

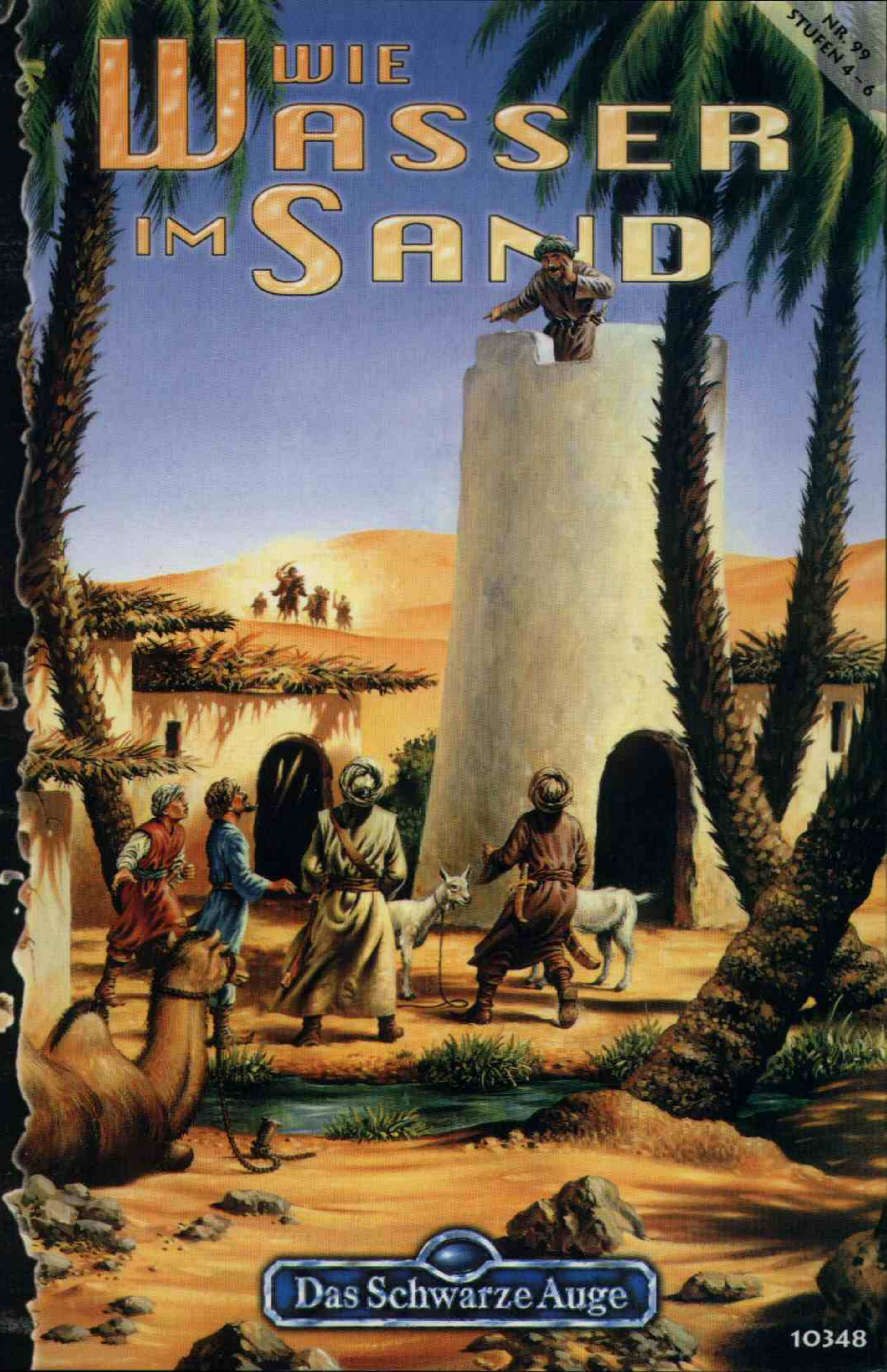
ADVENTURIEREN

HANNO HOMANN

DSA-SOLOABENTEUER FÜR EINEN
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 4-6

WIE WASSER IM SAND

NR. 99
STUFEN 4-6



Das Schwarze Auge

10348



Wie Wasser im Sand

Ein DSA-Soloabenteuer von



FANTASYPRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Swen Papenbrock
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Helen Keller, Kirsten Scholz
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2000 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01 00

ISBN 3-89064-348-5



SCAPPED BY
DARK MONK

Wie Wasser im Sand

von
Hanno Homann

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 4 – 6
für einen Helden ab 14 Jahren



Inhalt

Vorbemerkungen	5
Das Abenteuer beginnt	6
Anhang.....	39

Vorbemerkungen

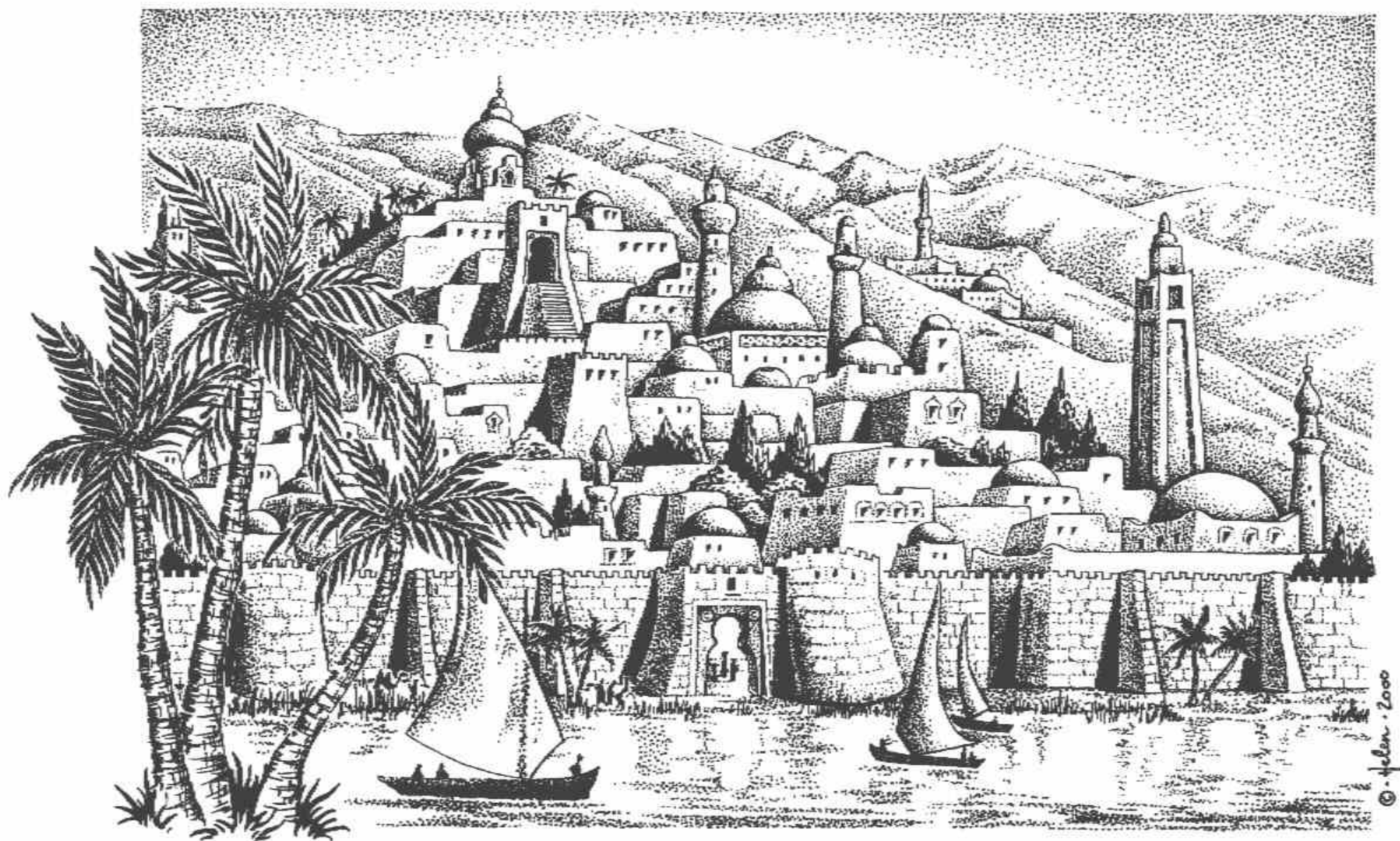
Wie Wasser im Sand ist ein Abenteuer, das grundsätzlich für alle Arten nicht magiebegabter und nicht-geweihter Helden der Erfahrungsstufen 4 bis 6 geeignet ist – inwieweit sich ein Nivese ins Kalifat verirrt haben könnte, obliegt allein ihrer Entscheidung. Die Schauplätze des Abenteuers sind die beiden Städte Mherwed und Unau sowie die Khômwüste, also demnach das Herz des Kalifats. Daher gibt es einige Situationen, in denen eine Heldin nicht angemessen wäre, immerhin haben die Novadis da so ihre eigenen Ehr- und Moralvorstellungen – deswegen raten wir Ihnen zu einem männlichen Helden.

Wir gehen davon aus, daß ihr Held zumindest genug Tulamidya beherrscht, um sich den Einheimischen verständlich zu machen.

Um das Spiel stimmungsvoller zu gestalten, wird die dortige Währung (Marawedi, Zechinen, Muwlat) verwendet. Sollte Ihr Held nicht bereits über entsprechende Münzen verfügen, wäre es ratsam, vor Beginn des Abenteuers einen gewissen Betrag zu wechseln; eine entsprechende Umrechnungstabelle finden Sie im **Anhang** auf Seite 39.

Hinsichtlich der Regeneration setzt der Autor auf Ihre Selbstständigkeit: Immer wenn im Text erwähnt wird, dass Sie irgendwo eine Nacht verbringen (*schlafend!*), dürfen Sie, wenn notwendig, einmal mit dem W6 die Regeneration feststellen.

Und nun: Los geht's, und möge Aves Sie geleiten ...



Das Abenteuer beginnt ...

Vielleicht war es ja doch ein Fehler, dass Sie sich von dem fröhlichen und überaus wohlgenährten bornländischen Kaufmann, den Sie auf der Reise nach Khunchom kennenlernten, breitschlagen ließen, ihn bis hierher zu begleiten, um ihm ein wenig Schutz angedeihen zu lassen.

Vier Tage sitzen Sie nun schon in Mherwed fest, der Kalifenstadt an den Ufern des Mhanadi. Die golden glänzenden Paläste mit den schmalen, hoch über die Gärten aufragenden Zwiebeltürmen und die ummauerten Gärten mit ihren plätschernden Springbrunnen wurden schon von so manch einem nordaventurischen Barden besungen, von manchem tulamidischen Poeten beschrieben – aber die kühlen, prachtvollen Bauten werden dem einfachen Abenteuerer wohl auf ewig verschlossen bleiben.

Vier Tage, in denen Sie viel zu oft die Gluthitze der Tagesstunden und den unvermeidlichen, aus der Khôm heranwehenden Sand und Staub verflucht haben ...

Die heißen Mittagsstunden haben Sie in einem kühlen, mit mächtigen Zedern bestandenen Park in der Stadtmitte verbracht. Zur heißesten Tageszeit waren die angrenzenden Gassen und der von Ihrer Position einsichtige Marktplatz wie ausgestorben, doch nun zeigen sich wieder vereinzelt Menschen in den Gassen. Händler errichten ihre Stände neu und preisen den immer zahlreicher eintreffenden Kunden ihre Waren in den höchsten Tönen an. (Nicht, dass Sie das schnelle, lokale Tulamidya in all seinen Feinheiten verstehen würden ...) Die Käufer sind meist einfache Handwerker oder Bauern aus den umliegenden Gehöften. Die wohlhabenderen Bürger haben ihre in schlichtes Leinen gekleideten Sklaven zum Markt geschickt, aber auch eine prächtige, flammend rote Sänfte, die von vier muskelbepackten Mohas getragen wird, bahnt sich ihren Weg durch die anschwellende Menge.

Nur etwa einen Steinwurf von Ihnen entfernt, unter dem dichten, im leichten Wind rauschenden Blätterdach des knorrigen und uralten Olivenbaumes im Osten des Platzes, haben sich vier Mawdliyat niedergelassen. Diese suchen das Gespräch mit den vorübereilenden Novadis oder verkünden ihre Auslegung von Rastullahs neunundneunzig Gesetzen. Ab und zu fällt Ihnen der ein oder andere Reiter auf, der vergeblich versucht, schnell zwischen den Menschen hindurch zu reiten.

Wohl einige Stunden beobachten Sie gelangweilt das farbige Gewirr auf dem Platz von Ihrer Lagerstätte im Zedernhain. Dann schließen Sie genießerisch die Augen, um noch ein wenig zu dösen.

Das Geräusch hastiger Schritte auf dem steinernen Straßenpflaster lässt Sie wieder erwachen. Verwundert reiben Sie sich die schlaftrunkenen Augen; um Sie herum ist es bereits schwärzeste Nacht. Auf dem Platz erkennen Sie einen flackernden Lichtschein, der einen hinüber huschenden Schatten nur flüchtig beleuchtet. Auf einmal wird die kleine Wolke, die das Madamal verdunkelte, hinweg geschoben und die Strahlen des hell und befreit am sternklaren Himmel stehenden Vollmonds hüllen die nächtliche Stadt in ein dämmriges Zwielicht. Die flinke Gestalt bleibt, nicht weit von

Ihnen, unter dem erhabenen Olivenbaum stehen und schaut sich argwöhnisch um. Dabei umklammert sie mit beiden Händen eine kleine Sturmlaterne. Es handelt sich wohl um einen Novadi, denn die Gestalt trägt weite, leichte Gewänder nach der Art der Wüstensöhne.

Eine Zeitlang verharrt der Novadi in dieser Stellung, und Sie überlegen schon, ob Sie sich ihm zu erkennen geben sollten, denn er hat Sie bis jetzt offenbar noch nicht bemerkt, obwohl es nur wenige Schritte sind, die Sie von ihm trennen. Doch dann entspannt er sich, sieht sich noch einmal wachsam auf dem Platz um und winkt dann ein Zeichen in eine der düsteren Gassen. Wenig später huscht eine weitere Gestalt aus dieser Gasse. Der Mann trägt einen pechschwarzen Kaftan, und trotz der Dunkelheit ist auch sein Haupt in ein schwarzes Tuch gehüllt. Der geschwungene Khunchomer wippt an seiner Seite, als auch er den Marktplatz überquert und sich zu dem anderen Novadi unter den mächtigen Olivenbaum gesellt.

Der sanfte Nachtwind trägt die leisen Begrüßungsworte der beiden zu Ihnen hinüber. Nur gedämpft dringen auch die halb geflüsterten Worte, mit denen der Vermummte das Gespräch beginnt, an Ihr Ohr: "Nun, Halef, hast du in der kurzen Zeit, die mein Herr dir gewährte, genügend Männer für seinen Dienst zusammenrufen können?"

Der Erste schweigt zunächst, nickt dann aber und flüstert: "Das habe ich, doch bin ich verwundert, dass dein Herr für diesen Auftrag so gut zahlt. Sonst zeigt er sich doch nie so großzügig. Dieses Mädchen scheint ihm sehr am Herzen zu liegen."

"Du solltest dir weniger Gedanken über solche Dinge machen, Halef", erwidert der Vermummte warnend. "Und doch sprichst du wahr, denn die Entführung ist ihm tatsächlich viel wert."

Er lacht kurz auf und fährt dann fort: "Ich freue mich schon darauf, meine Entlohnung bei den Rennwetten in Unau noch zu vermehren. Ich habe vom Vetter eines Händlers einen todsicheren Tipp erhalten. Die Kamele aus der Zucht seines Oheims ..."

Er hält inne, als sein Gegenüber die Laterne in die Höhe reckt und raunt: "Die Garde."

Einen Augenblick später sind die beiden in verschiedene Richtungen entschwunden.

Auch Sie ziehen es vor, einen anderen Schlafplatz aufzusuchen. Da sich schon den ganzen Nachmittag ausgeruht haben, können Sie jedoch keinen Schlaf mehr finden, und so suchen Sie eine kleine Schenke auf, die jetzt, in den frühesten Morgenstunden, ihre Türen bereits wieder geöffnet hat. Sie sind der einzige Gast, und der glatzköpfige, verschlafen dreinschauende Wirt begrüßt Sie mit gemessener Freundlichkeit. Nachdem er Sie bedient hat, unterhält er sich noch ein wenig mit Ihnen und erzählt Ihnen mehr über das Kamelrennen. Es werde in zwei Wochen in Unau ausgetragen und verspricht, wie jedes Jahr ein dramatisches Spektakel zu werden. Von weit her kämen Schaulustige angereist, um Wetten abzuschließen.

Bisher hegten Sie zwar keine Zuneigung zu diesen bockigen Vierbeinern, aber die Vorstellung von heißblütigen Wüstensöhnen, die,

ihre Tiere bis zum Äußersten antreibend, das grandioseste Rennen dieser Art bestreiten, wirkt auf Sie wie eine märchenhafte Erzählung von *Tausend und einem Rausch*. Etwas derartiges erlebt zu haben kann gewiss keiner Ihrer großschwätzerischen Freunde in der Heimat von sich behaupten. Kurzerhand beschließen Sie, sich zur Karawanserei zu begeben, um sich dort zuerst etwas auszustatten und dann der nächstbesten Karawane nach Unau anzuschließen. (1)

I

Die Karawanserei liegt weit im Westen Mherweds, am Ufer des fruchtbarkeitsspendenden Mhanadi.

Um einen zentralen Platz gruppieren sich zahlreiche Lehmbauten: Ställe, Schlafplätze für die Kameltreiber und Lagerhäuser sowie kleinere Geschäfte, in denen alle für Reisen in der Wüste notwendigen Gegenstände zu haben sind. Das gesamte Grundstück ist von einer Lehmmauer umgeben, die nur durch je ein Tor nach Osten zur Stadt und eines nach Westen, Richtung Khôm, unterbrochen wird. Die Torbögen müssen, wie auch die meisten Häuser, einst prunkvoll verziert gewesen sein, haben jetzt jedoch durch die Nachlässigkeit der Novadis viel von ihrer Pracht verloren.

Auf dem Platz herrscht nun, da die heißen Mittagsstunden verstrichen sind, ein buntes Durcheinander: Blökende und bockende Kamele werden zu Brunnen oder Ställen geführt, schwerbeladene Karawanen kommen nach oft wochenlangen Reisen an ihrem Bestimmungsort an und buntgewandete Händler versuchen, lautstark schreiend, ihre Waren schon hier umzuschlagen. Unzählige spielende Kinder und streunende Haustierte aller Art tun das ihre, um das Durcheinander noch unüberschaubarer zu machen.

Legen Sie nun eine *Sinnenschärfe*-Probe ab. Ist diese gelungen (54), oder nicht (43)? Wenn Sie sogar eine Probe +3 geschafft hätten, geht es für Sie bei 11 weiter.

2

Sie kommen durch die Tür in einen weiteren, recht kleinen Raum. Hier stehen vier Betten. An einer Wand hängen zwei gekreuzte Khunchomer. An der südlichen Wand steht ein massiver, halbgeöffneter Holzschrank. In ihm finden Sie zwischen einigen Kleidungsstücken zwei Wirselskräuter (je 10 LP) und einen zierlichen silbernen Dolch. Einige schwarze Kaftane haben eine nicht zu verkennende Ähnlichkeit mit jenen, die die Vermummten bei der Entführung trugen.

Eine Tür führt nach Osten zurück in die Halle (267) und eine weitere nach Süden (25).

3

In diesem Augenblick verkündet Muammar mit schallender Stimme, dass es jetzt an der Zeit wäre aufzubrechen. Nasreddin hilft Ihnen rasch beim Aufsitzen und schwingt sich dann auf sein eigenes Kamel.

Nach und nach setzen sich auch die anderen Tiere, angefeuert von lauten Rufen der Treiber, in Bewegung. Die Karawane verlässt die Karawanserei durch das Tor im Westen des Platzes und macht sich auf einer schmalen, ungepflasterten Straße auf den Weg nach

Madrasch, einem kleinen Ort, der bis zum Abend erreicht werden soll. (88)

4

Die Wachen scheinen die meisten der Gäste zu erkennen und begrüßen sie höflich. Die weniger bekannten werden vor dem Einlass nach ihrem Erscheinungsbild beurteilt und vereinzelt sogar abgewiesen.

Hat Ihr Gewand (ohne eventuelle Rüstung) mehr als 8 Marawedi gekostet (249) oder weniger (209)?

5

Bedachtsam schleichen Sie mit Shahena die Treppe hinab. Ohne von den Wachen bemerkt zu werden, steigen Sie mit Ihr durch ein Fenster neben der Treppe in den dämmrigen Garten des Anwesens. Von dort aus bewegen Sie sich behutsam im Schatten der Mauer weiter. Dann knüpfen Sie eine Schlinge in ein Ende des Seils, werfen diese über einen Mauervorsprung und klettern vorsichtig hinauf. Anschließend ziehen Sie auch Shahena nach oben und landen wenig später unbeschadet auf der anderen Seite der Mauer. (326)

6

Mit einem eleganten Sprung hechten Sie über den niedrigen Karren und bekommen den unglücklichen Dieb auf der anderen Seite zu fassen. Daraufhin betrachten Sie ihn erst einmal genauer. (97)

7

Nachdem sich Ihr Gegenüber bereitwillig nach Ihrem Anliegen erkundigt hat, erzählt er Ihnen mit gedämpfter Stimme genaueres über die Lage des Domizils von Keshban ben Hadjiin. Darüber hinaus meint er, am Abend werde dort zu Ehren seiner zukünftigen Braut ein großes Fest gegeben, zu dem viele der wohlhabenderen Bürger Unaus und auch einige der Besucher, die anlässlich des morgigen Kamelrennens hier seien, geladen seien.

Nachdem Sie diese Auskünfte erhalten haben, beschließen Sie, noch einmal Muammar aufzusuchen, um seinen Rat zu hören. (244)

8

Nur durch einiges gutes Zureden können Sie Ihr störrisches Tier dazu bringen, weiterzuziehen, doch endlich setzt es sich gemächlich wieder in Bewegung. (108)

9

Erschöpft treten Sie einige Schritte zur Seite und beobachten das Kampfgeschehen. Nach einigen Scherereien gelingt es Nasreddin, den Anführer der Ferkinas zu stellen und zu besiegen, worauf die noch lebenden Räuber unter ängstlichem Geschrei die Flucht ergreifen. (144)

10

Nachdem Sie Ihren Durst zur genüge gestillt haben, meint Muammar: "Wir hatten schon keine Hoffnung mehr, Euch lebend zu finden. Rastullah muss Euch lieben, denn in so einem Sandsturm allein zu sein endet ohne Seinen Beistand allzu oft tödlich."

Dann setzt die Karawane mit Ihnen den Weg in gleichmäßigem Schritt fort, und gegen Abend erreichen Sie endlich die Oase Tarfui. (294)

11

Aus den Augenwinkeln nehmen Sie eine flinke Bewegung neben Ihnen war: Da hat doch jemand versucht Sie zu bestehlen. Als Sie herumfahren huscht der erfolglose Beutelschneider erschrocken davon.

Wollen Sie ihm nachsetzen, obwohl sein Versuch erfolglos geblieben ist (82), oder lassen Sie ihn entfliehen (110)?

12

Die Treppe führt in einen schmalen Flur im Obergeschoss. Eine Tür in der Ostwand des Raumes wird in diesem Augenblick geschlossen.

Wollen Sie zu der Tür stürmen, um dieses zu verhindern (163), oder sich einer anderen Tür zuwenden? Eine weitere Tür befindet sich rechts neben der zuschwingenden (274) und eine dritte führt nach Westen (258). Die Treppe führt noch weiter auf das Dach des Hauses.

Sie können den Raum auch über die Treppe wieder verlassen. Wieder nach unten (267) oder weiter nach oben (113).

13

Sie setzen sich mit Nasreddin und den beiden anderen Krieger mit einer Wasserpfeife vor der Karawanserei in den noch warmen Wüstensand. Auch Sie dürfen einige süße Züge tun. Dann holt einer der Krieger ein *Rote und Weiße Kamele*-Spiel hervor, dessen Spielfeld Sie an die Waben eines Bienenstockes erinnert, und beginnt mit Nasreddin eine Partie. Es dauert nicht lange, bis sich auch einige der Kameltreiber zu ihnen gesellen und lautstark ihre bewundernden oder spöttischen Kommentare zum besten geben. (98)

14

Sie fangen an zu rennen und erreichen unbehelligt eine Sanddüne außerhalb der Oase. Von hier aus können Sie den gesamten Kampfplatz gut überblicken. Sie erkennen, dass es sich bei den Eindringlingen um an die vierzig verummte Männer handelt, gegen die die vergleichsweise wenigen Novadis der Karawane und die kleine Anzahl der zurückgebliebenen Oasenbewohner nahezu chancenlos sind.

Wollen Sie doch noch in den Kampf eingreifen (157) oder die anscheinend schon unvermeidliche Niederlage oben auf der Düne in Sicherheit abwarten (160)?

15

Sie suchen sich einen kühlen Platz im Sand unter einer mächtigen Palme, lauschen dem Gesang der vielen bunten Vögel und dem verschwenderischen Rauschen des Wassers, das von der nahen Quelle durch Kanäle zu den Pflanzen geleitet wird. So verträumen Sie, nachdem Sie genüsslich einige Datteln verzehrt haben, den Rest des Tages. (296)

16

Als Ihnen dieser Gedanke kommt, fassen Sie fast unbewusst nach Ihrem Geldbeutel mit soeben eingetauschten Marawedi und Zechinen ... das heißt: dorthin, wo dieser eigentlich sein sollte, denn er ist verschwunden. Anscheinend sind Sie Opfer jener flinkfingerigen Beutelschneider geworden, für die die Tulamidenstädte bis weit in den Norden berüchtigt sind. (38)

17

Auf einmal stürmt ein Mann aus dem Haupthaus. Wie Sie dem Geraune unter den Gästen entnehmen können, handelt es sich um Keshban ben Hadjiin. Er ist ein mittelgroßer Mann, der wohl bald seine dreißig Sommer erlebt hat. Unter seinem blauen Gewand aus Bausch wölbt sich ein ansehnlich runder Bauch.

Keshban wirkt sehr aufgeregt, begrüßt seine Gäste jedoch mit fester Stimme und verkündet, er wäre momentan beschäftigt, würde sich jedoch bald wieder um sie kümmern. Außerdem kündigt er an, seine morgige Gemahlin, die sich jetzt noch in seinen Wohnräumen befinde, werde dann als Ausgleich für seine jetzige Verhinderung für die Anwesenden tanzen. Bei den letzten Worten bebt seine Stimme in einer nervösen Weise, die vermuten lässt, er müsse nur noch sie selbst davon überzeugen. Nachdem er die Gaukler noch einmal zum Weiterspielen aufgefordert hat, wendet er sich ab und schlendert zu dem kleinen Brunnen in der Mitte des Anwesens.

Schleichen Sie ihm hinterher (58), oder haben Sie nun eine Ahnung, wo Shahena gefangen gehalten werden könnte, und wollen selbständig suchen (234)?

18

Wieder ist Phex Ihnen nicht hold und bald haben Sie weitere acht Zechinen verloren. Daraufhin beschließen Sie, besser aus dem Spiel auszusteigen. (208)

19

Der Junge steckt das Geld eilig weg (*Vergessen Sie nicht, sich die gewählte Summe abzustreichen!*) und rennt dann, ohne ein einziges Wort zu verlieren, mitten in die bunte Menge hinein und entschwindet Ihrem Blick.

Da bemerken Sie, dass einer der Händler auf Sie aufmerksam geworden zu sein scheint und Sie nun zu sich herüber winkt. Gehen Sie hin (118), suchen Sie einen anderen Händler, um dort etwas einzukaufen (57), oder wollen Sie sich jetzt nach einer Karawane erkundigen, die Sie nach Unau bringen könnte (26)?

20

Schleppend langsam verläuft die Zeit, bis Sie die Karawane endlich erreichen. Nasreddin kommt Ihnen entgegengeritten und begrüßt Sie herzlich und mit großem Jubel.

Bald darauf erreicht Sie auch der Rest der Karawane, und Ihnen wird ein halbvoller Wasserschlauch gereicht, den Sie glücksdurchströmt mit wenigen, gierigen Schlucken leeren. (10)

21

Sie hasten mit Shahena durch die verwinkelten und in der nächtlichen Dunkelheit verlassen Gassen der Stadt. Nach einigen Umwegen ist von den berittenen Verfolgern nichts mehr zu bemerken.



Schließlich erreichen Sie unter Shahenas Führung den Kamelmarkt. Die Tiere stehen in hölzernen Umzäunungen und werden in milden Nächten wie dieser auch nachts dort belassen. Auf der anderen Seite des Platzes erkennen Sie im nächtlichen Zwielflicht zwei Gestalten, die sich zu unterhalten scheinen. Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte *Schleichen*-Probe ab. Shahena bewegt sich vollkommen geräuschlos. Tun Sie es ihr gleich (180) oder nicht (122)?

22

Nachdem Sie am steinernen Garnisonsgebäude angekommen sind, wird Ihre gesamte Ausrüstung beschlagnahmt. Dann werden Sie in den Keller gebracht und dort ohne weiteren Kommentar in eine modrige, fensterlose Zelle gestoßen. Hier müssen Sie wohl oder übel Ihres weiteren Schicksals harren. (34)

23

Als Sie Ihren Kopf unter der Zeltplane hervorstrecken, erkennen Sie, wie die Wüstensöhne einer deutlich übermächtigen Anzahl schwarzgewandeter Männer erbitterten Widerstand leisten. Offenbar wurden Sie bisher noch nicht bemerkt.

Stürzen Sie sich mitten ins Kampfgetümmel (157), bleiben Sie im Zelt (255), oder versuchen Sie, einen sicheren Platz außerhalb des Zeltes zu erreichen (14)?

24

Als die heißen Mittagsstunden verstrichen sind, bricht die Karawane wieder auf, und Sie ziehen weiter durch die scheinbar endlosen Weiten dieses Sandmeers.

Gegen Abend entdeckt Nasreddin, der weiterhin neben Ihnen reitet, einen von Leben kündenden grünlichen Streifen am Horizont und verkündet, dies sei die Oase Hayabeth, die das heutige Tagesziel darstelle. Während sich die Karawane der Oase schleppend langsam nähert, können Sie nach und nach immer mehr Einzelheiten ausmachen. Sie erkennen einzelne Palmen, kubische, weiß getünchte Häuser und schließlich auch Menschen und einige Ziegen. (308)

25

Sie öffnen die Tür und vor Ihnen steht ein großgewachsener Mann, in dem Sie am löwenförmigen Griff seines Waqqif sofort Damar, den Anführer von Keshbans Leibwache erkennen. Sein jetzt nicht verhülltes Gesicht wird von einer langgezogenen Narbe auf seiner linken Wange entstellt. Als er Sie bemerkt, nimmt er den neben ihm liegenden Doppelkunchomer und greift Sie an.

Damar

MU 15 LE 43 RS 2

AT/PA 13/12 TP 1W+6 (Doppelkunchomer)

Bezwingen Sie Damar (271) oder werden Sie von ihm überwältigt (328)?

26

Sie wenden sich an einen unrasierten Söldner, der auf Ihre Frage hin gutwillig auf einen Mann verweist, der gerade leidenschaftlich gestikulierend mit einem Händler um den Preis für Kamelfutter verhandelt. Sie nicken dem freundlichen Söldner dankbar zu und gehen zu den beiden hinüber. (310)

27

„Ihr werdet Euch nun vielleicht wundern, aus welchem Grunde ich Euch dies alles erzähle“, meint Saïd vorsichtig: „Aber mein treuer Freund Muammar ist der Auffassung, Ihr wäret mutig und fähig genug, um mir die Bitte zu erfüllen, mir meine Tochter zurückzubringen.“

Sie werfen Muammar einen flüchtigen Blick zu. Dieser nickt zustimmend und erklärt: „Zusammen mit den Männern aus der heute angekommen Karawane könnten wir noch heute nach Unau aufbrechen.“

Wollen Sie dem Scheich zusichern, seine Bitte zu erfüllen (198), oder wäre das nichts für Sie (273)?

28

Benötigen Sie noch etwas für die Reise nach Unau (57), oder wollen Sie sich jetzt nach einer Karawane erkundigen, der Sie sich für die Reise anschließen können (26)?

29

Trotz einiger schlechterer Phasen können Sie am Ende des Spiels Ihrer Börse einen Marawedi und fünf Zechinen hinzufügen. (208)

30

Sie entfernen sich von der großen Straße, an der das Haupttor liegt, und erreichen eine ruhige Seitengasse.

Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte *Klettern*-Probe ab, um die etwa dreizehn Spann hohe, aus Lehmziegeln bestehende Mauer zu überwinden. Falls Sie ein Seil besitzen, ist die Probe nicht erschwert.

Gelangen Sie auf die andere Seite (260)? Andernfalls bleibt es bei einem gescheiterten Versuch (280).

31

Die vier Gardisten kommen gemächlich auf Sie zu geschritten. Dabei wird der Kreis, den sie um Sie bilden, immer enger. Legen Sie eine um 5 Punkte erschwerte *Gewandtheits*-Probe ab, um zwischen den Häschern durchzuschlüpfen. Für jeden erbeuteten Gegenstand, den Sie mitnehmen wollen, ist die Probe um weitere 3 Punkte erschwert. (152)

32

Nachdem die beiden Männer mit Shahena verschwunden sind, ziehen sich auch die übrigen Vermummten vorsichtig zurück, springen auf ihre Pferde und reiten gen Süden davon, ohne dass für die Wüstensöhne eine Möglichkeit besteht, sie ernsthaft aufzuhalten, denn die wenigen Shadif, die in diesen Tagen in der Oase waren, wurden von den Angreifern in die Wüste hinaus gejagt und müssen zunächst wieder eingefangen werden. (283)

33

Um Ihr Tier zum Halten zu bewegen, müssen Sie eine *Reiten*-Probe +2 ablegen. Ist diese gelungen (256) oder nicht (202)?

34

Es müssen bereits viele Stunden verstrichen sein, bis die eisenbeschlagene Tür Ihrer Zelle geöffnet wird und zwei Männer eintreten. Der eine ist der Hauptmann der Gardisten, die Sie hergebracht haben. Der andere ist ein Ihnen unbekannter, in einen nachtblauen Kaftan gehüllter Novadi, dessen stattlicher grauer Vollbart nur noch vereinzelte schwarze Härchen aufweist. An seiner Seite hängt ein glänzender, geschwungener Khunchomer an einer roten Kordel, die er als Gürtel benutzt. Daneben blitzt der für Novadis typische Dolch, 'Wäqqif' genannt. Der Novadi betrachtet Sie ausgiebig, nickt und steckt dem Hauptmann dann einige Münzen zu, die dieser in eine Tasche fallen lässt. Daraufhin verlässt er die Zelle. (120)

35

Schwer beladen, wie Sie sind, wollen Sie gerade den Laden verlassen, als Sie bemerken, dass Sie von vier uniformierten Gardisten umstellt sind. (65)

36

Sie betreten das Gebäude, in dem die Küche untergebracht ist. In dem großen Raum, in den Sie kommen, herrscht eine drückende Schwüle. In der Luft liegt der strenge Geruch von gebratenem, etwas zu stark gewürztem Fleisch. Einige Sklaven sind dabei, Gemüse zu waschen und kleinzuschneiden. Der fettleibige Koch beaufsichtigt sie dabei und wälzt nebenbei einen Hefeteig. Sie hingegen werden kaum beachtet.

Eine Tür führt in einen angrenzenden Raum (275) und eine Wendeltreppe in den Keller (200). Wenn Sie wollen, können Sie das Gebäude auch wieder verlassen (234).

37

Bei dem Überfall haben zwei der Kameltreiber und einer der beiden Krieger ihr Ende gefunden. Auch zwei der Lastkamele wurden getötet. Die Toten werden von den Kameltreibern beigesetzt und die Waren von den toten Kamelen genommen und auf andere geladen.

Während die Novadis diese Arbeiten verrichten, betrachten Sie den Leichnam des seltsamen toten Anführers einmal genauer. (95)

38

Ohne Ihre blinkenden Münzen wird Ihnen wohl keiner der adernasigen Händler seine Waren überlassen.

Entweder sehen Sie sich nun gleich nach einer Karawane in Richtung Unau um (26), oder wollen Sie versuchen, wenn Sie noch etwas benötigen, sich dies einfach auf eine phexgefällige Weise zu beschaffen (84)?

39

Sie verlassen Ihr Versteck und entfernen sich einige Schritte. Die beiden Wachen kommen gefährlich nahe an der Pinie vorbei, unter der Sie soeben noch saßen. Erleichtert atmen Sie auf, als sie sich dann abwenden und gemächlich zu den Festzelten hinüber marschieren.

Als Sie zurück zum Brunnen blicken, ist Keshban jedoch verschwunden. (234)

40

Wollen Sie erfahren, wie lange die Reise dauern wird (134), was die Karawane befördert (149), was Ihre Aufgabe dabei genau sein wird (44) oder was er vom Kamelrennen in Unau hält (156)? Wenn Sie Ihre Neugierde gestillt haben, geht es bei 128 weiter.

41

Zwar scheint der alte Novadi nicht gerade sehr gesprächig zu sein, aber die Hauptsache ist, dass Sie aus diesem Loch raus kommen, denken Sie bei sich, als Sie der Aufforderung nachkommen. Im Wachraum der Garnison erhalten Sie Ihre Ausrüstung zurück und verlassen dann zusammen mit dem Novadi das Gebäude. (101)

42

Wenn Sie einen Wasserschlauch besitzen, reicht Ihr Wasser von hier aus noch für drei Abschnitte. Ist dies nicht der Fall, so ist es noch einer. Notieren Sie sich auf Ihrem Heldendokument, wie viele Abschnitte es jeweils noch sind.

Wollen Sie in Richtung Sonnenaufgang (171), gen Mittag (303), gen Sonnenuntergang (222) oder in nördliche Richtung (108), weiterziehen?

43

Eine Weile betrachten Sie den hier herrschenden Trubel noch, bis Sie sich erinnern, weshalb Sie eigentlich hergekommen waren. (16)

44

„Eure Aufgabe wird es sein, zusammen mit einigen anderen tapferen Streitern die Karawane vor Überfällen und wilden Tieren zu schützen und auf diese Weise dazu beizutragen, dass wir Unau sicher erreichen“, weist Muammar Sie mit ernster Miene ein. (40)

45

Verängstigt stürmt der Novadi davon.

Zwischen den Zelten finden nun überall Zweikämpfe statt. Wollen Sie Ihr Heil ebenfalls in der Flucht suchen (14) oder versuchen, einen anderen Angreifer zum Kampf zu stellen, um so die Oasenbewohner weiterhin zu unterstützen (157)?

46

Nasreddin runzelt seine breite Stirn und meint einschätzend: „Zwar jagen diese mächtigen Wappentiere des Kalifats oft allein, aber wir sollten vorsichtig sein und die Oase nach weiteren Tieren durchsuchen, denn bis in die Dörfer wagen sie sich zumeist nicht einzeln.“ Daraufhin teilt Muammar die Mitglieder der Karawane in kleine Gruppen auf, die das gesamte Gelände durchkämmen, jedoch ohne einen weiteren Löwen zu Gesicht zu bekommen. Erschöpft legen Sie sich nun ebenso wie die Wüstensöhne schlafen. (133)

47

Nachdem Sie eine Weile über den Basar geschlendert sind, beschließen Sie, sich nach einer Karawane zu erkundigen, die Sie nach Unau bringen könnte. (26)

48

Mit einigen flinken Schritten laufen Sie um den Wagen herum und erreichen wenige Schritte später den Beutelschneider und bekommen ihn an seinem Gewand zu packen. Nachdem Sie ihm Ihr Geldbeutelchen wieder abgeknüpft haben, betrachten Sie den Dieb erst einmal genauer. (97)

49

Was wollen Sie nun tun? Sich mit dem Scheich unterhalten (131), sich die Zeit beim Glücksspiel mit den Kameltreibern vertreiben (190) oder sich im Schatten einer Dattelpalme noch ein wenig ausruhen (15)?

50

Plötzlich wird Ihr Kamel unruhig und beginnt auf der Stelle zu tänzeln. Auf einmal springen annähernd zwei Dutzend Gestalten aus vollem Hals brüllend aus einer Mulde im Boden, etwa dreißig Kamellängen vor Ihnen. Die Männer tragen halbzerfetzte, mit wilden Fransen verzierte Lederbekleidung und sind mit einfachen Holzkeulen bewaffnet, die nur vereinzelt mit eisernen Stacheln versehen worden sind, um tiefere Wunden reißen zu können.

Obwohl die Novadis um einiges zahlreicher sind als die ungestüm angreifenden Krieger, verfallen sie in verwirrte Aufruhr. Sie bringen in Stoßgebete vor, treiben die Lasttiere ans Ende der Karawane oder zerren ihre geschwungenen Klingen hervor. (193)

51

In dem auf dem Basar herrschenden Durcheinander ist es Ihnen ein leichtes, sich unauffällig davonzuschleichen, und nun können Sie Ihre Reise nach Unau planen. (26)

52

Müde wie Sie sind, schleppen Sie sich zu den Zelten der Wüstensöhne und legen sich, dort angekommen, auf Ihr bescheidenes Strohlager. Bald darauf werden Sie vom Schlaf überwältigt. (133)

53

Nachdem alle Waren von den laut blökenden Kamelen geladen worden sind und diese zur Tränke geführt wurden, verteilen sich die Novadis über die Karawanserei, um sich mit Glücksspiel und Zecherei die kühlen Abendstunden zu versüßen. (13)

54

Ein Zupfen an Ihren Gürtel lässt Sie aus Ihren Gedanken hochschrecken und Sie erblicken eine kleine Gestalt, die soeben im Begriff ist, das Weite zu suchen, und die in einer Hand doch tatsächlich Ihren Geldbeutel mit den gerade eingetauschten Münzen hält. Laufen Sie hinterher (311) oder lassen Sie den Dieb entkommen (93)?

55

Nach langem, sehr eintönigem Ritt entdecken Sie einen grünlichen Punkt zwischen den Dünen vor Ihnen. Das lässt neue Hoffnung in Ihnen aufkommen und Sie treiben Ihr Kamel zu immer größerer Eile an. Der Fleck wächst mehr und mehr an und schließlich können Sie einzelne Palmen und Häuser ausmachen. Es kann sich nur um die Oase Tarfui handeln. (168)

56

Wollen Sie Ihren wehrlosen Gegner erschlagen (184) oder ihn fliehen lassen (197). Sofern eines vorhanden ist, können Sie auch Ihr Seil opfern und Ihr Gegenüber damit unschädlich machen. Seine Fesselung sollte Ihnen mittels einer einfachen *Fesseln*-Probe gelingen. Schaffen Sie diese (219) oder nicht (302)?

57

Mit prüfenden Blicken schweifen Sie zwischen den vielen kleinen Warenständen des Basars umher und betrachten die dort zu verkaufenden Ausrüstungsgegenstände.

Wollen Sie sich in ehrlicher Absicht durch die Menschenmenge zu einem der Tische drängen (79), oder sind Ihnen Ihre Münzen zu sehr ans Herz gewachsen, als dass Sie sie einem der Händler überlassen würden (84)?

58

Behutsam folgen Sie Keshban, bis dieser sich am Beckenrand des kleinen Springbrunnens niederlässt. Sie kauern sich derweil, ein wenig abseits, unter eine junge Pinie.

Sie beobachten im flackernden Licht der ringsum aufgestellten Lämpchen, wie sich ihm zwei Wachen nähern und sich flüsternd mit ihm unterhalten. Dann wenden sich die beiden von ihm ab und kommen direkt auf den Baum zu, unter dem Sie hocken.

Wollen Sie sich zurückziehen, um nicht zu riskieren, entdeckt zu werden (39), oder einfach abwarten, was weiter passieren wird (228)?

59

Sie gesellen sich zu den in ihr Spiel vertieften Novadis. Wollen Sie mitspielen und sich dabei auf Ihr Glück (164) oder auf Ihre trickreichen Finger verlassen (270) oder einfach nur zusehen (235).

60

Sie ziehen Shahena an der Hand hinauf auf das flache Dach des Hauses. Von unten vernehmen Sie heftige Schritte und das Klirren von Waffen. Gehetzt blicken Sie sich nach einer Zufluchtsmöglichkeit um, doch das Dach bietet keinerlei Deckung. Shahena klammert sich erschrocken an Sie, denn schon sehen Sie am anderen Ende der Stufen die ersten von Keshbans Leibwächtern. Ein plötzlicher Lufthauch hinter Ihnen lässt Sie herumfahren und Sie erblicken etwas vollkommen Unerwartetes ... (298)

61

Legen Sie eine *Sinnenschürfe*-Probe ab. Erwachen Sie nun (203) oder immer noch nicht (291)?

62

Am Morgen des nächsten Tages bricht die Karawane noch vor Sonnenaufgang auf, da man an diesem Tag eine möglichst große Strecke zurücklegen will.

Nach einiger Zeit verlässt der kleine Weg den Fluss und führt in südlicher Richtung weiter. Die Gegend wird nun, abseits des Flusslaufes, zunehmend trockener; schrittweise nimmt die Vegetation um Sie herum ab: Zuerst werden die Bäume immer seltener, und auch die dornigen Büsche verschwinden schließlich. Selbst Gras wächst nun nur noch in einzelnen Büscheln, und das staubige Gelände wird allmählich immer felsiger. (50)

63

Sie kommen in einen schmalen Flur, auf dessen Boden ein weicher Teppich liegt, in dem Sie bis zu den Knöcheln einsinken. Eine Tür führt nach Westen und zwei nach Osten.

Benutzen Sie die Tür, die nach Westen führt (258), oder wollen Sie nach Osten? Versuchen Sie es dort an der rechten (274) oder an der linken Tür (223)? Die Treppe führt noch weiter, auf das Dach des Hauses (113). Wenn Sie wollen, können Sie den Raum auch über die Treppe zum Erdgeschoss verlassen (267).

64

Verärgert fährt der alte Scheich auf: "Das ist eine arge Geschichte: Die verschlagenen Sandflöhe, die sich Beni Habled schimpfen, haben vor etwa einem Gottesnamen unsere Oase angegriffen und geplündert. Nun sind fast alle Männer aus Tarfui aufgebrochen, um es ihnen heimzuzahlen. Ich selbst konnte unsere tapferen Krieger aufgrund meines Alters leider nicht begleiten. Aber, beim Barte Rastullahs, den Beni Habled wird es noch leid tun, uns überfallen zu haben." (155)

65

„Was tut Ihr denn hier?“, werden Sie von einer tiefen Männerstimme gefragt. Sie fahren herum und blicken in das bärtige Gesicht des Ladenbesitzers, der Sie mit zornig funkelnden Augen anschaut. Wollen Sie ihm eine Antwort geben (112) oder versuchen, den Gardisten zu entwischen (31)?

66

Am nächsten Morgen werden Sie vom erneut anschwellenden Lärm in der Karawanserei in aller Frühe geweckt. Jemand muss in der Nacht Ihr Zimmer betreten haben, denn auf dem Tischchen stehen ein großer Teller mit etwas Fladenbrot, zwei Scheiben gebratenem Lammfleisch und einigen frischen Datteln sowie ein Becher Ziegenmilch und eine Schüssel mit klarem Wasser. Nach einem prüfenden Blick stellen Sie jedoch zufrieden fest, dass Ihre Ausrüstung noch unverändert daliegt.

Nachdem Sie sich angekleidet und gewaschen haben, nehmen Sie hungrig das bereitgestellte Frühstück ein und machen sich dann auf die Suche nach Muammar. (76)

67

Kaum ist Ihr Gegner zu Boden gegangen, da ergreifen die noch lebenden Räuber erschreckt die Flucht. (117)

68

Der Händler, an den Sie sich gewandt haben, hat nur eine kleine Auswahl an Ausrüstungsgegenständen zu bieten, da er sich auf Tierfutter spezialisiert hat. Auch die Preise entsprechen mit dem fast Anderthalbfachen des Üblichen nicht gerade Ihren Vorstellungen. (16)

69

Sie zerren Shahena hinter sich her und gelangen schließlich zu dem Bauwerk, in dem Muammar wohnt. Es ist nur schwach beleuchtet, und auf Ihr Klopfen erfolgt keine Reaktion. Hinter sich vernehmen Sie noch immer das nun lauter werdende Getrappel der Pferde Ihrer Verfolger.

Wollen Sie sich nun doch zum Stadtrand begeben (265) oder lieber versuchen, am Markt selbst Kamele zu beschaffen (21)?

70

Die nächsten fünf Tage (*Sie regenerieren viermal!*) verlaufen sehr eintönig: Sie bekommen nicht mehr zu sehen als Ihre Begleiter, die Kamele und die nicht enden wollenden Berge aus feinem, hellgelbem Sand. Nur zu bestimmten Zeiten wird die Reise unterbrochen. Dann beten die Novadis zu Rastullah, wobei sie sich immer wieder in Richtung Keft verneigen.

Abends werden die Zelte aufgeschlagen, und Sie unterhalten sich vor dem Schlafengehen noch ein wenig mit den Novadis, während Sie mit ihnen Wasserpfeife rauchen oder *Rote und Weiße Kamele* spielen. (212)

71

Einer der Novadis scheint auf ähnliche Weise zu spielen wie Sie. Nun lächelt er Ihnen vielsagend zu.

Wollen Sie aufhören zu spielen (208), den Novadi verraten (264) oder eine *Falschspiel*-Probe ablegen? Das Gelingen der Probe würde Sie nach 137 führen, ein Misserfolg nach 29.

72

„So Rastullah will, können wir bald aufbrechen“, meint er an Muammar gewandt, worauf dieser zufrieden erwidert: „Jawohl, ich werde noch einmal die Fracht kontrollieren. Kümmere dich derweil um unseren Begleiter!“

Mit diesen Worten wendet er sich den großen Ballen und Kisten zu, mit denen die Kamele inzwischen beladen worden sind.

„Ich heiße Nasreddin ben Chanan“, stellt sich der Novadi vor und begutachtet Sie aus seinen großen, rehbraunen Augen. Sein Gesicht ist bartlos und von der Sonne tief gebräunt. „Und ich habe wie Ihr meinen Waffenarm in Muammars Dienste gestellt. Ich begleite Muammar schon seit vielen glücklichen Jahren. Folgt mir, ich zeige Euch das Kamel, auf dem Ihr reiten werdet.“ (140)

73

Als Sie gerade dabei sind, die Auslage nach möglicher Beute zu durchsehen, spricht Sie von ein vollbärtiger Novadi mit fester Stimme an. (145)

74

Die Tür des einfachen Baus, in dem die Unterkünfte für Keshbans Diener und Sklaven untergebracht sind, führt Sie zunächst auf einen Korridor. Auf dem Boden liegt ein abgewetzter Läufer, der an einigen Stellen bereits Löcher aufweist.

In der Ihnen gegenüberliegenden Wand befinden sich drei Türen. Benutzen Sie die rechte (127), die mittlere (312) oder die linke (221), oder verlassen Sie das Haus lieber wieder (234)?

75

Das Blöken kam von einem der Lastkamele, dessen Flanke einige blutige Kratzspuren aufweist. Plötzlich vernehmen Sie ein erneutes Knurren, das diesmal noch lauter ist als das erste. (126)

76

Sie treffen den alten Karawanenführer bei den Brunnen im Westen des Geländes, als er gerade mit einigen anderen Novadis dabei ist, die Kamele zu tränken und die für die Reise benötigten Wasserschläuche aufzufüllen. Als er Sie bemerkt, kommt er Ihnen auf den letzten Schritten entgegen und begrüßt Sie mit einem gutgemeinten: „Rastullah möge Euch wohlgesonnen sein!“

Nachdem Sie ihn ebenfalls begrüßt haben, können Sie ihm einige Fragen stellen (40) oder sich anderen Dingen zuwenden (128).

77

Aus vollem Lauf stürzen Sie gegen den Handkarren. Dieser kippt und die gesamte Ladung fällt auf die Straße. Die Umstehenden brechen in schadenfrohes Gelächter aus oder versuchen von den über das staubige Pflaster kullernden Früchten so viele zu ergattern wie möglich. Nur der Besitzer des Wagens flucht mit einem Wortschatz, der so gewaltig ist, wie es nur der eines echten Novadis sein kann. Dabei versucht er die Menge von seinen Früchten fernzuhalten, was sich als fast unmöglich herausstellt.

Sie suchen derweil lieber das Weite. (47)

78

Sie verabschieden sich freundlich und verlassen dann den Scheich. Falls Sie es noch nicht getan haben, können Sie sich die Zeit mit den Novadis beim Würfeln vertreiben (190). Ansonsten verbringen Sie den Rest des Tages mit Faulenzen (15).

79

An den Stangen, die das große, himmelblaue Sonnensegel tragen, sind Hunderte verschiedener Gewürze und Pfeifenkräuter aufgehängt und eine eigenartig aromatische Duftwolke empfängt Sie, als Sie sich dem Stand weiter nähern. Hier werden außerdem Gebrauchsgegenstände aller Art feilgeboten. Zwischen irdenen, fein bemalten Tellern und Amphoren, Türschlössern und Messinglampen entdecken Sie folgendes, was für Sie von Interesse wäre: ein Hanfseil von etwa zwölf Schritt Länge (3 Zechinen), ein aus Ziegenhaut genähter Wasserschlauch (1 Z.), eine Schaufel (7 Z.), ein schwarzer Burnus, wie ihn die viele der Wüstensöhne zu tragen pflegen (15 Z.), ein reichverzierter, silberner Schmuckdolch, 'Waqqif' genannt, wie ihn fast jeder der stolzen Novadis sein eigen nennt (22 Z.), eine Wolldecke für die kalten Nächte in der Wüste (1 Z.) und ein geschwungener Khunchomer (1W + 4 TP; 35 Z.). Nachdem Sie nun das Benötigte besorgt haben, suchen Sie Abschnitt 47 auf.

80

Die Tür wird mit einem Krachen zugestoßen und wieder verschlossen. Dann Sie sind wieder allein in der gar nicht so ungemütlichen Zelle, in der Sie nun die nächsten anderthalb Wochen verbringen dürfen. Nach Ablauf dieser Zeit erhalten Sie Ihre Ausrüstung zurück und werden freigelassen, jedenfalls wenn Sie nicht doch lieber noch etwas bleiben wollen.

Rechtzeitig zum Kamelrennen können Sie jetzt wohl nicht mehr nach Unau gelangen, also warum sollten Sie dann noch die Reise auf sich nehmen ...

81

Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Körperkraft-Probe ab, um die Tür aufzudrücken. Gelingt Ihnen diese (322) oder nicht (319)?

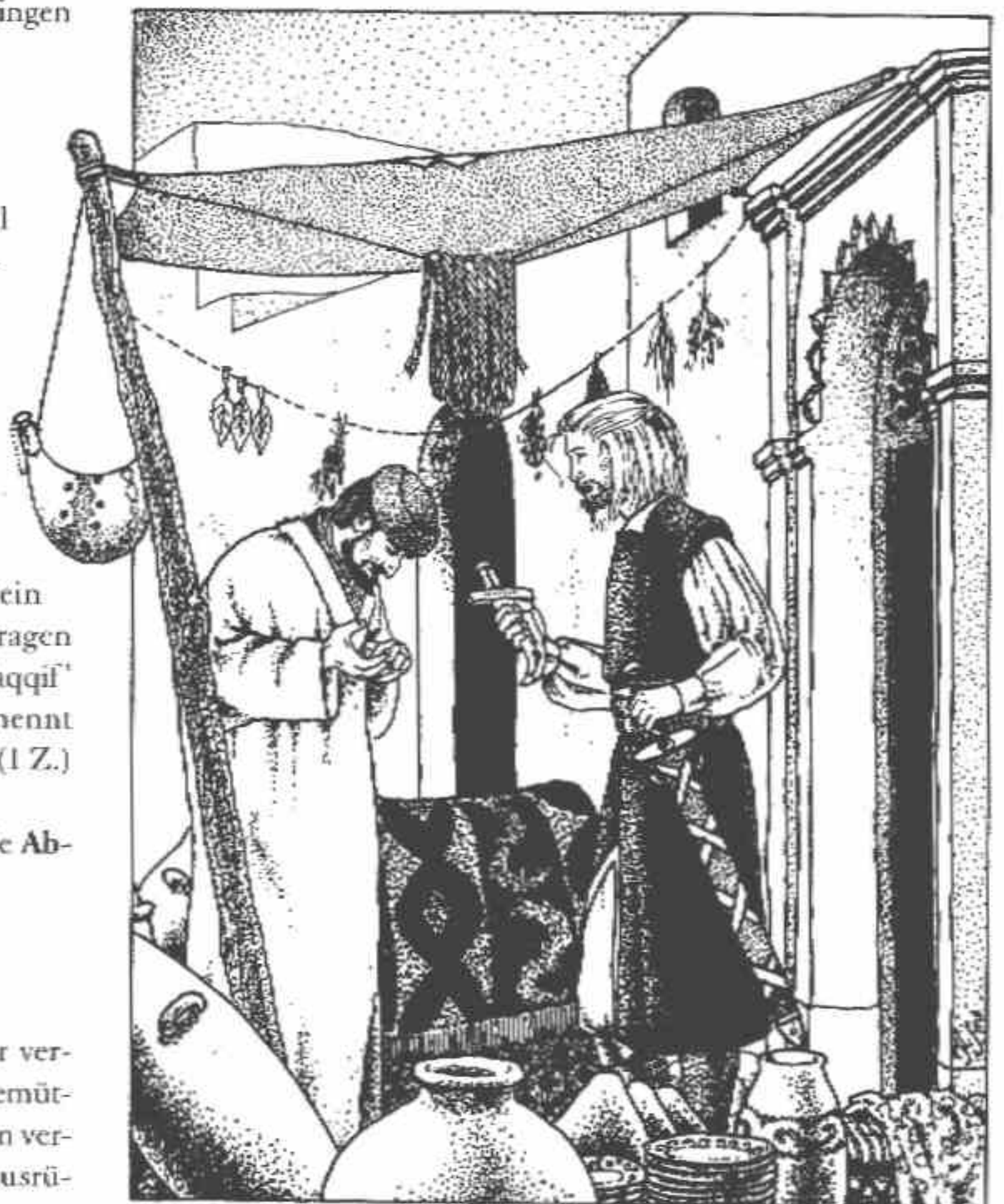
82

Sie eilen dem Dieb nach und kommen ihm dabei immer näher, als Ihnen plötzlich ein kleiner, mit Peraine Früchten beladener Wagen in den Weg geschoben wird. Legen Sie eine Gewandtheits-Probe ab, um diesem auszuweichen.

Ist sie Ihnen gelungen (6), oder stellen Sie sich zu ungeschickt an (77)?

83

Shahena führt Sie zunächst in Keshbans Schlafkammer, wo sie sich aus einer Truhe einige schlichte, weite Kleidungsstücke nimmt und diese überzieht, und dann die Treppe hinab und durch das Portal vorsichtig nach draußen. Es gelingt Ihnen, mit ihr unbe-



merkt an den angetrunkenen, nicht allzu aufmerksamen Wachen vorbeizukommen und das Gelände zu verlassen. (326)

84

Betont lässig schlendern Sie zu einem der gut besuchten Verkaufsstände. Legen Sie eine Probe auf das Talent Taschendiebstahl ab. Gelingt sie, so geht es bei 104 weiter. Andernfalls bei 73.

85

Der Novadi ist ein muskulöser Mann mittleren Alters. Als er Sie erblickt und Ihre Kampfbereitschaft erkennt, fasst er seinen blutbesudelten Doppelkunchomer fester und tritt Ihnen breitbeinig entgegen.

Novadi		
MU 14	LE 34	RS 1
AT/PA 12/11	TP 1W+6 (Doppelkunchomer)	

Geht der Anführer zuerst zu Boden (99) oder Sie (328)?

86

Die Garnison ist ein großes, aus hellem Sandstein erbautes Gebäude im Osten der Unterstadt. Durch das von zwei verschlafenen Gardisten bewachte Tor betreten Sie den Bau.

Sie werden von dem im Vorzimmer sitzenden Novadi kritisch beäugt. Ist Ihr Held tulamidischer Herkunft (7) oder nicht (318)?

87

Sie stülpen die Zeltplane über sich, um sich vor dem Sandsturm zu schützen. Nach vielen langen Minuten, wenn nicht Stunden, schwinden Ihnen jedoch die erschöpften Sinne. (179)

88

Nun haben Sie zum ersten Mal Gelegenheit, die gesamte Karawane zu betrachten: Sie besteht aus insgesamt achtundzwanzig Kamelen, von denen vierzehn mit großen Ballen aus Leinen beladen sind. Neun sind Rennkamele mit fast weißem Fell, sie sind nur mit kleinen Bündeln beladen. All diese Kamele werden von jeweils einem Treiber geführt. Dazu kommen fünf Reitkamele: jeweils eines für Sie, Nasreddin und zwei weitere Krieger, die, wie Nasreddin Ihnen erklärt, ebenfalls in Mherwed angeworben wurden, sowie eines für Muammar selbst. (123)

89

Wie viele Gegenstände haben Sie denn mitgehen lassen, waren es bis zu drei (51) oder mehr (35)?

90

Plötzlich vernehmen Sie ein lautes Blöken, das wohl von einem der Kamele ausgeht. Wollen Sie nun doch nachsehen, was los ist (75), Nasreddin holen und ihn um Hilfe bitten (195) oder das Ganze auf sich beruhen lassen (129)?

91

Die Holzhütte misst etwa acht Rechtschritt. Aus Ihr strömt ein beißend scharfer Geruch. Die einfache Tür ist von außen mit einem Riegel verschlossen, so dass sie von innen nicht geöffnet werden kann.

Wollen Sie den Riegel zurückschieben (284) oder sich doch lieber einem anderen Gebäude zuwenden (234)?

92

Ruckartig springen Sie von Ihrem Kamel und landen unsanft auf dem harten Wüstenboden, wobei Sie acht Lebenspunkte verlieren. Wenige Augenblicke später schwinden Ihnen die Sinne (179). Falls Sie diesen Sturz nicht überlebt haben sollten, treten Sie nun vor Ihren Schöpfer (328).

93

Nach wenigen Augenblicken ist der flinke Dieb in der bunten Menschenmenge des Basars untergetaucht. (38)

94

Eine unbestimmte Befangenheit lässt Sie aus Ihrem flachen Schlaf erwachen.

Wollen Sie Ihr Zelt verlassen und draußen nachsehen, ob dort etwas los ist (325), oder versuchen, wieder einzuschlafen (187)?

95

Der Novadi liegt nach seinem Tod noch immer halb seitlich auf dem staubigen Boden des Kampfplatzes. Sein Körper ist verrenkt, und er scheint Sie aus seinen weit aufgerissenen, leblosen Augen anklagend anzusehen. Das schwarze Gewand ist verdreckt und blutbefleckt. Über der Brust ist es aufgerissen, und darunter klappt die grausame, tödliche Wunde.

Als Sie trotz des in Ihnen auffallenden Ekels genauer hinschauen, entdecken Sie dort einen kleinen Stoffbeutel, den der Novadi an einer ledernen Schnur um seinen Hals trägt. Entschlossen greifen Sie danach, um vielleicht mehr über den Angriff in Erfahrung zu bringen. (183)

96

Dieses Abenteuer wäre für Sie damit wohl zu einem vorzeitigen Ende gekommen. Trotzdem dürfen Sie sich für die Erlebnisse 120 Abenteuerpunkte gutschreiben.

97

Bei dem Dieb handelt es sich um einen Jungen, dessen Alter Sie auf etwa zehn Götterläufe schätzen würden. Er ist mit einem zerschlissenen, grauen Kaftan bekleidet und schaut Sie nun aus seinen großen braunen Augen verschreckt an.

Wollen Sie ihn nun davonlaufen lassen (138) oder ihm vorher noch eine Lektion erteilen (125)?

98

Als die Partie schließlich ausklingt, sind alle Mitglieder der Karawane anwesend, beobachten gespannt das Spielgeschehen und

kommentieren es mit lautem Gejohle, wann immer einem der Spieler ein besonders geschickter Zug geglückt ist. Als das Spiel dann tatsächlich sein Ende nimmt, werden die Werte der ins Ziel gebrachten Lasten gezählt, und es stellt sich heraus, dass der Krieger aus Mherwed einige Punkte mehr erreicht hat, worauf sich Nasreddin schmollend in den Schlafsaal zurück zieht. Bald darauf tun es ihm die anderen und auch Sie gleich. (62)

99

Mit einem letzten, gewaltigen Schlag strecken Sie Ihren Gegner zu Boden. Kurzer Zeit verstreicht, bis die in der Nähe kämpfenden Ferkinas bemerken, dass ihr Anführer getötet wurde. Darauf verfallen sie in wilde Panik und ergreifen hastig die Flucht.

Ihre Begleiter stürmen ihnen zunächst noch hinterher, brechen die Verfolgung aber bald ab. Dankbar kommt Muammar auf Sie zu gelaufen und versichert Ihnen überschwänglich, wie stolz er auf Sie sei. (37)

100

Der Scheich macht ein betrübtes Gesicht. Offenbar haben Sie einen wunden Punkt bei ihm getroffen. Doch dann antwortet er: "Rastullah hat mir nur einen einzigen Sohn vergönnt. Beim Überfall der Beni Habled hat Er ihn jedoch wieder zu sich genommen. Deshalb sind unsere ansonsten friedlichen Männer aufgebrochen, um ihn zu rächen. Ich habe jetzt nur noch meine vier Töchter. Drei von ihnen sind bereits in den Ehestand getreten. Nur die liebliche Shahena weilt noch hier in der Oase."

Er hält kurz inne und fährt dann wehmütig fort: "Eines Tages wird auch sie mich verlassen ..." (155)

101

"Mein Name ist Muammar al Hayem", stellt sich der Novadi mit einer angedeuteten Verbeugung vor: "Ich besitze ein bescheidenes Handelshaus im prächtigen Unau und werde morgen früh mit einer Karawane dorthin aufbrechen. Doch mangelt es mir an tapferen Kriegern, die ich in unsicheren Zeiten wie diesen jedoch benötige, und ich würde mich freuen, wenn Ihr mich begleiten würdet." (111)

102

Der verummte Novadi reagiert auf Ihr Gnadengesuch vollkommen ungerührt. Statt dessen tut er das, was er sowieso getan hätte: Er schlägt Sie mit der flachen Seite seines Khunchomers so kräftig gegen die Schläfe, dass Sie zu Boden sinken und einstweilig betäubt sind. (291)

103

Mit der einsetzenden Dämmerung halten die Wüstensöhne an und schlagen mitten in der Felswüste ihre kleinen Zelte auf. Diese sind aus grober, schwarzgefärbter Kamelwolle und an der dem Wind abgewandten Seite offen. Bald nach der Abendmahlzeit aus gebratenem Hammelfleisch, Kürbismus und den letzten Stük-

ken des Fladenbrots aus Madrash begeben Sie sich, wie auch die Novadis, zur Ruhe. (136)

104

Von den auf den hölzernen Tischchen liegenden Gegenständen könnten Ihnen folgende nützlich sein: ein etwa zehn Schritt langes Hanfseil, einige Schaufeln, ein schwarzer Burnus, ein silberner Schmuckdolch, ein großer bronzener Schlüssel, mehrere Wolldecken und zwei Säbel (je 1W6+3 TP).

Sie können sich von den Gegenständen einige aussuchen und diese mitgehen lassen. (89)

105

Bis zum äußersten erschöpft liegen Sie auf einem Dünenkamm, unfähig, auch nur den Kopf zu drehen.

Rollen Sie einmal mit einem W6! Ist die Augenzahl kleiner oder gleich drei (237) oder größer (232)?

106

Durch den mit vielen Stuckarbeiten verzierten Eingang gelangen Sie in ein kleines, schlichtes Vorzimmer. Von dort aus führt eine weitere Tür tiefer in das Gebäude. (Zur besseren Orientierung in diesem Gebäude finden Sie im Anhang eine entsprechende Karte.) (323)

107

Als Sie wieder zu sich kommen, erblicken Sie zuerst Nasreddin, der mit besorgtem Gesicht über Sie gebeugt steht. Seine Züge wandeln sich jedoch bald in ein Lächeln, als er bemerkt, dass Sie Ihre Augen geöffnet haben. Er hat inzwischen Ihre Wunden verbunden, und Ihre Lebensenergie beträgt wieder zehn Punkte. (37)

108

Endlose Stunden reiten Sie auf Ihrem Kamel durch die Weiten der Khôm-Wüste. Die schwankende Gangart Ihres Kamels wird durch das stete Auf und Ab der Dünen nur noch verstärkt und regt in seiner monotonen Art zum Abschweifen Ihrer Gedanken an.

Gehen Ihre Wasserreserven bereits zu Ende (226), oder gibt es für Sie noch keinen Grund zur Besorgnis (207)?

109

Muammar lässt den Teppich immer weiter aufsteigen. Ein angenehm kühler Hauch von Nachtluft umgibt Sie auf dem Flug, und Sie haben einen großartigen Ausblick über die gesamte nächtliche Stadt. Das große Unau liegt seltsam ruhig unter Ihnen und nur in einzelnen Häusern brennt noch Licht. Hoch über Ihnen funkeln Abertausende goldene Sterne am dunklen Nachthimmel. Den Teppich erkennen Sie als denjenigen wieder, der in Muammars Wohnhaus die Vorhalle verunzierte. Nun verstehen Sie auch, dass er aufgrund der ihm innewohnenden Magie diesen Ehrenplatz einnehmen durfte. Muammar lenkt den Teppich in nördlicher Rich-

tung über die Stadt hinweg und lässt ihn weit vor deren Toren sanft auf dem Wüstensand landen. (188)

110

Kurz darauf ist der glücklose Dieb in der Menge verschwunden. Wollen Sie sich nun zu einer Karawane durchfragen, der Sie sich für den Weg nach Unau anschließen könnten (26), oder zuerst noch einige Besorgungen machen (57)?

111

Erfreut nehmen Sie das Angebot an und begleiten ihn zu einem der Ställe, die zur Karawanserei gehören. Dort hat Muammar, wie Sie erfahren, sowohl seine Kamele, als auch seine Gefolgsleute untergebracht. Sie bekommen einen kleinen, nur mit einer Liege und einem kleinen Tisch möblierten Raum für die Nacht zugewiesen. Nachdem Sie sich entkleidet haben, legen Sie sich schlafen. (66)

112

Während Sie noch nach einer passenden Ausrede suchen, werden Sie von den Gardisten überwältigt und zur Garnison geführt. (22)

113

Vom flachen Dach des Haupthauses, das aus getrocknetem Lehm besteht, haben Sie einen Ausblick über das gesamte Gelände und die umliegenden Paläste.

Das flache Dach ist vollkommen leer bis auf einen jungen novadischen Krieger, der hier wohl als Wache aufgestellt worden ist. Mit einem verwunderten Blick auf seinen jugendlichen Zügen ziehen Sie, fast zeitgleich mit ihm, Ihre Waffe: Es kommt zum Kampf.

Wache

MU 9 LE 30 RS 1 AT/PA 9:9 TP 1W+4 (Khunchomerj)

Sobald die Lebensenergie Ihres Gegners auf 15 oder weniger gesunken ist, wirft er seinen Khunchomer zur Seite und ergibt sich Ihnen (56). Sollten Sie diesen Augenblick nicht erleben, dann geht es für Sie leider bei 328 weiter.

114

Sie ziehen den Schlüssel hervor und stecken ihn in das Türschloss, in das er tatsächlich passt. Ein Klicken ertönt, als Sie ihn behutsam herumdrehen, dann öffnen Sie ebenso vorsichtig die Tür. (191)

115

Ihr Reittier befindet sich in vollem Galopp und zittert spürbar. Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte *Körperbeherrschungs*-Probe ab, um unbeschadet zu Boden zu gelangen. Ist sie Ihnen geglückt (262) oder nicht (92)?

116

Gegen Mittag trifft aus nördlicher Richtung eine kleine Karawane ein. Saïd begrüßt die Neuankömmlinge mit gemäßigter Freundlichkeit. Nachdem er dem Gastrecht genüge getan hat, bittet er Sie, ihn in sein Zelt zu begleiten. Mitfühlend leisten Sie seiner Aufforderung stumm Folge. (248)

117

Sie stellen fest, dass es Nasreddin gelungen ist, den mit dem schwarzen Burnus bekleideten Anführer der Wüstenräuber niederzustrecken. Offensichtlich hatte er eine besondere Funktion, denn die Ferkinas haben nach seinem Tod panisch die Flucht ergriffen. Dann spricht Muammar mit blumigen Worten auch Ihnen noch einmal seinen Dank aus. (37)

118

„Ihr scheint ein guter Mensch zu sein, obwohl Ihr den Weg zum rechten Glauben noch nicht gefunden habt“, meint der Händler erklärend. „Und ich werde Euch, falls Ihr es wünscht, meine Waren etwas günstiger überlassen, denn auch der allmächtige Rastullah achtet die Barmherzigen hoch.“ Bei diesen Worten macht er mit seiner Hand eine hinweisende Geste in Richtung seiner Waren. Ein wenig verwundert werfen Sie einen Blick auf sein Angebot. (Ziehen Sie bei der bei der folgenden Liste immer etwa die Hälfte von den Preisen ab!) (79)



119

Bei Tagesanbruch werden Sie von Muammar mit heißem grünen Tee und frischen Früchten geweckt. (300)

120

Der alte Novadi lächelt freundlich und fordert Sie mit einer Kopfbewegung auf, den Raum mit ihm ebenfalls zu verlassen. Wollen Sie dies tun (41) oder lieber hier sitzen bleiben (80).

121

Heute scheint wirklich nicht Ihr Glückstag zu sein, denn schon nach kurzer Zeit haben Sie die Hälfte Ihres Vermögens verloren. Wollen Sie weiterspielen (233), aufhören (208) oder behaupten, dies könne nicht mit rechten Dingen zugehen und einer der Novadis würde betrügen (264)?

122

Die beiden Männer müssen Sie gehört haben, denn sie halten in ihrem Gespräch inne, drehen sich um und blicken direkt in Ihre Richtung. Als sie Sie und Shahena bemerken, stimmen sie ein lautes Gezeter an, und einer der beiden ruft lauthals nach den Gelbherzen, der Stadtgarde Unaus. Die Gardisten lassen auch nicht lange auf sich warten und bald erscheint ein kleinerer Trupp von ihnen auf der anderen Seite des Platzes. Ein unverständlicher Ruf von hinten lässt Sie herumfahren. (298)

123

Entlang des Flüsschens Mhalik zieht die Karawane durch die weite Steppe Mhanadistans. Während die Stunden verstreichen, betrachten Sie die fruchtbaren Reisfelder und die grasenden Antilopen oder unterhalten sich mit Nasreddin. Ab und zu kommt auch eine der kleinen Zedrakken der Tulamiden den Fluss hinauf- oder hinabgefahren. Als sich schließlich die nun rot glühende Praiosscheibe immer weiter zum Horizont senkt, erreicht die Karawane das Bauerndorf Madrash, dessen Karawanserei wohl genauso groß sein dürfte wie der gesamte Ort. (53)

124

Gerade wollen Sie zwei Wachen hindurchrennen, als sich das Bein eines Gardisten in Ihren Weg schiebt. Sie kommen ins Stolpern und landen bäuchlings auf dem staubigen Boden. Sofort sind die beiden über Ihnen und überwältigen Sie.

Nachdem der Händler eventuell gestohlene Gegenstände wieder an sich genommen hat, werden Sie zur Garnison gebracht. (22)

125

Plötzlich kommt ein Trupp Gardisten auf den Platz gestürmt und bildet einen Kreis um Sie und den Jungen. Sie werden kurzerhand festgenommen und zur Garnison geführt. Dabei sind Sie so verblüfft, dass Sie gar nicht dazu kommen, sich zu wehren. Es kann

sein, dass Sie es sich nur eingebildet haben, jedoch ist es Ihnen, als hätte der Hauptmann der Jungen zugeblinzelt und dieser darauf mit einem Lächeln geantwortet. (22)

126

Als Sie sich in die Richtung begeben, in der Sie den Verursacher des Knurrens vermuten, taucht vor Ihnen plötzlich ein hellgelber Sandlöwe mit imposanter, fast schwarzer Mähne auf. Laut fauchend greift er Sie mit einem Sprung an. (Ziehen Sie aufgrund der Dämmerung je einen Punkt von Ihren Attacke- und Paradewerten ab.)

Sandlöwe

MU 11 LE 40 RS 1 AT/PA 14/8

TP 2W+4 (Rachen) / 1W+4 (Pranken)*

* Der Löwe greift abwechselnd mit dem Rachen und den Pranken an.

Endet der Kampf mit dem Ableben des Löwen (150) oder mit dem Ihren (328)?

127

Sie betreten den Raum, der vermutlich die Schlafkammer für Keshbans Diener ist. Er ist durch hölzerne Wände in viele kleine Nischen unterteilt, in denen schmale Pritschen und Schränke stehen. Auf dem Boden liegen einige Gegenstände aus dem Besitz der Diener verstreut. Auf einer der Pritschen liegt ein Mann, dessen verzerrtes Gesicht fast bar jeglicher Färbung ist.

Wollen Sie sich mit ihm unterhalten (213) oder den Raum wieder verlassen (74)?

128

Ein Mann von stattlichem Körperbau tritt zu Ihnen heran. Er misst wohl an die zwei Schritt, was unter den sonst eher klein gewachsenen Tulamiden eine Seltenheit darstellt. Er trägt, wie Muammar heute auch, einen weiten, weißen Burnus. Mit einigen Lederriemen hat er sich einen mächtigen Doppelkunchomer auf den Rücken geschnallt. (72)

129

Nachdem Sie mit Ihrer Arbeit fertig sind, hören Sie auf einmal Kampflärm.

Wollen Sie sich zum Ursprungsort der Lärms begeben (141) oder lieber schlafen gehen (52)?

130

Wollen Sie sich nach einer Karawane erkundigen, der Sie sich für die Reise nach Unau anschließen können (26), oder vorher noch irgendwo einige Dinge für Ihre Ausrüstung mitgehen lassen (84)?

131

Saïd ben Nareb ist ein alter Mann, den die Jahre gebeugt haben. Früher muss er jedoch einmal eine stattliche Gestalt abgegeben

haben. Sein schneeweißer Bart hängt fast bis zu seiner Hüfte herab und lässt ihn sehr weise und würdevoll anmuten.

Im Moment sitzt er vor seinem Zelt und ist gerade dabei, eine kleine Holzfigur zu schnitzen. Als Sie näher kommen und von ihm bemerkt werden, legt er sein Werkzeug beiseite und heißt Sie willkommen: "Rastullah mit Euch, mein Freund. Setzt Euch zu mir, wenn Ihr mögt!"

Ehrerbietig leisten Sie seiner Aufforderung Folge. (155)

132

Jetzt, nachdem Sie sich erfrischt haben, erinnern Sie sich, dass Muammar gemeint hatte, die Oase Tarfui müsse im Südwesten liegen. Der Tag ist jetzt bereits so weit vorangeschritten, dass Sie die verschiedenen Himmelsrichtungen deutlich am Stand der Sonne ablesen können.

Nach dem Sandsturm sind Sie in westliche Richtung weitergeritten, so dass Sie nun eine südliche Richtung einschlagen müssten, um zur Oase zu gelangen.

Sie können dies tun (55) oder in Ihre ursprüngliche Richtung weiterreisen (8).

133

Kurz nach Sonnenaufgang bricht die Karawane erneut auf und Sie ziehen weiter durch die noch von der Nacht gekühlten, doch nie enden wollenden Sandberge der Khôm. Wie Sie wissen, wird die jetzt noch so malerisch am geröteten östlichen Horizont stehende Sonne bald wieder drückende Hitze ausstrahlen. (70)

134

"Ich gehe von einer Reisedauer vom etwa elf Tagen aus. Davon werden wir etwa neun in der Khôm selbst verbringen. Diese Zahlen gefallen Rastullah. Deshalb wird Er seine Hand schützend über uns halten", antwortet der alte Novadi. (40)

135

Flüchtig bemerken Sie, wie einer der Kameltreiber einen bereits zu seinen Ungunsten gefallenem Würfel mit dem kleinen Finger noch einmal zu seinem Vorteil kippen lässt. Die anderen scheinen dies jedoch nicht zu bemerken.

Wollen Sie ihnen dies mitteilen (148) oder einfach nur davongehen (208)?

136

Am folgenden Morgen werden Sie von Nasreddin noch vor Sonnenaufgang geweckt. Gleich nach dem Beladen der Kamele bricht man wieder auf. Während des Reitens nehmen Sie, ebenso wie die Wüstensöhne, einige süße Feigen zu sich.

Nach und nach bemerken Sie, wie sich das Gelände erneut verändert. Die umherliegenden Felsbrocken werden zunächst immer kleiner und der Boden immer sandiger, allmählich nimmt er einen ockerfarbenen Ton an, der der Fellfärbung der Kamele ähnelt. (158)

137

Nach einigen Runden sind Sie, dank eines grandiosen Zusammenspiels mit dem betrügerischen Novadi, um zwei Marawedi und drei Zechinen reicher. (15)

138

Möchten Sie ihm vorher noch einige Kupfermünzen zustecken (19), oder behalten Sie Ihr Geld (306)?

139

Ihre Kehle brennt und ist seit dem Sturm wie ausgetrocknet, denn sogar durch Ihr Kopftuch ist Sand bis in Ihren Mundraum gelangt.

Wenn Sie einen Wasserschlauch besitzen, kommen Sie von hier aus noch vier Abschnitte weiter. Besitzen Sie keinen, so sind es noch zwei. Notieren Sie sich auf Ihrem Heldendokument, wie viele Abschnitte es noch sind. Würfeln Sie mit dem W20. Bei 1–5 bewegen Sie sich nach 108, bei 6–10 zu 303, bei 11–15 nach 171 und bei 19–20 in Richtung 222.



140

Während etliche Bedienstete die letzten Kamele beladen, zeigt Nasreddin Ihnen das Kamel, das während der Reise für Sie bestimmt ist. Es ist ein junges Tier von etwa zehn Spann Schulterhöhe. Sein kurzes Fell ist von hellgelber Farbe, und es trägt bereits einen einfachen hölzernen Sattel mit bunt bestickter Decke.

Mit knappen Worten erklärt Nasreddin Ihnen, wie es zu reiten ist. (3)

141

Als Sie den Kampfplatz erreichen, erkennen Sie Nasreddin, zu dessen Füßen ein toter Sandlöwe liegt. Er wird von vielen herankommenden Novadis beglückwünscht und bewundert. (46)

142

Langsam heben Sie den schweren Deckel der Truhe an. Im Inneren finden Sie zwischen achtlos hingeworfenen Kleidungsstücken, mehreren geschnitzten Pfeifen, bunten Tellern und Tassen einen eisernen Schlüssel, den Sie, wenn Sie wollen, einstecken können.

Rasch schließen Sie die Truhe wieder, als sich jemand an der Tür zu schaffen macht. (229)

143

Die Anwesenden haben sich nun in festen Gesprächsgruppen zusammengefunden und empfinden Ihre Einmischung als störend, was sie sich auch durchaus anmerken lassen. Sie ziehen sich also wieder zurück, um an anderer Stelle weiterzusuchen. (234)

144

Muammar hat eine schwere Wunde am Oberarm erhalten, die nun von Nasreddin versorgt wird. Für Sie hat er nur einen erbosten Blick übrig. (37)

145

„Ihr scheint mir nicht gerade ein Kunde der Art zu sein, von der ich sie mir wünsche“, meint der Mann, bei dem es sich wohl um den Besitzer des Ladens handelt. Bei diesen Worten sieht er Sie aus seinen in dunklen Höhlen sitzenden Augen zornesfunkelnd an. „Es wäre wohl besser, Ihr verschwändet!“ fährt er mit drohender Stimme fort. Inzwischen sind auch die anderen Händler auf Sie aufmerksam geworden, und Sie machen sich, um keinen unnötigen Streit zu beginnen, schnellst möglich aus dem Staub. Dann erkundigen Sie sich nach einer Karawane. (26)

146

Auf einmal spüren Sie Wasser in Ihrem ausgetrockneten Mund und in Ihrer brennenden Kehle. Eine Zeitlang verharren Sie in diesem wohligen Zustand. Dann schlagen Sie die Augen auf und blicken in Muammars Gesicht, das ungewohnt milde Züge aufweist. (10)

147

Immer heftiger wehen Ihnen die durch den Sturm aufgewirbelten stechenden Sandkörner entgegen und verursachen bei Ihnen 8 Schadenspunkte, bevor Ihnen schwarz vor Augen wird und Sie Ihr Bewusstsein verlieren (179).

Sollte der Sturm zuviel für Sie gewesen sein, so lesen Sie jetzt **Abchnitt 328**.

148

Die anderen Novadis sind über Ihren Verdacht sehr erfreut, da sie im bisherigen Spiel nicht sehr erfolgreich waren. So wird kurzerhand beschlossen, das Vermögen des betrügerischen Novadis trotz seines lautstarken Protests aufzuteilen. Ihr Anteil beträgt dabei einen Marawedi, drei Zechinen und sechs Muwlat. (208)

149

„Wir bringen Gewürze aus Mhanadistan, aber auch aus dem großen Reich im Norden nach Unau. Unsere wichtigste Fracht ist dieses Mal keine ‘Fracht’ im eigentlichen Sinne. Wir bringen neun prächtige Mehari aus der Zucht meines Bruders von Mherwed nach Unau, die am Kamelrennen dort teilnehmen sollen“, erklärt Ihnen Muammar.

Wäre Ihre Frage damit geklärt (40) oder wollen Sie erfragen, was genau diese wertvollen ‘Mehari’ denn seien (165)?

150

Durch den Kampflärm alarmiert, kommen nun, wo der tote Löwe zu Ihren Füßen liegt, einige Novadis zu Ihnen. Sie werden von ihnen sehr bewundert, da es Ihnen gelungen ist, dieses gefährliche Untier zu besiegen. Nasreddin, der nun ebenfalls hinzugekommen ist, meint, das Tier müsse wirklich sehr hungrig gewesen sein, da es sich bis zur Oase vorgewagt habe. Muammar sagt anerkennend: „Nach unseren und Rastullahs heiligen Gesetzen dürft Ihr nun den Beinamen al’Assasyn Sheij führen.“

Allerdings sollten Sie nicht versuchen, einen Geweihten der Rondra damit zu beeindrucken, denn „al’Assasyn Sheij“ heißt soviel wie „Bezwinger des Löwen“. (46)

151

Suchen Sie den Abschnitt mit der Nummer auf dem Schlüssel auf! Sollte es nur ein bedauernswertes Missgeschick sein, dass Sie bei diesem Abschnitt gelandet sind, kehren Sie zu 319 zurück.

152

Gelingt es Ihnen, den Ring der Stadtwachen zu durchbrechen (166), oder scheitern Sie bei diesem Versuch (124)?

153

Als Sie gerade eines der weißen Mehari am Halfter halten und zum Brunnen führen, hören Sie ein leises Knurren, worauf das Mehari anfängt, unruhig zu schnauben und auf der Stelle zu tänzeln. Wollen Sie mittels einer *Tierkunde*-Probe feststellen, was das für ein Geräusch war (182), einfach nachsehen (126) oder in Ihrer Arbeit fortfahren (90)?

154

Es dauert eine Weile, bis sich der alte Scheich wieder soweit gefasst hat, dass er weitersprechen kann: „Als Keshban hier das heilige

Gastrecht in Verruf brachte, sah er meine geliebte Tochter Shahena tanzen und war so sehr von ihr angetan, dass er von mir verlangte, ich solle sie ihm zur Frau geben. Ich lehnte jedoch ab, da ich die letzte, mir noch verbliebene Tochter nicht in die Hände eines solch liederlichen Menschen, wie er es ist, geben wollte. Ich würde meinen stolzen Bart darauf verwetten, dass diese zahnlose Viper gewusst hat, dass unsere Krieger zur Zeit nicht in der Oase sind, und nun seine Söldner geschickt hat, um Shahena zu entführen. Aber er wird noch meinen gerechten Zorn zu spüren bekommen." (27)

155

Wonach wollen Sie sich erkundigen? Danach, was es mit der Blutrache gegen die Beni Habled auf sich hat (64), ob seine Söhne auch mitgeritten sind (100), ob er damit rechnet, dass bald eine andere Karawane eintrifft (307), oder, welchen Arbeiten die Oasenbewohner normalerweise nachgehen (169)?

Wenn Sie das Gespräch beenden möchten, können Sie sich auch jederzeit verabschieden. (78)

156

"Dieses Kamelrennen wird immer am zweiten Rastullahellah dort ausgetragen. Es ist ein großartiges Rennen, dessen Strecke einmal um ganz Unau herum führt. Früher habe ich selbst öfter daran teilgenommen, was eine große Ehre ist. Einmal habe ich den Sieg mit meinem Mehari, das von so großer Schönheit war, wie nur Rastullah selbst sie erschaffen konnte, nur knapp verfehlt", schwärmt Muammar. Wahrscheinlich würde er auch noch lange so weitermachen können, doch er will ja recht bald aufbrechen. (40)

157

Mit einem Aufschrei stellen Sie sich einem der Männer.

Der Vermummte

MU 13 LE 35 RS 1 AT/PA 12/11

TP 1W+4 (Khunchomer)

Der Kampf endet mit Ihrem Sieg oder spätestens in der achten Kampfunde (236) oder aber vorzeitig mit Ihrem Tod (328).

158

Nasreddins Zähne blitzen in der Sonne hell auf, als er Ihnen stolz eröffnet: "Hier beginnt die weite Khôm mit ihrer vollen glühenden Pracht und Härte."

Als Sie mitten in die wellenähnlichen Dünen aus goldgelbem Sand hineinreiten, fügt Muammar leise und gottesfürchtig hinzu: "Dies ist das heilige Land, welches der eine Gott den Beni Novad vor vielen hundert Jahren zur Heimat gab." (290)

159

Endlich haben Sie den Mann zu seinen furchtbaren Göttern geschickt. Um Sie herum tobt der Kampf. Die Novadis weichen

nicht von der der Stelle und leisten den mit ungehemmter Wucht angreifenden Ferkinas verzweifelten Widerstand. Wollen Sie sich auf den rabenschwarz gekleideten Novadi stürzen, der wohl der Anführer der Wüstenräuber ist und soeben einen der Kameltreiber niedergestoßen hat (85), Muammar helfen, der gleich von drei Gegnern bedrängt wird (178), oder sind Sie für eine Fortsetzung des Kampfes schon zu arg verletzt (9)?

160

Nur Nasreddin steht noch inmitten einer Gruppe von Gegnern und wehrt sich erbittert gegen deren Hiebe, bis er von einem Pfeil in der Schulter getroffen wird und blutend zusammensinkt. Auf einmal hören Sie einen ängstlichen Schrei einer Frau. Wenig später erkennen Sie, um wen es sich handelt: Shahena, die Tochter des Scheichs, wird von zwei vermummten Männern aus einem großen Zelt gezerrt. Zwar widersetzt sie sich nach besten Kräften, kommt gegen die beiden starken Kämpfer jedoch nicht an. Sie wird auf ein Pferd gesetzt, dort festgebunden und dann fortgeführt. (32)

161

Bald nach Sonnenuntergang finden sich vor Keshbans Anwesen die ersten Gäste ein. Es sind größtenteils wohlhabende Händler aus Unau und der näheren Umgebung, doch einige der Gäste können Sie aufgrund ihrer oft sehr bunten und exotisch anmutenden Kleidung leicht als Auswärtige ausmachen, die vermutlich wegen des Rennens gekommen sind.

Wollen Sie sich Ihnen anschließen und versuchen, auf diese Weise an den Wachen am Tor vorbeizukommen (4), oder über die das Gelände umschließende Mauer steigen (30)?

162

Ganz offensichtlich stammt der Laut von einem Löwen; um genau zu sein, müsste es sich hier, inmitten der Khôm, um einen Sandlöwen handeln.

Wollen Sie ihn jetzt zum Kampf stellen (126) oder lieber Nasreddin aufsuchen und ihn um Hilfe bitten (195)?

163

Sie rennen zur Tür und drücken gegen sie. Von innen wird Ihnen jedoch Widerstand geleistet. Sie können versuchen, sich mit Gewalt Zutritt zu verschaffen (81), sich anderweitig im Haus umsehen (63) oder nach draußen zurückkehren (234).

164

Die Regeln des Spiels sind so einfach wie die Gemüter der Kameltreiber: Wer zuerst mit den zwei Würfeln neunundneunzig Augen erreicht hat, gewinnt den gesamten Einsatz. Ein Pasch oder das Erhöhen des Einsatzes lässt einen zusätzlichen Wurf in der nächsten Runde zu.

Legen Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 ab. Deren Gelingen führt Sie nach (135), deren Misslingen nach (121).

165

„Ihr wollt doch nicht etwa behaupten, Ihr wüsstet nicht, was ein Mehari ist!“ fährt Muammar auf: „Die erhabenen Mehari oder auch Qai'Ahjan sind die Kalifen unter den Kamelen, in der Eleganz ihrer Bewegungen spiegelt sich die Allmächtigkeit von Rastullahs Wirken wieder.“

Der alte Karawanenführer scheint ein wahrer Liebhaber dieser Rennkamele zu sein, da er sie für das Schönste hält, das sein Gott schaffen könnte. Da Sie jedoch nicht bereit zu sein scheinen, ebenso zu empfinden, beschließt er, das Gespräch zu beenden. (128)

166

Geschickt tauchen Sie unter den ausgestreckten Armen der Gardisten hindurch und laufen mitten zwischen die sich auf dem Platz drängenden Menschen. Hinter Ihnen ertönt das wutschnaubende Geschrei der Wachen, die wissen, wie aussichtslos eine Verfolgung wäre.

Nicht ganz ohne Stolz machen Sie sich nun doch auf die Suche nach einer Karawane. (26)

167

Die fünf Reiter zücken ihre gekrümmten Waffen und fordern Sie auf, Shahena herauszugeben. Sie überlegen fieberhaft, wie Sie den Männern am besten entkommen können, als plötzlich eine zweite Gruppe herangeritten kommt.

Es handelt sich um neun Personen, die mit lautem Geschrei auf Sie zu preschen. Auch ihre Gesichter sind von dunkel gefärbtem Stoff verdeckt, doch Shahena scheint sie zu erkennen und klammert sich noch ein wenig fester an Sie. Die Neuankömmlinge stürzen sich auf die fünf Reiter, die Sie und Shahena bedroht haben, und nach kurzem Kampfergreifen die fünf die Flucht und die Hinzugekommenen geben sich zu erkennen.

Ihre Gesichter sind Ihnen selbst zwar unbekannt, aber Shahena erklärt Ihnen, es handle sich um Leute aus Tarfui. Sie haben zwei nicht besetzte Kamele bei sich, die für Shahena und Sie bestimmt sind. (286)

168

Bald werden die Oasenbewohner auf Sie aufmerksam und winken Ihnen freundlich zu. Zwei verschleierte Frauen, die an einem Brunnen Wasser in irdene Krüge geschöpft haben, blicken neugierig zu Ihnen hinüber. Doch dann werden sie von einem schlurfenden Greis harsch zurecht gewiesen und in eines der vielen dunkelblauen Zelte geschickt. Einige halbwüchsige Jungen kommen Ihnen lärmend entgegengeläufen.

Ein junger Mann erwartet Sie bei den ersten Palmen. Er trägt einen weißen Burnus und begrüßt Sie wohlmeinend: „Ihr müsst fürwahr ein Enkel Rastullahs sein, da er Euch allein bis zu unserer bescheidenen Oase kommen ließ. Gewährt mir die Ehre und seid für diese Nacht mein Gast.“

Er holt rasch einen der halbvollen Krüge und lässt Sie Ihren Durst löschen. Einer der Jungen führt Ihr Reittier ebenfalls zum Brunnen. Daraufhin weist Ihnen der Novadi ein kleines Zelt für die

Nacht zu und Sie schlafen, ermüdet wie Sie sind, auch sofort ein. (252)

169

„Hier in Tarfui haben wir Dattel- und Feigenbäume. Außerdem halten wir einige Ziegen, und die edlen Meharis, die wir hier züchten, erfreuen Rastullahs mächtiges Auge. Alles, was wir sonst brauchen, tauschen wir bei den Karawanen, die hier vorbeikommen. Manchmal reisen wir auch selbst nach Unau“, meint der alte Scheich. (155)

170

Als der Löwe zu Boden geht, kommen viele der anderen Novadis zu Ihnen und Nasreddin und beglückwünschen Sie und ihn zum glanzvollen Sieg über diese Bestie, die noch großen Schaden hätte anrichten können. (46)

171

Sie steigen auf Ihr Kamel und reiten nun immer entlang der endlos weiten Sandberge. Gehen Ihre Wasserreserven jetzt schon zur Neige (226) oder sind Sie noch versorgt (320)?

172

Sie rennen hinter Keshban her und betreten das Haus, in dem er verschwunden ist. (Zur besseren Orientierung finden Sie eine Karte des Hauses im **Anhang**.) Durch ein kleines Vorzimmer gelangen Sie in eine große Halle, durchqueren diese und kommen dann in einen weiteren Raum, in dem ein langer Tisch mit mehreren Stühlen steht. Eine Tür führt nach Westen. Eine massive Holztreppe führt in das Obergeschoss. Von dort vernehmen Sie polternde Schritte und ein hechelndes Keuchen.

Wollen Sie die Treppe emporsteigen (12), die Tür in der Westwand benutzen (2) oder den Raum wieder verlassen (323)?

173

Immer weiter werden Sie von Ihrem Tier mit seinem schaukelnden, ermüdenden Gang durch die Khôm getragen, ohne dass sich in Ihrer Umgebung auch nur die kleinste, hoffnungsbringende Veränderung zeigt. Die Luft flimmert und die glühende Sonne macht Ihrem ausgetrockneten Körper immer mehr zu schaffen.

Sollte Ihnen inzwischen das Wasser ausgegangen sein, geht es bei 226 weiter. Ansonsten bei 55.

174

Haben Sie die Festgesellschaft von hier aus schon einmal aufgesucht (143), oder ist dies das erste Mal (261)?

175

Das Gefühl von warmem, abgestandenem Wasser in Ihrem trockenen Mund lässt Sie wieder zu sich kommen. Sie schlagen die Au-

gen auf und erblicken einen kleingewachsenen, adlernäsigen Novadi. Er trägt einen schwarzen Kaftan und hat sich über Sie gebeugt.

„Ihr solltet Rastullah huldigen, denn Ihr habt wirklich großes Glück gehabt, dass wir Euch in der weiten Khôm gefunden haben. Sonst wäret Ihr jetzt wohl in seinen Gärten“, meint der Mann verwerflich gut gelaunt. „Beim stolzen Barte meines Großvaters, welche wahnbehafteten Gründe haben Euch denn ganz allein in die Khôm ziehen lassen?“

Nachdem Sie ihm die gesamte Geschichte erzählt haben, erklärt der Novadi, auch er sei mit seinen Gefährten unterwegs nach Tarfui. Seine fünf ebenfalls schwarz gekleideten Begleiter stehen in einem Halbkreis um Sie herum und halten jeder ein mit jeweils zwei Teppichen beladenes Kamel am Halfter. Ihr Tier steht kauend daneben.

Wenig später brechen Sie mit den sechs Wüstensöhnen nach Tarfui auf. (189)

176

Unter großen Mühen treiben Sie Ihr Kamel noch ein verzweifelteres Stück weiter in die gnadenlose Khôm hinein. Selbst das Atmen schmerzt, doch aus Ihrem lasch herab hängenden Wasserschlauch will kein einziger Tropfen rinnen. (226)

177

Die beiden Wachen weigern sich vehement, Sie einzulassen. Wollen Sie nun versuchen, über die Mauer auf das Gelände zu gelangen (30) oder sich als Bediensteter bewerben (32)?

178

Tapfer wehrt sich Muammar gegen die Angreifer, wirft Ihnen jedoch einen dankbaren Blick zu, als Sie ihm einen davon abnehmen. Auf dessen verzerrtes Gesicht ist ein wahrer Blutrausch geschrieben.

Ferkina-Krieger

MU 11 LE 33/25* RS 0

AT/PA 11/7 TP 1W+4 (Keule, eisenbeschlagen)

*) Der Wert hinter dem Schrägstrich gibt die momentane LE an, da Muammar ihn bereits verletzt hat.

Der Kampf endet nach der sechsten Kampfunde (293), es sei denn, Sie besiegen Ihren Gegner zuvor (67) oder werden besiegt (107).

179

Das erste was Sie spüren, als Sie wieder zu sich kommen, ist ein feuchtes Stupsen gegen Ihre Wange. Als Sie die Augen öffnen, erkennen Sie, dass Ihr Kamel neben Ihnen steht und Sie nun, anscheinend kritisch, beäugt. Der Sandsturm hat sich inzwischen gelegt. Sie befinden ganz allein inmitten der weitläufigen Khôm. Der Wind hat jedoch alle Spuren verwischt und sogar Dünen verschoben. Die weiß glühende Sonne steht im Zenit über Ihnen und brennt unerbittlich auf Sie nieder; jegliche Orientierung ist jetzt unmöglich.

Wollen Sie in eine zufällig gewählte Richtung aufbrechen (139) oder sich noch einige verderbliche Stunden tatenlos der alles verdorrenden Mittagssonne aussetzen und warten, bis sich die Sonne etwas weiter zum Horizont gesenkt hat, um dann eine Himmelsrichtung erkennen zu können und gezielt in eine bestimmte Richtung zu ziehen (317)?

180

Lautlos schleichen Sie mit Shahena zu einer Pforte im Gatter und öffnen diese ebenso leise. Shahena begibt sich in die Umzäunung und beruhigt die Tiere. Dann wählt sie zwei Tiere für die Flucht aus. Shahena und Sie springen auf und reiten, begleitet vom Geschrei der beiden Männer, so schnell wie möglich davon und aus dem Stadttor hinaus. (292)

181

Sie werden von dem feisten Verwalter über das Grundstück und zur Küche, die in einem separaten Gebäude untergebracht ist, geführt. Im Gebäude befinden sich zahlreiche weitere Diener, aber auch Sklaven, die mit dem Zubereiten und dem Garnieren von erlesenen Speisen für die Festgesellschaft beschäftigt sind. Sie bekommen die Aufgabe zugedacht, diese dann zu servieren, und verbringen den angehenden Abend zunächst damit, diverse Platten mit gebratenem Fleisch, süß duftenden Früchten, kaltem Aufschnitt oder Kannen mit verschiedenen, zumeist alkoholischen Getränken zu den vielen bunten Festzelten zu bringen, in denen sich die Gäste die Zeit beim Anblick einer kleinen Gauklertruppe vertreiben. (272)



182

Ist die *Tierkunde*-Probe gelungen (162) ...
... oder nicht (297)?

183

Sie zerreißen den dünnen Lederrücken und öffnen den Beutel vorsichtig. Darin befindet sich ein zusammengeknülltes Stück Pergament. Auch es ist blutgetränkt, und nur schauernd falten Sie es auseinander.

Der Zettel ist mit dunkler Tinte beschrieben, doch die Feuchtigkeit hat die Zeilen verwischen lassen, so dass Sie den Text nur erahnen können. In den geschwungenen Lettern entziffern Sie folgendes:

... sei Eu... Auftra...

Haltet Zeug...nd Wider... der Oase... fern.

... Damar gelingen, das Mädchen... zu verschleppen und gen... begleiten.

... Ferqina... Beni Farkash... behilflich...

Rastullah möge Euch gewogen sein.

Keshban ben Hadjiin

Eine Zeit lang betrachten Sie das Papier ratlos. Bald winkt Ihnen einer der Kameltreiber zu und ruft Sie herbei. Rasch stecken Sie das Pergament weg und schreiten zu ihm hinüber.

Dann machen sich die Novadis mit Ihnen schweigend oder leise zu ihrem Gott betend wieder auf die Reise, um vor Einbruch der Dunkelheit noch einige Meilen der Strecke zwischen sich und diesen Platz des Schreckens zu bringen. (103)

184

Wütentbrannt schlagen Sie weiter auf Ihren schutzlosen Gegner ein, bis dieser in seinem Blut vor Ihnen liegt.

Zukünftig bekommen Sie wegen dieser gottlosen Tat jedoch Gewissensbisse, wenn Sie einen Toten sehen. Praktisch bedeutet dies, dass Ihre Totenangst permanent um einen Punkt steigt. (259)

185

Ihr Kamel galoppiert immer weiter durch den Sturm, bis es schließlich, vollkommen unvermittelt, anhält und sich auf den Wüstenboden legt. Dabei zittert es am ganzen Leib. (321)

186

Sie verlassen den kleinen Raum des Kochs und darauf das Küchenhaus. Draußen haben Sie Gelegenheit, sich den Schlüssel genauer anzusehen: Er ist trotz seines robusten eisernen Materials sehr fein gearbeitet. Wahrscheinlich stammt er aus der Werkstätte eines Zwergen. Dieser hat am fein ziselierten Griff die Seriennummer 114 eingraviert.

Notieren Sie sich diese Nummer, bevor Sie weiter nach Shahena suchen. (234)

187

Sie bleiben auf Ihrer Lagerstatt liegen, doch Sie sind innerlich so aufgewühlt, dass Sie keinen Schlaf mehr finden können. (203)

188

Von der Stadt her kommend erkennen Sie eine kleine, sich Ihnen nähernde Reitergruppe. Zuerst sind Sie beunruhigt, doch Muhammed deutet Ihnen an, abzuwarten.

Als die Reiter bis auf einige Schritt herangekommen sind, läuft Shahena ihnen leichten Schrittes entgegen und begrüßt sie freudig. Dann werden auch Sie mit den Männern bekannt gemacht: Es handelt sich um die Krieger aus Tarfui, die während Ihres Aufenthalts dort gegen die Beni Habled ausgezogen waren.

Son ihnen erhalten auch Shahena und Sie ein Reittier. Muammar verabschiedet sich sehr herzlich von Ihnen und den Novadis, bevor er wieder auf seinen Teppich steigt und zurück zur Stadt fliegt.

Nachdem Muammar im Dunkel der Nacht verschwunden ist, kommt Ihnen der Flug mehr wie ein faszinierender, aber unwirklicher Bestandteil einer alten Geschichte vor, als wie etwas, das Sie soeben selbst erfahren haben. (313)

189

Mit Anbruch der Dämmerung erreicht die Reisegesellschaft die fruchtbare Oase. Es sind kaum Menschen zu sehen. Nur ein Novadi, der einen weißen Burnus trägt, begrüßt Sie kurz und teilt Ihnen ein kleines Zelt zum Schlafen zu, welches Sie, erschöpft wie Sie sind, dankbar aufsuchen. (215)

190

Die Kameltreiber Ihrer Karawane haben sich im wohltuend kühlen Schatten einiger Palmen zusammengefunden. Sie sitzen in engem Kreis beisammen und scheinen mit irgend etwas beschäftigt zu sein. Als Sie interessiert nähertreten, erkennen Sie, dass sich Ihre Reisebegleiter die Zeit damit vertreiben, mit kleinen, knöchernen Würfeln um geringe Beträge zu spielen.

Sie setzen sich zu Ihnen in die Runde. (59)

191

In einem Sessel an der Rückwand des Raumes sitzt Keshban. Er ist ein mittelgroßer Mann, dessen Alter sich wohl auf etwa dreißig schätzen lässt. Er trägt ein kostbares Gewand aus Bausch, unter dem sich sein fülliger Bauch wölbt.

Als er auf Sie aufmerksam wird, springt er auf und greift zu einem kleinen Dolch. (246)

192

Gelingt Ihnen eine um zwei Punkte erschwerte *Geographie*-Probe? Wenn ja, erlangen Sie bei 210 mehr Klarheit über Ihre Situation. Wenn nicht, müssen Sie auf die Götter hoffen. (42)

193

Ihnen fällt ein Mann inmitten der Angreifer auf, dessen Erscheinungsbild sich nicht in das Bild der wilden Wüstenräuber fügt. Er trägt einen gepflegten, nachtschwarzen Burnus, und sein, ebenfalls schwarzer, Vollbart ist sorgfältig zurecht gestutzt. Er reckt einen blitzenden Doppelkhunchomer in die Höhe.

Sie kommen jedoch nicht dazu, ihn eingehender zu betrachten, denn einer der heißblütigen Räuber schiebt sich vor ihn und fordert Sie mit seinen funkelnden braunen Augen zum Waffengang auf.

Ferkina-Krieger

MU 14 LE 28 RS 0
AT/PA 10/7 TP 1W+3 (Keule)

Haben Sie ihn besiegen können (159) oder erweist er sich als Ihnen überlegen (328)?

194

Mit eiligen Schritten suchen Sie den Basar auf. Nachdem Sie in dem bunten Treiben zuerst etwas orientierungslos herumgeirrt sind, beschließen Sie, sich an einen Tuchhändler zu wenden, der wohlhabend genug aussieht, um auch mit den reicheren Familien der Stadt Geschäfte zu machen.

Noch bevor Sie jedoch zu Wort kommen, bestürmt er Sie mit dem Angebot, Sie sollten doch einige Rechtschritt seines günstigen und sehr edlen Stoffes kaufen, der direkt aus Fasar stamme und von allerbesten Qualität sei.

Wollen Sie den Stoff kaufen (268) oder nicht (276)?

195

Nasreddin kommt Ihnen bereits entgegen gelaufen, denn auch er hat das Knurren gehört. Er scheint besorgt zu sein und winkt Ihnen zu, ihm zu folgen. Nun begeben Sie sich zusammen mit ihm zum Ursprungsort des Lautes.

Sie erkennen in der Dämmerung, wie sich ein großer, hellgelber Sandlöwe mit einer imposanten, fast schwarzen Mähne gerade auf ein Kamel stürzen will, sich aber, als er Ihrer gewahr wird, Ihnen zuwendet und nun stattdessen Sie angreift.

Nasreddin unterstützt Sie bei diesem Kampf. Ziehen Sie aufgrund der Dämmerung je zwei Punkte von Ihren und seinen Attacke- und Paradowerten ab.

Nasreddin ben Chanan

MU 14 LE 45 RS 1
AT/PA 14/13 TP 1W+7 (Doppelkhunchomer)

Sandlöwe

MU 11 LE 40 RS 1 AT/PA 14/8
TP 2W+4 (Rachen) / 1W+4 (Pranken)*

* Der Löwe greift abwechselnd mit Rachen und Pranken an.

Endet der Kampf mit dem Ableben des Löwen (170) oder mit dem Ihren (328)?

196

Sie erreichen die Unterstadt, ohne etwas Verdächtiges bemerkt zu haben, bis Sie hinter sich plötzlich aufgeregte Rufe und dann das Klappern etlicher Pferdehufe auf dem Straßenpflaster vernehmen. Offenbar wurde Shabenas Flucht bemerkt. Sie nehmen die Novadi an der Hand und ziehen Sie nun schneller fort.

Wohin wollen Sie sich wenden? Zum Stadtrand (265), zu Muammars Haus (69) oder zum Kamelmarkt, um sich dort erst einmal Reittiere zu besorgen (21)?

197

Mit einem behenden Sprung flieht Ihr Gegner an Ihnen vorbei und die Stufen der Treppe hinab. Zur Ihrer Genugtuung benachrichtigt er jedoch niemanden von Ihrem Erscheinen, denn Sie können ihn bald durch das Tor vom Gelände stürmen sehen. (259)

198

Nachdem die heißesten Stunden des Tages verstrichen sind, werden die Kamele beladen und die Karawane bricht wieder auf. Nasreddin, der aufgrund seiner Verletzung jedoch zurückbleiben muss, hat sich bereits im Zelt von Ihnen verabschiedet. Dann wünschen Ihnen auch die Oasenbewohner eine gute und erfolgreiche Reise. Der laue Wind umspielt Sie. Noch lange erkennen Sie die winkenden Novadis in der Oase, wenn Sie zurückblicken. (266)

199

Auf Ihren verwunderten Blick reagiert Muammar mit einem wissenden Lächeln und meint: "Der Teppich ist ein altes Familienerbstück und mir sehr ans Herz gewachsen." (239)

200

Über die ausgetretenen Steinstufen der Treppe gelangen Sie in den Keller des Küchenhauses. Er wird von einer in einer Eisenhalterung an der Wand steckenden Fackel kaum hinlänglich beleuchtet, und Geruch von Moder liegt in der Luft. Neben einigen Weinfässern, die stehend an der Wand gelagert werden, befinden sich hier unten alle Arten von Nahrungsmitteln. Hier befindet sich jedoch nichts, dass für Sie von Interesse wäre. So verlassen Sie den Keller schnellstens wieder. (36)

201

Als alle Anwesenden ihren Hunger gestillt haben, gibt Saïd den Musikern ein Zeichen, worauf die Musik verstummt. Nun setzt er sich in die Mitte des Zeltes, wo ihn alle gut erkennen können, und erzählt seinen gespannt lauschenden Gästen, zeitweise geräuschvoll und manchmal fast flüsternd und somit die Dramatik unterstreichend, das Märchen vom Djinn und dem leichtsinnigen Hasardeur, wobei er seine Worte oftmals mit weit ausladenden Gesten unterstreicht. (305)

202

Sie ziehen die Zügel fest an und brüllen dem Kamel zu, es solle stehen bleiben, doch trotz Ihrer Anstrengungen scheint das Tier nicht daran zu denken, anzuhalten, sondern läuft unentwegt weiter. (185)

203

Plötzlich hören Sie das aufgeregte Schnauben eines Pferdes, Alarmrufe und Waffenklirren. Erheben Sie sich, um nach dem Rechten zu sehen (23), oder bleiben Sie weiterhin im Zelt (255)?

204

Sie reiten neben Muammar an der Spitze der Karawane durch die weit geöffneten Stadttore und begleiten ihn durch die verwinkelten, für eine Handelsstadt eigentlich viel zu kleinen Gassen zu einem seiner Lagerhäuser, in dem sich auch Unterkünfte für Menschen und Tiere befinden. Die Waren werden von den Kamelen geladen und im Lager verstaut. Dann gibt Muammar den Kameltreibern die Anweisung, sich um die Tiere zu kümmern.

Sie hingegen werden von ihm in sein Wohnhaus geleitet. Dieses ist von ansehnlicher Größe und von kostbarer Ausstattung. Nur ein in der Eingangshalle liegender, ausgebleichter und abgewetzter Teppich will sich nicht so recht in das prächtige Gesamtbild fügen. (199)

205

Nach einer kurzen Pause fährt er fort: "Heute Abend sind wir bei Saïd ben Nareb, dem ehrenwerten Scheich dieser Oase, eingeladen, denn das novadische Gastrecht gebietet ihm, unseren Aufenthalt hier so angenehm wie möglich zu gestalten. Ihr solltet Euch kurz vor Einbruch der Dunkelheit bei ihm einfinden. Bis dahin könnt Ihr Euch ja noch ein wenig umsehen."

Bevor er das Zelt verlässt, drückt er Ihnen zwei Marawedi in die Hand und meint: "Diese Münzen sind Eure Entlohnung für die Strecke von Mherwed bis hier. In Unau werdet Ihr mehr erhalten." (49)

206

Die Schritte nähern sich weiter und schließlich betritt der fettleibige Koch das Zimmer. Prüfend sieht er sich um und verweist Sie darauf verärgert des Raumes. (316)

207

Der gesamte Ritt durch die sich kaum voneinander unterscheidenden und von den Sonnenstrahlen zum Glühen gebrachten Sandberge erscheint auf unheimliche Weise unreal und hat eine betäubende Wirkung auf Ihr Bewusstsein.

Können Sie noch aus Ihrem Wasserschlauch schöpfen (304) oder hatten Sie gar keinen dabei (226)?

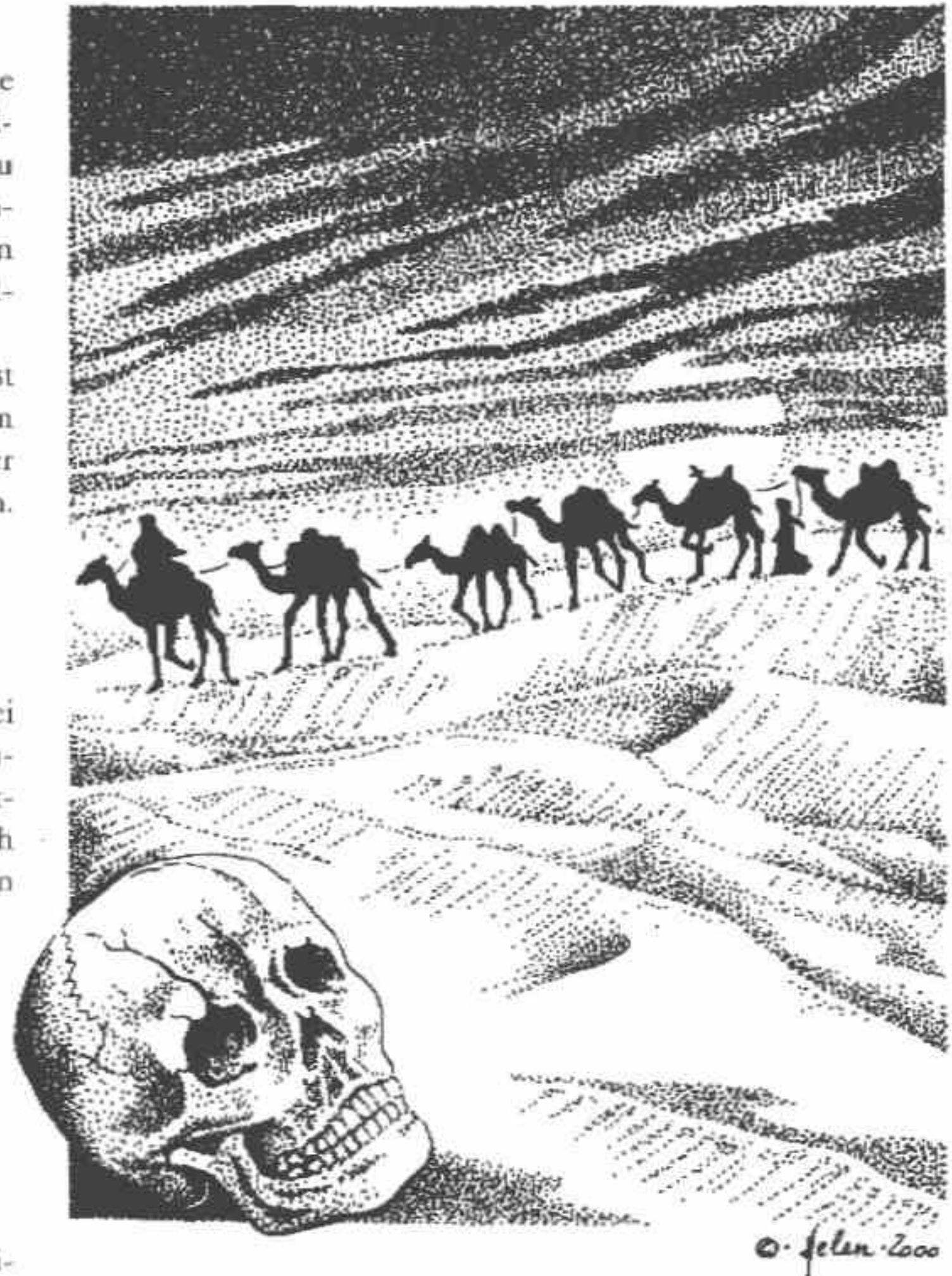
208

Sie erheben sich und verlassen den Platz bei den Novadis. Den Rest des Tages können Sie sich ausruhen (15) oder, falls Sie es noch nicht getan haben, den Scheich der Oase Tarfui aufsuchen (131).

209

Die Wachen scheinen an Ihrem Äußeren keinen Gefallen zu finden und zieren sich, Sie einzulassen.

Mit einer *Etikette*-Probe können Sie die beiden vielleicht noch umstimmen. Gelingt Ihnen das (289) oder nicht (177)?



210

Wenn Sie sich recht entsinnen, sind Sie vom Sturm nach Westen getrieben worden, so dass die Oase Tarfui in südlicher Richtung liegen müsste, während Sie im Osten von Ihrer Karawane getrennt wurden. (42)

211

Lauthals alarmieren Sie die Wüstensöhne. Wenig später stürmen einige einige der Kameltreiber aus den Zelten und schnallen sich noch im Laufen ihre Waffen um. (288)

212

An diesem Abend, so hat Muammar Ihnen heute vor dem Aufbruch freudig mitgeteilt, will er mit der Karawane die Oase Tarfui im Südwesten erreichen.

Drei oder vier Stunden sind Sie nun schon schweigend neben den Novadis geritten, als diese plötzlich unruhig werden und nach Norden deuten. Dort hat sich der Himmel an einem kleinen Streifen verdunkelt. Nasreddin meint mit düsterer Mine zu Ihnen gewandt: "Es wird einen Sandsturm geben. Wir sollten trotzdem versuchen, noch eine gewisse Strecke zurückzulegen, bis er uns erreicht, damit wir es heute noch bis zur Oase schaffen. Rastullah der Allmächtige möge uns beistehen."

"Und wir müssen Tarfui noch heute erreichen, da unser Wasser knapp wird, und unsere Kamele benötigen ebenfalls Wasser", pflichtet Muammar ihm bei. Also treiben die Novadis die Karawane langsam, aber unerbittlich weiter. (247)

213

Der Mann ist offensichtlich krank und sehr geschwächt. Das einzige, das Sie aus ihm herausbekommen können, ist, dass es hinter der linken Tür einige Zellen gibt, in denen des öfteren ungehorsame Sklaven eingesperrt werden. Desweiteren meint er, Shahena wäre vielleicht dort untergebracht.

Dann verlassen Sie den Raum. (74)

214

Kurz nach Ihrem Eintreten wird Ihnen, wie es der Landessitte entspricht, ein stark gezuckerter Tee zur Begrüßung gereicht. Während sich draußen die Dunkelheit allmählich über die Oase senkt, herrscht hier im Zelt eine ausgelassene Stimmung. Es werden gebratene Schafe und Hühner mit verschiedenen, salzigen, süßen oder scharfen Soßen aufgetragen. Dazu gibt es Hirsegebäck, Quark und Datteln. Getrunken wird, neben Wasser, vor allem ein süßer Dattelwein, der, wie Saïd stolz erzählt, aus dieser Oase stammt. Im Hintergrund werden kleine Trommeln, eine Kabasflöte und eine Bandurria gespielt, deren heller, fremdartiger Klang das gesamte Zelt erfüllt und hierbei eine Harmonie verbreitet, die die Anwesenden die Mühen der letzten Tage vergessen lässt. (201)

215

Am nächsten Morgen werden Sie von den Novadis, die Sie zur Oase brachten, in aller Frühe geweckt und sie verabschieden sich rasch, aber dennoch herzlich von Ihnen, da sie heute noch weit reisen wollen. Sie wälzen sich unterdessen noch einmal auf Ihrem Lager herum, um sich richtig auszuschlafen. (252)

216

Vor einem der Grundstücke, das wohl eher zu den kleineren der Oberstadt gehört, hält Muammar und deutet Ihnen an, es ihm gleich zu tun. Auf dem Gelände herrscht reges Treiben: Es werden mehrere bunte Festzelte errichtet und herrliche Speisen umhergetragen. Auf dem gesamten Anwesen sind Wachen postiert.

"Dies ist, wenn Eure Informationen stimmen, Keshbans Palast. Demnach muss Shahena hier irgendwo gefangengehalten werden", meint Muammar. "Ich habe inzwischen erfahren, dass das Fest mit Sonnenuntergang beginnen soll."

Wollen Sie sich als Diener bewerben und so bereits jetzt auf das Gelände gelangen (327) oder das Ende des Tages abwarten (161)?

217

Auf einmal zerreißt das Wiehern eines Pferdes die Stille. Dann hören Sie auch Hufgetrappel. Wenig später kommen einige ganz in schwarze Tücher gehüllte Gestalten angeritten und springen gewandt von ihren Shadif. Sie alle haben Khunchomer auf ihre Rücken geschnallt, einige sind zusätzlich mit Reiterbögen bewaffnet.

Warten Sie ab, was passiert (238), machen Sie sich kampfbereit (241), oder rufen Sie die Novadis herbei (211)?

218

Verbissen kämpfen Sie mit Ihrer Schaufel gegen die unermüdlich neu heran wehenden Sandmassen an und heben eine kleine Mulde aus, in der Sie halbwegs vor dem Sturm geschützt sind. Nach einiger Zeit verlassen Sie Ihre Kräfte und Sie sinken erschöpft in Ihren Graben. (179)

219

Mit einigen geschickten Griffen können Sie ihn fesseln und er dürfte somit keine Gefahr mehr darstellen. (259)

220

Die Angreifer haben jedoch kaum jemanden ernsthaft verletzt, so dass die meisten mit kleinen Schrammen und dem Schrecken davongekommen sind. Saïd hat inzwischen seine Fassung halbwegs zurück erlangt, doch sein Gesicht zeigt noch immer einen verbitterten Ausdruck. Jedoch vermeinen Sie auch eine gewisse Entschlossenheit in seinen Zügen zu bemerken. Dann wendet er sich Muammar zu und hilft ihm, Nasreddin auf dem Weg in eines der Zelte zu stützen. (116)

221

Sie treten in einen Raum, in dessen Mitte ein Tisch steht, an dem eine Wache sitzt, die nun aufspringt und Sie angreift.

Wache

MU 13 LE 35 RS 2 AT/PA 11/10
TP 1W+4 (Khunchomer)

Endet der Kampf mit Ihrem Sieg (279) oder mit Ihrem Tod (328)?

222

In der Hitze des Tages trägt Sie Ihr Kamel immer weiter durch die grenzenlosen Sanddünen. Der Mangel an Wasser zehrt Ihren ge-

schundenen Körper mehr und mehr aus. Auf einmal erhebt Ihr Reittier den Kopf und prüft röchelnd die Luft. Dann fängt es an zu rennen und hält, nachdem es eine Strecke von etwa einer halben Meile zurück gelegt hat, ebenso plötzlich, wie es losgelaufen ist, wieder an. Nun fängt es an mit dem vorderen, rechten Fuß hektisch im Sand zu scharren. Bald wird der Sand an der Stelle etwas feucht. Schließlich hat das Tier gar ein kleines Wasserloch ausgehoben und beginnt zu schlürfen. Auch Sie tun sich gütlich. Das Wasser ist zwar trüb und schal, doch es kommt Ihnen nun köstlicher vor als der lieblichste Kusliker Wein. Die geistige Benommenheit, die Sie auf dem Ritt immer mehr befallen hat, ist verflogen.

Legen Sie eine Klugheits-Probe ab. Ist diese gelungen (132) oder nicht (8)?

223

Die Tür lässt sich nicht öffnen. Anscheinend ist sie verschlossen. Sind Sie im Besitz eines gewissen eisernen Schlüssels (151) oder nicht (319)?

224

Ein wenig verstimmt verlassen Sie die Garnison und wenden sich nun entweder in die Richtung des Basars (194) oder zum Stadtrand (324).

225

Mit grazilen, zuerst fast gemächlichen Schritten beginnt Shahena zu tanzen. Gleichzeitig spielt sie auf ihrer kleinen Trommel einen fremdartigen Rhythmus. Schließlich werden ihre Bewegungen immer schneller und ihr wirbelndes Haar erzeugt einen Lufthauch, der die Flammen der Lämpchen zum Erzittern bringt.

Ihr Tanz erzeugt eine angenehme innere Spannung in den Anwesenden. Nach und nach lässt Shahena einige Schleier ihres Gewandes fallen, und ihr schönes, hellbraun getöntes Gesicht wird frei. Ihre verführerischen, braunen Augen verraten eine gewisse Anspannung. (245)

226

Ihre Wasserreserven sind erschöpft und Sie selbst sind völlig ausgedorrt, doch die Sonnenstrahlen brennen weiterhin gnadenlos auf Sie herab.

Dass dieses alles verbrennende Gestirn im Mittelreich als Praiosscheibe bezeichnet wird, klingt für Sie wie Ironie.

Schließlich sind Sie so ermattet, dass Sie auf dem letzten Dünenkamm, den Sie noch mühevoll erklommen haben, aus dem Sattel rutschen und auf den heißen, sandigen Wüstenboden sinken. (105)

227

An der Klinge des Mannes, der Sie nur zögernd angreift, befinden sich trübe Flecken. Offenbar handelt es sich um ein Kontaktgift.

Der Vermummte

MU 10 LE 32 RS 1

AT/PA: 6/11 TP: 1W+3 (Khunchomer)*

*) Wenn Sie dreimal von der vergifteten Klinge verwundet werden sollten, so gehen Sie noch in der selben Kampfrunde bewusstlos zu Boden (291).

Sobald seine Lebenspunkte unter 10 sinken, flieht Ihr Gegner (45). Falls Sie die erhaltenen Wunden nicht überleben, finden Sie Ihre ewige Ruhe bei 328.

228

Die Wachen nähern sich Ihnen nur auf wenige Schritte. Doch dann ändern sie ihre Richtung und bewegen sich auf die Festzelte zu.

Keshban hat sich nun ebenfalls vom Brunnen entfernt und läuft zum Haupthaus. Rasch eilen Sie ihm hinterher. (172)

229

Einen Augenblick später öffnet der feiste Koch die Tür. Anscheinend handelt es sich um dessen Zimmer, wie Sie verstehen, als Sie ihn mit einem großen Messer drohend in der Tür stehen sehen. Da sein Zimmer keine weiteren Besonderheiten zu bieten scheint, ziehen Sie es vor, keinen Streit zu beginnen und den Raum zu verlassen. Haben Sie den Schlüssel mitgehen lassen (186) oder sind Sie zu ehrlich, um so etwas zu tun (316)?

230

Der Bettler lässt das Geld schnell in einer der Falten seines abgenutzten Kaftans verschwinden und gibt Ihnen dann flüsternd Auskunft. (7)

231

Nun sind Sie ganz auf sich allein gestellt. Besitzen Sie eine Schaufel (218) oder ein eigenes Zelt (87), oder sind Sie nicht im Besitz eines dieser Gegenstände (147)?

232

Eine sehr, sehr lange Zeit bleiben Sie liegen und spüren nicht viel mehr als das glühende Sonnenlicht, das unerbittlich auf Sie nieder brennt, bis Ihnen die müden Lider zufallen und Ihre Sinne endgültig schwinden ... Sie sind erlöst. (328)

233

Sie beschließen, noch eine Runde zu spielen und ergreifen erneut die Würfel.

Legen Sie eine Glücksspiel-Probe ab. Sind Sie erfolgreich (29) oder nicht (18)?

234

In welchem Gebäude wollen Sie nach Shahena suchen?

- Im zweistöckige Haupthaus, von dem Sie annehmen, dass Keshban dort wohnt. (106)
 - Im länglichen Haus, in der die Diener und Sklaven wohnen. (74)
 - Im Küchenhaus und Vorratslager. (36)
 - In dem Verschlag, der sich im unbeleuchteten Südwesten des Parks befindet und dessen Zweck Sie noch nicht ausmachen konnten. (91)
- Sie können sich auch mit einigen der Gäste unterhalten. (174)
- Eine Karte des Geländes finden Sie im **Anhang**.

235

Einige Zeit würfeln die Novadis noch, wobei das Glück den einen mehr und den anderen weniger hold ist. Eine gelungene *Sinneschärfe*-Probe +2 lässt Sie zu einer interessanten Erkenntnis kommen (135), eine misslungene nicht (299).

236

Die Vermummten haben inzwischen klar die Oberhand gewonnen. Sie wurden, während Sie gekämpft haben, von einem halben Dutzend Männer umzingelt, die ihre gespannten Bögen auf Sie richten. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich zu ergeben. Nun müssen Sie untätig den Fortgang des Geschehens beobachten. (160)

237

Lange Zeit brennt die gnadenlose Sonne auf Ihren Körper herab. Vor Ihren vom grellen Licht geblendeten Augen beginnt die Luft mehr und mehr zu flimmern, bis es endlich dunkel um Sie wird. (175)

238

Die fremden Männer verteilen sich, anscheinend gezielt, zwischen den Zelten in der Oase. Doch zu Ihrem Erstaunen kommen noch immer mehr vermummte Krieger ins Lager geritten. (288)

239

Nun gibt Muammar noch einigen Dienern verschiedene Anweisungen, wendet sich dann wieder Ihnen zu und meint, nachdem er Ihnen vier Marawedi für den Rest der Reise überreicht hat: "Hier endet also die Strecke, auf der Ihr, zumeist sehr zuverlässig, für den Schutz meiner Karawane gesorgt habt. Bei Eurer Suche nach Shahena kann ich Euch leider nicht besonders behilflich sein. Ich weiß lediglich, dass Keshban ben Hadjiin, von dem Saïd meint, er habe sie entführt, zu einer der reichsten Familien Unaus gehört und sein Anwesen demnach irgendwo in der Oberstadt liegt. Rastullah möge Euch bei Euren Taten beistehen."

Mit diesen Worten verabschiedet sich der alte Karawanenführer von Ihnen. (243)

240

Da Sie nun die verschiedenen Himmelsrichtungen erkennen, können Sie in eine Richtung Ihrer Wahl losziehen (42) oder sich zuvor auf Ihre Ortskenntnisse besinnen (192).

241

Einer der Vermummten kommt mit gezücktem Khunchomer auf Sie zugerannt. Währenddessen kommen immer mehr Fremde herangeritten, die sich, scheinbar ziellos, über das Lager verteilen. (227)

242

Das Gelände ist, wie fast alle in der Oberstadt, von einer hohen, weißen Mauer umgeben. Breite, von Orchideen gesäumte Wege aus hellgrauem Kies verbinden die einzelnen Gebäude. Etwa in der Mitte des Geländes kreuzen sich zwei Wege. Hier befindet sich ein herrlicher Springbrunnen. Die Sonne ist inzwischen untergegangen, so dass das gesamte Anwesen nun in ein fahles Dämmerlicht getaucht ist. (234)

243

Sie befinden sich nun vor Muammars Haus, mitten in Unau. Wo wollen Sie sich nach Keshban ben Hadjiin erkundigen? In der Garnison (86), auf dem Basar bei den Händlern (194) oder am Stadtrand bei den Bettlern (324)?

244

Muammar ist überaus beunruhigt, als Sie ihm von Ihren Informationen berichten.

"Sollte Keshban Shahena morgen tatsächlich heiraten wollen, so gibt es für sie keine ehrenhafte Möglichkeit mehr, ihn zu verlassen", erklärt er. "Ihr müsst ihm also zuvorkommen und Saïds Tochter noch heute nacht befreien. Beim Kamelrennen, das morgen stattfindet, könnt Ihr dann allerdings nicht anwesend sein, da Ihr dann die Stadt auf schnellstem Wege verlassen müsst."

Mit diesen Worten führt er Sie in die auf einem Felsplateau gelegene Oberstadt. (253)

245

Als sie ihren Auftritt beendet hat, werden bewundernde Rufe laut, doch sie zieht sich nach einigen Verbeugungen wieder zurück. Saïd ben Nareb verabschiedet nun auch Sie und die Novadis. Sie verlassen, noch immer von Shahenas Tanz berauscht, das Zelt. Draußen stehen die Sterne leuchtend über Ihnen, denn es ist bereits tiefste Nacht. Sie begeben sich taumelnd zu Ihrem Zelt und fallen kurz darauf in einen festen Schlaf. (257)

246

Keshban macht einen behenden Sprung, den Sie ihm bei seiner Leibesfülle gar nicht zugetraut hätten, und stellt sich Ihnen zum Kampf.

Keshban ben Hadjiin

MU 13 LE 32 RS 1

AT/PA 9/10 TP 1W+2 (Schwerer Dolch)

Gelingt es Ihnen, Keshban zu besiegen (282), oder unterliegen Sie ihm (328)?

247

Der dunkle Streifen am Horizont wächst zuerst langsam und dann immer schneller an. Der laue Luftzug, den Sie sonst gewohnt waren, weht immer heftiger, bis er unter einem ohrenbetäubenden Lärm zu einem wahren Orkan angeschwollen ist, der Unmengen an Sand mit herumwirbelt. Ihr Kamel wird immer unruhiger und beginnt, kaum dass der Sturm richtig herangekommen ist, zu rennen. Die Wüstensöhne sind von ihren Kamelen gestiegen, brüllen Befehle gegen den Sturm und scheinen Sie gar nicht zu beachten. Ihr Kamel galoppiert indes noch immer weiter; weißer Schaum hat sich vor seinem breitlippigen Maul gebildet.

Wollen Sie versuchen, es zu zügeln (33) oder abzuspringen (115), oder wollen Sie sich lieber weitertragen lassen (185)?

248

Sie betreten das angenehm kühle Zelt des Scheichs. Muammar hat sich dort bereits auf einem der Teppiche niedergelassen. Neben ihm kauert Nasreddin, dessen Gesicht viel farbloser ist, als Sie es bei ihm gewohnt waren. In seinen Augen hängt ein verworrener, fieberiger Glanz.

Die Messinglampen, die hier gestern ein so angenehmes Licht lieferten, sind nun erloschen. Saïd wendet sich mit erstickter Stimme an Sie: "Ich glaube, ich weiß, um wen es sich bei den räudigen Schakalen handelt, die meine liebliche Rose Shahena aus unserem bescheidenen Wüstengarten entführt haben. Ich habe ihren Anführer am Griff seines Waqqifs, der einen Löwenkopf darstellt, erkannt. Es war Damar, der Leibwächter von Keshban ben Hadjiin, einem wohlhabenden Händler aus Unau. Dieser Sohn der Unverfrorenheit weilte mit Damar vor einigen Gottesnamen in Tarfui." (278)

249

Die beiden Wachen begrüßen auch Sie sehr freundlich und lassen Sie das prunkvolle Grundstück betreten. (287)

250

Sie werden in das große, helle Zelt des Scheichs gebeten. Das Innere des Zeltes ist durchaus geräumig: Auf dem Boden liegen viele Teppiche und Kissen in den unterschiedlichsten Farben. An den hölzernen Stangen, die die Zeltplane stützen, hängen Messinglampen, die ein angenehmes, flackerndes Licht abgeben. Die Teppiche sind mit süßlich duftendem Rosenwasser besprenkelt worden. Sie nehmen auf einem davon Platz. Die meisten Novadis sind dort bereits versammelt. (214)

251

Nachdem die Tiere unter Ihren Schlägen zusammengebrochen sind, sehen Sie sich im Schuppen um: Die Holzhütte, in der die beiden Hunde gehalten wurden, ist etwa knöchelhoch mit Stroh angefüllt. In einer Ecke liegt ein großer Knochen, an dem noch etwas Fleisch hängt. Im Stroh finden Sie zwei Muwlat. Vielleicht hat sie ein Sklave dort versteckt, vermuten Sie. Ansonsten bietet der Verschlag nichts Interessantes. Sie beschließen also, an anderer Stelle weiterzusuchen. (234)

252

Der durchdringende Geruch von stark gezuckertem grünen Tee weckt Sie wieder auf. Als Sie sich umsehen, erblicken Sie zu Ihrer Überraschung Muammar und Nasreddin. Offenbar ist der Rest der Karawane während der Nacht ebenfalls eingetroffen. Nach einer herzlichen Begrüßung wenden Sie sich der Mahlzeit zu, die Muammar für Sie mitgebracht hat. (300)

253

Die Oberstadt besteht aus weitläufigen Parkanlagen, auf denen sich neben einfachen Unterkünften für die Diener und Sklaven verschwenderisch große Paläste für deren wohlhabende Herren befinden. Die Grundstücke sind zumeist von hohen Mauern umgeben und nur durch die reich verzierten, schmiedeeisernen Tore einsehbar. (216)

254

Nachdem Sie und die Novadis sich außer Sichtweite der Stadt befinden, nehmen sich die Novadis Zeit, um Shahena zu begrüßen und Ihnen ausgiebig für ihre Befreiung zu danken. Shahena erklärt Ihnen, dass die Männer die Krieger aus ihrer Oase seien, die während Ihres Aufenthaltes dort gegen die Beni Habled gekämpft haben. Als er sich das Kopftuch abnimmt, erkennen Sie Muammar unter den Novadis. Er meint, es wäre besser gewesen, sich wie die Wüstensöhne zu kleiden, um zu verhindern, dass Gerüchte um ihn zu kreisen beginnen, was er sich als Geschäftsmann nicht leisten könne. Nachdem auch er Ihnen seine Bewunderung für Ihre Tat ausgesprochen hat, verabschiedet er sich von Ihnen und den Novadis, um heimlich nach Unau zurückzukehren. (313)

255

Nach und nach werden die Geräusche, die von draußen zu Ihnen hereindringen, immer leiser. Der Kampf scheint seinem Ende entgegenzugehen. Da steckt ein Mann seinen durch ein schwarzes Tuch verhüllten Kopf zu Ihnen ins Zelt. In der Hand hält er einen Waqqif, dessen Griff von einem bronzenen Löwenkopf gebildet wird. Als er Sie erblickt, verlässt er das Zelt sofort wieder. Wenige Augenblicke später wird eine der Zeltstangen von außen umgestoßen, und das ganze Zelt stürzt über Ihnen zusammen. Die Zeltstange trifft Sie hart am Kopf und lässt Sie Ihr Bewusstsein verlieren. (291)

256

Entschlossen ziehen Sie die Zügel fester und sprechen beruhigend auf Ihr verschrecktes Reittier ein. Nach und nach verringert es sein Tempo. Dann zwingen Sie es, sich niederzuknien, und sitzen ab. Das Kamel zittert noch immer am ganzen Leib. (321)

257

In Ihrem Traum sind Sie ein mächtiger Djinn der Lüfte. Sie schweben hoch über der weiten Wüste, bis Sie zu einem zauberhaft-schönen Zelt gelangen. Dort wohnt eine bildhübsche, doch einsame Prinzessin, die Sie bittet, ihr drei Wünsche zu erfüllen.

Legen Sie eine *Gefahreninstinkt*-Probe ab. Schrecken Sie aus Ihren Träumen hoch (94), oder schlummern Sie friedlich weiter (61)?

258

Sie kommen in ein großes Zimmer, vor dessen Fenstern edle, seidene Vorhänge hängen. In einer Ecke steht ein geräumiges Himmelbett. An einer Wand hängt das Bildnis eines alten, ehrwürdig anmutenden Mannes. In einer großen Truhe befinden sich wertvolle, teils perlenbestickte Gewänder. Außerdem finden Sie in der Truhe eine goldene Statuette, für die Sie bei einem Krämer um die sechs Marawedi bekommen könnten.

Offenbar handelt es sich um Keshbans Schlafzimmer, das aber keine Hinweise auf Shahena bietet, also verlassen Sie den Raum wieder. (63)

259

Sie betrachten noch einmal in Ruhe das prächtige Anwesen des reichen Novadis Keshban. Sie können jedoch keine Ungewöhnlichkeiten feststellen. Also steigen Sie die Stiege wieder hinab. (63)

260

Geschickt klettern Sie über die Mauer und landen auf der gegenüberliegenden Seite hinter einem kleinen Busch, von dem aus Sie einen recht guten Überblick über das Gelände haben: Auf dem Grundstück stehen fünf Gebäude, die bis auf eines schlicht und einstöckig sind.

Das andere hat zwei Stockwerke und ist an der Fassade reich mit Stuckarbeiten verziert. Hierbei muss es sich um Keshbans Wohnhaus handeln.

Für die Festgesellschaft wurden fünf kleine Zelte errichtet, in denen gefeiert und gespeist wird. Außerdem erkennen Sie etliche Diener, die Speisen auftragen, sowie einige Gaukler, die zwischen den Gästen herumturnen und kleine Kunststücke aufführen. (315)

261

Die Gäste befinden sich noch immer in den Zelten und vertreiben sich die Zeit beim Essen mit Gesprächen, deren Themen um Geschäfte, aber auch um Nichtigkeiten kreisen. Sie wenden sich an einen hochgewachsenen Novadi und erkundigen sich, ob er Genaueres über die für morgen vorgesehene Hochzeit zwischen

Keshban und Shahena wisse. Der Novadi erzählt Ihnen, Keshban habe bis jetzt noch keine weiteren Frauen, er sei schließlich auch noch nicht sehr alt. Desweiteren werde gesagt, er habe sie während einer Handelsreise in einer Oase kennengelernt und noch am nächsten Tag mit Einverständnis des Scheichs nach Unau geleitet. Wollen Sie noch ein wenig bei den Gästen verweilen (17) oder sich anderweitig umsehen (234)?

262

Mit einem eleganten Satz springen Sie von Ihrem Tier und landen federnd auf dem feinen Sandboden. Ihr Kamel rennt weiter und entschwindet dann im aufgewirbelten Sand Ihren Blicken. (321)

263

Sie kommen in einen kleinen Raum, von dem etwa zwei Drittel durch ein eisernes Gitter abgetrennt sind. Eine ebenfalls eiserne Tür bietet Zugang zum hinteren Teil des Raumes. In der hinteren Ecke ist etwas Stroh aufgeschüttet. Es handelt sich wohl um eine Zelle. Zur Zeit steht sie jedoch leer.

Sie beschließen also, den Raum wieder zu verlassen. (279)

264

Auf Ihre Behauptung hin reißt ein breitschultriger Novadi den Geldbeutel des angeblichen Falschspielers an sich und beginnt, die Münzen gegen dessen erbitterten Widerstand aufzuteilen. Doch dann behauptet dieser, auch Sie hätten betrogen, worauf mit Ihrer Börse kurzerhand ebenso verfahren wird wie mit der des Novadi. (15)

265

Sie rennen mit Shahena durch die nächtlichen, menschenleeren Gassen Unaus in Richtung Stadtmauer. Währenddessen werden die Geräusche hinter Ihnen immer lauter, und wenn Sie sich umblicken, können Sie ab und zu einige Reiter hinter sich erspähen. Auf einem kleinen Platz prescht plötzlich einer der Reiter an Ihnen vorbei. Er trägt ein ähnliches Gewand wie die Entführer, die die Oase Tarfui überfallen haben, so dass Sie ihn nicht erkennen können. Vor Ihnen wendet er sein Pferd und bedeutet Ihnen, anzuhalten. Ihm folgen weitere Reiter, die Shahena und Sie rasch eingekreist haben. Shahena klammert sich derweil ängstlich an Ihren Arm. (167)

266

Am späten Nachmittag des übernächsten Tages nähert sich die Karawane nach einer eiligen, eintönigen Reise Unau. Das grelle Licht der Sonne wird vom im Westen gelegenen Salzsee reflektiert und sticht Ihnen blendend in die Augen, als Sie sich der Sultansstadt nähern. Nur mit Mühe können Sie am flimmernden Horizont die hohe, weiß getünchte Stadtmauer erkennen, die ganz Unau schützend umschließt. (204)

267

Sie erreichen einen mittelgroßen Raum, in dessen Mitte eine lange Tafel und zehn mit Schnitzarbeiten geschmückte Stühle stehen. Es gibt eine Tür in der Ost- (323) und eine in der Westwand (2). Eine hölzerne Treppe führt in das Obergeschoss (63).

268

Sie erstehen drei Rechschrit eines hellblauen Stoffes für sagenhafte dreizehn Zechinen. Darauf ist der Händler jedoch auch durchaus bereit, Ihnen die gewünschten Informationen zu liefern. (7)

269

In welcher Richtung wollen Sie vom Gelände fliehen? Falls Sie im Besitz eines Seils sind, könnten Sie versuchen, mit dessen Hilfe über eine Mauer vom Grundstück zu entkommen (5), ansonsten bliebe der Haupteingang (83). Sie können jedoch auch einstweilen auf dem Dach des Hauses Zuflucht suchen (60).

270

Legen Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 ab.
Können Sie sich auf Ihre Sinne verlassen (71) oder nicht (121)?

271

Keuchend bricht der Anführer von Keshbans Leibwächtern vor Ihnen zusammen. Damars schwerer Dolch mit dem Löwenkopf ist hervorragend gearbeitet, und seine Klinge könnte, von Ihnen geführt, 1W+3 Trefferpunkte verursachen. Sie stecken rasch Ihre Waffe weg und sehen sich in seinem Zimmer um: An einer Wand steht ein breites Bett. Vor dem Fenster hängt ein schwerer, blau gefärbter Vorhang. An der dem Bett gegenüberliegenden Wand steht ein Schränkchen, in dem Damar einige persönliche, jedoch völlig wertlose Gegenstände aufbewahrt.
Nachdem Sie den Raum vollständig durchsucht haben, verlassen Sie das Zimmer. (2)

272

Nachdem alle Gäste hinlänglich versorgt sind, bekommen Sie erstmals Gelegenheit, unauffällig von Ihrem Posten zu verschwinden und sich auf dem Gelände umzusehen. (242)

273

„Ich hätte Euch wirklich für beherzter gehalten“, meint Nasreddin bedauernd: „Ihr seid der einzige, der Shahena momentan helfen könnte, da ich bedauerlicherweise verletzt bin. Und nur Rastullah weiß, was passieren kann, bis die Männer dieses Stammes zurück sein werden und etwas unternehmen können.“
Wollen Sie es sich noch einmal überlegen und sich doch auf die Suche nach Shahena machen (198) oder nicht (96)?

274

Die Tür führt Sie in ein längliches Zimmer. Gegenüber der Tür steht ein aufklappbarer Schreibtisch. Dahinter befinden sich zwei gepolsterte Stühle. Im Schreibtisch befinden sich diverse Aufzeichnungen über Keshbans Geschäfte. Dazwischen entdecken Sie auch eine Abschrift des Briefes, den Sie dem toten Anführer der Wüstenräuber abgenommen haben. Dieser wird darin aufgefordert, Widersacher von der Oase Tarfui fernzuhalten, um Damar seinen Auftrag zu erleichtern. Dann wird auf die Hilfe des Ferkinastamms Beni Farkash hingewiesen. Keshban scheint über wirklich weitreichende Beziehungen zu verfügen, denn auf einer weiteren, verräterischen Botschaft werden die Beni Habled mit ausschweifenden Schwindeleien in der Absicht bestärkt, Tarfui zu überfallen. Also verlassen Sie das Zimmer wieder. (63)

275

Sie gelangen in eine schlichte Kammer. Die einzigen Einrichtungsgegenstände sind eine flache Bettstatt und eine eisenbeschlagene Truhe. Hinter der Zimmertür ertönen stampfende Schritte. Wollen Sie noch schnell einen Blick in die Truhe werfen (142) oder das Zimmer schnellstens verlassen (206)?

276

Der Händler wendet sich sofort einem anderen Kunden zu und gibt Ihnen keine Möglichkeit, Ihr Anliegen los zu werden. Wollen Sie nun in der Garnison (86) oder bei den Bettlern (324) nach Auskunft fragen.

277

Das Zimmer, das Sie nun betreten, ist recht klein. Unter einem Fenster steht eine kleine Kommode und unter dem anderen eine breite Bettstatt. Dort sitzt mit gekreuzten Beinen: Shahena. Ihr betrübtes, leicht gebräuntes Gesicht heitert sich zusehends auf, als sie Sie sieht und wiedererkennt. Eine glitzernde Träne rinnt an ihrer zierlichen Wange hinab, als sie aufspringt und Ihnen überglücklich in die Arme fällt.
Da es keinen Grund gibt, hier noch länger zu verweilen, verlassen Sie mit ihr das Zimmer. (269)

278

Zögernd holen Sie das Stück Pergament hervor, das Sie bei dem schwarz gewandeten Anführer der Ferkinas gefunden haben. Muammar und Nasreddin betrachten es eingehend. Saïd wirft nur einen flüchtigen Blick auf den Zettel und springt dann wutentbrannt auf: „Dieses Papier zerstreut alle meine Zweifel. Keshban, dieser ruchlose Sohn einer Natter, macht mit seinem schändlichen Namen unter diesem Schriftstück meinen Verdacht gegen ihn zur Gewissheit.“ (154)

279

Nun haben Sie Gelegenheit, sich in dem Raum umzusehen: An

den Wänden stehen die Betten der Wachen. In den umstehenden Schränken und Regalen verbergen sich nur Kleidungsstücke und wertlose Gegenstände aus dem Besitz der hier Wohnenden. Eine niedrige Tür führt nach Osten weiter in das Gebäude hinein (263) und eine nach Norden auf den Korridor (74).



280

Da Sie beim Versuch, über die Mauer zu klettern, gescheitert sind, bleibt Ihnen nur die Möglichkeit, sich als Bediensteter auf dem Gelände einzuschleichen. (327)

281

Unverschämt lächelnd nimmt der Gardist die Münzen entgegen und erkundigt sich nach Ihren Interessen. (7)

282

Nach einem erbitterten Kampf stürzt Keshban, aus mehreren, tödlichen Wunden blutend, zu Boden.

Im Raum stehen zwei gepolsterte Stühle sowie eine Wasserpfeife. Eine Ecke des Zimmers ist mit Mauern abgetrennt, so dass sich ein separates Zimmer ergibt, dessen Tür unverschlossen ist und sich leicht öffnen lässt. (277)

283

Nachdem die Vermummten verschwunden sind, liegt eine unheimliche Stille über der Oase, die nur von den laut klagenden Gebeten Saïds unterbrochen wird. Muammar kümmert sich derweil um Nasreddin, dem der Pfeil, von dem er getroffen wurde, noch immer in der Schulter steckt. (220)

284

Nachdem Sie den Riegel umgelegt haben, wird die Tür von innen aufgestoßen und zwei große, hellbraune Hunde stürmen knurrend auf Sie zu.

Hunde				
MU 8	LE 15	RS 0	AT/PA 11/4	TP 1W+4 (Biss)

Gelingt es Ihnen, die Tiere zu bezwingen (251), oder werden Sie besiegt (328)?

285

Der Bettler scheint taub zu sein, denn er reagiert auf Ihre Rufe in keiner Weise. Sie müssen sich wohl nach einem anderen Informanten umsehen. Wollen Sie dies in der Garnison (86) oder auf dem Basar (194) tun?

286

Im schnellsten Galopp jagen Sie mit den Wüstensöhnen durch das Stadttor aus der Stadt hinaus. Die dort postierten Gardisten kümmern sich nicht um Sie, und so reiten Sie immer weiter, hinein in das Sandmeer der Khôm. (254)

287

Sie werden zu den auf dem Gelände aufgeschlagenen Zelten geführt, und Ihnen und den anderen Gästen wird erklärt, Keshban werde bald zu der Gesellschaft stoßen. Bis zu seinem Eintreffen werden Sie von etlichen Dienern mit erlesenen Speisen und Weinen versorgt, und eine kleine Gauklertruppe sorgt mit einigen Kunststücken für Kurzweil. (309)

288

Einer der Vermummten kommt mit gezogenem Khunchomer direkt auf Sie zugestürzt, um Sie anzugreifen. Wollen Sie sich ergeben, da Sie waffenlos sind (102), jetzt noch Ihre Waffe ziehen (295) oder aus dem Lager fliehen (14)?

289

Ihre gespielt erzürnten Redekünste zeigen Wirkung auf die beiden Wachen, und nach einigem Zögern dürfen Sie das Gelände schließlich doch noch betreten. (287)

290

Den gesamten Vormittag ziehen die Novadis mit Ihnen durch die Hitze dieser endlosen Einöde mit ihrem sich nie verändernden Panorama: den ewig gleichen Dünen. Als die unerbittlich brennende Sonne ihren höchsten Stand erreicht hat, wird eine Rast eingelegt, in der die Novadis einen dunklen, bitteren Tee zubereiten, der dann trotz der Mittagshitze heiß getrunken wird. Dazu nehmen Sie einige Datteln zu sich. Die Dattelkerne werden an die Kamele verfüttert, die sich genüsslich darüber hermachen. (24)

291

Als Sie wieder erwachen, ist im Lager Ruhe eingekehrt. Doch der alte Scheich ist den Tränen nahe und schickt ununterbrochen Gebete und Bitten um Vergebung für seine Sünden gen Himmel. Wie Sie von einem bleichen Kameltreiber erfahren, haben die Männer, welche die Oase überfallen haben, seine Tochter Shahena entführt. Muammar ist gerade dabei, sich um Nasreddin zu kümmern, der von einem Pfeil in der rechten Schulter getroffen wurde. (220)

292

Sie entfernen sich mit Shahena immer weiter von der Stadt, bis Sie hinter sich Rufe vernehmen. Als Sie sich umsehen, erkennen Sie neun Reiter. Shahena reitet ihnen entgegen, nachdem sie Ihnen freudestrahlend erklärt hat, sie kenne diese Krieger. (254)

293

Mitten im Kampf erbleicht Ihr Gegner plötzlich, wirft seine Waffe fort und rennt laut schreiend davon. Alle anderen Räuber, die noch am Leben sind, verhalten sich zu Ihrem Erstaunen ebenso. (117)

294

Sie errichten zusammen mit den Wüstensöhnen einige kleine Zelte unter den prächtigen, grünen Palmen und legen sich bald darauf schlafen. (119)

295

Unruhig auf der Stelle tänzelnd versuchen Sie, den Hieben Ihres Gegners zu entgehen, während Sie an Ihrem Waffengürtel nesteln, um Ihre eigene Waffe heraus zu ziehen.

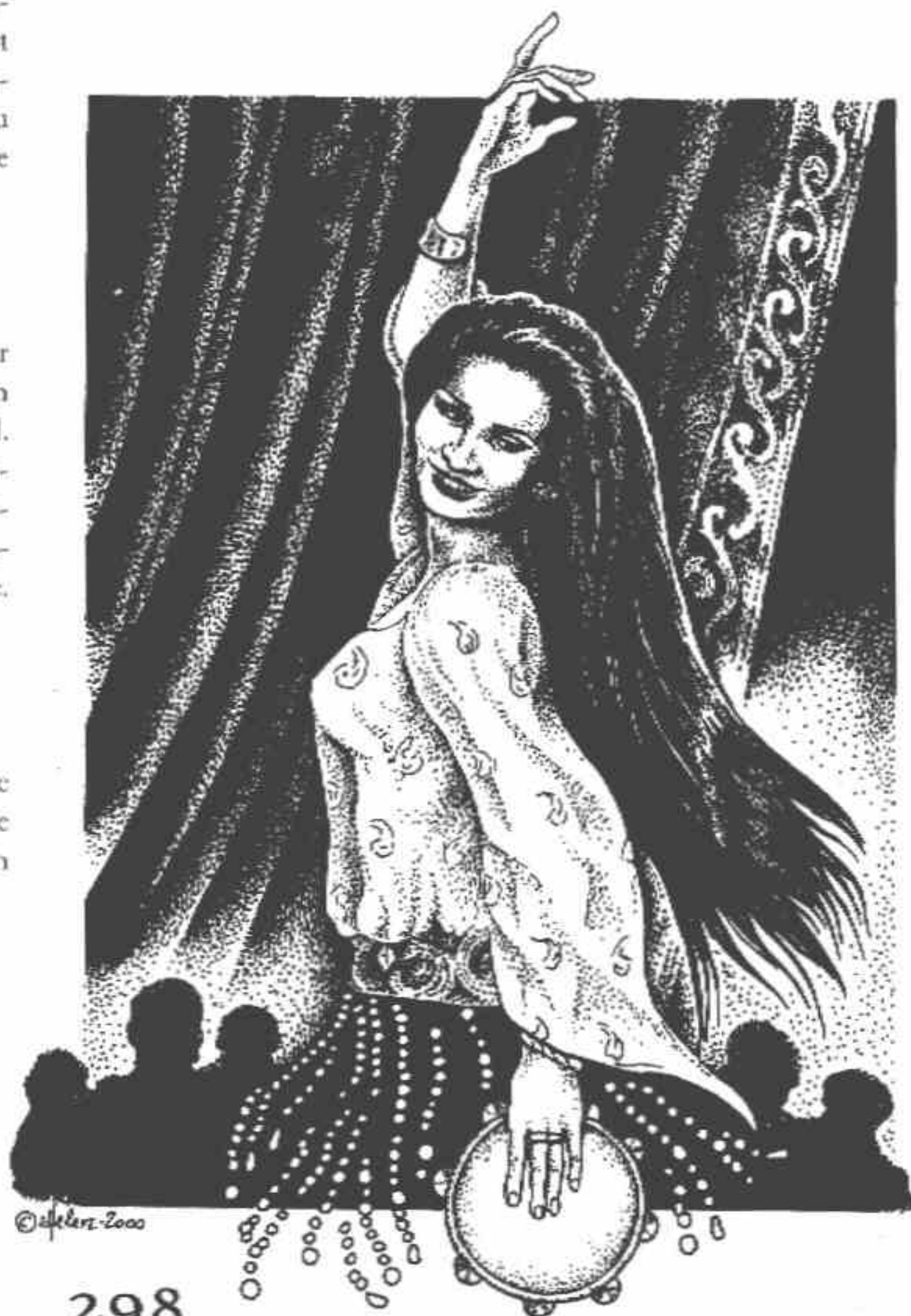
In diesem Kampf können Sie in den ersten drei Runden nur ausweichen. Dann haben Sie Ihre Waffe gezogen und können auch attackieren. (227)

296

Spät am Tag senkt sich die Sonne auf die fernen Dünen hinab und färbt den westlichen Himmel in ein leuchtendes Rot. Für Sie ist es nun Zeit, sich auf den Weg zum Scheich zu machen. (250)

297

Wollen Sie sich nun doch selbst überzeugen, was für ein Tier den Laut verursacht hat (126), oder weiter Kamele tränken (90)?



298

Ein Person nähert sich Ihnen auf einem wahrhaftigen fliegenden Teppich. In der Luft liegt ein merkwürdiges Rauschen, und Shahena stößt einen ersticken Schrei der Überraschung aus. Als der Teppich näherkommt, erkennen Sie, dass Muammar derjenige ist, der den Teppich lenkt. Bei Ihnen angekommen, lässt er sein Fluggerät halten, so dass es nun neben Ihnen in etwa einem Schritt Höhe schwebt. Nun reicht er der etwas verstört wirkenden Shahena die Hand und zieht sie zu sich hinauf. Dann springen auch Sie auf das ungewohnte Transportmittel, und wie von selbst setzt es sich wieder in Bewegung. Ihnen werden zwar noch einige schlecht gezielte Pfeile nachgesandt, doch ansonsten müssen sich die machtlosen Krieger aufs Fluchen beschränken. Nach einer Weile sind jedoch auch diese Verwünschungen verhallt. (109)

299

Das weitere Spiel verläuft recht einseitig, denn einer der Novadis scheint den anderen in diesem Glücksspiel weit überlegen zu sein.

So verlieren die anderen Novadis neben ihrem Geld auch bald die Lust am Spiel und selbiges wird bald darauf beendet. (208)

300

Nachdem Sie Ihren Hunger gestillt haben, meint Muammar: "Wir werden noch einige Tage hier in der Oase verbringen müssen, denn Rastullah hat in seinem unergründlichen, wahrhaftigen Willen während des Sandsturms mehrere unserer Gefährten in seine himmlischen Gärten gerufen. Wir hatten befürchtet, Ihr wäret auch unter ihnen gewesen. Trotzdem sind wir noch zu wenige, um unsere Reise fortsetzen zu können. Hier in der Oase Tarfui sind in diesen Tagen ebenfalls kaum Männer, da sie fast ausnahmslos zur Blutrache gegen den ihnen verfeindeten Stamm der Beni Habled aufgebrochen sind. Wir werden also auf eine Karawane warten müssen, die einige Kameltreiber entbehren kann." (205)

301

Zuerst leise und dann langsam lauter werdend setzt die Musik der Flöte, der Trommeln und der Bandurria wieder ein. Als hätte sie auf dieses Signal gewartet, tritt Shahena, die Tochter des Scheichs, mit flinken Schritten aus einer durch ein blaues Tuch abgetrennten Ecke des Zeltens. Ihr zierlicher Körper ist in ein durchscheinendes Gewand aus grünen Schleiern gehüllt. Ihr Gesicht wird ebenfalls von einem Schleier verhüllt. Nur ihr wogendes schwarzes Haar ist vollkommen frei. In ihrer linken Hand hält sie eine kleine, schellenbesetzte Handtrommel. (225)

302

Sie versuchen Ihren Gegner zu fassen, dieser entwindet sich jedoch Ihrem Griff und wendet sich zur Flucht. Ihr Seil halten Sie jedoch noch immer in den Händen. (197)

303

Sie reiten auf Ihrem schwankenden Kamel durch die weiten Hügel aus feinem, goldgelbem Sand. Die Zeit scheint kaum zu vergehen und am fernen Horizont zeigt sich nicht einmal die kleinste Unregelmäßigkeit.

Haben Sie noch genügend Wasser (173)? Wenn nicht, geht es bei (226) weiter.

304

Anscheinend macht die Hitze auch Ihrem Kamel zu schaffen. Immer öfter kommt es auf den Dünenkämmen ins Rutschen und stolpert diese hinab, bevor es den Aufstieg erneut beginnt.

Verlassen Ihre Kräfte schon den ausgedorrten Körper (226) oder erdulden Sie die Strapazen noch (176)?

305

Nachdem Saïd seine Erzählung beendet hat, erntet er von seinen Gästen stürmischen Beifall. Nun werden Dutzende kleiner Öllämpchen im Zelt verteilt, und er kündigt, stolz lächelnd, den

Höhepunkt des Abends an: seine Tochter Shahena, die zu Ehren seiner Gäste tanzen wird. (301)

306

Wenige Augenblicke, nachdem Sie ihn losgelassen haben, ist der Junge in der Menge der Umstehenden verschwunden. (28)

307

"Hier kommen alle paar Tage Handelskarawanen vorbei. Genauer kann ich Euch leider auch nicht sagen", erklärt Saïd Ihnen bereitwillig. (155)

308

Als die Oasenbewohner die Karawane bemerken, werden Sie freundlich empfangen, und nachdem die Fracht von den Kamelen genommen wurde, bekommen die Novadis ihre Schlafplätze zugewiesen. Für Sie hat Muammar jedoch zunächst die ehrenvolle Aufgabe vorgesehen, die Kamele zu tränken. (153)

309

Nachdem Sie Ihren Aufenthalt hier nun ein wenig genossen haben, fassen Sie den Beschluss, die sich auf dem Grundstück befindlichen Gebäude zu inspizieren und nach Shahena zu suchen. (242)

310

Der Novadi trägt einen weiten, nachtblauen Kaftan, der von einer als Gürtel dienenden roten Kordel zusammengehalten wird. An dieser prangen ein geschwungener Khunchomer sowie ein Waqqif. Nur einzelne schwarze Härchen in seinem ansonsten grauen Vollbart zeugen von dessen nun fast vergangener Farbe. Als Sie ihn bitten, sich seiner Karawane anschließen zu dürfen, lässt er den Händler, mit dem er soeben noch feilschte, einfach stehen. (101)

311

Sie jagen dem Dieb nach und holen dabei immer weiter auf ... Vollkommen unverhofft wird Ihnen ein kleiner, mit reifen Peraine-früchten beladener Holzkarren in den Weg geschoben. Legen Sie eine Gewandtheits-Probe ab, um diesem auszuweichen.

Gelungen ... (48)

... oder eher weniger (77)?

312

Sie kommen in einen Raum, der nur aufs ärmlichste ausgestattet ist. An einigen Stellen bröckelt bereits der schmutzig weiße Putz von den Wänden und der Decke. Auf dem Boden liegen etliche Strohmatten, die zur Zeit jedoch verwaist sind. Offensichtlich handelt es sich um die Unterkünfte der Sklaven.

Da dieser Raum nichts weiter zu bieten hat, verlassen Sie ihn auch gleich wieder. (74)

313

Nun setzt sich die kleine Gruppe wieder in Bewegung und Sie reisen mit den Männern aus Tarfui zu deren Heimatoase. Auf der Reise erfahren Sie von den Männern, dass sie am Morgen nach Ihrer Abreise aus Tarfui dort eingetroffen sind. Nachdem sie von Saïd von Shahenas Entführung erfahren hatten, seien sie sogleich nach Unau aufgebrochen. Dort haben sie sich an Muammar gewandt, der, zurecht, auf Sie vertraut habe, und ein direktes Eingreifen nicht für notwendig hielt.

Sie reiten noch einige Stunden und schlagen dann ein kleines Lager auf. Am übernächsten Tag erreichen Sie, Shahena und die anderen Novadis endlich die Oase Tarfui.

Lesen Sie nun **Das Ende des Abenteuers**.

314

Ihre Kehle ist völlig ausgetrocknet und mit jedem Atemzug, den Sie noch tun, fühlen einen stechenden Schmerz in Ihrer Brust. Sie müssen erkennen, dass Sie es nicht mehr bis zur Karawane schaffen können. Ihre Kräfte verlassen Sie, Sie stürzen aus dem hölzernen Sattel und Ihnen wird schwarz vor Augen. (146)

315

Nachdem Sie sich ein wenig auf dem Gelände umgesehen haben, beschließen Sie, sich nun auf die Suche nach Shahena zu machen. (242)

316

Unter den stechenden Blicken des Kochs verlassen Sie dessen Zimmer und das Küchenhaus. (234)

317

Sie hocken sich bei wieder auf den Wüstenboden und betrachten lange Zeit Ihren Schatten, der lotrecht unter Ihnen steht.

Sie wissen nicht mehr, wie lange Sie schon so sitzen, bis Sie eine Richtung zu erkennen vermeinen, in die das von Ihnen geworfene Dämmerlicht seinen Weg zu nehmen scheint. (240)

318

Mürrisch erklärt Ihnen der Novadi, hier würden keinerlei Auskünfte gegeben, beugt sich über ein Blatt und fährt fort, es mit abgehackten Bewegungen zu beschreiben.

Wollen Sie versuchen, ihn mit einigen Zechinen umzustimmen (281), oder die Sache auf sich beruhen lassen (224)?

319

Die Tür ist sehr massiv und hängt in eisernen Angeln. Auch mit Gewalt scheint hier nichts zu machen zu sein. Also wenden Sie sich einem anderen Teil des Hauses zu. (63)

320

Nach schier endloser Zeit erblicken Sie eine Reihe winzig kleine Gestalten, die sich in der Ferne über eine Düne hinabschlängeln. Neue Hoffnung beginnt in Ihnen zu keimen.

Als Sie sich ihnen immer weiter nähern, können Sie bald zwischen Menschen und Kamelen unterscheiden, und erkennen, dass die Anzahl der Kamele mit der von Muammars Karawane übereinstimmt. Offenbar sind Sie im Sturm weiter von ihnen getrennt worden, als Ihnen bewusst war.

Verfügen Sie noch über ausreichend viel Wasser (20) oder nicht (314)?

321

Sie blicken sich nach den anderen Mitgliedern der Karawane um, doch von denen ist nichts mehr zu entdecken, denn der Sandsturm nimmt Ihnen jede Sicht. Auch Ihre verzweifelten Rufe gehen im Getöse des Sturms unter. (231)

322

Unter großen Anstrengungen gelingt es Ihnen nach einigem Drücken, die Tür zu öffnen, bevor sie vollständig geschlossen werden kann, und der verblüffte Keshban steht vor Ihnen. (246)

323

Sie gelangen in eine große, von einem an der Decke hängenden Leuchter erhellte Halle. Auf dem Boden liegt ein riesiger, bunter Knüppteppich. Die Ecken des Raumes sind mit Dutzenden von Kissen gefüllt und in der Mitte steht eine große Wasserpfeife.

In der Westwand befinden sich zwei Türen. Die nördliche führt durch das Vorzimmer in den Garten (234), die südliche weiter in das Gebäude hinein (267).

324

Im Schatten der fast fünf Schritt hohen Stadtmauer sitzen einige zerlumpte Gestalten, die hoffen, hier einige Kupfermünzen erbetteln zu können. Als Sie einen von ihnen ansprechen, deutet dieser mit einer wenig dezenten Geste auf das Holzschälchen vor sich. Wollen Sie ein paar Zechinen hinein legen (230) oder nicht (285)?

325

Sie erheben sich und begeben sich nach draußen. Nur noch einzelne Sterne sind am morgendlichen, sich gen Osten bereits in ein zartes Rosa hüllenden Himmel zu erkennen. Über der gesamten Oase liegt eine idyllische Stille, die nur ab und zu vom Zwitschern des kleinen, hellblauen Vogels, der über Ihnen auf einer Palme sitzt, unterbrochen wird. (217)

326

Dann machen Sie sich mit Saïds Tochter auf den Weg zur Unterstadt Unaus, wobei Sie immer darauf bedacht sind, im Schatten zu gehen, um nicht doch noch bemerkt zu werden. (196)

327

Zuerst werden Sie von den am Tor postierten Wachen, an die Sie sich gewandt haben, argwöhnisch begutachtet. Doch dann entfernt sich einer der beiden Männer und kehrt mit einem fettleibigen und kahlköpfigen Bediensteten zurück, der sich als Keshbans Verwalter und Aufseher für alle anderen Bediensteten, freie wie unfreie, vorstellt. Nachdem auch er Sie eingehend beäugt hat, er-

öffnet er Ihnen, es würden tatsächlich noch Gehilfen gesucht und Sie könnten für die Dauer des Abends hier arbeiten. (181)

328

Sie spüren, wie Ihre Seele langsam, aber unaufhaltbar aus Ihrem Körper entweicht. Dabei fühlen Sie ein Gefühl von Freiheit, wie Sie es noch nie zuvor erlebt haben, und wie man es wohl empfinden kann, wenn man das irdische Sein hinter sich gelassen hat. Von der sanften Marbo werden Sie über das Nirgendmeer und vorbei an Uthar, dem stillen Wächter, in Borons Totenhalle geleitet, wo Ihre Seele auf der Seelenwaage Rethon von Boron selbst für würdig befunden wird, in Alveran und damit in den Paradiesen der Götter Einzug zu erhalten ...

Das Ende des Abenteuers

Die Oasenbewohner werden schnell auf Ihr Kommen aufmerksam, und als Sie Tarfui endlich erreichen, haben sich alle dort Anwesenden um Sie herum eingefunden. Unter gellenden Jubelrufen ziehen Sie in der Oase ein; mehrere Kinder laufen lachend um Ihre Reisegruppe herum, und einige der Oasenbewohner schwenken als Zeichen der Bewunderung frisch geschnittene Palmwedel vor Ihnen. Schließlich entdecken Sie auch Saïd ben Nareb. Der alte Scheich hat sich aus der Menge gelöst und läuft freudestrahlend auf Shahena zu. Jene ist inzwischen von ihrem Kamel gestiegen und schließt ihren Vater glücklich in die Arme.

Nachdem Saïd Rastullah mit einem inbrünstigen Stoßgebet gedankt hat, wendet er sich Ihnen, dem Befreier seiner verloren geglaubten Tochter zu und spricht Ihnen überschwänglich seinen Dank für Ihre heldenhaften Bemühungen aus, obwohl Sie noch gar nicht dazu gekommen sind, davon zu berichten.

Nasreddin, der von seiner Verletzung wieder halbwegs genesen ist, begrüßt Sie ebenso freudig. Sie müssen noch den Dank vieler anderer Wüstensöhne entgegennehmen, und auch dann ist für Sie

an Erholung von Ihrer Fahrt kaum zu denken. Saïd führt Sie zuerst in sein schattiges Zelt und besteht darauf, dass Sie ihm von den Geschehnissen in allen Einzelheiten berichten.

Am Abend wird zu Ihren Ehren ein verschwenderisches Fest gegeben, in dessen Mittelpunkt allein Sie und Shahena stehen. Dabei müssen Sie immer wieder Ihre Erlebnisse zum besten geben, bis auch der letzte der Novadis die Geschichte von Ihnen höchstpersönlich gehört hat.

Die nächsten Tage verbringen Sie in Tarfui und kommen wieder vollständig zu Kräften.

Als Sie wieder aufbrechen wollen, vermacht Saïd Ihnen ein Kamel aus seiner eigenen Zucht. Es handelt sich um ein prächtiges Exemplar eines Qai'Ahjan-Rennkamels, also eines Meharis. Seine Schulterhöhe beträgt elf einhalb Spann und sein kurzes Fell ist von fast weißer Farbe. Möglicherweise lässt Sie Ihr Meister damit gar im nächsten Jahr am Unauer Kamelrennen teilnehmen.

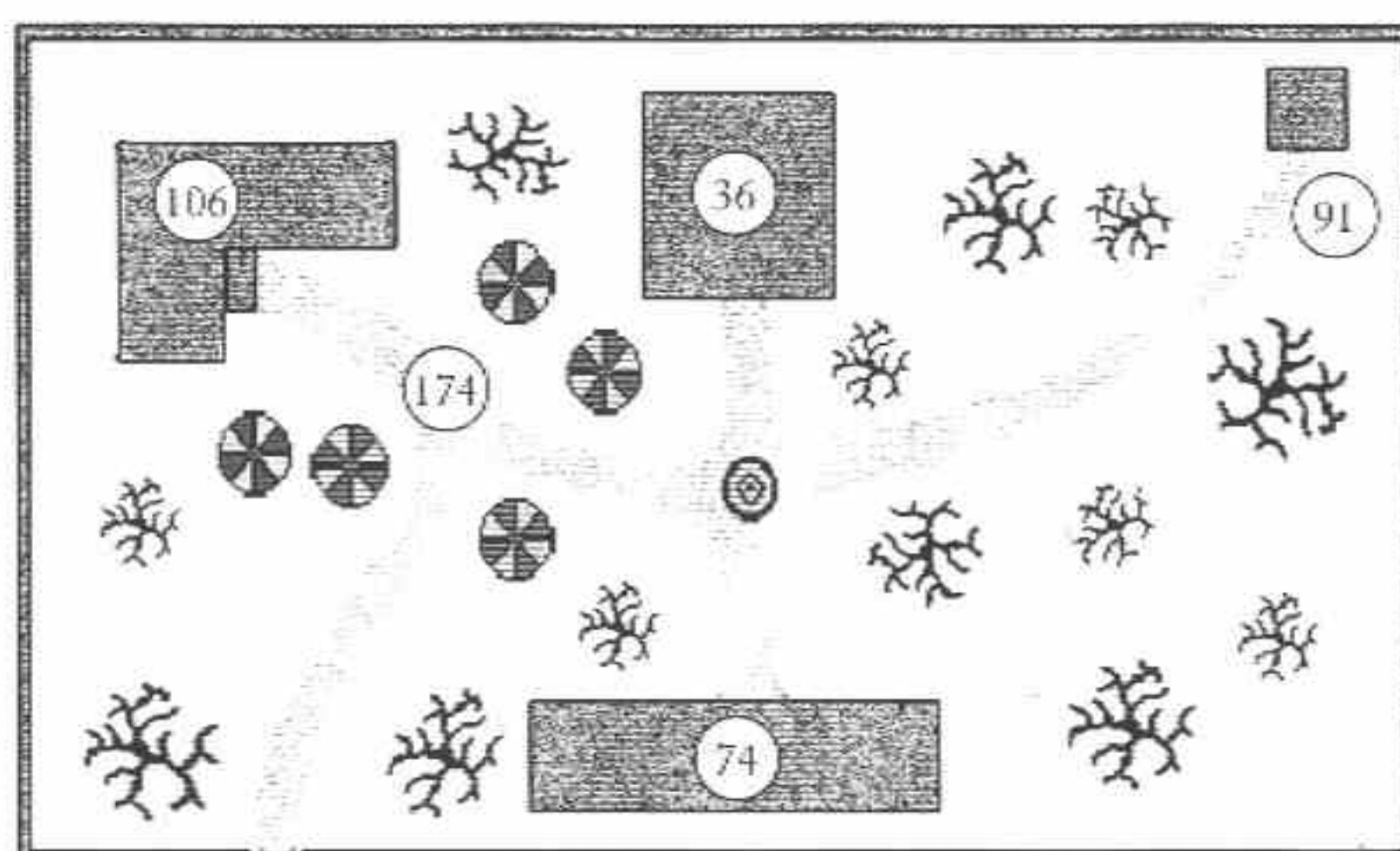
Nebenbei bekommt Ihr Held für das erfolgreiche Durchleben dieses Abenteuers **300 Abenteurpunkte**.

Anhang

Umrechnungstabelle

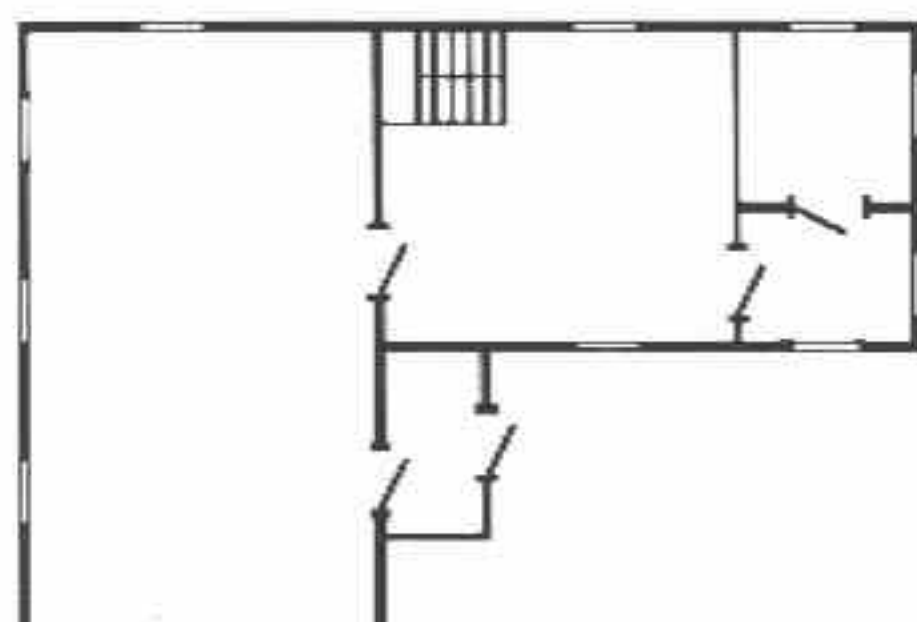
Bezeichnung	Wert in ST	Material
Marawedi	20	Gold
Zechine	2	Silber
Muwlai	0,2	Kupfer

Keshbans Anwesen

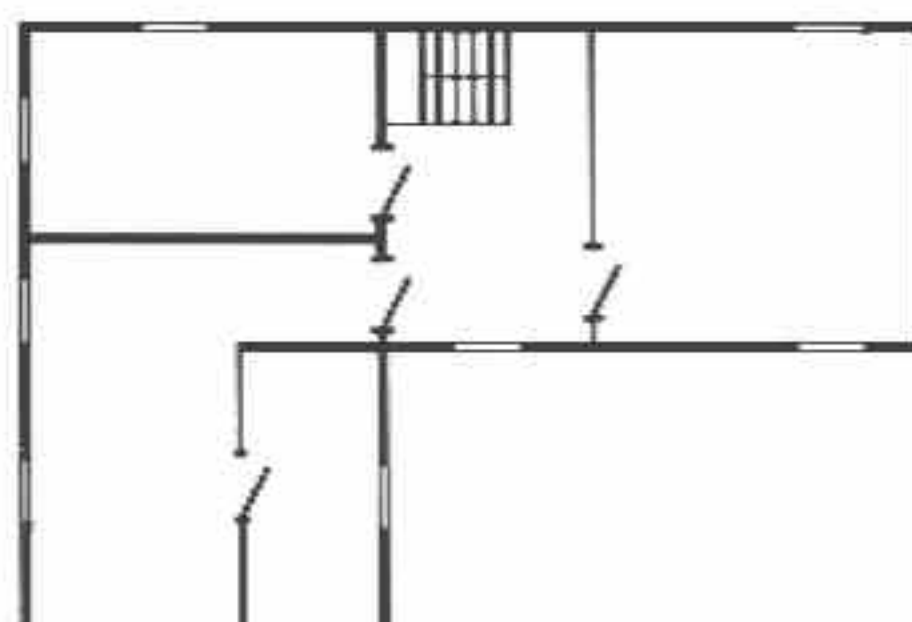


Das Wohnhaus von Keshban

Parterre



Obergeschoss





AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer
Krieger oder weise Magierin, als unerschütter-
licher Zwerg oder weltgewandte Streunerin
Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu
erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges
stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen
Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei
eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen
mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen
uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister
des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und
Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre
Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich
aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre
Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien
begeistern zu lassen.

WIE WASSER IM SAND

Mherwed: Stadt am Ufer des gewaltigen
Mhanadi, Sitz des Kalifen, brodelndes
Zentrum der novadischen Kultur. Hierher
hat es Sie verschlagen, und nun suchen
Sie nach einem neuen Betätigungsfeld. Da
hören Sie davon, dass in nächster Zeit in
Unau eines der legendären Kamelrennen
veranstaltet wird – Grund genug, den
weiten und gefährvollen Weg durch die
unbarmherzige Khôm anzutreten.
Aber diese Wüste hat ihren Ruf nicht
umsonst. Und so bekommen Sie es schon
bald mit Sandstürmen, Wüstenräubern
und skrupellosen Stammesherrn zu
tun – wenn Sie nicht schon vorher
unter der glühenden Sonne verdurstet
sind.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 99

•
SPIELER

1 Spieler ab 14 Jahren

•
KOMPLEXITÄT (Spieler)
niedrig

•
ANFORDERUNGEN (Held)
Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten,
Interaktion

•
ERFAHRUNGSTUFEN
4 – 6

•
ORT UND ZEIT
Mherwed und Khômwüste,
in neuerer Zeit

Zum Spielen dieses Solo-Abenteuers
benötigen Sie zusätzlich nur das
Abenteuer-Basis-Spiel; alle weiteren,
spielwichtigen Informationen sind in
diesem Buch enthalten. Kenntnis der
Box Die Wüste Khôm und die
Echsenzümpfe ist hilfreich, aber
nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen
von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2000 by
Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.
Alle Rechte vorbehalten.

DM 19,95 • EUR 10,20



4 018522 103488

ISBN 3-89064-348-5

10348