



Isolde Popp und Harald Popp

unter Mitarbeit von

Stephanie Lammers

Die Suche nach dem Regenstein

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Überblick über das Abenteuer	5
Der Beginn einer langen Reise	6

Episode 1: Ereignisreiche Tage in Chetra

Der erste Tag	10
Der zweite Tag	15
Der dritte Tag	15
Der vierte Tag	16
Der fünfte Tag	18
Der sechste Tag	18
Der siebte Tag (Vollmond)	19
Der achte bis zwölfte Tag	20
Der dreizehnte Tag	21
Der vierzehnte Tag	21
Die geheimen Räume des Wesirs	21
Die Ruinen von Pe-Imentiu	24
Die Prüfung	33

Episode 2: Die Reise nach Taut

Von Garib al-sawda nach esch-Scheindi	51
Auf dem Beduinenpfad	51
Die alte Karawanenstraße	58
Von esch-Scheindi nach Taut	60
Am Dschebel al-Taut	62
Kultstätten am Berge Ta'ut	67
Auf der Suche nach dem Schlüssel	71

Episode 3: Das Tal des Regensteins

Episode 4: Die verborgene Stadt

Die Pyramide von Ankh-Nehet	84
Die Ebene des Chepru	85
Die Ebene der Kebechet	87
Die Ebene des Serkef	90
Die Ebene des Satis	93
Am Morgen einer neuen Zeit	96

Anhang

Thaumaturgium	100
Die Schriftensammlung	101
Die Oase Chetra	105
- Das Umland der Stadt	107
- Die Stadtanlage	109
- Auffällige Oasenbewohner	110
- Spiele und Wettkämpfe in Chetra	111
- Die Siedlung	112
- Der Palast	121
- Bedeutende Persönlichkeiten	122
- Karte von Chetra	123



Die Suche nach dem Regenstein

Die Suche nach dem Regenstein ist ein umfangreiches Abenteuer, das sich über einen Zeitraum von mehreren Monaten erstreckt. Es eignet sich für 3 bis 6 Abenteurer mittleren Grades (5-15). Mindestens zwei der Gefährten sollten Scharidisch sprechen und lesen können. Da in vielen Situationen, vor allem in der ersten Hälfte des Abenteuers, die Spieler intensiven Kontakt mit der Bevölkerung Eschars haben, erleichtert es das Spiel sehr (und fördert den Spaß beim Spielen), wenn alle Gefährten Scharidisch wenigstens mit Fertigkeitenswert +10 beherrschen. Hin und wieder werden die Abenteurer mit der Bilderschrift oder sogar mit dem gesprochenen Wort Ta-mekets konfrontiert, des halbvergessenen Reiches, das vor vielen Jahrhunderten das Gebiet des heutigen Kairawan und Mokattam umfasste. Die Spieler haben im Laufe des Geschehens Gelegenheit, diese tote Sprache auf magischem Weg zu lernen.

Die Suche nach dem Regenstein ist eine Entdeckungsreise in die Welt des untergegangenen Ta-meket, mit der Spielleiter sich vor dem Start ins Abenteuer eingehend befassen sollten (z.B. anhand des Beitrags über Eschar in Die Welt oder des Quellenbuchs Die Pyramiden von Eschar). Eine gewisse Vertrautheit mit der Mentalität der Scharadrim, insbesondere der Bewohner Kairawans und der Himjar-Nomaden, schadet natürlich auch nichts, wenn man sich in die zahlreichen Nichtspielerfiguren hineinversetzen will.

Dieser Band enthält als Dreingabe eine detaillierte Beschreibung der Oase Chetra, die auch unabhängig von der Suche nach dem Regenstein für Abenteuer in Eschar genutzt werden kann.

Überblick über das Abenteuer

Das Abenteuer beginnt in Kairawan - vorzugsweise während der Monate Steinbock oder Ibis - in der Stadt Nedschef. Dort erhalten die Gefährten den Auftrag, in der scharidischen Oase Chetra nach Hinweisen auf einen geheimnisvollen Regenstein zu suchen, der in einer uralten Schrift von einem gewissen Tefnachte, Hohepriester von

Pe-Imentiu, erwähnt wird. Pe-Imentiu war in alter Zeit der Name einer meketischen Kultstätte, deren Überreste heute noch am Rande von Chetra zu sehen sind. Nach einer ereignislosen Reise im Schutz einer großen Karawane erreicht die Abenteurergruppe die Oase und kann dort mit der Suche beginnen.

Eine Reihe von Ereignissen gestaltet den Aufenthalt in Chetra mehr oder weniger abwechslungsreich - dieser Teil des Abenteuers eignet sich besonders für „freies Rollenspiel“. Der Spielleiter sollte sich sorgfältig auf „seine“ Rollen vorbereiten; besonders der doppelzüngige Wesir Miracar verlangt eine überzeugende Darstellung.

Die Abenteurer können je nach Temperament mancherlei Informationen über die ruhmreiche, aber fast völlig vergessene Vergangenheit Chetras sammeln: einst war es ein wichtiges Zentrum der meketischen Priesterschaft, das für seine große Sammlung heiliger Schriften bekannt war. Allen voran wurden hier Satis, der Gott der reinen Luft, und Kebechet, die Göttin der lebensspendenden Feuchtigkeit, verehrt. In Pe-Imentiu wurden junge Anwärter auf die Bürde des Priestertums vorbereitet und in den Feinheiten des Kultes, aber auch in den Wissenschaften und in der Verwaltung geschult. Gleichzeitig befand sich bei der Kultstätte auch eine Nekropole mit einem Totentor und allen nötigen Anlagen des meketischen Totenkultes. Pe-Imentiu konnte einen Teil seiner Bedeutung auch unter der Herrschaft der Valianer bewahren und blieb von Tebal Girzadims Plünderung verschont. Kurz darauf wurden dem Ort aber die Ereignisse im fernen Mokattam zum Verhängnis. Dank Tanutamuns unglücklichem Versuch, Kontakt zu den Nachlebenden herzustellen, drangen auch aus dem Totentor von Pe-Imentiu Dämonen hervor und zerstörten weitgehend die oberirdischen Gebäudeteile. Heute künden nur noch Ruinen von der vergangenen Größe der Oase.

Beim Erforschen dieses verbotenen Ruinenbezirks können die Abenteurer nicht nur unangenehme Bekanntschaft mit dem immer noch gefährlichen Totentor schließen, sondern auch den erhaltenen unterirdischen Teil der alten Gebäude entdecken; der einzige mögliche Zugang ist eine magisch verschlossene Tür, die sich nur in Vollmondnächten öffnet.



Die letzten Priester der Kebechet schufen dort vor ihrem Tod Prüfungen für die Nachwelt; sie wollten damit erreichen, dass ihre Schriftensammlung und der größte Schatz ihres Ordens, der aus der Zeit der 5. Dynastie stammende Regenstein, nicht in unwürdige Hände fallen würden. Bestehen die Abenteurer die Prüfungen, erhalten sie am Grab Tefnaches vom Hohepriester persönlich die nötigen Informationen über den Aufbewahrungsort des Regensteins.

Der weitere Weg führt die Abenteurer durch die scharidische Wüste in die Oase **Taut** am Fuß der Dschebel Alilat. Die Reise wird nicht nur durch die in der Wüste üblichen Gefahren und Begegnungen erschwert, sondern auch durch den beginnenden Eroberungsfeldzug der Truppen Ain el-Atbaras, eines machthungrigen Zauberers, der danach trachtet, in dem Grenzland zwischen Kairawan und Mokattam ein eigenes Reich zu gründen. Haben die Abenteurer Taut endlich erreicht, beginnt eine mühsame und gefährliche Bergwanderung, die die Gruppe schließlich in das fruchtbare Tal **Tuhfa** und zum Regenstein bringt. Wider Erwarten können die Abenteurer das Artefakt jedoch nicht selbst behalten, sondern sie müssen es unter dem sanften Druck einer *Verpflichtung* (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*) einem „Auserwählten“ aus dem Volk der Meketer überreichen.

Ein magisches Tor versetzt die Abenteurer von Tuhfa aus in die Nähe der verborgenen Stadt **Ankh-Nehet**. Dort lebt seit vielen Jahrhunderten völlig isoliert eine Gemeinschaft von Meketern, die die alten Sitten bewahrt hat. Haben die Abenteurer den Zugang nach Ankh-Nehet gefunden, werden sie bei der ersten Begegnung mit den Einheimischen gefangen genommen, denn einer alten Prophezei zufolge leitet das Erscheinen von Fremden den Untergang der herrschenden Priesterkaste ein. Im Kerker erfahren die Abenteurer, dass der „Auserwählte“ am nächsten Morgen auf der Spitze der Pyramide von Ankh-Nehet hingerichtet werden soll. Dank der Unterstützung einer Widerstandsgruppe gegen die Zwangsherrschaft der Priester können die Gefangenen entkommen, und sie müssen sich nun im Wettlauf mit der Zeit durch das Innere der **Pyramide** hindurchkämpfen, um den Auserwählten zu retten. Gelingt diese Unternehmung, bildet sie den Auftakt für einen allgemeinen Aufstand, der die herrschende Priesterkaste hinwegfegt. Danach haben die Abenteurer sich eine Ruhepause redlich verdient.



Der Beginn einer langen Reise

Vor den Toren Nedschefs

Der Einstieg in das Abenteuer geht davon aus, dass die Spielerfiguren schon einige Zeit in **Eschar** verbracht haben. Namen und Lage der wichtigsten Orte sollten ihnen grundsätzlich bekannt sein. Zu Beginn der Geschichte erreichen sie mit einer Handelskarawane die Stadt Nedschef. Die Handlung könnte zum Beispiel direkt an *Die Große Salzkarawane* anknüpfen. Der folgende Text muss dann geringfügig verändert werden.

Endlich, Nedschef, die Perle der Wüste, ist erreicht! In der Mittagsstunde kommt ihr müde und verschwitzt mit der Handelskarawane vor den Toren der alten Stadt an. Seit Tagen habt ihr euch schon auf Nedschef gefreut, auf seine schattigen Teestuben und Kaffeehäuser, auf die braunhäutigen, schwarzgelockten Mädchen und Jungen, sogar auf seine Badehäuser - die wochenlange Trockenheit hat den Staub und Sand der Wüste zu einer dicken und juckenden Schicht auf eurer Haut werden lassen. Doch das hat auch sein Gutes, wie euch die alten Kameltreiber mit einem Grinsen erzählt haben, denn Dreck und Gestank sind noch immer der beste Schutz gegen die Millionen von stechenden, blutsaugenden Insekten, die in diesem ungewöhnlich heißen Sommer an den sumpfigen Ufern des Sabil besonders günstige Brutstätten gefunden haben. Schlimmer ist es, dass die anhaltende Hitzeperiode auch den Viehzüchtern und Bauern Kairawans zu schaffen macht: die Weiden der berühmten Nedschef-Stiere, deren saftiges Grün sonst das Auge des Reisenden erfreut, sind heuer braun verdorrt, und die in ganz Eschar nicht minder berühmten und begehrten Kürbisse (man denke nur an den grüngelben Riesen von Khairat) haben bisher noch nicht einmal ein Drittel des sonst üblichen Umfangs erreicht.

Zusammen mit den Kaufleuten eurer Karawane nähert ihr euch dem Nordtor der großen Stadt, an dem es trotz der drückenden Hitze lebhaft zugeht: zerlumpfte Bettler starren euch neugierig und erwartungsvoll an. Händler bieten, lauthals schreiend, Erfrischungsgetränke, z.B. den bekömmlichen Dharrac-Tee (teuer), oder gedörrte Fische (billig) an. Bauern warten geduldig mit ihren Karren, bis die Torwachen sie einlassen. Kinder, Hunde und Katzen jeden Alters und jeder Haar- und Fellfarbe spielen lärmend im Straßenschmutz. Handwerker und Wunderheiler bieten ihre Dienste an. Der Sprecher der

Kaufleute verhandelt bereits mit einer der Wachen wegen der Höhe des Wegzolls - eine Aufgabe, die er seiner blumigen Redeweise verdankt und die er seit vielen Jahren zur größten Zufriedenheit seiner Kollegen löst. Mit dem Wachhabenden am Tor von Nedschef verbindet ihn eine alte Freundschaft, doch diesmal scheinen es nicht nur angenehme Dinge zu sein, die der Wächter dem Kaufmann erzählt.

Beim Nähertreten hört nun auch ihr, dass die anhaltende Trockenheit in der Stadt zu ungewöhnlichen Maßnahmen geführt hat: Der Mihr von Nedschef, Muman el-Farazdak, hat angeordnet, die Badehäuser zu schließen und das Wasser nur noch sparsam und zu bestimmten Zeiten den öffentlichen Brunnen zu entnehmen. Fremdlinge, die Nedschef nachweislich ohne geschäftlichen Grund besuchen wollen, müssen außerdem - leider erfordern dies die außergewöhnlichen Umstände - eine gewisse Zusatzgebühr, eine Art Vergnügungssteuer, entrichten. Da der Kaufmann schon erzählt hat, dass sich die „verehrten Fremden“ in dem schönen Nedschef nur von den Strapazen ihrer Reise und den Aufregungen ihres letzten Abenteuers erholen wollen, müsst ihr deshalb - pro Person - den Betrag von 10 GS bezahlen.

Der Wächter, der sich an das Einsammeln der Gebühr macht, mustert euch sorgfältig und meint, dass es für die „verehrten Fremden“ vielleicht eine Möglichkeit gibt, ihr Geld zu sparen. Der Mihr von Nedschef hat nämlich seine Torwachen vor einigen Tagen angewiesen, nach einer Gruppe tapferer, kampferprobter Gesellen Ausschau zu halten, für die er eine besondere Aufgabe habe. Der Wächter meint, dass ihr dem Bericht des Kaufmanns und seiner eigenen Einschätzung nach in Frage kommt. Er bietet sich an, euch zum Palast des Mihrs führen, wenn ihr dies wünscht.

Der Torwächter weiß nur, dass der Mihr ein guter Herrscher ist, der für gute Dienste auch gut zahlt; er hat keine Informationen über die Aufgabe. Sollten die Abenteurer keine Lust haben, auf sein Angebot einzugehen, können sie ein paar heiße Tage vor oder in den Mauern Nedschefs verbringen, faulenzen und sogar im Sabil baden, wenn sie das einsame Krokodil auf der nahegelegenen Sandbank nicht stört. Doch das Leben und die Getränke sind teuer. Die einzigen Brunnen weit und breit sind innerhalb der Stadt und werden überwacht, und von dem brackigen Flusswasser mögen selbst Kamele nicht trinken. Und das erhoffte Abenteuer lässt auf sich warten ...



Sucht mir den Regenstein!

In Begleitung des Torwächters kommen die Abenteurer problemlos in den prächtigen Palast des Mihr von Nedschef, und zwei Palastwachen führen sie nach Ablegen aller größeren Waffen in einen kleinen Audienzraum. Hier empfängt sie Hassan es-Zijadi, der Wesir und damit der oberste Diener der Stadt. Das wundervoll verzierte Zimmer verbirgt hinter verschlungenen Stuckornamenten acht Schießscharten, hin-



ter denen kunstfertige Armbrustschützen nur auf eine unbachtete Bewegung der Abenteurer warten. Ohne Umschweife kommt es-Zijadi zur Sache:

„Wie ich euch ansehe, habt ihr die außergewöhnlich heiße und lange Trockenzeit, unter der der Osten Lamarans leidet, schon am eigenen Leib verspürt. Selbst unsere Ältesten können sich nicht an eine so lange Hitzeperiode erinnern. Wir fürchten, dass die kommende Flut des Sabil viel zu gering ausfällt, um unsere Ernten zu sichern. Wir hoffen und flehen inständig um Regen in den Bergen von Mokattam, denn wenn er noch länger ausbleibt, droht uns eine Hungersnot, und unser fruchtbares Acker- und Weideland wird vielleicht gar von der Wüste verschlungen. Selbst die Dünen der Erg werden unwirtlicher werden; ihre Wasserstellen werden vertrocknen, ihre Oasen versanden. Unser Land hängt vom Handel genauso ab wie von den Früchten der Erde. Ich brauche euch ja wohl nicht zu sagen, was eine noch längere Dürrezeit für uns bedeutet. Wie alle wackeren Diener der Zweiheit überlegt sich auch unser ehrwürdiger Mihr jeden Tag aufs Neue, wie er unserer verdorrten Heimat helfen kann, und er ist beinahe so oft im Tempel des Ormut zu finden wie hier im Palast.

Der Hohepriester unserer Stadt hat nun den Mihr auf eine alte Schrift aufmerksam gemacht, eine in Vallinga abgefasste Abschrift der meketischen Königslisten, der sogenannten Meknesch-Papyri. Unsere Vorfahren hatten sie in der Zeit, als das Sabildelta nur eine Provinz im Reich der Seemeister war, zusammengestellt, um ihre eigene tausendjährige Geschichte nicht in Vergessenheit geraten zu lassen.

Einer unserer Priester verfasst gegenwärtig eine Abhandlung über die Geschichte Kairawans vor der Zeit der Valianer. Vor einigen Tagen hat er einen in der Randbemalung eines Papyrusblattes versteckten Text bemerkt. Seine Erregung über diese Besonderheit ist nur zu verständlich, denn so wird diese ohnehin schon sehr wertvolle Papyrusammlung zu einer unschätzbaren Kostbarkeit für jeden Kenner. Der Text lautet:

Oh liebliches Tuhfa, Hort des Regensteins, wie lange noch muss ich hier schmachten, bis mein Auge deine Quellen wieder schauen darf!

Außerdem sind in der Randbemalung Palmen und Quellen skizziert, die ebenso wie dieser Text mit dem eigentlichen Inhalt der Schrift nicht das Geringste zu tun haben. Wir

fragen uns, ob diese Inschrift einem bestimmten Zweck dienen sollte oder ob der Schriftenmaler sich damit nur etwas Abwechslung bei seiner Arbeit verschaffen wollte. Aber egal, ihr könnt es euch bestimmt schon denken: das wirklich Interessante an diesen Zeilen ist natürlich der genannte Regenstein.

Zwei unserer überlieferten Märchen, *Die Geschichte von der Schlangenkönigin* und *Prinz Ahmed und die Fee Peri Banu*, erwähnen tatsächlich einen besonderen Stein, der die Macht haben soll, Regen herbeizuzaubern. Außerdem gibt es weitere Andeutungen in den wenigen meketischen Schriften, die unsere Gelehrten entziffern konnten. Danach haben in den Anfängen des Neuen Reiches von Ta-meket vor vielen Tausenden von Jahren die Priester der Großen Wasserschlange ein magisches Artefakt geschaffen, mit dem sie der Wüste den Segen ihrer Gottheit schenken konnten. Bisher fehlte aber jeder Hinweis auf den Aufbewahrungsort des sagenhaften Steins. Allerdings: Tuhfa - was oder wer auch immer das sein mag - ist uns völlig unbekannt! Immerhin fanden wir auf dem letzten Blatt dieser Ausgabe der Meknesch-Papyri einen weiteren Vermerk, eine persönliche Widmung:

Möge diese Schrift das Wissen bewahren, die Götter zu friedensstellen und meinem Freund Harmachis Freude bereiten.

Tefnachte
Hohepriester von Pe-Imentiu

Dieser Name ist uns auch heute noch bekannt: Pe-Imentiu ist die alte Bezeichnung für die Oase Chetra, einen kleinen, unbedeutenden Herrschaftssitz in den südlichen Ausläufern der Dschebel Talab an der Karawanenstraße von Khairat nach Alamid. Neu ist uns, dass es dort jemals eine Kultstätte gegeben haben soll, und natürlich kennen wir aus unseren Überlieferungen keinen Hohepriester namens Tefnachte. Er muss in einer Zeit gelebt haben, als Ormut Licht diesen Teil der Welt noch nicht erleuchtet hatte.

Unser geliebter Mihr ist der Meinung, dass wir in unserer gegenwärtigen Lage nichts unversucht lassen sollten, was uns vielleicht helfen könnte, diese - und zukünftige - Dürrezeiten zu überstehen. Er meint, wir - und damit meine ich nun euch, verehrte Fremde - sollten in Chetra beginnen, nach diesem geheimnisvollen Stein zu forschen. Beschafft unserem ehrenreichen Mihr diesen wunderbaren Regenstein, und sein Dank und reichlicher Lohn sind euch gewiss!“



Nach dieser langen Rede wartet Hassan es-Zijadi auf die Reaktion seiner Besucher. In diesem heißen Sommer haben sich außer der anwesenden Gruppe bisher noch keine geeigneten Kandidaten in Nedschef blicken lassen, und der mit allen notwendigen Vollmachten ausgestattete Wesir zeigt daher im Umgang mit seinen Gästen grenzenlose Geduld. Selbst die größten Unverschämtheiten wird er den Fremden verzeihen, wenn es ihm nur gelingt, sie für diesen Auftrag zu erwärmen.

Der Mihr und sein Wesir halten die Chance, den Regenstein, falls er überhaupt existieren sollte, wirklich zu finden, für verschwindend gering. Der Hohepriester der Zweiheit glaubt jedoch fest daran, dass der verborgene Text aufgrund göttlicher Fügung gerade jetzt gefunden worden ist. Der Mihr hält es daher aus politischen Gründen für geraten, wenigstens eine Expedition nach Chetra zu senden. Für eine solche Aufgabe kommen aus drei Gründen nur Fremde in Betracht: Erstens stört es niemanden, wenn unterwegs etwas schiefgeht und die Leute nicht mehr zurückkehren. Zweitens zählen die Dschebel Talab zum Einflussbereich der Asad, die für ihr sehr empfindsames Ehrgefühl weithin bekannt sind. Und drittens untersteht Chetra direkt dem Sultan von Khairat, dem offiziellen Herrscher über ganz Kairawan, der den nach mehr Selbständigkeit strebenden Mihr von Nedschef misstrauisch im Auge behält. Offizielle Sendboten aus Nedschef, die in Chetra herumschnüffeln, könnten da leicht von den Asad wie auch von den Gefolgsleuten des Sultans für Spione gehalten werden. Für die Asad wäre dies ein willkommener Grund für einen - selbstverständlich nur als Warnung gedachten - größeren Raubzug in das Gebiet von Kairawan, während die Wesire des Sultans einen Anlass hätten, ihre Nasen noch tiefer in die Angelegenheiten Nedschefs zu stecken.

Auf die Belohnung angesprochen, verspricht Hassan es-Zijadi den Abenteurern pro Nase **3000 GS**, wenn sie tatsächlich den Regenstein nach Nedschef bringen. So großzügig ist er, weil er nicht an einen Erfolg glaubt. Er warnt die Abenteurer außerdem, dass die Priester der Zweiheit sehr wohl in der Lage sind, einen echten magischen Stein von einer Fälschung zu unterscheiden.

Falls die Gruppe zusagt, teilt der Wesir ihnen mit, dass **Abu Nuwas**, der Bruder des Mihrs und einer der angesehensten Kaufleute der Stadt, eine Handelskarawane ausgerüstet hat, die übermorgen nach Khairat und über Alamid nach Orsamanca an der Küste des Meeres der Fünf Winde aufbrechen wird. Abu Nuwas ist bereit, die Abenteurer als Verstärkung des bewaffneten Begleitschutzes mit der Karawane ziehen zu lassen, dabei für ihre Verpflegung zu sorgen und fehlende Teile ihrer Ausrüstung zu ergänzen. Einen Vorschuss lehnt Hassan es-Zijadi kategorisch ab, doch lassen die Abenteurer

nicht locker, erlaubt er ihnen schließlich als außerordentliche Vergünstigung, für eine Stunde das luxuriös eingerichtete Gästebad des Mihrs zu benutzen.

Schließlich warnt der Wesir noch davor, offen mit den Asad oder auch mit anderen Bewohnern Chetras über den gesuchten Regenstein zu reden, denn diese werden es bestimmt niemals zulassen, dass Fremde einen solch heiligen Gegenstand aus ihrem Land bringen. Auf gar keinen Fall darf die Gruppe ihren Auftraggeber erwähnen, denn bei den argwöhnischen Asad sollte auch nicht der leiseste Eindruck der Schnüffelei entstehen. Geht etwas schief, kennt der Mihr die Abenteurer nicht!

Auf nach Chetra

Die Abenteurer können sich ohne Probleme der Karawane anschließen, und sie können sogar kostenlos ihre Ausrüstung mit üblichen Gebrauchsgegenständen, mit normalen Waffen und mit Rüstungen (ausgenommen Vollrüstungen) vervollständigen. In Nedschef sind auch alle gängigen Materialien für Zaubersprüche erhältlich. Die Reiter der Abenteurergruppe können wählen, ob sie sich ein Kamel ausleihen oder gar ihr eigenes Reittier mitnehmen wollen. Die übrigen Gefährten begleiten die Karawane zu Fuß.

Im Schutz der großen Karawane verläuft die Reise nach Chetra ohne besondere Aufregung: täglich legt der Zug aus Hunderten von Kamelen, Pferden und Fußgängern nur etwa **30 km** zurück, denn immer wieder wird angehalten, um mit den vorbeikommenden Nomaden Handel zu treiben. Nach **7 Tagen** wird Khairat, die bunte und laute Hauptstadt Kairawans, erreicht. Nach eintägigem Aufenthalt verlässt die Karawane die Stadt und das Ufer des Sabil in Richtung Nordwesten und folgt jetzt der nach Alamid führenden *Straße des Löwen*. Von diesem Zeitpunkt an reisen zusätzliche bewaffnete Begleiter mit. Falls die Abenteurer danach fragen, teilt ihnen der Karawanenführer mit, dass ab jetzt verstärkt mit Überfällen der Asad gerechnet werden muss, die alles auf dem von ihnen beanspruchten Land als ihr Eigentum ansehen. Außerdem sollen sich neuerdings in den Dschebel Talab größere Räuberbanden herumtreiben. Hinter Khairat erschweren hohe Sanddünen das Vorwärtskommen, die die Kamele nur mühsam erklimmen können. Die Tagesstrecke sinkt jetzt auf **20-25 km**.

Am vierten Tag stößt die *Straße des Löwen* auf einen Ausläufer des Reg Taif, eine flache Steinwüste, die von zahllosen kleinen und großen Felsbrocken übersät ist. Stundenlang



zieht die Karawane durch ein **Hamada-Gebiet**, eine mit scharfkantigem Geröll bedeckte Fläche, auf der innerhalb eines Tages jegliches Schuhwerk unbrauchbar wird. Die Fußgänger unter den Abenteurern erhalten vom Karawanenführer einfache Ledersandalen. Erfahrene Reisende haben Ersatzschuhe zum Wechseln dabei und reparieren sie mit Lederflicken im Nachtlager.

Am nächsten Tag erreicht die Karawane bald einen sandigen Ausläufer der Erg Achab, der bis nach Chetra am Rand der Dschebel Talab reicht. **7 Tage** nach dem Aufbruch in Khairat kommt endlich Chetra in Sicht.

Episode 1: Ereignisreiche Tage in Chetra

Das folgende Kapitel beschreibt, was in Chetra während des Aufenthalts der Abenteurer passiert. Unabhängig davon müssen sie in den verbotenen Ruinenbezirk eindringen und Informationen über den Aufbewahrungsort des Regensteins sammeln. Die Gruppe muss allerdings wenigstens eine Woche lang in Chetra ausharren, da sich das entscheidende Tor zu den gesuchten Informationen nur bei Vollmond öffnet.

Der folgende Text geht davon aus, dass der Spielleiter sich bereits eingehend mit der Oasensiedlung Chetra und ihren Bewohnern vertraut gemacht hat, die am Ende dieses Buchs ausführlich beschrieben werden. Abgesehen von den folgenden Ereignissen sollten die Abenteurer auch etwas vom Alltag in Chetra mitbekommen. Vor allem kann es kein Fehler sein, mit vielen Einheimischen zu reden, um vor dem Eindringen in die Ruinen nützliche Hinweise zu sammeln. Alle wichtigen Informanten und das Ausmaß ihres Wissens werden in diesem Kapitel eigens erwähnt.

Der erste Tag

Das Erste, was man von Chetra erblickt, sind die weißgetünchten Mauern des Palastes, der sich in einiger Höhe an die hinter dem Ort aufsteigenden Hänge der Dschebel Tal-

ab anschmiegt. Ein Stückchen tiefer taucht ein kupfernes Kuppeldach auf, das die Lage des Tempels der Zweiheit anzeigt. Zu Füßen dieser beiden auffallenden Bauwerke klammern sich kleine, viereckige Häuschen an den Hang, hier und da von einer stattlichen Palme flankiert. Der zu ebener Erde befindliche Teil der Stadt und die niedrige Stadtmauer sind erst aus sehr geringer Entfernung zu sehen, da zahlreiche Dünen und Trichteroasen die Sicht versperren.

Die Karawane steuert auf ein hölzernes Tor in der Stadtmauer zu, das von zwei schwarzgekleideten Männern bewacht wird. Sie tragen auffällige Krummsäbel mit breiter Klinge in mit Silberflechtwerk reich verzierten Scheiden an ebenso prächtigen Gürteln.

Vor dem Tor befindet sich ein großer eingeebener Platz. Einfache, zusammengeflachte Sonnendächer, wacklige Holzgerüste und -tische und herumliegender Abfall, zwischen dem ein paar Hunde herumstrolchen, deuten darauf hin, dass hier von Zeit zu Zeit ein Markt stattfindet. Um den Platz stehen ein paar einfache Häuser und Hütten.

Es ist früher Nachmittag, als die Karawane endlich Chetra erreicht. Die meisten Bewohner sind wegen der großen Hitze in ihren Behausungen, so dass die Oase zunächst wie ausgestorben wirkt. Dies ändert sich schlagartig, als die Neuankömmlinge bemerkt werden: Rufe ertönen, Kinder und Hunde stürmen herbei und hängen sich an Eure Fersen, und an den schmalen Fenstern seht ihr verschleierte Frauengesichter. Nach kurzem Disput mit den Torwächtern wird die Karawane eingelassen; sie zieht geradewegs durch die Stadt, bis sie auf einem großen freien Platz vor dem Palast anhält. Jetzt erkennt ihr, dass die aus der Ferne sichtbare seltsame Felsformation über der Stadt in Wahrheit ein von einer Mauer umgebenes Ruinenfeld ist.

Der Karawanenführer erklärt den Abenteurern, dass die Karawane am nächsten Morgen weiterziehen wird. Er bezahlt für sie Verpflegung und Übernachtung; dafür haben sie die Pflicht, noch einmal am nächtlichen Wachfeuer in der Karawanserei teilzunehmen und die Waren im Auge zu behalten. Diesmal wird es kurzweilig, denn er hat gehört, **Mukbarrahd**, der berühmte Geschichtenerzähler, sei anwesend, und außerdem sei auch ein Sänger aus den Küstenstaaten zu Gast in der Oase. Bis zum Einbruch der Dunkelheit haben die Abenteurer noch Zeit, sich in Chetra umzusehen, und mit dem morgigen Tag sind sie dann schließlich auf sich allein gestellt.