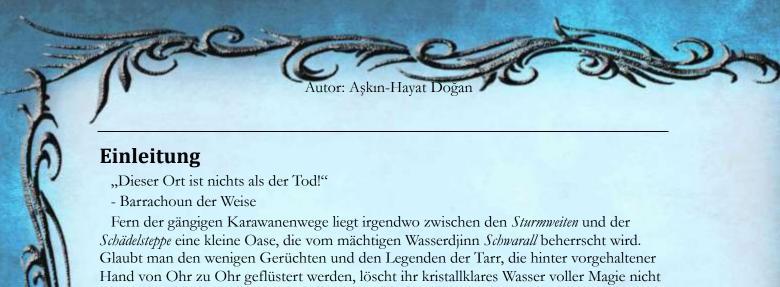
# Schwaralls Ödnis

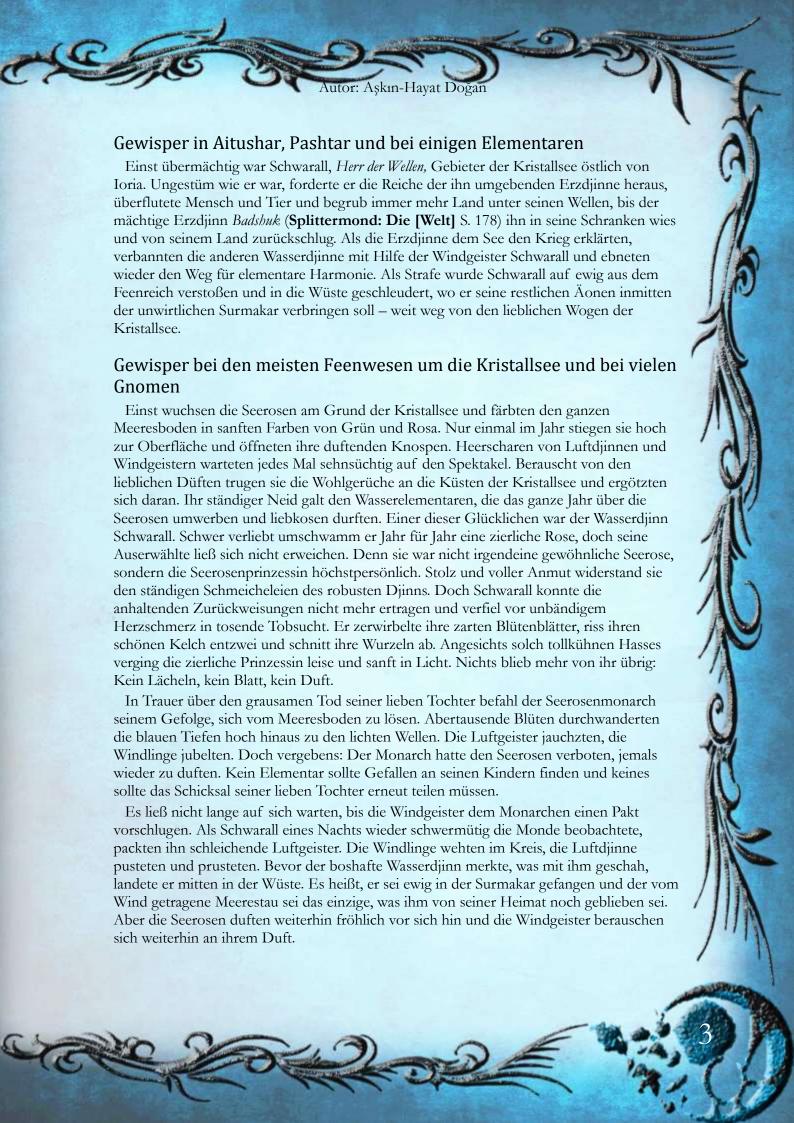
# Inhalt Gewisper bei den meisten Feenwesen um die Kristallsee und bei vielen Gnomen......3 Gewisper in Ioria und bei den umliegenden Kulturen der Kristallsee ......4 Seraphe Mistelzwei......4 Vaaris Horbrand ......5 Khandrra......5 Woglinge ......6 Weitere Personen (2W10): Schwarzkamele 6 Harysto Einaug, verschlagene Schmugglerin......9 Der Jungbrunnen 12

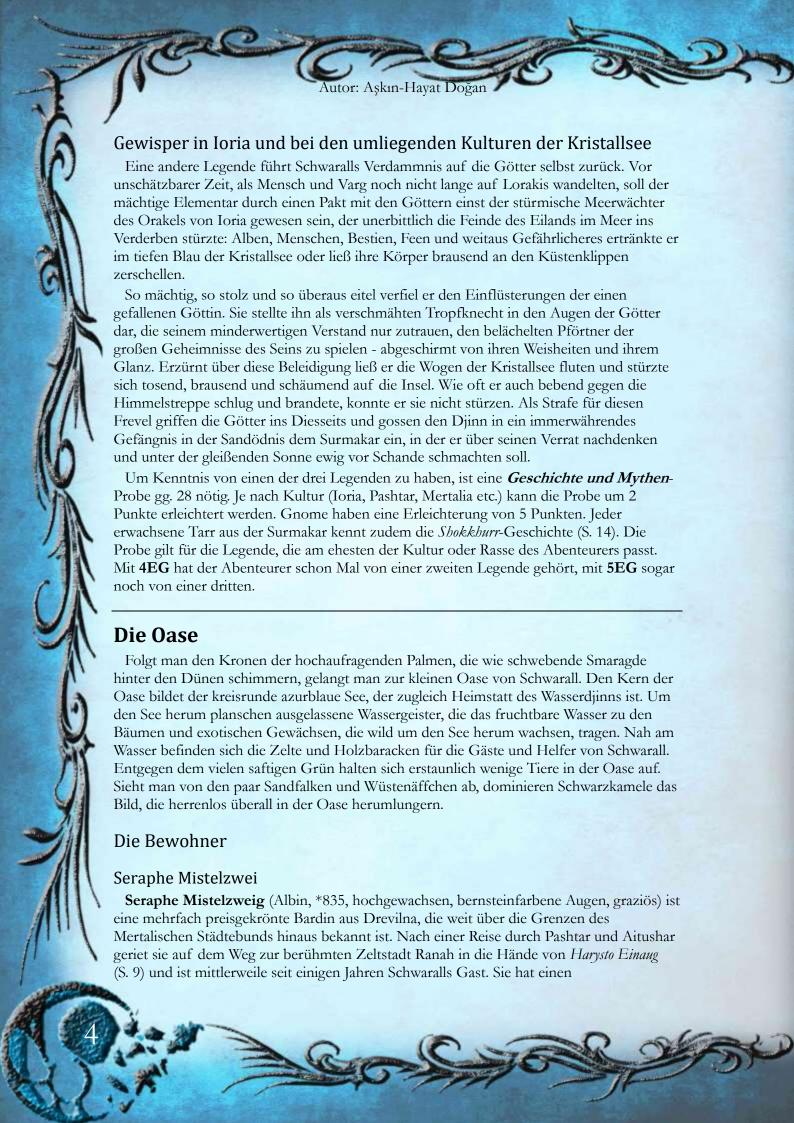


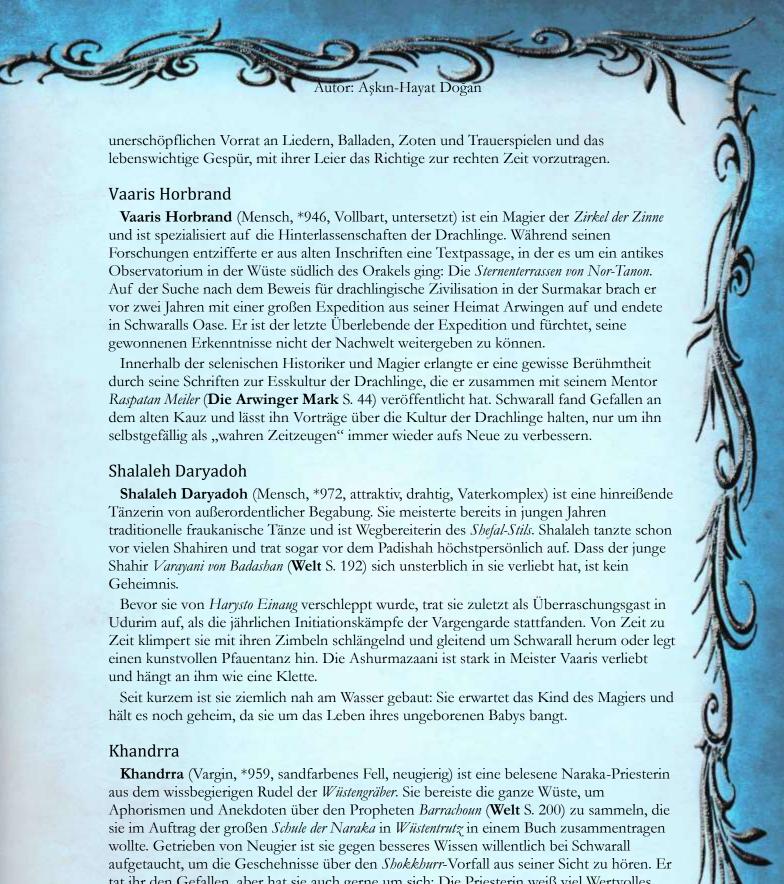
Fern der gängigen Karawanenwege liegt irgendwo zwischen den *Sturmweiten* und der *Schädelsteppe* eine kleine Oase, die vom mächtigen Wasserdjinn *Schwarall* beherrscht wird. Glaubt man den wenigen Gerüchten und den Legenden der Tarr, die hinter vorgehaltener Hand von Ohr zu Ohr geflüstert werden, löscht ihr kristallklares Wasser voller Magie nicht nur den Durst, sondern heilt noch die schlimmsten Krankheiten und Wunden. Bisweilen, so sagt man, kuriert es selbst alte Narben und Verstümmelungen. Zudem sollen hier die saftigsten und exotischsten Früchte aus ganz Pash Anar wachsen, welche nur wenige Lebewesen je kosten durften. Doch spärlich ist die Kunde über diese Wunder der Wüste, denn der heimtückische Oasenherr lässt selten jemanden lebend weiterziehen.



Nur wenige haben Kenntnis von Schwaralls Existenz und kaum einer weiß, warum der ungestüme Wasserdjinn sein Dasein unter der unbarmherzigen Sonne der Surmakar fristet. Ein paar Legendenfetzen geistern noch in den Köpfen vereinzelter Gelehrter herum. Vergängliche Bruchstücke, hauchdünne Ahnungen bar jeder Greifbarkeit werden hier und dort gewispert und vermodern in tiefen Kammern großer Bibliotheken der lorakischen Reiche. Doch nicht einmal dort herrscht Einigkeit, eine tragische Sage nach der anderen webt die Vergangenheit aufs Neue:





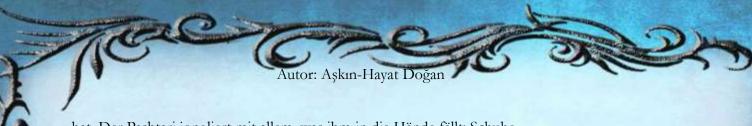


tat ihr den Gefallen, aber hat sie auch gerne um sich: Die Priesterin weiß viel Wertvolles über die kurze Geschichte der Tarr zu berichten.

#### Dijan der Flinke

Dijan der Flinke (Mensch, \*973, charismatisch, flink, tiefblaue Augen) ist ein hochbegabter Gaukler, der neben der Akrobatik auch die Kunst des Jonglierens gemeistert





hat. Der Pashtari jongliert mit allem, was ihm in die Hände fällt: Schuhe, Zitronenkartoffeln, Kamelknochen ... Als lukratives Angebot schloss er sich der Karawane eines reichen Händlers an, die prompt von einem Sandsturm ausgelöscht wurde. Kurz vor dem Verdursten fand er Schwaralls Oase. Er ist seit gut einem Jahr hier und langsam zerrüttet sein Verstand unter der bedrückenden Sklaverei.

Der Gaukler sucht vergeblich Trost bei der hübschen Shalaleh, die nur Augen für den dicken Vaaris hat. Zerfressen vor Neid hat er sich zur Aufgabe gemacht, den alten Magier zu piesacken.

## Woglinge

Der Djinn "gebiert" die Woglinge aus sich selbst heraus und bezeichnet sie je nach Gemütszustand als "meine Tränen", "mein Blut" oder "meine Tröpfchen". Ihre Stimmung passt sich dem von Schwarall an: Oft planschen sie himmelhochjauchzend im Wasser herum und geben diverse niedliche Fließ- und Brauselaute von sich. Dann werden sie schlagartig depressiv und heulen sich kaputt, bis sie völlig zerflossen sind. Die kleinen Elementare sind für die Wasserversorgung der Pflanzen und Lebewesen der Oase zuständig. Sie dienen dem Djinn aber auch als Spitzel und belauschen die Gespräche der Besucher. Bei Gefahr sparen sie nicht mit Wasserhieben und Eislanzen.

### Weitere Personen (2W10):

- 2 und 3: Harysto Einaug (S.
  7) ist mit ihrer Karawane eingetroffen.
- 4 und 18: *Jarrouk* (S. 9) hat ein Rudel der Tarr hergeführt.
- 19 und 20: Verirrte Karawane

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	5	2	2	3	3	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	8	5	8	20	0	15	14
Waffen	Wert	Schade	en W	GS R	eichw.	INI I	Merkmale
Körper	12	1W6+	2	6	- {	8-1W6 Stu	ımpf

Typus: Feenwesen, Wasserwesen, Magisches Wesen I

Monstergrad: 1/0

Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 10, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 15, Wahrnehmung 5, Zähigkeit 5

Zauber: Wassermagie 0: Katzenwäsche; I: Einfrieren; II: Eislanze

Meisterschaften: -

Merkmale: Betäubungsimmunität, Feenblut, Kälteresistenz 5, Kreatur 6 (Spielleiterentscheid), Resistenz gegen Wasserschaden 5, Schmerzimmunität, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden, Unterwasserwesen

Besonderheiten: Manche Woglinge zerplatzen in Säure, wenn sie sterben. Bei 2 oder 3 auf 2W10 wirkt der Zauber Säurestrahl.

#### Schwarzkamele

Die vielen Schwarzkamele sind Überbleibsel der unglückseligen Karawanen, die in der Wüste verendet sind. Sie sind meist an den äußeren Rändern oder in der Nähe der Zelte anzutreffen. Schwarall beherrscht durch eine mächtige Form von *Tiere Beherrschen* ungefähr ein Dutzend der zahlreichen Höckerträger, die er als Wachen einsetzt. Ihre gähnende



Lethargie ist mehr als täuschend: Versucht jemand zu fliehen, greifen die Kamele geschwind mit ihren messerscharfen Hufen und Zähnen ein. Die mordlüsternen Gesellen bleiben einem Flüchtling bis zu zwei Tagen lang auf den Fersen. Oft kann man am See beobachten, wie die Woglinge den Kamelen mit schnellen Wasserblitzen Hufe und Zähne wetzen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	3	5	0	6	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
7	10	12	2	17	0	18	14
Waffen	Wert	Schader	1 T	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Tritt	8	1W6+5		10		7-1W6	Scharf 2
Biss	8	1W6+1		7		7-1W6	Scharf

Typus: Reittier, Tier Monstergrad: 1/0

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 25, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger, Muskelprotz)

Merkmale: Erschöpfungsresistenz 2, Hitzeresistenz 2, Kreatur 3

Beute: Leder (2 Lunare; Jagdkunst gg. 15)

#### Wüstenäffchen

Die putzigen Äffchen mit sandfarbenem Fell und den weinerlich großen Augen verlassen selten ihr Revier oben auf den Palmen. Manchmal stibitzen sie von alleine, oder angestiftet durch den Oasenherr, glitzernde Kleinodien der vergänglichen Besucher, um sie in irgendwelchen Baumkronen zu verstecken. Die Äffchen fühlen sich hier geschützt und genährt und das soll auch so bleiben: Bei Gefahr lassen sie pfeilschnell Kokosnüsse regnen und stoßen ohrenbetäubende Alarmschreie aus, als würde man sie lebendig häuten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	3	2	0	1	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	6	4	0	23	0	16	15
Waffen	Wert	Schad	en W	GS R	eichw.	INI	Merkmale
Körper	5	1W6		5	- "	7-1W6 S	tumpf

Typus: Affe, Tier

Monstergrad: 0/-0

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 7, Entschlossenheit 6, Fingerfertigkeit 11, Heimlichkeit 13,

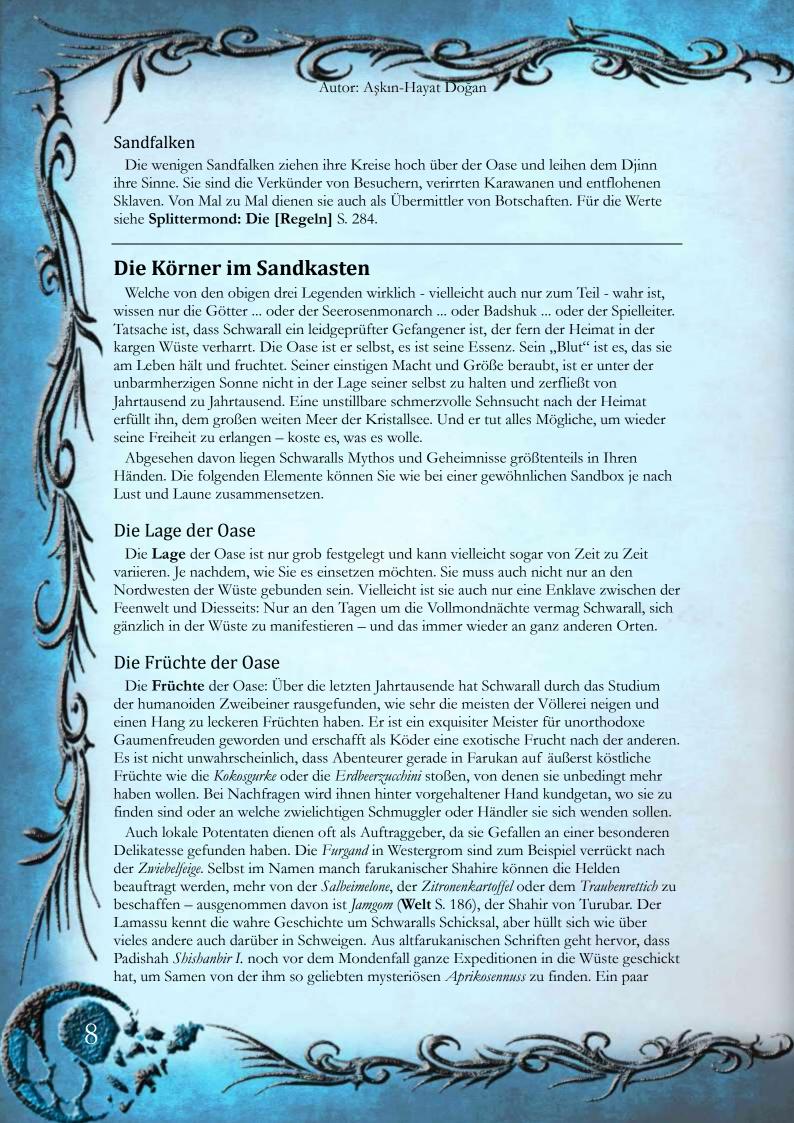
Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7

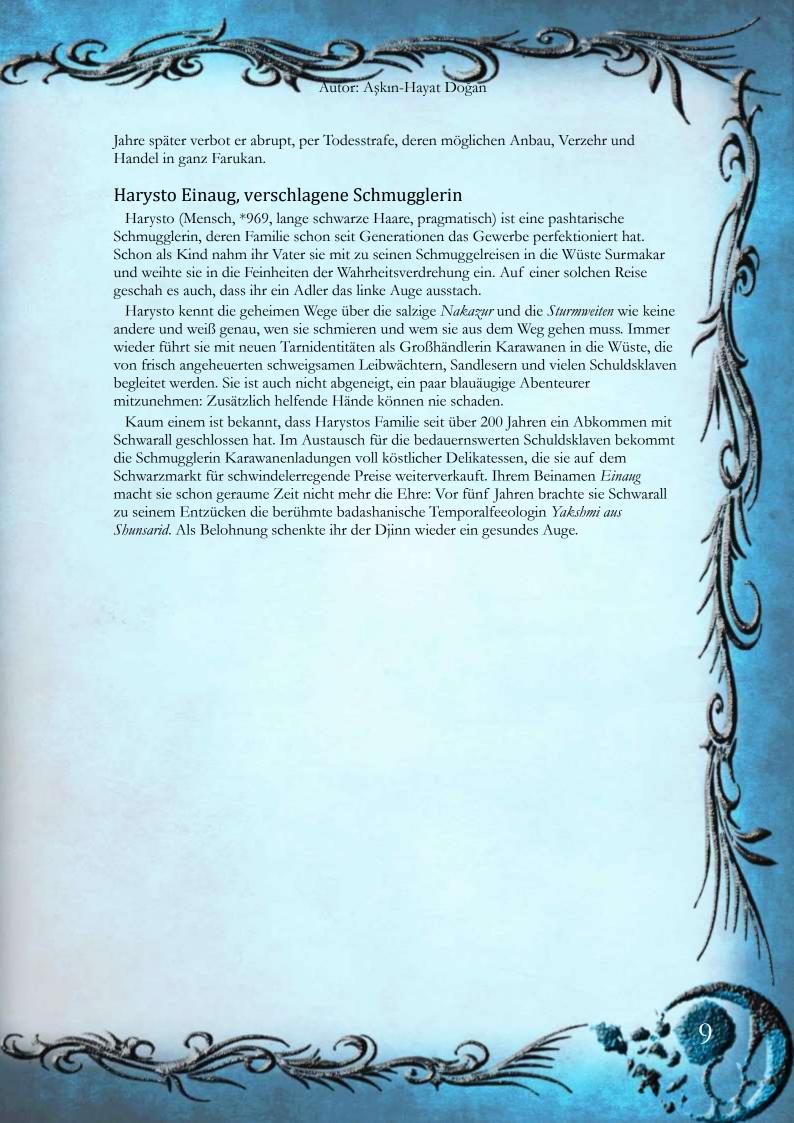
Meisterschaften: Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter)

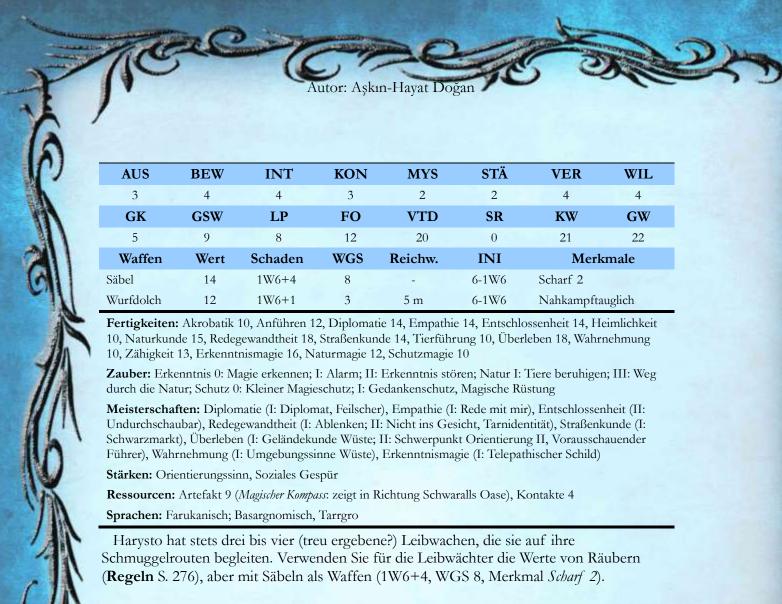
Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Kreatur 2, Schwächlich

Beute: Fell (2 Lunare; Jagdkunst gg. 15)









# Harystos Kompass

Der Kompass wurde vor knapp zwei Jahrhunderten einem Vorfahren von Harysto überreicht und wurde seitdem zu einem Familienerbstück. In einem kleinen Holzkasten befindet sich ein runder gläserner Hohlraum, in dem sich ein schimmernder, azurblauer Tropfen befindet. Den Tropfen umschließt eine mächtige Form von *Waser finden*: Er schwimmt immer an den Rand des kreisartigen Hohlraums und weist so in Richtung der Oase. Der Tropfen ist selbst aus Schwaralls Oase und weist die typische elementarmagische Wasserstruktur auf.

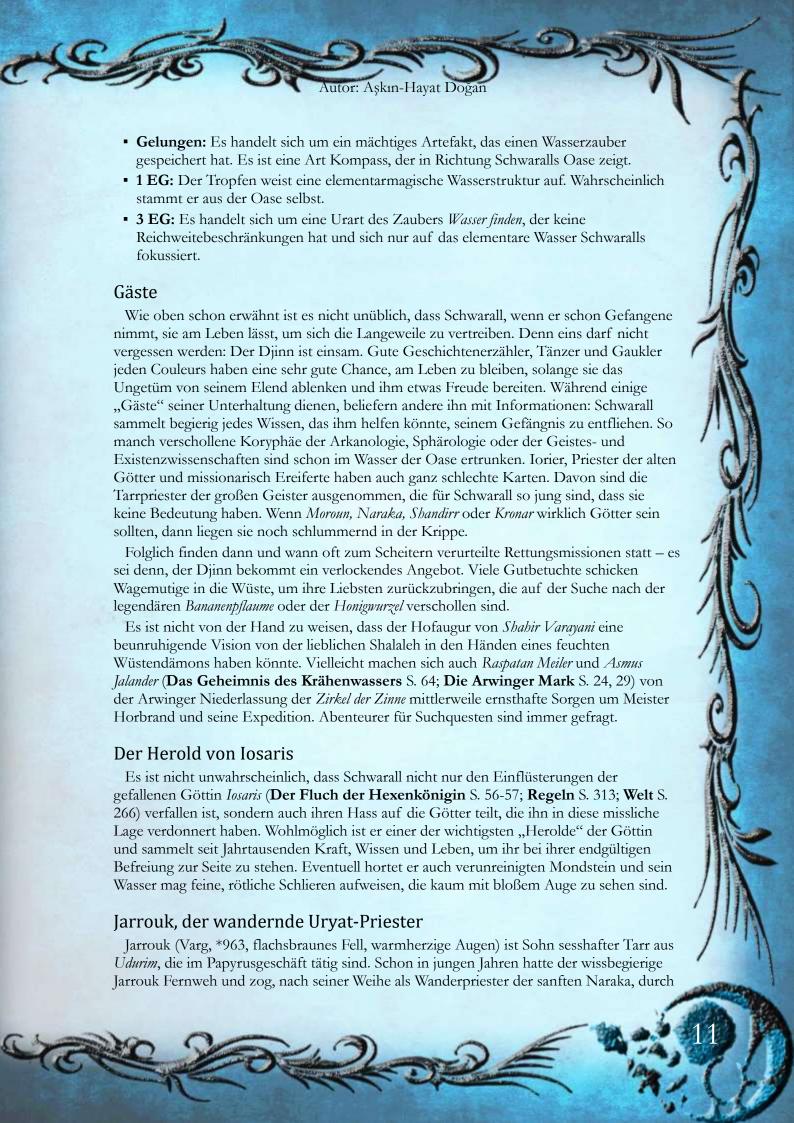
Der Djinn ließ den Kompass seiner Zeit von einem geknechteten Artefaktmeister herstellen. Es ist wahrscheinlich, dass sich in Lorakis noch ein oder zwei weitere Exemplare in zwielichtigen Händen befinden – oder vergessen in irgendwelchen Kisten ruhen.

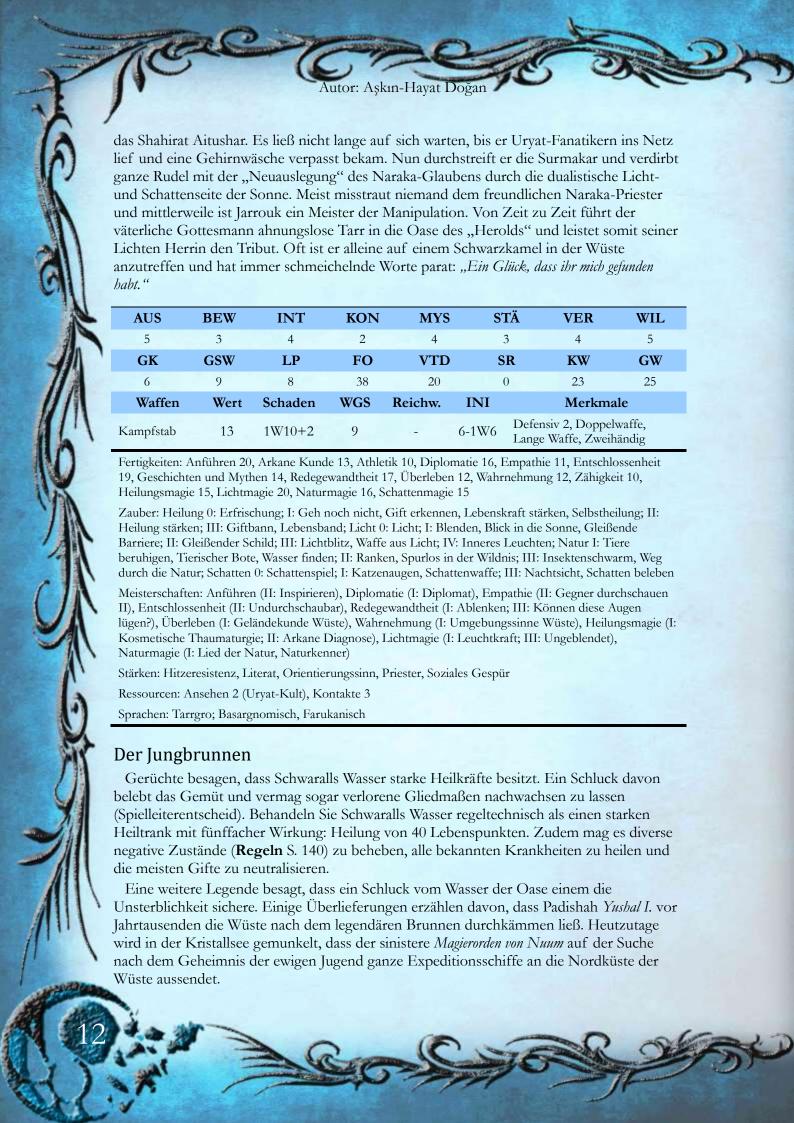
# Untersuchung des Kompasses

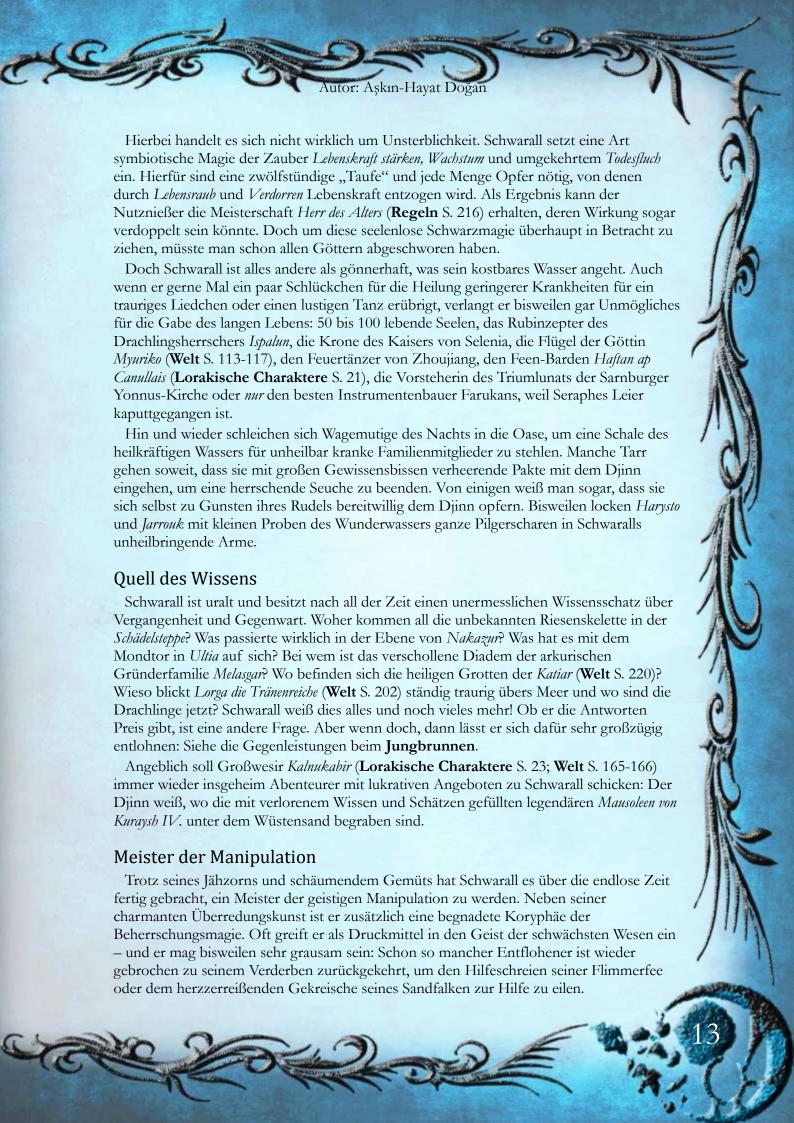
Arkane Kunde-Probe gg. 28, Meisterschaft Artefaktkunde erforderlich:

- Verheerend: Der Abenteurer zerbricht aus Versehen die obere Glasfläche. Das azurblaue Tröpfchen verdunstet blitzartig.
- Misslungen: Der Abenteurer hat keine Ahnung, womit er es zu tun hat.
- **Knapp Misslungen:** Es dürfte sich um ein Artefakt handeln, aber wofür? Eine erneute Probe mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten kann versucht werden.

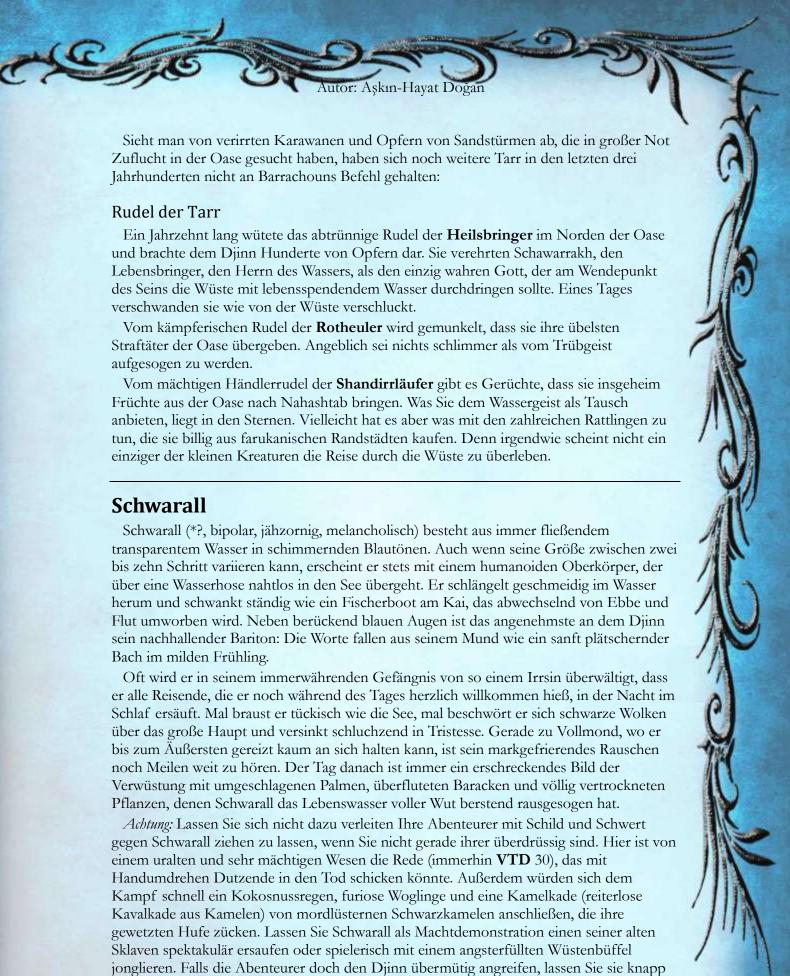








Autor: Askın-Hayat Doğan Furcht, Halluzination, Magische Fessel, Verwirrung, ... Lassen Sie die ganze Bandbreite der Magieschule nebenbei an den Gästen aus, denn das spielerische Quälen ist gewissermaßen ein Wesenszug des Djinns. Seien Sie auch ruhig großzügig, was Reichweite, Zauber- und Wirkungsdauer der mächtigeren Zauber betrifft; Schwarall kennt Mittel und Wege: Es ist nicht unwahrscheinlich, dass ein Dieb in fernem Ultia getrieben durch Schicksalsband, Willenloser Diener oder einem Feenpakt in einer Nacht- und Nebelaktion das legendäre Sturmamulett aus dem Königspalast entwendet. Ein weiteres Gerücht über die Oase besagt, dass Schwaralls Wasser einem den Willen raubt. Wer auch nur einen Schluck vom kostbaren Nass trinkt, wird angeblich zum Sklaven des Djinns. Bei dieser mächtigen Variante der Beherrschung kann Schwarall eine geistige Verbindung zu jedem herstellen, der einmal von seinem Wasser, sprich seinem Blut, getrunken hat. Hierbei mag ihm seine eigene Essenz im Opfer als potenzierte materielle Verbindung zum Ziel dienen (siehe Meisterschaft Materielle Verbindung II, Regeln S. 203). Er vermag für kurze Zeit mit den Sinnen der Opfer wahrzunehmen und sogar durch starke Zauber wie Marionette, Hypnose und Suggestion sie seinem Willen zu unterwerfen. Anschließend verschleiert er eventuell durch Erinnerungslücke und Gedächtnis verändern seine Spuren. Diese Verbindungen können zeitlich limitiert sein, wie zum Beispiel nur bei klaren Vollmondnächten etc.. Diese "Wassermanipulation" eröffnet Wege für unzählige Abenteueraufhänger, die weit von der Wüste Surmakar entfernt platziert werden können. Die Tarr Bei den Tarr ist Schwaralls Oase seit Prophet Barrachouns Tagen ein großes Tabu. Selten wird über die Oase gesprochen und dann nur als Warnung oder verpackt in Gruselgeschichten. Die Wüstenvarge bezeichnen den Djinn und die Oase selbst als Schawarrakh. Zudem trägt er die Beinamen Böser Trüb- oder Truggeist. Der Shokkhurr-Vorfall Als die Tarr auf ihrer Wanderung Farukan verließen, um eine neue Heimat in der Wüste zu finden, war Schawarrakh eine der ersten Stationen auf ihrer Reise. Viele waren schon begeistert von der Farbenpracht der schimmernden Oase und liefen zu den hochaufragenden Palmen mit überfüllten Früchtetrauben an den Kronen. Doch Barrachoun der Weise gebot ihnen Einhalt, als er den azurnen Wassergeist gemächlich aufsteigen sah. Versehen mit Geschenken der Eintracht ritt der Prophet auf seinem prächtigen weißen Büffel Shokkhurr hinein in die Oase und unterhielt sich drei Tage und Nächte mit dem Wassergeist. Als er besseren Wissens die Oase verließ, ohne einen Schluck von Schwaralls Wasser getrunken zu haben, verfiel der böse Trübgeist in Rage und griff in den Verstand des Büffels ein. Shokkhurr warf seinen Herrn ab und rannte wie wild in die kalten Hände Schawarrakhs. Eine ganze Woche hallten die Schmerzensschreie des einst so tapferen Tiers durch die Wüste und brachen den Tarr das Herz. Doch Barrachoun blieb Schließlich befahl Schawarrakh den blutrünstigen Kamelen das arme Tier in Stücke zu reißen. Seine treuen Büffelaugen jedoch schickte er mit einem Sandfalken zurück zu Barrachoun. An dem Tag befahl der Prophet allen Tarr, sich bis ans Ende aller Tage von der Oase und dem Truggeist fernzuhalten. Und die Wanderer zogen weiter. Daher stammt auch die targische Redewendung "Armer Shokkhurr!" für eine bedauernswerte Person, die schlimme Schicksalsschläge erleidet.



mit dem Leben davon kommen. Doch in Rage versetzt wird Schwarall seine Wut an den

