



**Horst Mark, Rainer Nagel
und Christiane Ulrich**

Sandobars Sechste Reise

**Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 3 bis 10**



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	Episode 5 von Horst Mark	
Überblick über die Ereignisse	5	Von Giftstacheln und Giftzungen	63
 Episode 1 von Christiane Ulrich		 Episode 6 von Horst Mark	
Das Grab des Neb-cheper	7	Das Gespensterschiff	69
Sandobars Erzählung	8	 Episode 7 von Rainer Nagel	
Das Grab des Neb-cheper	9	Unter Piraten	73
 Episode 2 von Horst Mark		Auf Oannada	73
Der Prinz der Winde	14	Die Insel des Magier	79
Vayukumara, der Windprinz	15	Die Piraten	86
 Episode 3 von Horst Mark		 Episode 8 von Christiane Ulrich	
Das Haus der Wohltaten	22	Im Banne des Tarot	87
Im Haus der Wohltaten	24	Geheimnisvolle Kartenspiele	87
Die Gäste	31	Ein Fürst in Gewissensnöten	89
Der Hauswirt und seine Mitarbeiter	36	In der Gruft	92
Ereignisse im Gästehaus	38	Silben-Suche	94
 Episode 4 von Christiane Ulrich		Amaschidas Schrein	96
Die Wiedergeburt des Gottkönigs	41	Der Kreis schließt sich	102
Durch die Wüste	46	Die Weiße Hexe	105
Sandobars Schicksal	47	 Anhang	
Djedefhors finstere Pläne	51	Thaumaturgium	106
Die Mächtigen von Djedosser	52	Die Hauptpersonen	108
Das Tal von Djedosser	55	Handouts	110



Sandobars Sechste Reise

Vorwort

Sandobars Sechste Reise ist eine fortlaufende Abenteuerkampagne, die sich anhand kleiner, locker miteinander zusammenhängender Handlungsszenarien entwickelt. Das Konzept wurde von dem Film „Sindbads Achte Reise“ angeregt. Im Mittelpunkt der Geschichte steht Sandobar, der Seefahrer, der zu Beginn schon einigen Ruhm erworben hat, aber noch keinem Vergleich mit seinem irdischen Vorbild Sindbad standhält.

Die Szenarien der Kampagne können auch unabhängig voneinander gespielt werden. Zwischen den einzelnen Episoden liegt meist eine gewisse zeitliche und räumliche Distanz. Es ist ohne weiteres möglich, hier eigene Nebenhandlungen in die Reise einzufügen, die nichts mit dem eigentlichen Ziel zu tun haben. Als Anhaltspunkt für den Spielleiter wird jeweils mitgeteilt, wann und wo es weitergeht. Er kann die Reisezeiten zwischen den einzelnen Schauplätzen aber auch um einige Wochen verlängern, wenn dies für ein längeres Zwischenspiel nötig ist. Der genaue Zeitablauf spielt keine Rolle bei *Sandobars Sechster Reise*, solange das ganze Abenteuer auf einige Monate beschränkt bleibt.

Um die Atmosphäre dieses orientalischen Abenteuers lebendig werden zu lassen, ist die Kenntnis des Eschar-Kapitels aus *Die Welt* hilfreich. Es reicht aber auch völlig aus, wenn der Spielleiter sich mit einschlägigen Filmen in die richtige Stimmung versetzt hat. Die zum Spielen notwendigen Informationen aus dem vergriffenen Quellenbuch *Die Pyramiden von Eschar* werden im Abenteuer geliefert. Einige weniger wichtige Dinge, z.B. einzelne scharidische Zauber oder Fertigkeiten, den manche Nichtspielerfiguren aus atmosphärischen Gründen beherrschen, werden nicht erklärt, da sie in diesem Abenteuer nicht eingesetzt werden. Diese Angaben können daher einfach ignoriert werden.

Ein Überblick über die Ereignisse

1. Episode: **Das Grab des Neb-cheper** (in Sirwah an der Nordwestküste Kairawans und auf einer kleinen Felseninsel in der Nähe)

Die Abenteuerer schließen Bekanntschaft mit Sandobar, dem

Seefahrer, der ihnen bei einer kleinen Schatzsuche in einer alten meketischen Grabanlage hilft.

2. Episode: **Der Prinz der Winde** (in den Gewässern vor Sirwah)

Sandobar stößt „zufällig“ auf ein geheimnisvolles Schiff, den *Windprinzen*. Die Besatzung ist einem Anschlag Al-Katuns zum Opfer gefallen. Dieser bösartige Hexer ist im Südosten des Meeres der Fünf Winde und in den Gewässern um Serendib dafür berüchtigt, mit seinen Fähigkeiten Seeleute zu ermorden und anschließend ihre Schiffe auszurauben. An Bord des *Windprinzen* kann er eine Seekarte und eine mit Schnitzereien verzierte Schatulle an sich reißen und unerkannt entkommen. Die Karte zeigt die Lage der sagenumwobenen Nebelinseln, und die Schatulle enthält eine wichtige Nachricht von Sandobars geheimnisumwobener Mutter Ubothanna. Der Seefahrer und die Abenteuerer lenken den *Windprinzen* in den nahegelegenen Hafen Sirwah, wo sie in der folgenden Episode die Gelegenheit haben, das geraubte Gut zurückzubekommen.

3. Episode: **Das Haus der Wohltaten** (in Sirwah)

Die Abenteuerer müssen Al-Katun das gestohlene Kästchen abjagen, der sich in einem Gästehaus mit vielen Geheimnissen einquartiert hat. Anschließend können sie sich mit Sandobar auf den Weg machen, der mehrere Prüfungen bestehen und am Ende von seiner Mutter sein Erbe empfangen soll. Als seinen treuen Gefährten winkt ihnen eine reiche Belohnung, wenn die Reise von Erfolg gekrönt ist.

4. Episode: **Die Wiedergeburt des Gottkönigs** (im Hafen Sadije im Nordosten Kairawans und in der Wüste im Landesinneren)

Der größte Teil von Ubothannas Botschaft ist in einer alten, nur wenigen bekannten Sprache abgefasst. Sandobar fährt daher nach Sadije, wo er einen Übersetzer für die Dokumente zu finden hofft. Dort wartet die erste Prüfung seiner Mutter auf ihn und konfrontiert ihn mit unerwarteten Gefahren aus der fernen meketischen Vergangenheit. Der Seefahrer wird entführt, und die Abenteuerer müssen seinen Leib und seine Seele retten.

5. Episode: **Von Giftstacheln und Giftzungen** (auf hoher See zwischen Eschar und dem Pfortenarchipel)



Nach Abschluss der Prüfung hat der Seefahrer neue Informationen erhalten und sticht von Sadije aus in Richtung Aran in See. Al-Katun, der Hexer, verliert die Geduld, zettelt eine Meuterei an und bringt den Seefahrer und dessen Schiff in seine Gewalt. Die Abenteuerer werden in einem kleinen Boot ausgesetzt.

6. Episode: **Das Gespensterschiff** (auf hoher See zwischen Eschar und dem Pfortenarchipel)

Die Abenteuerer müssen gegen einen Fluch der Götter ankämpfen und können sich so ein Ersatzschiff beschaffen.

7. Episode: **Unter Piraten** (auf einer kleinen Insel des Pfortenarchipels)

Sandobar und seine Gefährten wagen sich in das Versteck der mit Al-Katun verbündeten Seeräuber und versuchen, den *Windprinz* zurückerobern. Dabei haben sie Gelegenheit, in die Wohnstätte des Hexers einzudringen und ihn eventuell unschädlich zu machen.

8. Episode: **Im Banne des Tarots** (in Ormudagan und in der Bergeinsamkeit der Demawend-Berge)

Sandobar und seine Gefährten landen im aranischen Hafen Nihavand, wo eine Kartenlegerin ihnen eine aufschlussreiche Prophezeiung mitteilt. Den weiteren Weg zeichnet eine

Botschaft Ubothannas vor, die Sandobar in der 4. Episode erhalten hat.

Die Interpretation des ersten Verses sollte den Abenteuerern nach den bisherigen Ereignissen leichtfallen, wenn sie sich außerdem ein wenig mit der Geographie ihrer Welt auskennen. Im Notfall liefert Sandobar die entsprechenden Informationen: von der Hafenstadt aus, zu der das Schiff von dem mit einem Seeinhorn verzierten Richtungsgeber geführt worden ist, soll die Reisegruppe gen Osten ziehen. Dort liegen die schneebedeckten Gipfel der Demawend-Berge. Informationen, die zum Verständnis des zweiten Verses beitragen, warten in der heiligen Stadt der Zweiheit, in Ormudagan.

Dort erfahren die Abenteuerer von der Existenz eines mythischen Tals inmitten der Bergeinsamkeit, vom *Tal der Frühlingsdrachen*, wo sich im Frühjahr junge Drachen zu Spiel und Partnerwahl treffen. Außerdem erhalten sie Hinweise, wie sie den Weg zu diesem Tal finden können. Unterwegs bestehen sie Ubothannas letzte Prüfungen und werden anschließend von Dschandal, dem Flammendringen, beurteilt. Haben sie sich gut geschlagen, werden sie zu Sandobars Mutter auf die geheimnisvollen Nebelinseln gebracht.



Wo des Meerkönigs Einhorn dich hinführt,
geh gen Morgen zu den hohen Alten mit den weißen Häuption,
und suche Rat in der Stadt der Zwei.

Im Tal, wo im Frühjahr geflügelte Echten tanzen,
suche nach Dschandal, dem Roten, dem Ratgeber,
mit dem ich einst Wissen von Menschen und Drachen tauschte.



Episode 1: Das Grab des Neb-cheper

- das die Abenteurer nur mit Sandobars Hilfe erreichen können; ein willkommener Anlass, Bekanntschaft mit dem Seefahrer zu schließen.

Der Schauplatz des Abenteurers

Anfangs befinden sich die Abenteurer in **Sirwah**, einer kleinen Hafenstadt an der schroffen Küste des Meeres der Fünf Winde zwischen Moro und Kairawan. Der Ort gehört gegenwärtig zum Einflussbereich des Amihrs im 100 km östlich gelegenen Meknesch, der wiederum zur Wahrung des Scheins die Oberhoheit des Sultans in Khairat anerkennt, sich de facto aber als unabhängiger Fürst betrachtet.

Sirwah liegt an der Mündung des Abu el-Birr, eines breiten Bachs, der die ertragreichen Felder und Gärten der Umgebung versorgt und auch als Süßwasserquelle der Siedlung dient. Das Zentrum des etwa 4000 Einwohner zählenden Ortes ist von einer niedrigen Stadtmauer umgeben, die in erster Linie Schutz vor Piratenüberfällen bieten soll. Vor den in den südlichen Hügeln lebenden Asad-Nomaden hat Sirwah dank regelmäßiger Tributzahlungen Ruhe, und als Bollwerk in einer kriegerischen Auseinandersetzung zwischen Moro und den Fürsten von Kairawan eignen sich die Befestigungen nicht. Der Ort hat daher in seiner Geschichte schon mehrmals den Besitzer gewechselt, ist dabei aber immer glimpflich davongekommen.

Vom Hafen von Sirwah aus sieht man in der Ferne den **Behir es-Thuban**, den **Drachenrücken**: zwei Inselchen aus Felsen und aus mit Buschwerk bewachsenen Hängen, die von weitem wie Rücken und Schwanzansatz eines untergetauchten Riesendrachen wirken. Fischer und andere seefahrende Einwohner des Ortes meiden diese unbewohnten Eilande, denn dort soll ein Ungeheuer aus der Zeit der Seemeister oder gar aus noch weiter zurückliegender Vergangenheit sein Unwesen treiben. Da auf dem Drachenrücken nichts, noch nicht einmal Trinkwasser, zu holen ist, hat seit Generationen kein Mensch seinen Fuß auf eine der Inseln gesetzt.

Sirwah gehört zum scharidischen Kulturkreis, und die vorherrschende Religion ist eine Abart des aus Aran stammenden Glaubens an die Zweiheit der Götter von Licht und Finsternis. Besondere Verehrung genießt Ormut, der Geist des Lichts und des Feuers, während sein dunkler Bruder Alaman, der Geist der Finsternis, allein aus Angst vor seiner Macht

mit Opfern besänftigt werden soll. Dreimal täglich huldigen die Gläubigen Ormut: bei Sonnenaufgang und Sonnenuntergang und zur Mittagszeit. Aus der Verehrung des Feuers und des Lichtes ergeben sich eine Reihe von Glaubensvorschriften, die zum Teil auch für Ungläubige wichtig sind:

- nie ein Heim-, Herd- oder Lagerfeuer löschen, sondern es von selbst ausgehen lassen;
- nie das Feuer für niedere Zwecke, z.B. für Müllverbrennung, missbrauchen;
- in der Mittagsstunde kein Blut vergießen, es sei denn im Rahmen eines Tieropfers für Ormut oder im Kampf gegen Ungläubige, die sich nicht an die Regeln halten;
- nie so stehen bleiben, dass der eigene Schatten auf Kopf oder Herz eines Sitzenden oder Liegenden fällt.

Fremde, die anderen Gottheiten anhängen, werden in Sirwah toleriert, solange sie sich an die erwähnten Vorschriften halten. Schließlich sind sie eher zu bedauern als zu verdammen, dass ihnen nicht die Gnade einer Geburt unter dem Lichte Ormuts zuteilgeworden ist. Außerdem kann man auch mit Ungläubigen gute Geschäfte machen.

Abenteurerergarn

Während die Abenteurer sich in Sirwah aufhalten, werden sie auf dem Basar, in einem Kaffeehaus oder an einem anderen öffentlichen Ort Zeuge, wie ein verwegen aussehender Mann seine Abenteuer zum Besten gibt. Einige der Details aus Sandobars Erzählung spielen im weiteren Verlauf der Kampagne eine Rolle, so dass die Spieler sie auf jeden Fall anhören sollten. Die Umstehenden reagieren auf die Geschichte je nach Temperament mit Staunen oder mit lauten Zweifeln. Sie sind aber einhellig der Ansicht, dass Sandobar zwar vielleicht ein Aufschneider, aber auf jeden Fall ein begnadeter Erzähler ist. Die Gefährten können sich bei dieser Gelegenheit mit Sandobar bekannt machen, was eventuell dazu führt, dass jeder den anderen mit Geschichten von seinen Heldentaten zu übertrumpfen versucht - und das alles vor den begierigen Ohren der Sirwahis. Außer der Achtung des Seefahrers und der Bewunderung der eine gute Geschichte schätzenden Bevölkerung gibt es jetzt aber noch nichts zu gewinnen.

Am folgenden Tag wendet sich ein Sirwahi an die Abenteurer, der nach seiner Kleidung und nach dem Geruch, der ihn umgibt, ein Fischer zu sein scheint. Er stellt sich als **Baz-zaza** vor und fragt, ob die Fremden Mut und Interesse an der Weisheit der Alten hätten. Für nur **150 GS** ist er bereit,

Sandobars Erzählung

... und so stand ich vor der Wahl, über Bord geworfen zu werden oder mich der Mannschaft Abu Khals, des schlimmsten Seeräbers östlich von Mokattam, anzuschließen. Ihr wisst, dass Ormut seinen Dienern verbietet, ihr Leben wegzuworfen, und so verbrachte ich die nächsten Monde auf hoher See - stets auf der Jagd nach den Schiffen der Ungläubigen. Man mag Abu Khal nachsagen, was man will, aber er verschonte stets die Segler mit der Flagge des Kalifen. Ich vermag jedoch nicht zu sagen, ob diese Geißel der Seefahrt aus Rechtgläubigkeit heraus so handelte oder ob er sich nur die Häfen von Nansur und Sinda als sichere Zuflucht erhalten wollte.

Einmal brachten wir in der Sagara-Straße ein Schiff aus Valian auf, dessen Mannschaft von einer seltsamen Krankheit geschwächt war. Wir raubten ihnen ihre reiche Ladung, ließen sie aber davonziehen, um jeden Kontakt mit ihnen zu meiden. Dennoch hatten wir uns Alamans dritte Plage an Bord geholt. Einer nach dem anderen der



Seeräuber starb, und auch ich lag mit schwerem Fieber darnieder. In meinem Delirium bekam ich mit, wie Abu Khal mit den noch Gesunden das Beiboot zu Wasser ließ und aus der Todesfalle, zu der sein Schiff geworden war, floh. Dank Ormut's Gnade überlebte ich als einziger die Krankheit und fand mich an Bord eines Schiffes, das ich nicht allein zu steuern vermochte. In der Hoffnung, mir mit dem Schiffswerkzeug ein behelfsmäßiges Boot zimmern zu können, durchstöberte ich den Laderaum. Dort

stieß ich inmitten der Schätze des valianischen Seglers auf eine Reliefplatte, die aus einem einzigen Rhodonitblock herausgeschnitten war. Ich erkannte das Bildnis sofort: es war Additi, die Herrin der Liebenden, die in meiner Heimat Serendib von denen als Göttin verehrt wird, denen Ormut's Erleuchtung versagt geblieben ist. Ich wusste, dass der unermesslich wertvolle Reliefstein vor Jahren aus dem Heiligtum von Aditwerischeru geraubt worden war. Nun bin ich ein treuer Anhänger der Zweiheit, doch ihr wisst, dass Ormut's himmlische Scharen zahlreicher sind als die Läuse im Haar eines meknesischen Bettlers, und warum soll nicht Additi, deren segensreiche Macht bekannt ist, zu ihnen gehören? Vielleicht wurde gerade ich als einziger von allen verschont, um das Bildnis an seinen angestammten Platz zurückzubringen. So mühte ich mich, den Reliefstein an Deck zu schleppen, und es passierte, was ich erhofft hatte. Additi ist auch die Herrin der Vögel, die ihre Boten sind, und bald schon ließ sich ein Sturmvogel auf dem Bildnis nieder. Ich schilderte ihm meine missliche Lage und deutete auf das Standbild, und ich hatte den Eindruck, dass er mich verstand, denn er erhob sich umgehend in die Luft und verschwand schnurstracks in Richtung meiner Heimatinsel, wo sich Additi's Heiligtum befindet.

Einen Tag lange musste ich in Ungewissheit warten, bis ich das Rauschen riesiger Schwingen hörte. In der Ferne tauchte ein schwarzer Vogel auf, so groß wie ein Kamel, dessen Flügel den ganzen Harem des Sultans auf einmal zudecken könnten. Es war Mahakaya, die große Krähe, das geflügelte Reittier der Göttin. Der Riesenvogel packte das Bildnis mit seinen Klauen und forderte mich in meiner Vatersprache auf, mich an seinen Beinen festzuhalten. Ich werde diesen Flug nie vergessen, obwohl er nur kurz dauerte, denn in Windeseile erreichten wir den Hafen von Nagpur, wo mich

Mahakaya am Kai direkt unter den großen Augen meines alten Freundes Barkik absetzte, dem vor lauter Schreck seine Wasserpfeife aus dem Mund fiel. Bevor die große Krähe das Bildnis der Göttin an seinen angestammten Platz zurückbrachte, wechselte sie noch ein paar Worte mit mir. Zum Abschied rupfte sie sich eine Brustfeder aus, die ich heute noch bei mir trage. So endete meine vierte Reise, und ich war wieder in meiner Heimatstadt, reich an Erfahrung, aber immer noch arm an Gold.



den Abenteuern von einem Fund zu berichten, den er kürzlich gemacht hat. Er lässt sich nach zähem Feilschen auf ein Drittel des geforderten Preises herunterhandeln, bevor er mit seiner Erzählung beginnt:

Ihr erinnert euch sicher an den Sturm, der vor fünf Tagen unerwartet über unsere Gewässer hereinbrach? Er überraschte mich auf See, und ich hatte keine Gelegenheit mehr, den sicheren Hafen anzusteuern. Mein Boot wurde von haushohen Wellen herumgeworfen, und ich sah mich schon vor den himmlischen Richtern stehen. Da bemerkte ich einen dunklen Schatten: die Nordflanke des Drachenrückens. Ich wusste von früher her, dass es dort eine kleine Bucht gab, die mir Schutz vor dem Toben des Meeres bieten konnte. Das Grauen aus alter Zeit geht um auf diesem Eiland, aber mir blieb keine andere Wahl. Ich steuerte die Bucht an, und in ihren vergleichsweise ruhigen Wassern warf ich den Anker und kauerte mich auf dem Boden meines Bootes nieder. Ich hoffte, so der Aufmerksamkeit der Mächte zu entgehen, die über den Drachenrücken wachen.

Vielleicht schliefen sie, oder ihr Zorn wird nur erregt, wenn man den Fuß an Land setzt. Jedenfalls blieb ich unbehelligt, der Sturm legte sich, und ich konnte heimkehren. Beim Verlassen der Bucht blickte ich noch einmal zur Küste zurück und sah etwas Unerwartetes: die starken Regenfälle hatten einen Hang in Strandnähe zum Rutschen gebracht und die vorher verborgene Front eines in den Hügel hineingegrabenen Bauwerks enthüllt. So etwas wie diesen eindrucksvollen Eingang habe ich noch nie gesehen. Bestimmt stammt das Gebäude aus der Zeit der zaubermächtigen Seemeister, und Ormut weiß, welche ihrer Geheimnisse und Schätze dort verborgen sind.

Bazzaza weist darauf hin, dass das Bauwerk von See aus nur aus einer bestimmten Position zum Buchteingang zu sehen ist, so dass sein Geheimnis sicher noch einige Tage lang gewahrt bleibt, bevor es jemand anderes durch Zufall entdeckt.

Wenn die Aussicht auf Schätze nicht reicht, so sollten wenigstens die Geheimnisse der alten Seemeister die Magiekundigen unter den Abenteuern locken. Ein Problem ist allerdings die Anreise zur Insel; kein Bootsbesitzer in Sirwah ist bereit, den Behir es-Thuban anzulaufen oder der Gruppe für diesen Zweck ein Schiff zu leihen. Bei ihren Erkundigungen bekommen die Abenteurer die haarsträubendsten Geschichten über die Gefahren der Insel zu hören, die sich allerdings so widersprechen, dass sie unmöglich alle wahr sein können. Der einzige verlässliche Hinweis bezieht sich

auf die gefährlichen Strömungen und Felsen rings um den Drachenrücken, so dass sich auch des Bootfahrens kundige Abenteurer, die sich ein Fischerboot kaufen können, besser auf die Hilfe eines wahren Fachmanns verlassen sollten.

Wenn die Helden nicht von allein auf die Idee kommen, Sandobar anzusprechen, macht einer der Fischer die Bemerkung, dass „höchstens Sandobar so verrückt ist, sich auf ein solches Wagnis einzulassen.“ Sandobars Dhau liegt reparaturbedürftig im Hafen von Sirwah, und dem Seefahrer mangelt es an Geld, sie instand setzen zu lassen. Er besitzt jedoch als Beiboot einen kleinen Segler, der zwar nicht hochseetüchtig, aber wegen seines geringen Tiefgangs gerade für die gefährliche Umgebung des Drachenrückens durchaus geeignet ist. Für einen Anteil an dem Ertrag der Reise ist der Seefahrer bereit, sich an dem Abenteuer zu beteiligen.

Die dreistündige Überfahrt zum Drachenrücken gestaltet sich problemlos. Sandobar steuert allen tückischen Strömungen zum Trotz das Boot mühelos in die Bucht und lässt es auf den flachen Sandstrand auflaufen. Das von Bazzaza so beeindruckend geschilderte Bauwerk entpuppt sich schon vom Ufer aus lediglich als ein steinernes Portal, das in die Flanke des Hangs hineinführt. Während sich die Gefährten den steilen Hang hinaufmühen, setzt ein leichter Nieselregen ein, der im Laufe der Zeit stärker wird und die Sicht beeinträchtigt. Nach einer halbstündigen Kletterei stehen die Abenteurer vor dem Tor zum Grab des Neb-cheper.

Das Grab des Neb-cheper

Vor fast 2000 Jahren war Neb-cheper der Wesir der Westprovinz des Reiches von Ta-meket, das auf dem Höhepunkt seiner Macht über das heutige Kairawan und Mokattam, die östlichen Küstenstaaten und über mehrere Oasenstützpunkte in den scharidischen Wüsten gebot. Wesir hatte sich auf ein Intrigenspiel mit dem damals noch jungen Reich der Seemeister eingelassen, das vorzeitig aufgedeckt wurde. Ein derartiger Verrat am Gottkönig von Ta-meket konnte nur mit der schlimmsten aller Strafen gesühnt werden: Neb-cheper wurde bei lebendigem Leib mumifiziert und in einem Grab fern der Totenstädte seiner Heimat beigesetzt. So wurde ihm der Eingang in das Reich der Nachlebenden verwehrt, und er war zu einem ewigen Dasein als Untoter in der Welt der Lebenden verdammt, bis am Ende der Ewigkeit die Vollendung der Goldenen Pyramide den endgültigen Sieg der Mächte der Ordnung über Chaos und Verfall bringen würde. Trotz seiner Verbrechen wurde den Verwandten Neb-chepers gestattet,



ihm eine angemessene Grabstätte zu errichten - allerdings auf der einsamen Insel, die damals noch einen anderen Namen trug.

Die Türen in Neb-cheper's Ruhestätte wurden von außen versiegelt, er dämmerte in seinem Sarkophag dahin und wurde langsam wahnsinnig. Etwa hundert Jahre später, als die der Insel gegenüberliegende Küste wieder an das Reich der Seemeister gefallen war, weckte das Grab die Begehrlichkeit valianischer Abenteurer, die es zufällig von See aus entdeckt hatten. Sie drangen in die Anlage ein, und trotz der Opfer, die die Fallen forderten, stießen sie bis zur eigentlichen Grabkammer vor. Dort öffneten sie den Sarkophag, um die Mumie ihres Schmucks zu berauben, und fielen mit Ausnahme von zwei Mann, die fliehen konnten, dem untoten Wesir zum Opfer. Als Beute nahmen die beiden die Schätze aus der Vorkammer mit, die sie vorher schon auf ihr Boot geschafft hatten.

In der Folgezeit streifte Neb-cheper auf der Insel umher und sorgte so für die Geschichten um das Ungeheuer des Drachenrückens, die bis heute überliefert worden sind. Nach mehreren hundert Jahren wurden seine Streifzüge aber immer seltener, und er verbrachte die meiste Zeit innerhalb seiner Grabstätte. Schließlich wurde der Eingang von einem Erdbeben verschüttet, so dass die Mumie wieder gefangen war. Nachdem die Pforte zum Grab vor wenigen Tagen wieder freigelegt wurde, verließ Neb-cheper zum ersten Mal seit etwa tausend Jahren wieder seine Ruhestätte, und er streift in dem Augenblick, in dem die Abenteurer landen, irgendwo auf der Insel herum.

Alle Türen in der Grabstätte bestehen aus Steinplatten und öffnen sich nach innen. Sie stehen mit einer Ausnahme ganz oder teilweise offen und sind seit dem Eindringen der Valianer nicht mehr bewegt worden. Da sie keine Griffe aufweisen, können sie ohne Werkzeug nur bewegt werden, indem man sich von der richtigen Seite dagegenstemmt. Schließen die Abenteurer daher eine Tür von innen, setzen sie sich selbst gefangen!

1: Eingang

Der Eingang ist aus gelblichen Steinen gemauert. Die Steintür, die mit kleinen Bildchen übersät ist, steht etwas mehr als einen halben Meter offen; durch den Spalt ist Erde nach innen gedrungen. Über der Türöffnung ist ein Geier mit ausgebreiteten Schwingen in die Mauer gemeißelt worden. Zu beiden Seiten wachen aus dem Mauer-

werk herausgearbeitete Halbreiefs von aufrechtstehenden Ungeheuern über das Grab. Ihr Oberkörper gleicht dem eines Löwen, ihr Unterleib dem eines Nilpferds, und sie besitzen den Kopf eines Krokodils. Beide tragen sie einen fremdartigen Kopfputz, eine Art Schädelskappe mit daran befestigtem Nackenschutz.

Um die schwere Tür ganz aufzuschieben, müssen sich Abenteurer mit aufsummierter Stärke von wenigstens 200 dagegenstemmen.

2: Eingangskammer

Der Boden der Kammer ist mit Erde bedeckt, aus der vereinzelt Tonscherben und Holzsplitter herausragen. Die Wände waren ursprünglich wohl einmal weiß gekalkt, und in Kopfhöhe läuft ein Band aus roten und schwarzen Bildchen, die den Zeichen auf der Tür gleichen, um den ganzen Raum herum. Im Hintergrund führt eine Treppe in die Tiefe.

Hinter der Tür liegen die Teile eines uralten Skeletts. Durch den Schädel ist von oben her ein Speer getrieben worden. Wenn man genau nachschaut, erkennt man noch die Öffnung der Speerfalle in der Decke hinter dem Eingang. Sucht man die Erde in der Umgebung des Skeletts ab, findet man uralte Gold- und Silbermünzen im Wert von 60 GS - Sammler in einem Zentrum der Zivilisation wären eventuell bereit, das 10-20fache dafür zu zahlen.

3: Treppe

Die Treppe führt steil nach unten. Nach wenigen Metern wird sie von einem Absatz unterbrochen, in dem eine die Gangbreite ausfüllende Fallgrube 5 m in die Tiefe führt. Drei Balken sind als behelfsmäßige Brücke über den Abgrund gelegt worden.

Nur der mittlere Balken ist noch stabil genug, einen Menschen zu tragen. Die beiden anderen brechen, wenn jemand in Höhe der Grubenmitte auf ihnen steht. Auf dem Grubenboden befinden sich die vom Alter her dunklen Knochen eines Skeletts, die man von oben nur sieht, wenn man eine Lichtquelle hinablässt. Außer Resten von Waffen und Werkzeugen findet man hier alte Münzen im Wert von 20 GS (s. oben).