

M5
ERFAHREN

TRÄNEN DER GÖTTER

GREGOR ROT

EIN MYRANOR-GRUPPENABENTEUER
FÜR ERFAHRENE CHARAKTERE



Das Schwarze Auge

10376

MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

TRÄNEN DER GÖTTER



Das Schwarze Auge

FANTASY PRODUCTIONS

**MYRANOR:
TRÄNEN DER GÖTTER**

Umschlagillustration

Thomas Thiemeyer

Umschlaggestaltung & Satz

Ralf Berszuck

Innenillustrationen, Karten und Pläne

Caryad

Lektorat

Florian Don-Schauen, Momo Evers, Thomas Römer

Gesamtredaktion

Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Belichtung/ Lithographie

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck und Aufbindung

Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

1 2 3 4 5 05 04 03

Printed in Germany
ISBN 3-89064-376-0



Tränen der Götter

Ein Myranor-Abenteuer in Makshapuram und der Narkramar
für einen Meister und 3 bis 6 Spieler mit erfahrenen Helden.

von
Gregor Rot

mit Beiträgen von
Peter Diehn und Stefan Küppers

Für Bernhard, Georg, Marianne, Markus, Rainer und Reinhard –
jenem halben Dutzend Phantasten, die mir die Kraft von Träumen bewiesen
und Freundschaft geschenkt haben.

*»Es freut sich die Gottheit der reuigen Sünder;
Unsterbliche heben verlorene Kinder
Mit feurigen Armen zum Himmel empor.«*

—Johann Wolfgang von Goethe





Inhalt

Für den Spielleiter	5	Der Suche dritter Teil: Asche zu Feuer	62
Der Mythos	5	Allein durch die Wüste	62
Die Vorgeschichte	6	Entbehrungen in der Wüste	64
Das Abenteuer	7	Die Salzfelder von Es'Aabat na Bar (8./9. Reisetag) ..	67
Der Suche erster Teil: Ein Auftrag auf Umwegen	8	Endlich am Ziel?	71
Unter blutroten Segeln	9	Die heiligen Höhlen	73
Winddrachen backbord!	10	Das Wasser des Jenseitsmeeres	77
Melakkam – Der große Bazar	15	Finale im Berg	81
Ein unfreundlicher Empfang	18	Ausklang	83
Im lachenden Speckstern	20	Anhänge	84
Im Dienste einer Toten	24	Dramatis Personae	84
Neue Perspektiven	25	Dramatis Personae im Überblick	86
Der Suche zweiter Teil: Durch Steppe und Wüste	29	Die Karawane der Kleahylope	86
Erneut auf See	29	Die beiden Dralquabarsippen	89
Auf der Straße der Einöde	30	Gefahren in der Wüste	90
Über Kamaluks Nacken	33	Glossar und Worterklärungen	91
Bath Hammin – Das Tor zum Feuer	36		
Eine Karawane zu schmuggeln	39		
Das Dorf der Schabkrah	44		
Schweifige Schluchten	47		
Salahbathlama – Die Stadt der Göttertränen	50		
Das Göttliche Erbe der Sumurrer	53		
Das Spiel in Salahbathlama	57		



Für den Spielleiter

Tränen der Götter ist das bislang erste aus der Reihe myranischer Abenteuer, das außerhalb des Imperiums spielt. Es führt eine Gruppe erfahrener Helden zunächst in die Küstenstädte und durch die Steppe Makshapurams, dann in eine emporstrebende Oasenstadt und die leblosen Weiten der Wüste Narkramar.

Gerade weil myranische Recken vermutlich einen Großteil ihrer ruhmvollen Taten auf imperialem Boden vollbracht haben, sollten Sie Ihren Spielern die fremden Kulturen mit besonderer Sorgfalt nahe bringen. Zu diesem Zweck sollten Sie sich ein möglichst genaues Bild des Umfelds machen, in dem die Helden sich gerade bewegen. Landschaft und Klima spielen hier bedeutende Rollen, vor allem ist es aber die Bevölkerung mit ihrer Mentalität und all ihren Eigenheiten, die sich am Spieltisch bemerkbar macht. Die *Interaktion* zwischen Helden und Meisterpersonen ist der wohl wesentlichste Stimmungsträger bei gutem Rollenspiel, hinter dem die konsequente Verfolgung des zentralen Handlungsstranges zeitweise getrost in den Hintergrund treten kann. Selbst unbedeutende Randfiguren wie Marktschreier, Gardisten oder Tempeldiener können dann bei entsprechend liebevoller Darstellung zum heimlichen Höhepunkt eines Abends werden.

Die Suche nach den Tränen der Götter ist aber auch ein Reiseabenteuer. Über zwei Oktale lang müssen die Helden viele hundert Millia durch das südliche Myranor zurücklegen. Für die erfolgreiche Umsetzung so großer räumlicher und zeitlicher Strecken am Spieltisch ist erfahrungsgemäß vor allem geschick-

ter Umgang mit dem Stilmittel *Zeitraffer* entscheidend: Versuchen Sie sich an einer gesunden Balance zwischen gesteigertem Erzähltempo einerseits und belanglosen wie auch ausführlichen Begegnungen sowie der (auch regeltechni-

schen) Verdeutlichung von Reiseschritten andererseits – und gönnen Sie den Spielern auch (wiederum) genügend Freiraum für Interaktion von Helden und eventuellen Gefährten. Die richtige Mischung dieser Elemente wird natürlich vom Geschmack und Spielstil Ihrer Runde bestimmt.

Für die *Wahl der Helden* gelten zwei Einschränkungen: Dralquabar lassen sich nur mit etwas Vorarbeit durch entsprechende Anpassung der dramaturgischen Schwerpunkte integrieren, da sich das Abenteuer eigentlich an wüstenunkundige Helden ohne tiefere Kenntnisse narkramarischer Mythologie richtet. Definitiv ungeeignet sind jedoch alle aquatischen Rassen. Für sie müsste ein eigener Einstieg geschaffen werden, und ohne übernatürliche Hilfe sowie eimerweise Wasser und Meistergnade sind sie in der Wüste ohnehin verloren. Aber ganz ehrlich: Was haben Loualil und Risso in der Narkramar verloren?

Zu guter Letzt will ich noch auf das Gedicht *Das letzte Lied* von Moscheh Lejb Halpern verweisen, dessen drei Strophen sich jeweils an den Kapitelanfängen finden. Ich schlug es durch Zufall in einem recht wahllos aus den Regalen der Bücherei gezogenen Band auf und war sofort hellauf begeistert – so treffend gab es meine Vorstellung der Legende rund um die Tränen der Götter wieder. Möge es auch Sie durch den vorliegenden Abenteuerband begleiten!

Luttach und Wien, im Dezember 2002

Gregor Rot

Der Mythos

«Als die alten Götter den Frevel der Menschen sahen, waren sie voll Wut und wandten sich von ihnen ab. Sie rissen tiefe Wunden in das entweihte Land und hießen die Fluten, fruchtlos im Boden zu versickern. Wer nicht fliehen konnte, wurde von ihrem Zorn verbrannt.»

Auch außerhalb der Narkramar kennt man die Sage vom *Tag der Finsternis*: Erzürnt durch einen heute vergessenen oder zumindest verschwiegenen Frevel der Menschen, gingen die alten Götter 'in die Nacht' und nahmen das Meer der Großen Bucht mit sich. Narkramar bedeutet nichts anderes als *Das Meer, das in die Nacht gegangen ist*, und bis heute beten viele Wüstenbewohner um die Rückkehr der Götter und des Meeres. (Mehr zu Mythologie und Geschichte der Narkramar erfahren Sie in S/X, S. 7f. und 103ff.)

Daneben gibt es eine Reihe weiterer Mythen deutlich geringerer (und meist nur örtlicher) Verbreitung, die von Scham und Mitleid der Götter erzählen – so etwa die Geschichte von der Verschonung Eshbathmars, das Märchen um Shaburrahs Blumengarten oder die Weissagungen von der Rückkehr des Meeres

(siehe dazu H&W, S. 22). Dazu zählt aber auch jene kaum bekannte Legende, mit der die Dralquabar ihre eigene Entstehung erklären. Diese Geschichte ist es, die im Zentrum dieses Abenteuers steht.

Die Tränen der Götter

«Als das Meer gegangen war, sahen die Götter das Leid und die Zerstörung, die sie in ihrem Zorn über die Menschen gebracht hatten, und sie erkannten, dass ihnen auch viele Unschuldige zum Opfer gefallen waren. Einige von ihnen aber fanden tief in sich verborgen ein weiches Herz, das sich nun mit Trauer füllte. Da öffneten sie die Schleusen ihres Schmerzes und weinten.

Ihre Tränen fielen auf die Asche der Vernichteten, und da sie von der Kraft göttlichen Reumuts gezeugt waren, brachten sie aus der Asche der Toten neues, feuergeboresenes Leben hervor.»

In dieser Überlieferung herrscht ungewohnte Eintracht zwischen Schabkrah und Sholai, den beiden in



erbitterter Feindschaft lebenden Völkern der Feuergeborenen. Doch handelt es sich bei den *Tränen der Götter* um weit mehr als einen Mythos. Die Dralquabar sind nämlich der festen Überzeugung, dass die Trauer der Götter erst am Tag ihrer Rückkehr beendet sein wird und ihre Tränen nie versiegt sind. Und tatsächlich seien sie im Norden der Narkramar sogar spürbar, wo sie als Feuchtigkeit tragender Wüstenwind aus Nordwest an besonders heißen Tagen segensreiche Kühlung spenden.

Wenn Dralquabar also von den Tränen der Götter (*Salalama*) sprechen, meinen sie in erster Linie diesen Wind. Er hat vor allem für die nördlich lebenden Schabkrah große Bedeutung: Einmal im Jahr, wenn seine Intensität für wenige Nonen kaum merklich zunimmt, versammelt sich jede Sippe bei ihrem traditionellen Kultplatz, um *Intikuma* zu vollziehen, das 'Ritual der Erneuerung'. Dabei wird die Asche aus verbrannten Pflanzen und Tieren sowie dem Blut von Stammesangehörigen in alle Himmelsrichtungen verteilt. Die Kraft der Tränen soll Leben aus dieser Asche hervorbringen und dadurch das Wachstum aller Pflanzen und Tiere der Narkramar fördern, ja, es überhaupt erst ermöglichen (mehr zu Intikuma finden Sie in H&W auf S. 17).

Der Felsen der Gnade

Es gibt nur wenige Heiligtümer der Dralquabar, die von Schabkrah und Sholai gleichermaßen verehrt werden. Der *Tahal Horisheb* ('Felsen der Gnade') ist eines davon. Beide Völker sehen darin ein Denkmal ihres Glaubens, ja, ihres ganzen Schöpfungs-

mythos. Obwohl er tief in den Stammesgebieten der Schabkrah liegt, sind darum kriegerische Handlungen zwischen Feuergeborenen in seiner unmittelbaren Umgebung traditionell untersagt.

Das viele Tagesreisen südwestlich von Salahbathlama in der offenen Wüste liegende Felsmassiv besteht zum größten Teil aus Kalkstein, wie er nur im Meerwasser der Großen Bucht entstanden sein kann. Zudem ist es halbmondförmig nach Nordwesten ausgerichtet, wodurch ein Großteil des Wüstenwindes aufgefangen und seiner Feuchtigkeit beraubt wird. In dem porösen Gestein fließen die Tränen der Götter dann langsam zusammen – und durch eine seltsame Fügung des Schicksals (oder aber göttlichen Willen?) vervielfacht sich dabei ihre lebensspendende Kraft wie im Destillierkolben eines Alchimisten. Nach Ansicht der Dralquabar muss dafür ein den Lamassu ähnlicher Gesandter der alten Götter verantwortlich sein, der wohl in den heiligen Höhlen des Tahal Horisheb lebt.

An der südöstlichen Bergflanke tritt das Wasser zutage und verwandelt die Wüste im Umkreis einer halben Millia in eine blühende Oase. Die Dralquabar nennen den kleinen Bach *Sala-Pa*, was sowohl 'Tränenwasser' wie auch 'Lebenstränen' bedeuten kann. Bei vielen Sippen beider Völker ist es üblich, zumindest einmal in jeder Generation diesen heiligen Ort aufzusuchen. Da den Pilgern der Transport des Tränenwassers jedoch frevelhaft erscheint, wird nur fruchtbare Erde oder Asche mit dem Wasser des Sala-Pa benetzt, die später den Boden einer heimatlichen Oase bereichern sollen.

Die Vorgeschichte

Bei seinen Forschungen stieß der Nequaner *Surgon Dritter Alchimist des Hohen Rates*, einer der bedeutendsten Alchimisten seines Volkes, auf einen alten Text aus der Zeit der Chimärenkriege. Darin beschreibt ein Phraisopos die wundersamen Kräfte eines Elixiers namens 'Tränen der Götter', welches ihm unschätzbare Dienste bei seinen Lebensschöpfungen geleistet habe. Unglücklicherweise schweigt sich der Autor aber über die Herkunft der Flüssigkeit weitgehend aus und erwähnt nur beiläufig, dass sie wohl in der Wüste Narkramar zu finden sei.

Surgon beauftragte daraufhin das Haus Rhidaman, ihm dieses Wundermittel zu beschaffen, und stellte dafür umfangreiche Handelsprivilegien der Nequaner in Aussicht. Diese Gelegenheit ließ sich die Optimatenfamilie nicht entgehen. Sie betraute umgehend die weitgereiste Forscherin *Diphledene ni Rhidaman* mit der gewinnträchtigen Angelegenheit.

Diphledenes Expedition

Nach vielen Nonen intensiver Nachforschungen kam Diphledene endlich hinter das Geheimnis des Tahal Horisheb. Ihr war klar, dass man die Tränen der Götter nur gegen den Willen der eingeborenen Dralquabar

beschaffen konnte und auf deren Hilfe bei der Durchquerung der Narkramar verzichten musste. Daher stellte sie einen recht kleinen Expeditionstrupp von etwa dreißig wüstenkundigen und vor allem vertrauenswürdigen Frauen und Männern zusammen, unter ihnen die bansumitische Pfadfinderin *Undahpuri*.

Mit großen Verlusten erreichte die Gruppe tatsächlich den Tahal Horisheb, in dem sich glücklicherweise gerade keine Feuergeborenen aufhielten. Man fertigte also Karten des Gebietes an, füllte die von Surgon eigens dafür geschaffenen Phiolen mit dem Tränenwasser und trat unverzüglich den Rückweg an.

Der Verrat

Leider waren die in Salahbathlama getroffenen Vorbereitungen der Wüstenreise aber den dortigen Priestern der Baalya zu Ohren gekommen. Diese Anhänger einer Göttin der Gier und Habsucht wurden schon vor längerer Zeit von den Draydal unterwandert – und als die Gesandten der Schädelpriester von dem lebensspendenden Elixier hörten, schleusten sie kurzerhand einen Agenten in Diphledenes Mannschaft ein.

Diphledenes Truppe war von den Gefahren der Narkramar auf die Hälfte reduziert worden, doch hatte sie es mit großen Ent-



behrungen zurück nach Salahbathlama geschafft. Während die Überlebenden dort in einer kleinen Zelle geduldig ihre Quarantäne abwarteten, begannen die Mühlen des Verrates zu mahlen. Die den Baalya-Priestern unterstellte Goldene Garde führte Diphledene in ihren Tempel, um sie dort als lebende Mumie gefangen zu halten. Den Gefangenen aber ließ man ein von der Essenz Mishkaryas beseeltes Pulver unter die Nahrung mischen, das eine schwere Seuche hervorrief.

Die letzte Überlebende

Nur die Pfadfinderin Undahpuri entging der Ansteckung, da die Folgen eines früheren Leidens sie gegen die meisten Krankheiten immun machten. Sie konnte durch die Hilfe ihres alten Freundes *Quadrar der Tränenschürfer* aus der Quarantänезelle entkommen, musste ihre totkranken Gefährten aber zurücklassen. Eine der beiden Tränenphiole war zusammen mit Diphledene in die Hände der Baalya-Priester gefallen, die andere aber trug Undahpuri bei sich.

Dem von ihrer Mutter geerbten Ehrenkodex folgend, gab sie ihren sterbenden Gefährten das Versprechen, die Tränen der

Götter zu Surgon nach Melakkam zu bringen und so den Auftrag zu vollenden.

Der Plan der Draydal

Ein zu dieser Zeit in Salahbathlama weilender draydalischer Schädelpriester begab sich währenddessen zum Tahal Horisheb. Dort überzog er die Quellgrotte des Tränenwassers durch die Mächte seines namenlosen Gottes mit einem lebenshungrigen Pilz, der die Tränen der Götter vollständig in sich aufnahm und die Quelle versiegen ließ. Daraufhin reiste der Priester nach Draydalân ab, um die Vollendung seines perfiden Plans vorzubereiten.

Wenn die Pilze in einigen Oktalen genügend von der Schöpfungskraft des Wassers in sich aufgenommen hätten, wollte er mit einer Schar von Sklaven zurückkehren, um sie von den Felswänden zu kratzen und zu feinem Pulver verarbeiten zu lassen. Dieses Pulver sollte über die Nacenniastraße und den Schädelgrund bis nach Draydalân gebracht werden und dort endlich seinen Zweck erfüllen: dem ausgebluteten Land der Draydal die Fruchtbarkeit zurückzubringen.

Das Abenteuer

Nachdem Undahpuri den Baalya-Priestern von Salahbathlama entronnen ist, setzen ihr nun die Schergen von *DjaChao* nach, eines draydalischen Agenten im Handelsrat von Melakkam. Undahpuri soll gefangen genommen oder aus dem Weg geräumt werden, da sie einerseits um das Geheimnis des Tahal Horisheb weiß, andererseits von den Geschehnissen in Salahbathlama berichten und damit die Position der Baalya-Priester schwächen könnte.

Im ersten Kapitel **Ein Auftrag auf Umwegen** (S. 8) werden die Helden zunächst Zeugen der Entführung Undahpuris durch nyamaunische Piraten und eines Anschlags im Hafenbecken von Melakkam. Nachdem die Pfadfinderin aus beiden Gefahren befreit werden konnte, wird sie in Melakkam von einem draydalischen Handlanger vergiftet. Auf ihrem Totenbett nehmen die Helden die Phiole mit den Tränen der Götter an sich und sollen auf Wunsch der Verstorbenen deren Empfänger ausfindig machen. Der Alchimist Surgon entschädigt sie jedoch nicht nur für diese Mühen, sondern beauftragt sie sogleich mit einer neuerlichen Expedition: der Suche nach den Tränen der Götter.

Im zweiten Teil geht es **Durch Steppe und Wüste** (S. 29). Die Helden folgen der Spur Undahpuris zunächst bis Annathra, dann durch die makshapurische Steppe (wo sie sich einer jagdtollen Tighrir erwehren müssen) bis nach Bath Hammin am Rande der Narkramar. Dort müssen sie zu ihrer Enttäuschung feststellen, dass die einzige Karawane nach Salahbathlama durch die Festnahme ihrer Geldgeberin, der Kauffrau *Kleahylope serra Alantinos*, gerade aufgelöst wurde. Verantwortlich dafür sind die Handelspatrone der Stadt, die sich mittels unbegründeter Anschuldigungen der wertvollen Waren der Kauffrau bemächtigen wollen. Den

Helden obliegt es nun, Kleahylope zu befreien sowie Karawanenmitglieder und Ladung wieder zusammenzuführen.

Auf der Reise nach Salahbathlama kommen die Helden durch ihre Begleiter vom Volk der Schabkrah erstmals in engen Kontakt mit der Kultur der Feuergeborenen. Die Stadt der Göttertränen selbst bietet ihnen jedoch eine herbe Enttäuschung, denn statt der Tränen der Götter finden sie hier nur Ärger mit der Priesterschaft und ihrer Goldenen Garde. Dennoch gelingt es ihnen auf Umwegen, vom Schicksal der Expedition Diphledenes und dem Tahal Horisheb zu erfahren.

Im dritten und letzte Teil der Suche (**Asche zu Feuer**, S. 62) müssen die Helden auf einer mehr als zwei Nonen dauernden Reise durch die Innere Narkramar allerlei Gefahren überwinden, von denen der drohende Tod durch Verdursten nur eine unter Vielen ist. Endlich am Tahal Horisheb angekommen, finden sie die ersehnte Quelle versiegt. Zu allem Überfluss werden die Abenteuerer auch noch in den Streit zwischen Schabkrah und Sholai hineingezogen, die sich gegenseitig (und nun auch die Fremden) für die Schändung ihres Heiligtums verantwortlich machen.

Allerdings darf kein Feuergeborener die heiligen Höhlen des Tahal Horisheb betreten, sodass hier erneut die Stunde der Helden schlägt. In dem Felsmassiv entdecken sie den von den Draydal hinterlassenen Pilz, aber keine Möglichkeit, ihn zu bekämpfen. In angrenzenden Höhlen leben jedoch einige Nachfahren jener alten Sumurrer, die einst für den Großen Frevel verantwortlich waren. Sie liegen seit dem Versiegen der Quelle im Sterben, und bis heute werdem sie einzig durch die Tränen der Götter vor der brennenden Strafe des Tags der Finsternis geschützt. Die Helden können den



schleichenden Tod der Summurrer (vorerst) nicht mehr verhindern. Jedoch erfahren sie durch die Visionen der Sterbenden von der Lösung, die im Wasser des jenseitigen Meeres zu finden ist. Durch die Rituale der beiden Sherkumar treten sie eine Visionsreise zum in die Nacht gegangenen Meer an, werden dort mit ihrem Kuan-Pa (ihrem blutsverwandten Seelentier) konfrontiert und kehren schließlich mit dem jenseitigen Wasser zurück.

Dieses Symbol für den Urzustand vor dem Tag der Finsternis ist in der Lage, die Quellgrotte von den Pilzen zu befreien. Auf dem Weg dorthin sehen sich die Helden noch mit den Summurrern konfrontiert, die durch einen draydalischen Fluch zu Untoten erhoben wurden – dann können sie dem Tahal Horisheb aber endlich Erlösung und den Summurrern ein neues, *feuergeborenes* Leben schenken.

Aufbau und Beschreibung

Um Ihnen den Überblick im Text zu erleichtern, ist das vorliegende Abenteuer folgendermaßen strukturiert:

Umrandet und im Text gekennzeichnet durch "Zum Vorlesen oder Nacherzählen" sind Lesetexte, die den Spielern unverändert vorgelesen werden können und diese meist auch direkt ansprechen.

Die übrigen *Allgemeinen* Texte enthalten all jene Informationen, die allein für den Spielleiter bestimmt sind, um je nach Situation in freier Form an die Spieler weitergegeben zu werden. Das können Erläuterungen zu einzelnen Objekten, Personen und Szenen sein, aber auch generelle gestalterische Ratschläge.

Weitere *Hintergrundinformationen* finden Sie in grau unterlegten Kästen oder Seiten.

Zur Hervorhebung von Eigenschafts-, Talent- und Zauberproben wird die *Kursivsetzung* verwendet. Eigennamen von Personen, Schiffen oder Gebäuden sowie Fremdwörter sind ebenfalls *kursiv* formatiert, erstere allerdings nur bei ihrem ersten Erscheinen. Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sind in Fettschrift gehalten. VERSALIEN kenn-

zeichnen Matrizen, KAPITÄLCHEN Vor- und Nachteile.

Um Ihnen die Beschreibung von Personen zu erleichtern und beim Lesen einen ersten Eindruck zu verschaffen, ist allen Personen, denen kein eigener Abschnitt bei *Dramatis Personae* gewidmet ist, eine Kurzbeschreibung mit Angaben zu Alter / Größe / Haare und Augen beigelegt. Dabei werden bewusst alle gängigen myranischen Maßeinheiten verwendet, um ihren selbstverständlichen Gebrauch am Spieltisch zu fördern (eine Übersicht finden Sie weiter unten). Bei Zeitangaben werden neben bekannten Einheiten wie Stunde, Tag und Jahr häufig None und Oktal verwendet. Diese nehmen zwar den Stellenwert von Woche und Monat ein, sind damit aber leider nicht gleichzusetzen (eine None umfasst neun Tagen, ein Oktal fünf Nonen).

Material

Obgleich Ihnen die Lektüre des Quellenbandes *Handelsfürsten und Wüstenkrieger* wärmstens ans Herz gelegt und *Myranische Mysterien* zumindest empfohlen sei, ist dieses Abenteuer auch ausschließlich mit den Informationen aus der Box *Myranor* –

Das Gölidenland spielbar. Unter Verweisen auf andere Publikationen finden Sie daher ergänzende oder vertiefende Angaben, die für den Hauptstrang der Handlung gestrotzt verzichtbar sind.

Verwendete Abkürzungen:

S/X	Von Shindrabar nach Xarxaron (aus der Box <i>Myranor</i>)
WnM	Wege nach Myranor (aus der Box <i>Myranor</i>)
MyMy	Myranische Mysterien
H&W	Handelsfürsten und Wüstenkrieger
Basis	Die Basisregeln (aus der DSA/ Aventurien-Box <i>Das Schwarze Auge</i>)

Myranische Maße

myranisch	aventurisch	irdisch
Millia	Meile	1 km
Gradu	Schritt	1 m
Allia (Elle)	Halbschritt	½ m
Spetem	Spann	20 cm
Kiron (Hand)	Halbspann	10 cm
Daktil	Finger	2 cm
Cukiron	–	1 l

Der Suche erster Teil Ein Auftrag auf Umwegen

»Als man aufgehört an Gott zu glauben, ging die Liebe auch sehr bald – voll Ertränkten waren all die Wasser, voll Erhängten war der Wald.«

Der Einstieg ins Abenteuer erfolgt in einer beliebigen Hafenstadt zwischen Annathra und Balan Mayek durch die Begegnung mit *Undahpuri* (siehe *Dramatis Personae* auf S. 84). Im günstigsten Fall sind die Helden in nördlicher Richtung unterwegs und treffen mit der aus der Narkramar kommenden Botin schon während der Reise zusammen.

Angangs sollte dieser Bekanntheit aber keine allzu große Bedeutung beigemessen werden: Erwähnen Sie die Bansumiterin daher nur am Rande und hauptsächlich wegen ihrer auffallend dunklen Haut, um ihr die Aufmerksamkeit der Spieler im nächsten Augenblick durch einen Diebstahl oder Raufhandel wieder zu entziehen.

Sollte es sich fügen, dass die Helden (wenn auch unbeabsichtigt) das Vertrauen von Undahpuri gewinnen können, wäre dies nur von Vorteil. Sicherlich gibt es für gestandene Recken und Abenteurer ohnehin zahlreiche Gelegenheiten, unter anderen Reisenden aufzufallen und dabei zu beweisen, dass man das



Herz am rechten Fleck trägt – wo dieser bei einem Neristu oder Shingwa auch immer liegen mag. Betrachten Sie den folgenden Abschnitt jedoch nur als einen

möglichen Abenteuerbeginn. Wenn Ihnen ein anderer Einstieg besser ins Konzept passt, ändern Sie ihn getrost entsprechend ab.

Unter blutroten Segeln

Da eine Verknüpfung mit den Szenarioideen aus dem jüngst erschienenen Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger** günstig erscheint, gehen wir im Folgenden davon aus, dass die Helden aus dem Archipel von Talaminas zurückkehren, um sich in heimischen Gefilden von den Wirren kerrishitischer Intrigen zu erholen. Dazu bietet sich der *Geflügelte Jharranoth* an, ein großer Dshukar aus rotbraunem Zedernholz von etwa 45 Gradu Länge. Der stattliche Viermaster mit seinen riesigen karmesinroten Segeln fährt unter dem strengen Befehl des Kerrishiters *Hephairid Ke'Pylam* aus der Familie der *Gutium* von *Kerrish-Marad* (59 Jahre / 85 Daktil / kurzes, schwarz gefärbtes Haar, blaue Augen), ein Vetter des glücklosen Generals von Djanar (siehe **H&W**, S. 47). Der Kapitän hat gut ein Drittel seines gewaltigen Frachtraumes für den Transport von Passagieren bereitgestellt und hält Kurs auf Melakkam (wo sicherlich mühelos ein Schiff nach Balan Cantara, Balan Mayek oder Era'Sumu gefunden werden kann). Je nach Luxus bezüglich Unterbringung und Verpflegung lässt er sich eine Passage vom Archipel bis Makshapuram mit vier bis acht Aureal entlohnen – haben sich die Helden jedoch unter den Kerrishitern einen Namen gemacht, mag es ihnen auch gelingen, als Seesoldaten oder Schiffshandwerker anzuheuern (zur üblichen Heuer siehe Kasten unten). Je nachdem, von welcher der talaminischen Inseln die Helden ablegen, dauert die Reise nach Eshbathmar etwa eine halbe bis anderthalb Nonen, von dort etwa 10 Tage bis Lanagar und schließlich noch 7 Tage nach Melakkam – insgesamt also zumindest ein halbes Oktal.

Der Geflügelte Jharranoth

Schiffstyp: kerrishitischer Dshukar

Takelage: 4 Masten mit den typischen Kerrishitersegeln (lattenverstärktes Binsengeflecht in Längsrichtung des Schiffes)

Länge: 46 Gradu, **Breite:** 8½ Gradu, **Tiefgang:** 3 Gradu

Besatzung: 70 Matrosen, 10 Offiziere, 10 Seesöldner, 1 Kapitän

Beweglichkeit: mittel

Geschwindigkeit: je nach Wind 5–15 Millia pro Stunde

Bewaffnung: je drei Kugelschleudern an jeder Breitseite

Heuer (pro None): Seeoffizier 10 Au, Schiffshandwerker 5 Au,

Seesöldner 25 Ag, Matrose 15 Ag

Personen dienen mögen (immerhin fasst der *Geflügelte Jharranoth* mehr als hundert Seelen):

● *Lyknomelonos serr Rhidaman* (42 Jahre / 90 Daktil / hüftlanges, braunes Haar und dunkelbraune Augen) ist als reisender Handelsagent seines Hauses tätig und insbesondere an seltenen Artefakten und Kulturschätzen interessiert. Sollte er nicht gerade in einen merkantilen Disput mit Kapitän Hephairid verstrickt sein, wird der weltgewandte Mann die Helden umgarnen und ihnen reizvolle Angebote für wertvolle Besitztümer machen. Seine Überredungskünste umfassen dabei alle Register von Schmeicheleien und ablenkenden Gesprächsthemen bis hin zur Verängstigung unbedarfter Matrosen oder zur Inszenierung eines Fluchs, der angeblich auf einem besonders heiß begehrten Stück liegt. Selbstverständlich ist Lyknomelonos erfahren im Umgang mit solch 'gefährlichen Unikaten' und erklärt sich wohlwollend dazu bereit, die Helden von ihrer Last zu befreien.

● *Ocური Nagyush e Kerrish-Thalam* (55 Jahre / 97 Daktil / gelocktes, aschgraues Haar, dunkelbraune Augen), die Offizierin der zehn Seesoldaten, begleitet den Kapitän schon seit über zehn Jahren und wird von ihm nur noch aufgrund einer gewissen sentimentalen Loyalität geduldet. Ob ihrer zahlreichen Verfehlungen und zunehmender Altersschwäche wird Hephairid sich aber langsam bewusst, dass sich ein erfolgreicher Händler derartige Gefühle eigentlich nicht leisten kann. Sobald die breitschultrige Mittfünfzigerin daher wieder lallend über das Deck taumelt, halb taub vom übermäßigen Caranuss- und Euhypnoskonsum, wird sie kurzerhand zum Deckschrubben abkommandiert. Den freiwerdenden Posten ist der Kapitän durchaus bereit, einem der Helden zu überantworten, wenn dieser entsprechende Befähigung mitbringt (üblicherweise erfordert das einen **TaW Kriegskunst** 7+, in der Not mag aber auch ein anderweitig qualifizierter Kämpfer befördert werden).

● *Butrogura* (39 Jahre / 85 Daktil / kurzes, glänzend violettes Haar, schwarze Augen), der bansumitische Schiffskoch, ist gern auf kulinarischen Abwegen unterwegs und lässt die gesamte Schiffsbesatzung unter seiner Vorliebe für Improvisation und neue Gerichte leiden – Angehörige fremder Kulturen wird er mit grenzenloser Neugier nach Berichten über heimische Essgewohnheiten bedrängen. Möglicherweise tritt aber auch ein ob der schwer genießbaren Kost ständig kränkelndes Schiffsmädchen an die Helden heran, denn alle Beschwerden waren bislang erfolglos, da der überreizte Gaumen des Kapitäns ohnehin nur mehr durch große Mengen Jimaucha zu beeindrucken ist.

● *Ucharchni e Kerrish-Thalam* (35 Jahre / 75 Daktil / schulterlanges, hellblaues Haar, dunkelblaue Augen), neristische Technomantin und Navigatorin des Schiffes, nutzt zur Kursbestimmung eine selbst entwickelte

Die Mannschaft

Um das Leben an Bord etwas interessanter und abwechslungsreicher zu gestalten, lassen Sie die Spieler mit den Fahrgästen und Mannschaftsmitgliedern interagieren, von denen einige hier vorgestellt werden und als Anregung zur Ausgestaltung weiterer



Apparatur, die sie eifersüchtig vor fremden Augen versteckt hält. Die geheimnisvolle nautische Arcanomatik stellt eine Kreuzung zwischen Kompass, Sextant und Astrolabium dar, die das Interesse jeden Magiers oder Gelehrten wecken sollte.

● Undahpuri steigt in Lanagar nach kurzen Verhandlungen mit dem Kapitän zu. Sie bezieht eine winzige Einzelkabine und lässt sich fortan nur mehr zu den Mahlzeiten blicken, die sie erstaunlich genügsam zu sich nimmt (die langen Entbehrungen der Narkramar lassen ihr selbst Butroguras Küche wie die Speise der Götter erscheinen).

● In Lanagar besteigen auch einige junge Amaunir das Schiff, deren dramaturgischer Zweck nicht zuletzt jener ist, die Spieler etwas von Undahpuri abzulenken. *ChaoShyKo*, *MaqSharFo*, *Tir-IaoUa* und *RaoKja* sind verwöhnte Sprösslinge der makshamau-nischen Oberschicht und benehmen sich wie Radjare an Bord. Während sich die meisten Besatzungsmitglieder ihrem vor Ver-

achtung strotzenden Gehabe respektvoll unterwerfen, werden die Helden sich gezielte Provokationen vermutlich nicht gefallen lassen. Weisen sie die Amanuir jedoch (hoffentlich unblutig) in ihre Schranken, könnte das später in Melakkam noch ein böses Nachspiel haben, wenn sich die Jungadligen an den Helden rächen wollen. Die Amaunir werden von sich aus nur dann ihre Klingen ziehen, wenn sie sich in die Enge getrieben und deutlich in ihrer Ehre beschnitten fühlen.

Vier jungadlige Amaunir

Phasganon: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W+4 DK N
LeP 28 RS 2 AuP 28 KO 11 MR 6 GS 9

Spielrelevante Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen, Natürlicher RS, Nachtsicht, Unstet

Geisteskräfte: Schnurren 5

Die Launen des Verfluchten Meeres

Das Wetter auf diesem Teil des Thalassions ist recht wechselhaft und von gegensätzlichen Extremen geprägt: Unablässig drängt der heiße Fallwind der östlichen Narkramar, von den Makshapurim respektvoll *Kamaluk's Hauch* genannt, gegen den feuchtschwülen Meeresdunst und die drei tanzenden Töchter RaDjas (die vorherrschenden Winde des östlichen Meeres). Gefürchtet ist vor allem der Sommer, wenn diese Winde sich im *Radjabor* zu ihrem stürmischen Reigen vereinen, um Kamaluk die Stirn zu bieten.

Schiffe wie der *Geflügelte Jharranoth*, die sich aus den unmittelbaren Küstenregionen hinaus in die offene See wagen, werden hier wahrhaft zum Spielball der Luftgötter. Heftige Wirbelstürme und Orkane sind dann keine Seltenheit, sodass es kaum verwundert, wenn vor, während und nach der Fahrt eifrig den Himmlischen geopfert wird. Und auch wenn das Schiff offiziell unter dem Schutz von *Shikris-Tolur* und *Kasham-Ulchrys* (einem kerrishitischen Geisterpaar) steht, werden wohl über ein Dutzend Wasser- und Luftgottheiten für eine sichere Heimkehr angefleht.

Auch zehrt das Klima merklich an Gesundheit und Konstitution, was insbesondere die Passagiere betrifft. Sie müssen oft tagelang unter Deck verbringen und können keinen Fuß vor den anderen setzen – während ihr Magen mehr von sich zu geben als aufzunehmen scheint (verlangen Sie gegebenenfalls KO-Proben von den Helden, die je nach See-Erfahrung erschwert sein können).

Auf der Höhe von Eshbathmar ist die Luft gar derart geschwängert von Sand und Salz, dass der Atem wie Feuer in die Lungen fährt – nähert man sich hingegen dem Dschungelgürtel Makshapurams, wird die fast unerträgliche Feuchtigkeit zur Qual. Melakkam schließlich gehört klimatisch zu den tropischsten Orten des ganzen östlichen Myranor, schon nach dem vierten Teil einer Stunde sind Kleidung oder Fell so nass wie nach einem Sprung in lauwarmes Wasser.

Winddrachen backbord!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zweieinhalb Tage sind vergangen, seit ihr das sumpfige Lanagar am Rande des ausladenden Mahalidelas hinter euch gelassen habt. Erst heute Morgen haben sich die Nebel der letzten Tage etwas gelichtet, doch die drückende Hitze wird immer unerträglicher.

Im fernen Westen versinkt gerade die Sonne hinter dem Tharpagiri – es wird wohl noch eine gute Stunde dauern, bis der Himmel jenseits der gewaltigen Gipfel die Farbe eurer Segel annehmen wird. Irgendwo zwischen den erzenen Zinnen, die nicht umsonst in einem Atemzug mit den Gebeinen des Giganten Tharaman genannt werden, muss auch Tokum Isoru liegen, die Sonnenstadt der Tharpuresen.

Gerade konntet ihr das schwülwarme Klima und die schwankenden Bohlen unter euren Füßen und Tatzen für einen Augenblick vergessen, als ein heiserer Schrei des Ausgucks euch barsch in die ungastlich wogenden Weiten des Thalassions zurückreißt: "Zwei Winddrachen backbord!"

In der langsam einbrechenden Dämmerung könnt ihr die plötzlich aufbrausende Hektik und Betriebsamkeit mehr spüren, als dass eure müden Augen sie wahrnehmen.

Gemeint sind keine leibhaftigen Drachen, sondern die schlanken Schiffe der Nyamaunir-Piraten, deren Segel die Form von Drachenflügeln haben. Erkundigungen bei der Mannschaft oder entsprechende Erfahrungen aus der Vergangenheit der Helden könnten den Irrtum freilich aufklären. Doch lassen Sie die Spie-



ler ruhig eine Weile lang mit dem Angriff fliegender und womöglich Feuer speiender Monstrositäten rechnen. Selbst wenn die Silhouetten bereits zu erkennen sind, entscheidet eine *Sinneschärfe*-Probe +5, ob sie in der Dunkelheit als Schiffe identifiziert werden.

Sobald die Nyamaunir jedoch auf eine halbe Millia herangekommen sind, besteht kein Zweifel mehr über die Art der Gefahr – ob der Anblick der Säbel schwingenden Piraten jedoch Erleichterung hervorruft, darf bezweifelt werden. (Mehr zu den Nyamaunir finden Sie in **WnM**, S. 42, und **H&W**, S. 49–51.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der abendliche Landwind bläht die fächerförmigen Segel und trägt die schmalen Seedrachen fast ebenso schnell zu euch herüber wie das wilde Fauchen und Kreischen ihrer Besatzung. Um der von einem großen Kauffahrer zu erwartenden Geschützsalve zu entgehen, gleiten die wendigen Schiffe in Schlangenlinien über das Wasser und machen Anstalten, euren Dshukar in die Zange zu nehmen.

Da gellt die metallene Stimme Kapitän Hephairids über das Deck. Wie ein abgerichteter Shirdrak öffnet der *Geflügelte Jharranoth* in diesem Moment die Mäuler seiner Breitseite und speit den Piraten sein Gift entgegen: Ein ganzer Schwarm von Metallkugeln geht auf sie nieder, ein halbes Dutzend davon krallt sich in den großen Segeln des rechten Seedrachen fest und reißt sie durch das Gewicht der Geschosse in Fetzen.

Die Nyamaunir toben vor Wut und treiben ihr angeschlagenes Schiff mit letzter Kraft durch peitschende Schläge des Steuerschwanzes voran. Der zweite Segler aber konnte der Salve entkommen. Wohl wissend, dass dieser Dshukarentyp am Heck keine Geschütze trägt, will er seine Beute nun von hinten entern. Tatsächlich fliegen bereits die ersten Harpunen mit Greifhaken zu euch herüber.

Wenn Ihre Helden Erfahrung in Seegefechten oder entsprechende magische Fähigkeiten aufweisen, können Sie diesen ersten Angriff auch in deren Hände legen. Es sollte dabei einer der beiden Nyamaunir-Drachen seeuntauglich werden, aber möglichst nicht sinken.

Der Enterkampf

Der Zeitpunkt des Angriffs ist von den Nyamaunir durchaus bewusst gewählt, denn für das düstere Dämmerlicht und die folgende Dunkelheit sind ihre Augen weit besser geeignet als jene der größtenteils menschlichen Besatzung des Kerrishiterschiffes: Ohne den Vorteil *NACHTSICHT* gelten Abzüge von jeweils 2 Punkten auf AT und PA. Zur Steigerung der Dramatik können Sie die Lichtverhältnisse (und die damit verbundenen Mali) während des Kampfes noch verschärfen. Zunächst verblassen die allerletzten Strahlen der Sonne (AT/PA je -4), dann schieben sich Wolkenketzen vor den ohnehin bleichen Mond (AT/PA je -6, nun erleiden auch nachtsichtige Wesen einen Malus von

je -1). Der Vorteil *DÄMMERUNGSSICHT* halbiert die genannten Abzüge.

Jedes der Piratenschiffe trägt knapp zwei Dutzend kampftüchtige Nyamaunir. Die gut achtzig Matrosen des *Geflügelten Jharranoth* sind zwar nur leicht bewaffnet, scheuen als erprobte Seefahrer aber nicht vor dem Einsatz des eigenen Lebens zurück und vertrauen bei derartigen Auseinandersetzungen meist auf ihre schiere Überzahl. Zudem werden sie von den zehn Seesöldnern unterstützt, die Hephairid in weiser Voraussicht angeworben hat.

Die Rolle der Helden hängt von ihrer Position auf dem Schiff ab: Während zahlende Fahrgäste (fast) den gleichen Schutz genießen wie die wertvolle Fracht und vom Kapitän in ihre Kajüten beordert werden, müssen sich Heuerempfänger selbstverständlich an der Verteidigung des Schiffes beteiligen und den Befehlen des Schiffsoffiziers Folge leisten. Eine reizvolle Situation ergibt sich, wenn ein Held dieses Amt bekleidet und die Abwehr der Piraten nach eigenen Vorstellungen organisieren kann (wozu gelegentliche *Kriegskunst*-Proben nicht fehl am Platze wären). Zur Gestaltung eines spannenden Enterkampfes empfiehlt es sich, einzelne Szenen herauszugreifen, die jedem Heldentyp Handlungsmöglichkeiten eröffnen. Der Großteil des Geschehens sollte den Spielern aber überblicksartig vermittelt werden, schon um als Meister der großen Zahl der Beteiligten Herr zu werden.

Mögliche Szenen

- Im Zweikampf ungeübte Helden können sich zu den jüngeren Matrosen gesellen, die den Piraten durch Kappen der Enterseile und improvisierte Wurfgeschosse das Erreichen des Decks verwehren wollen. Auf Dauer hält dies die Nyamaunir jedoch nicht zurück – sie klettern notfalls, das Serovermesser zwischen den spitzen Zähnen, mit bloßen Krallen die Bordwand hinauf.
- Die Passagiere (zu denen ja vermutlich auch einige Helden zählen) folgen keineswegs geschlossen dem Befehl des Kapitäns, sich während des Kampfes unter Deck aufzuhalten. Besonders Angehörige der Oberschicht, allen voran der Honorat Lyknomelonos, betrachten das Gefecht als spannendes Schauspiel und haben die unangenehme Eigenschaft, ständig im Wege zu stehen. Sie von ihrem 'wohlverdienten Vergnügen' abzubringen, erfordert einiges an List und diplomatischem Geschick.
- Im Kampfgetümmel wird schnell offenbar, dass Nyamaunir auf Schiffsbohlen geboren wurden, denn sie bewegen sich mit traumwandlerischer Sicherheit auf den schwankenden Planken. Die Helden jedoch sollten bisweilen durch *Körperbeherrschungs*-Proben (erleichtert durch *BALANCE*) ihre Standfestigkeit überprüfen, wenn der Jharranoth arg ins Schlingern gerät.
- Unter Umständen muss von Bord gegangenen Personen geholfen werden, denn nicht alle Besatzungsmitglieder können gut schwimmen, und in der Dunkelheit kann auch das Zuwerfen eines Seils leicht zum Problem werden. Darüber hinaus laufen selbst erfahrene Matrosen Gefahr, zwischen den beiden Schiffen zerdrückt zu werden.
- Um das Problem der eingeschränkten Sicht zu lösen und die damit verbundenen Abzüge zu senken, müssten die Helden für ausreichende Beleuchtung sorgen.



Hier ist Kreativität gefragt, denn jedes größere Feuer stellt eine enorme Gefahr dar (vor allem für das Segeltuch). Die Sturmlaternen des Schiffs sind eine gute Wahl, haben aber einen schmalen Lichtkegel und müssen daher ständig neu ausgerichtet werden. Auch können sie umstürzen und ihr flammendes Öl über das ganze Deck ergießen.

- In einer Ecke der Waffenkammer verstaubt eine kleine Draglossa (4W6 TP, Reichweite 7 Grad), auf die einer der Seekrieger hinweisen kann. Die regelmäßige Wartung kam dem Kapitän aber zu teuer, und mittlerweile ist ihre Instandsetzung – zumal wenn die Zeit drängt – wohl nur einem genialen Techniker oder Mechanopathen zuzutrauen (mehrere *Mechanik*-Proben, die deutlich erleichtert sind, wenn die eigenbrötlerische Navigatorin Ucharchni zur Mitarbeit überredet werden kann). Ob die Helden mit einer derartigen Waffe allerdings nicht letzten Endes mehr Schaden am eigenen Schiff als unter den Piraten anzurichten vermögen, bleibt fraglich.

- In den vier streitsüchtigen Amaunir findet man unerwartete Verbündete. Eventuelle Zweifel an ihrer Loyalität sind völlig unbegründet, denn die schmarotzenden Nyamaunir sind für sie nichts als Abschaum. Sie werfen sich mit rasendem Eifer ins Gefecht und müssen dies sicherlich mit Blut oder gar Leben bezahlen, wenn die Helden kein Auge auf sie haben. Sollte

sich die Gelegenheit ergeben, werden sie von den Piraten gefangen genommen, um als Geiseln den Beutel ihrer adligen Eltern zu erleichtern.

- Findet ein Kämpfer unter den Helden einen ihm ebenbürtigen Gegner, kommt es zu einem erbitterten Klingenwechsel auf hoher See. Nutzen Sie neben den klassischen Elementen, die vom Umherschwingen an Tauen bis zum Kampf auf der Reling oder in den Wanten reichen, insbesondere die natürlichen Fähigkeiten eines Amaun, um die Spieler in Atem zu halten. Dazu gehören katzenartige Sprünge ebenso wie der überraschende Einsatz des Schwanzes oder Angriffe mit Krallen und Zähnen. Die Takelage des Schiffes bietet zudem genug Raum für begabte Kletterer oder gar flugbegabte Helden und kann den Kampfschauplatz um eine Dimension erweitern.

Nyamaunir-Piraten

Serovermesser: INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+3

DK N LeP 35 RS 2 AuP 45 KO 14 MR 7 GS 9

Wurfaxt: AT 16 TP 1W+3

Spielrelevante Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Natürliche Waffen, Natürlicher RS, Nachtsicht, Kräfteschub (KO), Talentschub (Schwimmen), Unstet



Der zweite Angriff und die Absicht der Nyamaunir

Während die Aufmerksamkeit der meisten Besatzungsmitglieder auf das Heck gerichtet ist, gelingt es den Nyamaunir des anderen Seedrachen, ihr beschädigtes Schiff mit vereinten Kräften auf etwa 20 Grad an den *Geflügelten Jharranthen* heran zu manövrieren. Dann werfen sie sich in die Fluten, um schwimmend den Dshukar zu erreichen (was ihnen sicherlich erst deutlich nach ihren Gefährten gelingt). Der genaue Zeitpunkt ihres Eingreifens sollte abhängig vom Verlauf des Kampfgeschehens und möglichst unerwartet für die Spieler gewählt werden – besonders umsichtige Helden könnten die Gefahr freilich vorausahnen und entsprechende Vorkehrungen treffen.

Während ihre Kameraden am Heck die Verteidiger zu beschäftigen trachten, stürmen die ankommenden Piraten schnellstmöglich ins Zwischendeck und brechen nacheinander mit ihren Serovermessern die ohnehin nicht sehr stabilen Kajütentüren auf. Wer sich unter den Helden trotz der Hitze des Gefechtes einen kühlen Kopf bewahren kann, mag sich nun über die Absicht der Piraten wundern.

Denn trotz aller Verwegenheit sind die Nyamaunir nicht für aussichtslose Überfälle bekannt – und war ob ihrer Unterzahl eine erfolgreiche Kaperung des *Jharranthen* schon zu Beginn zweifelhaft, wäre spätestens nach dem Verlust eines Schiffes (und damit seines ohnehin sehr begrenzten Frachtraumes) der Rückzug zu erwarten gewesen. Doch anscheinend sind die Piraten ohnehin nicht auf große Beute aus, sonst hätten sie sich nicht mit den Kajüten aufgehalten, sondern wären unverzüglich über die wertvolle Ladung hergefallen.

Diese und ähnliche Überlegungen sollten die Spieler möglichst von sich aus anstellen, eventuell auch angeregt durch Bemerkungen von Besatzungsmitgliedern, denen das eigentümliche Verhalten der Nyamaunir "shindrabarisch vorkommt", wie man bei den Kerrishitern zu sagen pflegt. Die Erklärung dafür ist der Auftrag einer draydalischen Agentin, die für die Auslieferung einer 'schwarzhäutigen Bansumiterin mit nur einem Arm' eine große Menge Goldes in Aussicht gestellt hat (und es auch an einer üppigen Anzahlung nicht fehlen ließ).

Welche Unannehmlichkeiten die Erstürmung der Kajüten den Helden und der Mannschaft noch bereitet, liegt in Ihren meistertlichen Händen (eventuell muss die technomantische Apparatur der Navigatorin noch vor dem zerstörerischen Übermut eines Nyamaun gerettet werden). Jedenfalls kommt es zur Konfrontation mit den meist wehrlosen Passagieren, denen die Piraten allerdings kaum etwas anhaben wollen, solange sie nicht provoziert und ihre Fragen nach der Gesuchten wahrheitsgemäß beantwortet werden. Diese Erkundigungen mögen den Helden später einen Hinweis auf das eigentliche Ziel der Kaperer geben. Sobald Undahpuri aber gefunden und von zwei bis drei Piraten überwältigt wurde, treten diese den geordneten Rückzug auf das intakte Schiff an. Dabei brechen sie mit aller Gewalt durch die feindlichen Linien und nehmen keinerlei Rücksicht auf Verluste (2 AT/KR, dafür keine PA).

Folgt dem Seedrachen!

Für den Fortgang des Abenteuers wäre es wünschenswert, wenn die Helden Undahpuri aus den Händen der Piraten befreien. Haben Sie es jedoch mit Abenteurern jenen Schlages zu tun, die ohne Aussicht auf glänzende Aureal keinen Finger krumm machen, könnten Sie der Motivation dieser 'Helden' etwas nachhelfen, indem auch einer der ihren entführt wurde.

Nur wenn die Spieler mit besonders kreativen Verteidigungsmaßnahmen auftrumpfen oder die Fähigkeiten der Gruppe arge Zweifel am Erfolg einer Befreiung ließen, sollten die Piraten gänzlich leer ausgehen. In diesem Fall werden die Helden in Melakkam direkt von dem Alchimisten Surgon angesprochen und mit der Beschaffung der Tränen der Götter beauftragt (siehe Audienz beim hohen Meister auf S. 26).

Soll die Befreiung Undahpuris in Angriff genommen werden, muss die Verfolgung der Nyamaunir mit einem Schiff erfolgen, das dem der Piraten bezüglich Geschwindigkeit zumindest ebenbürtig ist: Damit kommt eigentlich nur die Instandsetzung des zurückgelassenen zweiten Seedrachen in Frage. Außerdem werden nur ein Minimum von fünf Matrosen benötigt, um das Schiff einigermaßen sicher steuern zu können.

Zunächst muss aber Kapitän Hephairid von der Rettungsaktion überzeugt werden, wobei er die gleiche Hartnäckigkeit wie beim Beschluss von Handelsabkommen an den Tag legt. Zu welchen Bedingungen er das zur Reparatur benötigte Segeltuch und entsprechendes Werkzeug aus seinen Vorräten zur Verfügung stellt oder ob er gar auf einige Matrosen verzichtet (die freilich ihrerseits zu dem gewagten Manöver überredet werden müssten), hängt vom Verhandlungsgeschick der Helden ab. Da Hephairid in den Weiten des Thalassion kaum eine Möglichkeit hat, das von den Piraten zurückgelassene und nach Seerecht in seinen Besitz übergegangene Schiff zu Geld zu machen, wäre ein denkbare Angebot etwa dessen Transport nach Melakkam.

Die Verfolgungsjagd

Der Ablauf der Verfolgungsjagd wird im Wesentlichen von den nautischen Fähigkeiten der Helden bestimmt (Proben auf das Berufstalent *Seefahrt*, eventuell substituiert durch *Boote Fahren* +10). Sollten sie keinerlei Erfahrung auf See mitbringen, müssen sie natürlich auf die Unterstützung einer entsprechenden Mannschaft zurückgreifen. Zwar trägt ihr Seedrachen deutlich weniger Last als der, den sie einzuholen gedenken, aber dafür müssen die Helden den Mangel an Erfahrung und einer eingespielten Mannschaft wettmachen.

Ein noch viel größeres Problem stellt die Orientierung dar, denn in tiefster Nacht ist das Schiff der Nyamaunir mit seinem beträchtlichen Vorsprung kaum auszumachen. Nun sollten sich die Spieler der mehrmals erwähnten Navigations-Arcanomatik entsinnen, deren geheimnisvolle Kräfte selbst hier nicht versagen. Geschmeichelt von dem Vertrauen in ihre Schöpfung, erklärt sich Ucharchni gerne dazu bereit, die Helden zu begleiten. Sie sieht diese Herausforderung ohnehin als einmalige Gelegenheit, den Wert ihres Wunderwerkes unter Beweis zu stellen.



Die Piraten haben den Auftrag, die Gefangene in einer kleinen Bucht unweit von Melakkam auszuhändigen. Mit Rücksicht auf den Langmut der Spieler könnte sich die Verfolgungsjagd also durchaus über vier Tage hinziehen. Die Helden würden Melakkam anschließend einen Tag vor dem *Geflügelten Jharranothen* erreichen. Der Anschlag im Hafenbecken (siehe **Ein unfreundlicher Empfang** auf S. 18) wird dann natürlich auf ihren Seedrachen verübt.

Möglicherweise gelingt es den Helden aber auch, die Nyamaunir mittels Magie, Ucharchnis Apparatur oder genialen Täuschungsmanövern zu überlisten und schon nach wenigen Stunden einzuholen. Dann könnten sie sich hinterher bequem wieder dem kerrishitischen Dshukar anschließen und die letzten Tage im Konvoi fahren (natürlich auch abhängig von den Absprachen mit Kapitän Hephairid).

Die Befreiung

Wie es den Helden letztlich gelingt, den Nyamaunir ihre Gefangene(n) wieder zu entreißen, müssen wir dem unvorhersehbaren Einfallsreichtum Ihrer Spieler überlassen. Meist werden in solchen Situationen ohnehin die verrücktesten (aber deswegen oft umso aussichtsreicheren) Ideen geboren. Wie viele Piraten noch übrig sind, hängt vom Ablauf des Enterkampfes ab. Aber die Recken sollten sich ob der vielfachen Übermacht schon einen fundierten Befreiungsplan zurechtgelegt haben.

Die kleine Bucht, die die Piraten ansteuern, liegt 50 Millia westlich des Kaps von Kuapurash (siehe unten). Ein kleiner Dschungelpfad führt von hier direkt nach Melakkam, wodurch (gegebenenfalls) die Nachricht vom Scheitern der Entführung auf jeden Fall vor den Helden dort eintrifft, da diese ja noch das Kap umrunden müssen. Wenn es nicht gelingt, die Piraten schon vor der Bucht einzuholen (was zu begrüßen wäre), wird die dort wartende Agentin sich rechtzeitig aus dem Staub machen, sobald sie der Helden ansichtig wird.

Werden einige Piraten gefangen genommen und verhört, erzählen sie ohne großen Widerstand von ihrer amaunischen Auftraggeberin *KhaoShy* (34 Jahre / 91 Daktil / langes, gewelltes und gänzlich bronzenes Fell, grüne Augen) und deren Anliegen – nicht jedoch von der Höhe der vereinbarten Bezahlung. Die vor allem im östlichen Makshapuram tätige Handlangerin von Dja-Chao hat natürlich keinen Namen genannt und ist auch deutlich zu selten in Melakkam, um dort erkannt oder mit ihrem Herrn in Verbindung gebracht werden zu können.

Die Tochter der Morgenröte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz nach Sonnenaufgang erreicht ihr das Kap von Kuapurash. Der amaunische Name bedeutet 'Felsen der Morgenröte' und wird diesem wundersamen Ort mehr als gerecht: Aus dem türkisblauen Wasser ragt eine gewaltige Steinsäule, die selbst eure Masten überragt und auf wundersame Weise gänzlich aus regenbogenfar-

Undahpuris Geschichte

Zweifellos werden die Helden nach Undahpuris Befreiung mit ihr ins Gespräch kommen wollen. Hier ist es wichtig, dass sie eine gewisse Zuneigung zu der Bansumiterin entwickeln können. Andererseits darf an dieser Stelle nicht zuviel über das Schicksal von Diphledenes Expedition verraten werden, um nichts von der Spannung im zweiten Kapitel zu nehmen.

Spielen Sie Undahpuri für wenige Augenblicke dankbar und herzlich, um kurz darauf wieder abweisend zu werden. Vermitteln Sie den Helden dabei das Gefühl, sie wolle sich selbst durch diese Kälte nur schützen und vor allem ihre Retter nicht mit ihren Problemen belasten. Bei der Beantwortung von Fragen wird Undahpuri stets sehr zurückhaltend bleiben. Sie erzählt nur, dass sie aus der Wüste komme und in Melakkam einen wichtigen Auftrag zu erledigen habe (dabei fasst ihre rechte Hand geistesabwesend an die unter dem Hemd verborgene Tränenphiole), woran sie einige Leute anscheinend hindern wollen. Haken die Helden hier nach, wird sie Undahpuri bestimmt zurückweisen. Ihren Schutz nimmt sie allerdings dankbar an und verspricht den Recken, nach Erfüllung ihrer Pflicht mehr zu erzählen. (Wozu es freilich nie kommen wird.)

Behalten die Helden Undahpuri im Auge, können sie sie eines Nachts gar in einem Alptraum reden hören. Neben allerlei unzusammenhängenden Warnungen ist vor allem der Name 'Tränenschürfer' zu vernehmen, der die Helden später auf die Spur von **Quadrar** (siehe S. 60) bringen kann.





ben schimmerndem Opal zu bestehen scheint. Das warme Licht dieser frühen Stunde weckt das vielfältige Farbspiel des durchscheinenden Edelsteins und täuscht euren stauenden Augen eine Bewegung vor, die ihn beinahe lebendig erscheinen lässt.

Zu eurer Verwunderung sind die vier hochschnäuzigen Amaunir (wenn sie den Überfall auf das Schiff überlebt haben) demutsvoll auf ihre Knie gesunken, und MakSharFo erklärt euch mit ehrfürchtig schnurrender Stimme: "Dies ist *EoShar*, die Tochter von *Urashi*, der Göttin der Morgenröte. Sie wurde in mondloser Nacht mit einem bösen Narkap-rati gezeugt und war zu einem Leben in ewiger Dunkelheit verdammt. Obwohl sie wusste, dass sie dabei vergehen würde, wollte sie ihrer Mutter nur ein einziges Mal ins Antlitz sehen. Und so begrüßte sie an dieser Stelle tanzend den anbrechenden Morgen. RaDja aber hatte Mitleid mit ihr und verwandelte sie in leuchtenden Stein, dessen Anblick die Narkap-rati nicht ertragen können. So konnte *EoShar* nicht in die Finsternis entführt werden und verhartet bis zum heutigen Tage, um jeden Morgen den gütigen Blick ihrer Mutter zu empfangen. Wann immer *Urashi* ihrer regungslosen Tochter ansichtig wird, vergießt sie bittere Tränen, die sich wie ein zarter Schleier über die Welt legen – wir aber nennen es schlicht Morgentau."

Die Legende von der Tochter der Morgenröte ist die erste von vielen falschen Spuren in diesem Abenteuer. Sie dient vor allem dazu, den Helden die Augen für die Häufigkeit der mythologischen Thematik 'Göttertränen' zu öffnen. Sie sollen von Anfang an jede Spur hinterfragen und vor allem gezielt nach den für sie relevanten Details suchen.

Nach der Umrundung des Kaps von Kuapurash trennt die Helden nur noch eine knappe Tagesreise von Melakkam. Diese verläuft entlang steil aufragender Klippen zu ihrer Linken, die vom üppigen Dschungel Makshapurams gekrönt werden. Die dicht gedrängten und teils beängstigend überhängenden Urwaldriesen erwecken beinahe den Eindruck, sich gegenseitig von der Felskante stoßen zu wollen.

Das Thalassion ist hier deutlich ruhiger, denn es handelt sich um eine geschützte Meerstraße zwischen dem Festland und der shindrabarischen Insel Gurjamang. Deren dicht bewaldete Höhen begleiten die Fahrt am östlichen Horizont, während im Norden schon bald Djolopandang auszumachen ist. Während der frühen Abendstunden verlieren die Klippen zusehends an Höhe, um sich nach etwa einstündiger Fahrt zu einer felsigen Bucht zu öffnen und den Blick freizugeben auf ...

Melakkam – Der große Bazar

Regierungsform: Hauptstadt des gleichnamigen Radjarats unter direkter Kontrolle des *Radjars Shumar Muir* mit beratender (und sehr einflussreicher) Funktion des amaunischen *Handelsrates*

Symbolik: auf dunkelblauem Feld ein goldener Aural mit silbernen Flügeln über einer geöffneten silbernen Amaunirtatze

Bevölkerung: nach dem letzten Census 70.000 Einwohner, davon etwa ein Drittel Amaunir, einige Tausend Paddir (vor allem in Stadtwache und Armee) und wenige Tighrir, sonst vorwiegend bansumitische Menschen; das Hafenviertel beherbergt auch zahlreiche Meranier sowie weitere 10.000 Fremde und Durchreisende aller seefahrenden Völker Myranors.

Militärische Stärke: etwa 350 Gardisten (davon 200 Paddir) sowie im gleichen Ausmaß diverse (meist menschliche) Söldnertruppen der einzelnen Handelsherren; weitere 1.500 Paddirkämpfer, 12 Kampf-Jharranoten mit 100 Bogenschützen sowie etwa 1.000 Bansumiter als Trossleute in Kasernen am Rande der Stadt; im Kriegshafen 10 Galeeren zur Küstensicherung und Piratenjagd (drei davon zusätzlich von abgerichteten Seeschlangen gezogen), etwa 1.500 Matrosen, Rudersklaven und Seekrieger.

Tempel und wichtige Stadtgötter: makshapurisches Pantheon rund um RaDja (siehe S/X, S. 96f.), vor allem Feshavat und dessen Tochter Koshmava (eine lokale Gottheit des Handels, die als geflügelte, schwarz-goldene Lüchsin verehrt wird); einige geheime Blut- und Echsenkulte

Melakkam ist die größte Stadt Makshapurams und einer der bedeutendsten Thalassionhäfen Myranors, nicht zuletzt dank seiner günstigen Lage an einer vom shindrabarischen Archipel geschützten Meeresbucht. Oft kommt es vor, dass südländische Kauffahrer hier ihre gesamte Ladung löschen, um sich die weite und beschwerliche Fahrt nach Balan Cantara oder in die Galeerenbucht zu ersparen. Denn nur wenige routinierte Kapitäne fühlen sich im nördlichen und südlichen Thalassion gleichermaßen heimisch, und so wird Melakkam zum Umschlagplatz von Waren aller Länder zwischen den Inseln von Serovia und Talaminas.

Einst beherbergte Melakkam den imperialen Verwaltungssitz aller südlicher Horasiater. Doch wie im übrigen Makshapuram ist von der mehr als achthundert Jahre vergangenen Herrschaft des Thearchen nicht mehr viel zu spüren. Für das Imperium bedeutet der Aufstieg Melakkams einen schweren wirtschaftlichen Verlust, den man schon mehrmals rückgängig zu machen versuchte. Erst vor knapp 250 Jahren wagte der Hohe Nautokrat eine neuerliche (wenn auch ebenso erfolglose) Invasion, und seither begegnet man in Melakkam allem Imperialen mit viel Vorsicht und Distanz – wenn es sich nicht gerade um einträgliche Handelswaren handelt.

Das Leben der Stadt dreht sich einzig um Hafen und Handel, und dies hat auch Radjar Shumar



Muir erkannt. Trotz harter Führung räumte er den ortsansässigen Handelshäusern daher umfangreiche Rechte ein und übertrug die Aufsicht über Zoll und Bazar sogar gänzlich dem so genannten Handelsrat. Dieses Gremium besteht aus den einflussreichsten Kaufleuten Melakkams, die – kaum verwunderlich – sämtlich dem amaunischen Adel des Landes entstammen und in der Ausübung ihrer weitreichenden Befugnisse einzig dem Radjar selbst Rechenschaft schuldig sind. Ein Verstoß gegen geltendes Handelsrecht wird darum weit schwerer geahndet als im Imperium. Auf Betrug stehen hier ähnliche Strafen wie andernorts auf Mord oder auf Einbruch in eine Optimatenvilla. Folterung oder seltener auch Todesstrafen genießen bei der Obrigkeit jedoch deutlich mehr Sympathie als 'unästhetische' Verstümmelungen.

Allgemeine Informationen über Makshapuram und seine Bewohner finden Sie in **WnM**, S. 35f., sowie **S/X**, S. 92ff. Den Helden sollte vor allem die dominierende und privilegierte Rolle von Amaunir (keineswegs aber aller feliden Rassen) bewusst sein. Alle Amaunir sind hier zumindest mit "Hohe Dame" oder "Hoher Herr" anzusprechen.



- | | | | |
|---|---------------------|---|--------------------|
| 1 | Kriegshafen | 4 | Private Landestege |
| 2 | Großer Handelshafen | 5 | Zollsteg |
| 3 | Fischerstege | 6 | Geschütze |

Das Stadtbild

Der Name der Stadt Melakkam geht auf das kaum mehr verwendete Hiero-Amaunal zurück und bedeutet soviel wie 'felsiger Hafen im Wald'. Die ersten Siedler waren Fischer, denen die gut geschützte Bucht eine sichere Zuflucht vor den Unbilden des Meeres bot. Bedingt durch diese günstige Lage gewann der Hafen zunehmend an Bedeutung, und immer mehr Amaunir und Menschen ließen sich hier nieder, um den Bedürfnissen der Händler und Seeleute nachzukommen.

Schon bald bot der schmale Felsstrand nicht mehr genügend Platz für die Hütten, die wie Pilze aus dem Boden schossen. Während die Menschen nun begannen, mit Pfahlbauten das Hafengebiet zu vergrößern, stießen viele Amaunir in die Höhen des Dschungels vor und bauten sich ihr Heim zwischen den Stämmen und Kronen der Bäume. So ist das Stadtbild Melakkams bis heute zweigeteilt in den Hafen und die Oberstadt.

Der Hafen

Die Bucht von Melakkam ist von etwa 20 Gradu hohen Felsen umgeben und erinnert an einen wassergefüllten Talkessel. Sie ist natürlichen Ursprungs mit einem ungefähren Durchmesser von zwei Millia und nur durch eine schmale Passage mit dem offenen Meer verbunden. Dieser Flaschenhals von 150 Gradu Länge und nur 15 Gradu Breite lässt sich durch beiderseits positionierte schwere Geschütze (6) hervorragend verteidigen und ist wohl der Hauptgrund dafür, dass Melakkam niemals von See aus eingenommen wurde. Freilich können nur kleinere Boote die Passage ungehindert in beide Richtungen durchfahren, während größere Schiffe die ganze Breite einnehmen und auf das Zeichen der Lotsen warten müssen, die das Geschehen von der Felskante aus überwachen. Diesen Umstand nutzt der Handelsrat seit einigen Jahren, um ankommende Schiffe noch vor ihrer Einfahrt einer gründlichen Zollprüfung zu unterziehen, wozu außerhalb der Bucht ein kleiner Anlegesteg (5) errichtet wurde.



In Melakkam versteht man unter der Bezeichnung *Hafen* das gesamte Stadtgebiet unterhalb der Oberstadt. Es beherbergt fast zwei Drittel der Einwohner Melakkams und nimmt den hinteren Bereich der Bucht ein. Dies ist durchaus wörtlich zu nehmen, denn ein Teil der hölzernen Gebäude ruht auf dicken Pfosten direkt über den Wellen und bedeckt mit mehreren Orthomillia fast die Hälfte der Wasseroberfläche. Das nördliche Drittel des Hafens ist außerdem von zahlreichen kleinen Kanälen durchzogen, denn die meisten der zahlreichen Fischer wollen ihr Boot auch im trauten Heim nicht aus den Augen lassen. Der ungeheure Platzmangel ist allgegenwärtig, und die von den Gesetzen Makshapurams vorgegebene Obergrenze von drei Stockwerken für 'gewöhnliche' Bauten (siehe S/X, S. 93f.) wird nur in den seltensten Fällen unterschritten. Durch die Nutzung jedes Quäntchen Raums wird wenig Rücksicht auf sinnvolle Gebäudeplanung genommen. So kann es sein, dass man auf dem Weg in eine Taverne im dritten Stockwerk erst die Arbeitsstätte eines Drahtziehers und ein Geschoss von vermieteten Wohnparzellen durchqueren und manchmal sogar über einige Schlafende hinwegsteigen muss. Um dem Abhilfe zu schaffen, sind oft Hängebrücken zwischen den Häusern gespannt, die das Chaos aber nur vervielfachen – als Fremder verliert man hier fast zwangsläufig die Orientierung.

Der Boden ist fast auf der gesamten Fläche der Pfahlstadt mit dicken Planken ausgelegt. Abseits der Fischerkanäle erhascht man nur selten einen Blick auf das bei Flut nur einen knappen Grad tiefer liegende Wasser. Hier machen sich eventuell ANGST VOR WASSER, MEERESANGST oder bei Ebbe sogar HÖHENANGST bemerkbar. Natürlich finden sich auch morsche Bohlen und in den ärmeren Vierteln regelrecht unpassierbare Löcher.

Da sich das Wasser in der Bucht von selbst kaum erneuern kann und ohne entsprechende Maßnahmen in eine stinkende Kloake zu verwandeln droht (deren Geruch auch die Oberstadt belästigen würde), beschäftigt die Stadtverwaltung eigene *Unratschöpfer* (abfällig auch *Drecklöffler* genannt) und stellt mutwillige Verschmutzung unter schwere Strafen. Zudem wurde vor etwa hundert Jahren ein arcanomechanisches Pumpwerk installiert, das bei Ebbe die Gezeitenkraft und damit den Wasseraustausch unterstützt. Leider fühlten sich die grolmurischen Konstrukteure bei der Bezahlung vom damaligen Radjar hintergangen und rächten sich durch einen geräuschvollen Nebeneffekt, sodass die Mechanik täglich um die Mittagszeit für eine Stunde ohrenbetäubenden Lärm verursacht.

Die Oberstadt

Wie in den meisten Städten Makshapurams wurde auch in Melakkam die Oberstadt nicht nur sinnbildlich über die ärmeren Viertel erhoben. Wer es sich leisten kann, baut daher nicht zu ebener Erde oder gar auf dem Wasser, sondern an dem sanft ansteigenden Hang, der sich im hinteren Teil der Bucht vom flachen Felsstrand zum hochgelegenen Dschungel des Hinterlands aufschwingt. Daraus ergibt sich eine von zahlreichen Treppen und Schrägen geprägte Architektur, die auf geschickte Weise die Ausläufer des Urwalds mit einbezieht. Denn während Gras und

Buschwerk der wachsenden Metropole weichen mussten, spenden immer noch einige der bis zu 40 Grad hohen Himmelzeder ihren wohltuenden Schatten.

Die Häuser der Oberstadt sind deutlich großzügiger angelegt als die Holzbauten des Hafens. Als Baustoff dienen glasierte Ziegel, Edelhölzer oder der beliebte weiße Marmor aus Tharamans Rippen (Optrilith wird man hier ob seines imperialen Beigeschmacks vergeblich suchen). Viele amaunische Behausungen schmiegen sich aber auch in luftiger Höhe an die Stämme der Urwaldriesen und sind nur von geschickten Kletterern (also vor allem Amaunir) zu erreichen.

Im Zentrum der Oberstadt erhebt sich der Radjar-Palast, ein mehrteiliger und vielfach gestufter Prunkbau, der als vollendete Manifestationen der *RadjKura* gilt (mehr zu dieser göttlichen Architektur der Makshapurim erfahren Sie in S/X, S. 94). Er ist aus einem Dutzend unterschiedlicher Marmor-Arten errichtet, die seiner glänzenden Oberfläche Ähnlichkeit mit dem Fell eines gescheckten Amaunir verleihen. Die höchsten Kuppeln des Palastes erreichen gerade die untersten Äste der sie umgebenden Baumkronen, deren Zweige sich geradezu nach ihnen auszustrecken scheinen. Die Bewohner Melakkams sehen darin eine gütige Geste der Himmlischen. Zudem betonen sie gern, dass man hier im Unterschied zum Imperium keinen Drang danach verspürt, alles Umstehende überragen zu müssen.

Der Bazar

Von den Palasttoren bis zum Rande der Unterstadt erstreckt sich in Form einer gewaltigen Prachtstraße der *Bazar der 216 Stufen*, wo auf einer Länge von fast anderthalb Millia Waren aus den fernsten Ländern Myranors (und manchmal sogar jenseits davon) angeboten werden. Jede der sechs Grad tiefen und sechsmal so breiten Treppenstufen bietet Platz für die Stände und Buden mehrerer Kaufleute und viele Schaulustige.

Das Ansehen eines Standortes (und damit der Gewinn des Händlers) steigt natürlich mit der Nähe zum Palast, ebenso wie Qualität, Seltenheit und Preis der Handelsgüter. Im unteren Drittel findet der Verkauf von Billig- oder Massenwaren statt, die den folgenden Transport in weite Ferne gar nicht wert wären. Auf den höchsten Treppenstufen schließlich, deren Vergabe auch innerhalb des Handelsrates heiß umkämpft ist, werden fern vom Lärm des Hafens die wundersamsten Raritäten feilgeboten.

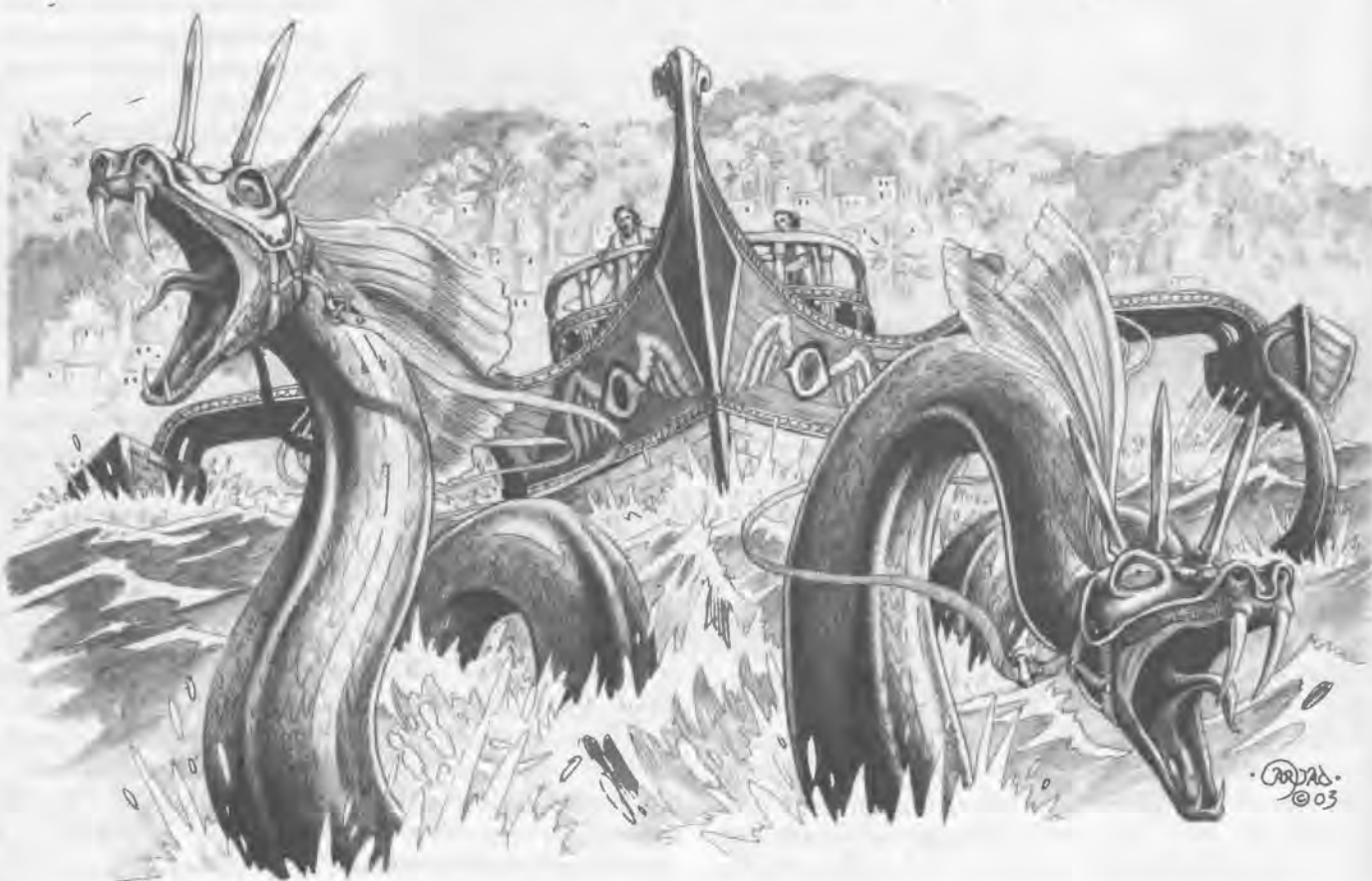
Insgesamt sind die Preise vergleichsweise niedrig, da Lagerraum in Melakkam horrend teuer ist und die Herrscher der Stadt durch zahlreiche Maßnahmen für gute Handelsbedingungen und einen regen Warenfluss sorgen. So geht etwa ein weit verbreiteter Aberglaube sicherlich auf das Wirken ihrer Demagogen zurück, nach dem man zumindest alle 36 Stufen etwas kaufen müsse, um nicht bei den Göttern in Ungnade zu fallen – was bei einem Bittgang in den Palast oder die ihn umgebenden Tempel vor allem den zahlreichen Verkäufern von Devotionalien und Opfergaben in die Hände spielt. Ob die Helden diesem Gerücht Glauben schenken, bleibt ihnen selbst überlassen. Ein leichtfertiger Bruch des



Brauches könnte aber durchaus seine Folgen haben. Denn nicht umsonst lautet eine verbreitete myranische Weisheit: "Gehorche

dem Herrn, dessen Feld du bebaust – und ehre den Gott, dessen Tempel du schaust!"

Ein unfreundlicher Empfang



Bei der Einfahrt in die Hafenbucht von Melakkam kommt es zu einem Anschlag auf das Schiff der Helden, der von dem Agenten Draydalâns allerdings so geschickt initiiert wurde, dass er wohl kaum als solcher zu erkennen ist. Im weiteren Verlauf des Abenteuers können und sollen die Spieler natürlich entsprechende Rückschlüsse ziehen.

Werkzeug des geplanten 'Unfalls' ist eine jener Galeeren des Radjars, die zur Erhöhung der Antriebskraft von zwei abgerichteten Seeschlangen gezogen werden. Ein Unteroffizier wurde von einem Handlanger bestochen, den gezähmten Untieren unauffällig einige vergiftete Fleischbrocken ins Wasser zu werfen. Diese sollen sie durch fürchterliche Schmerzen zur Raserei treiben – und zwar just in dem Augenblick, wenn der *Geflügelte Jharranoth* im Hafen auftaucht.

DjaChao hat durch KhaoShy von der Befreiung Undahpuris gehört und ist daher auch darüber informiert, auf welchem Schiff sie sich befindet (wird den gedungenen Unteroffizier also eventuell auf den Seedrachen ansetzen, sollten die Helden Melakkam mit dem erbeuteten Piratenschiff ansteuern).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam nähert sich euer Schiff dem großen Hafenbecken von Melakkam im hinteren Teil der kleinen, felsenumgrenzten Bucht. Stolz strahlend kündigt ein beeindruckender Palast aus vielfarbigem Marmor von Würde, Macht und nicht zuletzt Geschmack der amaunischen Potentaten. Die ihn umgebende – oder besser gesagt unter ihm liegende – Stadt schmiegt sich an die Hänge des Urwaldes und scheint teilweise sogar mit diesem zu verschmelzen, sodass ihre tatsächliche Größe schwer auszumachen ist.

Ebenso unfassbar ist die Menge der Schiffe, die zu ihren Füßen vor Anker liegen. Zwischen unzähligen Flößen, Klapp-Trimaranen und shindrabarischen Katamaranen seht ihr dickbauchige serovische Frachtschiffe, kerrishitische Segler, eine Schraubengaleere der Rhidaman, vogelköpfige Shalassi aus Eshbathmar und sogar einen mittelgroßen nequanischen Demergator. Etwas abseits dümpelt eine Handvoll mittelschwerer Galeeren in der Bauweise von Tri-



maranen. Auf Bordwänden und Flaggen prangt das gleiche Symbol des geflügelten Aureal wie über den Dächern des Palastes.

Als ihr euren Blick eben wieder auf das bunte Treiben im Hafen richten wollt, schallen mit einem Mal entsetzte Rufe durch die Bucht. Ohne jede Vorwarnung bricht eine der Galeeren aus dem Verband aus und steuert wie von Dämonen geritten auf euch zu. Und während ihr noch von dem Anblick fasziniert seid, fragt ihr euch, was euch mehr Unbehagen bereiten soll: die Tatsache, dass ihr gerade den schmalen Ausgang der Bucht blockiert, das wie kochend brodelnde Wasser vor der Galeere, ihre hohe Geschwindigkeit oder aber die hochgezogenen Riemen, welche die beunruhigende Frage offen lassen, von welchen Kräften sie angetrieben wird.

Obwohl die Galeeren des Radjars auf den Enterkampf ausgelegt sind und keinen Rammsporn besitzen, würde der Zusammenprall wohl beide Schiffe binnen Kürze auf den Grund des Meeres schicken und damit einen Großteil der Besatzungen zu einem Opfer der Seeschlangen machen. Der *Geflügelte Jharranoth* befindet sich gerade im Flaschenhals der Bucht (siehe S.16 unter **Der Hafen**) und wird binnen anderthalb Minuten (ca. 50 KR) unweigerlich mit der Galeere kollidieren, wenn kein Wunder geschieht. Hier ist der Einsatz der Helden gefragt:

- Ein gewagtes Segelmanöver könnte das Schiff aus der Gefahrenzone bringen. Dazu ist entweder die Motivation der vor Angst wie gelähmten Mannschaft (deutlich erschwerte *Überzeugen*-Proben, wobei die Spezialisierungen *Demagogie* oder *Predigt* angewandt werden können) oder magische Hilfe vonnöten, etwa mittels *Kontrolliere Luft* oder *Kontrolliere Wasser*. In diesem Fall zerschellt die Galeere jedoch an den Felsen, und ohne die Hilfe der Helden werden sich nur wenige Besatzungsmitglieder retten können.

- Ein Held mit *TIEREMPATHE* oder entsprechenden magischen Fähigkeiten (z.B. *Manipuliere Ashabel* oder *Kontrolliere Naggarach*) könnte den Sprung ins Wasser wagen, um die Seeschlangen rechtzeitig zu besänftigen. Der wagemutige Retter muss dabei freilich seine *Schwimmen*-Fertigkeiten unter Beweis stellen und setzt sich zudem W3 direkten Angriffen der Seeschlangen aus (Werte siehe unten).

Charyptas blutige Ernte

Kann der Zusammenstoß nicht mehr verhindert werden, beginnen beide Schiffe langsam zu sinken. Nun gilt es, durch beherzte Taten und ordnende Befehle das Schlimmste zu verhindern und möglichst viele Leben zu retten (wie viel Zeit den Helden genau bleibt, obliegt Ihrem dramatischen Gespür):

- Um die angeketteten Ruderer davor zu bewahren, zusammen mit dem sinkenden Rumpf der Galeere in die Tiefe gerissen zu werden, sollten sie von der Kommandoplattform gelöst werden (der Einsatz entsprechender Kenntnisse in *Holzbearbeitung* ist

dabei deutlich effektiver als rohe Gewalt). Die so entstehenden Langboote können trotz des spärlichen Platzes noch weitere Ertrinkende aufnehmen, wenn die verängstigten Rojer davon abgehalten werden können, sofort den rettenden Hafen anzu- steuern.

- Der *Geflügelte Jharranoth* hat zwei Rettungsboote, die jeweils bis zu zwanzig Personen aufnehmen können – verschwindend wenig, wenn man die Größe der beiden Besatzungen bedenkt (auf der Galeere befinden sich derzeit 40 Frauen und Männer). Offiziere und Fahrgäste gehen natürlich vor, doch vergessen viele Matrosen in ihrer Panik die Rangordnung und es kommt zu einem heillosen Durcheinander und handgreiflichen Auseinandersetzungen.

- Die Fahrt zum knapp eine Millia entfernten Hafen dauert je nach Ruderstärke etwa 4–6 Minuten. Dort liegen genügend weitere Bote und Flöße an den Landestegen, doch finden sich nur wenige furchtlose Fischer, die sich trotz der Seeschlangen an der Rettungsaktion beteiligen wollen.

- Nicht ganz zu Unrecht werden sich die Spieler vermutlich fragen, warum denn die Stadtwache nicht zu Hilfe eilt. Dies liegt zum einen an der schnellen Abfolge der Ereignisse, die kaum jemandem Zeit für überlegte Reaktionen lässt, zum anderen aber auch an einer gewissen Unklarheit der Zuständigkeit. Sollten sich die Helden dazu berufen fühlen, die zahlreichen Schaulustigen am Kai (unter denen sich auch einige Gardisten befinden) als Hilfskräfte heranzuziehen, wird ihnen dies mit entsprechender Überzeugungskraft auch gelingen – hier mangelt es nicht am Willen, sondern an einer entschlossenen Führung. In die Nähe der Seeschlangen werden sich allerdings nur Wenige wagen.

Die tobenden Töchter des Meeres

Die Seeschlangen des Radjars stammen aus dem Archipel von Shindrabar, wo sie von den dortigen Priestern speziell für ihre Aufgabe gezüchtet werden – die vereinbarte Gegenleistung ist unbekannt, kommt den Radjar aber sicherlich teuer zu stehen. Die extravaganten Zugtiere sind nicht nur deutlich kleiner, sondern auch etwas genügsamer als frei lebende Exemplare. Ihre bestialische Natur konnten (und wollten) die Shindrabarim den gezähmten 'Töchtern des Meeres' aber nicht ganz austreiben. Daher kommt es immer wieder zu Zwischenfällen, und auch wenn sie selten so schwer sind wie dieser, wird doch kein Einwohner Melakkams dahinter mehr als einen Unfall oder eine Laune der Charypta vermuten.

Die Seeschlangen werden mit je zwei schweren Stahlketten zwischen dem Haupt- und einem Seitenrumpf 'eingespannt'. Zu diesem Zweck tragen sie gepanzerte Kopfgeschirre, die zusätzlich mit jeweils drei Klingen von fast einem Grad Länge bewehrt sind. Die Verwendung eines Schlosses, das im Ernstfall leicht geöffnet werden und die Ungetüme damit von ihren Ketten befreien könnte, hat der Radjar bislang untersagt – der mögliche Verlust einer ganzen Galeere samt Besatzung steht in keinem Vergleich zum enormen Wert einer abgerichteten Seeschlange. Sollten die Helden sie also zu



befreien versuchen, kann es durchaus sein, dass die persönliche Pardigarde des Radjar sie daran hindern will (so es ihr überhaupt gelingt, zum Ort des Geschehens vorzudringen).

Ein Kampf gegen Seeschlangen könnte selbst hochstufige Helden leicht das Leben kosten. Verzichten Sie daher auf eine direkte Konfrontation. Schildern Sie die wildgewordenen Ungeheuer als Urgewalt ähnlich einem Mahlstrom, aus dem es eine große Menge Ertrinkender zu erretten gilt – während gegen den Strudel selbst kaum vorgegangen werden kann. Die Seeschlangen werden in ihrer durch das Gift verursachten Tobsucht alles attackieren, was ihnen vor die Mäuler kommt. Mit ihren starken Kiefern und dem gewaltigen Gebiss sind sie durchaus in der Lage, kleinere Bote regelrecht in die Tiefe zu ziehen und sogar Schiffsplanken zu zermalmen.

Die Entfesselung der tierischen Triebe hat auch ihren angeborenen Freiheitsdrang geweckt, und sobald die Seeschlangen von ihren Ketten befreit wurden, schwimmen sie nach einigen halberzigen Angriffen aufs offene Meer hinaus. Viel wahrscheinlicher ist jedoch, dass sie mit dem sinkenden Rumpf der Galeere in die Tiefe gezogen werden und sich am Boden der Bucht gegenseitig zerfleischen.

Tobsüchtige Seeschlangen

Körperlänge: 12 Grad

Klingen*/Biss:** INI 12+W6 AT 8** PA 0 TP 2W+4/2W20

DK NSP LeP 180 **RS** 3 (Kopf 7)* **KO** 50 **MR** 15

GS 10*** **GW** 15

*) Die Seeschlangen sind mit gepanzerten, klingenbewehrten Kopfgeschirren gerüstet.

**) Bei einem AT-Wurf von 1–4 setzt die Seeschlange zu einem Biss an, der jedoch auch auf den Schiffsrumpf gerichtet sein kann.

*** Mit der Galeere im Schlepptau maximal die Hälfte.

Anregungen zur regeltechnischen Gestaltung eines Kampfs im Wasser sowie gegen Meeresungeheuer enthalten **MyMy**, S. 135f., und das Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** aus der gleichnamigen DSA/Aventurien-Publikation auf S. 58 und 70f. Das **Bestiarium Aventuricum** aus derselben Box enthält auf S. 184 zudem weitere Informationen zu Seeschlangen.

Verlorene Spuren

Haben die Helden das Schlimmste verhindern können, wirft ihnen die pardische Stadtgarde noch wenige knappe Dankesworte entgegen. Doch außer einigen staunenden Kinderaugen erinnert sich binnen Kürze niemand mehr an den Vorfall – schließlich hat man aus mehreren hundert Grad Entfernung ohnehin kaum etwas erkennen können.

Den Auftraggeber des Attentats zu suchen, ist leider ein zeitraubendes und zudem nicht ganz ungefährliches Unterfangen (siehe dazu **Mächtige Gegenspieler** auf S. 25) – zumal die Helden hier ja noch kaum etwas von einem Attentäter ahnen können.

Im Lachenden Speckstern

Bestehen die Helden darauf, sich nach der Konfrontation mit den rasenden Seeschlangen noch am selben Abend um ein weiterführendes Schiff zu bemühen, erfahren sie in der Hafenmeisterei, dass sich die nächste Gelegenheit erst in zwei Tagen bietet. Bei der anschließend unvermeidlichen Suche nach einer geeigneten Übernachtungsmöglichkeit werden die Helden auf den **Lachenden Speckstern** verwiesen, eine Herberge der gehobenen Mittelklasse mit bekanntermaßen schmackhafter Küche. Das dreistöckige Haus findet sich am Rande der Unterstadt in unmittelbarer Nähe der Bazartreppe. Seine Wände bestehen aus dem hellroten Holz der Himmelszeder (ein im Hafen selten anzutreffender Luxus), zu dem das bläuliche Therkalholz der Tür- und Fensterrahmen einen interessanten Kontrast bildet.

Der Wirt **Lundadurya e Suthramon** (58 Jahre / 90 Daktil / dunkelblaue Haare und Augen) ist ein breit gebauter Bansumiter mit kupfern schimmernder Haut, welche zusammen mit seinem blauen Haar frappant an die Farben seines Hauses erinnert. Er verlor seine Frau, eine leidenschaftliche Fischerin, vor etlichen Jahren ans Thalassion und meidet seitdem das Meer.

Dennoch setzt er seinen Gästen jeden Abend einen gebratenen **Speckstern** vor und lockt damit auch viele Einheimische an seine Tische. Bei den namensgeben-

Die Launen eines Seesterns

Auf dem dicken Querbalken über der Eingangstür des **Lachenden Specksterns** hockt die erstaunlich realistische Plastik eines graugrünen Seesterns, dessen Unterseite von einem grinsenden Maul und sieben kreisförmig angeordneten Augen geziert ist. Seine sieben unterschiedlich langen Arme messen zwischen zweieinhalb und vier Spetern und scheinen bei jedem Besuch eine andere Stellung einzunehmen. Neugierigen Betrachtern zwinkert das seltsame Meerestier gar mit einem seiner Augen zu.

Bei dieser hölzernen Figur handelt es sich um die belebte und von der stellaren Kraft Xetobaal beseelte Schöpfung eines technologisch begabten Künstlers. Tagsüber macht sich die Lebhaftigkeit des Seesterns nur selten bemerkbar, doch nächstens treibt ihn sein freiheitsliebendes und spontanes Wesen schon öfters durch die Gassen Melakkams, wobei er sich gerne in unüberlegte Abenteuer stürzt. Sie können das eigentümliche 'Haustier' zum Gegenstand eines amüsanten Intermezzos machen oder den Helden auf diesem Wege sogar Informationen zuspielen. Denn obwohl der Seestern sich nur durch schwer verständliche Gesten artikulieren kann, ist er doch ein aufmerksamer Beobachter – als Gesprächspartner jedoch recht launisch und schnell gelangweilt.



den Riesenseesternen handelt es sich meist um Exemplare mit einem Durchmesser von vier bis sechs Spetem, die mit vier bis acht Armen mehrere Dutzend Okul auf die Waage bringen. Noch nie hat jemand hungrig den *Speckstern* verlassen, und die maritime Köstlichkeit mundet sogar den feliden Rassen. Die Preise liegen etwas über dem Durchschnitt, sind für die Qualität von Essen und Unterbringung aber mehr als angemessen: Bett im Gemeinschaftsschlafrum 1 Ag, Einzelzimmer 5 Ag, Doppelzimmer 9 Ag (jeweils inkl. Speckstern-Gelage und serovischem Bier in rauen Mengen).

Ein feucht-fröhlicher Abend

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schankraum des *Lachenden Specksterns* ist zum Bers-ten gefüllt, über dreißig Personen drängen sich in dem viel zu engen Raum um Tische und Theke. Die bunt gemischte Schar wird dominiert von menschlichen Seeleuten. Braungebrannte Serover sitzen erstaunlich einmütig neben erhabenen dreinblickenden Kerrishitern und misstrauischen Cantaresen. Auch Kapitän Hephairid, Navigatorin Ucharchni und zwei weitere Offiziere des *Geflügelten Jhar-ranothen* haben sich hier einquartiert.

Etwas ruhiger geht es bei der Handvoll einheimischer Makshapurim zu, denen sich die schweigsame Undahpuri zugesellt hat. Gelassen beobachten sie das Treiben mit einer schmauchenden Pfeife im Mundwinkel, wobei die wenigen Amaunir unter ihnen sichtlich auf die Wahrung ihrer Würde bedacht sind. Noch mehr Respekt als diese Angehörigen der örtlichen Oberschicht genießt allerdings die nachtschwarze Pardirsöldnerin, die mit deutlich mehr als zwei Gradu alle anderen Gäste überragt. Dazwischen drängt sich mit amaunirgleicher Gewandtheit ein neristischer Schankbube, der alle vier Hände voll zu tun hat.

Aus der Küche dringt bereits der intensive Duft gebratener Meeresfrüchte, als plötzlich die Tür aufgestoßen wird und ein anerkennendes Raunen durch die Menge geht: Weit über einen Gradu durchmisst der feiste blaue Speckstern, den der stolze Wirt an diesem Abend präsentiert. Es bedarf der Hilfe dreier Mägde und Knechte, um die große Platte auf den dafür vorgesehenen Rundtisch in der Mitte des Schankraumes zu tragen. Bevor jedoch auch nur einer der hungrigen Seeleute sein frisch gewetztes Messer in den Riesenseestern stoßen kann, schiebt die Pardirfrau die Umstehenden unsanft beiseite und reißt mit bloßen Krallen und gierig gebleckten Zähnen ein mehrere Okul schweres Stück aus dem Tier.

Sollte Hephairid in der Bucht sein Schiff verloren haben, wird er sich an diesem Abend hemmungslos betrinken, andernfalls auf das Wohl der Helden anstoßen. In jedem Fall lädt er sie zu einigen Runden Hykalisschnaps und etwas Xarinblatt ein und sollte damit die Recken derart in Beschlag nehmen, dass sie nicht

Draydalisches Leichengift

Viele schaurige Geschichten ranken sich um die Flüche und Gifte der Draydal: Sie verwandeln Blut in flüssiges Gold, das kochend durch die gepeinigten Adern schießt, lassen Landstriche verdorren und ganze Armeen zu Asche zerfallen. Bekannt ist auch das Stahltor der Xarxarer (siehe S/X, S. 83), das den Grünen Orismani von allen draydalischen Heimtücken reinigt und gedeihliches Leben zwischen Koromathia, Rhacornos und Valantia dadurch erst möglich macht. Über die Natur dieser Abscheulichkeiten oder gesicherte Tatsachen schweigt sich optimatisches Wissen jedoch größtenteils aus, hier existieren nicht mehr als Gerüchte und Vermutungen.

Ganz ähnlich verhält es sich mit *Draydalischem Leichengift* – eine Essenz der Verwesung, welche die Schädelpriester in namenlosen Ritualen aus unzähligen Leichnamen gewinnen. Zu hochwirksamem Atem-, Waffen- oder Einnahmegift (Stufe 18) weiterverarbeitet, zieht es sein Opfer langsam und unerbittlich ins Grab. Nach 1W6 Stunden setzt völlig unvermittelt die Totenstarre ein. Dann beginnt der Körper bei vollem Bewusstsein rasend schnell zu verwesen.

Genau 13 Stunden nach der Vergiftung sind vom Opfer nur noch brüchige Knochen übrig, an denen einige verfäulte Haut- und Fleischfetzen kleben. Die Überreste unterscheiden sich äußerlich nicht von natürlichen Leichen und lassen keinerlei Rückschlüsse über die Todesart zu. Den Schädelpriestern jedoch dienen die Knochen derart Verstorbener als besonders wertvolle Paraphernalia, die möglicherweise sogar den Urstoff ihrer mächtigsten Untoten bilden.

Gegen draydalisches Leichengift gibt es kein bekanntes Gegenmittel. Nach Einsetzen der Todesstarre widersetzt sich der zerfallende Körper sogar jeglichen weltlichen wie auch magischen Heilversuchen, Ansteckungsgefahr besteht jedoch offenbar keine. Glücklicherweise findet sich diese verderbliche Substanz ausschließlich in den Händen der hochrangigsten Agenten Draydaläns, die es vornehmlich gegen ihre bedeutendsten Feinde einsetzen. Doch es mag der Tag kommen, wo ganze Städte damit ausgelöscht werden sollen.

ständig ein Auge auf Undahpuri haben können. Während diese nämlich mit ihren Zechkumpanen beschäftigt sind, wird Undahpuri von einem ansonsten unauffälligen Amaunir vergiftet. Bei dem Attentäter handelt sich um *PaoRe* (35 Jahre / 88 Daktil / kurzes graues Fell und grüngelbe Augen), den DjaChao öfters mit heiklen Aufgaben betraut. Er wird bei nächster Gelegenheit eine Prise draydalischen Leichengiftes (siehe Kasten oben) in das Getränk der Bansumiterin streuen. Sollte es die Situation erfordern, wird er sie dazu betören und durch sein SCHNURREN ihr Misstrauen zum Erliegen bringen.

Der Dramaturgie wäre es dienlich, wenn die Umstände der Vergiftung im Dunkeln blieben, und es erst am nächsten Morgen zur grauenerregenden Entdeckung der lebenden Leiche (siehe *Verlorene Spuren*, S. 22) kommt. Versuchen Sie, die Aufmerksamkeit der Helden durch eine kurzweilige Beschreibung des Saufgelages und munterer Tavernenstimmung von Undahpuri abzulenken. Denn rein regeltechnische Niederlagen wie etwa durch verdeckte *Sinnenschärfe*-



Proben sind äußerst unbefriedigend. Auch die Rücksichtslosigkeit der erfahrenen Pardirsöldnerin *Arrachpurchghua* (31 Jahre / 104 Daktil / dunkle Augen und schwarzes Fell) kann für einige Aufregung sorgen, die ja nicht zwangsläufig in einer klischeehaften Kneipenschlägerei enden muss.

Wenn die Spieler allerdings darauf beharren, Undahpuri keinen Moment unbeaufsichtigt zu lassen, schildern Sie beiläufig die belanglos erscheinenden Annäherungsversuche von PaoRe. Bevor die Helden ihn aber bei einer sich anbahnenden Konfrontation ernsthaft bedrängen können, wird er seinem Opfer einen gleichermaßen vergifteten Dolch in den Leib stoßen und sich danach schnellstmöglich aus dem Staub machen. Kommt es dennoch zu einem Kampf, verwenden Sie die Werte eines erfahrenen amaunischen Spitzels. PaoRe wird im Fall einer Gefangennahme versuchen, sich selbst das Leben zu nehmen, unter keinen Umständen jedoch seinen Auftraggeber verraten.

Verlorene Spuren

Am darauffolgenden Morgen verspürt der Held mit der feinsten Nase (also vermutlich ein Neristu, sonst auch Amaunir oder Pardir) beim Erwachen ein flaues Gefühl in der Magengegend. Lassen Sie den Spieler ruhig eine Weile im Unklaren über die Ursache der Übelkeit (dies wäre ein geeigneter Zeitpunkt, durch allfällige *Zechen*-Proben die Folgen nächtlicher Ausschweifungen zu prüfen).

Erst wenn er Schlaf und Trunkenheit abgeschüttelt hat, wird er langsam des eigentümlich süßlichen Geruchs gewahr, der solch abgebrühten Recken nur zu bekannt sein dürfte. Der Todeshauch kommt aus dem Einzelzimmer Undahpuris im hinteren Teil des ersten Obergeschosses (spannender wäre es natürlich, wenn die Spieler erst später herausfinden, wer diese Kammer bewohnte). Sollten die Helden nicht den Gemeinschaftsschlafraum im obersten Stockwerk benutzen, liegt eines ihrer Zimmer direkt nebenan.

Besonders reizvoll wäre es natürlich, wenn die Helden nachts vor der Tür Undahpuris gewacht haben. Sich mit den Recken ein Zimmer zu teilen, wird sie bei aller Vorsicht aber ausschlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die dünne Bambustüre aufgebrochen, werdet ihr von einem Schwall wahrhaft atemberaubenden Gestanks überwältigt, der im Verdauungstrakt eines Uralors nicht schlimmer sein könnte. Wie eine gestaltlose Klaue legt er sich um eure Eingeweide. Die Knie werden euch weich und im Mund breitet sich sauer aufstoßender Fischgeschmack aus.

Dass es sich um keinen 'gewöhnlichen' Leichenduft handelt, sollte den Helden spätestens dann klar werden, wenn manche von ihnen trotz einschlägiger Erfahrung ihren Mageninhalt wiedergeben (Misslingen einer *Körperbeherrschungs*-Probe +7) oder gar für einige Zeit das Bewusstsein verlieren

(wenn die Probe auch unmodifiziert gescheitert wäre). Den folgenden Schrecken auch ins Gesicht zu sehen und nicht schreiend das Weite zu suchen, erfordert außerdem eine MU-Probe +5, die um eventuell vorhandene *TOTENANGST* erschwert ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der Bettstatt seht ihr die traurigen Reste dessen, was fortgeschrittene Leichenfäule von einem menschlichen Körper übrig gelassen hat: bleiche Knochen, von vertrockneten Hautfetzen und schimmelndem Fleisch überzogen ... zerfallene Eingeweide, die sich als schleimige Brühe über das weiße Laken ergießen ... im Todeskampf zu grotesken Knollen verkrampfte Finger der rechten Hand ... vom linken Arm nur mehr ein Stumpf, aus dem das gesplitterte Ende eines zu Kristall erstarrten Knochens ragt ... zu einer Maske des Grauens gefrorene Gesichtszüge, in denen ihr voll Abscheu das Antlitz Undahpuris erahnen könnt ... und tief in die Höhlen gesunkene Augen, die euch voll fassungslosem Entsetzen anstarren ... (große Pause) ... kein Zweifel, sie starren *euch* an ... in diesen Augen ist noch Leben ... kein Tropfen Blut fließt mehr durch die verwesten Adern, aber ihr Geist ist noch wach!

Undahpuri befindet sich im Endstadium der verheerenden Folgen draydalischen Leichengiftes (siehe S. 21). Da es höchst unwahrscheinlich ist, dass die Helden in ihrer bisherigen Laufbahn bereits intensiven Kontakt mit dem Wirken der Schädelpriester Draydaläns gehabt haben, werden sie der Frage nach Ursache und Umständen von Undahpuris Tod (oder besser gesagt ihres Sterbens) nur mit Vermutungen begegnen können. Dass die folgenden Hinweise auf diversen Wissenstalenten basieren und dennoch viele Fehlinformationen enthalten, ist auf die Unkenntnis und besonders im Imperium verbreitete Ignoranz gegenüber den Kräften der Draydal und der Macht ihres namenlosen Gottes zurückzuführen.

● *Magiekunde*: Der unnatürlich schnelle Verwesungsvorgang deutet auf magische Vorgänge hin (+3), die sinnlose Grausamkeit auf daimonischen Ursprung (+5), wahrscheinlich aus den Domänen Dya'Khol oder Mishkarya (+7). (Magische Analyse widerlegt diese Thesen jedoch mittels *BELYABELS BLICK* oder dem erfolglosenerspüren der entsprechenden daimonischen Präsenz.)

● *Magiekunde* +5 oder *Götter und Kulte* +9: Den Schamanen mancher Pardirstämme (insbesondere denen des westlichen Dschungels) wird nachgesagt, sie könnten ihre Opfer auf ähnlich grausame Weise hinrichten. (Durchaus zu Recht, da die Shurrhokhach sich oft den Äußeren Mächten zuwenden und bisweilen sogar unter direktem Einfluss der Schädelpriester stehen.)

● *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* +5: Dem Grad der Verwesung zufolge müsste der Tod vor einigen Oktalen eingetreten sein – wenn er denn schon eingetreten wäre. Denn obgleich vom Herz der Bansumiterin kaum etwas übrig ist, können immer noch Bewegungen ihrer nunmehr lidlosen Augen wahrgenommen werden.



● **Gesteinskunde +3:** Das Fleisch des linken Armstumpfs bis zur Schulter ist kaum verweset, sondern zu einer kristallinen Substanz erstarrt, die sich wie Salz oder Sand anfühlt und bei der leisesten Berührung zu zerfallen beginnt. Der seltsam durchscheinende Oberarmknochen hat die Konsistenz brüchigen Glases und zeigt an mehreren Stellen dornenartige Auswüchse, die sich regelrecht ins Fleisch gebohrt haben. Leichte Kristallisationerscheinungen finden sich auch im linken Brustkorb – (**Heilkunde Wunden +5:**) anscheinend haben hier zwei Mächte um das Leben Undahpuris gerungen. (Dies sind die Folgeerscheinungen der **Klauen der Wüste**, siehe S. 90. Die konservierende Wirkung der dabei entstandenen Salze haben die Verwesung verlangsamt, aber nicht aufhalten können.)

● **Heilkunde Krankheiten +7:** Manche Symptome erinnern an eine seltene und von Untoten übertragene Form des Schlachtfeldfiebers, die vermutlich hochgradig ansteckend ist. (Diese Krankheit existiert tatsächlich und weist auch gewisse Ähnlichkeiten zu den Auswirkungen draydalischen Leichengiftes auf, was den Helden jedoch kaum weiterhelfen wird.)

● **Volkskunde +5:** Das schreckliche Bild erinnert an eine Sage über die Entstehung von Blutghulen, den untoten Dienern der

Schädelpriester von Draydalân. (Obwohl die Angst vor der Erhebung Undahpuris als Untote unnötig ist, handelt es sich hierbei um die einzige Vermutung, die zumindest in die richtige Richtung weist. Streuen Sie diese Information daher möglichst als beiläufiges Kuriosum ein – ein kleiner Baustein, um später die Zusammenhänge des Abenteuers erkennen zu können.)



Eine stumme Bitte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr noch darüber rätselt, was Undahpuris grausames Schicksal verursacht haben mag und wie ihr der Todgeweihten beistehen könnt, lassen ihre schreckensstarren Augen langsam von euch ab. Aufmerksam folgt ihr dem unendlich langsam wandernden Blick, bis er schließlich auf ihrer Brust zu ruhen kommt. Dort ragt ein längliches Objekt aus ihrem im Zerfall begriffenen Körper, von dem eine dünne Lederschnur um Undahpuris Hals läuft – unverständlich, wie ihr das bis jetzt übersehen konntet!

Falls es den Spielern überhaupt auffallen sollte: Da das Gift nur den Körper des Opfers betrifft, zeigt die aus verdrehten Lederriemen bestehende Schnur keinerlei Anzeichen von Verrottung. Wird daran gezogen (MU-Probe), kommt die Phiole mit den Tränen der Götter zum Vorschein (siehe Kasten unten).

Die Tränenphiole

Das Gefäß, in dem Undahpuri die Tränen der Götter bis nach Melakkam brachte, ist ein etwa zwei Daktil dicker und acht Daktil hoher Zylinder mit siebeneckiger Grundfläche. Auf jeder der sieben Seitenflächen sind alchemistische Symbole eingraviert, verschlossen ist die Phiole mit einem kugelförmigen Schraubverschluss, durch den eine Lederschnur gezogen ist. Die Symbole können von Alchimisten (**Alchimie-TaW 7+**) als Schutzzeichen gegen die Kräfte von Humus und Wasser gedeutet werden.

Das silbern schimmernde Material ist eine alchemistische Legierung mit hohem Mindorium- und Arkaniumgehalt, die alle natürlichen Prozesse stark eindämmt. Sie wurde von Surgon eigens entwickelt, da er (zu Recht) befürchtete, die Tränen der Götter würden ihre wundersamen Kräfte in *jedem* bekannten Material entfalten können und dadurch bei langem Transport an Wirksamkeit verlieren.

Surgons Geduld und finanzielle Mittel reichten vor dem Aufbruch von Diphledenes Expedition nur für die Herstellung von zwei solchen Gefäßen. Eines der beiden fiel der Goldenen Garde von Salabhathlama in die Hände (siehe **Salabhathlama – Die Stadt der Göttertränen** auf S. 50), das andere führt Undahpuri mit sich.

Von entscheidender Bedeutung ist an dieser Stelle, wie die Helden den Blick Undahpuris interpretieren. Dafür ist vor allem Ihre bisherige Darstellung der Bansumiterin verantwortlich. Trotz ihrer Verschlossenheit sollte doch offensichtlich werden, was ihr die Erfüllung ihres letzten Auftrages bedeutet. In Undahpuris Geschichte (siehe Kasten auf S. 14) konnten die Helden

erfahren, dass dieser mit einem wertvollen Gegenstand zusammenhängt, möglicherweise haben sie ja sogar schon einen Blick auf die Phiole werfen können. Freilich ist es auch gar nicht so unwahrscheinlich, dass die Spieler sich von einem Gefühl der Hilflosigkeit leiten lassen und in dem Behälter ein Heilmittel vermuten. Bevor sie es aber an



der Sterbenden anwenden können, schüttelt diese kaum merklich den Kopf. Sollten die Helden ihr gar zum Gnadenstoß ansetzen wollen, bevor sie den letzten Wunsch Undahpuris verstanden haben, löst sich von ihnen zu einem grotesken Grinsen erstarrten Lippen ein letzter Atemzug: "Bitte ... vollendet ... Auftrag ... bringt ... Tränen ... zu ..."

Nehmen die Helden die Phiole an sich, ist so etwas wie Erleichterung in den Augen von Undahpuri zu erkennen, die nun nur mehr kurze Zeit zu leben hat. Es darf von aufrechten Abenteurern wohl erwartet werden, dass sie dem wortlosen Wunsch einer Sterbenden mit aller Kraft nachzukommen trachten. Zuvor gilt es jedoch noch, sich um eine angemessene Bestattung zu kümmern, was die Helden tunlichst selbst in die Hand nehmen sollten. Denn bekommen Außenstehende den unnatürlichen Leichnam zu Gesicht, wird dies nicht nur Panik im *Lachenden*

Speckstern auslösen, sondern auch lästige Fragen der pardischen Stadtgarde nach sich ziehen. Der Wirt *Lundadurya* hingegen ist schnell davon zu überzeugen, Augen und Ohren zu verschließen, wenn seine Gäste dabei unbehelligt bleiben und ihm dies die Aufmerksamkeit der Obrigkeit erspart.

In Undahpuris spärlicher Habe findet sich zwischen sorgfältig zusammengestellter Ausrüstung ein daumengroßer, blaugrauer Kristall in einer schwarzen Lederhülle, darauf das in Gold geprägte Symbol einer offenen Hand (*Heraldik*-Probe: das Zeichen des Hauses Eupherban). Dies ist der Nachrichtenkristall, den Undahpuri der sterbenden Expeditionsleiterin zusammen mit der Tränenphiole abnahm. Sie aktivierte ihn bei Lanagar, um den Alchimisten Surgon über ihre baldige Ankunft zu informieren – freilich rechnet dieser mit der Rückkehr der ganzen Expedition.

Im Dienste einer Toten

Es liegt an Ihnen und den Vorlieben Ihrer Runde, ob Sie die Handlung in Melakkam ausbauen oder möglichst zügig zum nächsten Teil des Abenteuers übergehen wollen. Vermutlich werden die Spieler ohnehin das starke Bedürfnis haben oder es sogar als Pflicht ihrer Helden ansehen, den Tod Undahpuris aufzuklären und die Schuldigen dafür zur Rechenschaft zu ziehen. Drängen Sie ihnen dieses Verantwortungsgefühl aber nicht auf, denn der Bezug zu den Interessen Draydalâns (von denen der Agent DjaChao ohnehin nur einen winzigen Aspekt vertritt) ist an dieser Stelle des Abenteuers von untergeordneter Bedeutung. Viel wichtiger ist die Suche nach dem Auftraggeber der Expedition, um den letzten Wunsch der Verstorbenen zu erfüllen.

Einen Auftraggeber zu finden ...

Wie schwierig sich das Auffinden des Alchimisten für die Helden gestaltet, hängt vor allem vom Umfang der Informationen ab, die ihnen durch Undahpuris Geschichte (siehe Kasten auf S. 14) zuteil wurden. Waren es nur spärliche Hinweise, ist Kombinationsvermögen gefragt: Eine wertvolle Substanz soll über mehr als 2000 Millia einer bestimmten Person zugebracht werden, was auf die Verwendung in einem machtvollen Ritual hindeutet, möglicherweise magischer Natur. Der flüssige Zustand legt nahe, dass es sich um eine Zutat handelt, was wiederum auf Alchimie schließen lässt. Da Undahpuri erwähnte, man wolle sich in Melakkam treffen, stammt der Auftraggeber wohl von außerhalb. Und keineswegs zufällig weilt seit wenigen Tagen ein hoher Abgesandter vom Volk der Nequaner in der Stadt, welche neben den Neristu die begnadetsten Alchimisten hervorbringen (aufmerksame Helden mögen sich vielleicht an den Demergator im Hafen erinnern).

So oder ähnlich könnte die Spur zu *Surgon Dritter Alchimist des Hohen Rates* (siehe *Dramatis Personae*, S. 84) verlaufen. Da jedoch keineswegs vorauszusehen

ist, wie geschickt die Spieler ihre Helden durch die Ermittlungen lenken, müssen Sie als Meister gegebenenfalls unterstützend oder auch irreführend eingreifen, um einen spannenden Spielabend zu garantieren. Die benötigten Informationen lassen sich durch geschickte Nachforschungen in Erfahrung bringen. Um nicht alle Situationen ausspielen zu müssen, können Sie dabei auch auf *Gassenwissen*-Proben zurückgreifen, deren Qualität Zuverlässigkeit und Umfang der Auskünfte bestimmt. Wissen ist jedoch teuer, und der Preis wird gewöhnlich von jenem diktiert, der es hat (dessen sind sich Bettler, Gardisten und reiche Kauffleute gleichermaßen bewusst).

- In einer Metropole wie Melakkam finden sich freilich mehr als nur eine Handvoll Alchimisten, von diesen sind etwa 20 magisch begabt (mehr zur myranischen Alchimie finden Sie in *MyMy*, S. 71ff.). Sie alle aufzusuchen wäre nicht nur ein zeitraubendes und mühseliges Unterfangen, sondern birgt auch die Gefahr, den falschen Alchimisten zu beglücken – denn Interesse an dem Wundermittel haben sie alle, wenn sie erst einmal davon Wind bekommen haben.

- Erkundigt man sich in den Tempeln nach der religiösen Bedeutung der Tränen der Götter, können Sie (um Verwirrung zu stiften) auf die Sage von der Tochter der Morgenröte (siehe S. 14) verweisen.

- Der Nequaner Surgon ist ein hohes Mitglied im 'Hohen Rat der Submarinen Handwerksmeister' und seit drei Tagen in der Stadt (*Staatskunst*, *Rechtsskunde* oder eventuell auch *Volksskunde* informieren über die Funktion des Hohen Rates als höchstes Gremium der Nequaner, das aus den gelehrtesten Technikern und Alchimisten ihrer fünf bedeutendsten Städte gebildet wird). Er bewohnt mit einer Handvoll Lehrlinge und Bediensteter das luxuriöse Hotel *Zur Therme*, knapp oberhalb des Radjar-Palastes gelegen. Abgesehen von zwei täglichen Besuchen im benachbarten Badehaus hat Surgon seine Unterkunft nur einmal verlassen, um einige Alchimisten, den Palast sowie den Tempel des Myrkinoru (siehe S/X, S. 96) aufzusuchen – dies legt die Vermu-



tung nahe, dass es sich trotz der höflichen Kurzaudienz beim Radjar nicht um einen offiziellen Besuch handelt.

● Tappen die Helden gar zu lange im Dunkeln, wird schließlich Surgon selbst an sie herantreten, da er von Undahpuris Tod gehört hat und vermutet, dass die darin verwickelte Gruppe von Fremden möglicherweise etwa vom Verbleib der Substanz weiß.

Mächtige Gegenspieler

Der Drahtzieher hinter der Entführung Undahpuris, ihrem Tod und dem Anschlag im Hafenbecken ist *DjaChao*, der im Handelsrat von Melakkam den – vom Standpunkt eines Intriganten betrachtet sehr einflussreichen – Posten des Schriftführers bekleidet (siehe *Dramatis Personae* auf S. 84). Er ist einer der höchsten Agenten der Draydal in Melakkam und damit beauftragt, die letzten Spuren der von Surgon ausgesandten Expedition zu beseitigen. Er wird allerdings weder etwas gegen die Helden unternehmen noch versuchen, Undahpuris Phiole an sich zu bringen. Denn die eigentliche Gefahr, dass das Vorhaben der Draydal entdeckt werden könnte, scheint mit Undahpuri beseitigt worden zu sein, und da die Schädelpriester vorhaben, die Tränen der Götter in großen Mengen in ihr verblutendes Land zu schaffen (siehe *Der Plan der Draydal* auf S. 7), kümmern sie sich auch nicht weiter um die Phiole.

Auch wenn die Gruppe versucht, den Verantwortlichen für die begangenen Verbrechen auf die Schliche zu kommen, bleiben seine Methoden subtil und defensiv. Dazu übt *DjaChao* gezielten Druck auf mögliche Informanten aus und lässt alle Beweise verschwinden, kurz bevor sie der Gruppe in die Hände fallen könnten.

Nehmen Sie sich die klassischen irdischen Vorbilder des organisierten Verbrechens zum Vorbild. Die Spieler sollen das Gefühl bekommen, dass ihr übermächtiger Gegenspieler auf die eine oder andere Art die halbe Stadt in seiner Hand hat:

● Ständig stoßen die Helden auf Leute, die 'nichts gesehen oder gehört' haben.

● Gestern noch hilfsbereite Gesprächspartner geben von einem Tag auf den anderen vor, ihnen nie begegnet zu sein.

● Die gesamte Besatzung der in den Unfall verwickelten Galeere wird noch vor möglichen Befragungen ins shindrabarische Archipel geschickt, um dort im Umgang mit Seeschlangen unterrichtet zu werden.

● Sollte es den Helden wirklich gelingen, die Attentäter *PaoRe* ausfindig zu machen (er ist Gesellschafter in einem der führenden Freudenhäuser der Oberstadt) und in Bedrängnis zu bringen, wird dieser sich entweder selbst umbringen oder am nächsten Tag als Leiche unter den Planken des Hafenbodens treiben.

● Auch die Obrigkeit wird den Helden keine große Hilfe sein, sondern sie eher noch in Bedrängnis bringen. Denn im rätselhaften Ableben Undahpuris glaubt man das Wirken daimonischer Mächte zu erkennen, womit der Verdacht sofort auf offensichtlich zauberkundige Helden zurückfällt (umso mehr, wenn sich ein optimatischer Magier unter ihnen befindet).

Den Helden soll nach und nach die Ausweglosigkeit ihrer Bemühungen klar werden. Es ist definitiv nicht vorgesehen, dass sie *DjaChao* in diesem Abenteuer enttarnen oder gar zur Rechenschaft ziehen. Natürlich könnten sie später nach Melakkam zurückkommen und dies nachholen, aber das ist eine andere Geschichte.

Neue Perspektiven

Die Begegnung mit dem Alchimisten Surgon stellt einen entscheidenden Wendepunkt dar. Der neue Auftrag sollte für die Spieler möglichst überraschend kommen und ihnen einen vielversprechenden Ausweg aus der erfolglosen Suche nach Undahpuris Mördern bieten. Besonders reizvoll wäre es, die Spielsitzung unmittelbar vor dem Betreten von Surgons Hotel zu beenden und damit einen großen Spannungsbogen bis zum nächsten Spielabend zu schlagen (der aus Filmen bekannte 'Cliffhanger').

Ashabels Tribut

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Hotel *Zur Therme* ist ein prachtvoller Bau aus blau-weiß gebändertem Marmor mit der üblichen Höhe von drei Stockwerken. Dunkles und in diesen Breiten nahezu uner-

schwingliches Neretonienholz an Fenstern und Türen kündigt von den exquisiten Annehmlichkeiten, welche die Gäste hier zu erwarten haben.

Schon die durch einen großen Torbogen zu erreichende Eingangshalle verschlägt euch fast die Sprache: Einen malerischen Hof überspannt eine sanft gewölbte Kuppel aus matt durchscheinendem Weißstein, der gewöhnlich für Unterwasserbauten verwendet wird. Die Innenseite der Kuppel ist von hauchdünnem Wasserfluss bedeckt, der aus dem Scheitelpunkt entspringt und über die hohen Wände hinab läuft. Dadurch werden die umliegenden und von zierlichen Palmen gesäumten Säulengänge durch einen wässrigen Schleier vom Innenhof getrennt, wo sich das kühle Nass in mehreren kreisförmig angeordneten Becken sammelt. Jedes von ihnen verleiht dem Wasser auf wunderbare Weise eine andere Farbe und taucht den Raum durch einige versenkte Gwen-Petryl-Steine



in wellenförmig flackernde Kaskaden bunt schillernden Lichts.

Augenblicklich tritt ein silberweißer Amaun in reich verzierter Lakaientracht auf euch zu und heißt euch in blumigen mahapratistischen Worten willkommen. Während er nach eurem Begehr fragt, werdet ihr von vier bansumitischen Wächtern scharf beobachtet, die mit gezogenen Kurzscheren in seitlichen Mauernischen Stellung bezogen haben.

Bei dem amaunischen 'Lakaian' handelt es sich um *Moulao* (49 Jahre / 86 Daktil / hellgrüne Augen und silberweißes Fell), den Haushofmeister des Hotels. Sind die Helden des Mahapratistischen (der Sprache der menschlichen Makshapurim) nicht mächtig, wechselt er auch bereitwillig ins Gemein-Amaunal, mit gerümpfter Nase auch ins Myranische. Wer auf Konversation in einer der imperialen Sprachen beharrt, stößt wie in den meisten höheren Kreisen Melakkams auf Zurückweisung. Erkundigen sich die Helden höflich und mit der korrekten Anrede 'Hoher Herr' nach dem Alchimisten, wird Moulao sie in einen ebenholzverkleideten Warteraum bitten und eine Sklavin makshapurischen Agaventee auftragen lassen. Kurze Zeit später erscheinen dann zwei Nequaner, um die Recken zu ihrem Herrn zu geleiten (siehe **Audienz beim Hohen Meister** rechts). Unterläuft den Helden jedoch der gravierende Fehler, den Haushofmeister als gewöhnlichen Diener zu behandeln, wird dieser sie kurzerhand hinausbegleiten lassen, zumal wenn die Gruppe in Aussehen und Gebaren sich deutlich von vermögender Kundschaft unterscheidet. Denn trotz seiner Funktion gehört Moulao immer noch der amaunischen Oberschicht an. Die möglicherweise irreführende Dienstbotentracht ist nur Ausdruck der ergebnen Gastfreundschaft.

Er wird sich zwar den Wünschen gut zahlender Gäste unterordnen, jedoch keine Respektlosigkeit oder gar Herabwürdigung dulden, insbesondere nicht von Menschen oder Paddir. Eine Konfrontation mit den kräftigen und zudem kampferprobten Wachen sollte tunlichst vermieden werden, da sie binnen Kürze Unterstützung von der Garde erhalten würden, die in dieser Gegend recht häufig patrouilliert (wir hoffen daher auf die Vernunft Ihrer Spieler und verzichten auf die Angabe von Kampfwerten).

Nach einem derartigen Fauxpas wird Moulao seine spitzen Ohren nur noch für unterwürfig vorgetragene Schmeicheleien und meisterliche Überredungskünste (Probe auf *Überreden* oder eventuell *Betören* mit einem Zuschlag von mindestens 10 Punkten) öffnen. Aber auch magische Mittel wie etwa die Matrizen ASHABELS AUTORITÄT, BALBURRIS SEGEN und BALBURRIS ÜBERZEUGUNG oder die animistische *Begabung der Herrschaft* mögen zum Ziel führen, während Bestechungsgelder schon die erkleckliche Höhe von einigen Aureal aufweisen müssen, um von dem stolzen Haushofmeister nicht als neuerliche Beleidigung empfunden zu werden.

Schlägt dies alles fehl, können findige Helden dem Alchimisten immer noch im oder auf dem Weg zum

Badehaus einen Besuch abstatten. Fehlt ihnen auch hier das Gespür für angemessenes Auftreten, könnten sie jedoch schnell mit Wegelagerern verwechselt werden und bald wieder in Schwierigkeiten stecken: Wer das herrschaftliche Parkett nicht gewohnt ist, wird nur zu leicht darauf ausgleiten.

Audienz beim Hohen Meister

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Mann und eine Frau treten auf euch zu, beide Anfang zwanzig und mittelgroß. Ihren kahl geschorenen Schädeln und den leuchtend bunten Tätowierungen auf der Stirn nach zu urteilen handelt es sich um junge Nequaner. Sie sind in dunkles, enganliegendes und seltsam ölig glänzendes Leder gekleidet, geziert von handbreiten Kragen aus blauschwarzer Schuppenhaut.

"Bitte folgt uns, der Hohe Meister ist bereit, euch zu empfangen!" Nur mit Mühe könnt ihr dem fremdartigen nequanischen Dialekt folgen, obgleich er entfernt an das Gemein-Imperiale erinnert.

Die beiden geleiten euch über Flur und Treppe bis zu einer Tür aus dunklem Holz, vor der sie kurz innehalten. "Die korrekte Anrede für ein Mitglied des Hohen Rats der submarinen Handwerksmeister ist Hoher Meister", belehrt euch nun die junge Frau. "Bitte wahrt die Etikette und behandelt den Hohen Meister mit allen Ehren, die einem Repräsentanten des Volkes der Nequaner gebühren. Erhebt nie ungefragt eure Stimme. Werdet Ihr direkt angesehen, erwidert den Blick und senkt dann demütig den Kopf."

An einen Optimaten:

"O Exzellenz, bitte verzeiht uns diese unstatthafte Unterweisung. Wir wollten nicht Euer Wissen in Frage stellen, sondern nur das Gedächtnis Eures Gefolges auffrischen, um Euch dieser Mühe zu entledigen. Der Hohe Herr wird selbstverständlich keine Ehrbekundungen von [einer Frau/einem Mann] Eures Standes erwarten."

An alle Neristu:

"Bittet wartet vor der Tür." [*auf Nachfragen:*] "Der Hohe Meister wünscht Euch nicht zu empfangen. [*leiser:*] Glaub mir, es ist besser, den Meister nicht zu erzürnen – in Eurem eigenen Interesse!"

Tierkunde +6: Das ölige Leder stammt von Haien, die Schuppenhaut von einem rochenähnlichen Fisch (dem Seedaimon, der am küstennahen Meeresgrund lebt und fast neun Spetem Länge erreicht).

Volksskunde +10: Haileder und das so genannte 'halbe Skapulier' aus Seedaimonenhaut ist die standesgemäße Bekleidung für nequanische Lehrlinge, zu denen auch ausgebildete Hand-



werker zählen, die in den Diensten eines gelehrten Meisters stehen.

Etikette 6+: Gesandte fremder Völker werden im Imperium zumindest im Range einer Exzellenz, meistens sogar einer Eminenz (siehe S/X, S. 17) behandelt. Die volksüblichen Reverenzen gegenüber solchen Personen sind einem Optimaten zwar nicht vorgeschrieben, jedoch durchaus üblich und gehören zu gutem diplomatischen Stil.

Die beiden Nequaner (ihre Namen sind *Durgo* und *Skabon*) werden keinen Neristu daran hindern, trotz gut gemeinter Ratschläge die Suite ihres Herren zu betreten. Surgon wird der Gruppe gegenüber dann aber deutlich voreingenommen und kaum kompromissbereit sein, die versprochene Belohnung (siehe unten) deutlich reduzieren und den ungebetenen Gast mit abschätzigen Blicken bedenken.

Ihr betretet einen gänzlich mit schwarzen und weißen Marmorplatten ausgekleideten Raum, der etwa sechs Grad im Geviert misst. Die kühle Luft riecht nach Salz und Meeresfrüchten, die Feuchtigkeit ist fast höher als im Freien – augenblicklich steht euch kalter Schweiß auf der Stirn.

Gelassen mustert euch aus dunklen Augen ein hinter einem wuchtigen dunklen Schreibtisch sitzender Nequaner. Schmale blaue Lippen, tief in den Höhlen liegende Augen und leicht gebückte Haltung lassen hohes Alter vermuten. Die bleiche Haut zeigt jedoch keine einzige Falte oder Unebenheit – während ihre leichte Blaufärbung ungewöhnlich und etwas unbehaglich wirkt. Auf der fliehenden Stirn seines kahl geschorenen Kopfes prangt ein phosphoreszierend leuchtendes Schuppenmuster, ebenso ein Zeichen seines hohen Standes wie die weite, tiefschwarze Robe aus Seeblachs und das prachtvolle nachtblaue Skapulier aus stachelübersäter Rochenhaut.

Die Hände verbirgt Surgon so gut als möglich in den weiten Ärmeln seiner Robe. Wer jedoch eine verdeckt gewürfelte *Sinnenschärfe*-Probe +6 besteht, bemerkt die seltsame Wasserlache, die sich unter dem Schreibtisch gebildet hat (siehe dazu die Beschreibung des Alchimisten im *Dramatis Personae* auf S. 84 – machen Sie sich zu Beginn dieser Szene noch einmal eingehend mit seiner Persönlichkeit vertraut).

Um Verständigungsschwierigkeiten mit seinem volkseigenen Dialekt zu vermeiden, wird Surgon den Helden anbieten, die Konversation in Hiero-Imperial zu führen, notfalls auch in Myranisch (wobei die eingeschränkten Ausdrucksmöglichkeiten dieser Sprache wiederum zu Missverständnissen führen könnten).

Gespräch mit Überraschungen

Die Begegnung ist vermutlich geprägt von gegenseitigem Abtasten, da keine der beiden Parteien genau über Wissen und Absichten der anderen Bescheid weiß. Surgon wird sich als schweigsamer und aufmerksamer Beobachter überwiegend zurückhalten und die Führung des Gesprächs im Wesentlichen den Helden überlassen.

Achten Sie dabei genau auf die von den Spielern gewählten Worte und welche Informationen sie damit preisgeben. Denn zunächst einmal hat Surgon keinen blassen Schimmer von deren Ansinnen oder dem Verbleib der Expedition, einen Zusammenhang wird er höchstens vermuten. Erst wenn von Undahpuri und dem von ihr mitgeführten Behälter berichtet wird, beginnt er zu ahnen, dass es sich dabei um die letzte überlebende Botin mit den begehrten Tränen der Götter handeln muss.

Hier nun eine knappe Zusammenstellung der zu erwartenden Themen und möglicherweise auftretenden Fragen (siehe dazu auch *Der Mythos* auf S. 5 sowie *Die Vorgeschichte* auf S. 6):

- **Die Tränen der Götter:** Haben die Helden dies nicht ohnehin schon von Undahpuri erfahren, wird Surgon ihnen von seinem Auftrag an Diphledene ni Rhidaman erzählen. Die Optimatin sollte ihm eine geheimnisvolle Flüssigkeit aus der Wüste Narkramar beschaffen, von der er in alten Schriften unter dem Namen 'Tränen der Götter' gelesen habe. Über die Eigenschaften dieser Substanz kann Surgon ohne eingehende Analyse nur Mutmaßungen anstellen, hofft darin aber ein hochpotentes Mittel für alchemistische Rituale gefunden zu haben. Um dem Interesse eines alchemistisch begabten Helden vorzubeugen, wird der Nequaner jedoch auf seine umfangreichen Forschungen hinweisen, ohne die man die Macht der Tränen gar nicht entsprechend zu nutzen verstünde.

- **Die Expedition:** Da Surgon die Leitung des Unternehmens ganz in die Hände der Diphledene legte, um sich ungestört seinen wissenschaftlichen Arbeiten widmen zu können, entziehen sich Details wie der geplante Reiseweg völlig seiner Kenntnis (was sich durch eine *Menschenkenntnis*-Probe +6 bestätigen lässt). Ebenso wenig kennt er die angeheuerten Begleiter oder den Namen Undahpuri (was anfangs für einige Verwirrung sorgen mag). Natürlich ist Surgon vor allem an den Tränen der Götter interessiert. Doch wird er sich auch die Gelegenheit nicht entgehen lassen, von den Helden mehr über den Verbleib der Expedition zu erfahren, da sie ja offenbar Kontakt zur letzten Überlebenden hatten.

- **Die Belohnung:** Surgon geht zu Recht davon aus, dass die Helden keine Ahnung über die mit Diphledene ni Rhidaman vereinbarte Belohnung haben, denn die Optimatin ist offenbar nicht zurückgekehrt und Undahpuri erhielt wie alle anderen Expeditionsteilnehmer einen fixen Tagessold (ganz abgesehen davon, dass die meisten Recken mit den in Aussicht gestellten Handelsprivilegien ohnehin nicht glücklich wären). Diesen Umstand nützt der Nequaner für sich aus und versucht nun, die begehrte Flüssigkeit für einen in seinen Augen geringfügigen Betrag von 20 Aureal zu erstehen. Sollten die Helden (vor allem jene mit *GOLDGIER*) mehr verlangen, wird er darauf verweisen, dass ihre Dienste im Vergleich zu den Aufopferungen der eigentlichen Expedition damit mehr als abgegolten wären. Auch ohne *Menschenkenntnis*-Probe dürfte der Gruppe allerdings klar sein, dass Surgon durchaus bereit wäre, für den Inhalt der Phiole über Leichen zu gehen. Nutzen die Spieler diese überlegene Position schamlos aus, lässt sich die genannte Summe leicht verdrei- oder gar vervielfachen, bei der Belohnung für den folgenden Auftrag (siehe unten) wird ihnen der Nequaner dann aber deutlich weniger entgegenkommen.



● *Der Nachrichtenkristall:* Auf die Frage, woher Surgon vom Zeitpunkt Undahpuris Ankunft wusste, wird dieser widerwillig den Nachrichtenkristall erwähnen, den er um teures Geld von den Eupherban erstand. Er selbst besitzt das Gegenstück und konnte damit ein einmaliges Signal empfangen, das Undahpuri beim Erreichen von Lanagar aussandte (siehe dazu auch unter Eine stumme Bitte auf S. 23).

Die Kraft der Tränen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch eben auf eine angemessene Belohnung geeinigt habt und der Alchimist den Behälter entgegennimmt, meint der Hohe Meister in betonter Beiläufigkeit: "Natürlich muss ich mich zuerst davon überzeugen, dass es sich bei dieser Flüssigkeit tatsächlich um die gesuchte Substanz handelt."

Er stellt eine große, mit unzähligen Gravuren übersäte Schale mit schwerem Standfuß auf den Schreibtisch und wirft einige Handvoll getrockneter Pflanzenteile hinein. Dann greift der Alchimist zu einer Öllampe und setzt das Ganze in Brand. Geduldig wartet ihr, bis der Inhalt der Schale zu qualmen aufgehört hat und nur noch Asche zurücklässt. Dann greift Surgon, sichtlich aufgeregt, zu der Phiole Undahpuris, löst den Verschluss und entnimmt mit einem Glaskolben eine kleine Menge der Flüssigkeit. Als er zwei Tropfen davon in die Schale fallen lässt, könnt ihr sie dröhnend aufschlagen hören, dann herrscht wieder spannungsgeladene Stille.

Die nächsten Augenblicke scheinen euch wie eine Ewigkeit, bis der Nequaner endlich einen Seufzer der Erleichterung von sich gibt und in seinen Sessel zurücksinkt. Neugierig beugt ihr euch vor und könnt euren Augen kaum trauen: Zwischen den rußigen Überresten schiebt sich ein winziger Keim hervor, reckt seine grüne Spitze dem Himmel entgegen und treibt Wurzeln in der Asche, als wäre es fruchtbare Erde. Zwar ist der Spross kaum eine Hand groß, doch besteht kein Zweifel – ihr wurdet soeben Zeuge einer Wiedergeburt.

Surgon ist sichtlich begeistert, und den Spielern ist die Bedeutung der Substanz damit hoffentlich auch klar geworden. Außerdem ist es wichtig, sich später an diese Szene zu erinnern, wenn man die Tränen der Götter gefunden zu haben glaubt. Denn mindestens einmal werden die Helden einer falschen Fährte folgen und müssen eine vermeintlich wunderkräftige Flüssigkeit dann auf ihre Wirksamkeit hin überprüfen.

Eine Frage hätt' ich da noch ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch tief bewegt von den Kräften des Lebens, derer ihr gerade ansichtig werden durftet, nehmt ihr den versprochenen Lohn entgegen und wendet euch mit einer angemessen respektvollen Grußgeste zum Gehen.

Erschrocken fahrt ihr herum, als in eurem Rücken erneut die Stimme des blassen Nequaners durch die unerträglich feuchte Luft des Raumes schneidet: "Könnt ihr mir noch mehr davon besorgen? Es soll euer Schaden nicht sein!"

Diese Frage sollte die Spieler möglichst unvorbereitet treffen. Surgon bittet sie um nichts Geringeres, als ihm eine weitere Phiole der wundersamen Tränen zu beschaffen. Dafür bietet er diesmal 100 Aureal und ist bereit, bis auf das Doppelte zu gehen. Diese Summen mögen auf den ersten Blick astronomisch hoch erscheinen, doch ist ein meisterlicher Alchimist wie Surgon hohe Ausgaben für seltene Ingredienzien gewohnt, und die Tränen haben für ihn ähnlichen Wert wie Endurium für einen Technomanten. Angesichts dessen könnten findige Helden natürlich auch auf schnödes Gold verzichten und sich einen großen Gefallen von dem Nequaner erbitten: angesichts seiner alchimistischen Fähigkeiten und seines beträchtlichen weltlichen Einflusses im Hohen Rat sicherlich eine kluge Entscheidung.

Außerdem bietet Surgon für das Wissen um die Herkunft der Substanz – natürlich verbunden mit der Möglichkeit, sie auch weiterhin von dieser Quelle zu beziehen – jedem Recken wahlweise eine Rüstung aus nequanischem Karetan oder einen seltenen alchimistischen Trank aus seinem Labor. Auch hier besteht natürlich Verhandlungsspielraum. Das Äußerste ist ein (wirklich) kleiner Demergator – zum Umgang mit diesen Gefährten in einer Heldengruppe siehe *Abenteuer auf Demergatoren* in H&W, S. 64ff. Daneben wäre Surgon auch bereit, pro Kopf bis zu zehn Aureal an Ausrüstungs- und Reisekosten im Voraus zu übernehmen. Eventuell stattet er sie sogar mit drei Fläschchen Heiltrunk zu je 15 LeP und einem Antidot bis Giftstufe 14 aus (mehr zu diesen Elixieren finden Sie in *MyMy*, S. 76).

Wie weit der Nequaner den Recken entgegenkommt, hängt vor allem von deren Verhalten zu Beginn der Audienz ab, außerdem natürlich von ihrem Verhandlungsgeschick und eventuell den Fähigkeiten in *Überreden (Feilschen)* des wortführenden Helden. Talentproben sollten dabei selbstverständlich nur unterstützend verwendet werden und keinesfalls die ausgespielte Unterhandlung ersetzen.

Um den Preis für mehrere Phiole zu feilschen, hat übrigens keinen Sinn, denn die Tränen der Götter können nur in bestimmten Gefäßen transportiert werden (siehe *Die Tränenphiole* auf S. 23). Da Surgon bereits eine Aufbewahrungsmöglichkeit in seinem Labor geschaffen hat, wird er den Helden darum kurz vor ihrer Abreise die leere Tränenphiole Undahpuris aushändigen.

Ruhe vor dem Sturm

An dieser Stelle werden sich die Helden vermutlich die Frage stellen, was dieser Auftrag für sie bedeuten könnte und mit welchen Gefahren dabei zu rechnen ist. Vor allem werden sie Sur-



gon natürlich nach weiteren Hinweisen ausfragen. Doch sein Wissensstand beschränkt sich leider tatsächlich auf den mythischen Namen und die eben beobachtete Wirksamkeit der Flüssigkeit, deren Herkunft irgendwo in der Narkramar zu suchen sei. Direkt darauf angesprochen, wird der Alchimist jedoch erwähnen, dass Diphledene ni Rhidaman vor etwa drei Oktalen von Melakkam aufbrach. Viel Aussagekraft hat diese Angabe jedoch nicht, da völlig unklar ist, wie viel Zeit sie mit Nachforschungen und der Anwerbung von Begleitern zubachte.

So bleiben also nur die spärlichen Andeutungen aus dem Munde der verstorbenen Undahpuri sowie ihre Spur, die sich hoffentlich bis zu den Tränen der Götter zurückverfolgen lässt: keine sehr viel versprechenden Vorzeichen – doch wenn die Erwartung abenteuerliche Erlebnisse und einer stattlichen Belohnung Ihre Recken nicht die geringen Erfolgsaussichten vergessen lassen, sind sie ohnehin im falschen Gewerbe.

Der Mühen erster Lohn

Bevor jemand übereilt aufbricht oder sich auch nur Gedanken über Reisevorbereitungen oder die bevorstehende Suche macht, gönnen Sie Helden und Spielern eine kleine Verschnaufpause. Sie haben mit der Übergabe der Tränen an den ursprünglichen Auftraggeber Surgon den letzten Wunsch der toten Undahpuri erfüllt und sich einige Stunden oder gar Tage der Ruhe verdient.

Der Suche zweiter Teil Durch Steppe und Wüste

»Abgewandt vom Wasser schwieg der Himmel
und die Vögel schwiegen auch;
Pflug und Sense rosteten im Acker,
ungebraucht ward jeder Brauch.«

Die Helden müssen zunächst einmal nach Lanagar reisen, wo Undahpuri auf den *Geflügelten Jharranothen* zugestiegen ist.

Für die bisher überstandenen Strapazen stehen jedem Helden pauschal **150 AP** zu. Unter jenen Recken, die sich durch besonderen Einsatz oder außergewöhnliche Ideen in folgenden Situationen hervorgetan haben, können Sie zusätzlich verteilen:

- bis zu **70 AP** für die Befreiung Undahpuris aus den Krallen der Nyamaunir
- bis zu **50 AP** für die Bezähmung der Seeschlangen
- bis zu **100 AP** für die Rettung von Schiffbrüchigen im Hafen von Melakkam
- **50 AP** für die Rettung des *Geflügelten Jharranothen* im Hafen von Melakkam

Je nach persönlichen Erlebnissen erhält jeder Held zudem Spezielle Erfahrungen (siehe *MyMy*, S. 128) in etwa drei bis sechs Talenten. Orientieren Sie sich bei deren Auswahl an den jeweils am häufigsten eingesetzten Fertigkeiten, wobei sich vor allem *Gassenwissen*, *Überreden* und *Boote Fahren* anbieten, aber auch ein Kampftalent, *Sinnenschärfe*, *Menschenkenntnis*, *Wettervorhersage*, *Völkskunde*, *Sprachen kennen* (*Mahapratisch/Makshapurisch*) und *Seefahrt*.

Insbesondere sollten Spieler belohnt werden, die ihre Fähigkeiten oder Interessen auch ins Rollenspiel einfließen lassen: Wer auf kleinste Details der Landschaft achtet und den Anblick des Tharpagiri mit anderen myranischen Gebirgszügen vergleicht, hat sich eine Spezielle Erfahrung in *Geographie* weit eher verdient als jemand, der sich bei jedem Gespräch in den Vordergrund drängt, um es dann bei einer *Überreden*-Proben bewenden zu lassen.

Von dort aus gilt es, ihrer Spur bis nach Salabhathlama zu folgen.

In dem nun folgenden Kapitel wird nur auf die wichtigsten Eckpunkte dieser Reise ausführlicher eingegangen. Informationen über die Landschaft, das Wetter und mögliche Begegnungen wurden hingegen kurz zusammengefasst und können als Anregung für weitere Ausgestaltung dienen. An dieser Stelle sind auch die Erkundigungen der Helden bezüglich Undahpuris Reiseweg berücksichtigt (die Zeitangaben gehen davon aus, dass die Helden etwa 4 Tage in Melakkam weilten).

Erneut auf See

Von Melakkam bis Annathra

Reisedauer: 10 Tage bis Lanagar, 4 Tage bis Annathra

Landschaft: Man fährt stets in Sichtweite der felsigen Steilküsten, die hoch oben von dampfendem Dschungel gekrönt sind;

im Süden der Schwadenbucht wird die Steilküste von flachen Stränden abgelöst; zahlreiche farbenprächtige Korallenbänke, außerdem kommt man natürlich wieder an der Tochter der Morgenröte vorbei (siehe S. 14)



Wetter: unvermindert heiß und schwül, in Küstennähe aber deutlich weniger wechselhaft als auf offener See; die Schwadenbucht macht ihrem Namen alle Ehre, man sieht bisweilen kaum die eigene Hand vor den Augen und das Tempo muss deutlich zurückgenommen werden.

Mögliche Begegnungen:

- entgegenkommenden Tetramarane oder Handelssegler
- Fisch- und Quallenschwärme sowie sonstiges Meeresgetier
- bei der Einfahrt in die Schwadenbucht eine Kontrolle durch zwei Galeeren aus Lanagar

Undahpuris Spur: In Lanagar können sich einige Fischer und Hafenarbeiter erinnern, dass die "dunkle Frau mit nur einem Arm" vor etwa zweieinhalb Nonen mit einem Floß aus Annathra kam.

Das von dichtem Dschungel beherrschte Hinterland mit seiner tighrischen Urbevölkerung macht jede Landreise innerhalb Makshapurams zu einem mühevollen und waghalsigen Unternehmen, weswegen der Personen- und Gütertransport von der Küstenschiffahrt dominiert wird.

Die wohl bequemste Möglichkeit, von Melakkam nach Lanagar zu gelangen, ist daher die Reise auf einem der großen Tetramaran-Flöße. Bei diesen hochbordigen Gefährten sind vier dickbauchige Rümpfe durch eine gemeinsame Plattform verbunden, die zumindest anderthalb Grad (meist jedoch deutlich mehr) über der Wasseroberfläche liegt. Üblicherweise erreicht ihre Fläche ein Ausmaß von mehreren hundert, bisweilen sogar über tausend Orthogradu. Sie bietet Platz für mehrere Aufbauten, die Passagieren deutlich mehr Komfort gewähren als beengte Kabinen im Bauch eines Schiffes. Angetrieben werden die schwimmenden Inseln ähnelnden Gefährte von einem großen Segel, bei Windstille oder schwierigen Manövern unterstützt durch die Muskelkraft der an beiden Seiten rudern Besatzung.

Die meisten Häfen – darunter auch die Bucht von Melakkam – können von Tetramaranen ob ihrer schieren Größe nicht direkt angesteuert werden. Die Flöße müssen daher in Küstennähe vor Anker gehen und werden von kleinen Katamaranen mit umlegbarem Mast be- und entladen, die an seitliche Luken neben und zwischen den geräumigen Rümpfen andocken. Diese wenigen Kleinsegler begleiten den Tetramaran üblicherweise auch auf seiner gesamten Fahrt, um das schwerfällige Mutterschiff als schlagkräftiges Angriffsgeschwader vor Piraten zu schützen, die nur zu oft von der üppigen Fracht angelockt werden.

Auf der Malve von Annathra

Der liebe Name mag nicht so recht zu einem 20 auf 30 Grad messenden Riesenfloß passen, die bastgedeckten und von bunten Blumenmotiven übersäten Hütten der zahlreichen Fahrgäste sowie aus rauchenden Duftschalen quellender Blütenduft werden ihm jedoch durchaus gerecht. Der amaunische Kapitän *KhiriTo* (44 Jahre / 83 Daktil / gewelltes kupferfarbenes Fell und blassgrüne Augen) genießt das Vertrauen der makshapurischen Oberschicht und macht ein kleines Vermögen mit der Beförderung von Passagieren – trotz oder gerade wegen der vergleichsweise niedrigen Preise: Teilt man sich seine Kabine mit vier anderen Fahrgästen, kostet die Fahrt nach Lanagar 16 Argent, durch die Schwadenbucht nach Annathra weitere 5 Argent. Ein Schlafplatz in Doppel- oder Einzelkabinen kostet das Zweifache bzw. Dreifache.

Die *Malve von Annathra* bleibt überwiegend in Küstennähe und läuft zwischen ihren Stationen Melakkam, Lanagar und Annathra nur auf ausdrücklichen Wunsch (und gegen gutes Gold) eines hochgestellten Fahrgastes einen weiteren Hafen an. Hier kann es eventuell zu einem Disput mit dem bedeutenden amaunischen Maler *PaoChaoShao* (29 Jahre / 92 Daktil / sehr kurzes weißes Fell und rote Augen) kommen, der alle zwei Tage auf einem mehrstündigen Aufenthalt besteht, um Inspirationen für neue Gemälde zu sammeln. Die übrigen Fahrgäste wagen es ob seiner einflussreichen Gönner nicht, gegen den selbstverliebten Künstler aufzubegehren, und auch die Helden könnten sich mit vehementer Intervention auf lange Sicht gewaltigen Ärger einhandeln.

Ansonsten verläuft die Floßfahrt eher ruhig, auf die neuerliche Konfrontation mit Piraten oder Meeresungeheuern sollte verzichtet werden. Dennoch kann ein Gespräch mit den Offizieren der fünf Begleit-Katamarane über die Verteidigung des kleinen Konvois für etwas Abwechslung sorgen und den Helden das Gefühl geben, sich nützlich zu machen.

Von den beiden großen Städten Lanagar und Annathra werden die Helden nicht viel mehr als die Hafenviertel kennen lernen. Diese sind von den dichten Nebeln der Schwadenbucht verhangen, sodass man froh sein kann, sich auch nur einigermaßen zu rechtfinden zu können (zur Schwadenbucht siehe auch **H&W**, S. 41).

Orientieren Sie sich bei der Beschreibung der beiden Städte an der Stimmung im Hafen von Melakkam.

Auf der Straße der Einöde

Von Melakkam bis Kamakuwar

Reisedauer: etwa 13 Tage

Landschaft: linkerhand karge Steppe so weit das Auge reicht, bis zum achten Reisetag außerdem die berühmten Kakteenwälder mit unvorstellbar riesigen Pflanzen, die im Frühjahr und Herbst in voller Blüte stehen; rechterhand die immer steiler werdenden Hänge des Tharpagiri; je

weiter südlich man kommt, desto öfter reicht der Dschungel aus den gebirgigen Höhen bis an die Straße heran und manchmal sogar über sie hinweg.

Wetter: drückend heiß und wechselhaft je nach vorherrschender Windrichtung (schwül und feucht aus den Dschungeln im Westen, trocken und sandig aus der Narkramar im Süden, gemäßigt aus der Steppe im Osten)



Mögliche Begegnungen:

- reisende Händler aus Kamakuwar, meistens in kleinen Konvois mehrerer Fuhrwerke mit Bewachung
 - eine Gruppe von Forschern und Schatzgräbern aus Gorabor, einer hoch gelegenen Dschungelstadt im Tharpagiri, die mit gebrochenem Stolz nach Annathra zurückkehrt.
 - eine mehrere hundert Köpfe zählende Karawane, die Wüstenwaren aus Salabhathlama nach Annathra bringt und dort verschiffen will; hier können die Helden sich über Salabhathlama und den ihnen bevorstehenden Reiseweg informieren.
- Undahpuris Spur:* in Annathra erfährt man nach mühseligen Erkundigungen, dass Undahpuri vor über drei Nonen über die Choderémia (siehe unten) dort angekommen ist. Etwa zur gleichen Zeit brach die Karawane der Kleahylope von hier auf – was die Helden natürlich nur erfahren, wenn sie die richtigen Fragen stellen.

Die Choderémia

Zu Beginn des Zweiten Imperiums vor knapp dreitausend Jahren wurde in vielen Teilen des mächtigen Reiches mit der Errichtung von Straßen begonnen, und auch die Rückeroberung Makshapurams sollte dadurch konsolidiert werden. Einer dieser neuen Verkehrswege verlief entlang der Südostflanke des Tharpagiri von Annathra bis Kamakuwar: *Choderémia*, die 'Straße der Einöde'. Sie war als Verbindung zur nördlichen Narkamar und den Eshbati geplant, deren Unabhängigkeit das Imperium nicht klaglos hinnehmen wollte, wurde aber nie fertig gestellt und mündet hinter Kamakuwar in die enge Passstraße von Kamaluks Nacken.

Trotz doppelter Wagenbreite und überwiegender Pflasterung konnte die Choderémia sich nie mit dem (einstmals) hohen Standard der imperialen Straßen anderer Horasiats messen – bezüglich Alter und Verfall steht sie diesen jedoch kaum nach. In den Weiten der makshapurischen Steppe bestand kein Bedarf an schnell baufälligen Konstruktionen wie Viadukten, Brücken oder Tunneln. Nichtsdestoweniger ist die Straße aber an vielen Stellen von Schlaglöchern übersät und teilweise gar völlig unter Jahrhunderte altem Schutt verschwunden.

Da die Strecke von reisenden Händlern, die Kamakuwar als Umschlagsplatz für Wüstenwaren schätzen, mäßig frequentiert ist, wurden die größten Schäden mit Holz, Sand und andernorts herausgebrochenen Pflastersteinen zumindest soweit behoben, dass ein beladener Karren darauf keinen Achsbruch erleidet und die Hufe seiner Zugtiere einigermaßen sicheren Halt finden. Die Straße erlaubt daher trotz aller Widrigkeiten ein angenehmes Reisetempo. Und nicht zuletzt ermöglicht sie mühelose Orientierung in der Wildnis.

Steppensiedlungen

Die Choderémia ist alle 15 bis 30 Millia von Dörfern oder kleineren Städten gesäumt. Diese Ansiedlungen gehen teilweise noch zurück auf die Wegstationen der imperialen Straße – deren

trutzige Steinbauten haben mancherorts tatsächlich die Jahrtausende überdauert und dienen nunmehr, je nach Verfall, als Lagerhalle, Badehaus oder Residenz des örtlichen Machthabers. Die Bevölkerung besteht vor allem aus einfachen Handwerkern sowie Hirten, Jägern, Holzfällern und Kakteensammlern, die von den Schätzen der sie umgebenden Natur leben.

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie eine dieser Siedlungen am Rande der makshapurischen Steppe näher ausgestalten oder gar zu einem Schauplatz einer Nebenhandlung machen wollen. Für das vorliegende Abenteuer beschränkt sich die Bedeutung der Dörfer jedoch auf willkommene Übernachtungsmöglichkeiten, an denen die Helden zu gemäßigten Preisen auch ihre Vorräte aufstocken, beschädigte Ausrüstung reparieren lassen oder einige wenige Informationen einholen können.

Mögliche Namen für die Siedlungen sind: *Shanpukar*, *Ruthowan*, *Hor-Pen-Ku*, *Rhikamal*, *Kurshobar*, *Thenpahgu* und *Banshro Tupal*.

Gejagt! (ab 8. Reisetag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am achten Reisetag beginnt die alte Straße gemächlich anzusteigen. Während die Kakteenwälder linkerhand zurückweichen, um kargem Hügelland Platz zu machen, scheint der Dschungel zu eurer Rechten jedoch den immer schroffer werdenden Hängen des Tharpagiri regelrecht entfliehen zu wollen. Immer wieder führt euer Weg unter hochgelegenen Blätterkronen oder gar durch kleine Baumgruppen und Wäldchen hindurch. Die Reste der imperialen Straße verschwinden immer öfter unter Waldboden und Wurzelwerk.

Einem Helden mit hohem GEFAHRENINSTINKT:

Schon seit eurem morgendlichen Aufbruch hast du das unbestimmte Gefühl, verfolgt zu werden. Immer wieder drehst du dich nach einem Schatten um, der euch nur in deinen Gedanken aufzulauern scheint.

Sinnenschärfe +10: Die Gruppe wird tatsächlich von einem Wesen verfolgt, das sich in einiger Entfernung im Dickicht der Bäume verbirgt.

Tierkunde +4: Das Verhalten des Verfolgers lässt auf eine große Raubkatze schließen.

Die Helden wurden von der Tighrir *Grach Shuar* zur Beute erkorren, welche sie dem Herrscher von Kamakuwar zum Geschenk machen will. Schon lange sucht sie die Aufmerksamkeit des Radjars zu gewinnen, und mit der Bezwingung solch kraftvoller Recken hofft sie ihn endlich derart beeindrucken zu können, dass er sich mit ihr zu paaren bereit ist (länger dauernde Partnerschaften sind den einzelgängerischen Tighrir ohnehin unbekannt).

Grach Shuar ist eine unerbittliche Jägerin, die Agilität



und Kraft eines ausgewachsenen Dschungeltigers mit scharfem Verstand und den Errungenschaften eines aufrecht gehenden Wesens verbindet. Da ihr durchaus bewusst ist, dass sie einer Handvoll erprobter Recken im Nahkampf unterlegen wäre, wird sie die direkte Konfrontation möglichst weit hinauszögern. Vielmehr hält sich Grach Shuar in den Tiefen des Dschungels verborgen, um ein bis zwei Tage lang das Verhalten ihrer Beute zu studieren. Danach schöpft die Tighrir aus ihrer reichen Jagderfahrung, um den Helden beizukommen:

- Grach Shuars zermürende Jagdstrategie soll ihre Opfer im Laufe mehrerer Tage an die Grenzen aller körperlichen Ressourcen bringen: Immer wieder schleicht sie sich auf etwa 30 Grad an die Gruppe heran, um mit ihren vergifteten Wurfspeeren einen Helden zu schwächen (FK-Probe +12, Werte siehe unten), bei Bedarf kann sie sich sogar jederzeit neue Holzspeere schnitzen. Der Wurf-Waffe kann nur ausgewichen werden, wenn man den Angriff rechtzeitig erkennt (vergleichende Proben *Sinnenschärfe* gegen *Schleichen*) – andernfalls wird einzig die spontane Reaktion eines mit **GEFAHREINSTINKT** gesegneten Helden einen Treffer verhindern können (Probe +8).

- Erhöhte Wachsamkeit kann alle präventiven Proben nach meisterlichem Ermessen deutlich erleichtern, im gleichen Maße sinkt jedoch auch die Reisegeschwindigkeit. Die Gratwanderung zwischen umsichtigem Verhalten und dem schnellen Erreichen der nächsten Stadt, um der Gefahr zu entkommen, sollte zu einem zentralen und vor allem spannungsgeladenen Problem werden. Umso pikanter wird die Situation, wenn die Helden bereits über die tighrische Herkunft des Radjars von Kamakuwar Bescheid wissen und die Stadt zu umgehen versuchen, da sie (zu Unrecht) befürchten, dort vom Regen in die Traufe zu gelangen.

- Die Tighrir taucht nach jedem kurzen Vorstoß rasch wieder in die Tiefen des Dschungels ab und kann daher kaum von Geschossen verletzt werden (durch Bewegung, teilweise Deckung und behinderndes Dickicht gilt sie als *sehr kleines Ziel*). Spontane Magie (mit einer Zauberdauer von höchstens 3 KR) oder ein bereits auf der Lauer liegender Schütze könnten ihr jedoch beikommen.

- Mit der ungeheuren Wendigkeit einer Tighrir in ihrer vertrauten Umgebung können es nur dschungelkundige Helden in besser körperlicher Verfassung (also vor allem Pardir) aufnehmen. Sollte es zu einer Verfolgungsjagd kommen, wird Grach Shuar ihren Jäger von seinen Gefährten zu isolieren suchen und selbst zum Gejagten machen. Ermöglichen Sie dem Helden jedoch die rettende Rückkehr zur Gruppe, wenn ihm bei seiner Jagd (oder Flucht?) die Konsequenzen eines möglichen Zweikampfes klar werden.

- Das Ausheben großer Fallgruben eignet sich nicht nur zur Jagd auf Großwild, sondern kann auch einer Gruppe Reisender zum Verhängnis werden. Mit einer (tighrischen) Körperlänge Tiefe (3W-3 SP, die durch eine gelungene *Körperbeherrschungs*-Probe +5 halbiert werden) und nur wenigen angespitzten Pflöcken am Boden (1W+5 TP bei misslungener GE-Probe) ist sie zwar kaum tödlich, jedoch durchaus in der Lage, ein bis zwei Opfer kurzzeitig außer Gefecht zu setzen (alle 2 KR eine *Körperbeherrschungs*-Probe +6, um sich ohne fremde Hilfe zu befreien), was der Jägerin einen schnellen Angriff aus dem Hinterhalt ermöglicht. Der Ort der Fallgrube ist auf einem von Urwald überwucherten Straßenstück äußerst geschickt gewählt: Nach einem (beinahe als 'klassisch' zu bezeichnenden) umgestürzten Baumstamm wird die Aufmerksamkeit der Helden vermutlich der unübersichtlichen Umgebung gelten, nicht aber dem vermeintlich sicheren Grund der imperialen Straße. **GEFAHREINSTINKT** hilft hier natürlich weiter.



Grach Shuar, erfahrene Tighrir-Jägerin

Geb.: 4739 IZ **Fellfarbe:** rotgolden-schwarz

Augenfarbe: bernsteinfarben **Größe:** 145 Daktil

Spälter: INI 13+W6 AT 16 (2 AT/KR)** PA 11

TP 1W+7 **DK** NS

Biss: INI 15+W6 AT 16 (2 AT/KR)** PA 13

TP 1W+5 **DK** N

Wurfspeer/Holzspeere: FK 23 **TP** 1W+4**/W+2

LeP 55* **RS** 2 **AuP** 60 **KO** 18 **MR** 5 **GS** 11

*) Bei einem Treffer, der 15 SP oder mehr verursacht, verfällt Grach Shuar in **BLUTRAUSCH** (siehe **WnM**, S. 69).

**) Die Tighrir-Jägerin kann jede KR mit Waffe (bzw. Krallen) und Gebiss gleichzeitig angreifen, muss dazu aber beide Attacken auf den gleichen Gegner richten. Um diesen Doppelangriff vollständig zu parieren, muss der Verteidiger eine *glückliche Parade* bestehen oder zugunsten einer zweiten Verteidigungsaktion in dieser KR auf seine AT verzichten.

***) Die Wurfspeer sind mit einem von Grubenottern gewonnenen Waffengift bestrichen: Stufe 12, W6 KR nach dem Treffer 1W20 SP (bei Amaunir +10 SP), für 3W6 KR sinken danach KK, FF und GE um je 1 Punkt. Fällt dabei die KK auf 0, ist das Opfer für W6 SR gelähmt. Die Eigenschaftswerte regenerieren sich mit 1 Punkt pro Stunde.

Spielrelevante Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 12, Herausragende Balance, Natürliche Waffen, Natürlicher RS, Nachtsicht, Ortskenntnis, Barbarische Sitten, Bluttausch

Bedeutende Talente: Schleichen 15, Sinnenschärfe 14, Fährtensuche 14



Kamakuwar

Zwischen den behäbigen Hügelkämmen von Kamaluks Rücken und den scharfkantigen Tharpagirigipfeln erstreckt sich eine karge und nach Osten sanft abfallende Ebene – das westliche Ende der makshapurischen Steppenlande. Inmitten dieses Plateaus, umgeben von Bergen, Hügeln, Kakteenwäldern und Dschungel, gründeten amaunische Pioniere noch vor der ersten bansumitischen Auswanderungswelle diese Siedlung. Heute gilt Kamakuwar dank fruchtbarer Handelsbeziehungen zur Narkramar als bedeutendste Stadt des südlichen Makshapuram. Dies mag ob ihrer abgeschiedenen Lage verwundern, doch

vielleicht ist gerade die Distanz zu den Intrigen und Machtkämpfen anderer Radjarate dafür verantwortlich. Dazu trägt sicherlich auch die nur scheinbar von Willkür geprägte Herrschaft des tighrischen *Radjars Rorr Kharn* bei, welche in ihrer kompromisslosen Unerbittlichkeit jede imperiale Tyrannei übertrifft, da sie völlig frei von politischem Kalkül ist.

Erstaunlicherweise erlauben sich die Tighrir der Garde wenig Eigenmächtigkeit, denn auch sie beherrscht Rorr Kharn mit eiserner Hand. Sein Wort ist Gesetz, und wer dieses bricht, dessen Schädel schmückt künftig die Palastmauern. Die Stimmung der Stadt ist gedrückt, doch hat man sich mit dem harten Herrscher abgefunden.

Tharamans Verwirrung

Auf einer Länge von über 2500 Millia erstreckt sich jener gewaltige Gebirgszug, bei welchem es sich der Mythologie zufolge um den Leib des Giganten Tharaman handelt, der im Sterben die Dämonenschlange Hrangschuva unter sich begrub. Den Nebelwald von der Narkramar und Tharpura von Makshapuram trennend, reichen seine Gipfel und Ausläufer vom südwestlichen Ende des Pardirdschungels bis hart an die Meeresküste, wo sie gar die Tiefen des Thalassions zu überwinden scheinen. Denn das Sa'Thior-Gebirge bildet seine natürliche Fortsetzung, die einst zusammen mit der Insel Era'Sumu vom Festland getrennt wurde.

So viele Völker im Schatten dieser Bergkette leben und gelebt haben, so viele Namen wurden ihr auch im Laufe der Geschichte gegeben. Da dem unbedarften Betrachter eines solchen Naturdenkmals allerdings nicht häufig dessen volles Ausmaß bewusst wird, gelten diese Bezeichnungen in den seltensten Fällen dem Gebirge als Ganzes, sondern meist nur einem Teil davon, bisweilen auch nur einem Felsmassiv oder einer Gruppe markanter Berge. Um der durch die Vielzahl der verwendeten und miteinander vermischten Ausdrücke (auch in bisherigen Publikationen) entstandenen Verwirrung Herr zu werden, seien an dieser Stelle die wichtigsten von ihnen samt ihrer gebräuchlichsten Zuordnung genannt: Der Begriff *Tharamans Rippen* stammt zwar nominell von den Ashariel, findet sich aber auch in zahlreichen anderen Sprachen und steht meist für das gesamte Gebirge. Dessen westlicher, die Narkramar im Norden begrenzender Teil wird üblicherweise *Lamamach* genannt, der nordöstliche hingegen trennt als *Tharpagiri* die beiden amaunischen Horasiate. Die Grenze zwischen Lamamach und Tharpagiri kann zwischen dem Quellgebiet der Haratta und dem Pass *Kamaluks Nacken* angenommen werden, bei welchem der von Osten kommende Höhenzug *Kamaluks Rücken* auf das Gebirge trifft.

Diese Ausführungen mögen zwar auf den ersten Blick nur für passionierte Derographen und Myranologen von Belang sein, doch sind die oben genannten Namen eben keinesfalls eindeutig und werden von den Bewohnern unterschiedlicher Länder bisweilen auch völlig verschieden interpretiert. Gezielt zur Verwirrung der Spieler eingesetzt, kann dieser Umstand daher interessante rollenspielerische Möglichkeiten eröffnen. Verstehen Sie ihn außerdem als kleine Anregung für die bewusste Berücksichtigung und Einbeziehung von im Spielgeschehen gern übergangenen Professionen – in diesem Falle aller Gelehrten und insbesondere des Entdeckers.

Über Kamaluks Nacken

Von Kamakuwar bis Bath Hammin

Reisedauer: 7 Tage

Landschaft: siehe im Text bei Ins Gebirge auf S. 34

Wetter: vor allem Nachts deutlich kälter als in der Ebene und stark windig; regelmäßigen Niederschlag gibt es nur nördlich der Passhöhe.

Mögliche Begegnungen:

- Einheimische (siehe unten)
- räuberische Nanthare (siehe WnM, S. 124)
- ein kleiner Händlerzug aus Bath Hammin, der in Kamakuwar für Nachschub sorgen will.

Undahpuris Spur: Von Kamakuwar aus gibt es nur mehr einen möglichen Weg in die Wüste, und der führt über Kamaluks Nacken nach Bath Hammin. Dass Undahpuri aber vor über sechs Nonen diesen Weg nahm, daran kann sich in Kamakuwar kaum mehr jemand erinnern.

Beute teilen (1. Reisetag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Wegstunden hinter Kamakuwar erhebt sich am Rande der Straße ein großes Zelt. Es wurde aus den Häuten und Fellen verschiedenster Tiere zusammengesetzt, deren Aussehen und Gestank kein gutes Licht auf die verantwortlichen Gerber und Kürschner werfen. Als ihr näher kommt, schiebt sich eine Plane beiseite, und aus der mehr als menschengroßen Öffnung kommt gebückt eine Gestalt hervor. Nur wenige Augenblicke später richtet sich der Tighrir zu seiner vollen Größe auf und fletscht fauchend die Zähne. Während ihr noch unschlüssig seid, ob euch diese unverhohlene Drohgebärde, seine überlange



Schwertlanze mit seltsam gezackter Klinge oder aber die im Zelt vage auszumachenden Bewegungen mehr verunsichern sollten, erhebt die Bestie ihre wie ein nahendes Gewitter grollende Stimme: "Der Radjar fordert seinen Anteil!"

Was man nach imperialen Gewohnheiten schlicht als Zollforderung bezeichnen würde, hat für die Krieger des Radjars Rorr Kharn eine tiefere Bedeutung, die in alten tighrischen Bräuchen verwurzelt ist. Dort herrscht das Prinzip des 'Beute Teilens' vor, nach dem ein Jäger, der in das Revier eines anderen Tighrir eindringt, diesem den besten Teil seines Fangs abtreten muss. Ein Verstoß gegen diese Sitte kommt einer Kriegserklärung gleich und führt unweigerlich zum Kampf zwischen den beiden Rivalen. Diese Tradition zeigt deutlich, dass die Tighrir sich in ihren Verhaltensweisen zwar kaum von wilden Raubkatzen unterscheiden, diese aber in wichtigen Punkten zugunsten von Vernunft und kultureller Weiterentwicklung überwunden haben. Sollten sich die Helden näher für das Zelt interessieren, werden sie nach einigen prüfenden Blicken mit Schrecken feststellen, dass keinesfalls nur Tiere zur Erfüllung des Brauchs ihr Leben lassen mussten: Zwischen dem Leder von Steppenrindern und -löwen finden sich auch die sterblichen Überreste zweier Menschen und eines Amaun. Gehört der Betrachter der Rasse eines der Opfer an, dürfte er nach dieser Erkenntnis das starke Bedürfnis verspüren, sich von seinem Mageninhalt zu trennen (*Selbstbeherrschungs-Probe* +5).

Handelskunde für Anfänger

Der Herrscher von Kamakuwar legt diesen Brauch auf seine eigene Art und Weise aus: Er fordert von Reisenden, die seinen unmittelbaren Machtbereich verlassen wollen, die Hälfte aller Gewinne, die sie in seinem Radjarat erwirtschaftet haben. Bei den folgenden Verhandlungen kommt es im Wesentlichen darauf an, wie die Spieler die Forderung des Tighrir interpretieren, "die in Rorr Kharns Revier gemachte Beute zu teilen".

Sollten die Helden schon einmal von der erwähnten tighrischen (Un-)Sitte gehört haben (*Probe auf Tierkunde* +12 oder *Volkskunde* +10), fällt es ihnen sicherlich leichter, den Zollwächter davon zu überzeugen, dass man sich die mitgeführten Waren (vor allem wenn es sich um essbares Gut handelt) keineswegs erst in Kamakuwar angeeignet hat. Dabei zeigt der Tighrir wenig Verständnis für wirtschaftliche Details, die er als 'Händlerkram' abtut. Und es kann zu einer Aufgabe der besonderen Art werden, einem zähnefletschenden Raubtier den feinen Unterschied zwischen Erwerb, Umsatz und Gewinn begreiflich zu machen. (Sollten Sie trauriger Weise Werte für den Tighrir benötigen, orientieren Sie sich an jenen von Grach Shuar auf S. 32).

Die Bewegungen im Zelt stammen von zwei Amaunir, die der Radjar seinem Krieger zur Seite gestellt hat, um ihn in geschäftlichen Fragen zu unterstützen. Sie werden den Helden allerdings keine große Hilfe sein, da der Tighrir ihnen unmissverständlich klar gemacht hat, was

er von derlei Beratung hält. Notfalls wird er seine Haltung dadurch verdeutlichen, dass er mit seinem mörderischen Gebiss ein Stück von ihnen abbeißt, um es dann angewidert auszuspuken – den Gepflogenheiten seiner Art entsprechend ein 'Verschmähen von Frischfleisch' und damit Ausdruck tiefster Verachtung.

Ins Gebirge (1. – 3. Reisetag)

Kurz hinter der 'Zollstation' findet die Choderémia ihr unrühmliches Ende: Am Fuß von Kamaluks Rücken gaben sich die Erbauer der alten Straße geschlagen und streckten vor den steilen Berghängen die Waffen. Freilich haben imperiale Baumeister weit größere Hindernisse überwunden, und im Vergleich zum Dvarapass im zentralen Tharpagiri mag Kamaluks Nacken als einladender Wanderweg erscheinen. Doch hat auch dieser Höhenzug seine Tücken und Fährnisse, die zu überwinden den Handwerkern nach den vergleichsweise geringen Anforderungen der ebenen Steppe wohl der Wille fehlte. Angeblich wurden diese imperialen 'Deserteure' damals sesshaft und zählen heute zu den unrühmlichen Ahnherren eines Großteils der hellhäutigen menschlichen Bevölkerung in Kamakuwar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg über Kamaluks Nacken verläuft entlang einer schmalen Talsohle und steigt während der ersten drei Reisetage stetig an. Der steinige Boden bringt – wenn man von den allgegenwärtigen Kakteen einmal absieht – neben Flechten, Moosen und gelblichen Gräsern nur krüppelige Büsche mit farbigen Blättern hervor. Als wolle euch die Landschaft einen Vorgeschmack auf die Wüste geben, wird selbst diese karge Vegetation mit jeder Millia spärlicher. Wenn dazu noch ein trockenwarmer Südwind durch die Täler pfeift und alles mit einer feinen Schicht aus Staub und Sand überzieht, drängt sich unvermeidlich die Frage auf, was die Götter wohl zu einer solch lebensfeindlichen Landschaft veranlasst haben mag.

Beiderseits wird der Weg von hoch aufragenden Hügelkuppen flankiert. Die kargen Hänge rücken bisweilen so nahe zusammen, dass ihr euch eines beklemmenden Gefühls nicht erwehren könnt, das abends durch die scharfkantig in das warme Licht der sinkenden Sonne ragenden Silhouetten der zackigen Gipfel von Tharamans Rippen noch verstärkt wird.

Besonders den Bewohnern ebener Landstriche schlägt dies mit der Zeit aufs Gemüt: Helden mit RAUMANGST fühlen sich unwohl und sind leicht gereizt, was sich weniger in Worten als vor allem rollenspielerisch ausdrücken sollte, eventuell auch durch um einen Punkt verminderte nächtliche Regeneration oder gesteigerten JÄHZORN.

Größere Siedlungen finden sich entlang des Passes keine mehr, doch an die Hügelflanken schmiegen sich, einige Millia abseits des Weges, einige kleine Bergdörfer. Die fast ausschließlich bansumitischen Einwohner sind eigenbrötlerisch und wortkarg,



Fremde sieht man nur ungern – schon gar nicht als um Unterkunft bittende Gäste. Auch klingende Münzen vermögen die an Tauschhandel gewöhnten Hirten nur selten zu begeistern, viel eher schon stählernes Werkzeug, süße Leckereien oder ein frisches Kaninchen.

Tagsüber sind die Dörfer oft vollkommen verwaist, da selbst Alte und Kinder auf der Suche nach neuen Weideplätzen die umliegenden Hänge durchstreifen, während die Erwachsenen ihr mageres Vieh hüten. Nach den Namen dieser Siedlungen werden die Helden sich vergeblich erkundigen. Man spricht höchstens vom dem "Dorf an der saftigen Wiese" oder dem "Weiler mit der krummbeinigen Ziege" (wenn man überhaupt den Mund aufmacht).

Die Passhöhe (4. Reisetag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mehr als drei Tage seid ihr nun durch das kahle Hochland marschiert und dem bisweilen nur schwer erkennbaren Pfad den Gipfeln entgegengestapft. Sanft, doch merklich ist es stets bergauf gegangen, und mit jedem Schritt wurden auch eure Atemzüge tiefer und fordernder. Fast scheint es, als würde der stete Bergwind sich weigern, euch in den Rachen zu fahren – sollte dies etwa eine Mahnung der Götter sein, nicht empor streben und nach den Sternen greifen zu wollen? Unwillkürlich wandert euer geistiges Auge zu den hoch aufragenden Horaspalästen des Imperiums und seiner sagenhaften Hauptstadt Dorinthapoles, dem *Sternenpfeiler*. Und auch von den Eshbathi, den Oasenstädten der Wüste Narkramar, erzählt man sich, sie würden sich in eitlem Wettstreit dem Himmel entgegenstrecken. Denn, so sagen es die alten Überlieferungen, dereinst solle bei der Rückkehr der alten Götter die höchste von ihnen zur untersten Stufe der verlorenen Göttertreppe erkoren werden.

(Legen Sie an dieser Stelle eine kleine Spannungspause ein. Bei Kerzenlicht bietet es sich an, unmittelbar vor dem Weiterlesen eine oder mehrere Flammen auszublasen.)

Böiger Wind reißt euch unsanft aus euren abgeschweiften Gedanken. Ohne es zu merken, seid ihr dem eintönigen Weg um eine Kehre gefolgt, hinter der sich mit einem Mal die dicht gedrängte Hügelkette öffnet und den Blick nach Süden freigibt. Viele Dutzend Millia weit, vielleicht sogar hundert oder mehr, könnt ihr nun das Land überblicken. Doch alles, was ihr sehen könnt, ist eine schrecklich trostlose Ebene von schmutzig grauer bis gelbbrauner Farbe, nur gelegentlich durchbrochen von weißen Flecken, die wie unfertige Stellen einer Leinwand wirken. Bis zum Horizont in endloser Ferne erstreckt sich diese Einöde: Narkramar – das Meer, das in die Nacht gegangen ist.

gemächlich bergab. Schon nach wenigen Schritten rücken die Berge zu ihrer Linken wieder näher zusammen, und erst kurz vor Bath Hammin werden sie wieder einen Blick auf die Narkramar werfen können – ihr erster Eindruck wird sie während der nächsten Tage also wie ein düsterer Schatten begleiten.

Am Bitteren Wasser (6. und 7. Reisetag)

Zwei Tagesmärsche nach der Passhöhe stoßen die Helden auf die *Haratta*, was im Narkramarischen soviel wie 'bitteres Wasser' bedeutet. Der Name weist nicht nur auf die Ungenießbarkeit des Flusses, sondern auch die ihm zugeschriebene Bösartigkeit hin. Denn sein Wasser greift wie eine schwache Säure alle (und insbesondere organische) Materialien an, was natürlich vor allem für die Schifffahrt verheerend ist. Die Fische, Muscheln und Algen der *Haratta* haben sich diesen Bedingungen angepasst und sind dadurch ihrerseits ungenießbar geworden. Ihr Verzehr ist nur in Verbindung mit einem aus Narkramratten hergestelltem Gewürz unbedenklich.

Was tatsächlich auf eine Reihe von löslichen Mineralien zurückzuführen ist, die der Fluss in seinem Quellgebiet aus dem Gestein schwemmt, schreiben die Bewohner der an seinen Ufern liegenden Wüstenstädte dem Zorn der alten Götter zu, die mit ihren Waffen giftsprudelnde Wunden in die Erde gerissen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Morgen führt euer Weg in eine düstere Schlucht. Der Pfad wird immer schmaler und nötigt euch bald, hintereinander zu marschieren. Mehr aus Gewohnheit als echter Sorge, in dieser götterverlassenen Gegend könnte euch jemand auflauern, beobachtet ihr aufmerksam die oberen Felskanten. Jedes Mal zuckt ihr dabei nervös zusammen, wenn das Geräusch eines fallenden Kiesels vielfach zwischen den hoch aufragenden Felswänden hin und her geworfen wird.

Gegen Mittag mischt sich in diese Kaskade gespenstischer Klänge jedoch ein sanftes Rauschen, das mit jedem Schritt deutlicher wird. Anfangs wollt ihr euren gereizten Ohren nicht trauen, doch nach einigen hundert Gradu kann kein Zweifel mehr daran bestehen, dass ihr euch einem kleinen Fluss nähert.

Allmählich wird die Schlucht etwas breiter und mündet schließlich in eine Klamm. Rechterhand bahnen sich die erwarteten Wassermassen einen Weg durch den Fels und graben sich ein fast fünf Gradu breites Bett. Der Pfad führt jenseits des Flusses an dessen rechtem Ufer entlang, zu dem sich eine knapp einen Gradu über dem gurgelnden Wasser baumelnde Hängebrücke spannt.

Die *Haratta* ist seit Tagen das erste Gewässer, das die Helden zu Gesicht bekommen, und ihre Wasservorräte dürften trotz aller Sparsamkeit langsam zur Neige

Die Helden haben den höchsten Punkt des Passes, den Sattel von Kamaluks Nacken erreicht. Von nun an geht es wieder



gehen. Die Tücke des Flusses besteht vor allem darin, dass seine schädliche Wirkung sich unvorhersehbar und schleichend entfaltet. Sein Wasser durchfrisst allerdings binnen weniger Stunden jeden Schlauch und kann nur in metallenen oder gläsernen Gefäßen längere Zeit aufbewahrt werden. Schöpft man es mit den Händen, spürt man vorerst nur ein seltsames Kribbeln, das sich erst nach einigen Minuten zu heftigem Brennen steigert (W3 SP, FF -3 für 3 Stunden).

Im Inneren des Körpers sind die Folgen jedoch weitaus verheerender: Der Rachen fühlt sich nach einigen Schlucken an wie versengt von heißem Öl. Und zwingt man sich nach dem Einsetzen stechender Magenschmerzen (W6 SP) nicht dazu, gründlich zu erbrechen, frisst sich die Flüssigkeit langsam durch die Eingeweide (was nach einigen Stunden zum qualvollen Tod führt).

Die Hängebrücke

Bei der in allen Abenteuergruppen unvermeidlichen Untersuchung der Hängebrücke kann in den gut oberarmdicken Tritthölzern eine Vielzahl winziger Löcher entdeckt werden, die auf akuten Befall von Holzwürmern hindeuten. Obwohl die Balken dadurch etwas porös und einige schon durchgebrochen sind, wirkt die Konstruktion als Ganzes doch tragfähig.

Wer sich jedoch eingehender mit den Löchern beschäftigt und entsprechende Erfahrung hat (TaW *Holzbearbeitung* 10+ oder *Alchimie* 7+), kann von der Art der Beschädigung auf eine Säure schließen, die an manchen Stellen (insgesamt jedoch unbedenklich) auch die Seile angegriffen hat. Den Helden sollte die Brücke vor allem ein Rätsel aufgeben und letztlich als Warnung vor dem Harattawasser dienen. Eine Gefahr stellt sie nur dar, wenn sie ungestüm und ohne jede Vorsicht überschritten wird.

Entlang des Flusses

Die letzten vierzig Millia bis Bath Hammin weicht der Pfad nicht mehr von der Seite der Haratta – je nach Bedarf können Sie diese anderthalb Reisetage noch dazu nutzen, die Helden nähere Bekanntschaft mit dem trügerischen Fluss schließen zu lassen. Dazu bieten sich vor allem am Grund festsitzende Schwefelmuscheln an (siehe H&W, S. 14), die durch emporblubbernde Gase oder in der Dunkelheit leuchtende Perlen auf sich aufmerksam machen und den Helden später noch an den Schwefelseen begegnen werden. Wer dem Wasser zu nahe kommt, dem könnten auch die seltsamen Muscheln und Algen gefährlich werden, die sich gerne an Bootsrümpfen festsaugen und mit der Zerstörungskraft ihres Lebensraumes wetteifern (siehe H&W, S. 31).

Bath Hammin – Das Tor zum Feuer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist schon lange hinter den Gipfeln der Lammach zu eurer Rechten verschwunden, der Himmel leuchtet in matt stählernem Blaugrau. Die letzten Tage haben euch gelehrt, dass mit der Dämmerung bald auch schneidende Kälte kommt – das eisige Wasser der Haratta scheint den kahlen Felsen auch die letzte Wärme zu rauben, die ihnen tagsüber der glühende Sonnenball geschenkt hat. Doch hier, wo neben dem kaum drei Grad breiten Weg die Haratta gurgelt, sucht ihr vergeblich nach einem geeigneten Nachtlager.

Resignierend zieht ihr eure Mäntel und Umhänge enger und stapft weiter in die Dunkelheit, als ihr endlich den schwachen Lichtschein erblickt, der euch den letzten Hort der Zivilisation vor der endlosen Wüste verheißt: Ganz allmählich weichen die Felswände zu euren Seiten zurück und bilden einen tiefen Talkessel, der von unzähligen Fackeln und Feuern erhellt wird – ihr habt Bath Hammin erreicht.

Bath Hammin gehört nominell noch zu Makshapuram, doch ist von der amaunischen Vorherrschaft hier nichts mehr zu spüren.

Vor allem dunkelhäutige Bansumiter prägen das Stadtbild, alle anderen Rassen werden hier zu Recht als Exoten angesehen. Ein reisender Händler sagte einmal von Bath Hammin:

«Seyne Bewohner seynd von dreyerley Art: Primo gibt es iene, die aus der Wuehste kommen / secondo iene, die inn die Wuehste gehen / schließlich tertiam jene, die vergessen haben, welcher der beyden sie itzo angehoerten und darumb eynfach bleyben, wo sie seyn.»

In diesen Worten steckt viel Wahrheit. Denn obgleich die zuletzt angesprochenen sesshaften Einwohner naturgemäß die meisten in Bath Hammin weilenden Menschen stellen, richten sie ihr Leben doch nach den anderen beiden Gruppen aus: Fürsorgliche Händler kümmern sich um die Ausrüstung der Karawanen, 'gelehrte Wüstenkundige' und Geschichtenerzähler verkaufen in der ein oder anderen Form ihr Wissen um die Narkramar und wortgewandte Vermittler stellen den Kontakt zu den schwer zugänglichen Karawanenführern der Dralquabar her, während sich die zahlreichen Wirte und Kurtisanen um die Wüstenheimkehrer kümmern, die wiederum von Dieben und schlitzzhorigen Händlern ihrer mitgebrachten Schätze erleichtert werden.

Doch meist verbinden nicht nur ihre Kunden, sondern auch eine gemeinsame Vergangenheit diese so unterschiedlichen Personen. Es findet sich kaum einer unter ihnen, den Bath Hammin nicht einstmals nach (bisweilen auch schon vor) einer Expedition aller Mittel beraubte und zum Bleiben zwang – oder der von einem dieser erfolglosen Glücksritter abstammt.

Regiert wird die Stadt von einem Handelsrat, der aus dem noch aus imperialen Zeiten stammenden 'Mercantil-Collegium' hervorgegangen ist. Er wird von den reichsten Kaufleuten der Stadt gebildet, deren mächtigste man die 'Handelsparone' nennt. Sie



- 1 Haratta
- 2 Tarquisa
- 3 Trinkwasserbecken
- 4 Großer Handelsplatz
- 5 Stadtpalast des Handelsrates
- 6 Hauptquartier der Handelsgarde
- 7 Schulturm
- 8 Kleiner Handelsplatz
- 9 Das Tor zum Feuer
- 10 Lagerhäuser
- 11 Taverne *Wüstenwind*
- 12 Bordell *Silberborte*
- 13 Lusthaus *Samstube*
- 14 Gaststube *Goldtaler*
- 15 *Haratta-Schänke*
- 16 *Tarquisa-Schänke*
- 17 Herberge *Goldener Morgen*
- 18 Herberge *Katzenknäuel*
- 19 Schänke *Zum Quell*
- 20 Taverne *Rollender Würfel*
- 21 Taverne *Zum zottigen Ghaal*
- 22 Bordell und Wettlokal
Am Kanal



Dass Bath Hammin nicht an akutem Wassermangel leidet, ist der Tarquisa (2) zu verdanken, einem kleinen Gebirgsbach, der bis kurz vor seiner Mündung in die Haratta (1) genießbar ist. Sein Wasser wird in einem großen Becken (3) gesammelt und der Überschuss in den verseuchten Fluss geleitet. Dieser teilt die Stadt in zwei Hälften, wurde jedoch größtenteils überdacht und ähnelt daher mehr einem unterirdischen Kanal, der auch die Abwässer aufnimmt. Hier wird der Fluch der Haratta zum Segen,

lenken die Geschicke der Stadt vor allem mit Rücksicht auf ihren Profit und schrecken vor keiner noch so korrupten Methode zurück. Dennoch müssen ihren Untertanen gegenüber zumindest den Schein aufrecht erhalten, gerecht zu regieren, denn die Stadtbevölkerung besteht zu einem großen Teil aus ehemaligen Abenteurern, Reisenden oder zumindest Weitgereisten, denen eine große Freiheitsliebe zu eigen. Diese reagieren sehr empfindlich darauf, wenn jemandem das Recht darauf verweigert wird, selbst sein abenteuerliches Glück in der Narkamar zu suchen. (Das ist auch der Grund, warum die Helden später überhaupt eine Chance haben, gegen die Willkür der Handelspatrone vorzugehen.)

Das Stadtbild

Die Stadt liegt in einem anderthalb Millia durchmessenden Talkessel, in dem sich auf engem Raum mehrere tausend Menschen drängen. Genaue Zählungen wurden nie unternommen und wären ob der starken Schwankungen wohl auch fruchtlos. Allgemein unterschätzt man aber die Einwohnerzahl. In manchen Archiven Makshapurams wird Bath Hammin nach wie vor als Karawanserei geführt.

Die kleinen, weiß getünchten und oft mehrstöckigen Häuser mit Flachdach wurden aus dem Stein des sie umgebenden Gebirges errichtet. Ihre nach innen gewölbten Felswände schützen die Bewohner zwar vor der Sonneneinstrahlung, doch trotz Schatten ist die Luft meistens drückend heiß. In der sengenden Mittagsglut ziehen sich sogar die Ratten zu einem Schläfchen zurück.

denn ihr Wasser hat allen Unrat nach einigen Millia 'verdaut' – auch wenn böse Zungen in Nahambath behaupten, diese Abwässer seien die wahre Wurzel des Übels. Der zweite Ausgang des Talkessels ist das namensgebende 'Tor zum Feuer' (9), eine 60 Grad breite Passage durch die hohen Felsmauern im Osten der Stadt. Der Name rührt von der Lage dieser kleinen Schlucht her. Wenn früh am Morgen die ersten Sonnenstrahlen hindurch fallen, scheint hinter dem Tor tatsächlich die ganze Wüste in Flammen zu stehen.

Wer sucht, der wird gefunden

In Bath Hammin erhalten die Helden nur dürftige Hinweise darauf, dass Undahpuri vor etwa acht Nonen durch die Stadt kam. Allerdings dürfte es ihnen mittlerweile (vermeintlich) nicht mehr schwer fallen, das nächste Reiseziel zu bestimmen. Von Bath Hammin aus führen nur zwei übliche Karawanenrouten in die Wüste, die eine nach Nahambath ('Die Zuflucht') und die andere nach Salahbathlama ('Die Stadt der Göttertränen'). Unzweifelhaft werden die Helden allein ob des Namens Salahbathlama als ihr Ziel betrachten. Schließlich suchen sie ja nach den Tränen der Götter.

Sobald man sich zum Aufbruch entschlossen hat, gilt es, eine geeignete Reisemöglichkeit zu finden. Sollten die Charaktere dabei auf den Gedanken verfallen, sich unter den zur Zeit in Bath Hammin weilenden Schabkrah einen geeigneten Führer auszuwählen und sich mit diesem unverzüglich auf den Weg zu machen, werden sie mit Ernüchterung feststellen müssen, dass ihnen sogar die Feuergebore-



nen von einem solchen Wagnis abraten. Vielmehr sollte man auf den Schutz größerer Reisegruppen bauen und sich der nächsten Karawane anschließen.

Dieser viel versprechende Ratschlag hat freilich seine Tücken: Natürlich vergeht kaum ein Oktal, in dem keiner dieser bis zu anderthalbtausend Köpfe zählenden Handelszüge ins Innere der Wüste aufbricht. Doch nur selten schlägt er dann auch genau den Weg ein, der Reisenden wie unseren Helden vorschwebt. Erkundigt man sich daher nach einer Karawane nach Salahbathlama, wird man zunächst Unverständnis ernten: "Ihr seht gar nicht aus wie reiche Handelsherren – seit wann suchen sich Krieger (bzw. Arbeiter, Handwerker oder welchen Eindruck die Gruppe auch immer erwecken mag) denn selbst ihr Ziel aus?" oder "Salahbathlama? Die Ghaale sind schon abmarschiert, meine Freunde! Wisst ihr denn nicht, dass die Stadt der Göttertränen in dieser Saison von Nahambath aus angesteuert wird?"

Eine Kneipenbekanntschaft

Über diesen zermürbenden Auskünften können einige Stunden, wenn nicht Tage (myranischer Zeit, versteht sich) vergehen – spannen Sie die Spieler ruhig ein wenig auf die Folter. Kurz bevor sich die Helden schon allein auf den Weg machen wollen, zeigt sich in einer Schenke oder Herberge (wahlweise auch an jedem anderen Ort, den die Gruppe in Bath Hammin öfters aufgesucht hat) endlich die ersehnte Oase in der Wüste ihrer Verzweiflung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Im Namen der Acht, ich grüße euch, Reisende aus der Ferne!"

Erstaunt blickt ihr zu dem Mann auf, der unvermittelt an euren Tisch herangetreten ist. Ihr seid euch nicht sicher, was an dem dunkelhäutigen Bansumiter mittleren Alters ungewöhnlicher ist: Die übertrieben formelle Begrüßung oder seine völlig akzentfreie Aussprache des hierzulande so seltenen Imperial. Noch bevor ihr Gelegenheit dazu habt, den Gruß zu erwidern, sprudeln die Worte schon aus dem Mund der Fremden heraus: "Doch wo bleiben meine Manieren? Ich vergaß, mich vorzustellen: Mein Name ist Ocrapuran, Legitimat und Handelsagent der Honora... – doch dazu später. Darf ich mich setzen? – Danke! – Sparen wir uns das ganze diplomatische Geplänkel, wenn Ihr keine Einwände habt – wie ich sehe, habt Ihr keine, umso besser – und kommen wir gleich zum Wesentlichen: Ich weiß, wer Ihr seid und was Ihr wollt. Und ich bin vermutlich der einzige Zweibeiner in diesem rechtlosen Nest, der Euch helfen kann, Euer Ziel zu erreichen."

Die Helden und ihre Ziele zu kennen ist zwar reichlich übertrieben, mit letzterer Behauptung hat der wortgewandte Ocrapuran (27 Jahre / 85 Daktil / mattschwarzes Haar und dunkelblaue Augen) allerdings Recht. Er ist der engste Vertraute der mayenischen Kauffrau Kleahyloipe serra Alantinos, die vor einem halben Oktal mit großem Gefolge hier eintraf, um eine Karawane nach Salahbathlama aus-

zurüsten (mehr zu der Honoratin finden Sie bei *Dramatis Personae* auf S. 85). Sie erschien den Handelspatronen von Bath Hammin als leichte Beute und wurde kurzerhand wegen Verstoßes gegen ein fast vergessenes Importverbot von Optrilith verhaftet, das sich 'zufällig in alten Akten der Stadt fand'.

Fast zwei Nonen schmachtet Kleahyloipe nun schon im Kerker, und nur dem unermüdlichen Einsatz und der juristischen Kompetenz Ocrapurans ist es zu verdanken, dass die korrupte Obrigkeit ihre Waren bisher nur konfiszieren konnte. Da der Legitimat aber auf verlorenem Posten kämpft, nutzt er die Gunst der Stunde, um die Helden für seine Sache zu gewinnen. Zur Fortsetzung des Gespräches besteht er darauf, sich in ein abgelegenes Zimmer einer Herberge einzumieten, um der Hörweite unerwünschter Lauscher zu entkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr habt bei Euren Erkundigungen eine Winzigkeit übersehen: Solange man nach einer Karawane fragt, denken die Leute hier an ein groß angelegtes Unternehmen mehrerer Handelsherren mit mehr als tausend Menschen und hunderten Lasttieren. Man rechnet ohnehin damit, bestenfalls die Hälfte davon wieder zu sehen. Eine zweihundertköpfige Reisegesellschaft ist da kaum der Rede wert. Aber aufgehört haben sie doch, die wertvollen Herren Handelspatrone, als die Honoratin Kleahyloipe serra Alantinos hier vor wenigen Nonen mit ganzen Wagenladungen wertvollster Güter ankam. Ich hatte sie gewarnt, sich nicht zu sehr auf ihren Titel zu verlassen, denn das Imperium ist fern."

Vor Diebespack waren wir ja auch bestens geschützt. Aber wer konnte denn ahnen, dass man sie kurzerhand verhaften würde, um an ihre Waren zu kommen? Auf ihr altes Collegienrecht haben sie sich berufen – das ich nicht lache! Bis jetzt habe ich sie ja noch mit dem Richtspruch Theriodostenes gegen das Cirkelwesen von 2412 festnageln können. Aber meine Drohungen werden immer hohler, denn sie wissen genauso gut wie ich, dass Oktale, wenn nicht Jahre vergehen, bis ich diese Rechtsverdreher vor ein ordentliches makshapurisches Gericht zerren kann.

Und genau da kommt Ihr ins Spiel. Vor der Stadt lagert eine Sippe dieser borkenhäutigen Wüstenbewohner. Wir hatten die Verhandlungen schon fast abgeschlossen, sie würden die nötigen Führer und Lasttiere stellen. Wenn es uns nur gelingt, mit meiner Herrin und dem Rest unserer Leute dorthin zu kommen, könnten wir unverzüglich aufbrechen! Hmm ... Mir ist durchaus bewusst, dass Euer Einschreiten auf eine ... nun, sagen wir ... 'außergerichtliche' Lösung hinausläuft, und es schmerzt mich zutiefst. Ich habe noch jeden Prozess bis zum bitteren Ende durchgefochten und auch als Verlierer stets meine Legitimatenehre gewahrt." Bei diesem Wort müsst ihr unwillkürlich schmunzeln, gelten die Rechtsspezialisten doch gemeinhin als verschlagene Wortverdreher. Aber das Gesicht des Bansumiters zeigt nur Bitterkeit und Resignation – er scheint das durchaus ernst gemeint zu haben.



„Doch manchmal muss man den Mholuren eben mit Gift beikommen“, sucht Ocrapuran mit dem beliebten imperialen Sprichwort seine düstere Stimmung zu vertreiben.

„Ich kann Euch nichts bieten als eine Reise nach Salahbathlama, und es wird sicher kein Caranusskauen. Also, kommen wir ins Geschäft?“

Eine Karawane zu schmuggeln

Es ist anzunehmen, dass die Helden auf Ocrapurans Angebot eingehen. Schließlich ist 'nichts weiter als eine Reise nach Salahbathlama' ja genau das, wonach sie gesucht hatten. Schon bei der Besprechung der Einzelheiten stellt sich allerdings heraus, dass die Unternehmung nicht nur kein Caranusskauen, sondern viel eher ein Steinbeißen wird.

Es gilt nicht nur, Kleahylope aus ihrem gut gesicherten Gefängnis zu befreien, sondern auch in den Schenken Bath Hammins mehr als hundert ehemalige Bedienstete und Söldlinge der Honoratin zu finden und erneut zu motivieren – sowie 'nebenbei' noch die bis an die Decke gestapelten Güter einer ganzen Lagerhalle aus der Stadt zu schmuggeln. Diese drei Aufgaben (denen im Folgenden eigene Abschnitte gewidmet sind) müssen nicht in dieser Reihenfolge erledigt werden, ja können und sollten sich sogar überschneiden.

Ocrapuran wird den Helden bei der Planung natürlich behilflich sein. Dadurch können Sie den Spielern schon im Vorfeld wichtige Informationen zuspiesen. Die Umsetzung des Plans muss Ocrapuran allerdings den Helden überlassen. Denn zum einen wird er im Gerichtssaal gebraucht, zum anderen fürchtet er, dass sein Gesicht in der Stadt erkannt werden könnte, während die Helden (noch) nicht mit Kleahylope in Verbindung gebracht werden.

Auch mit dem Ta-Sherki *Arescher* (siehe *Die Hesenkra-Schabkrah* auf S. 87), der gerade mit ein paar Krieger in Bath Hammin weilt, sollte unterdessen Kontakt aufgenommen werden. Alternativ dazu könnten die Helden auch dem Nomadendorf schon einen Besuch abstatten. Das nötige Material dazu finden Sie in *Das Dorf der Schabkrah* ab S. 44.

Die Kapitänin

Wie in einer von Händlern beherrschten Stadt kaum anders zu erwarten, hat der Kerker von Bath Hammin die Form eines klassischen Schuldturms (7) mit quadratischer Grundfläche von knappen zehn Gradu Seitenlänge. Er überragt mit einer Höhe von fast vierzig Gradu alle anderen Gebäude um ein Vielfaches, was für einen Profanbau zwar deutlich gegen makshapurische Tradition verstößt, jedoch mit einer Besonderheit zusammenhängt, die ihn von allen anderen Schuldtürmen unterscheidet: Statt in die tiefsten und finstersten Keller gesperrt zu werden, bekommen die schlimmsten Schuldner hier ein Dachzimmer mit großen Fenstern.

Denn während in den unteren Etagen die Wände des Talkessels

gnädigen Schatten spenden und die Zeit der Mittagshitze auf wenige Stunden begrenzen, ist man je höher umso schutzloser der mörderischen Sonnenglut ausgeliefert. Wie zum Hohn sind die Fenster in den höchsten Zellen unvergittert, und nicht selten sind verzweifelte Gefangene von hier in die Tiefe und damit den sicheren Tod gestürzt – manche freiwillig, manche bei dem vergeblichen Versuch, die im oberen Drittel mit spitzen Tonscherben gespickte Turmwand hinabzuklettern.

Auch Kleahylope wurde zu diesem grausamen Schicksal verdammt. Sie wird in der obersten, das ganze sechzehnte Stockwerk einnehmenden Kammer gefangen gehalten. Diese ist über eine steile steinerne Wendeltreppe erreichbar, von der in immer geringer werdenden Abständen die kurzen Gänge für die übrigen Zellen abgehen. Sie endet schließlich unter einer von unten verriegelten metallenen Falltür mit schwerem Vorhängeschloss (*Schlösser Knacken* +5) und winziger Klappe für die tägliche Ration. Um selbige zu erreichen, muss man jedoch an der Wachstube im Erdgeschoss vorbei, wo rund um die Uhr sechs Gardisten ihren Dienst versehen (Werte siehe Abschnitt *Der Weg des Schwertes* auf S. 43).

Der Küchenjunge

Das Essen der Gefangenen stammt von der nahe gelegenen Taverne *Wüstenwind* (11) und wird zweimal am Tag von dem kräftigen Küchengehilfen *Rudrigura* (14 Jahre / 85 Daktil / struppiges violettes Haar und caranussbraune Augen) gebracht. Besehen sich die Helden den Schuldturm näher oder sprechen *Rudrigura* sogar an, durchschaut der schlaue Junge schnell die Absicht der Fremden und ist bereit, ihnen jegliche Auskunft und Hilfe zukommen zu lassen – wenn sie dafür auch seinen Vater *Butrobata* (38 Jahre / 90 Daktil / langes, grau-violettes Haar und violette Augen) befreien.

Der Küchenjunge weiß neben den oben erwähnten Informationen noch folgende Einzelheiten zu berichten:

- Wachwechsel ist um Mitternacht sowie zur achten und sechzehnten Tagesstunde.
- Dazwischen lässt die Aufmerksamkeit der Wachen erheblich nach, vor allem um die Mittagszeit hält zumindest die Hälfte von ihnen ein Nickerchen.
- Das Essen bringt *Rudrigura* jeweils in den Dämmerstunden. Da die Wachen zu faul sind, den schweren Kessel mit dem dünnen Brei selbst zu schleppen, muss er stets zwei von ihnen auf dem Rundgang durch die Zellen begleiten.
- *Rudriguras* Vater ist Messerschleifer und wurde verhaftet, weil er die Pacht nicht zahlen konnte. Seine



Schuld beläuft sich auf 65 Argental, eine für den Jungen unvorstellbare und nur unter zu Hilfenahme aller zehn Finger erklärbaren Summe. Den Handelspatronen jedoch gilt Butrobata als 'kleiner Fisch' und wird darum nur im dritten Stockwerk gefangen gehalten.

● Rudrigura glaubt (zu Recht), dass keiner der Wachleute über seine Verwandtschaft zu Butrobata informiert ist.

● "Natürlich könnte man meinen Vater auch einfach freikaufen, aber besitzt ihr denn ein solches Vermögen?" (Rudrigura weiß leider nicht, dass die Schuld mittlerweile auf fast zehn Aureal angewachsen ist. Dieses Geld aufzutreiben wäre für die Helden sicherlich kein Problem, sie müssten sich beispielsweise nur an Ocrapuran wenden, der sie in jeder Hinsicht unterstützen wird. Es ist jedoch fraglich, ob sie das Wagnis eingehen wollen, persönlich vor den Wachen zu erscheinen, zumal man als Gruppe von Fremden durch das Interesse an einem Messerschleifer sicherlich unnötiges Aufsehen erregen würde. Der Junge selbst wird das Geld nicht annehmen, da er dann unweigerlich des Diebstahls verdächtigt würde.)

● Was Rudrigura dabei nicht bedenkt, ist der Umstand, dass er und sein Vater wohl kaum in Bath Hammin bleiben können, wenn dieser gewaltsam aus dem Gefängnis befreit wird. Sollte er darauf angesprochen werden, wirkt er zunächst sehr verstört und versucht die Helden dann zu überreden, die offizielle Freilassung seines Vaters zu erwirken.

● Rudrigura kennt zwar nicht den Namen Kleahyliopes, erinnert sich aber an die "kleine hässliche Frau mit der blassen Haut, die vor etwa zwei Nonen in den Backofen gesteckt wurde", wie die oberste Zelle im Volksmund genannt wird. "Es würde mich aber nicht wundern, wenn von ihr nur mehr Knochen und vertrocknete Haut übrig sind." – Außerdem kann er berichten, dass bei ihrem Rundgang zur Essensverteilung stets nur die kopfgroße Klappe, niemals aber die ganze Falltür geöffnet wurde.

● Nur auf direkte Fragen nach neuen Gefangenen erwähnt Rudrigura eine schwächliche Bansumiterin mit Hornbrille, die nur wenige Tage nach Kleahyliope in eine winzige Zelle der vierzehnten Etage gebracht wurde. Man munkelt, sie wäre Schreiberin der Handelspatrone gewesen und habe es gewagt, große Summen von deren Geschäften abzuzweigen. (Dies ist ein von den Stadtherren bewusst gesätes Gerücht. Die wahren Gründe der Verhaftung erfahren Sie im nebenstehenden Kasten Die betrogene Betrügerin.)

Nutzen Sie die Figur des Küchenjungen, um den Helden beim Schmieden eines Befreiungsplanes eventuell ein wenig unter die Arme zu greifen oder auf dessen Schwächen aufmerksam zu machen, damit sie nicht blindlings ins eigene Verderben laufen. Die bestmögliche Lösung hängt natürlich vor allem von der Zusammensetzung und den speziellen Fähigkeiten der Gruppe ab. Denkbar wäre es zum Beispiel, dass ein besonders geschickter Langfinger unter den Helden sich des an der Wand hängenden Schlüsselbundes bemächtigt und an der Wachstube vorbei zur

Wendeltreppe schleicht, möglichst unterstützt durch ein Ablenkungsmanöver wie etwa einen aufdringlicher Besucher zur Mittagszeit.

Die Turmwand zu erklettern ist schließlich das riskanteste Unterfangen und bedarf exzellenter Vorbereitung. Hier sind ein 40 Grad langes Seil, äußerst robustes Schuhwerk gegen die Tonscherben und zudem der rechte Zeitpunkt entscheidend, wobei die mittägliche Menschenleere ein noch besserer Schutz als die Dunkelheit ist. Wie die schwer angeschlagene Kleahyliope allerdings den Abstieg bewältigen soll, ist eine andere Frage.

Die betrogene Betrügerin

Um durch den Anschein von Rechtmäßigkeit den Widerstand ihrer Söldlinge im Keim zu erstickern, erklärten die Handelspatrone den Raub von Kleahyliopes Handelsgut als Beschlagnahme. Dazu ließen sie kurzerhand eine Akte des alten und in Bath Hammin niemals aufgehobenen örtlichen Collegienrechts fälschen, welche die Einfuhr des imperialen Prestigegesteins Op-trilith unter schwerste Strafen stellt.

Nach dem Grundsatz 'Altes Recht ist gutes Recht' können solche Bestimmungen aus der Frühzeit des Zweiten Imperiums nahezu jedes spätere Gesetz entkräften. Verantwortlich für die gekonnte Fälschung war die Schreiberin *Cadhitriji* (27 Jahre / 92 Daktil / schulterlanges mattbraunes Haar und schwarze Augen), welche man keineswegs zum ersten Mal für einen derartigen Auftrag herangezogen hatte.

Diesmal jedoch kam die junge Bansumiterin direkt mit den Folgen des von ihren geübten Fingern verübten Betruges in Kontakt, als sie in den Kneipen der Stadt die Verzweiflung der nunmehr brotlosen Arbeiter sah (denen sie daher auch einen entsprechenden Hinweis in den Mund legen könnten, um die Helden auf die Spur der Schreiberin zu bringen). Sie begann an ihrem Tun zu zweifeln, und als sie es schließlich wagte, ihren Herren gegenüber Bedenken zu äußern, wurde sie kurzerhand aus dem Weg geräumt. Sollten die Helden *Cadhitriji* befreien, wird sie ihnen mit Freude dabei zur Hand gehen, das ihr und Kleahyliope widerfahrene Unrecht zu sühnen – damit wird sie zur unschätzbaren Zeugin für den Weg des Wortes (siehe S. 42 im Abschnitt Die heiße Ware).

Der Backofen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun versteht ihr schlagartig, was Rudrigura gemeint hat, als er diese Zelle den 'Backofen' genannt hat. Die staubtrockene Hitze ist fast greifbar, die fast mannshohen Fenster lassen kaum eine Handbreit Schatten übrig und die großen Steine scheinen regelrecht zu glühen. An den Wänden sind zudem riesige polierte Metallplatten angebracht, die das Sonnenlicht in jeden Winkel der Zelle schicken. Es stinkt bestialisch nach menschlichen Exkrementen.

In einer Ecke kauert eine kleine Frau, Gesicht und Hände mit Lumpen umwickelt. Wo ihre einstmals helle Haut aus der schmutzstarrenden Kleidung hervorlugt, ist sie rot und rissig, teils sogar regelrecht verbrannt. Ihr Atem geht rasselnd und stockend, sicherlich kann sie sich kaum auf den Beinen halten.



Wenn die Helden das oberste Stockwerk des Schulturms über die Wendeltreppe erreichen, wird die geschwächte Kleahyloiope sie zunächst als ihre Vollstrecker sehen, denn die Gardisten haben die Falltür ja seit zwei Nonen nicht mehr geöffnet. Die Hoffnung auf Rettung hat sie schon vor Tagen aufgegeben. Sobald die Helden auch nur einen Schritt auf sie zugehen, wird sie in einem letzten Akt der Verzweiflung ihr Leben durch einen Sprung aus dem Fenster zu beenden trachten.

Ganz anders sieht es freilich aus, wenn die Helden durch eines der hohen Fenster einsteigen. Dann wird die verängstigte Frau zwar verwundert reagieren und vorerst an ein Hirngespinnst glauben, schließlich aber erleichtert in die Arme ihrer Retter sinken.

Wurde Kleahyloiope letztlich befreit und in eine sichere Unterkunft gebracht, wird sie sich sehr langsam erholen und zumindest fünf Tage ans Bett gefesselt sein. Drängt es die Helden zu baldigem Aufbruch, ist Heilmagie in Form von Tränken, Salben oder Zaubern im Wert von etwa 20 LeP unumgänglich. Wurde bei der Befreiungsaktion selbst kein Aufsehen erregt, wird die Gefangene erst nach zwei Tagen vermisst. Wenn Rudrigura bei der Essensvergabe außerdem darauf achtet, dass die Gardisten nicht zu neugierig durch die Öffnung schauen und unauffällig die unangetasteten Reste verschwinden lässt, kann sogar der ein oder andere weitere Tag gewonnen werden.

Sobald die Kauffrau wieder bei Kräften ist, wird sie den Helden huldvoll (jedoch keineswegs überschwänglich) danken und ihnen fortan die "mir allein gebührende Leitung der Operation" aus den Händen nehmen wollen. Es bedarf viel Feingefühls, die geltungssüchtige Frau von allzu waghalsigen Plänen abzubringen, zumal sie sich ärgerlicherweise keineswegs an das Wort ihres Legitimatens gebunden fühlt und Drohungen schlicht an ihrer Sturheit abprallen.

Die Mannschaft

Wesentlich angenehmer als die Befreiung der Kauffrau mag den Helden die Suche nach der Mannschaft der wiedererstehenden Karawane erscheinen, führt sie doch nicht in den Schulturm, sondern die Tavernen und Kaschemmen der Stadt. Die Söldner und Arbeiter, die Kleahyloiope im südlichen Imperium sowie vor allem in Makshapuram angeworben hat, verloren vor zwei Nonen schlagartig ihre Geldgeberin und fanden sich in einem abgeschiedenen Ort am Rande der Wüste wieder.

Da den Helden in den letzten Tagen ihrer Anreise keine größere Reisegruppe entgegenkam, in letzter Zeit auch keine Expedition in die Narkramar zusammengestellt wurde und kaum anzunehmen ist, dass ein Großteil der Leute alleine den Rückweg nach Makshapuram angetreten hat, liegt die Vermutung nahe, dass die meisten von ihnen noch in der Stadt weilen. Sicherlich werden einige von ihnen neue Arbeit gefunden haben. Den anderen bleibt jedoch kaum etwas anderes übrig, als auf bessere Zeiten zu hoffen. Um dieser 'erfüllenden' Tätigkeit nachzugehen, folgen die meisten dem Ruf aller Gestrandeten und suchen eine Kneipe auf, die über die Tage langsam ihren Lohn verschlingt. Sollten die Spieler nicht von allein auf diese im Grunde nahe

liegenden Gedanken kommen, lassen Sie sie ruhig ihre eigenen Mutmaßungen anstellen – in diesem Fall führen früher oder später alle Wege zum Ziel. Denn immerhin gilt es, über hundert Arbeiter und etwa halb so viele Söldlinge erneut für Kleahyloiope zu gewinnen (so viele von den ursprünglich etwa zweihundert Männern und Frauen sollten nach Ocrapuras Meinung ausreichen, um die Reise wieder aufzunehmen). Deren Wege haben sich über alle Gassen und Plätze Bath Hammins verstreut, und es würde Helden und Spieler gleichermaßen ermüden, sie alle aufzuspüren und einzeln überzeugen zu wollen.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt vielmehr darin, sich der Mitarbeit einiger Auserwählter zu versichern, die bei ihren einstigen Kameraden einigermaßen geachtet oder beliebt sind – vielleicht verbindet manche von ihnen über die Zechbrüderschaft der letzten Tage hinaus ja sogar eine längere Bekanntschaft. Je nach Vorgehensweise können die Helden sie durch Hinweise von Ocrapuran oder gezielte Kneipentouren ausfindig machen – die hellhäutigen Meranier fallen in der Stadt ohnehin auf wie bunte Hunde. Wählen Sie zu diesem Zweck einige der im Anhang unter Die Karawane der Kleahyloiope auf S. 86 aufgeführten exemplarischen Mannschaftsmitglieder aus, oder Sie kreieren einfach eigene Figuren.

Die Anwerbung

Sitzt man den Gesuchten endlich gegenüber, müssen sich die Helden sozusagen als Werber betätigen. Bei einigen resignierten Gestalten mag ein Becher edlen narkramarischen Palmweins (zu etwa 5 Pekunos) ausreichen, um die Strapazen und den sauren Azidial der letzten Tage vergessen zu machen. Andere erweisen sich als harte Verhandlungspartner, da sie ein gutes Geschäft wittern und den Vorteil auf ihrer Seite wähen.

Die Gespräche sollten möglichst abwechslungsreich verlaufen und immer wieder mit kleinen Überraschungen aufwarten. Anregungen dazu finden Sie bei der Beschreibung der Mannschaftsmitglieder. Einige Punkte gilt es freilich bei jeder Unterredung zu beachten (gegebenenfalls wird Ocrapuran die Helden bei der Planung der Unternehmung darauf hinweisen):

- Zunächst muss den Leuten schonend beigebracht werden, dass Kleahyloiope selbstverständlich all ihrer finanziellen Mittel verlustig ging und erst in Salahbathlama wieder zahlungskräftig sein wird, wo sie ihre Waren mit großem Gewinn zu verkaufen gedenkt. Die bislang alle zwei Nonen erfolgten Entlohnungen müssen daher bis zur Ankunft in der Wüstenstadt ausgesetzt werden.

- Insgesamt werden die Helden nicht umhinkommen, gewisse Zugeständnisse zu machen. Übliche Forderungen sind volle Entlohnung für die letzten zwei Nonen, allgemein bessere Bezahlung (bisher galt ein recht niedriger Standard von 5 Argental für Arbeiter und 18 Argental für Söldner pro None) oder sogar Gewinnbeteiligung. Was immer die Helden auch aushandeln, sie werden es später vor Kleahyloiope rechtfertigen müssen. Bei entsprechend selbstsicherem Auftreten der Gruppe wird der Kauffrau aber nichts anderes übrig bleiben, als ihre Bedingungen zähneknirschend zu akzeptieren.

- Von ganz entscheidender Bedeutung ist es, die Anwerbung vor den Stadtoberen geheim zu halten und



dies auch den Mannschaftsmitgliedern zu vermitteln. Dabei dürfte es sich als hilfreich erweisen, die Unschuld Kleahylopes herauszustreichen und die lästige Verzögerung dem korrupten Bath Hammin zuzuschreiben. Da die Stadt ohnehin wenig Sympathie bei den Gestrandeten genießt, dürfte es bis auf wenige Ausnahmen nicht allzu schwer sein, ihre Loyalität mit der Aussicht auf Gold zu gewinnen. Wenn sich die Helden allerdings große Sorgen um die Geheimhaltung machen und es ihnen tatsächlich gelingt, die Masse der Leute nicht in den Hintergrund der Befreiung Kleahylopes einzuweißen, lassen Sie sie ruhig gewähren. Ein solcher Meisterstreich verdient auf jeden Fall eine angemessene Honorierung bei der Vergabe der Abenteuerpunkte.

- Selbstverständlich muss die Mannschaft in die Rolle eingeweiht werden, den sie bei der Verwirklichung des Plans zu spielen hat – für welche Methode die Helden sich auch immer entschieden haben (siehe unten bei **Die heiße Ware**).
- Schlussendlich sollte jedes gewonnene Mannschaftsmitglied dazu angehalten werden, auch möglichst viele seiner Kameraden zu informieren und gleichfalls zur Teilnahme an der gewagten Unternehmung zu bewegen.

Sicherlich werden sich die Helden früher oder später die Frage stellen, warum man keine neue Mannschaft aus Ortsansässigen zusammenstellt, die vermutlich sogar weit größere Wüstenerfahrung mitbrächten. Ocrapuran wird ihnen dies schnellstmöglich auszureden versuchen: Viel zu groß sei die Gefahr, dabei an einen Vertrauten der Handelspatrone zu geraten und damit das ganze Vorhaben zum Scheitern zu bringen.

Auch ohne diesen ernstzunehmenden Rat wird man aber schnell feststellen, dass sich die Einwohner Bath Hammins sehr wohl des gewaltigen Risikos einer Wüstenreise bewusst sind. Schließlich haben viele von ihnen den Kampf gegen die Narkamar bereits selbst gekämpft und sind nur knapp mit dem Leben davon gekommen. Dies schlägt sich nun in gewaltigen Lohnforderungen nieder, und kein einziger wird sich darauf vertrösten lassen, seine Aureale erst in Salahbathlama zu sehen.

Die heiße Ware

Das gesamte Handelsgut sowie die Ausrüstung der Karawane ruhen nach wie vor in einer großen Lagerhalle (10) nahe des östlichen Ausgangs der Stadt, die Kleahylopie bei ihrer Ankunft angemietet hat (zum Inhalt der zahllosen Kisten, Fässer, Säcke und Bündel siehe den Abschnitt **Lasttiere und Waren** im Anhang auf S. 88). Das hölzerne Tor ist mit schweren Balken und einem kopfgroßen stählernen Schloss gesichert, das sich ohne den bei Kleahylopes Verhaftung konfiszierten Schlüssel nur mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +3 (ohne entsprechend große Dietriche sogar +5) öffnen lässt. Fenster sind ebenso wenig vorhanden wie Luken im Flachdach. Der Boden besteht wie in der ganzen Stadt aus Felsgestein.

An diesem Punkt müssen die Helden nun kreativ werden. Die Handelspatrone von Bath Hammin haben die ganze Intrige überhaupt nur begonnen, um an den

hier gelagerten Reichtum zu gelangen, und werden ihn nicht kampflos aufgeben. Natürlich erscheint es nahe liegend, die fraglichen Güter einfach aus der Stadt zu schmuggeln – schließlich hat man (zumindest in den Augen der hiesigen Obrigkeit) den Pfad der Gerechtigkeit längst verlassen.

Bevor die Helden jedoch keinen Blick in das Lagerhaus geworfen haben, werden sie kaum den entscheidenden Haken an diesem Plan erkennen können: Dieser ist weder das geschlossene Tor noch die rund um die Lagerhäuser recht häufig patrouillierende Stadtwache, sondern das schiere Ausmaß der Ladung von 25 Quadern. Selbst wenn Ocrapuran ihnen diese Zahl nennt, dürften sich nur wenige Myraner einen Begriff von der enormen Masse machen können, ist doch die Maßeinheit des Quaders recht wenig verbreitet, und die entsprechende fünfstellige Zahl von 25.000 Okul ebenso schwer fassbar. Nur wer über TaW 6+ in *Rechnen* verfügt, kommt zu der ernüchternden Erkenntnis, dass jedes einzelne Mannschaftsmitglied – Söldner und Helden bereits mitgezählt – fast 140 Okul schleppen müsste, was über größere Strecken auch kräftigsten Menschen schlicht unmöglich ist (selbst bei einem Viertel der Belastung müssten noch in regelmäßigen Abständen Verschnaufpausen eingelegt werden). Die zum Transport nach Bath Hammin genutzten Fuhrwagen hat Kleahylopie hier schon kurz nach ihrer Ankunft an dem Anmieten der Lagerhalle verkauft, da sie für eine Wüstenreise ohnehin nicht geeignet gewesen wären. Sie könnten zwar bei verschiedenen Händlern der Stadt wieder erstanden werden, dazu fehlen Ocrapuran und den Helden aber vermutlich die Mittel.

Aus unserer Sicht bietet sich daher kein gangbarer Weg, die gesamte 'heiße Ware' heimlich aus der Stadt zu schaffen. Dies schließt natürlich nicht aus, dass Ihre Helden ein denkwürdiges Schurkenstück vollbringen, an das man sich von Annathra bis Eshbathmar noch in drei Generation erinnern wird (etwa die Haratta als verschwiegenes Transportmittel zu nützen und dafür Flöße aus dem hölzernen Anteil der Ware zu bauen, die natürlich gegen die zersetzende Wirkung des Flusswassers geschützt werden sollten).

Für alle jene Recken jedoch, denen solch unsterblicher Ruhm nur in ihren Träumen vergönnt sein wird, seien im Folgenden zwei durchaus vorstellbare Lösungen vorgeschlagen. In den beiden Fällen sollten die Helden schon im Vorfeld Kontakt zu den Schabkrah aufnehmen, um sich ihrer Ghaalherde als Transportmittel zu versichern (für den halbtägigen Marsch zum Nomadendorf werden nur etwa 65 Tiere benötigt).

Der Weg des Wortes

"Wenn wir es nicht als Verbrechen durchziehen können, müssen wir eben dafür sorgen, dass es legal wird." – Ocrapuran mag zwar in vielen Rechten erfahren sein, dies bedeutet jedoch nicht, dass man ihm bei Gericht nicht zur Hand gehen könnte (dies ist auch eine der seltenen Gelegenheiten, wo ein Legitimater unter den Helden seine Fähigkeiten beweisen kann).

Bisher gelang es Ocrapuran gerade eben, das Handelsgut dem direkten Zugriff der Patrone zu entziehen. Die Zeit spielt jedoch in die Hände der Stadtherren, und es bedarf wesentlich mehr als juristischer Raffinesse, um ihre Ansprüche völlig zu zerschlagen. Die betrogene Betrügerin (siehe Kasten auf S. 40) kann den



Helden hier gute Dienste leisten, auch ohne durch öffentliche Anschuldigungen ihr Leben zu gefährden. Allein der Hinweis auf die gefälschte Akte wird die Phantasie der Spieler beflügeln, denn die Möglichkeiten reichen von dezenter Erpressung der Handelsherren bis zur (allerdings nicht ungefährlichen) Aufdeckung der gesamten Verschwörung.

Vergessen Sie bei dieser Variante aber nicht, dass die Handelspatrone letztendlich autark regieren und sich sehr wohl darüber bewusst sind, wie unwahrscheinlich eine Einmischung Makshapurams in ihre Angelegenheiten wäre. Zwar sind sie keine Despoten und versuchen sehr wohl, vor ihrer Bevölkerung das Gesicht zu wahren. Doch wenn sie sich zu sehr bedrängt fühlen, werden auch sie jeden Anspruch auf die Rechtmäßigkeit ihre Tuns fahren lassen.

Der Weg des Schwertes

Haben die Helden die Spur der Schreiberin Cadhitriji nicht weiter verfolgt oder drängt es sie zu einer 'handfesteren' Lösung, können sie das Lagerhaus natürlich auch mit Gewalt zu räumen versuchen. In Bath Hammin stehen fast 150 bewaffnete Männer und Frauen in den Diensten der Stadtoberen, Kleahylopes Söldner und die Helden sähen sich im schlimmsten Fall also mit einer annähernd dreifachen Überzahl konfrontiert.

Glücklicherweise ist die abschreckende Wirkung der hochtrabend als 'Handelsgarde' bezeichneten Büttel aber deutlich höher als ihre effektive Kampfkraft. Es wurden zahlreiche glücklose Abenteurer rekrutiert, Ausbildung und Ausrüstung lassen gleichermaßen zu wünschen übrig. Außerdem ist die Hälfte von ihnen zur Wache an wichtige Plätze wie den Schulturm oder das Gebäude des Handelsrates abkommandiert, sodass man es bei geschickter Planung stets nur mit einem Teil der Garde aufnehmen muss.

Gardisten von Bath Hammin

Doros: INI 6+W6 AT 10 PA 8 TP 1W+5 DK S

Friedensstifter: INI 7+W6 AT 12 PA 7 TP 1W+2 DK N

LeP 28 **RS** 3 **AuP** 30 **KO** 12 **MR** 7 **GS** 8

Die Helden müssen zusammen mit dem Söldnerführer *Pythoratenes* (siehe *Die Karawane der Kleahylopes*, S. 86) eine Strategie entwerfen, die folgende Schwierigkeiten meistern kann:

- Zunächst müssen die Schabkrah überhaupt ihre Zustimmung zu diesem riskanten Unternehmen geben, das unweigerlich ihre Tiere in Gefahr bringt. Hier ist es hilfreich, an das Rechtsverständnis der Wüstenbewohner zu appellieren und den Raub von Kleahylopes Handelsgut als Entzug ihrer Lebensgrundlage darzustellen.

- Die Ghaalherde muss durch das Tor zum Feuer zur etwa 250 Gradu entfernten Lagerhalle getrieben werden, was etwa ein bis zwei Spielrunden dauert. Dazu sollten frühzeitig die 2W6 am engen Ausgang der Stadt postierten Wachen ausgeschaltet werden.

- Den Arbeitern sollte das ungestörte Beladen der Ghaale ermöglicht werden, was je nach vorheriger Planung und Absprache mit dem Vorarbeiter eine halbe bis eine Stunde in Anspruch nimmt (bei Dunkelheit, Mittagshitze oder anderen erschwerenden Umständen auch leicht die doppelte Zeit). Um überhaupt damit beginnen zu können, müssen zunächst Wachen in Sichtweite überwältigt, das Tor aufgebrochen, die Ghaale und natürlich die Arbeiter dort versammelt werden – und das alles möglichst lautlos und unauffällig.

- Neben weiteren Vorsichtsmaßnahmen wie zum Beispiel Ablenkungsmanövern ist vor allem die Wahl des richtigen Zeitpunkts entscheidend dafür, wie lange die Unternehmung unentdeckt bleibt (die folgenden Angaben gelten jeweils bei Tag / bei Nacht / zur Zeit der Mittagshitze): Es sind 2W6 / W6 / W3 Wachen in Sichtweite der Lagerhalle anzutreffen, im Lauf einer Spielrunde kommt bei 1-4 / 1-2 / 1 auf dem W6 eine aus W6+4 / W6+2 / W3+1 Männern und Frauen bestehende Patrouille vorbei. Sobald auch nur einer der Gardisten entkommt oder sonst wie Aufsehen erregt wird (auch mancher misstrauische Einwohner könnte die Helden verraten), können binnen 3 / 5 / 6 SR die Hälfte aller zur Verfügung stehenden Truppen, nach weiteren W6 SR auch die übrigen Reserven mobilisiert werden.

- Sollten die Gardisten rechtzeitig alarmiert werden, können sie die schmale Passage des Tors zum Feuer (siehe unter Stadtbild auf S. 37) blockieren, was sich von etwa sechzig Männern und Frauen sehr gut bewerkstelligen lässt. Sollten die Helden dies nicht von sich aus bedacht und entsprechend Vorsorge getroffen haben, werden sie hier unweigerlich in die Zange genommen und schließlich umzingelt. Während die Helden noch fieberhaft nach einem Ausweg suchen, ergreifen hier überraschender Weise die Schabkrah-Hirten die Initiative und treiben ihre Herde mit kräftigen Schlägen durch die Enge – wer den wütend vorpreschenden Ghaalen nicht rechtzeitig entkommt, wird ein Opfer ihrer donnernden Hufe.

- Schlussendlich sollte sich die Gruppe auch Gedanken darüber machen, wie sie mit den Wachen umzugehen gedenkt: Sollen die am Unglück Kleahylopes an sich unschuldigen Menschen reihenweise abgeschlachtet werden, wo doch die meisten von ihnen nicht einmal ebenbürtige Gegner darstellen? Wie Sie mit dieser moralischen Frage umgehen, hängt aber letztlich von den Gepflogenheiten Ihrer Runde und deren Interpretation des 'Helden'-Begriffes ab.



Das Dorf der Schabkrah

Unabhängig davon, wie die Handelsgüter letztendlich aus der Stadt geschafft wurden, müssen die Helden und alle Karawanenmitglieder nun das Nomadendorf der Schabkrah aufsuchen, um die letzten Vorbereitungen für die Expedition zu treffen. Deren Unterstützung ist für den Erfolg der Unternehmung unabdingbar, denn die Feuergeborenen haben einen so hohen Stellenwert für den gesamten Wüstenhandel (der die Existenzgrundlage Bath Hammins bildet), dass sie es sich nicht nur leisten können, sich offen gegen die Handelspatrone zu stellen, sondern nach dem Verlassen der Stadt auch verhindern, dass die Karawane von der Handelsgarde verfolgt wird. Kein Handelsherr am Rande der Narkramar kann es sich leisten, durch einen Überfall auf Dralquabar den Unmut des Wüstenvolkes auf sich zu ziehen.

Die Sippe vom *Shinparr* des *Hesenkra* hat ihre Zelte derzeit in der Felswüste zwischen den Lamamach und der Haratta aufgeschlagen, eine halbe Tagesreise von Bath Hammin entfernt (mehr zu den für die Handlung bedeutenden Sippenmitgliedern finden Sie im Abschnitt **Die Karawane der Kleahylopie** unter **Die Hesenkra-Schabkrah** auf S. 87). Der Weg dorthin führt südöstlich durch enge, jedoch nicht besonders tiefe Schluchten und Täler. Der felsige Boden ist karg und salzüberkrustet, im Westen ragen wie abgebrochene Zahnstümpfe die Lamamach in die Höhe.

Etwa 120 Schabkrah leben in den einfachen, aber sehr widerstandsfähigen Zelten des Dorfes. Die Behausungen aus Leder, Knochen und Chitinpanzern wirken in fremden Augen wie die Kunstwerke eines dem insektoiden Wahnsinn anheimgefallenen Optimaten des Hauses Nesséria. In ihrer Mitte wird tagsüber der Brennstoff für das Feuer der kommenden Nacht gesammelt, bestehend aus dem Dung von Zingdurus und Ghaalen sowie den Opfern mancher Sippenmitglieder, welche die Flammen ihrer Stofflichkeit berauben und direkt in die Welt der Geister senden sollen. Anregungen zum Leben einer Schabkrahsippe finden Sie in *WnM*, S. 38, und *H&W*, S. 16ff. Erwähnenswert ist vor allem das Verbot, bei Ritualen in Gegenwart von Zingdurus laut zu sprechen.

Sprunghafter Segen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einer weiten, trostlosen Ebene könnt ihr im Schatten eines Berges etwa zwei Dutzend Zelte sehen, die sich scheinbar wahllos um einen kleinen Erdhaufen gruppieren. An mehreren Stellen seht ihr symbolhafte Zeichnungen, die wohl einen großen, aufrecht gehenden Vogel darstellen sollen.

Plötzlich werdet ihr einer Handvoll großer, rötlich-brauner Echsen mit starken Hinterbeinen und lan-

Schlüsselworte des dralquabarischen Glaubens

Im vorliegenden Abenteuer kommen einige Begriffe aus dem Narkramarischen vor, die in engem Zusammenhang mit dem Glauben der Feuergeborenen stehen und daher besondere Aufmerksamkeit verdienen. Näheres zu vielen der Ausdrücke können Sie unter **Der Mythos** auf S. 5 sowie in *H&W* auf S. 16ff. nachlesen.

Intikuma – das von Schabkrah jährlich vollzogene 'Ritual der Erneuerung'

Kuan-Pa – 'Lebensbewahrer'; jeder Schabkrah glaubt von einem Shinparr besonders erwählt zu sein, was sich in einer Art Blutsverwandtschaft zu einer diesem Geist zugehörigen Tiergattung ausdrückt. Kuan-Pa ist die Bezeichnung für diese Tierart und ein Einzelwesen dieser Gattung gleichermaßen. Tiere seines eigenen Kuan-Pa darf man nicht verletzen oder gar töten. Wenn andere es tun müssen, bittet man das Tier um Verzeihung. Nur die Sherkumar können mit den Kuan-Pa Kontakt aufnehmen.

Kuan-Pa-Su – der Lebensbewahrer einer ganzen Schabkrahsippe, der über ihr Wohlergehen wacht. Er gibt der Sippe den Namen und erscheint in stilisierter Form auf Zelten und Waffen.

Narkramar – 'Meer, das in die Nacht gegangen ist'; sowohl geographische wie auch ideologische Bezeichnung für die Wüste

Pa – 'Leben', bei den Dralquabar gleichbedeutend mit 'Wasser'

Salalama – 'Tränen der Götter'; der feuchtigkeitstragende Nordwestwind der nördlichen Narkramar

Sala-Pa – 'Tränenwasser' oder 'Lebenstränen'; der dem Tahal Horisheb entspringende Quell, dessen Wasser die mythologischen Kräfte der Tränen der Götter innewohnen.

Sherkumar – 'Die nach dem Meere suchen' sind die Schamanen der Dralquabar. Sie sind auf der steten Suche nach dem Meer und den verschwundenen Göttern und können mit den Shinparr (im Falle der Schabkrah) oder den Ahnengeistern (im Falle der Sholai) Kontakt aufnehmen (siehe auch *MyMy*, S. 67).

Shinparr – Geister, die nach dem Glauben der Dralquabar die ganze Wüste beseelen. Während die Sholai ihre Macht gering einschätzen, sind sie für die Schabkrah überall präsent. Demnach wirkt in allen Exemplaren einer Gattung ein einziger Shinparr, wobei jeder durchaus mehrere Orte, Pflanzen- und Tierarten für sich beanspruchen kann.

Tahal Horisheb – 'Felsen der Gnade'; das Felsmassiv, dem das Tränenwasser entspringt.



gen Schwänzen gewahr, die etwas abseits des Dorfes herumtollen. Nun halten sie inne und blicken in eure Richtung, wie um die Neuankömmlinge zu begutachten. Mit leichtem Schaudern müsst ihr an die Chimären aus Angst einflößenden Kindermärchen denken, als ihr der gedrehten Hörner seht, die ihre kleinen Köpfe bewehren.

Im nächsten Augenblick brechen *[Anzahl der Helden]* der gehörnten Monster aus der kleinen Herde aus: Mit gewaltigen, mehrere Gradu langen Sprüngen stürmen die selbst einen Leonirman übertragenden Reptilien direkt auf euch zu. An ihren kurzen Armen glänzt je eine mörderisch scharfe Krallen, und zusammen mit dem kräftigen, langen Schwanz verleihen sie ihnen das Aussehen gigantischer Geschosse einer unvorstellbaren Waffe. Immer näher kommen sie ... schon könnt ihr das Funkeln ihrer lidlosen Augen erkennen ... gleich setzten sie zum letzten Sprung an ...

... und jede der gehörnten Echsen setzt über den Kopf eines Helden hinweg, mit nur einer knappen Handbreit zwischen dessen Scheitel und ihren tellergroßen Klauenfüßen. Die Recken täten gut daran, in dieser Situation die Ruhe zu bewahren und nicht zu den Waffen zu greifen – denn wie eine *Tierkunde*-Probe +5 verrät, handelt es sich bei den geschuppten Tieren um Zingdurus (siehe auch *WnM*, S. 127), die den Dralquabar als heilige Wesen gelten (*Götter und Kulte*-Probe +10 oder *Tierkunde*-Probe +13). Im Unterschied zu den Ghaalen und Tausendfüßlern, die wenige Millia entfernt gehütet werden, gehören die Zingdurus nicht zur Herde der Schabkrah und können sich frei bewegen. Dass sie sich seit längerer Zeit in der Nähe des Dorfes aufhalten, gilt als gutes Zeichen für kommende Unternehmungen, denn sie offenbaren in reinster Form den Willen der Geister.

Wie sich die Echsen gegenüber Fremden verhalten, bestimmt dadurch im Wesentlichen auch die Einstellung, welche die Feuergeborenen ihnen entgegenbringen. Von den Echsen nicht nur geduldet, sondern gar übersprungen zu werden, gilt als besonderer Gunstbeweis des Shinparrs der Zingdurus. Solcherart gesegnete Helden werden von den Dralquabar mit besonderer Hochachtung behandelt, und man versichert ihnen, dass die Geister Großes mit ihnen im Sinn haben. Zwar hat diese Anerkennung durchaus ihre Grenzen und darf nicht mit irgendeiner Form von (Heiligen-)Verehrung gleichgesetzt werden – doch kann diese Begebenheit den Helden später als Leumund gegenüber Schabkrah und Sholai dienen, da den Zingdurus in beiden Völkern große spirituelle Bedeutung beigemessen wird. Ergreift einer der Auserwählten dagegen die Flucht vor den Echsen (auf MU-Proben sollten Sie hier allerdings verzichten), hat er in den Augen der Feuergeborenen die nötige seelische Reife noch nicht erreicht. Mit tröstenden Worten versichert man ihm, dass Zeit für die Geister keine Rolle spielt und er sich in Geduld und Askese üben soll, um für die nächste Prüfung gewappnet zu sein.

Nur wer es wagen sollte, eines der heiligen Wesen zu verletzen, wird künftig mit Verachtung gestraft und vor allem in das Versprechen der Nacht des Schwurs (siehe unten) nicht mit ein-

gebunden. Außerdem muss der Unglückliche W3 Attacken des wütenden Zingduru über sich ergehen lassen und nimmt die aufgebrachten Schreie der Dralquabar hoffentlich als Warnung, dem Tier dabei kein weiteres Leid zuzufügen.

Die Nacht des Schwurs

Eine Karawane zu begleiten und sicher ans Ziel zu bringen ist für Schabkrah mehr als nur eine geschäftliche Vereinbarung, sondern kommt der Erfüllung einer heiligen Pflicht gleich. Dafür mag es vielerlei Gründe geben, zu denen ein gewisses Verantwortungsgefühl für die Versorgung der Eshbathi oder ganz allgemein die hohe Wertschätzung gegebener Versprechen zählen mögen. Letztendlich läuft es jedoch auf den ewigen Kampf der Feuergeborenen gegen die Lebensfeindlichkeit der Narkramar hinaus, bei dem sie auch hier einen kleinen Sieg zu erringen trachten.

Durch das bevorstehende nächtliche Ritual wollen die Schabkrah aber nicht nur bei den Geistern um eine erfolgreiche Reise bitten und den Karawanenmitgliedern ihr Wort geben, sondern diese auch auf die dafür unumgängliche Bedingung einschwören: In der Wüste (wie auch in der Sprache der Dralquabar) ist Wasser gleich Leben, und nach altem Brauch legen Fremden vor einer Expedition in die Narkramar beides in die Hände der Feuergeborenen.

Kurz vor der Dämmerung werden Kleahylope und die bedeutendsten Karawanenmitglieder (zu denen natürlich auch die Helden zählen) gebeten, zusammen mit den 22 Schabkrah, die sie auf der Reise begleiten werden, in einem Kreis rund um den Feuerhügel in der Mitte des Dorfes Platz zu nehmen. Sie werden umringt von den übrigen Sippenmitgliedern, wodurch das Gros der Mannschaft die Zeremonie nur aus einiger Entfernung verfolgen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter den Lamamach ist soeben die Sonne untergegangen. Noch immer ist ihre Hitze zu spüren, Luft und Felsen, ja selbst eure Haut und Kleidung scheinen sie regelrecht aufgesogen zu haben. Kaum ist der letzte Lichtstrahl verschwunden, tritt ein völlig nackter Schabkrah – offenbar eine Art Schamane – aus der Dunkelheit und schreitet gemächlich auf den übel riechenden Haufen in der Mitte des Zeltdorfes zu. Dachtet ihr eben noch, eure Haut würde vor Hitze brennen, werdet ihr nun eines Besseren belehrt: Der Wüstenmensch scheint von innen heraus regelrecht zu glühen. Unter der dunklen Kruste seiner Haut seht ihr ein rötliches Glosen, das unwillkürlich an aufbrechende Lava erinnert.

Als er sein Ziel erreicht hat, wird ihm eine Feuerschale gereicht, mit der er den Misthaufen in schwelende Glut verwandelt. Schon bald schießen Flammen empor, deren höchste Zungen weit über euren Köpfen die Dunkelheit zerteilen. Gemächlich schreitet der Schamane um das Feuer herum, ohne jedoch in jenes trance-



artige Tanzen zu verfallen, das man von anderen Animisten kennt.

Während er den Inhalt kleiner Beutel in die Flammen wirft, welche sie in mannigfachen Farben auflodern lassen oder die Luft mit schwerem, sinnvernebelndem Rauch schwängern, kommt langsam Leben in die Reihen der umstehenden Feuergeborenen. Zahlreichen Kehlen formen einen vielstimmigen Gesang bar jeder euch bekannten melodischen Grundlage, in den sich ein sphärisches Sirren und Pfeifen mischt. Es stammt von unterarmlangen Zingduru-Hörnern, die an Lederbändern herumgewirbelt werden. Im tanzenden Feuerschein beschreiben sie große und kleine Kreise in der Luft, deren irisierendes Farbspiel euch vollständig in seinen Bann zieht.

Durch die Wirkung der verbrannten Rauschkräuter (für je 5 Punkte, die zu einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe +15 fehlen, sinkt die KL bis zum nächsten Morgen um einen Punkt) glauben die Helden in den Lichteffekten der Zingduru-Hörner vage Trugbilder zu erkennen, die je nach Veranlagung durchaus visionären Charakter annehmen können (IN-Probe +10 oder einfache *Prophezeien*-Probe, jeweils erleichtert um die zuvor eingebüßten KL-Punkte). Schildern Sie den Spielern einige sinnbildliche Szenen, die ebenso der Vergangenheit der Helden wie möglichen zukünftigen Ereignissen oder Ihrer meisterlichen Phantasie entstammen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich verstummt das Heulen der Hörner, und ebenso verblassen die Bilder vor euren Augen. Der Schamane richtet das Wort an die Versammelten. Sein Narkramarisch wird von Arescher in einfaches Myranisch übersetzt, um von allen verstanden zu werden: "Die Geister haben unsere Bitte erhört. Der Shinparr des Hesenkra wird eure Reise mit wachsamem Auge verfolgen. Nun ist die Zeit des Schwurs gekommen." Reihum tritt er – angefangen bei Kleahyliope – an alle am Feuer sitzenden Karawanenmitglieder heran und hält jedem eine Schale aus dem Schädelknochen eines Ghaals entgegen. Mit den Worten "Durch diesen Schwur überantwortest du alles Wasser, das du bei dir und in dir trägst" fordert er sie auf, einmal kräftig in die Schale zu spucken. Dann tritt er an die euch gegenüberstehenden Schabkrah heran und wiederholt die Zeremonie mit den Worten "Bist du bereit, die Verantwortung für dieses Wasser zu übernehmen, dafür Sorge zu tragen, dass sein Gefäß das Ziel erreicht und dass dann noch Wasser in ihm ist?", worauf eure künftigen Begleiter die Schale Zug um Zug leeren.

Nachdem der Schamane den Schädel mit Sand gereinigt hat, streut er einige zerkleinerte Pflanzentei-



le hinein und setzt ihn dann vorsichtig ins Feuer. "So sei es, die Geister haben euren Schwur vernommen. Nehmt ihn nun auf in eure Träume und lasst eure Seelen mit den Flammen fliegen."

Die folgende Nacht verbringen die Teilnehmer des Rituals in enger Tuchfühlung rund ums Feuer, das jedoch nach wenigen Stunden erlischt – dann schützt nur noch die Körperwärme der Nachbarn vor der nächtlichen Kälte. Es ist übrigens kein Zufall, dass nur die wichtigsten Karawanenmitglieder in das Schwurritual eingebunden wurden, denn es ist den Schabkrah durchaus bewusst, dass ein Sieg gegen die Gefahren der Wüste nicht ohne Opfer zu erringen ist: Nur denjenigen, die am Feuer Platz genommen haben, geben sie ihr Versprechen. Dessen Wortlaut ist nur dann richtig zu verstehen, wenn man die Doppelbedeutung des Wortes *Pa* kennt, das sowohl 'Wasser' wie auch 'Leben' bedeuten kann.



Schweflige Schluchten

Von Bath Hammin bis Salahbathlama

Reisedauer: etwa 19 Tage

Landschaft: eine weite Ebene, die wenig mit dem gemein hat, was man sich gemeinhin unter Wüste vorstellt: Schwefelseen, Senken mit kochendem Schlamm und Geysire bestimmen das Bild. An vielen Stellen treten giftige Gase aus dem Boden hervor, manche sind auch entzündlich und speisen kleine lodernde Flammen.

Wetter: Tagsüber herrscht große Hitze, nachts wird es empfindlich kalt. Der große Bedürfnis nach Wasser ist weniger auf Trockenheit zurückzuführen als auf die allgegenwärtigen Rauch- und Dampfschwaden, die das Atmen erheblich behindern.

Mögliche Szenen:

- Mehrmals kommt es beim Auf- und Abladen zu Konflikten zwischen den Schabkrah-Hirten und Kleahyliopes Arbeitern, die meist nur mühevoll von Arescher geschlichtet werden können. Dies ist eine gute Gelegenheit für Helden mit diplomatischem Geschick, das Vertrauen eines Großteils der Karawanenmitglieder zu erlangen oder sich sogar einige Freunde zu machen.
- Tagsüber können sich die Helden einem oder mehreren Schabkrah zugesellen und diesen bei ihrem Tagwerk unter die Arme greifen – natürlich nur, wenn sie nicht im Sold Kleahyliopes stehen oder sie von der Notwendigkeit ihres Tuns überzeugt wird.
- Bei einem Angriff von einer Handvoll durstiger Hesenkra (siehe **WnM**, S. 125f.) ziehen sich die Krieger der Schabkrah zurück, da es sich um Tiere ihres Kuan-Pa-Su handelt. Nur Tariwelt kämpft an der Seite der Helden, da sie von einer anderen Sippe stammt. Auf Vorwürfe der Helden verteidigen sich die Schabkrah mit den Worten: "Er nahm sich nur, was er brauchte."
- Gespräche am abendlichen Lagerfeuer können die Mannschaftsmitglieder den Helden näher bringen. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um Pythorathenes von seinen Erfahrungen mit draydalischen Gräueltaten berichten zu lassen.

Nachdem die Feuergeborenen auf ihre Weise die Verantwortung für das Schicksal der Karawane übernommen haben, führen sie Kleahyliopes Handelszug auf einer über zwei Nonen dauernden Reise voller Entbehrungen zur heiß ersehnten Stadt der Göttertränen. Doch bevor die Helden Salahbathlama und damit das vermeintlich endgültige Ziel ihrer Suche erreichen, müssen sie noch die schwefligen Schluchten der nördlichen Narkamar durchqueren.

Die Karawane marschiert von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang, nur zur Mittagszeit werden ein bis zwei Stunden Rast eingelegt. Da in der Nacht die Tiere entlastet werden, müssen die Waren täglich auf- und abgeladen werden. Zusammen mit dem Verladen der Zelte und einer kleinen Mahlzeit nimmt auch das je eine Stunde morgens und abends ein, sodass nicht viel Zeit für Schlaf bleibt.

Die Nahrung besteht größtenteils aus Trockenrationen, gelegentlich ergänzt um schmackhafte Speisen aus frischer Ghaalmilch oder (noch seltener) die Früchte einer kleinen Oase. Die gesamten Wasservorräte der Karawane werden von den Dralquabar verwaltet. Sie wissen genau, dass der größte Feind des Menschen in der Wüste seine Maßlosigkeit ist, und sind in der Zuteilung der Wasserrationen sehr streng. Sollte über längere Zeit keine Quelle zu finden sein, werden die Rationen kommentarlos gekürzt.

Ein guter Preis (2. oder 3. Reisetag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz nach dem heutigen Aufbruch tritt Arescher, der schmal gebaute Feuergeborene mit den stechenden blaugrauen Augen und Wortführer der Wüstenbewohner, an euch heran. Er bedient sich eines ungewöhnlichen Dialekts der einfachen Verkehrssprache Myranisch. Seine angenehm tief tönende Stimme will so gar nicht zu seinem schwächlichen und abstoßenden Äußeren passen: "Es schickt mich Tariwelt Ult Demekat. Ich soll euch für sie ein Angebot machen. Es gilt auch für ihre Krieger."

Nach einer offenbar sorgfältig eingeübten Verbeugung, die in ihrer Präzision sogar am Hof des Radjars von Melakkam Beachtung gefunden hätte, deutet Arescher auf die Gruppe der in Insektenschalen gepanzerten Kämpfer. Sie stehen in einiger Entfernung, ein besonders imposanter Hüne – oder handelt es sich eher um eine Hünin? – scheint euch zu beobachten.

Er hält kurz inne und blickt nacheinander jedem von euch tief in die Augen. "Dein Wasser für eine eurer Klingen, die mit der Kraft der Sonne in die Augen sticht", wiederholt er Mal für Mal. Noch bevor ihr nach der Bedeutung dieser rätselhaften Worte fragen könnt, hebt der Feuergeborene abwehrend die schwarz verkrusteten Hände: "Das ist ein guter Preis. Denkt darüber nach. Ihr werdet wissen, was er Wert sein wird." Ohne ein weiteres Wort verbeugt er sich zum Abschied und wendet sich von euch ab, um seinen weiteren Pflichten nachzugehen.

Wie den Helden am Verhalten der Krieger vermutlich schon früher aufgefallen sein wird, haben metallene Waffen für die Schabkrah unschätzbar hohen Wert – so hoch, dass er mit dem 'Wasser' (Pa), also dem 'Leben' eines anderen aufgewogen werden kann.

Der Sinn dieses ungewöhnlichen Tauschhandels hängt mit einer Sitte der Dralquabar zusammen, die sich



in den meisten stammesorientierten Naturvölkern findet (und daher auch wilden Amaunir, Pardir und Leonir bekannt sein dürfte): Wird das eigene Leben von einem anderen gerettet, steht man fortan in dessen Blutschuld. Die Feuergeborenen sprechen davon, dass man diesem 'sein Wasser schuldet'. Grundsätzlich besteht diese Schuld solange, bis sich der Schuldner seinerseits 'das Wasser seines Retters verdient'. Da jedoch kein Dralquabar lange mit einer solchen Bürde leben kann, wird sie oft in beiderseitigem Einvernehmen durch eine angemessene Gegenleistung gesühnt – unter Kampfgefährten ist es dabei durchaus üblich, den Preis dafür schon im Voraus festzusetzen. Dieser Handel mag den Helden befremdlich erscheinen, gilt den Wüstenkrieger aber als Ausdruck höchster Wertschätzung ihrer Kameraden.

Sollte es sich also im Laufe der Reise ergeben, dass ein Schabkrah einem der Helden unmittelbar das Leben rettet, kann dieser sich durch die angemessene Begleichung der Schuld den Respekt der ganzen Sippe verdienen (der ihm später noch zugute kommen mag). Ähnliches gilt für den umgekehrten Fall, wenn sich einer Ihrer Recken das Wasser eines Schabkrah verdient und eine gerechte Gegenleistung vorschlägt.

Sollte diesem jedoch die Möglichkeit verwehrt werden, seine Schuld angemessen zu begleichen (oder der Held seinen Schuldner gar als eine Art Sklaven behandeln), wird dieser Bruch der Tradition unangenehme Folgen nach sich ziehen: Denn im Besitz des Wassers eines Schabkrah zu sein, hilft nicht gegen den Zorn aller anderen. Und auch wenn der unglückliche Krieger an der Seite seines Lebensretters kämpft, werden seine Stammesgeschwister keinen Augenblick zögern, beide in den Tod zu schicken, denn notfalls kann die Schuld auch so gesühnt werden.

Freilich können die Helden nur durch das Verhalten der Feuergeborenen auf dieses Brauchtum schließen, denn ihre Lippen bleiben gegenüber Fremden versiegelt. Sind die Spieler jedoch ernsthaft darum bemüht, die Stammessitten nicht zu verletzen, sollten Sie es bei anfänglichen Missverständnissen bewenden lassen und eine Eskalation tunlichst vermeiden.

Eine denkbare Fehlinterpretation wäre etwa die Auslegung, die Schabkrah würden eine Metallwaffe gegen eine größere Wasserration tauschen. Der daraus entstehende innere Konflikt zwischen unstillbarem Durst und dem Verlust einer wertvollen Klinge eröffnet sehr reizvolle rollenspielerische Möglichkeiten. Natürlich folgt darauf unweigerlich die im wahrsten Sinne des Wortes 'ernüchternde' Erkenntnis, dass die Wasserzuteilung durch nichts und niemanden beeinflusst werden kann.

Unstillbarer Durst (9. bis 13. Reisetag)

Wie kaum anders zu erwarten, wird Wasser schon bald zum zentralen Problem der Karawane. Anders als in den südlichen Regionen der Narkramar herrscht in der Nähe der Lamamach kein grundsätzlicher Mangel an der kostbaren Flüssigkeit, nur sind die wenigsten Quellen auch genießbar. Die Dralquabar führen deren Gift auf die im

Zorn auf die Erde geschleuderten Götterwaffen zurück, doch den meisten Menschen fällt es deutlich schwerer, diese Ironie des Schicksals mit Fassung zu tragen.

Konfrontieren Sie die Helden immer eindringlicher mit der wachsenden Gier der Mannschaft nach Wasser, die zu den Machenschaften des Wasserhändlers und schließlich zur Meuterei führen wird (siehe unten).

● **9. Reisetag:** Erste Enttäuschungen bringen die zahlreichen Schwefelseen, die von der Ferne große Mengen Wassers versprechen. Wer sich von beißendem Gestank, gelbbrauner Farbe und den knappen Warnungen der Dralquabar nicht abhalten lässt, wird die nächsten Tage von schrecklichem Leibgrimmen geplagt und kann die Karawane nur als lebendes Gepäckstück begleiten. Interessieren sich die Helden näher für die blubbernden Gewässer, können sie auch auf einige wertvolle Schwefelmuscheln stoßen und dabei die unangenehme Bekanntschaft eines Rudels von W6+4 Schwefelmardern machen (siehe dazu H&W, S. 14 und 88).

● **10. Reisetag:** Nachdem eine erwartete Wasserquelle versiegt aufgefunden wurde, verringern die Schabkrah ab sofort die Wasserration – und zwar jeden Tag um einen Schluck, sodass abgesehen von Anzeichen wie allgemein erhöhter Reizbarkeit die Kürzung erst nach drei Tagen bemerkt wird.

● **13. Reisetag:** Mehrmals kommt man an Wasserlachen und sogar sprudelnden Quellen vorbei, die von den Feuergeborenen als ungenießbar bezeichnet werden. Immer wieder müssen sie (möglichst mit Hilfe der Helden) unbeherrschte Arbeiter zurückhalten. Schließlich entkommt ihnen aber – wie durch Zufall – eine junge Frau und stürzt zu einem harmlos erscheinenden Bächlein. Das Wasser enthält ein schnell wirkendes mineralisches Gift, das durch heftige Krämpfe und daraus folgende Atemnot schnell tödlich wirkt. Darauf angesprochen, warum die Schabkrah ausgerechnet sie nicht aufgehalten haben: "Diese hätte sowieso nicht mehr lange gelebt!"

(Tatsächlich hatte sich die Arbeiterin eine erst auf den zweiten Blick merkbare Flechte zugezogen, doch das wird die Wut ihrer Kameraden kaum mindern können.)

Der Wasserhändler

Während der Durst seine Kameraden langsam in den Wahnsinn treibt, nutzt das Schlitzzohr *Pudrobata* (siehe *Die Karawane der Kleahylopie*, S. 86) deren Not, um seinen Reichtum an den letzten Besitztümern der Arbeiter zu mehren. Er hat sich seit Beginn der Reise kleine Wassermengen von der eigenen Ration abgespart und in geteerten Taschen seiner Kleidung verwahrt, um sie nun für wahre Unsummen tröpfchenweise zu verkaufen.

Wenn die Helden ihm nicht selbst auf die Schliche kommen, wird *Pudrobata* kurz vor der Meuterei von einem seiner mittlerweile zahlungsunfähigen Kunden wütend an Vorarbeiter Gyldios verraten und des Diebstahls bezichtigt. Tatsächlich hat der Schieber sich zwar nicht an den Wasservorräten der Karawane vergriffen, doch dieses Detail ist in den Augen der Schabkrah unerheblich. Sie kennen für jedes Vergehen gegen die Wasserzuteilung nur eine Strafe:



Die Entwässerung

Dazu wird der Frevler mit knöchernen Fesseln an eine Chinplatte des großen Tausendfüßlers geschlagen und nachts ein Shelal-Par (siehe S. 91) zu seinen Füßen ausgelegt. Während ihm weiterhin Nahrung und Wasser eingefloßt werden, sorgen die Wüstenhitze und mehr noch der gierige Symbiont dafür, dass dem Körper quälend langsam alle Flüssigkeit entzogen wird. Es mag wie Verschwendung wirken, den Todgeweihten weiterhin zu versorgen, doch kennen die Schabkrah eine Methode, dem Shelal-Par nach dem Verenden seines Opfers einen Großteil der gespeicherten Flüssigkeit wieder zu entziehen.

Pudrobata steht also ein tagelanges Martyrium bevor, das im schlimmsten Fall eine ganze None dauern kann. Wenn die Helden ihn allerdings davon erlösen wollen, müssen sie auch einen Weg finden, ihn von dem Shelal-Par zu befreien – was immer noch einfacher sein dürfte als die Rechtfertigung einer solchen Tat vor den Dralquabar. Ungeachtet aller Rettungsmaßnahmen wird Pudrobata trotz oder gerade wegen seines bevorstehenden Todes nicht auf seine alte Macht verzichten, um sein Ziel zu erreichen: In *Naghaduri* (siehe *Die Karawane der Kleahyloie*, S. 86) hat er eine willige Helferin gefunden, die für einige Geheimnisse zur Erpressung anderer Mannschaftsmitglieder selbst zu töten bereit ist.

Auf diese Weise versucht Pudrobata den oder die Verantwortlichen für sein Unglück ermorden zu lassen. Sollte ihn ein Arbeiter verraten haben, wird dieser zwei Tage später tot neben einem Schwefelsee aufgefunden (es lässt sich leicht feststellen, dass er nicht durch übermäßigen Durst starb, sondern ertränkt wurde). Im Falle der Helden versichert sich *Naghaduri* der Unterstützung einiger ihrer Söldnerkollegen, um ihren Opfern des Nachts die Kehlen durchzuschneiden. Dazu wird es aber vermutlich nicht kommen, da sich die Schabkrah durchaus ihres Versprechens erinnern und die Mörder rechtzeitig stellen (und anschließend den Tausendfüßlern zum Fraß vorwerfen).

Die Meuterei (14. Reisetag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vier Tage sind nun vergangen, seit die Feuergeborenen damit begonnen haben, die Rationen zu kürzen. Morgen, sagen sie, käme man endlich an eine Quelle mit genießbarem Wasser – doch selbst euch fällt es mittlerweile schwer, ihren Worten noch Glauben zu schenken. Während die Wangen eurer menschlichen Begleiter eingefallen und die Blicke starr geworden sind, scheinen eure Führer von den Folgen des Durstes kaum betroffen zu sein.

Es wurden unter den Arbeitern und Söldnern bereits Vermutungen angestellt, die borkige Kruste ihrer Haut diene nur als Versteck für geheime Wasservorräte, die sie nicht mit den Fremden teilen wollten. Und die ewig argwöhnische Kleahyloie musstet ihr mehrfach von dem Verdacht abbringen, dass die Dralquabar es nur auf ihre Ware abgesehen hätten und darum alle in den trockenen Tod führen wollen.

Vor einer knappen Stunde habt ihr am Horizont das Glitzern einer spiegelglatten Wasseroberfläche ausmachen können, und tatsächlich nähert ihr euch wieder einem kleinen See. Wie schon so oft eilen die Schabkrah voraus, um die Qualität des Wassers zu überprüfen. Doch ihr habt die Hoffnung längst aufgegeben und tauscht mit Pythoratenes wissende Blicke aus. Auch ihm ist klar, dass die Zahl der Unbeherrschten, die ihr vor den giftigen Quellen zurückhalten müsst, mit jedem Mal größer wird. Eben kommt Arescher gemessenen Schritts zur Karawane zurück, sein Kopfschütteln bestätigt eure Befürchtungen.

Doch statt der üblichen Verzweiflungsschreie erklingen diesmal wütende Rufe der Empörung. Auch ihr könnt euren Augen kaum trauen, als ihr den Blicken der Menge zu dem angeblich giftigen See folgt: Dort sitzen die hässlichen Wüstenbewohner am Ufer, trinken von dem Wasser, das sie euch vorenthalten wollen, und füllen sogar ihre Schläuche!

Die Helden können leider ebenso wenig wie Arbeiter und Söldner wissen, dass dieses Wasserloch von der Oasenpest verseucht ist, wogegen Schabkrah jedoch immun sind. Die winzigen roten Würmchen vermehren sich im Blut ihrer Opfer und verursachen dadurch Juckreiz, Durstgefühl, Taubheit und im Lauf mehrerer Nonen schließlich Ohnmacht sowie geistige Demenz (siehe auch H&W, S. 90). Den Wüstenbewohnern fehlt hier aber leider jegliches Gespür für diplomatisches Vorgehen. Und auch wenn Arescher den Sachverhalt bereitwillig erklären könnte, ist die wütende Menge dadurch nicht mehr zu besänftigen.

Haltet den Mob!

Wie schon nach wenigen Augenblicken durch die ersten Hassparolen klar wird, steht die Karawane am Beginn einer kaum mehr aufzuhaltenden Meuterei gegen die Hüter der Wasserreserven. Hier kann nur mehr das beherzte Eingreifen der Helden verhindern, dass die schiere Übermacht der Menschen ein Massaker an den Feuergeborenen anrichtet, nur um dann selbst als führerlose Karawane in der Wüste oder gar an der Oasenpest zu Grunde zu gehen.

Der Mob braucht jedoch eine Weile, um sich zu formieren und zu den Waffen zu greifen. Diese kostbare Zeit müssen die Helden zu nutzen wissen, schnell den Ernst der Lage begreifen und ihre individuellen Kräfte bestmöglich einsetzen. Es bietet sich hier eine der seltenen Gelegenheiten, wo die unterschiedlichen Heldentypen einer Gruppe zugleich ihre jeweils speziellen Fähigkeiten einsetzen können, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen:

- Wortgewandte Helden mischen sich unter die Menge, um die Rädelsführer erkennen und umstimmen zu können, oder feilschen mit Pudrobata um dessen Freilassung, damit dieser seinen Einfluss auf einen Großteil der Arbeiter geltend macht.
- Ein charismatischer Prediger oder Demagoge hält eine ergreifende Rede, die ein Zauberkundiger magisch unterstützt.



● Unterdessen bringt der Tierbändiger oder Maultiertreiber die Herde in Sicherheit und rettet damit auch die Wasservorräte, die von den Kämpfern gegen die wagemutigsten Söldner verteidigt werden.

● Der ehemalige Myrmidone sitzt derweil im Nacken des Riesentaufensüßlers und lässt dem Insektenlenker seine Erfahrung im Einsatz schweren Kampfgeräts zur Niederschlagung von Aufständen zugute kommen.

So oder ähnlich könnte sich diese Szene gestalten, und während dieses Beispiel nur die vielfältigen Möglichkeiten aufzeigen soll, wird Ihre Gruppe sicherlich eigene Wege finden.

Auf weitere Vorgaben soll daher verzichtet werden, damit Sie möglichst frei auf die Ideen der Spieler eingehen können. Jeder von ihnen soll seinen Helden hier auf ganz persönliche Art einbringen. Und jeder sollte am Ende das Gefühl haben, dass gerade sein heldenhafter Einsatz das entscheidende Zünglein an der Waage war.

Nachdem die Meuterei hoffentlich erfolgreich und ohne größere Opfer abgewehrt werden konnte, muss mit den verärgerten Dralquabar ein neuer Status Quo verhandelt werden. Erstaunlicherweise stehen sie nach wie vor zu ihrem Gelübde aus der Nacht des Schwurs, werden aber das Wasser (also das Leben) der führenden Köpfe des Aufstandes fordern. Die von Kleahylioep zynisch vorgeschlagene Bestrafung, die Verantwortlichen tatsächlich vom verseuchten Wasser trinken zu lassen, verwerfen die Dralquabar allerdings, da sich ihr Sterben dann bis über die Ankunft in Salahbathlama hinauszögern und bis dahin zu viele Vorräte kosten würde. Vielmehr ziehen sie die unkomplizierte Verfütterung an die Tausendfüßler bei lebendigem Leibe vor, wozu die Opfer mit einer den Rieseninsekten besonders schmackhaften Salzpaste eingerieben werden.

So sehr sich die Helden auch dagegen sträuben und was sie auch versuchen mögen, die Dralquabar werden auf der Bestrafung bestehen und sich in keinem Fall umstimmen lassen.

Tod der Kranken (18. Reisetag)

Schon drei Tage zuvor waren die ersten Schemen Salahbathlamas durch die Nebelschwaden zu sehen. Am Abend des 18. Reisetages erreicht man endlich den äußeren Rand des breiten Oasengürtels, der die Stadt umgibt. Während ein letztes Mal das Nachtlager aufgeschlagen wird, sondern die Schabkrah drei Arbeiter und zwei Söldner von den übrigen Karawanenmitgliedern ab, um sie ein Stück weit fortzuführen, dort zu erstechen und an ihre Riesentaufensüßler zu verfüttern.

Es handelt sich dabei um jene Menschen, die sich auf der Reise eine Krankheit zugezogen haben und noch nicht genesen sind. Sie sollen getötet werden, da sie ob der strengen Quarantänebestimmungen der Eshbathi sonst die ganze Karawane ins Verderben stürzen würden. Ihr drohendes Schicksal ist umso tragischer, da keiner von ihnen an einer wirklich tödlichen Krankheit leidet: Drei von ihnen haben sich schweren fiebrigen Durchfall zugezogen (Stufe 5), die anderen beiden eine stark juckende Flechte (Stufe 3), die jedoch das Aussehen eines üblen Hautpilzes hat.

Natürlich wird es den Helden ein Anliegen sein, die Todgeweihten zu retten (umso mehr, wenn sich darunter ein Bekannter oder gar Freund von ihnen befindet). Dazu müssten diese aber binnen kürzester Zeit geheilt werden, denn die Dralquabar lassen sich natürlich keinesfalls erweichen. In der offenen Wüste bestehen keinerlei Überlebenschancen, und wenn ein Kranker in den Oasengürtel eindringt, wird er bald von ängstlichen Feldsklaven erschlagen.

Die Quarantäne (19. Reisetag)

Die Angst vor Krankheiten und Seuchen in den Eshbathi ist fast sprichwörtlich, und die Bestimmungen Salahbathlamas sollen zu den schlimmsten gehören. Man erzählt sich, dass ihre Bewohner alle Fremden für sieben mal sieben Tage in einen großen Käfig sperren und beobachten, um bei den leisesten Anzeichen einer schweren Krankheit die ganze Karawane auszulöschen.

Was die Gefangennahme betrifft, ist dies durchaus korrekt, doch eine Quarantänezeit von 49 Tagen wird schon seit Ewigkeiten nicht mehr eingehalten. Vielmehr werden es, je nach allgemeiner Gesundheit der Karawanenmitglieder, wohl eher 10 bis allerhöchstens 20 Tage sein. Eine recht eindrucksvolle Beschreibung des großen Quarantänegefängnisses (das allerdings nur für Karawanen mit über 100 Köpfen verwendet wird) bietet das Reisetagebuch des imperialen Kaufmanns Darion Veranthes, weswegen hier schlicht auf S/X, S. 105 verwiesen sei.

Diese qualvollen Tage wirklich auszuspielen, wird der Spielfreude nicht unbedingt zuträglich sein – vermutlich werden die Spieler auf weitere Schikanen eher gereizt reagieren. Wenn Sie ihnen vor dem vermeintlichen Ziel ihrer Reise trotzdem noch ein wenig zusetzen wollen, erleidet ein älterer Arbeiter einen schweren Hitzschlag. Dies ist zwar keine übertragbare Krankheit, doch ist unmöglich abzusehen, wie die strengen Aufseher auf dessen Symptome reagieren.

Salahbathlama – Die Stadt der Göttertränen

Inmitten einer riesigen sandigen Ebene voller Geysire und Schwefelbecken liegt Salahbathlama, die nördlichste der Eshbathi. Unter schwefeligen Nebelschwaden und Dampfswolken erstrecken sich ihre weitläufigen Wei-

den, wo dem kargen Boden (größtenteils durch magische Unterstützung) das Nötigste zur Erhaltung der fast hunderttausend Köpfe zählenden Stadtbevölkerung abgetrotzt wird. Sinnbild des sorgsamsten Umgangs mit natürlichen Ressourcen sind die



Sprichwörter und Namen

In der gesamten Narkramar wird die gleiche Sprache gesprochen, doch ohne nennenswerten Kontakt zur Außenwelt haben sich eigene Dialekte herausgebildet. Exemplarische Stilmittel verdeutlichen im Folgenden die sprachlichen Besonderheiten Salahbathlamas.

Sprichwörter: Typische Aussprüche und Redewendungen eines Salaloh sind:

- »Schatten auf euren Wegen.« (Grüßfloskel)
- »Beim Wasser meines Leibes.« / »Bei den Tränen meiner Kinder.« (Bekräftigung eines Ausspruchs)
- »Mögen dich die Goldenen holen!« (Ausdruck von Hass und Verachtung)
- »Khalvena sei mir gnädig!« (erschrockener Ausruf)

Namen: In Salahbathlama ist eine Form der bansumitischen Namensbildung gebräuchlich, wobei natürlich die örtlichen Götter als Schutzmächte herangezogen werden. Außerdem entfällt meist die übliche Endung, sodass weibliche nicht von männlichen Namen zu unterscheiden sind.

Einige Beispiele: Ashapur, Balibur, Belzvan, Khalvenar, Nathirij, Shubraivan, Shuyut, Xhahankar, Xhedogur

allmorgendlich ausschwärmenden Tausammler, die ihre zahmen Spinnen eifrig Netze weben lassen, um anschließend den gefangenen Tau zu 'ernten'.

Diese Eshbathya gleicht tatsächlich einer Perle in der Wüste und trug wohl am meisten zum gängigen Bild der Wüstenstädte im Imperium bei. Auf die strenge Quarantäne folgt ein warmherziger Empfang durch die Oberschicht, die sich hier freundlich und zugänglich zeigen wie in keiner zweiten Eshbathya. Zufrie-

den und zugleich geschäftig wie fleißige Bienen, so werden die Arbeiter von begeisterten Reisenden beschrieben.

Zur Ankunft der Karawane in Salahbathlama soll wiederum Darion Veranthes bemüht werden. Lesen Sie die entsprechende Passage seines Berichtes (S/X, S. 105) leicht adaptiert als Stimmungstext vor. Seine Worte beschreiben recht plastisch die Flut von Eindrücken, welche die Helden hier überschweben wird. Wichtig ist vor allem, dass die Stadt mit all ihren phantastischen Facetten in den Köpfen der Spieler Gestalt

annimmt und sie neugierig darauf macht, die glänzenden Paläste zu bestaunen und dunkelste Winkel zu erforschen.

(Weitere Informationen zu den Eshbathi und Salahbathlama finden Sie in S/X, S. 104–106, und H&W, S. 6–10.)

Das Stadtbild

Von strahlend weißen Palästen gekrönt, erhebt sich Salahbathlama als ein himmelwärts strebender Hügel aus Bauwerken. Außer in den höchsten und edelsten Häusern gibt es kaum Platz für karge Gärten oder genügsame Palmen. Jeder Handbreit des Hügels ist bebaut – oder ist der ganze Hügel gar eine Stadt?

Über Jahrtausende hinweg hat man unbewohnbare Häuser mit dem roten Sand der Wüste gefüllt und auf ihnen neue Behausungen errichtet. So entstand ein Gewirr aus Häuserschluchten, Tunneln und überbauten Gassen, in denen man sich leicht verirren kann. Gäste führt man gerne durch das verschlungene Häuserlabyrinth, um sie über die unvorstellbare Größe der Stadt staunen zu lassen (obwohl sie in Wahrheit mehrmals im Kreis gingen, ohne es zu merken). Viele der engen, von hohen Häusern umschlossenen Gassen, in die nur beim höchsten Stand der Sonne etwas Licht fällt, sind auf magische Weise von grün leuchtenden Salzkristallen erhellt.





Die drei Ebenen

Von den Unterkünften der Ärmsten bis zu den hochgelegenen Tempelbauten und dem der Sonne entgegenstrebenden Palast des Priesterkönigs teilt sich Salahbathlama in drei Ebenen: Die *Unterstadt* gehört den Armen, aber auch einfachen Bürgern und Handwerkern, Bauern und Viehtreibern. Die *Oberstadt* ist den Gushtar, Tempeldienern, Wassermeistern und anderen reicheren Bürgern vorbehalten. Die krönende *Götterstadt* jedoch gehört alleine den Himmlischen und ihren Priestern.

Da Salahbathlama über viele tausend Jahre hinweg gewachsen ist, sind die Grenzen zwischen diesen Ebenen natürlich sehr unscharf und für Außenstehende kaum mehr festzumachen. Auch ist heutzutage nicht mehr zu erkennen, dass die obersten Gebäude auf den Spitzen eines hohen Felsens errichtet wurden, da dieser bereits vor langer Zeit gänzlich unter den dicht gedrängten Häusern verschwunden ist. Stadtmauern hat man niemals für nötig erachtet, da jeder Feind sich im Gewirr der Gassen verlaufen würde. Notfalls könnte man ganze Straßenzüge sperren, nur indem man wenige Häuser zum Einsturz bringt.

Die Weiße Straße

Verirrt man sich erst einmal in den Gassen Salahbathlamas, so tut man gut daran, die Weiße Straße zu suchen, die sich wie ein Band durch die Stadt zieht. In engen Windungen umfängt sie uralte Paläste, umkreist mit großzügigen Bögen die Viertel der Handwerker, schlingt ihre Schleifen um Bürgervillen ebenso wie Lagerhäuser oder die Viertel der Ärmsten. Derart windet sie sich, Stein für Stein an Höhe gewinnend, um den ganzen Hügel.

Anfangs mag man nicht erahnen, woher die Straße ihren Namen hat, starrt sie doch vor Schmutz der niedrig gelegenen Viertel und ist kaum beleuchtet. Je höher sie den Stadtberg aber erklimmt, umso fleckenloser wird sie. Von den Händen der Ärmsten gereinigt, die im untersten Schmutz leben, wird der Weg zu einem strahlend weißen Band aus alabasternen Steinen.

Im Untergrund der Straße erstreckt sich in weiten Teilen der Stadt eine zweite Route, die jedoch kein Wohlhabender jemals betritt. Hier münden die Abflussrinnen in einen Kanal, aus dem der Straßenstaub hinfort gekehrt wird, und hier werden die Lichter entzündet, die einige der Straßensteine aus dünnem Alabaster von unten erleuchten. Oft sind dies Hinweise auf wichtige Orte wie Tempel, bisweilen aber auch schlichtweg Schmucksteine.

Tempel und Glauben

In Salahbathlama werden auch heute noch die alten sumurrischen Götter verehrt. Der Stadt ist, ähnlich wie Eshbathmar, eine gewisse Arroganz zu eigen. Man glaubt fest daran, am 'großen Frevel' nicht beteiligt gewesen zu sein, und sieht sich vielmehr als unschuldiges Opfer einer Missetat, die andere verübt haben.

Einen Überblick des in Salahbathlama offiziell verehrten Pantheons finden Sie im Hintergrundtext *Das göttliche Erbe der Sumurrer* auf S. 53.

Die Priester glauben, dass es möglich sei, die Götter mildestimmen, wenn nur genügend Tränen vergossen werden. Daher muss jeder Salaloh seine 'Tränen sammeln' und in regelmäßigen Abständen dem Tränenbecken, einem tiefen Schachtel im Haupttempel, hinzufügen. Wenn dieses Becken voll ist, so heißt es, werden die Götter das Meer zurückbringen.

Doch die meisten Salaloh haben nach 9.000 Jahren den Glauben daran verloren, dass die Götter sich wirklich der Stadt erbarmen könnten, und es steht zu bezweifeln, dass das, was in das Tränenbecken schütten, wirklich Tränen sind. Da Zuwiderhandlung jedoch hart bestraft wird, nimmt jeder Einwohner einmal im Jahr an der großen Tränenprozession teil. Die Talberge und die Lamassu gelten als Reste der alten Ordnung und genießen besondere Verehrung.

Alle heiligen Stätten von Salahbathlama sind jeweils drei Göttern zugleich geweiht – sei das nun eines der vier Geschwisterpaare mit ihrem Kind oder die Meeresgötter Bahaphi, Nominibal und Xedhacar, deren Kult aus Eshbathmar stammt. Auch die Priesterschaft der Tempel ist jeweils dreigeteilt, und da bei mehr als einem Dutzend Sakralbauten vor allem eine der kleineren Götter mehrfach verehrt werden, gibt es große Meinungsverschiedenheiten darüber, welche Gruppierung der himmlischen Gesellschaft näher kommt.

Jeder Tempel besitzt drei Ebenen (oder zumindest drei Bereiche), die mehr oder weniger deutlich voneinander getrennt sind. Die unterste Ebene ist allen Menschen zugänglich, die zweite nur den Priestern oder bei bestimmten Zeremonien auch den Gläubigen. Die dritte hingegen darf nur von den drei Hauptpriestern betreten werden, da sie den Göttern vorbehalten ist, wenn sie eines Tages zurückkehren.

Hier sind exemplarisch einige Tempel vorgestellt, die Ihnen Anregung für weitere Heiligtümer dienen mögen. Alle Tempel liegen auf den höchsten Stellen des Stadtberges. Weiter unten finden sich lediglich kleinere Altäre oder Opferschreine, die verschiedenen Göttern zugeordnet sind und von Privatleuten errichtet und gepflegt werden. Diese werden von der Priesterschaft allerdings nur widerwillig geduldet, da die Auswahl der Schutzgötter hier einzig von den religiösen Vorlieben des Erbprinzen abhängt.

Der Salzpalast

Aus gewaltigen, bizarr geformten Salzblöcken wurde der Tempel von Balibra, Xhedoval und Khalvena erbaut, in dessen Architektur es keinen einzigen rechten Winkel gibt. Welcher Schutz der Salz davor bewahrt, von Wind und Wetter davon geweht zu werden, ist unbekannt. Der Tempel scheint sich sogar mit jedem opfert oder heran gewehten Salzkorn auszudehnen, wie man an einigen Nebengebäuden erkennen kann, die bereits in Tempelmauern 'eingewachsen' sind.

Im Inneren des Heiligtums meint man stets den Geruch verschwundenen Meeres wahrzunehmen, und mit geschlossenen Augen hört man sogar das Rauschen der Brandung. Bei Eindringen durch das erstaunlich lichtdurchlässige Salz genügt Helligkeit, um den Tempel zu erleuchten. Im Dämmerlicht des Sonnenauf- oder -untergangs meint man hingegen, im Salz geschlossene bizarre Schemen zu erkennen.



Das göttliche Erbe der Sumurrer

Vor weit über 10.000 Jahren erreichte die menschliche Rasse der Sumurrer die Gestade Myranors, die ihren Ursprung auf dem fernen Ostkontinent hatten. Ob sie vor einer Grausamkeit der dort herrschenden Echsenrassen flohen, schlicht von Entdeckerwillen getrieben wurden oder einer Weissagung der von ihnen verehrten scherischen Riesin folgten, liegt in urzeitlichem Dunkel – ebenso wie das Wissen, das ihnen die Überquerung des Großen Thallassions ermöglichte. Möglicherweise konnte diese frühe Hochkultur nicht nur auf später verschollene nautische Geheimnisse, sondern auch auf die Kenntnis der legendären Trollpfade zurückgreifen.

Während den Sumurrern auf ihrem heimatlichen Kontinent noch einige Jahrtausende beschert waren, erlebte ihre blühende Kultur in Myranor ein jähes Ende. Am Tag der Finsternis zürnten ihnen ihre Götter ob eines großen Frevels, wandten sich von den Menschen ab und ließen die Große Bucht zur leblosen Narkramar vertrocknen. Wer aber waren diese alten sumurrischen Götter?

Nun, ihr Andenken lebte sicherlich in den Mysterien der Te'Sumurrer fort, aus deren Planetenverehrung schließlich die Philosophie der Sternengeister oder Stellare hervorging. Doch auch die Religionen anderer aus den Sumurrern hervorgegangenen Kulturen tragen ihr spirituelles Erbe, seien es nun Vinshina oder Kerrishiter.

In Salahbathlama rühmt man sich zwar, die Verehrung des alten sumurrischen Pantheons in seiner ursprünglicher Form erhalten zu haben, tatsächlich können mehrere Jahrtausende aber nicht spurlos an einer religiösen Tradition vorübergehen. Obwohl sich beachtliche Parallelen zu den Überlieferungen der Te'Sumurrer oder der Priester von Eshbathmar zeigen, ist nicht auszuschließen, dass man sich hier nur auf einen Teilaspekt der sumurrischen Götterwelt beruft.

Die Darstellung der meisten Götter geht angeblich noch auf die Zeit vor der großen Katastrophe zurück: Auf einem menschlichen Körper sitzt mit drei tränenden Augen das Haupt jenes Tieres, das der Gottheit heilig ist. Die Tränen sind meist durch Kristalle oder Edelsteine angedeutet worden, die Tränen des Stirnages sollen die größte Macht haben. Jedem der Götter ist eine Tränenfarbe zugeordnet, die auch die Gewandfarbe der Priester bestimmt.

Auf dem Thron des salahbathlamischen Götterhimmels, der großen Götterbarke Bel-Ailwaran im jenseitigen Meer, sitzen vier

miteinander vermählte Geschwisterpaare, die jeweils gemeinsam mit einem ihrer Kinder verehrt werden:

Balibra ist die fischköpfige und dickbäuchige Göttin von Glück, Zufriedenheit und Friedfertigkeit. Ihre Tränen aus puren Salzkristallen bemitleiden die Menschen wegen ihres Leids und schenken Trost und Hoffnung. Als Schutzgöttin des Salzes verleiht sie ihren Anhängern Wohlstand.

Das Eidechsenhaupt des **Xedhoval** steht für Freiheit und Ungezwungenheit sowie für List und Tücke. Wer seine sandfarbenen Tränen in der Wüste findet (eines der berühmten ironischen Gleichnisse der Xedhoval-Priester), der hat einen Wunsch frei. Wer zu ihm betet, wird von seinen Sandstürmen verschont.

Aus den Tränen von Balibra und Xedhoval ging ihre Tochter **Khalvena** hervor, die gutmütige Fürsprecherin unter den Göttern. Ihre Nähe zu den Menschen drückt sich auch dadurch aus, dass sie einst von Bel-Ailwaran herabstieg und deren Gestalt angenommen hat. Khalvena wird daher mit dem Haupt einer mütterlich lächelnden Frau und erdbraunen Tränen dargestellt.

Das Sturmvogelhaupt der **Ashabla** ist Symbol für Sieger und Herrscher. Ihre Tränen sind klar und edel wie Wasser, das Gewand ihrer Priester ist aus durchscheinender Farbenwebseide. Sie ist Beschützerin des Himmels und Herrin der Wolken.

Der spottende **Shu-Bracor** steht für Kampf und Krieg, Streit und Angriffslust. Von den nach unten geschwungenen Hörnern eines gewaltigen Stierkopfes tropfen seine Bluttränen, die er nicht aus Trauer weint, sondern aus Wut über den Frevel der Menschen.

Ihre Tochter **Xahandra** mit dem Haupt des räuberischen Nanthar wird als ungestüme Jägerin verehrt, deren Übermut sich in Donner und Blitzen ausdrückt (die daher seit dem Scheiden der Götter höchstens am Rand der Wüste noch vernommen werden). Sie schwitzt salzige Tränen aus jeder Pore ihres Körpers (ein Zeichen ihrer Freigiebigkeit). Ihre Priesterschaft ist weniger durch die Farbe ihrer schmutziggroßen Roben als vielmehr durch ständige Aktivität, schweißglänzende Haut und intensiven Körpergeruch kenntlich.

Belzhar ist die Beschützerin alles Lebendigen und verkörpert Fruchtbarkeit, Heilung und Leben. Hellgrüne Tränen benetzen die Wangen ihres Chamäleonhauptes. Sie gilt als

Fürsprecherin bei ihrem unbarmherzigen Brudergemahl.

Habayrubal wird mit dem Kopf eines Wamuqs als Gott der Sonne, der Steine, des Todes und der Vergänglichkeit gefürchtet, als Nehmer des Wassers und großer Beender. Er weint schwarze Tränen, in denen die Geister all jener gefangen sind, die in der Wüste verdursten und keinen Eingang ins große Jenseitsmeer finden.

Noch mehr Schrecken als sein Vater verbreitet **Undracor**, der unbarmherzige Verfolger. Da allein sein Anblick den Tod bringt, sind seine Bildnisse stets von einem schwarz verhüllten Haupt unbestimmbaren Ursprungs gekrönt. Auch soll Undracor der einzige unter den Göttern sein, der um den Tag der Finsternis keine einzige Träne vergossen hat. Dunkle Legenden sprechen gar davon, dass er der Vollstrecker des göttlichen Urteils war. Wer seinem Gefolge beitrifft, verschwindet auf ewig in den höchsten Kammern des Dreiertempels der Wandlung.

Baalya, die drachenköpfige Göttin von Gier und Habsucht, muss stets besänftigt werden. Deshalb werden ihr Gold und kostbare Güter geopfert, und auch ihre Tränen sind golden. Die Gewänder ihrer Priesterschaft sind safrangelb gefärbt.

Das dritte Auge im Delphinhaupt von **Nathandys** ist stets geschlossen, es öffnet sich nur, wenn der Gott sein Wissen um verborgene Quellen, seine Weisheit und das Geheimnis um die Macht der Sterne weitergibt. Dennoch weint er unscheinbare, lapislazulifarbene Tränen.

In ihrem Sohn **Sharshabyl** vereinen sich die Wesenszüge von Baalya und Nathandys zu rücksichtsloser Wissensgier. Er wird als gedrungener Mann mit einer großen Qualle auf den Schultern dargestellt, von deren zahllosen Tentakeln quecksilberne Tränen kullern. Während Nathandys seine Priesterschaft lehrt, auf dem Weg zur Erkenntnis Geduld zu bewahren, gehen die Anhänger seines Sohnes dabei über Leichen.

Daneben kennt man noch die Meeressgötter **Bahaphan**, **Nominibal** und **Xedhacar**, deren Verehrung stark von der Tradition Eshbathmars beeinflusst ist. Sie leben in den Fluten des jenseitigen Meeres und bestimmen in stetig wechselnden Launen den Kurs der Götterbarke. Damit kommt den Göttern in Gestalt von Wal, Muschel und Hai die Bedeutung von unnachgiebigen Schicksalsmächten zu.



Die guldene Canope



2. Ebene



3. Ebene



1. Ebene



5 Gradus
© 03

Die Priesterschaft der drei Götter erfreut sich ausgesprochen großer Vielfalt und vereint so charakterfremde Personen wie raffgierige Salzhändler und aufopferungsvolle Seelsorger in ihren Reihen. Doch obgleich die Salzpriester von sprichwörtlicher Hilfsbereitschaft sind, werden die Helden im Umgang mit ihnen viel Geduld beweisen müssen: Balibras strahlendweiß gewandete Priester richten ihren Blick nur auf Not und Kummer der Menschen und ertränken die Gläubigen in endlosen Mitleidsbekundungen, während die sandfarbenen Diener Xedhovals eher an schlitzohrige Händler erinnern, die selbst um fremde Seelen feilschen würden. Sucht man schließlich sein Heil bei den Anhängern Khalvenas in ihren schlichten erdbraunen Roben, wird man auch hier enttäuscht. Denn sie erwarten für jede Hilfeleistung eine angemessene Wohltat an den Armen der Stadt – was von Essensvergabe bis zur mehrtägigen Pflege eines Todkranken reichen kann.

Die goldene Canope

Den oft als 'dunkel' bezeichneten Göttern Baalya, Nathandys und Sharshabyl ist eines der prächtigsten Gebäude der Stadt geweiht. Der bauchige Bau ist gänzlich in makellosem Blattgold gehüllt und wird in 20 Grad Höhe von einer leuchten Kuppel aus Illuminium gekrönt, die wohl den Deckel eines großen Gefäßes darstellen soll. (Wer schon einmal an Begräbnisriten von Neristu teilgenommen hat, entdeckt in der Form erstaunliche Ähnlichkeit zu deren Bestattungsgefäßen.)

- | | |
|----------------------------------|---------------------------|
| 1 Raum der rituellen Reinigung | 6 Kultraum des Sharshabyl |
| 2 Meditations- und Andachtsräume | 7 Bibliothek/Archiv |
| 3 Reliquienhort | 8 Schatzkammer |
| 4 Kultraum der Baalya | 9 Innerer Kultraum |
| 5 Kultraum des Nathandys | 10 Geheime Schatzkammer |
| | 11 Äußere Wendeltreppe |
| | 12 Allerheiligstes |

Das Tempelinnere ist ebenfalls golden, wird jedoch ausschließlich von flackernden Kerzen erhellt. Es herrscht unheimliche Stille. Jeder Schritt hallt an den metallenen Wänden wider und man hat das beklemmende Gefühl, sich in einer gigantischen Grabkammer zu befinden.

Die Wohnräume der Priester liegen unterirdisch, in den Katakomben des Tempels findet sich außerdem ein verborgener Zugang zum Tränenschacht. Der ebenerdige Kultraum nimmt nahezu das gesamte Gebäude ein und ist von unzähligen, größtenteils freitragenden Treppen und Stiegen durchzogen, die bisweilen in kleinen Plattformen zusammentreffen.

Nur über eine einzige Treppe gelangt man durch eine Öffnung in der Decke (a) in die zweite Tempel Ebene. Diese ist ein drei niedrige Stockwerke umfassendes Labyrinth. Ein vielfach gewundener Gang führt über mehrere steile Treppen (b bis e) durch die drei Stockwerke und verbindet Bibliotheken, Schatzkammern, Gebets- und andere Kulträumen (Lage, Ausmaße und Zweck der Räume entnehmen Sie bitte dem Plan).



Der Gang endet vor dem verschlossenen oberen Eingang (f) zum Inneren Kultraum (9), der mit seinen zahlreichen freitragenden Treppen eindeutig dem großen Kultraum nachempfunden ist. Von seinem Grund gelangt man über eine gut getarnte Geheimtür in die geheime Schatzkammer (10). Ein enger Korridor führt außerdem zur äußeren Wendeltreppe (11) und damit zur dritten Ebene empor. Dort, in der Kuppel des Tempels (12), werden die größten Tempelschätze, das geheime Archiv sowie die Canopen der lebenden Mumien (siehe Kasten unten) verwahrt.

Gläubige dürfen sich zwischen den tanzenden Schatten des Labyrinths recht frei bewegen, doch stehen ihnen nur der Raum der rituellen Reinigung (1) sowie die Meditations- und Andachtsräume (2) offen, an bestimmten Feiertagen auch einer der drei Kulträume (4–6). Ständig kann sich ein Priester aus der Dunkelheit lösen und die Helden fragend anstarren. Zwar sind sie alle sehr schweigsam, machen aber auch durch wenige Worte und unmissverständliche Gesten klar, zu welchen Kammern nur die Priester Zugang haben (zudem sind viele Türen durch komplizierte mechanische Schlösser gesichert). Wollen die Helden in die Kuppel vordringen, müssen sie schon herausragende Einbrecher sein (*Schleichen-* und *Sich Verstecken*-Proben mit Zuschlägen bis +12) oder die Priester entsprechend abzulenken oder zu täuschen wissen.

Die lebenden Mumien von Salahbathlama

Nur wenige eingeweihte Priester des Sharshabyl haben das Privileg und Wissen, jene magischen Salze aus der Wüste zu bringen, welche die legendären lebenden Mumien von Salahbathlama erschaffen. Grausige Verbrechen wie Kindesmissbrauch, Tempelfrevel oder Wasserdiebstahl verdienen, so sagt es das hiesige Recht, einen grausigen Tod. Und so werden jene unglückseligen Delinquenten in große Canopen mit magischen Salzen gepackt, bis nur mehr der Kopf herausschaut.

Anfangs gibt man dem Leidenden noch Wasser zu trinken, dessen Salzgehalt man jedoch ständig erhöht. Während der Körper wie eine Dörripflaume austrocknet und schrumpelt, bleibt der Kopf normal groß erhalten und der Delinquent seltsamerweise am Leben. Oft vergehen viele Jahre, bis die Delinquenten schließlich vollends zu Salz erstarren. Erst dann wird aus ihnen das entzogene Körperwasser gewonnen.

Während sich der Verstand des Opfers immer mehr vor Qual und Wahnsinn verzerrt, vermag es Weissagungen von erstaunlicher Treffsicherheit zu sprechen. Diese werden von den höchsten Dienern des Nathandys aufmerksam belauscht. Bei manchen Anhängern Sharshabyls ist die Gier aber so groß, dass sie den eigenen Leib opfern und freiwillig das Schicksal einer lebenden Mumie wählen, um ihrem Gott so die letzten Wahrheiten zu entreißen.

Der Tränentempel

Der Tränentempel wurde nach der großen Katastrophe auf den Ruinen eines anderen Heiligtums errichtet, ist aber seither kaum verändert worden und gilt daher als ältestes Gotteshaus der

Stadt. Hier verehrt man die Hoffnungsträger Balibra, Belzhar und Nathandys – jene Götter, die man am geeignetsten erachtet, ihre Geschwister zu einer Wiederkehr zu bewegen. Der Tempel ist aus schlichtem grauen Stein erbaut, dessen Oberfläche spiegelglatt poliert wurde, und hat die Form einer dem Himmel entgegen fallenden Träne. Drei gewaltige Götterstatuen dienen dem seltsamen Bauwerk als äußere Stützen. Ihre Häupter sind nach innen geneigt, auf ihnen ruht das frei tragende Kuppeldach.

Das Tempelinnere besteht aus einer einzigen großen Halle. Die stark abfallenden Wände sind im unteren Drittel abgestuft und verjüngen sich zu einem scheinbar bodenlosen Schacht (siehe unten). Unterhalb der hereinblickenden Götterköpfe von Fisch, Chamäleon und Delphin sind sie jedoch mit abertausenden tränenförmigen Spiegeln verkleidet. Solange die Sonne am Himmel steht, blenden sie mit ihrer Pracht jeden Besucher und betonen die schlicht gearbeiteten, doch bunt bemalten Gesichter der göttlichen Dreieit.



Der Schacht der Tränen

Am Grund des Tränentempels beginnt ein vier Gradu durchmessender Schacht, der in vielen hundert Gradu Tiefe in das Tränenbecken (siehe S. 56) mündet. In die Schachtwand sind metallene Trittbügel eingelassen, die trotz ihres hohen Alters einen recht problemlosen Abstieg ermöglichen. Nur auf den obersten zehn Gradu wurden



diese Kletterhilfen von der Priesterschaft entfernt, um die Möglichkeit eines Abstiegs vor den Gläubigen zu verbergen. In unregelmäßigen Abständen münden Gänge in den Schacht, von den Trittbügeln aus oft nur schwer zu erreichen. Die meisten davon sind verborgene oder verschüttete Zugänge zu verschiedenen Kellern und Katakomben (so etwa zu den Wohnräumen unter der Goldenen Canope oder den Höhlen der Can'Wenakay). Andere Öffnungen im oberen Bereich des Schachtes riechen jedoch verdächtig nach Unrat und Kloake, was an der Heiligkeit der Anlage doch ziemlich zweifeln lässt.

Das Tränenbecken

Tief im Herzen Salahbathlamas wurde eine gigantische Halle in den Fels geschlagen. In ihrer Mitte, direkt unterhalb des in der acht Grad hohen Decke mündenden Schachts der Tränen (siehe S. 55), öffnet sich ein großes Becken im Felsboden. Der Wasserstand liegt etwa vier Grad unterhalb der scharfkantigen Ränder, die Tiefe des Beckens ist kaum abzuschätzen. Auch in diese Halle münden mehrere Gänge aus den Katakomben. Einer davon führt zu den Kellern unterhalb des Tränenturms (siehe rechts).

Herrschaft und Gesetz

An der Spitze Salahbathlamas stehen wie in den meisten Eshbathya nach wie vor die Elahabath. Diese traditionelle Herrscherschicht der 'Erhabenen' regiert die Stadt mittlerweile als Priesterkaste unter einem auf Lebenszeit gewählten Priesterkönig. Ihnen sind – im optimistischen Imperium undenkbar – sogar die zauberkundigen Alshinjira unterstellt, die sich vor allem der Kräfte Khalyanars bedienen, um der Unfruchtbarkeit des schwefeligen Bodens beizukommen. (Mehr zu der narkramarischen Magietradition finden Sie in **H&W** auf S. 76f.)

Durch die Verschiedenartigkeit der einzelnen Kulte kann über die Elahabath nichts Allgemeines ausgesagt werden. Da es jedoch vor allem die Priester von Balibra, Khalvena, Ashabla und Belzhar sind, die sich dem öffentlichen Leben zuwenden, werden Fremde mit offenen Armen empfangen und herzlich willkommen geheißen.

Jeder der vier großen Dreiertempel unterhält ein eigenes Gardekontingent, das jeweils durch die Farbe eines der drei Götter gekennzeichnet ist. Die *Weißer Garde* schlichtet kleinere Streitigkeiten und gilt allgemein als Handelsaufsicht, die schwer gerüstete *Rote Garde* stellt das Militär der Stadt und sorgt für Recht und Ordnung, die *Schwarze Garde* kümmert sich um die Bestattung und soll das Ausbrechen von Seuchen verhindern, während über die Zuständigkeit der ominösen *Goldenen Garde* nur spekuliert werden kann (siehe den gleichnamigen Abschnitt auf S. 60).

Der Palast des Priesterkönigs

Inmitten eines Gartens voller fremdländischer Pflanzen liegt ein schneeweißes Bauwerk, dessen Pracht nahe an den Glanz der goldenen Canope heranreicht. Seine schwarzen Fenster können angeblich nur von innen

durchblickt werden, auch gibt es keinen erkennbaren Eingang. Viele Gerüchte und Spekulationen gehen in Salahbathlama um, wer die Herrscherin oder der Herrscher sein mag, die von hier aus über die Geschicke der Stadt entscheidet. Fest steht nur, dass es sich um ein Mitglied der Priesterschaft handelt, das niemals die Mauern seines Palastes verlässt.

Der Tränenturm

Zwischen Unter- und Oberstadt erhebt sich eine 20 Grad hohe Felsnadel in Form eines schlanken Tropfens, die allem Anschein nach aus natürlich gewachsenem Stein besteht. Bevor man beschloss, das Körperwasser nicht leichtsinnig zu vergeuden, war der Tränenturm die Henkersstätte Salahbathlamas.

Über die hier praktizierte Hinrichtungsmethode existieren nur noch Legenden, denn seit Jahrhunderten hat niemand mehr die schmale Treppe erklommen, die sich ungesichert um den Turm windet und an seiner Spitze in einer kleinen Tür mündet. Diese trägt kein Schloss, sondern nur einen tropfenförmigen Knauf und lässt sich nur öffnen, wenn der Einlass Suchende sie mit einer eigenen Träne benetzt. Dahinter verbirgt sich eine Treppe, die zum unterirdischen Gangsystem der Stadt führt und einen möglichen Zugang zum Tränenbecken (siehe links) darstellt.

Handel und Geschäfte

Es gibt in Salahbathlama keinen Basar, auf dem öffentlich gehandelt wird. Wenn eine Karawane die Stadt erreicht, werden die Geschäfte von einem örtlichen Händler abgewickelt, der wiederum die *Abar* (Ältesten) der einzelnen Zünfte aufsucht, um für jedes Gut einzeln zu feilschen. Dadurch herrscht in der Eshbathya faktisch kein freier Wettbewerb, sondern ein undurchschaubares Geflecht von geheimen Absprachen zwischen zirkelartigen Gruppierungen.

Echter Preisvergleich wird Fremden auch dadurch verwehrt, dass sich Handelsagenten sozusagen die Exklusivrechte an einem Käufer sichern und äußerst verschnupft reagieren, wenn man sich bei ihren Kollegen nach besseren Angeboten umhört. Ankommenden Karawanen werden die Waren förmlich von den Ghaalen gerissen – jene wenigen Augenblicke, in denen sich die ansässigen Kauflaute mit Geschrei und Feilscherei zu überbieten trachten, entscheiden gnadenlos über den Erfolg des eintreffenden Kaufmanns.

Baliburyans Allerlei

Wer in Salahbathlama nach ungewöhnlichen Waren sucht oder sich allumfassend für eine Expedition ausrüsten möchte, sollte den Laden des Händlers *Baliburyan* (61 Jahre / 82 Daktil / lockige, rot gefärbte Haare, dunkelbraune Augen) aufsuchen. Der Alte weiß zu jedem seiner Stücke eine Geschichte zu erzählen. Vieles davon ist offensichtlich gebraucht und wurde von glücklosen Abenteurern hier in Zahlung gegeben – oder bei ihren Überresten in der Wüste gefunden. Da Baliburyan ein strenger Verehrer seiner Namensgöttin ist, sucht man lediglich Waffen hier vergebens.

Das Haus steht zwar in der finsternen Unterstadt und zieht sich



zudem drei Etagen in die Tiefe, doch die Lage unmittelbar an der Weißen Straße sorgt für regen Besuch, und das nicht nur von fremden Abenteuern. Gerade viele Einheimische schätzen den Laden für seine eigentümliche Atmosphäre: Flackernder Fackelschein wirft tanzende Schatten auf Kisten und Regale, und während von oben Sand auf ihn herab rieselt, sucht der in Selbstgespräche vertiefte Sonderling nach der gewünschten Ware. Es mag sein, dass sie zusätzliche Gefahren birgt (wie einen schlummernden Skorpion oder Fluch), aber auch die eine oder andere Überraschung (wie eine Schatzkarte in einem hohlen Schwertknauf) mag von dem betagten Krämer übersehen worden sein.

Selkanek, der Menschensammler

Selkanek (48 Jahre / 88 Daktil / kurzes graues Haar, schwarze Augen) ist ein Optimat des Hauses Phraisophos. Im fernen Salahbathlama hofft er seinen Häschern und einem grausigen Ende in den Laboratorien seines Hauses zu entgehen. Er hat alle Zeichen seines Standes abgelegt, und seine Haut ist von Sonne und Bethlamasaft bereits so dunkel, dass er auf den ersten Blick nicht mehr von einem Salaloh zu unterscheiden ist. Für die Helden ist er der ideale Informant zu den Gebräuchen der Dralquabar und die Wege der näheren Narkramar, da er in unbändigem Forschungstrieb bereits mehrmals in die Wüste gezogen ist.

Selkanek lebt in einem kleinen Haus in der Mittelstadt, verdient seinen Lebensunterhalt mit seinen herausragenden Heilerfähigkeiten und ist allgemein als 'der Menschensammler' bekannt. Seinen Beinamen hat er vom großen Interesse an den "verschiedenen Phänotypen des Humanis Sumitis" (wie er sich ausdrückt) – es reicht von Ravesaran bis zu den Dralquabar,

während befellte oder geschuppte Rassen ihn nur wenig interessieren. Eine seltsame, natürliche Hautzeichnung, eine (in seinen Augen) besondere Schädelform oder auch ungewöhnliche Körpergröße erwecken den Forscher in ihm, und bevor die Helden eine Auskunft erhalten, müssen Schädel, Handspannen, Leibesumfang oder wesentlich persönlichere Körpermaße vermessen werden.

In seinem Labor hat Selkanek die lebensechten – magisch gekühlten – Wachsmodele verschiedener Menschenrassen stehen. Ausnahmen sind hier ein kleiner Bansumiter und eine Shinoqua, die keine Wachsfiguren, sondern Präparate echter Lebewesen sind.

Kyanpatur die Alchimistin

Kyanpatur (42 Jahre / 85 Daktil / schulterlanges, kupfern glänzendes Haar, schwarze Augen) ist eine Alchimistin der besonderen Art. Ihre Kunst besteht darin, Stoffe in Wasser zu verwandeln bzw. ihnen möglichst effizient Wasser zu entziehen oder es zu reinigen. Als 'Spezialist für Wasser jeglicher Art' mag sie auch eine Informantin der Helden sein. Außerdem kann sie eventuell den Kontakt zum Tränenschürfer (siehe S. 60) herstellen, der sie regelmäßig mit seltenen Schätzen aus dem Erdreich beliefert.

Eine besondere Leidenschaft liegt in der Zucht ihrer *Blutblumen*, wunderschöner Orchideen, die sie statt mit Wasser mit Blut nährt. Da "das Blut dazu noch fließen muss", dienen ihr als Nährboden lebendige Tiere, die durch den Blutverlust langsam dahinsiechen. So mag es vielleicht eine entlaufene Narkramratte mit sprießenden Orchideenknospen auf ihrem Rücken sein, welche die Helden auf die Alchimistin aufmerksam werden lässt.

Das Spiel in Salahbathlama

Die vorangegangenen Seiten sollten keine auch nur annähernd vollständige Beschreibung, sondern nur einen allgemeinen Überblick der riesigen Eshbathya bieten. Salahbathlama ist zwar ein zentraler Handlungsschauplatz dieses Abenteuers, doch können die Helden alle benötigten Informationen binnen kurzer Zeit gewinnen. Um das Spiel in der Stadt nicht zu einer unbedeutenden Episode verkommen oder aber ausufern zu lassen, sollten Sie die Spieler, ihre Erkenntnisse und Absichten dabei ununterbrochen im Auge behalten. Bei jedem Hinweis, den Sie ihnen zuspielen, müssen auch die daraus folgenden Konsequenzen bedacht werden.

Der ganze Aufenthalt in Salahbathlama beruht auf der Annahme, die Stadt der Göttertränen sei der Ursprungsort des gesuchten Elixiers. Je früher den Helden daher bewusst wird, dass Salahbathlama nur eine Station auf dem Weg Undahpuris war, desto schneller werden sie den Ort auch wieder verlassen wollen. Um Ihnen den Überblick zu erleichtern, sind die Informationen dieses Abschnitts nach den beiden Themen getrennt, die sich später als richtige und falsche Fährte herausstellen werden.

Dort finden Sie jeweils eine Sammlung von **Hinweisen**, die den Helden möglicherweise weiterhelfen könnten. Sie sind wie gewöhnlich als wahr (+), teilweise wahr (+/-) oder falsch (-) gekennzeichnet.

Während die Helden allerdings nach dem Weg zum Tahal Horisheb (S. 59) suchen, wird ihnen immer wieder Der dunkle Feind (S. 59) in die Quere kommen, sodass sie vielleicht sogar Eine Zuflucht für Helden (S. 60) benötigen.

Die falsche Fährte: Göttertränen

Es ist kaum abzusehen, wie und wo die Helden in Salahbathlama nach den Tränen der Götter suchen werden. Vielleicht wollen sie die Tränen aus den Götterstatuen rauben, sich der Phiole eines Salaloh bemächtigen oder sogar ins Tränenbecken hinabsteigen – jede dieser Möglichkeiten gilt in Salahbathlama allerdings als strafbar, was die Angelegenheit umso reizvoller macht.



Hinweise und Gerüchte

- Die Einwohner Salahbathlamas bezeichnen sich selbst als Salaloh, was im Narkramarischen 'Tränenträger' bedeutet. Jeder von ihnen muss seine Tränen in einer kleinen Phiole sammeln, die um den Hals getragen wird. Diese werden einmal im Jahr im Zuge der großen Tränenprozession im Tränentempel den Göttern geopfert, wo man sie über den Schacht der Tränen ins große Tränenbecken gießt. (+) Wenn dieses dereinst mit den Tränen der Salaloh gefüllt ist, werden die Götter sich der Stadt erbarmen und das Meer zurückkehren lassen. (Wer weiß? / Diese Legende kann von jedem Einwohner gehört werden, doch gute *Menschenkenntnis* verrät, dass nur wenige tatsächlich daran glauben.)
- Obwohl ein Bruch der Tradition als Freveltat gilt und von den Priestern schwer bestraft wird, greifen viele auf gewöhnliches Salzwasser zurück, um ihre Tränenphiole zu füllen. (+ / Die Verbreitung dieses Gerüchts wird mit Entwässerung geahndet, weswegen es nur gegen viel Geld oder von einem engen Vertrauten preisgegeben wird.)
- Das Tränenbecken wäre längst randvoll, wenn die Priester es nicht zur Wasserversorgung der Stadt nützen würden. (-) In Wahrheit suchen sie jenen Tag hinauszuzögern, um ihre Lügen zu vertuschen und weiter an der Macht zu bleiben. (? / siehe oben)
- Die letzte Tränenprozession fand vor zweieinhalb Oktalen statt. (+, zufälligerweise also etwa zu jener Zeit, als Undahpuri von Salahbathlama floh)
- "Woher soll ich das wissen? Fragt die Balibrapriester, die haben für alle Sorgen ein offenes Ohr!" (+, aber ob sie auch weiterhelfen können, ist eine andere Frage)
- Wer gegen die Gesetze der Stadt verstößt, wird mit Verbannung oder Tod bestraft. Früher wurden Hinrichtungen im Tränenturm vollzogen, heute wird man stattdessen von der Priesterschaft entwässert, um den Wasservorrat der Stadt zu nähren. (+)

Erkenntnisse

- Weder das Wasser in den Phiolen der Salaloh noch der Inhalt des Tränenbeckens ist von gewöhnlichem Salzwasser zu unterscheiden, ob es sich nun um echte Tränen handelt oder nicht. Bei keiner der beiden Flüssigkeiten handelt es sich um die Tränen der Götter. (Eine Möglichkeit, dies festzustellen, haben die Helden in *Die Kraft der Tränen* auf S. 28 kennen gelernt.)
- So einfallsreich die Helden es auch versuchen mögen: Aus den Göttertränen der Statuen lässt sich die gesuchte Flüssigkeit ebenfalls nicht gewinnen.
- Ein Held mit dem Berufstalent *Steinmetz* (oder meisterlichen Kenntnissen in *Baukunst* oder *Gesteinskunde*) kann erkennen, dass die meisten Götterstatuen Salahbathlamas aus vorimperialer Zeit stammen und damit mehrere tausend Jahre alt sind. Nach genaueren Betrachtungen ist außerdem festzustellen, dass bei den ältesten von ihnen nicht nur die Tränen, sondern auch die Darstellung des Stirnauges nachträglich hinzugefügt wurde. (Für dieses Abenteuer nahezu bedeutungslos, mag dieses Detail historisch interessierten Helden doch zu denken geben und sie zudem auf eine falsche Fährte locken.)

Die richtiger Fährte: Undahpuri und Diphledene

Wenn die Helden beginnen, sich nach Undahpuri und der Expedition Diphledenes zu erkundigen, werden sie sehr bald bemerken, dass die Tränen der Götter gar nicht aus Salahbathlama stammen, sondern aus der Inneren Narkramar. Sobald sie dann den Zusammenhang mit der Mythologie der Dralquabar erkannt haben, müssen sie nur noch den Weg zum Tahal Hori-sheb (siehe S. 59) finden.

Hinweise und Gerüchte

- Bei einem zur Entwässerung verurteilten Verbrecher streiten sich die Priester um das Privileg, das Urteil vollstrecken zu dürfen (+/-, tatsächlich sind es nur die Diener von Habayrubal und Sharshabyl), denn jede Priesterschaft kennt eigene Hinrichtungsarten (-). Das Todesritual des Sharshabyl ist besonders grausam, denn das Opfer muss dabei langsam vertrocknen, bleibt aber am Leben und verliert den Verstand (+). Diese lebenden Mumien werden in der goldenen Canope gefangen gehalten (+) und irgendwann selbst zu Sharshabyl-Priestern geweiht (+/-).
- In letzter Zeit werden die Riten in der goldenen Canope immer obskurer, oft finden sogar Selbstgeißelungen und -verstümmelungen statt, um die Zahl der eigenen Tränen zu mehrten. "Als ich noch ein Kind war, hat es das nicht gegeben." (+)
- Wer binnen Jahresfrist seine Tränenphiole nicht füllen kann, wird von der Goldenen Garde geholt und solange gefoltert, bis er das Zehnfache der fehlenden Menge geweint hat. (-)
- Die Goldene Garde sucht sich ihre Opfer beliebig aus (-) und verschleppt sie unter dem Vorwand, der Habsucht anheim gefallen oder "dem Wahn der geheimen Weisheiten Nathandys' verfallen" zu sein (+/-) in die goldene Canope, und keiner von ihnen ward je wieder gesehen (+).
- Die höheren Weihen der Baalya erreicht man nur, wenn man seine Seele für Gold verpfändet. (Angesichts der draydalischen Praktiken des aufblühenden Schädelkultes nicht ganz von der Hand zu weisen, siehe *Der dunkle Feind* auf S. 59.)
- Unter den Rüstungen der Goldenen Garde stecken keine Menschen, sondern seelenlose Kreaturen. (-)
- Manchmal werden auch Gesunde in die Quarantäne geschleust, um sich unliebsamer Fremder zu entledigen. (+/-)
- Während der letzten Tränenprozession haben die Goldenen eine Frau mit hölzerner Gesichtsmaske abgeführt (+, dabei handelte es sich um Diphledene; die hölzerne, juwelenverzierte Triopta ist typisch für die Rhidaman). Vermutlich wurde sie für den Frevel bestraft, darauf ein drittes Auge zu tragen. (-, auch wenn Optimaten nicht die beliebtesten Gäste in Salahbathlama sind.)

Nachforschungen

- Der Krämer Baliburyan kennt Undahpuri von Kindesbeinen an und war mit ihrer Mutter sogar leidlich befreundet. Er kann den Helden viel über die Pfadfinderin und vor allem ihr außergewöhnliches Ehrgefühl erzählen (was die Beweggründe und



den letzten Wunsch der Verstorbenen für die Spieler verständlicher machen dürfte). Auch erinnert er sich, dass sie als Kind oft mit Quadrar dem Tränenschürfer (siehe S. 60) gespielt hat.

● Baliburyan kann sich auch noch vage an die Expedition erinnern, die sie im Auftrag von Diphledene vor über drei Oktalen in Salahbathlama ausgerüstet hat. Es ist ihm zwar entfallen, welche Waren sie bei ihm genau erworben hat, aber sie hatte mit Sicherheit eine Wüstenreise von mehreren Nonen im Sinn.

● Die Alchimistin Kyanpatur kann von dem kühlenden Wüstenwind erzählen, den die Dralquabar "Tränen der Götter" nennen, und von der mythologischen Bedeutung, die ihm zugeschrieben wird. Sprechen die Helden offen mit ihr über die Kraft der von ihnen gesuchten Substanz, wird sie die Vermutung äußern, dass es sich dabei tatsächlich um die Feuchtigkeit dieses Wüstenwindes handeln könnte.

● Von Selkanek dem Menschengesammler können die Helden nicht nur wertvolle Details über die Sitten der Feuergeborenen erfahren, sondern auch Legenden über ihre Entstehung und den Tahal Horisheb. Er weiß allerdings nur, dass die Dralquabar dort eine heilige Quelle verehren, die mitten aus einem halbmondförmigen Gesteinsmassiv entspringt. Die Begriffe Salalama und Sala-Pa kennt er nicht. Die gedankliche Verbindung zwischen dem Wüstenwind (dessen Namen sie von Kyanpatur erfahren können) und der Quelle müssen die Helden also selbst ziehen.

● Der wohl wichtigste Informant ist Quadrar der Tränenschürfer (siehe S. 60). Er kann Folgendes berichten: Vor zweieinhalb Oktalen roch Quadrar den Duft seiner Freundin Undahpuri und fand sie in einer kleinen Quarantänezone vor der Stadt. Bei ihr waren ein Dutzend ausgemergelte Gestalten, alle schwer krank und kaum noch am Leben (Diphledene war zu diesem Zeitpunkt bereits abgeführt worden). Quadrar war erleichtert, dass Undahpuri zwar sehr erschöpft, aber nicht krank war. Dennoch schien sie sehr verzweifelt und redete wirres Zeug, sprach von einer Verschwörung und davon, dass ihre Gefährten vergiftet worden waren. Jedenfalls grub er ihr aber einen Fluchttunnel, damit sie die Zelle verlassen konnte. Dann hat Quadrar ihr etwas Nahrung und Wasser besorgt, und Undahpuri ist alleine nach Osten verschwunden. (Natürlich ist der Tränenschürfer brennend am weiteren Schicksal seiner Freundin interessiert und wird die Nachricht von ihrem Tod nur schwer verkraften.)

Der Weg zum Tahal Horisheb

Da die Priester des Sharshabyl ein großes Potential im Geist der Optimatin Diphledene nicht erkannt hatten, wurde sie von der Goldenen Garde aus der Quarantäne in den Tempel geholt und zu einer lebenden Mumie gemacht (siehe Kasten auf S. 55). Diphledene lebt also noch und ist wohl die einzige in der Stadt, von der die Helden den Weg zum Tahal Horisheb erfahren können – denn weder Feuergeborene noch Baalya-Priester würden dieses Wissen preisgeben.

Gelingt es den Helden, bis in die Kuppel der Goldenen Canope (siehe S. 54) vorzudringen, werden sie nicht lange suchen müssen, denn je jünger die Mumien sind, umso näher stehen

sie dem Eingang. Obwohl ihr die Triopta abgenommen wurde, kann Diphledene an deren immer noch sichtbaren Druckstellen erkannt werden. Auf ihrer Stirn klappt eine tiefe, von Salz verklebte Wunde, an der die neugierigen Priester nach ihrem dritten Auge gesucht haben.

Die Optimatin ist schon fast gänzlich dem Wahnsinn anheim gefallen. Sie spricht in wirren Traumbildern, reagiert jedoch durchaus noch auf ihre Umgebung und kann in beschränktem Maße auch auf Fragen antworten – was nicht heißt, dass ihre Antworten auch verstanden werden. Wie viel Sie den Helden hier von der Vorgeschichte (siehe S. 6) oder den bevorstehenden Gefahren der Narkramar verraten möchten, sei Ihnen überlassen. Auf jeden Fall erhalten sie hier aber auf die Frage nach dem Tahal Horisheb folgende kryptische Auskunft: "In die Wüste ohne Sand, die euch trotzdem verschlingen kann, zu den Zähnen Erde. Dann folget der Sonne, wo sie ihren letzten Kuss der Wüste schenkt."

Danach sollten die Helden schleunigst wieder aus dem Allerheiligsten verschwinden, um nicht selbst in salzgefüllte Canopen gesteckt zu werden. Diphledene müssen sie zurücklassen, denn ihr vertrockneter Körper ist ohne das spezielle Salz, in dem er steckt, nicht mehr lebensfähig. Es wäre aber ein durchaus gnadenvoller Akt, ihre traurige Existenz schnell und schmerzlos zu beenden.

Wenn Sie eine schnellere Lösung bevorzugen oder es den Helden nicht gelingt, in den Tempel einzudringen, können Sie obige Worte auch in eine dralquabariische Legende packen, von der Selkanek berichten kann.

Eine Antwort voller Rätsel

Eine Wegbeschreibung ist recht nutzlos, wenn man sie nicht versteht. Deshalb sollte möglichst noch vor dem Aufbruch ein wenig Klarheit in die wirren Worte Diphledenes einkehren.

● Mit der *Wüste ohne Sand* sind die Salzfelder von Es'Abat na Bar (siehe S. 67) gemeint. Sie liegen etwa eine None südwestlich von Salahbathlama und sind hinreichend bekannt, um an mehreren Stellen der Stadt Auskunft darüber zu bekommen.

● Die *Zähne der Erde* sind wiederum Kern einer dralquabariischen Legende, über die Selkanek die Helden aufklären kann (siehe S. 69).

● *Wo die Sonne ihren letzten Kuss der Wüste schenkt* ist natürlich jener Punkt am westlichen Horizont, an dem die letzten Strahlen der Abendsonne verglücken.

Der dunkle Feind

Schon seit langer Zeit nimmt der wahre Glaube an die Rückkehr der Götter und des verschwundenen Meeres stetig ab. So sind auch bei der Priesterschaft viele der alten Traditionen und Wahrheiten längst der Befolgung sinnentleerter Formalismen als Selbstzweck gewichen. Dieses spirituelle Vakuum förderte die Entstehung von Sekten und Geheimbünden, die in Salahbathlama ungemein zahlreich sind und auch etliche (freilich unerkantet bleibende) Priester zu ihren Mitgliedern zählen. Sie suchen Erlösung in obskuren Ri-



tualen oder auch ganz pragmatisch im Streben nach Macht und Reichtum.

Gerade in den letzten Jahrzehnten fanden auch fremde Kulte in Salahbathlama einen günstigen Nährboden zur Vergrößerung ihrer Anhängerschaft. Neben Insekten- oder Mysterienkulten aus Nessahabath und Koreshbath strebte vor etwa zwei Generationen auch das expandierende Draydalân danach, hier Fuß zu fassen. Anfangs scheiterten die Schädelpriester an dem Versuch, die unbeugsamen Todespriester des Habayrubal zu unterwandern. Die Anhänger Baalyas jedoch waren in ihrer unermesslichen Gier ein leichtes Opfer für die Einflüsterungen des Goldenen. Mittlerweile wird bereits in vielen geheimen Kammern der goldenen Canope dem namenlosen Schädelgott gehuldigt, der schon einen Großteil der Priester Baalyas und auch einige des Sharshabyl zu seinem Gefolge zählen darf.

Die Goldene Garde

Sobald das Interesse der Helden an den Tränen der Göttern und Undahpuri offenkundig wird, wecken sie damit natürlich den Argwohn der draydalischen Agenten. Diese sind bereits in viele hohe Ämter der Baalyapriesterschaft aufgestiegen und verfügen dadurch auch über deren ausübenden Arm, die berühmte Goldene Garde. Deren schlechter Ruf mag von früheren Aufgaben begründet worden sein, wurde aber im Wesentlichen geprägt vom Verschwinden zahlreicher Menschen, die von ihnen in die goldene Canope geführt wurden. Auf diesem Wege beschafften sich die Draydal nicht nur frisches Blut für ihre Rituale, sondern entledigten sich auch jener Personen, die ihre Pläne durchkreuzen könnten – zu denen nun auch die Helden gehören. Flößen Sie den Spielern ein gehöriges Maß an Angst und Respekt vor dieser Truppe ein, um schließlich durch kleine Andeutungen das Gefühl zu erwecken, 'die Goldenen' seien ihnen auf den Fersen. Diese Andeutungen können von heimlichen Verfolgern (die bei Entdeckung in die goldene Canope fliehen) bis zu der Auskunft eines Vertrauten reichen, dass sie sich bereits gezielt nach den Helden erkundigen.

Werte für die Goldene Garde anzugeben ist unnötig, da eine direkte Konfrontation ohnehin um jeden Preis vermieden werden muss. Schließlich handelt es sich um gut ausgebildete Kämpfer, die stets in sechs- bis zehn-

köpfigen Einheiten unterwegs sind und binnen kürzester Zeit jede erdenkliche Unterstützung von anderen Garden und auch großen Teilen der verängstigten Bevölkerung erhalten kann.

Eine Zuflucht für Helden

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Gruppe bei ihren Nachforschungen in Konflikt mit den Gesetzen der Stadt geraten, auch wird ihre Neugier früher oder später das Interesse der Goldenen Garde wecken. In beiden Fällen tun die Helden jedenfalls gut daran, nach Möglichkeiten zu suchen, sich in der Stadt verbergen und sie schließlich unbemerkt verlassen zu können.

Quadrar, der Tränenschürfer

Als *Quadrar den Tränenschürfer* kennt man in Salahbathlama eine seltsam schnüffelnde Kreatur, etwa acht Spetem groß und rostrot bepelzt. Sie ist einem Labor des Hauses Phraisophos entsprungen und nach dem Tode ihres Herrn in Salahbathlama zurückgeblieben. Der spitz zulaufende Kopf mit den großen, lichtempfindlichen Augen gleicht mit seinen langen, zitternden Barthaaren tatsächlich einem Maulwurfhaupt. Die schaufelgroßen Hände und Füße mit den stahlharten Krallen sind hervorragend dazu geeignet, sich durch Erdreich oder Geröll zu graben, und so hat Quadrar sich

im Untergrund Salahbathlamas sein eigenes Reich geschaffen. Glaubt man den Märchen der Salaloh, so sucht er dort nach vergossenen Tränen, die nicht gesammelt wurden und im Boden versickerten.

Quadrar war ein enger Freund Undahpuris und hat ihr zur Flucht aus dem Quarantänegefängnis verholfen, was ihn zu einem wahren Goldfund für die Helden macht (was er ihnen erzählt, finden Sie unter *Nachforschungen* auf S. 59). Über die Beziehung zu Undahpuri erfahren die Helden von Baliburyan. Doch nur die Alchimistin Kyanpatur kann sie auch mit Quadrar zusammenbringen, da er sie alle paar Tage mit neuen Fundstücken aufsucht.

Den Helden ist der von sich stets in der dritten Person redende Sonderling freundlich gesinnt. Sollten diese ihn dennoch attackieren, so versteht er es hervorragend, sich mit seinen Pranken





zur Wehr zu setzen und in einem Stollen zu verschwinden, den er hinter sich zum Einsturz bringt. Für seine Hilfe verlangt der Tränenschürfer, der eine überaus empfindliche Nase besitzt, lediglich 'neue Düfte' aus den oberen Bereichen der Stadt, die er selbst nicht erreichen kann – wie die Helden diese flüchtige Ware allerdings einfangen wollen, bleibt ihrem Einfallsreichtum überlassen.

Bereitwillig erzählt Quadrar von "seinem Vater Phari Opos" und der großen Sehnsucht nach einem Widersehen. Zwar besteht keinerlei Verbindung zwischen ihm und dem Menschensammler Selkanek (siehe S. 57), doch da die Vermutung nahe liegt, ist natürlich nicht auszuschließen, dass die Helden in diese Richtung nachforschen werden. Sollte der flüchtige Optimat von der Herkunft des Tränenschürfers erfahren, wird er freilich alles daran setzen, diesen untersuchen und eingehend studieren zu können.

Die Höhlen der Can'Wenakay

Tief im Untergrund, in einem Labyrinth aus halb zugeschütteten alten Gebäuden, überbauten Wegen und künstlich geschaffenen Tunneln, hat sich ein Ableger des Kultes um *Can'Wenakay* eingenistet (siehe nebenstehenden Kasten *Der Spinnenkult*). Der aus Nessahabath stammende Kult bringt seiner Spinnengöttin hier sogar Menschenopfer dar – und wer würde sich da besser eignen als Fremde, die niemand kennt und vermisst?

Auf der Suche nach einem geeigneten Unterschlupf stoßen die Helden auf den Spinnenkultisten *Belcatar* (22 Jahre / 85 Daktil / glattrasiert, dunkelblaue Augen), der ihnen einen "sicheren Ausweg" verspricht und sie in ein Versteck seines Kultes führt. Auch meisterliche *Menschenkenntnis* oder Magie lassen keine böse Absicht des aufrichtigen Jungen erkennen, da *Belcatar* den erlösenden Tod auf dem Altar der *Can'Wenakay* tatsächlich als Weg in eine bessere Welt sieht.

Einmal im geheimen, unterirdischen Tempel angekommen, mimt die Oberpriesterin eine einflussreiche Gaunerfürstin und erweckt den Anschein, mit den Recken verhandeln zu wollen (in diesem verbrecherischen Umfeld dürfte es auch kaum weiter verwundern, dass eventuell vorhandener *GEFAHREINSTINKT* anschlägt). Dazu wird in einem großen Krug einheimischer Palmwein als Willkommenstrunk gereicht, von dem alle Anwesenden einen tiefen Schluck nehmen und der daher kaum Misstrauen wecken dürfte. Das Getränk enthält jedoch ein stark lähmendes Spinnengift, gegen das die Initiierten des Kultes unempfindlich sind. Sobald es zu wirken beginnt, werden die Helden gefangen genommen und auf ihre Opferung vorbereitet.

Um dem Tod auf dem Dornenaltar der Götterspinne zu entkommen, müsste man der Wirkung des Giftes entkommen, sich gegen die fanatischen Kultisten zur Wehr setzen und auch noch einen Ausgang finden (einer davon mündet im Tränenschacht) – oder einfach das wenig verlockende Angebot annehmen, sich (zumindest zum Schein) dem Kult anzuschließen. Um den Helden diese Strapaze zu ersparen, könnte das Mitglied eines rivalisierenden Insektenkultes oder der geheimnisvolle Gesandte aus Nessahabath (siehe Kasten) sie befreien. Ob diese Hilfe nur der Oberpriesterin zum Schaden gereichen soll oder an eine zu erfüllende Aufgabe gebunden ist, bleibt Ihnen überlassen.

Der Spinnenkult

Die 'Vielbeinige Herrin mit den tausend Augen' lockt ihre Gläubigen mit dem Versprechen endgültiger Erlösung. Sie soll durch Hingabe der eigenen Seele und deren Auflösung in einem gemeinschaftlichen Bewusstsein auf höherer spiritueller Ebene erreicht werden. Äußerlich sind die Jünger an ihrem kahl geschorenen Kopf und einer für die Unterstadt *Salahbathlamas* ungewöhnlich blassen Haut zu erkennen. Zudem sind die Initiierten von einer Vielzahl kleiner Narben wie von schlecht verheilten Pusteln gezeichnet.

Diese stammen vom Aufnahme ritual, bei dem man den Novizen mit geübten Schnitten Spinneneier unter die Haut setzt. Während sich diese dort entwickeln und vom Fleisch des Wirtes nähren, werden die Kandidaten im Inneren einer großen Statue der Spinnengöttin eingesperrt und der Meditation überlassen. Die während dieser Zeit verabreichten Speisen enthalten Drogen, die den Schmerz und ansonsten unerträglichen Juckreiz lindern, jedoch auch Wachträume von Spinnengöttern und ihrem vielbeinigen Gefolge bescheren. Nach einer vollen None platzt die Haut auf und gebiert hunderte winziger Wüstenspinnen, die eifrig davonwuselnd ihren Wirt verlassen. Wer diese Qualen an Körper (2W SP) und Geist (nach Spielleiterentscheidung) übersteht, wird in den Kult der *Can'Wenakay* aufgenommen. Eine Nebenerscheinung des Rituals ist die bereits erwähnte Immunität gegen viele Spinnengifte.

Die Oberpriesterin *Mapak-Meloy* ist eine kleine Frau mittleren Alters mit schwarzem, zu acht langen Zöpfen geflochtenem Haar und völlig schwarzen, anscheinend lidlosen Augen ohne jedes Weiß. Sie wurde in Nessahabath erzogen und ausgesandt, um die Macht *Can'Wenakays* auf andere *Eshbathi* auszudehnen (siehe auch H&W, S. 11). Da sie jedoch ihren eigenen Willen durchsetzen und selbst zur Herrscherin *Salahbathlamas* aufsteigen wollte, versagte man ihr die Gabe der heiligen Spinnenmilch, mit der sie ihre stetig wachsende Anhängerschaft in einem gemeinsamen Geist vereinen könnte. Somit hat sie nach und nach ihren eigenen Ritus entwickelt – in steter Furcht, entdeckt zu werden oder durch einen neuen Gesandten aus Nessahabath ersetzt zu werden. Noch ahnt sie nicht, dass dieser bereits eingetroffen ist und den Machtwechsel vorbereiten lässt.

Der Mühen zweiter Lohn

Sobald die Helden den Weg zum Tāhal *Horisheb* kennen, sollten sie sich für eine längere Wüstenreise ausrüsten (hier leistet *Baliburyan* gute Dienste) und schleunigst aufbrechen. Gefährten oder gar einen Führer werden sie für diese riskante Unternehmung allerdings nicht finden. Sollte gar einem Feuergeborenen zu Ohren kommen, dass die Helden den heiligen Berg ansteuern und etwas von seinem Wasser stehlen wollen, wird er alles in seiner Macht Stehende tun, um dies zu verhindern.

Das Verlassen *Salahbathlamas* ist ein guter Zeitpunkt, das Spiel vor dem nächsten Kapitel ein wenig zur Ruhe kommen zu lassen. An dieser Stelle hat sich jeder der Helden redlich 200 AP verdient. Zusätzlich können Sie unter allen Helden verteilen:



- bis zu 250 AP für besonders einfallsreiche Ideen beim Wiederaufbau von Kleahyliopes Karawane
- bis 100 AP für eine unblutige Niederschlagung der Meuterei
- weitere AP-Prämien nach eigenem Ermessen für Einfallsreichtum beim Spiel in Salahbathlama

Außerdem haben sie sich Spezielle Erfahrungen in *Gassenwissen*, *Geographie* und *Sprachen Kennen* (*Narkramarisch*) verdient, eventuell auch in *Schleichen* und *Sich Verstecken* (beim Eindringen in die goldene Canope) sowie *Götter und Kulte* und *Völkskunde*.

Der Suche dritter Teil Asche zu Feuer

*»Wüst und leer ward wiederum die Erde.
Alle Wege gingen ein.
Und der bis zuletzt auf seinem Stein saß,
der Prophet ward selbst zu Stein.«*

Die Helden erwartet nun eine weitere Reise, die jedoch alle vorangegangenen an Gefährlichkeit weit übertrifft. Denn wo sie sich bisher am Rand von Dschungeln, Steppen, Bergen und Wüsten bewegten, stoßen sie nun ins Innere der tödlichen Narkramar vor. Und als ob das noch nicht genug wäre, sind sie zudem völlig auf sich alleine gestellt und müssen sich mit einer vagen Ahnung des vor ihnen liegenden Weges durch unbekannte Wildnis schlagen.

Orientierung

Für einen der Wüste Unkundigen ist es nahezu unmöglich, direkt auf sein Reiseziel zuzusteuern, und selbst die Pfadfinder der Dralquabar müssen sich an auffälligen Landschaftsmerkmalen orientieren. Daher sind die Helden gut beraten, sich an die Wegbeschreibung von Diphledene zu halten, zunächst die südwestlich gelegenen Salzfelder von Es'Aabat na Bar anzusteuern und von dort der untergehenden Sonne zu folgen.

Mit Recht werden entsprechend Gebildete (mit wahrhaft meisterlichen Kenntnissen in *Orientierung* und/oder *Sternkunde*) dagegen einwenden, dass der Punkt des Sonnenuntergangs mit den Jahreszeiten wandert. Dass dieser Weg trotzdem stets zielsicher zum Tahal Horisheb führt, kann verschiedene Gründe haben: Entweder die unsterblichen Salzfelder ändern auf rätselhafte Weise im gleichen Maße ihren Standort, oder die Legende der Feuergeborenen (die der Ursprung für Diphledenes Vision war) entspricht der Wahrheit und die Sonne versinkt tatsächlich stets hinter dem heiligen Berg.

Sie finden in diesem Abenteuer ganz bewusst keine Meisterkarte der Narkramar, auf der die genaue Lage von Salahbathlama und dem Tahal Horisheb eingezeichnet wäre. Denn einerseits ist zuverlässige Entfernungsmessung ohne entsprechend hochwertige Navigationsinstrumente dort ebenso unmöglich wie auf hoher See, andererseits sollen die unentdeckten Weiten der inneren Wüste in den Köpfen von Spielern und Spielleitern gleichermaßen ein Mysterium bleiben.

Wir gehen von etwa acht Reisetagen von Salahbathlama bis zu den Salzfeldern von Es'Aabat na Bar (S. 67) und weiteren elf Tagen bis zum Tahal Horisheb (*Endlich am Ziel?*, S. 71) aus. Letztlich sind für die Länge der Reise und die Platzierung der Ereignisse und Begegnungen aber einzig dramaturgische Überlegungen von Belang. Fühlen Sie sich in der Gestaltung also völlig frei.

Allein durch die Wüste

Lange Reisen durch eintönige Landschaften stellen hohe Anforderungen an den Spielleiter, denn Eintönigkeit lässt sich nur schwer vermitteln, ohne gleichzeitig Langeweile am Spieltisch aufkommen zu lassen. Zufallseignisse und Begegnungen sind dabei ein zweischneidiges Schwert und sollten sparsam eingesetzt werden, zerstören sie doch in zu großer Zahl schnell den Charakter der Einöde.

Es hat sich aber bewährt, die Spieler täglich mit den **Entbehrungen in der Wüste** zu konfrontieren (siehe S.

64). Die ewig gleiche Frage nach Wasser und Nahrung vermittelt den nötigen Eindruck von Monotonie, kann (und muss) aber doch immer auf neue Art gelöst werden. Daneben sollten auch die äußeren Bedingungen der Situation angepasst werden: Musik und Beleuchtung können ebenso Wunder wirken wie der gezielt eingesetzte Entzug von Getränken und Knabberereien – und natürlich empfiehlt es sich, diese Reise möglichst ohne Unterbrechung durchzuspielen.



Zufallsereignisse und -begegnungen

Sie können aus dieser Tabelle nach eigenem Ermessen täglich ein oder zwei Ereignisse auswählen oder den W20 entscheiden lassen.

- 1 Die Gruppe zieht in unmittelbarer Nähe eines Wasserlochs vorbei, das durch eine Probe auf *Sinnenschärfe* +10 oder *Wildnisleben* +15 (jedem Held steht eine einzige Probe zu) entdeckt werden kann.
- 2 Eine Herde von 2W20 Ghaalen (siehe **WnM**, S. 122) zieht in über einer Millia Entfernung entlang. Bei dem Versuch, sie zu jagen, setzt man sich allerdings ihren wütenden Hufen und der Gefahr aus, den genauen Weg zu verfehlen (*Orientierungs-Proben*).
- 3 Am südlichen Horizont ist ein Tafelberg zu sehen. Nähert man sich ihm jedoch, scheint er in immer weitere Ferne zu rücken, während die Helden zusehends ihre Orientierung verlieren.
- 4 Im Sand ist die Fährte eines jagdbaren Tieres zu erkennen, die mit erfolgreichen *Fährtensuchen*-Proben (Zuschläge nach eigenem Ermessen) verfolgt werden kann.
- 5 Die Überreste einer vor 2W20 Oktalen von Sklavenjägern überfallenen Karawane. Möglicherweise findet sich noch der ein oder andere brauchbare Gegenstand, keinesfalls jedoch Wasser oder andere Vorräte.
- 6 Ein Teil der Vorräte (2W6 Rationen) wird von einer mineralischen Flechte befallen und verdirbt.
- 7 Ein Wasserschlauch leckt, der Verlust richtet sich nach der Größe des Behältnisses.
- 8 Am Horizont verdunkelt ein Sandsturm die Sonne, was den Helden die Orientierung erschwert.
- 9 Im Gepäck oder den Stiefeln eines Helden verkriecht sich ein Wüstenskorpion. Betont der Spieler nicht ausdrücklich seine Aufmerksamkeit, kann das Tier nur durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +15 (eventuell erleichtert um die übrigen Punkte einer vorherigen Probe auf *Gefahreninstinkt*) entdeckt werden. Der andernfalls unvermeidliche Stich verursacht 1W+1 TP, das Gift 2W20 SP (Stufe 7, bei gelungener KO-Probe +7 wird der Schaden halbiert).
- 10 Den Helden begegnet eine Gruppe von 2W6+4 Schabkrah (diese Begegnung sollte von Ihnen bei Bedarf näher ausgearbeitet werden).
- 11 Wie oben, jedoch handelt es sich um Sholai.
- 12 Einer der Helden zieht sich eine Krankheit zu. Je nach Situation handelt es sich um Flechtenbefall (Stufe 1–4), Fieber (Stufe 6) oder ähnliches. Bestimmen Sie selbst passende spieltechnische Auswirkungen (v.a. Eigenschafts-Senkungen oder AU-, selten auch LE-Verlust).
- 13 Die Helden lagern in der Nähe von Geysiren, die stündlich bei 1 auf W6 ausbrechen können.
- 14 Zwei bis drei **Blutschmirgler** (siehe Anhang auf S. 91) halten auf die Gruppe zu und drohen, ihnen das Fleisch von den Knochen zu fetzen.

15 Eine Familie von 3W6 Zingdurus (siehe **WnM**, S. 127) kreuzt mit schnellen Sprüngen den Weg der Helden, ohne von diesen Notiz zu nehmen.

16 Ein Rudel von 2W6 Wamuqs oder Shirdrak (siehe **WnM**, S. 125/126f.) beobachtet die Gruppe aus der Ferne und folgt ihr – unsicher, ob es sich bei den Helden um lohnende Opfer handeln könnte.

17 1W6 hungrige Hesenkra (siehe **WnM**, S. 125f.) haben es auf das Wasser der Helden abgesehen.

18 Die Gruppe wählt ihren Lagerplatz mitten auf der Route von W+2 **Narkramar-Wanderern** (siehe Anhang auf S. 90).

19 Auf der Suche nach Feuerholz lauert zwischen einigen verdorrten Büschen ein **Shelal-Par** (siehe Anhang auf S. 91) auf sein ahnungsloses Opfer.

20 Ein Sandsturm hält auf die Gruppe zu. *Wettervorhersage*- bzw. *Wildnisleben*-Proben entscheiden, ob die Helden ihn rechtzeitig erkennen und sich entsprechend schützen können.

Weitere mögliche Begegnungen

Eine Fülle von Anregungen sind in der Beschreibung der narkramarischen Tier- und Pflanzenwelt in **H&W** auf S. 86ff. zu finden. Nicht aufgeführt wurden in obiger Auswahl außerdem Skarabäen, Tausendfüßler und andere Chitinträger (siehe **WnM**, S. 128) sowie die zahlreichen Kleintiere der Narkramar, die Sie natürlich jederzeit in Ihre Erzählungen einfließen lassen können. Achten Sie bei deren Beschreibung besonders auf die individuelle Methode der Körperkühlung, sei es nun kühlender Speichelfluss, Schatten spendende Segelschwänze, borkenartige Haut oder aus großem Sprungvermögen profitierende Luftkühlung.

Mit etwas Vorbereitung könnten Sie auch eine Begegnung mit einem Abkömmling jener geflügelten Chimären inszenieren, die 1044 IZ beim Angriff des Imperiums auf die Eshbathi desertierten (siehe **S/X** auf S. 11), oder die Helden mit Sklavenjägern konfrontieren.

Daneben bietet die Narkramar natürlich noch eine Fülle von wundersamen Landschaften und Möglichkeiten, deren Verwendung im Spiel die Reise bereichern könnte. Hier einige Anregungen:

- die berühmten *Steinernen Wälder* (siehe **S/X** auf S. 104),
- Seen aus flüssigem Metall, denen man tunlichst nicht zu nahe kommen sollte,
- verschiedene Arten von Sand in allen möglichen Farben, aber auch von wechselnder Konsistenz,
- verschiedene Arten von Wüsten: neben Stein-, Geröll- und Sandwüsten auch Ebenen voller Kristallsplitter oder Knochen(-mehl),
- Flüssigkeiten, die urplötzlich aus dem Erdinneren schießen – sei es nun kochendes Wasser, Schlamm oder flüssiges Metall oder Gestein,
- unter dem Staub von Äonen begrabene Relikte von den Jharra oder Sumurren,
- eine Senke voll versteinerter Fischgräten aus der Zeit der Großen Bucht.



Entbehrungen in der Wüste

Der Kampf gegen die lebensfeindliche Umwelt ist ein wesentliches Spannungselement jeder Wüstenreise und soll natürlich auch hier nicht zu kurz kommen. Dabei gilt es zu beachten, dass manche Lebewesen entsprechend körperlicher Veranlagungen oder anderer Randbedingungen unterschiedlich auf das Wüstenklima reagieren. Versuchen Sie, für jeden Ihrer Gruppe individuelle Szenen in und mit der Nakramar zu entwerfen.

Ausdauer und Erschöpfung

Es sei Ihnen natürlich freigestellt, genau über die täglich schwankende Ausdauer der Helden Buch zu führen. Letztlich ist diese Einheit jedoch für kürzere Zeitabschnitte wie z.B. Kämpfe oder Wettrennen gedacht, also sozusagen in 'taktischen' Situationen. Zur 'strategischen' Verwendung wollen wir hier auf den Wert der Erschöpfung zurückgreifen, den Sie möglicherweise aus dem aktuellen Regelsystem von DSA/Aventurien kennen.

Grundsätzlich kann ein Held ohne Einbußen soviel Punkte Erschöpfung ansammeln, wie sein KO-Wert beträgt. Jeden Punkt darüber hinaus nennen wir **Überanstrengung**. Das hier präsentierte System zum Umgang mit diesen Werten ist etwas vereinfacht und speziell auf die größeren Dimensionen dieses Abenteuers abgestimmt. (Zur Anwendung im kleinen Bereich siehe Basis auf S. 114f.)

Ursachen von Erschöpfung: Da der Fußmarsch durch die Narkramar als außerordentliche Strapaze gilt, erleidet jeder Held pauschal (BE-1) Punkte Erschöpfung pro Tag, wobei insbesondere auch die erhöhte BE aus Überbelastung (siehe WnM, S. 10), nicht jedoch jene aus Überanstrengung (siehe unten) zum Tragen kommt. Zusätzliche Erschöpfung kann durch **Hunger** oder **Durst** entstehen (siehe unten), während Eilmärsche in der Narkramar ohnehin Selbstmord sind.

Folgen von Überanstrengung: Jeder Punkt Überanstrengung erhöht die BE (zusätzlich zur Belastung durch Rüstungen und große Lasten) um einen Punkt und erschwert im gleichen Ausmaß sämtlich KO-

Proben. Außerdem ist die Ausdauer in taktischen Situationen um den doppelten Wert der Überanstrengung reduziert. Erreicht auch die Überanstrengung den Konstitutions-Wert (was also einer Erschöpfung in Höhe der doppelten KO entspricht), bricht der Held erschöpft zusammen. In diesem Fall muss auf alle guten und schlechten Eigenschaften eine Probe abgelegt werden, bei deren Misslingen bzw. Gelingen der entsprechende Wert um W6 Punkte sinkt bzw. steigt. Dieser Effekt kann durchaus mehrmals eintreten und sollte zumindest einige Helden kurz vor dem Tahal Horisheb an den Rand des Wahnsinns (bei sinkender KL oder steigenden Ängsten), der totalen Entkräftung (GE, KO, KK), des nervlichen Zusammenbruchs (CH, FF) oder der apathischen Selbstaufgabe (MU, IN) bringen.

Regeneration

Unter den in der Narkramar herrschenden Bedingungen ist die nächtliche Regeneration von LeP und AsP bestenfalls um drei Punkte vermindert, bei entsprechend schlechter Ausrüstung oder sonstigen Fährnissen auch um deutlich mehr. Erschöpfung und Überanstrengung kann im Rahmen des hier vorgestellten Reglements nur durch eine ausgedehnte Rast von mehreren Stunden regeneriert werden, was die Tagesleistung auf etwa zwei Drittel herabsetzt. Dadurch werden 2W6 Punkte Erschöpfung oder 1W6 Punkte Überanstrengung abgebaut. Gönnst man sich (ausreichende Wasser- und Nahrungsreserven vorausgesetzt) einen ganzen Ruhetag, wird sogar die gesamte Erschöpfung kuriert und Überanstrengung in einfache Erschöpfung umgewandelt.

Wasserbedarf

Gewöhnlich benötigt ein etwa menschengroßes Wesen bei durchschnittlicher Anstrengung etwa drei Cukiron Wasser pro Tag. Shingwa brauchen nur zwei Cukiron, Leonirmänner hingegen fast fünf Cukiron, Leonirfrauen und Pardir vier Cukiron. Der erhöhte Bedarf dieser Fleisch-

fressenden Rassen sollte jedoch größtenteils in Form von Blut gestillt werden, was üblicherweise den Verzehr von Frischfleisch voraussetzt. In großer Hitze und Trockenheit (wie sie in großen Teilen der Narkramar vorherrscht) erhöht sich der Tagesbedarf an Flüssigkeit je nach Größe um ein bis zwei Cukiron, bei Bansumitern nur um ein Cukiron und bei HITZERESISTENTEN Wesen überhaupt nicht.

Nahrungsbedarf

Durchschnittliche Menschen und auch Vertreter der meisten anderen myranischen Rassen können ihren Hunger mit etwa einem Okul Nahrung pro Tag stillen, unabhängig von klimatischen Bedingungen. Nur besonders große und/oder kräftige Wesen brauchen anderthalb Okul, Leonirmänner sogar zwei Okul pro Tag. Außerdem unterliegen sie wie alle feliiden Rassen speziellen NÄHRUNGSRESTRIKTIONEN, die in der Wüste durchaus zum Problem werden können. Denn während Amaunir (unter Protest) auch mit Trockenfleisch auskommen, sind Pardir und Leonir auf das hierzuorten kaum erhaltbare Blut einigermaßen frischer Beute angewiesen. Findige Helden könnten allerdings durch spezielle, die Blutgerinnung verhindernde Kräuter oder getrocknete Blutwürste für die körperlichen Bedürfnisse (wenn auch nicht unbedingt die Zufriedenheit) ihrer raubtierhaften Gefährten sorgen.

Durst und Hunger

Es ist nahezu unmöglich, mehr als drei Tage ohne Wasser in der Wüste zu überleben, und gerade die Narkramar bildet diesbezüglich keine Ausnahme:

- Am Ende des ersten Tages ohne Wasser werden alle Talentwerte halbiert, jeder erleidet zwei zusätzliche Punkte Erschöpfung und es ist ab sofort keinerlei Regeneration (weder LE noch AE noch Erschöpfung) mehr möglich.

- Zur Mittagsstunde des zweiten Tag sinken alle Eigenschaftswerte auf zwei Drittel (wodurch auch AT und PA sinken), Würfelwürfe von 18 und 19 werden als 20 gewertet. Jeder erleidet zusätzlich vier



Punkte Erschöpfung, außerdem zählt bei deren Berechnung jeder BE-Punkt über 3 doppelt.

● Zu Beginn des dritten Tages erleidet jeder stündlich die üblicherweise pro Tag anfallende Erschöpfung (ohne den Modifikatoren der letzten beiden Tage), mindestens jedoch zwei Punkte. Nach dem ersten Zusammenbruch wegen Überanstrengung verliert der Verdurstende zudem W6 LeP pro Stunde.

Hunger ist weit weniger lebensgefährlich, ohne Nahrung steigt die zusätzliche Erschöpfung täglich um einen Punkt an (also am ersten Tag +1, am zweiten +2, usw.), außerdem kann natürlich nichts regeneriert werden.

Angesichts schwindender Vorräte kann (und sollte) freilich frühzeitig beschlossen werden, die Rationen zu kürzen. Dabei gilt bei halbierten Wasserrationen statt der obigen Folgen nur eine um zwei Punkte erhöhte Erschöpfung pro Tag, bei halbiertem Nahrung sogar nur um einen Punkt – in beiden Fällen wird auch jegliche Regeneration halbiert (und aufgerundet).

Gefährliche Hitze

Vor allem hellhäutige Nordländer sollten darauf achten, freiliegende Körperstellen mit entsprechenden Ölen zu behandeln, um sich keinen *Sonnenbrand* zu holen. Ein Sonnenbrand mag harmlos klingen (und soll hier auch nicht in Regeln ausgedrückt werden), kann neben all den anderen Problemen aber zu einer echten Belastung werden.

Auch sollte man sich der prallen Wüstensonne nicht ohne Kopfbedeckung aussetzen, um einen schweren *Sonnenstich* zu vermeiden (stündlich eine KO-Probe,

deren Zuschlag jedes Mal um 2 Punkte steigt; bei Misslingen erleidet man schlagartig W20 Punkte Erschöpfung und verliert bei einer um diesen Wert erschwerten *Selbstbeherrschungs*-Probe vorübergehend das Bewusstsein).

Ausnahmen und Sonderfälle

● Für Helden mit dem Vorteil *HITZERESISTENZ* sind die tägliche Erschöpfung und der Regenerations-Malus um je zwei Punkte vermindert. Zudem haben sie in der Wüste keinen erhöhten Wasserbedarf.

● *Bansumiter* haben wie bereits erwähnt einen erhöhten Wasserverbrauch von maximal einem Cukiron pro Tag, sie erleiden keinen Sonnenbrand und ihre tägliche Erschöpfung sowie der Regenerations-Malus sind um je einen Punkt vermindert (nicht kumulativ zum Vorteil *HITZERESISTENZ*).

● Der Saft vom *Bethlama-Kaktus* (siehe auch H&W, S. 14) verhindert nach dem Auftragen für W3+2 Tage das Verdunsten von Wasser auf der Haut. Dadurch erhält man die oben beschriebenen Vorteile der *Bansumiter*, während selbige während der Wirkungsdauer als *HITZERESISTENT* gelten. Das Extrakt ist innerhalb der Narkramar für 2 Pk pro Portion fast überall zu erwerben, verdirbt jedoch nach 2W6+6 Tagen. Die länger haltbare Salbe kostet zumindest das Doppelte.

● *Neristu* können lange Zeit mit deutlich weniger Nahrung auskommen, sie erleiden bei Halbierung der Portionen erst ab dem vierten Tag Abzüge. Völlig ohne Nahrung sind aber auch sie von allen genannten Folgen betroffen.

● Wesen mit dem Nachteil *LICHTSCHEU* oder gar *LICHTEMPFINDLICH* haben in

den sonnendurchfluteten Weiten der Narkramar ein schweres Los: Neben dem üblichen Malus auf Eigenschafts- und Talentproben leiden sie unter ständigen Kopfschmerzen, die MU, KL und IN um jeweils 2 Punkte vermindern. Hornbrillen mit schmalen Sehschlitzten oder ein ähnlicher Sichtschutz können diese Einbußen halbieren.

● Der Wasserbedarf von *FETTLIBIGEN* Personen steigt auf das Anderthalbfache, jedoch können sich die Auswirkungen von Hunger und Durst nach Meisterentscheid weniger körperlich als vielmehr psychisch bemerkbar machen.

● *KRANKHAFT REINLICHKEIT* kann schnell zum Konflikt mit durstgeplagten Gefährten führen: Wem eine (alle zwei oder drei Tage fällige) Probe auf diese schlechte Eigenschaft gelingt, will der betreffende Charakter im schlimmsten Fall die teuren Wasservorräte zur Körperpflege missbrauchen, weil "meine Nerven das Ganze hier sonst einfach nicht durchhalten".

● Wesen mit *KÄLTESTARRE* sind in manchen Gegenden der Narkramar nachts von einer leichten Lethargie befallen (KK, FF und GE je -2).

● Nur der Vollständigkeit halber seien hier auch *AQUATISCHE LEBEWESEN* erwähnt, die praktisch keinerlei Überlebenschancen in der Narkramar haben: Ihr üblicher Tagesbedarf von fünf Cukiron steigt hier auf sieben bis zehn (!) Cukiron Flüssigkeit täglich. Außerdem ist ihnen ob des Wassermangels keinerlei nächtliche Regeneration möglich. Je nach Hitze erleiden sie jedoch 1W+2 bis 1W+4 SP pro Tag (siehe auch den entsprechenden Nachteil in *WnM*, auf S. 69).





Wassersuche

Da wohl kaum ein Held neben all seiner sonstigen Ausrüstung mehr als drei flüssige Tagesrationen (zu durchschnittlich je fünf Okul Gewicht!) mit sich schleppen kann, wird die Suche nach Wasser zu einer überlebenswichtigen Aufgabe. Ein die Gruppe begleitendes Lasttier entschärft dieses Problem nur bedingt, denn bei der enormen Hitze kann Wasser in ledernen Behältnissen auch nur wenige Tage aufbewahrt werden, ohne zu verderben.

Quellen lassen sich sowohl durch gute Kenntnis der Umwelt als auch anhand der Spuren von Wüstentieren finden, die ja ebenfalls auf sie angewiesen sind. Bestimmen Sie zunächst, ob es in der Nähe überhaupt Wasser gibt und wie schwer es zu finden ist (letzteres drückt sich in einem Probenzuschlag zwischen +5 und +15 aus). Wir verzichten für diese Entscheidung auf eine Zufallstabelle, da sie einzig von den Reserven der Helden und der gewünschten Spannung abhängig gemacht werden sollte. Jeder suchende Held legt dann eine Probe auf *Wildnisleben* oder *Fährtensuchen* mit dem entsprechenden Zuschlag ab, die er stündlich (um jeweils 2 Punkte erschwert) wiederholen darf. Gelingt eine Probe, wurde die nächste Quelle ausgemacht (die meisten Wasserstellen liegen ohnehin entlang der von den Helden gewählten Reiseroute).

Die besten Erfolgchancen haben die Helden natürlich, wenn sie sich zur Wassersuche trennen. Dabei müssen sie eventuellen Gefahren natürlich alleine begegnen. Außerdem geht viel Zeit verloren und man muss wieder zum gemeinsamen Lager zurückfinden (*Orientierungs*-Probe mit dem halben zuvor genannten Zuschlag). Soll während des Marsches nach Wasser gesucht werden, ist zusätzlich eine um den gleichen Wert erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe vonnöten. Die Proben dürfen nur alle drei Stunden abgelegt werden – natürlich immer vorausgesetzt, es gibt überhaupt Wasser in der Gegend.

Überdies existieren natürlich auch mehrere magische Wege der Wassersuche, vor allem der animistische Wassersinn oder Optimatenzauber auf der Basis von *Finde Wasser*. Dies ist auch die einzige sichere Möglichkeit, im Voraus Aussagen über die Qualität des Wassers machen zu können.

Trinkbar oder nicht?

Die Wasserlöcher, Sickergruben und Quellen unterscheiden sich sowohl in Ergiebigkeit wie Genießbarkeit deutlich voneinander. Wie viel aus einer Wasserstelle gewonnen werden kann, wird mit 5W20 bestimmt, die Qualität des Wassers mit 2W6 (in Cukiron) auf nebenstehender Tabelle.

Nahrungssuche

Trotz der zweifellos überragenden Wasserprobleme darf auch die Suche nach Essbarem nicht ganz außer Acht gelassen werden. Hier wird grundsätzlich derselbe Mechanismus wie bei der Wassersuche verwendet: Sie legen einen entsprechenden

Probenzuschlag für das Sammeln von Pflanzen (*Wildnisleben*) oder die Jagd nach Tieren (*Fährtensuchen*) fest, danach werden nach den oben beschriebenen

Bedingungen auf das entsprechende Talent Proben abgelegt. Kenntnisse in *Pflanzen*- oder *Tierkunde* (mit jeweils halbem Probenzuschlag) helfen dabei, die Genießbarkeit von Gewächsen oder Tierarten anhand von Spuren bestimmen zu können.

Ausgewählte Pflanzen der Narkramar: Alaazaar-Strauch (W6 Portionen, giftige blaue Beeren), Blutdorn (karger Strauch mit verlockender Blütenpracht, in dessen langen Dornen sich oft kleinere Tiere verfangen), Feigenkaktus (2W6 Portionen, sehr schmackhaft), Feuerknolle (W6 Stück zu je ½ Portion, sehr scharf, aber genießbar), Kakteen (W20 Portionen, Fruchtfleisch unterschiedlich genießbar, manche Arten wirken berauschend, zusätzlich lassen sich 3W6 Rationen Wasser daraus gewinnen), Rosendistel (W6 Portionen, die knolligen Knospen des Strauches sind genießbar), Wüstenfarn (W3 Portionen, manche davon Übelkeit erregend); unzählige Flechtenarten, nur wenige davon genießbar, die anderen äußerst unergiebig

Ausgewählte Tiere der Narkramar: wildlebende Ghaale, Wamuqs (ungenießbar), Goldband-Ortur (großer Käfer, ungenießbar), Hesenkra, Narkramratten (nur vereinzelt in unterirdischen Bauten; liefern keine Nahrung, können als Gewürz aber unter Umständen ungenießbares Fleisch genießbar machen), Schlangen (je nach Größe W6 Rationen, trotz Gift meist genießbares Fleisch), Shirdrak, Skarabäen (große wie kleine), Skorpione (zum Verzehr nur sehr bedingt geeignet), Tamdudib (kleine Wüstenspringmaus, je ¼ Portion), Zingduru; unzählige Insektenarten, deren Verzehr allerdings große Überwindung kostet; in fast jedem dieser Tiere finden sich natürlich auch gewisse Mengen an Flüssigkeit, doch ob diese tatsächlich genutzt werden können, ist fraglich.

Wasserqualität

2 *genießbar*, aber aus unterirdischen Quellen stammend und brühheiß, zudem verhindert ein darin gelöstes Mineral jede nichtmagische Abkühlung: pro Cukiron 2W6 SP durch Verbrennungen, die jedoch gnädiger als der Tod durch Verdursten sein mögen.

3 *genießbar*, aber abgestanden und voller Kleintiere: *Selbstbeherrschungs*-Probe +6, um sich nicht zu erbrechen und 2W20 AuP zu verlieren.

4 *genießbar*, aber von salzhähnlichen (jedoch unbedenklichen) Mineralien durchsetzt, die es wie Meerwasser erscheinen lassen

5 *ungenießbar* durch hohen Salzgehalt

6 *ungenießbar*, da stark versandet

7 *genießbar*

8 *ungenießbar* durch hohen Schwefelgehalt: pro Cukiron eine KO-Probe, die um die bisher eingenommene Menge in Cukiron erschwert ist, bei Misslingen SP entsprechend der fehlenden Punkte und doppelt so hoher AU-Verlust, bei Patzer starke Schwefelvergiftung (Auswirkungen nach Maßgabe des Meisters).

9 *verseucht* von giftigem Schlamm: W6 SP/SR, bis eine nach jedem Schadenswurf wiederholbare KO-Probe +6 gelingt.

10 *verseucht* vom Kadaver eines Wüstentieres: für W6 Stunden heftige Leibkrämpfe und Erbrechen sowie W6 SP, die jeweils durch eine KO-Probe +4 halbiert werden können.

11 *genießbar*, aber von glitzernden Mineralien durchsetzt, die es wie flüssiges Metall erscheinen lassen.

12 *verseucht* durch Oasenpest (siehe H&W S. 90 oder unter *Die Meuterei* auf S. 49).



Die Werte von Ghaalen, Hesenkra, Shirdrak, Wamuqs und Zingudurus finden Sie in *WnM* auf S. 125ff., eine weit größere Auswahl der narkramarischen Fauna in *H&W* ab S. 86. Ein besonders stimmungsvolles Unterfangen wäre die Jagd auf einen Riesenhornkäfer (*H&W*, S. 88).

Die steinerne Magierin (6. Reisetag)

Am Vorabend können die Helden eine blaue Rauchwolke am südwestlichen Horizont beobachten. Die Vermutung, dass es sich nur um eine Sinnestäuschung handelt, scheint von den frühen Strahlen der Morgensonne bestätigt zu werden, denn von den blauen Schwaden ist nichts mehr zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt eine gut geschützte Senke für die Mittagsrast gefunden, die im Schatten einer hoch aufragenden Düne liegt. Sie ist von einem grüngrauen mineralischen Geflecht überzogen, das den feinen Sand anscheinend davor bewahrt, vom Wind verweht zu werden.

Ohne der unbekannten Substanz zu nahe zu kommen, ladet ihr euer Gepäck ab und wollt euch eben niederlassen, als ihr erschrocken in das Antlitz einer hageren Frau blickt. Ihr Kopf ragt nur bis zum Hals aus dem Wüstensand hervor, die Augen sind geschlossen und die Gesichtszüge absolut unbeweglich. Fast wirkt es, als hätte der Sand sie zu einer steinernen Mumie erstarren lassen.

Bei der Frau handelt es sich um *Belzhakar* (21 Jahre / 83 Daktil / hochgestecktes schwarzes Haar und dunkelviolette Augen), eine Magierin aus *Salahbathlama*. Sie gehört zu den *Azzaraf*

oder 'Erzläufers', also jenen Zauberkundigen der *Eshbathi*, die ihren Körper und Geist ganz der Wüste verschrieben haben. Um ihren Mentor und nicht zuletzt auch sich selbst zu überzeugen, dass sie bereits alleine in der *Narkramar* überleben könne, brach *Belzhakar* ohne Begleitung zu den Salzfeldern von *Es'Aabat na Bar* auf.

Da ihre Vorräte jedoch bald einer Horde gefräßiger Wüstenkäfer zum Opfer fielen, sah sie sich gezwungen, den Zauber *DIE STILLE DER WÜSTE* zu wirken. Dieser erfüllte ihren Körper mit der Kraft des Erzes und versetzte sie so in eine magische Starre, die sämtliche Körperfunktionen lähmt und für die Dauer von bis zu einer *None* vor den Folgen von Hunger, Durst und Hitze schützt (siehe auch *H&W*, S. 79). Das blaue Leuchtfeuer, das die Helden während der letzten Tage sehen konnten, hat *Belzhakar* mit einer verzauberten Salzmischung entfacht. Es gilt unter den *Azzaraf* als Hilferuf in höchster Not und brennt mehrere Tage lang.

Die schwachen Lebenszeichen der jungen Magierin sind nur mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* +20 oder *Heilkunde Wunden* +15 zu erkennen, ein weiterer Hinweis könnte ihr Gesicht sein, auf dem keinerlei Anzeichen von Todesschmerz zu sehen sind. *Belzhakar* erwacht binnen weniger Stunden aus ihrer Starre, wenn sie nicht zuvor magisch davon befreit wird (etwa durch *Treibe aus/Mindere Erz*). Harren die Helden solange aus oder schleppen sie die 'Statue' gar mit sich, können sie eine wertvolle Begleiterin gewinnen.

Belzhakar ist zwar noch recht unerfahren und auf die Nahrungsvorräte der Helden angewiesen, kann mithilfe ihres Zauberstabes aber Wasserquellen in bis zu zwei Meilen Entfernung aufspüren. Allerdings kann sie die Gruppe nur bis zu den Salzfeldern begleiten und entschließt sich dann zur raschen Umkehr. Vom *Tahal Horisheb* oder den Tränen der Götter weiß sie nichts zu berichten, wird den Helden aber wissbegierig lauschen.

Die Salzfelder von Es'Aabat na Bar (8./9. Reisetag)

Im Laufe des achten Reisetages sind in Marschrichtung der Helden immer wieder rätselhafte Luftspiegelungen zu sehen. Mehrmals werden sie von stechenden Sonnenstrahlen geblendet, die direkt den Dünen zu entspringen scheinen. Am späten Nachmittag erreichen sie schließlich die Salzfelder von *Es'Aabat na Bar*:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein Malkasten der Götter breiten sich in der vor euch liegenden Senke verschiedenfarbige Salz- und Mineralfelder aus. Von einem Horizont zum nächsten erstreckt sich ein Flickenteppich, den die häufigen Stürme hier erstaunlicherweise niemals vermischen, doch stetig verändern. Die Sonne steht bereits tief und berührt mit ihrem unteren Rand

die Dünenkämme jenseits der Senke. Ihr gleißendes Licht bricht sich hundertfach auf den spiegelnden Flächen der Salzfelder und taucht das Tal in ein farbiges Kaleidoskop von unwirklichem Glanz.

Es'Aabat na Bar – seltsame Legenden habt ihr in *Salahbathlama* über diesen Ort gehört. Manche berichten davon, dass die Götter aus seinen Farben die *Fata Morganen* entstehen lassen, andere erzählen von verlorenen Salzkarawanen und wahnsinnig gewordenen Schatzsuchern, die unglaubliche Schätze inmitten eines gewaltigen Farbkleckses gefunden haben. Als sie mit Unterstützung zurückkamen, um die Kostbarkeiten zu bergen, mussten sie entdecken, dass sich die Farben des Tales bereits wieder verschoben hatten.



© • 2003 • 03

An keinem Tag erscheint die Ebene gleich, und ihre ewig fließenden Formen und Gestalten trügen und narren den Betrachter, lassen ihn Entfernungen falsch einschätzen, bringen seine Orientierung durcheinander und locken ihn in tückische, wandernde Treibsalzfelder. An dieser Stelle sind nur einige Facetten und Gefahren von Es'Aabat na Bar genannt, doch birgt dieser Schauplatz natürlich ein Potential, das hier nicht annähernd ausgeschöpft werden kann – zumal die Durchquerung der Senke mindestens einen Tag in Anspruch nimmt. In den Salzgruben können Sie viele verborgene Meisterphantasien Wirklichkeit werden lassen, von konservierten Geheimnissen der myranischen (und durch Relikte der Summurer auch der aventurischen) Vergangenheit bis zu einzigartigen Lebensformen auf der Basis seltener Salze und Minerale.

Treibsalzfelder

Der ganze Boden des Tales ist von Schichten aus Salz und anderen Mineralen überkrustet, Sand oder Gestein in herkömmlicher Form sucht man hier vergebens. Die tieferen Gruben zeichnen sich – vor allem durch ihre Farbpracht – deutlich vom übrigen Untergrund ab. Doch auch die vermeintlich trittsicheren Pfade beweisen mehrfach ihre Tücke.

Der vorangehende Held muss jede Stunde eine *Wildnisleben*-Probe +GW ablegen, wobei GW für den Gefährlichkeitswert der entsprechenden Region steht (er ist in der nebenstehenden Karte durch eine Zahl angegeben). Misslingt diese Probe, hat man sich in gefährliche Nähe eines Treibsalzfeldes begeben. Ein Wurf mit dem W20 gegen den GW entscheidet, ob der vorderste Held einbricht. Für je 2 Punkte, die das Ergebnis unter dem GW liegt, ist zusätzlich einer seiner Gefährten betroffen (natürlich der jeweils Nächststehende). Helden mit einem GEFAHRENINSTINKT von 10+ können Sie eine um den GW erschwerte GE-Probe zugestehen, um dies zu verhindern.

Wer einmal eingesunken ist, muss auf sämtliche Proben einen Malus in Höhe des GW hinnehmen, zudem verliert man bei jeder Aktion AuP in Höhe des GW. Um sich selbst zu befreien, ist sogar eine KK-Probe + (doppelter GW) nötig, bei deren Misslingen sich der GW für den Einsinkenden um 1 erhöht (bei Nichtstun wird jede KR mit dem W20 gegen den aktuellen GW geprüft, ob das Salz den Helden tiefer hinabzieht).

Natürlich kann die KK-Probe auch von standfesten Gefährten abgelegt werden, wobei der Zuschlag bei mehreren Helden (aufgerundet) verteilt wird. Verschwenden die Spieler allerdings keinen Gedanken an mögliche Absicherungen, sollten Sie nicht zögern, die herbeieilenden Retter selbst zu Opfern werden zu lassen (denkbar wären z.B. GE-Proben + (halber



GW), die durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen deutlich erleichtert werden).

Wie Sie sehen, unterscheidet sich Treibsalz grundsätzlich kaum von Treibsand oder einem Sumpfloch. Hinzu treten jedoch noch mögliche Nachwirkungen, denn die Salze der Narkramar sind weit weniger harmlos als Sand oder Morast. Wie groß die Folgeschäden für die Helden und ihre Ausrüstung sind, hängt davon ab, wie lange das Opfer im Treibsalz gefangen war – und natürlich von der Art der Substanz, deren Auswahl Ihrer Meistergnade überlassen bleibt: Schon gewöhnliches Salz führt in hoher Konzentration zu Hautreizungen und Wasserentzug, doch gibt es auch Minerale, die binnen Kürze extrem korrosiv auf bestimmte Stoffe (Eisen, Holz, Leder ...) wirken, nur langsam heilende Ätzwunden verursachen oder gar tödlich sein können.



Zahl Treibsalzfeld mit entsprechendem Gefährlichkeitswert (GW)

- a Die Zähne der Erde
- b Die gläserne Ebene
- c Der Monolithenring

Die Zähne der Erde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich steht ihr am Rand jenes Kraters, dessen steile Hänge von Myriaden scharfkantiger Kristalle bedeckt sind. Zwischen winzigen Splittern in allen erdenklichen Blautönen brechen leonirgroße Mineralsäulen hervor – wie die Fänge eines dämonischen Rachens, dessen Schlund in unheimliche schwarzblaue Tiefen führt. Kein Zweifel, bei dieser Kristallsenke muss es sich um die gesuchten *Zähne der Erde* handeln.

Die Ausdehnung der Kristallsenke beträgt etwa eine auf eine halbe Millia. Wie tief sie ins Erdinnere hinabführt, kann nicht einmal ansatzweise geschätzt werden – auch wenn die Dralquabar rein mythologisch eine recht genaue Vorstellung davon haben, welcher Ort an ihrem Ende liegt: der 'Magen der Erde', der jene Verdammten aufnimmt, die in unsäglichem Frevl das eigene Kuan-Pa verspeist haben. Ihnen ist für immer der Blick auf das jenseitige Meer verwehrt. Stattdessen werden sie langsam verdaut und nach einer unvorstellbar langen Schmerzenszeit ("während der man die Sandkörner der Wüste zählen könnte") als giftiges Exkrement ausgeschieden. Die blühenden Schilderungen mancher Schabkrah lassen nur wenig Zweifel darüber offen, welchen Körperteil der Erde sie daher nahe der Lamacmach vermuten.

Um ihre weitere Reiserichtung nach den Worten von Diphledene festlegen zu können, müssten die Helden an dieser Stelle den Sonnenuntergang abwarten. Da sie die Kristallsenke aber erst zu Mittag des neunten Reisetages erreichen, mag ihnen dies als verlorene Zeit erscheinen. Will einer der Recken sofort jenen Punkt bestimmen, an dem die Sonne – von hier aus gesehen – 'der Wüste ihren letzten Kuss schenken' wird, muss eine Probe auf *Orientierung* +12 gelingen, die durch den Vorteil *ZEITGEFÜHL* um 3 Punkte erleichtert ist (während die Boni aus *RICHTUNGSSINN* und *INNERER KOMPASS* hier nur zur Hälfte, also mit 2 bzw. 3 Punkten angerechnet werden).

Wird der Weg nach einer falschen Einschätzung fortgesetzt, kann dies am Abend desselben Tages recht leicht mit einer *Orientierungs*-Probe +4 festgestellt werden (was durchaus zu Kontroversen innerhalb der Gruppe führen mag). Dann bleibt den Helden wohl nichts anderes übrig, als umzukehren und die Richtung erneut zu bestimmen – wenn sie nicht buchstäblich ins Blaue rennen wollen.

Die Stimmen der Verdammten

Wollen die Helden den Sonnenuntergang geduldig abwarten, werden sie wohl oder übel eine zweite Nacht in Es'Aabat na Bar verbringen müssen. Denn nur todesmutiger Leichtsinn kann einen zu verleiten, bei Dunkelheit einen Pfad durch das trügerische Salz zu suchen (selbst *NACHTSICHTIGE* Personen finden sich dabei kaum zurecht). Die Gruppe wird ihr Lager also vermutlich am Rand oder zumin-



dest in der Nähe der Kristallsenke aufschlagen, die noch eine nächtliche Überraschung für sie bereithält.

Bei Tag wirkt ein Abstieg in den gähnenden, kristallbewehrten Schlund nur wenig einladend, doch bei Nacht wird er zur tödlichen Verlockung. Kurz vor Mitternacht dringen aus dem Abgrund gedämpfte Klagelaute herauf, und gelegentlich ist ein schwaches Leuchten in den Tiefen zu erkennen. Von den Stimmen geht eine Faszination aus, die nicht nur eventuelle Wachen in ihren Bann zieht, sondern bald auch die Träume von Schlafenden beherrscht. Sobald man sich an die seltsamen Geräusche gewöhnt hat, meint man zudem das ferne Plätschern eines kleinen Baches zu hören.

Welche Vorstellungen die Einflüsterungen bei den einzelnen Helden hervorrufen, hängt jeweils vom Charakter ihrer Helden ab. So haben PRINZIPIENTREUE Recken das drängende Bedürfnis, den Verdammten zu Hilfe zu eilen (und sind auch fest davon überzeugt, dass sie dabei Erfolg haben können), während NEU- oder GOLDGIERIGE von verborgenen Geheimnissen und Schätzen träumen – und die enorme Verlockungen eines nahen Gewässers muss wohl nicht eigens betont werden. Sollten diese Phantasien nicht ausreichen, um zumindest einigen Ihrer Spieler eine rollenspielerische Motivation für den Abstieg zu geben, können Sie notfalls auch auf *Selbstbeherrschungs*-Probe zurückgreifen, die entsprechend den oben genannten Bedingungen um 3 bis 10 Punkte erschwert sind (als Richtwert gelten die entsprechenden Schlechten Eigenschaften).

Tatsächlich gehen die Versprechungen von ruhelosen Geistern aus, die durchaus mit Irrlichtern zu vergleichen sind. Ob die Legenden der Dralquabar nun der Wahrheit entsprechen oder nicht – jedenfalls haben hier viele Unglückliche den Tod gefunden, deren Seelen nun an diesem Ort gefangen sind. Für die Helden bleibt nur zu hoffen übrig, dass zumindest einige von ihnen rechtzeitig zur Besinnung kommen und ihre Gefährten zurückhalten können. Andernfalls gehen sie ein mehr als halbschmerzhaftes Wagnis ein: Die messerscharfen Kristalle schneiden schmerzhaft ins Fleisch und durchtrennen binnen Kürze jedes Sicherungsseil. Spätestens nach wenigen Gradu sollte auch der tollkühnste Kletterer zur Vernunft kommen (nach jeder *Klettern*-Probe, deren Zuschlag Sie nach den Fähigkeiten der Helden bemessen sollten, darf die obige *Selbstbeherrschungs*-Probe wiederholt werden).

Allzu hartnäckige Helden liefern sich völlig Ihrer meisterlichen Gnade aus, weswegen auf weitere regeltechnische Angaben verzichtet werden soll. Gelingt es den Helden aber, möglicherweise mit magischer Unterstützung, bis in die finsternen Abgründe vorzudringen, sollten sie für ihre Mühen auch entsprechend belohnt werden – durch die Erlösung einiger Seelen, die wertvolle Ausrüstung oder ein Artefakt eines verunglückten Abenteurers, zumindest aber durch eine genießbare Quelle.

Die gläsernen Ebene

Am westlichen Ende der Salzfelder erstreckt sich, quer über den Weg der Helden, eine glänzende Fläche von gut einer Millia Breite. Was von Weitem wie ein auf Hochglanz polierter Spiegel aussieht, ist eine riesige Platte aus Glas (oder zumindest einem glasähnlichen Mineral). Darunter ist ein Gemisch verschiedenfarbiger Salze zu erkennen, das sich in der Mitte zu einer viele Gradu tiefen Grube absenkt.

Da die Ränder der Platte irgendwo unterhalb des umgebenden Salzes liegen, deutet nichts auf ihre Dicke (und damit ihre Tragfähigkeit) hin. Tatsächlich kann sie getrost von der ganzen Heldengruppe beschritten werden, doch wissen das die Spieler ja nicht. Denken Sie bei Ihren Schilderungen an das unsichere Gefühl, einen See mit dünner Eisdecke zu überqueren.

Nach den ersten paar Schritten knirscht es bedenklich, doch kommt dabei nur das Salz unter der Glasschicht etwas in Bewegung. Auf der Hälfte des Weges beginnt die Platte dann unter den Tritten der Helden langsam zu schwingen und bewegt sich um bis zu einen Gradu auf und ab. Dabei verliert man auf der spiegelglatten Oberfläche schnell den Halt (alle zehn Gradu eine *Körperbeherrschungs*-Probe +10, um auf den Beinen zu bleiben) und rutscht hilflos umher, bis man alle Bewegungen einstellt und die Schwingung langsam zur Ruhe kommen lässt. Natürlich könnte die gläserne Ebene auch umgangen werden. Das bedeutet jedoch einen Umweg von mindestens einer Millia, und außerdem liegen zu beiden Seiten gefährliche Treibsalzfelder (siehe Karte auf S. 69).

Der Monolithenring

Kurz vor der gläsernen Ebene erheben sich rechterhand, 300 Gradu abseits des direkten Weges, in einem weiten Rund 19 durchscheinende Monolithen aus dem Salz. Von den ehemals sicherlich zehn Gradu hohen Nadeln sind nur mehr geborstene und umgestürzte Trümmer übrig. Aus der Nähe ist zu erkennen, dass jeder der anscheinend natürlich aus dem Boden gewachsenen Monolithen aus dem Kristall eines anderen Salzes besteht.

Zu bestimmten Tageszeiten, wenn das Sonnenlicht durch einen der höheren Monolithen fällt, wird es von diesem gebündelt und in einem farbigen Strahl in die Mitte des eine halbe Millia durchmessenden Rings geworfen. Dort liegt ein ebenfalls stark verwitterter Salzblock, der wohl einst eine Art Altar dargestellt hat. Es ist allerdings kein Hinweis darauf zu entdecken, welche Wesen diese Kultstätte hier zu welchem Zweck errichtet haben. (Sie können diesen Ort aber nutzen, um hier Geheimnisse oder Rätsel für ein zukünftiges Abenteuer zu platzieren.)



Endlich am Ziel?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Tagen habt ihr nichts anderes mehr erblickt als Sand, endlose Dünen und nochmals Sand. Mit Wehmut denkt ihr an die kargen Salzfelder von Es'Aabat na Bar zurück, die euren brennenden Augen zumindest etwas Farbe geboten haben. Hier jedoch kann nichts neben dem grellen Gleißern der Sonne bestehen, selbst eure Kleider sind bereits ausgebleicht.

Vor einer Stunde behauptete [Heldennamen], im fernen Westen eine blühende Oase zu sehen. Doch nach den zahllosen Sinnestäuschungen, denen ihr hier schon erlegen seid, mochtet ihr [ihren/seinen] Worten keinen rechten Glauben schenken. Mittlerweile kann aber jeder von euch die vermeintliche Fata Morgana erkennen: ein aus dem Sandmeer hervorragendes Felsmassiv, ja fast schon eine kleine Bergkette. Hoffnung keimt in euch auf, als ihr das Grün erkennt, das sich zu ihren Füßen erstreckt. Sträucher, üppige Kakteen und sogar mächtige Palmen sprießen dort, wo es zwischen Stein und Sand eigentlich kein Leben geben dürfte. Dankbar schenkt ihr den Göttern euer letztes Wasser, als euch Tränen der Freude über die Wangen fließen. Kann es wirklich sein, dass ihr das Ziel eurer nonenlangen Reise endlich erreicht habt?

Je nachdem, in welchem geistigen Zustand sich die Helden befinden, kann die obige Beschreibung natürlich abgewandelt

werden. Denn die letzten Tage vor dem Tahal Horisheb sollen die Helden an die Grenze all ihrer Kräfte bringen. Dramaturgisch wäre es sogar sehr reizvoll, wenn die Gruppe in Sichtweite der rettenden Oase erschöpft zusammenbricht und von einem Spähtrupp der Dralquabar gerettet werden muss. Können sie die letzte halbe Millia ihrer Reise aber noch auf eigenen Füßen bewältigen, werden die Recken eine bittere Enttäuschung erleben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für dieses wunderbare Wachstum inmitten einer so lebensfeindlichen Umgebung kann nur ein göttliches Wunder verantwortlich sein, und ihr seid zuversichtlich, nun endlich die Quelle des ersehnten Elixiers gefunden zu haben. Der Gedanke verleiht euch Flügel und lässt alle Erschöpfung schlagartig von euch abfallen. Bald schon könnt ihr ein grünes Band erkennen, das sich den kargen Berghang hinunter schlängelt. Zweifellos sind das die Pflanzen, die das Fruchtbarkeit spendende Rinnsal säumen, dem die Oase ihre Existenz verdankt.

Doch als ihr auf etwa hundert Grad an das kleine Paradies herangekommen seid, zerplatzt es wie ein Trugbild vor euren Augen: Das Grün der Palmblätter ist matt, die meisten Sträucher vertrocknet, Gräser und Kräuter liegen schlaff und kraftlos am Boden. So groß die Kraft auch gewesen sein mag, die ihnen zu ihrer ungewöhnlichen Blüte verhalf, sie ist offenbar versiegt. Und als eure Blicke auf das ausgetrocknete Bachbett fallen, in dem noch die verrotteten Überreste verendeter Fische zu sehen sind, trifft euch die niederschmetternde Erkenntnis wie ein lähmender Blitzstrahl.

Der Tahal Horisheb

- a Das heilige Tor
- b Die Höhlen der Sholai
- c Die Höhlen der Schabkrah
- d Der Stollen der Draydal



Zwischen Schabkrah und Sholai

Wie Sie der Vorgeschichte auf S. 6 ja bereits entnehmen konnten, ist die heilige Quelle etwa vier Nonen vor der Ankunft der Helden versiegt. Den dafür verantwortliche Frevel der Draydal spürten die seherischen Sherkumar zweier Dralquabar-Sippen noch in vielen Millia Entfernung als Schändung ihres Heiligtums. Fast zur gleichen Zeit trafen sie vor drei Nonen am Tahal Horisheb ein, und da die beiden Sippen den verfeindeten Völkern von Schabkrah und Sholai angehörten, kam es zu einer unangenehmen Pattsituation. Derzeit lagern die Sippe vom Shinparr des Tamdudib und die Sippe vom Blute Kalikats (siehe Die beiden Dralquabar-sippen im Anhang auf S. 89) in gut verborgenen Felshöhlen (b+c), weswegen die Helden sie auch noch nicht zu Gesicht bekamen. Kurz bevor die Fremden aber die Oase erreichen, werden sie von den Kriegern beider Seiten umringt und gefangen genommen:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr noch ungläubig auf das trockene Bachbett starrt, kommt rund um euch herum plötzlich der Sand in Bewegung. Ehe ihr euch verseht, seid ihr von gut dreißig Wüstenkriegern umringt. Sie tragen lange Speere mit großen Knochen spitzen oder schwertähnlichen Klingen, manche zielen sogar mit einfachen Bögen auf euch.

Zu eurer Verwunderung tragen nur die Hälfte der Feuergeborenen jene abstoßende Borkenhaut, die ihr von euren Begleitern nach Salahbathlama kennt. Die anderen sind von durchaus menschlichem Äußeren, wären da nicht die blutroten Federkränze, die sich wie ausladende Kragen um ihre Gesichter auffächern. Mit der Ausnahme von einigen Krieger, die Panzer aus schillernd grünem Chitin tragen, sind beide Gruppen gänzlich unbekleidet.

Unschwer ist die Feindseligkeit zwischen Schabkrah und Sholai zu erkennen (die Helden mit entsprechenden Kenntnissen in *Geographie* und/oder *Volkskunde* ohnehin geläufig sein dürfte). Sie fixieren einander mit finsternen Blicken und werfen sich hass erfüllte Worte zu. Ist ein Held des Narkramarischen mächtig, kann er daraus folgern, dass sich die beiden Sippen gegenseitig für das Versiegen der heiligen Quelle verantwortlich machen.

Die Helden sind in einer solch prekären Situation natürlich ausgesprochen unerwünschte Gäste, doch das ist auch schon der einzige Punkt, in dem die zwei Parteien übereinstimmen. Nach der Entwaffnung der Gefangenen, die ob der Übermacht und nicht zuletzt der Erschöpfung der Recken ohne größeren Widerstand vonstatten gehen sollte (erwähnen Sie notfalls, dass im Hintergrund weitere Stammesmitglieder zu erkennen sind), bricht bereits der Streit um die Zuständigkeit los. Über eine nicht enden wollende Tirade von Beschimpfungen und Drohgebärden einigt man sich schließlich darauf, die Gefangenen möglichst gleichmäßig aufzuteilen. Dabei wird wiederum heftig gezankt, insbesondere Zauberer und offensichtlich wildniserfahrene Helden sind besonders 'begehrt'.

Gefangene der Dralquabar

Die Helden werden also getrennt, ihrer gesamten Ausrüstung (jawohl, auch der Kleidung!) entledigt und jeweils in eine abgelegene Felshöhle gebracht. Deren unversperrter Eingang wird von W3+3 Krieger bewacht, die den Großteil der Zeit unter der Aufsicht von *Hesenkāt* bzw. *Massurit* stehen (siehe *Dramatis Personae*, S. 89/90). Weitere Sicherheitsmaßnahmen halten die Dralquabar für unnötig, da sie ja im Besitz der gesamten Wasservorräte (und der Kenntnis der nächstgelegenen Wasserlöcher) sind und Flüchtlinge in der Wüste nicht lange überleben würden. Fesseln hingegen sind ihnen unbekannt, denn in der Narkramar gibt es keine geeigneten Materialien zur Herstellung von Seilen.

Die Gefangenen erhalten spärlich bemessene Rationen, ohne jedoch Hunger oder Durst leiden zu müssen. Da sich die beiden Gruppen natürlich nur in Ausnahme-

fällen miteinander verständigen können, sollten auch die Spieler entsprechend getrennt werden. Diese am Spieltisch sonst recht unangenehme Situation kann hier dazu genutzt werden, die Lage der Helden zu verdeutlichen: Sie schmachten den größten Teil der Zeit allein in ihrer Zelle und werden von ihren Wächtern völlig ignoriert. Während Sie sich also mit der einen Hälfte der Spieler beschäftigen, sollten die übrigen 'in ihren Rollen bleiben' und ihr weiteres Vorgehen beim nächsten Kontakt zu einem Feuergeborenen besprechen. Umso reizvoller wird es natürlich, wenn es den getrennten Helden dennoch gelingt, auf verschlungenen Wegen Botschaften untereinander auszutauschen (etwa durch die Dralquabarmädchen Harhur und Sanfu-Ra), um gemeinsame Aktionen zu planen.

Zähe Verhandlungen

In den folgenden Tagen sollten sich die Helden zunächst ausreichend über den Felsen der Gnade (siehe S. 6) informieren und den Dralquabar schließlich ihre Hilfe zur Rettung der Quelle anbieten. Machen Sie sich für diesen Abschnitt bitte gut mit dem zur Verfügung stehenden Hintergrundmaterial zu den Feuergeborenen vertraut (*WnM*, S. 37f., *S/X*, S. 103ff., *H&W*, S. 16ff., sowie *MyMy*, S. 67).

Um gegen das Problem überhaupt vorgehen zu können, müssen die Helden vor allem erreichen, die heiligen Höhlen betreten zu dürfen. Sowohl Schabkrah als auch Sholai glauben daran, dass Feuergeborene dort nur morgens und nicht weiter als bis zum Opferalter in der ersten Höhle vordringen dürfen. Es mag widersprüchlich erscheinen, Fremden Zutritt zu einem Heiligtum zu gewähren, das man selbst nicht betreten darf. Dahinter steckt jedoch tiefe Furcht und Demut vor dem Sendboten der alten Götter, den sie in den heiligen Höhlen vermuten. Und wenn die Helden sich tatsächlich zu ihm vorwagen wollen, wird man sie letztendlich auch nicht davon abhalten – solange man sich davon überzeugen konnte, dass man ihnen vertrauen kann.

Dazu ist es unumgänglich, zuerst die Vorurteile der Dralquabar zu zerstreuen. Denn einige von ihnen sehen die Helden als Quelle allen Übels und deren Anwesenheit als Ruhestörung der heiligen Stätte. Manche fordern gar eine (wenn auch unübliche) rituelle Opferung der Recken. Bei den Schabkrah gilt das in besonderem Maße für zauberkundige Personen, da solche ja über die Kraft verfügen, die Geister zu beeinflussen. Grundsätzlich gehen Schabkrah nämlich davon aus, dass die Geister ihnen wohl gesonnen sind – andernfalls muss wohl ein böser Zauberer am Werk gewesen sein.

Boten der Versöhnung

Wichtiger noch als das Vertrauen der Dralquabar ist allerdings Einigkeit zwischen Schabkrah und Sholai. Andernfalls wird die tief sitzende Feindseligkeit jede gemeinsame Entscheidung unmöglich machen: Was die eine Sippe befürwortet, wird von der anderen verachtet – und umgekehrt. Bei dem Versuch, eine Annäherung der beiden Völker zu erreichen, können vor allem zwei Punkte wesentliche Fortschritte bringen:



● "Vielleicht ist er ja beim Federnpflanzen mit dem Messer abgerutscht." – Diese abfällige, wenn auch scherzhafte Bemerkung eines Schabkrah über den Sholai Tahydan (siehe *Dramatis Personae*, S. 89) sollte die Helden hellhörig machen. Tatsächlich wissen die Schabkrah nämlich zu berichten, dass dessen Narben mitnichten von Angehörigen ihres Volkes verursacht worden sein können. Es sind ihnen zwar viele grausame Körperversümmelungen bekannt (und die meisten davon haben mit Insekten zu tun), aber die Haut derart mit kleinen Schnitten zu übersehen, fiel nicht einmal ihren Kindern ein. Wenn es den Helden mit dieser Information gelingt, Tahydans Schwindel aufzudecken, wird er auch bei Seinesgleichen unglaublich – und mit ihm seine ewigen Hasstiraden gegen die Schabkrah.

● Erzählen die Helden davon, dass sie von Zingdurus auserwählt wurden (siehe *Sprunghafter Segen* auf S. 44), werden sie von dem jeweiligen Sherkumar aufgefordert, von dem Gefühl zu berichten, dass dieses Erlebnis in ihnen ausgelöst hat. Fallen diese Beschreibungen überzeugend genug aus (Lügen haben hier sehr kurze Beine), bringt das der Gruppe tatsächlich großen Respekt ein. Gespräche werden in Zukunft sehr viel offener

geführt, man erwirkt gegen Ehrenwort sogar gewisse Freiheiten. Vor allem können solcherart Gesegnete aber als Vermittler zwischen Schabkrah und Sholai auftreten, da Zingdurus beiden Völkern als heilige Wesen gelten.

Vertagung der Verhandlungen

Wenn alle Verhandlungen scheitern, bleibt den Helden immer noch der Sturm durch die Mitte. Auch wenn es nicht einfach ist, den Wächtern zu entkommen, mag es gegenüber der Versöhnung der beiden Sippen als Kinderspiel erscheinen. (Leider bleibt den Helden die Versöhnung später nicht erspart, man wird es dann sogar umso schwerer haben, die Dralquabar zur Zusammenarbeit zu überreden.)

Die heiligen Höhlen selbst werden nicht bewacht, nach einem gemeinsamen Ausbruch steht ihnen das heilige Tor (a) also offen. Eleganter wäre es freilich, durch den Stollen der Draydal (d) heimlich einzudringen. Dieser ist von außen durch Geröll und einen großen Dornbusch recht gut gegen neugierige Blicke geschützt (*Sinnenschärfe*-Probe +10), doch haben Harhur und Sanfu-Ra ihn beim Spielen entdeckt und können den Helden davon erzählen.

Die heiligen Höhlen

Die reuigen Sünder

„Glaubt man den Geschichtsforschern und Märchenerzählern, gehen alle Bansumiter auf jene Handvoll Summurrer zurück, die auf den Tafelbergen oder in Oasen an der Haratta den Tag der Finsternis überlebt haben. Die Bewohner der Eshbathi kann man daher als deren direkte Nachfahren betrachten, zumal sich die Vermischung mit anderen Menschengeschlechtern in der Wüste ohnehin in Grenzen hält. Ihr enormes kulturelles Erbe ist den kleingeistigen Wüstenbewohnern natürlich nur selten bewusst, mancherorts wird es gar mit Füßen getreten! [...]

Jene aber, welche nach zehntausend Jahren noch die alten Götter verehren, weisen jede Verantwortung am großen Frevel von sich. Anfangs schien mir diese zusehends in Eshbathmar und Salahbathlama vehement vertretene Haltung vor allem ein Beweis für Selbstherrlichkeit und mangelnde Erkenntnis zu sein. Was aber, wenn sie in all ihrer Unglaubwürdigkeit die Wahrheit widerspiegelt? Wenn der Frevel tatsächlich nur einen Teil des Volkes betraf? Doch wenn diese Sünder bereits der göttlichen Rache erlagen, warum werden die Gebete um die Rückkehr des Meeres dann nicht erhört? Heißt das am Ende gar, ihre Nachfahren weilen noch unter den Lebenden? Denke nur, lieber Freund, welch ungeahnte Herausforderung an Unsere Rechtsprechung sich damit eröffneten: Was wäre wohl eine angemessene Strafe für die vererbte Schuld am Verderben eines ganzen Landes, für den Untergang eines ganzen Volkes?“

—aus einem Brief des Brajudatoquorius pyar Aphirdanos; Dorinthapoles, 4762 IZ

In den Höhlen des Tahal Horisheb lebt eine kleine Gemeinschaft von etwa 50 Menschen, die ihre Blutlinie ohne jede Verunreinigung auf eine Sippe der Summurrer zurückführt, die an dieser Stelle den Tag der

Finsternis überdauert hat. Sie sprechen von sich selbst nur als 'Sünder' und sind der festen Überzeugung, die unfassbare Schuld ihrer Ahnen zu tragen. Zur Sühne verbannen sie sich selbst zu einem Leben in Einsamkeit und vermeiden jeden Kontakt zur Außenwelt.

Die Summurrer (der Einfachheit halber wollen wir die Gemeinschaft so bezeichnen) glauben nicht an die Abwesenheit der Götter, sondern fühlen deren prüfenden Blick stets auf sich ruhen. Sie sehen deren Tränen als mitleidige Gabe für ihre tägliche Buße, die sie allein vor den Folgen des göttlichen Fluches bewahren kann. Und ob dieser Glaube und die Theorien des Brajudatoquorius nun der Wahrheit entsprechen oder nicht, jedenfalls löste das Versiegen der Quelle ein rasch fortschreitendes Siechtum unter den Summurrern aus, das sie nach wenigen Nonen zu Asche zerfallen lässt. (Um Sie für die Fragen hartnäckiger Spieler zu wappnen: Natürlich lassen sich auch Erklärungen finden, die ohne Mythologie auskommen – körperliche Abhängigkeit von dem unzweifelhaft wundersamen Wasser ist nur eine davon. Durst mussten die Sterbenden allerdings nicht leiden, denn auch nach dem Versiegen der heiligen Quelle spendeten die Kakteen des bleichen Waldes (3+4) noch ausreichend 'gewöhnliche' Flüssigkeit.)

Die Existenz und Entstehungsgeschichte der Dralquabar ist den Summurrern durchaus bewusst, auch wenn sie ihnen nie begegnet sind. In deren Opfergaben sehen sie wiederum eine Gnade ihrer Götter und nehmen sie daher dankbar an. Überhaupt erfüllt die Frömmigkeit der Feuergeborenen sie mit Freude, denn sie wagen aus Scham und Reue schon seit Ewigkeiten nicht mehr, ihre Gebete an die Götter zu richten (weswegen auch der ehemalige Tempel (4) ungenutzt und überwuchert ist). Außerdem sind die beiden Wüstenvölker ihnen ein Trost spendendes Zeichen, dass nicht nur Leid aus ihrer Untat entsprungen ist.



Das weiche Gestein des Tahal Horisheb ist von zahlreichen natürlichen Gängen und Höhlen durchzogen, die über Jahrtausende von der gesammelten Feuchtigkeit ausgewaschen wurden. Neben den deutlich kleineren Unterkünften der Schabkrah und Sholai (b+c) schuf das Wasser vor allem im Zentrum des Felsmassivs ein weitläufiges Höhlensystem.

Die heiligen Höhlen

a – Das heilige Tor

Zu der in fünfzig Gradu Höhe liegenden Bergöffnung führt eine wenig kunstvoll in den Fels geschlagene Treppe am ausgetrockneten Bachbett entlang. Beide münden dort in einem fast kreisrunden, drei Gradu hohen Eingang zu einer finsternen Höhle. Rund um den Rand des Felsentors läuft ein stark verwittertes Relief, das zahlreiche symbolhafte Darstellungen aus der Geschichte der Feuergeborenen zeigt. Nutzen Sie deren Beschreibung, um den Spielern die mythologischen Kernpunkte ins Gedächtnis zurufen. Die wichtigsten Motive sind: das Meer der Großen Bucht mit seinen zahlreichen Inseln / die flammende Strafe der Götter, die nur verbranntes Land zurücklässt / vom Himmel regnende Tränentropfen, die auf die Asche der Versengten fallen / daraus entstehende Feuergestalten, die sehnsüchtig nach dem sich immer weiter entfernenden Meer blicken

d – Stollen der Draydal

Um unbehelligt in die Quellgrotte (9) gelangen zu können, haben die Draydal einen engen Stollen von der Nordwestflanke des Tahal Horisheb aus gegraben. Dem kerzengeraden, anderthalb Gradu durchmessenden Gang sieht man seinen widernatürlichen Ursprung deutlich an, denn das Gestein weist keinerlei Spuren von Wasser oder Werkzeug auf. Ebenso wie die Aussaat der Pilzsporen ist er das Werk eines hohen Schädelpriesters und soll später auch zum problemlosen Abtransport der Pilze verwendet werden.

Finstere Wege

Die schlauchartigen Gänge haben einen Durchmesser von zwei bis vier Gradu. Ihre Decken sind meist zerklüftet, während die Wände nach unten hin immer glatter werden. Die Sohle gleicht einem sanft gewölbten Bachbett und wirkt regelrecht blank poliert, bietet aber einigermaßen sicheren Halt. Allgemein gilt wegen der unebenen Standfläche ein Abzug von je einem Punkt auf AT, PA und GE. Für zwei nebeneinander stehende (oder gar kämpfende) Personen steigen diese je nach Größe des Ganges auf zwei bis vier Punkte.

Auch wenn es einstmals der Ursprung aller Gänge und Höhlen war, folgte das Tränenwasser schon seit



einigen hundert Jahren nur mehr dem kürzesten Weg in die Freiheit. Die Spur des versiegten Baches lässt sich anhand des deutlich tiefer liegendes Bettes vom heiligen Tor (a) über die Höhlen 1 und 2 bis zur Quellgrotte (9) verfolgen, außerdem zweigte davon ein kleinerer Wasserlauf zum dunklen Wald (5) ab. Die übrigen Gänge haben jedoch schon ewig kein Wasser mehr gesehen.

Lage und Ausmaße der Höhlen entnehmen Sie bitte der oberen Karte. Denken Sie bei der Beschreibung aber an die die Lichtquelle der Helden, denn mit Ausnahme des Schlafplatzes der Summurer (7) herrscht im Berginneren völlige Finsternis. Der Schein einer Fackel reicht etwa 5 Gradu weit, der einer Laterne zwischen 9 und 15 Gradu – jedenfalls deutlich zu kurz, um an der 30 Gradu hohen Decke der Quellgrotte mehr als Schemen zu erkennen.

1 – Opferraltar

Wände und Decke dieser gut acht Gradu hohen Höhle sind im oberen Drittel pechschwarz, bei genauerer Untersuchung ist eine dicke Rußschicht zu erkennen. Das trockene Bachbett teilt die Höhle in zwei ungleiche Hälften und umfasst in ihrer Mitte einen flachen Felsblock, etwa von der Größe eines liegenden Ghaals. Dieser ist aus dunklem und viel härterem Gestein als der Rest des Berges, wurde aber schon vor etlichen Generationen hierher geschafft, wie die Verwitterung an seinen Flanken beweist.

Der Fels ist von feinsten Verzierungen übersät, die mit farbigen Steinsplintern eingeritzt wurden. Sie zeigen fremdartige Ornamente (vielleicht aber auch eine den Helden unbekannte Schrift). Die Oberfläche ist an vielen Stellen ebenfalls mit Ruß und Asche bedeckt, dazwischen liegen die unangetasteten Op-



fergaben der Dralquabar: alte Datteln, geronnene Ghaalmilch und Schnitzereien aus Zingduru-Hörnern.

Weiter als bis hierher wagen die Feuergeborenen nicht vorzudringen – und auch dies nur zu jener frühen Morgenstunde, in denen die Strahlen der aufgehenden Sonne den Felsaltar erreichen. Die Sumurrer hingegen suchen die Höhle nur nachts auf und nehmen dann dankbar die Opfergaben entgegen.

2 – Trockener Teich

Vier Gänge münden in diese mit fünf Grad recht niedrigen Höhle. Ihr Boden war offenbar gänzlich von Wasser bedeckt, denn er ist übersät mit Dutzenden Fischgräten. Seltsamerweise liegt keinerlei Verwesungsgeruch in der Luft, und wenn man die Überreste der Bachbewohner berührt, zerfallen sie augenblicklich zu Asche (was durchaus zu denken geben sollte). Helden mit entsprechender *Tierkunde* können erstaunt feststellen, dass die Form der verendeten Fische zwar gänzlich unbekannter Art ist, jedoch am ehesten an die Fauna des Thalassions und damit an Salzwasserfische erinnern.

Zwischen dem nördlichen und südlichen Gang steht eine Reihe von halbmännshohen Trittsteinen. Am Rand des Beckens können aufmerksame Betrachter (denen zudem eine Probe auf *Bergbau* oder *Steinmetz* gelingt) Spuren von Bearbeitung entdecken. Insgesamt lassen diese darauf schließen, dass der kleine See künstlich aufgestaut wurde.

3 und 4 – Bleicher Wald

Das Tränenwasser ermöglichte es, dass sogar auf unfruchtbarem Kalkgestein Pflanzen Wurzeln schlagen und in völliger Dunkelheit gedeihen konnten. Gewissenhaft brachten die Sumurrer daher jeden Samen, den der Wüstenwind aus der blühenden Oase durch das heilige Tor trug, in diese Höhlen. Dadurch schufen sie hier eine blühende Vegetation aus Wüstenpflanzen, die in ihrer Üppigkeit an wuchernden Dschungel erinnert. Den Dattelpalmen, Disteln, Dornbüschen und Kakteen fehlt ob des Lichtmangels jegliche Farbe, was dem 'Wald' eine gespenstische Atmosphäre verleiht. Der mit Erde bedeckte Boden konnte die Feuchtigkeit nach dem Versiegen des Baches noch etwas länger halten, und da die Pflanzen hier zudem vor der Wüstenhitze geschützt sind, ist ihr Verfall noch nicht so weit fortgeschritten wie an den Hängen des Tahal Horisheb.

Die Tierwelt ist im Vergleich dazu deutlich karger. Die einzigen Exemplare, die über Käfergröße hinausgehen, sind hierzulande wohl unvermeidliche Narkramratten (siehe auch *H&W*, S. 87). Wie auch immer sie ihren Weg an diesen entlegenen Ort gefunden haben mögen, jedenfalls hat sich ein gutes Dutzend der katzen großen Nager hier verkrochen. Sie können den Helden in dieser oder jeder anderen Höhle begegnen, um über ihre Nahrungsvorräte herzufallen.

Narkramratten

Biss: INI 8+W6 AT 8 PA 0 TP 3 SP* DK H LeP 8
RS 0 AuP 25 KO 3 MR 1 GS 4 GW 5 (als Rudel)

*) Die Narkramratte attackiert grundsätzlich ungeschützte Körperstellen.

Der Bleiche Wald in der westlichen der beiden Höhlen (4) verbirgt das Geheimnis ihrer vormaligen Bestimmung: Altäre, Statuen, Reliquien und Kultgegenstände wurden längst ein Raub der Zeit oder der Wurzeln, doch wer unter Sträuchern, Moosen und Flechtwerk die Felswände bloßlegt, stößt auf Reliefs der alten sumurrischen Götter. Die wenigen noch erkennbaren Teile zeigen eindeutig Elemente des in Salabbathlama verehrten Pantheons – auffällig ist nur, dass keiner der Tierköpfe ein drittes Auge trägt.

5 – Sackgasse

Dieser Gang bohrt sich nordwärts durch den Berg bis zu den Höhlen der Schabkrah, verengt sich aber stellenweise auf zwei bis drei Kiron. Damit dürfte er für die Helden unpassierbar bleiben, ist aber hervorragend dazu geeignet, panische RAUMANGST ausbrechen zu lassen.

6 bis 8 – Höhlen der Sumurrer

Diese etwas tiefer gelegenen Höhlen sind der eigentliche Lebensbereich der Sumurrer. Anfangs werden sich die Helden wohl in einer Behausung der Dralquabar wägen, denn deren zahlreiche Opfergaben stellen den einzigen Schmuck der kargen Wohnhöhle (6). Der Boden des gemeinschaftlichen Schlafplatzes (7) ist mit Palmblättern und ähnlichen weichen Materialien ausgelegt. Diese Höhle ist als einzige beleuchtet (wenn auch nur durch eine schwach leuchtende, vor vielen Tagen entzündete Lampe mit großem, doch fast aufgebrauchtem Vorrat an Palmöl). Hier treffen die Helden auf die sterbenden Sumurrer (siehe S. 77). Da die Kranken schon seit geraumer Zeit an ihre Lager gefesselt sind, nähert sich der Geruch langsam dem bestialischen Gestank der dritten und tiefsten Höhle (8), welche jenen Bedürfnissen gewidmet war, mit denen das heilige Wasser nicht befleckt werden sollte.

9 – Die Quellgrotte

Undurchlässige Geisteinsschichten im Tahal Horisheb sind dafür verantwortlich, dass die sickende Feuchtigkeit unendlich langsam dem Zentrum des Berges zustrebt. Dort sammelt sich das aus dem Wüstenwind aufgefangene Wasser in einer Tropfsteinhöhle von gigantischen Ausmaßen. Fast 100 Grad Länge durchmisst die Grotte, ihre Decke schwingt sich 25 Grad empor. Das von der Decke tropfende Wasser hat unzählige Stalaktiten und Stalagmiten gebildet, die nun gänzlich von den draydalischen Pilzen überzogen sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang mündet unvermittelt in einer großen Höhle, deren Anblick euch schier den Atem raubt. Euer Licht erhellt höchstens einen Bruchteil der Grotte, und selbst [Name eines nacht- oder dämmerungsichtigen Helden] kann ihre Ausmaße nur vage erahnen. In einem gewaltigen Felsendom seht ihr eine bizarre Landschaft aus spitzen, von weißem Flaum bedeckten Kegeln. Die höchsten von ihnen haben die dreifache Größe eines Leonir und wecken unwillkürlich Erinnerungen aus fernen Kindertagen.



gen, als ihr den Märchen über die wilden Hjaldinger gelauscht und euch im Geiste deren schneebedeckte Wälder ausgemalt habt.

Noch bevor euch allerdings dämmert, dass der Schnee aus diesen Erzählungen in der herrschenden Hitze wohl kaum bestehen könnte, fällt euer Blick auf die unendlich hoch gewölbte Decke. Auch dort seht ihr die seltsamen weißen Kegel, doch weisen sie mit den Spitzen nach unten – das ist kein Wald, sondern eine riesige Tropfsteinhöhle!

Lassen Sie die Spieler an dieser Stelle zunächst eigene Vermutungen anstellen. Sie sollten möglichst selbständig erkennen, dass diese Grotte die Quelle des Tränenwassers war und was für dessen Verschwinden verantwortlich ist (Näheres zum **Pilz der Draydal** erfahren Sie in dem nebenstehenden Kasten). Außer den beiden anderen Ausgängen gibt es für die Helden in der Quellgrotte nichts weiter zuentdecken, was sie natürlich nicht an einer gründlichen Durchsuchung hindern soll.

10 – Kristallhöhlen

Wenn die Helden bis zum Ende der Quellgrotte vordringen, entdecken sie dort einen dem Stollen der Draydal (d) ziemlich genau gegenüberliegenden Gang. Er führt steil abwärts und mündet nach 50 Grad in einer beeindruckenden Kristallhöhle, an die sich zwei weitere anschließen. Wer damals den Stimmen der Verdammten erlegen ist, fühlt sich unangenehm an die **Zähne der Erde** (siehe S. 69) erinnert.

Auch der gesamte Boden ist von Kristallen bedeckt, auf deren Kanten und Schrägen nur schwer Halt zu finden ist (AT, PA, GE werden halbiert; dieser Malus verringert sich für je 3 TaP in **Akrobatik** um einen Punkt sowie durch (HERAUSRAGENDE) BALANCE um weitere 2 bzw. 5 Punkte). Die bis zu sechs Grad hohe Decke kommt durch abwärts wachsende Kristalle manchmal bedrohlich nahe (RAUMANGST-Proben). Hier könnte durch gezielten Abbau gewiss ein Vermögen gemacht werden, doch daran hindert die Helden nicht nur die fehlende Zeit und der Unmut von Summerrn und Dralquabar, sondern auch:

Der kristallene Wurm

Als vor langer Zeit das Tränenwasser in die von Kristallen gefüllten Hohlräume eindrang, brachte seine geheimnisvolle Kraft eine Kreatur hervor, die jeden Phraisopos vor Neid erblassen ließe. Ob es dabei tatsächlich Leben aus toter Materie schuf oder aber einen niederen Parasit mit der mineralreichen Umgebung verschmolz – jedenfalls entstand ein wurmartiges Wesen, das gänzlich aus Kristallen besteht. Auf die Bezeichnung 'Kristallwurm' wurde hier nur verzichtet, um Verwechslungen mit der mit diesem Namen bereits bedachten Drachenart zu vermeiden (siehe **WnM**, S. 129).

Der Wurm ernährt sich ausschließlich von Kristallen (was wohl auch seine enorme Größe von acht Grad Länge und

Der Pilz der Draydal

Um das Tränenwasser sammeln und für den geplanten Transport ins viele tausend Millia entfernte Draydalän vor dem Verdunsten schützen zu können, haben die Schädelpriester einen widernatürlichen Pilz gezüchtet. In ihm wohnt eine unstillbare Gier nach allem Leben, das er wie ein trockener Schwamm aufsaugt und in seinen Fäden verschließt. Der Pilz nimmt das Tränenwasser dabei vollständig auf, ohne nennenswerte Feuchtigkeit zu hinterlassen. In einigen Oktalen soll er 'geerntet' und zu einem trockenen Pulver zermahlen werden, das schließlich dem ausgebluteten Land der Draydal wieder Fruchtbarkeit schenken soll.

Der Pilz sieht aus wie bleicher, völlig farbloser Schimmel und bedeckt jede Handbreite der Quellgrotte mit einer hauchdünnen bis etwa fingerdicken Schicht – je nachdem, wie viel Feuchtigkeit er dort schon absorbieren konnte. Auf bloßer Haut fühlt er sich überraschend kalt an, und wenn die Berührung nicht augenblicklich beendet wird, kommt ein leichtes Ziehen hinzu (1–2 SP, was Sie dem Spieler aber erst später mitteilen). Sollte der Kontakt länger als wenige KR andauern, kann der Pilz seine Sporen in das lebendige Fleisch pflanzen und beginnt sich langsam auf und unter der Haut auszubreiten. Die spieltechnischen Auswirkungen dieser Grausamkeit wollen wir Ihnen überlassen; Heilung findet ein solcherart Infizierter nur durch das reinigende Wasser des **Jenseitsmeeres** (siehe S. 77). Um die Spieler auf weniger gefährliche Art mit dem Lebenshunger des Pilzes vertraut zu machen, könnten sie eine in seinen Fäden langsam verendende Narkramratte beobachten.

Mit welchen Methoden die Helden auch immer gegen den Pilz vorgehen wollen, sie werden ihm keinen einzigen Tropfen Tränenwasser entlocken und ihn auch keinesfalls zerstören können. Er ist nicht anfällig gegen Feuer oder Säure und kann auch mit Magie nicht 'getötet' werden, da keinerlei eigenes Leben in dem draydalischen Gewächs wohnt. Mit spitzen Gegenständen kann der Pilz zwar vom Fels gelöst werden, seine Wurzeln bleiben aber fest verankert und können ihn jederzeit nachwachsen lassen. Unterbinden Sie die Versuche der Spieler zwar nicht, aber machen Sie ihnen die Ausweglosigkeit ihres Tuns klar, denn die Lösung finden sie anderswo.

anderthalb Grad Dicke erklärt) und hat daher keinen Grund, seine Wohnhöhlen zu verlassen. Er wird den Helden nur dann gefährlich, wenn sie sein Domizil betreten und potentielle Nahrung bei sich tragen. In diesem Fall ist die einzige Möglichkeit, das Ungeheuer zu besänftigen, sich aller am Leib getragenen (oder in der Höhle gesammelten) Kristalle und Edelsteine zu entledigen – sonst wird man von ihm durch das ganze Höhlensystem verfolgt.

Biss: INI 11+W6 AT 7 PA 2 TP 3W+3 DK N LeP 150
RS 10/4* AuP 200 KO 30 MR 10 GS 5 GW 13

*) gegen Schaden durch Stich/Hieb



Die sterbenden Sumurrer

Wenn die Helden sich der Schlafgrotte (7) nähern, dringen Schmerzenslaute an ihre Ohren. Die Geräusche (und der schwache Lichtschein) führen sie zu den sieben letzten Sumurrern, die noch nicht dem Fluch der Götter erlegen sind (siehe auch **Die reuigen Sünder** auf S. 73). Von den anderen ist nicht einmal das Gerippe übrig geblieben, und Kleidung trugen sie ohnehin nicht. Ihre auf den Lagern der Grotte verteilten Aschehaufen sind nur noch vage als menschliche Überreste zu erkennen.

Bei den Überlebenden handelt es sich um vier Frauen und drei Männer, alle zwischen 20 und 30 Jahren. Auch sie stehen schon an der Schwelle des Todes und scheinen innerlich zu verbrennen: Ihre Haut ist glühend heiß und blättert bei Berührung bereits leicht ab, der rasselnde Atem hört sich an wie prasselndes Feuer und bei jedem Hustenanfall spucken sie Asche und kochend heißes Blut. Es muss wohl nicht eigens erwähnt werden, dass jede medizinische wie auch magische Hilfe zum Scheitern verurteilt ist – das einzige Heilmittel ist in den Pilzen der Draydal gefangen.

Die Sumurrer nehmen die Helden zunächst gar nicht wahr. Erst allmählich reift in ihnen die Erkenntnis, dass die fremden Gestalten nicht ihren wirren Fieberträumen entstammen. Dann versucht ein Mann verzweifelt, von seinen Visionen des jenseitigen Meeres zu erzählen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig beugst du dich vor, um die leise gehauchten Worte des Sterbenden verstehen zu können. Aber es sind nur vier Silben, die er unter größten Qualen über die brennenden Lippen bringt: "Pa ... Nar-kra-mar" [*Hauchen Sie die Laute kaum hörbar aus, unterbrochen von starkem Husten.*]

Der ausgemergelte Körper des jungen Mannes erbebt vor Anstrengung, das Sprechen hat ihn offenbar die letzten Kräfte gekostet. Er wird von einem heftigen Hustenkrampf ge-

schüttelt, der seine Augen fast aus den Höhlen quellen lässt. Ein Tropfen dunklen Blutes spritzt auf deinen Handrücken und hinterlässt eine kleine Brandblase. Dann brechen urplötzlich Flammen aus seinem Leib hervor. Ihr werdet geblendet und schließt für einen kurzen Moment eure Augen. Als ihr sie wieder öffnet, ist nur noch rauchende Asche zu sehen, wo vorher noch ein lebendiges Wesen lag.

Diese Szene dient sowohl als Hinweis auf das Mittel gegen die Pilze (siehe S. 78 bei **Der Weg der Erkenntnis**) als auch auf die Herkunft der im Tahal Horisheb lebenden Menschen. Mit ihrem mittlerweile hoffentlich vorhandenen Wissen um die mythologische Entstehung von Narkramar und Dralquabar sollten die Spieler nun bereits einige Zusammenhänge erraten können. Tappen sie hier dennoch im Dunkeln, werden Gespräche mit den beiden Sippen der Feuergeborenen sie später auf die richtige Spur bringen.

Sollte ein Held über entsprechende Hellsichtmagie verfügen, können Sie die Begegnung mit den Sumurrern natürlich auch ganz anders inszenieren. Der Zauberer kann auf diesem Weg ob des fast bewusstlosen Zustands der Sterbenden zwar nur wenige Details über deren Vergangenheit erfahren, erhält dafür aber Einblick in ihre Visionen von den Fluten eines unendlichen Meeres, die über die Quellgrotte hereinbrechen.

Sprachverwirrung

Wie viele Fragen die Helden auch haben mögen – zu einem Gespräch mit den Sumurrern kann es unmöglich kommen, denn sie beherrschen nur einen sehr eigenwilligen Dialekt des Bansumitischen, einer mit dem Austrocknen der Großen Bucht ausgestorbenen Sprache. 'Pa' und 'Narkramar' gehören zu den wenigen Worten im modernen Narkramarisch, die nach zehntausendjähriger Sprachentwicklung über Alt-Narkramarisch und Alt-Tesumurrisch noch in ihrer ursprünglicher Form verwendet werden. Dieses Wissen setzt natürlich einen hohen TaW in *Sprachkunde* voraus.

Das Wasser des Jenseitsmeeres

In den Höhlen des Tahal Horisheb haben die Helden erkannt, dass sie aus eigener Kraft nichts gegen die Pilze unternehmen können, die für das Versiegen der Quelle und das Sterben der Sumurrer verantwortlich sind. Egal ob aus Ratlosigkeit oder bereits der Vermutung, dass sie deren Hilfe später benötigen werden, sollten sie sich nun an die Dralquabar wenden. Suchen die Helden allzu lange in den Höhlen nach einer Lösung, wird das Sterben weiterer Sumurrer sie zur gebotenen Eile antreiben.

Zurück bei den Dralquabar

Die beiden Sippen warten bereits gespannt auf die Rückkehr der Helden – falls diese ohne ihr Einverständnis die heiligen Hö-

len betreten haben freilich nur, um sie wieder in ihren Gewissam zu nehmen. Jedenfalls werden die Recken in kürzester Zeit von allen Feuergeborenen umringt sein und müssen von ihren Erlebnissen in den heiligen Höhlen berichten. Dies ist ein guter Zeitpunkt, die Spieler das Geschehene wiederholen und eventuelle Verständnislücken schließen zu lassen.

Die erste Erwähnung von im heiligen Berg lebenden Menschen löst Chaos auf beiden Seiten aus. Unaufhörlich werden die Helden von Fragen bedrängt, die in ihrer zügellosen Neugier recht kindlich wirken: "Wer sind diese Menschen?", "Wie sehen sie aus?", "Woher kommen sie?", "Warum kommen sie nicht heraus?", "Warum leben sie dort?", "Warum sterben sie?" usw.

Nach und nach sollte den Dralquabar (und spätestens



jetzt auch den Helden) klar werden, dass diese Sumurrer in direktem Zusammenhang mit dem großen Frevel stehen, vielleicht sogar die unmittelbaren Nachfahren der Gotteslästerer sind. Die Reaktionen der Feuergeborenen fallen darauf sehr zwiespältig aus. Denn obwohl man sehnsüchtig nach den alten Göttern und dem verschwundenen Meer sucht, war der Tag der Finsternis natürlich auch die Geburtsstunde ihrer Rasse.

Bevor über der Frage nach dem Verhältnis zu den Sumurrern allerdings ein großer Streit entbrennen kann, sollten die Helden den Blick wieder auf das Wesentliche lenken, notfalls mit der Unterstützung von Saye und Quikelath. Denn um den Sterbenden überhaupt helfen zu können, muss die heilige Quelle bald wieder fließen.

Der Weg der Erkenntnis

Vermutlich werden die Helden das Gespräch lieber in kleinerer Runde als vor den versammelten Sippen fortführen, auch Saye ermutigt sie dazu. Achten Sie darauf, den Spielern bei der Suche nach einer Lösung zur Rettung der heiligen Quelle die Wortführung zu überlassen. Möglichst viele der folgenden Erkenntnisse sollten von ihrer Seite her kommen, wobei die hier aufgeführte Reihenfolge keine Relevanz für den Gesprächsverlauf hat:

- *Pa* bedeutet ursprünglich 'Leben', erst nach dem Tag der Finsternis wurde es auch für 'Wasser' verwendet. (Dennoch führen letztlich beide Übersetzungen zum Ziel.)

- *Narkramar* muss unbedingt wörtlich verstanden werden, denn es ist nicht die Wüste Narkramar gemeint, sondern tatsächlich das 'Meer, das in die Nacht gegangen ist', bisweilen auch schlicht 'Jenseitsmeer' genannt.

- Geht man davon aus, dass der Sterbende den Helden einen Hinweis auf die Rettung der Quelle geben wollte, lässt seine Botschaft mehrere richtige Deutungen zu: Das *Leben* der Sumurrer kann durch das *Jenseitsmeer* gerettet werden. / Das *Wasser* der Quelle kehrt durch das *Jenseitsmeer* wieder. / Das *Wasser* des *Jenseitsmeeres* bietet die Lösung. / ...

Damit Überlegungen der Helden keine bloßen Vermutungen bleiben, müssen sie früher oder später von Wissen und Mythologie der Feuergeborenen gestützt werden. Auch hier wäre es natürlich vorteilhaft, wenn Sie sich mit direkter Hilfe zurückhalten und die Dralquabar stattdessen nur auf konkrete Fragen antworten lassen. Die Spieler sollen es genießen, wenn ihre Theorien nach und nach bestätigt werden – während Schabkrah und Sholai widerstrebend, aber sichtlich überrascht immer mehr Gemeinsamkeiten in ihren mythologischen Überlieferungen entdecken.

- Das Wasser des Jenseitsmeeres verkörpert den unberührten Urzustand. Im Gegensatz zu den Tränen der Götter, die Neues aus Vergangenen entstehen lassen, wird ihm die Kraft zugeschrieben, Veränderungen rückgängig zu machen.

- Das Jenseitsmeer hat für die Dralquabar den Reiz einer verbotenen Frucht. Denn sie begreifen sich selbst als einen Teil der Veränderung des Urzustandes und fürchten daher, sein Wasser könnte ihre eigene Entstehung ungeschehen machen.

- Die Sherkumar beider Völker besitzen die Fähigkeit, ihren Geist durch Meditation die unsichtbaren Grenzen überschreiten zu lassen, die das jenseitige Meer von der Wirklichkeit trennen. Anderen Dralquabar ist diese Visionsreise üblicherweise verwehrt, nur das Initiationsritual der Schabkrah erlaubt ihren Halbwüchsigen einmal im Leben den Kontakt zur unsichtbaren Welt, um ihren Shinparr kennen zu lernen (siehe dazu auch **H&W** auf S. 17f.).

- Auf die Frage, ob man das jenseitige Wasser denn in die Wirklichkeit bringen könne, werden die Helden nur ungläubig angestarrt. Grundsätzlich ausschließen will es zwar niemand, doch traut man ein derartiges Unterfangen nur erfahrenen Sherkumar zu.

Die Ritualvorbereitungen

Es gibt eine Möglichkeit, das jenseitige Wasser ins Diesseits zu holen, allerdings ist diese denkbar bizarr. Die Dralquabar können das Wasser aus oben genannten Gründen nicht selbst aus dem jenseitigen Meer schöpfen, also müssen die Helden das übernehmen. *Achamuk* weiß zwar um das Geheimnis, andere auf die Visionsreise zu schicken, doch nur *Quikelath* besitzt die nötige Erfahrung, um die Helden mitsamt dem Wasser zurückkehren zu lassen (eine kurze Beschreibung der beiden Sherkumar finden Sie im **Dramatis Personae** auf S. 89/90).

Die Sherkumar der beiden Stämme müssen also zur Zusammenarbeit überredet werden, wobei die Geduld der Spieler hier nicht überstrapaziert werden sollte. Außerdem muss *Achamuk* davon überzeugt werden, den Helden dieses heilige Ritual überhaupt angedeihen zu lassen. Da die Helden aber ohnehin kein Interesse daran haben werden, in die Schabkrahsippe aufgenommen zu werden, kann man sich schließlich darauf einigen, dass sie die Visionsreise antreten dürfen, ohne zugleich auch initiiert zu werden.

Zu guter Letzt müssen sich die Helden noch entscheiden, wer und wie viele von ihnen das ungewisse Wagnis eingehen wollen. Die Sherkumar sind sich zwar einig, dass mehrere Reisende das Unterfangen schwieriger machen. Gleichzeitig äußern sie aber auch Bedenken wegen der zur Bekämpfung der Pilze benötigten Wassermenge, denn man müsse das jenseitige Wasser in bloßen Händen tragen und könne dafür keine Behälter verwenden.

Diejenigen, die sich dem Ritual unterziehen wollen, werden von *Achamuk* in persönlichen Gesprächen über die Bedeutung von Shinparr und Kuan-Pa aufgeklärt (siehe dazu **H&W**, S. 16ff., oder den Kasten Schlüsselworte des dralquabarischen Glaubens auf S. 44). Er hält es nämlich durchaus für möglich, dass sich den Helden auch ohne Initiation ihr jeweiliger Shinparr offenbart. Darum verlangt er ihnen auch das Versprechen ab, dass sie in diesem Fall ihr Kuan-Pa zeitlebens so ehren werden, wie Schabkrah es tun würde. Das bedeutet vor allem, Tieren dieser Art keinen Schaden zuzufügen und sich beim Shinparr dafür zu entschuldigen, wenn es die eigenen Gefährten tun müssen.

Über den Ablauf des Rituals verliert *Achamuk* kein Wort, sondern weist die entsprechenden Helden nur an, ab sofort weder



Das Ritual

Wasser noch Nahrung zu sich zu nehmen. Abends beginnt er mit den eigentlichen Ritualvorbereitungen und bettet sie nackt auf ein Lager aus zerstoßenen Chitinpanzern, deren Splitter sich bei jeder Bewegung schmerzhaft ins Fleisch bohren. Äußert sich einer der Helden kritisch über die lange Zeit, die das Ritual anscheinend in Anspruch nehmen wird, erwidert Achamuk kleinlaut und etwas gekränkt, dass ihm die gebotene Eile durchaus bewusst sei und er die Zeremonie bereits auf das Allerwesentlichste reduziert habe (der traditionelle Initiationsritus dauert zumindest sieben Tage).

Ans Ende aller Kräfte

Um die Helden über die unsichtbaren Grenzen treten zu lassen, versuchen Achamuk und Quikelath die Ritualtraditionen von Schabkrah und Sholai zu verbinden (mehr zu selbigen finden Sie in H&W, S. 16ff. und MyMy, S. 67). Das ist kein leichtes Unterfangen, und immer wieder geraten sie dabei aneinander. Einig ist man sich jedoch darin, dass die Ritualteilnehmer vor dem Antritt der Visionsreise ein der Bewusstlosigkeit nahes Stadium völliger Erschöpfung erreichen müssen.

Lassen Sie die Spieler bei den folgenden Strapazen getrost um das Leben ihrer Helden bangen. Wessen AU auf Null sinkt, wird zunächst liegen gelassen, bis er sich etwas erholt hat. Ähnlich verfährt man mit Verletzten, um ihnen im letzten Augenblick vor dem Tod einen Heiltrunk zu verabreichen (3W6 LeP).

Auch gegenseitige Hilfe und selbst das Eingreifen außenstehender Gefährten, etwa durch Heilmagic, wird geduldet – doch letztlich verlängert dies nur den Leidensweg. Bis die Helden am Ende erschöpft zusammenbrechen, sollten sie sich schon einige Male am Ende ihrer Kräfte glauben. Hier bietet es sich natürlich an, mit den Regeln für Erschöpfung zu spielen (siehe S. 64 bzw. Basis, S. 114f.).

Nachdem die Helden nachts auf den Chitinsplittern ohnehin keinen Schlaf gefunden haben (W6 SP, keine Regeneration), werden sie am nächsten Morgen noch vor Sonnenaufgang unsanft aus ihrem Dämmerzustand gerissen. Eine Horde von Schabkrah umringt sie singend und bildet schließlich eine Gasse, durch welche die Helden nun mit Schlägen von Zingduru-Hörnern getrieben werden (2W6 SP, reduziert um die übrigen TaP einer Körperbeherrschungs-Probe +5; zusätzlich –2W6 AuP).

Am Ende der Gasse wartet Quikelath auf die Helden und reicht ihnen ein Steinmesser, mit dem sie sich eine rituelle Wunde zufügen muss (1 SP bei gelungener FF-Probe, sonst W6 SP). Danach dürfen die Unglücklichen erneut den Spießbrutenlauf der Schabkrah über sich ergehen lassen. So geht es dann abwechselnd weiter, bis die Sherkumar sie für würdig und bereit befinden.

Dies richtet sich vor allem auch danach, wie beeindruckend – und das heißt bei den Sholai: wie schmerzhaft – die selbst zugefügten Wunden sind (hier werden eventuell Selbstbeherrschungs-Proben fällig), frühestens jedoch nach vier Runden. Ein vorzeitiges Ausscheiden wegen völliger Erschöpfung wird zwar mit Stirnrunzeln quittiert, führt aber im Gegensatz zu bewusster Weigerung nicht zum Ausschluss.

Das eigentliche Ritual beginnt dann wenige Stunden nach Sonnenaufgang. Die völlig entkräfteten Helden werden, jeweils gestützt von einem Schabkrah und einem Sholai, auf den Gebirgskamm des Tahal Horisheb geführt. Dort entzünden die beiden knienden Sherkumar zwischen sich ein Feuer, in dem Achamuk betäubend duftende Rauchkräuter verbrennt. Die Helden werden von den Schabkrah angewiesen, sich etwas abseits niederzuknien, die Sholai überreichen jedem von ihnen ein steinernes Ritualmesser. Dann entfernen sich alle Stammesmitglieder außer den Sherkumar.

Achamuk weist die Helden nun an, seinen Worten zu folgen. Langsam führt er sie mit dem Klang seiner Stimme in einen meditativen Trancezustand, die pralle Sonne und benebelnde Rauchschwaden tragen ihren Teil dazu bei. Dies in der Glut-hitze der Inneren Narkramar überhaupt ertragen zu können, ist nur durch den kühlenden Wüstenwind (die Tränen der Götter) möglich, der auf wundersame Weise auch jeglichen Sonnenbrand verhindert.

Um jene Entrückung zu erfahren, die letztlich die Vision des jenseitigen Meeres herbeiführt (siehe unten), muss durch Meditation völlige innere Ruhe erreicht werden. Regeltechnisch sind dazu insgesamt 50 übrige TaP nötig, die bei halbstündlichen Selbstbeherrschungs-Proben angesammelt werden können. Misslungene Proben erschweren die folgende Probe um 3 Punkte und sammeln natürlich keine TaP.

Junge Schabkrah verbringen bei ihrer Initiation mehrere Tage fastend und meditierend. Die Helden sind dieser enorme Anstrengung aber weit weniger gewachsen und werden ihr kaum bis zum Abend standhalten: Nach spätestens KO/2 Stunden fallen sie in Ohnmacht, sollten ihr Ziel also bis dahin erreicht haben.

“Badet in eurem Schmerz!”

Es steht den Helden jederzeit frei, dem Beispiel und der Aufforderung Quikelaths zu folgen und sich während der Meditation mit dem Ritualmesser Wunden zuzufügen. Fordern Sie die Spieler auf, jedes Mal Art und Schwere der gewünschten Verletzung zu beschreiben. Ohne sie über die dabei erlittenen SP oder die aktuelle LE der Helden zu informieren, ziehen Sie ihnen dafür dann 1–5 LeP ab. Die jeweils nächste Probe ist dafür um den doppelten Wert erleichtern (es können aber trotzdem nicht mehr TaP auf einmal gesammelt werden, als der TaW beträgt). Es ist den Helden damit nicht möglich, sich selbst umzubringen. Doch wenn die LE auf einen Wert von 5 oder darunter fällt, dürfen den Regeln zufolge ja keine Talentproben mehr abgelegt werden. Dann haben sie die Belastbarkeit ihres Körpers offenbar überschritten und müssen die Meditation gezwungenermaßen beenden.

Die Visionsreise

Grundsätzlich genügt es, wenn einer der Helden den Belastungen standhält und zu sich selbst findet, um



sich dadurch dem Jenseitigen zu öffnen. Auch jene, die diesen Punkt erst später erreichen, sollten aber in die folgende Beschreibung der Vision mit eingebunden werden, denn Zeit spielt dort eine untergeordnete Rolle. Außerdem können andere Ritualteilnehmer ohnehin nur vage wahrgenommen werden. Die dominierenden Figuren sind der eigene Shinparr und die jenseitige Gestalt Quikelaths.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alle Sinne sind in dein Innerstes gerichtet. Du lässt dich von den Worten Achamuks umspülen und gibst dich völlig deinen Empfindungen hin. Es wird still um dich, still in dir. Die Stille ist fast greifbar, du meinst sie sogar hören zu können. Hören? Nein, was du hörst, ist ein Rauschen – ein Rauschen und Brausen, wie du es seit Annathra nicht mehr gehört hast.

Staunend öffnest du dein inneres Auge und beobachtest fassungslos, wie sich die endlose Wüste am Horizont in ein noch viel endloseres Meer verwandelt. Dünen werden zu Wellen, wehender Sand zu spritzender Gischt und Oasen zu Inseln. Auf einem Dünenkamm unmittelbar davor sitzt eine Eidechse. Trotz der großen Entfernung erkennst du nicht nur das winzige Tier, sondern auch seine trüben Augen. Das muss Quikelath sein! Die Eidechse scheint dir zuzunicken, und du eilst ihr entgegen. Ein Dutzend Millia nimmst du mit jedem Schritt, kannst beinahe fliegen, und das Meer kommt immer näher, ohne dass du Küste oder Strand erkennen könntest.

Die Wüste geht tatsächlich unmittelbar ins Meer über, doch meint man, an der Trennlinie einen dunklen Schleier errahnen zu können. Welche Hindernisse die Spieler dabei auch immer erwartet haben, das eigentliche Problem stellt ihre augenblickliche Tiergestalt dar. Denn auch die Helden erscheinen auf dieser jenseitigen Visionsreise in Gestalt ihres Kuan-Pa. Wählen Sie dafür jenes myranische Tier, das am ehesten der Persönlichkeit des jeweiligen Helden entspricht – es muss sich dabei keineswegs um eine in der Narkamar heimische Gattung handeln.

Werte in Gestalt des Kuan-Pa

- Geistige Eigenschaften bzw. inneren Attribute des Helden (MU, KL, IN, CH, AsP, Wissenstalente, Gaben und viele Vor-/Nachteile) bleiben unverändert.
- Körperliche Werte (FF, GE, KO, KK, AT/PA, LeP, AuP, ...) entsprechen einem stattlichen Exemplar des jeweiligen Tiers (siehe dazu **Die Tierwelt Myranors** in **WnM**, S. 120ff.).
- An die Stelle von Naturtalenten treten die Instinkte des Tieres, die Anwendung der meisten Gesellschafts- und Handwerkstalente verbietet sich ohnehin von selbst.
- Mali durch Erschöpfung des Meditierenden werden während der Visionsreise ignoriert, auch übertragen sich dessen momentane Verletzungen nicht auf die jenseitige Tiergestalt.

deres übrig bleiben, als das Wasser in ihrem Maul oder Schnabel zu transportieren, denn äußere Hilfsmittel oder Behältnisse sind weder vorhanden noch geeignet.

Kampf mit dem Kuan-Pa

Die befürchteten Schwierigkeiten, mit dem Wasser zurück ins Diesseits zu gelangen, zeigen sich erst auf dem Rückweg. Denn um sich aus der Vision wieder lösen zu können, müssen die Helden zu deren Ausgangspunkt zurückkehren – und tatsächlich sehen sie weit hinter sich einen Gebirgszug, der auffällende Ähnlichkeit mit dem Tahal Horisheb hat. Sie haben ihn bislang nur nicht bemerkt, da ihre Augen stets auf das Jenseitsmeer gerichtet waren.

Noch bevor ein Held mit dem kostbaren Gut aber den Gebirgszug erreichen kann, tritt ihm sein eigener Shinparr entgegen. Für die Schabkrah ist diese Begegnung die Bestätigung ihres Lebensbundes mit einem die ganze Wüste beseelenden Geist (Kuan-Pa bedeutet 'Lebensbewahrer'). Dem Eindringling, der aus der 'Nacht' zurückkehren will, stellt diese Macht sich jedoch entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine halbe Ewigkeit schleppst du dich schon dem fernen Berg entgegen, und doch liegt erst die Hälfte der Strecke hinter dir. Wie kann es sein, dass der Weg zurück so viel beschwerlicher ist? Welche Macht versucht dich daran zu hindern ...

Noch ehe du die Frage zu Ende gedacht hast, manifestiert sich vor dir die leibhaftige Antwort. Langsam schält sich aus dem sandigen Wüstenboden dein Ebenbild – oder eher dein überlegener Doppelgänger? Das Wesen trägt wie du die Gestalt eines [Kuan-Pa des Helden], doch ist es gut anderthalb Mal so groß!

Mit aller Kraft versucht der Shinparr, den Helden von seinem Ziel fernzuhalten, was je nach Tierart in einem Wettrennen, Kräfteressen oder tatsächlich einem blutigen Kampfundet (bieten Sie jedem Spieler eine finale Herausforderung nach seinem Geschmack bzw. den Fähigkeiten seines Helden entsprechend). Verlieren Sie dabei nie das mitgeführte Wasser aus den Augen. Denn wenn zum Beispiel ein Raubtier es im Maul trägt, kann es dabei seinen Rachen nicht öffnen.

Die Werte des Shinparrs liegen deutlich (je etwa ein Drittel) über denen des Helden. Es ist aber auch nicht vorgesehen, dass dieser die Bedrohung alleine überwindet, denn es naht kurz vor der sich abzeichnenden Niederlage Hilfe durch die Eidechse (siehe unten). Gegenseitig können sich natürlich nur jene Gefährten beistehen, die den Übergang in die Vision geschafft haben. Allerdings hat jeder, der Wasser des Jenseitsmeeres bei sich trägt, zunächst einmal mit seinem eigenen Shinparr zu tun.

Die Eidechse

Bei der Eidechse auf dem Fels handelt es sich tatsächlich um Quikelath, denn auch sie erscheint hier in der Gestalt ihres Kuan-Pa. Trotz trüber Augen ist die Eidechse nicht blind und wird

Der Kreativität der Helden sind keine Grenzen gesetzt, um mit den Nachteilen ihres neuen Körpers zurecht zu kommen. Es dürfte ihnen aber letztlich nichts an-



den Helden geduldig und tatenlos bei ihrem Unterfangen zusehen. Wenn deren Ratlosigkeit den Spielfluss jedoch arg zu gefährden droht, kann Quikelath durch eine kleine Geste des Eidechsenkopfes den einen oder anderen richtungsweisenden Hinweis geben.

Vor allem muss die Sherkumar natürlich für die erfolgreiche Rückkehr der Helden Sorge tragen. Ob die Helden auch auf sie angewiesen sein sollen, liegt einzig an Ihnen und Ihrer Gruppe. Wenn sie eingreift, dann möglichst subtil: Sie könnte einen Shinparr zum Beispiel kurzfristig ablenken oder ihn in eine Grube im Sand stürzen lassen.

Zurück ins Diesseits

Konnte der Held seinen Shinparr überwinden oder zumindest trickreich umgehen, kann er ungehindert zurück zum Tahal

Horisheb eilen. Dort findet er auf dem Ritualplatz die schwachen Schemen der meditierenden Helden und Sherkumar. Um ins Diesseits zurückzukehren, muss er sich nur in seinen eigenen Körper zurückbegeben. Dann fährt ein greller Blitz durch seinen Geist, und er erwacht benommen aus seiner Trance. Das jenseitige Wasser trägt er an einer vergleichbaren Stelle im oder am Körper. Hier ist Vorsicht geboten, um es nicht sogleich zu verschütten (etwa indem man es unbedacht schluckt oder zum Sprechen ansetzt).

Die beiden Sherkumar kehren erst nach dem letzten Helden von der Visionsreise zurück. Beide sind von übermenschlichen Anstrengungen gezeichnet, Quikelath zudem von blutenden Wunden geradezu übersät, die sie sich mit ihrem Ritualmesser zugefügt hat (hier wäre heilende Hilfe der Helden durchaus nötig und angebracht).

Finale im Berg

Nun ist es an der Zeit, mit dem Wasser des Jenseitsmeeres unversehens in die Quellgrotte zurückzukehren. Auf dem Weg dorthin müssen die Helden sich aber noch mit einem Fluch der Draydal auseinandersetzen.

Die untoten Wächter

Als letzte Vorsichtsmaßnahme vollführte der Schädelpriester ein nekromantisches Ritual. Dadurch werden, sollte der Pilz in Gefahr geraten, alle kürzlich in den heiligen Höhlen verstorbenen Wesen mit Unleben erfüllt. Dies betrifft vor allem die sieben letzten Sumurrer, welche die Helden noch in ihren letzten Atemzügen liegen sahen, bevor sie während ihrer Visionsreise verschieden sind. Aber auch von den Helden getötetes Höhlengetier erhebt sich durch den Fluch.

Die untoten Sumurrer bestehen gänzlich aus Asche, die vage menschliche Form angenommen hat. Erwähnen Sie deutlich, dass sie aus den Wohnhöhlen der Sumurrer kommen, um den Spielern bewusst zu machen, wen sie vor sich haben. Die Untoten versuchen den Helden den Weg zur Quellgrotte abzuschneiden und sie dann in Aschewolken zu ersticken, denn andere Angriffsmöglichkeiten haben sie nicht. Im Vergleich zu wiedererweckten Leichnamen sind sie erstaunlich beweglich und lassen sich zudem von dem unebenen Höhlenboden nicht behindern.

Sieben untote Sumurrer

Aschewolke: INI 9+W6 AT 8 PA 0 TP speziell* DK P LeP 25** RS 0 AuP unendlich KO 20 MR 10 GS 6

*) Jeder Treffer, dem nicht ausgewichen wird, kostet 2W AuP. Misslingt daraufhin eine um diesen Wert erschwerte KO-Probe, muss die Hälfte davon auch als SP hingenommen werden und man verliert W6 Punkte Initiative.

**) Hieb Waffen verursachen nur die Hälfte des üblichen Schadens, Stich Waffen aller Art richten nur ein Viertel, Magie oder

verzauberte Waffen hingegen vollen Schaden. Gegen Feuer Schaden sind die Untoten immun, herkömmliches Wasser bindet die Asche jedoch zu Schlacke und verursacht je nach Menge W6 SP (Handvoll) bis 2W20 SP (ganzer Wasserschlauch).

Untote Narkramratten

Biss: INI 6+W6 AT 4 PA 0 TP 2 SP* DK H LeP 5
RS 0 AuP unendlich KO 5 MR 4 GS 2 GW 1

*) Auch die untote Narkramratte attackiert grundsätzlich ungeschützte Körperstellen.

Um in die Quellgrotte zu gelangen, können die Helden sich entweder so gut als möglich an den Untoten vorbeidrängen oder aber aufteilen, um einem Teil der Gefährten den Weg freizuhalten. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass jene Helden, die das Wasser bei sich tragen, damit vermutlich kaum kämpfen können.

Einige Tropfen vom Wasser des Jenseitsmeers lassen die Aschewesen augenblicklich zerfallen – dies ist allerdings eine riskante Angelegenheit angesichts der Tatsache, dass man die zur Vernichtung der Pilze benötigte Menge nicht kennt.

Die Rückkehr der Tränen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit dem Wasser des Jenseitsmeeres steht ihr nun endlich vor den lebensfressenden Pilzen, der Quelle allen Leides. Nach all den Anstrengungen und Gefahren der letzten zwei Oktale zittern euch vor Erwartung fast die Knie. So oft ward ihr eurem vermeintlichen Ziel schon greifbar nah, und aus Angst vor einer neuen Enttäuschung zögert ihr ein wenig. *[An den vordersten Helden mit dem jen-*



seitigen Wasser:] Dann hast du plötzlich das Bild der sterbenden Undahpuri vor deinen Augen, die sich für ihren Auftrag aufgeopfert hatte. Der bloße Gedanke an ihr bitteres Schicksal gibt dir deine Entschlossenheit zurück, und du führst das Wasser an die Pilze.

Kein Wimpernschlag verstreicht, da seht ihr schon den Erfolg eurer Mühen: Wo das nächtliche Meerwasser den Pilz berührt hat, löst dieser sich zischend in Dampf auf.

Ihr hört das Rauschen eines fernen Meeres, wie Wellen rund um einen ins Wasser geworfenen Kiesel breitet sich die Spur der Erlösung über die Felswände aus, und bald ist die ganze Grotte mit Dampf gefüllt. Dort aber, wo vorher noch Pilze wucherten, seht ihr bereits wieder kleine Wassertropfen aus dem Stein quellen.

Um die ganze Quellgrotte von den Pilzen zu befreien, sollten die Helden das jenseitige Wasser an mehreren Stellen gut verteilen. Richten Sie es so ein, dass die Menge gerade ausreicht, um auch die allerletzten Pilzfäden verdampfen zu lassen. Spätestens dann zerfallen auch die untoten Sumurrer wieder zu der Asche, aus der sie entstanden sind. Der entstandene Dampf kühlt während der nächsten Tage langsam ab, sodass Helden und Dralquabar noch etwas Geduld beweisen müssen. Am Morgen des nächsten Tages aber erreicht ein dünnes Rinnsal das heilige Tor: Die Tränen der Götter sind zurückgekehrt!

Vergebung für die Sünder

Nachdem es ihren Visionen zu verdanken ist, dass Sala-Pa nun wieder fließt, sind von Seiten der Dralquabar alle Zweifel gegenüber den Sumurrern vergessen. Über ihren Tod herrscht tiefe Betrübnis in beiden Völkern – bis Arescher (besser noch einem der Helden) die rettende Erkenntnis kommt, ihnen durch die Tränen der Götter eine Feuergeburt und damit neues Leben zu schenken. Dazu lassen Arescher und Quikelath es sich nicht nehmen, selbst die heiligen Höhlen zu betreten, und fordern ihre Stammesgeschwister

auf, ihnen zu folgen: "Die Rückkehr von Sala-Pa kennzeichnet einen bedeutenden Neubeginn, der sogar alte Verbote und Traditionen fortspülen kann."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam er stirbt das Gemurmel der Dralquabar, es wird ruhig in der Wohnhöhle der Verstorbenen. Inmitten der beiden versammelten Stämme kniet ihr zusammen mit Arescher und Quikelath in einem kleinen Kreis um das Häufchen Asche herum, das einmal ein lebender Mensch gewesen ist. Jeder von euch hat eine Handvoll Sala-Pa geschöpft, wovon ihr nun – zu den leisen Gesängen von Arescher und Quikelaths unterdrückten Schmerzenslauten – einige Tropfen auf die Asche fallen lasst.

Das Wunder, das ihr dann beobachten könnt, lässt sich nicht mit dem zweifellos sehr faszinierenden Anblick des sprießenden Keimes in der Schale des nequanischen Alchimisten vergleichen: Wie Perlen liegen die Trärentropfen auf der Asche, und langsam beginnen sie zu glitzern und zu leuchten. Dann nehmt ihr ein immer stärker werdendes Glühen in der Asche wahr, es wird wärmer in der Höhle. Einige Augenblicke des banges Wartens vergehen, doch endlich vereinigen sich die Tränen mit dem hervorbrechenden Feuerschein. Vor euren staunenden Augen entfaltet sich eine gleißende Lohe, die bis zur Decke empor schießt und sich langsam zu einer menschlichen Gestalt verdichtet. Dann ziehen sich die züngelnden Flammen zurück, und vor euch steht ein neues, feuergeborenes Leben, das euch mit den erwartungsvollen Augen eines Säuglings anblickt.

Diese Zeremonie wird nun, wenn auch nicht am Spieltisch, für alle fünfzig Sumurrer wiederholt – auch und gerade für jene, die dem nekromantischen Fluch der Draydal anheim fielen. Die Sumurrer werden dadurch tatsächlich wiedergeboren und begegnen zunächst allem mit der Neugier eines Kleinkindes.

Ihr neuer Körper ähnelt zwar in Alter und Aussehen dem ihres vorherigen Lebens, doch zählen sie nun letztendlich zur Rasse der Dralquabar.





Ausklang

Am Fuß des wiedererblühenden Tahal Horisheb wird während der nächsten Tage ein ausgelassenes Fest gefeiert, das nicht nur dem Ruhm und Dank der Helden gewidmet ist: Schabkrah und Sholai haben beschlossen, die Sumurrer als Ihresgleichen in ihre Sippen aufzunehmen. Dabei bietet sich den Helden die einmalige Möglichkeit, die bei der Geburt eines Dralquabar vollzogenen Rituale der Parasiten- und Federnverpflanzung zu beobachten (beide benötigen natürlich einige Tage der Vorbereitung).

Während der Feierlichkeiten gibt es auch genügend Zeit, auf die sicherlich zahlreich vorhandenen offenen Fragen von Spielern und Helden einzugehen. Schlüpfen Sie in die Rolle von Dralquabar und ehemaligen Sumurrern, um gemeinsam mit den Helden das Geschehene zu rekapitulieren. Vor allem die Taten des Schädelpriesters sollten dabei zur Sprache kommen, die von den in Bann geschlagenen Sumurrern regungslos beobachtet werden mussten. An ihr bisheriges Leben erinnern sich diese zwar nur mehr wie an einen fernen Traum, können davon aber durchaus (wenn auch vage) erzählen. Nur eines wurde für immer aus ihrem Gedächtnis getilgt: die Erinnerung an den großen Frevel.

Der Mühen dritter (und letzter) Lohn

Nach diesem Finale bleibt Ihnen als Meister nicht mehr viel übrig als die Vergabe schnöder **Abenteurpunkte**, die aber zum Abschluss des letzten Spielabends dieses Abenteuers möglichst kurz gehalten werden soll: Jeder Held hat sich redlich 500 davon verdient, außerdem Spezielle Erfahrungen in *Selbstbeherrschung*, *Orientierung*, *Wildnisleben* und *Konstitution* (sic!). Zusätzlich kann er ohne weiteren Zeitaufwand zwei der folgenden Talentspezialisierungen zum halben Preis erwerben: *Menschenkenntnis* (Dralquabar), *Wildnisleben* (Wüste), *Geschichtswissen* (Narkramar), *Götter und Kulte* (Schabkrah), *Götter und Kulte* (Sholai), *Völkskunde* (Schabkrah), *Völkskunde* (Sholai).

Materielle Belohnungen fallen in diesem Abenteuer eher spärlich aus: Wohl drücken die Feuergeborenen ihren Dank durch kleine Geschenke aus und die Sholai wollen die Recken sogar mit Federschmuck beehren – doch wollen die Helden sie wirklich um eine Phiole des Tränenwassers bitten, wo dessen Transport doch als Frevel angesehen wird? Und dieser Gedanke ist tatsächlich nicht von der Hand zu weisen, wenn man sich das Schicksal von Diphledenes Expedition vor Augen führt. Diese Frage zu klären liegt aber letztlich bei Ihnen und Ihrer Runde.

Eine viel größere Belohnung könnte den Helden aber zuteil werden, nämlich die Wiederbelebung eines gefallenen Gefährten. Dieser erfährt zunächst eine Feuerbestattung und ersteigt dann durch die Tränen der Götter aus seiner eigenen Asche als Feuergeborener empor. Wie dies regeltechnisch gehandhabt wird und ob eine solche Feuergeburt nicht eher den krönenden Abschluss eines Heldenlebens bilden sollte, bleibt allerdings (wie so vieles) Ihnen überlassen.

Offene Enden

- Die Helden hatten (vor allem in Makshapuram) eine Vielzahl von Möglichkeiten, einflussreiche Persönlichkeiten zu beleidigen, und in manchen Fällen mag das noch ein Nachspiel haben.
 - Der Nequaner Surgon ist natürlich höchst verärgert über die in seinen Augen gescheiterte Unternehmung. Unabhängig davon, ob die Helden zu ihm zurückkehren oder nicht, wird er sie bald verdächtigen, das Wissens um den Tahal Horisheb nicht preisgeben zu wollen. Damit haben sie einen äußerst mächtigen Feind gewonnen, der ihnen liebend gerne seinen neuen Wahrheitstrunk verabreichen würde.
 - Die Helden mögen sich zu Recht fragen, warum die Dralquabar nicht all ihre Toten zum Tahal Horisheb bringen, um sie dort wieder zu beleben. Einer der Sherkumar antwortet darauf schlicht: "Wir entstanden bereits durch eine Feuergeburt, und ebenso wie ihr eure Geburt nur einmal erleben könnt, wird auch diese göttliche Gnade nur einmal gewährt."
 - Für mythologisch interessierte Helden gibt es noch zahlreiche Fragen zu klären: Welche Bedeutung haben die offenbar nachträglich hinzugefügten Stirnagen der Götter Salahbathlamas? In welchem Zusammenhang stehen die *Tränen der Götter* mit den *Himmelstränen* Tharpuras (siehe *Palast der goldenen Tiger* auf S. 39)? Was war nun der große Frevel und wer war daran beteiligt? ... und viele mehr.
 - Nicht nur von rein mythologischem Interesse ist die makshapurische Erzählung vom *Tag der Asche* (siehe S/X, S. 39), der zufolge vor etwa 6100 Jahren der bedeutendste menschliche Stammesgott von der Zaubermacht der Jharra in die 'dunkelsten Urklüfte der Welt' geschleudert wurde. Wenn er dabei tatsächlich zu Asche verbrannt ist, drängt sich da nicht die ungeheure Frage auf, ob durch die Tränen der Götter nicht vielleicht gar ein alter Gott wieder auferstehen könnte?
- Und schließlich:
- Die Draydal werden ohne Zweifel wiederkehren ...



Anhänge

Dramatis Personae

Undahpuri

Erscheinung: eine drahtige Bansumiterin von etwa 80 Daktil Größe mit stechend violetten Augen und kurzem, mattschwarzem Haar. Trotz ihres kräftigen Körperbaus stehen der etwa dreißigjährigen Frau Erschöpfung und Anstrengung ins Gesicht geschrieben, von ihrem linken Arm ist unter dem zugenähten Hemdsärmel nur mehr ein kurzer Stumpf zu erahnen. Unter dem Hemd trägt sie auf der Brust die **Tränenphiole** (siehe S. 23).

Bewohner des zentralen Myranor werden von Undahpuris tiefschwarzer Haut überrascht sein, die von einem öligen Film mit olivgrünen Schlieren überzogen ist (eine Folge regelmäßiger Behandlung mit dem hitzelindernden Extrakt des Bethlama-Kaktus; siehe **H&W**, S. 14). Zudem zieren je zwei halbfingerbreite Kerben ihre Wangen und Stirn, die an Schmucknarben erinnern. Sie sind wie bei allen bansumitischen Wüstenbewohnern angeboren und dienen der Hautkühlung.

Lebensweg: Undahpuri ist am Rande der Narkramar aufgewachsen. Als Kind einer der wenigen Karawanenführerinnen, die nicht dem Volk der Dralquabar entstammen, war sie ständig zwischen Bath Hammin, Nahambath und bisweilen auch bis Salahbathlama unterwegs. Vor etwa acht Jahren stieß sie bei einer ihrer Expeditionen auf die **'Klauen der Wüste'** (siehe S. 90). Undahpuri trennte sich ihren eigenen Arm ab, um zu überleben, doch ihre Mutter fand dabei den Tod. Seit jener Zeit erwarb sie sich durch Wüstenkunde und Zuverlässigkeit bald einen ausgezeichneten Ruf, der schließlich Diphledene ni Rhidaman auf sie aufmerksam machte (siehe **Die Vorgeschichte** auf S. 6).

Charakter: Die langen Reisen durch die Einsamkeit der Narkramar haben Undahpuri ruhig und schweigsam gemacht. Ihre Mutter vermittelte ihr einen strengen Ehrenkodex, der unbedingte Loyalität gegenüber dem Auftraggeber und den Einsatz des eigenen Lebens für die Gefährten einer Wüstenreise gebietet. Das Scheitern der Expedition in Salahbathlama lastet daher schwer auf ihrem Gewissen, und sie wird alles in ihrer Macht Stehende tun, um den Auftrag doch noch zu erfüllen (siehe **Kasten Undahpuris Geschichte** auf S. 14).

Funktion: Undahpuris Schicksal bringt die Helden mit dem Abenteuer in Kontakt, ihre Vergangenheit weist auf die richtige Spur zum Tahal Horisheb.

Darstellung: Sie weicht jedem Kontakt aus, ist schweigsam und abweisend. Es braucht viel Geduld, um sie zu einem Gespräch zu bewegen. Ständig schweift der Blick ihrer violetten Augen gehetzt umher, als würde sie unmittelbare Gefahren befürchten.

Zitate:

»Fragt nicht nach meinem Leid, wenn ihr die Wüste nicht kennt.«
»Lasst mir meinen Schmerz, sonst bleibt mir nichts mehr.«

Geb.: 4742 IZ **Größe:** 82 Daktil

Haarfarbe: mattschwarz **Augenfarbe:** violett

Bedeutende Vor- und Nachteile: Immunität gegen Krankheiten (durch Nalas eb'Larom), Ortskenntnis (Karawanenrouten), Richtungssinn (Narkramar), Aberglaube 6, Neugier 8,

Prinzipientreue

Sprachen: Narkramarisch 12,

Mahapratisch/Makshapurisch 8, Myranisch 8

DjaChao, Schriftführer des Handelrates

Erscheinung: ein anmutiger und recht großer Amaun in mittleren Jahren. Sein kurzes, wohl gepflegtes Fell und eine erkleckliche Menge goldenen Geschmeides weisen auf seinen Wohlstand hin, den DjaChao jedoch durchaus dezent und geschmackvoll zur Schau trägt.

Lebensweg: DjaChao wurde als jüngstes Kind einer der einflussreichsten Handelsfamilien Melakkams geboren und machte sich nie große Hoffnungen auf ein Erbe. Aus einer neugierigen Laune heraus schloss er sich in jungen Jahren einem finsternen Geheimbund an. Dort wurden die Agenten Draydalans auf den intelligenten Amaun aufmerksam und machten ihn zu einem der ihren.

Charakter: In seiner Jugend ließ sich DjaChao einzig von unstillbarer Wissensgier leiten. Nach und nach wurde er sich aber seines außergewöhnlichen Erinnerungsvermögens bewusst und lernte, es gezielt zur Beeinflussung anderer einzusetzen. Die Draydal haben ihm für solche Ambitionen ungeahnte Möglichkeiten eröffnet, und mittlerweile ist diese Macht für ihn zur Sucht geworden.

Funktion: Er ist der verborgene Gegenspieler im ersten Teil des Abenteuers. Da die Helden mit seinen Machenschaften und Methoden nur indirekt in Kontakt kommen, könnte DjaChao in Ihrer Runde den Mittelpunkt eines Folgeabenteuers bilden.

Darstellung: In seinem Verhalten offenbart sich DjaChao als aufmerksamer und einfühlsamer Zuhörer. Er vermittelt seinen Gesprächspartner ein tiefes Verständnis für ihre Interessen und Anliegen, wahrt dabei jedoch die nötige Distanz, um nicht aufdringlich zu wirken.

Zitate:

»Die meisten Leute sind Münzen, nur wenige sind Prägestöcke.«

»Gewissen ist eine nie heilende Wunde, aber gestorben ist daran noch niemand.«

»Besser auf dem Pfad der Macht gehen als auf dem der Gerechtigkeit hinken.«

Geb.: 4731 IZ **Größe:** 91 Daktil

Fellfarbe: bronze-grau gescheckt **Augenfarbe:** grün-golden

Bedeutende Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis,

Soziale Anpassungsfähigkeit, Eitelkeit 10, Neugier 12

Geisteskräfte: Schnurren 13

Sprachen: Gemein-Amaunal/AhMa 15, Hiero-Amaunal/AhMaGao 15, Draydalanisch 13, Mahapratisch/Makshapurisch 12, Gemein-Imperial 10, Myranisch 10

Surgon, Dritter Alchimist des Hohen Rates

Erscheinung: siehe S. 27 im Abschnitt **Audienz beim Hohen Meister**. Anstelle einer rechten Hand ist Surgon auf eine magoprothetische Nachbildung angewiesen, die mit den Kräften von Humus und Wasser belebt wurde. Sie ist von durchscheinend blauer Farbe und kann jede beliebige Gestalt annehmen, wodurch sie bei Gebrauch gestaltlos wirkt. Um Misstrauen zu vermeiden und seinen Makel zu bedecken, trägt der Alchimist daher meist einen dunklen Handschuh. Leider hat die ungewöhnliche Prothese auch einige körperliche Nebenwirkungen, zu denen die bläuliche Hautfärbung ebenso zählt wie ungeheurer Wasserbedarf (weshalb er auch nicht selbst in die Narkramar reisen konnte). Außerdem sondert die Hand ständig Flüssigkeit ab,



die trotz Handschuh meist eine mittelgroße Lache unter Surgons Füßen bildet.

Lebensweg: Von Kindesbeinen an in der hohen Kunst der Alchimie unterwiesen, erklimm Surgon nach einigen bemerkenswerten Forschungserfolgen langsam, aber konsequent die Leiter des Ruhms bis zu seinem begehrten Posten im *Hohen Rat der submarinen Handwerksmeister*. Als er bei einem Überfall der Abishai seine rechte Hand verlor, ließ er sich von neristischen Experten der Magoprothetik eine 'formbare' Gliedmaße anfertigen, die ihm viele alchimistische Operationen erleichtert.

Charakter: Seine politische Funktion empfindet Surgon als notwendiges Übel, die ihm eine gewisse Unabhängigkeit in seiner wissenschaftlichen Arbeit einräumt. Zudem giert er geradezu nach Anerkennung durch sein Volk, dem er trotz aller Eitelkeit in aufopferungsvoller Liebe ergeben ist. Surgons Ziel ist der Aufstieg der Nequaner zu einstiger Größe, wozu er deren alchimistische Vormachtstellung (möglichst sogar ein Monopol) in ganz Myranor ausbauen will. In den *Tränen der Götter* hofft er, ein Mittel zur Herstellung 'lebender' Tränke gefunden zu haben, die auch stellare Kräfte aufnehmen können – eine Kunst, die zu seinem großen Ärgernis bislang den Alchimisten der Neristu vorbehalten ist (siehe *MyMy*, S. 71).

Surgons Abneigung gegen die 'bleichblauen Bastler' (wie er sie gerne abschätzig nennt) ist vor allem in seinem Neid auf deren alchimistische und technomantische Fähigkeiten begründet. Die Unvollkommenheit seiner Prothese tat jedoch ihr übriges, um daraus echten Hass entstehen zu lassen. In seinen Augen ist die Blaufärbung seiner Haut auch nicht auf die Essenz des Wassers zurückzuführen, sondern eine gezielte Intrige, wenn nicht gar ein Fluch der Neristu (der umso schwerer wiegt, da er ihm Ähnlichkeit mit seinem Erzfeind verleiht).

Funktion: Surgon fungiert als Auftraggeber dieses Abenteurers – wenn auch nicht unbedingt in klassischer Form, da die Helden ja an ihn herantreten sollen.

Darstellung: Im Gespräch bleibt Surgon wortkarg, sachlich und vor allem kühl. Geht es jedoch um Alchimie oder die Errungenschaften der Nequaner, schweift er gerne ab und gerät mit glänzenden Augen ins Schwärmen (und Prahlen). Mimen Sie deutlich diesen Kontrast und seine Begeisterungsfähigkeit, gepaart mit einigen dezenten Gesten, die seine Eitelkeit unterstreichen.

Zitate:

»Hmm.« (in allen Variationen von zustimmend bis fragend)

»Allein unseren Vorfahren ist es zu verdanken, dass wir heute nicht alle Sklaven der Mholuren sind.«

(verträumt) »Zu den Zeiten Margitaras ...«

Geb.: 4716 IZ **Größe:** 89 Daktil

Haarfarbe: kahlgeschoren **Augenfarbe:** schwarzbraun

Bedeutende Vor- und Nachteile: Alchimist, Lichtscheu, Eitelkeit 10, Platzangst 9, Vorurteile gegen Neristu 12

Sprachen: Hiero-Imperial 14, Gemein-Imperial 12 (Dialekt: Nequanisch), Mahapratisch/Makshapurisch 10, Myranisch 8, Gemein-Amaunal 5, Rissol 3

Kleahyliope serra Alantinos

Erscheinung: eine mit 79 Daktil recht kleine, etwas ältere Frau von auffallend unattraktivem Äußeren: Vorspringende Hakennase und winzige Äuglein paaren sich mit schmalen Schultern und einer rundlichen Leibesmitte. Dicke Gesichtspaste verbirgt nur unzureichend zahlreiche Falten, verleiht ihrem Antlitz jedoch (vermutlich durchaus beabsichtigt) eine gewisse Alters- und Lebenslosigkeit, die entfernt an eine Dreiaugenmaske erinnert. Die Bewegungen der kleinen Hände sind fähig, der Gang dafür umso behäbiger.

Lebensweg: Die Tochter eines geachteten mayenischen Händlerpaares litt Zeit ihres Lebens unter der starren imperialen Hierarchie, die gesellschaftlichen Aufstieg fast unmöglich macht. Um endlich in den lang ersehnten Stand einer Honoratin erhoben zu werden, ging Kleahyliope dann auch wahrhaft über Leichen: Sie ließ die Familie eines magisch begabten Säuglings ermorden und gab sich selbst als dessen Mutter aus, um als Angehörige eines zukünftigen Optimaten mit höheren Ehren bedacht zu werden (zu diesem Brauch siehe auch S/X, S. 17).

Charakter: Kleahyliope hat den unstillbaren Drang, ihrer Umgebung ständig die Bedeutung der eigenen Person vor Augen zu halten. Eitelkeit, Egozentrik und Geltungssucht sind ihre bestimmenden Wesenszüge. Allerdings hat die Gefangenschaft in Bath Hammin sie schwer gezeichnet, was sie immer wieder ins Grübeln kommen lässt und in manchen – sehr seltenen – Momenten sogar den emotionalen Zugang zu ihr ermöglicht.





Funktion: Als Leiterin der Karawane ist die Kauffrau erste Ansprechpartnerin für die Reise nach Salahbathlama. Sie spürt instinktiv, dass zumindest einige der Helden (wenn auch ungewollt) ihren Anspruch nach unbeschränkter Autorität gefährden könnten, und wird ständig auf der Hut sein, dass selbige nicht untergraben wird – was leider zur Folge hat, dass diese ausgesprochen unangenehme Zeitgenossin mit Vorliebe in der Nähe der Helden weilt.

Darstellung: Kleahylioep sucht sich in penetranter Weise ständig in den Mittelpunkt zu drängen. Da ihr dabei die Unkenntnis der Landessprache im Weg steht, wird sie von ihrem sprachkundigen Legitimat Ocrapuran (seine Beschreibung finden Sie im Abschnitt *Wer sucht, der wird gefunden* auf S. 37) begleitet, der unablässig auf ihren Titel verweisen muss. Den Helden gegenüber genießt sie es natürlich, Imperial zu sprechen und auch durch ihre bescheidenen Kenntnisse der optimistischen Hochsprache zu glänzen. Seit Bath Hammin hat Kleahylioep allerdings immer wieder schwache Momente, manchmal bricht sie unter der Last

des Erlebten sogar zusammen. Sollte ein Held sie dabei beobachten, wird er von ihr mit einem hasserfüllten Blick bedacht und künftig gemieden, wenn nicht gar bewusst vor anderen schlecht gemacht.

Zitate:

»Unlängst erzählte mir Eminenz Dariodorius im Vertrauen ...«

»Als Honoratin des ehrwürdigen Hauses Alantinos bin ich ohnehin der Meinung ...«

(Aus dem Munde Ocrapurans:) »Meine Herrin, die ehrenwerte Honoratin Kleahylioep serra Alantinos, sagt ...«

Geb.: 4724 IZ **Größe:** 80 Daktil

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** dunkelbraun

Bedeutende Vor- und Nachteile: Unansehnlich, Eitelkeit 12, Goldgier 8

Sprachen: Gemein-Imperial 14, Myranisch 7, Hiero-Imperial 5

Dramatis Personae im Überblick

Da der Anhang nur die bedeutendsten Protagonisten enthält, die meisten Personen am Rande der Handlung aber direkt im Text beschrieben werden, finden Sie hier eine vollständige Liste aller in diesem Abenteuer verwendeten Personennamen mit einem entsprechendem Seitenverweis. Außerdem ist zur besseren Orientierung jeweils die Rasse anhand folgender Abkürzungen angegeben: *Mer* (Meranier), *Ban* (Bansumiter), *Ker* (Kerrishiter), *Sbk* (Schabkrah), *Shl* (Sholai), *Amn* (Amaunir), *Par* (Pardir), *Ner* (Neristu), *Tig* (Tighrir)

Achamuk Ag Amayas (Sbk, S. 89)
Arescher Ag Zonga (Sbk, S. 88)
Arimah 'Tanzender Stern' (Shl, S. 90)
Arrachpurgshua (Par, S. 22)
Aysan Ag Tido (Sbk, S. 88)
Baliburyan (Ban, S. 56)
Belcatar (Ban, S. 61)
Belzhakar (Ban, S. 67)
Butrobata (Ban, S. 39)
Butrogura (Ban, S. 9)
Cadhitriji (Ban, S. 40)

ChaoShyKo (Amn, S. 10)
Diphledene ni Rhidaman (Mer, S. 6)
DjaChao (Amn, S. 84)
Durgo (Mer, S. 27)
Grach Shuar (Tig, S. 31)
Gyldios aus Esthenion (Mer, S. 87)
Harhur Ult Wachaki (Sbk, S. 89)
Hephairid Ke'Pylam (Ker, S. 9)
Hesenkat Ag Budur Ag Nerrefan (Sbk, S. 89)
Kadido Ult Myansat Ag Kawa (Sbk, 88)
KhaoShy (Amn, S. 14)
KhirTo (Amn, S. 30)
Kleahylioep serra Alantinos (Mer, S. 85)
Kyanpatur (Ban, S. 57)
Lundadurya e Suthramon (Ban, S. 20)
Lyknomelonos serr Rhidaman (Mer, S. 9)
MakSharFo (Amn, S. 10)
Mapak-Meloy (Ban, S. 61)
Massurit 'Flüssiges Zinn' (Shl, S. 90)
Melenka Ult Kaleth (Sbk, S. 88)
Moulao (Amn, S. 26)
Myra (Mer, S. 87)
Naghaduri (Mer, S. 87)
Ocrapuran (Ban, S. 38)

Ocruri Nagyush (Mer, S. 9)
PaoChaoShao (Amn, S. 30)
PaoRe (Amn, S. 21)
Pudrobata (Ban, S. 87)
Pythorathenes (Mer, S. 87)
Quadrar (–, S. 60)
Quikelath 'Brennendes Salz' (Shl, S. 90)
RaoKja (Amn, S. 10)
Rayadura aus Gorabor (Ban, S. 87)
Rorr Kharn (Tig, S. 33)
Rudrigura (Ban, S. 39)
Sanfu-Ra (siehe Arimah)
Saye Ag Alamine Ag Huschwatu (Sbk, S. 89)
Selekat Ult Takudan (Sbk, S. 89)
Selkanek (Mer, S. 57)
Shumar Muir (Amn, S. 15)
Skabon (Mer, S. 27)
Suhutu 'Lauschender Fels' (Shl, S. 90)
Surgon (Mer, S. 84)
Tahydan 'Blutige Sonne' (Shl, S. 89)
Tariwelt Ult Demekat (Sbk, S. 88)
TirlaoUa (Amn, S. 10)
Ucharchni (Ner, S. 9)
Undahpuri (Ban, S. 84)

Die Karawane der Kleahylioep

Für narkramarische Verhältnisse ist die Karawane Kleahyliopes als ausgesprochen klein zu bezeichnen. Von ehemals 200 Karawanenmitgliedern werden die Helden etwa 160 zurückgewinnen müssen, dazu kommen dann noch die wüstenkundigen Begleiter der Schabkrah.

Die Arbeiter

Die große Masse der Karawanenmitglieder nehmen kräftige, meist recht junge Männer und Frauen ein, welche das Gros der anfallenden körperlichen Arbeiten zu bewältigen haben. Diese betreffen vor allem das Verladen der Handelsgüter, reichen

aber bis hin zum täglichen Auf- und Abbau des Nachtlagers. Die meisten der Arbeiter wurden erst in Annathra angeheuert und sind daher überwiegend bansumitische Makshapurim, nur knapp ein Viertel ist imperialer Abstammung. Darunter finden sich auch einige besser ausgebildete Handwerker, die sich um beschädigte Ausrüstung kümmern können, aber nichtsdestotrotz stets selbst Hand anlegen müssen. Wenn überhaupt, werden die Helden während der Reise vermutlich nur mit jenen Arbeitern persönlich in Kontakt kommen, denen sie bereits in Bath Hammin begegnet sind. Darum ist den folgenden kurzen Beschreibungen einiger Arbeiter in Klammern jeweils ein Hinweis auf ihr Verhalten bei der Anwerbung in Bath Hammin beigelegt.



Gyldios, der Vorarbeiter

Als Vorarbeiter ist *Gyldios aus Esthenion* (29 Jahre / 88 Daktil / kurzes, mittelbraunes Haar, üppiger Vollbart und hellbraune Augen) für die Einteilung und Beaufsichtigung eines Großteils der Mannschaft verantwortlich. Ohne übermäßig beliebt zu sein, hat er sich durch gerechte Strenge und selbstbewusstes Auftreten gegenüber Kleahyloiope doch gehörigen Respekt verschafft.

Anwerbung: Gyldios wird bei den Verhandlungen mit allen Mitteln versuchen, möglichst viel für 'seine Leute' herauszuschlagen, und zum Teil unverschämte Forderungen stellen – um zumindest einen Teil davon durchsetzen zu können.

Myra, die Bärin

Mit einem Brustkorb wie ein Fass und Muskeln wie Schiffstau macht *Myra* (31 Jahre / 93 Daktil / lockiges, dunkelblondes Haar und grau-blaue Augen) ihrem Spitznamen alle Ehre. Sie ist eine besonders trinkfeste Säuerin, ob ihrer etwas einfältigen Gutmütigkeit sehr beliebt und immer für einen Scherz zu haben – selbst wenn er auf ihre Kosten geht.

Anwerbung: Myras Teilnahme ist für die Moral der Mannschaft unerlässlich, und oft werden die Helden die Frage hören: "Ist die Bärin auch dabei?". Leider müssen beim Wirt des *Zottigen Ghaals* (21) erst die Schulden der abgebrannten Zecherin beglichen werden, damit sie die Kneipe wieder verlassen darf.

Pudrobata, der Schieber

Der *Bansumiter Pudrobata* (36 Jahre / 82 Daktil / langes, mattschwarzes Haar und dunkelblaue Augen) ist ein drahtiger, kleiner Mann, der wie kein zweiter mit der Schusterahle umzugehen weiß. Das ausgemachte Schlitzohr hält trotz aller Entbehrungen der Narkramar unter der Hand einen regen Handel billiger Genussmittel aufrecht und lässt sich dafür buchstäblich die Knochen seiner Kunden verpfänden. Dank seines (körperlich bedingten) geringen Wasserbedarfs erschließt er sich in der Wüste eine neue Handelssparte, die ihn aber schlussendlich den Kopf kosten wird (siehe *Der Wasserhändler* auf S. 48).

Anwerbung: Natürlich hat Pudrobata großes Interesse daran, dass ihn möglichst viele seiner Schuldner in die Wüste begleiten. Dies hindert ihn freilich nicht, seinen Lohn durch Erpressung etwas aufzubessern: Er wird den Helden damit drohen, ihr Vorhaben den Stadtoberen zu verraten.

Rayadura, die Schönheit

Mit seinen breiten Schultern, kupferglänzender Haut und wohlklingender tiefer Stimme ist *Rayadura aus Gorabor* (19 Jahre / 90 Daktil / lange, glanzschwarze Haare und obsidianfarbene Augen) das Ziel schmachtender Blicke jeder zweiten Frau im Lager. Da sich der Ärmste jedoch zu Männern hingezogen fühlt, sind ihm die allabendlichen und zum Teil sehr offensiven Annäherungsversuche mehr als zuwider.

Anwerbung: Den Helden schüttet Rayadura in einer Kneipe von Bath Hammin rührselig seine Seele aus. Wenn sie dem Jüngling aber versprechen, ihm die groben Söldnerinnen vom Hals zu halten, wird er sich für sie einsetzen und kann mit seinem Charme einen Großteil der weiblichen Mannschaft gewinnen.

Die Söldner

Da Kleahyloiope mit einer ganzen Reihe von möglichen Unannehmlichkeiten auf der langen Reise rechnete, nahm sie eine beachtliche Zahl von Söldlingen in ihre Dienste, von denen etwa 50 sie nach Salabhathlama begleiten sollten. Die Rekrutierung überließ sie dabei völlig ihrem Söldnerführer Pythoratenes, der sich seine Truppe aus einer ver-

wegen Mischung zwar ausschließlich menschlicher, aber deswegen nicht weniger exotischer Haudegen zusammengesetzt hat.

So finden sich neben ehemaligen Myrmidonon, Gardisten und makshapurischen Tempelkrieger die üblichen hart gesottenen Söldnerseelen, aber auch allerlei wehrhafte Glücksritter. Die daraus erwachsenden Streitigkeiten werden von der gemeinsamen Aussicht auf guten Lohn und einem unverwechselbar derben Humor in den Schatten gestellt, können aber vor allem am abendlichen Lagerfeuer für heftige Turbulenzen sorgen.

Pythoratenes, der Söldnerführer

Pythoratenes Sohn der Diametele (39 Jahre / 85 Daktil / schulterlange, dunkelblonde Haare, heller Schnurr- und Kinnbart sowie stechend blaue Augen) ist der Kommandant der Bewaffneten. Er hat ein bewegtes Söldnerleben hinter sich, das ihn von Sidor Corabis bis Esbathmar, von Era'Sumu bis in die Anthalische Steppe geführt hat. Im Umgang sonst etwas schroff, blüht der weitgereiste Recke regelrecht auf, wenn er mit den Helden Erinnerungen an vergangene Abenteuer austauschen kann.

Nur bei Geschichten von seiner Zeit im Sold der Anthalischen Allianz zieht ein Schatten über sein Gemüt, denn die Kämpfe gegen die leblosen Horden Draydalans haben tiefe Furchen in seine Seele gegraben. Der Verlust des linken Beines fällt gegen diese drückende Last kaum ins Gewicht, obwohl ihm seine mittelmäßige Prothese an entbehrungsreichen Tagen einige Schwierigkeiten bereitet (zur Magoprothetik siehe *MyMy*, S. 82f.). Nach der 'Bezwingung der Narkramar', wie Pythoratenes diesen Handelszug hochtrabend nennt, möchte er sich auf seine alten Tage in Valantia zur Ruhe setzen.

Anwerbung: Schon aus Solidarität gegenüber seiner betrogenen Auftraggeberin wird sich Pythoratenes jederzeit zu den alten Bedingungen wieder anheuern lassen. Es lastet schwer auf seinem Gewissen, dass er die List der Handelspatrone nicht durchschaut und bei der Festnahme Kleahyloiope die Waffen gestreckt hat.

Naghaduri, die Skrupellose

Die ehemalige Myrmidonin *Naghaduri Tochter der Tychnele* (26 Jahre / 92 Daktil / kurzgeschorenes, schwarzes Haar, dunkelgrüne Augen) ist eine Frau, die weder Rücksicht noch Skrupel kennt. Nachdem sie einem ehemaligen Kameraden bei einer Schlägerei das Genick gebrochen hatte, musste sie die Myriaden über Nacht verlassen und darf sich seither im südlichen Imperium nicht mehr blicken lassen. Naghaduri liebt Herausforderungen und hat es sich mit der ihr eigenen Sturheit in den Kopf gesetzt, "Rayaduras Samen zu bekommen", wie sie sich ganz ungeniert ausdrückt.

Anwerbung: Wenn sich die Helden auf ein Gespräch voller Anzüglichkeiten und Gemeinheiten einlassen, können sie sich durchaus Naghaduris Mithilfe versichern.

Die Hesenkra-Schabkrah

Die über hundert Köpfe zählende *Sippe vom Shinparr des Hesenkra* ist in den Weiten der Narkramar sicherlich nicht die einzige Schabkrahsippe, die in dem großen Laufvogel ihren Kuan-Pa-Su erkennt, für die nomadischen Dralquabar reicht diese Bezeichnung aber völlig aus. Denn sollte man einmal auf eine andere Hesenkra-Sippe stoßen, würde dies mit Sicherheit als göttliches Zeichen gedeutet werden, fortan gemeinsame Wege zu beschreiten. (Zu den Begriffen Shinparr und Kuan-Pa (-Su) siehe *Schlüsselworte des dralquabarischen Glaubens* auf S. 44.)

Die Dralquabar sind hier im Vergleich zu den menschlichen Gefährten der Karawane etwas ausführlicher beschrieben,



um der fremdartigen Kultur des Wüstenvolkes gerecht zu werden. Näheres zum Kastensystem und der Kultur der Schabkrah finden Sie in **WnM** auf S. 38 und **H&W** auf S. 16.

Arescher, der Ta-Sherki

Der für einen Dralquabar recht klein gewachsene *Arescher Ag Zonga* (22 Jahre / 87 Daktil / graublaue Augen) ist der *Ta-Sherki* seiner Sippe und stellt als 'Vermittler' den Kontakt zu Kleahyloie und anderen Karawanenmitgliedern her. Er ist nicht nur der einzige Schabkrah, der neben seiner Muttersprache auch Mahapratisch und Myranisch spricht, sondern auch wesentlich gesprächiger als seine Stammesgeschwister (wenn auch für menschliche Maßstäbe immer noch äußerst wortkarg).

Dadurch kann es zu skurrilen Situationen kommen, wenn Kleahyloie sich einem der Pfadfinder oder Krieger verständlich machen und dabei auf das 'niedere' Myranisch verzichten will, da sich die Gesprächspartner dann zweier Dolmetscher bedienen müssen. Areschers diplomatisches Geschick sowie weidäufiges Wissen um menschliche Umgangsformen und Handelsgewohnheiten machen ihn zu einem harten Verhandlungspartner. Er glänzt durch erstaunliche Menschenkenntnis und der für weitgereiste Händler ungewohnten Tugend, dass ihm jegliche Arglist fremd ist.

Kadido und Melenka, die Pfadfinder

Obwohl Arescher ob seines Auftretens als Sprecher der Sippe leicht für den 'Häuptling' gehalten werden kann, liegt den Schabkrah die Benennung eines Oberhauptes doch fern. Vielmehr versucht jeder seine eigenen Aufgaben so gut als irgend möglich zu erfüllen – sollte doch einmal eine Entscheidung anstehen, die über das Wissen Einzelner hinaus geht, folgt man meist dem Rat des oder der Ältesten. Unter den die Karawane begleitenden Schabkrah kommt dieses ehrenvolle Amt, das auch mit der Aufsicht über die gesamten Wasservorräte verbunden ist, der Pfadfinderin *Kadido Ult Myansat Ag Kaua* (55 Jahre / 90 Daktil / glühendrote Augen) zu.

Gemeinsam mit ihrer Tochter *Melenka Ult Kaleth* (27 Jahre / 95 Daktil / dunkelrote Augen) erkundet sie das umgebende Gelände und stößt daher nur während der Mittagszeit und nachts zur Karawane. Das Wissen um die rechten Wege und ihre Gefahren wird in Kadidas Familie von Generation zu Generation weitergegeben und eifersüchtig gehütet. Dabei bedarf es in den felsigen Ebenen an der Südseite der Lamamach weniger der Kenntnis um größere Wasserstellen, sondern vielmehr der Fähigkeit, sich in der stetig ihr Antlitz wandelnden Landschaft zurechtzufinden und giftige von ungenießbaren Quellen unterscheiden zu können.

Aysan, der Insektenlenker

Aysan Ag Tido (32 Jahre / 95 Daktil / bernsteinfarbene Augen) ist der empathisch begabte Insektenlenker der Sippe. Sein Kuan-Pa ist der *Zhirrnuf*, ein handgroßer grauer Wüstenvogel mit langem Schnabel, der sich (ähnlich den bei Faltenghaalen weilenden Madenpickern) auf den Rücken riesiger Insekten von deren Ausdünstungen und Parasiten ernährt. Es ist ein geradezu possierlicher Anblick, wie sehr Aysans Bewegungen den ihn in ungewöhnlich großer Zahl umgebenden *Zhirrnuf* ähneln, wenn er zwischen und auf den chitingepanzerten Segmenten balanciert.

Üblicherweise reitet der Insektenlenker den großen Tausendfüßler und verlässt dessen Nacken nur, um ein sich sträubendes Jungtier zu besänftigen oder sich nachts 'seiner Herde' oder dem wohlverdienten Schlaf zu widmen. Zur Darstellung eines Insektenlenkers können Sie wertvolle Anregungen aus der Beschreibung des entsprechenden Archetyps in **H&W** auf S. 20 schöpfen.

Tariwelt und die Krieger

Zehn Krieger sind für den Schutz der Karawane verantwortlich und bleiben daher ständig in deren Nähe. Den Schabkrah sind ihre stählernen Muskeln trotz der borkigen Haut deutlich anzusehen. Sie tragen schillernde Brustpanzer aus Chitin sowie jeweils ein halbes Dutzend Speere mit gehärteten Knochenspitzen, die sie vor allem zum Wurf, aber auch im Nahkampf einsetzen. Einige sind zudem im Besitz einer Metallwaffe (meist eines Phugions oder Kurzschwertes), die sie wie eine heilige Reliquie behandeln.

Der breitschultrigen *Tariwelt Ult Demekat* (26 Jahre / 103 Daktil / graue Augen) bringen die übrigen Krieger den größten Respekt entgegen, so dass sie am ehesten als Anführerin bezeichnet werden könnte. Sie führt mit tödlicher Präzision zwei doppelt gebogene Krummschwerter, die in den Eshbathi als 'Schwanenhäse' sehr beliebt sind. Die Meisterschaft im beidhändigen Kampf erlangte sie bei einem Klingenmeister in Nahambath.

Die Zahl der Krieger ist freilich zu gering, um auch nur annähernd alle Tiere und Menschen erfolgreich verteidigen zu können – doch kommt ihre Erfahrung im Kampf gegen die Schrecken der Narkramar auch den von Kleahyloie angeheuerten Söldnern zugute. Den Versprechen der Nacht des Schwurs (siehe S. 45) zufolge haben diese sich, genau wie die Helden, ohnehin an die Anweisungen der Schabkrah zu halten. Da man aber zur Verständigung im Ernstfall (also ohne die Hilfe Areschers) auf Gesten und einige wenige Brocken Myranisch angewiesen ist, kann kaum von einem echten 'Kommando' die Rede sein.

Die Hirten

Um die Masse der Ghaale kümmern sich acht Hirten der Schabkrah. Ihre Sorge gilt einzig den riesigen Wildrindern, für ihre Reisegefährten haben sie selten mehr als ein barsches Wort für übrig – und das auch nur, wenn jemand in den Weg eines Ghaals zu treten wagt (dann sollte man für diese Warnung jedoch durchaus dankbar sein). Tagsüber achten die Hirten darauf, dass die Herde beisammen bleibt, und treiben sie gelegentlich mit lauten, gutturalen Rufen zusammen. Außerdem sammeln sie den Dung der Tiere, der getrocknet und später als Brennmaterial für die Feuer des Nachtlagers dient. Abends sind sie mit dem Melken der wenigen Ghaale beschäftigt, die derzeit auch Milch geben.

Lasttiere und Waren

Die Bereitstellung der Lasttiere kostete Kleahyloie zähe Verhandlungen mit den Schabkrah, denn sie bestand auf einem großen Aufgebot eigener Hilfskräfte, während nur eine Handvoll der ihr unheimlichen Feuergeborenen die Karawane begleiten sollte. Durch großzügige Versprechungen konnte sie jedoch eine beachtliche Herde von etwa achtzig Ghaalen und vier riesenhaften Tausendfüßlern für ihren Handelszug zusammenstellen.

Auf den breiten Rücken der Ghaale (mehr zu diesen Tieren finden Sie in **WnM** auf S. 122) sind hölzerne Traggestelle, Weidenkörbe und große Taschen aus steifem Leder befestigt. Bei den Rieseninsekten handelt es sich um ein ausgewachsenes Weibchen von 26 Grad Länge sowie drei etwa halb so große Jungtiere. Auf den dicken Chitinplatten der einzelnen Segmente wurden regelrechte Hütten aus Knochen, Tierhäuten und den Überresten anderer Insekten errichtet. Die widrigen Umweltverhältnisse der Narkramar lassen es nicht zu, dass die Karawanenmitglieder mehr als das unbedingt Nötige am Leib tragen, da die Gefahr der Überanstrengung zu groß wäre. Aus dem gleichen Grund können auch die Tiere nicht voll beladen werden, außerdem werden die Lasten regelmäßig verteilt.

Fast ein Drittel der enormen Lastenmenge davon geht für Ausrüstung (wie etwa Zelte) sowie Nahrungs- und vor allem Wasservorräte verlo-



ren. Der Rest der mitgeführten Güter jedoch setzt sich aus den begehrtesten Waren zwischen Trivina und Melakkam zusammen, mit deren Zusammenstellung die ehrgeizige Kauffrau fast zwei Jahre zubrachte:

- Schmuck und Kunstgegenstände aus über das halbe Imperium verstreuten Werkstätten
- ballenweise einfache wie auch edle Tuche von serovischem Filz über verschiedene Wollstoffe bis zu erasumischer Seide
- einige Säcke mit einfachen, jedoch nur weiter nördlich verbreiteten Gewürzen wie erasumischer Pfeffer oder amaunisches MauRua

- Seifen und Öle mit seltenen Duftstoffen sowie allerlei Räucherwerk
- seltene Baustoffe, vor allem Zerrharz und der im Imperium unvermeidlichen Optrilith
- ein Dutzend Kisten voll Eisen- und Kupferbarren
- Den weitaus größten Posten bilden zahllose Balken und Bretter aus einfachem Bauholz – dieses in Makshapuram und dem Imperium allgegenwärtige Handelsgut vervielfacht in der fruchtlosen Narkamar seinen Wert.

Die beiden Dralquabarsippen

Am Tahal Horisheb treffen die Helden auf die Sippen der Tamdudib und der Kalikat. Exemplarisch finden Sie an dieser Stelle je fünf der etwa dreißig Sippenmitglieder vorgestellt, die für den Abenteuerverlauf vermutlich am relevantesten sind.

Die Tamdudib-Schabkrah

Die Sippe vom *Shinpar* des *Tamdudib* (Tamdudib ist eine kleine Wüstenspringmaus) hat ihre Lager derzeit einige Tagesreisen westlich von Salahbathlama aufgeschlagen. Ein Stoßtrupp von 28 Männern und Frauen (was einem knappen Drittel der gesamten Sippe entspricht) wurden vor wenigen Nonen in den Süden geschickt, um nach neuen Wasserlöchern zu suchen und dabei auch den Gerüchten über eine marodierende Bande von Sholai nachzugehen. Es liegt eine gewisse Ironie darin, dass man die gesuchten Unruhestifter ausgerechnet auf heiligem Boden findet und dann auch noch mit ihnen zusammenarbeiten muss.

Saye, der rasende Weise

Der Sippenälteste *Saye Ag Alamine Ag Huschwatu* (81 Jahre / 98 Daktil / blassblaue Augen) erweckt den Eindruck eines gebrechlichen Greises, das Feuer der Jugend lodert aber noch stark in ihm. Bisweilen brechen Freude, Wut oder Schmerz mit solcher Heftigkeit aus ihm heraus, dass es sogar seine Sippe stets aufs Neue verblüfft. Dennoch gilt er als weiser und gerechter Mann – denn wie emotional er seine Ratschläge auch getroffen haben mag, sie haben den Tamdudib noch nie geschadet.

Achamuk, der Schamane

Achamuk Ag Amayas (27 Jahre / 88 Daktil / violette Augen), der Sherikumar der Tamdudib, ist ein schwächlicher junger Mann. Er hat noch recht wenig Erfahrung und außerdem größte Schwierigkeiten, sich den Respekt der anderen Schabkrah zu verdienen. Viele sehen Achamuk als verflucht an, da seine Eltern kurz nach der Geburt in einem Wasserloch ertrunken sind. Dass ihn zudem alle erwachsenen Sippenmitglieder um ein bis zwei Köpfe überragen, trägt auch nicht gerade zu seinem Selbstbewusstsein bei.

Hesekat, die Zweiflerin

Tiefstes Misstrauen gegenüber Allem und Jedem gehört zum Wesen der Kriegerin *Hesekat Ag Budur Ag Nerrefan* (35 Jahre / 100 Daktil / hellgraue Augen). Ihre zynische Art hat ihr viele Feinde eingebracht, in der Sippe macht man meist einen großen Bogen um sie. Hesekats großer Einfluss ist nur darauf zurückzuführen, dass sie in schwierigen Situationen stets die Entscheidungen der Älteren in Frage stellt und sich damit zur Sprecherin aller Unzufriedenen macht.

Selekat, die Neugierige

Kein Schabkrah würde verstehen, was *Selekat Ult Takudan* (23 Jahre /

90 Daktil / rote Augen) an den Weißhäuten so attraktiv findet, und so muss ihre neugierige Leidenschaft auch vor ihrer Sippe geheim bleiben. Die charismatische junge Frau kümmert sich rührend um die männlichen menschlichen Helden und spart nicht an anzüglichen Bemerkungen und Berührungen, wenn man ungestört ist. Vermutlich könnte aber nur ein Ravesaran, das derlei Äußerlichkeiten nicht abschrecken, die Annäherungsversuche der borkenhäutigen Schabkrah erwidern.

Harhur, die Stille

Harhur Ult Wachaki (12 Jahre / 65 Daktil / schwarze Augen) ist ein ruhiges und wortkarges Mädchen. Der geheimnisvolle Blick ihrer großen Augen scheint die ganze Welt in sich aufnehmen zu wollen. Oft schleicht sich Harhur heimlich von ihrer Sippe weg, um die Sholai Sanfu-Ra zu treffen. Die beiden Mädchen haben schon kurz nach ihrer Ankunft am Tahal Horisheb Freundschaft geschlossen und sind somit derzeit das einzig verbindende Element zwischen den beiden Sippen. Den in unterschiedlichen Höhlen gefangenen Helden können sie dabei behilflich sein, Botschaften auszutauschen – zumindest so lange, bis sie entdeckt werden. Außerdem spielen sie abends gern an der Nordwestflanke des Berges und haben dort den Stollen der Draydal entdeckt, von dem sie aber nur unter dem Siegel der Verschwiegenheit (mit Ehrenwort!) erzählen werden.

Die Kalikat-Sholai

Anders als die üble Nachrede der Schabkrah behauptet, ist die Sippe vom *Blute Kalikats* mitnichten in feindlicher Absicht in deren Stammesgebiete eingedrungen. Vielmehr haben sich unter dem Namen der gemeinsamen Ahnin Kalikat drei Familienverbände zusammengeschlossen, um einen nach Norden entkommenen Riesenskarabäus zu suchen. Üblicherweise ist dies natürlich kein Grund, mit einer dreißigköpfigen Schar ins Feindesland aufzubrechen. Doch besagter Käfer ist unglücklicherweise das Lieblingstier der Tochter eines einflussreichen Mannes.

Tahydan 'Blutige Sonne'

Als junger Krieger wurde *Tahydan* (39 Jahre / 95 Daktil / schwarze Augen) bei einem Raubzug von Schabkrah gefangen genommen und seiner Federn beraubt. Sein Hass gegen die Nomaden der nördlichen Narkamar sitzt tief, und da er momentan das Oberhaupt der Kalikat ist, macht dies die Bemühungen um eine Annäherung zwischen den Sippen zu einer äußerst schwierigen Aufgabe.

Die von Tahydan protzig zur Schau getragenen Narben, die seinen ganzen Körper bedecken, sind aber mitnichten auf grausame Folter zurückzuführen (wie er nicht müde wird zu erzählen). Vielmehr fügte er sie sich heimlich selbst zu und hoffte, sich damit den Respekt seines Stammes zu erschleichen.



Quikelath 'Brennendes Salz'

Von *Quikelath* (44 Jahre / 92 Daktil / von milchigem Schleier überzogene Augen) sagt man, sie habe zu viel in die Sonne gesehen. Dass die Sherkumar sich in Wahrheit selbst geblendet hat, wird von ihren Stammesbrüdern und -schwestern gerne verschwiegen, denn ihre Praktiken und vor allem ihre Macht sind ihnen unheimlich. Quikelaths ganzer Körper ist von kleinen Narben bedeckt, denn die Rituale der Sholai sind immer mit Schmerz verbunden. Ihre Traumbilder werden von der Sippe sehr ernst genommen, ihre Ratschläge nur selten in Zweifel gezogen.

Die alte Frau ist eine geduldige und verständige Zuhörerin. Leider neigt sie aber dazu, sich in ihrer überreichen Gedankenwelt zu verlieren, fast als würde sie einer fremden Stimme in ihrem Kopf lauschen. Wenn Quikelath auf diese Weise für Stunden in meditativer Trance versinkt, verrät nur noch der rege Wechsel von Farben und Stellungen ihrer zahlreichen Federn etwas über ihren Gemütszustand.

Massurit 'Flüssiges Zinn'

Der junge und für einen Sholai auffallend kleinwüchsige *Massurit* (28 Jahre / 85 Daktil / hellblaue Augen) hat bei einem Überfall auf einen Sandsegler aus Eshbathmar beide Eltern verloren. Er ist ein verbissener Jäger, gnadenlos und drastisch in seinen Methoden. Während er für Feindseligkeiten zwischen den beiden Völkern der Dralquabar nicht viel übrig hat, ist Massurit voller Vorurteile gegen Fremde, insbesondere die Bewohner Eshbathmars und der Eshbathi. Sobald er von der Existenz der Sumurrer in den heiligen Höhlen hört, muss er mit aller Kraft (jedoch hoffentlich ohne Waffengewalt) davon abgehalten werden, die "Frevler" eigenhändig ihrem Schicksal zuzuführen. Gewinnen die Helden aber seine Sympathie, kann er ein loyaler und zuverlässiger Freund sein.

Arimah Sanfu-Ra 'Tanzender Stern'

Die lebensfrohe *Arimah* (10 Jahre / 60 Daktil / braune Augen) verkörpert pure kindliche Neugier. Sie trägt den Spitznamen *Sanfu-Ra* ('Die mit der Sonne lacht') und ist die gute Seele der Sippe, stets weiß sie ein tröstendes Wort, um den Kummer Anderer zu lindern. Ihre heimliche Spielgefährtin ist das Schabkrahmädchen Harhur. Doch auch die Gesellschaft der Helden findet Sanfu-Ra unheimlich aufregend, solange sie spannende Geschichten erzählen können.

Arimahs Vater ist ein einflussreicher Netunkada ('Ehrenkürer', so nennen die Sholai ihre sesshaft gewordenen Weisen; siehe auch H&W, S. 18). Er hat seiner über alles geliebten Tochter viele Geschichten und Legenden ihres Volkes gelehrt, und seine Bitte war es auch, welche die Sippe überhaupt zu der gefährlichen Mission aufbrechen ließ. Umso ärgerlicher ist daher, dass die Kleine über der Beschäftigung mit Sanfu-Ra ihren Lieblingskäfer längst vergessen zu haben scheint.

Suhutu 'Lauschender Fels'

Suhutu (51 Jahre / 97 Daktil / graue Augen) ist eine begnadete Pfadfinderin, auch wenn sie von ihrer Sippe oft mitleidig belächelt wird. Sie hat nämlich nicht nur die seltsame Angewohnheit, Steine aller Art zu sammeln, sondern spricht sogar mit ihnen – oder zumindest behauptet sie das. Und da Suhutu nur selten für sich behält, was ihr die Steine flüstern, ist sie für jede Art von Überraschungen gut, auch und gerade um die Helden auf neue Ideen zu bringen oder schlicht zu verwirren. Die Sholai erklären sie gerne für verrückt, haben aber doch (oder gerade deswegen) gehörigen Respekt vor ihren Erkenntnissen.

Gefahren in der Wüste

Narkramar-Wanderer

Die auffälligsten Merkmale dieses flugunfähigen Laufkäfers sind der vergleichsweise riesige, grellrote Kopf mit seinen kräftigen Beißzangen und die harten, pockennarbigten Flügeldecken, die miteinander verwachsen sind. Sie weisen ein blau schillerndes Muster auf, das an einen in Laufrichtung deutenden Pfeil erinnert.

Bemerkenswerter jedoch ist der mysteriöse Wandertrieb des Käfers, der in kleinen Kolonnen von 3 bis 8 Tieren fast ohne Pause und vor allem ohne Abweichung kerzengerade durch die Wüste marschiert. Dabei sind die Insekten unbeirrbar und gehen keinem Hindernis aus dem Weg, selbst wenn es sich um tödliches Feuer, verseuchtes Wasser oder eine schmale Steinsäule handelt – letztere klettern sie auf der einen Seite einfach empor und auf der anderen wieder hinab. Erst nach endlosen Millia, scheinbar ohne ersichtlichen Grund, schlägt der Narkramar-Wanderer einen Winkel von 169 oder 216 Grad ein und folgt der neuen Richtung.

Gründe für dieses Verhalten scheinen noch nicht einmal die Feuergeborenen zu kennen, die jene Käfer fangen und das blaue Kristallpulver, das sich unter den Flügeldecken findet, als pikantes Gewürz für Trockennahrung verwenden. Die Jagd ist allerdings nicht ganz unproblematisch, da der Narkramar-Wanderer ein äußerst schmerzhaftes Gift absondert.

Verbreitung: offene Wüste und Randgebiete der Narkramar (ähnliches Verhalten wird aber auch von anderen Tieren aus ganz Myranor berichtet)

Rumpflänge: 1½ bis 2 Daktil

Gewicht: unbedeutend

Werte: Sein Gift sondert der Käfer bei Kontakt mit einer potentiellen Gefahr ab; dabei kann es sich um ein größeres Raubinsekt oder einen ihn jagenden Feuergeborenen handeln, aber auch wenn er in den geöffneten Mund des schnarchenden Kaufmanns der lagernden Karawane marschiert und sich im Rachen 'gefangen' wähnt.

Das Kontaktgift der 11. Stufe ruft einen derart unerträglichen, krampfhaften Schmerz hervor, dass das Opfer 3W6+6 imaginäre Schadenspunkte erleidet und dadurch in Bewusstlosigkeit versinken kann, wenn seine LeP gerade niedrig genug sind – auch alle anderen Auswirkungen niedriger Lebensenergie treffen zu. Dieser imaginäre Schaden regeneriert sich im Laufe so vieler Stunden, wie der Schadenswurf hoch war.

Nalas eb'Larom – Die Klauen der Wüste

Niemand vermag zu sagen, wie alt der Fluch ist, der die 'Wüstenklauen' hervorgebracht hat. Minerale und Kristalle befallen das Gebein, überziehen es schützend und verstärkend, bilden glitzernde hornige Auswüchse, die letztendlich durch die Haut brechen wie zackige Stalakiten. Zähne und Nägel bedecken sich mit kristallener Schicht, bis sie gefährlich starrende Fänge und Klauen werden. Der von den Klauen der Wüste Gezeichnete verliert immer mehr von seiner Menschlichkeit und wird zu einer Kreatur, die ihren Zorn der sengenden Sonne entgegenbrüllt und wahnsinnig geworden durch die nächtliche Narkramar eilt – auf der hoffnungslosen Suche nach Linderung und Erlösung.

Nur wenn es gelingt, den als erstes betroffenen Körperteil rechtzeitig abzutrennen, kann die Kristallisation für einige Jahre oder gar Jahrzehnte



zum Stillstand gebracht werden. Die Klauen der Wüste halten den einmal gefassten Körper aber weiterhin fest im Griff und lassen ihn sich nicht mehr entziehen. Dadurch sind von Nalas eb' Larom befallene Wesen aber auch nahezu völlig immun gegen die meisten Krankheiten.

Sahabatoth – Der Blutschmirgler

«Oh Wüstenwanderin, die du deinen Leib dem Willen und der Gnade der barmherzigsten der Göttinnen anvertraust, verloren ist dein Lebensfaden, wenn du die zehntausendzählige Kreatur des Windes entdeckst. Glaubst du anfangs noch, dem Leibersturm entkommen zu können, so holt er dich bald darauf ein und spielt mit dir sein grausames, da todbringendes Spiel, in dem er dich langsam verzehrt.»

—Ma'dhea serra Icemna, Geschichtsschreiberin zu Era'Sumu

Groß ist die Gefahr, die vom Blutschmirgler ausgeht, einem winzigen Sandsturm aus feinsten, messerscharfen Kristallen, die einem beim lebendigen Leib die Haut vom Leibe schälen. Der wirbelnde, scharfzählige Tornado ist kaum mannshoch und ebenso breit. Er tritt in Gruppen von zwei bis drei Exemplaren gleichzeitig auf, die sich bisweilen voneinander trennen und wieder vereinen.

Jeder Blutschmirgler verursacht W20 TP, bei denen nur der (zudem halbierte) RS metallener Rüstungsteile zum Tragen kommt. Magische RS-Erhöhen wie etwa durch den 2. Speerzauber eines Lev'ar oder animistische *Erzhaut* zählen hingegen doppelt, *Erzschutz* reduziert den Schaden sogar auf ein Drittel. Doch auch wer sich selbst zu schützen vermag, der muss mit der Zerstörung seiner Ausrüstung rechnen: Alleine stabile metallene Gegenstände wie Waffen oder Rüstungsteile überleben, vollends blank poliert, das Toben der elementaren Gewalten.

Entkommen kann man den zerstörerischen Kräften nur durch Zauberei (durch Manipulation der elementaren Domänen Erz oder Luft), schnelle Beine (*Athletik*-Probe, erschwert um die doppelte Differenz von 12-GS) oder im letzten Augenblick durch großes Geschick (*Ausweichen*-Probe +8, muss eventuell wiederholt werden, wenn der Wirbel umkehrt).

Shelal-Par – Der Wasserdieb

«Eine Verwandtschaft des grausamen Schmarotzers Shelal-Par (was in der Sprache der Feuergeborenen 'Dieb des Wassers/Lebens' bedeutet) zum Leben erhaltenden Symbionten der Schabkrah (den sie als Shelal-Par, also 'Schenk des Wassers/Lebens' kennen) erscheint nicht nur aus etymologischer Sicht nahe liegend, konnte jedoch bislang nicht wissenschaftlich bestätigt werden.»

—aus den Aufzeichnungen der Pheronipyriope Tychnomea anc Phrysiophos, um 3.000 IZ

Was einem Wüstenreisenden wie ein vertrockneter Ast oder ein zusammengerolltes Stück Rinde erscheint, ist eine Gefahr, die schon Manchen das Leben gekostet hat. Ahnungslos mit anderem Feuerholz zusammengeschichtet, erwacht der Shelal-Par des Nachts zum Leben und beginnt, seine Opfer einzuschließen und zu umschlingen. Gelingt ihm dies komplett, wird es von einer dünnen Schicht bedeckt, die jedoch schon bald dicke, verstärkende Wurzelstränge ausbildet – bis das Opfer äußerlich einem Schabkrah gleicht. Die Körperöffnungen und Augen bleiben offen, sodass dem Opfer nicht der Tod durch Hunger oder Durst droht. Dennoch wird es durch das Wasser, das man seinem Körper entzieht, langsam sterben (*Schaden*: W6 SP/Tag, halbiert bei Aufnahme von mindestens 12 Cukiron Wasser täglich).

Ob der Shelal-Par eine Pflanze oder ein Tier ist, darüber streiten sich Forscher und Philosophen des Hauses Phraisophos schon lange. Hauchdünn wie eine Flechte überzieht er sein Opfer und beginnt ihm das Wasser zu entziehen, das er selbst zum Leben braucht. Winzige Wurzeln graben sich dabei tief in die Haut des Opfers, sodass man die Lebewesen nicht trennen kann, ohne ihnen beiden Schaden zuzufügen.

Außer geeigneten Zaubern kann lediglich Feuer oder Säure den Symbionten vertreiben. Ersteres ist für den 'Patienten' ebenfalls ein Martyrium, bei dem er erheblichen Schaden nimmt, und die Behandlung mit Säure wagen wohl nur Verrückte.

Glossar und Worterklärungen

Alshinjira: Repräsentanten einer magischen Tradition der Eshbathi; ähnlich einem Optimatenhaus, unterteilen sich in Azzaraf und Gushtar (H&W, 76ff.)

Anthalische Allianz: Zusammenschluss der Stadtstaaten an Blauem und Grünem Orismani gegen die Bedrohung durch Draydalän (MyMy, 91f.)

Anthalische Steppe: Steppenlande der Horasiat Meranthal und Nyanthal westlich des Berglands von Xarxaron

Arcanomatik: Artefakte, die sich durch mechanische Simulation des Zaubervorgangs selbst mit Astralenergie versorgen (MyMy, 78f.)

Azzaraf: 'Erzläufer'; einer der beiden Zweige der Alshinjira, widmet sich dem Überleben in der Wüste (H&W, 77f.)

Can'Wenakay: 'die Mutterspinne'; Zentrum des Insektenkults von Nessahabath (H&W, 11, 15)

Chimärenkriege: zweihundertjährige Zeit der Anarchie zwischen Erstem und Zweitem Imperium (S/X, 12)

Choderémia: 'Straße der Einöde'; Straße zwischen Annathra und Kamakuwar aus der Zeit des frühen Zweiten Imperiums

Dshukar: charakteristischer Schiffstyp der Kerishiter (H&W, 50)

Elahabath: 'die Erhabenen'; Herrscherschicht der Eshbathi (H&W, 7)

EoShar: makshapurische Göttin, Tochter der Urashi

Farbenweber: kleine Spinnenart der Narkamar, die schillernd farbige Netze spinnt;

Grundlage der Farbenweberseide und des narkamarischen Perlengewands (H&W, 14)

Felide: Sammelausdruck für alle krallenbewehrten Rassen

Feuersäure: alchemistisches Gift, welches das Blut zum Kochen bringt (MyMy, 77)

Gushtar: 'Früchte der Felsen'; einer der beiden Zweige der Alshinjira, widmet sich Ackerbau und Bewässerung in der Wüste (H&W, 77)

Hykalisschnaps: ein teurer kerrishitischer Schnaps, aus einer Rankepflanze gebraut

Kamaluk's Hauch: heißer Wüstenwind aus der Narkamar, der über Makshapuram Richtung Shindrabar zieht (S/X, 92)

Kamaluk's Nacken: hochgelegener Pass zwischen Kamaluk's Rücken und Tharamans Rippen



Kasham-Ulchrys: zusammen mit Shikris-Tolur ein kerrishitisches Geisterpaar, das zur Besänftigung launischer Seemächte angerufen wird

Klapp-Trimaran: makshapurischer Schiffstyp für bis zu acht Insassen, bei dem der Mast und die beiden Ausleger auf den Haupttrumpf geklappt werden können, um ein leicht zu verstauendes Beiboot zu erhalten

Kuan-Pa: siehe Schlüsselworte des dralquabarischen Glaubens auf S. 44

Kuan-Pa-Su: siehe Schlüsselworte des dralquabarischen Glaubens auf S. 44

Magoprothetik: vor allem bei den Neristu hoch spezialisierte Spielart der Technomantie, bei der verlorene Organe und Gliedmaßen durch magische Prothesen oder auch körper-

eigene Regeneration ersetzt werden (MyMy, S. 82f.)

Nahambath: 'die Zuflucht'; Eshbathya an der Haratta auf halbem Weg zwischen Eshbathmar und Bath Hammin (H&W, 9)

Nessahabath: 'der wachsende Stein'; Eshbathya in der zentralen Narkramar, die vom Kult der Mutterspinne Can'Wenakay beherrscht wird (H&W, 11)

Netunkada: 'Ehrenkündler'; sesshafter Geschichtenerzähler der Sholai (H&W, 18)

Schädelpriester: höchste Priesteradlige der Draydal von ungeahnter Machtfülle (S/X, 47f.)

Schwanenhals: kurze, doppelt gebogene Krummschwerter aus der Narkramar (WnM, 101)

Sherkumar: 'die nach dem Meere suchen'; prophetisch begabte Animisten der Schabkrah und Sholai (MyMy, 67)

Shikris-Tolur: zusammen mit Kasham-Ulchrys ein kerrishitisches Geisterpaar, das zur Besänftigung launischer Seemächte angerufen wird

Shurrhokhach: Animisten der Paddir, die ihre Macht aus der Kontrolle von Dämonen und Geistern beziehen (MyMy, 70)

Urashi: makshapurische Göttin der Morgenröte

Weißstein: Hartes, milchig durchscheinendes Material, das von Wasserschnecken produziert und von Loualil zum Hausbau verwendet wird



MYRANOR

GRUPPENABENTEUER

Myranor, das Gölidenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urtümlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzengehaltigen Amaunir und geschuppten Shingwa, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen, und die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassenem Städten, enträtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli. Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

TRÄNEN DER GÖTTER

Die tödliche Wüste Narkramar birgt nicht nur viele Gefahren, sondern auch zahllose unerforschte Geheimnisse – und eines davon sind die 'Tränen der Götter'. Eine Expedition wurde bereits danach ausgeschiedt und scheiterte kläglich. Doch waren es allein die Weiten der Wüste, die sie verschlangen? Was verbirgt sich hinter dem Mythos um diese wunderkräftige Flüssigkeit? Und welche unbekannte Macht versucht ihre Entdeckung zu verhindern?

Tränen der Götter führt eine Gruppe erfahrener und furchtloser Recken durch die Steppen von Makshapuram und schließlich in die leblosen Weiten der Narkramar. Auf den Spuren alter Geheimnisse werden sie mit unbarmherzigen Verfolgern, den Anhängern düsterer Kulte und einer Jahrtausende alten Feindschaft konfrontiert – und natürlich dem Problem des nackten Überlebens in dem wohl lebensfeindlichsten Landstrich des östlichen Myranors ...

ABENTEUER M5

SPIELER: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): mittel/mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Interaktion,

Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

ORT UND ZEIT: Makshapuram und Narkramar, um 4770 IZ

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Box Myranor – Das Gölidenland. Kenntnis der Spielhilfen Myranische Mysterien und Handelsfürsten & Wüstenkrieger ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



€ 15,00 • SFr 26,70



9 783890 643762

DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. MYRANOR ist ein Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, L. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

FANPRO

10376

ISBN 3-89064-376-0

Das Schwarze Auge