolgt, die durch glückliche Vorfälle den Abstand immer weiter verkürzen können, so dass es kurz vor Erreichen des

Stammeslandes zum Kampf kommen wird. Im letzten Teil des Abenteuers liegt es dann ebenfalls an den Achaz-Helden, den Stammeskrieg zu beizulegen.

Bei einer gemischten Gruppe können die Helden zunächst eine Zweck- gemeinschaft bilden (die Achaz wollen ihren Artgenossen befreien, wäh- rend die Menschen sich anbieten können, nach der Kette zu suchen, um im Gegenzug mit den Achaz Handel zu treiben. Auch hier kann einer der Spieler den gefangen gehaltenen Achaz spielen.

Am Ende jedes Kapitels gibt es aber einen Kasten, in dem alle er- gänzenden Informationen für das Spiel mit einer Achaz-Helden- gruppe enthalten sind.

HELDEN ALS ECHSENJÄGER

Das Abenteuer lässt sich auch mit einer Gruppe spielen, die in Be- zug auf ihre Moralvorstellungen wenig zimperlich ist und keine Skrupel hat, einen gefangenen Echsenmenschen zu transportieren und dabei dem Berufsbild des Sklavenjägers sehr nahe kommt.

Die Helden erhalten in diesem Fall den Auftrag, zum verschlafe- nen Handelsposten Port Kellis zu reisen, um einen besonders kräf- tigen Achaz auf seinem unfreiwilligen Weg in die Zivilisation zu begleiten. Auch wenn in Port Kellis alles schief laufen wird, was schief gehen kann, ahnen Ihre Recken natürlich noch nichts von ihrem Unglück und dürften daher einen recht einfach klingenden Transportauftrag erwarten.

Auch bei dieser Variante könnten verschiedene Auftraggeber an die Gruppe herantreten. Alfaner benötigen Gladiatoren oder besonders exotische Sklaven, Forscher kennen keine Skrupel, sich ein lebendes Versuchsexemplar einzufangen. Auf den Verlauf des Abenteuers hat die Wahl des Auftraggebers keinen größeren Einfluss. Ihre Spieler soll- ten nur eine möglichst gute Motivation haben, einen Echsenmenschen zu 'transportieren'. Lassen Sie sich bei den Lohnverhandlungen ru- hig etwas höher treiben als üblich, da das Vorhaben zunächst ohnehin scheitern und die Helden zum Umdenken zwingen wird.

Am Ende eines jeden Kapitels befindet sich ebenfalls ein Kasten, in dem Hinweise zur Umgestaltung des Abenteuers für eine skrupel- lose Heldengruppe zu finden sind.

ANKUNFT IN PORT KELLIS

ANKUNFT IN PORT KELLIS

Die erstmalige Gründung eines kleinen Hafens an dieser Stelle liegt weit in der Vergangenheit, in der Zeit der Ersterkundung des Perlen- meers durch die Bosparaner. Doch Konflikte mit den Achaz haben die

Entwicklung des Ortes immer wieder zurückgeworfen. Im Hesinde 1024 BF erst überfielen rasende Echsen Port Kellis und töteten jeden Menschen, den sie fanden. Nach dem Überfall wurde Port Kellis als bald von auswärtigen Gönnern wiederaufgebaut, die sich einen Gewinn im Handel mit Echsenwaren erhoffen.

PORT KELLIS IM ÜBERBLICK

Einwohner: 130 (60 % bornländische Siedler, 10% Tulamiden, 30% Süd-Aventurier und Bukanier), zwei Drittel davon sind erst nach dem letzten Überfall auf die Stadt neu zugezogen

Herrschaft/Politik: Konkurrenzsituation dreier Handelshäuser, darunter Anarchie

Garnisonen: keine - aber jeder ist bewaffnet

Tempel: keine

Besonderheiten: drei auffällige Kontore im jeweiligen Baustil des Heimatlandes zwischen windschiefen Holzhütten, Schänke im Rumpf der *Sylcha Karinor*

Stimmung in der Stadt: von Anarchie, Gewaltbereitschaft und dem großspurigen Auftreten der 'Mächtigen' geprägt, Fremden gegenüber vorsichtig abwartend, dann aggressiv oder unterwürfig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem leisen, gleichmäßigen Platschen schlagen die flachen Wellenkämme gegen den Rumpf eures Schiffes, während ihr die schmale Einfahrt zur Feuermuschel-Bucht passiert. Die Praios-Scheibe steht hoch über dem Perlenmeer, die warme Brise erleichtert der Mannschaft die Arbeit. Keine hundert Schritte vom Strand entfernt liegt eine Zedrakke mit thalasischer Beflaggung vor Anker. Der Kapitän hält mir ruhiger Hand auf eine Stelle neben dem Schiff zu und gibt Befehle, die Segel zu reffen und auf sein Kommando hin die Anker fallen zu lassen.

Eine alte Matrosin deutet mit ihrer verstümmelten Hand auf den umgestürzten Rumpfeines größeren Seglers und einige windschiefe Hütten in der Nähe des Strandes: "Seeht doort, Poort Saabis liegt direkt vooraus!"

Sobald das Schiff seinen Ankerplatz erreicht hat, wird ein Ruderboot zu Wasser gelassen, mit dem die Helden den Strand erreichen können. Unter den schattigen Palmen werden immer mehr Hütten sichtbar; auf einer kleinen Lichtung können die Helden schließlich eine Handvoll größerer Gebäude entdecken. In zwei großen, weiß getünchten Holzhäusern sind die Kontore der Alanfaner Granden-Familie Karinor und der horasischen Seehandels-Gesellschaft Terdilion untergebracht, in einem roten Ziegelbau befindet sich die bornische Niederlassung. Zwei große Holzbaracken dienen als Schlafsäle; der Schankraum wurde in dem auf Grund gelaufenen Wrack der *Sylcha Karinor* eingerichtet. Weitere wichtige Gebäude sind die Schreinerei der Schwestern Consuele und Ximene Piriones, die zwar beide gute Arbeit abliefern, dank aber Rauschkrautsucht aber nicht immer zu den pünktlichsten Lieferanten zählen, und die Schmiede von Wark Eisenbrecher, einem hünenhaften Schmied aus dem Bornland, der über seine Vergangenheit eisern schweigt. Im Westen der Stadt befinden sich noch immer viele verlassene oder gar abgebrannte Holzhütten, deren Bewohner während des letzten Angriffs durch die Achaz ums Leben kamen. Hier überwuchert der Sumpf bereits einen Teil der Gebäude, und es wird nicht mehr lange dauern, bis sich die Eschensümpfe ihr Land zurück erobert haben. Abhängig von ihrem Auftreten werden die Helden gierig angestarrt (reich und scheinbar nicht wehrhaft), misstrauisch beäugt (magische Symbole, schwere Bewaffnung), neugierig betrachtet (ungewöhnliche Kleidung, auffälliges Auftreten), verspottet (unpassende Kleidung, körperlich unterlegen) oder mit Nichtachtung bestraft (leichte Bewaffnung, abgerissene Kleidung). Wann immer die Helden in Kontakt mit einem 'freien Bürger' Port Kellis' treten, sollten sie sich darüber im Klaren sein, dass dieser nur auf seinen Vorteil aus sein wird - egal ob er ihnen den Handel ihres Lebens vorschlägt oder sie mit einem schattigen Säbel bedroht. Die Hütten sind heruntergekommen, die Wege dazwischen dreckig, die Stimmung ist sehr rau, und die einzelnen Machtgruppen stören sich nur dann daran, wenn sie ihre eigenen Interessen gefährdet sehen. So geht die Regierungsgewalt seit Gründung der Siedlung immer auf die stärkste Gruppe über, wobei sich die Familien Karinor und Terdilion diese Stellung momentan teilen, während das Haus Stoorrebrandt zunehmend an Einfluss gewinnt.

Einig ist man sich nur darin, wenn es um die misstrauische bis furchtsame Haltung gegenüber Echsen geht. Einerseits ist man auf einen

guten Kontakt zu den Achaz angewiesen, um den Handel am Laufen zu halten, andererseits fürchtet man überraschende Angriffe oder einen Handelsboykott. In der Schenke werden abends laute Parolen gegen die Kaltblüter ausgestoßen, auf dem Weg in die eigene Hütte schaut man sich dann aber doch achtsam um. Die Angst wird zudem durch immer wieder aufkeimende Gerüchte genährt, die Echsen seien mit Dämonen im Bunde, eine Strafe der Götter oder schlicht und ergreifend nur die wahren Herrscher Deres.

Alles in allem tun die Helden gut daran, bei ihrem zuständigen Kontor vorzusprechen und ihren Handel so schnell es geht abzuwickeln.

IM KONTOR

● Im weiß getünchten, zweistöckigen Kontor des Hauses Karinor begrüßt Khalid Delvazzuez, ein in teure Duftstoffe gehüllter Mittsechziger von überraschend kräftiger Statur und mit vollen, schwarzen Haaren, die Helden mit weit ausholenden Gesten. Er führt seine Gäste in den künstlich bewässerten Garten, wo er einer Handvoll Mohasklaven die Anweisung gibt, für das leibliche Wohl der Helden zu sorgen.

● Marbis Sarostes ist die örtliche Vertreterin der Seehandels-Gesellschaft Terdilion und um das Wohlergehen der Recken ehrlich bemüht, falls sich wenigstens eine gebildete Seele unter ihnen befindet. Die dralle Blondine mit dem steten Sonnenbrand und einer charmanten S-Schwäche ist von Alregios Taten und den drohenden Folgen alles andere als begeistert, lässt sich dies allerdings nicht anmerken, während sie mit den Helden im "blauen Salon der weitläufigen Villa" – einem blau gestrichenen Raum im Erdgeschoss – spricht.

● Die gebürtige Neersanderin Hesinja Kunzke, eine dicke Frau mit fettigen, hellbraunen Haaren und einem penetranten Körpergeruch, trägt ihre Verärgerung über ihre Abschiebung in das Kaff Port Kellis stets deutlich zur Schau. Sie achtet die Gebote der Herrin Travia, rät den Helden aber in jedem zweiten Satz, diese "von allen guten Geistern verlassene Bucht" so schnell wie nur irgend möglich wieder zu verlassen. Die Helden dürften ihre Unzufriedenheit höchstens als lästig empfinden, die Angestellten in dem dreistöckigen Ziegelbauwerk aber leiden darunter sehr, lassen ihrem Unmut jedoch nur hinter hervor gehaltener Hand Lauf.

Egal, in welchem Haus die Helden vorstellig werden sollen, man wird sie verdächtig freundlich empfangen. Es werden Südfrüchte, Küchlein oder Mutzen gereicht, teurer Wein oder Meskinnes serviert, und schon nach kurzer Zeit tritt der Verwalter des Kontors oder die Hausherrin an die Helden heran, um sich kurz deren Anliegen bestätigen zu lassen. Verlegen wird man den Recken dann mitteilen, dass das gesuchte Leder derzeit nicht vorrätig sei und der Handel mit den Achaz der Umgebung momentan zum Erliegen gekommen ist. Seit ein Alanfaner namens Alregio einen Echsenmenschen gefangen genommen und nach Port Kellis gebracht hat, wagen sich die sumpfkundigen Führer nicht mehr zu den Echsen. Wenn die Helden Iryan-Leder besorgen möchten, müssen sie dieses schon selbst von den Achaz holen. Fragen die Helden nach dem Echsenmenschen, Alregio oder ortskundigen Führern, werden sie zum Marktplatz geschickt.

DIE BETRUNKENE

Auf dem Weg zum Marktplatz passiert wenigstens einer der Helden die schattige Ecke einer löchrigen Holzhütte, aus der es nach Schnaps und Rum riecht. Wenn sich die Recken nicht lautstark unterhalten, können sie aus dem Inneren nach einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe das unruhige, laut rasselnde Atmen einer scheinbar betrunkenen Frau hören, die vor sich hin brabbelt. Wenn die Gruppe einen Moment verweilt, können sie die leisen, im Schlaf gesprochenen Worte auch verstehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine dunkelhäutige Frau liegt auf einer zerschlissenen Matte in der Mitte der Hütte. Neben ihr liegt ein umgestürzter Krug, der ausgelaufene Rum durchnässt das schlichte Hemd der Schlafenden. Nur undeutlich versteht ihr, was sie im Schlaf spricht: "... Echsen ... sie werden auch uns holen! ... liebster Roguez, was haben sie dir getan ... dieser Bastard, verdammter ..."

Bei der jungen Frau handelt es sich um Jesabela – ihre Beschreibung finden Sie auf Seite 65.

DER MARKTPLATZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen hoch aufragenden Palmen befindet sich unweit des Strandes auf einer kreisrunden, sandigen Fläche das, was die Bewohner des verschlafenen Nestes 'Marktplatz' nennen. In der Mitte steht ein großes, rechteckiges, schätzungsweise einen Schritt hohes Holzpodest, auf welchem Waren angeboten werden, wenn eine Schiffsladung gelöscht wird. Dahinter könnt ihr sechs Metallkäfige entdecken, in denen Sklaven, Diebe und manchmal wohl auch Tiere gefangen gehalten werden. In den schattenlosen Verschlägen sind zurzeit zwei Moha-Frauen untergebracht und eine menschengroße Echse, die zusammengerollt in einer Ecke des Käfigs kauert.

Da Port Kellis eine sehr kleine Siedlung ist, sind alle Gebäude – die großen Kontorhäuser wie die löchrigen Holzhütten – vom Marktplatz aus schnell zu erreichen. Ein breiter Pfad führt zum Strand im Osten und deutlich schmaler werdend auch in die Sümpfe im Westen. Zur Mittagszeit dösen die meisten Bewohner unter den Schatten spendenden Palmen. Den gefangenen Echsenmenschen haben die Helden bereits gefunden, sumpfkundige Führer lassen sich schnell ausfindig machen, wenn man dem einen oder anderen eine Münze oder ein Krüglein Schnaps zusteckt. Die Recken werden dabei allerdings die enttäuschende Feststellung machen, dass zurzeit niemand bereit zu sein scheint, in die Sümpfe aufzubrechen. Von den Geschehnissen aus dem Jahre 1024 BF haben hier alle gehört und niemand möchte sich zu genau ausmalen, was wohl passieren wird, wenn die Echsenmenschen herausfinden, dass einer der ihren hier gefangen gehalten wird. Wenn sich die Helden zu sehr für den Käfig mit dem Achaz interessieren, treten vier kräftige Männer aus dem Schatten einer Hütte und deuten mit ihren schartigen Säbeln auf die Schaulustigen. Mit knappen Worten schicken sie die Helden fort. Sollten diese glaubhaft versichern können, dass sie ein Kaufinteresse an der Echse haben, verweist ein zahnloser Tulamide die Gruppe an Alregio, der am Strand zu finden sei: "Immer praioswärts am Wasser lang, bis er euch finden will."



Sollte Ihre Gruppe Mitleid mit dem gefangenen Achaz haben und ihn befreien wollen, ist dies für den Verlauf des Abenteuers prinzipiell nicht problematisch. Allerdings ist noch nicht die richtige Zeit gekommen, um den Eschenmenschen zu befreien. Alregios Leute wären nicht sehr erfreut, wenn die Helden ihre Beute entkommen lassen, und auch die Umstehenden würden sehr verärgert reagieren, weil die Rache der Echsen damit wohl endgültig besiegt wäre.

TREFFEN AM STRAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem gut halbstündigen Spaziergang im Schatten der Palmen und Bananenstauden entdeckt ihr fünfzig Schritt vor euch unter den ausladenden Blättern einer Kokospalme einen Mann, der die Praios-Stunde vor sich hin dösend verbringt. Die festen Lederstiefel wollen nicht wirklich zu den weiten Hosen und dem offenen Hemd passen, der Strohhut ist tief ins Gesicht gezogen. Die einzig wahrnehmbare Bewegung ist das sanfte Auf und Ab des Brustkorbes. Neben dem Mann lehnt ein gepflegter Säbel am Baumstamm, im rechten Stiefelschaft könnt ihr eine Klinge aufblitzen sehen.

Sobald die Helden dem gebürtigen Alanfaner mit der stark gebräunten Haut näher kommen, können sie ein leise gemurmertes "Borons Gnade sei mit euch!" vernehmen. Wenn die Helden die Begrüßung als Drohung missverstehen und Anstalten machen, ihre Waffen zu ziehen, werden sie feststellen, dass der vermeintlich Schlafende nicht unvorsichtig ist. Mit einem kraftvollen Satz springt er auf die Beine und zieht dabei ein Entermesser, das er bis auf den schlichten Griffkorb im Sand verbuddelt hatte.

Auf jeden Fall wird er den Hut zurechtrücken, so dass seine dunklen Augen und das von schwarzen Bartstoppeln bedeckte Kinn sichtbar werden. Er stellt sich als Alregio Marboso Ramonez vor, seines Zeichens Großwildjäger. Sobald die Helden ihre Waffen senken, zeigt sich auch Alregio gesprächsbereit.

Es sind verschiedene Motive denkbar, warum die Helden den Sklavenjäger aufsuchen möchten. Echsenfreundliche Charaktere, etwa Geweihte der Tsa oder der Hesinde, dürften vehement die Freilassung des Gefangenen fordern: aus moralischen Gründen oder um den Echsenmenschen als Führer anzuheuern. Alregio quittiert diese Forderung mit einem verächtlichen Lächeln und fordert dann einen utopisch hohen Verkaufspreis von 250 Dublonen. Allerdings wartet er noch auf Nachrichten eines bald eintreffenden Schiffes, um den auf den Alanfaner Sklavenmärkten zu erzielenden Preis abschätzen zu können.

Nur wenn die Helden eine wahrlich astronomische Summe bezahlen möchten, lässt er sich auf den Handel ein. Die Helden werden dabei jedoch einen deutlichen finanziellen Verlust erleiden. Sobald der gefangene Achaz frei ist, flieht er so schnell wie möglich in die nahe gelegenen Echsensümpfe. Alregio wird daraufhin die Gelegenheit nutzen, einen nun herrenlosen Achaz in der Nähe der Siedlung fangen zu können, und ihm nachsetzen. Andere Heldengruppen mögen dagegen pragmatischere Motive haben. Alregio könnte als Führer interessant sein, auch wenn er sich in den Echsensümpfen nicht besonders gut auskennt. Allerdings ist der Echsenjäger nicht bereit, seine Beute zu verlassen, bevor er sie verkaufen konnte – und das wird eben noch eine Weile dauern.

FLUCHT AUS DER 'ZIVILISATION'

Spätestens nach dem erfolglosen Gespräch mit Alregio werden die Helden erkennen müssen, dass ihnen keine andere Möglichkeit bleibt, als selbst in die Echsensümpfe aufzubrechen, um an das begehrte Iryan-Leder zu gelangen. Sollte die Gruppe voller Tatendurst sofort aufbrechen wollen, wird ihnen jeder Einwohner in Port Kellis davon abraten. Zum einen ist eine Expedition in die Sumpflandschaft ohne kundigen Führer der blanke Selbstmord, zum anderen fehlt der Gruppe wahrscheinlich die richtige Ausrüstung, um länger als einen halben Tag überleben zu können. Dazu kommt noch die ungünstige Tageszeit. Am frühen Nachmittag aufzubrechen bietet sich nicht an, weil man schon wenige Meilen hinter der relativ sicheren Siedlung übernachten müsste.

Wenn ihre Recken den Tag nicht ungenutzt lassen wollen, bietet sich der Einkauf der richtigen Ausrüstung in den Kontorgebäuden an. Ebenso wäre es denkbar, dass die Gruppe nach hartnäckigem Fragen bei vielen Bewohnern der Siedlung irgendwann an Jesabela verwiesen wird: "Die einzige, die wahnsinniggenug wäre, jetzt noch in die Sümpfe zu gehen, ist Jesabela. Seitdem sie zum letzten Mal zurückkehrte, habe ich sie aber noch nie bei klarem Verstand gesehen. Ständig betrunken, die Verrückte. Also ich würde mich ihr ja nicht anvertrauen!"

Am Abend können die Helden dann entweder ein schmackhaftes Essen im Kontor genießen oder die raue Atmosphäre im Rumpf der *Sylcha Karinor* auf sich wirken lassen. Wenn die Helden in einem der Kontore speisen und ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe + 8 gelingt, können sie kurz nach Einbruch der Dunkelheit durch eine Fensteröffnung die Silhouetten mehrerer Echsenmenschen erkennen, die sich von Norden her in die Siedlung schleichen. Wenn die Helden sofort zum Marktplatz laufen, spielt sich folgende Szene vor ihren Augen ab:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Neben dem Käfig sitzt einer von Alregios Leuten gelangweilt auf einem Holzschemel. Von hinten schleicht sich ein hoch gewachsener Achaz an. Nur einen Wimpernschlag später schnellts sein Schwanz hervor und trifft den Dösenden am Hinterkopf, woraufhin dieser bewusstlos zu Boden geht. Der an einer Kette um den Hals baumelnde Schlüssel wird schnell entwendet, dann ist der Echsenmensch auch schon vor dem Käfig bei seinem Artgenossen und öffnet das Schloss. Der gefangene Achaz stößt die Tür zu seinem Verschlag auf und läuft mit weiten Schritten Richtung Westen. Dort entdeckt ihr an einer Häuserecke zwei weitere Echsen, die sofort die Flucht ergreifen, als die beiden anderen Achaz hinter ihr verschwinden.

Gelingt den Helden erneut eine *Sinnenschärfe*-Probe, diesmal um 5 Punkte erschwert, können sie erkennen, dass der von Alregio und seinen Leuten gefangene Achaz den linken Fuß nachzieht und zu humpeln scheint, was auf eine Verletzung bei der Gefangennahme zurückzuführen ist. Wenn die Helden schnell reagieren, können sie die Flüchtenden bis zum Rand der Siedlung verfolgen, wo sie in den Sümpfen verschwinden und besonders hartnäckige Verfolger in einem Fluss abhängen.

Sollten die Recken die Flucht des gefangenen Achaz nicht bemerken, dann hören sie kurze Zeit später wütende Rufe durch Port Kellis hallen. Am Marktplatz angekommen, können sie dann den leeren Käfig begutachten. Eine Untersuchung des Verschlags ergibt, dass das Schloss von außen geöffnet wurde, der Schlüssel steckt noch immer. Wenige Schritte daneben rappelt sich gerade einer von Alregios Leuten auf, sichtlich bemüht, die Orientierung wiederzuerlangen. Eine eilige Suche bringt keinen Erfolg, eine einfache *Fahrtensuchen*-Probe offenbart aber die Fußabdrücke mehrerer Echsenmenschen. Die Spuren führen geradewegs gen Westen – direkt in die Echsen Sümpfe.

Kurze Zeit später trifft auch Alregio ein. Außer sich vor Wut beschimpft er zunächst seine Kumpane, später dann die Helden als Fluchthelfer, wenn sie sich vorher zu echsenfreundlich gezeigt haben. Eine Schlägerei ist in diesem Fall gut denkbar, auf den Einsatz von Waffen werden die Sklavenjäger glücklicherweise erst dann zurückgreifen, wenn die Helden ihrerseits bewaffnet angreifen. Am Ende bleibt den Recken jedoch nur, mehr oder weniger erschöpft ins Bett zu fallen.

AUFBRUCHSSTIMMUNG

Spätestens am nächsten Morgen werden die Helden beratschlagen, was nun zu tun ist. Soll der Echsenmensch wieder eingefangen werden oder nicht? Wie werden sich die Achaz-Stämme der Umgegend verhalten,

wenn bekannt wird, dass die Menschen einen der ihren entführt haben? Wird Alregio erneut Jagd auf den Echsenmenschen machen? Was passiert, wenn er ihn einfängt? Was, wenn es ihm nicht gelingt? Sollten die Helden die Flucht decken und Alregio von seinem Vorhaben abhalten? Und vor allem: Wie kommen die Recken an das vom Auftraggeber geforderte Iryan-Leder?

Letztendlich werden die Helden die meisten Antworten in den Echsen Sümpfen finden können. Wenn die Helden mit den Vorbereitungen einer Expedition bereits begonnen haben, sollten sie diese abschließen und aufbrechen – andernfalls ist höchste Eile bei der Beschaffung der notwendigen Ausrüstung geboten. Zögert die Gruppe dagegen und kommt am Ende zu dem Entschluss, den Weg in die Sümpfe nicht zu wagen, endet das Abenteuer an dieser Stelle.

Egal welche Entscheidung die Helden fällen, Alregio hat seinen Entschluss bereits gefasst, nachdem er von der Flucht erfahren hatte: Er möchte sich ein mögliches Kopfgeld nicht entgehen lassen – und jetzt kann er sogar vier Gefangene machen!

ACHAZ-HELDEN

Der Einstieg der Echsenhelden ist deutlich kampfbetonter und weniger gesellschaftlich geprägt als der der menschlichen Helden. Die Achaz-Gruppe nähert sich dem Menschendorf mit dem Ziel, ihren Kameraden Chaa-Krryss zu befreien. Wenn die Helden Achaz aus anderen Stämmen oder gar Regionen spielen möchten, könnten diese auf der Durchreise im Rahmen einer Pilgerfahrt gewesen und dabei von den Chrss-krria um Hilfe gebeten worden sein. Handelt es sich um das erste Abenteuer der Helden-Gruppe, sollte die Fremdheit einer menschlichen Siedlung besonders betont werden. Anhand des Plans von Port Kellis können Sie Ihren Spielern eine genaue Schilderung der Örtlichkeiten geben. Taktisches Vorgehen sollte belohnt werden. Beachten Sie auch, dass einige Bewohner Port Kellis' mit Panik reagieren, wenn sie einen Achaz sehen. Nicht jeder wird sofort zur Waffe greifen, viele werden vorher Verstärkung herbei rufen. Das Abwarten der Dämmerung kann über den Erfolg oder Misserfolg entscheiden. Trotz der kühlen Brise vom Meer, ist es in dieser Region heiß genug, dass auch die kaltblütigen Echsenmenschen nachts agieren können. Dennoch sollten Sie im Rahmen von Probenerschwernissen berücksichtigen, dass Echsenmenschen an *Dunkelangst* leiden und ihnen die nächtliche Finsternis Unbehagen bereitet. Während einer Vollmondnacht mögen die Abzüge moderater ausfallen als bei Neumond.

HELDEN ALS ECHSENJÄGER

Für Helden mit der Absicht, den Echsenmenschen zu kaufen, weicht der Einstieg gegenüber der Version für klassische Helden nur wenig ab. Nachdem Alregio aufgetrieben wurde, beginnt das Gefeilsche um den Preis für den Echsenmenschen. Sind die Gespräche erfolgreich, wird Alregio die Helden zu einem Besäufnis im Kiel der *Sylcha Karinor* einladen, wird der Geschäftsabschluss dagegen vertagt oder scheitert er gänzlich, ändert sich zunächst nichts. Nach der Flucht des Achaz sieht Alregio auf jeden Fall eine ernsthafte Konkurrenz in der Gruppe. Damit Jesabela die Recken begleitet, müssen diese ihr einen Gesinnungswandel überzeugend vorspielen, andernfalls folgt die Sumpfkundige den Jagdtrupps, um ihre eigenen Interessen zu verfolgen, und stößt erst im Zuge der Gefangennahme durch die Achaz am Ende des nächsten Kapitels zu den Charakteren.

ZWISCHEN BRACKWASSER UND MANGROVE

REISEVORBEREITUNGEN

Die Echsen Sümpfe sind gefährlich für jeden unvorsichtigen Wanderer, der sich nicht mit den Eigenarten und Gefahren der Natur auskennt.

Wege sind schwer zu finden, das Wasser ist abgestanden und krankheits-erregend, Sumpflöcher ziehen einen Helden schnell nach unten – ganz zu schweigen von der Flora und Fauna, die entweder giftig ist oder um einiges größer als die Helden.

Die Recken können sich an Alregio wenden, doch dieser ist äußerst misstrauisch und gibt Informationen über sein Jagdrevier nicht preis. Nur wenn es den Helden gelingt, sich mit ihm anzufreunden und ihm beispielsweise in der *Sylcha Karinor* ein prächtiges Besäufnis bezahlen, lockert sich seine Zunge. Aber fast jeder Freie im Ort weiß, dass er kürzlich ein paar Tage im Sumpf unterwegs war und dabei zwei erfahrene Führer angeheuert hatte: Jesabela und Roguez, wobei letzterer jedoch nicht zurückgekehrt ist.

Da Alregio und seine Schergen sich weigern, die Helden mitzunehmen (es könnten Konkurrenten sein), müssen sie eine andere Möglichkeit suchen. Sie können beispielsweise dem am frühen Morgen aufbrechenden Alregio in einigem Abstand folgen. Hierbei besteht jedoch die Gefahr, im falschen Moment deutlich hinter den Echsenjägern zurückzubleiben.

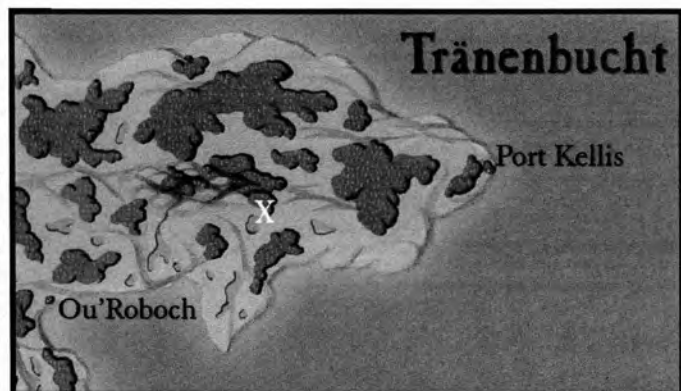
Die zweite Möglichkeit heißt Jesabela. Sie ist die einzige im Ort, die noch einmal freiwillig in die Sümpfe gehen will. Abschreckend könnte für die Helden jedoch der betrunkene Zustand sein, in dem sich die Sumpfkundige befindet (siehe Seite 65). Jesabela verlangt kein Gold für ihren Dienst, sondern nimmt den Helden ein bei Boron geschworenes Versprechen ab, ihr bei der Suche nach der Leiche ihres Geliebten Roguez' zu helfen.

Besonders wichtig wird an diesem Punkt auch die Frage der mitgeführten Ausrüstung. Anders als in einem Stadtabenteuer oder der Planwagenreise über die Reichsstraße 3 ist nicht jeder Gegenstand zur Hand, es sei denn, er wird ausdrücklich mitgeführt. Da bei einem mehrtägigen Marsch durch eine Sumpflandschaft auf zu schwere Rucksäcke, Ritterrüstungen und die kostbare Bibliothek verzichtet werden sollte, wäre es mehr als angebracht, den Helden durch Jesabela verständlich zu machen, welche Dinge mitgeführt werden müssen und welche lieber im Schutze des befreundeten Kontorleiters deponiert werden sollten.

Aufgrund des schwülen Klimas empfiehlt sich leichte Kleidung, die jedoch die Haut größtenteils bedecken sollte, um Moskitos abzuhalten und sich vor der Berührung mit giftigen Pflanzen zu schützen. Nachts müssen die Helden mangels trockenen Holzes auf ein Lagerfeuer verzichten, daher sollten sie sich um Decken für die Nacht und Öllampen oder andere Beleuchtung kümmern. Seile helfen, um sich auf unsicherem Terrain anzuleinen und können die Durchquerung eines Flusslaufes erleichtern. Egelschreck (ZBA 236) bewahrt die Helden vor Mücken und Egel. Da frisches Wasser rar ist, sollten ausreichend Wasserschläuche mitgeführt werden (ein ABVENENUM kann hier natürlich ebenfalls gute Dienste leisten). Kräuter gegen Krankheiten und Gifte sind jedoch – sofern die Helden sie nicht schon im Gepäck haben – in Port Kellis kaum zu bekommen.

Bogensehnen werden binnen kürzester Zeit unbrauchbar, auch den Hölzern von Bogen und Armbrust bekommt das feuchte Klima nicht. Die Helden sollten auf alle Gegenstände verzichten, die empfindlich gegenüber Feuchtigkeit sind.

Wenn den Helden ein gebräuchlicher Ausrüstungsgegenstand fehlt, können sie ihn in jedem Kontor in Port Kellis zu teils arg überzogenen Preisen erstehen. Seltene oder magische Gegenstände sind allerdings nicht aufzutreiben.



REISEN IM SUMPF

Während der Reise sollten Sie ein paar Situationen herbeiführen, in denen Talente wie *Athletik*, *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Schwimmen*, *Sinneschärfe*, *Fährtsuchen*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Pflanzenkunde* oder *Tierkunde* gefordert werden. Je nach Erfahrung der Helden können Sie die Probenerschwernisse bestimmen, beachten Sie dabei, dass sumpfkundige Helden jeweils 3 Punkte Bonus erhalten.

Jesabela kann die Helden mit vielen Hinweisen zum Überleben im Sumpf unterstützen und in ihrer Rolle als Führerin die schwierigsten Proben selbst ablegen. Damit kann sie unkundigen Helden eine große Hilfe sein, aber sollte sich in der Gruppe selbst ein erfahrener Sumpfgänger befinden, sollten Sie ihre Rolle als Führerin einschränken, damit der Held seine Stärken ausspielen kann. Jesabelas Auftritt kommt dann, wenn die Helden im Echsen-dorf auf Roguez treffen.

Weitere Tipps und Hinweise zu Reisen im Sumpf finden sie in **Raschtul 14**, eine Übersicht der Tier- und Pflanzenwelt in **ZBA 284** unter 'Südliche Sümpfe'.

UNTERWEGS IN DEN ESCHENSÜMPFEN

DIE ESCHENSÜMPFE IM ÜBERBLICK

Geographische Ausmaße: 30.000 Quadratmeilen zwischen Selem (im Westen), dem Shadif (im Norden), Port Kellis (im Osten) und dem Perlenmeer (im Süden)

Landschaft: ständig mit Wasser durchtränkter Boden, Mooraugen (fauliges Schwarzwasser), treibende Algeninseln, Sumpfgasgebiete, zum Teil sehr dichte Mangrovenwälder

Klima: heiß und schwül, nachts kühl und klamm; Regenzeiten im Tsä/Phex und Rondra/Efferd, dann starke Niederschläge, weit reichende Überschwemmungen; Nebel (häufig), Seewind (häufig)

Bewohner: vorwiegend Achaz; Ziliten, Menschen, Marus

Wildvorkommen: verschiedene Fischarten in Tümpeln (selten), Vogelarten (selten, in Küstennahe häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (sehr selten), Insekten (sehr häufig, mitunter viel zu häufig ...)

Ausgewählte Tiere: Moskitos (sehr häufig), Sumpfelgel, Sumpfechsen (häufig), Fledermäuse, Mysobvipern, Panzerechsen, Fisch-echsen, Sumpfratten (gelegentlich), Morfus, Riesenspringegel, Riesenkaimate, Hornechsen, Palmvipern, Grubenwürmer (selten), Flugechsen, Sumpfrakenmolche, Schlinger (sehr selten)

Prägende Vegetation: Mangroven, Riesenschachtelhalm, Zwergpalme, Lanzenschilf, Papyrus (nur im Westen und Norden)

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen: Chonchunis, Disdychonda, Donf, Egelschreck, Eitriger Krötenschemel, verschiedene Lotosarten, Rahjalieb, Rote Pfeilblüte, Sansaro, Schleichender Tod, Wirselskraut, Zwölflblatt

Weitere Informationen: Zoo-Botanica Aventurica (Tiere und Pflanzen), Raschtuls Atem (Region)

DER WEG DER HELDEN

Die Helden werden lange unterwegs sein. Um ihnen – insbesondere denen, die das erste Mal in den Echsen Sümpfen sind – die Stimmung zu veranschaulichen, finden Sie hier ein paar Texte zu bestimmten Situationen. Orientieren Sie sich an ihnen, nutzen Sie bei der Ausgestaltung bestimmter Szenen aber auch die Texte über Landschaften, Tiere und Pflanzen, die im Überblick über die Echsen Sümpfe genannt werden. Vergegenwärtigen Sie sich und Ihren Spielern dazu immer das feuchtwarme Klima, den allgegenwärtigen Nebel, die verkrüppelten Mangroven, das hohe Schilf, Morastlöcher, algenbewachsene Seen, umgefallene Baumstümpfe sowie den fauligen Gestank abster-

benden Holzes, verwesender Tierkadaver und schweißnasser Mitstreiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das erste Stück des Weges liegt hinter euch, und so zügig ihr auch unterwegs wart – euch ist klar, dass ihr von nun an sehr viel langsamer vorankommen werdet. Die flachen Dünen und der lichte Palmenwald boten euch Kräfte raubend weichen Sand, doch was sich nun vor euch erstreckt, verheißt noch wesentlich größere Strapazen.
Obwohl Praios' höchster Stand nicht mehr fern ist, hängen dichte Nebelschwaden zwischen den knöchernen Mangroven, die über morastigem Grund einen weiten Hain bilden. Ein ausgetretener Pfad ist nur undeutlich zu erkennen – keiner vor euch rechnet damit, ihm lange folgen zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Keine Stunde nach dem Betreten der Sümpfe steckt ihr bereits knietief im Schlamassel. Die Praios-Scheibe ist nur undeutlich durch den dichten Nebel zu erkennen, die schwüle Luft treibt euch den Schweiß aus den Poren. Ein dünner Wasserfilm bedeckt eure Haut, fauliges Brackwasser umspült eure Unterschenkel. Immer wieder ist ein leises Zischen zu hören, dünne Schlingen hängen von verkrüppelten Mangroven-Ästen herab. War da nicht etwas zwischen euren Füßen? Wieder einer dieser zwei Schrittlangen, bleichen Aale – oder etwas Schlimmeres?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Dämmerung bricht langsam herein. Ein Moskitoschwarm umkreist euch hartnäckig; der beißende Gestank verfaulender Exkremente dringt in eure Nasen. In der Ferne war ein lang gezogenes Röhren zu hören – könntet ihr doch nur weiter als bis zum Vordermann sehen!
Panikartig rudert [Name des ungeschicktesten Helden] mit den Armen, dann hört ihr das laute Platschen, mit dem er erneut untertaucht. Zum dritten Mal binnen weniger Minuten ist [er/sie] auf dem glitschigen Morast ausgerutscht und in eines der algenbedeckten Schlammflöcher gefallen. Doch wieder scheint [ihm/ihr] Phex hold zu sein – bis zu den Schultern steckt [er/sie] im Sumpf, doch immerhin scheint das Moorloch einen festen Grund zu besitzen.

DER MARSCH

Die Gruppe wird etwa vier Tage lang unterwegs sein, wobei die zurückgelegte Strecke von anfangs noch 10 Meilen pro Tag auf bis zu 3 Meilen sinken wird. Zudem verschlechtert sich der Untergrund, dazu kommen weite Umwege oder Märsche in die falsche Richtung, falls zu viele *Orientierungs*-Proben misslungen sind, zahlreiche Pausen, Jagden, die Versorgung von Verwundeten und Kranken, der Bau eines Floßes und der Kampf gegen gefährliche Tiere.
Die nebenstehende Karte können Sie als grobe Orientierungshilfe benutzen. Machen Sie die genaue Dauer des Marsches jedoch von der Leidsfähigkeit Ihrer Helden und Spieler abhängig. Der Marsch fordert immer wieder Opfer und kann dadurch schnell deprimierend werden. Sobald Ihre Spieler das Gefühl haben, die Helden könnten bei dem tagelangen Marsch an Krankheit, einem für ausgeruhte Menschen ungefährlichen Tieroder in einem übersehenen Schlammloch ihr Leben lassen, sollten Sie das Ziel der Anstrengungen in greifbare Nähe rücken. Wenn Sie mit Erschöpfung spielen (**Basis**), berücksichtigen Sie die Anstrengungen durch Marsch und Gepäck sowie einer möglichen *Hitzeempfindlichkeit*. Auch fettleibige Helden erleiden mehr Erschöpfung als sie es üblicherweise gewöhnt sind.
Die abendliche Suche nach einem geeigneten Rastplatz sollten Sie mit einer *Wildnisleben*-Proben würzen, bei deren Misslingen auch mitten in der Nacht der eine oder andere Rucksack im Untergrund einsinken kann oder die Nachbarschaft zu einem Moskitoschwarm gewählt wurde.

JÄGER UND SAMMLER

Sobald die Nahrungsvorräte zur Neige gehen, werden sich die Helden auf die Jagd begeben wollen. Für längere Ausflüge wird kaum Zeit bleiben, daher wird das Jagen – ebenso wie die Kräutersuche – wohl eher zur allgegenwärtigen Nebenbeschäftigung. Streuen Sie ab und an die Spur eines erjagbaren Tieres ein, verlangen Sie dann Proben auf *Fährtsensuchen* (durch den weichen Morast erleichtert), *Sinnesschärfe* (um die Beute rechtzeitig zu entdecken, durch den Nebel mitunter stark erschwert), *Schleichen* und schließlich die Probe für den Angriff (in der Regel einen FK-Angriff mit dem Speer).
Wenn die Helden nach Kräutern suchen wollen, bedienen Sie sich der vereinfachten Regeln aus **MFF 27**, oder dem detaillierten Regelvorschlag aus **ZBA 223f**. Für die Jagd finden Sie dort ebenfalls detaillierte Regeln auf den Seiten 57 bis 61.

OPTIONALE BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

- Die Helden treffen weit abseits jeglicher Zivilisation auf eine unbekleidete Frau, die am Wegesrand sitzt und eine rohe Fischechse verspeist. Das wirre Gebrabbel der kahl rasierten Mittzwanzigerin liefert höchstens die Erkenntnis, dass es sich bei der Frau um eine H'Szint-Priesterin aus Selem handelt.
- Im von Schilf bedeckten Uferbereich eines größeren Sees treiben zwei hungrige Riesenkaimane. Welch' Glück, wenn die Helden zum Überqueren des Gewässers ein Floß gebaut haben.

Riesenkaiman (ZBA 125)

INI 7+1W6	PA 4	LeP 55	RS 4	KO 18
Schwanz:	DK NS	AT 8*	TP 1W6+3	
Biss:	DK H	AT 11*	TP 2W6+2	
GS 8/5	AuP 30	MR 6/9	GW 11	

Beute: 100 bis 150 Rationen Fleisch, Haut (Leder teuer; zu Iryan-Leder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregelein: Gelände (Sumpf), Hinterhalt (7), Kampf im/unter Wasser, Niederwerfen (5, Schwanzangriff gegen Beine), Verbeißen / Niederwerfen (16)

*) Der Kaiman hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

- Nachdem die Recken ihr Lager aufgeschlagen haben, können sie immer wieder dunkle Schatten über sich durch den Nebel huschen sehen. Dazu sind laut kreischende Töne zu hören, bis schließlich fünf Flugechsen herabstoßen, um sich an den Vorräten der Helden zu schafeln zu machen.

Flugechse (ZBA 98)

MU 10	KL 2	IN 5	CH 3	FF 4	GE 10	KO 13	KK 17
INI 8+1W6		PA 3/5*		LeP 35		RS 1	
Biss/Klauen:		DK H		AT 6/11*		TP 1W6+3	
GS 1/12		AuP 80		MR 6		GW 8	

Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut der Schwingen (zähes Leder, teuer)

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Sumpf)

- *) Kampfwerte am Boden/in der Luft
**) Die Flugechse greift zunächst stets im Sturzflug an. Erst wenn sie flugunfähig ist, geht sie in den Nahkampf am Boden über.

- Keine zwanzig Schritt von den Helden entfernt, suhlen sich zwei Hornechsen. Die imposanten Pflanzenfresser wirken zwar bedrohlich, greifen aber nicht an, wenn man sie in Ruhe lässt. Sollte es dennoch zu Kampfhandlungen kommen, können Sie sich an den Werten auf Seite 63 im Kapitel *Die Verfolgung der Hornechse* orientieren.
- Ein nur schwer zu entdeckendes Sumpfloch liegt vor der Gruppe. Dem Sumpfloch kann ein Gefahrenwert von 1 (gut sichtbare Pfütze) bis 7 (überwachsenes Schlammfeld) zugeordnet werden. Mit einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe plus Gefahrenwert (für Sumpfkundige)

beziehungsweise plus doppeltem Gefahrenwert (für Sumpfkundige) kann das Hindernis erkannt werden. Läuft ein Held hingegen in das Sumpfloch hinein, dann kann er sich mit einer GE-Probe plus Gefahrenwert befreien. Bei jeder misslungenen GE-Probe erhöht sich der Probenzuschlag um jeweils zwei Punkte. Wenn der Held an einem Seil gesichert ist, dann kann er von seinen Kameraden auch mit einer einfachen KK-Probe befreit werden.

● Im Schatten eines abgestorbenen Baumstammes wächst eine vier Spann hohe Pflanze mit einer einzelnen, violetten Blüte. Am Boden liegen vier große, dunkelgrüne Blätter – der Kundige erkennt nach einer gelungenen *Pflanzenkunde*-Probe +5 sofort, dass es sich dabei um eine *Disdychonda* handeln muss. Tritt jemand auf eines der Blätter, rollt sich dieses zusammen, das Nesselgift entfaltet seine lähmende Wirkung und der langsame Verdauungsprozess setzt unaufhaltsam ein.

Disdychonda (ZBA 233)

LeP 20 (Stamm) / 10 (Blatt)

RS 4

INI: Hinterhalt

DK H

AT 8*

TP 1W6 SP/KR

* Die *Disdychonda* hat zwei Attacken pro Kampfrunde und kann mehrere Helden in ihren Blättern einwickeln. Pro Kampfrunde erleidet jeder Eingewickelte 1W3 SP. Sobald 5 SP erreicht sind, beginnt das Gift (einmalig 2W6 SP und Lähmung) zu wirken. Befreien kann man sich nur, indem das betreffende Blatt oder der Stamm 'getötet' werden.

Kranke Helden

Damit ist nicht die Tatsache gemeint, dass sich eine Gruppe Entschlossener (manche mögen sie mutig, andere dumm nennen) in die Echsensümpfe wagt, sondern die allgegenwärtig Bedrohung durch *Blutigen Rotz*, *Wundfieber* oder *Brabaker Schweiß* (GA 206ff.). Auch wenn Sie ansonsten auf das Spiel mit Krankheiten verzichten: In den Echsensümpfen sind sie – wie auch die Folgen von Vergiftungen – eine allgegenwärtige Gefahr und sollten deshalb berücksichtigt werden.

POTWENDIGE BEGEGNUNGEN

ALREGIOS ANGEBOT

Möglichst bald nachdem Jesabela zur Heldengruppe gestoßen ist, wird Alregio versuchen, seine alte Führerin für sich zu gewinnen. Er kennt sich zwar im Sumpf recht gut aus, Jesabelas Kompetenz als Ortskundige erkennt er dennoch an. Aus diesem Grund gibt er auch seinen Vorsprung auf. Eine fähige Gruppe würde ihn seiner Meinung nach mit Jesabelas Hilfe ohnehin einholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter einem dichten Mangrovenwäldchen erstreckt sich ein schlammiger See. Die graubraune Brühe kann eigentlich nicht mehr als Wasser bezeichnet werden, aber immerhin sind die gezackten Rückenflossen bleicher Fische zu entdecken, die träge durch die stinkende Flüssigkeit gleiten.

Am schmalen Ufer sitzen fünf Männer und zwei Frauen gelangweilt auf einem umgekippten Baumstamm. Den Anführer der Gruppe erkennt ihr sofort wieder – es ist Alregio. Sobald er euch erblickt, springt er auf und läuft Jesabela entgegen, die er mit geöffneten Armen und einem schneidigen Lächeln begrüßt. Eure Führerin schaut zunächst überrascht, dann sehr skeptisch ob der lobenden Worte des Echsenjägers: "Liebste Jesabela, welch freudiger Anblick! Ich habe ja schon immer viel von Euch gehalten – und bin auch durchaus der Meinung, Ihr müsstet mehr verdienen als bei unserem letzten Ausflug!" Alregio holt einen klimpernden Beutel aus einer Tasche seiner Weste hervor und wirft ihn Jesabela zu. "Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mein Angebot kurz überdenken und mich dann begleiten würdet. Ich zahle Euch auch das Dreifache vom letzten Lohn."

Jesabela wiegt das Säckchen schwungvoll in der Hand, dann wirft sie es Alregio vor die Füße und spuckt ihm hinterher, wobei sie den Stiefel ihres Gegenübers trifft: "Verschwinde, du Bastard. Solen dich die Sümpfe holen!"

In diesem Moment springen auch Alregios Gefährten vom Baumstamm und ziehen ihre Säbel oder strecken ihre Speere vor. Geben Sie auch den Helden einen kurzen Augenblick zur Reaktion. Ein schnell gesprochener Zauber oder ein hastiger Angriff kann die Situation schnell zum Eskalieren bringen. Nachdem die ersten Gegner verwundet wurden, zieht sich Alregio mit seinen Leuten allerdings zurück – um in einem günstigeren Augenblick zurückzuschlagen. Die Werte Alregios und seiner Begleiter finden Sie auf Seite 59.

Bleiben Ihre Spieler dagegen ruhig und warten ab, entspannt sich die Lage schnell. Alregio wird mit erhobenen Händen auf seine Begleiter einwirken und den Beutel langsam auffischen. Unter der Beteuerung, dass Jesabela einen schweren Fehler begangen hat, ziehen sich er und seine Leute zurück. Doch auch in diesem Fall werden die Helden später noch mit der Gruppe um den Echsenjäger zu tun bekommen.

JESABELAS GESCHICHTE

Die Führerin der Helden versucht, sich während der gemeinsamen Reise möglichst unnahbar zu geben, was ihr tagsüber anfangs auch recht gut gelingt. Abends am Lagerfeuer bricht dann aber doch immer wieder ihre Trauer um ihren Geliebten Roguez hervor. Aufmerksame Helden können sie, sich leise in den Schlaf weinend, hören. Nachts spricht sie ob ihrer Alpträume im Schlaf oder wacht schwer atmend und schweißgebadet auf. Einfühlsame Helden können langsam ihr Vertrauen gewinnen und so Stück für Stück von ihrem letzten Ausflug in die Sümpfe und dem Verlust ihres Freundes erfahren. Wie viel die Trauernde Preis gibt, können Sie von Proben auf das Talent *Heilkunde Seele* abhängig machen. Die Proben sollten Sie anfangs mit deftigen Zuschlägen belegen, die jedoch im Laufe der Zeit sinken, je besser die Helden Jesabela kennen lernen. Wie hoch die anfänglichen Zuschläge sind, ist vom jeweiligen Helden abhängig. Jesabela wird sich weit eher einem Geweihten anvertrauen als einem Ork.

DER KAMPEPLATZ

Spätestens am vierten Tag können die Helden zwischen dichten Mangrovenwurzeln einen frischen Kampfplatz entdecken. Mehrere Menschen haben offenbar gegen die Achaz gekämpft (*Fährtsuchen*-Probe+4, erleichtert um den TAW in *Kriegskunst*), Blutspuren sind ebenso zu finden wie Spuren von Messern und Speeren im Holz. Eine gelungene *Fährtsuchen*-Probe+5 enthüllt, dass mehrere Achaz – genauer gesagt drei – am Kampf beteiligt waren. Eine Schleifspur, welche sich sehr leicht verfolgen lässt, deutet auf einen Verwundeten hin. Eine weitere bestandene *Fährtsuchen*-Probe+7, enthüllt, dass der Kampf vor etwa zwei Stunden stattgefunden haben muss. Eine Wegstunde später liegt die Leiche eines sonnengebräunten Mannes im Schlamm. Mit seinem Blut wurde ihm ein Boronsrad auf die Stirn gezeichnet, Waffen und Ausrüstungsgegenstände sind nicht zu finden. Jesabela entfährt ein leiser Fluch: "Verfluchter Alregio, so wird er auch Roguez zurück gelassen haben." Wenn die Helden den Toten würdig bestatten wollen, müssen sie zunächst eine trockene Stelle finden, was etwa eine halbe Stunde Zeit kostet. Das Begraben dauert dann noch einmal etwa eine Stunde, wodurch sich Alregio und seine Leute einen deutlichen Vorsprung erarbeiten können. Die borongefällige Tat sollte sich dennoch für die Helden auszahlen, etwa dann, wenn eine misslungene Probe im Laufe des Abenteuers wiederholt werden darf oder ein schwer Verletzter plötzlich die Fähigkeiten eines *Zähen Hundes* hat.

TOTE ACHAZ

Am Rande einer kleinen Lichtung können aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe+4) in einem dichten Gebüsch die Leichen von zwei Achaz erkennen. Die grün geschuppten Echsenmenschen haben im Gegensatz zu dem Echsenmenschen in Port Kellis vier spitze, paarweise angeordnete Stacheln am Schwanzende. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* enthüllt, dass die beiden Opfer eines Kampfes wurden. Die zahllosen Maden in den Wunden deuten darauf hin, dass das Gefecht vor einiger Zeit stattgefunden haben muss. Wenn die Helden die Umgebung absuchen, können sie noch einzelne Körperteile von zwei weiteren Achaz finden, deren Leichen offenbar als Mahlzeit für eine hungrige Raubechse dienten.

Bei den Toten handelt es sich um die Delegation der Kryrrah-chaz, die von Alregios Leuten angegriffen und ausnahmslos erschlagen wurden.

DAS GEFECHT GEGEN ALREGIO

Die erschöpften Helden passieren einen verdorrten Mangrovenhain, bis sie an das Ufer eines großen Sees kommen. Dicke Nebelschwaden hängen über dem Gewässer, und an verschiedenen Stellen zerplatzen laut blubbernde Blasen, aus denen ein stinkendes aber ungefährliches Gas entweicht. Da ein Durchschwimmen des trüben Gewässers nicht zu empfehlen ist, sollten die Helden ein Floß bauen oder sich anderweitig nach einer Möglichkeit umsehen, den See zu passieren. Wenn Ihre Gruppe keine realistische Chance hat, das Wasser zu überqueren, können sie auch ein zeitintensives Umwandern in Betracht ziehen, um auf der anderen Uferseite eine überraschende Entdeckung zu machen. Zunächst dringen wütende Schreie, das Schlagen von Metall auf Stein und gebrüllte Kommandos an die Ohren der Recken, dann taucht ein gewaltiges, quadratisches Steinfundament am gegenüberliegenden Ufer des Sees auf. Die Seitenlänge beträgt gut und gerne fünfzig Schritt, die Steine sind mit scheinbar einfachen Werkzeugen nahezu perfekt behauen (Steinmetz-Probe). Ornamente oder Inschriften sind nicht zu erkennen. Wozu das Fundament einst gedient haben mag, lässt sich nicht mehr rekonstruieren.

Auf dem Fundament kämpfen Alregio und seine Leute gegen zwei Achaz, ein dritter, der Gefangene aus Port Kellis, liegt bewusstlos am Boden. Die Helden sollten sich schnell entscheiden, für welche Seite sie Partei ergreifen wollen.

Wenn die Helden für die Echsen eintreten, müssen sie gegen Alregio und seine fünf überlebenden Getreuen kämpfen.

Alregio

Säbel/Entermesser: INI 16+W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+3 DK N
Peitsche: INI 16+W6 AT 15 TP 1W6 DK S
Dolch: INI 16+W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+1 DK N
LeP 33 RS 4 KO 14 AuP 37 MR 5 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag, Finte, Ausfall, gezielter Stich

Sklavenjäger

Säbel/Entermesser: INI 11+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3 DK N
Speer: INI 11+W6 AT 14 PA 9 FK 14 TP 1W6+3 DK S
(Wurf-)Dolch: INI 10+W6 AT 12 PA 9 FK 15 TP 1W6+1 DK H
LeP 25-28 RS 1-4 KO 11-14 AuP 28-35 MR 5-6 GS 8
Sonderfertigkeiten (jeweils einige der Folgenden): Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Gezielter Stich

Je nachdem wie kampfstark Ihre Gruppe ist, ziehen sich die beiden Echsenmenschen früher oder später zurück. Sie versuchen, ihren gefallenen Kameraden zu schützen, müssen aber letztendlich doch das Gefecht

abbrechen. Am Ende sollten die Helden alleine mit ihren besiegten Gegnern und dem bewusstlosen Achaz auf dem Steinfundament stehen.

Es ist allerdings auch denkbar, dass die Helden zunächst abwarten oder sich gar auf Alregios Seite schlagen. In diesem Fall drohen die beiden Echsenmenschen schnell zu unterliegen, weshalb sie sofort die Flucht ergreifen. Alregio wird vor Wut über die entgangene Jagdbeute den Helden die Schuld zuschreiben und versuchen, sich der störenden Konkurrenz zu entledigen. Die Recken werden alleine gegen die Echsenjäger kämpfen müssen. Sollte Ihre Gruppe dafür nicht gut genug gewappnet sein, dann können Sie einige Widersacher schon vorher beim Gefecht gegen die Echsenmenschen ausschalten, damit Ihren Spielern eine faire Chance bleibt. Auch in dieser Variante werden die Helden schließlich alleine mit den besiegten Menschen und dem bewusstlosen Achaz auf dem Fundament zurück bleiben.

Gönnen Sie Ihren Spielern nur einen kurzen Moment des Triumphes. Erschöpft und vom Kampf geschwächt, droht bereits die nächste Herausforderung. Aus dem Nebel treten etwa drei Dutzend Echsenkrieger, mit langen Speeren bewaffnet und zielstrebig auf die Helden zulau fend. Die eingekesselte Gruppe wird mit leichten Stößen der Speere dazu aufgefordert, die Waffen auf den Boden zu legen und sich dann die Hände auf den Rücken binden zu lassen. Falls die Helden Anstalten machen, sich den Achaz (mit magischen Hilfsmitteln) zum Kampf zu stellen, wird Jesabela auf sie einzuwirken versuchen. Ein Kampf gegen diese Übermacht ist kaum zu gewinnen, und selbst wenn die Helden so viele Gegner erschlagen können, dass die verbleibenden fliehen, werden diese vermutlich mit neuen Kriegern Rache nehmen.

Nachdem die Recken entwaffnet und mit festen Stricken aus Lianenfasern gefesselt wurden, werden sie in das nahe gelegene Echsendorf geführt, wo der Häuptling und der Schamane des Stammes schon neugierig auf die Fremden warten.

ACHAZ-HELDEN

Für Echsen ist der Weg durch die Sümpfe deutlich leichter als für Menschen – dafür müssen sie dem geschwächten Chaa-Krryss helfen. Kurz vor Erreichen des heimatlichen Dorfes sollte es dann zum Kampf gegen die Verfolger kommen. Die Geschichte um Jesabela und Roguez können Sie komplett weglassen – oder als Kontrastprogramm einbauen, um die Fremdartigkeit der Menschen zu betonen.

HELDEN ALS ECHSENJÄGER

Alregio wird schon während der Reise versuchen, seine Konkurrenten abzuschütteln, sie in gefährliche Sumpfgelände zu locken oder aus dem Hinterhalt zu attackieren. Im Großen und Ganzen ändert sich am Ablauf dieses Kapitels aber nichts.

IM ECHSENDORF

DIE ACHAZ VOM STAMM DER CHRRSS-KRRA

Das Stammesgebiet der Chrrss-krra umfasst rund 200 Quadratkilometer; in dem recht zentral gelegenen Dorf leben rund 180 Achaz. Die hiesigen Echsenmenschen zeichnen sich durch eine kräftigere Statur als andere Vertreter ihrer Spezies aus, dabei sind sie aber nicht weniger geschickt. Sie jagen Fische, Nagetiere und bisweilen sogar Panzerechsen, sammeln Kräuter und handeln mit den umliegenden Stämmen. Menschen wagen sich alle zwanzig Jahre einmal in ihr Territorium, wobei die Achaz unterschiedliche Erfahrungen gemacht haben.

Unterhalb des Häuptlings sind alle Stammesmitglieder gleichwertig, auch wenn die Trächtigen den besonderen Schutz der anderen genießen. Die Entführung eines einzelnen Exemplars stellt durch den engen Verband untereinander einen ernsthaften Kriegsgrund dar, auch wenn die Echsenmenschen kein prinzipielles Interesse an unnötigem Blutvergießen haben.

AUSGEWÄHLTE STAMMESVERTRETER

Der Schamane des Stammes ist Hrra-Chyss, ein sehr kleiner Vertreter der Echsenumpfs-Achaz mit einem hellgrünen Schuppenpanzer und einer auffälligen, gelblichen Zeichnung im Gesicht. Der alte Achaz trägt stets einen lederen Gürtel, an dem zahllose Beutel herabhängen. Den Helden tritt er sehr neugierig gegenüber, dabei immer bemüht, weise und gerecht zu entscheiden. Die beiden erfolgreichsten und damit neben dem Häuptling angesehensten Krieger stammen aus dem gleichen Gele. Während der kleinere Kharr-Yss den Menschen eher feindlich gesonnen ist, zeichnet sich der größere Chaa-Krryss trotz seiner Gefangenschaft durch eine den Umständen entsprechend ungewöhnliche Besonnenheit aus. Der selbst für Echsenumpfs-Achaz als sehr kräftig zu bezeichnende Krieger hat aus den Reaktionen verschiedener Menschen in Port Kellis gelernt, dass nicht alle Menschen gleich sind. Selbst wenn ihn die Helden gejagt haben, wird er ihnen dennoch eine Chance zur Wiedergutmachung zugestehen.

WEITERE INFORMATIONEN ZU DEN ACHAZ

Für allgemeine Informationen über Echsenmenschen seien Ihnen folgende Quellen empfohlen: Raschtul 117ff.; AH 29f., 71f.; AG 141; GKM 116ff.; Lexikon 68ff.; Blutrosen 109ff.; ZBA 64

DAS DORF DER ACHAZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem kurzen Fußmarsch auf einem trockenen Pfad, den ihr niemals gefunden hättet, bringen euch die Echsenmenschen zu ihrem Dorf. Die Siedlung liegt an einem klaren See, auf dessen Oberfläche bunte Lotosblumen treiben. Keine zehn Schritt vom Ufer entfernt, entdeckt ihr gut zwei Dutzend Hütten, aus Schilf und Holz errichtet. Dahinter erkennt ihr auf einer Lichtung zwei gut sichtbare, umgestürzte Steinsäulen, deren Trümmer sich über ein weites Feld verteilen. Zwischen dem hohen Schilf am Ufer jagen einige Achaz mit langen Speießen nach Fischen, während andere eine große Schilfhütte auf einer kleinen Insel ausbessern. Die bewaffneten Achaz stoßen euch voran. Als ihr die erste Behausung erreicht, fällt euch die auf dem Holz abperlende Luftfeuchtigkeit auf. Vermutlich wurden die Planken behandelt, um sie haltbarer zu machen. Ebenso sehr überraschen euch die hüft-hohen Steinstatuen, die überall zwischen den Hütten die verschiedensten Echsenwesen darstellen und bisweilen mit bunten Blumen geschmückt wurden.

Mitten auf dem Trümmerfeld zwischen zwei besonders großen Steinen, vermutlich den Sockeln der umgestürzten Säulen, endet euer Zug. Zwei der Achaz weisen euch an, euch hinsetzen. Auf euer Zögern hin verleihen sie ihrem Wunsch mit ihren Speeren Nachdruck. Von zwei kräftigen Krieger flankiert, nähert sich euch ein kleineres Exemplar der Grüngeschuppten. Auch andere Dorfbewohner kommen herbei gelaufen, die Lautstärke des einsetzen-den Zischens nimmt mit jedem weiteren Achaz zu.

VERHANDLUNGEN

Bei dem kleineren Echsenmenschen handelt es sich um Hrra-Chyss, den Schamanen des Stammes; der größere ist der Häuptling, welcher sich aufgrund seiner mangelnden Erfahrungen im Umgang mit Menschen weitestgehend aus den Verhandlungen heraus und nur hin und wieder mit Hrra-Chyss Rücksprache hält. Bevor das Gespräch zwischen Menschen und Achaz beginnt, sollten sich die Helden und auch Sie ein wenig vorbereiten – genügend Zeit haben die Charaktere während des Marsches. Sie können sich problemlos beim nächsten Baden oder vor dem Einschlafen vorbereiten.

SPRACHE UND GESTEN

Die Achaz sprechen Rssahh, weshalb eine Verständigung in einfachen Sätzen mit Hrra-Chyss erst ab einem Talentwert von 4 aufwärts im sinnvollen Rahmen möglich ist. Je niedriger der Wert ist, desto undeutlicher sollten Sie sprechen und desto größer sollte der Anteil an Gesten an der Kommunikation sein. Sprechen Sie viel, sagen Sie aber nur selten einige undeutlich formulierte Worte. Mischen Sie viele lang gezogene Zischlaute unter, sprechen Sie ein hartes aber langes R, ein weiches CH und ein zischelndes S. Bilden Sie lange Ketten aus K-, CH-, R-, S- und Z-Lauten, verwenden Sie zum Auflockern ein recht seltenes Y oder A, ab und an ein geknurrtes U. Nur sehr selten sollten Sie dagegen auf die Vokale E und O zurückgreifen.

Versuchen Sie, Ihre Mimik beim Sprechen möglichst neutral zu halten, da sich diese einem Menschen bei einem Achaz nur sehr schwer erschließen mag. Denken Sie dafür beim Untermalen Ihrer Worte mit Gesten an den langen und sehr beweglichen Schwanz der Echsenmenschen. Beziehen Sie eine Schilderung der Schwanzstellung beim Gestikulieren immer mit ein, fühlen Sie sich aber auch dazu ermutigt, beiläufig einen Achaz mit dem Schwanzende nach einem Helden- Oberschenkel schlagen zu lassen, um ein Moskito zu töten.

Üben Sie am besten schon vorher die Sprechweise und Gestik der Achaz, damit die Fremdartigkeit ihrer Kultur am Spieltisch lebendig wird.



FRIEDENSGESPRÄCHE

Die Verhandlung mit Hrra-Chyss werden eine Weile dauern, der Gegenüber der Helden spricht sehr langsam, überlegt bisweilen und zieht sich vor endgültigen Entscheidungen mitunter eine Weile zurück. Letztendlich könnte das Gespräch in etwa folgenden Verlauf nehmen: Nachdem sich die Helden vorgestellt haben und ihnen auch die nahezu unaussprechlichen Namen von Hrra-Chyss und Chaa-Krryss genannt wurden, werden die Recken nicht nur die Gründe für ihre Expedition in die Tiefen der Echsen Sümpfe erklären müssen, sondern auch Alregios Motive für die Entführung des Kriegers. Dabei wird Kharr-Yss der Gruppe immer wieder Lügen vorwerfen, zudem votiert er für einen Vergeltungskrieg. Chaa-Krryss dagegen wird zur Überraschung vieler den Helden Glauben schenken, so sie ihn auf dem Marktplatz von Port Kellis nicht gequält haben. Schließlich werden die beiden Krieger mit lauter werdendem Zischen über das Schicksal der Gefangenen diskutieren, wobei sie die Zustimmung der Umstehenden einfordern. Den Recken wird dabei nur scheinbar keine Beachtung mehr geschenkt; 'nur' eine handvoll Krieger wachen aufmerksam über die Gruppe. Schließlich hebt Hrra-Chyss laut zischelnd den linken Arm, woraufhin die anderen Achaz verstummen. Während die Recken mit vorgestreckten Speeren in eine Hütte am Wasser gebracht werden, vertagt der Schamane seine Entscheidung auf den nächsten Morgen. Wenn die Helden allesamt kein Rssahh sprechen, müssen sie sich auf das Deuten der Gesten verlassen und darauf hoffen, dass Jesabela ab und an ein Wort versteht. Ihr Vokabular ist sehr eingeschränkt, hin und wieder kann sie aber die Gestik der Achaz recht gut interpretieren.

ROGUEZ' AUFTRIFF

Die Hütte, in die die Helden gesperrt werden hat einen kreisrunden Grundriss mit einem Durchmesser von etwa fünf Schritt. Die südöstliche Ecke fällt steil ab, ist bis zu anderthalb Schritt tief und mit klarem Wasser gefüllt. Drei große, glatt polierte Steine sind neben einem weichen Mooslager die einzigen 'Möbel' im Raum. Durch ein enges Loch werden Jesabela und die Helden gestoßen, dann postieren sich vier kräftige Echsenkrieger vor der Hütte.

Bei Einbruch der Dunkelheit zwingt sich eine schlanke Gestalt durch den Eingang – ein Mensch – Roguez! Jesabela springt voller Freude auf und wirft sich ihrem Geliebten um den Hals, doch dieser weist sie überrascht zurück. Eine Beschreibung von Roguez können Sie dem Anhang entnehmen. Nachdem Roguez von den Kriegern der Kryrrah-chaz verwundet und im Sumpf zurückgelassen wurde, hat er nicht nur sein Bewusstsein, sondern auch einen großen Teil seines Gedächtnisses verloren. Zwar erinnert er sich an die menschliche Sprache und viele grundlegende Fähigkeiten zum Überleben im Sumpf, allerdings immer erst dann, wenn sie durch einen externen Reiz angesprochen werden. So entdeckt er seine Erinnerungen zunächst als instinktiv verankertes Wissen und kann sie erst nach dem Anreichern mit neuen Erfahrungen aktiv nutzen. Einen Gruß der Helden wird Roguez aus Höflichkeit erwidern, dabei den Sinn der Begrüßung aber noch nicht erfassen. Allerdings muss ihm nicht erklärt werden, warum sich Menschen begrüßen – er empfindet es als sinnvoll und 'richtig'. Auf Jesabela reagiert er mit zurückhaltender Sympathie, allerdings kann er sich nicht an sie erinnern. Er fühlt sich ihr verbunden, weiß aber nichts von seiner Liebe zu ihr. Den Helden gegenüber ist der Jäger sehr bemüht und hilfsbereit, auch wenn er vermutlich weit öfter auf die Erklärungen der Gruppe angewiesen ist.

Bis zum nächsten Morgen haben die Helden viel Zeit, sich mit dem Jäger und der verstörten Jesabela auseinanderzu-

setzen. Die Führerin der Gruppe ist einerseits erleichtert, andererseits enttäuscht und traurig, dann wieder optimistisch und hoffungsvoll. Je nachdem, ob sich die Gruppe frühzeitig zum Schlafen legt oder während der Nacht lange Gespräche führt, sollten Sie Boni auf die Regeneration geben oder Roguez später helfend agieren lassen, wenn die Helden ihm seine Erinnerungen ein Stück näher gebracht haben.

DER AUFTRAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Morgengrauen, kurz nachdem die ersten Sonnenstrahlen ihren Weg durch den Dunst gefunden haben, werdet ihr von vier stämmigen Echsenkriegern erneut zum Versammlungsplatz gebracht. Anstatt einer großen Versammlung erwarten euch aber nur der aus Port Kellis geflohene Achaz und der kleingewachsene Verhandlungsführer vom Vortag.

Der kleinere Echsenmann wendet sich an [Name des Helden mit dem höchsten CH-Wert] und überreicht ihm einen glatt geschliffenen Stein, der schwer in beiden Händen wiegt. Als ihr den Stein näher betrachtet, fallen euch die drei blutroten Zeichnungen auf, die auf den Stein gemalt wurden. Mit einem ausdruckslosen Winken deutet der größere Achaz auf ein zum Teil mit Moosen bewachsenes Relief an einem größten Steine des Trümmerfeldes. Es zeigt dieselben Zeichnungen, die auch auf den Stein in eurer Hand gemalt wurden.

Legen Sie Ihren Spielern an dieser Stelle das nebenstehende Handout mit den drei Zeichnungen vor. Hrra-Chyss hat den Stein während der Nacht bemalt und übergibt ihn den Helden als Formulierung seines Angebots, ihr Leben zu verschonen, wenn sie Frieden zwischen den verfeindeten Echsenmenschen stiften. Bevor die Helden allerdings wissen werden, was der Schamane von ihnen möchte, müssen sie das Bilderrätsel richtig interpretieren. Hrra-Chyss wird an einigen Stellen versuchen, bestimmte Sachverhalte zu erklären. Wie gut er Hilfestellungen geben kann, hängt von den Sprachkenntnissen der Helden ab. Notfalls können Sie aber auch durch Jesabela oder Roguez unterstützend eingreifen.

Die Reliefs sind zum Teil historische Aufzeichnung, prophetische Vorhersagen und Alltagsdarstellungen. Worum es sich bei den Bildern handelt, die den Helden gezeigt werden, mag ungewiss sein, doch deutet Hrra-Chyss sie als einen von seinen Ahnen aufgezeigten Weg, die Probleme seines Stammes zu lösen.

Die erste Zeichnung zeigt zwei Echsenmenschen, die sich mit offenen Armen gegenüber stehen. Der rechte Achaz zeichnet sich durch vier Stacheln am Schwanzende aus. Über den beiden ist ein gezackter Ring erkennbar. Hrra-Chyss sieht in den beiden Achaz den Schamanen der Kryrrah-chaz und sich selbst; der Ring symbolisiert die geliebene Reißzahnkette, die seit Alregios Auftauchen verschwunden ist.

Das zweite Bild stellt die beiden Echsenmenschen mit langen Speeren dar, welche drohend auf die Brust des anderen gerichtet sind. Beim Betrachten des Bildes zischelt Hrra-Chyss ein lang gezogenes "Kr'Thon'Chh!". Für den Schamanen symbolisiert das Relief die jetzige Situation, den Krieg zwischen Chrrs-krra und Krrah-chaz.

Das dritte Bild zeigt erneut die Achaz, die Speere erhoben, zwischen ihnen ein Mensch mit erhobenen Armen stehend. Dem Schamanen entfährt ein leises "Zhaaa!" Das Bild zeigt seiner Meinung nach die Zukunft, den Frieden zwischen den Stämmen. Vermutlich wundern sich die Recken, dass die Kette nicht zu sehen ist. Geduldige und des Rssahh mächtige Helden können erfahren, dass eine Rückgabe der



Reißzahnkette zwar den Frieden zwischen den Stämmen bringen könnte, dies allerdings nicht der einzige Weg ist, den Stammeskrieg zu beenden. Nach altem Recht zwischen den Stämmen der Umgebung werden sämtliche Kampfhandlungen eingestellt, wenn ein Stamm im Kampf unwürdig unterliegt. Entweder erleidet er so hohe Verluste, dass er seine Unterlegenheit anerkennt, oder das Schicksal des Stammes wird in die Hand ausgewählter Krieger gelegt, der in einem rituellen Kampf gegen die Auserwählten des Feindes antreten.

Hrra-Chyss verlangt von den Helden nicht weniger, als den Krieg zu beenden. Wenn die Recken die Symbolik mit der Kette verstehen, sie suchen, finden und zurückgeben, dann werden beide Stämme zu ihrer alten Freundschaft zurückfinden. Ebenso denkbar wäre aber auch ein Weiterführen der Kampfhandlungen, bei dem die Helden allerdings aktiv mitkämpfen sollten – schließlich sind sie in den Augen des Schamamen die Friedensbringer. Wenn die Chrss-krra zu unterliegen drohen, wird Hrra-Chyss einen rituellen Vierkampf fordern. Aufgrund der besonderen Rolle der Helden wird einer von ihnen den Ausgang der Stammesfehde entscheiden müssen – im Kampf gegen die besten Krieger der Krrah-chaz.

ACHAZ-HELDEN

Echsen-Helden werden natürlich nicht gefangen genommen – stattdessen wird von ihnen erwartet, von der Menschensiedlung zu berichten. Abends wird bei einem großen Mahl von den Erlebnissen erzählt, der Kampf gegen Alregio geschildert und womöglich auch debattiert, wie man die beiden Menschen im Dorf behandeln soll. Hrra-Chyss' Prophezeiung muss insofern abgewandelt werden, dass es die Echsen-Helden sind, die den Frieden bringen werden. Ebenso reizvoll könnte es aber auch sein, wenn die Helden die beiden Menschen dafür gewinnen müssen, die Rolle der menschlichen Erlöser zu übernehmen und entsprechend auszufüllen.

HELDEN ALS ECHSENJÄGER

In der Nacht ihrer Gefangenschaft werden die Helden über einen ernsthaften oder zumindest vorgespielten Gesinnungswandel nachdenken müssen. Eine Flucht ist fast unmöglich, das zumindest zeitweilige Eingehen auf die Forderungen der Achaz damit unumgänglich.

ZWISCHEN FEINDEN

VARIANTE I: DIE SUCHE NACH RRAHASS-SCHYSS' REIßZAHNKETTE

Für friedliebende Heldengruppen wird die nahe liegende Lösung, den Stammeskrieg durch Kampfhandlungen zu gewinnen, eine sehr unbefriedigende Möglichkeit sein. In der Tat kann mit diplomatischem Geschick der Konflikt gelöst werden – allerdings müssen die Helden dazu in den Besitz von Rrahass-Schyss' Kette gelangen. Hierbei wird zunächst ein weiterer Ausflug in die Sümpfe anstehen, an dessen Ende die Helden dann entweder kämpferisches Geschick benötigen, auf magische Unterstützung vertrauen können oder schnell und gewitzt agieren müssen.

Nach dem Fund der gefallenen Echsenkrieger, den älteren Kampfpuren mit menschlichen Gegnern und dem Hinweis auf den Zeitpunkt des Verschwinden der Reißzahnkette (zeitgleich mit Alregios Auftauchen) werden sich die Helden schnell zusammenreimen können, wer in den Besitz der Kette gelangt sein dürfte – Alregio. Tatsächlich haben Kharr-Yss, Chaa-Krryss und zwei weitere Achaz – die beiden Fluchthelfer, die ihren Kameraden aus Port Kellis geholt haben – die Kette einer Jagdgruppe der Kryrrah-chaz übergeben. Die vier Echsenmenschen wurden jedoch von Alregio getötet, welcher auch die Reißzahnkette an sich genommen hatte. Alregios von den Achaz achtlos zurückgelassener Leichnam wird vermutlich der erste Anlaufpunkt der Helden sein, auch wenn die Echsenmenschen ihn bei der Gefangennahme der Recken kurz untersucht haben.

Während Kharr-Yss den Menschen nur missmutig seine Verachtung zur Schau stellt, wird sich Chaa-Krryss nach einer Geste der Höflichkeit und Ehrerbietung als Führer zur Verfügung stellen. Wie die Helden ihm gegenüberzutreten sollten, können sie dem bemalten Stein entnehmen. Das erste Bild zeigt eine Körperhaltung, die den Echsenkrieger zusammen mit einem in seinen Augen kostbaren Geschenk endgültig wohl gesonnen stimmen wird.

ALREGIOS LEICHE

Auf dem großen Steinfundament liegen noch immer die Leichen der erschlagenen Menschen. Alle aus Achaz-Sicht wertvollen Gegenständen wurden den toten Körpern abgenommen, die Getöteten aber dem Sumpf überlassen. Neben den erlittenen Wunden können auch unerfahrene Anatomen (einfache *Anatomie*-Probe) etliche Biss- und Kratzspuren entdecken. Eine Raubechse hat einem der Toten das linke Bein abgerissen, bei einem zweiten sind die Bauchhöhle größtenteils zerfleddert und die Eingeweide verspeist worden.

Nach einer kurzen Untersuchung, die nach einer gelungenen Toten-

angst-Probe vorzeitig durch heftiges Erbrechen abgebrochen werden muss, sollte auch den Recken klar sein, dass die Kette hier nicht zu finden ist.

Würfeln Sie verdeckt eine *Wildnisleben*-Probe +2 (für sumpfkundige Helden unmodifiziert) und geben Sie den Spielern, deren Helden die Probe gelungen ist, den Hinweis, dass keiner der Toten die nötige Ausrüstung bei sich hat, um eine mehrtägige Reise durch den Dschungel überstehen zu können. Die Toten haben weder Trinkwasser- noch Essensvorräte bei sich, genauso wenig wie Decken, Ersatzkleidung oder Seile.

Wenn die Helden nicht von alleine darauf kommen, sich aber sehr um Roguez bemüht haben, wird sich dieser beim Anblick der Leichen plötzlich an den Tag seiner Verwundung erinnern. Einfühlsame Charaktere werden dann von ihm erfahren, dass die Rucksäcke von Alregios Leuten fehlen. Sollten die Recken Alregios Gruppe bei ihrem Abmarsch in Port Kellis beobachtet haben, kann eine einfache KL-Probe ebenfalls zu der Erkenntnis führen, dass die Rucksäcke der Toten fehlen.

In der Tat hat Alregio aus einer sicheren Deckung heraus seine vermeintliche Beute erspäht und seinen Leute den Befehl geben, sich kampfbereit zu machen. Dabei wurden die Rucksäcke an die westliche Seite des Fundaments gelegt. Wenn die Helden ihre Suche fortsetzen – diesmal ohne die Berücksichtigung einer möglicherweise vorhandenen *Totenangst* – können sie einen Teil der Ausrüstung der Echsenjäger an einer mit Moosen bewachsenen Stelle finden.

Dort liegen allerdings zwei Rucksäcke weniger als Leichen auf dem Podest. Eine um 4 Punkte erleichterte Probe auf das Talent *Fährten-suche* verrät, dass es sich bei den etwa zwölf Fingern durchmessenden Pfützen um die Abdrücke großer Füße handelt – und die Tiefe von mehreren Fingern deutet auf ein schweres Lebewesen hin. Chaa-Krryss, Jesabela und jeder Held, dem eine *Tierkunde*-Probe +7 gelingt (+2 für *Sumpfkundige*) sind sich schnell einig: Die Abdrücke gehören zu einer Hornechse.

Abhängig von der Qualität der *Fährten-suchen*-Probe, können die Helden noch weitere Erkenntnisse gewinnen:

0 *TaP**: Die Pfützen sind die Abdrücke großer Füße.

3 *TaP**: Da noch nicht alle Abdrücke ganz mit Wasser gefüllt sind, können die Spuren nicht älter als einen halben Tag sein.

5 *TaP**: Das Wesen muss auf jedes Bein ein Gewicht von über 200 Stein gelegt haben.

8 *TaP**: Das Tier hat Teile vom Moos abgefressen.

8 *TaP** und wenn der Held eine Vorstellung von einer Hornechse hat: Es wäre denkbar, dass das Tier versehentlich oder mit Absicht einen oder zwei Rucksäcke mit den Hörnern aufgegabelt hat.

Die Hornechse hat tatsächlich zwei Rucksäcke beim Fressen auf die Hörner genommen. Der Gruppe wird nichts anderes übrig bleiben, als der Spur zu folgen und zu hoffen, dass sie diese zur gesuchten Kette führt.

Die Verfolgung der Hornechse

Die etwa 1.000 Stein schwere Hornechse hat eine sehr deutliche Spur hinterlassen. Die Verfolgung der Echse sollte nicht von einer Probe auf das Talent *Fährtsensuchen* abhängig gemacht werden. Achten Sie vielmehr auf eine plastische Beschreibung der Spurensuche von Ihren Spielern.

● Die Hornechse hinterlässt auch auf relativ festem Untergang leicht sichtbare Abdrücke. Problematisch wird die Verfolgung der Spur nur dann, wenn die Echse einen schmalen Wasserlauf oder eine schlammige Pfütze durchquert hat, in denen das Brackwasser alle Spuren überdeckt hat.

● Die enorme Leibesfülle der Echse, die Hörner und die breite Schädelplatte haben überall dort Schäden an Büschen, hohen Pflanzen und Baumstämmen hinterlassen, wo die Hornechse vorbeigelaufen ist.

● Wenn in einem flachen Teich die Fährte nicht weiterverfolgt werden kann, müssen die Helden das Ufer absuchen. Dabei können sich die Recken an den Fressgewohnheiten der Hornechse orientieren. Frische Moose und Farne gehören zu ihren Leibspeisen, und so können die Helden sicher sein, dass sich die Spur dort fortsetzt, wo diese Pflanzen in großen Mengen wachsen. Wenn die Helden Chaa-Krryss für sich gewinnen konnten, kann er ihnen hilfreiche Informationen zu den Fressgewohnheiten einer Hornechse geben.

● Zumindest einmal sollten sich zu der Spur der verfolgten Hornechse die Spuren von zwei anderen Hornechsen gesellen, eine von einem deutlich kleineren Tier. Wenn sich die Spuren wieder trennen, sollten den Helden klar sein, dass das Jungtier kaum die Mutter gewechselt haben wird – und der Spur des alleine weiterziehenden Tieres folgen.

● In der Nähe des Steinfundamentes sind an einem großen Mangroven-Stamm unübersehbare Kratzspuren zu finden. Die Hornechse hat den vorderen Rucksack abzustreifen versucht, was ihr schließlich auch gelungen ist. Der Rucksack ist dabei im hohen Bogen an den Rand eines Sumpflochs geflogen, wo er in den letzten Stunden langsam begonnen hat einzusinken. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+5 kann der Lederbeutel entdeckt werden; eine einfache Gewandtheits-Probe ist notwendig, um den Beutel mit einem Stock sicher aus dem Schlammloch zu sammeln, ohne selbst hineinzustürzen. Bei einer misslungenen Probe ist ein Sturz unvermeidbar. Zwar kann man sich mit einer um 2 erschwerten GE-Probe selbst befreien (bei jedem Misslingen wird die Probe zusätzlich um weitere 2 Punkte erschwert), allerdings riskiert man bei jedem Befreiungsversuch den Verlust eines mehr oder weniger wichtigen Gegenstandes (4–6 auf W6).

Der Ranzen enthält eine durchnässte Leinendecke, ein 8 Schritt langes Seil und ein paar Münzen: 4 Oreal und 22 Dirham.

Der Rucksack auf der Stirn

Die Verfolgung der Sumpfechse sollte enden, sobald die Langeweile über Ihre Spieler hereinzubrechen droht. Nach vier oder fünf Stunden sollten die Helden die Hornechse eingeholt haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Endlich habt ihr den Ursprung des dumpfen Dröhnens gefunden, das euch mit jedem Schritt näher kommt. Hinter einer Handvoll Mangrovenstämmen kauern, entdeckt ihr eine ausgewachsene Hornechse, die ge-

mächlich durch einen großen Tümpel schreitet und mit geneigtem Kopf vom recht klaren Wasser trinkt. Entweder hat sie euch noch nicht bemerkt oder ihr stört sie genauso wenig, wie der lederne Rucksack, der sich zwischen ihren imposanten Hörnern verfangen hat und nun auf der Stirnplatte liegt.

Die Helden werden sich nun sehr genau überlegen müssen, wie sie an den Ranzen gelangen. Chaa-Krryss wird vorschlagen, die Echse mit einem kompletten Jagdtrupp anzugreifen. Bis die Echsenjäger eingetroffen sind, ist die Hornechse sicherlich schon weiter gezogen, so dass die Spur erneut aufgenommen werden muss. Dies sollte aber im Rahmen der Großwildjagd mit erfahrenen Jägern keine großen Probleme bereiten.

Wenn die Helden nicht über magische Hilfsmittel verfügen und den Rucksack etwa mittels des *MOTORICUS* bewegen oder die Riesenechse kurzzeitig beherrschen können, bleibt ihnen neben dem Kampf vermutlich nur ein Ausweg: das Angeln des Ranzens von einem Baum aus. Denkbar wäre es beispielsweise, sich einen Baum entlang des Weges der Hornechse zu suchen und von diesem mit einem Seil den Rucksack zu schnappen. Ein artistisch veranlagter Held könnte auch kopfüber hängend sein Glück versuchen. Sie sollten gute Ideen und deren solide Umsetzung mit moderaten Probenerschwernissen belohnen.

Hornechse (ZBA 111)

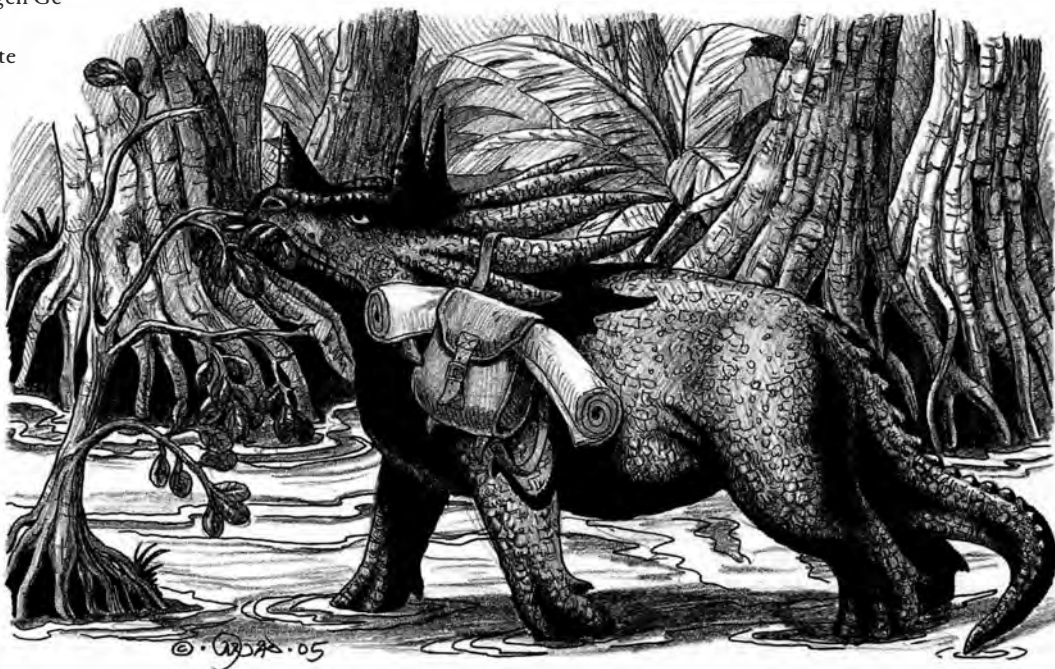
INI 6+1W6	PA 4	LeP 100	RS 4 (Schädel 8)	KO 14
Horn:	DK H	AT 11	TP 2W6+2	
Trampeln:	DK H	AT 6	TP 2W20	
GS 8	AuP 30	MR 6/10	GW 15	

Jagd: Treibjagd in eine Fallgrube, Angriff

Beute: 300 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Hornplatte (Trophäe)

Besondere Kampfgeln: Gelände (Sumpf), Niederwerfen (9), Sturmangriff (11, 3W6+5), Trampeln, Raserei (4, bei 6 bis 20 auf 1W20), großer Gegner

Nachdem die Helden den Rucksack in ihre Hände gebracht haben, dürfte es nicht lange dauern, bis dieser durchsucht wird. Neben Leinendhemden, Lederhandschuhen, ein paar mit Soldlisten beschriebenen Pergamentbögen, einer Börse (9 Oreal und 6 Dirham) und einem kitschigen Zierdolch (TP 1W–1, Wert 12S) befindet sich auch die Reißzahnkette in dem Rucksack. Chaa-Krryss kann sie als die gesuchte identifizieren. Wenn die Helden alleine in der Wildnis unterwegs sind, werden sie diese Informationen erst im Dorf der Chrrss-krra erhalten.



ZURÜCK UNTER ECHSEN

Nach der erfolgreichen Rückkehr ins Echsendorf wird Hrra-Chyss auf einen schnellen Aufbruch drängen, um den Konflikt gegen die Kryrrah-chaz beenden zu können. Neben den Helden sammelt der Häuptling noch rund zwei Dutzend Stammeskrieger und den Schamanen um sich, um dann gen Osten zu Rrahass-Schyss zu ziehen. Die Delegation ist einen knappen Tag unterwegs – ohne die Hilfe der Achaz würden die Helden vermutlich wesentlich länger brauchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Wegstunde vor dem Dorf treten die Krieger der Kryrrah-chaz aus dem Nebel. Ruhigen Schrittes tritt Hrra-Chyss dem Wortführer des anderen Stammes entgegen, einem hochgeschossenen Achaz mit vier langen Stacheln am Schwanzende, überreicht ihm ohne das inzwischen für euch so gewohnte Zischen die Kette und deutet eine Verneigung an. Nachdem sein Gegenüber ebenfalls eine Verbeugung angedeutet hat, verschwinden die fremden Krieger ebenso plötzlich, wie sie gekommen sind.

Auch Hrra-Chyss gibt ein Zeichen zur Heimkehr – der Stammeskrieg scheint beendet zu sein.

VARIANTE 2: DER STAMMESKRIEG

Ein Sieg über die Kryrrah-chaz ist die direkteste Möglichkeit, den Stammeskrieg zu beenden – ebenso wie eine Niederlage. Es ist also durchaus denkbar, dass gerade Söldner, Kor-Geweihte oder Krieger eine gewaltsame Lösung anstreben.

SCHARMÜTZEL IM SUMPF

Die Echsen Sümpfe sind sicherlich nicht der Ort für eine offene Feldschlacht – und die Achaz beider Stämme sind solche Schlachten auch nicht gewohnt. Stattdessen nutzen die Echsenkrieger die Umgebung, verbergen sich in Tümpeln, zwischen Mangroven und hinter großen Steinen, um dann aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen. Mit Wurfspießen werden Feinde attackiert, wenn sie am gegenüberliegenden Ufer eines Sees entdeckt werden; ansonsten kämpfen die Achaz auch im Nahkampf mit ihren langen Waffen auf größtmöglicher Distanz. Sobald Verwundete oder gar ein Toter zu beklagen sind, versucht sich die unterlegene Kampfgruppe zurückzuziehen. Ein Stammeskrieg kann sich daher über Wochen oder gar Monate hinweg ziehen, ohne dass eine Seite die Oberhand gewinnen kann.

Die Rolle der Helden wird anfangs im kleineren Gefecht zu finden sein, etwa wenn die Gruppe einen Überfall begleitet oder in einen Hinterhalt gerät. Hrra-Chyss ist sich seiner Prophezeiung aber stets bewusst und wird daher schnell darauf drängen, dass die Helden ihre kriegsentscheidende Schlüsselposition einnehmen. Nachdem ihnen die Echsenkrieger die ungewohnte Umgebung näher gebracht haben, erwarten sie von den Helden die militärische Führung des Stammes. Die Recken müssen entscheiden, wann ein Angriff stattfinden soll, welche Ziele dabei verfolgt werden und wie die Ausführung ihrer Pläne von Statten gehen soll:

- Ein Späher berichtet den Recken, dass sich ein zehnköpfiger Jagdtrupp der Kryrrah-chaz nähert. Die Helden müssen ihre Krieger sammeln, einen geeigneten Ort für den Hinterhalt auswählen und den Angriff selbst anführen.
- Die Patrouillen-Routen sollen von den Helden eingeteilt werden, dabei kann ihnen eine Karte der Umgebung hilfreich sein. Doch da die Echsen solche Karten nicht anfertigen, wird auch diese Aufgabe den Helden zu fallen.
- Das Training der Stammeskrieger kann von erfahrenen Kämpfern angeleitet werden, etwa wenn ihnen menschliche Kampfweisen beigebracht werden sollen.
- Sobald sich die Helden zu einem groß angelegten Angriff auf das Echsendorf entschließen, muss dieser vorbereitet werden. Ein Zangenangriff wird erfolgreicher sein als ein Angriff über einen schmalen Pfad, dergut von den Flanken attackiert werden kann. Auch ein Ablenkungsmanöver kann effektiv sein, wenn es gelingt, Teile der Angreifer in die Sümpfe zu locken, um dann mit der Hauptstreitmacht von der anderen Seite in das Dorf einzudringen. Genauso möglich ist es aber auch, dass die Kryrrah-chaz das Dorf der Chrrss-krra als Ziel ausgesucht haben.

Sobald eine Seite zu unterliegen droht und keine Hoffnung mehr in einem größeren Angriff sieht, wird sie sich auf das Vierkampfrecht berufen, bei dem das Schicksal der Stämme von der Kampfkunst zweier Krieger jeder Seite gelegt wird. Geben Sie Ihren Spielern ruhig vorher Information über dieses alte Recht. Der Gruppe sollte klar werden, dass ein militärischer Schlagabtausch so gut wie immer in einem Vierkampf enden wird. Um den Krieg zu verkürzen und damit das Leben vieler Stammeskrieger zu schonen, könnte eine weitsichtige Heldengruppe schon früh auf das Vierkampfrecht pochen. Hrra-Chyss wird dies hinnehmen, in jedem Fall aber darauf bestehen, dass mindestens einer der Menschen für die Chrrss-krra antritt – schließlich werden die Menschen Frieden unter den Echsen stiften.

Echsenkrieger

Speer: INI 10+W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+3 DK S

Schleuder: INI 10+W6 FK 12 TP W6+2

LeP 25 RS 2 – 4 KO 10-13 AuP 30 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Echsenveteran

Speer: INI 16+W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+4 DK S

Echische Axt: INI 16+W6 AT 14 PA 12 TP 2W6+3 DK N

LeP 32 RS 4 – 6 KO 12-15 AuP 35 MR 7 GS 8

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfrelexe, Wuchtschlag

DER KAMPF DER AUSGEWÄHLTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits im Morgengrauen werdet ihr zum euch bereits bekannten Steinfundament gebracht. Der Nebel ist dicht und erlaubt euch kaum weiter als ein paar Schritt zu sehen. Am nördlichen Rand des Fundaments warten bereits die Stammesmitglieder der Chrrss-krra, am südlichen müssen sich die Achaz der Kryrrah-chaz aufhalten. Ihr könnt sie weder sehen noch hören, aber ihre Anwesenheit ist zu spüren.

Hrra-chyss wird die Kämpfer auffordern, sich bereit zu machen. Wenn nur ein menschlicher Kämpfer ausgewählt wurde, wird sich Chaa-Kryyss mit einem langen Speer in der Hand auf das Podest stellen und dem Helden hinauf helfen. Kurze Zeit später ist ein leises, lang gezo- genes Pfeifen zu hören – der Kampf hat begonnen.

Das Gefecht im Nebel lebt von überraschenden Momenten, Kämpfern, die aus dem Dunst auftauchen und sofort wieder verschwinden, Angriffen mit langen Stangenwaffen und der Ungewissheit, wie es dem Gefährten ergeht. Inszenieren Sie ein spannendes Gefecht, ohne dem Kämpfer Informationen über das Schicksal von Chaa-Kryyss zu geben. Wechseln Sie die Gegner ab, insbesondere dann, wenn einer von ihnen verwundet wurde.

Dem menschlichen Helden sollte der finale Hieb erst dann gelingen, wenn er selbst mit dem Rücken zur Wand steht. Durch den konfusen Kampfverlauf wird auch noch eine zeitlang Ungewissheit herrschen, ob das Gefecht wirklich vorbei ist und wer gewonnen hat. Die Seite, deren Kämpfer beide kampfunfähig, bewusstlos oder tot sind, hat verloren.

Achaz-Veteran

Echische Axt: INI 15+W6 AT 16 PA 14 TP 2W6+4

DK N

LeP 33 RS 6 KO 15 AuP 36 MR 7 GS 8

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfrelexe, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt), Meisterparade, Gegenhalten

Magiebegabter Achaz-Veteran

Speer: INI 16+W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+4 DK S

LeP 37 RS 7 KO 14 AuP 38 MR 6 AsP 8 GS 8

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfrelexe, Wuchtschlag, Finte, gezielter Stich

Als Magiedilettant beherrscht er zudem die Sprüche KRÖTENS PRUNG (5), LUNGE DES LEVIATAN (4) und WARMES BLUT (4).

Nach dem rituellen Kampf werden die Chrrss-krra zum Sieger des Stammeskrieges erklärt – in stiller Übereinkunft von Hrra-Chyss und dem Schamanen der Kryrrah-chaz. Nur wenn der kämpfende Held im Schlussgefecht taktisch sehr unklug und die Heldengruppe vorher sehr erfolglos und töricht agiert haben, sollten die Feinde der Chrrss-krra siegreich sein.

Nach einer kurzen Beratungsphase verkündet Hrra-Chyss das weitere Schicksal der beiden Achaz-Stämme. Die Verlierer werden die Führung des siegreichen Stammes anerkennen, die Stammesgebiete werden vereint und der neu entstandene Stamm trägt den Namen der Kriegsgewinner. Allerdings werden weiterhin beide Dörfer bewohnt, die Individuen bleiben im Rahmen ihrer Gesellschaftsstruktur frei und auch die Besitztümer der einzelnen werden nicht neu verteilt.

DER FRIEDEN NACH DEM KRIEG

Sobald der Krieg beendet ist, können die Helden auch wieder an ihren Ursprungsauftrag denken. Iryan-Leder kann von den Echsenmenschen direkt bezogen werden, als Tauschobjekte sind Metallwaren, Waffen und Seile sehr beliebt. Sobald die Helden ihre Wunden kuriert haben, ist der Zeitpunkt der Rückreise gekommen. Die Gruppe wird von Jesabela, Roguez und vier Echsenkriegern begleitet, die die Menschen sicher nach Port Kellis bringen. Nicht nur die Situation zwischen den Echsenstämmen hat sich entspannt; auch zu den Bewohnern der Menschensiedlung wird ein vorsichtiger Kontakt aufgebaut.

Die Helden haben nicht nur ihren Sold verdient und neue Kontakte geknüpft, sondern darüber hinaus zahlreiche Erfahrungen gemacht. Für die Verstrickungen in Port Kellis, die Expedition durch die Echsen-sümpfe, den Kampf gegen Alregio und seine Schergen, die Verhandlungen mit den Chrrss-krra und dem Friedensschluss zwischen den verfeindeten Achaz-Stämmen können Sie jedem Helden zwischen 250 (kurze Reise, schnelle und erfolgreiche Suche nach dem Rucksack) und 400 Abenteuerpunkte (lange Reise, mehrmonatiger Stammeskrieg) zugestehen – je nachdem, wie sehr Sie Ihre Gruppe gefordert haben. Eine ereignisreiche Anreise kann das AP-Konto der Recken natürlich noch weiter erhöhen.

Für spezielle Erfahrungen dürften die Talente *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Tier- und Pflanzenkunde* sowie vielleicht auch *Körperbeherrschung*, *Fährtsensuchen*, *Schwimmen*, *Schleichen*, *Kriegskunst* und die *Kampffertigkeit der (Jagd-)Waffe* in Frage kommen. Außerdem kann der Sprachenwert in *Rssahh* um zwei Punkte im Rahmen einer speziellen Erfahrung erhöht werden, wenn sich der Held aktiv mit der Sprache der Echsenmenschen auseinander gesetzt hat. Wenn der Held im Laufe seines Lebens die Voraussetzungen erfüllt und sumpfkundig werden

möchte, muss er für die Geländekunde nur drei Viertel der üblichen Kosten aufbringen.

ACHAZ-HELDEN

Wenn Sie sich gegen die Einführung von Roguez und Jesabela oder zumindest gegen ihre besondere Rolle im Stammeskrieg entschieden haben, ändert sich am Fortgang des Abenteuers nichts. Sollten die beiden Menschen jedoch eine besondere Rolle innerhalb der Kampfhandlungen spielen, sind kleine Anpassungen vorzunehmen. Bei der Suche nach der Reißzahnkette sollte einer der beiden auf die Idee mit den Rucksäcken kommen, den Spielern bleibt dann die Verfolgung der Hornechse überlassen. Im Falle eines Entscheidungskampfes muss einer der Echsen-Helden gemeinsam mit einem der Menschen antreten.

HELDEN ALS ECHSENJÄGER

Auch für moralisch fragwürdige Helden ändert sich zunächst nicht viel. Wenn die Helden allerdings immer noch im Kopf haben, einen Achaz gefangen zu nehmen, bieten sich während der kommenden Tage viele Gelegenheiten, eine Patrouille zu überfallen, einen Achaz zu entführen und in den Sümpfen zu verschwinden. Der Rückweg wird dann allerdings durch einen verfolgenden Trupp Echsenjäger erschwert, den die Helden entweder abschütteln oder besiegen müssen. Für die mehrtägige Verfolgung und notwendige Kampfwerte können Sie sich an diesem und dem Kapitel *Zwischen Brackwasser und Mangrove* (Seite 55) orientieren.

ECHSISCHE NAMEN IM ÜBERBLICK

Hrra-Chyss	<i>Schamane der Chrrss-krra</i>
Kharr-Yss	<i>erfolgreicher Jäger der Chrrss-krra, menschenfeindlich eingestellt</i>
Chaa-Krryss	<i>erfolgreicher Jäger der Chrrss-krra, wurde von Alregio gefangen genommen, dennoch Menschen gegenüber aufgeschlossen</i>
Rrahass-Schyss	<i>Schamane der Kryrrah-chaz</i>
Chrrss-krra	<i>Achaz-Stamm</i>
Kryrrah-chaz	<i>Achaz-Stamm, alle Mitglieder haben vier in zwei Paaren angeordnete, spitze Stacheln an der Schwanzspitze</i>

АПНАНГ: DRAMATIS PERSONAE

IESABELA

Die dunkelhäutige Frau ist die Tochter eines Brabaker Matrosen und einer unfreien Straßendirne. Sie floh im zarten Alter von fünf Jahren nach dem qualvollen Tod ihrer Mutter aus den Gassen Al'Anfas auf die 'Wogengaukler', einer Thalukke, die unter der Flagge des Kemi-Reiches das Südmeer durchkreuzte. Nachdem sie als blinder Passagier entdeckt wurde, wuchs sie als Bootsmädchen auf und entpuppte sich schon bald als geschickte Späherin. Schließlich strandete sie in Port Kellis, wo die Einundzwanzigjährige seit drei Jahren die Sümpfe durchstreift und von der Jagd, der Suche nach Pflanzen und dem gelegentlichen Handel mit den Echsenmenschen lebt.

Jesabela fand ihr Glück in einem Führer namens Roguez, mit dem sie Alregios Gruppe in die Sümpfe führte. Seit ihr Liebster während dieser Expedition scheinbar tot zurückgelassen wurde und sie den drohenden Racheakt der Echsen fürchtet, hat sie sich dem Alkohol hingegeben. In den Helden sieht sie die einzige Chance, nach Roguez zu suchen.

Während der Reise wirkt sie kühl und unnahbar. Sie konzentriert sich auf den Weg und ist schweigsam, sobald sie auf Persönliches angesprochen wird. Nachdem sie abends dem Schnaps zugesprochen hat, lockert

sich ihre Zunge und es zeigt sich, welch' große Hoffnung sie in die Helden setzt.

Geb.: 1001 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun

Kurzcharakteristik: erfahrene (Echsen-)Sumpfkundige

Herausragende Eigenschaften: MU 14, GE 15

Herausragende Talente: Wildnisleben 13, Fährtsensuchen 11, Orientierung 11, Tierkunde 9, Pflanzenkunde 9, Holzbearbeitung 8

ROGUEZ BORIVNEZ

Während Alregios erster Expedition ist Roguez spurlos verschwunden; allerdings ist er nicht gestorben, wie es die meisten Bürger Port Kellis befürchten. Der schwer verwundete Mann wurde von den Chrrss-krra gefunden und gesund gepflegt. Seitdem kann er sich frei im Dorf bewegen und hat die Echsenmenschen sogar schon auf der Jagd begleitet. Aufgrund seines Gedächtnisverlustes hat er sich mit seinem Schicksal gut arrangiert und dabei seine rudimentären Rssahh-Kenntnisse verbessern können.

Sobald Roguez und Jesabelas vereint sind, wird er sich den Helden gegenüber sehr hilfsbereit zeigen. Sollten die Verhandlung zu schleppend verlaufen, etwa weil keiner Ihrer Charaktere Rssahh sprechen kann, dann wird Roguez als Dolmetscher auftreten. Gönnen Sie sich und Ihren Spielern aber auch mit seiner Hilfe ein paar Missverständnisse, die die Verhandlung an den Rand des Scheiterns führen.

Geb.: 998 BF

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: erfahrener (Echsen-)Sumpfkundiger

Herausragende Eigenschaften: IN 13, GE 14

Herausragende Talente: Wildnisleben 12, Fährtsuchen 12, Orientierung 10, Tierkunde 10, Pflanzenkunde 8

ALREGIO MARBOSO RAMONEZ

Der Mittdreißiger mit den zahllosen Bartstoppeln im Gesicht, den etwas zu eng beieinander liegenden Augen und der seine Züge dominierenden Hakennase führt das Gewerbe seiner Eltern nach bestem Wissen und Gewissen fort: Ein entfloherer Sklave ist ein schlechter Sklave, ein gefangener ist ein guter, ein verkaufter ein noch besserer. Von vielen Erfolgen beflügelt, reizte ihn in den letzten Monaten der Gedanke, einen Achaz als teures und exklusives Spielzeug zu beschaffen, weshalb es ihn letztendlich nach Port Kellis verschlagen hat. Mit sechs Söldnern hat er sich bereits erfolgreich auf die Jagd begeben und den Echsenmenschen Chaa-Krryss gefangen. In seinen Augen ist der Achaz nur ein wildes Tier, weshalb er weder Scham noch Reue für die Tat empfindet.

Als Verhandlungspartner ist Alregio eisern auf den eigenen Vorteil bedacht; einzig erstrebenswert erscheinen ihm die Dublonen, die er für seine Beute erhalten kann. Sollte er den Eindruck gewinnen, jemand möchte ihm seinen Jagderfolg streitig machen, ist er wenig zimperlich, wenn es um das Legen von falschen Spuren oder Hinterhalten geht. Stellt sich ihm jemand in den Weg, kann Alregio zu einem tödlichen Gegner werden.

Geb.: 993 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: erfahrener Kopfgeldjäger

Herausragende Eigenschaften: GE 15, KO 14

Herausragende Talente: Fährtsuchen 17, Fesseln/Entfesseln 16, Wildnisleben 14, Orientierung 13, Feilschen 12

CHAA-KRRYSS

Der sehr geschickte Echsenkrieger hat sich durch zahlreiche Jagderfolge großen Respekt innerhalb seines Stammes erarbeitet. Von den älteren geachtet, von den jüngeren bewundert, hat er schon oft kleinere Jagdtrupps angeführt – das letzte Mal, als er vom Schamanen seines Stammes gebeten wurde, die ausgeliehene Reißzahnkette zurück zu bringen.

Die Gefangennahme durch die Menschen gelang erst, nachdem er sich in einem Wurfnetz verfangen hatte. Hilflos und in eine fremde Welt – die Stadt der Menschen – verschleppt, hofft er still und in sich gekehrt auf die Hilfe seiner Stammesgenossen. Doch auch wenn Chaa-Krryss für viele Menschen den Eindruck erweckt, apathisch vor sich hin zu vegetieren, beobachtet er das Leben um ihn herum sehr genau. Neugierig und aufmerksam erkennt er schon bald, dass Menschen sehr unterschiedlich handeln. Ein paar Kinder werfen ihm Essen zu, andere – wie der haarige Menschenkrieger – haben ihn dagegen eingesperrt. Sollten ihm die Helden bei der Flucht helfen, wird er zwar dankbar sein, sie später aber höchstens an markanten Kleidungsstücken oder körperlichen Besonderheiten erkennen. Im Dorf der Achaz setzt er sich aufgrund seiner in Port Kellis gemachten Erfahrungen zunächst dafür ein, den Menschen zuzuhören. Wenn ihn die Recken von ihrer Aufrichtigkeit überzeugen können und darauf verweisen, dass Alregio ihn entführt hat – und zwar nicht im Auftrag der Bewohner von Port Kellis, kann Chaa-Krryss zu einem einflussreichen Fürsprecher werden.

Geb.: 1007 BF

Schuppenfarbe: grün

Augenfarbe: gelb

Kurzcharakteristik: erfahrener Stammeskrieger

Herausragende Eigenschaften: KL 12, GE 14

Herausragende Talente: Wildnisleben (Sumpf) 12, Fährtsuchen 12



IM ZEICHEN DES LÖWEN

VON CARSTEN-DIRK JOST, ELIAS MOUSSA UND CHRIS GOSSE

Kurzbeschreibung: Intrige während eines Wüstenrennens

Spielort: Khôm-Wüste und Balash

Zeit: 1027 BF datiert, jedoch nicht gebunden

Schwierigkeit: Spieler: erfahren; Meister: mittel



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER

In Unau sind einige Fremde verschwunden. Sie sollten am alljährlichen Wüstenrennen zur Entstehung des Kalifats teilnehmen. Die Helden werden ausgesendet, um ihren Verbleib zu klären. Dabei stoßen sie auf eine Bande ruchloser Schergen, die wohlhabende Fremde entführt, um von deren Verwandten ein üppiges Lösegeld zu fordern. Die Spur führt in die Feggagir, die unterirdischen Katakomben, wo die Helden die Entführer stellen und die Entführten befreien können. Den Helden wird schnell klar, dass sie nur einen Teil der Verbrecher dingfest machen konnten. Yussuf ben Abidullah, ein reicher Sklavenhändler und Mitglied der *Unauer Falken*, ist der gerissene Anführer der Entführer, der bisher im Hintergrund blieb. Er strebt an, mit allen Mitteln die Gunst des Kalifen zu erlangen, und mit dem Gewinn des Rennens in ein hohes Amt befördert zu werden. Da die ursprüngliche Mannschaft durch die Gefangenschaft nicht in der Lage ist, das Rennen zu bestreiten, dürfen die Helden an ihrer Statt teilnehmen. Doch das Rennen stellt sie auf eine harte Probe: Die Wüste zehrt an ihrer Ausdauer und Yussufs Schergen sabotieren die anderen Reiter, so dass die von ihm aufgestellte Truppe das Rennen gewinnt. Bei der feierlichen Siegerehrung können die Helden schließlich die Anschuldigungen gegen Yussuf dem Kalifen vorbringen.

AUSWAHL DER HELDEN

Dieses Abenteuer richtet sich vor allem an Nicht-Novadis, weswegen

es kein Problem darstellt, einen 'Ungläubigen' zu spielen. Auch Frauen sind nicht ausgeschlossen, doch müssen sie mit starken Vorurteilen kämpfen. Die einzig notwendige Bedingung für das Abenteuer ist ein akzeptabler TaW *Reiten*. Ohne diesen ist es wenig sinnvoll, an einem Wüstenrennen teilzunehmen (was somit vielen Zwergen eine Teilnahme verwehrt). Zumindest einer der Helden sollte *wildniserfahren* sein. Alanfaner sollten ihre Herkunft geheim halten, da sie immer noch offen als Feinde des Kalifats angesehen werden und nicht zum Rennen zugelassen werden. Achaz verbieten sich aufgrund der novadischen Vorurteile.

SPIEL MIT EINER NOVADI-GRUPPE

Das Abenteuer ist auch für eine reine Gruppe Novadis geeignet. In vielerlei Hinsicht wird es für die Helden dadurch sogar einfacher, weil sie Glaubensbrüder sind. Sie müssen in diesem Fall einige der Begegnungen anpassen.

Es ist möglich, dass die Helden – wie im Abenteuer geplant – die Rolle der entführten Gruppe Mittelreicher übernehmen (vor allem bietet sich das an, wenn die Helden aus verschiedenen Stämmen kommen), doch sie können auch für einen bestimmten Stamm ins Rennen gehen. Passen Sie auch in diesem Fall bitte das Teilnehmerfeld an.

DIE STADT DES LÖWEN – DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die lange beschwerliche Reise hat endlich ein Ende gefunden. Vor euch erhebt sich auf einem Felsenplateau Unau, die Kapitale des Kalifats. Zusammen mit zahlreichen anderen Reisenden strebt ihr den weiß getünchten Toren und Mauern Unaus entgegen. Während ihr euch durch die von zahlreichen Novadis bevölkerte Fischerstadt windet, lässt die Praios-Scheibe die Palastdächer der Oberstadt und in weiter Ferne die Kuppen der Unauer Berge erstrahlen.

Die detaillierte Stadtbeschreibung Unaus finden Sie in *Raschtul 39ff*. Am Stadttor werden alle offensichtlich ungläubigen Reisenden von den Gelbherzen, wie die hiesigen Gardisten genannt werden, misstrauisch kontrolliert. Aufgrund des anstehenden Wüstenrennens haben viele Gasthäuser kein Bett mehr frei, nur das Gasthaus *Die Peitsche* (Nr. 11) bietet noch Quartier.

WARUM UNAUF?

Es gibt einige Gründe, warum sich die Helden in Unau aufhalten könnten. Sie können als Geleitschutz für einen auswärtigen Händler angeworben worden sein, eine Handelskarawane begleitet haben, sie können den Auftrag erhalten haben, für einen horasischen oder mittelreichischen Adligen ein Shadif-Pferd zu erwerben oder nach dem Verbleib eines Verwandten oder Geschäftspartners suchen.

Je länger sich die Helden in Unau aufhalten, umso mehr Gerüchte

gelangen an ihre Ohren. Diese sind zu Ihrer Information als wahr (+) oder unwahr (–) gekennzeichnet.

DIE ANWERBUNG

Irgendwann während ihres Aufenthalts tritt der Emissär des Mittelreichs an die Helden heran. Sein Name ist Gangolf von Streitzig-Westefeld (der Posten des Emissärs ist nie von Dauer, so dass Gangolf über dieses Abenteuer hinaus keine offizielle Bedeutung haben wird und Sie diese Figur in Ihrem Aventurien frei verwenden können). Er berichtet den Helden, dass das Mittelreich dieses Jahr am großen Wüstenrennen mit einer eigenen Gesandtschaft teilnehmen soll. Die drei Teilnehmer verschwanden jedoch vor etwa einem Mond. Gangolf hörte Gerüchte, dass sie abgereist seien, aber gab die Hoffnung nicht auf, dass sie rechtzeitig wiederkehren würden. Doch seit er am heutigen Tag auf dem Basar einen Ehrendolch mittelreichischer Machart, der sogar eine Widmung mit dem Namen der Hauptfrau Coris Elwene von Bilgraten trug, bei einem Händler erblickte, glaubt er an ein Verbrechen.

Gangolf kann den Helden den Dolch zeigen, den er vom Händler Halef ben Rhuzan erworben hat. Er selbst hat den Novadi noch nicht nach der Herkunft des Dolches gefragt, sondern sich ahnungslos gegeben, um das Stück erst einmal erwerben zu können. Gangolf bittet die Helden, den Verbleib der drei mittelreichischen Reiter zu klären und verspricht ihnen dafür eine Belohnung (es ist Ihnen überlassen, mit wel-

GERÜCHTE

- Die meisten Fremden sind wegen des großen Rennens hier. (+)
- Dieses Jahr sollte eine Gruppe Ungläubiger aus dem Mittelreich teilnehmen (+), doch diese ist aus Feigheit schon vor dem Start aus der Stadt geflüchtet. (–)
- Wer das Rennen gewinnt, darf eine Tochter des Kalifen ehelichen (–), wird vom Kalifen als Stadtwesir von Mherwed eingesetzt (+/–, der Kalif will erst sehen, wer das Rennen gewinnt und den Sieger gegebenenfalls anders entlohnen), bekommt einen fliegenden Teppich geschenkt (gut möglich).
- Die Stelle des Stadtwesirs von Mherwed ist derzeit vakant. (+) Der alte Wesir wurde vergiftet. (–)
- Der Funduq und der Basar werden von den *Falken* kontrolliert. (nur zum Teil) Die *Falken* sind ein Zirkel machthungriger Stadtbürger. (+)
- In den Feggagir hausen Dämonen, Geister und Untote (+/–; Dämonen nein, Geister und Untote gut möglich.) Diebe und Schmuggler benutzen die Kanäle für ihre Zwecke. (+)
- Es herrscht Krieg zwischen den Verbrecherbanden Unaus. (–, Unau ist zu klein für rivalisierende Banden)
- Bisweilen werden auswärtige Reisende entführt (+) von Kopfgeldjägern (+) und in die Sklaverei verkauft (noch –)

cher Belohnung – schnödes Gold, Ehrenmedaille oder Auszeichnung – Sie die Helden locken).

NACHFORSCHUNGEN

Im Folgenden werden die Schlüsselinformationen für die Helden kurz aufbereitet. Wenn Sie die Suche nach den verschwundenen Mittelreichern ausführlicher gestalten wollen, können Sie diese selbstverständlich gern nach Belieben ergänzen und ausschmücken.

HÄNDLER HALEF BEN RHUZAN

Halefs Haus liegt an der Straße, die vom Funduq zum Bethaus der Kasimiten führt. Er handelt vor allem mit Waffen, Werkzeugen und Schleifsteinen. Die dunkle Kammer im Erdgeschoss enthält eine große Sammlung auch fremdländischer Waffen – die Helden können ein horasisches Florett ebenso erwerben wie eine bornische Streithacke. Einige schöne Stücke bietet Halef auf einem klapprigen Tisch vor dem Haus dar, in dessen Obergeschoss er mit seiner Familie selbst lebt. Die Wohnung ist durch eine Außentreppe an der Seitenwand zu erreichen. Halef hatte das Interesse des Gesandten Gangolf an diesem Dolch bemerkt. Er weiß, dass es Hehlerware ist und glaubt, dass Gangolf ihn erkannt hat. Daher ist er heute nicht mehr im Laden, sondern bei seinen Freunden in der Gaststätte *Bei Assaf* (Nr. 9), um sich Rat einzuholen. Die Helden werden von einem Sohn Halefs bedient, der sich an den Dolch nicht erinnern kann und auch nicht weiß, wo sein Vater gerade steckt (beides Lügen. Er hat seinen Vater davon sprechen hören, will die Helden aber abwimmeln. Dann schickt er seinen kleinen Neffen zu Assaf, um Vater zu warnen.)

BEI ASSAF

Ungläubige werden hier nicht bedient (siehe Raschtul 42) und sogleich aufgefordert, wieder zu gehen. Daher wird es für die Helden schwierig, Halef hier zu befragen, zumal er sich in Gesellschaft von drei Freunden befindet, die auch jeden Annäherungsversuch abblocken. Die Helden müssen also Halef austricksen oder ihn auf dem Heimweg abfangen. Halef berichtet, dass er den Dolch von einem zwielichtigen Kerl namens *Ablad der Rote* (siehe S. 82) gekauft hat. Sein Gesicht zierte ein großes Blutmal, das von der rechten Schläfe bis zum Augenlid reicht. Auch durch die Keffiya, die er oft trägt, ist das Mal nur schwer zu verbergen.

ABLAD DER ROTE

Die Helden müssen von sich aus weitere Informationen einholen, um Ablad zu finden. Lassen Sie die Helden die folgenden (zutreffenden) Informationen je nach Talent-, Zauber- oder Goldeinsatz entdecken:

- Bei den armen Leuten und Bettlern ist er bekannt als Taschendieb

und Schmuggler, der sich in den Feggagir unter der Stadt auskennt.

- Er hat Bekannte in der Schänke *Lotusgarten* (Nr. 18).
- Er arbeitet nicht alleine, sondern hat einen Vertrauten namens *Farshed*, der sehr klein gewachsen ist, sowie ein paar Boten und Gehilfen.
- Ablad arbeitet gegenwärtig für die *Unauer Falken*, eine Gruppe verschworener Bürger, die nach Macht und Einfluss streben.
- Er besitzt ein Versteck in den Feggagir.

DIE UNAUER FALKEN

Die Falken sind Unauer Bürger, die sich zum Ziel gesetzt haben, in die Oberschicht des Kalifats aufzusteigen. Alle Personen, die mit Handwerk, Handel oder Karawanenführung zu einem ansehnlichen Vermögen gekommen sind, tragen einen silberfarbenen Faden, der in ihren *Keffiya* eingewebt ist. Ansonsten von Missgunst zerfressen, versuchen die Falken nun, Yussuf in ein einflussreiches Amt zu heben, damit er wiederum seinen Bundesbrüdern helfen kann.

Die Hinweise verdichten sich auf die Feggagir. Die Helden können einen Einstieg durch einen Brunnen suchen (im Hain der Gnade, im Funduq, in der Garnison sowie in einigen privaten Höfen) oder darauf warten, dass sie jemanden von Ablads Männern verfolgen können.

IN DEN FEGGAGIR

Die Feggagir bestehen aus einer Vielzahl von natürlichen und aus dem Stein gehauenen Gängen, durch die das Wasser für die Stadt fließt. Über die Jahrhunderte hinweg wurden Brunnen stillgelegt, neue Zugänge angelegt und Kammern in das Gewirr der überfluteten Gänge geschlagen. Da die Anlagen von den Mittelreichern gebaut wurden, meiden die meisten Unauer die Feggagir – und daher kann sich hierhin das lichtscheue Gesindel zurückziehen.

Die Zugänge in den Unau-Bergen, von wo das Wasser für die Stadt kommt, bieten sich für Schmuggler an und werden auch von diesen rege genutzt.

MÖGLICHE EREIGNISSE IN DEN FEGGAGIR

- *Ratten*: In einem Haufen Gerümpel und Dreck befindet sich ein Rattenest. Wenn die Helden diesem zu nahe kommen, nehmen die Ratten Reißaus oder fallen die Helden an.
- *Einsturzfahrt*: Die Wände des Tunnels sind brüchig, größere Trümmer sind bereits die Decke hinabgefallen. Die Helden können im Wasser leicht stolpern oder durch unachtsame Bewegungen weitere Mauerteile abbrechen.
- *Gesindel*: Die Helden hören Geräusche von jemandem, der in den Feggagir unterwegs ist. Dieser hat jedoch auch die Helden bemerkt und flüchtet vor ihnen. Wenn sie ihn fangen, stellt er sich als Gerümpelsammler heraus.

DAS VERSTECK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

So leise wie möglich bewegt Ihr Euch durch die wassergefüllten Tunnel, doch ein leichtes Plätschern ist nicht zu vermeiden. Von Zeit zu Zeit dringt ein fauliger Geruch an Eure Nasen. Das alte, an vielen Stellen bereits kaputte Mauerwerk der Feggagir rieselt euch entgegen, wenn ihr daran stoßt. An einigen Stellen gibt es Nischen, deren Boden über dem Wasserspiegel liegt. An einer solchen seid ihr jetzt angelangt. Was sind das für auffällige Kerben im Boden? Und sieht der dreckige Putz an der Wand nicht ein wenig anders aus? In der Tat, hier wurde ein Vorhang vor eine Öffnung gespannt. Mit Dreck und Lehm beworfen, ist er fast nicht von der Wand zu unterscheiden.

Das Versteck der Bande wurde zur Zeit des Khôm-Krieges von Yussuf als Rückzugsgelegenheit angelegt. Heute hat er es Ablad und seinen

Gehilfen zur Verfügung gestellt. Ursprünglich befand sich hinter dem Vorhang eine Eisentür – Schleifspuren und die Türzargen weisen noch darauf hin.

Der Gang (1) führt zum Aufenthaltsraum der Räuber (2), der im Schein der Öllampen erleuchtet ist. Hier haben sie Schlafstätten eingerichtet. Einige Kissen auf dem Boden dienen als Sitzgelegenheiten; eine Wasserpfeife steht in deren Mitte. Ein Regal, in dem Nahrungsmittel, Ölvorräte und sonstige Gebrauchsgegenstände liegen, komplettiert das karge Mobiliar. Hier befinden sich vier Schmuggler, die beim ersten Geräusch aufschrecken (Kampfwerte im Anhang). Wenn die Helden die überwundenen Gegner durchsuchen, finden sie einen Schlüssel (für Raum 4) sowie ein Papyrus, das einer der Schmuggler zur Sicherheit aufbewahrt hat.

Ergreift die drei Unglücklichen, die es wagen, den Wettstreit des Nouadivolk zu entehren. Haltet sie gefangen bis das Rennen vorbei ist und ihr weitere Anweisungen erhalten. Tötet sie nicht!



Der Hort für die Schmuggelware (3) ist durch einen Gang erreichbar. Er ist gegenwärtig ziemlich leer, denn Ablad hatte in der letzten Zeit wenig Gelegenheit, sich um die Schmuggelgeschäfte zu kümmern. Ein großer, halbvoller Sack Hirse befindet sich hier als Nahrung für die Gefangenen.

Das Gefängnis (4) ist verschlossen, aber den Schlüssel hat einer der Schmuggler bei sich. Diese Tür wurde nachträglich eingebaut. Hinter ihr liegt ein dreckiger, stinkender, dunkler Raum, in dem die drei Vermissten kauern. Mehr dazu im folgenden Abschnitt **Die Befreiung**.

Die Tür zu Raum (5) ist verschlossen. Gefangene Schmuggler können berichten, dass nur Ablad einen Schlüssel besitzt – und 'der Zauberer', der sich ab und an hier blicken lässt (Beschreibung: siehe *Sulman al'Djinn* im Anhang). Dieser könne sich angeblich in einen Lufthauch verwandeln und durch Wände gehen.

In Wirklichkeit wissen die Schmuggler nur nicht, dass sich in Sulmans Labor eine Geheimtür befindet, durch die man in das Haus von Yussufben Abidullah gelangen kann.

Wenn die Helden die Tür öffnen wollen, ist eine *Schlösser knacken*-Probe +9 notwendig (oder pure Gewalt und eine *KK*-Probe +20, die auf beteiligte Helden aufgeteilt werden). Dahinter verbirgt sich ein kleines Alchimie-Labor, in dem Sulman seine Gifte mischt.

Ein Terrarium mit Schlangen und Skorpionen ist die Besonderheit dieses Raumes. Ein kleines Rohr lässt Dämpfe nach oben verschwinden. In einem Regal finden die Helden schwere Eisenketten, mit denen sich ein Mensch fesseln lässt. Hinter dem Bücherregal (das eine hölzerne Rückwand besitzt) liegt ein Geheimgang. Man muss oben auf dem Regal ein metallenes Scharnier lösen und das Regal schwingt auf. Dahinter geht es zu einem schmalen Brunnenschacht, neben den ein weiterer Schacht getrieben wurde. Eisenstiegen führen hinauf zu Yussufs Anwesen.

DIE BEFREIUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die schwere Eisentür öffnet sich nur mit Mühe, sie schleift über den Boden und hakt in den Scharnieren. Vor Euch öffnet sich ein dunkler Raum, Gestank schwappt Euch entgegen. Im Dunkel des Raumes, dessen Boden mit dreckigen Matten bedeckt ist, kauern drei Gestalten und blinzeln dem hellen Licht entgegen. Sie sehen krank und abgemagert aus, seit Wochen sind sie nicht mehr ins Freie gekommen.

Sie sind es, das sind die drei Mittelreicher, die am Rennen teilnehmen sollten.

Die Helden haben Hauptfrau *Coris Elwene von Bilgraten*, den Kundschafter *Perainor Galdifei* und *Answin Bärendorf*, Leutnant der leichten Reiterei, befreien können. Alle drei sind abgemagert, geschwächt und überdies krank: Die Kerkersieche (GA 210) hat von ihnen Besitz ergriffen. In diesem Zustand können sie nicht am Rennen teilnehmen. Sie beschuldigen Yussufben Abidullah, sie gefangen genommen zu haben, können aber keine Beweise vorbringen.

Wenn die Helden die drei Kavalleristen zum Emissär Gangolf von Streitzig-Westerfeld bringen, zeigt sich dieser sehr erleichtert, ist aber besorgt, dass nun das Mittelreich nicht wie geplant am großen Rennen teilnehmen kann. Dabei wurde diese Möglichkeit eigens in langen, zähen Verhandlungen mit dem Kalifen herbeigeführt. Kurzerhand fragt Gangolf also die Helden, ob sie nicht für das Mittelreich an den Start gehen wollen.

Sollten die Helden nicht Feuer und Flamme sein, so stellen Sie in den Erwidern Gangolfs die Ehre heraus, die den Helden zuteil

wird, wenn sie für das Raulsche Kaiserreich antreten. Sollten sie gar eine gute Platzierung erlangen, dürften sie vom Kaiserreich selbst eine Belohnung erhalten, einen Ehrentitel gar oder eine Auszeichnung. Oder auch ein volles Säckel Gold, wenn die Helden wollen.

Gangolf zeigt sich besorgt über die Beschuldigungen der Kavalleristen, nimmt doch auch eine Gruppe von Yussufs Reitern am Rennen teil. Die Vorwürfe der drei Gefangenen alleine reichen jedoch nicht für eine öffentliche Anklage aus, beklagt er. Daher beauftragt er die Helden, während des Rennens auf die Konkurrenten achtzugeben und weitere Beweise zu sammeln, mit denen sich die Schuld Yussufs – oder eines anderen Verschwörers – beweisen lässt. Er vermutet aber Yussuf hinter dem Komplott, denn man sagt dem ein-

flussreichen Sklavenhändler nach, zu den *Falken* zu gehören und nach Höherem zu streben – zum Beispiel nach dem Posten des Stadtwesirs von Mherwed, den der Kalif für den Sieger des Rennens auszuloben gedenkt.

Ablad können die Helden nicht stellen. Dieser befindet sich zur Zeit des Einbruchs der Helden nicht im Versteck und wird vor seiner Rückkehr gewarnt. Da er fürchten muss, aufzufliegen, nimmt er Yussufs Angebot dankend an, sich nach Mherwed zu begeben und dort das Rennen zu manipulieren (die Helden werden später noch von ihm hören). Schon wenige Tage später ist es dann soweit: Das große Rennen beginnt!



DIE EHRE DES LÖWEN – DAS RENNEN

Zu Ehren des Erscheinens Rastullahs mitten durch die Khôm-Wüste abgehalten, verlangt das Rennen seinen Teilnehmern eine Menge ab. Viele sind den Strapazen in der Vergangenheit bereits erlegen, und doch finden sich stets Freiwillige. Denn jedem Teilnehmer, der das Ziel erreicht, winkt Ruhm und Ehre, und dem Gewinner eine Belohnung des Kalifen – und das Wohlwollen Rastullahs.

Die einzelnen Stammesverbände der Novadis entsenden je eine kleine Gruppe Reiter, die oft aus der gleichen Sippe stammen. Für den Verlauf des Rennens bilden diese Reiter eine 'Rennsippe', in der sich jeder für den anderen einsetzen muss. Gewinnen kann nur, wer in der Gruppe geschlossen das Ziel erreicht; es dürfen kein Reiter und kein Kamel fehlen. An den Wegpunkten der Rennstrecke bekommen die Gruppen einen Beleg von den dortigen Veranstaltern, dass sie die Queste, die auf sie wartet, erfolgreich bestanden haben.

Was dazwischen passiert, ist alleine eine Frage der Ehre. Es gab schon viele Betrüger, die versucht haben, eine Abkürzung zu finden, einen Wegpunkt auszulassen und die Belegmarke zu fälschen, doch sobald ihr Betrug offenkundig wird, zeigt sich der Kalif nicht nachsichtig. Geächtet sind Angriffe gegen den Gegner oder dessen Tiere, denn sie widersprechen dem Wettkampfgedanken und der Ehre. Findige Teilnehmer versuchen jedoch, durch Tricks ihre Kontrahenten in die Irre zu führen. Diese Beeinflussungen werden stillschweigend geduldet. Denn wer seine Gegner geschickt aus dem Rennen wirft, der ist für einen wichtigen Posten im Dienst des Kalifen geeignet.

DIE STRECKE

Das diesjährige Rennen steht ganz im Zeichen der Erinnerung an den "schändlichen Feldzug der Alanfaner" im Jahre 1008 BF. Malkillah III. hat aus diesem Grund auf der Rennstrecke gewisse Wegpunkte festgehalten, die für die Rückeroberung seines Kalifates wichtig waren und wo die Rennsippen nun (wie auch er seinerzeit) Aufgaben zu bewältigen haben. Mehr zum Khôm-Feldzug finden Sie in den Abenteuern **Der Löwe und der Rabe I & II**.

Das Rennen startet bei *Unau* auf dem 'Feld der Verbrüderung', *Quad Al'Zulquh*, wo der erste Kalif Malkillah alle seine Mitstreiter formell zu Novadis ernannte, indem er sich mit ihren Sultanen in der größten Zulquh aller Zeiten zu Blutsbrüdern erklärte. Danach geht es weiter durch die Wüste bis nach *Al'Tamur*, *Bakir*, *Mherwed* und *Madrash*. Auf dem Rückweg muss die Oase *Tarfui* angesteuert werden, bis man schließlich über den Cichanebi-Salzsee zurück nach *Unau* gelangt.

TAGESLEISTUNG

Die Gesamtlänge der Strecke beträgt circa 650 Meilen. Die Tagesleis-

tung einer Rennsippe hängt nicht nur von der Schnelligkeit und Ausdauer der Reittiere ab, sondern auch von der Verfassung der Reiter, der Routenwahl und der Bewältigung der Aufgaben an den anzupeilenden Orten. Sie wird in den folgenden Tagen einzeln aufgeführt werden und gilt als Vergleichswert für die Tagesleistung der Helden.

DIE TEILNEHMER

Das Teilnehmerfeld ist auf 13 Rennsippen begrenzt. Ursprünglich sollte aus jedem Stammesverband der Novadis eine Rennsippe starten, doch nur elf Sippen folgten dem Aufruf: Die Beni Erkin kümmern sich nicht um das Rennen, und die mit Schande beladenen Beni Szelemjati wurden nicht eingeladen. An ihrer Statt gehen eine Delegation aus *Unau* (die Reiter Yussufs) und eine aus dem Mittelreich (die Helden) an den Start. Nachfolgend finden Sie eine kurze Beschreibung der teilnehmenden Sippen und des Sippenführers, sowie einige Erläuterungen zu ihrem Abschneiden während des Rennens.

Das *Sippenzeichen* soll den Teilnehmern die Kraft schenken, das Rennen durchzustehen und wird bei jedem Teilnehmer als kleine Tätowierung auf die Hand und bei den Kamelen als Brandzeichen angebracht. Das Zeichen wird somit auch nach dem Rennen noch lange als Ehren- oder aber als Schandzeichen getragen.

BENI ANKHRA

Sippenzeichen: Sandlöwe

Mitglieder: Ihre Helden

Reittiere: erprobte Qai'Chelar-Rennkamele

Verhalten: vom Verlauf des Abenteuers abhängig

Besondere Fähigkeiten: vom Verlauf des Abenteuers abhängig

Ruf: Ohne echte Erfolgsaussichten, werden als Fremde von den Strenggläubigen angefeindet

Rennverlauf: vom Verlauf des Abenteuers abhängig

BENI DASH

Sippenzeichen: Sandkrähe

Mitglieder: 4 Streiter Yussufs (Anführer: Said ben Deniz)

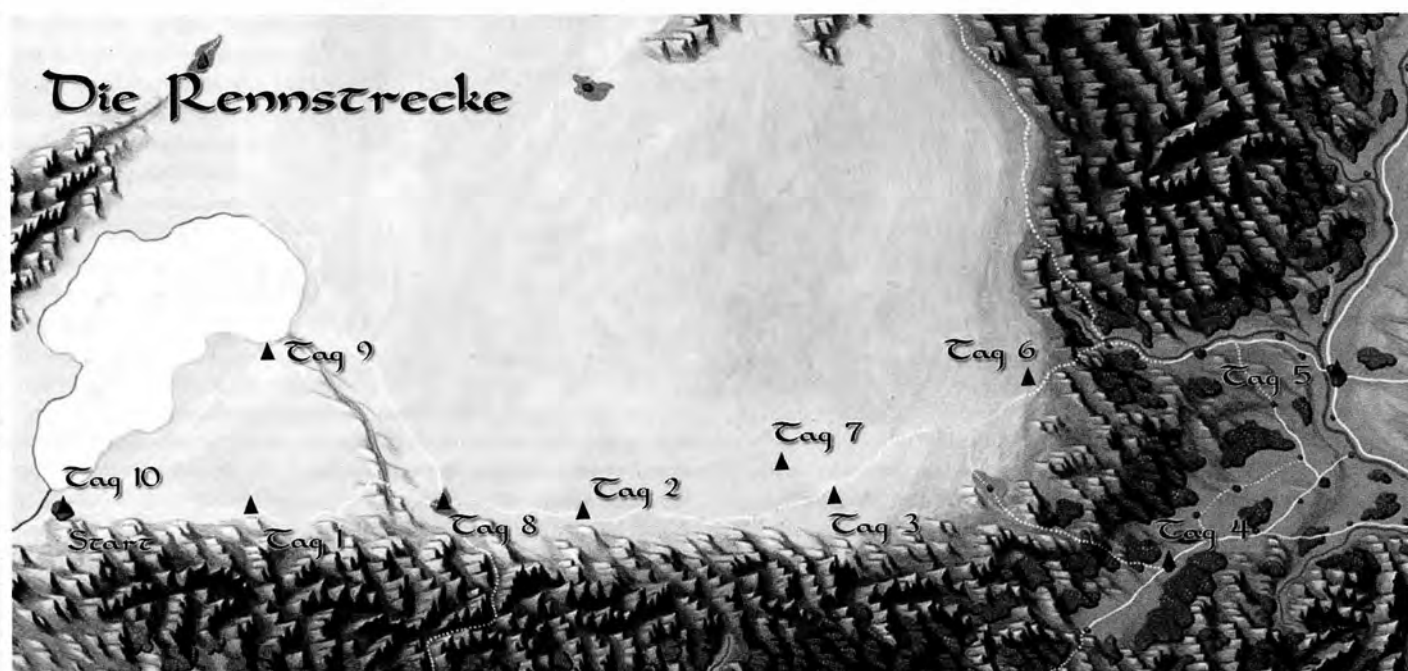
Reittiere: geschulte Qai'Ahjan-Rennkamele

Verhalten: Sie kämpfen mit 'harten Bandagen'.

Besondere Fähigkeiten: Mit leistungssteigernden Alchemika und Kräutern ausgestattet.

Yussuf als Gönner der Rennsippe hat einige Schergen angeworben, die zahlreiche Sabotageversuche unternehmen (siehe unten).

Beziehung zu den Helden: Versteckt feindselig – sie sind die Haupt-



gegner der Helden und werden versuchen, ihnen so viele Steine wie möglich in den Weg zu legen.

Ruf: Kandidaten mit Aussichten

Rennverlauf: Gewinner

BENI DROMEDAR

Sippenzeichen: Dromedar

Mitglieder: 5 Mitglieder der Beni Arrat (Anführer: Charef ben Ishaidan)

Reittiere: Erprobte braune Dromedare (Rennkamele)

Verhalten: Streiten sich lieber aggressiv mit den Beni Shakal anstatt sich auf das Rennen zu konzentrieren

Besondere Fähigkeiten: keine

Beziehung zu den Helden: neutral

Ruf: Ohne echte Erfolgsaussichten

Rennverlauf: Scheiden nach einer Auseinandersetzung mit den Beni Shakal aus.

BENI DSCHINN

Sippenzeichen: Lampengeist

Mitglieder: 6 Streiter der Beni Avad (Anführer: Hamar al-Kira). Sultan Hasrabal von Gorien schickt für jedes Element einen Streiter.

Reittiere: geschulte Qai'Ahjan-Rennkamele

Verhalten: Man vertraut stark auf die magischen Kräfte der Artefakte und geht großzügig mit ihnen um.

Besondere Fähigkeiten: Jedes Mitglied besitzt einen magischen Ring, mit dem jeweils ein mächtiger Dschinn jeden Elements gerufen werden kann (auch Eis!).

Beziehung zu den Helden: neutral; je mehr magisches Potential bei den Helden, desto misstrauischer

Ruf: Unbeliebte Favoriten.

Rennverlauf: Scheiden nach einem misslungenen Artefaktzauber aus.

BENI FEPPEQ

Sippenzeichen: Wüstenfuchs

Mitglieder: 3 eingeschworene Freunde unbekannter Abstammung (Anführer: Rashim), die für die Beni Terkui starten.

Reittiere: geschulte Qai'Chelar-Rennkamele

Verhalten: Offen und lebenslustig. Bezüglich ihrer Herkunft halten sie sich bedeckt.

Besondere Fähigkeiten: Rashim ist ein heimlicher Phex-Geweihter, der die eigentliche Delegation der Beni Terkui bestahl und sich selbst als Gesandter des Stammes ausgibt. Er kann mit Liturgien den Rennverlauf zu seinen Gunsten verändern.

Beziehung zu den Helden: Neutral bis freundschaftlich. Je nachdem wie sich die Helden verhalten ist es möglich, dass die anfänglichen Distanzen überbrückt werden und man zu guten Freunden wird.

Ruf: Sympathieträger

Rennverlauf: Werden auf der letzten Etappe in die Irre geführt, können von den Helden gerettet werden (siehe unten).

BENI GHAEZLA

Sippenzeichen: Gabelantilope

Mitglieder: 4 Mitglieder der Beni Schebt (Anführer: Abu Zahram al'Hadjin), darunter zwei Frauen

Reittiere: erprobte Qaimuyan-Rennkamele

Verhalten: Die weiblichen (unverheirateten) Mitglieder sind gleichberechtigt eingebunden.

Besondere Fähigkeiten: keine

Beziehung zu den Helden: neutral bis interessiert

Ruf: Werden ob der weiblichen Mitglieder nicht als ernsthafte Kandidaten gehandelt.

Rennverlauf: Erreichen das Ziel.

BENI KHÔMHVD

Sippenzeichen: Wüstenskorpion

Mitglieder: 5 Reiter der Beni Novad (Anführer: Rhayadan ben Rafik)

Reittiere: erprobte Qai'Chelar-Rennkamele

Verhalten: Temperamentvolle und hochmütige Teilnehmer, stolz auf ihre Abstammung (und diejenige ihrer Kamele) versuchen sie, die Strecke so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. Sind während den

langen Wüstendurchquerungen den anderen Teilnehmern überlegen, haben dafür mehr Mühe bei den Erfüllungen der Aufgaben an den jeweiligen Wegpunkten.

Besondere Fähigkeiten: Werden auf der Strecke von ihren Stammesbrüdern stark unterstützt.

Beziehung zu den Helden: abweisend

Ruf: Zwar beliebt, aber keine wirklichen Titelanwärter

Rennverlauf: Erreichen das Ziel, wenn die Helden den Betrug der Rennsippe nicht entdecken.

BENI MUWALLA

Sippenzeichen: Pferd

Mitglieder: 4 Streiter der Beni Shadif (Anführer: Nuachmad al'Ghosmherwed)

Reittiere: Geschulte Qai'Ahjan-Rennkamele

Verhalten: Sie sind stolz ob der Ehre, teilnehmen zu dürfen, sind jedoch hilfsbereit und gastfreundlich.

Besondere Fähigkeiten: Nuachmad nahm in seinen jungen Jahren am großen Donnersturmrennen teil und gehört unbestritten zu den erfahrensten Rennteilnehmern. Er kennt den Streckenverlauf sehr genau.

Beziehung zu den Helden: neutral

Ruf: Die offiziellen Streiter des Kalifen genießen allerhöchste Achtung und starten als Favoriten in das Rennen.

Rennverlauf: Verlieren in Mherwed eventuell einen Reiter, aber bringen das Rennen zu Ende.

BENI MUZMACH

Sippenzeichen: Strauß

Mitglieder: 3 Reiter der Beni Gadang (Anführer: Yakuban ibn Habled)

Reittiere: erfahrene Qaimuyan-Rennkamele

Verhalten: Nehmen das Rennen ein wenig auf die leichte Schulter, sind wenig erfahren in der Wüste.

Besondere Fähigkeiten: keine

Beziehung zu den Helden: neutral

Ruf: Ohne jede Chance

Rennverlauf: Sie bleiben spurlos in der Wüste verschollen.

BENI PERHIDHEL

Sippenzeichen: Khôm-Gepard

Mitglieder: 4 Mitglieder der Beni Ankhara (Anführer: Abu ben Jafir)

Reittiere: erfahrene Qai'Chelar-Rennkamele

Verhalten: Stürmisch, wild und ungezähmt – ganz und gar mit den Löwen wetteifernd.

Besondere Fähigkeiten: Haben einen sechsten Sinn für das Auffinden von Wasserlöchern

Beziehung zu den Helden: vom Verlauf des Abenteuers abhängig (siehe unten)

Ruf: Mögliche Kandidaten auf einen Sieg

Rennverlauf: Sie erreichen das Ziel.

BENI QAI

Sippenzeichen: Kamel

Mitglieder: 3 Streiter der Beni Kharram (Anführer: Faramud ben Nazir)

Reittiere: erprobte Qai'Ahjan-Rennkamele

Verhalten: Wenig ehrgeizige Teilnehmer, scheinen eher wegen des Viehmarktes nach Unau gekommen zu sein und unterhalten sich gerne mit den Konkurrenten über deren Kamele.

Besondere Fähigkeiten: keine

Beziehung zu den Helden: neutral

Ruf: Keine Erfolgsaussichten.

Rennverlauf: Werden durch einem Sandsturm aus dem Rennen 'geworfen'.

BENI SCHVKSCHVM

Sippenzeichen: Klapperschlange

Mitglieder: 3 Kasimiten (Anführer: Mezzek ben Kasim)

Reittiere: erfahrene Qaimuyan-Rennkamele

Verhalten: Distanzieren sich von den übrigen Teilnehmern, geißeln oft Lotterleben und wiegeln Oasenbewohner auf.

Besondere Fähigkeiten: keine

Beziehung zu den Helden: Feindselig – sie akzeptieren nicht, dass Ungläubige teilnehmen dürfen.

Ruf: Geringe Chancen auf den Sieg.

Rennverlauf: Scheiden nach einer Auseinandersetzung mit den Helden aus.

BENI SHAKAL

Sippenzeichen: Sandwolf

Mitglieder: 5 Mitglieder der Beni Brachtar (Anführer: Sali ben Khusra)

Reittiere: erprobte schwarze Dromedare (Rennkamele)

Verhalten: Beschäftigen sich mehr mit Anfeindungen gegenüber den Beni Dromedar denn mit dem Rennen.

Besondere Fähigkeiten: keine

Beziehung zu den Helden: neutral

Ruf: Ohne echten Erfolgsaussichten.

Rennverlauf: Scheiden nach einer Auseinandersetzung mit den Beni Dromedar aus.

VORBEREITUNGEN

Eine ausführliche Darstellung der novadischen Bekleidung und Gebräuche in der Wüste finden Sie in **Raschtuls Atem**. Die für das Rennen wichtigsten Fakten wurden hier zusammengefasst.

WAHL DER REITTIERE

Die Helden können auf die Kamele der ursprünglichen Reiter zurückgreifen, deren Platz sie eingenommen haben. Damit verfügen sie über drei erprobte Qai'Chelar-Rennkamele.

Erprobtes Qai'Chelar-Rennkamel

Größe: 11,5 Spann Höckerhöhe **Gewicht:** 600 Stein

INI 7+1W6 **PA** 5 **LeP** 70 **RS** 1 **KO** 20

Biss: DK H **AT** 9 **TP** 1W6+2

Tritt: DK N **AT** 9 **TP** 1W6+2

GS 2/14/17 **AuP** 13/9 **MR** 1/8 **GW** 9

LO 11 **KK** 31 **TK** 9*KK **ZK** –

Vor-/Nachteile: Ausdauernd (Trab), Eigenwillig, Erhöhte Tragkraft, Genügsam, Guter Orientierungssinn, Trittsicherheit, Zäh

Futterbedarf: 19 Stein

Preis: 70 D

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (–5, Tritt), großer Gegner

Falls die Heldengruppe aus mehr als drei Personen besteht, müssen noch weitere Kamele erworben werden. Falls die Helden nicht die Mittel dazu haben, können Sie als Spielleiter zu einem Trick greifen: Es ist den Unauern nicht verborgen geblieben, dass die Helden anstelle der mittelreichischen Delegation starten werden. Sobald die Nachricht die Runde macht, dass die Helden zu wenige Kamele besitzen, melden sich einige wohlhabende Gönner bei ihnen, die den Helden ein Kamel zur Verfügung stellen wollen. Natürlich ist dies keine selbstlose Geste. Jeder Gönner erhofft sich, durch seine Großzügigkeit das Wohlwollen des Kalifen zu erregen und im Falle eines Sieges der Helden mindestens ebenso sehr wie sie gefeiert zu werden.

An dieser Stelle können Sie also typische novadische Feilschereien auspielen. Durch geschicktes Taktieren können die Helden ihren Gönner eventuell dazu bringen, ihnen neben dem Kamel noch weitere teure Ausrüstungsdinge zu geben (Kräuter, Heilränke, eventuell gar ein magisches Artefakt), damit sie in der Lage sind, Yussufs Leute zu schlagen. Denn er hat einige Konkurrenten in Unau, die ihn darum beneiden, die diesjährige Rennsippe zu stellen.

Ihre Konkurrenten besitzen ebenfalls speziell auf Ausdauer und Geschwindigkeit geschulte Kamele, wobei die *Qai'Ahjan* die schnellsten sind und eine spezielle Rennkamel-Zuchtlinie existiert. Die *Qaimuyan*-Hochlandkamele dagegen gelten als die ausdauerndsten Tiere, wobei sie bei großer Hitze spürbar leiden und lange Ruhephasen benötigen. Die *Qai'Chelar* verbinden Geschwindigkeit und Ausdauer miteinander und sind an das heiße Klima der Wüste gewöhnt. Ein Kuriosum sind

die *Dromedar*-Kamele, die zwar in ihrer Konstitution und Geschwindigkeit den anderen Rassen in nichts nachstehen, aber in der Wüste kaum verwendet werden – sie werden vor allem von den Beni Arrat und Beni Brachtar gezüchtet.

KAMELREITEN

Kamelreiten ist selbst für erfahrene Pferdereiter ungewohnt. Der schwankende Gang und der Eigensinn der Tiere, die anders gelenkt werden müssen als ein Ross, bewirken, dass jeder Held eine *Reiten-Probe*+2 ablegen muss, wenn sich das Kamel aufrichtet. Während des Reitens sind weitere Proben zunächst um +3 erschwert, später um +2, +1 und so weiter, bis sich der Held an das Kamel gewöhnt hat. Es bietet sich daher für die Helden an, vor Beginn des Rennens schon etwas zu proben, damit sie beim Start nicht unter dem Lachen von mehr als tausend Zuschauern in den Staub fliegen.

AUSRÜSTUNG

Nebst der persönlichen Ausrüstung brauchen die Helden auch spezifische Dinge, ohne die sie in der Wüste verloren wären. Zur Grundausrüstung für eine Reise durch die Wüste sollten stets ein paar warme Decken und ein Zelt gehören. Auch die Mitnahme von Feuerholz, Lampenöl und Feuerstein kann nur angeraten werden, da sich selbiges in der Khôm nur selten finden lässt – an das übliche Brennmaterial, Kameldung, müssen sich ungewohnte Nasen erst noch gewöhnen. Essen und vor allem genügend Wasserproviand dürfen auf keinen Fall vergessen werden. Es gibt aber genügend Möglichkeiten im Verlauf des Rennens, die Vorräte aufzufrischen.

An eine zweckmäßige Kleidung sollte auch gedacht werden. Silham und Burnus stellen die optimale Bekleidung dar; das Kopftuch, *Keffiya*, darf keinesfalls vergessen werden, denn es schützt das Haupt vor der Sonne und die Atemwege vor Sand.

Waffen sind ratsam, Rüstungen dagegen hinderlich. Schließlich ist dies ein Wüstenrennen und kein Kriegszug. Wattierte Rüstungen, Lederharnische und Schuppenpanzer gelten als Selbstmord; selbst ein leichtes Kettenhemd ist an heißen Tagen sehr unbequem zu tragen. Je leichter das Gepäck, desto schneller das Kamel, lautet die Devise.

ANFEINDUNGEN

Zwischen der Bekanntgabe der Teilnahme der Helden und dem Start wird kein Tag vergehen, an dem die Helden nicht zu spüren bekommen, dass man ihre Teilnahme größtenteils nicht gutheißt. Insbesondere die Kasimiten um Mezzek ben Kasim werden nicht müde, bei jeder Gelegenheit gegen die Helden zu wettern. Was auch immer die Helden fortan zu kaufen trachten, wird das Doppelte bis Dreifache des üblichen Preises kosten, sofern man überhaupt bereit ist, den Ungläubigen etwas zu verkaufen. Vor weiteren schädigenden Aktionen müssen sich die Helden aber nicht fürchten, immerhin tragen sie das Zeichen des Löwen – und mit ihm die Gunst des Kalifen.

DIE EHRE DER LÖWEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Tagen der Vorbereitungen ist es endlich soweit. Am heutigen Tag startet das große Wüstenrennen. Aus allen Ecken des Kalifats reisten Gäste nach Unau, um Augenzeugen des 'Startschusses' zu werden. Das große weite 'Feld der Verbrüderung' ist von Zelten übersät. Die Praios-Scheibe brennt unbarmherzig auf die Anwesenden und wirkt wie ein Vorbote der kommenden Strapazen. Für vielleicht lange Zeit zum letzten Mal werden die Reittiere mit frischem Wasser getränkt und erhalten die Reiter die Gelegenheit, sich üppig zu verpflegen.

Auch ihr habt es euch vor eurem Sippenzelt gemütlich gemacht und genießt die geruhsamen Stunden.

"Auf, ihr Söhne der Zwietracht! Wir fordern, was uns zu steht!" Die raue, bestimmte Stimme eines Novadis reißt euch aus euren Gedanken.

Vor den Helden haben sich Abu ben Jafir und seine Gefährten, die Rennsippe der Beni Perhidhel, aufgebaut. Sie alle entstammen dem

Stamm der Beni Ankhara, welche die wilden Löwen als besonders rastullahgefällige Tiere verehren. Sie sind mehr als verärgert, dass der Kalif das Sippenzeichen des Löwen Ungläubigen zugestanden hat. Ein wahrer Schwall von Beschimpfungen prasselt auf die Helden herab. Abu macht den Helden unmissverständlich klar, dass er sich für die Schmach, welche sie ihm und seinem ganzen Stamm bereiteten, noch rächen wird.

Je nachdem wie die Helden reagieren, werden sich Abu und seine Gefährten im Rennen verhalten. Sie eignen sich dazu, die Helden zu provozieren und zusätzliche Mutproben einzubauen, die Abu den Helden abverlangt, da sie den Sippenamen des Löwen tragen.

DER START

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist soweit: Ein Hornsignal ruft euch an den Start. Es haben sich sicherlich eintausend Zuschauer eingefunden, die euch und die anderen Reiter schon auf dem Weg zum Startplatz anfeuern. Sie lassen euch nur eine schmale Gasse, durch die ihr eure Kamele dirigieren müsst. Die Tiere sind merklich aufgeregt ob der vielen Menschen.

Ihr hört einige Anfeuerungsrufe, doch auch so manches Schimpfwort. Jeder der Zuschauer hat wohl seinen Favoriten bereits gekürt.

Als ihr hinaustretet auf das Feld, wo die Startpositionen bereits abgesteckt sind, lasst ihr die Rufe schnell hinter euch. Die Menschenmenge ist nur noch eine wogende Masse – gleich einer Sanddüne, deren Krone vom Wind fort getragen wird. Vor euch erstreckt sich die karg bewachsene Wüstenfläche der Khôm, die ihr in den nächsten Tagen nur mit euren Kontrahenten teilen müsst, die an ihren Plätzen Aufstellung nehmen.

“Die Söhne der Sandlöwen! Hierher!”, brüllt es, und ein Novadi winkt euch mit einem großen Wimpel. Ihr bringt eure Kamele an der Linie zum Stehen, die mit Asche auf den sandigen Boden gestreut wurde und blickt euch ein letztes Mal um.

Die Menschen sind so weit entfernt, nur noch eine Schar Leiber. Auf einem Podest, durch einen tuchbespannten ‘Himmel’ von der Sonne geschützt, blicken auch die Augen des Kalifen auf euch. Die letzte Sippe hat ihre Plätze eingenommen.

Aus der Menge tritt ein einzelner Mann hervor, ein kräftiger bärtiger Krieger mit Bogen, gekleidet in einen prächtigen, in der Sonne gleißenden Bronzeharnisch mit beschweiftem Helm. Er legt einen Pfeil ein und hebt den Bogen zum Himmel.

Jetzt gibt es kein Zurück mehr.

Auf ein Zeichen des Kalifen spannt der Starter den Bogen und schießt den Pfeil steil in die Luft. Ein lautes Pfeifen begleitet die Flugbahn des Geschosses. Gebannt starren alle Reiter auf den Pfeil, wie er sich in einem Bogen langsam senkt und wieder Geschwindigkeit aufnimmt. Stille scheint auf dem Feld zu herrschen – die Zuschauer schreien wie zuvor, doch es scheint euch weit entfernt zu sein.

In dem Moment, als der Pfeil sich tief in den Sand bohrt, brandet das Gejohle wieder auf. Das Rennen hat begonnen!

Der Start hat keine Auswirkungen auf den gesamten Rennverlauf, aber trotzdem treiben alle Sippen ihre Kamele wie besessen an, um bei den Konkurrenten einen ersten Eindruck zu machen. Diesen Vergleich gewinnen die Beni Dschinn knapp vor den Beni Dash, denn hier können die geschulten Qai’Ahjan-Rennkamele ihre Stärke ausspielen. Schon nach kurzer Zeit ist von den Mauern Unaus nichts mehr zu sehen. Vor den Helden liegt nun die schier endlose Wüste.

REGELN ZUM RENNEN

Ist das Rennen erst einmal gestartet, steht den Helden grundsätzlich jede Möglichkeit offen. Daher erfordert die Darstellung des Rennverlaufs eine große Flexibilität Ihrerseits. Spannend wird das Rennen nur dann, wenn die Entscheidungen der Spieler Auswirkungen zei-

gen. Die folgenden Regeln geben Ihnen einen Anhaltspunkt, wie die Leistung der Helden und der Kamele bewertet werden kann.

Regeln für das Reisen in der Wüste und für Wetter und andere Widrigkeiten finden Sie in **Raschtul 9ff.**

REISEGESCHWINDIGKEIT UND ERSCHÖPFUNG

Je nach Untergrund können die Rennteilnehmer im Eilmarsch zwischen 60 und 75 Meilen am Tag zurücklegen. Wie viel pro Tag notwendig ist, um an der Spitze des Feldes zu reiten, steht weiter unten bei den einzelnen Tagen angegeben.

Im Eilmarsch kann ein Kamel nur etwa 5 Stunden lang rennen, bevor die KO-Grenze erreicht ist und Überanstrengung anfällt. Zudem bringt die Mittagshitze weitere Erschöpfungspunkte durch die heiße Temperatur. Daher ist es ratsam, in den Mittagsstunden zu rasten: Vier Stunden Rast ermöglichen zwei zusätzliche Stunden Eilmarsch.

Sofern nichts dazwischen kommt, können die Helden mit einem rund siebenstündigen Ritt und einer vierstündigen Mittagspause so mit ihrer Erschöpfung und der ihrer Kamele haushalten, dass sie jeden Tag frisch gestärkt ins Rennen gehen können. Die langwierige Suche nach Wasser, ein Sandsturm und ein falscher Weg können dieses Vorhaben jedoch gefährden.

Das Rennen lebt von der Spannung, dass die Helden in Reichweite der Spitze bleiben. Fühlen Sie sich daher ermächtigt, das Abschneiden der konkurrierenden Sippen je nach Leistung der Helden zu modifizieren, damit diese nicht gleich in den ersten Tagen den Anschluss verlieren. Aus diesem Grund können Sie die unten vorgestellten Ereignisse nach Belieben verändern, weglassen, neu arrangieren und neue hinzuerfinden. Deswegen wird auch auf Vorlesekästen verzichtet, da jede der unten vorgestellten Situationen in den individuellen Rennverlauf eingepasst werden muss.

TAG I

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: etwa 45 Meilen

Die erste Station lautet Al’Tamur, eine kleine Siedlung im südlichen Zipfel des Emirates Balash. Wie die Teilnehmer dorthin kommen, ist ihnen freigestellt. Haben sich die Helden vorher erkundigt, so wissen sie, dass die schnellste Route entlang der Karawanenstraße über die Oasen Tarfui und Hayäbeth führt. Diesen Tipp können sie gegebenenfalls auch noch von einer freundlich gesinnten Rennsippe erhalten.

RAS, DER SANDSTURM

Wenige Stunden nach dem Start verdunkelt sich der klare blaue Himmel und innerhalb weniger Augenblicke wird ein Sandsturm über das Teilnehmerfeld fegen (*Wettervorhersage*-Probe). Den Helden bleibt nur noch wenig Zeit, Schutz für sich und die Reittiere zu finden. Mit fast 200 Meilen pro Stunde treibt der Sturm den Sand vor sich her, der auch noch in die feinste Ritze dringt.

Mit entsprechenden Werkzeugen können die Helden auf die Schnelle einen kleinen Schutz aus Zelttuch und Sand errichten. Dieser Schutz muss aber immer wieder vom Sand freigeschaufelt werden während ein anderer Held die Kamele beruhigen sollte (CH- beziehungsweise *Abrichten*-Probe + 6).

Nach etwa zwei Stunden ist der Sturm vorüber gezogen. Je nachdem wie gut die Helden sich geschützt haben, erleiden sie 1W6 bis 3W6 SP. Wenig Glück hat die Rennsippe der Beni Qai. Sie versucht, den Sandsturm zu umgehen, um einen wertvollen Vorsprung zu erarbeiten, doch wird sie eingeholt und vom Sturm im Sand der Wüste regelrecht begraben. Die Helden können später ein verirrtes und entkräftetes Kamel mit dem Brandzeichen der Rennsippe finden.

Etwas Wichtiges sollten die Helden in dieser Nacht herausfinden: Die Nächte in der Wüste sind, anders als vielleicht vermutet, überaus *kalt*! **Die anderen Teilnehmer:** Bis auf die unglücklichen Beni Qai überleben alle Sippen den Sandsturm, aber es gelingt niemandem, einen Vorsprung herauszuarbeiten.

TAG 2

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 70 Meilen

Die Oase Tarfui liegt etwa auf halber Strecke, so dass die Teilnehmer hier ihre mittägliche Rast machen können, um der größten Hitze zu trotzen. Die Palmen, Bäume und Gebäude bieten so viel Schatten, dass jegliche Erschöpfung, die durch den Sandsturm des vorigen Tages verursacht wurde, hier regeneriert werden kann.

BLUTFEHDE

Nicht alle Rennsippen können ruhen. Die Beni Dromedar und die Beni Shakal haben sich schon in den Tagen vor dem Start wortreich beschimpft, und als Teilnehmer beider Sippen Wasser schöpfen wollen, flammt der Streit erneut auf. Ein Wort gibt das andere, und bevor die trägen Oasenbewohner – einschließlich der Helden – die Streithähne schlichtend trennen können, ringen beide miteinander, bis der Reiter der Beni Shakal tot am Boden liegen bleibt. Er wurde mit dem Waqqif erdolcht.

Auch wenn die Helden den tödlich Verwundeten noch per Zauberei ins Leben zurückholen, so schwören die übrigen Reiter der Beni Shakal Blutrache. Daraufhin geben beide Sippen das Rennen auf.

Die anderen Teilnehmer: Die Reaktionen der Anwesenden reichen von Bestürzung bis Håme aufgrund des Ausscheidens der beiden Rennsippen. Während des Streits begeben sich die Beni Dash und Beni Fenneq bereits wieder auf die Kamele, wodurch auch die anderen Rennsippen ihre Diskussionen einstellen und ihnen hinterher reiten.

TAG 3

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 65 Meilen

Entlang der Karawanenroute können die Reiter bisweilen auf eine Handelskarawane treffen und mit ihr Handel treiben. Sofern die Helden jedoch sich in Unau beziehungsweise Tarfui ausreichend ausgerüstet haben, besteht zu einem Halt keine Notwendigkeit.

BEHINDERUNG

Die Rennstrecke führt durch das Stammesgebiet der Beni Novad. Der örtliche Hairan hat deswegen beschlossen, der Rennsippe der Beni Khomhud, die aus Stammesmitgliedern besteht, ein wenig zu helfen. Die Helden können eine kleine Gruppe Reiter erkennen, die auf sie zuhält. Es handelt sich dabei nicht um eine andere Rennsippe, sondern um fünf Krieger der Beni Novad, die an der Karawanenroute Wegzoll einfordern. Sie zeigen sich unbestechlich und bestehen darauf, das Gepäck der Helden ausgiebig zu kontrollieren. Der Hinweis, dass die Helden Teilnehmer des großen Wüstenrennens seien, wird barsch als 'bedeutungslos' zurückgewiesen.

Sofern die Helden nicht mit Engelszungen (*Überreden*-Probe +8) oder mittels Magie (MR des Anführers: 5) die Novadis davon überzeugen können, die Kontrolle abzugeben, verlieren sie etwa eine Stunde Reisezeit, in der sie auch nicht regenerieren können. Eine kämpferische Konfrontation ist nicht angeraten, denn allzu leicht könnten die Helden dabei selbst verletzt werden und dadurch gezwungen sein, das Rennen aufzugeben.

Die anderen Teilnehmer: Auch die anderen Sippen klagen über solche Schikanen, nur die Beni Khomhud, die Teilnehmer aus dem Stamm der Beni Novad können ungehindert passieren. Und nicht nur das, es wird ihnen von ihren Stammesbrüdern sogar Wasser und Nahrung gereicht.

Entscheidend jedoch ist ein Betrug der Beni Khomhud. Während einer Rast tauschen sie ihre erschöpften Kamele gegen frische aus, die ihren eigentlichen sehr ähnlich sehen und durch geschickte Färbereien fast identisch gemacht werden. Dies kann den Helden auffallen, wenn sie die Tiere explizit genauer in Augenschein nehmen (*Tierkunde* +7; die SF *Rosstäuscher* (ZBA 28) reduziert die Erschwernis um 5 Punkte).

TAG 4

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 75 Meilen

Am vierten Tag verlassen die Helden die lebensfeindliche Wüste, überqueren das Hügelland zwischen Khoram-Gebirge und Unauer Bergen und erreichen voraussichtlich den kleinen Ort Al'Tamur im fruchtbaren Balash. Von dieser Aussicht angespornt, überholen die Beni Muzmach in einem schier wahnsinnigen Ritt die Helden am frühen Morgen. Allerdings wird die Sippe der Beni Muzmach Al'Tamur nie erreichen. Sie sind förmlich vom Erdboden verschluckt – für Sie als Meister die Gelegenheit, an dieser Stelle ein Folgeabenteuer einzuleiten, das die Helden noch einmal in die Wüste bringt (möglicherweise sind die Beni Muzmach auf die geheimnisvolle Oase *El'Sadamash* gestoßen, siehe *Raschtul* 169).

AVFUEHR IN HAYABETH

Gegen Mittag erreichen die Helden die Oase Hayabeth. Schon von weitem dringt lautes Schreien und Johlen an die Ohren der Helden. Sie können eine Ansammlung von Menschen erkennen, die sichtlich aufgeregt ist. Sobald die Helden den Ort erreichen, bietet sich ihnen ein schreckliches Bild: Zwei blutüberströmte junge Männer und eine Frau drängen sich dicht zusammen und versuchen, sich mit den Armen vor den auf sie herabprasselnden Steinen zu schützen, welche erbarmungslos aus den Reihen der Oasenbewohner auf sie geworfen werden. Aus den zahlreichen Beschimpfungen und Rufen geht hervor, dass es sich bei den Gesteinigten um Alanfaner handelt, welche durch unglückliche Umstände ihren Weg zu dieser Oase gefunden haben. Fast ein jeder der Oasenbewohner hat während des Khom-Feldzuges der Alanfaner vor fast 20 Jahren Familienmitglieder verloren, und noch heute ist der Hass auf die Ungläubigen groß.

Für die Helden gibt es mehrere Möglichkeiten, die Situation zu lösen. Sie können sie ignorieren, dann werden die Alanfaner zu Tode gesteinigt. Wenn die Helden intervenieren wollen, müssen sie beim Scheich der Oase versprechen und ihn überzeugen, die Steinigung abbrechen. Sie können vorschlagen, dass die Alanfaner ihre Schuld nicht durch den Tod sondern durch Sklaverei sühnen sollten. Oder die Helden bestechen den Scheich, so dass dieser die Alanfaner gegen ein ordentliches Sklavengeld in die Hände der Helden gibt. Dann können sie die Alanfaner im Balash in die Freiheit 'entlassen'.

Die anderen Teilnehmer: Für Al'Anfaner hat niemand etwas übrig. Wenn die Helden nichts unternehmen, tut es auch kein anderer.

DIE ERSTE PRÜFUNG: BLUT FÜR DEN KALIFEN

Die meisten Gruppen erreichen das Dorf Al'Tamur vor dem Abend. In Erwartung der Prüfung kommen sogar einige Nachzügler noch in der Dunkelheit an und können so ihren Rückstand aufholen.

Bevor die Helden ihren wohlverdienten Schlaf genießen können, eröffnet ihnen ein kleiner, schlecht rasierter Novadi namens *Isqet ben Hamullah* die erste Prüfung: Sie müssen von einer bereitstehenden Wasserpfeife rauchen. Isqet wird keine Fragen beantworten und darauf bestehen, dass auch wirklich jeder Held mindestens einen Zug davon genommen hat. Sollten sich Helden weigern, weist er darauf hin, dass dies Teil der Prüfung sei und eine Weigerung zur Folge hat, dass die Helden ausscheiden müssen.

Was die Helden hier rauchen ist Cheriacha: das getrocknete Fleisch des Cheria-Kaktus (ZBA 232), das beliebte Rauschkraut der Novadis. Die Kraft des Krautes soll den Raucher bis in die Nähe Rastullahs führen und sorgt so für göttliche Offenbarungen.

Sobald die Helden in den Rausch verfallen, legt Isqet einen schmucken Waqqif auf die Decke und fordert sie auf, dem Kalifen ihre Opferbereitschaft zu zeigen: Sie sollen sich selbst eine Schmucknarbe auf der Wange oder Stirn beibringen. Durch den Genuss des Cheriacha ist das Schmerzempfinden der Helden herabgesetzt, so dass jeder von ihnen diese Prüfung ohne große Schmerzen ablegen kann. Anschließend werden die Wunden behandelt – allerdings natürlich so, dass eine Narbe dauerhaft bleibt. In der Nacht schlafen die Helden tief und fest und traumreich; am nächsten Morgen liegt allerdings noch eine bleierne Schwere auf ihren Gliedern, so dass der Aufbruch schwer fällt.

Die Entstellung des Helden durch Narben ist etwas, das manchen Spielern nicht gefällt. Zwar sind wir der Ansicht, dass diese Prüfung so gefasst ist, dass keinem der Helden die Entstellung droht, doch sollten Sie auf Widerstand stoßen, können Sie die Prüfung entweder ersetzen oder weiterspielen, ohne dass die Helden die Prüfung bestehen. Ihre Hauptaufgabe ist es ja ohnehin, Yussufs Machenschaften aufzudecken – vielleicht akzeptieren Ihre Helden an dieser Stelle schon freiwillig, das Rennen nicht zu gewinnen.

Die anderen Teilnehmer: Alle anderen Teilnehmer legen diese Prüfung ohne Murren ab, so dass die Nacht bald erfüllt ist vom Stöhnen der im Rausch Liegenden.

Tag 5

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 55 Meilen

Der fünfte Renntag ist einer der wichtigsten im Verlauf des Rennens, denn es warten gleich zwei Prüfungen auf die Helden. Das Rauschkraut vom Vortag lässt alle Reiter etwas ermattet zurück, doch es kommt den Teilnehmern entgegen, dass sie den heutigen Tag komplett im Balash verbringen und nicht unter der sengenden Sonne der Khôm. Das nächste Ziel der Helden ist das Dorf *Bakir*, an dem wieder eine Prüfung auf sie wartet. Die Straße wird von Schaulustigen gesäumt, welche die Rennsippen lauthals anfeuern. Selbst die Helden haben mittlerweile einige Anhänger gefunden, den ärgerlichen Blicken anderer Novadis zum Trotz. Lassen Sie Ihre Helden diesen Augenblick der Aufmerksamkeit voll auskosten.

Die zweite Prüfung: Das Geschick des Diplomaten

In Bakir erfahren die Helden, dass sie den Mhanadi überqueren sollen – ohne die Bastrabun-Brücke in Mherwed zu benutzen. Eine alte Novadi-Frau namens *Ferisha saba Haleiman* erklärt ihnen, dass der Kalif bei dieser Prüfung Erfindungsgabe und diplomatisches Geschick prüfen will. Nördlich des Dorfes existiert eine kleine Fischersiedlung, von wo aus die Rennsippen sich an der Überquerung des Stromes versuchen können.

Der Mhanadi ist etwa 200 Schritt breit und so tief, dass die Flusskähne problemlos nebeneinander fahren können. Hindurch zu schwimmen ist zwar möglich, aber die Kamele dürfen nicht zurückgelassen werden. Daher ist es wahrscheinlich am aussichtsreichsten, die Fischer im Ort zu bitten, die Heldengruppe überzusetzen. Mehr als ein Kamel können die kleinen Boote jedoch nicht transportieren; daher müssen die Helden mehrmals hin- und herfahren. Während der Überfahrt müssen sich die Helden darum kümmern, dass das Kamel ruhig bleibt und das Boot nicht zum Kentern bringt (das bedeutet: Proben auf *Abreiten* oder *Reiten* und eine Probe auf *Boote fahren*, die je nach Unruhe des Kamels erschwert wird).

Die anderen Teilnehmer: Während die meisten verbliebenen Sippen sich um Boote und ähnliches bemühen, beschwören die Beni Dschinn kurzerhand einen Wasserschinn, der sie und ihre Tiere auf die andere Seite des Mhanadi bringt.

Die dritte Prüfung: Der Mut des Löwen

In kurzem Abstand erreichen die meisten Rennsippen Mherwed (Raschtul 63) und können nacheinander die hier auf sie wartende Prüfung ablegen. Im Zwinger des Palasts des Liobhun Pascha, des 'Herrn der Tiere', muss jeder Rennteilnehmer mit einem Raubtier ringen. Eigens zu diesem Zweck wurden einige Sand- und Berglöwen (ZBA 128) eingefangen und abgerichtet. Zwar wurden ihnen die Krallen gekürzt und die scharfen Zähne abgefeilt, doch bleiben sie tödliche Gegner. Die Helden müssen den Löwen nicht bezwingen, sondern nur eine Zeitlang aushalten, um Mut zu beweisen, auch gegen einen übermächtigen Gegner anzutreten.

Je nach dem, ob die überwachenden Schiedsrichter die Helden mögen oder nicht, kann die Zeitspanne, die sie im Zwinger verweilen

müssen, länger oder kürzer ausfallen. Waffen sind den Helden keine erlaubt.

Berglöwe

Körperlänge: 10 Spann Gewicht: 180 Stein

INI 10+1W6 PA 11 LeP 42 RS 2 KO 15

Prankenhieb: DK H AT 15 TP 1W6+3

Biss: DK H AT 15 TP 2W6

GS 10 AuP 55 MR 1/7 GW 12

Besondere Kampfregelein: Gelände (Gebirge), Hinterhalt (6), Sprungangriff (12) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Sandlöwe

Körperlänge: 14 Spann Gewicht: 250 Stein

INI 10+1W6 PA 9 LeP 48 RS 2 KO 15

Prankenhieb: DK H AT 14* TP 1W6+4

Biss: DK H AT 14* TP 2W6

GS 16 AuP 45 MR 0/8 GW 12

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (4), Sprungangriff (14) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Die anderen Teilnehmer: Die verbliebenen Sippen überstehen mit kleineren oder größeren Blessuren diese Prüfung. Bei den Favoriten aus der Sippe der Beni Muwalla allerdings geschieht das Unglück: Der Jüngste der vier Streiter überschätzt seine Fertigkeiten und wird vom Löwen gepackt. Als es den Dompteuren endlich gelingt, den Löwen abzulenken und den Burschen aus dem Zwinger zu ziehen, liegt der Junge bereits leblos am Boden.

Sofern die Helden nicht mit einer selbstlosen Aktion (magischer Heilt-rank oder BALSAM SALABUNDE; der Junge hat derzeit -5 LeP) eingreifen, verblutet der Novadi, bevor Rettung eintrifft.

Zu Gast beim Emir

Der Emir des Balash (siehe auch S. 88, Szenario Ein treuer Diener des Kalifen) lässt sich die Gelegenheit nicht nehmen, die nach den Kämpfen verarzten Streiter am Abend zu einem rauschenden Fest einzuladen. Bei Dattelwein und Gazellenbraten können die Helden ihre Konkurrenten näher kennen lernen oder auch einfach nur die Entbehrungen der letzten Tage vergessen machen.

Zumindest jedoch die Kasimiten der Rennsippe der Beni Schukschum verleben keinen schönen Abend. Ihr strenger Glaubenskodex erlaubt ihnen nicht, von vielen der dargereichten Kostbarkeiten zu essen, da sie nicht aus der Wüste stammen (siehe Raschtul 81). Und schon seit Tagen ärgern sie sich darüber, dass die Helden als Ungläubige an diesem Turnier teilnehmen dürfen. Daher beschließen sie am heutigen Abend, der Teilnahme der Helden ein Ende zu setzen. Spät am Abend, wenn schon einige Opfer des Weins geworden sind, provozieren sie einen Streit mit den Helden und greifen schnell zu den Waffen.

Die Kasimiten

Khunchomer: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

LE 18* AU 20* KO 13 RS 0 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte

*) Werte durch den Kampf gegen die Löwen reduziert

Wenn Sie am heutigen Tag den Helden nicht noch einen zweiten Kampf zumuten wollen, dann belassen Sie es ruhig dabei, dass die Kasimiten den Säbel gegen die Helden erheben und eventuell einen von ihnen verletzen, bevor die Palastwache dazwischen gehen kann. Nach den Regeln des Rennens muss nämlich ausgeschlossen werden, wer einem Konkurrenten Gewalt antun.

Sollten die Kasimiten die Helden jedoch schon in den Tagen zuvor durch Beschimpfungen provoziert haben, so gönnen Sie den Helden diese Revanche.

In jedem Fall werden die Kasimiten vom Rennen ausgeschlossen, was diese mit Flüchen und Verwünschungen quittieren, auf den Boden spucken und Rastullahs Zorn herabrufen.

TAG 6

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 75 Meilen

Gleich am Morgen erwartet die Helden eine unangenehme Überraschung: Eins ihrer Kamele lahmt und kann das Bein kaum belasten. Eine genaue Untersuchung (*Heilkunde Wunden* +6) bringt zu Tage, dass ein spitzer Holzstachel dem Tier unter die Haut geschoben wurde, direkt an der Sehne – und es sieht nicht nach einem Zufall aus. Die Verletzung ist sehr kompliziert (aber glücklicherweise heilbar), daher erfordert es eine Probe +10, um den Stachel herauszubekommen, ohne die Sehne dabei zu verletzen. Sollte keiner der Helden sich das zutrauen, so kann der Stallknecht, ein anderer Bediensteter oder eine befreundete Rennsippe den Helden den Tipp geben, den Maultierzüchter *Amul al-Himj (Raschtul 156)* zu rufen, dessen Heilkunst an Tieren in der ganzen Stadt bekannt ist.

Möglicherweise haben die Helden die Beni Schukschum im Verdacht, doch die Kasimiten streiten die Täterschaft energisch ab. Sie empfinden es gar als Beleidigung, dass man ihnen unterstellte, sie würden sich an den Reittieren der Helden vergangen haben – und in der Tat kränkt es den Stolz jedes Novadis, einem Pferd oder auch einem Kamel Schaden zuzufügen.

Bei einer Befragung der Bediensteten weiß einer der Palastsklaven zu berichten, dass er nachts einen der Stallknechte, *Fathar*, mit zwei Leuten hat sprechen sehen. Wenn die Helden ihn aufsuchen wollen, versucht er, vor ihnen zu fliehen. Offenkundig schuldbewusst gibt er zu, dass er nachts zwei Männern Zutritt zu den Stallungen verschafft und ihnen gezeigt habe, welche Kamele den Helden gehören. Als Belohnung hatten sie ihm ein Freudenmädchen mitgebracht, das draußen auf ihn wartete. Während er sich mit ihr in einem Gebüsch vergnügte, waren die beiden Männer alleine im Stall. Auf das Aussehen der beiden Unbekannten angesprochen, kann sich Fathar nur daran erinnern, dass der Wortführer ein auffälliges Blutmal an der rechten Schläfe hatte und im Unauer Dialekt sprach (bei diesem Schurken handelt es sich um *Ablad den Roten*). Wenn die Helden ihre Ermittlungen in Mherwed fortführen wollen, erinnern Sie sie in Gestalt des Emirs daran, dass sie lieber das Rennen fortführen sollten, nachdem das Kamel geheilt worden ist. Um den Schurken kümmert sich der Emir – die Stadt ist groß, und das Rennen ist wichtiger. In dem Emir haben die Helden jedenfalls einen Fürsprecher gefunden, der bereit ist, ein Schreiben für den Kalifen aufzusetzen, in dem er die Geschehnisse erläutert. Dieses wird am Ende des Rennens als gültiger Beweis anerkannt werden.

Die Route des heutigen Tages führt zunächst nach Madrash, keine 30 Meilen von Mherwed entfernt. Hier müssen die Helden eine weitere Prüfung ablegen, bevor sie sich auf den Weg zurück nach Unau machen können.

DIE VIERTE PRÜFUNG: DIE LIST DES FUCHSES

Madrash ist ein heruntergekommenes Örtchen am Fluss Mhalik. Hier tobten im Khôm-Krieg blutige Schlachten zwischen den Alanfanern und den Getreuen des Kalifen, die nahezu alle Einwohner, die nicht in die Berge fliehen konnten, das Leben kostete.

Der alte Haimamud *Jerech ibn Alrik* empfängt die Teilnehmer. Er erklärt ihnen, dass sie nun beweisen müssen, wie listig und verschlagen sie sind. Außerhalb des Örtchens hat eine Lanze der kalifatischen Askarija, erfahrene Speerkämpfer, Quartier bezogen. Im Zelt des Hauptmanns, des Aghas, befinden sich farbige Wimpel. Einen von diesen sollten die Helden ohne Anwendung von Gewalt stehlen. Jerech gibt ihnen nach bestandener Aufgabe im Austausch für den Wimpel eine Belegmünze für das Bestehen der Prüfung.

Das Lager der Soldaten umfasst acht Zelte, sechs von ihnen große Mannschaftszelte, zwei kleinere. Das Zelt des Aghas wurde strategisch günstig im Zentrum des Lagers aufgebaut und wird durch die Mannschaftszelte abgeschirmt. Ein Lagerfeuer brennt, und es sind vier Soldaten als feste Wache eingeteilt. Der Rest pflegt seine Waffen, sitzt um das Feuer herum und genießt heißen Tee und einen frischen Antilopenbraten. Die Soldaten wissen nicht, dass sie Teil einer Prüfung für das Wüstenrennen sind – nur die Offiziere wurden eingeweiht.

Das Vorgehen der Helden ist vollkommen frei. Die Soldaten kennen

einander, sind aber nicht außerordentlich misstrauisch und wachsam. Daher kann es gelingen, sich in Verkleidung ins Lager zu begeben und in einem unbeobachteten Moment in das Zelt des Aghas zu huschen. Die Helden können auch versuchen, die Soldaten abzulenken oder vom Lager fortzulocken. Oder sie bestechen einen der Soldaten, der den Wimpel in ihrem Auftrag stiehlt. Was auch immer den Spielern einfällt: Belohnen Sie gute Ideen!

Die anderen Teilnehmer: Wenn die Helden gut sind, können sie hier aufholen. Die Beni Dash absolvieren die Aufgabe jedoch in Rekordzeit (ein Helfer hatte einen identisch aussehenden Wimpel im Vorfeld besorgt) und können sich an die Spitze setzen.

TAG 7

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 75 Meilen

Die Route des heutigen Tages führt durch sandiges Weideland zurück Richtung Tarfui. Kurz nach dem Aufbruch beginnt es plötzlich zu regnen, und innerhalb kürzester Zeit öffnen sich bunte Blüten an den Kakteen und trockenen Büschen. Sogar aus dem Boden sprießen kleine, zarte Pflänzchen. Ein richtiges Paradies entsteht, von dem am nächsten Tag aber schon nichts mehr übrig sein wird.

Das gute Wetter und der feste Untergrund erlauben ein hohes Tempo. Um die anderen Sippen zurückzuwerfen, beschließt der Anführer der Beni Dschinn, Hamar al-Kira, ein Windelementar zu beschwören, das einen Sandsturm entfachen soll. Doch der im Artefakt festgehaltene Dschinn scheint den Auftrag missverstanden zu haben, denn er hüllt die ganze Rennsippe der Beni Dschinn in eine dichte Sandwolke. Die Helden, sofern gut platziert, werden Zeuge dieses Schauspiels. Die überraschten Novadis ersticken jämmerlich, sofern nicht die Helden ein Herz beweisen und ihnen helfen.

ПЕЧМТ МІХ МІТ, ФРЕМДЕ!

Des Abends stoßen die Helden auf ein Novadi-Lager. Der Hairan *Shabob ben Kazan* kann sich noch gut an die Taten Leomars vom Berg erinnern (der die Novadis im Khômkrieg gegen die Alanfaner angeführt hatte) und wird die Ungläubigen gastfreundlich aufnehmen. Am prasselnden Lagerfeuer bei einer Tasse kräftigen Tees lauscht die ganze Sippe den Geschichten der Helden, ehe diese sich schlafen legen. In der Nacht wird derjenige Held mit dem höchsten CH-Wert von einer weichen Mädchenstimme geweckt. Nurhan, die jugendliche Tochter des Hairans, bittet die Helden flehentlich, sie mitzunehmen. Sie ist einem Burschen aus einer anderen Sippe versprochen worden und will der Heirat entgehen. Das Leben empfindet sie als hart und undankbar, die Geschichten der Helden haben in ihr den sehnlichen Wunsch geweckt, durch Aventurien zu ziehen.

Die Nachtwache hat bemerkt, wie Nurhan sich in das Zelt der Ungläubigen geschlichen hat. Während die Helden mit dem Mädchen sprechen, tritt Shabob in das Zelt und beschimpft sie und Nurhan wütend. Er wirft den Helden vor, die heiligen Gesetze der Gastfreundschaft missbraucht zu haben, um sich an seiner Tochter zu vergehen. Für die Helden ist diese Situation ein Dilemma. Können sie Shabob von ihrer Unschuld überzeugen, ist dieser dennoch wütend auf seine Tochter und besteht darauf, sie zu züchtigen. Schlagen sich die Helden dagegen auf Nurhans Seite, wird Shabob sie barsch aus dem Lager weisen und ihnen die Wasservorräte vorenthalten.

Egal wie sich die Helden entscheiden, am nächsten Morgen können sie das Rennen wieder aufnehmen.

TAG 8

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 70 Meilen

Noch ist das Teilnehmerfeld eng beieinander. Gegen Mittag können die Helden erkennen, wie sich aus der Ferne eine Reitergruppe nähert. Es sind abermals Reiter aus dem Stamm der Beni Novad, die die Helden und die anderen Rennsippen aufhalten wollen, um ihren Stammesbrüdern einen Vorteil zu verschaffen. Für den Umgang mit diesen siehe Seite 72.

Die anderen Teilnehmer: Das gleiche wie bei der ersten Begegnung: Auch die anderen Sippen werden aufgehalten. Dabei schmilzt der Vorsprung der Führenden stark zusammen. Die Beni Khômhud hingegen können ihre falschen Kamele wieder gegen die echten, ausgeruhten Tiere tauschen und verkürzen daher die Mittagspause, um sich an die Spitze zu setzen. Während die anderen Sippen abends die Oase Tarfui erreichen, konnten die Beni Khômhud bereits einen kleinen Vorsprung 'herausreiten'.

ÜBERFALL

Die Oase Tarfui ist nicht mehr weit, als die Helden plötzlich in einen Hinterhalt laufen. Eine Gruppe von sechs vermummten Gestalten wurde von Yussuf eigens dafür bezahlt, den Helden aufzulauern und sie aus dem Rennen zu werfen. Mit Kurzbögen werden die Helden bereits aus der Entfernung beschossen; den Nahkampf nehmen die Schergen sehr ernst und fliehen nicht gleich beim ersten Anzeichen von Widerstand. Wenn es den Helden gelingt, einen der Schurken zu fangen und zu befragen, stellt er sich als ein heruntergekommener Schläger aus Unau heraus. Mit den richtigen Drohungen kann er im Austausch für sein Leben Yussuf schwer belasten: Er kann ein Schreiben vorweisen, das seinen Auftrag detailliert beschreibt:

Das große Rennen wird entehrt durch die Anwesenheit der anmaßenden Ungläubigen. Die Sandlilien dürfen das Ziel nicht erreichen. Haltet sie auf und lasst sie verschwinden, auf das der Blick des Ewigen Vaters ihre Fratzen nicht mehr ertragen muss.



Die Wüstenräuber

Khunchomer: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: FK 17 TP 1W6+4

LE 29 AU 35 KO 13 RS 1 MR 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

TAG 9

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 60 Meilen

Von Tarfui aus müssen die Helden zum Cichanebi-Salzsee reiten und dort das Wettkampf-Lager finden, wo sie die letzte Prüfung erwartet. Der Weg führt nördlich des Wadi Dschenna direkt zum Salzsee, an dessen Rand sich zwei Karawanenrouten – die eine in Ost-West-, die andere in Nord-Süd-Richtung – treffen. An dieser Stelle finden die Helden einen Orientierungsstein, der zum Lager weist: Sie müssen den Cichanebi nördlich passieren.

Folgen die Helden dem Wegweiser, so gehen sie in die Irre – die vor ihnen platzierten Beni Fenneq haben den Stein umgesetzt, um die nachfolgenden Sippen in die Irre zu führen. Die Hinweise sind kaum zu finden. Am Stein selbst findet sich keiner, und die Spuren der anderen Rennsippen sind durch den Wind bereits fast verweht worden (*Fährten suchen* +7). Ein misstrauischer Magier vermag jedoch mittels OBJECTOVOCO die Wahrheit herausfinden.

Sollten die Helden dem richtigen Weg folgen, können Sie die folgende Begegnung ignorieren.

HILFSBEREIT

Wenn die Helden sich zu fragen beginnen, wo das Lager denn bliebe, tauchen ein paar Reiter am Horizont auf. Diesmal verheißt die Fremden keinen Ärger sondern Hilfe: Es sind ein paar junge Novadis, in deren Augen alle Rennteilnehmer große Helden sind. Daher bringen sie auch den ungläubigen Helden Verehrung entgegen – aber fragen sie entgeistert, weswegen sie diesen Weg gewählt haben. Die Novadi-Reiter können berichten, dass sich das Wettkampflager südlich des Zuflusses des Wadi Dschenna am Cichanebi-Salzsee befindet, aber keinesfalls nördlich des Sees.

Die Helden merken jetzt, dass sie den falschen Weg gewählt haben. Doch sie können auf die Hilfe der jungen Novadis vertrauen. Diese teilen großzügig ihre Wasservorräte und geleiten sie ein Stück des Weges, so dass die Helden schon bald wieder auf der richtigen Fährte sind. Bei Erreichen des Lagers verabschieden sich die Novadis und versprechen, die Helden nach dem Zieleinlauf in Unau einzuladen.



VORBEREITUNG AUF DIE PRÜFUNG

Im Lager wird den Helden eröffnet, dass sie sich jetzt dem Ratschluss Rastullahs unterwerfen müssen. Sie müssen auf den Cichanebi-Salzsee gehen und dort den Eremiten Habled al'Achami treffen, der ihnen den Beleg für das Bestehen der Prüfung überreicht.

Unweit des Lagers haben sich einige Salzgänger niedergelassen, die den Rennteilnehmern ihre Dienste anbieten. Wenn sich unter den Helden nicht ein ausgewiesener Fachmann befindet, dann ist die Verpflichtung eines solchen Führers dringend angeraten. Ohne einen solchen haben die Helden so gut wie keine Chance, den Cichanebi-Salzsee lebend wieder zu verlassen.

Wen auch immer die Helden wählen, es wird der falsche sein. Denn Said, der Anführer der als Erste hier angekommenen Beni Dash, hat alle Salzgänger, die hier lagern, bestochen, um die nachfolgenden Konkurrenten in die Irre und auf gefährliches Terrain zu führen. Während einige der Bestochenen davor zurückscheuen, ihren Part der Abmachung gegenüber novadischer Rennsippen zu erfüllen, so haben sie weitaus weniger Skrupel bei den ungläubigen Helden.

AUF DEM SALZSEE

Eine ausführliche Beschreibung des Salzsees finden Sie in **Raschtul S. 38**. Während des Marsches auf dem Salzsee müssen die Helden ihre Kamele am Zügel führen. Trügerisch glitzert die Kruste des Salzsees, die

schon so manchen unvorsichtigen Salzgänger das Leben gekostet hat. Auch wenn sie stark und fest erscheint, kann sie unvermittelt auseinander brechen und den Wanderer in die Tiefe ziehen. Außer den Helden, ihren Tieren und ih-



rem Führer ist kein Anzeichen von Leben zu erkennen, kein Baum, kein Tier, allerhöchstens ein bleiches Gerippe, das halb versunken aus der Salzkruste ragt. Eine unheimliche Stille liegt über dem ganzen Gebiet; das Salz schluckt förmlich jeden Laut.

Der Salzgänger – sein Name ist *Achmed* – führt die Helden weit auf

den Cichanebi, mitten auf eine sehr brüchige Fläche. Helden mit Gefahreninstinkt können als Erste reagieren: Plötzlich knickt eines der Kamele durch eine Salzschrift; gleichzeitig wirft der Salzgänger einen gezielten Wurfdolch nach dem am nächsten stehenden Helden (+3 TP). Anschließend nimmt Achmed Reißaus; er hat sich zuvor schon einen Weg für seine Flucht gesucht.

Die Helden müssen versuchen, das Kamel vor dem kompletten Einbrechen im Salz zu bewahren; eventuell nehmen sie auch die Verfolgung Achmeds auf und können ihn zum Kampf stellen.

Achmed, Salzgänger

Khunchomer:	INI 9+1W6	AT 12	PA 11	TP 1W6+4	DK N
Wurfdolch		AT 17		TP 1W6+1	
LE 30	AU 39	KO 13	RS 1	MR 3	

Sollte er gefangen genommen werden, erzählt der Salzgänger von der Bestechung durch die Beni Dash. Er fleht um sein Leben und ist bereit, die Helden zur wirklichen Position des Eremiten zu führen. Achmed weiß auch zu berichten, dass einer seiner Kollegen die Rennsippe der Beni Fenneq in die Irre geführt hat. Wenn sie es wünschen, können die Helden ihnen zur Hilfe eilen und sie vor dem Tod bewahren. Falls sie die Sache auf sich beruhen lassen, verenden die drei Novadis auf dem Salzsee.

DIE FÜNFTE PRÜFUNG – VERTRAUEN IN DEN ALL-EIEN

Anfangs nur ein winziger dunkler Fleck inmitten der unbarmherzigen Sonne, können die Helden den Eremiten erkennen: auf einem großen Salzbrocken sitzend, Arme und Beine verschränkt, den Blick auf eine winzig kleine, sprießende Blume gerichtet. Ohne eine Begrüßung der Helden abzuwarten, spricht er sie an: "Salâm, Effendis! Die Welt ist groß und fruchtbar, doch ausgerechnet in dieser lebensfeindlichen Umgebung hat sie Wurzeln geschlagen und treibt sie Blüten. An wen erinnert euch diese Blume?"

Weitere Hinweise gibt der Eremit nicht, wiederholt seine Frage auch nicht und zeigt bei falschen Antworten keine Regung. Die richtige Antwort auf die Frage des Eremiten lautet: die Novadis. Bereits seit Jahrhunderten leben und überleben die Wüstenstämme in einem der lebensfeindlichsten Gebiete Aventuriens, dank ihrer Tugenden, ihrem Glauben und ihrem Zusammenhalt (symbolisiert durch die Wurzeln). Als Beweis für das Bestehen dieser Prüfung überreicht der Eremit den Helden einen Stein, dessen Form grob an die Blüte der Blume erinnert. **Die anderen Teilnehmer:** Die Beni Dash liegen uneinholbar in Führung. Außer möglicherweise den Beni Fenneq gibt es keine Verluste zu beklagen.

TAG 10 – DAS FINALE

Benötigte Tagesleistung, um das Rennen zu gewinnen: circa 60 Meilen

Am heutigen Tag erreicht die führende Sippe der Beni Dash das Ziel Unau. Die anderen vorne platzierten Sippen, die Beni Perhidhel und die Beni Khômhud folgen ihnen in geringem Abstand, während die abgeschlagenen Beni Ghazela sich zwar redlich bemühen, doch erst einen Tag später eintreffen. Möglicherweise können die

Helden noch einen Endspurt gegen die Beni Perhidhel und Beni Khômhud ablegen, um Platz zwei beziehungsweise drei zu ergattern. Sämtliche Teilnehmer des Rennens werden herzlich empfangen und geehrt. Die Sieger werden von der johlenden Masse zum Palast des Kalifen in die Oberstadt getragen, die Kamele werden reich geschmückt.

EHRE DEN SIEGERN – SCHANDE DEN BETRÜGERN

Drei Tage lang sind alle Rennsippen Gäste des Kalifen, während auf Nachzügler gewartet wird. Am Abend des dritten Tages dann soll die Siegerehrung stattfinden und das Wüstenrennen mit einem rauschenden Fest sein Ende finden.

Während dieser Zeit haben die Helden Gelegenheit, die Machenschaften Yussufs endgültig aufzudecken und ihn öffentlichkeitswirksam während der Siegerehrung anzuklagen. Sollten den Helden noch Beweise fehlen, so können sie sie jetzt noch besorgen. Doch Yussuf ist gewarnt:

Allein die Tatsache, dass die Helden Unau erreicht haben, ist gefährlich für ihn. Deswegen unternimmt er noch einige Versuche, die Helden mundtot zu machen.

ZU GAST IM AL'SHABAOṬH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf Geheiß des Kalifen höchstselbst erlangt ihr Zutritt zur Oberstadt Unaus. Bisher blieb euch diese prunkvolle 'Stadt innerhalb der Stadt' verborgen, doch ein Wink des mächtigsten Mannes der Khôm hat euch dieses Tor geöffnet. Ihr habt kaum ein paar Schritte getan, und schon glaubt ihr vergessen zu haben, wie es außerhalb dieser Mauern ist: Gestank, Lärm, Menschen dicht gedrängt, der allgegenwärtige Sand – all dies scheint nicht länger existent zu sein. Die Hitze ist hier zwar die gleiche, doch in der schattigen Palmenallee, gut geschützt durch hohe Hecken, in denen fröhlich zwitschernde Vögel sitzen, seid ihr gut geschützt vor der Sonne. Hinter diesen Hecken und den weiß getünchten Mauern befinden sich die Anwesen der neun einflussreichen Familien Unaus sowie des Sultans und des Kalifen. Was ihr hier seht, muss den Vergleich mit den besten Häusern Gareths und Vinsalts nicht scheuen. Es gibt so manchen Unauer, der mit Neid auf die Paläste der Oberstadt blickt, weil sie ihm verschlossen bleiben. Euch dagegen stehen sie offen, drei Tage lang.

Im Al'Shabaoth, dem Sultanspalast zu Unau, wird den Helden eine eigene Zimmerflucht zugewiesen. Männer und Frauen werden getrennt untergebracht. Während sich fleißige Sklaven um das Wohl der Helden kümmern, sorgen aufmerksame Wachen dafür, dass die Helden nicht von Besuchern belästigt werden. Zur Zimmerflucht gehört ein kleines Badebecken, wo sich die Helden vom feinen Staub der Khôm befreien können. Es stehen Öl und Pflagemilch bereit, um die Haut und Haare wieder geschmeidig zu machen. Auf Wunsch können die Helden zudem eine ausgiebige Massage genießen, sich das Haar und den Bart stutzen und die Fingernägel schneiden lassen.

Für alle Helden liegen neue Kleider bereit – die traditionellen Silhams aus besten Stoffen –, dazu mehrere Keffiyas sowie unbenutzte Sandalen. Für Frauen werden Schleier bereitgelegt. Jeder Teilnehmer erhält bei seinem Einzug in den Palast aus der Hand des Khediven, dem 'Kanzler' des Kalifats, einen Waqqif, dessen Scheide mit reicher Ornamentik verziert ist, und auf dem eine Gravur von der vollbrachten Leistung kündigt. Bis zur Siegerehrung können die Helden das opulente Leben am Kalifenhof genießen: Stets ist ein Sklave mit Trauben, Feigen oder frischem Tee in der Nähe; im Hof können sie sich im Kamelspiel messen, durch den mit viel Liebe arrangierten Garten flanieren, die eindrucksvolle Waffensammlung bestaunen oder einfach nur bei einer Wasserpeife dem näselnden Gesang der Kabasflöte lauschen.

Mit dem Kalifen selbst kommen die Helden jedoch vorerst nicht in Kontakt, denn dieser residiert im Palast Al'Shoriioth nebenan, so dass es noch keine Möglichkeit gibt, ihm die Anschuldigungen gegen Yussuf und Beweise für dessen Umtriebe darzulegen. Schüren Sie zudem das Misstrauen gegenüber den neugierigen, umtriebigen und fremdenfeindlichen Wesiren, so dass die Helden die Beweise nicht gutgläubig einem von ihnen in die Hand drücken.

DIE ANDEREN TEILNEHMER

Natürlich sind die Helden nicht alleine. Neben all den Dienern, Sklaven und Wachen kosten auch die Konkurrenten der letzten Tage das Leben in vollen Zügen. Essind noch die Beni Dash, die Beni Khômhud, die Beni Perhidhel und einen Tag später die Beni Ghazela sowie möglicherweise die Beni Fenneq anwesend. Die Beni Muwalla werden möglicherweise wegen des Todes eines der Reiter disqualifiziert (sofern die Helden ihnen nicht geholfen haben).

Für die Helden bietet sich hier die Gelegenheit, von den anderen Rennsippen zu erfahren, welche Hindernisse ihnen im Weg lagen. Je nach Beziehung gegenüber den Helden werden die Novadis ihre Informationen preisgeben oder zurückhalten. Besonders die Beni Khômhud (der Kamelwechsel) und die Beni Dash (Bestechung der Salzgänger) haben etwas zu verbergen.

NEUGIERIGE DIENER

Yussufben Abidullah hat das Eintreffen der Helden mit Sorge bemerkt. Zweimal hat er Schergen bezahlt, sie zu überfallen (die Sabotage in Mherwed und der Überfall auf dem Rückweg nach Tarfui). Dennoch haben sie das Rennen erfolgreich beendet. Nun bangt Yussuf, ob die Helden eine Verbindung zu ihm herstellen können. Aus diesem Grund besticht er einige Palastdiener, die für ihn die Helden aushorchen sollen. Diese bitten die Helden vom Rennen zu berichten und haken neugierig nach, wenn die Helden von den Sabotage-Versuchen erzählen. Sollten die Helden misstrauisch werden und die Frager unter Druck setzen, so erzählen diese, dass sich die Leute aus der Unterstadt für die Geschichten vom Rennen interessierten und sie ihnen für ein paar Muwlat diese Geschichten lieferten. Erst nach deutlichem Nachbohren nennen sie den Namen Yussufs.

DIEBE?

Während der drei Tage der Festlichkeiten versucht Yussuf, das Gepäck der Helden zu durchsuchen, um etwaige belastende Beweise an sich zu bringen. Suchen Sie sich dafür einen Zeitpunkt aus, an dem keiner der Helden im Quartier ist.

Der Magier Sulman al'Djinn führt den Einbruch mit Hilfe von Zauberei durch, so dass die Wachen getäuscht werden. Wenn die Helden Beweise für Yussufs Schuld unbeaufsichtigt in ihren Gemächern liegen haben, so nimmt Sulman diese an sich.

Die Helden erkennen sofort, dass ihre Gemächer durchsucht wurden. Ihr Gepäck liegt verstreut, die Schränke und Truhen wurden ausgeräumt. Vor allem in den Dokumenten der Helden hat jemand herumgewühlt. Dass weder Geld noch Schmuck fehlen, bedeutet, dass der Einbrecher nicht nach Wertsachen gesucht hat.

Melden die Helden den Einbruch, werden die nachlässigen Wachen öffentlich ausgepeitscht; der Khedive weist den Helden dann andere Wachen zu. Dem Versprechen, den Vorfall aufzuklären, folgen allerdings keine wegweisenden Erkenntnisse, so dass die Helden selbst nach Spuren suchen müssen. Magische Analysen können die Anwendung von Zaubersprüchen wie zum Beispiel FORAMEN, TRANSVERSALIS, VISIBILI, SOMNIGRAVIS oder IGNORANTIA nachweisen; möglicherweise haben aber auch doch Diener oder Sklaven den Magier Sulman (aufgrund seiner Statur gut erkennbar) beobachten können. Den genauen Ablauf können Sie selbst festlegen.

DAS FESTMAHL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Am dritten Tag endlich, zur neunten Stunde des Abends, lädt der Kalif zum großen Festmahl mit Siegerehrung. Gardisten mit blank poliertem Khunchomer und glänzenden Ringelpanzern geleiten euch zum Al'Shoriioth, dem Palast des Kalifen. Ihr habt schon viel über die ungeheuren Reichtümer gehört, mit denen sich der Kalif hier umgeben soll. Vielleicht könnt ja auch ihr einen Blick auf diese Pracht werfen. Und wahrlich – war eure Unterkunft bereits luxuriös, so kennt der überbordende Prunk im Al'Shoriioth keine Grenzen. Der Reichtum – das Silber und Gold, das Porzellan und Glas, die edlen Teppiche und Felle – vermittelt jedem Besucher den Eindruck, ein armer Bittsteller zu sein – egal, wie groß sein eigener Reichtum sein mag.

Große Zelte wurden im Garten der Residenz aufgestellt. Äußerlich wirken sie schlicht, doch im Innern zieren sie kostbare Teppiche mit eindrucksvoll kontrastreichen Mustern, seidene Kissen zum Niederlassen, niedrige Tische aus Hölzern ferner Länder, mehrere kunstvoll verzierte Wasserpeifen und zahllose bemalte Porzellantassen, Teller und Schalen.

Nachdem ihr euch des Schuhwerkes entledigt habt, werdet ihr zu eurem Platz geführt. In einem großen 'U' nehmen die Teilnehmer des Rennens, Würdenträger des Kalifats, Honoratioren aus Unau und in der Mitte des Kopfendes der Kalif Platz.

Im Hintergrund nehmen Soldaten der Murawidun, der persönlichen Garde des Kalifen Aufstellung; die Musik verklingt. Plötzlich erheben sich alle Anwesenden und verbeugen sich vor dem eintretenden Kalifen.

Sicheren, aber scheinbar leichten Ganges durchschreitet Malkillah III. das Zelt, gewandt in einen Silham mit kostbaren Borten, reichhaltigen Stickereien und funkelnden Edelsteinen. Seinen Turban schmückt die legendäre Brosche mit dem 'Stern von Unau'.

"Das heutige Fest ist den Siegern des großen Wettrennens gewidmet, die ihre Tüchtigkeit, Treue und ihren Mut in den letzten Tagen sich, uns und dem Ewigen und All-Einen bewiesen haben. Tretet vor, Said ben Deniz mit Euren Bundesbrüdern der Beni Dash! Als Gesandtschaft Unaus seid ihr in das Rennen gegangen, zu messen eure Kräfte mit den Söhnen aller Stämme. Umso glanzvoller ist Euer Sieg, der nicht zuletzt auch ein Verdienst desjenigen ist, der für Euch bürgte und in dessen Dienst Ihr steht, Yussuf ben Abidullah, ehrwürdiger Vater der Schläue!"

Hunderte von Augenpaaren wenden sich Yussuf zu, als ihn der Kalif heranwinkt. Mit vor Stolz geschwellter Brust nimmt dieser die Blicke auf, in Erwartung seines größten Ruhmes.

"Unser Dank und unsere Hochachtung gilt auch den anderen Teilnehmern", fährt Malkillah fort. "Wahrhaft habt ihr euch den Aufgaben gestellt und eure Ehre bewiesen. So wie es die Tradition fordert. Erweist euch nun als ehrbare Verlierer oder bringt eine Klage über Missachtung der ehernen Regeln gegen Yussuf ben Abidullah und die Beni Dash vor. Doch hütet euch vor schneller Lüge; denn wer unwahr spricht, verliert Ehre und Freiheit! Mögen die Geier seine Augen verschlingen und an seinen Knochen nagen!"

Dies ist der Moment, an dem die Helden ihre Anklage gegen Yussuf vorbringen müssen. Sollte keiner der Helden das Wort ergreifen, kann eine andere Sippe vortreten und von der Irreführung durch die Salzgänger berichten. Sofern noch am Leben, kann diesen Part Rashim von den Beni Fenneq übernehmen.

Die Helden sollten ausreichend Beweise gesammelt haben, um ihre Anklage zu untermauern. Gleich mehrere schwere Anschuldigungen können sie gegen Yussuf vorbringen: Die Entführung der ursprünglichen mittelreichischen Reitersippe, der Schurke mit dem charakteristischen Blutmal, der Stempel mit dem Falken und möglicherweise auch der Einbruch im Palast durch den Leibmagier Sulman.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unruhe macht sich breit; die vier Reiter der Beni Dash funkeln Euch hasserfüllt an. Yussuf will gerade zu einer wütenden Antwort ansetzen, als ihm Malkillah das Wort abschneidet. "Das sind schwere Vorwürfe; und euch erwartet keine Gnade, sollten sie falsch sein! Doch heute soll kein Tag des Gerichtes sein, am heutigen Abend seid ihr alle unsere Gäste. Morgen aber werdet ihr euch gegenüberstehen, wenn es gilt, Schuld oder Unschuld herauszufinden. Bis dahin ist es euch untersagt, Al'Shorioth zu verlassen, miteinander zu sprechen oder den Rivalen zum Kampf herauszufordern."

Die Atmosphäre ist durch diese Anschuldigung getrübt, doch das Fest soll noch den ganzen Abend dauern. Neun Gänge werden aufgetragen, Delikatessen aus dem ganzen Süden, dazu Wein, Tee und geminztes Wasser. Die Helden erfahren Zustimmung von einigen ihrer Mitbewerber, von anderen dagegen Ablehnung. Die Gesellschaft scheint sich in zwei Lager zu spalten.

Der Kalif weist seine Palastwache an, sicherzustellen, dass die Helden und die von ihnen beschuldigten Beni Dash nicht zusammentreffen. Sollte es zu einer Konfrontation kommen, gehen sofort aufmerksame Wächter dazwischen und ermahnen die Streitenden, sich der Worte des Kalifen zu erinnern. Den ganzen Abend über werden die Helden und die Beni Dash von den Wächtern begleitet.

Yussuf, von den Helden vermutlich als Drahtzieher der Komplotts beschuldigt, wird von Malkillah ebenfalls eingeladen, Gast für diese Nacht zu sein – was im Prinzip einem Arrest gleichkommt.

DAS FINALE

Die Auflösung des Komplotts kann sich in verschiedene Richtungen entwickeln, je nachdem, wie erfolgreich die Helden bei der Sammlung

ihrer Beweise waren. Auch hängt es vom Erfolg von Yussufs Intrigen ab, ob die Helden etwas gegen ihn in der Hand haben.

Aus diesem Grund werden im Folgenden zwei Varianten angeboten, die je nach Situation eintreffen können. Auch hier gilt wiederum, dass Sie weitere Ereignisse nach Belieben hinzufügen können.

VOR GERICHT

Nur wenn Yussuf zu der Ansicht gelangt, die Helden hätten keine ausreichenden Beweise gegen ihn vorliegen (weil sie sie gut versteckt haben oder weil er sie ihnen gestohlen hat), lässt er es auf ein Gerichtsverfahren ankommen.

Dieses Gerichtsverfahren ist ein gewaltfreies Ende, bei dem Spieler und Meister stark improvisieren müssen.

Das Gericht findet am folgenden Tag statt, in einem Saal des Kalifenpalastes. Nahezu alle Gäste des gestrigen Festes sind als Zuschauer anwesend. Der Kalif selbst wird als Richter der Verhandlung vorsitzen; jedoch führt der Hohe Mawdli Shanatir ibn Amullah (**Raschtul 149**) das Wort und befragt die Zeugen. Malkillah sitzt derweil still auf seinem Thron, hört sich alles an und flüstert dem Hohen Mawdli gelegentlich etwas zu. Kläger und Beklagte stehen sich in der weitläufigen Halle gegenüber, die Lager durch ein gespanntes Seil getrennt. Sollte es zu Handgreiflichkeiten kommen, schreiten Palastwachen ein. Lautstarke Diskussionen über die Gesetzeslage sind jedoch bei fast jeder novadischen Gerichtsverhandlung zu hören. Wer sich dabei als geschickter Taktierer und Redner erweist, dem mag der Richter eher Gehör schenken.

Spielen Sie das Gerichtsverfahren ruhig ausführlich aus. Yussuf bringt einige angesehene Unauer als Leumundszeugen vor, die Druck auf die 'Ungläubigen' ausüben. Die Anschuldigungen (vermutlich: Überfall in der Wüste, Verletzung der Pferde in Mherwed, Bestechung der Salzgänger, Entführung der ursprünglichen Reiter) weist er von sich. Sie seien unglaubwürdig und die Beweislage unsicher. Er versucht gar, die Helden eines Komplotts zu beschuldigen, mit dem sie versuchen, die rechtmäßigen Sieger um ihren Verdienst zu bringen.

Die Helden haben hoffentlich einige Beweise, mit denen sie Yussufs Verstrickung belegen können; zudem kann die ursprüngliche Renngruppe sowie andere Teilnehmer – sofern sich die Helden mit ihnen gut verstanden haben – für die Helden aussagen.

Während der Verhandlung können die Helden vor allem durch ihre Beweise punkten, Yussuf hingegen mit seiner profunden Rechtskenntnis und den angesehenen Leumundszeugen. Die Helden müssen also die Überlegenheit Yussufs in den formalen Dingen durch die Präsentation ihrer Beweise und Zeugen übertreffen, sonst droht ihnen eine empfindliche Strafe: Der Kalif wird sie für ein Jahr in Schuldklaverei zu Yussuf schicken. Er gilt für dieses Jahr als ihr Herr, darf sie allerdings nicht verkaufen. Wenn sie dagegen den Kalifen überzeugen können, dass Yussuf ein Komplott geschmiedet hat, um das Rennen zu gewinnen, so wird er zum Tode verurteilt, da der Kalif keinen Bruch der ehernen Regeln des Wüstenrennens duldet. Die Beni Dash hingegen erhalten eine mildere Strafe. Ihre Tätowierung wird mit einem Schandzeichen versehen, und sie werden ohne Wasser, doch mit ihren Kamelen in der Wüste ausgesetzt. Sollten sie überleben, so gibt Rastullah ihnen eine zweite Chance.

Mehr zum Rechtsbrauch der Novadis finden Sie in **Raschtul 100**.

DER VERRÄTER ENTLARVT SICH SELBST

Wenn Yussuf fürchten muss, dass die Beweislast der Helden zu groß ist, riskiert er es nicht, vor Gericht zu erscheinen und flieht, um wenigstens sein Leben zu retten. Die Helden erhalten die Gelegenheit, Yussuf in einem Kampf zu stellen und zur Strecke zu bringen. Dieses Ende bietet sich an, wenn die Spieler Kämpfe favorisieren.

Yussuf muss fürchten, dass die Beweise der Helden mehr als eindeutig sind. Ein langer Abend und eine Nacht liegen jetzt noch vor seiner wahrscheinlichen Verurteilung – eine unerträglich lange Zeit, die Yussuf nicht warten kann, wenn ihm sein Leben lieb ist.

Um sich zu retten, lässt er seinem Magier Sulman heimlich eine Nachricht zukommen, und mit Hilfe von Zauberei fliehen die beiden mitten in der Nacht aus der Oberstadt.

Sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt schlafen, können sie Sie ins Geschehen zurückholen, indem Sulman heimlich einen Sack Wüsten-skorpione (**ZBA 175**) in ihrer Kammer ausschüttet. Durch Lärm oder mit Hilfe von *Gefahreninstinkt* werden die Helden auf die Gefahr aufmerksam und können die Initiative ergreifen. Nachdem die Gefahr gebannt ist, können die Helden vom Flur aufgeregte Stimmen vernehmen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür zur Kammer, in der Yussuf die Nacht verbringen sollte, steht offen. Davon tummeln sich drei Palastwachen, die um einen vierten herumstehen, der in seiner Bewegung wie eingefroren da steht. Er duckt seinen Körper kampfbereit, das Gesicht grimmig entschlossen, den Khunchomer auf halbem Wege gezogen. Weitere Wachen befinden sich in Yussufs Gemach. Eine von ihnen hat sich mühsam in einen Sessel gezogen und blutet stark aus der Nase. Vor dem Fenster, aus dem die Vorhänge flattern, steht ein dunkelhäutiger Mann mit bloßem, stattlichem und von Narben geziertem Oberkörper: der Mautaban, Heerführer und Scharfrichter des Kalifen.

Mit der Hilfe seines Leibmagiers Sulman konnte Yussuf aus dem Palast und der Oberstadt fliehen, ohne aufgehalten zu werden. Mit der Flucht hat Yussuf seine Schuld selbst eingestanden.

Der Mautaban erklärt den Helden, dass das Verbot des Kalifen nunmehr nichtig, weil die Schuld Yussufs bewiesen sei. Der betrügerische Kaufmann hat sich mit dieser selbst zum Tode verurteilt. Der Mautaban gestattet den Helden, Yussuf selbst seiner Strafe zuzuführen und sich an seine Verfolgung zu machen.

Yussuf macht nur kurz Halt in seinem Heim, um dort einige Wertsachen mitzunehmen. Dann verschwindet er durch die Luke in die Feggagir, um die Stadt zu verlassen. Draußen bei der alten Festung am *Djer al'Melachim* (**Raschtul 43**) warten bereits Diener mit fertig gepackten Pferden. Sulman hatte die Flucht vorbereiten lassen.

Wenn die Helden Yussuf folgen, so treffen sie ihn zuhause nicht mehr

an. Seine Wächter versuchen erbittert, den Helden den Zugang zu verwehren (Werte siehe S. 82), aber sobald ihr Widerstand gebrochen ist, können die Helden die Sklaven und Diener Yussufs befragen.

Den geheimen Zugang zu den Feggagir kennen die Helden vermutlich jedoch schon. Deswegen könnten sie Yussufs Vorhaben vorhersehen und sich sogleich selbst in die Feggagir begeben oder einen Ausgang außerhalb der Stadt suchen. Dieser befindet sich in der Nähe des *Djer al'Melachim*, wo sich die ehemalige Zwingfeste der Mittelreicher befand. Die Helden können entweder aus eigener Kenntnis oder durch Befragung von Halef, Farshed oder einem anderen Unauer, den die Helden im ersten Teil des Abenteuers bereits kennengelernt haben, zu diesem Ort gelangen.

YUSSUFS ENDE

Die Helden können Yussuf und seine Begleitung – Sulman und je nach Kampfstärke ein paar Wächter – entweder in den Feggagir, am halb verschütteten Ausgang der unterirdischen Kanäle am *Djer al'Melachim* oder auf seiner Flucht zum Kampf stellen. Beachten Sie bitte die Eigenarten der jeweiligen Kampfumgebung:

- In den Feggagir ist es dunkel, eng und rutschig. Konsultieren Sie die Tabelle zum Kampf unter besonderen Bedingungen (**MBK 34**). Hier bieten sich Taktiken und Tricks an: Fußfeiger sind auf dem rutschigen Untergrund erleichtert, das Auslöschen der Lichter sorgt für Orientierungslosigkeit. Die verzweigten Kanäle bieten ideale Möglichkeiten, Yussuf den Weg abzuschneiden oder in die Irre zu laufen.

- Der Ausstieg am *Djer al'Melachim* ist geeignet für einen Hinterhalt der Helden – oder Yussufs. Wenn die Helden sogleich hierhin eilen, können sie Diener Yussufs überfallen, die auf ihren Herrn warten. Sobald er mit seinen Begleitern aus den Feggagir kommt, können die Helden ihn in die Enge treiben. Aber auch Yussuf kann den Helden einen Hinterhalt stellen, wenn er ihnen in den Feggagir entkommen konnte.

- Wenn die Helden Verfolgungsjagden mit Pferden lieben, lassen Sie Yussuf entkommen. Im Shadif oder in den nahen Unauer Bergen kommt es dann zur Entscheidung.

- Die Werte für Yussuf, Sulman und ihre Begleiter finden Sie auf Seite 82.

EPILOG

Nachdem die Helden die Machenschaften Yussuf ben Abidullahs aufgedeckt haben, werden die Zweitplatzierten zu Siegern des Rennens erklärt (eventuell also die Helden selbst). Den Reitern Yussufs wird nach einem Prozess die Ehrentätowierung mit einem Schandzeichen verunstatet. Danach werden sie in der Wüste ausgesetzt, damit Rastullah entscheiden kann, ob er ihnen Gnade gewährt (siehe oben). Falls Yussuf oder Sulman von den Helden lebendig gefangen wurden, wird das Todesurteil über sie gesprochen, das noch am selben Tag vom Mautaban öffentlich vollstreckt wird.

Die Helden werden als Sieger gefeiert – maßvoll statt ausgelassen, denn die Unauer können ihre Abneigung gegenüber Fremden noch immer nicht verbergen. Dennoch haben die Helden durch ihren Sieg in den Augen vieler Novadis Ansehen und Respekt gewonnen. Das Vorzeigen der Ehrentätowierung kann ihnen in Zukunft manchen Ärger mit den Wüstenstämmen ersparen: Der SO der Helden steigt gegenüber Novadis um 1. Sollten die Helden das Rennen gewonnen haben, schenkt ihnen der Kalif jeweils einen edlen Waqqif, dessen Parierstange und Scheide mit Gold sowie einigen kleinen Rubinen und Diamanten verziert ist. Edles Antilopenleder ziert den Griff. Diese meisterliche Schmiedearbeit verfügt über einen um 1 gesenkten Bruchfaktor und ist sicherlich 60 Dukaten wert. Als besonderen Dank des Kalifen erhalten die Helden zudem je ein junges Shadif-Pferd (regeltechnisch *erprobt*; für weitergehende Informationen siehe **ZBA**) aus dem kalifatischen Gestüt.

Die Freunde Yussufs, die *Falken*, haben den Helden jedoch Rache geschworen. Allen voran Yussufs Sohn Omar wird zu gegebener Zeit keine Kosten und Mühen scheuen, um die Helden zur Rechenschaft zu ziehen und um die Entehrung Yussufs blutig zu vergelten. In den ers-

ten Tagen nach der Siegerehrung jedoch wagt keiner der *Falken* eine Vergeltung. Für kommende Abenteuer können die Helden sich jedoch den Nachteil **Gesucht I** aufschreiben, denn die Falken werden ein Kopfgeld auf die Helden aussetzen. Es kann daher sogar vorkommen, dass Wüstenkrieger und gierige Mietlinge den Helden auch außerhalb der Khôm-Wüste nachstellen.

WAS MEHR WERT IST ALS RUHM UND REICHTUM

Für die Nachforschungen zu Beginn des Abenteuers können sich die Helden **150 AP** gutschreiben, für das Rennen **225 AP** und die Entlarvung Yussufs noch einmal **75 AP**, so dass insgesamt **450 Abenteuerpunkte** zu erreichen sind. Sollten die Helden frühzeitig aus dem Rennen ausgeschieden sein, aber dennoch in Unau Yussufs Intrige zur Sprache gebracht haben, so ziehen Sie – je nach Anzahl der ausgelassenen Prüfungen – einen angemessenen Betrag AP ab.

Auch einige **Spezielle Erfahrungen** haben die Helden erworben. Allen voran *Etikette*, *Überreden* (gegebenenfalls Spezialisierung *Feilschen*), *Sprachen Kennen* (*Tulamida*), *Rechtswunde* und *Geographie* im Umgang mit der kalifatischen Kultur. Dazu kommen *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Fahrtensuche*, *Reiten* und *Tierkunde*, sowie der verbilligte Erwerb von bis zu 5 *Ausdauer*-Punkten (um 1 Spalte) und der Sonderfertigkeit *Wüstenkundig* (zu 3/4 der Kosten).

Wenn Sie wirklich spendabel sein wollen, können Sie den Helden als Krönung sogar eine Erleichterung für die Steigerung der *Konstitution* um 1 Spalte gewähren.

ΑΠΗΛΑΓ: ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΝΑΕ

YUSSUF BEN ABIDULLAH

Als *Ahmed ben Salam* verriet er im Khôm-Krieg Unauer Bürger an die alanfischen Besatzer Unaus, um Gold und Einfluss zu gewinnen. Nach der Rückeroberung der Stadt durch den Kalifen tauchte er unter und ließ sich als Sklavenhändler Yussuf ben Abidullah erneut in Unau nieder. Zusammen mit seinen Söhnen Omar, Amah und seinen drei Frauen bewohnt er ein prachtvolles Haus in der Unterstadt. Er bezieht seine menschliche 'Ware' aus dem ganzen Kalifat und verfügt über gute Kontakte zu den Sklavenhändlern in Fasar und Amhallah. Yussuf ist das Oberhaupt der *Unauer Falken* und strebt nach Amt und Würden im Kalifat. Er ist stets auf seinen Vorteil bedacht und bedient sich rücksichtsloser Methoden, um seine Absichten umzusetzen. Bisweilen setzt er gezielt Kopfgelder auf bestimmte Personen oder Menschen eines bestimmten Schlages aus.

Der 55-jährige Novadi erfreut sich bester Gesundheit und pflegt einen luxuriösen Lebensstil. Seinen fülligen Bauch trägt er in feinsten Gewändern stolz zur Schau. Handelspartnern fällt der markante, raubvogelgleiche Blick auf, wenn sie Yussuf gegenüberstehen. Auffällig sind seine unterschiedlich farbigen Augen.

Geb.: 973 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau/grau

Größe: 1,76 Schritt

Kurzcharakteristik: skrupelloser Sklavenhändler und Betrüger hinter der Fassade des edlen Gönners

Herausragende Eigenschaften: IN 15, Goldgier 8, Ortskenntnis (Unau), Soziale Anpassungsfähigkeit, Hohe MR

Herausragende Talente: Überreden 15, Überzeugen 12

Khunchomer: INI 10+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LE 28 AU 29 KO 13 RS 0 GS 8 MR 7

SULMAN AL'Djinn

Der 35-jährige Adeptus Maior stammt aus dem mhanadischen Fasar und ist ein profaner Kenner der Beherrschungsmagie. Seit vier Jahren steht der Magus im Dienste Yussufs und ist ihm treu ergeben. Neben der Beherrschung beschäftigt sich der Magier vor allem mit Giftmischerei, für die er Sklaven und Gefangene als Versuchspersonen missbraucht.

Durchdrungen von seinem Forschungsdrang, hat er alle moralischen Grundsätze hinter sich gelassen. Der stets müde Blick des großen schlanken Mannes wirkt auf sein Gegenüber abfällig und dadurch bedrohlich. Er drückt sich stets sehr gewählt aus und anhand seiner Roben eitel zu nennen. Auffällig ist der rote Turban, den er stets zu tragen pflegt.

Geb.: 992 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Größe: 1,89

Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 13, CH 14, FF 12, GE 12, KO 12, KK 11

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 13, Magiekunde 12, Alchimie 12

Herausragende Zaubers: Blitz dich find 11, Dschinnenruf 10, Horriphobus

17, Ignifaxius 9, Klarum Purum 15, Paralysis 14, Respondami 14, Somnigravis 15

Zauberstab: INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP W6+1 DK NS
LE 29 AU 33 AE 45 KO 12 RS 0 GS 8 MR 6

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Regeneration I, Zauberkontrolle

ABLAD DER ROTE

Ablad ist ein gerissener Verbrecher. Als Taschendieb brachte er es zu einigem zweifelhaften Ruhm unter den Gesetzlosen Unaus. Mit Schmutzgelei verdient er nun ein ansehnliches Geld, mit dem er die Gelbherzen schmiert, sollten sie ihm einmal zu nahe kommen.

Ablads rechte Gesichtshälfte ist von einem hässlichen Blutmal entstellt, das die Schläfe bis zum Auge hin bedeckt. Er verhüllt daher sein Gesicht durch eine Keffiya so gut es geht. Dieses Mal hat ihm seinen Spitznamen beigebracht.

Mit dem kleinwüchsigen Farshed verbindet ihn eine Freundschaft, und sie betreiben ihr illegales Geschäft auch, um den Spott über ihr Äußeres vergessen zu machen. Sie arbeiten schon länger für die Unauer Falken, so dass Yussuf sofort auf sie zurückgreifen konnte.

Geb.: 1002 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Größe: 1,87 Schritt

Kurzcharakteristik: Aufmerksamer Dieb und Schmuggler

Herausragende Eigenschaften: IN 15, FF 15; Goldgier 8, Ortskenntnis (Unau), Unansehnlich

Herausragende Talente: Schleichen 14, Taschendiebstahl 15, Überreden 12, Schätzen 10

Khunchomer: INI 11+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LE 31 AU 30 KO 13 RS 0 GS 8 MR 4

WERTE GENERISCHER GEGNER

Schmuggler und Rennteilnehmer

Khunchomer: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LE 31 AU 39 KO 14 RS 2 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Palastwache des Kalifen

Khunchomer: INI 10+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N
Dschadra: INI 9+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK S
LE 33 AU 35 KO 14 RS 5 MR 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Rüstungsgewöhnung II, Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag

Yussufs Hauswache

Khunchomer: INI 14+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LE 32 AU 32 KO 14 RS 2 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Waffenlos: Unauer Schule, Wuchtschlag



SZENARIOVORSCHLÄGE

Die folgenden Szenarien sind Vorschläge für weitere mögliche Abenteuer in den Ländern unter Raschtuls Atem. Sie stellen skizzenhaft den Plot vor und verzichten auf Ausschmückungen. Sie können diese

Szenarien als Mosaikstücke für eine Kampagne nutzen oder als Anregung für eigene Abenteuer.

EIN SULTAN FÜR ARRATISTAN

Ein Szenario von STEPHANIE VON RIBBECK

Stichworte zum Abenteuer: Sultanswahl, Intrigen

Spielort: Sultanat Arratistan

Zeit: Boron 1027 BF

Helden: 3–6, *Erfahrung:* mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: hoch

HINTERGRUND

Die Novadi-Stämme der Beni Arrat und Beni Brachtar sind seit Generationen Todfeinde. Trotzdem haben sie im Winter 1026 BF gemeinsam das Horasreich angegriffen (siehe *Aventurische Boten* Nr. 102, 103). Dabei unterstellte der damalige Sultan der Beni Arrat, *Yussuf ben Gaftar*, sich und seine Krieger dem Oberbefehl des Sultans der Beni Brachtar, *Rastafan II*.

Das 'Bündnis' hielt allerdings nicht lange: Während der Schlacht um Neetha (Hesinde 1026) zog sich Yussuf mit seinen Beni Arrat zurück und ließ die Krieger der Beni Brachtar allein im Geschützhagel der Horasier stehen. Die Schlacht ging für die Novadis verloren. Sultan Yussufs Flucht misslang, er wurde von den Beni Brachtar ergriffen und geköpft.

Was aber hatte die Beni Arrat überhaupt dazu bewogen, am Feldzug ihrer Erzfeinde gegen das Horasreich teilzunehmen? *Jafar ben Yussuf*, der zweitälteste Sohn des Sultans der Beni Arrat, wollte seinen Vater beerben und hatte sich zu diesem Zweck heimlich mit dem Sultan der Beni Brachtar verbündet. Er hatte sich zum Schein von Sultan Rastafan

entführen lassen. Mit dieser 'Geisel' in der Hand hat Sultan Rastafan den Sultan Yussuf zur Teilnahme am Kriegszug gezwungen. Der Plan sah vor, dass Sultan Yussuf auf dem Feldzug sterben sollte – was letztendlich auch geschah, wenn auch unter anderen Umständen als geplant. Nach dem Tod seines Vaters und in Abwesenheit seines älteren Bruders (der als Geisel am Kalifenhof weilt) will sich Jafar ben Yussuf von der Stammesversammlung zum neuen Sultan der Beni Arrat wählen lassen.

DIE STAMMESVERSAMMLUNG

Novadi-Stämme wählen ihre Würdenträger traditionell auf einer besonderen Versammlung am letzten Tag des novadischen Jahres, dem 5. Rastullahellah (22. Boron). Die Beni Arrat versammeln sich also im Boron 1027 BF auf einer Wiese bei Vishia, um sich zu beraten. Einige Nomadensippen sind komplett angereist, zelten hier und weiden ihre Herden in der Nähe. Andere Sippen, besonders die in Bauerndörfern wohnenden Beni Arrat, schicken nur ihre Hairanim oder Dorfältesten mit einigen Begleitern. Die Kandidaten für das Sultansamt versuchen in den Tagen vor der Abstimmung, möglichst viele der Anwesenden von sich zu überzeugen und als Unterstützer zu gewinnen. Dabei greifen einige zu üblen Tricks oder gar zu Gewalt.

Hieraus ergeben sich mehrere Möglichkeiten für Abenteuer, die allerdings nicht alle mit derselben Heldengruppe gespielt werden können, weil einige zeitgleich ablaufen. Wählen Sie eine oder mehrere Episoden aus, die zu Ihrer Heldengruppe passen.

ANWÄRTER AUF DAS SULTANSAMT

Obwohl auch bei den Beni Arrat üblicherweise der älteste Sohn die Nachfolge des Vaters antritt, kann sich jeder erwachsene Mann aus dem Stamm um das Sultansamt bewerben. Die Wahl erfolgt nicht durch Stimmabgabe oder Zuruf mit einfacher Mehrheit. Die Anwesenden müssen sich vielmehr irgendwie auf einen Kandidaten einigen. Dabei fällt die Meinung der Hairanim (Sippenoberhäupter) besonders ins Gewicht, aber auch andere angesehene Leute (etwa Mawdliyat oder bekannte Krieger) können die Stimmung stark beeinflussen. Ein Kandidat muss also, um von allen als Sultan anerkannt zu werden, durch Reden und Taten seine Mitbewerber derart klar überflügeln, dass sie aufgeben, oder er muss alle Konkurrenten so sehr in Verruf bringen, dass sie alle Anhänger verlieren. Die Beni Arrat wählen ihren Sultan auf Lebenszeit.

Sie können den unten aufgelisteten Kandidaten natürlich noch weitere hinzufügen oder andere weglassen.

Djahlid ben Yussuf, der älteste Sohn des verstorbenen Sultans

Djahlid befindet sich als Geisel am Hof des Kalifen in Unau, muss also erst anreisen. Als ältester Sohn des vorherigen Sultans ist er ein aussichtsreicher Kandidat; zudem würde der Kalif seine Wahl begrüßen. Alle anderen Kandidaten sind natürlich daran interessiert, Djahlids Anreise zu verzögern, so dass er zu spät kommt. Zumindest Jafar (siehe unten) würde auch einen Mord gutheißen.

Falls die Helden sich (zum Beispiel wegen eines vorausgegangenen Abenteuers) in Unau aufhalten, können sie von dort aus zusammen mit Djahlid nach Arratistan reisen und dafür sorgen, dass er heil und pünktlich ankommt. Schergen anderer Kandidaten werden versuchen, dies zu verhindern. Man wird den Karawanenführer

oder einige Kameltreiber bestechen, damit sie trödeln. Beschädigte Wasserschläuche, zu wenig Proviant, verletzte Kamele oder überhöhter Wegezoll an Wasserstellen auf dem Weg können zu einem Umweg zwingen. Darüber hinaus sind Überfälle und Giftanschläge möglich.

Die Helden können andererseits auch selbst von einem der anderen Kandidaten angeheuert werden, um Boten nach Unau abzufangen oder Djahlids Anreise zu verzögern.

Djahlid ist schon ein Mann in mittleren Jahren und reist mit Frauen, Kindern und Dienerschaft. Er ist in Unau deutlich strenggläubiger geworden als der durchschnittliche Ben Arrat. Auf der Stammesversammlung wird er Reden halten, in denen er die Beni Arrat auffordert, sich mehr als bisher an die 99 Gesetze zu halten, den Handel mit den Echsenmenschen aufzugeben und die Befehle des Kalifen zu befolgen. Er wird daher die Wahl nicht gewinnen.

Jafar ben Yussuf, der zweitälteste Sohn des verstorbenen Sultans
Jafar hat gegen seinen Vater intrigiert und ist mit Sultan Rastafan von Chababien verbündet, bei dem er scheinbar gefangen sitzt. Er kann durch Mittelsmänner Helden beauftragen, ihn zu befreien, was selbstverständlich mühelos gelingt – so mühelos, dass die Helden misstrauisch werden sollten. Falls die Helden nichts unternehmen, 'befreit' sich Jafar selbst aus der 'Gefangenschaft' und erzählt auf der Versammlung 'wilde' Geschichten, wie er der Folter widerstanden habe, sich seinen Weg durch die Beni Brachtar freigekämpft habe und so weiter. Er stilisiert sich zum Helden und zum Rächer seines Vaters.

Jafar hat seine Schwester *Tamallat* dem Sultan der Beni Brachtar als Ehefrau versprochen. Irgendwann während der Beratungen wird

er sie entführen, um sie Sultan Rastafan zu übergeben. Das Entsetzen über die Entführung möchte er nutzen, um sich zum Sultan wählen zu lassen. Wenn die Helden das Mädchen rechtzeitig befreien können, sagt sie gegen ihren Bruder aus. Wenn die Helden sie nicht befreien, kann Ashib (siehe unten) das übernehmen. Für das Horasreich wäre es günstig, wenn der neue Sultan der Beni Arrat ein erklärter Feind der Beni Brachtar wäre, damit die beiden Stämme nicht noch einmal gemeinsam einen Kriegszug unternehmen. Falls die Helden also in horasischem Auftrag die Stammesversammlung besuchen, werden sie vermutlich Jafar unterstützen – so lange, bis ihnen klar wird, dass er in Wirklichkeit mit den Beni Brachtar im Bunde steht. Jafar wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen, ist also für die Helden 'zum Abschuss freigegeben'. (Falls weder die Helden ihn töten noch die Beni Arrat, dann wird vermutlich Sultan Rastafan sich des überflüssig gewordenen Verräters entledigen.)

Nazir ben Yussuf, ein jüngerer Sohn des verstorbenen Sultans

Nazir ist ein bescheidener junger Mann, der sich höflich im Hintergrund hält und den Älteren zuhört. So gut er kann macht er sich nützlich; zum Beispiel lässt er die Sklaven aus dem Sultanspalast von Vishia Sitzkissen und ein Sonnensegel für die Beratungen der Hairanim herbeiholen und reicht eigenhändig Tee und Dattelwein herum.

Nazir kandidiert gar nicht und sollte den Helden bis zum Schluss nicht besonders auffallen. Erst wenn alle anderen Sultans-Anwärter einander oder sich selbst gründlich unbeliebt gemacht haben, macht ein alter Hairan den Vorschlag, auch Nazir solle sich zur Wahl stellen. Da niemand etwas gegen ihn hat und kein besserer Kandidat da ist, auf den sich alle einigen könnten, wird Nazir prompt zum Sultan gewählt.

Der Ausgang der Sultanswahl steht somit fest. Der neue Sultan der Beni Arrat wird auch dann Nazir ben Yussuf heißen, wenn die Helden irgendeine Intrige nicht aufdecken, einen Plan unerwartet früh durchkreuzen oder einen Schurken entkommen lassen.

Rashid ibn Dschadir, ein Kaufmann aus Vishia

Rashid stammt aus einer alteingesessenen, zwölfgöttergläubigen, tulamidischen Familie und ist erst vor kurzem zum Rastullah-Glauben übergetreten. Er macht üppige Wahlversprechen und -geschenke und gibt in seinem Haus Feste, zu denen auch Helden eingeladen werden können, sei es als Gäste oder Unterhaltungskünstler.

Wenn Ihre Helden aus Port Corrad anreisen (oder über Port Corrad aus einer weiter entfernten Stadt), dann stehen sie wahrscheinlich im Dienst eines Handelshauses, das mit Rashid Geschäfte macht, und sollten ihn unterstützen. In Rashids Auftrag können sie gegen andere Kandidaten vorgehen.

Falls die Helden jedoch für einen der anderen Kandidaten arbeiten, so ist es ihre Aufgabe, Rashid zu bespitzeln und etwas herauszufinden, das gegen ihn spricht. Da gibt es tatsächlich etwas: Rashid glaubt nicht wirklich an Rastullah, sondern besucht hin und wieder

heimlich bei Nacht den örtlichen Phextempel. In seinen privaten Räumlichkeiten finden sich Statuetten von Gottheiten wie Phex, Aves und Marbo und religiöse Schriften des Ordens der Tarisharim (siehe AG 83 und **Raschtuls Atem** 182), der die Naturgewalten verehrt. Die Haussklaven wissen, dass Rashid kürzlich seinen ältesten Sohn in das Kloster der Tarisharim geschickt hat. Wenn die Helden das alles herausfinden und damit drohen, es bekannt zu machen, wird Rashid versuchen, sie zu bestechen; nützt das nichts, so zieht er seine Kandidatur zurück.

Unabhängig davon, ob die Helden sein Geheimnis aufdecken oder nicht, wird Rashid nicht gewählt, denn er hat sich durch hohe Zinsen und rücksichtslose Geschäftspraktiken viele Feinde gemacht.

Jassafer ben Yosfar, ein Hairan

Jassafer hat sich in den letzten Jahren einen Namen als Kriegsheld im Kampf gegen die Al'Anfaner gemacht. Allerdings betrügt er: Er verabredet Scharmützel mit den al'anfanischen Truppen, bei denen diese sich fast kampflos in die Flucht schlagen lassen. Wenn er Sultan wird, will er Al'Anfa mehr Einfluss und bessere Handelsbedingungen einräumen.

Damit sein neuester Sieg die Stammesversammlung so richtig beeindruckt, möchte Jassafer diesmal ein paar Gefangene machen. Der al'anfanische Kommandant in El Arrat heuert zu diesem Zweck ein paar Abenteurer an und lässt sie in der Schlacht im Stich, so dass sie den Novadis in die Hände fallen. Es kann sich dabei um die Helden handeln (falls diese so etwas mit sich machen lassen) oder um irgendwelche anderen Söldner (die dann die Helden um Fürsprache bitten). Durch geschickte Plädoyers können die Helden die meisten der Hairanim davon überzeugen, dass Jassafer den Kampf gemeinsam mit den Al'Anfanern geplant hatte. Daraufhin werden die Gefangenen freigelassen.

Eine Heldengruppe kann aber auch im Dienst Al'Anfas anreisen, um Jassafer zu unterstützen und für ihn gegen andere Kandidaten vorzugehen, muss dabei allerdings sorgfältig geheim halten, woher sie kommt.

Ashib ben Amur, ein einfacher Ben Arrat

Ashib ist jung, mutig und bis über beide Ohren in Tamallat saba Yussuf verliebt (die ihr intriganter Bruder Jafar allerdings Sultan Rastafan versprochen hat). Seine Kandidatur ist eher eine Verzweiflungstat. Er ist zu fast allem fähig, um auf sich aufmerksam zu machen: zum Beispiel könnte er einige der Helden zu Zweikämpfen, Dromedar- oder Pferderennen herausfordern oder Reden gegen die fremden Ungläubigen schwingen.

In etwaige Kämpfe gegen Shokubunga oder Beni Brachtar stürzt er sich Hals über Kopf und nimmt jedes Risiko auf sich. Wenn die Pläne der Helden vorsichtiges Beschleichen, einen Hinterhalt oder Verhandlungen beinhalten, wird er sie garantiert durchkreuzen. Vielleicht erbarmen die Helden sich seiner und helfen ihm, die Hand der Sultanstochter zu gewinnen? Seine Kandidatur würde er dann zugunsten eines ihrer Brüder aufgeben.

Ein Überfall am Rande

Aus einem Bauerndorf in der Nähe sind fast alle Männer zur Stammesversammlung erschienen. Dies nutzen einige Utulus vom Shokubunga-Stamm (siehe **AH 53, Meridiana 161**) für einen Raubüberfall. Das unbewachte Dorf wird bei Nacht angegriffen, das Vieh weggetrieben. Der Feuerschein einiger abseits stehender Schuppen, die gebrandschatzt wurden, alarmiert die Beni Arrat. Wenn die Helden die Führungsrolle übernehmen und mit hinreichend vielen Novadi-Kriegern schnell rei-

ten, können sie die Räuber in die Flucht schlagen und das Schlimmste verhindern. Andernfalls zanken sich die Sultans-Anwärter erst eine Weile darum, wer der Anführer sein soll. Die Helden müssen dann entweder voraus reiten und gegen eine Übermacht kämpfen, bis Verstärkung nachkommt, oder sie kommen zu spät und finden das Dorf verwüstet vor. In diesem Fall kann man die Shokubunga verfolgen, um ihnen die Beute wieder abzunehmen. Zur Beute gehören die meisten Frauen und Kinder aus dem Dorf – sie sollten an Sklavenhändler verkauft werden.

SOHN SEINER MUTTER

Ein Szenario von STERNAPIE von RIBBECK

Stichworte zum Abenteuer: Tarisharim, Hadjin-Bräuche

Spielort:

Zeit: um 1027 BF

Helden: 2–6, *Erfahrung:* mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: mittel

Hadjinim sind Krieger-Mönche, die in abgelegenen Klöstern leben. Neue Zöglinge gewinnen die Hadjinim-Orden meist auf folgende Art und Weise: Ein Hadjin sucht einen seiner Brüder auf und bittet diesen um seinen ältesten Sohn. Dies ist eine Ehre und in den entsprechenden Familien alte Tradition, daher wird die Bitte so gut wie niemals abgelehnt. Der Oheim fungiert von nun an als Pate und Lehrmeister seines Neffen. Auch dieser wird später den Sohn eines Bruders berufen. So gibt es Familien, die seit vielen Jahrhunderten in jeder Generation einen Jungen in ein bestimmtes Hadjinim-Kloster schicken. Sie unterstützen in der Regel das jeweilige Kloster auch finanziell oder rüsten 'ihren' Mönch mit den benötigten Kleidern und Waffen aus, zumal ein Hadjin zugunsten seiner Brüder auf sein Erbeil verzichtet. Stirbt ein Ordenskrieger, bevor sein Neffe geboren oder voll ausgebildet ist, so unterweist ein anderes Ordensmitglied den vorgesehenen Nachfolger.

DER AUFTRAG

Auch die Familie des Händlers *Rashid ibn Dschadir* aus Vishia (Sie kennen ihn bereits aus dem Szenario *Ein Sultan für Arratistan*) ist seit alters her einem Hadjinim-Orden verbunden, und zwar den Tarisharim (siehe AG 83 und *Raschtul* 182). Rashids Bruder *Zachan al-Hadjin ibn Dschadir* gehört diesem Orden an. Kürzlich war Zachan al-Hadjin in Vishia, hat seinen Neffen *Omud* abgeholt und in das Bergkloster der Tarisharim mitgenommen. Der Kaufmann Rashid war selbstverständlich einverstanden und stolz darauf, dass sein Ältester ein Hadjin werden würde. Den kleinen Omud und seine Mutter, *Sulibeth saba Hahmud Alam*, hat niemand nach ihrer Meinung gefragt. Sulibeth ist zutiefst unglücklich darüber, dass man ihr den Sohn genommen hat. Sie ist außerdem überzeugt, dass er als Krieger nicht froh werden wird, denn er war immer ein stilles Kind und ein Bücherwurm. Sie glaubt, dass er besser Arzt und Gelehrter werden sollte wie ihr Vater (sein Großvater), vielleicht auch Händler wie sein Vater Rashid – jedenfalls nicht Krieger. Kurz gesagt: Sulibeth will ihren Sohn zurück. Kein Familienmitglied und kein Einwohner Vishias würde ihr dabei helfen, das weiß sie. Wenn die Helden im Zusammenhang mit der arratistanischen Sultanswahl von sich reden gemacht haben, wird Sulibeth sich an diese Fremden wenden, in der Hoffnung, bei ihnen mehr Verständnis zu finden. (Sollte eine Frau unter den Helden sein, wird sie sich selbstverständlich an diese wenden.) Sie bietet ihren Brautschmuck als Bezahlung an (im Wert von ca. 20 Dukaten). Wenn das den Helden nicht reichen sollte, wird sie versuchen, bei ihrem Mann und seinen anderen zwei Frauen Geld oder Wertgegenstände zu stehlen. Treffen zwischen den Helden und

Sulibeth müssen selbstverständlich in aller Heimlichkeit stattfinden; niemand darf wissen, dass diese Frau sich gegen den Willen ihres Mannes mit Fremden trifft und sie beauftragt, ihren Sohn aus der Obhut seines Onkels zu entführen.

EIN KLOSTER IN DEN HOHEN ETERNEN

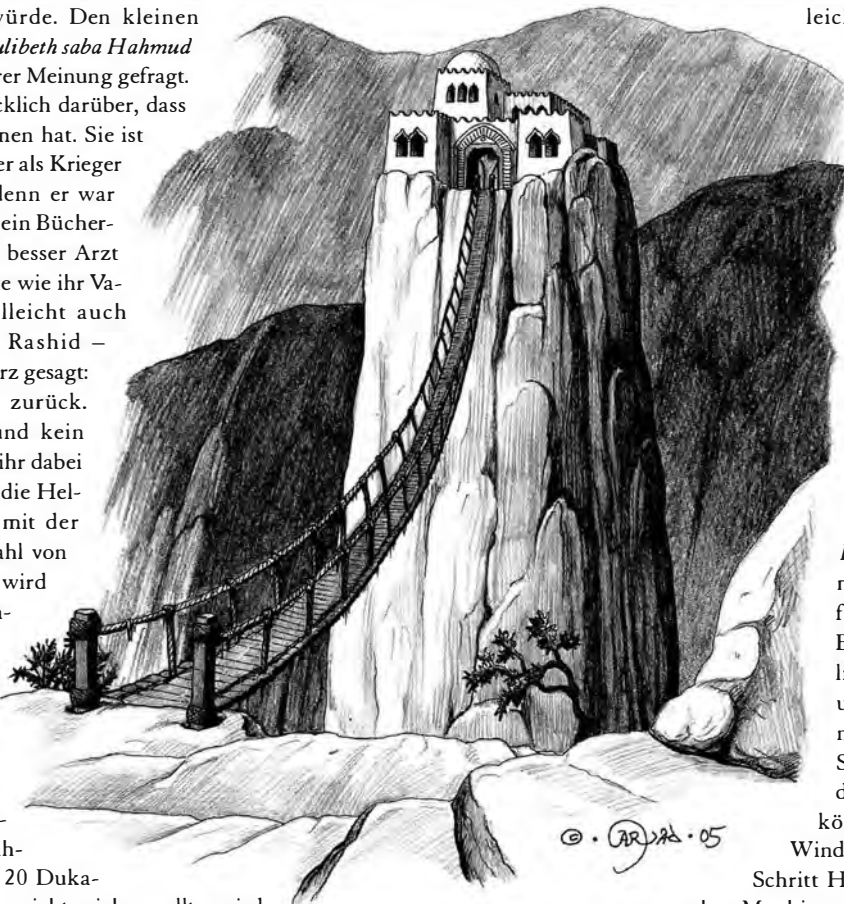
Die Tarisharim sind ein weltabgewandter, mystischer Orden, der die Naturgewalten als Götter und die Riesen als Manifestationen derselben verehrt. Ihr Kloster liegt weitab von jeglicher Zivilisation in den Hohen Eternen auf der Spitze einer Felssäule, nur über eine Hängebrücke zu erreichen. Fremden gegenüber ist man misstrauisch – schließlich könnten sie Spione irgendeines Echsen-Kultes sein, fanatische Rastullah-Gläubige oder andere Leute, die dem Orden schaden wollen. Mit respektvollem Auftreten und viel Überredungskunst können die Helden sich dennoch für einige Tage freundliche Aufnahme im Kloster erschleichen. Eine gute Ausrede wäre zum Beispiel, sie hätten vom Wind-Orakel des Ordens gehört und wollten um eine Weissagung bitten. Während ihres Aufenthalts können die Helden Omud ausfindig machen und irgendeinen Plan schmieden, um mit ihm zu entkommen. Die Hängebrücke ist selbstverständlich bei Nacht bewacht. Die Felswand unter den Kloster-Fenstern ist schwindelerregend hoch und selbst mit Seilen kaum zu bezwingen. Eine Verfolgungsjagd auf schmalen, steilen Bergpfaden ist in jedem Fall halsbrecherisch.

WO DER BERGWIND WEHT

Andererseits müssen die Helden nicht unbedingt das Kloster betreten, um an Omud heran zu kommen. Ab und zu macht nämlich sein Onkel mit ihm Küstflüge in die umgebende Bergwelt, damit der Junge sich im Reiten, Klettern und Bogenschießen übt und die Wunder der Natur kennen lernt. Die Helden könnten also die Beiden irgendwo überfallen. Ein Hadjin sollte allerdings nicht

leicht zu überraschen und auch nicht leicht zu überwältigen sein. Zachan zu töten, wäre übrigens keine gute Idee: Erstens hat er nichts Falsches getan. Zweitens wäre Omud natürlich entsetzt, wenn jemand vor seinen Augen seinen Onkel umbrächte, und dann auch noch seinetwegen. Und drittens wären Verwandtschaft und Orden zur Blutrache verpflichtet, was eines Tages Omud zum tragischen Rächer auf der Spur der Helden machen könnte. (Jeder Held aus einer Kultur, die Blutrache kennt, kann mit einer einfachen *Rechtskunde*-Probe darauf kommen; für andere ist die Probe um fünf Punkte erschwert.)

Besonders reizvoll wäre es natürlich, wenn die Helden Zachan und Omud allein (oder eine kleine Gruppe von Hadjinim und Schülern: einen pro Held) auf dem Felsplateau abpassend könnten, wo die Tarisharim ihr Wind-Orakel anrufen. Auf über 3.000 Schritt Höhe heult dort der Wind zwischen Menhiren, steinernen Stelen und bizarren Skulpturen. Selbst den ortsfremden Helden wird es manchmal so scheinen, als ob der Wind mit Worten spräche. Ein Kampf in diesem un-



bersichtlichen Gelände, wo hinter jedem Stein eine Windbö aus einer anderen Richtung die Kämpfer erfassen kann, stellt hohe Ansprüche. Ein möglicher Höhe- und Endpunkt des Geschehens wäre, dass das Duell zwischen Zachan und einem Helden durch einen Orakelspruch des Windes beigelegt wird, der Omud nach Hause schickt. Das Windorakel kann sich aber auch dergestalt äußern, dass Omud an den Rand des Abgrunds geweht wird und die Helden schneller als Zachan bei ihm sind, um ihn zu retten. Auf jeden Fall sollten Sie diesem Kampf etwas Mystisches geben.

FAMILIENANGELEGENHEITEN

Falls die Helden Omud mitnehmen, ohne die Zustimmung der Tarisharim zu haben oder seinen Tod überzeugend vorzutäuschen, so wird Zachan sie verfolgen, denn er schuldet dem Orden schließlich einen Neffen. Sulibeth erwägt, mit ihren Kindern nach Al'Anfa zu fliehen, "wo die Frauen keinen Anstand haben und tun, was ihnen gefällt". Um dort hin zu gelangen, den Verfolger abzuschütteln und ein neues Leben anzufangen bräuchte sie die Hilfe der Helden. Eine Verhandlungs-Lösung wäre für alle Beteiligten bequemer. Vielleicht ist der Kaufmann Rashid, Omuds Vater, den Helden einen Gefallen schuldig, weil sie (im vorhergehenden Abenteuer) nicht ausgeplaudert haben, dass er heimlich phexgläubig ist, obwohl er sich offen zum Rastullah-Glauben bekennt? Vielleicht haben sie auch bei dem neuen Sultan der Beni Arrat, Nazir ben Yussuf, einen Stein im Brett und können ihn bitten, zu verhindern, dass Omud zu einem 'heidnischen' Orden gegeben wird? Ein mögliches Argument ist jedenfalls,

dass Rashid drei jüngere Söhne hat (und wahrscheinlich noch mehr haben wird), von denen möglicherweise irgendeiner sehr gerne Hadjin werden möchte. Schließlich könnte man es noch so einrichten, dass Omud vortäuscht, er wäre kurzsichtig, um zum Hadjin ungeeignet zu erscheinen. Besonders aussichtsreich ist das, wenn die Helden mit ihm üben und ihm eine Brille basteln.

PERSONEN

Sulibeth saba Hahmud Alam ist die Hauptfrau des Kaufmanns Rashid ibn Dschadir. Sie ist Ende Zwanzig und dem Aussehen nach mehr utulischer als tulamidischer Herkunft. Durch ihr Elternhaus (der Vater hat in Al'Anfa Medizin studiert) ist sie für eine Frau der Gegend ungewöhnlich gebildet; dennoch weiß sie nicht viel von der Welt, da sie Vishia nie verlassen hat. Gemeinsam mit ihrem Mann ist sie formal zum Rastullah-Glauben übergetreten. Praktisch macht es für sie keinen Unterschied, ob sie ihre Gebete an Rastullahs gelehrte Frau Marhibo richtet oder an Boron und Marbo. Sulibeth kleidet sich gepflegt in wallende Gewänder tulamidisch-novadischen Schnitts und geht normalerweise verschleiert. Sie hat noch zwei Töchter, Ghazal (sechs Jahre alt) und Kerime (zwei), die im Falle einer Flucht natürlich mitgenommen werden müssten.

Sulibeths Sohn Omud sieht ihr ähnlich. Er ist zehn Jahre alt, schwächling und eher still und schüchtern. Einen Magier, Geweihten oder sonstigen erkennbar Gebildeten unter den Helden wird er jedoch mit Fragen über die Götter und die Welt löchern.

DAS GEFOLGE DES AFFENGOTTES

Ein Szenario von Stephanie von Ribbeck

Stichworte zum Abenteuer: Großwildjagd, Shokubunga-Bräuche, Affengott Tuur-Mhakak

Spielort: Sultanat Arratistan

Zeit: um 1027 BF

Helden: 3–6, *Erfahrung:* mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: mittel

Der Kaufmann Rashid ibn Dschadir aus Vishia verkauft Waren aus der Gegend – von Baumwolltuch bis Zithabar – über Port Corrad nach Al'Anfa und in andere Städte und verdient damit gutes Geld. Damit das so bleibt und die Behörden der Hafenstadt ihm keine Schwierigkeiten machen, organisiert er ab und zu Arena-Spiele für den alananischen Kommandanten Port Corrads, Oderin du Metuant, und für dessen Truppen. Für die nächsten anstehenden Spiele hätte er gern noch ein paar wilde Tiere. Die Helden können in Port Corrad oder auf dem Stammestreffen der Beni Arrat nach deren Sultanswahl (siehe Szenario Ein Sultan für Arratistan) als Tierfänger angeworben werden. Einzufangen sind ein Riesenaffe und eine Hornechse, denn solche Tiere wurden in Port Corrad schon lange nicht mehr gezeigt. Als Belohnung winken 50 alananische Dublonen (100 Dukaten).

(Falls die Helden sich in einem früheren Abenteuer Rashid zum Feind gemacht haben, erfinden Sie einfach einen anderen Händler, Bergwerks- oder Steinbruchbesitzer aus der Gegend. Wenn Sie den Aufwand nicht scheuen, mehrere Jagden zu gestalten und zahlreiche Treiber und Karrenfahrer als Meisterfiguren zu führen, dann können Sie die Helden natürlich auch noch mehr verschiedene Tiere fangen lassen. In diesem Fall sollten sie pro Stück bezahlt werden.)

VORBEREITUNGEN

Rashids Schwiegervater Hahmud Alam, der Medicus der Stadt, kann den Helden bei Bedarf Heiltränke und dergleichen verkaufen. Er verfügt über ein kleines, notdürftig eingerichtetes Labor und die Zutaten für drei Portionen Schlafgift. Falls einer der Helden in der Alchimie

bewandert ist, kann er das Elixier selbst brauen; die Probenerschwerungen und möglichen Wirkungen finden Sie in SRD 97. Die Kosten trägt Rashid – jedenfalls, wenn die Helden gut feilschen. Lassen die Helden das Schlafgift vom Medicus herstellen, so hält die Wirkung nur wenige Minuten lang an, und ein betäubtes Tier wacht genau dann wieder auf, wenn die Helden dabei sind, es in den Käfig zu bugsieren.

Rashid stellt den Helden zwei Ochsenkarren mit Zugtieren zur Verfügung; falls sie nicht selbst Wagen lenken können auch zwei Fahrer (die sich aber in der ersten Nacht davonmachen). Hinzu kommen einige Seile und ein Haumesser oder Handbeil, falls die Helden kein solches Werkzeug bei sich haben. Käfige für die Tiere müssen die Helden selbst bauen; Brabaker Rohr und Bäume gibt es am Arrati genug. Damit die Käfige den Rammstößen einer Hornechse oder dem Ringer-Griff eines Riesenaffen widerstehen müssen die Proben auf Talente wie Zimmermann und Holzbearbeitung allerdings wirklich gut gelingen. Um Proviant und sonstige Ausrüstung müssen die Helden sich ebenfalls selbst kümmern.

HILFSKRÄFTE

Kabonayasi, eine Jägerin vom Utulu-Stamm der Shokubunga, hat schon einmal für Rashid gearbeitet und soll die Helden führen. Leider spricht sie nur wenige Worte Tulamida und Garethi, und Tiernamen oder so ungebräuchliche Ausdrücke wie 'fangen' und 'Käfig' sind nicht darunter. Wenn die Helden nicht wirklich gut Mohisch sprechen, müssen sie zumeist aufmalen oder vorspielen, was sie wollen. Riesenaffen (und auch Löwen) fallen im Sprachgebrauch der Shokubunga übrigens nicht unter 'Tiere', sondern unter 'Leute', Spinnen unter 'Geister', und Krokodile sowie Schlangen unter 'böse Geister'. (Angaben zur Lebensweise der Shokubunga finden Sie in der Spielhilfe In den Dschungeln Meridianas auf Seite 161.)

Rashid bezahlt Kabonayasi mit einem altersschwachen Dromedar. Sie führt daraufhin die Helden zunächst zu ihrem Heimatdorf Okwa-Ruju, einem Kral aus Lehmhütten und Rinderperchen, umfriedet mit ei-

nem Wall aus abgehauenen Dornenbüschen. Dort wird das Dromedar geschlachtet, zerlegt, gekocht und vom ganzen Dorf gemeinsam aufgegessen. Dazu gibt es Maisbrei und ein lauwarmes Hirsebier, das die Alten des Stammes vor den Augen der Helden herstellen, indem sie Hirsebrei kauen und in einen Trog spucken, wo die Masse dann gärt. Man erlaubt sich einige Scherze mit den Helden, bietet ihnen zum Beispiel Augen, Därme oder Füße des Dromedars zum Essen an, bevor sie die Ehrenportion für Gäste von Leber oder Hinterviertel erhalten. Wenn die Helden einen guten Eindruck machen, können sie hier weitere Helfer anheuern, die ihnen als Treiber beim Einfangen der Tiere zur Hand gehen. Es mag ebensogut sein, dass einige junge Kriegerinnen und Jäger sich den Helden einfach so anschließen, in der Hoffnung auf Abenteuer und Beute. Auf jeden Fall sollten mehrere Shokubunga die Helden begleiten, wenn sie zur Jagdaufbrechen, denn Sprachprobleme und kulturbedingte Missverständnisse können für viele spannende und lustige Situationen sorgen.

НАМЕН ДЕР ШОКУБУНГА

Bolotongo, Cazembe, Hantamnuwa, Imaro, Kalalu, Kalimba, Kibo, Kweli, Labiwasene, Mangabe, Monebu, Mopane, Mulga, Rumari, Shasiwatu, Shimeneg, Takate, Tangawizi, Tau, Tenkile, Tschokuku, Usuthu, Watulele

GROßWILDJAGD MIT SHOKUBUNGA

Kabonayasi kann die Helden auf die Fährte eines Riesenaffen oder einer Hornechse führen. Das Einfangen der Tiere und das Verfrachten in selbstgebaute – und trotzdem hoffentlich stabile – Käfige auf den Wagen ist jedoch hauptsächlich Aufgabe der Helden. Mitgebrachte Shokubunga arbeiten allenfalls als Treiber. Bedenken Sie, dass Riesenaffen und Hornechsen statt einzeln auch in Familiengruppen auftreten können, die sich gemeinsam gegen Angreifer verteidigen. Bedenken Sie außerdem, dass man eingefangene Tiere auch füttern muss. Während die Jagdgesellschaft herumreist kann einiges passieren:

- Den Shokubunga ist nur schwer begreiflich zu machen, was die Helden mit den eingefangenen Tieren vorhaben. Sie glauben, die Tiere sollten geschlachtet und gegessen werden. Denn wozu sollte man wilde Tiere sonst jagen? Sollte der mitgebrachte Proviant knapp sein oder den Shokubunga nicht schmecken, werden sie ohne lange zu zögern einen der Zugochsen oder eins der gefangenen Tiere töten und grillen.
- Die Shokubunga betrachten nicht Jaguar und Elefant als Inkarnationen des Gottes Kamaluq, wie die Dschungelstämme es tun, sondern den Löwen. Löwen zu jagen ist nach ihrer Meinung Weißen nicht gestattet. Sollte ein hungriges Löwenrudel die Zugochsen der Karren angreifen, ist es ausgesprochen unpraktisch, wenn Helden und Shokubunga sich zuerst (bei allen Sprachproblemen) einigen müssen, wer die Raubtiere verscheuchen darf.
- Kommt die Jagdexpedition in die Nähe eines Bauerndorfs oder einer einzelnen Novadi-Familie, die ihre Herde weidet, so werden die Shokubunga versuchen, Vieh zu stehlen. Sie tun das gewohnheitsmäßig, einfach weil die Gelegenheit günstig ist, selbst wenn noch genug haltbarer Proviant da ist.
- Wenn die Helden den Namen ihres Auftraggebers erwähnen, glaubt einer der Krieger gehört zu haben, dieser Kaufmann Rashid besitzt

einen Steinbruch, wo versklavte Shokubunga arbeiten. Einige Shokubunga unterstellen den Helden nun, sie betrügen und versklaven zu wollen; Feindseligkeiten drohen auszubrechen. Mit Schmeicheleien im Stil von: "Niemand würde es wagen, kriegerische Shokubunga zu versklaven" kann man sie davon überzeugen, dass das Gerücht falsch ist.

- Eine vor den Helden fliehende Hornechse zersprengt die Dromedar- oder Pferdeherde einer Novadi-Sippe. Eins der wertvollen Tiere gerät auf der Flucht in ein Wasserloch, in dem einige ausgehungerte Krokodile lauern. Die Novadis verlangen, dass die Helden das Tier bergen oder bezahlen.

- Man trifft unverhofft auf eine alananische Grenzpatrouille, die beschwätzt oder bestochen werden muss, wenn es nicht zum Konflikt kommen soll.

ТУУР-МХАКАQ

Der affengestaltige Gott Tuur-Mhakaq, Herr der Wildnis, Hinterlist und Jagd (GKM 97), wird von Thalusion bis in den Dschungel des Südens verehrt. Auch in Arratistan hat er etliche Anhänger. Wenn die Helden mit einem gefangenen Riesenaffen im Käfig durch das ziemlich dicht besiedelte Umland Port Corrads reisen, wird ein Zirkel von Tuur-Mhakaq-Anbetern auf sie aufmerksam. Für sie ist ein Riesenaffe ein heiliges Tier, vielleicht sogar eine Inkarnation des Gottes selbst. Deshalb werden sie versuchen, den Affen zu befreien. Man wird nach Möglichkeit die Helden über Nacht in ein einsam gelegenes Wirts- oder Bauernhaus einladen, sie mit Rum, Boronwein und Ilmenblatt oder anderen Rauschmitteln betäuben, und den Affen heimlich aus dem Käfig lassen. Wenn die Helden sich darauf nicht einlassen, sondern lieber im Freien campieren, schleichen einige Kultisten sich bei Nacht ins Lager und öffnen den Affenkäfig, und zur Ablenkung möglichst auch den der Hornechse. Die Spur des entflohenen Riesenaffen führt zu einer von tropischer Vegetation überwucherten Tempel-Ruine. Hier haust eine ganze Horde von Purzel-, Moos- und Löwenäffchen, die sich von den Opfergaben der Gläubigen ernähren und keine Angst vor Menschen haben. Wenn die Helden versuchen, in dem Labyrinth aus Mauerresten, einsturzgefährdeten Gängen, Baumwurzeln und Schlingpflanzen den Riesenaffen zu stellen, werden sie von den Kleinaffen energisch angegriffen.

PORT CORRAD

Letztendlich gelangen die Helden nach Port Corrad und sollten zumindest eine Hornechse dabei haben; außerdem einen Riesenaffen, falls sie diesen wieder einfangen konnten. (Eine Beschreibung Port Corrads samt Stadtplan finden Sie in *Questadores*, Seite 58.) Die Shokubunga (auch Kabonayasi) verabschieden sich mindestens eine halbe Tagesreise vorher, um nicht alananischen Truppen in die Hände zu laufen, bei denen sie als Straßenräuber verschrien sind. Zusätzlich zur vereinbarten Bezahlung erhalten die Helden Freikarten für die Arena, wo in wenigen Tagen Tierhatz und Gladiatorenkämpfe stattfinden sollen. Unter den Kriegsgefangenen, die man gegen die wilden Tiere und ausgebildeten Gladiatoren antreten lässt, befindet sich Kabonayasi. Die übrigen sind Beni Arrat, von denen die Helden möglicherweise einige von der Sultanswahl her kennen. Das Abenteuer kann mit der Befreiung der Freunde seinen würdigen Ausklang finden.



EIN TREUER DIENER DES KALIFEN

EIN SZENARIO VON STERNAPIE VON RIBBECK

Stichworte zum Abenteuer: Intrige um den Bey von Madrash

Spielort: Balash

Zeit: um 1027 BF

Helden: 3–6, *Erfahrung:* mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel bis erfahren, Meister: hoch

HINTERGRUND:

BALASHIDISCHE LOKALPOLITIK

Ein *Emir* verwaltet im Kalifat eine überwiegend von Bauern, nicht von Nomaden, bewohnte Provinz. Ein solches *Emirat* ist in mehrere *Sandschaks* eingeteilt, die ungefähr Baroniegröße haben und jeweils von einem *Bey* verwaltet werden. Emire und Beys sind vom Kalifen eingesetzte Beamte, keine Adligen. Der Sohn eines Emirs oder Beys kann nicht damit rechnen, das Amt seines Vaters zu erben. Wenn er überhaupt einen Posten erhält, dann wahrscheinlich einen anderen. Damit will der Kalif verhindern, dass sich ein Erbadel etabliert, über den er keine so große Kontrolle hätte. Der oberste Verwaltungsbeamte des Kalifats ist der *Khedive*, der in Unau residiert; ihm unterstehen die Emire. Da die Emire und Beys nicht nur ihre Posten nicht vererben können, sondern außerdem (zumindest theoretisch) jederzeit versetzt oder entlassen werden können, bemühen sich viele, so schnell es geht reich zu werden. Bestechlichkeit, Steuerhinterziehung, überhöhte Zölle, widerrechtliche Enteignungen und ähnliche Delikte sind daher unter den Beamten des Kalifats nicht eben selten.

Der Emir des Emirats Balash, zu dem auch Mherwed gehört, ist ein mächtiger Mann, dessen Unmut niemand gerne auf sich zieht. Mit dem Bey des Sandschaks Madrash hat er schon seit längerer Zeit Streit, konnte aber bisher den Khediven noch nicht dazu bewegen, einer Entlassung oder gar Verurteilung des Beys zuzustimmen. Das soll sich jetzt ändern. Einer der Söhne des Emirs hat von einer Räuberbande erfahren, die im Khoramgebirge in der Gegend von Madrash haust und von Karawanen Tribut erpresst. Kürzlich soll diese Räuberbande sogar einen Hesinde-Geweihten aus Khunchom gefangen genommen haben. Der Bey von Madrash war bisher nicht in der Lage, den Räubern beizukommen. Der Emirsohn hofft nun, mit fingierten Beweisen den Bey als Komplizen der Räuber hinstellen und seinen Posten übernehmen zu können.

DER PLAN DES EMIRSSOHNES

Wahid Abd-al-Abu, Sohn des Emirs vom Balash, lässt durch einen Mittelsmann einige Fremde anwerben, die so aussehen, dass der durchschnittliche Novadi sie für Räuber halten könnte: die Helden. Den Helden wird erzählt, sie sollten einen Hesinde-Geweihten befreien, der angeblich im Haus des Beys von Madrash gefangen gehalten wird. Wenn die Helden beim Bey einbrechen (wo sich selbstverständlich kein Geweihter befindet), soll der Mittelsmann dafür sorgen, dass sie gesehen werden, damit später einige Hausdiener bezeugen können, dass Fremde im Haus waren. Der Emirsohn wird das Gerücht verbreiten, dies seien Räuber gewesen, die sich mit dem Bey – ihrem Komplizen – besprochen hätten. Derweil lässt sich Wahid von seinem Vater beauftragen, eine Untersuchung gegen den Bey durchzuführen. Er hat einige Dokumente gefälscht, die beweisen sollen, dass der Bey Steuern hinterzogen hat. Diese Papyri wird er zum Schein beim Bey 'finden'. Die Helden sollen nach dem Einbruch getötet und ihre Leichen mit etwas vermeintlicher Beute aus einem Karawanenüberfall als die der Räuber präsentiert werden. Daraufhin soll der Bey vor den Gerichtshof des Emirs geschleppt und als Räuber und Steuerhinterzieher verurteilt werden. Der Emirsohn – als Ankläger und Bezwiner der vermeintlichen Räuber – hofft, dann zum Bey ernannt zu werden.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Die Helden werden in Mherwed angeworben. Der Auftrag lautet, nach

Madrash zu reisen und dort aus dem Haus des Beys einen Hesinde-Geweihten zu befreien, der dort angeblich gefangen gehalten wird. In Teppiche gewickelt auf einem Karren sollen die Helden in das Haus des Beys eingeschmuggelt werden. Die Teppiche mit den Helden darin werden jedoch von einer echten Räuberbande gestohlen. In der Räuberhöhle im Khoramgebirge befreien sich die Helden. Dort finden sie den entführten Geweihten vor. Nach einem Handgemenge mit den Räubern inmitten von deren Beutegut, einer stattlichen Porzellansammlung, können Helden und Geweihter entweder fliehen oder haben sogar die Bande überwältigt. Ein im Gebirge lebender Eremit kann wichtige Hinweise zur kalifatischen Politik, dem Aufbau der Verwaltung und dem Prozessrecht geben. Wenn die Helden die Räuber und den Hesinde-Geweihten öffentlich an den Bey oder Emir übergeben, ist der Bey entlastet.

AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer richtet sich an Helden mit geringer bis mittlerer Erfahrung, niedrigem Sozialstatus und schäbigem Erscheinungsbild. Man soll sie mit Räubern aus der Gegend verwechseln können. (Nötigenfalls kann Sedef hier mit passender Kleidung 'zur Tarnung' nachhelfen.) Rondra-Geweihte im typischen Ornat, Firnelfen mit violetten Augen oder hühnenhafte Fjarninger Barbaren eignen sich eher nicht. Auch eine hauptsächlich aus Frauen oder Zwergen bestehende Gruppe scheidet aus. Magier, Krieger oder ähnlich hochgestellte Helden können dabei sein, sofern man ihnen ihren Status nicht sofort ansieht. Jedenfalls sollten die Helden keine Skrupel haben, bei einem Bey einzubrechen, und zumindest einige von ihnen sollten zwölfgöttergläubig sein. Der Emirsohn sucht speziell nach 'Anbetern der Zwölfgötzen', denn erstens geht er davon aus, dass diese den Auftrag, einem Hesinde-Geweihten zu helfen, ohne Zögern annehmen werden. Zweitens opfert er lieber 'Heiden' als Novadis in seinem Intrigenspiel. Drittens wird der Vorwurf, mit fremden 'Ungläubigen' kollaboriert zu haben, gegen den Bey besonders schwer ins Gewicht fallen. Und viertens geht er davon aus, dass niemand die Fremden vermissen wird.

Helden mit ausgeprägter Raumangst sollten an diesem Abenteuer besser nicht teilnehmen. Erwünscht sind dagegen gute Fähigkeiten im waffenlosen Kampf, damit der Kampf in der Räuberhöhle entsprechend gestaltet werden kann.

DER AUFTRAG

Ein Mann namens *Sedef* spricht die Helden an einem passenden Ort (zum Beispiel Chamallah-Karawanserei, Schankstube *Rashtuls Gaben*, siehe *Raschtul* 65f.) an. Er bezeichnet sich als Freund und Diener des Hesindegeweihten *Faramud ay Khunchom*, der beim Bey von Madrash gefangen sitze und dringend befreit werden müsse. Sedef schildert wortreich die Grausamkeit des Beys, der angeblich die Zwölfgöttergläubigen hasst, und seine eigenen vergeblichen Hilfesuche an den Mherweder Emir. Nur die weitgereisten Abenteurer könnten jetzt noch helfen. Sedef verspricht, dass die Hesinde-Kirche sie reich belohnen wird, lässt sich aber auch auf einen kleinen 'Vorschuss' ein. (Tatsächlich ist die Geschichte von vorn bis hinten erlogen, Sedef ist ein Sklave des Emirsohns Wahid Abd-al-Abu.)

Sedef hat auch schon einen Plan ausgetüftelt, wie die Helden in das Haus des Beys eindringen sollen: Er will sich als Teppichhändler verkleiden und die Helden in Teppiche einwickeln. Da das Haus des Beys neu gebaut und wahrscheinlich noch nicht vollständig eingerichtet ist, wird eine 'Lieferung bestellter Teppiche' nicht auffallen. Falls die Helden etwas anderes vorschlagen, bekniert Sedef sie inständig, zunächst seinen Plan auszuprobieren; schließlich kenne er die Gegend, und das Leben des Geweihten sei in Gefahr. Er schärft den Helden auch ein, keine Gewalt anzuwenden, sondern falls sie entdeckt würden lieber zu fliehen, um die Geisel nicht in Gefahr zu bringen. (Tatsächlich will Sedef dafür sorgen, dass die Helden im Haus des Beys schnell entdeckt werden und fliehen. Unbewaffnet wie sie sind – sperrige Waffen pas-

sen nicht in die Teppichrollen – sollen sie auf dem Rückweg zu dem Platz, wo sie ihr Gepäck deponiert haben, von Söldnern des Emirsohns getötet werden. Ihre Leichen will man als Räuber präsentieren.) Die Helden und Sedef verlassen Mherwed mit einem Eselkarren, hoch beladen mit zusammengerollten Teppichen. (Wahid bricht kurz nach ihnen mit einigen Bewaffneten und Dienstboten auf.)

Falls die Helden noch Erkundigungen in Mherwed einziehen, finden sie bestätigt, dass kürzlich ein Hesinde-Geweihter aus Khunchom durchgereist ist. Außerdem hört man, dass vor einiger Zeit in der Nähe von Madrash eine Karawane mit Porzellan aus Unau vollständig ausgeraubt wurde. Die Gegend dort gilt allgemein als unsicher. Über den Bey von Madrash heißt es, er lasse Fremde, die ohne Geleitbrief des Emirsohns reisen, hin und wieder verschwinden. (Dieses Gerücht streut der Emirsohn, um Reisenden Geleitbriefe seines Vaters gegen eine Gebühr zu vermitteln.)

EINGEWICKELT

Die etwa 30 Meilen von Mherwed nach Madrash lassen sich auf der vielbenutzten Karawanenstraße am Südufer des Mhalik an einem Tag bewältigen. Die Landschaft ist geprägt von kleinen und großen Bauernhöfen aus Lehmhütten, von überschwemmten Reisfeldern und durch zahllose kleine Gräben bewässerten Obst- und Gemüsegärten. Madrash – vor dem Khōmkrieg eine blühende Kleinstadt – ist eine Ansammlung schäbiger Hütten innerhalb der nachlässig reparierten Stadtmauer und hat etwa 350 Einwohner. Außerhalb des Ortes liegt eine große, neu erbaute, gut befestigte und ausgestattete Karawanserei. Das Anwesen des Beys ist ebenfalls ein Neubau außerhalb des Ortes und zum Schutz vor Ferkinas aus dem nahen Gebirge gut befestigt. Spätestens in Sichtweite des Hauses hält Sedef an, wickelt die Helden in die Teppiche, verschnürt sie und stapelt die Rollen auf dem Wagen. Sperriges Gerät als Messer und Dolche kann man dabei nicht mitnehmen. Das Gepäck im Gebüsch zu verstecken erscheint praktischer als sich in der Karawanserei von Madrash einzumieten, für den Fall, dass man später schnell fliehen muss. Verteilen Sie einige TP(A), insbesondere auf Helden, die ganz unten unter ihren Kameraden liegen. Durch die dicken Teppiche dringt kaum Atemluft.

Sedef versucht nun, den Karren mit den Teppichen und Helden in das Anwesen des Beys zu bringen. Er wird jedoch in ein längeres Gespräch mit einem Bediensteten des Beys verwickelt, währenddessen der Karren unbewacht stehen bleibt. Dies nutzt eine Räuberbande, um die Teppiche zu stehlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich tut sich wieder etwas. Der Karren fährt wieder, und ihr hört gedämpfte Stimmen. Die Strecke kommt euch unerwartet lang vor. Wenn Sedef vor dem Hoftor angehalten hatte, müsstet ihr inzwischen längst im Haus sein. Die Fahrt wird schneller, und ihr werdet ordentlich durchgerüttelt. Dann hält man an und lädt euch ab. Unter Rufen und Flüchen werdet ihr über den Boden gezerrt, einen Abhang hinab. Geht man so mit teuren Teppichen um? Wiederwerdet ihr gestapelt, doch diesmal schwankt der Untergrund bedenklich – ein Boot? Erneutes unsanftes Ausladen, inzwischen wisst ihr nicht einmal mehr, wo oben und unten ist. Man trägt euch eine ganze Weile, lässt euch fallen, rollt euch herum und stapelt euch wieder. Dann entfernen sich die Schritte und Stimmen. Nach einer Weile fühlt ihr euch unbeobachtet und geht daran, euch zu befreien.

DIE RÄUBERHÖHLE

Die Helden wurden im Boot über den Mhalik befördert und befinden sich jetzt in einer Höhle im Khoramgebirge. Die Räuber lagern draußen. Um sich selbst aus einer der Teppichrollen zu befreien, bedarf es einer Probe auf *Akrobatik*+3, *Fesseln/Entfesseln*+7 oder einer *Ring*-PA+7. Wer ein Messer o.ä. bei sich hat, kann auch Teppich und Schnüre zerschneiden, und zwar mit einer FF-Probe+7 zuzüglich einer *Messer/Dolche*-AT. Hier besteht bei misslungener Probe die Gefahr der Selbstverletzung. Selbst bei gut gelungener Probe dauert es etwa 1 Minute, bis der Held frei ist. Anschließend kann er seinen Kameraden helfen.

(Falls die Helden während des Transports entdeckt werden, weil sie laut werden oder sich zu befreien versuchen, werden sie trotzdem gefesselt in die Räuberhöhle gebracht. Man will sie entweder gegen Lösegeld freilassen oder als Sklaven verkaufen. Das Abenteuer geht dann genauso mit der Entfesselung in der Höhle weiter.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch in einer Höhle, einer geräumigen, natürlichen Halle. Rings umher ist feinstes Unauer Porzellan aufgestapelt: prachtvoll bemalte, zum Teil mit Goldrand verzierte Teller, Tassen, Schüsseln, Vasen, Teekannen, Spielzeugfigürchen und Blumentöpfe. Dazwischen verteilt stehen Kisten und Truhen, lagern Säcke und Lederbeutel, filigrane gläserne Wasserpfeifen und Weinkaraffen. An den Wänden lehnen zusammengerollte Teppiche, Ballen von Tuch, Salzplatten und Vorratskrüge.

Wer Tulamidya versteht und die Unauer Glyphen lesen kann, kann die Beschriftung der Kisten und Krüge entziffern. In den Kisten befinden sich Rauschkräuter wie Tabak, Zithabar und Ilmenblatt. Von den Krügen enthalten einige Dattelwein, andere Rosenwasser und viele Sesamöl. Einige Öllampen, die die Räuber nicht gelöscht haben, spenden Licht. Eine gründliche Suche kann einige Krummdolche, Khunchomer und dergleichen regionaltypische Waffen zu Tage fördern.

In einem dunklen Winkel liegt ein gefesselter Mann in Geweihten-Ornat und schläft, bis die Helden ihn finden und wecken oder Lärm machen. Dies ist der Hesinde-Geweihte *Faramud ay Khunchom*, den zu befreien die Helden losgezogen sind. Die Räuber wollen für ihn ein Lösegeld erpressen. Er hat nichts bemerkt, das darauf hindeuten würde, dass der Bey von Madrash mit den Räubern zusammenarbeitet. Die Höhle hat allem Anschein nach nur einen Ausgang. Wenn die Helden um einige Ecken biegen, sehen sie die Räuber, die dort lagern. Sobald die Helden sich mit dem Geweihten besprochen haben, sollte es zum Kampf kommen. (Einige Räuber wollten gerade nach dem Rechten sehen, dem Geweihten Essen bringen oder haben die Helden gehört.)

Räuber (unerfahren/erfahren)

Waffenlos: INI 11+W6/15+W6 AT 13/15PA 11/12 TP(A) 1W DK H

Waqiq: INI 9+W6/13+W6 AT 11/13 PA 6/7 TP 1W+2 DK H

Khunchomer: INI 11+W6/15+W6 AT 12/14 PA 9/10 TP 1W+4 DK N

Kurzbogen: INI 11+W6/15+W6 FK 13/16 TP 1W+4

Improvisierte Wurfaffen: INI 11+W6/15+W6 FK 9/11 TP 1W

LeP 30/33 **AuP** 30/36 **KO** 13/14 **MR** 3/4 **GS** 8

RS 0 (normale Kleidung)

Vor-/Nachteile: Gesucht I, Goldgier 5–7, Vorurteile (Frauen) 5–9; evtl. weitere nach Ermessen (zum Beispiel Arkanophobie, Einhändig, Jähzorn, Prinzipientreue: 99 Gesetze)

Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver: Biss, Fußfeger, Klammer, Knaufschlag, schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Wurf / zusätzlich Kampfpreflexe (oben bereits eingerechnet)

Besondere Talente: erfahren/durchschnittlich in Athletik, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Wildnisleben, Schätzen

Es gibt doppelt so viele unerfahrene Räuber wie Helden und zudem für jeden besonders kampfstarken Helden einen erfahrenen. Es sollten aber nicht alle sofort in den Kampf eingreifen. Die Räuber möchten ihr kostbares Porzellan und Glas selbstverständlich nicht zerstören und kämpfen deshalb in der Höhle nicht mit ihren Khunchomern. (Sollten die Helden jedoch nach einer anfänglichen Flucht zurückkehren, um die Räuber zu verhaften, wehren sie sich mit Khunchomer und Bogen.) Der Geweihte wird die Helden energisch ermahnen, ebenfalls keine der hier gestapelten Kunstwerke zu zerstören. Wenn zum Beispiel ein Weinkrug umkippt und auf Porzellanfiguren zu stürzen droht, wird Faramud einem Helden in der Nähe zurufen, er solle ihn auffangen. Weniger kunstsinnige Helden können Räuber effektiv von sich oder ihren Gefährten ablenken, indem sie ihnen Tassen oder Parfümfläschchen zuwerfen, die die Räuber dann zu fangen versuchen. Improvisierte Wurfaffen wie Tassen und Vasen können wahlweise mit *Wurfbeile*, *Wurfmesser* oder *Wurfspeere* geworfen werden, Teller auch mit

Diskus. Um einen Menschen (mittelgroßes Ziel) zu treffen, ist grundsätzlich eine FK-Probe +6 erforderlich. Damit zu verrechnen sind Modifikatoren je nach Entfernung: bis ein Schritt -2 (sehr nah), ein bis zwei Schritt +/-0 (nah), zwei bis vier Schritt +4 (mittel), vier bis acht Schritt +8 (weit), acht bis zwölf Schritt +12 (extrem weit); siehe auch **MBK 60, 61** und **93**.

Einem Wurfgeschoss auszuweichen ist eine Freie Aktion (**MBK 18**). Wer einen der zerbrechlichen Kunstgegenstände auffangen will, kann dies mit einer Freien Aktion tun oder auch – wenn er diese schon verbraucht hat – mit einer Aktion oder Reaktion, sofern er entsprechend auf AT oder PA verzichtet.

Einen direkt von vorne anfliegenden Gegenstand fängt man mit einer einfachen FF-Probe oder einer *Gaukeleien*-Probe -7. Kommt das Wurfgeschoss von der Seite, ist FF+3 oder *Gaukeleien*-3 erforderlich. Für jedes zerbrechliche Kleinod, das ein Held in der einen Hand hält, während er mit der anderen kämpft, sind alle Attacken, Paraden und alle Proben, um weitere Gegenstände aufzufangen, um zwei Punkte erschwert. (Helden mit passenden Vorteilen oder Sonderfertigkeiten wie Balance, Beidhändig, Aufmerksamkeit oder Linkhand sollten Sie nicht ganz so starke Erschwerungen verpassen. Außerdem sollten Helden mit hohen Talentwerten in *Gaukeleien* oder *Akrobatik* im Kampf weniger eingeschränkt sein, wenn sie zugleich etwas Zerbrechliches balancieren.)

Über am Boden liegendes Porzellan springen kann man mit leicht erschwerter *Körperbeherrschungs*-Proben oder geringfügig erleichterten Proben auf *Athletik* oder *Akrobatik*. Hechtsprünge, um ein einige Schritt entfernt niedergehendes Kunstwerk aufzufangen, oder das Abstützen umkippenden Krüge oder Tellerstapel, während man gleichzeitig weiterkämpft, fallen auf jeden Fall unter *Akrobatik*.

Gestalten Sie einen Kampf, der eines Karatefilms würdig ist und nicht nur Scherben zurück lässt!

Die Helden sollten in diesem Kampf den Räubern unterlegen sein und ihr Heil in der Flucht suchen (siehe unten). Wenn die Helden gewinnen, können Sie entweder weitere Räuber auftauchen lassen, oder Sie gönnen den Helden den Erfolg und lassen die Episode im Tunnel (siehe unten) weg. In letzterem Fall sollte der Eremit (siehe unten) vorbeikommen, sobald der Kampf zu Ende ist. Gefangene echte Räuber und ihre Beute sind natürlich vor Gericht sehr beweiskräftig.

DER TUNNEL

Irgendwann während des Kampfes prallt ein Held oder Räuber gegen einen mannshohen Ölkrug, der zerbricht. Dahinter wird der Eingang zu einem niedrigen Tunnel sichtbar, in den die Helden sich nun flüchten sollen. Zum einen sind die Räuber in der Überzahl, zum anderen entzündet sich das ausgelaufene Sesamöl an einer umgestoßenen Lampe und verbreitet zusammen mit schwelenden Teppichen beißenden Rauch. Das Feuer sollte die Helden von den Räubern trennen, so dass sie nicht verfolgt werden. (Den Hesinde-Geweihten können Sie bei den Räubern zurückbleiben lassen, wo man ihn später noch befreien kann, wenn Sie ihn nicht als Meisterfigur mitführen wollen.)

Der Ölkrug verschloss einen Tunnel, den Wühlschrate in den Fels gefressen haben. Dahinter liegt ein weit verzweigtes Höhlensystem: der Bau einer Schrat-Familie. Die Wände bestehen aus Sandstein, und es ist selbstverständlich dunkel. 'Fraßgänge' wie der, den die Helden nun betreten, sind zwischen einem und anderthalb Schritt breit und ebenso hoch. Haupt-Gänge sind bis zu zwei Schritt hoch und drei Schrittbreit. Die Räuber werden den Helden nicht weit in die engen Gänge hinein folgen, selbst nachdem das Feuer gelöscht ist. Statt dessen verschließen sie den Gang hinter den Helden mit Felsbrocken. Lassen Sie die Helden einige Zeit durch die Höhlen kriechen und laufen, bevor sie einen Ausgang finden, jedoch nicht so lange, dass es langweilig wird.

ZUR AUSGESTALTUNG DES SCHRAT-BAUS

● In einem engen Gang sieht der vorderste Held sich auf einmal einem Wühlschrat gegenüber (**ZBA 168**), oder aus der Seitenwand bricht ein Wühlschrat hervor und teilt die Heldengruppe. Der Schrat ist auf der Flucht vor einem Khoramwühler (**ZBA 131**) und will unbedingt an den Helden vorbei. Der Wühler hat sein Opfer bereits gebissen, ver-

folgt es nun und wartet darauf, dass das Gift seine Wirkung tut. Falls allerdings ein Held den Wühler bedrängt oder wegen frischer Wunden wie leichte Beute riecht, könnte der kleine Räuber diesen angreifen und den Schrat ziehen lassen.

● Die Helden betreten eine geräumige, verlassene Wohnhöhle der Schrate und können endlich einmal wieder geradestehen. Ein bequem aussehendes Lager aus Wurzeln und Flechten ist leider mit Läusen und Zecken verseucht.

● Die Helden betreten eine Latrinen-Höhle, sie ist voller Häufchen aus Gesteinsmehl.

● Der Gang, dem die Helden folgen, endet blind oder ist eingestürzt.

● Der Gang hat eine Engstelle oder steigt steil an, Proben auf GE oder *Klettern* sind erforderlich.

● Die Helden müssen knöchel-, knie- oder hüfttief durch einen Höhlenbach waten.

● Eine hohe Halle hat einen Spalt in der Decke, durch den Tageslicht bricht. In der Vergangenheit sind etliche Tiere hier herabgestürzt und verendet. Man könnte hier zum Beispiel eine halbverdurstete Harpyie antreffen, die ihrer Beute gefolgt ist und durch den schmalen Spalt nicht mehr hinausfliegen konnte. Möglich wären auch einige Wolfsratten oder Stinktiere, die hier leben, sich von Aas und Insekten ernähren und ihr Revier verteidigen. Eine dramatische Szene wäre eine jämmerlich blökende Gazelle mit gebrochenen Beinen, die von Wolfsratten lebendig angenagt wird; wenn die Helden ihr zu Hilfe eilen, springt von oben ein Berglöwe herab, den der Lärm angelockt hat.

DER EREMIT

Früher oder später finden die Helden einen Ausgang aus dem Schrat-Bau. Als sie dem Tageslicht entgegen taumeln, begegnen sie dem novadischen Eremiten *Burkad al'Shafir* (siehe **Raschtul 160**), der diesen Höhleneingang als Wohnung benutzt. Er wundert sich zwar sehr, begrüßt die Helden aber freundlich und neugierig und würde sogar sein Abendessen aus klarem Wasser und einem Blattsalat mit ihnen teilen. Wenn die Helden ihm von ihrem Auftrag erzählen, diskutiert er gerne mit ihnen darüber und wird auf Verdächtiges und Ungereimtheiten hinweisen.

Einst war Burkad, ein studierter Alchimist und Geschichtskundler, Khedive am Hof des Kalifen Abu Dhelrumun. Beim derzeitigen Kalifen Malkillah fiel er allerdings in Ungnade und musste sich im Gebirge verstecken. Er wird den Helden weder seinen Namen nennen noch etwas über seine Vergangenheit erzählen. Jedoch kann er ihnen alle Details des Verwaltungsaufbaus und Rechtssystem des Kalifats erklären. Burkad ist sich sicher, dass der Bey und die Räuber nicht gemeinsame Sache machen.

Zusammen mit ihm sollten die Helden darauf kommen, dass sie als Handlanger in einer Intrige gegen den Bey von Madrash angeworben wurden, und das weitere Vorgehen planen. Der Eremit wird jedoch seine Einsiedelei nicht verlassen.

DIE UNTERSUCHUNG

Die Helden könnten sich jetzt natürlich einfach davonmachen, werden das ohne ihre zurückgelassene Ausrüstung aber kaum tun. Sedef und das Gepäck der Helden befinden sich mittlerweile im Haus des Beys, wo der Emirsohn eingetroffen ist und seine 'Untersuchung' durchführt. Ein Einbruch ist bei der Aufregung im Haus nicht erfolgversprechend. Wenn die Helden sich an den Bey wenden, können sie mit ihm, seinen (wenigen) Bewaffneten und einigen Wächtern aus der Karawanserei die Räuber in ihrer Höhle dingfest machen und die Beute sicherstellen. (Lassen Sie einige erschwerte Proben auf *Orientierung* oder *Fährtsuche* würfeln, bevor die Helden die Höhle wiederfinden!) Dies wird vor dem Gericht des Emirs natürlich für den Bey sprechen.

Im Gefolge des Emirsohns erkennen die Helden den Diener Sedef, der sie angeworben hat. Wenn die Helden ihn geschickt befragen (oder ihn in einer dunklen Ecke ordentlich in die Mangel nehmen), können sie von ihm die Hintergründe erfahren.

Helden, die gebildet wirken, werden vom Bey gebeten, der 'Buchprüfung' durch den Emirsohn beizuwohnen. Dabei fällt auf, dass die

Münzen, die Wahid nach eigener Aussage in einer Truhe des Beys gefunden hat (tatsächlich hat er sie aus Mherwed mitgebracht) und die er als unterschlagene Abgaben bezeichnet, neu und unbenutzt sind, frisch aus der Mherweder Münze. Auch die (von Wahid gefälschten) Papiere mit Abrechnungen sind fragwürdig, denn der Bey führt seine Steuerlisten auf Tontafeln, um Kosten zu sparen.

Wahids Intrigengebäude bricht damit vollständig zusammen. Es wird kein Prozess gegen den Bey zustande kommen. Der Emirsohn reist ab und muss froh sein, wenn er selbst ungeschoren davonkommt.

ZUFLUCHT AM ZCH'TRAH

EIN SZENARIO VON OLAF MICHEL

Stichworte zum Abenteuer: Marus, Flugechsen, Artefakte der archaischen Achaz

Spielort: Selem und Echsen Sümpfe

Zeit: am besten im Jahr 1028 BF / 35 Hal, aber prinzipiell beliebig

Helden: 4–6, *Erfahrung:* mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel, Meister: hoch

Dieses Szenario führt eine menschliche Heldengruppe oder eine Gruppe von Achaz durch die Echsen Sümpfe. Eine weitere Möglichkeit ist, dieses Szenario als paralleles Abenteuer für eine menschliche und eine echsische Abenteuergruppe anzubieten. Für letztere Variante finden sich am Ende des Szenarios Anpassungsvorschläge.

Die Spielercharaktere sollten Echsenmenschen offen und auf jeden Fall nicht feindlich gegenüber treten können. Novadis und zwergische Drachenkämpfer sind daher eher unpassend.

Für die Darstellung der Achaz ist das betreffende Kapitel in **Raschtul 117ff.** die Grundlage.

WAS BISHER GESCHAH

Ende des Jahres 1027 BF zog eine Gruppe tatendurstiger Novadis in die Echsen Sümpfe, um den dortigen Echsenmenschen eine Lektion zu erteilen. Nach einigen kleinen Erfolgen konnten sie aus der Tempelanlage Sm'Sschrr die Statue des Chr'Ssir'Ssr entwenden. Nach diesen Erfolgen wollten die Novadis dem Kalifen ihre Trophäe bringen. Auf der Reise wurden sie von einigen Agenten der Großen Schlange von Maraskan gesehen und ihr Beutestück erkannt. Daher wurde ihnen nach kurzer Zeit eine Chimäre aus einem Achaz und einer Flugechse hinterhergeschickt, um das Artefakt, für das sich die Agenten eine Belohnung ihrer Herrin versprochen, aus den Händen der Menschen zu retten. Nachdem die Chimäre jedoch die Statue erbeutet hatte, kehrte sie nicht zu ihren Erschaffern zurück.

Eine Beschreibung der Ereignisse durch einen überlebenden Novadi findet sich im **Aventurischen Boten 110**.

... UND WAS GESCHEHEN WIRD

Eine menschliche Heldengruppe wird in Selem von dem Magier *Selim ay Feyshabal* engagiert, um das Artefakt zu Untersuchungszwecken wiederzuerlangen. Hierbei kann der teilweise genesene einzige Überlebende des damaligen Überfalls ihnen die Spur zu der Tempelanlage weisen. Dort findet sich ein Chr'Ssir'Ssr-Priester, der den Helden für einen Gefallen den Hinweis gibt, wo sich die Statue befindet.

Diesen Hinweis folgend, gelangen die Helden dann zu einem kleinen Berg, an dessen Gipfel sich die Chimäre niedergelassen hat. Die Helden müssen nun im Wettlauf gegen eine Truppe Söldner den Gipfel erreichen, um die Statue zu bekommen. In der Höhle der Chimäre kommt es dann auch zum Finale – dem Kampf um die Statue.

Eine Gruppe von Achaz wird in Tsh'Awah von der Schamanin *Chinzanchitza* angeheuert, sich ebenfalls auf die Suche nach der Statue zu machen, eher gesagt nach ihrem Herz. Diese passiert die gleichen Stationen wie die menschliche und kann schließlich das Herz der Statue

DIE BELOHNUNG

Die Helden erhalten vom Bey eine kleine Geldsumme als Belohnung. Ansonsten zeigt er sich etwas verschlossen. Faramud, der Hesinde-Geweihte, verspricht ihnen ebenfalls eine – allerdings eher symbolische – Belohnung des Hesinde-Tempels.

Am wichtigsten ist für die Helden nach dieser kleinen politischen Episode die gewonnene Erfahrung. **150 AP** können sie sich gutschreiben, dazu **Spezielle Erfahrungen** auf Talente wie *Etikette*, *Überreden* und *Sprachen Kennen* (*Tulamidya*).

erbeuten, während der Rest der Statue verloren geht.

DER START IN SELEM

Für eine menschliche Gruppe beginnt das Abenteuer in Selem. In einer beliebigen Kneipe werden die Helden von dem Magier Selim ay Feyshabal (47 Jahre, schwarzes langes Haar, Verhalten und Aussehen wie ein typischer tulamidischer Magier) angesprochen, ob sie nicht Interesse hätten, etwas Gold zu verdienen. Sie würden so aussehen, als ob sie es brauchen und verdienen könnten. Sie müssten dazu nur ein echsisches Artefakt wiederbeschaffen, das vor kurzem geraubt worden ist. (Wenn sie den Artikel aus dem **AB 110** vorliegen haben, können sie diesen Ihren Spielern zeigen.) Selim ist bereit (je nach Auftreten und Feilschvermögen), zwischen 30 und 100 Dukaten zu zahlen. Wenn die Helden sich bereit erklären, gibt er eine kurze Beschreibung des gesuchten Stückes (siehe Kasten auf Seite 93). Mehr Informationen kann Selim ihnen nicht geben, er verweist aber auf den im örtlichen Noionitenkloster untergebrachten Achmed, der Zeuge der damaligen Geschehnisse ist.

Im Noionitenkloster (siehe **Raschtul 50**) können die Helden nach einigen Nachforschungen und etwas Überzeugungsarbeit zu Achmed gelangen. Dieser ist zwar mittlerweile in der Lage, über die Geschehnisse zu reden, zeigt im Gespräch aber deutliche Zeichen von Verfolgungswahn und einer Angst vor allem Geschuppten. Den Weg kann er gut wiedergeben. Außerdem kann er die Bestie beschreiben, die ihn und seine Freunde überfallen hat (siehe Seite 92).

DER START IN TSH'AWAH

Eine Gruppe aus Achaz sollte sich in Tsh'Awah aufhalten, wo sie auf dem Markt von einer Achazfrau angesprochen werden. Chinzanchitza (hellgrün-dunkelgrün getigerte Schuppen, 1,77 Schritt groß, leicht weltfremd) bietet ihnen Edelsteine im Wert von etwa 50 Dukaten, wenn sie den Aufenthaltsort eines besonderen Stückes Meteoreisen in Erfahrung bringen und es ihr besorgen. Das Stück habe sich in einer Statue befunden, die vor kurzem bei einigen Menschen gesehen wurde. Ein erster Anhaltspunkt könnte daher Selem sein.

Wenn die Helden annehmen, so müssen sie zuerst Informationen in Selem einholen und werden dann später auf das Noionitenkloster verwiesen. Mit etwas Anstrengung können sie mit Bruder Chriazzl ins Gespräch kommen und von diesem Informationen über den einzigen Überlebenden bekommen (Achmed, s.o.) und von diesem die Lage von Sm'Sschrr erfahren.

DIE REISE DURCH DIE SÜMPFE

Wo genau Sie Sm'Sschrr platzieren, ist Ihnen überlassen. Am besten lassen Sie die Helden vier bis acht Tage die Reise durch die Sümpfe erleben und zwischendurch einige Merkmale finden, die Ihnen von ihrer Quelle beschrieben wurden. Menschen sollten sich in dieser für sie ungewöhnlichen Umgebung, durchaus auch mal verirren. Mindestens einmal sollten die Helden auf einen Trupp Achaz treffen. Diese Begegnung kann je nach Verhalten ein Gespräch oder ein Kampf sein.

Zu Reisen durch die Echsensümpfe orientieren Sie sich an der Beschreibung aus Raschtul 51f. und eine Liste von Tieren und Pflanzen der Umgebung finden Sie in der ZBA 284 (Echsensümpfe).

Sm'Sschrr

Bei Sm'Sschrr handelt es sich um eine kleine Tempelpyramide und einige Hütten, zwischen denen immer wieder kleine Seen und Tümpel liegen. Nach dem Überfall der Novadis sind die Hütten verwaist und auch die Tempelpyramide wird nur noch von dem Chr'Ssir'Ssr-Priester Szissl'Uruch'Chrt bewohnt. Der Zugang zur Pyramide liegt in der Mitte der dreistöckigen Pyramide. Der Gang dort führt in einen großen Raum, wo normalerweise die Opferwilligen beraten werden. Der Opferraum und das Heiligtum liegen darüber und können über eine Treppe erreicht werden. Ersterer beherbergt einen Opferaltar, während das Heiligtum leer ist (hier war einmal die gesuchte Statue zu finden).

Im Erdgeschoss, ebenfalls über eine Treppe zugänglich, liegen die Schlafgemächer der Priester, wo momentan nur Szissl'Uruch'Chrt wohnt. Der Priester wird sich den Helden offen zeigen, sobald er auf sie aufmerksam wird.

Eine Verständigung mit ihm ist aufgrund seiner geringen Sprachkenntnisse (er kann nur Rssahh und ein paar Brocken Tulamidyra sprechen) recht aufwendig. Wenn kein Held Rssahh beherrscht, müssen sich die beiden Parteien mit Händen, Füßen und Schwanz verständigen.

Szissl'Uruch'Chrt beschreibt den Überfall aus seiner Sicht als Akt großer Beleidigung des H'Ranga Chr'Ssir'Ssr. Erzählt ein Held, was später noch vorgefallen ist, so ist der Priester nicht überrascht und sagt nur, dass dies geschehen könnte, wenn man den Zorn eines H'Ranga erregt hat. Er wird dann auch anbieten, Chr'Ssir'Ssr ein Opfer zu bringen.

Wenn die Helden fragen, ob er eine Ahnung hat, wo sich die Statue nun befinden könnte, so grübelt Szissl'Uruch'Chrt ein wenig nach (was für Menschen aber kaum zu erkennen ist – für diese schweigt er nur eine Zeit) und antwortet dann mit "Ja", er könne es den Helden aber nur sagen, wenn Chr'Ssir'Ssr zuvor auf angemessene Weise geopfert wurde, damit der H'Ranga von der Statue abgelenkt würde. Sie müssten ihm daher ein angemessenes Opfer darbringen.

Fragen die Helden nicht direkt nach dem Aufenthaltsort der Statue, haben diese aber bereits erwähnt, sprich sie der Priester direkt auf einen Handel an: Aufenthaltsort gegen Opfer

Ein angemessenes Opfer

Sobald sich die Helden mit dem Handel einverstanden erklären, zeichnet ihnen Szissl'Uruch'Chrt auf einem Stück Leder einen seltsamen Mischung aus Vogel und Echse auf. Er nennt das Wesen Jhi'Schrr'Chszur (Rssahh: Nichtvogelechse) und ist der Meinung, dass dies ein angemessenes Opfer für Chr'Ssir'Ssr ist. Wenn die Helden nachfragen, ob sie das Tier lebendig oder tot fangen soll, so sagt der Priester, dass es besser lebendig sei, aber auch tot geopfert werden könne. Wenn die Helden nicht nachfragen, so lassen Sie sie später darüber nachdenken. Die Helden müssen sich nun auf die Suche nach dem seltenen Tier machen. Die Jagd auf Jhi'Schrr'Chszur können Sie als Spielleiter beliebig ausarbeiten. Sie sollte nur nicht zu einfach sein: Vielleicht finden Sie das Nest des Tieres auf einer Insel in einem krokodilverseuchten Tümpel oder das Tier hat gerade Eier gelegt und nun stellt sich die Frage, was die Helden mit den Eiern machen. (Szissl'Uruch'Chrt würde sie ihnen abnehmen und so Opfertiere züchten.) Oder das Tier entkommt ihnen mehrmals und die Helden müssen sich den Gefahren des Sumpfes stellen, während sie das Tier verfolgen.

Wenn die Helden nun mit dem gefangenen Tier zurück nach Sm'Sschrr kommen, bereitet Szissl'Uruch'Chrt die Opferzeremonie vor, die kurze Zeit später dann gemeinsam mit den Helden durchgeführt wird. Während der Zeremonie tanzt der Priester um den Altar herum, hält verschiedene Edelsteine hoch, häutet zum Ende das Jhi'Schrr'Chszur und besprenkelt die Helden mit Blut und bewirft sie mit den Federn. In der ganzen Zeit preist Szissl'Uruch'Chrt in Rssahh Chr'Ssir'Ssr und erbittet sein Wohlwollen. Ein dem Rssahh nicht mächtiger Held wird aber nur laut und leider werdendes Zischeln wahrnehmen.

Nach der Zeremonie beschreibt Szissl'Uruch'Chrt den Helden dann den Weg zum Zch'Trah, einem Berg in der Nähe, wo sich ein niedriger H'Ranga des Chr'Ssir'Ssr niedergelassen hat, der die Statue besitzt. Er glaubt, dass es sich um das gesuchte Wesen handelt. Es habe sich ein Nest in den oberen Höhlen gebaut.

Jhi'Schrr'Chszur

Bei diesem seltenen, nur in den Echsensümpfen vorkommenden Tier handelt es sich um eine Mischform zwischen Echse und Vogel. Das Aussehen ähnelt dem eines Raben mit einem mit scharfen Zähnen versehenen Eidechsenkopf und etwas längeren Beinen. Der Körper ist mit Schuppen bedeckt, während Flügel und der lange Schwanz mit bunten Federn geschmückt sind. Der Jhi'Schrr'Chszur kann nur kurze Strecke aus eigener Kraft fliegen und segelt daher meistens von Ast zu Ast. Er ernährt sich von Früchten und kleinen Insekten.

Verbreitung: Echsensümpfe (Sumpf, Mangrovenwälder; sehr selten)

Auftreten: einzeln oder paarweise

Länge: 3 Spann (mit Schwanz) **Spannweite:** 4 Spann

Gewicht: 1 Stein

INI 9+1W6 **PA** 4 **LeP** 10 **RS** 2 **KO** 9

Gebiss: **DK** H **AT** 5/12* **TP** 1W6+1

GS 3/9 **AuP** 20 **MR** 5/2 **GW** 3

Beute: ½ Ration Fleisch, bunte Federn (4 S)

Besondere Kampfregelein: Flugangriff (höchstens für 10 KR, dann flieht das Tier oder kämpft am Boden weiter), sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+4)

*) Kampfwerte am Boden/in der Luft.

Der Zch'Trah

Die Flugachaz-Chimäre

Dieses Wesen wurde aus einer Flugechse und einem treuen Anhänger der Skrechu geschaffen, um die Statue in die Hände der Großen Schlange zu bringen. Es hat den Kopf und die Beine eines Achaz und Flügel, Oberkörper und Schwanz einer Flugechse. Die Klauen an den Flügeln kann die Chimäre auch im geringen Maße wie Hände einsetzen. Ihre Intelligenz ist mit der Verwandlung jedoch auf die eines 10-jährigen Kindes gesunken.

Die Chimäre überfiel die Novadis und entwendete die Statue, brachte sie jedoch nicht zu ihrer Herrin, sondern versteckte sich auf Anweisung einer inneren Stimme im Zsch'Trah, wo sie seit damals lebt.

Werte der Flugachaz-Chimäre

INI 9+1W6 **PA** 6 **LeP** 30 **RS** 1 **KO** 14

Keule: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6+3

GS 6/9 **AuP** 60 **MR** 6

Die Reise bis zum Zch'Trah sollte etwa ein bis drei Tage dauern, je nachdem, wie sehr die Gruppe den Sumpf bisher schon kennen gelernt hat. Im Laufe des letzten Tages stoßen die Helden auf Spuren einer Gruppe Echsenwesen (*Fährtensuchen* und evtl. *Tierkunde*: Marus). Wenn sich die Helden nun dem Berg nähern, können sie ein Wesen sehen, dass sowohl Achaz als auch Flugechse ist (siehe Kasten) und von einer Horde Marus verfolgt wird. Die Wütechsen werfen immer wieder Speere nach dem Wesen, während es vor ihnen in Richtung des Berges flieht. Es fliegt schließlich zu einer der oberen Höhlen, von denen die Helden sehr viele in dem Berg erkennen können. Die Marus sammeln sich daraufhin um einen sehr großen Maru, der seine Gefolgsleute dann mit Bissen und Schwanzschlägen zu einer Kletterpartie zu den unteren Höhlen treibt.

DER WETTLAUF

Bei den Marus handelt es sich um die Söldnergruppe des Yz'Chrg (Raschtul 158), der von der Suche seiner Herrin nach der Statue gehört und eigene Untersuchungen angestellt hat. Er dachte, dass, wenn seine ehemalige Herrin dieses Stück haben möchte, er sicher auch etwas damit anfangen kann.

Die Helden werden nach der vorherigen Szene hoffentlich erkannt haben, dass die Marus, wenn sie auch vielleicht nicht aufgrund die Statue hier sind, jedoch ihr Vorhaben gefährden könnten. Daher sollten sie sich beeilen und den Marus in die Höhlen folgen.

Um eine der unteren Höhlen zu erreichen, sind mehrere *Klettern*-Proben (je nach Situation bis zu +8) nötig. Dann stehen die Helden in einem System von mehr oder weniger engen Höhlen und Gängen, dass sie zu durchqueren haben, um zu den oberen Höhlen und damit zu der Statue zu kommen. Die Höhlen sind nur schlecht erleuchtet, was das Vorwärtkommen und auch das Kämpfen behindert. Aufgrund der Enge ist letzteres mit größeren Waffen nur sehr eingeschränkt möglich.

Während der Verfolgungsjagd kann es zum Beispiel zu folgenden Ereignissen kommen:

- Die Helden stöbern einige Fischechsen auf.
- Eine Sackgasse zwingt die Helden zur Umkehr.
- W3 Marus (ZBA 131) stoßen mit den Helden zusammen.
- Eine große Horde Marus läuft waffenklirrend hinter den Helden her. Die Helden können nur durch einen schmalen Spalt entkommen.
- Die Helden müssen ein Stück klettern, um weiterzukommen. Das kann in einer Höhle, aber auch ein Stück an der Außenseite des Berges geschehen.
- Eine Höhle ist mit farbenfrohen Kristallen übersät. Ein gieriger Charakter kann sich nicht von den (eigentlich wertlosen) Steinen lösen.

Um während der ganzen Zeit die *Orientierung* zu behalten, sollte diese mit einigen Proben auf das gleichnamige Talent überprüft werden.

Sollte ein Held über Flugfähigkeit verfügen, so muss er sich, während seine Freunde durch das Höhlensystem rennen, mit einigen Fisch- und Flugechsen (siehe ZBA 97, 98) auseinander setzen.

DAS FINALE

Wenn die Helden lange genug durch das Höhlenlabyrinth gelaufen sind, stoßen sie auf die Höhle der Chimäre. Es handelt sich hierbei um eine große Höhle mit vielen Zugängen, in deren Mitte das Wesen einen Altar aus losen Steinen gebaut hat, auf dem die Statue steht.

Die Szenerie, die sich hier bietet, ist abhängig von der Abenteuerhandlung. Handelt es sich um die Achazgruppe, so stellt sich ihr kurz nach dem Betreten die Chimäre in ihren Weg. In einer der Klauen hält sie eine Keule und ist bereit, die Statue zu verteidigen. Mit etwas Geschick (man bedenke die niedrige Intelligenz der Chimäre) kann man die Chimäre auch überlisten und dazu bringen, den Helden die Statue zu über-

geben. Eine gute Möglichkeit wäre, sich überzeugend als Boten des Chr'Ssir'Ssrr auszugeben.

Wenn eine nichttechnische Gruppe die Höhle betritt, kann sie beobachten, wie gerade (Helden +2) Achaz an der Statue stehen, daneben liegt die tote Chimäre. An der Öffnung zum Berg hin warten die gleiche Anzahl Flugechsen auf ihre Reiter. Die Achaz sind mit Speeren bewaffnet und werden die Helden versuchen hinzuhalten, bis ihr Anführer das Herz der Statue entfernt hat – im Notfall auch mit Waffengewalt (erfahrene Achaz, ZBA S. 63f.). Nach einiger Zeit ziehen sie sich dann aber zurück und lassen die Statue stehen.

DIE STATUE

Die Statue ist 4 Spann groß und aus grünem Marmor gefertigt. Sie stellt einen Echsenmenschen mit Drachenflügeln dar. Ein erfahrener Held (*Gesteinskunde*, *Baukunst*) kann die Arbeit als sehr kunstvoll beurteilen. Würde man die Statue genauer untersuchen, könnte man feststellen, dass ein Zahn beweglich ist. Drückt man ihn ein, so öffnet sich der Mund und man kann ein geheimes Fach entdecken, das das Herzstück enthält oder enthielt. Das Herz der Statue ist ein Stück Meteoreisen, das dem Herz einer Flugechse (*Tierkunde* +7, *Anatomie* +12) ähnelt.

Sobald die Helden den Gegenstand ihrer Suche in den Händen halten (die Statue bzw. ihr Herz), kommt Yz'Chrg mit einigen Marus in die Höhle. Er wird sofort den Angriff befehlen. Da mit der Zeit immer mehr Marus auftauchen, sollten sich die Helden zurückziehen.

Wenn die Helden die Statue zurücklassen (insbesondere, wenn sie nur das Herz der Statue brauchen), so können sie sich in Ruhe zurückziehen, ansonsten werden sie von einigen Marus verfolgt.

LOHN DER MÜHEN

Zurück bei ihrem Auftraggeber können die Helden das versprochene Honorar einstreichen und erhalten weiterhin **200 Abenteuerpunkte**. Als *Spezielle Erfahrungen* bieten sich *Wildnisleben*, *Klettern*, *Tierkunde*, *Geographie* und *Sprachen Kennen* (Rssahh) (falls menschliche Helden) an.

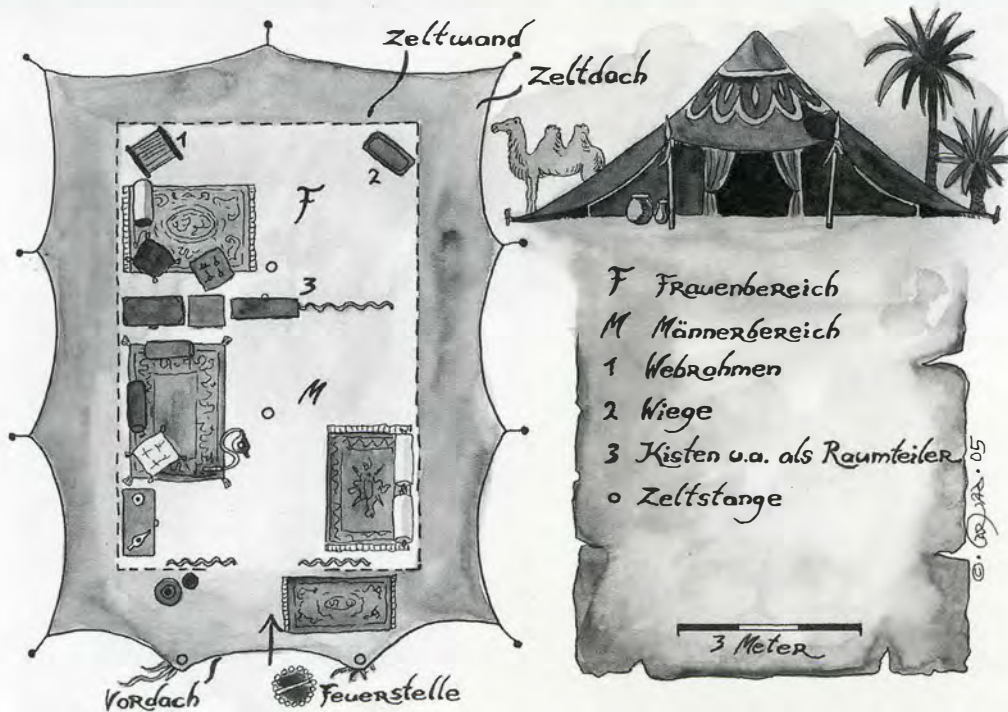
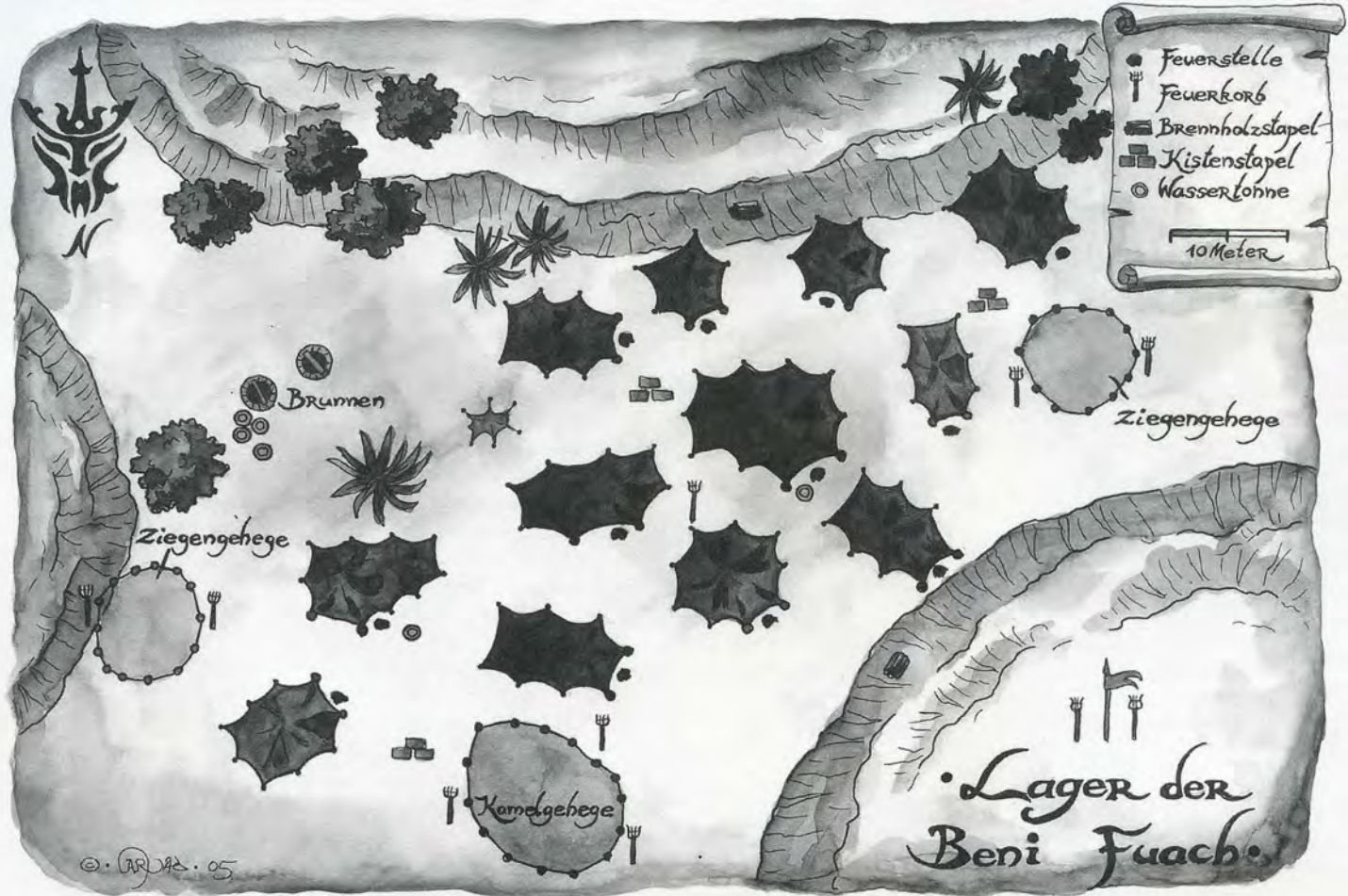
DAS ABENTEUER

MIT 2 GRUPPEN

Bis zum Eintreffen der Gruppen am Sm'Sschrr kann das Abenteuer ganz normal gespielt werden. Im Tempel bietet Szissl'Uruch'Chrt demjenigen die

Information, der ihm zuerst das Jhi'Schrr'Chszur erjagt hat. Anschließend muss die unterlegene Gruppe den Siegern folgen. Der Wettlauf muss hier nun auch gegen die andere Gruppe überstanden werden. Am besten kommt hierbei aber die Achazgruppe zuerst an, damit sie das Herz entwenden kann und die Nichtachaz noch die Statue erbeuten können.





Recken und tapfere Maiden,
ein Geheimnis wartet darauf, von Euch gelöst
zu werden. So Ihr den Mut besitzt, Euch den
Wagnissen des Abenteuerlebens zu stellen,
werdet im Hause Roderik Janus
von Hohenstein vorstellig,
an der roten Ecke am Grafenplatz
– es soll Euer Schaden nicht sein.

Zwei Tage Landurlaub in Perricum. Letzte Angehörige
(Mutter) von Matrose Bardolieb im Suff verstorben.
Musste daher niemanden von seinem Tod (Wundbrand)
benachrichtigen. Trotzdem meine Zeit vergeudet, weil ich
den Hirngespinnst Bardoliebs (verwünschte Kiste)
nachgegangen bin. Habe weder eine "Jungfrau auf der
Kante mit prächtigen weißen Armen" noch ein Versteck
"unterm alten Malmer" gefunden. Hat es ja seinerseits
auch nur von einem anderen Matrosen gehört.
972 871 18. Firun

„Schmerzen, so unerträgliche Schmerzen ... und Müdigkeit? – Dies ist ein Traum! Träge willst du dir deine Augen reiben ... doch es geht nicht. Du bist gefesselt! Schemenhaft nimmst du deine Umgebung wahr: Du stehst auf einer kleinen Lichtung an einem Berghang, inmitten dünnen Gestrüpps. Vor dir brennt ein kleines Feuer, so klein gehalten, als solle es über die Lichtung selbst nicht hinaus scheinen. Um dieses Feuer aber stehen und sitzen eine Hand voll Krieger – nein es sind mehr, rund ein Dutzend. Alle sind in Kleider aus Fellen und Lederflicken gehüllt, in den Händen archaische Steinbeile und Speere mit steinernen Spitzen. Ihre von Narben verunstalteten Gesichter erscheinen im flackernden Schein des Feuers geradezu geisterhaft. Und sie alle blicken dich an! Es scheint eine Mischung aus Neugier und Vorsicht zu sein, als warteten sie jederzeit auf eine Reaktion von dir. Endlich schaut auch du an dir selbst herunter – aber bist das du? Dieser Körper ist nackt und von Narben ebenso wie von blutriefenden, frischen Wunden überzogen. Außerdem ist er so mager und ausgezehrt und ... einem Anderen so ähnlich. – Kann es tatsächlich sein, dass du Nuranshâr Kaszan, der Schamane der Bân Gassârah bist? Vor allem, da du doch gefesselt bist?

Aber vor dir auf dem Boden liegen seine ... deine? ... Waffen: die mächtige Knochenkeule und ein noch blutriefendes Steinmesser. Hast du dir deine Wunden selbst zugefügt? A propos Wunden – da fühlst du sie wieder, diese Schmerzen, so unerträgliche Schmerzen ...“

[Lege eine Selbstbeherrschungs-Probe ab! Deine KO beträgt diesmal 15, deine KK dagegen 12 Punkte. Ansonsten verwendest du deine üblichen Werte.]

Das große Rennen wird entehrt durch die Anwesenheit der anmaßenden Ungläubigen. Die Sandlöwen dürfen das Ziel nicht erreichen. Haltet sie auf und lasst sie verschwinden, auf dass der Blick des Ewigen Vaters ihre Fratzen nicht mehr ertragen muss.



Ergreift die drei Ungläubigen, die es wagen, den Wettstreit des Nasadiualkes zu entehren. Haltet sie gefangen, bis das Rennen vorbei ist und ihr weitere Anweisungen erhalten. Tötet sie nicht!



Mein über alles geliebter Schatz,

schon als die Zedrakke Südwind in den Hafen einlief, war mir klar, dass die Geschichten über Selem wahr sind. Die Stadt liegt da wie ein vomoderader Kadaver. Wenigstens die kleinen Siedlungen auf den Inseln erscheinen einigermaßen sauber und Vertrauen erweckend – kein Wunder, leben hier auch unwirgend Menschen aus fernen Ländern. Die Inseln heißen Klein-Havena, Klein-Gorgan, Klein-Festum oder Klein-Perrium. Auf der letzten Insel fand ich auch eine Unterbunk, ein kleines Hotel namens 'Selemer Hof'. Aber um ehrlich zu sein – jeder Landgasthof besitzt mehr Komfort. Sie bemühen sich, kein Zweifel, doch während ich diese Zeilen schreibe, habe ich schon drei fette Käferviecher erschlagen, und dort, wo sie her kamen, gibt es bestimmt noch mehr. Und die Feuchtigkeit! Die Menschen hier tragen wohl nie trockene Kleider.

Aber ich will nicht klagen. Die Wirtin jedenfalls ist eine sehr nette Person und kümmert sich um meine Wünsche. In den nächsten Tagen werde ich erst mal die Stadt erkunden und vielleicht schon einmal in der Bibliothek ein wenig stöbern.

Bis zum nächsten Brief verbleibt in Liebe

Teuerstes Kleinod der Welt,

Selem ist eine so trostlose Stadt, dass es mir nicht schwer fällt, mich ganz um meine Forschungen zu kümmern. Über einige Umwege habe ich jemanden kennen gelernt, der eine recht ansehnliche private Sammlung alter Gegenstände von damals besitzt. Er wohnt im Stadtteil Königsgärten, wo die großen Familien ihre Anwesen haben. Dort bekommt man von dem Elend unten in der Stadt kaum etwas mit; ich bin abends oft bei ihm zu Gast.

Besonders ekelhaft war mein Besuch in der Unterstadt. Ich wollte einen Trödler aufsuchen, der mit Artefakten und Reliquien handelt. Er ist unbeschreiblich, mit einem Wort: abscheulich. Einem Trümmersfeld gleicht die Unterstadt, hier leben die Ärmsten in stinkenden, lächerlichen Hütten aus Blättern und Lehm. Und Gestalten gibt es hier ... ich glaube, sie sind halb Echse, halb Mensch, sie sind irgendwie ... anders. Schnell war ich wieder heraus aus der Unterstadt, denn ich fürchtete um mein Leben, zumindest aber um meine Gesundheit, bei dem ganzen Dreck. Seit meinen Besuchen in der Bibliothek habe ich das Gefühl, dass ich belästigt werde. Meine Sinne mögen mich trügen – bei der stinkenden Hitze durchaus möglich – aber ich vermeinte, einen verurteilten Mann, offenbar einer jener Echsenhölzer, immer wieder zu sehen, ganz so, als ob er mir nachspähierte. Ich habe mich entschlossen, einen Leibwächter anzukurbeln. Die Wirtin empfahl mir, mich auf der Insel Klein-Al'Anfa umzusehen.

Mach dir keine Sorgen. Es liebt dich ewiglich

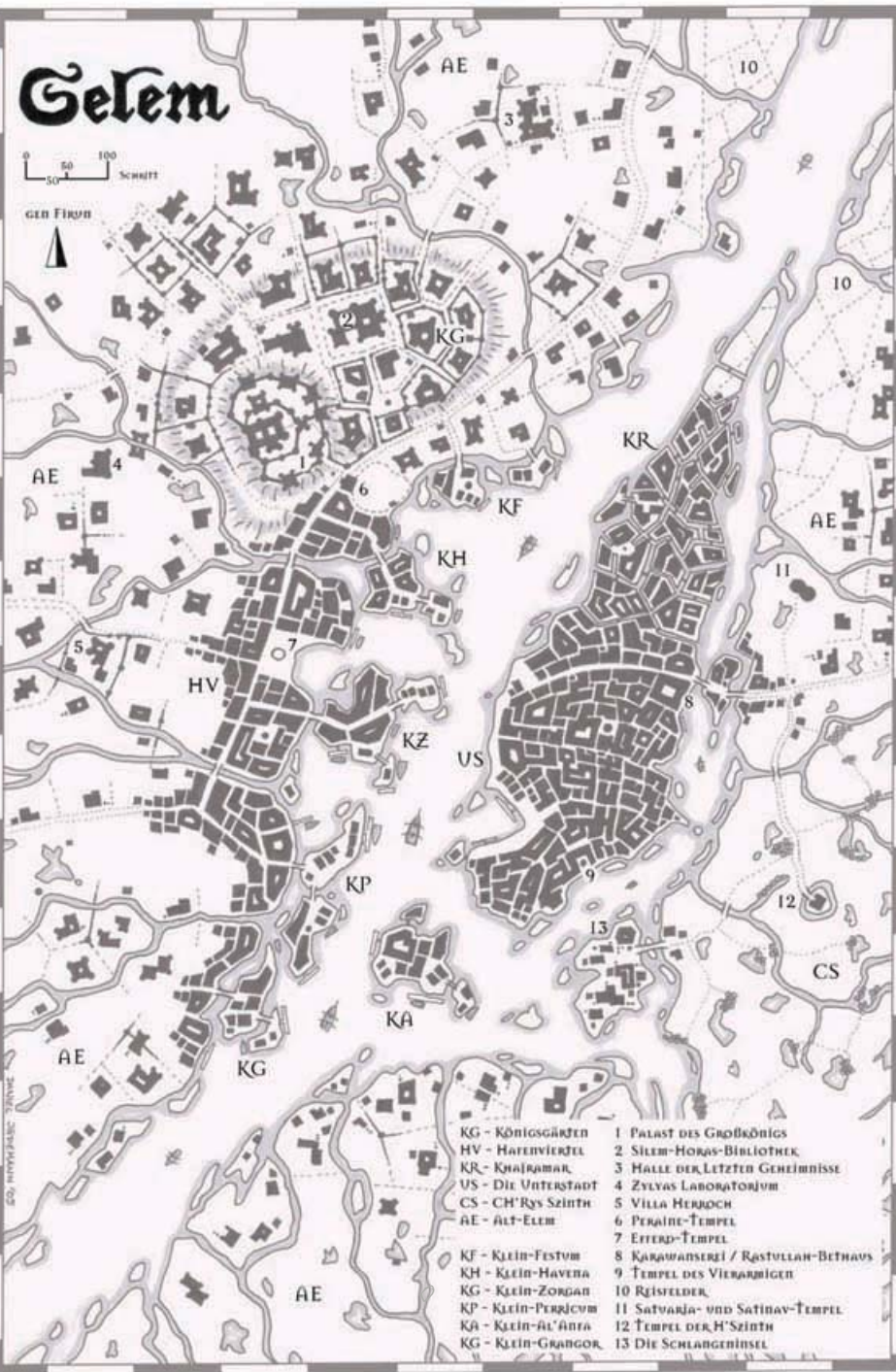
Wenn ihr das Geheimnis der Fessel der Jahre lüften wollt, begeben euch zum Garten von ARyad. Ich habe den zweiten Schlüssel zum Geheimnis der Schuppigen und erwarte euch dort.



Gelem

0 50 100
Schritt

GEN FIRUN



- | | |
|---------------------|-----------------------------------|
| KG - Königsgärten | 1 Palast des Großkönigs |
| HV - Hafenviertel | 2 Silem-Horas-Bibliothek |
| KR - Krajanan | 3 Halle der Letzten Geheimnisse |
| US - Die Unterstadt | 4 Zylvas Laboratorium |
| CS - CH'Rys Seint | 5 Villa Heruoch |
| AE - Alt-Elem | 6 Peraine-Tempel |
| | 7 Eterd-Tempel |
| KF - Klein-Festum | 8 Karawanerei / Raststall-Bethaus |
| KH - Klein-Havena | 9 Tempel des Vierarmigen |
| KG - Klein-Zorgan | 10 Reisfelder |
| KP - Klein-Perdium | 11 Satvada- und Satinav-Tempel |
| KA - Klein-Al'Anra | 12 Tempel der H'Seint |
| KG - Klein-Grangor | 13 Die Schlangeninsel |

Chimärenkammern von A'Ryad.



Dreufsicht

6. Kammer

Rampe

Innere
Kammer

Galerie

Waborg

Oberfläche

Ringförmige
Kammer

Rampe

4 Meter

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unter-
gegangener Zivilisationen, lösen Sie ver-
zwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streuerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

KARAWANENSPIUREN

REDAKTION: CHRIS GOSSE • AUTOREN UND AUTORINNEN: DAVID GRADE,
ANDRÉ WIESLER, ARMIN BUNDT, ELIAS MOUSSA, SEBASTIAN THURAU,
CARSTEN-DIRK JOST, STEPHANIE VON RIBBECK, OLAF MICHEL UND CHRIS GOSSE

Längst vergessene Geheimnisse liegen verschüttet im Wüstensand und
überwuchert in den Sümpfen, in unzugänglichen Bergtälern und morastigen
Seen. Wo in den alten Zeiten die ersten Menschen lebten und die Echsen
einst ihr glanzvolles Reich errichtet hatten, wo angeblich Giganten und Drachen
kämpften und wo sich Rastullah, der All-Eine, dem Volk der Novadis offenbarte,
dort harren zahlreiche Geheimnisse ihrer Entdeckung. Wo Mensch und Tier in
unbarmherziger Hitze, gefährlichen Sumpflöchern und tödlichen Erdrutschen
vergehen, stellt sich die Natur selbst als unbarmherzigster Gegner heraus.

Im begleitenden Abenteuerband zur Regionalspielhilfe *Raschtuls Atem* führen
die Abenteuer *Imuhar*, *In den Schluchten des Raschtulswalls*, *Gefängnis der
Jahre*, *Echsenjäger* und *Im Zeichen des Löwen* auf einer abwechslungsreichen und
gefährlichen Reise durch die Länder unter Raschtuls Atem, ergänzt durch einige
Reihe weitere Szenarioideen. Folgen Sie den *Karawanenspiuren* in fremde Länder!

Zum Leiten der Abenteuer aus dieser Sammlung sind für den Meister die Kenntnis der *Boxen Schwerter & Helden*
und *Zauberei & Hexenwerk* erforderlich; Kenntnis der Box *Götter & Dämonen* sowie der Spielhilfe *Zoo-Botanica*
Aventurica ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 16,00 • CHF 28,60



9 783890 643953

13014

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN 3-89064-395-7

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 132

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL BIS HOCH /
NIEDRIG BIS HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
KHÔMWÜSTE UND
ANGRENZENDE GEBIETE,
IN NEVERER ZEIT

