

Schwaralls Ödnis

Inhalt

Einleitung	2
Gewisper in Aitushar, Pashtar und bei einigen Elementaren.....	3
Gewisper bei den meisten Feenwesen um die Kristallsee und bei vielen Gnomen.....	3
Gewisper in Ioria und bei den umliegenden Kulturen der Kristallsee	4
Die Oase	4
Die Bewohner	4
Seraphe Mistelzwei	4
Vaaris Horbrand	5
Shalaleh Daryadoh	5
Khandrra.....	5
Dijan der Flinke	5
Woglinge	6
Weitere Personen (2W10):.....	6
Schwarzkamele.....	6
Wüstenäffchen	7
Sandfalken	8
Die Körner im Sandkasten	8
Die Lage der Oase	8
Die Früchte der Oase.....	8
Harysto Einaug, verschlagene Schmugglerin.....	9
Harystos Kompass	10
Untersuchung des Kompasses.....	10
Gäste.....	11
Der Herold von Iosaris.....	11
Jarrouk, der wandernde Uryat-Priester.....	11
Der Jungbrunnen.....	12
Quell des Wissens.....	13
Meister der Manipulation	13
Die Tarr.....	14
Der Shokkhurr-Vorfall.....	14
Rudel der Tarr.....	15
Schwarall	15

Einleitung

„Dieser Ort ist nichts als der Tod!“

- Barrachoun der Weise

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:

Gewisper in Aitushar, Pashtar und bei einigen Elementaren

Einst übermächtig war Schwarall, *Herr der Wellen*, Gebieter der Kristallsee östlich von Ioria. Ungestüm wie er war, forderte er die Reiche der ihn umgebenden Erzdjinne heraus, überflutete Mensch und Tier und begrub immer mehr Land unter seinen Wellen, bis der mächtige Erzdjinn *Badshuk (Splittermond: Die [Welt] S. 178)* ihn in seine Schranken wies und von seinem Land zurückschlug. Als die Erzdjinne dem See den Krieg erklärten, verbannten die anderen Wasserdjinne mit Hilfe der Windgeister Schwarall und ebneten wieder den Weg für elementare Harmonie. Als Strafe wurde Schwarall auf ewig aus dem Feenreich verstoßen und in die Wüste geschleudert, wo er seine restlichen Äonen inmitten der unwirtlichen Surmakar verbringen soll – weit weg von den lieblichen Wogen der Kristallsee.

Gewisper bei den meisten Feenwesen um die Kristallsee und bei vielen Gnomen

Einst wuchsen die Seerosen am Grund der Kristallsee und färbten den ganzen Meeresboden in sanften Farben von Grün und Rosa. Nur einmal im Jahr stiegen sie hoch zur Oberfläche und öffneten ihre duftenden Knospen. Heerscharen von Luftdjinnen und Windgeistern warteten jedes Mal sehnsüchtig auf den Spektakel. Berauscht von den lieblichen Düften trugen sie die Wohlgerüche an die Küsten der Kristallsee und ergötzten sich daran. Ihr ständiger Neid galt den Wasserelementaren, die das ganze Jahr über die Seerosen umwerben und liebkosen durften. Einer dieser Glücklichen war der Wasserdjinn Schwarall. Schwer verliebt umschwamm er Jahr für Jahr eine zierliche Rose, doch seine Auserwählte ließ sich nicht erweichen. Denn sie war nicht irgendeine gewöhnliche Seerose, sondern die Seerosenprinzessin höchstpersönlich. Stolz und voller Anmut widerstand sie den ständigen Schmeicheleien des robusten Djinns. Doch Schwarall konnte die anhaltenden Zurückweisungen nicht mehr ertragen und verfiel vor unbändigem Herzschmerz in tosende Tobsucht. Er zerwirbelte ihre zarten Blütenblätter, riss ihren schönen Kelch entzwei und schnitt ihre Wurzeln ab. Angesichts solch tollkühnen Hasses verging die zierliche Prinzessin leise und sanft in Licht. Nichts blieb mehr von ihr übrig: Kein Lächeln, kein Blatt, kein Duft.

In Trauer über den grausamen Tod seiner lieben Tochter befahl der Seerosenmonarch seinem Gefolge, sich vom Meeresboden zu lösen. Abertausende Blüten durchwanderten die blauen Tiefen hoch hinaus zu den lichten Wellen. Die Luftgeister jauchzten, die Windlinge jubelten. Doch vergebens: Der Monarch hatte den Seerosen verboten, jemals wieder zu duften. Kein Elementar sollte Gefallen an seinen Kindern finden und keines sollte das Schicksal seiner lieben Tochter erneut teilen müssen.

Es ließ nicht lange auf sich warten, bis die Windgeister dem Monarchen einen Pakt vorschlugen. Als Schwarall eines Nachts wieder schwermütig die Monde beobachtete, packten ihn schleichende Luftgeister. Die Windlinge wehten im Kreis, die Luftdjinne pusteten und prusteten. Bevor der boshafte Wasserdjinn merkte, was mit ihm geschah, landete er mitten in der Wüste. Es heißt, er sei ewig in der Surmakar gefangen und der vom Wind getragene Meerestau sei das einzige, was ihm von seiner Heimat noch geblieben sei. Aber die Seerosen duften weiterhin fröhlich vor sich hin und die Windgeister berauschen sich weiterhin an ihrem Duft.

Gewisper in Ioria und bei den umliegenden Kulturen der Kristallsee

Eine andere Legende führt Schwaralls Verdammnis auf die Götter selbst zurück. Vor unschätzbare Zeit, als Mensch und Varg noch nicht lange auf Lorakis wandelten, soll der mächtige Elementar durch einen Pakt mit den Göttern einst der stürmische Meerwächter des Orakels von Ioria gewesen sein, der unerbittlich die Feinde des Eilands im Meer ins Verderben stürzte: Alben, Menschen, Bestien, Feen und weitaus Gefährlicheres ertränkte er im tiefen Blau der Kristallsee oder ließ ihre Körper brausend an den Küstenklippen zerschellen.

So mächtig, so stolz und so überaus eitel verfiel er den Einflüsterungen der einen gefallenen Göttin. Sie stellte ihn als verschmähten Tropfknecht in den Augen der Götter dar, die seinem minderwertigen Verstand nur zutrauen, den belächelten Pförtner der großen Geheimnisse des Seins zu spielen - abgeschirmt von ihren Weisheiten und ihrem Glanz. Erzürnt über diese Beleidigung ließ er die Wogen der Kristallsee fluten und stürzte sich tosend, brausend und schäumend auf die Insel. Wie oft er auch bebend gegen die Himmelstreppe schlug und brandete, konnte er sie nicht stürzen. Als Strafe für diesen Frevel griffen die Götter ins Diesseits und gossen den Djinn in ein immerwährendes Gefängnis in der Sandödnis dem Surmakar ein, in der er über seinen Verrat nachdenken und unter der gleißenden Sonne ewig vor Schande schmachten soll.

Um Kenntnis von einen der drei Legenden zu haben, ist eine **Geschichte und Mythen**-Probe gg. 28 nötig. Je nach Kultur (Ioria, Pashtar, Mertalia etc.) kann die Probe um 2 Punkte erleichtert werden. Gnome haben eine Erleichterung von 5 Punkten. Jeder erwachsene Tarr aus der Surmakar kennt zudem die *Shokkbur*-Geschichte (S. 14). Die Probe gilt für die Legende, die am ehesten der Kultur oder Rasse des Abenteurers passt. Mit **4EG** hat der Abenteurer schon Mal von einer zweiten Legende gehört, mit **5EG** sogar noch von einer dritten.

Die Oase

Folgt man den Kronen der hochaufragenden Palmen, die wie schwebende Smaragde hinter den Dünen schimmern, gelangt man zur kleinen Oase von Schwarall. Den Kern der Oase bildet der kreisrunde azurblaue See, der zugleich Heimstatt des Wasserdjinnns ist. Um den See herum planschen ausgelassene Wassergeister, die das fruchtbare Wasser zu den Bäumen und exotischen Gewächsen, die wild um den See herum wachsen, tragen. Nah am Wasser befinden sich die Zelte und Holzbaracken für die Gäste und Helfer von Schwarall. Entgegen dem vielen saftigen Grün halten sich erstaunlich wenige Tiere in der Oase auf. Sieht man von den paar Sandfalken und Wüstenäffchen ab, dominieren Schwarzkamele das Bild, die herrenlos überall in der Oase herumlungern.

Die Bewohner

Seraphe Mistelzwei

Seraphe Mistelzweig (Albin, *835, hochgewachsen, bernsteinfarbene Augen, graziös) ist eine mehrfach preisgekrönte Bardin aus Drevilna, die weit über die Grenzen des Mertalischen Städtebunds hinaus bekannt ist. Nach einer Reise durch Pashtar und Aitushar geriet sie auf dem Weg zur berühmten Zeltstadt Ranah in die Hände von *Harysto Einaug* (S. 9) und ist mittlerweile seit einigen Jahren Schwaralls Gast. Sie hat einen

unerschöpflichen Vorrat an Liedern, Balladen, Zoten und Trauerspielen und das lebenswichtige Gespür, mit ihrer Leier das Richtige zur rechten Zeit vorzutragen.

Vaaris Horbrand

Vaaris Horbrand (Mensch, *946, Vollbart, unersetzt) ist ein Magier der *Zirkel der Zinne* und ist spezialisiert auf die Hinterlassenschaften der Drachlinge. Während seinen Forschungen entzifferte er aus alten Inschriften eine Textpassage, in der es um ein antikes Observatorium in der Wüste südlich des Orakels ging: Die *Sternenterrassen von Nor-Tanon*. Auf der Suche nach dem Beweis für drachlingische Zivilisation in der Surmakar brach er vor zwei Jahren mit einer großen Expedition aus seiner Heimat Arwingen auf und endete in Schwaralls Oase. Er ist der letzte Überlebende der Expedition und fürchtet, seine gewonnenen Erkenntnisse nicht der Nachwelt weitergeben zu können.

Innerhalb der selenischen Historiker und Magier erlangte er eine gewisse Berühmtheit durch seine Schriften zur Esskultur der Drachlinge, die er zusammen mit seinem Mentor *Raspatan Meiler* (**Die Arwinger Mark** S. 44) veröffentlicht hat. Schwarall fand Gefallen an dem alten Kauz und lässt ihn Vorträge über die Kultur der Drachlinge halten, nur um ihn selbstgefällig als „wahren Zeitzeugen“ immer wieder aufs Neue zu verbessern.

Shalaleh Daryadoh

Shalaleh Daryadoh (Mensch, *972, attraktiv, drahtig, Vaterkomplex) ist eine hinreißende Tänzerin von außerordentlicher Begabung. Sie meisterte bereits in jungen Jahren traditionelle frauakanische Tänze und ist Wegbereiterin des *Shefal-Stils*. Shalaleh tanzte schon vor vielen Shahiren und trat sogar vor dem Padishah höchstpersönlich auf. Dass der junge Shahir *Varayani von Badashan* (**Welt** S. 192) sich unsterblich in sie verliebt hat, ist kein Geheimnis.

Bevor sie von *Harysto Einaug* verschleppt wurde, trat sie zuletzt als Überraschungsgast in Udurim auf, als die jährlichen Initiationskämpfe der Vargengarde stattfanden. Von Zeit zu Zeit klimpert sie mit ihren Zimbelen schlängelnd und gleitend um Schwarall herum oder legt einen kunstvollen Pfautanz hin. Die Ashurmazaani ist stark in Meister Vaaris verliebt und hängt an ihm wie eine Klette.

Seit kurzem ist sie ziemlich nah am Wasser gebaut: Sie erwartet das Kind des Magiers und hält es noch geheim, da sie um das Leben ihres ungeborenen Babys bangt.

Khandrra

Khandrra (Vargin, *959, sandfarbenes Fell, neugierig) ist eine belesene Naraka-Priesterin aus dem wissbegierigen Rudel der *Wüstengräber*. Sie bereiste die ganze Wüste, um Aphorismen und Anekdoten über den Propheten *Barrachoun* (**Welt** S. 200) zu sammeln, die sie im Auftrag der großen *Schule der Naraka* in *Wüstentrutz* in einem Buch zusammentragen wollte. Getrieben von Neugier ist sie gegen besseres Wissen willentlich bei Schwarall aufgetaucht, um die Geschehnisse über den *Shokkebur*-Vorfall aus seiner Sicht zu hören. Er 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 „gebirt“ 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	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale	
Körper	12	1W6+2	6	-	8-1W6	Stumpf	

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, Schmerzzimmunität, 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	Schaden	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	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale	
Körper	5	1W6	5	-	7-1W6	Stumpf	

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)

Sandfalken

Die wenigen Sandfalken ziehen ihre Kreise hoch über der Oase und leihen dem Djinn ihre Sinne. Sie sind die Verkünder von Besuchern, verirrtten Karawanen und entflohenen Sklaven. Von Mal zu Mal dienen sie auch als Übermittler von Botschaften. Für die Werte siehe **Splittermond: Die [Regeln]** S. 284.

Die Körner im Sandkasten

Welche von den obigen drei Legenden wirklich - vielleicht auch nur zum Teil - wahr ist, wissen nur die Götter ... oder der Seerosenmonarch ... oder Badshuk ... oder der Spielleiter. Tatsache ist, dass Schwarall ein leidgeprüfter Gefangener ist, der fern der Heimat in der kargen Wüste verharret. Die Oase ist er selbst, es ist seine Essenz. Sein „Blut“ ist es, das sie am Leben hält und fruchtet. Seiner einstigen Macht und Größe beraubt, ist er unter der unbarmherzigen Sonne nicht in der Lage seiner selbst zu halten und zerfließt von Jahrtausend zu Jahrtausend. Eine unstillbare schmerzvolle Sehnsucht nach der Heimat erfüllt ihn, dem großen weiten Meer der Kristallsee. Und er tut alles Mögliche, um wieder seine Freiheit zu erlangen – koste es, was es wolle.

Abgesehen davon liegen Schwaralls Mythos und Geheimnisse größtenteils in Ihren Händen. Die folgenden Elemente können Sie wie bei einer gewöhnlichen Sandbox je nach Lust und Laune zusammensetzen.

Die Lage der Oase

Die **Lage** der Oase ist nur grob festgelegt und kann vielleicht sogar von Zeit zu Zeit variieren. Je nachdem, wie Sie es einsetzen möchten. Sie muss auch nicht nur an den Nordwesten der Wüste gebunden sein. Vielleicht ist sie auch nur eine Enklave zwischen der Feenwelt und Diesselts: Nur an den Tagen um die Vollmondnächte vermag Schwarall, sich gänzlich in der Wüste zu manifestieren – und das immer wieder an ganz anderen Orten.

Die Früchte der Oase

Die **Früchte** der Oase: Über die letzten Jahrtausende hat Schwarall durch das Studium der humanoiden Zweibeiner rausgefunden, wie sehr die meisten der Völlerei neigen und einen Hang zu leckeren Früchten haben. Er ist ein exquisiter Meister für unorthodoxe Gaumenfreuden geworden und erschafft als Köder eine exotische Frucht nach der anderen. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass Abenteurer gerade in Farukan auf äußerst köstliche Früchte wie die *Kokosgurke* oder die *Erdbeerzucchini* stoßen, von denen sie unbedingt mehr haben wollen. Bei Nachfragen wird ihnen hinter vorgehaltener Hand kundgetan, wo sie zu finden sind oder an welche zwielichtigen Schmuggler oder Händler sie sich wenden sollen.

Auch lokale Potentaten dienen oft als Auftraggeber, da sie Gefallen an einer besonderen Delikatesse gefunden haben. Die *Furgand* in Westergrom sind zum Beispiel verrückt nach der *Zwiebelfeige*. Selbst im Namen manch farukanischer Shahire können die Helden beauftragt werden, mehr von der *Salbeimelone*, der *Zitronenkartoffel* oder dem *Traubenrettich* zu beschaffen – ausgenommen davon ist *Jamgom* (**Welt** S. 186), der Shahir von Turubar. Der Lamassu kennt die wahre Geschichte um Schwaralls Schicksal, aber hüllt sich wie über vieles andere auch darüber in Schweigen. Aus altfarukanischen Schriften geht hervor, dass Padishah *Shishanbir I.* noch vor dem Mondenfall ganze Expeditionen in die Wüste geschickt hat, um Samen von der ihm so geliebten mysteriösen *Aprikosennuss* zu finden. Ein paar

Jahre später verbot er abrupt, per Todesstrafe, deren möglichen Anbau, Verzehr und Handel in ganz Farukan.

Harysto Einaug, verschlagene Schmugglerin

Harysto (Mensch, *969, lange schwarze Haare, pragmatisch) ist eine pashtarische Schmugglerin, deren Familie schon seit Generationen das Gewerbe perfektioniert hat. Schon als Kind nahm ihr Vater sie mit zu seinen Schmuggelreisen in die Wüste Surmakar und weihte sie in die Feinheiten der Wahrheitsverdrehung ein. Auf einer solchen Reise geschah es auch, dass ihr ein Adler das linke Auge austach.

Harysto kennt die geheimen Wege über die salzige *Nakazur* und die *Sturmweiten* wie keine andere und weiß genau, wen sie schmieren und wem sie aus dem Weg gehen muss. Immer wieder führt sie mit neuen Tarnidentitäten als Großhändlerin Karawanen in die Wüste, die von frisch angeheuerten schweigsamen Leibwächtern, Sandlesern und vielen Schuldklaven begleitet werden. Sie ist auch nicht abgeneigt, ein paar blauäugige Abenteurer mitzunehmen: Zusätzlich helfende Hände können nie schaden.

Kaum einem ist bekannt, dass Harystos Familie seit über 200 Jahren ein Abkommen mit Schwarall geschlossen hat. Im Austausch für die bedauernswerten Schuldklaven bekommt die Schmugglerin Karawanenladungen voll köstlicher Delikatessen, die sie auf dem Schwarzmarkt für schwindelerregende Preise weiterverkauft. Ihrem Beinamen *Einaug* macht sie schon geraume Zeit nicht mehr die Ehre: Vor fünf Jahren brachte sie Schwarall zu seinem Entzücken die berühmte badashanische Temporalfeeologin *Yakshmi aus Shunsarid*. Als Belohnung schenkte ihr der Djinn wieder ein gesundes Auge.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	4	3	2	2	4	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	8	12	20	0	21	22
Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale	
Säbel	14	1W6+4	8	-	6-1W6	Scharf 2	
Wurfdolch	12	1W6+1	3	5 m	6-1W6	Nahkampftauglich	

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 12, Diplomatie 14, Empathie 14, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 10, Naturkunde 15, Redegewandtheit 18, Straßenkunde 14, Tierführung 10, Überleben 18, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 13, Erkenntnismagie 16, Naturmagie 12, Schutzmagie 10

Zauber: Erkenntnis 0: Magie erkennen; I: Alarm; II: Erkenntnis stören; Natur I: Tiere beruhigen; III: Weg durch die Natur; Schutz 0: Kleiner Magieschutz; I: Gedankenschutz, Magische Rüstung

Meisterschaften: Diplomatie (I: Diplomat, Feilscher), Empathie (I: Rede mit mir), Entschlossenheit (II: Undurchschaubar), Redegewandtheit (I: Ablenken; II: Nicht ins Gesicht, Tarnidentität), Straßenkunde (I: Schwarzmarkt), Überleben (I: Geländekunde Wüste; II: Schwerpunkt Orientierung II, Vorausschauender Führer), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Wüste), Erkenntnismagie (I: Telepathischer Schild)

Stärken: Orientierungssinn, Soziales Gespür

Ressourcen: Artefakt 9 (*Magischer Kompass*: zeigt in Richtung Schwaralls Oase), Kontakte 4

Sprachen: Farukanisch; Basargnomisch, Tarrgro

Harysto hat stets drei bis vier (treu ergebene?) Leibwachen, die sie auf ihre Schmuggelrouten begleiten. Verwenden Sie für die Leibwächter die Werte von Räufern (**Regeln** S. 276), aber mit Säbeln als Waffen (1W6+4, WGS 8, Merkmal *Scharf* 2).

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 *Wasser 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.

- **Gelungen:** Es handelt sich um ein mächtiges Artefakt, das einen Wasserzauber gespeichert hat. Es ist eine Art Kompass, der in Richtung Schwaralls Oase zeigt.
- **1 EG:** Der Tropfen weist eine elementarmagische Wasserstruktur auf. Wahrscheinlich stammt er aus der Oase selbst.
- **3 EG:** Es handelt sich um eine Urart des Zaubers *Wasser finden*, der keine Reichweitebeschränkungen hat und sich nur auf das elementare Wasser Schwaralls fokussiert.

Gäste

Wie oben schon erwähnt ist es nicht unüblich, dass Schwarall, wenn er schon Gefangene nimmt, sie am Leben lässt, um sich die Langeweile zu vertreiben. Denn eins darf nicht vergessen werden: Der Djinn ist einsam. Gute Geschichtenerzähler, Tänzer und Gaukler jeden Couleurs haben eine sehr gute Chance, am Leben zu bleiben, solange sie das Ungetüm von seinem Elend ablenken und ihm etwas Freude bereiten. Während einige „Gäste“ seiner Unterhaltung dienen, beliefern andere ihn mit Informationen: Schwarall sammelt begierig jedes Wissen, das ihm helfen könnte, seinem Gefängnis zu entfliehen. So manch verschollene Koryphäe der Arkanologie, Sphärologie oder der Geistes- und Existenzwissenschaften sind schon im Wasser der Oase ertrunken. Iorier, Priester der alten Götter und missionarisch Erefierte haben auch ganz schlechte Karten. Davon sind die Tarrpriester der großen Geister ausgenommen, die für Schwarall so jung sind, dass sie keine Bedeutung haben. Wenn *Moroun*, *Naraka*, *Shandirr* oder *Kronar* wirklich Götter sein sollten, dann liegen sie noch schlummernd in der Krippe.

Folglich finden dann und wann oft zum Scheitern verurteilte Rettungsmissionen statt – es sei denn, der Djinn bekommt ein verlockendes Angebot. Viele Gutbetuchte schicken Wagemutige in die Wüste, um ihre Liebsten zurückzubringen, die auf der Suche nach der legendären *Bananenpflaume* oder der *Honigwurzel* verschollen sind.

Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass der Hofaugur von *Shahir Varayani* eine beunruhigende Vision von der lieblichen Shalaleh in den Händen eines feuchten Wüstendämons haben könnte. Vielleicht machen sich auch *Raspatan Meiler* und *Asmus Jalander* (**Das Geheimnis des Krähenwassers** S. 64; **Die Arwinger Mark** S. 24, 29) von der Arwinger Niederlassung der *Zirkel der Zinne* mittlerweile ernsthafte Sorgen um Meister Horbrand und seine Expedition. Abenteurer für Suchquesten sind immer gefragt.

Der Herold von Iosaris

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass Schwarall nicht nur den Einflüsterungen der gefallenen Göttin *Iosaris* (**Der Fluch der Hexenkönigin** S. 56-57; **Regeln** S. 313; **Welt** S. 266) verfallen ist, sondern auch ihren Hass auf die Götter teilt, die ihn in diese missliche Lage verdonnert haben. Wohlmöglich ist er einer der wichtigsten „Herolde“ der Göttin und sammelt seit Jahrtausenden Kraft, Wissen und Leben, um ihr bei ihrer endgültigen Befreiung zur Seite zu stehen. Eventuell hortet er auch verunreinigten Mondstein und sein Wasser mag feine, rötliche Schlieren aufweisen, die kaum mit bloßem Auge zu sehen sind.

Jarrouk, der wandernde Uryat-Priester

Jarrouk (Varg, *963, flachsbraunes Fell, warmherzige Augen) ist Sohn sesshafter Tarr aus *Udurim*, die im Papyrusgeschäft tätig sind. Schon in jungen Jahren hatte der wissbegierige Jarrouk Fernweh und zog, nach seiner Weihe als Wanderpriester der sanften *Naraka*, durch

das Shahirat Aitushar. Es ließ nicht lange auf sich warten, bis er Uryat-Fanatikern ins Netz lief und eine Gehirnwäsche verpasst bekam. Nun durchstreift er die Surmakar und verdirbt ganze Rudel mit der „Neuauslegung“ des Naraka-Glaubens durch die dualistische Licht- und Schattenseite der Sonne. Meist misstraut niemand dem freundlichen Naraka-Priester und mittlerweile ist Jarrouk ein Meister der Manipulation. Von Zeit zu Zeit führt der väterliche Gottesmann ahnungslose Tarr in die Oase des „Herolds“ und leistet somit seiner Lichten Herrin den Tribut. Oft ist er alleine auf einem Schwarzkamel in der Wüste anzutreffen und hat immer schmeichelnde Worte parat: „*Ein Glück, dass ihr mich gefunden habt.*“

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	3	4	2	4	3	4	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	9	8	38	20	0	23	25
Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale	
Kampfstab	13	1W10+2	9	-	6-1W6	Defensiv 2, Doppelwaffe, Lange Waffe, Zweihändig	

Fertigkeiten: Anführen 20, Arkane Kunde 13, Athletik 10, Diplomatie 16, Empathie 11, Entschlossenheit 19, Geschichten und Mythen 14, Redegewandtheit 17, Überleben 12, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10, Heilungsmagie 15, Lichtmagie 20, Naturmagie 16, Schattenmagie 15

Zauber: Heilung 0: Erfrischung; I: Geh noch nicht, Gift erkennen, Lebenskraft stärken, Selbstheilung; II: Heilung stärken; III: Giftbann, Lebensband; Licht 0: Licht; I: Blenden, Blick in die Sonne, Gleißende Barriere; II: Gleißender Schild; III: Lichtblitz, Waffe aus Licht; IV: Inneres Leuchten; Natur I: Tiere beruhigen, Tierischer Bote, Wasser finden; II: Ranken, Spurlos in der Wildnis; III: Insektenschwarm, Weg durch die Natur; Schatten 0: Schattenspiel; I: Katzenaugen, Schattenwaffe; III: Nachtsicht, Schatten beleben

Meisterschaften: Anführen (II: Inspirieren), Diplomatie (I: Diplomat), Empathie (II: Gegner durchschauen II), Entschlossenheit (II: Undurchschaubar), Redegewandtheit (I: Ablenken; III: Können diese Augen lügen?), Überleben (I: Geländekunde Wüste), Wahrnehmung (I: Umgebungssinne Wüste), Heilungsmagie (I: Kosmetische Thaumaturgie; II: Arkane Diagnose), Lichtmagie (I: Leuchtkraft; III: Ungeblendet), Naturmagie (I: Lied der Natur, Naturkenner)

Stärken: Hitzeresistenz, Literat, Orientierungssinn, Priester, Soziales Gespür

Ressourcen: Ansehen 2 (Uryat-Kult), Kontakte 3

Sprachen: Tarrgro; Basargnomisch, Farukanisch

Der Jungbrunnen

Gerüchte besagen, dass Schwaralls Wasser starke Heilkräfte besitzt. Ein Schluck davon belebt das Gemüt und vermag sogar verlorene Gliedmaßen nachwachsen zu lassen (Spilleiterentscheid). Behandeln Sie Schwaralls Wasser regeltechnisch als einen starken Heiltrank mit fünffacher Wirkung: Heilung von 40 Lebenspunkten. Zudem mag es diverse negative Zustände (**Regeln** S. 140) zu beheben, alle bekannten Krankheiten zu heilen und die meisten Gifte zu neutralisieren.

Eine weitere Legende besagt, dass ein Schluck vom Wasser der Oase einem die Unsterblichkeit sichere. Einige Überlieferungen erzählen davon, dass Padishah *Yushal I.* vor Jahrtausenden die Wüste nach dem legendären Brunnen durchkämmen ließ. Heutzutage wird in der Kristallsee gemunkelt, dass der sinistere *Magierorden von Nuum* auf der Suche nach dem Geheimnis der ewigen Jugend ganze Expeditionsschiffe an die Nordküste der Wüste aussendet.

Hierbei handelt es sich nicht wirklich um Unsterblichkeit. Schwarall setzt eine Art symbiotische Magie der Zauber *Lebenskraft stärken*, *Wachstum* und umgekehrtem *Todesfluch* ein. Hierfür sind eine zwölfstündige „Taufe“ und jede Menge Opfer nötig, von denen durch *Lebensraub* und *Verdorren* Lebenskraft entzogen wird. Als Ergebnis kann der Nutznießer die Meisterschaft *Herr des Alters* (**Regeln** S. 216) erhalten, deren Wirkung sogar verdoppelt sein könnte. Doch um diese seelenlose Schwarzmagie überhaupt in Betracht zu ziehen, müsste man schon allen Göttern abgeschworen haben.

Doch Schwarall ist alles andere als gönnerhaft, was sein kostbares Wasser angeht. Auch wenn er gerne Mal ein paar Schlückchen für die Heilung geringerer Krankheiten für ein trauriges Liedchen oder einen lustigen Tanz erübrigt, verlangt er bisweilen gar Unmögliches für die Gabe des langen Lebens: 50 bis 100 lebende Seelen, das Rubinzepter des Drachlingsherrschers *Ispalun*, die Krone des Kaisers von Selenia, die Flügel der Göttin *Myuriko* (**Welt** S. 113-117), den Feuertänzer von Zhoujiang, den Feen-Barden *Haftan ap Canullais* (**Lorakische Charaktere** S. 21), die Vorsteherin des Triumlunats der Sarnburger Yonnus-Kirche oder *nur* den besten Instrumentenbauer Farukans, weil Seraphes Leier kaputtgegangen ist.

Hin und wieder schleichen sich Wagemutige des Nachts in die Oase, um eine Schale des heilkräftigen Wassers für unheilbar kranke Familienmitglieder zu stehlen. Manche Tarr gehen soweit, dass sie mit großen Gewissensbissen verheerende Pakte mit dem Djinn eingehen, um eine herrschende Seuche zu beenden. Von einigen weiß man sogar, dass sie sich selbst zu Gunsten ihres Rudels bereitwillig dem Djinn opfern. Bisweilen locken *Harysto* und *Jarrouk* mit kleinen Proben des Wunderwassers ganze Pilgerscharen in Schwaralls unheilbringende Arme.

Quell des Wissens

Schwarall ist uralt und besitzt nach all der Zeit einen unermesslichen Wissensschatz über Vergangenheit und Gegenwart. Woher kommen all die unbekanntenen Riesenskelette in der *Schädelsteppe*? Was passierte wirklich in der Ebene von *Nakazur*? Was hat es mit dem Mondtor in *Ultia* auf sich? Bei wem ist das verschollene Diadem der arkurischen Gründerfamilie *Melasgar*? Wo befinden sich die heiligen Grotten der *Katiar* (**Welt** S. 220)? Wieso blickt *Lorga die Tränenreiche* (**Welt** S. 202) ständig traurig übers Meer und wo sind die Drachlinge jetzt? Schwarall weiß dies alles und noch vieles mehr! Ob er die Antworten Preis gibt, ist eine andere Frage. Aber wenn doch, dann lässt er sich dafür sehr großzügig entlohnen: Siehe die Gegenleistungen beim **Jungbrunnen**.

Angeblich soll Großwesir *Kalmukabir* (**Lorakische Charaktere** S. 23; **Welt** S. 165-166) immer wieder insgeheim Abenteurer mit lukrativen Angeboten zu Schwarall schicken: Der Djinn weiß, wo die mit verlorenem Wissen und Schätzen gefüllten legendären *Mausoleen von Kuraysh IV.* unter dem Wüstensand begraben sind.

Meister der Manipulation

Trotz seines Jähzorns und schäumendem Gemüts hat Schwarall es über die endlose Zeit fertig gebracht, ein Meister der geistigen Manipulation zu werden. Neben seiner charmanten Überredungskunst ist er zusätzlich eine begnadete Koryphäe der Beherrschungsmagie. Oft greift er als Druckmittel in den Geist der schwächsten Wesen ein – und er mag bisweilen sehr grausam sein: Schon so mancher Entflohenener ist wieder gebrochen zu seinem Verderben zurückgekehrt, um den Hilfeschreien seiner Flimmerfee oder dem herzerreißenden Gekreische seines Sandfalken zur Hilfe zu eilen.

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 standhaft.

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.

Sieht man von verirrtten Karawanen und Opfern von Sandstürmen ab, die in großer Not Zuflucht in der Oase gesucht haben, haben sich noch weitere Tarr in den letzten drei Jahrhunderten nicht an Barrachouns Befehl gehalten:

Rudel der Tarr

Ein Jahrzehnt lang wütete das abtrünnige Rudel der **Heilsbringer** im Norden der Oase und brachte dem Djinn Hunderte von Opfern dar. Sie verehrten Schawarrakh, den Lebensbringer, den Herrn des Wassers, als den einzig wahren Gott, der am Wendepunkt des Seins die Wüste mit lebensspendendem Wasser durchdringen sollte. Eines Tages verschwanden sie wie von der Wüste verschluckt.

Vom kämpferischen Rudel der **Rotheuler** wird gemunkelt, dass sie ihre übelsten Straftäter der Oase übergeben. Angeblich sei nichts schlimmer als vom Trübgeist aufgesogen zu werden.

Vom mächtigen Händlerrudel der **Shandirrläufer** gibt es Gerüchte, dass sie insgeheim Früchte aus der Oase nach Nahashtab bringen. Was Sie dem Wassergeist als Tausch anbieten, liegt in den Sternen. Vielleicht hat es aber was mit den zahlreichen Rattlingen zu tun, die sie billig aus farukanischen Randstädten kaufen. Denn irgendwie scheint nicht ein einziger der kleinen Kreaturen die Reise durch die Wüste zu überleben.

Schwarall

Schwarall (*?, bipolar, jähzornig, melancholisch) besteht aus immer fließendem transparentem Wasser in schimmernden Blautönen. Auch wenn seine Größe zwischen zwei bis zehn Schritt variieren kann, erscheint er stets mit einem humanoiden Oberkörper, der über eine Wasserhose nahtlos in den See übergeht. Er schlängelt geschmeidig im Wasser herum und schwankt ständig wie ein Fischerboot am Kai, das abwechselnd von Ebbe und Flut umworben wird. Neben berückend blauen Augen ist das angenehmste an dem Djinn sein nachhallender Bariton: Die Worte fallen aus seinem Mund wie ein sanft plätschernder Bach im milden Frühling.

Oft wird er in seinem immerwährenden Gefängnis von so einem Irrsin überwältigt, dass er alle Reisende, die er noch während des Tages herzlich willkommen hieß, in der Nacht im Schlaf ersäuft. Mal braust er tückisch wie die See, mal beschwört er sich schwarze Wolken über das große Haupt und versinkt schluchzend in Tristesse. Gerade zu Vollmond, wo er bis zum Äußersten gereizt kaum an sich halten kann, ist sein markgefrierendes Rauschen noch Meilen weit zu hören. Der Tag danach ist immer ein erschreckendes Bild der Verwüstung mit umgeschlagenen Palmen, überfluteten Baracken und völlig vertrockneten Pflanzen, denen Schwarall das Lebenswasser voller Wut berstend rausgesogen hat.

Achtung: Lassen Sie sich nicht dazu verleiten Ihre Abenteurer mit Schild und Schwert gegen Schwarall ziehen zu lassen, wenn Sie nicht gerade ihrer überdrüssig sind. Hier ist von einem uralten und sehr mächtigen Wesen die Rede (immerhin **VTD 30**), das mit Handumdrehen Dutzende in den Tod schicken könnte. Außerdem würden sich dem Kampf schnell ein Kokosnussregen, furiose Woglinge und eine Kamelkade (reiterlose Kavalkade aus Kamelen) von mordlüsternen Schwarzkamelen anschließen, die ihre gewetzten Hufe zücken. Lassen Sie Schwarall als Machtdemonstration einen seiner alten Sklaven spektakulär ersaufen oder spielerisch mit einem angsterfüllten Wüstenbüffel jonglieren. Falls die Abenteurer doch den Djinn übermütig angreifen, lassen Sie sie knapp mit dem Leben davon kommen. Doch in Rage versetzt wird Schwarall seine Wut an den

anderen Sklaven auslassen und nicht wenige qualvoll töten; das sollte den „Helden“ bewusst sein. Drängen Sie die Abenteurer dazu, die Situation mit Witz und Verstand zu meistern: ein Versprechen, ein Kompromiss, ein unheilschwangerer Handel, ein schwammiger Feenpakt ... Gewalt ist doch keine Lösung!

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Reichw.	INI	Merkmale
Körper	29	4W6+2	9	-	2-1W6	Umklammern*, Wuchtig

* Hat Schwarall eines seiner Opfer im Würgegriff, drückt er es unter Wasser. Siehe dafür den Zustand *Ringend* und die Erläuterungen zur Schadensquelle *Ertrinken (Ersticken)* in **Regeln** S. 169, 175.

Typus: Feenwesen, Wasserwesen, Magisches Wesen III

Monstergrad: 4+/4+

Schwächen: Fanatiker, Hitzkopf, Nachtragend, Vorurteile (Iorier *oder* Erzelementaristen *oder* Feenwesen)