Fanprodukt

Flüssiges Gold

Impressum

Autor
Sir Gawain

Lektorat
Daswadan

Layout, Satz & Gestaltung
Sir Gawain

Coverbild
Luigi Mayer

Version 2.00

Mit Dank an Tim Brothage für den Coverrahmen sowie Ulrich Lang und Andreas Brückner für ihre Spielhilfen zum Thema „Abenteuer schreiben“, die mir Inspiration, Anleitung und Ideengeberinnen waren.

Ein weiterer Dank gebührt Chizuranjida, aus deren Feder einige NSC-Beschreibungen und Örtlichkeiten Al‘Mharims stammen. Sie sind ihrem Abenteuer „Mord in Al‘Mharim“ (https://dsaforum.de/app.php/dlext/?view=detail&df_id=269) entnommen.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis und im Rahmen der Nutzungsbedingungen für das DSA-Fanpaket und das DSA-Kartenpaket verwendet.
Das Urherberrecht weiterer Illustrationen und einiger Textstellen liegt bei anderen Autoren, die sie unter eine Creative-Commons-Lizenz gestellt und damit eine Nachnutzung in dieser Veröffentlichung ermöglicht haben. Die einzelnen Autoren sind – sofern nötig – gemeinsam mit den entsprechenden Lizenzen auf Seite 37 genannt.

Für alle übrigen geschützten Inhalte dieses Werks gilt:
Copyright © 2019 by Sir Gawain.

Inhaltsverzeichnis

Einführung....4
Al'Mharim – Die Verbotene....6
Vergiftet....14
Im Auftrag der Beysa....18
Anhang....27

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße!
Dieses Kurzabenteuer entstand im Rahmen von „Spiel der Elemente", der Abenteueraktion 2019 des DSA-Forums. Kurzabenteuer bedeutet, dass die Geschichte in einigen Passagen bisher nur rudimentär ausgearbeitet ist und der Meister noch etwas eigene Arbeit hineinstecken muss, um sie reibungslos spielbar zu machen. So fehlen zum Beispiel noch Angaben zur Geschichte der Oase Al'Mharim, in der dieses Abenteuer angesiedelt ist. Ich werde versuchen, den bisherigen Text in künftigen Versionen weiter auszubauen, bis er schließlich ein komplettes, vollwertiges Abenteuer ist, doch bis dahin wird wohl noch viel Wasser aus den Brunnen Al'Mharims geschöpft worden sein. Mir schwebt zum Beispiel ein zusätzliches, optionales Kapitel mit einem Dungeoncrawl vor, und die Geschichte bietet meines Erachtens außerdem auch die Möglichkeit für einen netten Seitenplot mit echsischem Einschlag, der aber auch erst noch ausgearbeitet werden will.
Flüssiges Gold ist bisher für die 4. Regeledition von DSA geschrieben, aber möglicherweise wird in zukünftigen Versionen des Abenteuers auch auf die 5. Regeledition eingegangen. Bei einer Gruppengröße von drei bis vier Helden sollte das Ganze in 12 bis 15 Stunden spielbar sein (Achtung! Angabe ohne Gewähr, weil das Abenteuer noch nicht testgespielt wurde).

Die wichtigsten Informationen zu den Handlungsorten und beteiligten Personen finden sich meist hier im Abenteuer. In einigen Fällen wird auf weiterführende Angaben in offiziellen DSA4-Publikationen verwiesen. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet:

GGuG	**Gaukler, Granden und Gelehrte**
RuS	**Ritterburgen und Spelunken**
WdA	**Wege der Alchemie**

Die Angaben zu Talentproben sind jeweils Vorschläge und können natürlich auf die einzelnen Helden und das Können der Gruppe als Ganzes zugeschnitten werden. Gleiches gilt für eventuelle Probenzuschläge oder -erleichterungen.

Kennzeichnungen:

Meisterpersonen mit einem Springer-Symbol sind offiziellen DSA-Publikationen entnommen und können deshalb später in anderem offiziellen Material auftauchen. Sofern ihr Schicksal in die Hände der Helden gelegt wird, kann es passieren, dass die Personen in der offiziellen DSA-Spielewelt anders agieren oder sich anders entwickeln.

Meisterpersonen mit einem Bauer-Symbol spielen zwar in diesem Abenteuer eine Rolle, der Meister kann sie aber nach seinem Belieben verwenden, denn sie werden im offiziellen Aventurien keine Rolle spielen.

Das Symbol eines aufgeschlagenen Buches verweist auf ein Handout aus dem Anhang.

In Abschnitten, die von einer schwarzen Maske bekrönt sind, finden sich Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter dienen sollen.

Wenn Abschnitte von einem Notensymbol bekrönt sind, präsentieren sie Musikvorschläge für konkrete Abenteuersituationen mit Angabe des Künstlers und Liednamens. Auf Seite 36 finden sich WWW-Adressen, auf denen die vorgeschlagenen Tracks kostenlos heruntergeladen werden können.

Abschnitte, denen dieses Symbol vorangestellt ist, machen Vorschläge, um den Helden die entsprechende Szene zu erleichtern.

Abschnitte, denen dieses Symbol vorangestellt ist, machen Vorschläge, um den Helden die entsprechende Szene zu erschweren.

Flüssiges Gold

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: eine Oase mit heilkräftigen Quellen, ein vermeintlicher Giftanschlag und ein lang verborgenes Geheimnis
Genre: Detektivabenteuer, Dungeonabenteuer
Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft, Neugier, Wagemut, Forscherdrang
Ort: Oase Al'Mharim
Zeit: Rahja 1038 BF
Komplexität (Spieler/SL): mittel/hoch

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich
Anforderungen: Gesellschaftliche Interaktion, detektivischer Spürsinn

Gesellschaftstalente	◆◆◆◆
Kampf	◆◆◆◆
Körperliche Talente	◆◆◆◆
Wissenstalente	◆◇◇◇

Einführung

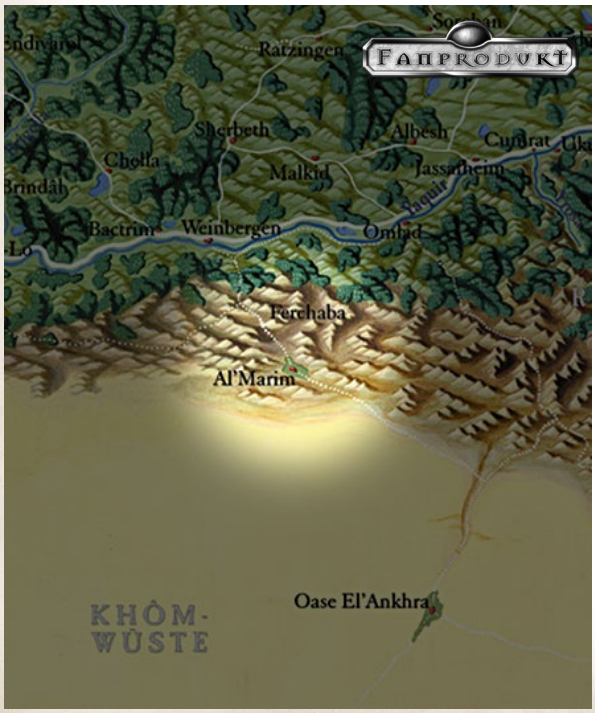
„So ist nun einmal das Spiel der Elemente! Seine Regeln sind im steten Fluss und ändern sich beständig. Wir Sterblichen müssen dies akzeptieren und lernen, damit zu leben."
– Walid Al'Safin, Leibarzt des Beys von Al'Mharim

„Seht dort, unser Wasser. Seht, wie reichhaltig es Rastullah aus unseren Brunnen sprudeln lässt. Seht, wie es durch die Gnade des einzig Wahren Kranke genesen lässt. Und seht, wie er die Strahlen der Sonne auf der Oberfläche gülden glänzen lässt. Unser Wasser ist flüssiges Gold. Und Rastullah hat uns damit beschenkt."
– Jamal ben Salim, Wesir des Wassers in Al'Mharim

Was bisher geschah...

Vor langer Zeit

Bei der Anlage von Katakomben für die reichen Einwohner Alt-Eslamabads (dem heutigen Al'Mharim) stieß man im Jahr 632 BF auf eine Höhle, in der eine über 20 Schritt hohe Stufenpyramide vermutlichen echsischen Ursprungs stand. Ihrer Spitze entsprudelte erquickendes Wasser, das die Flanken hinablief und in unterirdischen Bächen die Höhle verließ. Baumeister und Arbeiter waren gleichermaßen von dem wundersamen Bauwerk angetan, das sie alle in einen unwiderstehlichen Bann zog. An der Pyramide wurden Wandmalereien von längst gefallenen Göttern gefunden, welche die Jahrhunderte überdauert hatten. Die farbenprächtigsten und größten dieser Zeichnungen bewegten sich, und zwei Unbedarfte ließen sich dazu hinreißen, einige von ihnen voller Bewunderung zu berühren. Dies erwies sich jedoch als fatal, denn augenblicklich nach der Berührung erwachten die Zeichnungen zu echtem Leben und materialisierten sich. Die Manifestationen fackelten nicht lange, griffen die immer noch wie unter einem Bann agierenden Bauarbeiter ohne Vorwarnung an und hielten blutige Ernte unter ihnen. Einige wenige Arbeiter konnten fliehen; darunter der verantwortliche Baumeister, der den Zugang zur Höhle unverzüglich wieder verschließen ließ. Nachdem er seinem Dienstherrn Bericht erstattet hatte, sandte dieser einige kampfkräftige Getreue in die Höhle, welche die lebenden Bildnisse unter hohen Verlusten besiegen konnten. Die Zugänge der an die Höhle grenzenden Katakomben wurden anschließend durch Bannmale gesichert und verschüttet.



Die wenigen schriftlichen Zeugnisse der grausigen Geschehnisse jener Tage liegen heute vergessen in den Tiefen der Puniner Kanzlei begraben. Das Wissen von einem Bereich unter Eslamabad, zu dem der Zutritt unter Androhung der Todesstrafe verbo-

ten war, ging alsbald verloren, denn alle Überlebenden starben merkwürdigerweise binnen der nächsten sechs Monde an mysteriöse Krankheiten oder durch Unglücksfälle. Lange Zeit erzählte man sich in Eslamabad vom „Fluch der Katakomben“, ohne den wahren Hintergrund zu kennen. Aber auch die Legende des Fluchs geriet allmählich in Vergessenheit, und nur der tulamidische Namen der Stadt, Al‘Mharim (von al-Maharim, das Verbotene), sowie das Märchen eines Haimamuds erinnern noch vage an jenes Geheimnis, dass unter der Oase schlummert.

Vor einigen Monden

♟ Cherek ben Nareb, Eigentümer des luxuriösen Kurhotels El‘Kalif im Zentrum Al‘Mharims begann mit dem Aus- und Umbau seines Etablissements, um seinen gut situierten Gästen alle erdenklichen Annehmlichkeiten auf dem modernsten Stand der Technik bieten und zugleich noch mehr Kurgäste als bisher bei sich aufnehmen zu können. Bei der Erweiterung seines Kellers stieß er auf einen der alten Eingänge zu den nie genutzten Katakomben. Das Bannmal wurde von Sahil ibn Ruban, einem Abgänger der Pentagramm-Akademie in Rashdul, fälschlicherweise als eine unermesslichen Reichtum verheißende Inschrift identifiziert. Also wies Cherek ben Nareb einen Arbeiter an, den Zugang im Geheimen freizulegen, denn er glaubte, dahinter einen alten Schatz aus urtulamidischen Zeiten zu finden. Nachdem die Höhle entdeckt worden war, erkundeten Cherek und drei Arbeiter die Pyramide nach dem vermeintlichen Schatz, wurden jedoch Opfer des gleichen mysteriösen Banns, der schon vor Jahrhunderten den ersten Entdeckern zum Verhängnis geworden war. Bei dem Kampf gegen neu erweckte Wandmalereien wurde die alte und schon leicht marode Pyramide beschädigt und stürzte teilweise ein, wodurch die Zuläufe zweier unterirdischer Quellflüsse durch Trümmer teilweise blockiert wurden. Cherek gelang es, verletzt zu entkommen, und er ließ den Zugang zu den Katakomben von einem anderen Arbeiter wieder verschließen, dessen Schweigen er sich mit viel Geld erkaufte. Sein Bekannter Sahil ibn Ruban brachte ein neues Bannmal am Zugang an (📖 siehe **Handout Nr. 2**), das nicht nur die Wesenheiten im Inneren der Höhle daran hindern soll, diese zu verlassen, sondern es auch unmöglich macht, die Höhle von außen zu betreten. Die manifestierten Zeichnungen aber sind dämonisch beseelte Wesenheiten, die nun in dem sich allmählich in der Höhle aufstauenden Wasser leben und es seiner Heilkraft berauben.

... und noch geschehen kann

Das vorliegende Abenteuer spielt im Rahja des Jahres 1038 BF in Al‘Mharim, einer Oase am Nordrand der Wüste Khôm auf dem Karawanenweg von Mhanadistan ins westliche Almada. Es besteht im wesentlichen aus zwei Teilen. Im ersten werden die Helden gebeten, die Täter eines angeblichen Giftanschlags auf einen horasischen Kurgast dingfest zu machen. Ihre Nachforschungen ergeben allerdings, dass es sich keineswegs um einen Anschlag handelte, sondern die Vergiftungssymptome eine ganz andere Ursache hatten: Das lebensspendende Wasser der Oase versiegt allmählich und hat seine weithin gerühmte Heilkraft fast vollständig verloren. Wenn dies nicht aufgehalten und rückgängig gemacht werden kann, droht dem Ort der Untergang im Sand der Khômwüste. Die Helden erhalten deshalb im zweiten Abenteuerteil aus dem Palast des Beys von Al‘Mharim den Auftrag, auf diskretem Weg herauszufinden, wodurch sich das Wasser der Oase verändert hat, und – sofern möglich – den früheren Zustand wiederherzustellen. Dabei stoßen sie auf das uralte Zsahh-Heiligtum tief unter Al‘Mharim (siehe „Was bisher geschah... Vor langer Zeit“).

Der vorgesehene Abenteuerverlauf ist auf kompetente bis meisterliche Charaktere zugeschnitten, kann aber durch leichte Veränderungen auch an eine etwas weniger erfahrenere Heldengruppe angepasst werden. Zu diesem Zweck gibt es bei manchen Szenen Hinweise darauf, wie sie einfacher gestaltet werden können.

Es ist durchaus möglich, das Abenteuer zeitlich zu versetzen, sowohl was das Jahr als auch den Monat angeht. Der Rahjamond ist nur dann als Zeitpunkt vonnöten, wenn die Helden wegen des Brunnenfestes in Al‘Mharim weilen sollten.

Wahl der Helden

Flüssiges Gold ist als Abenteuer für sehr erfahrene Helden konzipiert, für Einsteiger- und unerfahrene Helden ist es hingegen nicht geeignet. Lediglich der erste Teil des Abenteuers kann auch mit niedrigstufigen Charakteren gespielt werden.

Für die Geschichte sind eigentlich alle humanoiden Charaktertypen denkbar, allerdings werden Heldinnen von Novadis oft nicht für voll genommen oder schlichtweg übergangen. Elfen – ganz gleich, ob männlich oder weiblich – können hingegen vom einfachen Novadi manchmal mit einem Dschinn verwechselt und deshalb mit Wünschen und Bitten „belästigt“ werden. Und ein Al‘Anfaner sollte seine Herkunft nicht nur in Al‘Mharim, sondern im gesamten Kalifat lieber geheim halten, denn seit dem Khômkrieg sind Al‘Anfaner bei den Novadis zutiefst verhasst. Echsische Spielercharaktere sind für dieses Abenteuer denkbar ungeeignet, denn gläubige Novadis werden nicht zögern, „dieses unheilige Gezücht“ zu töten. Und jedem, der mit Geschuppten gemeinsame Sache macht (was auf die übrigen

Charaktere der Heldengruppe zuträfe), wird mit Verachtung, Ablehnung oder sogar Hass begegnet.

Ansonsten ist eine Heldengruppe, deren Stärken in gesellschaftlichen und kämpferischen Talenten liegen, nicht verkehrt. Durch den Detektivplot im ersten Teil des Abenteuers werden neben Gesellschaftstalenten aber auch Wissenstalente vonnöten sein, und ein Spielercharakter mit novadischer Abstammung kann die ein oder andere Situation mit Sicherheit leichter hinter sich bringen als ein zwölfgöttergläubiger Held. Geweihte und Magier lassen sich in dieses Abenteuer problemlos integrieren. Gerade ein magisch begabter Held kann im zweiten Abenteuerteil von Vorteil sein, ist aber für einen erfolgreichen Abschluss nicht nötig.

Al'Mharim
Die Verbotene

Al'Mharim (von vielen Almadanis noch immer mit seinem alten Namen Eslamabad bezeichnet) liegt inmitten eines langgestreckten Tals der Amhallassih-Kuppen auf dem Karawanenweg von Mhanadistan ins westliche Almada. Während ringsherum im gesamten staubtrockenen Umland nur die kärgliche, wüstennahe Vegetation eines Saumlandes mit bestenfalls einigen großen Kakteen, Agaven und anderem Dornicht- und Krüppelgestrüpp zu finden ist, liegt Al'Mharim inmitten eines fruchtbaren grünen Kessels, der voller Leben ist. Die heißen Quellen des Tals sorgen hier aber nicht nur für eine üppige Vegetation, sondern sind auch die Grundlage für einen ausgedehnten Kur- und Badebetrieb, denn Al'Mharims Wasser wird eine heilsame Wirkung nachgesagt. Deshalb besuchen Jahr für Jahr viele wohlhabende Kranke und Gebrechliche – nicht nur aus dem Kalifat – die Oasenstadt, um dort Linderung ihrer Leiden und Zipperlein zu erfahren. Und so ist dort sowohl für Bader, Barbiere, Wundheiler, Quacksalber und Pillendreher gutes Geld zu verdienen als auch für all solche, die es verstehen, reiche und gelangweilte Kurgäste zu unterhalten und für ihr Amüsement zu sorgen. Entsprechend hoch ist die Dichte an Wahrsagern, Märchenerzählern, Gauklern, Illusionisten, Händlern und Krämern, die sich auch die ein oder andere Zechine verdienen wollen. Der vom Kalifen ernannte Bey, ♞ Hachmad al-Benin ibn Rashmal, tut das Seinige, um die gut zahlenden Gäste seiner Oase mit inszenierten Kamelrennen, Säbel-Schaukämpfen oder Tanzaufführungen bei Laune zu halten und dabei zugleich für den Emir und Kalifen wertvolle Informationen aus den anderen Reichen Aventuriens zu sammeln. Der rege Kurbetrieb mit den zahlreichen, aus fremden Ländern stammenden Gästen hat auch dazu geführt, dass sich die novadischen Bewohner Al'Mharims mit der dauernden Anwesenheit von Ungläubigen arrangiert haben. Im Gegensatz zu vielen anderen Orten im Kalifat wird man hier als Zwölfgöttergläubiger nicht ständig misstrauisch beäugt oder irgendwelcher Untaten verdächtigt. Es herrscht eine lebenslustige und dekadent ausgelassene Stimmung.

Zahlreiche unterirdische Bewässerungskanäle (Feggagir genannt), die von den öffentlichen Brunnen der Oase ausgehen, versorgen die Springbrunnen und Gärten der Stadt sowie die sie umgebenden Palmenhaine mit dem kostbaren lebensspendenden Nass. Al'Mharim verfügt sogar über so viel Wasser, dass man südlich der Stadt den Teich El'Tufar angelegt hat, der den Kamelen und Maultieren der Karawanen als Tränke dient.

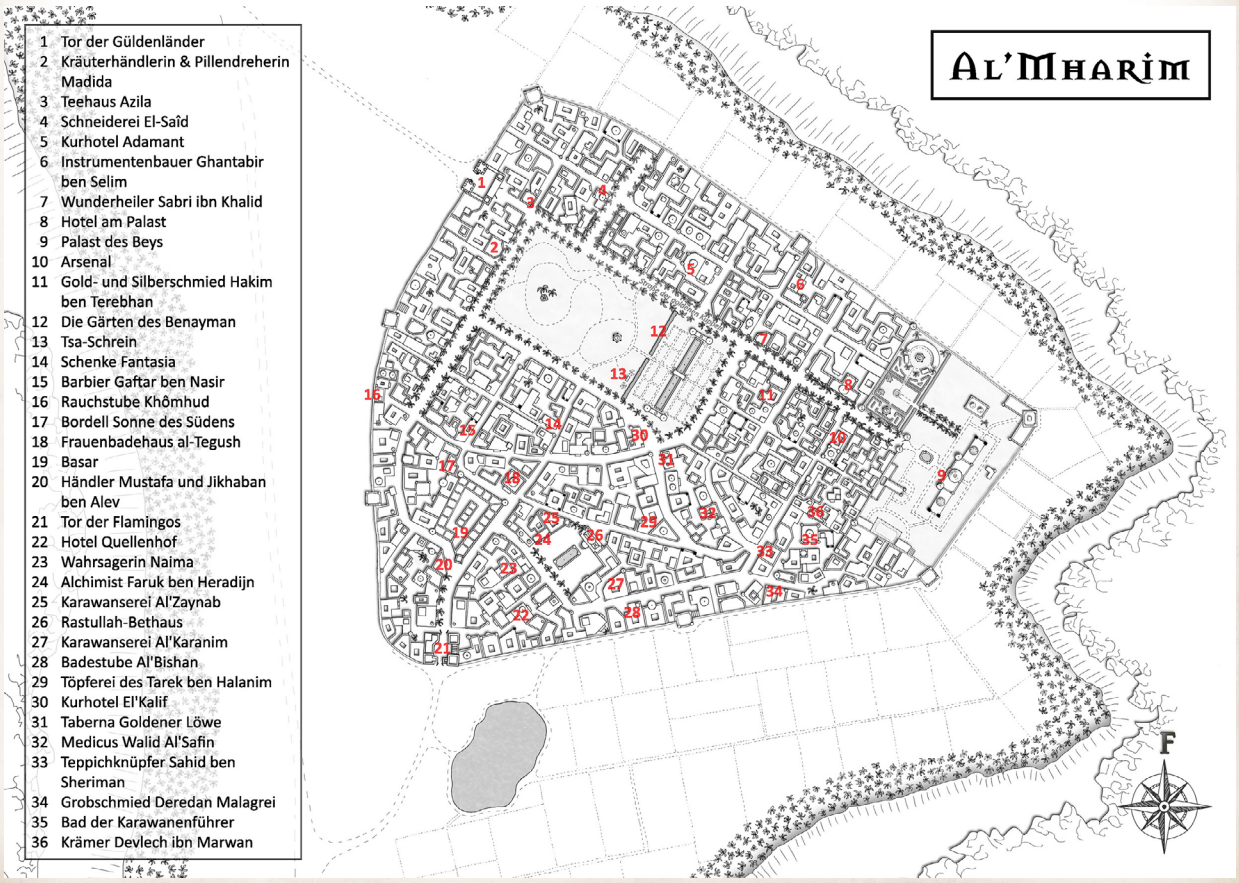
Zwei große Tore (das Tor der Güldenländer im Norden und das Tor der Flamingos im Süden) durchbrechen die aus Lehmziegeln errichtete Stadtmauer und führen nach Al'Mharim hinein. Der Ort besteht aus einem älteren Südviertel und dem nördlichen, Almadija genannten Palastviertel (auch als Kasbah bezeichnet), das unter den Eslamiden auf dem Reißbrett geplant wurde.

Das Südviertel

Bereits vor der Entdeckung der Quellen und ihrer Inbesitznahme durch Kaiser Eslam den Münzreichen existierte an diesem Ort ein tulamidischer Basar und Karawanenumschlagplatz. Er ist die Wiege des heutigen Südviertels mit seinen schmalen Gassen, den eingeschossigen Lehmbauten, dem Basar und zwei Karawansereien sowie zahlreichen Handwerkern, Händlern und Krämern, aber auch einigen Heilern und Barbieren. Größtes und prächtigstes Gebäude ist das Frauenbadehaus al-Tegush. Ihm steht das Rastullah-Bethaus mit vorgelagertem Platz an Prächtigkeit aber kaum nach. Am nördlichen Rand des Viertels – quasi am Übergang zur Kasbah – und damit im Zentrum Al'Mharims steht eines der besten Hotels des Ortes, das Kurhotel El'Kalif.

Almadija

Almadija wird von der weitläufigen Palastanlage des Beys samt Gästepalast, Haremsgebäude und dem Turm der Geier (tulamid.: Burj Al'Ghulim) sowie der dazugehörigen Gartenanlage beherrscht. Hier wird der Besucher von üppigen Palmalleen, sprudelnden Springbrunnen und verspielten Hausfassaden im eslamidischen Stil begrüßt. Die vielen schlanken Minarette, die bunten Kuppeldächer sowie die unzähligen kleinen und großen Zwiebeltürme mögen einem Fremden geradewegs aus einem der Märchen aus Tausend und einem Rausch erscheinen. In der Nachbarschaft des Beyspalasts stehen das ausschließlich Männern vorbehaltene Bad der Karawanenführer (tulamd.: Hammam Karwanbashi) sowie das Hotel am Palast. Al'Mharims erstes Haus am Platze in Sachen Gästebeherbergung und -unterhaltung ist allerdings das ebenfalls in Almadija angesiedelte Kurhotel Adamant mit angeschlossenem Spielsalon. Auf der Straße der goldenen Kuppeln, der Flaniermeile des Palastviertels, treffen sich hochgestellte Kurgäste, Honoratioren und Mitglieder der Oberschicht, um sich über den neusten Klatsch auszutauschen oder hohe Politik zu betreiben. Das wird begleitet von den Rufen und lautstarken Anpreisungen unzähliger fliegender Händler, kleiner Krämer und Trödler, die entlang der Straße ihre Stände aufgebaut haben. An die Straße der goldenen Kuppeln grenzt der große öffentliche Kurpark, der Die Gärten des Benayman genannt wird. Er hat seinen Namen von dem tulamidischen Baumeister, nach dessen Plänen er angelegt wurde. Im Park steht der kleine Tsa-Schrein, der von dem zwölfgöttergläubigen Karawansereibesitzer Rahjiv Abu'l Karanim betreut wird. Im östlichen Teil des Viertels befindet sich zudem das Arsenal Al'Mharims.



Ausgewählte Gebäude & exemplarische Etablissements

Hinter einigen Gebäuden/Einrichtungen finden sich Angaben, die mit Q, P und S beginnen. Q und P geben dabei die Qualität und den Preis auf einer Skala von 1 (miserabel) bis 10 (exquisit) an. Die Zahl hinter S benennt die Anzahl an vorhandenen Schlafplätzen.

1 Tor der Güldenländer

2 Kräuterhändlerin & Pillendreherin Madida (Q3, P4)
Das Kurwesen lässt in Al'Mharim das Geschäft mit heilkundlichen „Zusatzdiensten" blühen. Ob Wundversorgung, Schönheitsbehandlung, Trinkkuren oder Wunderpülverchen, alles ist in der Oase zu haben. Die 28-jährige Madida Lanza stammt ursprünglich aus dem Lieblichen Feld und gehört zu jenen, die solch ergänzende Behandlungen anbieten. Entspannungstees gibt es bei ihr genauso wie Rauschkraut, Salben gegen Ungeziefer und Sonnenbrand sowie Dragees und Pillen gegen allerlei Wehwehchen. Als alleinstehende Frau hat sie es dabei in Al'Mharim nicht leicht, kann sich aber irgendwie über Wasser halten.

3 Teehaus Azila (Q4, P5)
Das Teehaus Azila liegt verkehrsgünstig in unmittelbarer Nähe zum nördlichen Stadttor der Oase. Und so nimmt es nicht Wunder, dass vor dem Teehaus angebundene Reittiere keine Seltenheit sind, denn oft machen Reisende direkt nach Ankunft oder kurz vor der Abreise noch einmal Halt, um im Etablissement von Hazanyo Contador einen ersten bzw. letzten Becher Tee zu trinken. Der geborene Almadaner bietet seinen Gästen über 50 verschiedene Teesorten an, die von seiner Frau Azila und einer Gehilfin serviert werden. Das Besondere am Teehaus ist, dass es dort sowohl die für novadische Gefilde üblichen Sitzgelegenheiten (auf dem Boden um einen zentralen Teppich gruppierte Kissen) als auch einige Tische und Stühle für Gäste aus nicht-tulamidischen Regionen Aventuriens gibt.

4 Schneiderei El-Saîd (Q8, P9)
Benjir el-Saîd ben Chalik macht seinem Beinamen (der Schöne) alle Ehre. Der für einen Novadi groß gewachsene Mittdreißiger gilt bei seinem Volk als Inbegriff von Schönheit, und allen ist es ein Rätsel, wieso er sich noch keine Frau genommen hat. Seine Schneiderei ist in Almadija angesiedelt und fertigt für die Reichen und Schönen. Allerdings wird el-Saîd nur selten selbst tätig. Die meisten Entwurfs- und Näharbeiten erledigen seine fünf Sklaven, allen voran seine Vorarbeiterin und rechte Hand Novara, die eine wahre Meisterin an der Nadel ist.

Was außer Benjir und seinen Sklaven niemand weiß: Novara ist keineswegs eine Sklavin, sondern die Eigentümerin der Schneiderei. Die ursprünglich aus Almada stammende Schneiderin (voller Name: Novara Honoria Tadjeri) hat es ins Kalifat verschlagen, wo sie nur eine einzige Chance auf eine eigene Werkstatt für sich sah: indem sie einen novadischen Mann als Meister vorschob, der seinen Namen für ihr Geschäft hergab. Mit Benjir hat sie einen perfekten Geschäftspartner gefunden. Er hat einen guten Geschmack in Sachen Kleidung und ein Auge für Formen und Farben. Er berät und bezirzt die Kundschaft, während Novara für das Handwerkliche zuständig ist und hinter den Kulissen auch alles Geschäftliche regelt.

5 Kurhotel Adamant (Q10, P10, S35)
Das Kurhotel Adamant ist Al'Mharims bestes Haus am Platze. Hier steigen nur die vornehmsten und reichsten Gäste ab, denn das Adamant ist Luxus pur. Nichts, was es hier nicht gäbe oder beschafft werden könnte. Nichts gilt bei Hotelbesitzer Rafik ben Selim als unmöglich, und so lässt sein Service (den er sich selbstredend entsprechend vergüten lässt) keine Wünsche offen. Tatkräftige Unterstützung bei der Führung des Hotels mit seinem angeschlossenen Spielkasino erhält Rafik durch seine Schwester Ceydija und ihren Mann Khenubaal ben Ajvar. Aufgrund ihres Reichtums gehören die beiden Familien natürlich zur Oberschicht Al'Mharims und unterhalten beste Kontakte zum Bey.

6 Instrumentenbauer Ghantabir ben Selim (Q7, P7)
Ghantabir ben Selim ist ein Alteingesessener und arbeitet in der Unterhaltungsbranche für den Kurbetrieb. Er ist Geschichtenerzähler und Instrumentenbauer, insbesondere für Dablas (Tontrommeln), die von Kurgästen gerne einmal als Andenken an ihren Aufenthalt in Al'Mharim erworben werden. Ghantabir und ein paar Freunde musizieren oft, wenn Sharisadim für die Gäste auftreten.

7 Wunderheiler Sabri ibn Khalid (Q5, P7)
Sabris Familie ist schon seit Kaiser Eslams Zeiten in Al'Mharim ansässig und hat es nach der Eroberung durch das Kalifat verstanden, sich die neuen Machthaber durch Kollaboration gewogen zu machen. Auch wenn das Ansehen Sabris und seiner Familie bei weitem nicht mehr so hoch ist wie einst, so können sie in der Oase doch unbehelligt ihren Geschäften nachgehen.

Durch seine großspurige Bezeichnung könnte man meinen, dass Sabri zu den zahlreichen Scharlatanen und unterdurchschnittlichen Quacksalbern gehört, doch dem ist nicht so. Er hat tatsächlich ein fundiertes Wissen, was die Heilung von Krankheiten und das Versorgen von Wunden angeht. Um sich aber von seinen zahlreichen Mitbewerbern in diesem Metier hervorzuheben, setzt Sabri auf vollmundige Versprechen und einen Wunder-Nimbus, mit dem er sich umgibt. Dabei paart er sein Heiler-Wissen mit selbstgemachten Pülverchen und angeblichen Heilmitteln, die aber vollkommen wirkungslos und ungefährlich sind. Wenn er aber die Magenverstimmung eines Kurgastest nicht nur mittels eines alten, aber unspektakulären Hausmittels, sondern zusätzlich mit einem obskuren knallgrünen Pulver kuriert, macht dies ungleich mehr Eindruck auf den unbedarften Patienten und darf gleich zwei Zechinen mehr kosten.

8 Hotel am Palast (Q6, P6, S28)
Das Hotel am Palast wurde erst kürzlich eröffnet und ist der neueste Zugang unter den Beherbergungseinrichtungen in der Oase. Es steht im östlichen Teil der Kasbah ganz in der Nähe des Beyspalasts. Geleitet wird das Hotel von Melahat ibn Saiman, doch ist es ein offenes Geheimnis, dass er nicht der Eigentümer, sondern lediglich ein Angestellter ist. Ganz Al'Mharim rätselt, wem der neue Hotelbetrieb wohl gehören mag, doch ist dies bisher ein gut gehütetes Geheimnis ... und Melahat, der es wissen müsste, schweigt. Das Hotel am Palast bietet eine saubere und bezahlbare Unterkunft für den durchschnittlichen Geldbeutel. Im angeschlossenen Gasthaus sind einfache kleine Speisen, nicht nur für Hotelgäste, erhältlich.

9 Palastanlage
Der Bau der weitläufigen Palastanlage wurde unter Kaiser Eslam I. begonnen. Seine Nachfolger bauten sie weiter aus und um, und erst unter Kaiser Eslam V. wurde sie mit ihrem heutigen Aussehen fertiggestellt. Die Anlage umfasst neben dem Palast des Beys (Haus der ewigen Freuden genannt), ein privates Bethaus, Wirtschafts- und Bedienstetengebäude, Unterkünfte für Sklaven, Pferdeställe, ein Gästehaus, das Haremsgebäude, den sogenannten Turm der Geier und den Palastgarten.
Die Außenmauern des *Beyspalastes* sind mit weißem Marmor verkleidet. An zwei seiner Ecken stehen schlanke Rundtürme, und schon von weitem erblickt der Betrachter drei mit blau glasierten Ziegeln gedeckte Kuppeldächer. Für jeden Auswärtigen ist der Palast mit seinen bunt verzierten Fußböden, den kunstvoll bemalten Innenwänden und der verspielten Ornamentik der Inbegriff eslamidischer Architektur.

Im Haremsgebäude, dem *Sheikasul*, führt ♟ Hint saba Sheranbil, die Hauptfrau des Beys, ein strenges Regiment über ihre Angestellten, Sklavinnen und auch die beiden Nebenfrauen ihres Mannes.
Der viereckige *Turm der Geier* ist mit seinen fünf Geschossen das höchste Gebäude der Stadt und zugleich das Domizil der Askarim, der Speerträger des Beys. Da dort früher oft Gehenkte von den Zinnen baumelten, bis sich die Geier sie holten, kam der Turm zu seinem etwas schaurigen Namen.
Einer der jüngsten Teile der Gesamtanlage ist der weitläufige *Palastgarten*. Er ist in verschiedene Bereiche unterteilt, die durch Mauern voneinander getrennt sind. In allen finden sich aufwändige Wasserspiele, Pavillons und zahlreiche Statuen. Im Rosengarten steht zudem die Menagerie des Beys.

10 Arsenal
Das Arsenal steht in der Nähe des Palasts des Beys im Nordviertel Al'Mharims. In ihm lagern Waffen und Ausrüstung der militärischen Truppen des Beys. In einer kleinen angegliederten Werkstatt samt Schmiede werden Reparaturen und notwendige Wartungen vorgenommen. Oberster Herr des Arsenals ist Jamal ben Boroman. Bei der Erledigung seiner Aufgaben stehen ihm diverse Sklaven und freie Wachleute zur Seite. Vor dem Eingang des Arsenals stehen immer zwei Wachleute, ein weiterer hält stets im Hof Wache.

11 Gold- und Silberschmied Hakim ben Terebhan (Q10, P10)
Der in Almadija ansässige Gold- und Silberschmied Hakim ben Terebhan ist einer der reichsten und einflussreichsten Männer der Stadt. Seine Familie gehört schon seit Jahrzehnten zu den engsten Freun-

den und Vertrauten des Beys von Al'Mharim, der zugleich Sheik der Beni Qasem ist. Eigentlich hatte Hakims Vater Terebhan selbst große Hoffnungen darauf gehabt, zum Sheik des Stammes gewählt zu werden, und dann säße heute wohl Hakim als Bey im Palast, doch er ist mit seiner jetzigen Situation vollauf zufrieden. An Einfluss und Reichtum dem Bey fast ebenbürtig, muss er sich weniger Zwängen und Konventionen beugen. In seiner Werkstatt fertigen Hakim und zwei Gehilfen Geschmeide von edelster Qualität an, und es versteht sich von selbst, dass er zu den bevorzugten Lieferanten des Palastes gehört. Was keinen Abnehmer im Heim des Beys findet, kommt in den Verkauf für die anspruchsvollen und begüterten Kurgäste. Und das Geschäft läuft sehr gut. Doch obwohl Hakim im Geld schwimmt, hört man ihn ständig lamentieren, dass seine zwei Frauen ihn mit ihrer Verschwendungssucht noch in den Ruin treiben würden.

12 Die Gärten des Benayman
Der öffentliche Kurpark in Almadija grenzt direkt an die palmengesäumt Prachtstraße Al'Mharims. Verschlungene Wege durch baumbestandene Bereiche wechseln sich ab mit streng geometrisch angelegten Teilgärten, in denen das ganze Jahr über blühende Pflanzen dem Auge des Kurgastes schmeicheln. Die Oase leistet sich vier Gärtner, die sich ausschließlich um die Gärten des Benayman kümmern und dafür sorgen, dass die Anlage stets einen überaus gepflegten Eindruck macht. Im Zentrum des Parks steht ein Pavillon, der als Bühne für Aufführungen dient, mit denen die Kurgäste unterhalten werden. Etwas abseits aber dennoch gut erreichbar steht der Tsa-Schrein im zentralen Teil der Gärten.

13 Tsa-Schrein
Der etwa zwei Schritt hohe Tsa-Schrein steht im zentralen Teil der Gärten des Benayman und wird von zwei Kirschbäumen flankiert. Der schlichte, hölzerne Bau hat die Form eines Schranks mit Spitzdach und ist in knallbunten Farben angemalt. Im Inneren des Schreins steht die silberne Statuette einer Eidechse mit Augen aus Opalen. Drumherum finden sich meist Opfergaben von Gläubigen, so zum Beispiel Räucherwaren und Dattelwein aber auch kleines Spielzeug und natürlich Blumen.

14 Schenke Fantasia (Q6, P6)
Wirt Loruf ben Yakuban ist ein kleiner, drahtiger Mann Ende 30 und diente geraume Zeit als Spahi in den berittenen Truppen des Kalifen. Nach Ende seiner Dienstzeit kehrte er in seinen Heimatort zurück und übernahm eine Schenke, die er nach dem bei Novadis üblichen Begrüßungszeremoniell benannte. Er bietet gute novadische Hausmannskost – zubereitet von seiner Frau Meribeth – und als Besonderheit eine Auswahl verschiedener Dattelweine.

15 Barbier Gaftar ben Nasir (Q5, P6)
Gaftar hat den kleinen Laden im Südviertel erst vor rund einem Götterlauf von seinem Vater übernommen. Von außen wäre er als solcher kaum zu erkennen, wenn über dem Eingang nicht ein aufgeklapptes Rasiermesser aufgemalt wäre. Der Mittdreißiger bietet nicht nur Bartscheren an, sondern auch die fachmännische Pflege von Glatzen, Aderlässe und bei Bedarf auch Salben gegen Hautreizungen.

16 Rauchstube Khômhud (Q4, P3)
Die Rauchstube Khômhud begann vor einigen Jahren als recht schäbiger Treff der armen Bevölkerung von Al'Mharim, wo Männer sich nach Sonnenuntergang dem Genuss von Rauschkraut hingaben. Der Ruf der Verruchtheit übte indes eine unerwartete Anziehungskraft auf gelangweilte Kurgäste und ihr Gefolge aus, sodass der kleine Lehmbau im Südviertel allmählich zu einer Attraktion im Badebetrieb avancierte. Eigentümer Luhuf Hebab ben Shereban witterte ein gutes Geschäft und möbelte seinen Laden soweit auf, dass nun auch weniger abenteuerlustige Gäste der Oase dort ab und zu Halt machen, zumal Luhuf mittlerweile auch nicht berauschende Tabake für seine Shishas anbietet. Nichtsdestotrotz haftet der Rauchstube immer noch ein Ruf von Lasterhaftigkeit an.

Der Ruf von Verderbtheit haftet der Rauchstube nicht ganz ohne Grund an. Luhuf musste sich seinerzeit Geld bei zwielichtigen Personen leihen, um seine heruntergekommene Holzhütte zu einem festen Lehmbau mit entsprechender Inneneinrichtung umzugestalten. Da er seine Schulden aber bisher nicht zurückzahlen konnte, bedingen sich seine Geldgeber ein Nutzungsrecht für das Khômhud aus. Und so wird in den Sitznischen der Rauchstube im Schutze von rauchgeschwängerter, den Blick vernebelnder Luft oft das ein oder andere illegale Geschäft eingefädelt oder abgewickelt.

17 Bordell Sonne des Südens (Q6, P8)
Das Bordell im Westen des Südviertels wird von Boromeo Beratas geführt. Er stammt aus Al'Anfa, wurde als Söldner im Khômkrieg gefangengenommen und versklavt. Er diente lange beim Bey und konnte vor allem über Bakshish von Leuten, die wünschten, zur Audienz vorgelassen zu werden, genug Geld zusammensparen, um sich freizukaufen. Das Gunstgewerbe im Kurort läuft passabel. Zwei Frauen und ein junger Mann schaffen für ihn an: Delilah az-Zahra (in der Gegend von Al'Mharim in Sklaverei geboren), Tebay bint-el-erg (von ihrem Mann verstoßene Novadi aus der Wüste) und Hal-Reto Meeltheuer (junger Abenteurer aus Gareth, der auf dem Weg in den sonnigen Süden, wo Rauschkraut und Dublonen lockten, von Wüstenräubern versklavt wurde; al-

lerdings muss den heißblütigen Almadaner, den sich manche weiblichen Kurgäste wünschen, noch üben). Im Nebengeschäft verkauft Boromeo Rauschkräuter – auch an Novadi-Frauen, deren Familien ihnen so etwas verbieten; dann natürlich heimlich. Er ist manchmal zu ungewöhnlichen Zeiten, z. B. mitten in der Nacht nach Bordell-Schluss, im Kurpark beim Tsa-Schrein anzutreffen. Dann betet er dort darum, noch eine nette verlässliche Frau zu finden, die mit ihm eine Familie gründen will.

18 Frauenbadehaus al-Tegush (Q8, P5)
Das al-Tegush ist eines der wenigen zweigeschossigen Gebäude im Südviertel. Es ist ausschließlich Frauen vorbehalten und wendet sich durch seine hochwertige Ausstattung an die vornehmen Einwohnerinnen der Oase sowie an weibliche Kurgäste; und das alles zu einem vergleichsweise bescheidenen Preis. Oberhaupt der Badesklavinnen im al-Tegush ist Gonzaga Dulcinea Blaemendâl, auch Gonzaga al-charaka genannt. (Als Vorbild für dieses Etablissement kann das „Bad der Dame Suleika“ aus **RuS**, S. 156–159, herangezogen werden.)

19 Basar
Der große Basar ist der Kern des Südviertels. Die dortigen Läden und Geschäfte gehören der Stadt, von der sie an Händler und Handwerker vermietet werden. Das Warenangebot ist vielfältig und reicht von preiswerten Produkten des täglichen Gebrauchs bis hin zu hochwertigen Luxusgütern für die reichen Kurgäste. Zu finden sind unter anderem Obst, Gemüse, Kräuter, Glas- und Porzellanwaren, Tuche, Teppiche, Kleidung, Schmuck, Duftwässerchen, Fleisch- und Backwaren, Gewürze, Keramik, Trödel, aber auch Waffen und Sklaven. Ein Imbiss bietet verzehrfertiges Essen zum Mitnehmen, während die weichen Kissen einer Teestube zum Verweilen einladen. (Der Grundriss eines typischen tulamidischen Basars findet sich in **RuS** auf S. 155.)

20 Händler Mustafa und Jikhaban ben Alev (Q6, P6)
Exemplarisch für die zahlreichen Händler im Südviertel seien hier Mustafa ben Alev und sein Bruder Jikhban erwähnt. Sie bieten mehrheitlich Waren des täglichen Gebrauchs an, die nicht in Al‘Mharim selbst hergestellt werden, sondern über Karawanen ihren Weg in die Oase finden. Das Angebot reicht von Kleidung, über Kupferkessel bis hin zu Bürsten und Kämmen. Wer für seinen Haushalt etwas Außergewöhnliches oder Hochwertiges benötigt, ist bei den Brüdern ben Alev an der richtigen Adresse.

21 Tor der Flamingos

22 Hotel Quellenhof (Q7, P8, S20)
Das im Südviertel gelegene Hotel Quellenhof ist ein alteingesessener Betrieb, der von der Familie Al‘Seduji geführt wird. Familienoberhaupt und damit Chef des Etablissements ist der Novadi Madjid ibn Kerubal Al‘Seduij, der von seiner Frau Tanaquil und der gemeinsamen Tochter Eshila unterstützt wird, wenngleich man die beiden Frauen als Gast kaum zu Gesicht bekommt. Der Quellenhof ist eine beliebte Adresse bei Durchreisenden, die zwar einen gewissen Komfort zu schätzen wissen, sich aber den Luxus des Hotels Adamant oder des El‘Kalif nicht leisten können. Zudem kann Madjids Haus mit einem eigenen (wenngleich kleinen) Badebecken aufwarten. Bei Bedarf können die Gäste bei einer Massage durch einen Haussklaven entspannen oder die Dienste eines externen Barbiers in Anspruch nehmen.

23 Wahrsagerin Naima (Q5, P5)
Die zwölfgöttergläubige Naima Aramsuni hat sich auf Sterndeuterei und Horoskop-Erstellung sowie das Prophezeien mittels Inrah-Karten spezialisiert. Die verwitwete 38-jährige Gauklerin muss sich seit dem Tod ihres Mannes allein durchschlagen und dabei ihre beiden Töchter Malejah (12 Jahre) und Shahane (15 Jahre) durchbringen. Die beiden gehen ihr im Geschäft zur Hand, sei es, indem sie während der „Vorstellungen“ ihrer Mutter zum passenden Zeitpunkt Rauch und Düfte ins Zimmer leiten oder sie begleitende Geräusche erzeugen (z. B. leises Läuten von Glöckchen, Schlagen eines kleinen Gongs etc.) Ganz selten wird Naima von ihrer ältesten Tochter auch einmal vertreten, denn Shahane hat sich mittlerweile sehr viel von ihrer Mutter abgeguckt.

Was Naima unterdessen beunruhigt, ist, dass ihre Tochter im Gegensatz zu ihr selbst manchmal dabei nicht schauspielert, sondern offenbar tatsächlich Eingebungen und Visionen zu haben scheint.

24 Alchimist Faruk ben Heradijn (Q7, P5)
Die Alchimistenwerkstatt Faruk ben Heradjins befindet sich im Südviertel am Platz vor dem Rastul-

lah-Bethaus. Ein Nasenschild, das eine Feinwaage und einen Rohalskolben über einer Flamme zeigt, weist am Gebäude auf das Geschäft hin. Faruk ist ein Abgänger der alchimistischen Fakultät der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis und versteht sein Handwerk sehr gut, so kann er zum Beispiel Heiltränke und Antidots aus für Rastullah-Gläubige erlaubten Zutaten herstellen. Da diese Mittel aber sehr teuer und die Kunden dafür eher rar gesät sind, besteht sein Hauptgeschäft daraus, Salben gegen Sonnenbrand und Tinkturen gegen Magen-Darmerkrankungen sowie Hitzschlag und Sonnenstich zu produzieren.

Alle von Faruk gebrauten Mittel sind hochwirksam, doch so recht scheinen seine Kunden dies nicht zu wertschätzen bzw. sind sich dessen gar nicht bewusst. Der Alchemicus arbeitet deshalb seit geraumer Zeit daran, Verbindungen zum Palast des Beys aufzubauen, um vielleicht dort die ihm zustehende Anerkennung für seine Fähigkeiten zu bekommen.

25 Karawanserei Al'Zaynab
Der Groß- und Fernhändler Yakuban Al'Zaynab ist Besitzer einer der zwei Karawansereien im Südviertel und wird auch "Der Herr der 1000 Kamele" genannt. Im Innenhof seines Hauses bietet er allerlei Waren aus fremden Ländern an und erlaubt es bisweilen auch seinen Gästen, dort ihre von weither mitgebrachten Produkte feilzubieten. Yakuban ist ein streng gläubiger Novadi, der Ungläubige nur ungern in seiner Karawanserei als Übernachtungsgäste aufnimmt. Oft verweist er sie an Rahjiv Abu'l Karanims Einrichtung, wohl wissend, dass er damit seinem Konkurrenten wieder einmal gut zahlende Gäste beschert.

26 Rastullah-Bethaus
Das von einem gemäßigten Mawdli betriebene Rastullah-Bethaus ist eines der prächtigsten Gebäude in der Oase. Es ist aus Ziegeln errichtet, die weiß gekälkt sind, und wird von einer großen, türkisfarbenen Kuppel abgeschlossen. An den beiden Ecken der Frontseite ragen zierliche, türkisfarbene Minarette in die Höhe. Eine 9-stufige Treppe, auf der immer eine ansehnliche Zahl an Schuhen steht, führt hinauf zum Eingang, der einen kleinen Vorbau in Form eines Zelts besitzt. Direkt hinter dem Eingang befinden sich rechts und links von ihm zwei große, von Holzbänken umstandene Wasserbottiche. Sie werden von den Gläubigen zur Fußwaschung genutzt. Zahlreiche Spitzbogenfenster lassen das Innere hell und luftig erscheinen. Die Innenwände sind weiß verputzt und mit zahlreichen bunten Ornamenten verziert. Der Boden der beiden Beträume (je einer für Männer und Frauen, die getrennt beten) ist mit grün-blauen Mosaiken ausgelegt. Sowohl innen als auch auf dem großen Platz vor dem Bethaus steht eine Vielzahl an Palmen.

27 Karawanserei Al'Karanim
Al'Mharim liegt an einer viel genutzten Karawanenroute, und so nimmt es nicht Wunder, dass es in der Oase gleich zwei Karawansereien gibt, die in ständiger Konkurrenz zueinander stehen. Die Karawanserei Al'Karanim wird von Rahjiv Abu'l Karanim, einem Witwer in den Endvierzigern, geführt. Er ist ein freundlicher, älterer Herr mit graumeliertem Bart, der gern mit weitgereisten Gästen über fremde Länder redet. Der Witwer hat zwei Söhne und eine Tochter, die schöne Azila, die ihm zur Hand gehen. Außerdem betreut Rahjiv ehrenamtlich den Tsa-Schrein im Kurpark, tauscht also verblühte Blumen aus, stellt Räucherstäbchen auf und macht sauber.

28 Badestube Al'Bishan (Q4, P3)
Die Badestube ist eine der vielen kleineren Einrichtungen, die in Al'Mharim die Möglichkeit zum Baden anbieten, aber nicht den Luxus und Komfort der großen Badehäuser haben. Hier gibt es nur zwei kleine Wasserbecken (jeweils kalt und warm), und die Gäste müssen auf ihre mitgebrachten Habseligkeiten selbst ein Auge werfen. Zu den von Bader Zachaban Al'Bishan angebotenen Dienstleistungen zählen auch Zahnreißen und das Versorgen von kleinen Wunden, was in einem „Behandlungsstuhl" direkt am Rande der Wasserbecken durchgeführt wird.

29 Töpferei des Tarek ben Halanim (Q6, P5)
In Tarek ben Halanims großer Töpferei arbeiten insgesamt zwölf Menschen. Diese sind – mit Ausnahme von zwei Sklaven – allesamt Familienmitglieder Tareks, darunter sein Vater, seine Frau, seine drei Kinder sowie sein Bruder samt Frau und deren zwei Kinder. Der Betrieb ist der größte seiner Art im Ort und fertigt von einfachem Gebrauchsgeschirr bis hin zu hochwertiger Keramik, die allein Dekorationszwecken dient, alles, was aus Ton hergestellt werden kann. Während die Männer an den Töpferscheiben sitzen und die zwei Brennöfen bedienen, obliegt den Frauen das Verzieren der Ware mit bunten Ornamenten. Der Töpferei ist ein sehr kleiner Laden angegliedert, indem B-Ware verkauft wird. Die ordentliche A-Ware ist indes nur auf Al'Mharims Basar zu erstehen.

30 Kurhotel El'Kalif (Q9, P9, S50)
Das Kurhotel El'Kalif steht dem Hotel Adamant in Sachen Ausstattung und Service kaum nach und versüßt die Kur der Oasengäste mit allerlei Luxus. Eigentümer ist ♟ Cherek ben Nareb, der sich gemeinsam mit einer großen Schar Sklaven und Angestellten um das Wohlergehen seiner Gäste kümmert.

31 Taberna Goldener Löwe (Q4, P6)
Die Taverne im Herzen von Al'Mharim wird von einer Frau geleitet, die sich Kamilha nennt und ihrem Äußeren nach eine Tulamidin ist. Die junge Frau ist eine echte Schönheit und macht um ihre Person bzw. ihre Herkunft und ihre Familie ein großes Geheimnis.

Tatsächlich heißt sie Daria Lutea Torrean und ist eine ehemalige Trickbetrügerin aus dem südlichen Horasiat. Dort hat sie als Geliebte hochgestellter Persönlichkeiten diese jahrelang um ihr Geld gebracht, ehe eine ihrer Betrügereien gründlich schief ging und sie aus dem Horasreich flüchten musste. Das ehrliche und eher beschauliche Leben als Tavernenwirtin in Al'Mharim beginnt aber, sie allmählich zu langweilen, und Kamilha ist schon auf der Suche „nach neuen Herausforderungen".

32 Medicus Walid Al'Safin
Walid Al'Safin ist Leibarzt des Beys und gilt als fähigster Medicus der Stadt. Er ist über Al'Mharims Grenzen hinaus berühmt und wurde sogar zur Entbindung der Kaiserin Tulameth bei der Geburt des Thronfolgers gerufen. Er hat ständig viel zu tun, und da er seine gut zahlenden Klienten meist im Rahmen von Hausbesuchen behandelt, ist er nur selten in seinem eigenen Haus anzutreffen. Mit entsprechendem Bakshish für seine Sklavin Malejka, die ihm bei seinen Behandlungen gewöhnlichweise zur Hand geht, ist es aber meist möglich, innerhalb von drei Tagen einen Termin bei ihm zu bekommen. Wer nicht über das nötige Kleingeld verfügt, wird von ihr rüde an einen der zahlreichen Wundheiler oder Quacksalber verwiesen.

33 Teppichknüpfer Sahid ben Sheriman (Q6, P9)
Sahid ist ein Mittzwanziger, der sein Handwerk von der Pike auf bei seinem kinderlosen Onkel Dilhaban gelernt hat. Dieser erkannte schon früh, dass sein Neffe bisweilen eine besondere Fingerfertigkeit an den Tag legte, die ihn für ein Kind sehr hochwertige Arbeiten (damals war es selbstgemachtes Spielzeug aus Holz) anfertigen ließ. Wohl wissen, dass er keinen Sohn hatte, dem er seinen Betrieb vermachen konnte, nahm er Sahid zu sich und lehrte ihn die Teppichknüpferei, bei der sich der Junge sehr geschickt anstellte. Noch eher Sahid 16 Götterläufe alt war, hatte er mehrere Teppiche gefertigt, die jene seines erfahrenen Onkels und Meisters an Qualität bei weitem übertrafen. Im Laufe der Zeit erwarb sich die Werkstatt den Ruf, außergewöhnlich hochwertige Teppiche herzustellen, die durch die verwendeten Farben und Ornamente in der Lage waren, Stimmung und Gemütszustand von Menschen beeinflussen zu können. Seit Dilhaban sich mit fast 66 Götterläufen zur Ruhe setzte, führt Sahid die Teppichknüpferei allein, doch sein Onkel ist oft in einem für ihn bereitgestellten Lehnstuhl in der Werkstatt anzutreffen, wo er seinem Neffen „immer mal wieder über die Schulter sieht", wie Dilhaban augenzwinkernd sagt, obwohl ihm sehr wohl bewusst ist, dass sein Neffe ihn in der Fertigkeit des Teppichknüpfens schon vor langer Zeit weit überflügelt hat.

In der Tat vermögen es einige Stücke aus dieser Teppichknüpferei – in passender Umgebung ausgelegt –, eine besondere Atmosphäre zu verbreiten. Unbekannt ist hingegen, dass genau diese Teppiche allesamt von Sahid und nicht von seinem Onkel geknüpft wurden (Sahid ist Magiedilletant).

34 Grobschmied Deredan Malagrei (Q4, P4)
Der gebürtige Drôler Deredan Malagrei ließ sich vor acht Götterläufen in Al'Mharim nieder, nachdem er völlig abgebrannt mit einer Karawane in der Stadt gestrandet war. Seine Schmiede ist eine der wenigen, in denen Ungläubige bedient werden. Er hat das Handwerk eigentlich nicht gelernt, sich aber im Laufe der Zeit alle notwendigen Techniken und einige Tricks angeeignet. Ein Meisterschmied wird allerdings auf den ersten Blick erkennen, dass Deredans Arbeiten meist ordentlich aber nicht sehr gut sind. Dafür kostet es hier auch nur fünf Zechinen, sein schartiges Kurzschwert wieder herrichten zu lassen.

35 Bad der Karawanenführer (Q9, P7)
Das Bad der Karawanenführer ist ein Männerbadehaus und steht in der Nähe des Beyspalastes. Der Prachtbau muss sowohl innen als auch außen den Vergleich mit den Madathermen von Punin nicht scheuen. Neben mehreren Wasserbecken mit unterschiedlicher Temperatur gibt es zwei Schwitzkammern, mehrere Räume in denen Bader und Barbiere unter Einhaltung von Privatsphäre ihrem Geschäft nachgehen können und einen eigenen Bereich für sonstige Körperpflege, wo geschickte Hände von Badesklaven unter anderem Massagen und Behandlungen mit wohltuenden Kräuterwickeln verabreichen. Oberster der Kurbad-Sklaven, die auch spät und sehr früh sauber machen, ist Faizal abd-al-mayy.

36 Krämer Devlech ibn Marwan (Q5, P7)
Krämer Devlech ibn Marwan ist ein zugezogener, zwölfgöttergläubiger Tulamide. Gemeinsam mit seiner Frau Nelisha hat er in den vergangenen Jahren einen gutgehenden Devotionalienhandel rund um das Kurwesen aufgebaut. Seine Waren bezieht er meist aus der alten Heimat, und der begnadete Feilscher hat schon unzähligen, gut betuchten Kurgästen Dinge aufgeschwatzt, die weder nützlich noch ihren Preis wert waren.

Vergiftet

Der Weg ins Abenteuer

Das Abenteuer spielt in der Oase Al'Mharim, sodass sich die Heldengruppe aus dem ein oder anderen Grund dort aufhalten sollte. Der Plot geht davon aus, dass die Helden bereits eine Gruppe bilden. Sollte dies nicht der Fall sein, sind nachfolgend einige Möglichkeiten aufgeführt, warum die Helden in Al'Mharim sind und wie sie – falls nötig – zusammenfinden können.

- Die Helden wurden angeheuert, die Reisegesellschaft eines reichen Kurgastes sicher nach Al'Mharim zu begleiten.
- Die Helden sind selbst als Kurgäste in Al'Mharim und haben sich dort kennengelernt.
- Das Brunnenfest lockt jedes Jahr im Rahjamond (beginnend am 12. Rahja; nach dem novadischen Kalender also am 8. Tag des 6. Gottesnamens nach dem 2. Rastullahellah) zahlreiche Besucher in den Ort. Die Bewohner Al'Mharims feiern dann drei Tage lang die Brunnen der Stadt, die mit ihrem kostbaren Nass die Existenz und den Wohlstand der Oase sichern. Auch die Helden wollen sich einmal die weithin gerühmten Kamelrennen, Säbelschaukämpfe und Tanzdarbietungen ansehen und haben sich auf der Reise in die Oase kennengelernt.

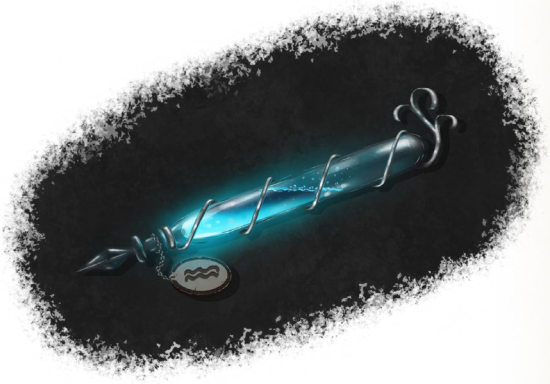
SL-Tipp:
Die einfachste Möglichkeit, die Helden zum Ort des Geschehens zu bekommen, ist, im Vorfeld des Abenteuers gemeinsam mit den Spielern Gründe dafür zu finden, warum sie sich dort aufhalten. Generell ist ein individuell auf die Gruppe zugeschnittener Einstieg ins Abenteuer immer die beste Wahl.

Der Anfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr sitzt in ausgelassener Runde in dem/der [passende Örtlichkeit ergänzen] beisammen und genießt einen köstlich schmeckenden Kräutertee. Das Etablissement kann sich über mangelnde Kundschaft wahrlich nicht beschweren und ist gut belegt. An einem Nachbartisch sitzt eine stark geschminkte Matrone mit einer Bediensteten und raucht Wasserpfeife, als sie plötzlich die Augen verdreht und laut aufstöhnt. „Bei Peraine, was ist ... mit ... mir?" Ihr gesamter Körper verspannt sich und wird steif wie ein Brett, ehe er jegliche Spannung verliert und die korpulente Frau ohnmächtig aus dem Sessel zu Boden gleiten lässt. Ihre junge Begleiterin ist kreidebleich vor Schreck aufgesprungen und beugt sich über ihre Herrin. „Bei den Göttern! Eure Hochgeboren, kommt zu Euch!" Sie fächelt ihr Luft mit einem Taschentuch zu. Flehentlich sieht sie sich im Raum um: „Hilfe! Bitte helft meiner Herrin!" Während dessen kullert [Name des Helden] eine schmale, längliche Phiole vor die Füße, in der noch der minimale Rest einer bläulich leuchtenden Flüssigkeit enthalten ist.

Die Helden werden Zeuge, wie die horasische Adelige Baronessa Valdivia della Camerano, die zu ihrer regelmäßigen Kur in Al'Mharim weilt, bei einem mysteriösen Anfall zusammenbricht und anschließend schwere Krankheitssymptome aufweist. In dem mit dem Anfall verbundenen Tumult fällt den Helden eine kleine Phiole mit dem Rest einer leicht bläulich leuchtenden Flüssigkeit vor die Füße. Niemand weiß, woher diese stammt bzw. wem sie gehört. Valdivias Zofe Elea von Niederhofen vermutet allerdings, dass die Phiole ihrer Herrin gehören und dass sie Gift enthalten könnte, denn das Geschehene ist bereits der zweite Vorfall seiner Art. Der erste ereignete sich vor zehn Tagen, und ein herbeigerufener Heiler diagnostizierte seinerzeit ein unbekanntes Gift. Elea ist davon überzeugt, dass jemand Unbekanntes ihrer Herrin nach dem Leben trachtet und



versucht, sie umzubringen. Sie bittet die Helden, den Schuldigen ausfindig zu machen. Sie selbst kann zwar keine Belohnung anbieten, versichert aber, dass sich ihre Herrin mit Sicherheit erkenntlich zeigen wird. Sie nennt (hinter vorgehaltener Hand) mit der Baronessa Daria Melusine Trîbec und dem Comto Laban von Carinto auch gleich zwei mögliche Verdächtige; beides ebenfalls hochgestellte Kurgäste (untergebracht im Kurhotel El'Kalif), die jedoch im Rang über Valdivia della Camerano stehen und somit keinesfalls öffentlich beschuldigt werden dürfen.

Die Helden gehen hoffentlich auf die Bitte ein, und es gilt somit, unauffällig zwei Spuren zu verfolgen: zum einen die beiden Beschuldigten, zum anderen die Phiole mit der verdächtigen Flüssigkeit. Bei den Nachforschungen werden je nach Situation z. B. Proben auf *Überreden*, *Überzeugen*, *Verstecken* oder auch *Etikette* anfallen.

Nachforschungen I

Generelles zu Nachforschungen in Al'Mharim

Hier sprechen die Einheimischen Tulamidya und meist nur leidlich Garethi (wenn überhaupt), und für einen beispielweise aus dem Mittelreich stammenden Helden wird die Probe auf (novadische) *Etikette* sicherlich erschwert sein. Die vorhandene Sonderfertigkeit *Kulturkunde Novadi* wiederum bringt Erleichterungen von 3 auf alle Proben, die Kenntnisse der novadischen Kultur und Gepflogenheiten einbeziehen. Allerdings ist auch immer noch ein gewisser Anteil tulamidischer und ein kleiner Anteil almadanischer Kultur in Al'Mharim spürbar, sodass die Sonderfertigkeiten *Kulturkunde Almada* und *Kulturkunde Tulamidenlande* einen Punkt Erleichterung auf Proben mit Bezug zu Gesellschaft und Kultur bringen.

Obgleich die Haltung der novadischen Einwohner Al'Mharims gegenüber „Ungläubigen" wesentlich toleranter ist als gemeinhin bei diesem Volk üblich, sind dennoch einige kulturelle Besonderheiten zu beachten: Üblicherweise werden weibliche Spielercharaktere als Anhang ihrer männlichen Begleiter betrachtet, und die Männer des Ortes werden es eher ungern sehen, wenn Fremde mit ihren eigenen Frauen oder Töchtern reden, umso mehr, wenn es fremde Männer sind!

SL-Tipp:
Höre auf die Spekulationen und Pläne deiner Spieler und modifiziere Szenen des Abenteuers bei Bedarf derart, dass sie zu dem passen, was deren Charaktere tun oder vorhaben. Nur selten sollten die Spielercharaktere jemanden befragen, einen Ort untersuchen oder Ähnliches, ohne dabei neue Informationen zu erhalten. Überlege, was sie dort herausfinden könnten und adaptiere entsprechend, auch wenn es ursprünglich nicht so vorgesehen war. Halte dich an die 3:1-Regel, die besagt, dass Spielercharaktere spätestens mit dem dritten Versuch ein Erfolgserlebnis haben sollten.

Im Verlauf ihrer Nachforschungen können die Helden durch Nachfragen und Beoabchten Hinweise sammeln, die nachfolgend als Liste aufgeführt sind.

Indizien dafür, dass Valdivia della Camerano nicht vergiftet wurde

- Ein einigermaßen begabter Alchemicus kann nach erfolgter Analyse glaubhaft darlegen, dass sich in der Phiole nichts Giftiges, sondern Wasser aus den Quellen der Stadt befunden hat, wenngleich die Flüssigkeit eine merkwürdige Farbe besitzt. Auch ein in Alchemie begabter Held in der Gruppe, der sein Reiselabor mit sich führt, könnte durch eine gelungene *Alchemie*-Probe herausfinden, dass die blau leuchtende Flüssigkeit völlig ungefährlich ist.

Allgemeine Hintergrundmusik für Szenen in Al'Mharim: orientalische Musik, die eine lebenslustige und ausgelassene Atmosphäre vermittelt, z. B.:

- Olivier Renouard: Arabian Travel
- Epic Soul Factory: Arab Trade
- Eduardo Tarilonte: A Day in the Market
- Keith Zizza: Craftsmen's Sond
- Keith Zizza: Welcome!

- Ein Held mit einer *Pflanzenkunde* von mindestens 10 weiß, dass es eine für den Menschen vollkommen ungefährliche Algenart gibt, die bei Kontakt mit Licht blau leuchtet. Sollte keiner der Helden über eine solch hohe *Pflanzenkunde* verfügen, kann dieses Wissen auch von einem Außenstehenden kommen.
- Auch ältere Proben des Heilwassers leuchten latent blau.
- Der seinerzeit herbeigerufene Quacksalber Jamir ben Hassan berichtet, dass er bei seiner Untersuchung nach dem ersten Anfall Valdivias an seiner Patientin nichts Außergewöhnliches feststellen konnte, deshalb konnte aus seiner Sicht nur Gift die Ursache sein.

Indizien dafür, dass das Quellwasser Al'Mharims weniger wird und kaum noch heilkräftig ist

- Der künstlich angelegte See El'Tufar südlich der Stadt dient eigentlich als Kamel- und Pferdetränke, ist aber merklich ausgetrocknet und fast nur noch ein kleiner Tümpel.
- Diverse Prachtbrunnen/Springbrunnen im Südteil der Stadt sind stillgelegt und führen kein Wasser mehr.
- Sogar im luxuriösen Palastviertel werden am späten Abend die großen Wasserspiele stillgelegt.
- Kurgäste beschweren sich darüber, dass das Wasser bei Trinkkuren keine Linderung der Leiden brächte.
- Es kann ein Gespräch zwischen zwei weiblichen Kurgästen mit angehört werden, die sich darüber austauschen, dass sie nun schon etliche Wochen in Al'Mharim Kurbäder gegen eine Hauterkrankung nehmen, die Krankheit bisher aber nur unwesentlich zurückgegangen ist.
- Ältere Proben des Heilwassers sind von einem Geweihten durch eine erfolgreiche *Auraprüfung* (eine Variante der Liturgie *Seelenprüfung*) als latent heilkräftig erkennbar. Bei neueren Proben ist das nicht mehr der Fall.

Möglichkeiten, welche die Helden bei der Beschattung der beiden Verdächtigen, Daria Melusine Trîbec und Laban von Carinto, haben, sind z. B.:

- Bedienstete von ihnen ausfragen
- Beobachten, was sie tun
- Ihre Gespräche belauschen
- Angestellte und Sklaven ihrer Unterkunft ausfragen/bestechen

Musik für die Beobachtungs- und Recherchezenen: etwas leicht Spannendes, z. B.:

- Kevin MacLeod: Double Drift
- Martin Stelzle: Interlude
- Frej Wedlund: The Caravan
- Mihai Sorohan: Camel Loop

Wenn die Helden die beiden von der Zofe verdächtigten Personen eine Weile überwacht haben, wird klar, dass sie zwar nicht gut auf Valdivia della Camerano zu sprechen sind, aber auch nichts mit ihren beiden Zusammenbrüchen zu tun haben. Im Gegenteil: Auch Daria Melusine Trîbec beschwert sich über Leiden, die trotz ihres Kuraufenthalts nicht gelindert werden.

Bei den Recherchen der Helden mehren sich die Indizien dafür, dass es gar keinen Anschlag auf das Leben Valdivias gegeben hat. Erfolgreiche Proben auf *Gassenwissen* lassen die Helden zu erfolgversprechenden Anlaufstellen für ihre Recherchen gelangen. Dies sind Badehäuser mit fähigen Badern, die den Helden allgemeine Auskünfte zum heilenden Wasser der Quellen geben können. Je nachdem, welchen Glaubens der Befragte ist, wird mal Rastullahs Großzügigkeit, mal Tsas Gnade als Grund für die Wirksamkeit angegeben. Es gibt aber auch falsche Fährten: Z. B. erteilen unfähige Quacksalber, von denen es in Al'Mharim wesentlich mehr als studierte Medici gibt (u. a. der vorgebliche Heiler, der vor zehn Tagen die falsche Diagnose „Gift" gestellt hat), den Helden falsche Auskünfte.

Wirkungen, die man dem Wasser Al'Mharims gemeinhin zuschreibt:

- Es unterstützt die Heilung von äußerlichen Wunden. Zurückbleibende Narben sind kaum auffällig, kleinere Blessuren verheilen sogar völlig narbenlos. (wahr)
- Es hilft getrunken gegen Magenbeschwerden, Übelkeit und Erbrechen. (wahr)
- Es ist fiebersenkend. (unwahr)
- Bei Einnahme zur richtigen Zeit, erfüllt es den Kinderwunsch der Trinkenden (wahr).
- Bei regelmäßigen Bädern darin macht es die Haut geschmeidig und weich wie Samt. (unwahr)
- Es bleicht unerwünschte Sommersprossen. (unwahr)

Der Zwist Valdivia/Daria/Laban

Die Wurzeln des Hasses zwischen Valdivia, Daria und Laban liegen in deren Vergangenheit verborgen. Nur wenige können sich noch daran erinnern, dass die Häuser della Camerano und Carinto im Jahre 1018 BF eine Vermählung Valdivias und Labans anstrebten. Die Verhandlungen über den Heiratsvertrag waren im nördlichen Horasreich zu jener Zeit in aller Munde und standen dem Vernehmen nach kurz vor dem Abschluss, wurden dann aber für Außenstehende völlig überraschend abgebrochen. Ein offizieller Grund wurde nie verlautbart, aber hinter vorgehaltener Hand munkelte man etwas von unvorhersehbaren unüberbrückbaren Differenzen der beiden Brautleute. Der tatsächliche Grund war nur den engsten Vertrauten und Beratern der beiden Familien bekannt: Nur wenige Tage vor der Unterzeichnung des Ehevertrags stolzierte eine dunkelblonde Schönheit in die gemeinsame Unterkunft der Verhandlungsparteien und verkündete, dass die angestrebte Verbindung gleich aus mehreren guten Gründen nicht zustande kommen dürfe. Zum ersten sei sie, Daria Melusine von Trîbec, bereits seit mehreren Monden nachweisbar mit Laban verlobt, zum zweiten sei sie von ihm in froher Erwartung, und zum dritten sei Laban somit ein Mann von zweifelhafter Reputation, vor dem zu warnen sei. Um ihre Behauptungen zu untermauern, präsentierte sie den Anwesenden ein von Laban handgeschriebenes Eheversprechen, das er seiner heimlichen Geliebten Daria bereits vor geraumer Zeit gegeben hatte. Daria beschwor diesen Eklat nur aus einem einzigen Grund herauf: riesengroße, tiefsitzende Eifersucht; denn weder war sie von Laban schwanger, noch dachte sie trotz des ihr gegebenen Versprechens auch nur im Entferntesten daran, ihren Geliebten tatsächlich zu heiraten. Aber ihn mit einer anderen Frau teilen wollte sie zu jener Zeit auch nicht. Das Liebesfeuer zwischen Daria Melusine und Laban erlosch schon kurz nach dem Eklat, doch sind sich die beiden bis heute in (lockerer) Freundschaft verbunden geblieben. Valdivias Familie beendete seinerzeit ob des Affronts überaus erzürnt und augenblicklich sämtliche Gespräche mit dem Haus Carinto und reiste auf der Stelle ab. Valdivia – über beide Ohren in Laban, den sie anhimmelte, verliebt – hat diese Kränkung ihrer Person bis heute nicht vergessen, und tat nach der Begebenheit alles in ihrer Macht Stehende, um dem Ruf Darias und Labans öffentlich zu schaden; in erster Linie durch das Platzieren und Verbreiten von unwahren Gerüchten, die nicht zu ihr zurückverfolgt werden können. Und auch, wenn die Jahre die ihr angetane Schmach ein wenig verblassen ließen, so lässt Valdivia auch heute noch keine Gelegenheit aus, ihrer tiefe Abneigung gegenüber den beiden Ausdruck zu verleihen.

Die Helden sollten nicht allzu viel Zeit für die Aufklärung des angeblichen Giftanschlags benötigen. Geraten sie in eine Sackgasse oder lenken ihre Ermittlungen in eine völlig falsche Richtung, sollte der Spielleiter einige Hilfestellungen zur Hand haben, welche die Helden wieder auf die richtige Spur bringen.

Die Nachforschungen der Helden gehen nicht ohne Zwischenfälle vonstatten, denn Cherek bemerkt, wie sie sein Hotel beobachten und befürchtet, dass sein Geheimnis entdeckt werden könnte. Er versucht deshalb, sie einzuschüchtern und von ihrem Tun abzuhalten; zu Beginn durch eine schriftliche Warnung samt Giftschlangen, die er in der Unterkunft der Gruppe platzieren lässt, und dann – sollte die erste Maßnahme keine Wirkung zeigen – durch angeheuerte, bewaffnete Schläger, die den Helden „mal ordentlich Bescheid stoßen" sollen. Der genaue Zeitpunkt ihres Auftauchens bleibt dem Spielleiter überlassen, wichtig ist eigentlich nur, dass die Nachforschungen schon lange genug vonstatten gehen, sodass Chereks Intervention erst dann erfolgt, wenn die Helden schon der ein oder anderen zwielichtigen Gestalt oder einem aufgebrachten, heißblütigen Novadi auf die Füße getreten bzw. in die Quere gekommen sind. Die Anzahl der Schläger sollte auf die Gruppe abgestimmt sein, mehr als vier würde Cherek aber für diese Sache nicht bezahlen wollen. Sie sprechen alle nur Tulamidya, sodass eine sinnvolle Befragung nur in dieser Sprache möglich ist.

Wenn die Helden also eines Abends in ihre Unterkunft zurückkehren, finden sie in ihrem Zimmer eine Nachricht, die mit einem Messer an der Tür befestigt worden ist. Darauf ist zu lesen „Kümmert euch um eure eigenen Angelegenheiten und schnüffelt nicht fremden Leuten hinterher, ihr Maluks! Ich rate euch, verlasst Al'Mharim auf dem schnellsten Weg, sonst werden unglückselige Dinge geschehen. Ihr seid hier nicht willkommen!" (siehe **Handout Nr. 1**) Außerdem warten in zwei der Schlafstätten versteckte Blutottern auf ihre nichtsahnenden Opfer, wenn diese ihr Bett nutzen wollen.

Musik für die Kampfszenen: schnelle, hektische Musik, die eine gefährliche Stimmung transportiert, z. B.:

- Krzysztof Wierzynkiewicz & Marcin Przybyłowicz: Practice Makes Perfect
- Jon Babb: Marching from Jerusalem
- MagikStudio: Trailer Percussion
- Beartheshadows: Blood for Olympus
- Krzysztof Wierzynkiewicz: The Lone Survivor

Blutotter
Größe: 7 bis 8 Spann
Gewicht: 1 bis 1,5 Stein
LeP 5 **AuP** 10 **GS** 2
KO 11 **MR** 6/4 **GW** 4
RS 0
Biss: INI 8+2W6 **AT** 14 **PA** 3 **TP** 1W3(+Gift)* **DK** H
Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (Leder, teuer, 12 S), Gift (15 S)
Kampfverhalten: Blutottern sind äußerst angriffslustig. Schon eine kleine hektische Bewegung reicht meist aus, um das Ziel eines Beißangriffs einer solchen Schlange zu werden.
Flucht: bei Verlust von 70% der Lebensenergie
* Blutottergift (Giftstufe 1) ist nicht sonderlich schmerzhaft, aber es führt einmalig zu 1W6 SP und einer dauerhaften schwarzen Verfärbung des Areals rund um die Bisswunde.

Chereks Schläger
MU 13 **KL** 12 **IN** 12
CH 13 **FF** 12 **GE** 11
KO 14 **KK** 14 **SO** 6
LeP 36 **AuP** 29 **MR** 7 **GS** 8
Raufen: INI 10+1W6 **AT** 12
PA 12 **TP** 1W6 **DK** HN
Khunchomer: INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 14
TP 1W6+4 **DK** N
RS/BE 2/2
Vorteile/Nachteile: Flink, Hohe Lebenskraft, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube 6)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Kampfgespür, Kampfreflexe, Wuchtschlag
Kampfverhalten: Die Schläger wissen, wozu sie angeheuert wurden, deshalb fackeln sie nicht lange. Sie lauern ihren Opfern an einer passendenden Stelle auf und legen los. Keine Vorwarnung, kein langes Gerede, sie hauen einfach drauf. Dabei entpuppen sie sich als eingespieltes Team, das gut zusammenarbeitet. So kann es durchaus einmal passieren, dass eine erfolgreiche Attacke eines Helden (d. h. die Parade des Gegners ist misslungen) durch die gelungene Parade eines „benachbarten" Gegners doch noch pariert wird.
Flucht: bei Verlust von 60 % der Lebensenergie

Des Rätsels Lösung

Die Helden können schließlich herausfinden, dass es keinen Giftanschlag auf Valdivia gegeben hat, aber dass Al'Mharim mit zwei bedrohlichen Umständen zu kämpfen hat: Erstens scheinen die Heilquellen der Stadt allmählich zu versiegen, und zweitens ist das Wasser kaum noch heilkräftig. Letzteres ist für die beiden Anfälle Valdivias verantwortlich, denn sie ist schon lange an einem Magengeschwür erkrankt, dessen Symptome (Ohnmachtsanfälle, Schmerzen, Schweißausbrüche, Übelkeit, Erbrechen) bisher durch die regelmäßigen Kuraufenthalte in Al'Mharim mit Einnahme des heilkräftigen Quellwassers bekämpft werden konnten. Noch während sie diese Erkenntnisse ihrer überaus skeptischen Auftraggeberin mitteilen, erhalten sie eine unerwartete Einladung...

Im Auftrag der Beysa

Nachforschungen II

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr nähert euch mit eurem Bericht allmählich dem Ende. Sowohl Elea als auch Valdivia haben euch die ganze Zeit sehr aufmerksam zugehört, ihr Gesichtsausdruck zeigt aber unzweifelhaft, dass die beiden noch nicht gänzlich überzeugt sind. Elea setzt gerade dazu an, euch Fragen zu stellen, als zwei Männer den Raum betreten. Ihre Waffenröcke weisen sie als Palastgarde des Beys aus. „Salâm aley kum!" An die Helden gerichtet: „Entschuldigt die Störung. Unsere Herrin bittet euch unverzüglich in den Palast. Die Angelegenheit ist dringend und duldet keinen Aufschub." An Elea und Valdivia gerichtet: „Wir müssen euch vorerst zur Verschwiegenheit verpflichten. Alles, was ihr soeben erfahren habt, muss vertraulich bleiben, bis die Angelegenheit vollends aufgeklärt ist. So lautet der Befehl des Beys!" Dann sieht er euch auffordernd an und deutet mit einer einladenden Bewegung seiner Hand auf den Ausgang.

Im Palast des Beys werden die Helden von dessen Frau, ♟ Hint saba Sheranbil, gebeten, sehr diskret herauszufinden, wodurch sich das Wasser der Oase verändert hat, und – sofern möglich – den früheren Zustand wiederherzustellen. Sie hat durch Informanten von den Recherchen der Heldengruppe erfahren und diese durch einen verschwiegenen Palastdiener beschatten lassen, weshalb sie jederzeit bestens über den Stand der Nachforschungen informiert war (Der Diener war dabei sehr geschickt, sodass er nur mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* +14 entdeckt werden konnte). Ohne die heilkräftigen Quellen und ihr „flüssiges Gold" ist Al'Mharim dem allmählichen Untergang geweiht, und die Familie des Beys wird in der Bedeutungslosigkeit versinken. All dies darf natürlich nicht an die Öffentlichkeit dringen, und so ist Heimlichkeit nachfolgend Pflicht! Generell sind für die folgenden Nachforschungen die gleichen Proben zu bestehen, die zuvor auch bei der Recherche zum vorgeblichen Giftanschlag anfielen (siehe Seite 15). Hint empfiehlt, als erstes Jamal ben Salim (46 Götterläufe, 1,66 Schritt groß, dicklich, kurze hellbraune Haare, verträumt blickende graue Augen, Vollbart (an den Wangen besonders lang), breites Lächeln, steifer linker Arm, nach anfänglichen Vorbehalten sehr hilfsbereit), den vom Bey ernannten Wesir des Wassers, aufzusuchen. Niemand wisse mehr über das Heilwasser Al'Mharims und seine Quellen als er. Jamal kann den Helden den Weg durch die versteckt liegenden Zugänge zum Bewässerungssystem der Oase zeigen. Untersuchungen der vier städtischen Brunnen sowie der unterirdischen Bewässerungsgräben bringen aber keine neuen Erkenntnisse, außer dass in einigen Kanälen eine blau leuchtende Alge beheimatet ist. Offensichtlich liegt die schwindende Heilkraft weder an den Brunnen noch an den Wasserleitungen. Jamal weiß aber zu berichten, dass dies ja auch nicht die eigentlichen Quellen sind, diese lägen noch viel tiefer unter der Stadt, wo genau, weiß aber auch er nicht. Er verweist die Helden an Feruzef ben Ukhraban, den Haimamud der Al'Benin-Sippe, der eine Geschichte über die Quellen zu erzählen weiß (siehe Seite 19). Jamal selbst habe sie einmal als Junge gehört, kann sich aber nicht mehr genau an den Inhalt erinnern. Durch diese Erzählung können die Helden – gemeinsam mit Fakten über die Entwicklung Al'Mharims, die sie z. B. von Jamal oder dem Haimamud erhalten können – darauf kommen, dass die eigentliche Wasserquelle ungefähr mittig unter der Stadt am Rand des älteren der beiden Stadtviertel liegen könnte. Und genau dort steht das Kurhotel El'Kalif, in dem derzeit Bauarbeiten in vollem Gange sind. Das können die Helden schon beim Beobachten der beiden vermeintlichen Giftattentäter bemerkt haben.

Wenn nötig, können auch andere den Hinweis auf das Märchen und den Haimamud geben.

Es liegt nun am Meister, den Helden das El'Kalif als nächsten Ermittlungsschwerpunkt schmackhaft zu machen. Im Umfeld des Kurhotels sollten die Helden dann genügend Anhaltspunkte dafür finden, dass dort vor einiger Zeit etwas vorgefallen ist und

Das Wasser des Lebens

Vor langer Zeit gab es einen Kalifen, der drei Söhne hatte. Der Kalif litt an einer schlimmen Krankheit, die kein Heiler zu kurieren vermochte. Da vernahm er die Kunde, dass er von seinem Siechtum durch das Lebenswasser eines fernen Ortes befreit werden könnte. Allerdings wäre dieser nur unter großen Gefahren und Entbehrungen zu erreichen, und schon mancher hätte auf dem Weg sein Leben gelassen. Der älteste Sohn erhielt vom Vater die Erlaubnis, für ihn nach dem Wasser des Lebens zu suchen. Er hoffte, nach seiner erfolgreichen Rückkehr zum Lieblingssohn seines Vaters und damit zu seinem alleinigen Erben zu werden. Auf seiner Suche traf er auf einen alten Mann, der ihn nach seinem Wohin fragte. Der Kalifensohn antwortete hochmütig, das ginge den Alten nichts an, und verärgerte ihn damit so sehr, dass er von ihm dauerhaft in eine schwarze Steinstatue verwandelt wurde, denn der Mann war des Zauberns mächtig. Unterdessen wartete der kranke Kalif vergeblich auf die Rückkehr seines ältesten Sohnes. Da bat ihn sein Zweitältester um die Erlaubnis, nach dem Wasser des Lebens zu suchen. Auch er begegnete dem alten Mann, und er verhielt sich nicht anders als sein Bruder. Und so ereilte ihn dasselbe Schicksal. Schließlich machte sich der jüngste Bruder auf die Suche. Auch er traf den Alten, doch im Gegensatz zu seinen älteren Brüdern antwortete er höflich und wahrheitsgemäß. Im Gegenzug für sein bescheidenes Auftreten erfuhr von dem Alten, wo sich die Lebensquelle befand und wovor er sich in Acht zu nehmen hatte. Nur den Weg dorthin, den konnte der Sohn des Kalifen nicht von ihm erfahren. Und so fragte er einen Rotfuchs nach dem Weg. Doch dieser wusste dem jungen Prinzen nicht zu helfen, empfahl ihm aber, nach Westen zu gehen, dort sollte ein wundwirksamer Ort liegen. Nach zwei entbehrungsreichen Tagesmärschen durch die Wüste traf der Jüngling einen Bergadler und bat ihn um eine Wegbeschreibung, aber auch dieser wusste sie ihm nicht zu geben. Doch erlaubte er dem Prinzen, sich auf seinen Rücken zu setzen, sodass der Adler ihn in Windeseile ein Stück seines Weges durch die Lüfte mitnehmen konnte. Auf seiner weiteren Suche traf der Kalifensohn noch viele andere Tiere, die er nach dem Weg zu der Quelle des Lebenswassers fragte, doch keines konnte ihm weiterhelfen. Erst als der Prinz die Winde zu Rate zog, konnte er die Route zum Wasser des Lebens in Erfahrung bringen, denn der Nordwind konnte sie ihm beschreiben.

Die Quelle des Lebens sprudelte im Keller eines prächtigen Zauberschlosses, das nur in der Zeit von der elften bis zwölften Stunde des Tages zu sehen war, und wer nicht rechtszeitig hinausgefunden hatte, wurde für immer darin eingeschlossen. Der Schlosseingang ward von einem siebenköpfigen Drachen bewacht, den der jüngste Kalifensohn durch die guten Ratschläge des alten Mannes besiegen konnte. Das Schloss barg große Schätze und Kostbarkeiten, durch die der Eintretende geblendet und dazu verführt wurde, zu vergessen, warum er dort war, doch der bescheidene Prinz konnte der Versuchung nach Gold und Reichtum widerstehen. In einem Gemach des Schlosses ruhte auf einem Bett eine Jungfrau von wunderbarer Schönheit. Sie war in einen Tiefschlaf verfallen, den der Jüngling durch einen Kuss zu beenden vermochte. Doch daraufhin verwandelte sich die Schönheit in ein grausliches Monster und griff den Jüngling an. Ihm aber gelang die Flucht aus dem Schlafgemach, welches das Ungeheuer nicht verlassen konnte. Dem Prinzen war es also möglich, unbehelligt einen Krug Lebenswasser aus der Quelle abzuschöpfen, wodurch die monströse Verwandlung der Jungfrau beendet wurde. Sie gab sich als Prinzessin des Schlosses zu erkennen und erwählte ihren Retter zum Gemahl. Sie mahnte aber auch zur Eile, denn der Prinz hatte schon sehr viel Zeit im Zauberschloss verbracht. Just in dem Moment, in dem er mit seiner Braut aus dem Schloss trat, schlug eine Glocke gerade zwölf, und das Tor schlug so heftig zu, dass ihm noch ein Stück von seinem Umhang eingeklemmt wurde. Danach verschwand das Schloss.

Auf dem Heimweg traf der junge Kalifensohn seine älteren zu Stein erstarrten Brüder und konnte sie durch ein paar Tropfen des von ihm geschöpften Wassers wieder ins Leben zurückrufen. Vereint reisten die drei Brüder nun nach Hause zu ihrem Vater, der durch das Trinken des Wassers die Krankheit besiegte und wieder stark und gesund ward wie in seinen jungen Tagen. Aus Dankbarkeit für seine Rettung übergab er das Reich in die Hände seines jüngsten Sohnes, der es gemeinsam mit seiner Frau weise regierte und dem Land eine lange Zeit des Friedens und des Wohlstands bescherte. An dem Ort des verschwundenen Zauberschlosses, dessen Wasser einst seinem Vater die Heilung gebracht hatte, gründete der neue Kalif eine Siedlung und nannte sie Al'Mharim.

dass es mit dem Keller des Hotels zu tun hat, um den der Eigentümer ein Geheimnis macht.

Indizien dafür, dass Cherek etwas verbirgt:

- Cherek ist seit mehreren Monden am Arm verletzt. Woher die Wunde stammt, kann niemand sagen, aber auffällig ist, dass sie offenbar nicht ausheilt. Ungefähr genauso lange ist Cherek verändert und empfängt oft Besuch von seinem Bekannten Sahil ibn Ruban, mit dem er sich dann hinter verschlossener Türe oft hitzige Wortgefechte liefert.
- Zu den derzeit stattfindenden Bauarbeiten gehören Modernisierungen und eine Kellererweiterung. Letztere geht aus unerfindlichen Gründen nur schleppend voran (kein Wunder, denn einen Großteil der Ausschachtungen ließ Cherek ja wieder zuschütten)
- Es kann ein Gespräch zwischen Sahil und Cherek belauscht werden, in dem es darum geht, ob die Gefahr wirklich gebannt ist. Cherek macht dem Magier Vorwürfe, dass alles seine Schuld sei. Offensichtlich hat er auch nicht wirkliches Vertrauen in die Fähigkeiten seines Bekannten. Sahil versichert Cherek unterdessen, dass alles sicher sei, niemand könne rein oder raus.
- Gäste des Kurhotels können berichten, dass der Keller schon geraume Zeit großräumig abgesperrt ist und der Chef persönlich dafür sorgt, dass niemand den beiden Kellereingängen zu nahekommt.
- Angestellte des Hotels wissen zu berichten, dass Muradim, der Bauarbeiter, dem Cherek zuvor am meisten vertraute, vor einigen Monden Al'Mharim sehr plötzlich mitsamt seiner Familie verlassen hat. Man sagt, er wollte ein großes Erbe eines entfernten Oheims irgendwo im Süden antreten. (Tatsächlich war Muradim derjenige, dem Cherek auftrug, den Zugang zu den Katakomben wieder zuzuschütten, und ihm anschließend sehr viel Geld gab, damit er Al'Mharim verlassen und für immer über die Katakomben schweigen sollte.)

Die Helden können versuchen, den Keller alleine/heimlich zu erkunden oder Cherek davon überzeugen, dass dort unten etwas nicht stimmt und untersucht werden muss (immerhin handeln sie im Auftrag der Beysa!) Der Hotelier wird früher oder später mit der Geschichte rausrücken, was tief unter seinem Hotel vorgefallen ist, und die Helden davor warnen, was sie dort erwartet; natürlich alles phantasievoll ausgeschmückt. Aber nichts auf Dere wird ihn dazu bewegen können, diese verfluchte Höhle noch einmal zu betreten!

Wenn die Helden nun glauben, die nächste Station seien also die alten, ungenutzten Katakomben und die Stufenpyramide unter der Stadt, liegen sie nur halb richtig. Um dorthin zu gelangen, gilt es nämlich zuerst einmal, das neue Bannmal im Keller des El'Kalif ohne die Hilfe von Sahil ibn Ruban zu überwinden, denn er ist gerade nicht auffindbar. Cherek weiß aber, dass sein Bekannter viel zu den Bannmalen geforscht und sich Notizen darüber gemacht hat. Die Helden könnten also in Sahils Unterlagen Informationen darüber finden.

Das Bannmal

Das erste Bannmal war nur dazu gedacht, die Wesenheiten aus der Pyramide am Verlassen der Höhle zu hindern, was eigentlich gar nicht nötig war, denn sie können die Höhle nicht verlassen. Anscheinend sind sie in ihrer materiellen Inkarnation an die Nähe der Pyramide gebunden. Das Mal war auf Mauerwerk gemalt, das den Eingang zu den nie genutzten Katakomben verschloss. Als Cherek die Mauer in der Hoffnung auf einen dahinter zu findenden Schatz durchstoßen ließ, wurde es fast vollständig zerstört. Einige wenige Reste finden sich noch an den erhaltenen Teilen der alten Mauer, rund um das mit neueren Steinen verschlossene Loch.

Das neu angebrachte Bannmal (siehe **Handout Nr. 2)** ist eine Kombination zweier Arkanoglyphen, die Sahil ibn Ruban dort in tagelanger Arbeit mittels Malerei anbrachte und am 16. Travia 1038 BF aktivierte. Helden, deren Wert in *Prophezeien* mindestens 6 beträgt, haben, wenn sie den

Keller mit dem Bannmal betreten, wage Ahnungen davon, was diese Symbole bewirken sollen, obwohl sie die Arkanoglyphen wahrscheinlich nicht als Zauberzeichen erkennen (eine kurze Hitzewelle überkommt sie, sie sehen für einen kurzen Moment mit Farbe gefüllte Tontöpfe vor ihren Augen, etc.).

Die Bestandteile des Bannmals

1. Ungesehenes Zeichen mit Schutzsiegel und Satinavs Siegel, das um die Zeichen für Sonne und Horas sowie die Sigillen für Marbo, Nordstern und Horas ergänzt ist
   Gesamtkomplexität: 11
   Wirkung: wie der Zauberspruch WIDERWILLE UNGEMACH. Das Zeichen erzeugt bei allen Betrachtern, deren Magieresistenz unter 13 liegt, eine unbewusste Abscheu vor der Wand und dem, was hinter der Wand liegen könnte.
   Wenn versucht wird, die Mauer zu beschädigen oder einzureißen, schießt einmalig ein Flammenstrahl aus dem Siegel und verursacht 2W6+12 TP beim Beschädiger.
2. Dreifach-Glyphe Bannung in Kombination mit dem Zeichen Asfaloths und Sigillen für Zhirab (Säbel), Sindh (Schlange) sowie Drakor (Drache) und Satinavs Siegel, das um die Zeichen für Sonne und Horas sowie die Sigillen für Marbo, Nordstern und Horas ergänzt ist
   Gesamtkomplexität: 9
   Wirkung: hält Chimären fern

Um eines der zwei Zeichen des Bannmals zu entschlüsseln, ist eine erfolgreiche, um die Gesamtkomplexität der jeweiligen Arkanoglyphe erschwerte Zauberprobe auf ANALYS ARCANSTRUKTUR oder OCULUS ASTRALIS notwendig. Diese ist um das Doppelte erschwert, wenn der Zaubernde die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* nicht besitzt. Erleichtert werden können diese Proben, wenn die Helden schon die Möglichkeit hatten, einen Blick in Sahils Aufzeichnungen zu werfen. Anhaltspunkte, was der Zaubernde bei einer erfolgreichen Analyse der Arkanoglyphen über diese erfährt, finden sich in **WdA** S. 180.

SL-Tipp:
Ein Bestandteil des Bannmals, das Ungesehene Zeichen, bewirkt, dass sich alle Helden, deren MR unter 13 liegt, des Bannmals und des kürzlich mit neuen Steinen zugemauerten Durchbruchs nicht wirklich bewusst sind. Sie sehen es vielmehr als eine von vielen Malereien, mit denen der Keller ausgeschmückt ist. Beschreibe den Kellerraum des Hotels El'Kalif als außergewöhnlich gut ausgestattet, mit Steinfußboden, zum Teil verputzten Wänden und mit zahlreichen, überbordenden dekorativen Wandmalereien.

Wenn die Spieler keine Freude am Herumrätseln haben, dann zeige ihnen zwar die Abbildung des Bannmals, aber lasse sie nicht allzulange darüber grübeln, sondern gestehe ihnen Proben auf *Magiekunde*, *Malen und Zeichnen*, *Prophezeien* oder andere dir in dieser Situation passende Talente zu. Diese können wie die Zauberproben erleichtert sein, wenn die Helden Sahils Aufzeichnungen zur Hilfe nehmen können.

Sahils Studierstube

Sahil ibn Rubans Haus steht im älteren der beiden Stadtteile Al'Mharims und ist ein kleiner Bau in der für das Kalifat typischen Lehmbauweise. Es ist nicht sonderlich gut gegen Einbruch gesichert, sodass sich eine Gruppe durchschnittlicher Helden recht schnell Zutritt verschaffen kann. Was Cherek aber nicht weiß, ist, dass die Studierstube des Magiers von einer Feuerdschinni bewacht wird. Erst wenn diese bezwungen worden ist, haben die Helden Zugriff auf die (verschlüsselten) Aufzeichnungen.

In welchem Gebäude der Spielleiter Sahils Studierstube plaziert, ist völlig freigestellt. Einfach ein Haus auswählen, das genehm ist. Es ist diesbezüglich nur festgelegt, dass Sahil im Südviertel Al'Mharims wohnt.

Um die Notizen des Magiers verstehen zu können, sind erfolgreiche Proben auf *Magiekunde* +6, *Lesen* und *Kryptographie* sowie die ein oder andere erfolgreiche Probe auf *Klugheit* nötig. Zudem werden Kenntnisse von mindestens 10 in *Bosparano* benötigt. Jeder fehlende Sprachenpunkt erschwert die zuvor genannten Proben um 3. Mit den Erkenntnissen aus den Aufzeichnungen kann entweder ein Helden-Magier oder ein magiebegabter Freund der Beysa das Bannmal deaktivieren.

Nötigenfalls kann solch ein magiebegabter Freund der Beysa auch derjenige sein, der Sahils Aufzeichnungen entschlüsselt. Er wird aber auf gar keinen Fall mit in die Höhle gehen.

Ashtari, Dschinni des Feuers

Ashtari besitzt den Oberkörper einer großen, dunkelhäutigen Frau mit langen flammenden Haaren und lodernden Augen aus glühender Kohle. Sie verbreitet eine infernalische Hitze und spricht mit einer glasklaren, sich verführerisch anhörenden Stimme. Gegenüber den Helden ist sie ehrlich und doch verschlossen. Sie sieht es als ihre oberste Aufgabe an, den Folianten mit den Aufzeichnungen Sahils vor unbefugtem Zugriff zu schützen, und das tut sie mit aller Härte.

Größe: 2,50 Schritt

LeP 33 **AsP** 60 **AuP** ∞ **MR** 13 **GS** 10

Flammenhand: INI 16+1W6 **AT** 21 **PA** 8

TP 3W6+8 **DK** HN

RS/BE 2/0

Sonderfertigkeiten: Doppelschlag, Finte, Griff, Schildspalter, Wurf

Talente: Körperbeherrschung 14 (17/16/16), Selbstbeherrschung 14 (17/14/15), Sinnesschärfe 14 (13/16/16), Sich Verstecken 14 (17/16/16)

Zauber: Die Feuerdschinni beherrscht alle Zauber mit dem Merkmal Elementar (Ausprägung Feuer) mit einem Talentwert von 12. Die Zauberproben werden auf die Werte 14/14/14 abgelegt.

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt die Dschinni erst ihre Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht sie sich in ein Feuer oder eine brennbare Umgebung zurück.

Flucht: bei Verlust von 50 % der Lebensenergie

Besonderheiten:

- Nur magischen Waffen verursachen den regulären Schaden, profane und geweihte Waffen verursachen nur den halben Schaden.
- Dschinnen kann man keine Wunden zufügen.
- Feuerdschinne sind immun gegen Feuer.
- Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion und Form haben auf Feuerdschinne rein gar keine Wirkung.
- Alle Dschinne sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Feuerdschinne sind sehr empfindlich gegen Schaden durch Wasser, sodass Waffen aus Wasser (z. B. Wasserlanze) den anderthalbfachen Schaden machen.

Die Höhle und Zsahhs Pyramide

Um in die Höhle mit der Pyramide zu gelangen, müssen die Helden zuerst die alten, nie genutzten Katakomben durchqueren. Dort können Proben auf *Raumangst* und *Aberglaube* anfallen, und einige (Anzahl ist Meisterentscheid) angriffslustige Wüstentotengräber (Riesen-Aaskäfer) gehen auf die Helden los.

In der Höhle selbst gilt es dann, die dort immer noch existierenden, lebenden Wandmalereien zu besiegen.

Wüstentotengräber
Größe: 1,5 bis 2 Spann (sehr klein)
Gewicht: 2 bis 3 Stein
LeP 15 **AuP** 25 **GS** 2
KO 10 **MR** 10 **GW** 4
RS 1
Biss: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 1W6+2
DK H
Beute: 2 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln:

- Der Wüstentotengräber beherrscht das Manöver Verbeißen.
- Verwundungen, die durch den Biss des Wüstentotengräbers entstanden sind, bringen wegen der möglichen Übertragung von Krankheitserregern ein erhöhtes Risiko von Wundfieber mit sich, d. h. KO-Probe +2 (zusätzlich zu den üblichen Aufschlägen/Abzügen).
- Die Waffenparade gegen diesen Käfer ist aufgrund seiner Größe um 7 erschwert. Dies gilt nicht für eine Schildparade, sie kann ohne Aufschlag eingesetzt werden.

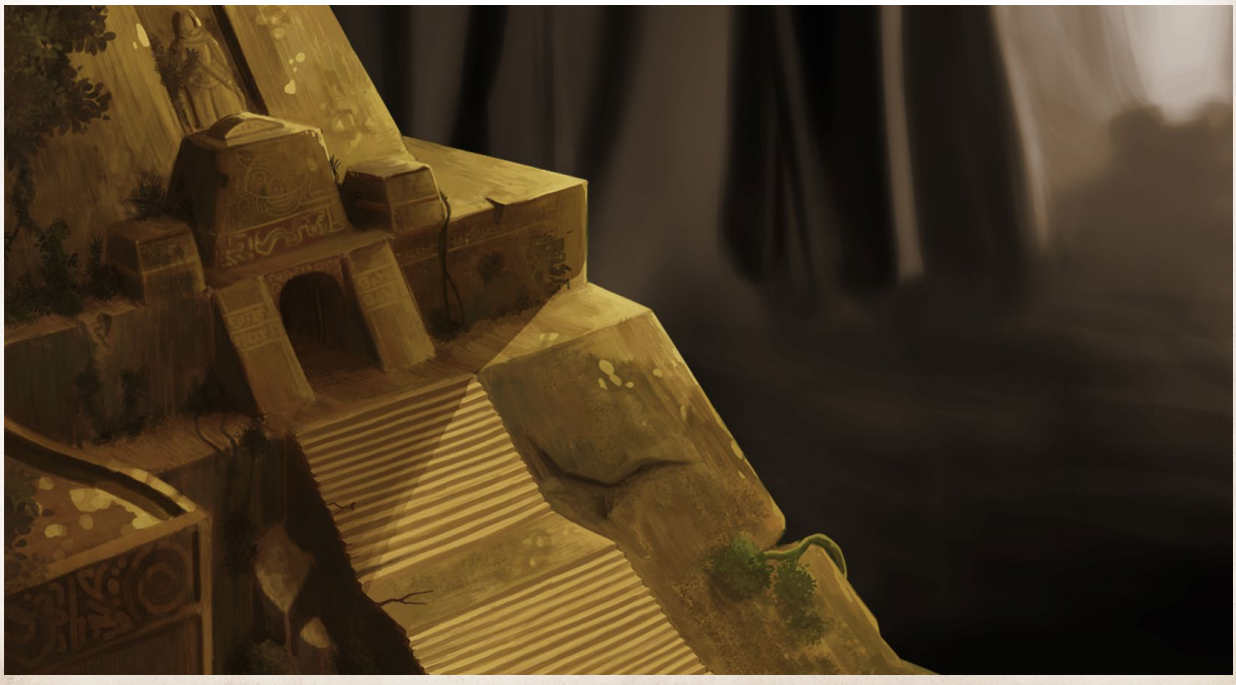
Falls die Heldengruppe für die vorgesehenen Gegner nicht kampfkräftig genug ist, kann sie durch ein Mitglied der Leibgarde der Beysa (Werte siehe „Erfahrene Balayan“ in **GGuG**, S. 18) unterstützt werden.

Sind die lebenden Bildnisse keine sonderliche Herausforderung, können auch noch einige (auch hier ist die Anzahl wieder Meisterentscheid) Höhlenspinnen die abermalige Störung ihrer Ruhe mit Angriffen auf die Helden quittieren (siehe Seite 24).

Die große Höhle steht großflächig etwa 2,5 Schritt tief unter Wasser. Entsprechend gelten für dortige Kämpfe die Erschwernisse für den Kampf im Wasser (AT +4, PA +6). In der Mitte der riesigen Höhle steht eine rund 21 Schritt hohe Stufenpyramide, die beschädigt und teilweise eingestürzt ist. Die herabgefallenen Gesteinsbrocken liegen rund um die Pyramide verteilt und ragen manchmal aus dem Wasser. An einer Stelle befindet sich ein besonders großer, fast fünf Schritt hoher Gesteinshaufen an der Höhlenwand, an der eine in den Fels gehau-

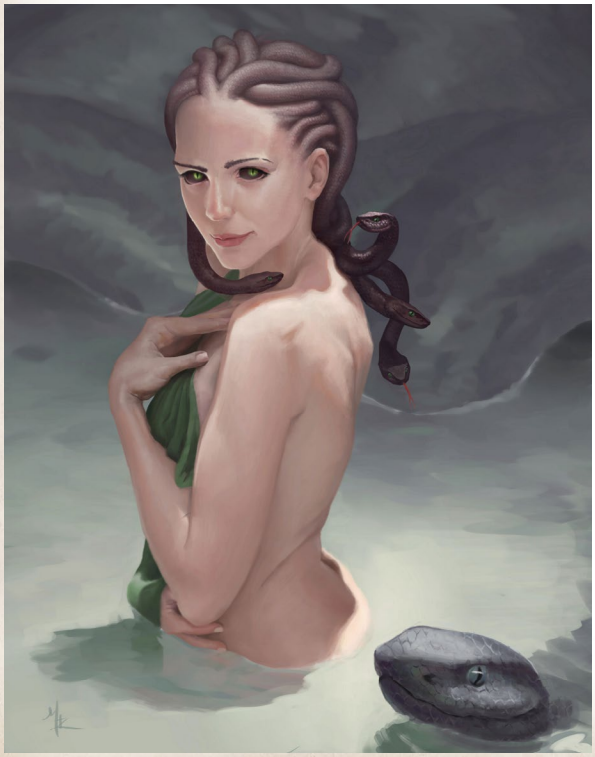
Musik für den Aufenthalt in den Katakomben und in der Höhle: soll eine geheimnisvolle, leicht düstere und bedrohliche sowie spannende Stimmung transportieren; z. B.:

- Kevin MacLeod: Antechamber
- Simon W. Autenrieth: Cave
- Marcin Przybyłowicz: Shadows & Conspiracies
- VD: Searching



Höhlenspinne
Größe: 7 bis 8 Spann
Gewicht: 30 bis 40 Stein
LeP 25 **AuP** 20 **GS** 5
KO 13 **MR** 9/8 **GW** 5
RS 2
Biss: INI 7+2W6 **AT** 8 **PA** 5
TP 1W6+2(+Gift)* **DK** H
Beute: Gift (2 D)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4)
* Bei jedem Spinnenbiss, der Schaden verursacht, entfaltet nach drei Kampfrunden zusätzlich das Spinnengift seine Wirkung; Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je –1; die Werte regenerieren sich jeweils um einen Punkt pro Tag. Das Gift ist ohne Wirkung, wenn dem Angegriffenen ein Resistenzwurf gelingt.

ene Treppe vom Ausgang der Katakomben hinab in die Höhle führt. Die Zikkurat besitzt keinen offensichtlichen Ein-/Ausgang. Auch sonst scheint sie – mit einer Ausnahme – ohne Öffnungen zu sein. Lediglich an der Spitze der Pyramide muss es ein Loch geben, denn dort tritt kristallklares Wasser aus und rinnt die Pyramidenseiten hinab. Stünde der Höhlenboden nicht komplett unter Wasser, wäre zu erkennen, dass sich das Wasser in kleinen unterirdischen Flüssen sammelt und dann durch Felsspalten die Höhle verlässt. Diese kleinen Flüsse sind es, die Al'Mharims Brunnen speisen. Dummerweise sind die Abflüsse derzeit durch den großen Gesteinshaufen zu einem Gutteil blockiert, weswegen sich das Wasser in der Höhle staut und es oberirdisch allmählich zu einer Wasserknappheit kommt.



Bei der Quellpyramide handelt es sich um ein Heiligtum der Zsahh, und es ist ihre Gnade, welche die Badegäste Al'Mharims bisher genesen ließ. Durch die dämonisch beseelten Wesen, die derzeit die Höhle bewohnen, hat das Wasser aber immer mehr an Heilkraft verloren, ehe es durch die Felsspalten abfließen konnte. Vielmehr ist es sogar so, dass die dem Wasser innewohnende Lebenskraft die drei Wesenheiten am Leben erhält, ansonsten hätten sie wohl schon lange die dritte Sphäre verlassen (Diesen Zusammenhang können die Helden als Mutmaßung Sahil ibn Rubans von Cherek erfahren oder in Sahils Aufzeichnungen finden).

Wenn die Helden die Höhle betreten, werden sie augenblicklich selbst Opfer des Jahrhunderte alten Banns, dem schon viele vor ihnen anheimgefallen sind. Sie können ihren Blick nicht mehr von der Pyramide abwenden und nehmen nichts Anderes um sie herum noch richtig wahr. Diesem Einfluss kann sich ein Opfer nur entziehen, wenn es in irgendeiner Form Schaden erleidet oder wenn ihm eine um 7 erschwerte KL-Probe gelingt. Diese Probe muss zweimal pro SR abgelegt werden. Misslingt sie, hat die Pyramide das Opfer augenblicklich (wieder) in ihren Bann geschlagen. Der Einfluss geht von Zauberzeichen aus, die zwischen den vielen bunten Wandmalereien am Äußeren der Zikkurat angebracht sind. Der erste Blick der Helden nach Betreten der Höhle fällt auf eine menschengroße, steinerne Gestalt in Arbeiterkleidung, die auf einem Absatz an der Wand steht; ganz so, als wolle sie zur Pyramide gehen. Es handelt sich dabei um einen von Chereks unglücklichen Arbeitern, der von der Gorgone versteinert wurde. Die großen Spinnennetze (einige davon zerstört) an vielen Stellen der Höhle werden von den Helden (wahrscheinlich) gänzlich ignoriert.

Die lebenden Wandmalereien

Gorgone

Die Gorgone in der Höhle unter Al'Mharim besitzt Frauengestalt, ist aber größer als eine durchschnittliche aventurische Frau. Ihre stechend grünen Augen fixieren jedes Wesen, das ihr zu nahekommt und vom Aussehen der unbekleideten Gestalt abgelenkt sein könnte. Anstatt Haaren besitzt die Gorgone eine Kopfbedeckung aus lebenden Schlangen, die sich tentakelartig um das Wesen schlängeln. Durch ihre dicke Haut ist sie gut gegen Angriffe geschützt.

Jeratap

Jeratap ist ein Wesen, das einer Seelenchimäre im Körper einer Firnelfe und damit einer mehrgehörnten Dienerin aus dem Gefolge Asfaloths ähnelt. Teile ihres Körpers und ihres Gesichts sind mit silbrig schimmernden Schuppen bedeckt. Sie wandelt beständig ihr Aussehen. Mal sind ihre weißen Haare lang und glatt, dann wieder kinnlang und lockig. Zu-

erst erscheint ihr Gesicht wie das einer 18-jährigen, ehe es plötzlich das Aussehen einer alten Frau hat. Auch ihre Größe ändert sich beständig, ebenso wie ihre Stofflichkeit. Einmal ist sie vollkommen materialisiert, dann wieder ist ihr Körper durchscheinend und hat die Konsistenz von Rauch. Zudem erscheinen in regelmäßigen Abständen kleine, hörnerartige Fortsätze auf ihrer Haut. Das kann auf den Schultern, dem Rücken oder auch auf den Oberarmen

Jeratap
Größe: 1,5 bis 2,5 Schritt (wechselnd)
LeP 72 **AsP** 25 **AuP** 65 **GS** 8
KO 16 **MR** 14 **GW** 17
RS 3
Säurestrahl: INI 16+1W6
AT 16 **PA** 14 **TP** 2W6+5 **DK** HNS
Biss: INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** H
Besondere Kampfregeln: Jeratap kann 3 Aktionen pro KR ausführen.
Besondere Eigenschaften: Existenz, Immunität gegen profane Waffen, Formlosigkeit I, Mutation, Regeneration II, Folgeschaden (Säure)
Zauber: HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT 10 (16/15/17 +MR), SALANDER MUTANDER 13 (14/17/16 +MR)

sein. Neben ihrem Speiangriff (sie speit eine ätzende Flüssigkeit, die immer eine andere Farbe hat) und ihren langen, messerscharfen Zähnen steht ihr auch Zauberei im Kampf zur Verfügung.

Der Säbelfechter

Der Säbelfechter könnte aufgrund seiner Erscheinung und Ausrüstung als einer der novadischen Leibwächter der Beysa durchgehen, wäre da nicht sein leicht wirrer, stechender Blick und die stark abgewetzte Kleidung. Es ist unschwer zu erkennen, dass jede Faser seines Körpers angespannt ist.

Gorgone
Größe: um 2,20 Schritt
LeP 59 **AsP** 45 **AuP** 57 **GS** 14
KO 21 **MR** 13 **GW** 15 **RS** 2
Krallen: INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H
Schlangenhaupt: INI 13+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** HN
Aktionen: 3 (max. 2x Schlangenhaupt)
Kampfverhalten: Gorgonen versuchen, körperliche Kämpfe so lange wie möglich zu vermeiden, indem sie sich nähernde Gegner mit ihrem Blick versteinern. Erst wenn ein Gegner es geschafft hat, sich der Gorgone auf zwei bis drei Meter zu nähern, macht diese von ihren „herausfahrbaren" Krallen und ihrem Schlangenhaupt Gebrauch.
Flucht: Eine Gorgone flüchtet nie, sondern kämpft bis zum bitteren Ende.
Besondere Kampfregeln:
- Die Schlangen auf dem Kopf greifen ungeschützte Stellen des Gegners an, bevorzugt den Kopfbereich.
- Versteinernder Blick:
  Wenn eine Gorgone ein maximal 13 Schritt entferntes Wesen für 2 KR mit ihren Augen fixiert, kann sie es damit versteinern. GE, KO, KK und FF des Opfers sinken dann pro SR um je zwei Punkte. Sind alle diese vier Eigenschaften auf 0 gefallen, ist die Verwandlung permanent. Bis dahin kann die Gorgone die Verwandlung jederzeit widerrufen. Die Eigenschaften des Opfers steigen anschließend wieder mit gleicher Geschwindigkeit auf die ursprünglichen Werte. Für den versteinernden Blick müssen 2W20 AsP aufgewendet, aber es muss keine Probe gewürfelt werden. Ein Schild aus edlem Metall stört diese Magie und erschwert die Zauberprobe um den PA-Bonus bei Schilden aus Kupfer bzw. den doppelten PA-Bonus bei Schilden aus Silber oder Illuminium. Ist der Schild außerdem hochglänzend poliert, kann der versteinernde Blick mit einer erfolgreichen *Schildparade* +4 sogar zurückgeworfen werden.

Mehr Wissenswertes über Gorgonen findet sich in dem Myranor-Abenteuerband „Im Lande des Thearchen", S. 61.

Säbelfechter

LeP 39 **AuP** 37 **GS** 9
KO 14 **MR** 7 **GW** 13
RS 1 **BE** 0
Waqqif: INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H
Khunchomer: INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Kampfreflexe, Klingensturm

Kampfverhalten: Der Säbelfechter stürzt sich mit lautem Gebrüll auf jedes Wesen, das sich ihm auf weniger als zehn Schritt nähert. Zuvor beobachtet er angespannt den Gegner und lässt ihn nicht aus den Augen.

Flucht: kommt nicht infrage

Nach erfolgreichem Kampf können die Helden die Blockade der Zuflüsse wieder freilegen, deren Wasser schon bald wieder die altbekannte Heilkraft zeigten wird.

Der Lohn der Mühen

Der Bey ♞ Hachmad al'Benin ibn Rashmal, von seiner Frau ♟ Hint über die Taten der Helden informiert, gibt ihnen zu Ehren ein großes, prunkvolles Fest in seinem Palast. Jedem von ihnen verleiht er den Titel „Rafiq al-waha Al'Mharim" („Freund/Freundin der Oase Al'Mharim"). Die offizielle Verlautbarung für diese Ehrung ist, dass die Heldengruppe der Familie des Beys einen unschätzbaren Dienst erwiesen habe. Als Entlohnung für die Hilfe bietet er jedem der Helden wahlweise einen Leibsklaven, einen kunstvoll mit Almadinen verzierten Waqqif oder die Erfüllung eines sonstigen Wunsches (so denn er nicht zu übertrieben ist) an. Im Gegenzug müssen sich die Helden dazu verpflichten, über das Gesehene und Erlebte Stillschweigen zu bewahren. Der Bey wird dafür Sorge tragen, dass das alte Heiligtum tief unter der Oase in Zukunft besser gesichert wird als es bisher der Fall war.

Zusätzlich erhalten die Helden pro Kopf 15 Dukaten von Valdivia della Camerano, die sich damit für die Aufklärung der angeblichen Giftanschläge erkenntlich zeigt.

Und zu guter Letzt erhält jeder Spielercharakter 300 AP und nach Meisterentscheid weitere 50 AP für besondere Taten. Außerdem gibt es besondere Erfahrungen in *Überreden* oder *Überzeugen* und *Geschichtswissen*.

Epilog

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Fast ein Mond ist nun ins Land gezogen, und ihr sitzt wieder in dem/der [Ort aus der Einstiegsszene] und genießt einmal mehr einen der hier so beliebten Tees. Kommt es euch nur so vor, als ob sein Geschmack intensiver ist als früher, oder ist das nur Einbildung? Oder hat der Tee vielleicht nur eine belebende Wirkung? Ansonsten scheint sich hier aber nichts geändert zu haben. Die Bedienung hat wie eh und je gut zu tun, denn die meisten Tische sind voll besetzt. Trotz des Stimmengewirrs im Raum könnt ihr das Gespräch zweier Kurgäste am Nebentisch mit anhören: „Ja, der Bey persönlich hat sie empfangen und ihnen zu Ehren ein Fest gegeben[, und das, obwohl sie doch in seinen Augen Ungläubige sind]. Freund der Oase Al'Mharim darf sich jetzt jeder von ihnen nennen, denn sie haben dem Bey das Leben gerettet." – „Wie das?" – „Sie haben wohl ein riesiges schlangenartiges Ungeheuer im Palastgarten gefangen, das sich auf den Bey stürzen wollte. Jetzt soll es Teil seiner Menagerie sein. Ich habe gehört, die Haut des Untiers sähe aus wie flüssiges Gold!"

Anhang
Dramatis Personae

Cherek ben Nareb

41 Götterläufe, 1,68 Schritt groß, kräftig gebaut, ergrautes, nur noch teilweise schwarzes Haar, gepflegter Vollbart, braune Augen. Der geschäftstüchtige Mann führt das Kurhotel El'Kalif nun schon in der dritten Generation seiner Familie und hat es zu einem der besten Hotels am Platze gemacht. Eigentlich ist er ein offenherziger und fröhlicher Mensch, doch seit einigen Wochen zeigt er sich gegenüber Bekannten und Freunden ungewöhnlich verschlossen. Er wirkt zerstreut und macht auf Menschen, die ihn gut kennen (z. B. Angestellte seines Hotels) den Eindruck, als bedrücke ihn etwas. In der Tat hat die Begegnung mit den Daimoniden in der Tiefe unter seinem Haus Cherek stark verändert. Er hat Angst, dass das von seinem Bekannten Sahil ibn Ruban angebrachte Bannmal nicht halten könnte, und fürchtet zudem den Zorn Rastullahs, denn er hat mit seiner kopflosen Flucht aus der Höhle gleich gegen mehrere Gesetze seines Gottes verstoßen. Zudem mag die große Wunde am Oberarm, die ihm das säbelfechtende Bildnis zugefügt hat, partout nicht heilen. Sie ist stark entzündet und bereitet ihm große Schmerzen. Seinen Kummer und die Angst versucht er, mit seiner sympathischen und freundlichen Art zwar zu überspielen, doch all seine Schmeicheleien und Komplimente gegenüber seinen Kunden sowie die Späße und unterhaltsamen Anekdoten, die er zu berichten weiß, gehen ihm nicht annähernd so leicht von den Lippen wie früher.

Spiele Cherek ben Nareb als einen sympathischen, sehr weltgewandten und weltoffenen Mann, dem aber seine innere Angespanntheit deutlich anzumerken ist.

Cherek ben Nareb
MU 12 **KL** 14 **IN** 15
CH 15 **FF** 12 **GE** 12
KO 12 **KK** 12 **SO** 11
LeP 34 **AuP** 18 **MR** 12 (Dank Schutzamulett) **GS** 8
Waffenlos: INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6 **DK** H
Waqqif: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** H
RS 0 **BE** 0
Vorteile/Nachteile: Empathie 6, Guter Ruf 8, Resistenz gegen tierische Gifte, Eingeschränkter Tastsinn, Kälteempfindlichkeit, Schlechte Eigenschaft (Arroganz 6, Goldgier 10)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Novadis, Kulturkunde Tulamidenlande, Ortskenntnis: Al'Mharim
Talente: Sinnesschärfe 9, Menschenkenntnis 10, Überreden (Spezialisierung Feilschen) 12, Betören (Spezialisierung Festgestaltung) 8, Etikette 12, Gassenwissen 9, Galanterie 8, Rechnen 10, Brettspiel 8, Kochen 8
Kampfverhalten: Cherek kämpft nicht, allenfalls verteidigt er sich ein- oder zweimal, gibt dann aber auf oder flüchtet.
Flucht: Cherek flüchtet, sobald sich ihm die Gelegenheit dazu bietet.

Valdivia della Camerano

42 Götterläufe, 1,65 Schritt groß, übergewichtig, rotblonde lockige Haare, die ihr bis zum Kinn reichen, blaue Augen. Valdivia stammt aus dem Hause der ehemaligen Erbkämmerer der Grafschaft Bomed und ist eine Matrone wie sie im Buche steht. Ihr speckiges Gesicht ist stets stark geschminkt, auch um den Ansatz ihres Damenbartes zu verbergen. Ihre vornehme Herkunft ist ihr bei allem, was sie sagt und tut, anzumerken. So weiß sie sich sehr gewählt auszudrücken und spricht durch ihre häufigen Aufenthalte in Al'Mharim sogar leidlich gut Tulamidya. Zudem ist sie in der Lage, sich trotz ihrer Leibesfülle erstaunlich elegant zu bewegen. So ist sie zum Beispiel eine meisterliche Tänzerin. Eine Abart von ihr ist es, ständig mit den Fingern zu trommeln, weswegen Außenstehende sie oft für ungeduldig und unstet halten. Doch der Schein trügt,

Valdivia ist eine eher gemütliche Persönlichkeit, die nur durch die immer häufiger auftretenden Symptome ihres langjährigen Magengeschwürs aus der Ruhe zu bringen ist. Diese würden ohne ihre regelmäßigen Aufenthalte in Al'Mharim überhandnehmen.

Elea von Niederhofen

28 Götterläufe, 1,68 Schritt groß, gertenschlank, blauschwarze Haare, Prinz-Eisenherz-Frisur, grüne Augen. Elea entstammt einer niederadeligen Familie aus der Grafschaft Bomed. Ihre Eltern schafften es durch Beziehungen, ihr eine Anstellung bei der Familie della Camerano zu verschaffen, wo sie nach einigen Jahren Zofe der verwitweten Valdivia wurde. Diese Stellung hat sie nun seit sieben Götterläufen inne und versieht sie mit äußerster Diskretion. Elea gibt sich (nicht nur gegenüber ihrer Herrin) immer leicht unterwürfig, weil sie die Erfahrung gemacht hat, damit einfacher durchs Leben zu kommen. Sie mag Valdivia sehr gern und sorgt sich sehr um deren Wohlbefinden. Durch ihre langjährige Tätigkeit für sie weiß sie zwar um die tiefe Abneigung Valdivias zu Daria Melusine Trîbec und Comto Laban von Carinto, kennt aber nicht die genauen Hintergründe dieses schon lange währenden Zwistes (siehe der „Der Zwist Valdivia/Daria/Laban").

Daria Melusine Trîbec

42 Götterläufe, 1,74 Schritt groß, lange dunkelblonde Haare zu einem Haarkranz geflochten, blau-graue Augen, Stupsnase, fliehende Stirn, Schmollmund, besonders ebenmäßige Zähne. Die gutaussehende Daria Melusine ist eine weitläufige Verwandte des Grafen von Bomed. Ihr Verhalten ist stets wohlüberlegt und zugleich unerschrocken; ein Resultat ihrer militärischen Ausbildung. Sie spricht oft mit gepresster Stimme und presst dabei zusätzlich die Lippen aufeinander. In Al'Mharim fühlt sich die tatkräftige Baronessa nicht sonderlich wohl, denn dort plagen sie der für sie ungewohnte Müßiggang und die Langeweile. Sie sieht ihren Aufenthalt nur als notwendiges Übel, um sich von einer Lungenentzündung zu kurieren. Dass diese Zeit ausgerechnet mit der hiesigen Kur Valdivia della Cameranos zusammenfällt, passt ihr gar nicht, denn mit ihr hat sie nur eines gemeinsam: die tiefe, gegenseitige Abneigung (Grund: siehe der „Der Zwist Valdivia/Daria/Laban").

Laban von Carinto

44 Götterläufe, 1,81 Schritt groß, athletischer Körperbau, kurze, braune Haare mit starken Geheimratsecken, blaue Augen, die nah beieinander liegen. Comto Laban ist ein jüngerer Bruder des einstigen Comto Schatzkanzlers Alrician von Carinto und Verwandter der heutigen Baronin Alvena von Carinto. Aus gutem Hause stammend, sah seine Familie für ihn eine Laufbahn im Staatsdienst vor, die er jedoch schon nach kurzer Zeit aufgab und seitdem als reicher Lebemann durch Aventurien zieht. Neben den Einkünften aus seinem Landbesitz bezieht er ein mehr oder weniger regelmäßiges Einkommen durch Veröffentlichungen von Reiseberichten, die von seinen Exkursionen zu fast unbekannten, vollkommen abgelegenen oder nur schwer erreichbaren Orten Aventuriens künden. Dass diese zu einem Großteil frei erfunden sind, wissen nur wenige. Laban begegnet anderen Menschen immer sehr offen und zeigt an allem Neuen Interesse. Andere erleben ihn als einen geselligen, kooperativen und bisweilen sogar jovialen Mann, dessen schwungvoller Gang etwas von seiner Lebensfreude erahnen lässt. Nichtsdestotrotz ist Laban auch ein sehr argwöhnischer Mensch und geht gerne auf Nummer sicher. So wird er in Al'Mharim stets von zwei Leibwächtern begleitet, die ihren Herrn nicht aus den Augen lassen.

♟ Hint saba Sheranbil

52 Götterläufe, 1,60 Schritt groß, 50 Stein schwer, schwarze lange Haare, schwarze Augen. Die Hairanstochter Hint saba Sheranbil entstammt einer der vornehmsten und edelsten Familien des Emirats. Emir Dschelafan Al'Tergaui ben Thurschim ist ein Halbbruder ihrer Mutter, Großwesir Charim Al'Tergaui ihr Vetter. Seit sie als vierzehnjähriges Mädchen mit dem Bey von Al'Mharim, Hachmed

Al'Benin ibn Rashmal, vermählt wurde, ist sie dessen Erst- und Hauptfrau und die Sheika der Beni Qasem. Die trotz ihres Alters noch immer bildschöne, vor allem aber kluge und mit allen Wassern gewaschene Frau ist eine kompetente Diplomatin und Intrigantin und wurde im Laufe der Zeit zur wichtigsten Ratgeberin ihres Mannes. Seit zwanzig Jahren hat dieser keinen Befehl gegeben und kein Gesetz erlassen, ohne zuvor Hints Rat und Zustimmung einzuholen. In der Oasenstadt geschieht nahezu nichts, ohne dass sie davon weiß, denn ein fein gesponnenes Netz aus treuen und gut bezahlten Informanten bringt sie informationstechnisch immer auf den neuesten Stand.

Als Hairanstochter ist Hint bereits als junges Mädchen in allen höfischen Tugenden wie der Kon-

versation, dem Brettspiel – bei Rote und weiße Kamele ist sie eine kaum zu bezwingende Spielpartnerin –, dem Gesang oder auch dem Schleiertanz unterwiesen worden.

Improvisierte NSC

Falls du während des Spiels kurzfristig einen einheimischen NSC zur Hand haben musst, findest du nachfolgend einige im Kalifat gängige Vornamen für Männer und Frauen. Tulamiden und Novadis kennen normalerweise keine Familiennamen, sondern es ist üblich, an den eigenen Namen den des Vaters mit „ibn“ oder „ben“ (Sohn des...) bzw. „saba“, „-suni“ oder „ sunya“ (Tochter des...) anzuhängen.

Weibliche Namen

Aleah, Alhina, Amira, Anisah, Aylin, Carimah, Ceydija, Dhanya, Dilahra, Dunja, Jamilha, Laila, Leyla, Mara, Naima, Najla, Nasreen, Neelam, Samirha, Selinya, Shirin, Subaya, Suna

(Mehr zur Hint saba Sheranbil findet sich im Almada-Wiki unter http://wiki.punin.de/index.php?title=Hint_saba_Sheranbil)

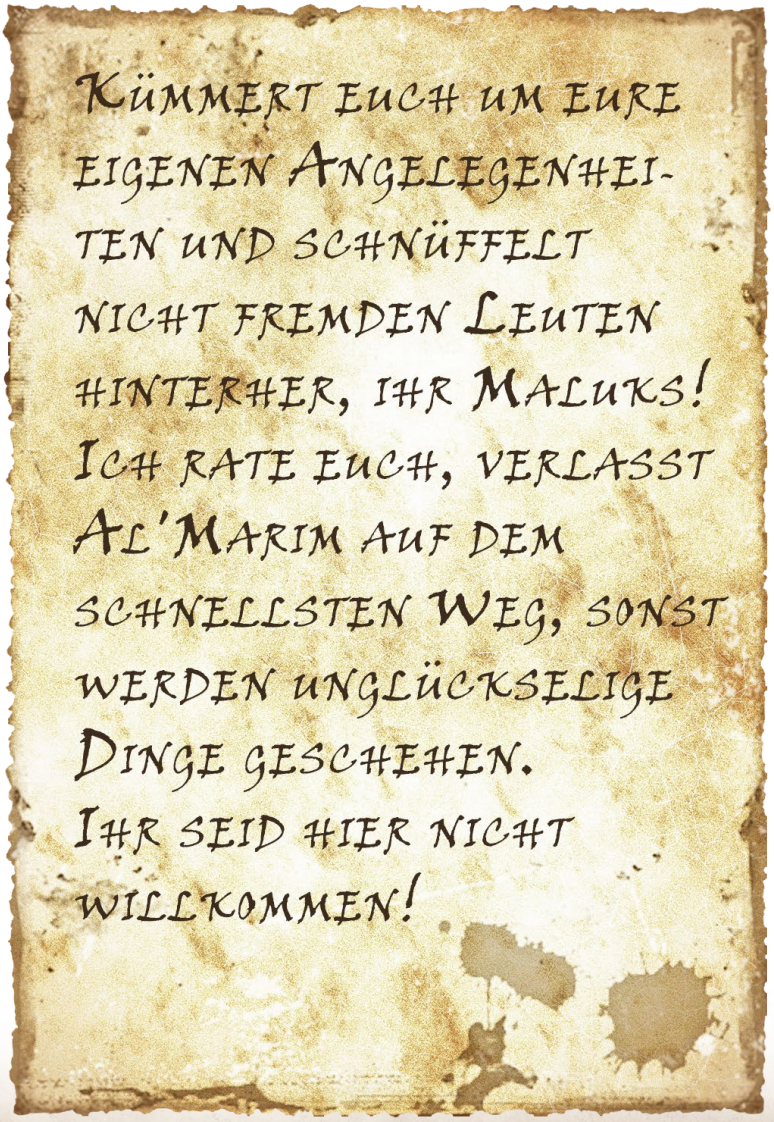
Männliche Namen

Abdel, Abdelilah, Anwar, Ayman, Bidjan, Dschihan, Fasid, Issam, Jamil, Jamal, Kasim, Khalid, Madjid, Nabil, Oualid, Sabri, Salim, Samir, Shayan, Tarek, Tarik, Wahid, Wasim

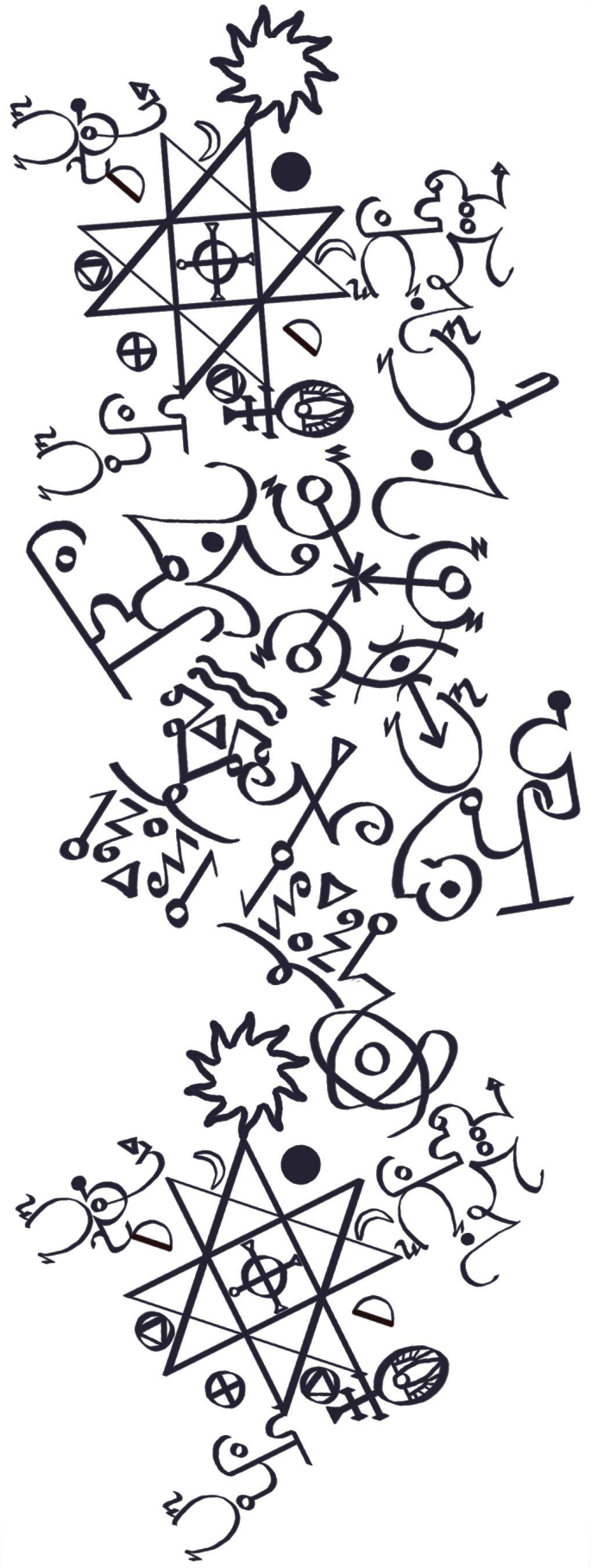
Falls während des Abenteuers Bedarf an weiteren Kurgästen besteht, finden sich einige in Chizuranjidas Abenteuer „Mord in Al‘Mharim“ (siehe Danksagungen auf Seite 2).

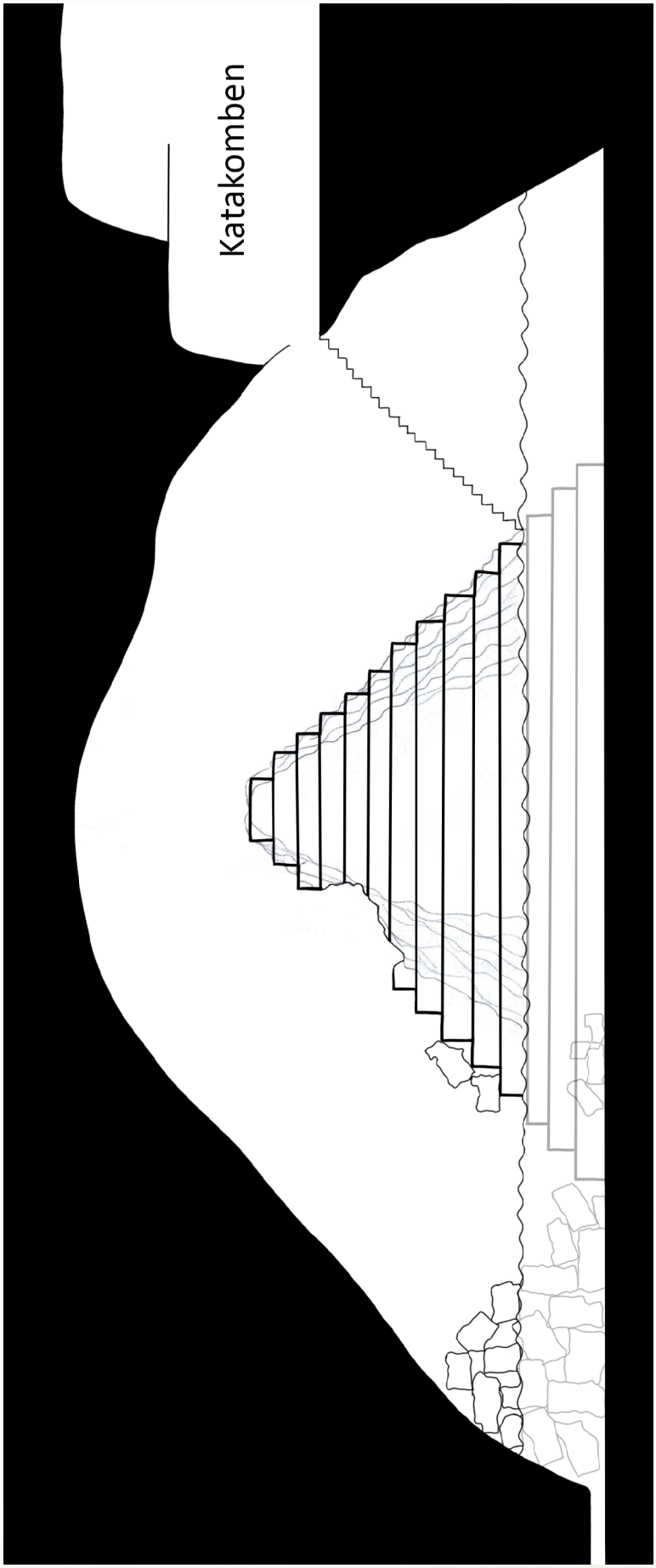
Handouts

Handout Nr. 1



Handout Nr. 2

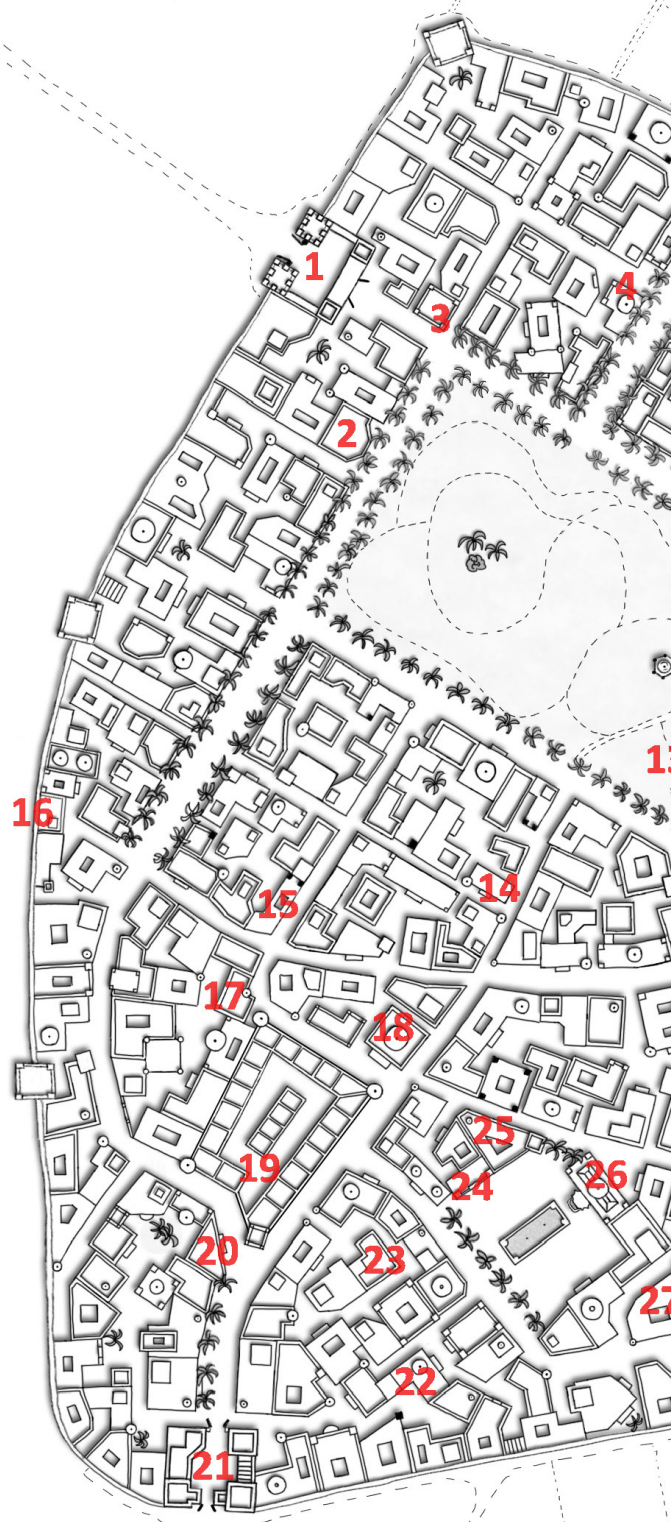




Querschnitt der Höhle mit dem Zugang von den Katakomben

Al'Mharim

1 Tor der Güldenländer
2 Kräuterhändlerin & Pillendreherin Madida
3 Teehaus Azila
4 Schneiderei El-Saîd
5 Kurhotel Adamant
6 Instrumentenbauer Ghantabir ben Selim
7 Wunderheiler Sabri ibn Khalid
8 Hotel am Palast
9 Palast des Beys
10 Arsenal
11 Gold- und Silberschmied Hakim ben Terebhan
12 Die Gärten des Benayman
13 Tsa-Schrein
14 Schenke Fantasia
15 Barbier Gaftar ben Nasir
16 Rauchstube Khômhud
17 Bordell Sonne des Südens
18 Frauenbadehaus al-Tegush
19 Basar
20 Händler Mustafa und Jikhaban ben Alev
21 Tor der Flamingos
22 Hotel Quellenhof
23 Wahrsagerin Naima
24 Alchimist Faruk ben Heradijn
25 Karawanserei Al'Zaynab
26 Rastullah-Bethaus
27 Karawanserei Al'Karanim
28 Badestube Al'Bishan
29 Töpferei des Tarek ben Halanim
30 Kurhotel El'Kalif
31 Taberna Goldener Löwe
32 Medicus Walid Al'Safin
33 Teppichknüpfer Sahid ben Sheriman
34 Grobschmied Deredan Malagrei
35 Bad der Karawanenführer
36 Krämer Devlech ibn Marwan



Al'Mharim

5
6
Straße der goldenen Kuppeln
12
7
8
11
30
10
31
9
32
36
29
35
33
34
28
F

Musikuntermalung

Für viele Rollenspieler ist Musik ein fester Bestandteil einer jeden Rollenspielrunde. Manche nutzen sie als ständigen Begleiter und lassen sie dezent im Hintergrund laufen, andere Spielleiter verwenden sie, um bestimmte Situationen besser in Szene zu setzen. Passende Musik schafft Atmosphäre und kann – richtig eingesetzt – die Spieler emotional „mitnehmen". Deshalb finden sich in diesem Abenteuer an einigen Stellen Vorschläge zur Verwendung von Musik bei ganz konkreten Situationen. Ich habe dabei ausschließlich Tracks ausgewählt, die zwei Bedingungen erfüllen: Erstens sind sie reine Instrumentalstücke, und zweitens sind sie auf legale Weise als kostenloser Download im WWW zu haben. Nachfolgend finden sich die Adressen dazu:

4Players:
Keith Zizza - Craftsmen's Song: https://www.4players.de/4players.php/download_start/PC-CDROM/Download/43983.html (Der Track ist im ZIP-Archiv enthalten.)
Keith Zizza - Welcome: https://www.4players.de/4players.php/download_start/PC-CDROM/Download/43983.html (Der Track ist im ZIP-Archiv enthalten.)

CD Projekt Red:
Krzysztof Wierzynkiewicz - The Lone Survivor: http://wpc.4d7d.edgecastcdn.net/004D7D/files/Bonus/The_Witcher_2_Assassins_of_Kings_Official_Soundtrack_-_MP3_Edition/29_The_Lone_Survivor.mp3
Krzysztof Wierzynkiewicz & Marcin Przybyłowicz - Practice Makes Perfect: http://wpc.4d7d.edgecastcdn.net/004D7D/files/Bonus/The_Witcher_2_Assassins_of_Kings_Official_Soundtrack_-_MP3_Edition/39_Practice_Makes_Perfect.mp3
Marcin Przybyłowicz - Shadows and Conspiracies: http://wpc.4D7D.edgecastcdn.net/004D7D/files/Bonus/The_Witcher_2_Assassins_of_Kings_Official_Soundtrack_-_MP3_Edition/36_Shadows_and_Conspiracies.mp3

Hoerspielprojekt.de:
Martin Stelzle - Interlude: http://hoerspielprojekt.de/wp-content/plugins/download-monitor/download.php?id=213 (Der Track ist im ZIP-Archiv enthalten.)

Incomptech:
Kevin MacLeod - Antechamber: https://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=usuan1700038
Kevin MacLeod - Double Drift: https://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=usuan1100254

Internet Archive:
Epic Soul Factory - Arab Trade: https://archive.org/download/jamendo-105308/17.mp3

Jamendo:
MagikStudio - Trailer Percussion: https://www.jamendo.com/track/1264521/trailer-percussion
Olivier Renouard (Butterfly Tea) - Arabian Travel: https://www.jamendo.com/track/1466782/arabian-travel

Newgrounds:
Beartheshadows - Blood for Olympus: https://www.newgrounds.com/audio/listen/498582
Frej Wedlund (descara) - The Caravan: https://www.newgrounds.com/audio/listen/436601
Jon Babb (Bosa) - Marching from Jerusalem: https://www.newgrounds.com/audio/listen/495952
Mihai Sorohan - Camel Loop: https://www.newgrounds.com/audio/listen/55729

Opengameart:
YD - Searching: https://opengameart.org/content/searching

Soundcloud:
Eduardo Tarilonte - A Day in the Market: https://soundcloud.com/eduardotarilonte/a-day-in-the-market-by-eduardo-tarilonte-featuring-bombarde

Youtube:
Simon W. Autenrieth - Cave: https://www.youtube.com/watch?v=CiJyxfB3sbw

Schlussendlich noch eine besondere Website-Empfehlung: https://tabletopaudio.com/. Komponist und Betreiber Tim stellt dort kostenlos speziell aufs Rollenspiel zugeschnittene Geräuschkulissen zu Verfügung, die zum Teil auch mit passender Musik hinterlegt sind. Vom Dungeon über Kampf- und Reiseszenen bis hin zu Stücken mit Dorf- und Stadtflair findet sich dort alles, was das Spielleiterherz begehrt. Alle Stücke können entweder über den site-eigenen Player in Playlisten verwaltet oder kostenlos heruntergeladen werden.

Illustrationen & Karten

Dieses Abenteuer wäre weit weniger ansprechend illustriert ohne die zahlreichen Künstler, die ihre Illustrationen und Zeichnungen freundlicherweise unter eine Creative-Commons-Lizenz gestellt haben und damit eine kostenlose Nachnutzung ermöglichen. Danke! Danke! Danke!

- Icon für Erschwernisse und Erleichterungen auf S. 3, 9 und 13: Lady-Arthemisa CC BY 3.0 (umgefärbt) und DaCunha-Art, CC BY-SA 3.0 (gedreht & freigestellt)
- Edelsteinminiaturen auf S. 4 und rückseitigem Cover: ArkhamFreshFish, CC BY 3.0 (freigestellt)
- Illustration auf S. 6: cgartiste, LeksaArt und Sir Gawain, CC BY-NC-SA 4.0 (aus drei Illustrationen zusammengefügt)
- Illustration auf S. 8: Gökhan Solak, CC BY-NC-SA 3.0 (freigestellt)
- Illustration auf S. 9: darkMyke, CC BY-NC-ND 3.0
- Illustration auf S.14: LaPesteAParis, CC BY-NC-SA 3.0 (verändert)
- Illustration auf S. 20: Vladar4, CC BY-NC-SA 3.0
- Illustration auf S. 21 und 30: Sir Gawain, CC BY-NC-SA 4.0
- Illustration auf S. 22: Caio Eduardo dos Santos, CC BY-NC-ND 3.0
- Illustration auf S. 23: Karbo und Gookins, CC BY-NC-SA 3.0 (aus zwei Illustrationen zusammengefügt)
- Porträt auf S. 24 und 25 unten: kynlo, CC BY-NC-ND 3.0
- Porträt auf S. 25 oben: cyberaeon, CC BY-NC-ND 3.0
- Porträt auf S. 26: Nevena Jevtic, CC BY-NC-ND 3.0
- Porträt auf S. 27: Hazal Yayalar, CC BY-NC-ND 3.0
- Porträt auf S. 28: Coffee addict, CC BY-NC-ND 3.0
- Illustration auf S. 31: Sir Gawain, CC BY-NC-SA 4.0
- Landkartenmarker auf rückseitigem Cover: Bildmaterial aus dem DSA MMORPG Herokon Online der Silver Style Studios GmbH, CC BY-NC-ND+ 3.0 (beschnitten & freigestellt)

Alle Karten: Sir Gawain, CC BY-NC-ND 4.0

Texte aus dem Almada-Wiki

Mein Dank gilt SteveT, denn große Teile der Beschreibungen der Oase Al'Mharim und der Beysa Hint saba Sheranbil basieren auf Texten aus dem Almada-Wiki (http://wiki.punin.de), die von ihm verfasst wurden. Sie stehen unter der Lizenz Creative Commons NonCommercial ShareAlike 3.0.

Die Texte der einzelnen Lizenzen können unter folgenden URLs abgerufen werden:
CC BY 3.0: https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.de
CC BY 3.0 DE: https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/
CC BY-NC 3.0: https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.de
CC BY-SA 3.0: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
CC BY-NC-ND 3.0: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de
CC BY-NC-SA:3.0: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de
CC BY-NC-ND 4.0: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de
CC BY-NC-SA 4.0: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

Die Nutzungsbedingungen für das Ulisses-Fan- und Kartenpaket sind unter folgendem URL zu finden:
https://ulisses-spiele.de/spielsysteme/das-schwarze-auge/

FANPRODUKT

Flüssiges Gold

Von Sir Gawain

Die Oase Al'Mharim liegt inmitten eines Tals der Amhallassih-Kuppen auf dem Karawanenweg von Mhanadistan ins westliche Almada. Jahr für Jahr halten sich dort aber nicht nur Händler und Karawanenteilnehmer auf, sondern vor allem auch viele wohlhabende Kranke und Gebrechliche, denn Al'Mharims Wasser wird eine heilsame Wirkung nachgesagt.

Auch die Helden genießen die dekadent ausgelassene Stimmung in der Stadt, bis sie in den mysteriösen Giftanschlag auf einen horasischen Kurgast verwickelt werden. Dabei stoßen sie nicht nur auf Merkwürdiges und Rätselhaftes, sondern auch auf ein uraltes Geheimnis, das wohl besser unentdeckt geblieben wäre, nun aber die gesamte Oase bedroht. Werden die Helden zur Stelle sein und die Gefahr abwehren können, oder wird sich ein Ereignis wiederholen, über das längst vergessene Berichte in den Tiefen der Archive begraben liegen?

Stichworte zum Abenteuer: eine Oase mit heilkräftigen Quellen, ein vermeintlicher Giftanschlag und ein lang verborgenes Geheimnis

Genre: Detektivabenteuer, Dungeonabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft, Neugier, Wagemut, Forscherdrang

Ort: Oase Al'Mharim

Zeit: beliebig ab 1038 BF

Komplexität (Spieler/SL): mittel/hoch

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen: Gesellschaftliche Interaktion, detektivischer Spürsinn

Gesellschaftstalente	◆◆◆◆
Kampf	◆◆◆◆
Körperliche Talente	◆◆◆◆
Wissenstalente	◆◆◆◆