



## WIE DER WIND DER WÜSTE: HEIMAT OHNE SCHATTEN

Ein Kurzscenario

erarbeitet von Philipp Wilking  
[webmaster@phileasson-projekt.de]

© Philipp Wilking



**DAS SCHWARZE AUG**, **AVENTURIEN** und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## EINORDNUNG

Dieses Kurzscenario lässt sich während des Marschs durch die Khom in "Wie der Wind der Wüste" einbauen. Es dient dazu, ein wenig Licht auf Abduls Vergangenheit zu werfen und einige Hinweise auf Pardona / den Namenlosen einzustreuen.

## EINSTIEG INS SZENARIO

Schon am Rand der Wüste zeigt Abdul Anzeichen von Vorfreude und brabbelt auf Nachfrage irgendetwas davon, dass es nun endlich wieder nach Hause ginge und er endlich mal ein paar liegengebliebene Forschungen fortsetzen könne. Nach ca. zehn Tagen Marsch spricht er, sichtlich aufgeregt, die Helden an, man müsse jetzt nach Norden ziehen, um "nach Hause" zu kommen. Falls die Expedition jemanden mit entsprechender Ortskenntnis dabei hat, könnte dieser sofort wissen, dass Yiyimris "ein paar Tage entfernt in ungefähr dieser Richtung" liegt, ansonsten liegt es an den Helden, ob sie Abdul glauben und einen Umweg riskieren wollen – und dann selbstverständlich Ben Aram davon zu überzeugen, dass es das wert ist. Je nach Notlage der Karawane ergeben sich hier schöne Diskussionen, auch innerhalb der Gruppe! So dies gelingt, kommt die Karawane nach einigen Tagen vor den Toren Yiyimris' an.

## EREIGNISSE IN YIYIMRIS

Die Beni Kasim empfangen die Karawane wenig freundlich, und die Helden werden wohl schnell zweifeln, ob der Umweg sinnvoll war... bis plötzlich eine junge verschleierte Frau Abdul erkennt und überrascht ob der "Heimkehr des Daneshdju" auf die Knie fällt und Rastullah dankt. Sie stellt sich als Tochter von Abduls ehemaliger Haushälterin Mirshan vor, zu der sie die Gruppe auch prompt führt. Auch die alte Mirshan ist überglücklich, schnell stellt sich aber heraus, dass sich seit Abduls Verschwinden vor Jahren einiges verändert hat: Der geldgierige Händler Assaf al'bastra (Abdul kriegt einen Wutanfall, sobald der Name fällt), der es schon länger auf Abduls Domizil abgesehen hatte, hat es sich recht schnell unter den Nagel gerissen (mit etwas Bakshish und einem geschickten juristischen Winkelzug – Mawdli Feyhach, das Oberhaupt der Oase, ist sehr gesetzestreu und kennt angeblich neben den 99 Gesetzen Rastullahs 98 weitere Gesetzessammlungen!).

Alle anderen Diener haben schnell neue Arbeit gefunden, Mirshan gibt auch etwas kleinlaut zu, dass sie eher schlecht auf ihren Herren zu sprechen waren – überhaupt war der werthe Magister nie wirklich ein Menschenfreund: Freunde hatte er keine, nur Kollegen, und die Stimmung in seinem Domizil war eher besser, wenn er mal wieder Tage und Wochen in der Akademie zu Rashdul verbrachte...

Heute befindet sich eine Karawanserei im Domizil; als Abdul aufgeregt nach seinen Forschungsunterlagen fragt, erzählt Mirshan, dass diese nach einigen Monden in den Besitz der Akademie übergingen und von einer Delegation abgeholt wurden. Abdul grinst diebisch – denn "sein Versteck" haben sie wohl nicht gefunden! Nach etwas Zureden rückt er damit heraus, dass er die wirklich prekären Unterlagen unter einer Fliese in seinem ehemaligen Arbeitszimmer versteckt hatte; es liegt nun an den Helden, diese wiederzubeschaffen. Dies kann zum Beispiel so ablaufen, dass sich die Helden in der Karawanserei im Erdgeschoss des ehemaligen Domizils einquartieren und einen Plan schmieden, um nachts in die im Obergeschoss gelegenen Privatgemächer und Handelsstuben Assafs einzubrechen. Mit einem Plan des Gebäudes lässt sich der Einbruch schön ausgestalten: Im Erdgeschoss befindet sich eine typische Karawanserei, wie sie beispielsweise in **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** (Seite 69) beschrieben ist. Weitere Informationen zu Karawansereien finden sich in den Spielhilfen **Raschtuls Atem** (Seite 33, nur Beschreibung) und **Ritterburgen und Spelunken** (Seite 93ff., Beschreibung mit Grundriss). Es gibt also neben einem Flur mit Empfangstresen einen Schankraum mit Diwanen und Wasserpfeifen, in dem verschleierte

Bedienungen die Gäste bewirten, außerdem einen Schlafraum, einen Bade- und Massagetrakt sowie den Durchgang zum von einer Mauer umsäumten palmenbewachsenen Innenhof. Das Obergeschoss enthält neben den Privatgemächern (unter anderem besagtes Arbeitszimmer und eine kleine Bibliothek) eine Teestube, in die Assam abends schon mal einen wichtigen Kunden zum Gespräch einlädt. Alle Räume verfügen über einen Balkon zum Innenhof, der neben der normalen Treppe einen weiteren (vielleicht unauffälligeren) Zugang zum für Gäste eigentlich nicht zugänglichen Obergeschoss bietet. Nicht nur im Flur des Obergeschosses, sondern auch auf dem Flachdach halten sich Wächter auf, die mit Khunchomern (und auf dem Dach mit Kurzbögen) bewaffnet sind. Wenn es den Helden gelingt, in das Arbeitszimmer vorzudringen, finden sie unter der von Abdul beschriebenen Fliese tatsächlich ein kleines Holzkästchen.

## DER LOHN DER MÜHEN

Beim Inhalt des Kästchens kann man sich nun so richtig austoben. Es könnte beispielsweise einige Edelsteine und eine Dschinnenlampe (mit einem darin gebundenen Wasser-Dschinn, der, sobald man an der Lampe reibt, einen Gewitterregen auslöst – die Lampe war Abduls "Lebensversicherung", falls er mal flüchten muss) sowie seine geheimsten Forschungsunterlagen enthalten. Beiliegende PDF-Datei enthält einige beispielhafte Quellen, die sich hierfür anbieten. Am wichtigsten sind hierbei einige Notizen zu Dienern des Namenlosen, aus denen die Helden (wahrscheinlich zum ersten Mal) Hinweise auf einen Zusammenhang zwischen Pardona und dem Namenlosen finden – und somit einen möglichen Ansatz einer Begründung für Abduls Entführung.