

ERFAHRUNGSTUFEN

1-4

ABENTEUER 5

Nedime - die Tochter des Kalifen

Ein Solo-Abenteuer



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Solo-Abenteuer

NEDIME,
die Tochter des Kalifen

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®


Schmidt
Spiele

NEDIME, die Tochter des Kalifen

von Ulrich Kiesow



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1984 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Klaus Holitzka
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-300013-3

Inhalt

Vorwort	6
Die Geschichte	7
Das Spiel	8
Das Abenteuer	13
Anhang	
Nedimes Entführung als Gruppenspiel	57
Die Ausrüstungsgegenstände	58
Die Monster	59
Zum Herausnehmen zwischen den Seiten	30/31
Plan des Schicksals mit Palastskizze	

Vorwort

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Unter Fantasie (auch Fantasy genannt) versteht man eine spezielle Literaturgattung. Der typische Fantasie-Roman schildert eine Welt, in der Schwarze Magie, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören. In diesem Sinne ist die *Odysee* ebenso eine Fantasie-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, der *Herr der Ringe* ebenso wie die *Conan*-Romane oder *Die unendliche Geschichte*.

Und Rollenspiel bedeutet: Sie, der Spieler, erschaffen sich einen **HELDEN** – auf dem Papier – und übernehmen seine Rolle im Spiel eines solchen Fantasie-Abenteurers. Sie verhalten sich wie ein Schauspieler, indem Sie die Rolle ihres Helden spielen: sei es nun als **ABENTEUERER**, als **KRIEGER**, als **ELF** oder gar als **ZAUBERER**. Sie und Ihre Freunde in anderen Rollen bestimmen gemeinsam Verlauf und Ausgang der Geschichte. Die Geschichten des **Schwarzen Auges** spielen alle in Aventurien, einer imaginären Welt, in der alles möglich ist. Nun ist Aventurien – und das muß auch so sein – ein unbekanntes Land; Abenteuer kann man nur erleben, wenn man sich dem Unbekannten stellt! Nur einer weiß, was in Aventurien vorgeht: Der **MEISTER des Schwarzen Auges!**

Unser Rollenspiel verlangt also zwei Arten von Spielern: Einmal den mutigen *Helden*, der auszieht um Abenteuer zu erleben; zum anderen einen *Spielleiter*, der den Helden die unbekannte Welt von Aventurien öffnet.

Dieser Spielleiter ist eigentlich der Herrscher von Aventurien. Er weiß, wo Schätze liegen, wo Ungeheuer lauern, wo Unrecht geschieht und wo Hilfe benötigt wird.

Die Aufgabe des Spielers ist es, das Abenteuer für die tatendurstigen Helden vorzubereiten, diese dann an den Ort des Geschehens zu führen und schließlich alle die Rollen zu übernehmen, die nicht von den Spielern selbst dargestellt werden.

Sie sehen also schon, **Das Schwarze Auge** ist mehr als ein simples Würfelspiel. Um sich mit einer ganz neuen Welt (Aventurien) vertraut zu machen und eine ganz neue Art zu spielen kennenzulernen (Rollenspiel), bedarf es etwas mehr als nur einer kurzen Spielregel.

Aber keine Angst, der Eintritt in diese neue Welt der Fantasie ist leicht. Schritt um Schritt werden Sie mit den Regeln vertraut gemacht, und für den Spieler – der als Held in diese Welt tritt – ist das ganz einfach.

Die Welt Aventurien können Sie nur betreten, wenn Sie die grundlegenden Regeln des **Schwarzen Auges** beherrschen. Sowohl als Spieler als auch als Spielleiter benötigen Sie das **ABENTEUER-BASIS-SPIEL**. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen – und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Mit diesem Grundgerüst werden Sie bereits viele spannende Stunden in Aventurien erleben: unglaubliche Abenteuer in fantastischen Welten.

Bald werden Sie mehr erleben wollen – mehr Abenteuer. Diese Abenteuer können Sie sich selbst ausdenken oder, falls Sie das nicht möchten, können Sie auf fertige **ABENTEUER-BÜCHER** zurückgreifen, die wir für Sie vorbereitet haben. Sie finden diese **ABENTEUER-BÜCHER** im Handel. Bei der Auswahl müssen Sie nur beachten, für wen diese Abenteuer angelegt sind: **GRUPPEN-ABENTEUER** für mehrere Spieler (genaue Spielerzahl ist angegeben); **SOLITÄR-ABENTEUER** für einen einzelnen Spieler; weiter ist wichtig, welche **ERFAHRUNGSTUFEN** die Helden erreicht haben, die dieses Abenteuer erleben sollen. *Einführende Abenteuer* eignen sich für die Erfahrungsstufen 1–4, *Fortgeschrittenen-Abenteuer* sind für die Erfahrungsstufen 5–10 vorgesehen.

Speziell für Meister des Schwarzen Auges gedacht sind die **WERKZEUGE DES MEISTERS** – ein Aktionsset, das nützliche Spielhilfen und Zubehör enthält.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem **Schwarzen Auge** viel Vergnügen. Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Die Geschichte

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen in einer kleinen Schenke irgendwo im Süden Aventuriens. Tabakrauch zieht in dichten Schwaden durch den Raum, und das Stimmengewirr der ausschließlich männlichen Gäste erfüllt die Schenke. Eine laute Unterhaltung am Nebentisch erweckt Ihre Aufmerksamkeit:

»Zwanzig schon, sagst du?«

»Zwanzig wackere junge Burschen, Gaftar! So wahr ich mehr Läuse auf dem Kopf als Heller in meinem Beutel habe.«

»Der Kalif ist ein Narr. Er sollte sich mit Nedimes Schicksal abfinden, anstatt immer wieder neue Abenteurer ins Verhängnis zu treiben.«

»Gaftar, du hast da leicht reden. Schließlich hast du keine Tochter wie Nedime.«

»Rastullah, der Herr, hat mich mit einer Schar prächtiger Söhne gesegnet, gelobt sei er und gepriesen!«

»Nur daß dir keiner von den Burschen ähnlich sieht ...«

»Was willst du damit sagen, Hamar?«

»Nichts, nichts, lieber Gaftar, deine Söhne sind wirklich prächtig geraten.«

»Du machst dich doch nicht über mich lustig?«

»Aber, mein Lieber ...«

Der mit Gaftar Angeredete schlürft vernehmlich an seinem Getränk, dann fragt er noch einmal ungläubig:

»Du behauptest wirklich, zwanzig hätten es ver-

sucht, und keiner wäre je wieder gesehen worden?«

»Nicht einer, Gaftar!«

»Nicht für alle Perlen Rastullahs würde ich in den Palast des Sultans gehen.«

»Denkst du, ich? Keiner hier. Deshalb läßt der Kalif doch immer wieder Fremde aus dem Norden anwerben! Diese Söhne der Einfalt sind die einzigen, die sich dazu noch überreden lassen.«

Die beiden Händler am Nebentisch wenden sich einem anderen Thema zu, aber Sie haben ohnehin genug gehört. Jetzt wissen Sie, daß Sie der Einundzwanzigste sind. Davon hatte niemand im Hause des Kalifen auch nur ein Wort gesagt.

»Gib auf dich acht, junger Freund!« hatte der Kalif nur gemurmelt, Sie mit einem traurigen Lächeln betrachtend. »Und wisse, wenn du ohne meine Tochter wiederkehrst, lasse ich dir den Kopf abschlagen!«

So ernst hatten Sie das nicht genommen, aber nun wird Ihnen klar, worauf Sie sich eingelassen haben.

Redet man so mit einem Menschen, dessen Hilfe man benötigt? – denken Sie verbittert und nehmen einen kräftigen Schluck von dem Gebräu, das die Leute hier »Kamelmilch« nennen. Sie schütteln sich und warten weiter auf den Unbekannten, mit dem Sie sich hier in der Schenke treffen sollen ...

Das Spiel

So beginnt für Sie ein neues Abenteuer. »Nedime, die Tochter des Kalifen« ist für einen einzelnen Spieler gedacht – ein SOLO-ABENTEUER.

Die Abenteuer-Welt von *Aventurien*, in der **Das Schwarze Auge** angesiedelt ist, können Sie nur betreten, wenn Sie die grundlegenden Regeln dieses Spiel-Systems kennen. Das heißt, Sie müssen die Regeln kennen, die sich im ABENTEUER-BASIS-SPIEL befinden. Dort finden Sie auch, was Sie sonst noch zum Spielen benötigen.

Sie kennen also die Regeln und Sie wissen auch, daß Sie nun zuerst einen HELDEN erschaffen müssen, den Sie in dieses Abenteuer schicken. Die Rolle dieses Helden spielen natürlich Sie selbst – schließlich ist **Das Schwarze Auge** ja ein Fantasie-Rollenspiel.

Für dieses Solitär-Abenteuer benötigen Sie nur *einen* Helden. »Nedime, die Tochter des Kalifen« eignet sich für Helden der 1. bis 3. ERFAHRUNGSSTUFE; nicht geeignet ist dieses Abenteuer für MAGIER und ELFEN. Und der Held sollte männlichen Geschlechts sein. Es ist einfach realistischer, wenn ein Mann die schöne Tochter des Kalifen aus den Händen des Sultans befreit.

Das bedeutet auf keinen Fall, daß dieses Abenteuer nur von Männern gespielt werden kann. Warum soll eine Spielerin nicht einen männlichen Helden durch ein Abenteuer führen. Schließlich lesen Frauen ja auch Romane mit männlichen Hauptfiguren (und umgekehrt verfolgen männliche Leser mit Interesse die Erlebnisse von Romanheldinnen).

Sie können durchaus einen Helden ins Spiel schicken, der schon so manches Abenteuer erlebt hat, aber wir empfehlen für »Nedime, die Tochter des Kalifen«, eigens einen neuen Helden zu erschaffen. Denn hier geht es um ein gewagtes, gefährliches Unternehmen, und es wäre doch schade, wenn Ihr Held, mit dem Sie in vielen Gruppenspielen Abenteuer bestanden haben, im Sultanspalast den Tod fände oder für immer in den Verliesen verschwände.

Nehmen Sie ein DOKUMENT DER STÄRKE zur Hand

und würfeln Sie die Eigenschaften Ihres Helden aus – so, wie es im BUCH DER REGELN beschrieben ist.

Die Eintragungen für RÜSTUNG, WAFFEN, ATTACKE und PARADE lassen Sie bitte vorerst frei. Darauf kommen wir in Kürze zu sprechen.

Erschaffen Sie also einen Helden und stellen Sie sich vor, dieser junge Krieger säße jetzt in der Schenke und wartete auf seinen Kontaktmann.

Während Sie also warten, denken Sie noch einmal darüber nach, wie Sie in dieses Abenteuer hineingeschlittert sind:

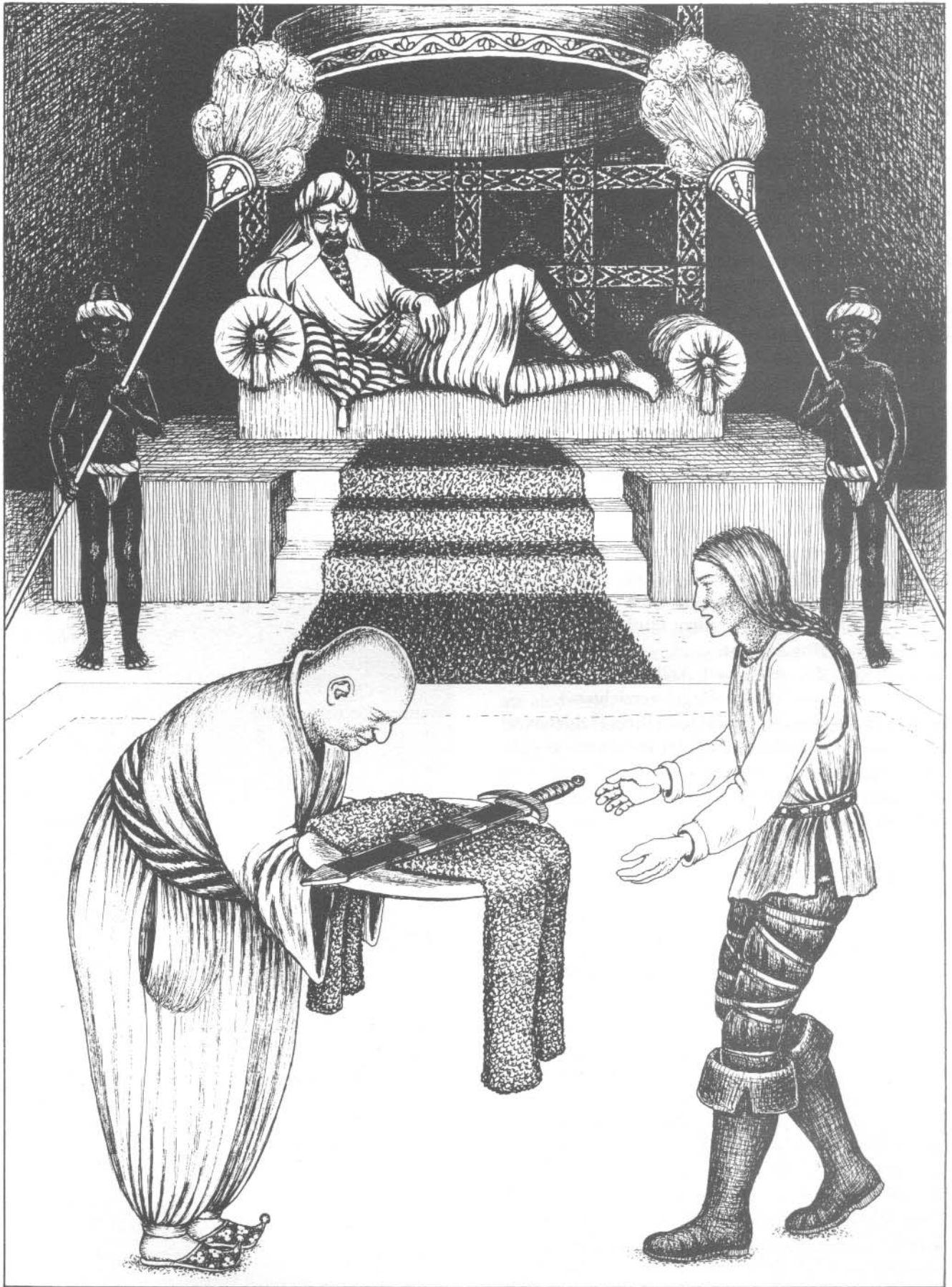
Angefangen hatte es, als Sie in einer armseligen Schenke von einem kleinen, freundlichen Herrn angesprochen wurden. Sie waren eben damit beschäftigt, die letzten Heller und Kreuzer zusammenzukratzen, um Ihre Zeche zu bezahlen.

Es hatte keiner großen Überredungskünste bedurft, um Sie zum Mitkommen zu bewegen – Ihre Börse war wieder einmal leer. Man führte Sie ohne Verzögerung direkt vor den Kalifen, denn der Herr des Hauses wollte Ihnen die lohnende Aufgabe selbst übertragen. Der Kalif hatte Sie lange angeschaut und dann gefragt: »Du bist also ein mutiger Mann?« »Nun ja ...«, antworteten Sie zögernd, was hätten Sie auch sonst sagen sollen.

»Hier!« Der Kalif warf Ihnen einen kleinen, aber schweren Beutel zu. »Das sind einhundertfünfzig Dukaten. Sie gehören dir, wenn du meine Tochter wiederbringst.«

Dann erzählte er Ihnen stockend von Nedime, dem strahlenden Stern seines Lebens. Seit sie vor mehr als einem Jahr entführt worden war, schien für den Kalifen die Sonne nicht mehr.

»Doch ich weiß nun endlich, wo sie gefangen gehalten wird: Im Palast des Sultans Hasrabal! O dieser Abkömmling von Ottern, Würmern und



Kröten, Rastullah möge ihn mit der Krätze schlagen!« Sie versicherten dem Kalifen eifrig, daß Sie seine Tochter befreien würden. Der Kalif klatschte in die Hände. Ein Diener trat ein, der auf einem Schild einen fein gearbeiteten Ringelpanzer und ein Schwert trug.

Nehmen Sie das DOKUMENT DER STÄRKE Ihres Helden zur Hand und tragen Sie die Werte seiner Ausrüstung ein; Ringelpanzer und dieses spezielle Schwert sind neue Ausrüstungsgegenstände, die hier erstmals eingesetzt werden:

Ringelpanzer: Rüstungsschutz: 4;
Geschicklichkeits-Malus: 0
Gewicht: 300; Preis 40 Dukaten
(falls Sie den Panzer einmal verkaufen wollen).
Schild: Rüstungsschutz + 1
Schwert: Trefferpunkte: 1 W + 4 (5–10)
Gewicht: 60
Preis: 10 Dukaten
Angriff + 1; Parade: + 1
(Das Schwert liegt so gut in der Hand, daß sich Ihre Angriff- und Parade-Werte um je einen Punkt erhöhen!)
Bruchfaktor: 2
(Im Solospiel sollten Sie auf die Bruchfaktor-Regel verzichten.)

Es steht Ihnen frei, die Ausrüstung Ihres Helden weiter zu ergänzen, vorausgesetzt, Ihr Held verfügt über das nötige Kapital. Bedenken Sie aber, daß man nicht zwei Rüstungen übereinander tragen und nicht mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen kann.

Der Kalif beschwor Sie, möglichst bald aufzubrechen. Sie legten Ihre Ausrüstung an und wogen das Schwert prüfend in der Hand.

Eine solche Klinge hatten Sie noch nie besessen!

»Ich werde Eure Tochter befreien!« riefen Sie, »und wenn es mich das Leben kostet!«

Da setzte der Kalif dieses traurige Lächeln auf und sprach den häßlichen Satz vom »Kopf abschlagen«. Scheinbar hatte er Ihrem unbedachten Ausruf entnommen, daß Sie nicht sehr am Leben hängen. Nach dem wenig ermutigenden Abschiedsgruß des Kalifen waren Sie entlassen. Der Haushofmeister wünschte Ihnen alles Gute für die Reise zur Stadt des Sultans und wies Sie an, in der Schenke »Zum Ölbaum« auf einen Ortsansässigen zu warten, der Sie mit wichtigen Informationen versehen würde.

»Nedime«, flüstert plötzlich eine heisere Stimme in Ihrem Rücken. »Rastullahs Augenfreude«, erwidern Sie, denn so lautete das Kennwort, das Ihnen der Haushofmeister mit auf den Weg gegeben hatte. Sie blicken sich um: Eine kleine, geduckte Gestalt, die Kapuze des schwarzen Silham tief ins Gesicht gezogen, steht hinter Ihnen. Auf ein Zeichen folgen Sie ihr in einen dunklen, kleinen Nebenraum. Nachdem sie sich beide an einem klapprigen Tischchen niedergelassen haben, werden Sie von Ihrem Gegenüber scharf gemustert: »Du willst also Nedime befreien, du Vater der Kleinverständigkeit?« Während Sie noch überlegen, wie Sie den Kerl für diese Beleidigung bestrafen sollten, fährt er bereits fort: »Ich soll dir helfen. Hier, das ist ein Plan des Palastes (siehe Abb. Buchmitte). Der Plan ist nicht mehr ganz neu, es kann sein, daß sich der Grundriß inzwischen geändert hat. Auch kann man nicht sehen, welche Türen offen und welche verschlossen sind. Das wirst du selbst herausfinden müssen.«

»In welchem Zimmer wird Nedime gefangengehalten?« fragen Sie.

»Woher soll ich das wissen? Ich kann dir nur sagen, Sohn der Verblendung, daß sie den Palast nicht verlassen hat. Ich lasse ihn Tag und Nacht beobachten.«

»Was kannst du mir noch sagen? Gibt es vielleicht einen geheimen Zugang zum Palast?«

»Es gibt ein Fenster an der Rückseite. Sonst bleibt dir nur der Weg durch das Tor. In jedem Fall solltest du zur Mittagsstunde dort eindringen, weil dann die meisten Wächter schlafen.«

»Wie wird der Palast bewacht?«

»Durch viele erfahrene Krieger, aber ihre genaue Zahl ist nicht bekannt. Auch soll es in manchen Kammern Ungeheuer geben. Der Sultan hält sich seltsame Haustiere, und« – Ihr Informant legt die Hand an den Mund und flüstert – »es heißt, er versteht sich auf schwarze Magie.«

Sie wollen weitere Fragen stellen, doch der Mann wehrt ab: »Ich habe mich schon viel zu lange mit dir aufgehalten. Wenn der Sultan Verdacht schöpft, ist mein Leben keinen Haufen Kamelendung mehr wert. Ich wünsch dir Glück!«

Damit huscht er aus dem Zimmer. Sie bleiben sorgenvoll zurück.

Bis zum Mittag haben Sie noch ein wenig Zeit. Nutzen Sie sie, um die folgende Erklärung der Besonderheiten eines Solo-Abenteuers zu lesen.

Wie der Name vermuten läßt, spielt man ein Solo-Abenteuer allein, beziehungsweise, Sie, der Spieler, treten gegen mich, den Autor, an. Ich habe Ihnen eine Aufgabe gestellt, die Sie lösen sollen: Befreien Sie Nedime, sorgen Sie dafür, daß für den Kalifen die Sonne wieder scheint.

Auf Ihren Helden wartet ein gefährvolles Unternehmen. Vieles spricht dafür, daß er es nicht lebend – oder zumindest nicht als freier Mann – überstehen wird. Das soll Sie, den Spieler aber nicht verdrießen. Wenn es schiefgegangen ist, erschaffen Sie rasch einen neuen Helden und lassen ihn in die Fußstapfen des ersten treten. Irgendwann wird es einem Ihrer Helden gelingen, Vater und Tochter wieder zu vereinen. Denn – auf magische Weise – profitiert jeder Ihrer Helden von den schlechten und guten Erfahrungen, die seine Vorgänger gemacht haben. In der Einleitung zu 1001 Nacht heißt es:

Amen, o Herr der Welten. Das Leben der Früheren ist eine Lehre für die Späteren, dazu daß der Mensch die Lehren, welche andern zuteil geworden sind, schaue und sich daran belehre . . .

Ein Held kann zwar die Erfahrungen seiner Vorgänger nutzen, nicht aber deren Taten. Wenn also Ihr zweiter Held den Palast betritt, sind alle Ungeheuer, die der erste Held erschlug, wieder am Leben, alle Türen, die er öffnete, sind wieder verschlossen. Insofern fängt jeder einzelne Held ein neues Abenteuer an.

Wie aber wird das Abenteuer gespielt?

Ganz einfach: Sie lesen den Text, bis Sie vor eine Entscheidung gestellt werden. Beispiel: Haben Sie das verstanden (Abschnitt 1) oder nicht (Abschnitt 2)? Entscheiden Sie, welchen Abschnitt Sie als nächstes lesen wollen! Je nachdem, wie Ihre Entscheidung ausgefallen ist, setzen Sie nun Ihre Lektüre mit einem der beiden folgenden Abschnitte fort:

1. Natürlich haben Sie das verstanden. Es ist ja auch ganz leicht. Erwarteten Sie also nicht, daß ich Ihnen ein Kompliment mache! Übertriebenes Lob schadet nur dem Lerneifer. Setzen Sie jetzt die Lektüre dieser Erläuterungen fort!
2. Jetzt tun Sie bitte nicht so, als wenn Sie diesen einfachen Sachverhalt nicht verstanden hätten! Was haben Sie davon, wenn Sie sich dumm stellen? Gar nichts! Also unterlassen Sie diese Albernheiten, und setzen Sie jetzt die Lektüre der Erläuterungen fort!

Es ist wichtig, daß Sie immer nur die Abschnitte lesen, auf die Sie verwiesen werden. Sie rauben sich alle Spannung und die Freude am Abenteuer, wenn Sie sich nicht an diese Regel halten.

Wenn Sie auf einen Gegner treffen, würfeln Sie für Ihren Helden und seinen Widersacher. Sobald Sie den Gegner überwunden haben, tragen Sie die Abenteuerpunkte, die Ihnen für Ihren Sieg zufallen, in Ihr Dokument der Stärke ein. Dann setzen Sie Ihren Weg fort.

Notieren Sie auf einem Zettel die Nummern der Abschnitte, die Sie hinter sich gebracht haben. Das erleichtert Ihnen die Suche, wenn Sie einmal zurückblättern wollen.

Im Verlaufe des Abenteuers werden Sie nach und nach die einzelnen Räume kennenlernen. Sie können dann eine knappe Inhaltsbeschreibung in die Grundrißzeichnung eintragen. Zum Beispiel: »Kammer mit 2 schlafenden Wachen«. Das mag Ihnen als Gedächtnisstütze dienen. Die Grundrißzeichnung können Sie aus dem Heft heraustrennen. Es ist besser, sie während des Abenteuers ständig zur Hand zu haben.

Alle Räume sind mit Nummern versehen. Zu den Nummern gehört jeweils ein Abschnitt im Text. Bitte schlagen Sie nicht aufs Geratewohl eine Raumnummer auf! Denn es kann sein, daß Sie nicht in diesen Raum gelangen können, ohne vorher einen anderen passiert zu haben. Viele Zimmer kann man nicht erreichen, ohne den Innenhof zu durchqueren. Lesen Sie also die Abschnitte mit den Raumnummern in der Reihenfolge, in der der Held in die Räume eindringt.

Wir haben uns bemüht, ein wirklichkeitsnahes Solo-Abenteuer zu entwerfen, das Ihnen jederzeit eine Fülle von Entscheidungsmöglichkeiten bietet. So können Sie zum Beispiel Ihren Weg durch den Palast frei wählen – und sein Grundriß ist Ihnen von Anfang an bekannt. Diese neue Technik des »realistischen« Solitärspiels bringt es allerdings mit sich, daß häufig alle Möglichkeiten aufgezählt werden, die sich dem Helden an einer bestimmten Stelle bieten, obwohl Ihr spezieller Held vielleicht schon einige der erwähnten Möglichkeiten ausprobiert hat. Lassen Sie sich durch solche Textstellen nicht irritieren, sondern wenden Sie sich den Möglichkeiten zu, die Ihnen noch unbekannt sind. Wenn Sie die Nummern der Abschnitte, die Sie gelesen haben, auf einem Blatt notieren, behalten Sie leichter die Übersicht.

Durch seine besondere Machart eignet sich »Nedime, die Tochter des Kalifen« auch hervorragend für das Spiel in der Gruppe. Wenn Sie den Palast erst ein wenig kennengelernt haben, werden Sie Lust bekommen, Ihre Spielerrunde durch seine Gemächer zu führen. Was für das Gruppenspiel zu beachten ist, finden Sie im Anhang »Nedimes Entführung als Gruppenspiel«.

Da im Anhang einige Spielgeheimnisse verraten werden, sollten Sie ihn erst lesen, wenn Sie »Nedime« nicht mehr als Solitärspiel spielen wollen. ... Doch nun genug der Erläuterungen. Die Mittagsstunde ist angebrochen.

Sie zahlen Ihre Zeche und gehen hinaus. In der brütenden Hitze ist keine Menschenseele zu sehen. Alle Einwohner haben sich in den Schatten ihrer Häuser geflüchtet. Unbehelligt erreichen Sie

den Sultanspalast. Vor dem großen Tor auf der Südseite des Gebäudes steht kein Wächter. Aus dem Palast ist kein Laut zu hören. Tatsächlich scheint alles zu schlafen, so wie es der Mann in der Schenke versprochen hatte.

Sie können vorsichtig durch das Haupttor schleichen (Abschnitt 1), oder am Tor vorübergehen und an der Mauer entlang zur Rückseite des Palastes vordringen (Abschnitt 42).

Ihr Abenteuer hat begonnen ...

Das Abenteuer

1

Der Torraum. Die Tür zur Straße steht offen. Von dort fällt helles Licht in den kleinen, leeren Raum. Das zweiflüglige Tor zum Innenhof (Abschnitt 11), läßt sich nur vom *Hof* aus öffnen. Ansonsten besitzt der Torraum eine Tür in der West- und eine in der Ostwand. In die Westtür hat jemand das Wort »Vorsicht« eingeritzt. Diese Tür ist geschlossen. Sie können die Klinke vorsichtig herunterdrücken; lesen Sie Abschnitt 12. Die Tür in der Ostwand ist nur angelehnt. Durch den Türspalt sind regelmäßige Atemzüge zu hören. Falls Sie durch die Osttür schleichen wollen, lesen Sie Abschnitt 10.

2

Gerümpelkammer. Sie stehen in einer geräumigen Abstellkammer mit je einer Tür in der Mitte der Ost- und der Nordwand. Wenn Sie durch die Osttür gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 1. Wenn Sie durch die Nordtür gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 11. Falls Sie das Zimmer zunächst einmal durchsuchen wollen, lesen Sie weiter:

Durch ein schmales Fenster in der Nordwand fällt gerade so viel Licht in die Kammer, daß Sie sich einigermaßen zurechtfinden können. Auf Regalen an den Wänden und auf dem Boden entdecken Sie ein Wirrwarr von Gegenständen, die mit einer dicken Staubschicht bedeckt sind: Körbe, Krüge, Flaschen, Kleidungsstücke, Möbel, Kisten und Kästen. Kaum haben Sie den ersten Gegenstand berührt, da steigt eine mächtige Staubwolke auf. Legen Sie eine Klugheitsprobe ab! Falls die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 175, falls nicht, lesen Sie Abschnitt 91.

3

Das Speisezimmer. Der große Raum hat je eine Tür in der Ost- und in der Nordwand. Falls Sie durch die

Tür in der Ostwand gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 11. Falls Sie durch die Tür in der Nordwand gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 17. Sie können sich das Speisezimmer natürlich auch näher anschauen, dann lesen Sie Abschnitt 93.

4

Die Küche des Palastes. Der Raum hat drei Türen. Wenn Sie durch die Tür in der Ostwand gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 11, durch die Tür in der Nordwand (Abschnitt 5), durch die Tür in der Südwand (Abschnitt 18). Falls Sie sich die Küche zunächst einmal genauer ansehen wollen, lesen Sie Abschnitt 79.

5

Die Vorratskammer. Der große Raum besitzt nur eine einzige Tür und zwar in der Südwand. Durch die Tür kommt man in den Nachbarraum, die Küche (Abschnitt 4). Wenn Sie die Vorratskammer untersuchen wollen, lesen Sie Abschnitt 80.

6

Der Baderaum des Palastes. Er hat eine schmiedeeiserne Gittertür in der Ostwand und eine gewöhnliche Holztür in der Südwand. In der Nordwand ist ein kleines, vergittertes Fenster. Die Osttür führt zu Raum 7. Sie können die Gittertür allerdings nur öffnen, wenn Sie ein bestimmtes, magisches Wort leise gegen das Türschloß hauchen. Falls Sie dieses Wort kennen, lesen Sie Abschnitt 44.

Die Tür in der Südwand führt in den Innenhof (Abschnitt 11). Falls Sie sich den Baderaum zunächst einmal genau ansehen wollen, lesen Sie Abschnitt 23.

7

Der Haremsraum des Palastes. Das große Zimmer hat eine Tür in der Westwand und zwei in der Süd- wand, eine in der östlichen und die andere in der westlichen Hälfte dieser Wand. Die westliche Südtür ist von innen verschlossen. Sie können den Schlüssel herumdrehen und die Tür öffnen. Sie führt zum Innenhof (Abschnitt 11). Die östliche Südtür führt zu Raum 8 (Abschnitt 8). Die Tür in der Westwand führt zu Raum 6 (Abschnitt 6). Wenn Sie den Harem verlassen wollen, gehen Sie durch eine dieser Türen hinaus. Falls Sie den Weg durch das Badezimmer (6) wählen, gilt dieser Raum als absolut leer. Benutzen Sie ihn als reine Durchgangsstation zum Innenhof (Abschnitt 11).

Wenn Sie sich zunächst einmal im Harem umsehen wollen, lesen Sie Abschnitt 196.

8

Der Wohnraum des Sultans. Das Zimmer hat zwei Türen, eine in der Nordwand, eine in der West- wand. Ganz gleich, durch welche Tür Sie eingetreten sind, ganz gleich, wie leise Sie ins Zimmer geschli- chen sind – der Sultan hat Ihr Eindringen bemerkt. Er erwartet Sie bereits. Lesen Sie Abschnitt 96.

9

Das Prunkgemach. Der Raum hat eine einzige Tür und zwar in der Westwand. Sie führt zum Innenhof (Abschnitt 11). Die genaue Raumbeschreibung fin- den Sie in Abschnitt 162.

10

Der Wachraum. Das Zimmer hat zwei Türen, eine in der Westwand und eine in der Nordwand. Die Westtür führt in den Torraum (Abschnitt 1), die Nordtür zum Innenhof (Abschnitt 11). Sie können den Raum durch eine dieser beiden Türen verlassen, aber lesen Sie zunächst Abschnitt 49.

11

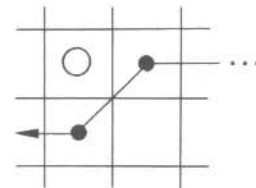
Der Innenhof des Sultanspalasts. In den Hof führen zahlreiche Türen, die alle geschlossen sind. Welche

der Türen verschlossen sind, können Sie nicht sehen. Um das herauszufinden gibt es nur eine Möglichkeit: Sie müssen zu der Tür gehen, die Sie öffnen wollen, und die Klinke herunterdrücken. Auf keinen Fall dürfen Sie *sofort* in den Raum gehen (sofort den Abschnitt aufschlagen), den Sie als nächstes durchsu- chen wollen. Schlagen Sie bitte zunächst den Abschnitt auf, der zu der jeweiligen Tür gehört! Lesen Sie den jeweiligen Abschnitt in der folgenden Liste ab:

Zu Raum 1,	gehört Tür, Abschnitt 30
Raum 2	Tür, Abschnitt 130
Raum 3	Tür, Abschnitt 51
Raum 4	Tür, Abschnitt 57
Raum 6	Tür, Abschnitt 63
Raum 7	Tür, Abschnitt 102
Raum 8	Tür, Abschnitt 50
-Raum 9	Tür, Abschnitt 108
Raum 10	Tür, Abschnitt 129

Leider ist es nicht ganz ungefährlich, den Hof zu betreten. Er wird von riesigen Sandwölfen bewacht, die zum Glück gerade – wie die meisten anderen Palastbewohner – ihren Mittagsschlaf halten. Für Sie kommt es nun darauf an, den Hof zu durchqueren, ohne die Wölfe aufzuwecken. Je länger Sie sich auf dem Hof aufhalten, desto höher wird das Risiko für Sie.

Zählen Sie alle Innenhof-Kästchen, die Sie durchque- ren müssen, um von einer Tür zur anderen zu gelan- gen. Sie dürfen diagonal gehen, aber keine Felder passieren, auf denen eine Säule steht.



Für jedes Kästchen würfeln Sie einmal mit dem sechsseitigen Würfel. Sobald die Summe der gewür- felten Augen 12 übersteigt, wachen die Wölfe auf. Lesen Sie dann Abschnitt 56. Wenn Sie die Tür errei- chen, ohne die Wölfe aufzuwecken, schlagen Sie den Abschnitt auf, der zu der jeweiligen Tür gehört.

12

Bitte legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe – 2 ab. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 2, wenn nicht: Abschnitt 76. Falls Sie diese Türe im Verlaufe

dieses Abenteuers schon einmal geöffnet haben, verzichten Sie auf die Geschicklichkeitsprobe und schlagen sofort Abschnitt 2 auf.

13

Tja, das ist wirklich ein Jammer! Wieder hat Aventurien einen Helden verloren, der zu großen Hoffnungen berechtigte. Wie soll man da passende Worte des Trostes finden?

Immerhin ist Ihr Held bei einem sehr edelmütigen Unternehmen gestorben. Wir werden seiner oft gedenken und seine Kraft und seinen Mut preisen.

So, genug getrauert. Es wird Zeit, daß wir uns wieder den praktischen Dingen des Lebens zuwenden: Nedime ist noch immer nicht befreit, die Aufgabe wartet noch auf ihre Lösung.

Erschaffen Sie sich rasch einen neuen Helden! Lassen Sie ihn in den Fußstapfen des anderen wandeln, aber vermeiden Sie dessen Fehler! Die Chancen Ihres neuen Helden sind besser als die seiner Vorgänger.

Und nun beginnen Sie das Abenteuer von vorn!

14

Um die Falltür aufzustemmen, ist eine Kraftprobe + 4 erforderlich. Sie haben nur einen Versuch. Danach sind Sie zu erschöpft, um es noch einmal zu probieren. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 32, wenn nicht: Abschnitt 39.

15

Sie stehen in einem 2 Meter langen Gang. Im Norden ist eine Kreuzung (Abschnitt 98). Das Südende des Gangs ist zugemauert.

16

Kaum haben Sie das Siegel erbrochen, da springt der Korken mit einem lauten Knall aus der Flasche. Eine dichte, weiße Rauchwolke strömt aus und erfüllt in Sekundenschnelle die Kammer. Die bleichen Schwaden fangen an zu kreisen. Immer schneller drehen sie sich im Kreis. Aus dem wirbelnden Nebel dringt ein helles Licht. Nach und nach verdichtet sich der Rauch zu einer festen, menschenähnlichen Gestalt.

Während ein dröhnendes Lachen ertönt, nimmt die Erscheinung immer deutlichere Züge an. Schließlich steht Ihnen ein zweieinhalb Meter großer, enorm breitschultriger Mann gegenüber. Seine wachsbleiche Haut schimmert matt, nur der kahle Schädel glänzt wie poliert. An den Ohrmuscheln hängen goldene Ringe, so groß wie Teetassen. Um die Hüften trägt die Gestalt ein weißes Lendentuch, in der Hand hält sie einen fast eineinhalb Meter langen Szimitar (ein breites, gebogenes Orientalenschwert). Zuletzt haben sich die Füße des Riesen aus dem Nebel geformt. Sie stecken in bunt bestickten Pantöffelchen – ein beinahe komischer Anblick. Der Koloß kommt langsam auf Sie zu und hebt sein Schwert. Wollen Sie ihn angreifen (Abschnitt 92) oder abwarten, wie er sich verhält (Abschnitt 188)?

17

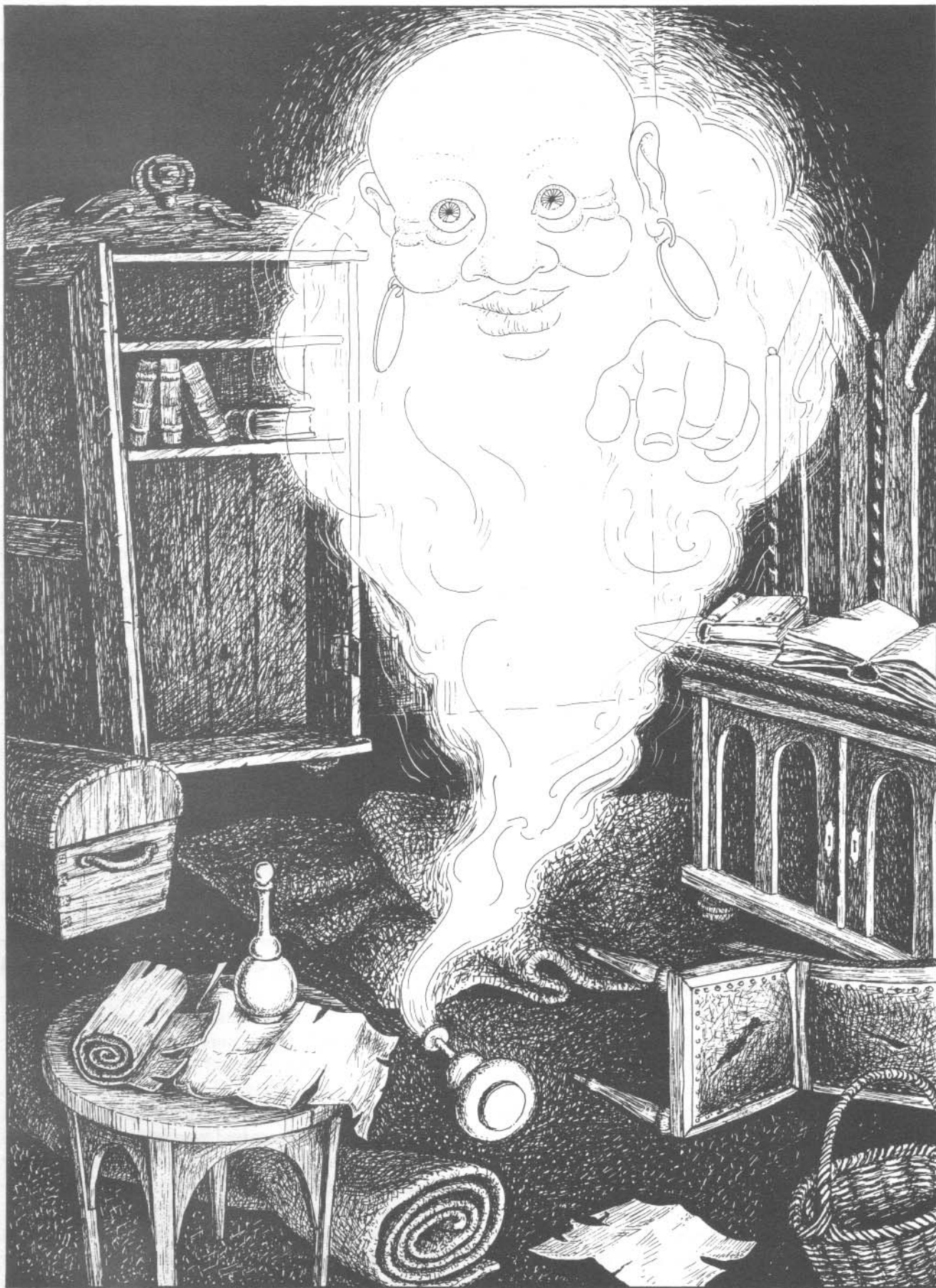
Die Nordtür. Die Nordtür läßt sich nur mit einem passenden Schlüssel öffnen. Wenn Sie einen solchen Schlüssel gefunden haben, gehen Sie durch die Tür in Raum 4 (Abschnitt 4). Falls Sie keinen Schlüssel besitzen und den Raum sofort verlassen wollen, bleibt ihnen nur der Weg durch die Osttür (Abschnitt 11). Sollten Sie sich aber zunächst einmal im Speisezimmer umschauchen wollen, lesen Sie Abschnitt 93.

18

Die Tür in der Südwand ist normalerweise verschlossen. Sie läßt sich nur vom Nachbarraum (3) aus öffnen. Wenn Sie von dort gekommen sind, gilt die Tür als offen. Sie können durch sie hindurchgehen und bei Abschnitt 3 weiterlesen. Falls die Tür für Sie verschlossen ist, schlagen Sie wieder Abschnitt 4 auf.

19

Sie haben den kleinen Koch tief gekränkt. Er senkt das Kinn auf die Brust und wendet sich ab. Sie können sich ungehindert in der Küche bewegen, aber der Zwerg wird fortan kein Wort mit Ihnen sprechen – nicht einmal, wenn Sie ihn mit dem Tode bedrohen. Sie können die Küche durch die Nordtür (Abschnitt 5), die Südtür (Abschnitt 18) oder die Osttür wieder verlassen (Abschnitt 11).



20

Kaum haben Sie das Schwert erhoben, da stimmt der Kleine ein markerschütterndes Geschrei an: »Wache, zu Hilfe! Zu Hilfe!«

Fast im gleichen Augenblick fliegt die Tür auf, und ein Wächter stürmt herein. Außerdem vernehmen Sie zu Ihrem Schreck das Hecheln zweier Sandwölfe.

Die Werte:

Der Wächter:

MUT: 10	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
Monsterklasse: 12	

Ein Sandwolf:

MUT: 8	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
Monsterklasse: 10	

Sie können bis zu Ihrem Tode kämpfen (Abschnitt 13) oder sich ergeben (Abschnitt 41). Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers einen Flaschengeist befreit haben, können Sie ihn rufen (Abschnitt 95). Sollten Sie den Kampf gewinnen, dann ist der Zwerg von Ihnen so beeindruckt, daß er sich mit Ihnen in ein Gespräch einläßt (Abschnitt 192).

21

Zwerg Nase ist überglücklich. »Das ist es, das ist es!« jubelt er. »Ich bin gerettet!« Er bedankt sich überschwenglich bei Ihnen. Dann berichtet er Ihnen einiges, von dem er glaubt, daß es Ihnen nützen könnte:

Es gibt eine Möglichkeit, die Wölfe im Innenhof abzulenken, so daß man ihn ungefährdet passieren kann. Wie das gemacht wird, weiß Zwerg Nase nicht. Ihn beißen die Wölfe nämlich niemals. »Wahrscheinlich finden sie, es lohnt sich nicht, mich zu verspeisen«, sagt er.

Irgendwo im Palast gibt es eine schmiedeeiserne Gittertür, die sich nur öffnet, wenn man ein magisches Wort gegen ihr Schloß haucht. Das Wort heißt: *Ouveratürä!*

Die Prinzessin wird in einem der drei Räume auf

der Ostseite des Palastes gefangengehalten (also in den Räumen 7, 8 oder 9); in welchem kann der Zwerg nicht sagen.

Sie können nun die Küche wieder verlassen, entweder durch die Osttür (Abschnitt 11) oder durch die Nordtür (Abschnitt 5) oder durch die Tür in der Südwand (Abschnitt 18).

22

Die beiden fesseln Ihnen die Hände auf den Rücken, knebeln Sie, öffnen die Luke zum Innenhof und werfen Sie direkt vor die Füße der Sandwölfe; lesen Sie Abschnitt 180.

23

Alle Wände und der Boden des luxuriösen Raumes bestehen aus bunt geädertem Marmor. Den größten Teil des Bodens nimmt ein quadratisches, knapp einen Meter tiefes Becken ein, das mit milchig trübem Wasser gefüllt ist. Ein angenehmer, würziger Duft erfüllt den Raum. Auf einem Sims an der Westwand stehen mehrere goldene Gefäße, die vermutlich Kosmetika, Badeöle und ähnliche Mittelchen enthalten.

Die Gittertür in der Ostwand ist von der anderen Seite mit einem Vorhang verhängt. Sie vernehmen leise Geräusche. Durch einen Vorhangspalt können Sie unbemerkt in den Nebenraum sehen.

Wollen Sie zunächst die Fläschchen auf dem Sims näher untersuchen (Abschnitt 45), oder wollen Sie einen Blick in den Nebenraum werfen? (Abschnitt 27)

24

Ein Schleiertanz ist oft recht langwierig. Wenn Sie dem Tanz schon eine Weile zugesehen hatten, bevor Sie sich zum Abwarten entschlossen, würfeln Sie mit einem sechsseitigen Würfel. Wenn Sie überhaupt nicht nach der Tänzerin geschaut haben, würfeln Sie mit zwei sechsseitigen Würfeln. Die Augenzahl, die Sie erzielen, gibt an, wieviel Spielrunden Sie abwarten müssen. Würfeln Sie nun einmal für jede Warterrunde. Sobald Sie eine 1 würfeln, lesen Sie Abschnitt 208. Würfeln Sie keine 1, lesen Sie Abschnitt 200.

25

Den scharfen Ohren des Mantikors entgeht nicht das geringste Geräusch. Das Untier hat gehört, wie Ihr Schwert aus der Scheide glitt. Es läßt sein Instrument fallen und richtet sich bedrohlich auf. Lesen Sie Abschnitt 156.

26

Sie stehen in einem 3 Meter langen Gang. Am Ostende ist eine Kreuzung (Abschnitt 98), am Westende ein Knick (Abschnitt 53).

27

Durch den Vorhangspalt können Sie in ein großes Zimmer sehen. Die Einrichtung läßt darauf schließen, daß es sich um den Harem des Palastes handelt. Sie erblicken wunderschöne Frauen, von denen einige Musikinstrumente in den Händen halten. Außerdem sehen Sie eine männliche Gestalt mit einem voluminösen Turban auf dem Kopf. Der Mann wendet Ihnen den Rücken zu. An einer Zimmerwand stehen breitbeinig drei große, dickleibige Eunuchen, die sich auf die Griffe ihrer mächtigen Säbel stützen.

Eine Frauenstimme sagt: »Still, unsere Prinzessin tanzt jetzt den Tanz der sieben Schleier.«

Musik erklingt, und alle Personen im Harem wenden ihre Aufmerksamkeit einer schwarzhaarigen Frau zu, die soeben mit dem Schleiertanz beginnt. Schon bei den ersten Tanzschritten sind Sie davon überzeugt, eine außergewöhnlich schöne Tänzerin zu beobachten. Dabei können Sie das eigentlich nur ahnen, denn die Gestalt der Frau ist von der Stirn bis zu den hübschen Füßchen von vielen bunten Schleiern eingehüllt.

Mit elegantem Schwung wirft die Tänzerin den ersten Schleier ab. Kohlschwarze Augen und die makellosen weißen Arme sind zu sehen. Schon zupft Sie an dem nächsten bunten Seidentuch. Würfeln Sie mit 2 sechseitigen Würfeln. Falls Sie keine 12 gewürfelt haben, dürfen Sie weiter zusehen. (Lesen Sie Abschnitt 43). Wenn Sie eine 12 gewürfelt haben, lesen Sie Abschnitt 208.

28

Ihnen entgeht eine sehr gute Partie. Nedime ist nicht

nur schön, sondern sicher auch zärtlich und ganz gewiß sehr reich. Aber Sie müssen ja wissen, was Sie tun. Kehren Sie zurück nach Abschnitt 109.

29

Die beiden Wächter sind tot. Bevor Sie den Wachraum verlassen, schauen Sie sich noch einmal im Zimmer um. Ihr Blick fällt auf ein kleines Fläschchen neben dem Lager eines Wächters.

Sie haben einen magischen Heiltrank gefunden. Der Inhalt des Fläschchens bringt Ihnen bis zu 10 Lebens-



punkte zurück. Die Lebensenergie Ihres Helden kann allerdings nicht über den ursprünglichen Stand hinaus angehoben werden. Sie können sofort aus dem

Fläschchen trinken oder es für eine spätere Gelegenheit aufbewahren. Allerdings dürfen Sie niemals *während* eines Kampfes einen Heiltrank einnehmen.

Sie können den Wachraum jetzt verlassen, entweder durch die Tür in der Nordwand (Abschnitt 11) oder durch die Westtür (Abschnitt 1).

30

Das zweiflügelige Hoftor. Es ist durch einen Querbalken verschlossen, den Sie aber leicht aus den Haken heben können. Allerdings hat es wenig Sinn, den Palast ohne die Prinzessin zu verlassen, falls Sie das vorhaben. (Vergessen Sie nicht, der Kalif läßt Ihnen den Kopf abschlagen!) Wenn Sie durch das Tor in den Torraum gehen wollen, steht Ihnen das frei. Lesen Sie Abschnitt 1. Das Hoftor gilt fortan als offen. Ihr Held kann von 1 ohne Schwierigkeiten wieder auf den Innenhof (Abschnitt 11) zurückkehren.

31

Die Leiter knarrt beängstigend, als Sie den Fuß auf die erste Sprosse stellen. Nur ein mutiger Mensch wagt es, diese morsche Leiter zu benutzen. Legen Sie eine Mutprobe – 4 ab. Falls die Probe gelingt, können Sie weiterklettern – lesen Sie Abschnitt 37. Wenn die Probe scheitert, können Sie allen Mut zusammennehmen und es noch einmal versuchen. Legen Sie eine Mutprobe – 3 ab. Bei Erfolg lesen Sie Abschnitt 37. Mißlingt auch die zweite Probe, können Sie entweder versuchen, die Falltür zu öffnen (Abschnitt 59) oder durch das Haupttor in den Palast eindringen (Abschnitt 1).

32

Donnerwetter, Sie müssen ein kolossaler Kraftprotz sein! Polternd rollt der Stein von der Klappe, die Falltür fliegt auf, und Sie ...

... starren auf sechs blinkende Speerspitzen. (Ihr Held ist zwar stark, aber offenbar nicht sehr helle.) Sechs muskulöse Wächter grinsen zu Ihnen herab. Sie können sich ergeben (Abschnitt 41) oder versuchen, zurück in den unterirdischen Gang zu flüchten (Abschnitt 38).

33

Warten Sie noch einen Augenblick, der Schreiber des Zettels muß bald wiederkommen. Lesen Sie Abschnitt 62.

34

Das obere Ende ist durch eine Falltür fest verschlossen. Sie stemmen die Klappe hoch und spähen vorsichtig ins Freie. Keine Menschenseele ist zu sehen. Sie klettern ganz nach oben und schauen sich um. »Das kann doch nicht wahr sein!« denken Sie. Doch halt, wenn Sie Ihren Weg durch den unterirdischen Gang korrekt aufgezeichnet haben, sollten Sie über den Anblick, der sich Ihnen bietet, nicht überrascht sein.

Vor Ihnen liegt nämlich die Front des Sultanspalastes. Sie sind auf Ihrem Weg unter dem gesamten Gebäudekomplex hindurch gewandert. Das Haupttor ist etwa 6 Meter von ihnen entfernt. Sie müssen nur die Straße vor dem Palast überqueren, und Sie stehen unmittelbar vor dem Tor.

Sie können durch das Haupttor in den Palast eindringen (Abschnitt 1) oder zur Rückseite des Gebäudes schleichen (Abschnitt 42). Falls Sie beide Möglichkeiten, die Abschnitt 42 bietet (durch das Fenster klettern oder in den unterirdischen Gang einsteigen), schon ausprobiert haben, bleibt Ihnen nur der Weg durch das Haupttor (Abschnitt 1).

Ein Wort noch: Möglicherweise fanden Sie den Weg durch den Tunnel ein wenig zu ereignisarm oder hatten gar das Gefühl, jemand wollte sich über Sie lustig machen. Beklagen Sie sich nicht, Effendi! Es hat Sie ja niemand gezwungen, wie ein Maulwurf unter der Erde herumzukriechen.

35

Sie stehen in einem 3 Meter langen Gang. Am Westende ist eine Kreuzung (Abschnitt 98), am Ostende ein Knick (Abschnitt 64).

36

Das kleine Zimmer liegt im Halbdunkel, nur durch ein hohes, schmales Fenster in der Nordwand fällt ein wenig Licht herein. Sie tasten sich vorsichtig durch die Kammer, wobei Sie darauf achten, weder

die schlafenden Wächter noch ihre überall verstreut liegenden Habseligkeiten zu berühren. Um das Zimmer von einer Tür zur anderen zu durchmessen, müssen Sie drei erfolgreiche Geschicklichkeitsproben ablegen. Da sich Ihre Augen nach und nach an das Dämmerlicht gewöhnen, fallen Ihnen auch die Proben zunehmend leichter. Legen Sie nacheinander eine gewöhnliche Geschicklichkeitsprobe ab, dann eine Probe – 4 und schließlich eine Probe – 6. Wenn alle Geschicklichkeitsproben gelingen, lesen Sie Abschnitt 48, wenn eine der drei Proben mißlingt, lesen Sie Abschnitt 71.

37

Als Sie eben nach dem Fensterbrett fassen, bricht die Leiter unter Ihrem Gewicht zusammen. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe – 4 ab. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 58, wenn nicht: Abschnitt 106.

38

Vier der sechs Speere treffen Sie! Ein Speer verursacht W + 2 Trefferpunkte. Würfeln Sie viermal mit dem sechsseitigen Würfel und addieren Sie eine 8 zum Gesamtergebnis. Dies sind die Trefferpunkte, die Sie hinnehmen müssen. Allerdings dürfen Sie ihren Rüstungsschutz (5) abziehen. Die restlichen Punkte werden als Schadenspunkte von Ihrer Lebensenergie subtrahiert. Sie können sich in den unterirdischen Gang flüchten (Abschnitt 54). Falls die Anzahl der Schadenspunkte höher war als die Lebensenergie Ihres Helden, ist er tot. Lesen Sie dann Abschnitt 13.

39

Sie schaffen es nicht, die Türe anzuheben. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als tiefer in den unterirdischen Gang einzudringen (Abschnitt 54).

40

Sie stehen in einer kleinen, 3 mal 3 Meter großen Kammer. In der Mitte der West-, Nord- und Süd- wand ist je eine Tür.
Vor der Ostwand steht ein kleiner Tisch, auf dem ein

Zettel liegt. Darauf steht geschrieben: »Ich bin gleich zurück.« Sie können abwarten, um herauszufinden, wer den Zettel geschrieben hat (Abschnitt 33) oder die Kammer wieder verlassen, entweder durch die Westtür (Abschnitt 117), durch die Nordtür (Abschnitt 139) oder die Südtür (Abschnitt 160).

41

Sie werden zu einem starren Bündel verschnürt und vor den Sultan geschleppt. Der Herrscher über den Palast ist ein schöner Mann mit ebenmäßigen, edlen Gesichtszügen, aber seine Augen funkeln kalt und grausam.

Versuchen Sie nicht, mit ihm zu sprechen. Er würde Sie sowieso nicht anhören. Er lächelt voller Häme.

»Ich könnte dich töten lassen«, sagt er, »aber das würde mir keine Freude machen. Es wäre allzu schnell vorbei. Lieber lasse ich dich in eins meiner finsternen Verliese werfen, zu deinen Vorgängern. Dort könnt ihr schmorn, bis ans Ende eurer Tage. Ich werde euch jeden Tag besuchen, um mich an euren Qualen zu ergötzen. Die ersten ›Befreier‹ – ähnlich tölpelhafte Burschen wie du – sind übrigens nach kurzer Zeit vor Gram und Verzweiflung gestorben. Das hat mir nicht gefallen; ich fühlte mich um mein Vergnügen betrogen. Darum habe ich mir etwas ausgedacht: Ich will dir eine winzige Hoffnung lassen – obwohl es natürlich in Wirklichkeit keine echte Hoffnung ist. Ich habe nämlich festgestellt, daß Menschen erstaunliche Leiden ertragen, solange sie noch den Schimmer einer Hoffnung sehen. Ich verspreche dir also feierlich bei Rastullahs Lockenpracht: Am Tage, an dem Nedime befreit wird, lasse ich dich frei.«

Der Sultan stößt ein gehässiges Lachen aus. »So, nun schaffst mir den Burschen aus den Augen. Er fängt schon an, mich zu langweilen, und Langeweile ertrage ich nicht.«

Sie werden in ein dunkles Loch gestoßen, wo bereits eine Menge schmutziger, ausgemergelter Gestalten versammelt sind – Ihre unglückseligen Vorgänger.

Sie haben die Worte des Sultans gehört. Er hat sie zwar nur gesagt, weil er Sie quälen wollte und um Ihnen zu demonstrieren, wie absolut sicher er sich fühlt, aber er wird zu seinem Versprechen stehen, das ist gewiß.

Werfen Sie also das Dokument der Stärke Ihrer gefangenen Helden nicht fort. Erschaffen Sie sich einen neuen Helden und versuchen Sie, das Werk seiner



Vorgänger zu vollenden. Wenn es Ihnen gelingt, Nedime zu befreien, werden alle gefangenen Helden aus Ihrem Verlies entlassen. Dann stehen Ihnen alle wieder für Gruppen- oder Solo-Abenteuer zur Verfügung.

Und nun beginnen Sie das Abenteuer von vorn!

42

Ungehindert gelangen Sie auf die Rückseite des Palastes. Alle Außenmauern des Gebäudekomplexes sind fensterlos, nur in der Mitte der Rückwand entdecken Sie ein schmales Fenster, etwa zweieinhalb Meter über dem Boden. Die Fensteröffnung ist so groß, daß ein gewandter Mensch eben hindurchschlüpfen kann. Auf dem Boden, direkt an der Mauer liegt eine drei Meter lange Leiter. Wenn Sie die Leiter an die Wand lehnen und zum Fenster hinaufsteigen wollen, lesen Sie Abschnitt 101. Falls Sie doch lieber durch das Haupttor in den Palast eindringen wollen, lesen Sie Abschnitt 1.

43

Der Tanz geht weiter. Die schwarzhaarige Schöne wirbelt mit kleinen Schritten durch das Zimmer und wiegt die Hüften im Takt der Musik. Soeben hat die Tänzerin den zweiten Schleier gelöst; der duftige Stoff schwebt zu Boden. Jetzt sehen Sie ihr Gesicht: die entzückende kleine Nase, der hübsche Mund mit der vollen Unterlippe, das schmale, aber energische Kinn ...

Auch die runden Schultern der jungen Frau sind jetzt nicht mehr verhüllt, und Sie bewundern die porzellanweiße Haut ...

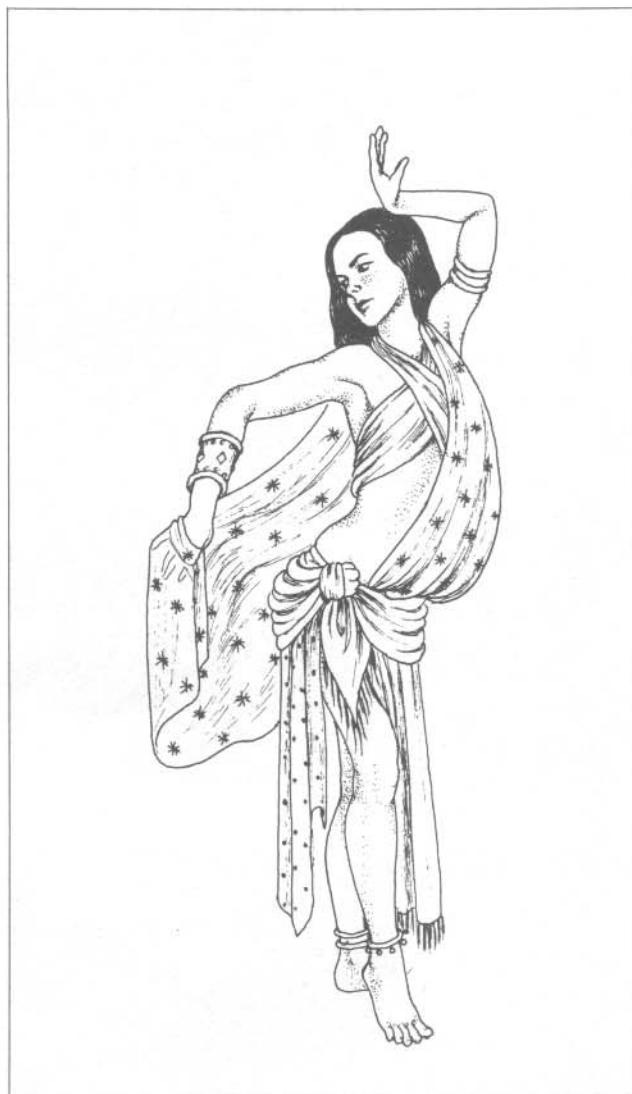
Die Tänzerin schließt die Augen und greift nach dem dritten Schleier ...

Würfeln Sie wieder mit 2 sechsseitigen Würfeln. Falls Sie keine 11 oder 12 gewürfelt haben, dürfen Sie dem Tanz weiter zusehen (Abschnitt 66). Wenn Sie eine 11 oder 12 gewürfelt haben, lesen Sie Abschnitt 208. Wenn Sie freiwillig darauf verzichten wollen, den Tanz weiter zu beobachten, können Sie auch den Raum verlassen (Abschnitt 82).

44

Im Harem des Palastes – das ist der Raum hinter der

Gittertür – findet soeben ein Schleiertanz statt. Darum sollten Sie die Tür noch nicht sofort öffnen. Falls Sie den Tanz heimlich beobachten wollen, lesen Sie Abschnitt 27. Sie können sich aber auch von der Tür zurückziehen und abwarten, bis der Tanz beendet ist (Abschnitt 24).



45

Zunächst ergibt Ihre Untersuchung der kleinen hübschen Gefäße nichts Besonderes. Sie drehen die verschiedenen Fläschchen unschlüssig in den Händen, schnuppern auch an dem einen oder anderen und wollen sich gerade wieder abwenden, als Ihr Blick auf eine winzigkleine Phiole fällt. Sie entkorken sie –

ein starker, belebender Duft steigt in Ihre Nase. Unwillkürlich spüren Sie den Wunsch, aus dem Fläschchen zu trinken. Geben Sie ihm nach (Abschnitt 121) oder nicht (Abschnitt 135)?

46

Das richtige Wort ist *Ouveratüria*. Kaum haben Sie es gegen die Tür gehaucht, da schwingt diese lautlos zur Seite. Sie können in den Nachbarraum, den Harem eindringen. Lesen Sie Abschnitt 7.

47

Sie machen eine gute Partie. Herzlichen Glückwunsch! Kehren Sie zurück zu Abschnitt 109.

48

Es gelingt Ihnen, unbemerkt an den Wachen vorbeizuschleichen. Sie können den Raum entweder durch die Westtür (Abschnitt 1) oder durch die Nordtür (Abschnitt 11) verlassen.

49

Im Wachraum halten sich gewöhnlich zwei Wächter auf. Beide sind dem Rauschkraut und dem Wein sehr zugetan und schlafen dann häufig auf ihren Posten ein. Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers schon gegen diese beiden Wächter gekämpft und sie besiegt haben, schlagen Sie wieder Abschnitt 10 auf und verlassen den Raum durch eine der beiden dort genannten Türen. Wenn Sie noch nicht mit den Wächtern gekämpft haben, lesen Sie Abschnitt 36.

50

Die Tür ist unverschlossen. Sie können sie öffnen und in Raum 8 (Abschnitt 8) gehen.

51

Die Tür ist unverschlossen. Sie können sie öffnen und in Raum 3 (Abschnitt 3) gehen.

52

Sie rütteln vergeblich an der Klinke. Lassen Sie das besser bleiben. Erstens nützt es nichts, und zweitens weckt es womöglich die Wölfe auf. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als eine andere Türe anzusteuern. Wieder müssen Sie alle Hofkästchen zählen, die Ihr Held durchquert, um zu der anderen Tür zu gelangen. Das Feld, auf dem der Held jetzt gerade steht, wird mitgezählt! Würfeln Sie für jedes zu durchquerende Kästchen und das Standfeld mit einem sechsseitigen Würfel. Diesmal darf die Summe aus den Würfeln nicht größer als 10 sein! Die Liste der Türen finden Sie in Abschnitt 11. Sobald Ihr Würfelresultat 10 übersteigt, haben Sie die Wölfe aufgeweckt. Lesen Sie dann Abschnitt 56. Wenn Sie die Tür erreichen, ohne daß die Wölfe aufwachen, schlagen Sie den Abschnitt auf, der zu der jeweiligen Tür gehört.

53

Sie stehen an einem Knick im Gang. Sie können nach Osten (Abschnitt 26) oder nach Süden (Abschnitt 67) gehen.

54

Wir raten Ihnen, das unterirdische Gangsystem nach den Angaben hier im Buch aufzuzeichnen. Benutzen Sie den *Plan des Schicksals* in der Mitte dieses Buches. Die Kantenlänge eines Kästchens entspricht einem Meter.

Die Beschreibung des Gangsystems beginnt in Abschnitt 55. Beginnen Sie mit Ihrer Skizze, etwa auf Feld I 22.

55

Sie stehen in einem 3 Meter langen Gang, der in Nord-Süd-Richtung verläuft. Am Nordende ist eine Treppe (Abschnitt 89), am Südende eine Kreuzung (Abschnitt 98).

56

Vier kolossale Wolfsrüden fallen über Sie her. Die Werte für einen Sandwolf:



MUT: 8 ATACKE: 12
 LEBENSENERGIE: 15 PARADE: 4
 RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
 Monsterklasse: 10

Sie können mit den Wölfen auf Leben und Tod kämpfen (nach den Regeln »Ein Kämpfer gegen mehrere Gegner«). Falls Sie die Wölfe besiegen, können Sie den Hof fortan nach Belieben durchqueren (Innenhof: Abschnitt 11). Wenn Sie von den Wölfen zerrissen werden, lesen Sie Abschnitt 13. Sie können auch stocksteif stehenbleiben und darauf warten, daß Sie von den Wachen gefangengenommen werden: Lesen Sie Abschnitt 41.

57

Die Tür ist unverschlossen. Sie können sie öffnen und in Raum 4 (Abschnitt 4) gehen.

58

Es ist Ihnen gelungen, sich am Fensterbrett festzuklammern. Mit aller Kraft ziehen Sie sich hoch, und Sie schaffen es tatsächlich, den Oberkörper durch die Fensteröffnung zu zwängen.

Jetzt können Sie ins Innere des Zimmers schauen. Verblüfft stellen Sie fest, daß es sich offenbar um ein Badezimmer handelt. Es ist niemand im Raum. Aus einer vergitterten, von der Rückseite mit einem Vorhang verhängten Tür zu Ihrer Linken dringt leise Musik. Nachdem Sie einen Augenblick verschnauft haben – die Kletterei hat Sie einige Kraft gekostet –, zwängen Sie sich vollends durch den schmalen Fensterspalt und springen dann vom Fensterbrett auf den Boden. Im gleichen Augenblick rasselt es hinter Ihrem Rücken: Ein schweres, eisernes Gitter ist vor die Fensteröffnung gefallen. Dieser Rückweg ist Ihnen jetzt versperrt, aber immerhin – Sie haben die erste Hürde genommen. Sie sind in den Palast eingedrungen. Lesen Sie nun Abschnitt 6.

59

Die Falltür hat keinen Griff. Aber Sie schieben die Schwertspitze in die Fuge, und es gelingt Ihnen, die Tür aufzuhebeln. Sie stemmen die schwere Klappe hoch und lehnen sie gegen die Palastmauer. Eine steinerne Treppe führt hinab ins Dunkle.

Auf der obersten Stufe entdecken Sie ein Öllämpchen, Feuerstein, Stahl und Zunder. Sie zünden das Lämpchen an und steigen vorsichtig die Stufen hinab. Angenehm kühle Luft weht Ihnen entgegen. Nachdem Sie etwa zweieinhalb Meter hinabgestiegen sind, haben Sie den Fuß der Treppe erreicht. Vor Ihnen erstreckt sich ein langer, dunkler Gang in Richtung Süden.

Plötzlich sind von oben Stimmen zu hören: »Was hat das zu bedeuten? Die Falltür steht auf!« – »Es muß jemand im Gang sein! Laß uns nachsehen!« – »Bist du verrückt? Niemals würde ich freiwillig da hinabsteigen!« – »Wir machen die Klappe zu und wälzen einen Stein darauf, dann wird diese neugierige Nase da unten schon sehen, was sie davon ...«

Den Rest können Sie nicht mehr verstehen, denn die Falltür ist mit dumpfem Knall zugefallen. Sie hören noch ein schweres Poltern auf der Klappe und dann nichts mehr. Sie können zur Falltür zurückgehen und versuchen, sie aufzustemmen (Abschnitt 14) oder tiefer in den unterirdischen Gang eindringen. (Abschnitt 54)

60

Die Tür läßt sich leicht öffnen. Doch als Sie hindurchgegangen sind, fällt sie hinter Ihnen ins Schloß und ist nun nicht mehr aufzubekommen. Sie können nach Süden weitergehen (Abschnitt 61).

61

Sie stehen in einem 6 Meter langen Gang, der in Nordsüdrichtung verläuft. Am Nordende ist eine Tür (Abschnitt 110), am Südende ein Knick (Abschnitt 114).

62

Nur nicht die Geduld verlieren, der Verfasser der kleinen Botschaft wird gewiß gleich kommen. Falls Sie nicht mehr warten mögen, verlassen Sie das Zimmer durch eine der in Abschnitt 40 genannten Türen. Wenn Sie dagegen noch einen winzigen Moment Zeit haben, lesen Sie Abschnitt 103.

63

Die Tür ist unverschlossen. Sie können sie öffnen und in Raum 6 (Abschnitt 6) gehen.

64

Sie stehen an einem Knick. Sie können nach Westen (Abschnitt 35) oder nach Süden gehen (Abschnitt 86).

65

Efrit Omar, der Flaschengeist, erscheint in einer dunkelroten Qualmwolke. Bei seinem Anblick lassen die Wächter erschrocken die Waffen fallen.

Aus den Augen des Flaschengeistes sprühen flammende Funken. »Ihr wagt es, meinen Freund anzugreifen?« donnert er. »O ihr Söhne der bodenlosen Dummheit! Das werdet Ihr bereuen!«

Er verschränkt die Arme vor der Brust und nickt einmal heftig mit dem Kopf. Die beiden Wächter stürzen wie vom Blitz getroffen zu Boden. Sie sind entweder tot oder besinnungslos.

Efrit Omar strahlt über sein breites Gesicht. »So, das war's«, sagt er schlicht. »Ich empfehle mich.«

Einen Wimpernschlag später ist er verschwunden. Sie können den Raum verlassen, entweder durch die Westtür (Abschnitt 1) oder durch die Tür in der Nordwand (Abschnitt 11).

66

Der dritte Schleier schwebt sacht zu Boden. Prachtvoll geformte Waden bieten sich Ihren Blicken dar. Leise klirrende Goldreifen umspannen die zierlich schmalen Fesseln. Die wirbelnden Füße scheinen den bunten Mosaikfußboden kaum zu berühren.

Die glutäugige Tänzerin greift zum vierten Schleier, der um ihre Hüften gewunden ist.

Würfeln Sie wieder mit 2 sechseitigen Würfeln. Falls Sie keine 10, 11 oder 12 gewürfelt haben, dürfen Sie dem Tanz weiter zusehen (Abschnitt 88). Wenn Sie eine 10, 11 oder 12 gewürfelt haben, lesen Sie Abschnitt 208. Sie können aber auch den Raum verlassen (Abschnitt 82).

67

Sie stehen in einem 5 Meter langen Gang. Am Nordende ist ein Knick (Abschnitt 53), am Süden eine Tür (Abschnitt 60).

68

Die Todesschreie der Diebe haben die Wachen aufgeschreckt. Sechs Wächter stürmen in die Kammer. Trotz aller Gegenwehr werden Sie in Sekunden schnelle überwältigt und gefesselt. Lesen Sie Abschnitt 41.



69

Die Diebe sind zunächst verblüfft, erholen sich aber schnell von ihrer Überraschung und lächeln Ihnen zu.

Einer von ihnen hebt die linke Hand zu diesem Zeichen:



Mit welchem Zeichen antworten Sie ihm:



Lesen Sie Abschnitt 74



Lesen Sie Abschnitt 81



Lesen Sie Abschnitt 206



Lesen Sie Abschnitt 123

70

Sie haben offenbar Ihren Hauff gelesen, denn sonst hätten Sie wohl kaum Zwerg Nase erkannt und

wüßten auch nicht, daß das Kräutlein *Niesmitlust* gemeint ist. (Wie, das wußten Sie gar nicht? Ja, wieso lesen Sie dann diesen Abschnitt? Schämen Sie sich! Aber da Sie nun einmal – zu Unrecht – das Lösungswort erfahren haben, lesen Sie in Rastullahs Namen weiter! Vorher müssen Sie jedoch 5 Punkte vom Charisma-Wert Ihres lügnerischen Helden abziehen!) Sagen Sie dem Zwerg Nase, welches Kräutlein an der Pastete fehlt und schlagen Sie Abschnitt 21 auf.

71

Sie haben eine Wasserpfeife umgestoßen. Das Messinggefäß fällt scheppernd zu Boden. Die Wächter sind blitzschnell auf den Beinen und reißen die Waffen hoch. Immerhin können Sie die Überraschung der beiden nutzen, und einem von ihnen einen Stich versetzen, bevor er Gelegenheit zu Gegenwehr hat. Würfeln Sie einmal die Trefferpunkte für Ihr Schwert aus und ziehen Sie die Punkte von der Lebensenergie eines Ihrer Widersacher ab. Danach entbrennt ein normaler Kampf nach den Regeln des Schwarzen Auges.

Die Werte für einen Wächter:

MUT: 10	ATTACK: 10
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
Monsterklasse: 12	

Wenn Sie bei dem Kampf zu Tode kommen, lesen Sie Abschnitt 13. Falls es Ihnen im Verlauf des Kampfes irgendwann ratsam erscheint, sich zu ergeben – weil Ihre Lebensenergie auf einen bedrohlichen Tiefstand gesunken ist –, lesen Sie Abschnitt 41. Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers einen Flaschengeist befreit haben, können Sie ihn zu Hilfe rufen (Abschnitt 65). Wenn es Ihnen gelingt, die Wächter zu besiegen, lesen Sie Abschnitt 29.

72

Enttäuscht wenden Sie sich von der Truhe ab und werfen einen letzten suchenden Blick in den Raum. Ihr Blick fällt auf die Schublade des großen Eßtischs. Ohne viel Hoffnung ziehen Sie die Lade auf. Diese ist auch tatsächlich fast leer. Immerhin liegt ein Schlüssel darin. Der Schlüssel paßt in das Schloß der Nordtür. Wenn Sie den Raum durch diese Tür verlassen wollen, lesen Sie Abschnitt 4, falls Sie durch die Tür in der Ostwand gehen wollen: Abschnitt 11.

73

Mit knapper Not sind Sie den gewaltigen, messerscharfen Krallen des Katers entwischt! Sie flüchten unter die Anrichte, aber schon nähert sich eine riesige Katzenpfote, um Sie aus Ihrem Versteck zu zerren. Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers einen Flaschengeist befreit haben, könnte es nicht schaden, jetzt seinen Namen zu rufen (Lesen Sie Abschnitt 131). Falls Sie nicht auf einen solchen Helfer zählen können – Ihr Held hat keinen Flaschengeist befreit – lesen Sie Abschnitt 132.

74

Lesen Sie Abschnitt 168.

75

Der Riese senkt die Waffe und sieht Sie abwartend an. »Was ist denn in dich gefahren?« fragt er schließlich. »Wieso fällst du über mich her? Ich habe dir doch gar nichts getan, du Vater aller Heißsporne!« Mit diesen Worten kommt er wieder langsam näher und hebt das Schwert. Lesen Sie Abschnitt 188.

76

Sie waren nicht geschickt genug! Die Klinke hat vernehmlich geknackt. Zwei Wachleute stürmen mit gezogenen Säbeln heran. Sie können den Kampf aufnehmen (Abschnitt 105) oder versuchen, blitzschnell durch die Tür in den Nebenraum zu flüchten (Abschnitt 141).

77

Als Sie eine besonders stark verstaubte Flasche vom Regal nehmen, fällt die dicke Staubschicht urplötzlich ab, und ein goldenes Gefäß erstrahlt in vollendeter Schönheit. Der bauchige Flaschenleib ist fein ziseliert, der Hals mit einem versiegelten Korken verschlossen. Sie können die Flasche öffnen (Abschnitt 16), oder sie wieder ins Regal stellen und den Raum verlassen, entweder durch die Osttür (Abschnitt 1) oder durch die Nordtür (Abschnitt 11).

78

Die Truhe aus eisenbeschlagenem Eichenholz ist überraschend schwer. Sie läßt sich nur unter großen Mühen um wenige Zentimeter verrücken. Der Deckel läßt sich nicht öffnen, ein Schloß ist nicht zu entdecken. Sie können versuchen, die Truhe durch rohe Kraft (Abschnitt 128) oder durch Nachdenken zu öffnen (Abschnitt 144).

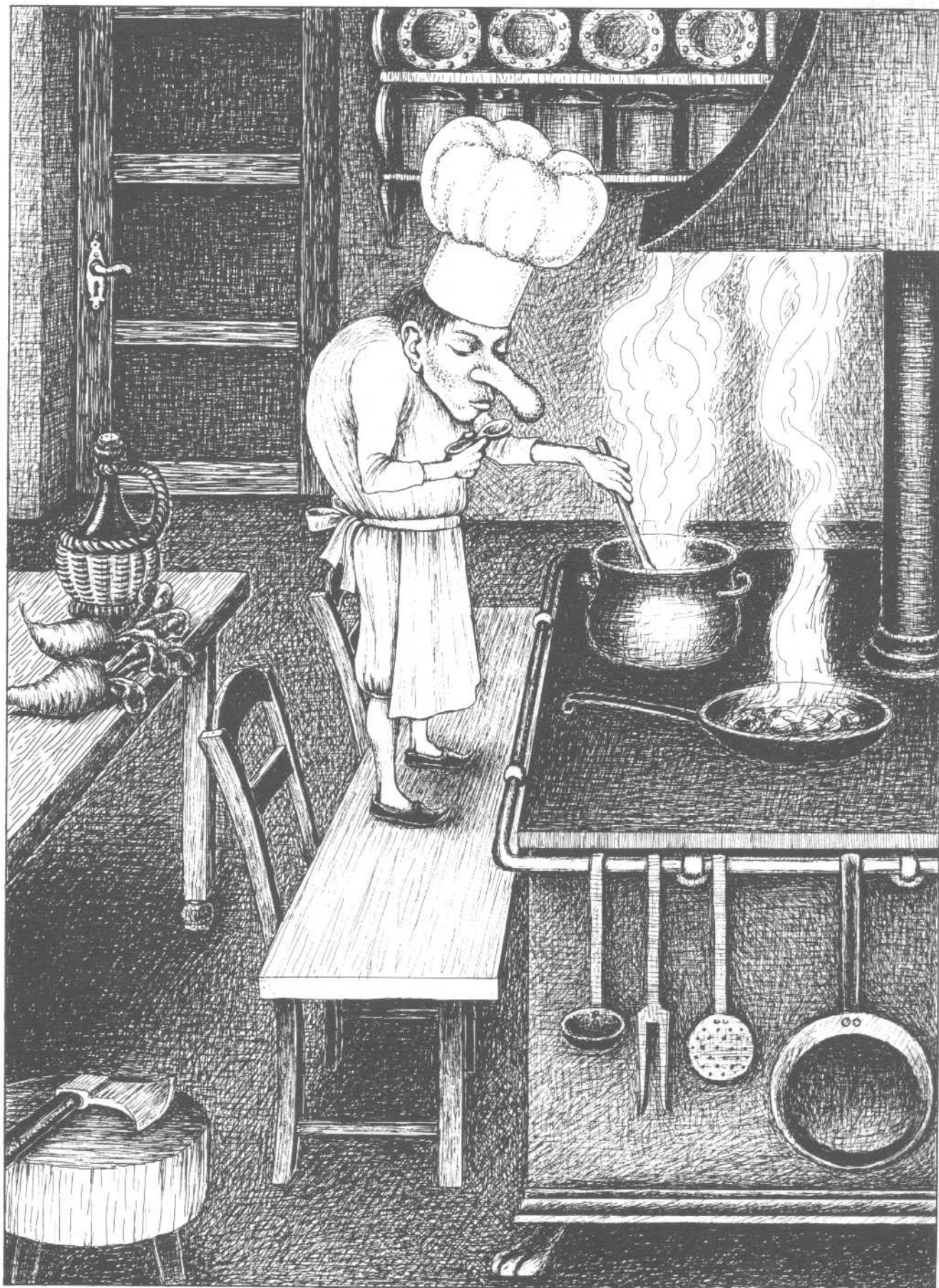
79

Der Raum ist mit der Einrichtung einer herrschaftlichen Küche ausgestattet. An den Wänden stehen hohe Schränke und Spinde. Rechts von der Tür zum Innenhof hängt ein hölzerner Käfig, in dem offensichtlich schlachtreifes Geflügel bereit gehalten wird. Heute ist der Käfig leer. Über dem Herd und an der Herdstange sind hölzerne oder emaillierte Löffel, Kellen und Siebe aufgehängt.

Auf dem großen Tisch stehen in langen Reihen Näpfe und Schüsseln, die allesamt Zutaten für ein Gericht enthalten, das soeben von einem Koch zubereitet wird. Was für ein Bursche ist denn das, denken sie unwillkürlich. In dichte Dampfwolken gehüllt steht er auf einer Marmorplatte, die quer auf zwei Stühlen vor dem Herd liegt. Dieses improvisierte Podest hat die Gestalt auch bitter nötig, denn sonst würde sie gar nicht an die Töpfe auf dem Herd heranreichen. Der Koch ist nicht größer als ein sechsjähriges Kind. Sein dicker Kopf sitzt tief zwischen den hochgezogenen, schmalen Schultern. Der Stoff seines Wämschens spannt sich straff über einem unförmigen Buckel. Mit langen, spinnendürren Fingern hat der Zwerg einen Kochlöffel umfaßt und rührt eifrig in einem eisernen Topf. Jetzt wendet er den Kopf und sein Profil wird sichtbar. Sie zucken zusammen. Die Nase des kleinen Burschen ist einfach zu ungeheuerlich – dick, rot und fast zwei Handbreit lang! Nie haben Sie ein ähnliches Gesicht gesehen. Die hohe, weiße Kochmütze steigert noch den lächerlichen Anblick.

Endlich hat der Zwerg Ihr Eintreten bemerkt. Er dreht sich mit kleinen Trippelschritten um und hebt drohend den hölzernen Kochlöffel. »Was suchst du hier?« zetert er mit einer piepsigen Fistelstimme. »Scher dich raus! Auf der Stelle!«

Wie reagieren Sie? Lachen Sie den schlecht gelaunten Wicht einfach aus (Abschnitt 19)? Bedrohen Sie ihn mit dem Schwert (Abschnitt 20)? Versuchen Sie, mit ihm ins Gespräch zu kommen? (Abschnitt 127)



80

Der Raum ist sehr dunkel. Licht fällt nur durch eine nicht ganz geschlossene Luke im Dach herein. Es dauert eine Weile, bis sich Ihre Augen an das Dämmerlicht gewöhnt haben. Dann erkennen Sie eine Vielzahl von Säcken, Kisten und irdenen Gefäßen. In der Nordostecke des Raumes steht eine beträchtliche Anzahl von großen Korbflaschen, die vermutlich Öl enthalten. Hier stoßen Sie zu Ihrer Überraschung auch auf ein paar Weinflaschen, ein Getränk, das Sie im Hause eines Rechtgläubigen gar nicht vermutet hätten. Wenn Sie wollen, können Sie eine Flasche öffnen und überprüfen, ob der Sultan einen guten Geschmack hat (Abschnitt 146). Sie können sich aber auch weiter in der Kammer umsehen (Abschnitt 124).

81

Lesen Sie Abschnitt 168.

82

Sie können den Raum durch die Südtür verlassen (Abschnitt 11) oder – falls Sie das noch nicht getan haben – die Kosmetikfläschchen untersuchen (Abschnitt 45). Falls Sie das magische Wort kennen, das die Gittertür in der Ostwand öffnet, und Sie durch diese Tür gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 44.

83

Tragen Sie hier den falschen Namen ein:

»Ein schöner Name«, sagt Baradarasch. »Vielleicht bringt er dir Glück. Zähle alle seine Buchstaben zusammen und multipliziere die Summe mit 2. Das Ergebnis ist die Anzahl der Kampfrunden, die du gegen mich durchstehen mußt. Falls du den Kampf überlebst, kannst du in Frieden weiterziehen, doch damit ist nicht zu rechnen.«

Merken Sie sich die Anzahl der Kampfrunden und lesen Sie dann Abschnitt 120.

84

»Ich höre nichts«, sagt die Stimme der anderen Frau.

»Seltsam«, erwidert die erste, »ich dachte, ich hätte Schritte gehört.« – »Wir sollten jetzt ein wenig schlafen, heute abend muß ich dieser albernem Nedime aufwarten.« – »Ist sie denn immer noch so halsstarrig?« – »Ja, sie ist entsetzlich dickköpfig, und dabei natürlich todunglücklich. Sie weint den ganzen Tag.« – »Selbst schuld! Aber laß uns jetzt schlafen. Gute Nacht.« »Gute Nacht.«

Sie können jetzt zu der Frau auf dem prachtvollen Diwan schleichen (Abschnitt 185) oder das Zimmer wieder verlassen. Schlagen Sie Abschnitt 7 auf. Dort finden Sie eine Auflistung der Türen.

85

Ihre Hiebe gehen glatt durch die seltsamen Gestalten hindurch, ohne einen Schaden anzurichten. Es ist, als schlägen Sie durch Luft oder Rauch. Aber die Dolche in den Händen der körperlosen Erscheinungen sind offenbar höchst real, denn Sie spüren immer wieder schmerzhaft Stiche. Bald bluten Sie aus zahlreichen Wunden. Ihnen wird schwindlig, vor Ihren Augen tanzen schwarze Flecke. Die Stimme hallt in Ihren Ohren:

»Du hast in deinem Abenteuererleben schon viele Fehler gemacht, aber daß du in dieses Zimmer eingedrungen bist, war dein schlimmster Fehler!«

Dann schwinden Ihnen endgültig die Sinne. Sie kommen erst wieder zu sich, als Sie von mehreren Wächtern gefesselt werden. Zu Ihrer Verwunderung sind Sie völlig unversehrt. Am ganzen Körper haben Sie nicht eine Wunde. Lesen Sie Abschnitt 150.

86

Sie stehen in einem 3 Meter langen Gang. Sie können nach Süden (Abschnitt 104) oder Norden gehen (Abschnitt 64).

87

Nedime erhebt sich vorsichtig von ihrem Lager. Der Mantikor läßt irritiert das Instrument sinken. »Hat dir mein Spiel nicht gefallen?« fragt er.

»Doch, doch«, versichert Nedime eifrig. »Spiel nur weiter.« Zögernd geht sie einen Schritt in Richtung Tür. »Gerade ›Sterne über der Wüste‹ gefällt mir besonders gut.«

»Das war gar nicht ›Sterne über der Wüste‹, das war ›Mein Kamel liebt dich auch‹.«

Jetzt ist der Mantikor endgültig mißtrauisch geworden. Er sieht sich suchend im Zimmer um und schon stößt er ein bedrohliches Knurren aus: Er hat Sie entdeckt!

Das Ungeheuer legt die Bandurria zur Seite und kommt langsam auf Sie zu. Lesen Sie Abschnitt 156.

88

Jetzt sind die langen, schlanken Beine der jungen Frau unverhüllt; nur zwischen den Oberschenkeln hängen vorn und hinten lange, schmale Schleier herunter. Solche Knie, so schwungvoll konturierte Schenkel sahen Sie noch nie!

Alle Zuschauer sind verstummt und verfolgen gebannt jeden Sprung und Schritt der Tänzerin. Langsam wandern die Finger an ihrem Körper entlang und tasten nach dem fünften Schleier.

Würfeln Sie wieder mit 2 sechsseitigen Würfeln. Falls Sie keine 9, 10, 11 oder 12 gewürfelt haben, dürfen Sie dem Tanz weiter zusehen (Abschnitt 111). Wenn Sie eine 9–12 gewürfelt haben, lesen Sie Abschnitt 208. Wenn Sie freiwillig darauf verzichten wollen, dem Tanz weiter zuzusehen, können Sie den Raum verlassen.

Lesen Sie Abschnitt 82.

89

Die Treppe endet vor einer Falltür, die Sie nicht öffnen können. Kehren Sie zurück nach Abschnitt 55.

90

Sie haben blitzschnell die Tür zugeschlagen und einen Stuhl unter die Klinke geklemmt. Einen Augenblick später versucht jemand, die Klinke herunterzudrücken. Stimmen sind von draußen zu hören: »Es ist jemand hier hereingelaufen!« – »Ich habe nichts gesehen. Wieso schaust du denn nicht nach?« – »Die Klinke ist verklemmt!« – »Dann kann auch niemand durch die Tür geflüchtet sein. Komm, schlafen wir noch ein Weilchen.« – »Nun, wenn du meinst, aber ich könnte schwören ...« Die Stimmen entfernen sich. Sie warten einen Moment und lesen dann Abschnitt 2.

91

Sie verspüren ein unwiderstehliches Kitzeln in der Nase. Hätten Sie doch nur daran gedacht, sich rechtzeitig die Nase zuzuhalten! Doch nun werden Sie von einem wahren Nieskrampf geschüttelt. Rollen Sie einen sechsseitigen Würfel, addieren Sie eine 6 zum Resultat und lesen Sie dann Abschnitt 178.



92

Die Werte des Riesen:

MUT: 20

LEBENSENERGIE: 100

RÜSTUNGSSCHUTZ: 0

ATTACKE: 14

PARADE: 9

TREFFERPUNKTE: 2 W + 2

Monsterklasse: 80

Kämpfen Sie nach den Ihnen bekannten Regeln. Wenn Sie allerdings Trefferpunkte gegen den Riesen erzielen, nützt Ihnen das nichts, denn dieser ist für normale Waffen unverwundbar. Trotz dieser bitteren Erkenntnis müssen Sie 2 Kampfunden gegen den Riesen durchstehen. Erst dann läßt der Gigant von Ihnen ab. Tragen Sie also zwei Runden aus, subtrahieren Sie die erlittenen Schadenspunkte von Ihrer Lebensenergie und lesen Sie dann Abschnitt 75. Sollten Sie die zwei Kampfunden nicht überleben, lesen Sie Abschnitt 13.

93

Die Möblierung besteht aus einem großen Tisch, um den zehn reich mit Schnitzereien verzierte Hocker stehen. An der Nordwand steht eine breite, imposante Anrichte, auf der Anrichte eine kleine Truhe, daneben ein goldener Kelch. Als Sie zum Kelch blicken, nehmen Sie eine huschende Bewegung wahr. Sie treten überrascht näher und wollen Ihren Augen nicht trauen: Um den Goldpokal tanzen wahrhaftig drei kleine graue Mäuse. Sie haben sich auf die Hinterpfoten aufgerichtet, an den Vorderpfoten gefaßt und wirbeln im Kreis herum. Die langen, dünnen Schwänze peitschen fröhlich durch die Luft. Da es sehr still im Zimmer ist, vernehmen Sie einen fast unhörbaren, zirpenden Gesang:

Wir tänzeln und wir schwänzeln,
schwänzeln und scharwenzeln immer um und um!
Tag für Tag Mäusetanz,
tanze, tanze, Mäuseschwanz, ach wie ist das
dumm!

Offenbar haben die Mäuse Sie bemerkt, denn sie unterbrechen nun ihren Tanz, stellen sich vor Ihnen auf und schauen Sie aus blinkenden, schwarzen Knopfaugen an. Die Maus in der Mitte stimmt ein jämmerliches Flehen an:

»Hilf uns, Fremder, hilf! Wir sind drei verzauberte Prinzen. Ein böser Nekromant hat uns verhext. Auf immer müssen wir in Mäusegestalt leben, nur um die Mittagszeit haben wir wenigstens menschliche Stimmen. Aber dann fällt uns nie etwas anderes ein als dieses dumme Lied zu singen und den blöden Mäusetanz zu tanzen.«

»Aber wie kann ich euch helfen?« fragen Sie. »Ich bin schließlich kein Zauberer.«

»Oh, das ist ganz leicht! Du mußt nur mit uns singen und tanzen.«

»Und wie soll das angehen?«

»Du setzt uns auf den Boden, bückst dich zu uns herab, ergreifst uns bei den Vorderpfötchen und drehst dich mit uns im Kreis herum.«

Wenn Sie den Wunsch der Mäuse erfüllen wollen, lesen Sie Abschnitt 181, wenn Sie erst noch mit ihnen verhandeln wollen, lesen Sie Abschnitt 177.

94

So sehr Sie sich auch bemühen, dem Kasten ist nicht beizukommen. Auf dem Innenhof sind Schritte zu hören, darum empfiehlt es sich, nicht mit Gewalt auf die Truhe einzuschlagen. Am besten verlassen Sie jetzt das Speisezimmer. Wenn Sie einen Schlüssel zur Nordtür gefunden haben, können Sie diese benutzen (Abschnitt 4) und brauchen nicht hinaus auf den Hof. Falls Sie bisher keinen Schlüssel gefunden haben, lesen Sie Abschnitt 72.

95

Efrit Omar erscheint augenblicklich mit Blitz und Donnerschlag. Der Wächter und die Wölfe drücken sich angsterfüllt an die Wand.

»Drei gegen einen«, sagt der Flaschengeist, »das kann ich nicht zulassen!« Dann fragt er: »Was ist hier eigentlich los? Wieso streitet ihr euch?«

Sie wollen antworten, doch der Zwerg kommt Ihnen zuvor. »Er wollte mich mit dem Schwert erschlagen!« piepst er.

»Oho!« brummt der Flaschengeist. »Wenn das so ist, habe ich mich voreilig eingemischt. Drei gegen einen – das erscheint mir genauso gerecht wie ein ausgewachsener Krieger gegen einen unbewaffneten armen Wicht. Ich empfehle mich.«

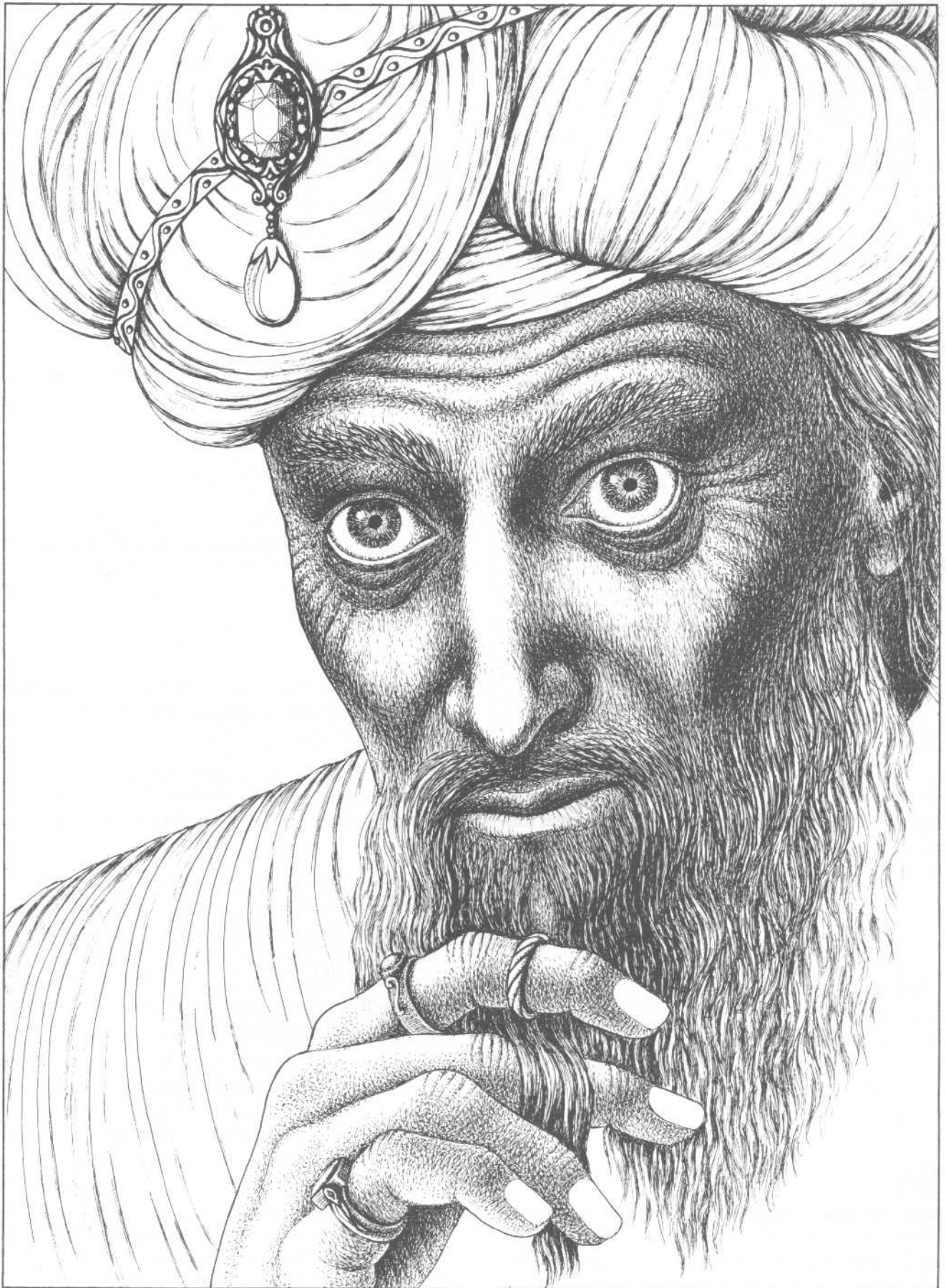
Mit diesen Worten ist Efrit Omar verschwunden. Schlagen Sie wieder Abschnitt 20 auf, und stellen Sie sich zum Kampf!

96

Sultan Hasrabal sitzt an einem Tisch und studiert ein Schriftstück. Als Sie den Raum betreten, legt er das Blatt zur Seite und schaut Sie an. Er hebt die linke Augenbraue und mustert Sie interessiert.

»Warum störst du mich?« fragt er leise.

Wie reagieren Sie? Sagen Sie:



- a) »Ich kam, um die Prinzessin zu befreien.« (Abschnitt 199)
 - b) »Entschuldigung, Herr. Ich glaube, ich habe mich verlaufen.« (Abschnitt 152)
 - c) »Ich muß dich warnen, Herr. Es sind Diebe in den Palast eingedrungen.« (Abschnitt 189)
- Oder verzichten Sie auf eine Antwort und entschließen Sie sich zu einem Überraschungsangriff (Abschnitt 149)?

97

»Wirf deine Waffen fort!« befiehlt die Stimme. »Dann gehe hinaus auf den Hof! Dort erwarten dich meine Wächter, um dich zu binden. Wir werden uns wahrscheinlich bald wiedersehen.« Lesen Sie Abschnitt 41.

98

Sie stehen an einer Kreuzung. Sie können nach Norden (Abschnitt 55), Westen (Abschnitt 26), Osten (Abschnitt 35) oder Süden (Abschnitt 15) gehen.

99

Sie stoßen die Tür zum Innenhof auf. Mit ein paar Schritten sind Sie beim Hoftor. Der Riegel fliegt zur Seite, die Türflügel schwingen auf. Sie stürmen hinaus auf die Straße, setzen Nedime ab, nehmen sie an der Hand und laufen und laufen, bis Hasrabals Palast weit hinter Ihnen liegt. Lesen Sie Abschnitt 109.

100

Stellen Sie sich vor, diese Türe wäre abgeschlossen; Ihr Held säße elend in der Falle! Zum Glück läßt sich die Tür leicht öffnen. Sie führt in einen kleinen dunklen Raum (Abschnitt 40).

101

Als Sie die Leiter anheben, entdecken Sie eine merkwürdige Vertiefung im Boden. Sie scharren ein wenig Sand zur Seite und haben bald eine quadratische, offenbar geheime Falltür freigelegt. Wollen Sie die

Falltür öffnen (Abschnitt 59) oder lieber über die Leiter zum Fenster hinaufsteigen? (Abschnitt 31)

102

Die Tür ist abgeschlossen. Merken Sie sich das Hofkästchen, in dem Ihr Held steht und schlagen Sie Abschnitt 52 auf.

103

Jetzt ist es gleich soweit, es kann nur noch Sekunden dauern, lesen Sie Abschnitt 33.

104

Sie stehen vor einer Tür, die sich leicht öffnen läßt. Sie gehen hindurch und betreten eine kleine Kammer (Abschnitt 107).

105

Die beiden Wächter tragen Turbane. Sie sind mit weiten Pluderhosen bekleidet, ihre Oberkörper sind nackt. Ihre Werte:

MUT: 10	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
Monsterklasse: 12	

Wenn Sie die Wächter bezwingen, tragen Sie die gewonnenen Abenteuerpunkte (AP = Monsterklasse) in das Dokument der Stärke ein und lesen Abschnitt 176. Falls Sie in dem Kampf zu Tode kommen, lesen Sie Abschnitt 13, falls Sie es vorziehen, sich zu ergeben – was auch während des Kampfes geschehen kann –, lesen Sie Abschnitt 41.

106

Es gelingt Ihnen nicht, sich am Fensterbrett festzuhalten. Sie stürzen zu Boden. Ziehen Sie einen Punkt von Ihrer Lebensenergie ab. (Sie haben sich den Knöchel verknaxt!) Jetzt können Sie entweder versuchen, die Falltür im Boden zu öffnen (Abschnitt 59) oder zurück zur Front des Palastes gehen, um durch das Haupttor in ihn einzudringen. (Abschnitt 1).

107

Die Kammer ist 3 mal 3 Meter groß und hat eine einzige Tür in der Mitte der Nordwand. In der Dekke der Kammer ist nahe der Westwand eine Luke angebracht. Wenn Sie die Luke öffnen könnten, stünden Sie im Innenhof des Palastes. Leider wurde die Luke vor Jahren von oben fest verschlossen und kann seitdem nicht mehr benutzt werden. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als die Kammer durch die Nordtür zu verlassen. Kehren Sie zurück in den Gang (Abschnitt 86).

108

Die Tür ist abgeschlossen. Um sie zu öffnen, benötigen Sie – wie Sie an dem kleinen goldenen Schloß sehen können – ein passendes, vermutlich goldenes Schlüsselchen. Falls Sie irgendwo einen solchen Schlüssel gefunden haben, können Sie in Raum 9 (Abschnitt 9) gehen. Wenn Sie keinen kleinen goldenen Schlüssel besitzen, lesen Sie Abschnitt 52.

109

Sie haben es geschafft! Nedime ist frei. Bald kann der Kalif seine geliebte Tochter wieder in die Arme schließen. Er überreicht Ihnen die versprochene Belohnung von 150 Dukaten und bietet Ihnen sogar die Hand seiner Tochter an. Sie können das Angebot annehmen (Abschnitt 47) oder nicht (Abschnitt 28).

Auf jeden Fall erhalten Sie zu den Dukaten 120 Abenteuerpunkte. Außerdem dürfen Sie das wunderbare Schwert behalten, das Ihren Attacke- und Parade-Wert um je 1 Punkt erhöht. Hüten Sie diese Waffe gut!

Sie haben ein schwieriges und gefahrenreiches Abenteuer bestanden. Bald wird man in ganz Aventurien von Ihnen sprechen. Dann kommen noch gefährvollere Herausforderungen auf Sie zu! Wir wünschen Ihnen Glück auf Ihrem Weg. Sie werden es nötig haben. Salemaleikum!

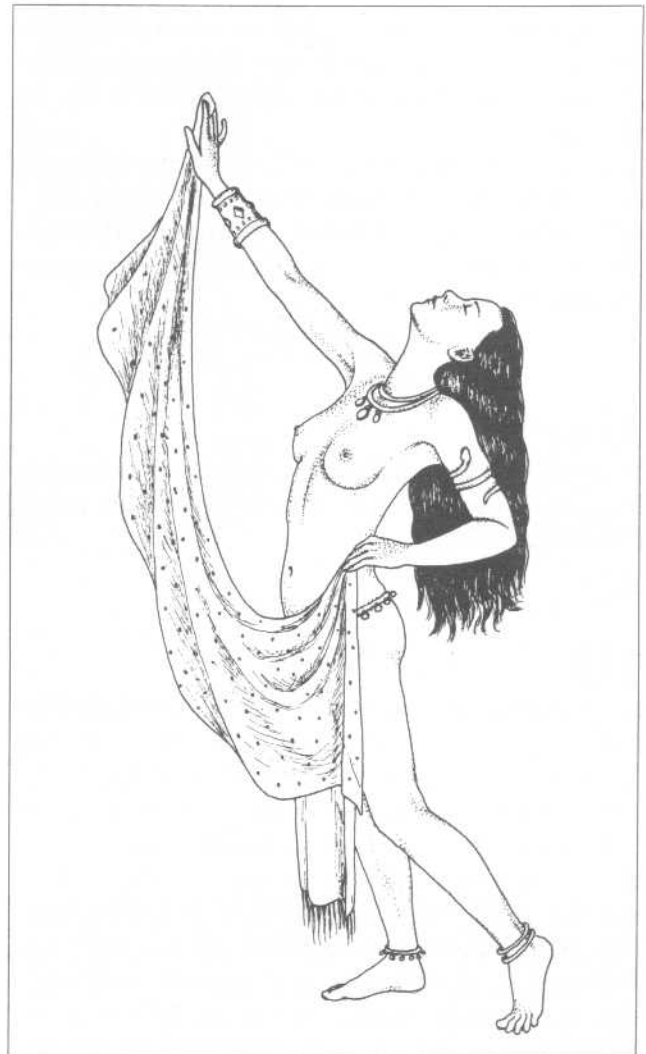
Nachdem Ihm Nedime entrissen wurde, entläßt Hasrabal alle Gefangenen aus seinem Kerker. Die Helden stehen Ihnen nun für neue Abenteuer wieder zur Verfügung. Wenn Sie möchten, können Sie dieses Abenteuer jetzt als Gruppenspiel versuchen. Siehe Anhang, Seite 57.

110

Die Tür läßt sich nicht öffnen. Kehren Sie zurück nach Abschnitt 61.

111

Die Musikantinnen hatten den langsamen Rhythmus jetzt wieder gesteigert. Die Tänzerin dreht sich in rasendem Tempo, in schwindelerregenden Kreisen. Der fünfte Schleier wird gelöst, flattert einen Augenblick wie eine Fahne und schwebt dann davon. Im Nabel der Schönen funkelt ein kleiner Rubin auf. Das bemerken Sie zuerst, dann erst erfassen Sie mit Ihren Blicken die Schönheit des jungen Körpers, der unter heftigen Atemstößen bebt. Der Tanz wird von Takt zu Takt ekstatischer! Die Frau wendet Ihnen den Rücken zu, ihre Hände tasten nach dem sechsten Schleier.



Würfeln Sie wieder mit 2 sechsseitigen Würfeln. Falls Sie keine 8, 9, 10, 11 oder 12 gewürfelt haben, dürfen Sie dem Tanz weiter zusehen (Abschnitt 133). Wenn Sie eine 8–12 gewürfelt haben, lesen Sie Abschnitt 208. Wenn Sie freiwillig darauf verzichten wollen, dem Tanz weiter zuzuschauen, können Sie den Raum verlassen. Lesen Sie Abschnitt 82.

112

Sie befreien die beiden wieder von ihren Fesseln. »Du bist ein feiner Kerl. Rastullah möge dir hundert kräftige Söhne schenken! Also, paß auf! Wir verraten dir jetzt unseren Trick.« Lesen Sie Abschnitt 191.

113

In den tiefenden Fäusten hält er einen mächtigen Dreizack. Er spricht mit dumpf blubbernder Stimme: »Mein Name ist Baradarasch. Wie heißt du, du Wicht?«

Sie können der unheimlichen Gestalt antworten und den Namen Ihres Helden nennen (Abschnitt 118), sich rasch einen falschen Namen ausdenken (Abschnitt 83) oder die Antwort verweigern (Abschnitt 136).

114

Sie stehen an einem Knick im Gang. Sie können nach Norden (Abschnitt 110) oder nach Osten gehen (Abschnitt 117).

115

Sie stoßen an einen Hocker, der polternd umfällt. Sofort erhebt sich ein entsetzlicher Lärm. Frauen kreischen schrill: »Ein Mann im Harem! Ein Fremder! Zu Hilfe! Zu Hilfe!« Die Frauen werden in der Tonhöhe nur noch von den Eunuchen übertroffen, die aufgesprungen sind, mit gezückten Säbeln heranstürmen und gellende Alarmschreie ausstoßen. Weitere Haremswächter dringen in das Gemach ein. Bald sind Sie von allen Seiten umzingelt. Sie können sich zum Kampf stellen (Abschnitt 148) oder die Waffen fallen lassen und sich ergeben (Abschnitt 41).

116

Efrit Omar erscheint mit einem dumpfen Knall. Er schaut Sie mitleidig an. »Baradarasch ist mein Stiefbruder«, erklärt er. »Ich kämpfe nicht gegen Familienangehörige. Aber ich werde euch beiden eine Weile zusehen.« Kehren Sie zurück zu Abschnitt 120.

117

Sie stehen in einem zwei Meter langen Gang. Am Ostende ist eine Tür (Abschnitt 100), am Westende ein Knick (Abschnitt 114).

118

Tragen Sie hier den Namen Ihres Helden ein:

»Ein schöner Name«, sagt Baradarasch. »Vielleicht bringt er dir Glück. Zähle alle seine Buchstaben zusammen und addiere eine 2 zum Ergebnis. Das ist die Anzahl der Kampfbrüder, die du gegen mich durchstehen mußt. Falls du den Kampf überlebst, kannst du in Frieden weiterziehen, doch mit diesem Ausgang ist nicht zu rechnen.«

Merken Sie sich die Anzahl der Kampfbrüder und lesen Sie dann Abschnitt 120.

119

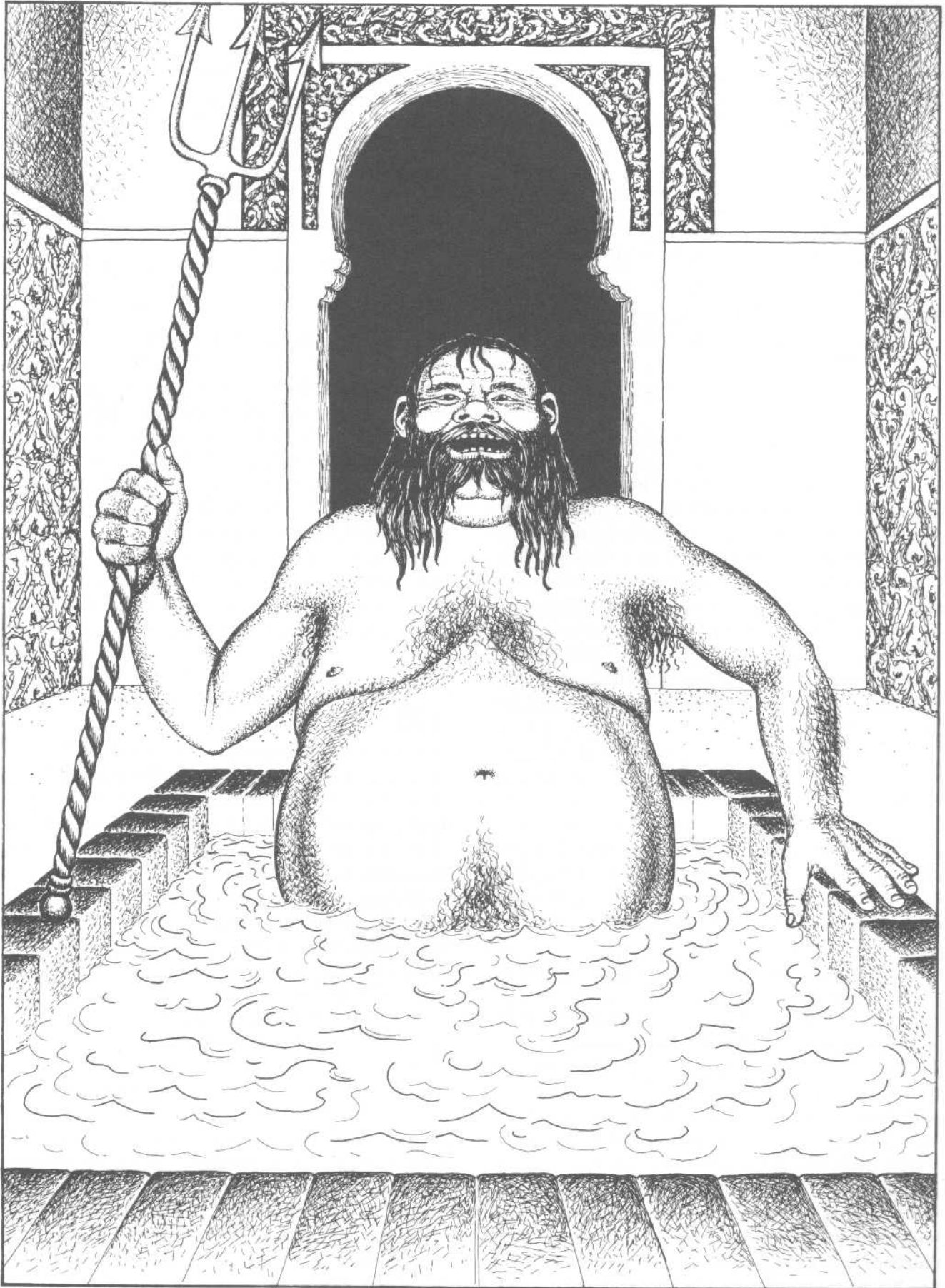
Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +3 ab. Gelingt die Probe, lesen Sie Abschnitt 205, scheitert sie, lesen Sie Abschnitt 115.

120

»Bevor ich dich erschlage, sollst du erfahren, wer dich getötet hat«, blubbert der Fettwanst. »Ich bin der Meister des Bades ...« Er hält einen Moment inne. »Wage nur nicht, mich *Bademeister* zu nennen«, fährt er dann fort. »Meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, daß dieser der Reinlichkeit geweihte Raum nicht von Fremden beschmutzt wird.«

Er schüttelt sich. »Gerade mußte ich daran denken, daß der prächtige Marmorboden bald ganz und gar mit deinem Blut besudelt sein wird – eine ekelhafte Vorstellung! Nun, bringen wir es hinter uns!«

Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers einen Fla-



schengeist befreit haben und ihn jetzt zur Hilfe rufen wollen, lesen Sie Abschnitt **116**. Sie haben keinen Flaschengeist befreit? Dann lesen Sie weiter:

Baradaraschs Werte:

MUT: 50	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 3 W
Monsterklasse: 40	

Wenn Sie den Kampf überleben, lesen Sie Abschnitt **209**. Wenn Baradarasch Sie erschlägt, lesen Sie Abschnitt **13**.

121

Kaum haben Sie von der klaren Flüssigkeit genippt, als Sie ein seltsames, nie gekanntes Gefühl durchströmt. In der Phiole war ein wunderbares Zauberelexier. Alle Ihre Eigenschaften: Mut, Körperkraft, Geschicklichkeit, Klugheit und Charisma haben sich plötzlich um 2 Punkte erhöht. Tragen Sie die neuen Werte in das Dokument der Stärke Ihres Helden ein, die Werte gelten nämlich permanent. Überprüfen Sie, ob sich die Zahlen für Attacke, Parade und Trefferpunkte eventuell ebenfalls verändert haben. Lesen Sie nun Abschnitt **190**.

122

Da Sie nicht auf das Angebot eingegangen sind, erfahren Sie auch nicht, wie man die Wölfe ausschalten kann. Schade, dabei waren Sie der Lösung so nahe! Zu allem Überfluß stimmen die Diebe plötzlich ein ungeheures Geschrei an:

»Wachen! Ein Fremder ist in den Palast eingedrungen! Zu Hilfe!«

Augenblicke später stürmen sechs Wächter in die Vorratskammer. Die Männer überwältigen und fesseln Sie. Zu Ihrer großen Empörung müssen Sie mit erleben, wie die Diebe befreit werden, denn der Wachhauptmann glaubt den Burschen tatsächlich das haarsträubende Lügenmärchen, das sie ihm aufstischen: Sie beide, ehrenwerte Männer, hätten einen Dieb bis in den Palast verfolgt, um Ihm das Handwerk zu legen. Aber der Kerl hätte sie überwältigt und gefesselt, um ungestört die Vorratskammer ausplündern zu können.

Die Wachen zerren Sie aus der Vorratskammer. Tja,

so ungerecht geht's im Leben manchmal zu! Lesen Sie nun Abschnitt **41**.

123

Lesen Sie Abschnitt **168**.

124

Ihnen dringt plötzlich ein unangenehmer Geruch in die Nase. Je weiter Sie sich der Südostecke des Raumes nähern, desto unerträglicher wird der süßliche Fäulnisgestank. Schließlich entdecken Sie einen großen Weidenkorb, in dem große Fleischstücke liegen, die entsetzlich stinken. Dicke, schwarzglänzende Fliegen krabbeln in Scharen auf ihnen herum. Über dem Weidenkorb ist in der Wand eine hölzerne Luke angebracht. Die Holzklappe ist mit einem eisernen Bolzen gesichert, der an einer Kette hängt. Durch die Luke dringt leises Winseln an Ihre Ohren. Sie können die Klappe öffnen (Abschnitt **151**) oder die Untersuchung des Zimmers fortsetzen (Abschnitt **143**).

125

Jammerschade, daß Sie dem Zwerg nicht helfen können! Wie wär's, wenn Sie dieses Abenteuer kurz unterbrechen und Hauffs Märchen vom Zwerg Nase läsen? Das ist nicht nur eine wunderschöne Lektüre, dort erfahren Sie auch, wie das Kräutlein heißt. Nachdem Sie auf diese Weise das Lösungswort in Erfahrung gebracht haben, lesen Sie Abschnitt **70**. Wenn Sie wollen, kann ich Ihnen das Lösungswort auch verraten, aber das hat seinen Preis (Abschnitt **134**)!

126

Ihr Mut-Wert erhöht sich um weitere 2 Punkte! Sie fühlen sich, als könnten Sie einen Löwen mit bloßen Händen zerreißen. Gleichzeitig ist allerdings Ihr Geschicklichkeits-, Ihr Attacke- und Ihr Parade-Wert um 2 Punkte *gefallen*. Wer auf Abenteuer ausgeht, soll sich nicht betrinken! Alle Veränderungen Ihrer Werte gelten für den Rest dieses Abenteuers. Nun können Sie sich weiter in der Kammer umsehen (Abschnitt **124**).

127

Wie wollen Sie das Gespräch beginnen? Sagen Sie: »Du dauerst mich, du kleiner Kerl. Dir ist ein trauriges Los beschieden. Aber nimm's nicht zu schwer! Ich war auch mal klein, vielleicht kleiner als du.« Dann lesen Sie Abschnitt 19. Oder fragen Sie: »Was kochst du da Feines? Mir läuft ja schon das Wasser im Mund zusammen, wenn ich nur die edlen Zutaten sehe.« Dann lesen Sie Abschnitt 179.

128

Die Truhe bietet nicht soviel Widerstand, wie Sie befürchtet hatten. Eine Kraftprobe –4 genügt, um den Deckel aufzusprengen. Führen Sie die Kraftprobe durch. Sie haben zwei Versuche. Falls beide scheitern, sollten Sie das Speisezimmer verlassen. Entweder durch die Osttür (Abschnitt 11) oder durch die Nordtür (Abschnitt 17). Wenn die Kraftprobe gelingt, lesen Sie Abschnitt 154.

129

Die Tür ist unverschlossen. Sie können sie öffnen und in Raum 10 (Abschnitt 10) gehen.

130

Die Tür ist unverschlossen. Sie können sie öffnen und in Raum 2 (Abschnitt 2) gehen.

131

Kaum haben Sie den Namen Efrat Omar gerufen, als ein dröhnendes Lachen den Raum erfüllt. Von einem derben Fußtritt getroffen fliegt der Kater durch die Luft und verschwindet dann jämmerlich miauend in einer Zimmerecke. Aus gewaltiger Höhe blickt Efrat Omar auf Sie herab. »Das darf nicht wahr sein!« poltert er. Seine Stimme klingt unerträglich laut für Ihre empfindlichen Mäuseohren. »Ich kann mir denken, wer dir so übel mitgespielt hat; aber das werden wir gleich haben!«

Efrat Omar läßt sich auf den Boden nieder, öffnet seinen gewaltigen Mund und preßt ihn gegen ein Mauseloch in der Wand. Dann holt er tief Luft. Mit vollen Backen geht er durchs Zimmer, ergreift den

benommenen Kater am Nackenfell, setzt ihn auf den Tisch und hält ihn fest. Efrat Omar spuckt aus, und drei feuchte Mäuse purzeln auf die Tischplatte. Mit der freien Hand zeigt er auf Sie und herrscht die Mäuse an:

»Ihr habt euren Spaß gehabt, Rollerich, Roderich und Ratzerich! Aber nun laßt euch schnell etwas einfallen, sonst ...« Efrat Omar schiebt den Kater drohend auf die Mäuse zu.

Die zitternden Mäuschen fassen sich schnell bei den Händen und fangen an zu tanzen. Ihr zirpender Chor erklingt:

Wir tänzeln und wir schwänzeln,
schwänzeln und scharwenzeln den lieben langen Tag.

Tag für Tag Mäusetanz,
tanze, tanze, Mäuseschwanz, doch nur, wer tanzen mag.

Es durchfährt Sie ein Ruck, der Sie bis ins Mark erschüttert, aber Sie stellen voll Erleichterung fest, daß Sie wieder aus gewohnter Höhe in die Welt blicken.

Efrat Omar trägt die Mäuse wieder zu ihrem Loch, in dem diese blitzschnell verschwinden.

»Es sind alberne Burschen«, sagt er mit einem Achselzucken, »aber man kann ihnen nicht böse sein. Sie sind schon länger verzaubert als ich. Haben sie dir erzählt, sie seien verwunschene Prinzen? Gelogen, sage ich dir! Ihre Zungen sind krummer als das Horn des Widders. Sie waren einmal Zauberlehrlinge, aber ihr Meister hat sie dabei erwischt, wie sie ihm das Schwarze Auge stehlen wollten. Sie haben ihren gerechten Lohn erhalten.

So, nun muß ich aber los. Ich habe mich schon viel zu lange aufgehalten.«

Kaum hat er die letzten Worte ausgesprochen, da ist er auch schon spurlos verschwunden. Sie können jetzt das Speisezimmer verlassen, entweder durch die Osttür (Abschnitt 11) oder durch die Nordtür (Abschnitt 17). Wenn Sie möchten, können Sie aber zuvor noch die Truhe auf der Anrichte untersuchen (Abschnitt 78).

132

Der Kater schlägt blindlings nach Ihnen, und er trifft! Sie purzeln aus Ihrem Versteck hervor, direkt in die Pranken des Untiers. Ohne zu zögern verspeist Sie der hungrige Kater mit Haut und Haaren! Lesen Sie Abschnitt 13.

133

Der vorletzte Schleier weht davon. Ihr Blick heftet sich auf den schmalen, wundervoll biegsamen Rücken, der sich im Rhythmus der Musik wiegt. Ein einziger Schleier ist der Tänzerin noch geblieben, die jetzt langsam zu einer Drehung ansetzt. Es ist Ihnen warm geworden in Ihrem Versteck. Sie schlucken, Ihr Hals ist trocken. Denn nun haben Sie das Profil eines Körpers vor Augen, der in ganz Aventurien seinesgleichen sucht. Oh, diese zwiefachen Wölbungen, von rosigen Spitzen gekrönt! Alles schwingt und bebt! Und die aufpeitschende Musik...

Ein heftiger Schmerz läßt Sie zusammenfahren – Sie haben sich auf die Unterlippe gebissen!

Da, jetzt fahren die schlanken Finger spielerisch über den allerletzten Schleier.

Würfeln Sie mit 2 sechsseitigen Würfeln. Falls Sie keine 7, 8, 9, 10, 11 oder 12 würfeln, dürfen Sie sich das Ende des Schleiertanzes ansehen (Abschnitt 145). Wenn Sie eine 7–12 gewürfelt haben, lesen Sie Abschnitt 208. Wenn Sie freiwillig darauf verzichten wollen, dem Tanz weiter zuzuschauen, können Sie den Raum verlassen. Lesen Sie Abschnitt 82.

134

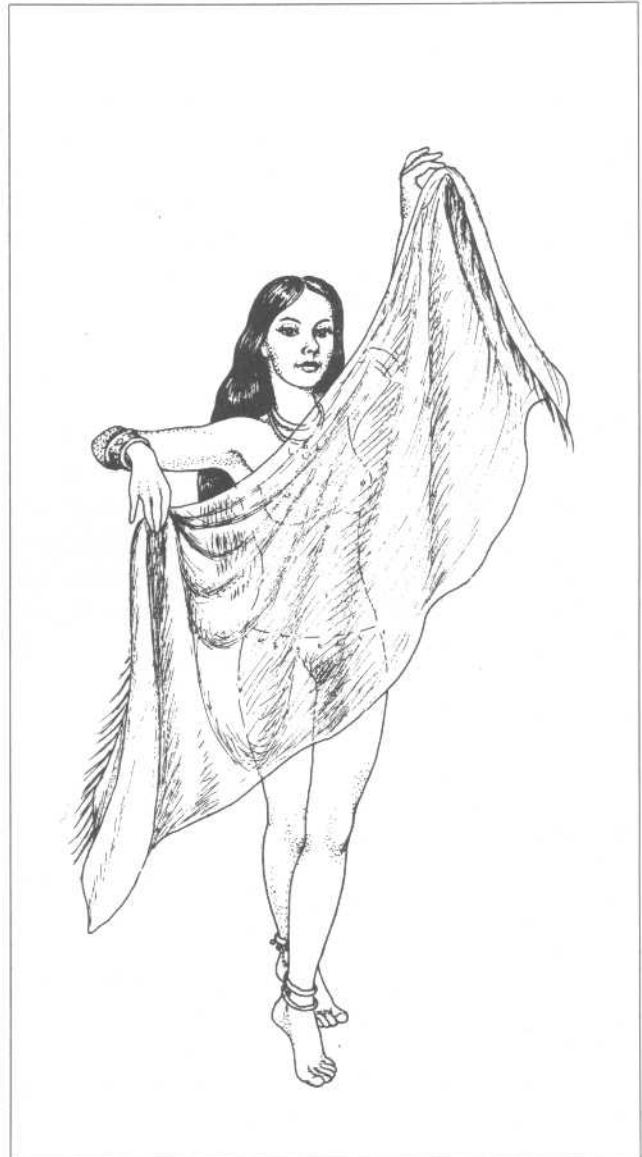
Das Kraut heißt *Niesmitlust*. Ziehen Sie 4 Punkte vom Klugheitswert Ihres Helden ab. Ein Held, der nicht einmal die bekanntesten Kindermärchen gelesen hat, kann unmöglich besonders klug sein. Sagen Sie jetzt dem Zwerg Nase, wie das Kräutlein heißt, und schlagen Sie Abschnitt 21 auf.

135

Sie unterdrücken den Wunsch, aus der Phiole zu trinken. Als Sie das Fläschchen zurück auf den Sims stellen wollen, entgleitet es Ihren Fingern und zerschellt auf dem Marmorboden. Die Flüssigkeit läuft aus und formiert sich auf magische Weise zu einem Wort. Wenn Sie wissen wollen, welches magische Wort auf dem Boden erscheint, lesen Sie Abschnitt 183. Wenn es Sie nicht interessiert, lesen Sie Abschnitt 190.

136

Ohne Vorwarnung sticht Baradarasch mit dem



Dreizack nach Ihnen. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +6 ab. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 215, wenn nicht: Abschnitt 210.

137

Sie zerren Nedime am Arm hinter sich her, doch sie reißt sich los. Sie müsse rasch noch ein paar Sachen einpacken, sagt sie. Sie können sich die lauthals protestierende Kalifentochter über die Schulter werfen und mit ihr ins Freie zu flüchten versuchen (Abschnitt 99) oder Nedime beim Packen behilflich sein (Abschnitt 159).

138

Nedimes Werte:

MUT: 12	ATTACK: 8
LEBENSENERGIE: 30	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W

Jetzt stehen Sie zu zweit dem Mantikor gegenüber. Das Ungeheuer kämpft mit Pranken und Zähnen gegen den Helden und versucht gleichzeitig, Nedime mit dem Giftstachel zu treffen. Der Mantikor setzt seine Paraden nur gegen die Attacken des Helden ein. Nedimes Dolchstiche nimmt er nicht ernst.

Wir wollen hoffen, daß Nedime nicht vom Giftstachel getroffen wird, denn wenn das geschieht, wird sie dem Tode kaum entkommen. Falls Nedime und Ihr Held gemeinsam den Mantikor bezwingen, lesen Sie Abschnitt 109. Wenn Nedime vom Giftstachel getroffen wird, lesen Sie Abschnitt 187. Notieren Sie Nedimes Kampfwerte auf einem Blatt, dazu die Nummer des Abschnitts (187), den Sie aufschlagen müssen, wenn Nedime vom Mantikor vergiftet wird. Die Kampfwerte des Mantikors finden Sie in Abschnitt 161.

139

Die Nordtür führt zu einer kleinen Abstellkammer. Auf dem Boden der völlig ausgeräumten Kammer liegt ein einzelner Silbertaler. Heben Sie ihn auf (Abschnitt 155) oder schließen Sie die Tür und kehren ins Zimmer zurück (Abschnitt 40)?

140

Sie können die Treppe hinauf- (Abschnitt 34) oder hinabsteigen (Abschnitt 174).

141

Nun wird es spannend! Können Sie tatsächlich entkommen? Zunächst müssen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +3 ablegen, um zu beweisen, daß Sie schnell durch die Tür geschlüpft sind und diese hinter sich zugezogen haben. Anschließend ist eine Klugheitsprobe fällig. (Haben Sie daran gedacht, die Tür hinter sich zu verkeilen?) Falls Geschicklichkeits- und Klugheitsprobe gelingen, lesen Sie Abschnitt 90, falls eine von beiden Proben scheitert: Abschnitt 164.

142

Zwischen Efrat Omar und der Bestie ist ein furchterlicher Kampf entbrannt. Wie ein Berserker schlägt der Flaschengeist wieder und wieder mit dem riesigen Säbel zu. Eben holt er erneut zu einem wuchtigen Hieb aus und – trifft Sie mit der Breitseite der Klinge an der Stirn. Lesen Sie Abschnitt 186.

143

Sie haben sich gerade von der Luke abgewandt, als plötzlich heller Lichtschein ins Zimmer fällt – durch eine Öffnung im Dach. In dem blendend hellen Viereck erscheinen die Umrisse zweier Köpfe.

Sie verbergen sich rasch hinter einem großen Salzfaß. Aus Ihrem Versteck können Sie beobachten, wie sich zwei Männer vorsichtig durch die Dachluke herablassen. Die beiden unterhalten sich im Flüsterton, so daß Sie nur einige Satzketten auffangen können: »...werden nie dahinterkommen, wie ... sowieso nichts gemerkt ... Sieh mal, sie haben neue Gewürze bekommen ...«

Wollen Sie sich versteckt halten, bis die beiden Männer – ganz offensichtlich handelt es sich um Diebe – verschwunden sind (Abschnitt 166), stellen Sie sie zur Rede (Abschnitt 147), oder sagen Sie: »Erschreckt euch nicht, ich bin einer von eurer Zunft.« (Abschnitt 69)

144

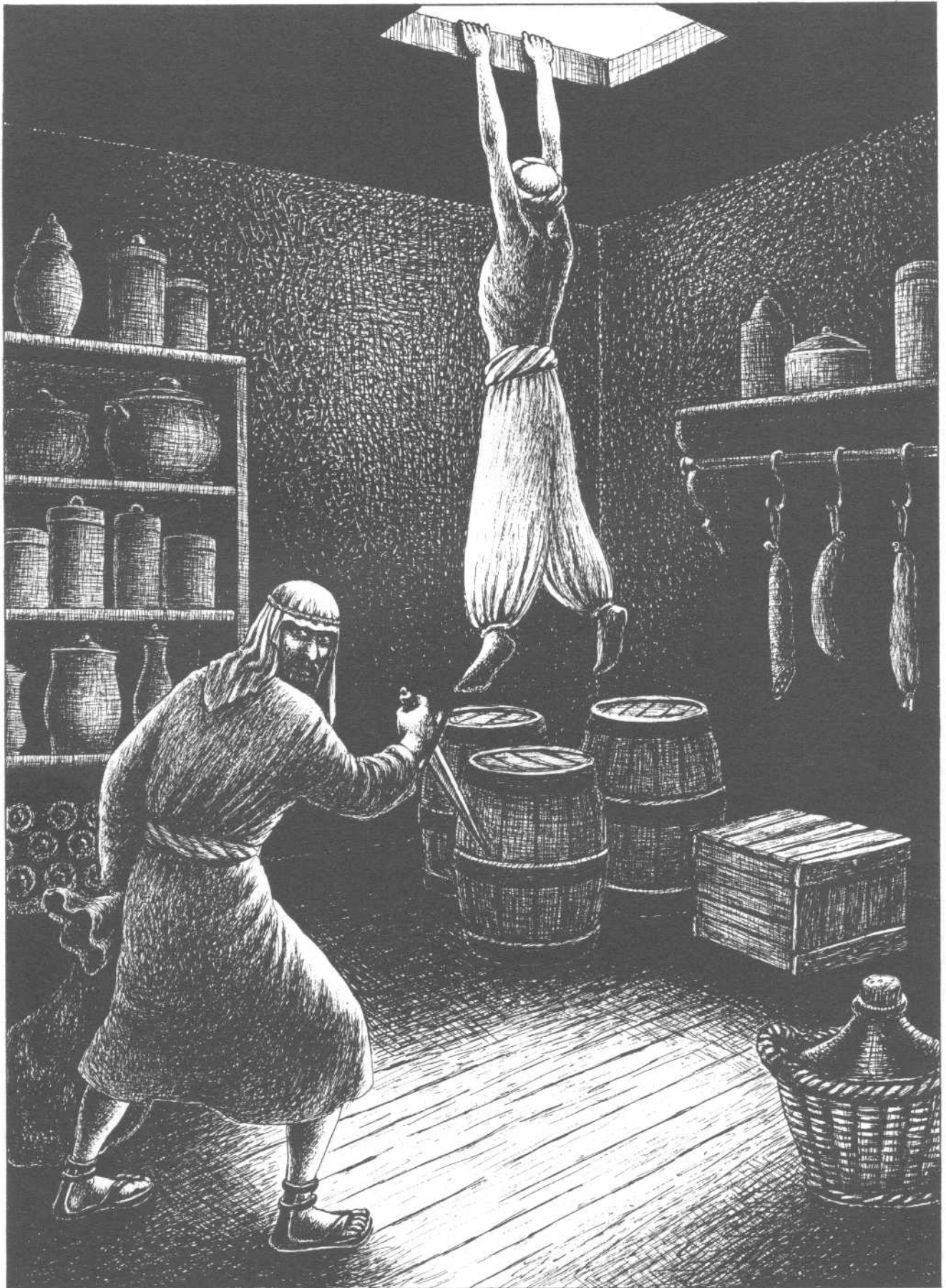
Bitte legen Sie eine Klugheitsprobe +3 ab. Gelingt die Probe, lesen Sie Abschnitt 158, scheitert die Probe, lesen Sie Abschnitt 94.

145

Die runden Hüften zucken im Takt. Unerträglich langsam nesteln die schlanken Finger den allerletzten Knoten auf. Der dünne Stoff gleitet über die glatte Haut. Gleich, gleich wird es geschehen ...

Die Tänzerin wirft den letzten Schleier genau in Ihre Richtung. Das Tuch entfaltet sich in der Luft, schwebt heran ... und bleibt irgendwo hängen. Verdamm!

Ihnen ist ganz und gar die Sicht versperrt, während im Nachbarraum ein leiser Trommelwirbel und verhaltener Applaus das Ende des Schleiertanzes ver-



künden. Enttäuscht wenden Sie sich ab und prallen entsetzt zurück!

Mitten im Badebassin sitzt ein unglaublich feister, mindestens drei Meter großer Mann mit langem Haar und buschigem schwarzem Bart. Die Erscheinung richtet sich langsam und bedrohlich auf. Lesen Sie Abschnitt 113.

146

Der Wein schmeckt außerordentlich gut. Sie fühlen sich gestärkt und belebt, und das schon nach einem kleinen Zug. Für den Rest dieses Abenteuers erhöht sich Ihr Mut-Wert um 2 Punkte. Sie können den Rest der Flasche austrinken (Abschnitt 126) oder sich weiter in der Kammer umsehen (Abschnitt 124).

147

Die beiden ziehen Dolche aus ihren Gewändern und greifen an. Sie setzen sich mit Ihrem Schwert zur Wehr.

Die Werte:

1. Dieb

MUT: 6	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 1
Monsterklasse: 10	

2. Dieb

MUT: 8	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 1
Monsterklasse: 10	

Wenn Sie im Kampf getötet werden, lesen Sie Abschnitt 13. Sie können sich ergeben, dann lesen Sie Abschnitt 22. Wenn die Lebensenergie beider Diebe auf weniger als 4 sinkt, flehen die beiden um Gnade. Sie können sie erschlagen (Abschnitt 68), mit der Breitseite Ihrer Schwertklinge bewußtlos schlagen (Abschnitt 201) oder sie fesseln (Abschnitt 182).

148

Sie haben es insgesamt mit 7 Wächtern zu tun. Die Werte für einen Wächter:

MUT: 10	ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
Monsterklasse: 10	

Tragen Sie mindestens eine Kampfbrunde gegen die sieben aus. Anschließend können Sie sich ergeben (Abschnitt 41) oder weiterkämpfen.

Wenn Sie getötet werden, lesen Sie Abschnitt 13. Falls Sie den Kampf gewinnen, lesen Sie Abschnitt 170.

149

Sie dringen mit blankem Schwert auf Hasrabal ein. Der hebt abwehrend die Hände und – verdoppelt sich! Urplötzlich sitzen zwei Sultane nebeneinander am Tisch. Welchem von beiden gilt Ihre Attacke, dem linken (Abschnitt 171) oder dem rechten (Abschnitt 172)?

150

»Tja, da staunst du, du Vater der Verblüfften«, sagt einer der Wächter hämisch. »Unser Herr ist ein Meister der Hypnose. Du bist einer Halluzination erlegen. Aber was dir jetzt bevorsteht, ist grausame Wirklichkeit.« Lesen Sie Abschnitt 41.

151

Sie klappen die Luke auf und starren direkt in den weit aufgerissenen Rachen eines Wolfes! Schnell schlagen Sie die Klappe wieder zu. Lesen Sie Abschnitt 143.

152

Lesen Sie Abschnitt 189.

153

Sie scheinen also Rechtshänder zu sein. Nun, in Zukunft werden Sie sich umstellen müssen. Die rechte Hand Ihres Helden ist für immer im Rachen des Mantikors verschwunden. Der Held kann keine

Zweihandwaffen mehr benutzen, ein Schild ist ihm aber auch in Zukunft erlaubt. Ziehen Sie für den Rest dieses Abenteuers drei Punkte vom Attacke-, Parade- und Geschicklichkeits-Wert Ihres Helden ab, da er seine Kämpfe ja nun mit der ungeübten Linken austragen muß. Lesen Sie Abschnitt 156.

154

Der Truhendeckel zerspringt unter Ihren wuchtigen Schlägen. Sie hören ein leises Klirren. Als Sie in die Truhe schauen, finden Sie ein gläsernes Fläschchen, auf dem *Heiltrank* steht. Leider ist die Flasche zerbrochen und fast völlig ausgelaufen. Sie können den Rest der Flüssigkeit trinken – so erhalten Sie 3 Lebenspunkte zurück. (Wichtig: Die Lebensenergie steigt nie über den Stand, den sie bei Abenteuerbeginn hatte. Wenn Ihr Held bisher noch keine Lebenspunkte eingebüßt hat, kann er mit dem Fläschchen nicht viel anfangen, denn es ist unmöglich, das zersprungene Fläschchen zu transportieren, um den Heiltrank für eine spätere Gelegenheit aufzubewahren.) Außer der Flasche liegen 15 Silbertaler in der Truhe. Sie können die Münzen einstecken und das Speisezimmer verlassen: entweder durch die Tür in der Ostwand (Abschnitt 11) oder durch die Tür in der Nordwand (Abschnitt 17).

155

Der Taler ist auf dem Boden festgeklebt. So sehr Sie sich auch bemühen, Sie können ihn nicht aufheben. Schließen Sie die Tür und kehren Sie ins Zimmer zurück. Lesen Sie Abschnitt 40.

156

Wenn Sie im Verlaufe dieses Abenteuers einen Flaschengeist befreit haben, sollten Sie ihn jetzt rufen. Es wäre besser für Sie (Abschnitt 167). Falls Sie keinen Flaschengeist befreit haben, müssen Sie allein mit dem Ungeheuer fertig werden. Lesen Sie Abschnitt 161.

157

Nedime beobachtet den Kampf mit angsterfüllter

Miene, greift aber nicht ein. Kehren Sie zurück nach Abschnitt 161 und tragen Sie den Kampf allein aus.

158

Einem pfiffigen Burschen wie Ihnen bleibt so leicht nichts verborgen. Sie haben schnell herausgefunden, daß Sie nur zweimal gegen die rechte Seite der Truhe zu klopfen brauchen – und schon springt der Deckel auf. Sie finden ein Fläschchen mit einem Heiltrank. Der Trank bringt Ihnen 15 Lebenspunkte zurück. Sie können ihn sofort einnehmen oder für eine spätere Gelegenheit aufbewahren. (Es ist unmöglich, mit diesem Heiltrank die Lebensenergie Ihres Helden über den ursprünglichen Stand zu heben). Allerdings dürfen Sie niemals *während* eines Kampfes aus dem Fläschchen trinken. Außerdem enthält die Truhe 15 Silbertaler, die Sie mitnehmen können. Sie können jetzt das Speisezimmer verlassen, entweder durch die Tür in der Nordwand (Abschnitt 17) oder durch die Tür in der Ostwand (Abschnitt 11).

159

Nedime wirft rasch ein paar Habseligkeiten in eine kleine Truhe. Während Sie das Kästchen halten, beobachten Sie die Auseinandersetzung zwischen dem Flaschengeist und dem Ungeheuer (Abschnitt 142).

160

Die Tür läßt sich leicht öffnen. Sie führt zu einem Gang, der in Nord-Süd-Richtung verläuft (Abschnitt 174).

161

Jetzt möchte ich nicht in Ihrer Haut stecken. Nun ja, es hilft nichts, Sie müssen den Kampf durchstehen.

Die Werte des Mantikors:

MUT: 20

LEBENSENERGIE: 45

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

ATTACKE: 13/4

PARADE: 8

TREFFERPUNKTE: 2 W

für Pranken und Rachen,
außerdem Giftstachel

Monsterklasse: 40

Erläuterungen zum Kampfverlauf:

Der Mantikor attackiert in jeder Runde zweimal, einmal mit Pranken und Rachen und einmal mit dem Giftstachel. Sie haben jeweils nur eine Parade und müssen entscheiden, ob Sie die Pranken und Zähne oder den Giftstachel parieren wollen. Um erfolgreich mit Pranken und Rachen zu attackieren, darf der Mantikor höchstens eine 13 würfeln. Für eine gelungene Attacke mit dem Giftstachel darf der Mantikor höchstens eine 4 würfeln. Der Mantikor greift immer zuerst mit Pranken und Zähnen und danach mit dem Stachel an. Wenn der Mantikor also bei seinem Attacke-Wurf für Pranken und Rachen Erfolg hat, und Sie beschließen, gegen diese Attacke eine Parade zu versuchen, können Sie den anschließenden Stich des Giftstachels nicht mehr parieren. Sie können aber Ihre Parade auch für den Giftstachel aufsparen.

Was geschieht, wenn Sie vom Stachel des Mantikors getroffen werden?

Ihre Rüstung schützt Sie nicht, denn das Ungeheuer zielt immer auf ungedeckte Körperstellen. Für die Wunde, die der Stachel verursacht, müssen Sie 1 Punkt von Ihrer Lebensenergie abziehen.

Schon in der nächsten Kampfunde setzt dann die lähmende Wirkung des Giftes ein. Verringern Sie vor Beginn der Runde Ihren Attacke- und Parade-Wert um einen Punkt. Vor der nächsten Runde ziehen Sie dann wieder einen Punkt ab und so weiter.

Wenn der Mantikor Sie einmal mit dem Giftstachel getroffen hat, setzt er den Schwanz nicht mehr ein und greift nur noch mit Rachen und Pranken an. (Er hat seinen Giftvorrat fürs erste aufgebraucht.) Der Kampf wird bis zum Tode eines der beiden Kontrahenten geführt. Wenn Ihr Held stirbt, lesen Sie Abschnitt 13, wenn er den Mantikor bezwingt: Abschnitt 109.

Zu Beginn des Kampfes sehen Sie, daß Nedime Ihnen mit einem zierlichen Dolch zu Hilfe eilen will. Nehmen Sie die Hilfe an (Abschnitt 138) oder stoßen Sie Nedime zurück, damit sie sich nicht in Gefahr bringt? (Abschnitt 157)

162

Endlich haben Sie Nedimes Zelle gefunden. Ihr Ziel ist zum Greifen nahe. Aber als Zelle kann man den Raum, in dem die Tochter des Kalifen untergebracht ist, eigentlich nicht bezeichnen – eher schon als Gemach. Der Raum ist recht groß und luxuriös ausge-

stattet. Offenbar wollte der Sultan das Herz der Gefangenen gewinnen, indem er sie mit prachtvollen Geschenken überhäufte.

Als Sie das Zimmer betreten, liegt Nedime auf einem großen, weichen Diwan, über den ein Baldachin gespannt ist. Sie blickt Ihnen aus großen Augen erwartungsvoll entgegen. Leider ist die schöne Gefangene nicht allein.

Sie wird von einer Kreatur bewacht, die zu den furchterregendsten Ungeheuern in ganz Aventurien zählt: einem Mantikor! Dieses Wesen ist eine grauenhafte Mischform aus tierischen und menschlichen Körperteilen. Auf einem Löwenkörper sitzt ein Männerkopf mit großem, häßlichem Mund, der mit drei Reihen messerscharfer Zähne bewehrt ist. Statt eines Löwenschweifs wächst der Hinterleib eines Skorpions aus dem Körper des Ungeheuers.

Der Mantikor soll Nedime nicht nur bewachen. Der Sultan hat ihm aufgetragen, der Gefangenen jeden Wunsch von den Augen abzulesen – nur freilassen darf er sie nicht – und sie mit Gesängen zu unterhalten. Tatsächlich hat sich der Mantikor vor dem Lager der Schönen ausgestreckt. Er schlägt mit seinen klobigen Pranken die Bandurria und singt dazu mit kehliger, aber wohltonender Stimme.

Das Ungeheuer ist von seinem eigenen Gesang so ergriffen, daß es Ihr Eindringen nicht bemerkt. Was tun Sie?

Versuchen Sie, den Mantikor freundlich zu stimmen, indem Sie leise – um ihn nicht zu erschrecken – an ihn herantreten, ihm den Kopf kraulen und dazu »Pussi, Pussi, Pussi ...« sagen (Abschnitt 173)? Oder ziehen Sie Ihr Schwert, um den Ahnungslosen mit einem einzigen Streich zu erschlagen (Abschnitt 25)? Oder winken Sie Nedime heimlich zu sich heran (Abschnitt 87)?

163

Sie werden ohnmächtig. Lesen Sie Abschnitt 41.

164

Es gelingt Ihnen nicht, die Türe rechtzeitig hinter sich zu verschließen. Sie werden von kräftigen Händen gepackt und in den Torraum zurückgerissen. Zwei erboste Wächter mit gezückten Krummsäbeln stehen Ihnen gegenüber. Lesen Sie Abschnitt 105.



165

Nedime kommt endgültig zu sich und erholt sich rasch. Bald kann sie wieder aufstehen. Sie ist bereit, mit Ihnen aus dem Palast zu fliehen. Lesen Sie Abschnitt 109.

166

Die Diebe scheinen Sie tatsächlich nicht zu bemerken, denn sie gehen weiter suchend in der Vorratskammer umher. Seit kurzem flüstern sie nicht mehr, sondern verständigen sich durch eine Zeichensprache, die Sie nicht kennen.

Wäre Ihnen diese Sprache bekannt, hätten Sie sicher nicht weiter so ruhig hinter dem Faß gewartet, denn der kleinere der beiden Diebe hat dem größeren signalisiert:

»Hinter dem Salzfaß in der Ecke sitzt jemand. Wenn ich die rechte Hand hebe, fallen wir mit den Dolchen über ihn her!«

Wie zufällig nähern sich die beiden Ihrem Versteck. Plötzlich hat einer von ihnen einen Dolch in der Hand und springt auf Sie zu! Auch der andere Dieb greift an. Ein verbissener Kampf entbrennt.

In der ersten Kampfrunde würfeln beide Diebe ihre Attacke, ohne daß Sie eine Parade ausführen dürfen. Von der zweiten Kampfrunde an verläuft der Kampf normal.

Die Werte:

1. Dieb

MUT: 6	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 1
Monsterklasse: 10	

2. Dieb

MUT: 8	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 1
Monsterklasse: 10	

Wenn Sie im Kampf getötet werden, lesen Sie Abschnitt 13. Sie können sich auch ergeben, dann lesen Sie Abschnitt 22. Wenn die Lebensenergie beider Diebe auf weniger als 4 sinkt, flehen die beiden um Gnade. Sie können sie erschlagen (Abschnitt 68), oder mit der Breitseite Ihres Schwerts bewußtlos schlagen (Abschnitt 201), oder sie fesseln (Abschnitt 182).

167

Efrit Omar erscheint mit Blitz und Donnerschlag. Der Mantikor schreckt einen Moment lang geblickt zurück. Was tun Sie? Helfen Sie Efrit Omar in dem bevorstehenden Kampf (Abschnitt 142)? Ergreifen Sie Nedime und flüchten Sie mit ihr aus dem Zimmer (Abschnitt 137)?

168

»Tatsächlich, du bist ein Kumpel«, sagt der größere der beiden Diebe strahlend. Da hört man ein Topfklappern aus dem Nebenraum.

»O verflucht!« schimpft der kleinere Dieb. »Der Koch ist nebenan. Wir müssen weg, aber vorher ...«

Der größere Dieb ist inzwischen unbemerkt hinter Sie getreten und wirft Ihnen plötzlich eine Schlinge über den Oberkörper. Erbarmungslos schnürt er Sie zu einem Bündel zusammen. Der Kleine stopft Ihnen einen Knebel zwischen die Zähne, dann nimmt er den eben unterbrochenen Satz wieder auf:

»... aber vorher müssen wir dir noch eine Lektion erteilen. Man gibt sich nicht als Dieb aus, wenn man nicht einmal die einfachsten Geheimzeichen beherrscht. Nein, das gehört sich nicht!«

Darauf öffnen die beiden die Luke zum Innenhof und werfen Sie direkt vor die Füße der Sandwölfe. Lesen Sie Abschnitt 180.

169

Jetzt sind Sie den Damen so nahe gekommen, daß Sie jedes Wort verstehen können: »Das war ein schöner Tanz!« – »Ja, nicht schlecht für eine Prinzessin.« – »Wo mag sie das gelernt haben?« – »Was weiß ich, Hauptsache, dem Sultan gefällt's.« – »Still, ich habe etwas gehört!«

Sie können weiter dem Gespräch lauschen (Abschnitt 84) oder einen Augenblick reglos verharren und dann zu dem ungewöhnlich prächtigen Diwan schleichen (Abschnitt 119).

170

In einem gewaltigen Kampf haben Sie die gesamte Palastwache niedergemacht. Sind Sie sicher, daß dabei alles mit rechten Dingen zugegangen ist? Haben

Sie korrekt gewürfelt? Na, wie dem auch sei – Sie haben gewonnen, auf der ganzen Linie. Der Sultan stürzt ins Zimmer und bittet Sie, wenigstens ihn und die Frauen zu verschonen. Dann läßt er Nedime herbeibringen. Ihr Held bekommt 120 Abenteuerpunkte und dazu von Nedimes dankbarem Vater die versprochenen 150 Dukaten.

Das Abenteuer ist zu Ende. Wir hoffen, daß es Ihnen gefallen hat. Wenn Sie möchten, lesen Sie noch den Anhang: *Nedimes Entführung als Gruppenabenteuer*.

171

Ein fürchterlicher Hieb saust auf den Turban des Sultans nieder, doch bevor die Klinge den Kopfschmuck berührt, ist der Sultan plötzlich verschwunden. Sie sind einen Augenblick verwirrt, dann greifen Sie den verbliebenen Sultan auf dem anderen Stuhl an, aber auch dieser erweist sich als Trugbild, das blitzschnell verschwindet. Lesen Sie Abschnitt 197.

172

Lesen Sie Abschnitt 171.

173

Das darf nicht wahr sein! Einen Mantikor streichelt man doch nicht, wenn einem das Leben lieb ist. Mit welcher Hand haben Sie das Untier gestreichelt, mit der rechten (Abschnitt 153) oder mit der linken (Abschnitt 212)?

174

Sie stehen in einem 4 Meter langen Gang. Am Nordende ist eine Tür, durch die man in eine kleine Kammer gelangt (Abschnitt 40), am Südenende ist eine Treppe, die nach oben führt (Abschnitt 140).

175

Bravo! Sie haben daran gedacht, einen Finger unter die Nase zu halten. So müssen Sie nicht niesen und können weitersuchen. Lesen Sie Abschnitt 77.

176

Die beiden Wächter sind tot. Jetzt können Sie den Raum hinter der Westtür betreten (Abschnitt 2) oder aber in den Wachraum (Abschnitt 10) eindringen. In diesem Fall ignorieren Sie alles, was in Abschnitt 10 über die Wächter geschrieben steht, denn diese beiden haben Sie ja soeben niedergemacht.

177

»Was habe ich davon, wenn ich euch helfe?« fragen Sie die Mäuse. »Was könnt ihr für mich tun?« Die Mäuse sehen Sie traurig an. Dann stecken sie die Köpfe zusammen und tuscheln miteinander. Schließlich ergreift die Maus in der Mitte wieder das Wort:

»Auch wir können dir helfen. Willst du einen Beweis? Greif in die Tischschublade! Dort findest du einen Schlüssel. Er paßt zur Tür in der Nordwand. Wenn du durch die Nordtür gehst, mußt du nicht wieder den Hof mit den scheußlichen Wölfen überqueren.«

Sie schauen in der Schublade nach und finden tatsächlich einen Schlüssel.

»Siehst du, wie wir dir helfen können«, sagen die Mäuse. »Wenn du nun unseren Wunsch erfüllst, werden wir dich sehr reich machen. Wir sagen dir, wie man die Truhe auf der Anrichte öffnet. Darin steckt nämlich ein gewaltiger Schatz!«

Sie können die Verhandlungen mit den Mäusen abbrechen und probieren, ob der Schlüssel zu der Nordtür paßt (Abschnitt 193) oder mit den Mäusen tanzen (Abschnitt 181).

178

Wie lautet die Summe aus Ihrem Würfelresultat plus 6? Nun – so oft mußten Sie niesen! Welch ein Glück für Sie, daß weit und breit niemand den ohrenbetäubenden Lärm gehört hat! Sie können die Untersuchung der Kammer fortsetzen. Lesen Sie jetzt Abschnitt 77.

179

Sie haben das richtige Thema angeschnitten. Die Kochkunst ist ein Gebiet, über das der Zwerg stundenlang plaudern kann. Sie erfahren, daß er gerade

die Pastete *Suzeräne* zubereitet, die Königin aller Speisen. Plötzlich wird seine Miene ernst. »Aber ich fürchte, die Pastete wird mir nicht gelingen«, sagt er. »Ein Kräutlein fehlt, und ich kann mich nicht darauf besinnen, welches es ist. Der Sultan wird schrecklich zürnen, wenn bei der Königin der Speisen nicht alles stimmt. Er hat eine außerordentlich feine Zunge, man kann ihn nicht täuschen. Oh, oh, vielleicht läßt er mir gar den Kopf abschlagen. Er ist sowieso böse auf mich, weil aus der Kammer dauernd Vorräte verschwinden, und ich den Dieb noch nicht zu fassen bekommen habe.« Der Zwerg sieht Sie aus flehenden Augen an. »Ach, wenn du mir das Kräutlein nennen könntest, alles will ich für dich tun!« Wissen Sie, welches Kraut der Zwerg benötigt? Ja: Abschnitt 70. Nein: Abschnitt 125.

180

Die Sandwölfe hätten Sie gewiß in Stücke gerissen, wenn nicht zufällig zwei Wächter vorübergekommen wären. Die beiden Wachen sind zwar überrascht, als sie Sie erblicken, freuen sich aber doch über diesen Fund: einen fix und fertig verschnürten Gefangenen. Lesen Sie Abschnitt 41.

181

Sie heben die Mäuse von der Anrichte und stellen sie behutsam auf den Boden. Dann bücken Sie sich tief herab und fassen zwei Mäuse vorsichtig bei den Vorderpfoten. Langsam tippeln Sie mit den possierlichen Gesellen im Kreis herum. Die Mäuse stimmen ein Lied an, und bitten Sie, in den Gesang einzustimmen:

Wir tänzeln und wir schwänzeln,
schwänzeln und scharwenzeln,
o, welch ein Genuß!
Tag für Tag Mäusetanz,
tanze, tanze Mäuseschwanz,
immer mit ich muß!

Im gleichen Augenblick, in dem Sie merken, daß der Liedtext sich ein wenig geändert hat, hören Sie einen leisen Zischlaut, so als ob Luft aus einem Ballon entweicht. Ihnen wird schwindlig, und Sie müssen für einen kurzen Moment die Augen schließen. Als Sie sie wieder öffnen, sind die Köpfe der Mäuse

plötzlich mit Ihrem Gesicht auf gleicher Höhe. Dafür sind alle Gegenstände im Zimmer riesengroß geworden. Erschrocken stellen Sie fest, daß auf Ihren Handrücken ein samtiger Mäusepelz zu sprießen beginnt. Sie sind dabei, sich in eine Hausmaus zu verwandeln.

Die Mäuse kichern hämisch und sind plötzlich verschwunden. Und nun sehen auch Sie den Grund für die überstürzte Flucht: Ein riesiger, grauschwarz getigter Kater schleicht langsam auf Sie zu.

Der Kater springt Sie an! Wenn Sie dem Angriff entweichen wollen, muß Ihnen eine Geschicklichkeitsprobe +5 gelingen. Falls Sie die Probe bestehen, lesen Sie Abschnitt 73, falls nicht Abschnitt 195.

182

Kaum haben Sie die beiden verschnürt, da schlägt Ihnen der kleinere Dieb ein Geschäft vor: Er wird Ihnen sagen, wie man die Wölfe auf dem Innenhof überlistet, wenn Sie den beiden die Freiheit schenken. Sie würden Ihnen dann auch schwören, nie wieder in den Palast einzubrechen. Gehen Sie auf das Angebot ein (Abschnitt 112) oder nicht (Abschnitt 122)?

183

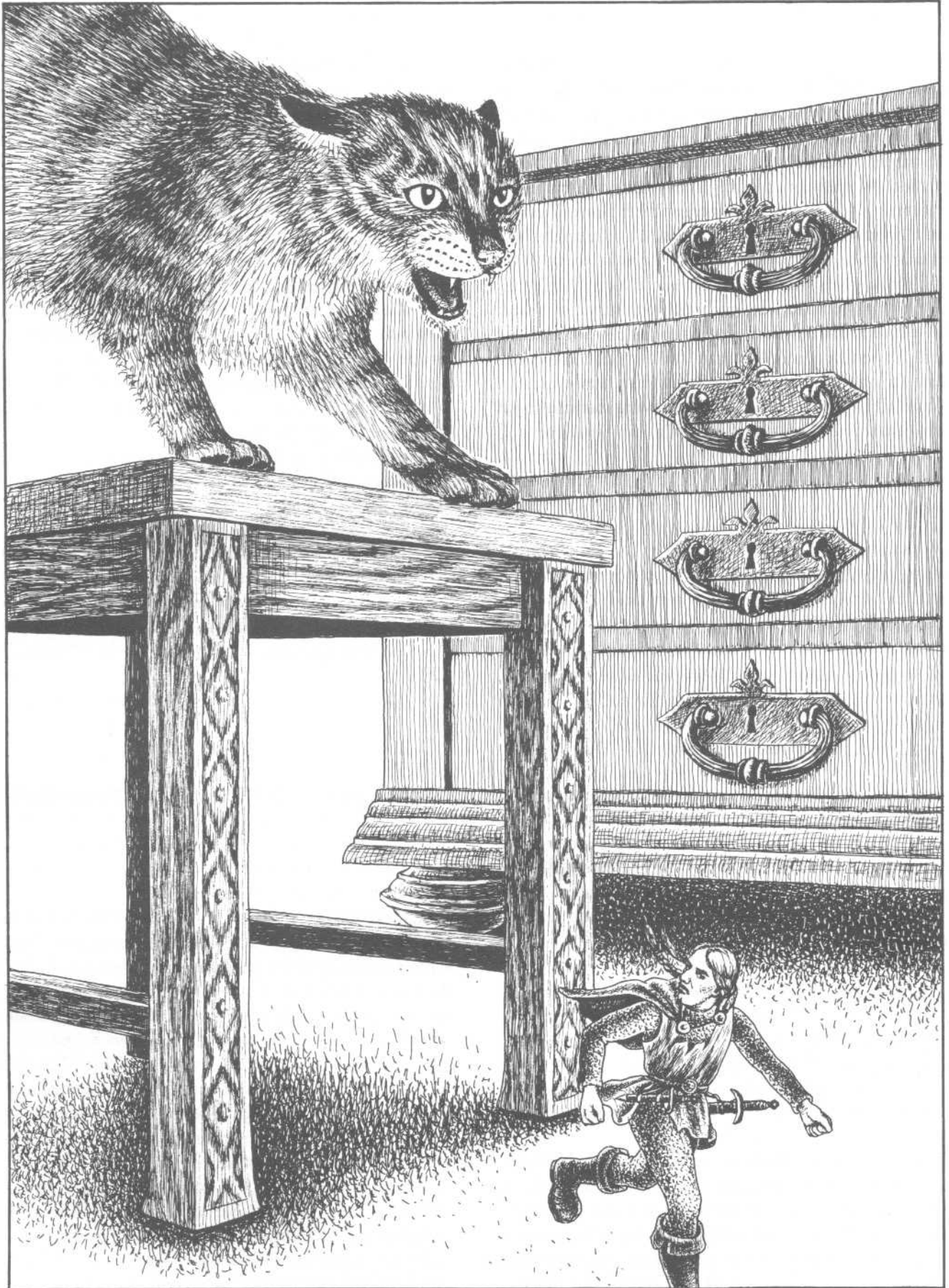
Das Wort ist TÖLPEL! Lesen Sie nun Abschnitt 190.

184

Es dauert einen Augenblick, bis die Frau aus dem Schlaf erwacht. Sie sieht Sie einen Moment lang schlaftrunken und fragend an, dann weiten sich ihre Augen vor Schreck. Es beschleicht Sie das Gefühl, einen schweren Fehler begangen zu haben – doch bevor Sie diesen Gedanken zu Ende bringen können, stößt die Frau einen gellenden Angstschrei aus. Im Nu sind die beiden Eunuchen auf den Beinen. Durch die Tür zum Hof stürmen weitere Wächter herbei.

»Aber Nedime«, stammeln Sie fassungslos. »Ich bin gekommen, um dich zu befreien.«

»Ich bin nicht Nedime, du Sohn einer hirnlosen Eidechse!« fährt die Frau Sie an. »Ich bin Prinzessin Nahema, die Lieblingsfrau des Sultans! Für deine unsägliche Dummheit wirst du schwer bezahlen! Ergreift ihn!« befiehlt sie den Wachen. Sie können sich



ergeben (Abschnitt 41) oder sich zum Kampf stellen (Abschnitt 148).

185

Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe –1 ab. Gelingt die Probe, lesen Sie Abschnitt 205, scheitert sie, lesen Sie Abschnitt 115.

186

Benommen taumeln Sie und stürzen zu Boden. Sie wollen wieder aufspringen, doch die Beine versagen Ihnen den Dienst. Hilflos müssen Sie mitansehen, wie sich das Kampfesglück wendet: Hatte bisher Efrit Omar dem Ungeheuer mit jedem Schlag gräßliche, klaffende Wunden zugefügt, so ist er es nun, der mörderische Prankenhiebe einstecken muß. Zu Ihrem Schrecken stellen Sie fest, daß der Flaschengeist keineswegs unverletzlich ist. Zwar fließt kein Blut aus seinen zahlreichen Wunden, sondern roter Rauch, der schwer zu Boden sinkt, aber Sie können deutlich sehen, wie Efrit Omar von Sekunde zu Sekunde schwächer wird.

Der Mantikor bedrängt ihn unablässig. Seine Prankenhiebe sind fürchterlich und wohlgezielt. Die dreifachen Zahnreihen schnappen erbarmungslos zu.

Bald ist der ganze Boden mit rotem Rauch bedeckt. Der Körper des Flaschengeistes sinkt plötzlich in sich zusammen und verschwindet in den blutroten Schwaden, die von einem leichten Luftzug getrieben durch das Zimmer wehen. Der Rauch wird von Augenblick zu Augenblick dünner. Bald ist von Efrit Omar nichts geblieben als ein seltsamer, würziger Duft, der den Raum erfüllt.

Der Mantikor knurrt, bleckt die Zähne und kommt langsam auf Sie zu. Die Benommenheit fällt von Ihnen ab. Sie können sich wieder bewegen. Mit dem Schwert in der Faust erwarten Sie den Angriff des Ungeheuers. Zu Ihrem Glück ist der Mantikor stark geschwächt, das fahle Löwenfell ist über und über mit Blut besudelt.

Wie man mit einem Mantikor kämpft, erfahren Sie in Abschnitt 161. Dort ist die Lebensenergie dieses Ungeheuers mit 45 angegeben. Das gilt für einen gesunden, unverletzten Mantikor. Ihrem Gegner ist aber nur noch eine Lebensenergie von 10 Punkten geblieben. Merken Sie sich diese Zahl und schlagen Sie Abschnitt 161 auf.

187

Der Giftstachel des Ungeheuers dringt tief in Nedimes Wade ein. Die zarte, junge Frau sinkt sofort leblos zu Boden. Der Mantikor ist für einen winzigen Augenblick abgelenkt. Sie nutzen Ihre Chance und durchbohren das Herz des Ungeheuers mit dem Schwert. (Für das Erlegen dieses Monsters erhalten Sie 40 Abenteuerpunkte.)

Endlich können Sie sich um Nedime kümmern. Sie ist noch nicht tot, stellen Sie erleichtert fest. Noch steckt ein Fünkchen Leben in ihr. Sind Sie kräftig und geschickt genug, das Gift aus der Wunde zu saugen, ehe es zu spät ist?

Legen Sie eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe ab. Wenn beide Proben gelingen, lesen Sie Abschnitt 198. Wenn auch nur eine der Proben scheitert, lesen Sie Abschnitt 194.

188

Plötzlich ergreift der Riese mit der Linken die Schneide seines Szimitars und hält Ihnen den Griff entgegen. Fast gleichzeitig läßt er sich vor Ihnen auf die Knie fallen. »Du bist mein Retter«, stammelt er. »Ich danke dir!« Danach springt er wieder auf. Für seine enorme Körpergröße und beträchtliche Leibesfülle bewegt er sich erstaunlich gewandt. »Mein Name ist Efrit Omar«, stellt er sich vor. »Wenn du einmal in einer Klemme steckst und meinen Namen rufst, werde ich dir nach Kräften helfen.« Plötzlich grinst er verschmitzt. »Falls ich gerade Zeit und Lust dazu habe. Auf dieser kleinen Einschränkung muß ich bestehen.« Er lächelt noch einmal. »So, und nun empfehle ich mich. Auch wenn du mich nicht siehst, werde ich – wahrscheinlich – in deiner Nähe sein. Aber ruf nur dann nach mir, wenn du wirklich in Not bist! Ruf mich niemals zum Spaß! Ich kann es nicht leiden, wenn man mich zum besten hält.«

Er kommt dicht an Sie heran, drückt Ihnen einen schmatzenden Kuß auf die Wange, zwinkert Ihnen zu, sagt: »Leb wohl, mein Retter!« und löst sich in Luft auf.

Sie können die Abstellkammer wieder verlassen, entweder durch die Osttür, dann lesen Sie Abschnitt 1 oder durch die Nordtür (Abschnitt 11).

189

Der Sultan schüttelt bedächtig den Kopf. »Dich muß

Rastullah in seiner großen Güte geschickt haben, um mich zu erheitern«, sagt er und hebt beide Hände. »Du wagst es, mich in meinen Studien zu stören – ohne triftigen Grund? Wenn das kein Scherz sein soll, was ist es dann?« Er wartet Ihre Antwort gar nicht erst ab, sondern fährt fort: »O du Sohn eines hohlköpfigen Ziegenbocks! Du hast in deinem Abenteuerleben viele Fehler begangen, aber daß du in diesen Raum eingedrungen bist, war dein schlimmster Fehler!«

Er hält einen Augenblick inne und massiert mit Daumen und Zeigefinger seinen Nasenwurzeln. Dann schaut er wieder auf.

»Sprich mir nach: Ich soll nicht so ein dummes Zeug schwatzen!«

Sie versuchen es, haben aber plötzlich ein merkwürdiges Gefühl im Mund. Ihre Zunge ist bis zur Wurzel gespalten. Sie bringen kein Wort heraus. (Ziehen Sie fünf Punkte vom Charisma-Wert Ihres Helden ab. Ein Mensch mit zweifacher Zungenspitze ist keineswegs eine attraktive Erscheinung.)

»Ja, so ergeht es einfallslosen Lügner«, sagt Hasrabal. »Wache! Ergreift ihn!«

Sie hören schwere Schritte auf dem Hof und stürzen zur Tür in der Nordwand, aber bevor Sie sie erreichen, werden Sie von kräftigen Händen gepackt und zurückgerissen. Lesen Sie Abschnitt 41.

190

Wenn Sie wollen, können Sie den Baderaum verlassen, entweder durch die Südtür (Abschnitt 11) oder durch die Gittertür in der Ostwand. Um diese Tür öffnen zu können, müssen Sie ein magisches Wort gegen das Schloß hauchen. Falls Sie das Wort kennen, lesen Sie Abschnitt 44. Im Augenblick findet hinter der Gittertür jedoch ein Schleiertanz statt. Wenn Sie einen solchen Tanz heimlich beobachten wollen, lesen Sie Abschnitt 202.

191

»Es ist ganz einfach: Die Wölfe – Rastullah möge sie mit der Staupe schlagen! – werden nur einmal in der Woche gefüttert. Also haben sie immer einen rasenden Hunger und zerfleischen jeden Fremden, der den Hof betritt. Wir werfen ihnen ein paar ordentliche Fleischbrocken durch die Futterluke dort in der Wand. Dann fressen sie sich voll und sind in den

nächsten Stunden zu faul und träge, um irgend jemanden anzufallen.«

Aus dem Nebenraum ist lautes Klappern zu hören. Der Dieb fährt flüsternd fort:

»Sonst ist um diese Zeit niemand in der Küche. Wir schleichen uns dann nämlich durch die Küche und über den Hof ins Freie. Aber heute werden wir besser durch das Dach verduften.«

Kurz darauf sind beide durch die Dachluke verschwunden. Sie können jetzt den Trick der Diebe anwenden und die Wölfe füttern. Wenn Sie im Verlaufe dieses Abenteuers wieder den Innenhof (Abschnitt 11) betreten, gelten alle Regeln über die Wölfe für Ihren Helden nicht mehr. Er kann den Hof nach Belieben überqueren und braucht nicht mehr für die einzelnen Hofkästchen zu würfeln.

Sie verlassen jetzt die Vorratskammer und gehen zurück in die Küche (Abschnitt 4).

192

Der Zwerg steht Ihnen Rede und Antwort, aber er ist so verängstigt, daß aus ihm nichts Rechtes herauszubringen ist. Um ihn ein wenig zu beruhigen, fragen Sie ihn, was für eine Speise er gerade zubereitet. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 179.

193

Der Schlüssel paßt und läßt sich leicht im Schloß drehen. Sie können in den Nachbarraum gehen (Abschnitt 4) oder zurück zu den Mäusen, um mit ihnen zu tanzen (Abschnitt 181).

194

Die Tochter des Kalifen stößt einen tiefen Seufzer aus, dann liegt sie still. Aus ihren Lippen dringt kein Hauch, der Pulsschlag ist nicht mehr zu spüren.

Ihr Held hat seine Aufgabe nicht erfüllt. Ihm bleibt nur eine Möglichkeit: eilige Flucht. Denn jetzt werden sich nicht nur die Schergen des Sultans, sondern auch die Männer des unglücklichen Kalifen an seine Fersen heften.

Also verstecken Sie sich irgendwo in einem entlegenen Teil Aventuriens, wo Sie vor Verfolgern sicher sind. Setzen Sie diesen Helden nie mehr in einem Abenteuer ein, das im Süden Aventuriens spielt!

Ach – übrigens: Nedime ist nicht wirklich gestorben. Der Sultan hat sie gefunden und auf magische Weise ins Leben zurückgeholt. Wenn Sie wollen, können sie also noch einen Befreiungsversuch unternehmen – aber nicht mit Ihrem letzten, eben geflohenen Helden, denn der hat bis heute nicht erfahren, daß Nedime noch lebt.

195

Sie stecken in den riesigen Pranken des Katers. Die Krallen bohren sich erbarmungslos durch das dünne Mäusefell. Rollen Sie zwei sechseckige Würfel! Die Summe der Würfelaugen ist gleich der Anzahl Schadenspunkte, die Sie von Ihrer Lebensenergie abziehen müssen. Falls Ihre Lebensenergie dadurch auf 0 oder darunter sinkt, lesen Sie Abschnitt 13.

Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers einen Flaschengeist befreit haben, dann rufen Sie jetzt seinen Namen. (Lesen Sie Abschnitt 131.) Falls Sie keinen solchen Helfer herbeirufen können, werden Sie vom Kater mit Haut und Haaren aufgefressen. Lesen Sie Abschnitt 13.

196

Längs der Zimmerwände sind Diwane aufgestellt, auf denen wunderschöne Damen ruhen. Auf einem besonders schönem Diwan schläft eine schlanke, schwarzhaarige Frau. Zimbeln und ein paar bunte Schleier liegen in dem Raum verstreut. Zwei fettleibige Eunuchen liegen schnarchend auf einem Teppich ausgestreckt.

In einer Ecke unterhalten sich zwei Frauen im Flüsterton. Die beiden scheinen Ihr Eindringen nicht bemerkt zu haben. Aus dem Gespräch schnappen Sie die Worte ›Prinzessin‹ und ›Nedime‹ auf. Sie können zu der schlafenden Frau auf dem auffällig prächtigen Diwan schleichen (Abschnitt 205) oder sich leise den plaudernden Haremsdamen nähern, um deren Unterhaltung besser verstehen zu können. (Abschnitt 169)

197

Hinter Ihnen ertönt ein spöttisches Lachen. Sie fahren herum und stehen vier Sultanen gegenüber. Alle vier sind schlank, groß gewachsen und prachtvoll gekleidet. Jeder hält einen Dolch mit juwelenge-

schmücktem Griff in der Hand. »Ergib dich!« sagt eine Stimme. »Diesen Kampf kannst du nicht gewinnen. Du kannst dich allenfalls lächerlich machen.« Geben Sie auf (Abschnitt 97) oder greifen Sie wiederum an (Abschnitt 204)?

198

Nedimes Lider flattern, endlich schlägt sie die Augen auf. Doch sie ist sehr schwach. Ihr Puls geht unregelmäßig. Sie sprechen ihr Mut zu, denn Sie haben erkannt, daß es darauf ankommt, ihre Lebensgeister zu wecken. Sie versuchen es mit einem leidenschaftlichen Kuß.

Legen Sie eine Charismaprobe ab. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 165, wenn nicht: Abschnitt 194.

199

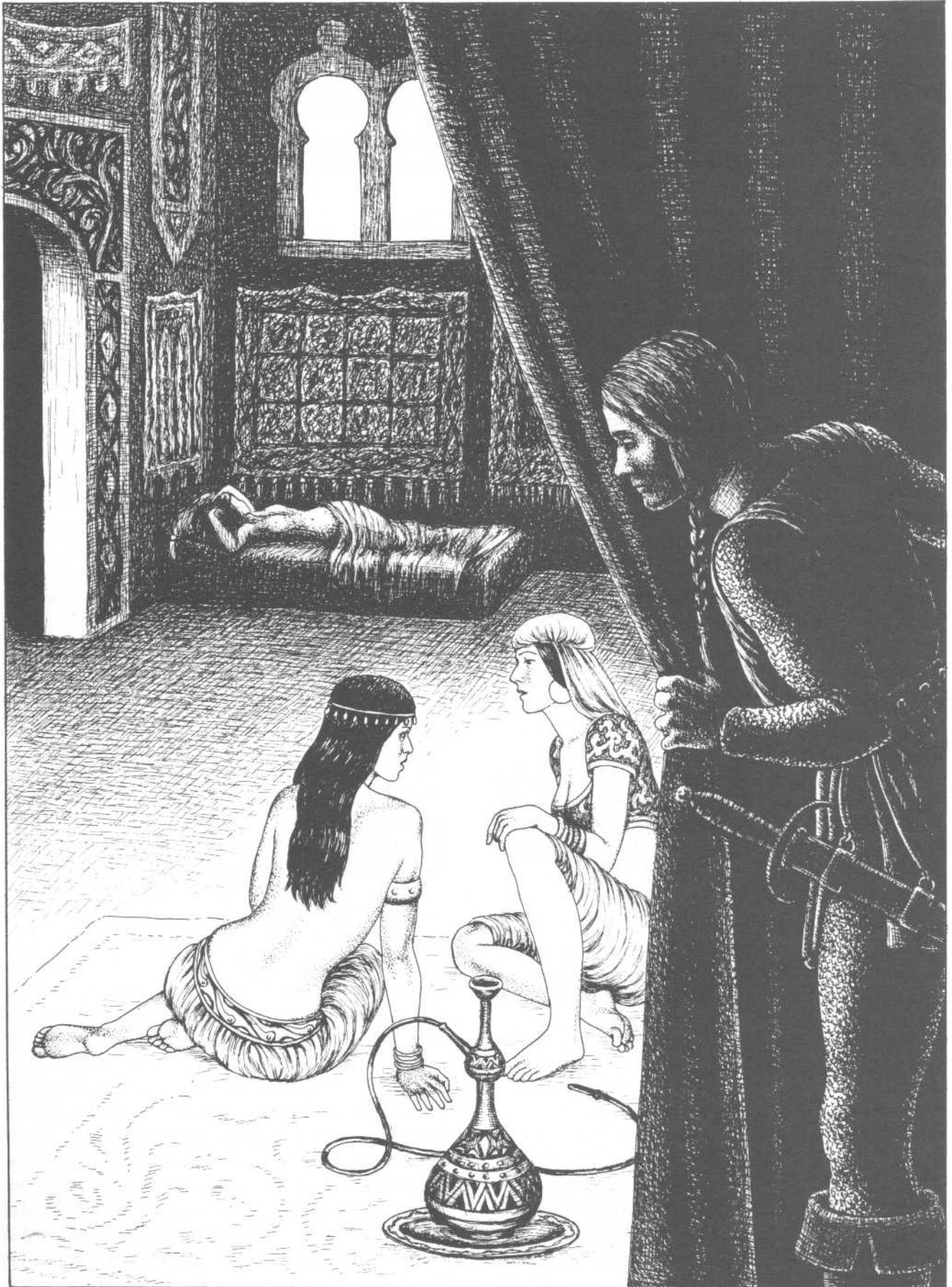
»Deine Aufrichtigkeit würde dich ehren«, sagt Sultan Hasrabal, »wenn aus ihr nicht eine gehörige Portion Dummheit spräche.«

Er deutet mit dem Zeigefinger seiner Rechten auf Ihre Stirn und murmelt eine unverständliche Formel. Ihnen wird höchst seltsam zumute. Sie können keinen klaren Gedanken mehr fassen. Aber diese merkwürdige Anwendung geht schnell vorüber, und jetzt denken Sie klarer als je zuvor. (Ihr Klugheits-Wert beträgt von nun an 14 – ganz gleich, wie hoch er vorher gewesen sein mag.)

Der Sultan lächelt Ihnen zu. »Ich hielt es für nötig, dir diesen kleinen Gefallen zu tun. Du wirst so besser über das jämmerliche Leben nachdenken können, das für den Rest deiner Tage auf dich wartet.«

Sie spüren einen leichten Luftzug. Mit Ihrer neu gewonnenen, messerscharfen Denkfähigkeit schließen Sie, daß irgendwo eine Tür geöffnet wurde. Sie hören Fußtritte und erkennen sofort, es handelt sich um die Schritte dreier schwergewichtiger Männer. Die energische Art, die Füße aufzusetzen deutet darauf hin, daß Ihnen die Männer nicht freundlich gesonnen sind. Ihr atemberaubend schnell arbeitendes Gehirn hat schon einen Fluchtplan entwickelt:

Sie warten ab, bis die Schritte unmittelbar hinter Ihnen sind. Dann werfen Sie sich plötzlich zur Seite, rollen über den Boden und sind wieselflink wieder auf den Füßen. Mit zwei langen Sätzen huschen Sie an den Wächtern vorüber, erreichen die Tür zum Hof, reißen sie auf und ...



... kommen nicht vom Fleck. Ihre Füße sind schwer wie Blei. Nur mit äußerster Anstrengung können Sie sie vom Boden heben. Lesen Sie nun Abschnitt 150.

200

Sie wollen den Raum jetzt durch die Gittertür verlassen. Wenn Sie der Meinung sind, das magische Öffnungs-Wort sei TÖLPEL, lesen Sie Abschnitt 207, wenn Sie ein anderes magisches Wort kennen, lesen Sie Abschnitt 46.

201

Die beiden sinken ohnmächtig zu Boden. Eine weitere Untersuchung des Zimmers bringt Ihnen keine neuen Erkenntnisse. Sie verlassen den Raum durch die Tür in der Südwand. Lesen Sie Abschnitt 4.

202

Auf der anderen Seite des Gitters ist ein Vorhang angebracht, der bis auf einen schmalen Spalt zugezogen ist. Sie können durch den Spalt unbemerkt in den Nebenraum blicken. Lesen Sie Abschnitt 27.

203

Es gelingt Ihnen, den gesamten Schmuck einzustekken, ohne ein Geräusch zu verursachen. Die Arm- und Fußreifen sind zusammen 50 Dukaten wert, die Kette mit dem Schlüssel 40 Dukaten. (Außerdem wird Ihnen der Schlüssel gewiß einmal gute Dienste leisten.)

Gut, daß Sie die Schlafende nicht geweckt haben. Es ist nämlich keineswegs Nedime, sondern Prinzessin Nahema, die wunderschöne, aber böse Lieblingsfrau des Sultans. Nahema hat den Sultan gebeten, den Schlüssel zu Nedimes Gemach ständig bei sich tragen zu dürfen, damit sie die arme Gefangene jederzeit quälen und verspotten kann. Am besten verlassen Sie jetzt rasch den Harem. Eine Liste der Türen finden Sie in Abschnitt 7.

204

Als Sie die Waffe zum Schlag heben, sind aus den vier Sultanen 8 geworden. Die acht verteilen sich und bilden einen Kreis um Ihren Helden. »Gib auf!«

sagt die Stimme. Gehorchen Sie ihr (Abschnitt 97), oder schlagen Sie blindlings zu (Abschnitt 85)?

205

Ohne daß Sie jemand bemerkt, erreichen Sie den prächtigen Diwan. Haben Sie im Verlaufe dieses Abenteuers heimlich einen Schleiertanz beobachtet? Wenn ja, lesen Sie Abschnitt 211, wenn nein: Abschnitt 213.

206

»Tatsächlich, das richtige Zeichen. Du bist einer von uns«, sagt der kleinere der beiden Diebe. »Wie bist du denn hereingekommen?«

»Wie Ihr – durch das Dach«, antworten Sie nicht ganz wahrheitsgemäß.

»Und wie willst du wieder rauskommen?«

»Habe ich mir noch nicht überlegt.«

»Dann paß gut auf! Wir verraten dir unseren Trick.« Lesen Sie Abschnitt 191.

207

Kaum haben Sie »Tölpel« gesagt, da ertönt ein empörter Ruf aus dem Nebenzimmer: »Gerade hat nebenan jemand ›Tölpel‹ gesagt. Man wagt es, mich, den Sultan zu beschimpfen! Fangt ihn ein!« Schon fliegt die Tür zum Baderaum auf und drei schwerbewaffnete Eunuchen stürmen herein.

Die Werte für einen Haremswächter:

MUT: 7	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
Monsterklasse: 12	

Sie können bis zum Tode kämpfen (Abschnitt 13) oder sich ergeben (Abschnitt 41). Falls Sie die Wachen besiegen, können Sie den Baderaum durch die Südtür verlassen (Abschnitt 11).

208

Sie hören ein lautes Plätschern und fahren erschrocken zusammen. Mitten im Badebassin sitzt plötzlich ein unglaublich fetter, mindestens 3 Meter großer

Mann mit langem Haar und buschigem schwarzem Bart. Er richtet sich langsam und bedrohlich auf. Lesen Sie Abschnitt 113.

209

Sie leben noch? Erstaunlich! Sie erhalten 40 Abenteuerpunkte und können beobachten, wie Baradarasch sich im Wasser auflöst. Bald ist nichts mehr von ihm zu sehen. Falls Sie den Baderaum verlassen wollen, können Sie durch die Südtür gehen (Abschnitt 11) oder durch die Gittertür in der Ostwand (Abschnitt 214). Sie können auch – falls Sie das noch nicht getan haben – die Kosmetikfläschchen auf dem Sims untersuchen. (Abschnitt 45)

210

Würfeln Sie mit 3 sechsseitigen Würfeln. Addieren Sie alle Augen: Das sind die Trefferpunkte, die Ihr Held hinnehmen muß. Sie können den Rüstungsschutz von den Trefferpunkten abziehen. Falls Ihr Held den Stich Baradaraschs nicht überlebt, lesen Sie Abschnitt 13.

»Willst du mir nun sagen, wie du heißt?« fragt Baradarasch.

Sie können irgendeinen Namen nennen (Abschnitt 83) oder den Kampf mit dem Badegötzen aufnehmen (Abschnitt 120).

211

Sie erkennen in der schlafenden Schönheit die Frau wieder, deren Tanz der sieben Schleier Sie beobachtet haben. Lesen Sie Abschnitt 213.

212

Sie scheinen also Linkshänder zu sein. Nun, in Zu-

kunft werden Sie sich umstellen müssen. Die linke Hand Ihres Helden ist für immer im Rachen des Mantikors verschwunden. Der Held kann keine Zweihandwaffen mehr benutzen, ein Schild ist ihm aber auch in Zukunft erlaubt. Ziehen Sie für den Rest dieses Abenteuers je drei Punkte vom Attacke-, Parade- und Geschicklichkeits-Wert Ihres Helden ab, da er seine Kämpfe ja nun mit der ungeübten Rechten austragen muß.

Lesen Sie Abschnitt 156.

213

Die Frau schläft ruhig und fest. Auf einem Tisch neben ihrem Kopf liegt ihr Schmuck; goldene Arm- und Fußreifen und eine Perlenhalskette, an der ein sehr kleiner goldener Schlüssel hängt. Sie können die Schlafende behutsam wecken und sich als ihr Retter zu erkennen geben (Abschnitt 184) oder ihr den Schmuck stehlen. (Abschnitt 203)

214

Die Gittertür läßt sich nur durch ein Zauberwort öffnen, das man gegen das Schloß hauchen muß. Im Raum hinter der Tür finden häufig Schleiertänze statt. Wenn Sie einen solchen Tanz heimlich beobachten wollen, lesen Sie Abschnitt 27. Falls Sie das magische Öffnungswort kennen und durch die Osttür in den Nebenraum eindringen wollen, warten Sie ab, bis drüben einmal kein Tanz stattfindet und lesen dann Abschnitt 200.

215

Die Zinken der schweren Waffe verfehlen Sie um Haaresbreite. Baradarasch kocht vor Empörung. Er spricht mit mühsam beherrschter Stimme. Lesen Sie Abschnitt 120.

Anhang

Nedimes Entführung als Gruppenspiel

Wenn Sie schon einmal ein anderes Fantasie-Solitärspiel gespielt haben, wird Ihnen aufgefallen sein, daß sich Nedimes Entführung erheblich von diesen Spielen unterscheidet.

Ihnen steht von Anfang an ein kompletter Grundriß zur Verfügung – ein Privileg, das im Gruppenspiel nur der *Meister des Schwarzen Auges* genießt. Außerdem sind alle Räume des Palastes mit einem reichhaltigen Innenleben ausgestattet. Die diversen Bewohner des Sultanspalastes sind so anschaulich beschrieben, daß man sich in etwa ein Bild von ihrem Charakter und ihren Verhaltensweisen machen kann.

»Nedimes Entführung« wurde aus zwei Gründen so konzipiert:

1. Sie sollten nicht nur ein spannendes Abenteuer erleben; wir wollten Ihnen auch ein Lesevergnügen bereiten.
2. Sie sollten die Möglichkeit haben, *Nedime* mit möglichst geringem Aufwand in ein Szenarium für ein Gruppenspiel umzuwandeln.

Eigentlich könnten Sie sofort mit einem Gruppenspiel beginnen. Bei Ihren diversen Streifzügen durch den Palast haben Sie die einzelnen Räume kennengelernt und wissen – hoffentlich – wo Nedime gefangen gehalten wird. Sie verfügen über alle Informationen, die ein Meister des Schwarzen Auges zur Spielleitung benötigt. Eventuell sollten Sie noch ein paar Möglichkeiten erforschen, die Ihre Helden bisher ausgelassen haben.

Einige kleine Vorbereitungen müssen Sie allerdings noch treffen, um einen glatten Ablauf des Gruppenspiels zu erreichen:

Legen Sie sich eine Kladde mit **Meisterinformationen** an. Notieren Sie unter der Raumnummer die wichtigsten Angaben zu der jeweiligen Kammer. Dazu gehören Türen, Rätselworte, Heiltränke etc. und außerdem die speziellen Eigenheiten und Kampfwerte der Bewohner. Passen Sie die Kampf-

kraft der diversen Palastbewohner der Anzahl der Spieler-Helden an. Dabei sollten Sie einen wichtigen Punkt berücksichtigen: Die Widersacher der Helden dürfen nicht zu gefährlich sein! Ein Solitär-Spiel muß immer so gefährlich wie möglich sein, denn der Spieler soll die gestellte Aufgabe nicht beim ersten Anlauf lösen können. Das wäre zu langweilig. Beim Gruppenspiel dagegen sollte nach Möglichkeit kein Held zu Tode kommen. (Es sei denn, er verhält sich gar zu überheblich oder ungeschickt.) Also legen Sie die Widersacher der Helden so an, daß die Helden im Kampf eine gute Chance haben. (Falls die Helden in einen aussichtslosen Kampf verstrickt werden, können Sie als Meister jederzeit den hilfreichen Flaschengeist Efrat Omar aus dem Hut zaubern.)

Wenn Sie das Abenteuer ein wenig umfangreicher gestalten wollen, bietet das unterirdische Gangsystem (Einstieg bei Abschnitt 101 »Die Falltür«) ausgezeichnete Möglichkeiten. Im Solitärspiel ist der unterirdische Gang ein Irrweg, der unter dem Palast hindurchführt, aber Sie können ja einen Zugang zum Palast schaffen. Sie können die unterirdischen Kammern mit Monstern bevölkern, neue Räume dazu erfinden. Außerdem wäre es denkbar, daß sich unter der Erde ein Verlies mit eingesperrten Abenteurern befindet ...

Beim Gruppenspiel sollten Sie darauf verzichten, die Helden von vornherein mit einem Grundrißplan auszustatten. Teilen Sie den Spielern nur die Außenmaße des Palastes mit – das Innere des Gebäudes sollen die Helden selbst erforschen. Das erzeugt Spannung und sorgt dafür, daß die Heldengruppe beisammen bleibt und nicht in alle Räume des Palastes gleichzeitig ausschwärmt.

Helden, die in einer Gruppe den Palast erforschen, sollten weniger Abenteuerepunkte erhalten als ein *Solitärheld*. Vergeben Sie am Ende des Spiels etwa 100 AP, je nach Leistung, an jeden Teilnehmer.

Für *Nedimes Entführung* als Gruppenspiel gelten die in

der Einleitung genannten Einschränkungen nicht. Magier und Elfen können sich der Gruppe anschließen und selbstverständlich sind auch weibliche Helden erlaubt.

Die Figur des Sultans Hasrabal ist im Solospiel als Magier angelegt. Das bedeutet nicht, daß Sie den Sultan auch im Gruppenspiel als Magier führen müssen. Wenn Sie mit dem Bereich der Zauberei noch nicht gut vertraut sind, können Sie Hasrabal zu einem starken Krieger machen.

Nun möchte ich mich von Ihnen verabschieden. Sie brennen sicher schon darauf, Ihre Spielrunde durch Hasrabals Palast zu führen.

PS. Schreiben Sie uns doch mal, ob Ihnen das Solitär-Abenteuer im neuen Stil gefallen hat. **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Es lebt von der Mitarbeit der Meister und Spieler in ganz Aventurien. Also schicken Sie uns einen reitenden Boten mit Ihren Kommentaren, Wünschen und Verbesserungsvorschlägen.

Die Ausrüstungsgegenstände

Ringelpanzer: Rüstungsschutz: 4; Geschicklichkeits-Malus: 0
Gewicht: 300; Preis 40 Dukaten (falls Sie den Panzer einmal verkaufen wollen).

Schild: Rüstungsschutz + 1

Schwert: Trefferpunkte: 1 W + 4 (5–10); Gewicht: 60; Preis: 10 Dukaten; Attacke + 1; Parade: + 1; Bruchfaktor: 2

Die Monster

Baradarasch

Werte:

Mut: 50 Angriff: 10
Lebensenergie: 50 Parade: 8
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 3 W
 Monsterklasse: 40

1. Dieb

Werte:

Mut: 6 Angriff: 12
Lebensenergie: 25 Parade: 7
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1 W + 1
 Monsterklasse: 10

2. Dieb

Werte:

Mut: 8 Angriff: 13
Lebensenergie: 25 Parade: 9
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1 W + 1
 Monsterklasse: 10

Haremswächter

Werte:

Mut: 7 Angriff: 12
Lebensenergie: 25 Parade: 9
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1 W + 4
 Monsterklasse: 12

Mantikor

Werte:

Mut: 20 Angriff: 13/4
Lebensenergie: 45 Parade: 8
Rüstungsschutz: 4 Trefferpunkte:
 2 W für Pranken und Rachen,
 außerdem Giftstachel
 Monsterklasse: 40

Nedime

Werte:

Mut: 12 Angriff: 8
Lebensenergie: 30 Parade: 6
Rüstungsschutz: 1 Trefferpunkte: 1 W

Riese (Flaschengeist)

Werte:

Mut: 20 Angriff: 14
Lebensenergie: 100 Parade: 7
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 2 W + 2
 Monsterklasse: 80

1. Wächter

Werte:

Mut: 10 Angriff: 10
Lebensenergie: 20 Parade: 8
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1 W + 3
 Monsterklasse: 12

2. Wächter

Werte:

Mut: 10 Angriff: 12
Lebensenergie: 20 Parade: 10
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1 W + 3
 Monsterklasse: 12

Sandwolf

Werte:

Mut: 8 Angriff: 12
Lebensenergie: 15 Parade: 4
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1 W + 2
 Monsterklasse: 10

Schreiben Sie an: Das Schwarze Auge · Postfach 1165 · 8057 Eching

Erfahrungsstufen																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱ ✱

[illegible][illegible]

- [illegible]

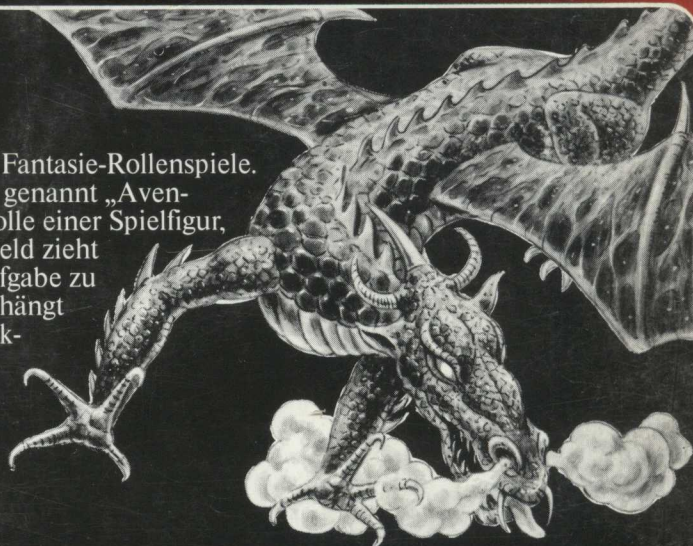
[illegible]

-

**Das Schwarze Auge**
Fantastische Fantasie-Spiele

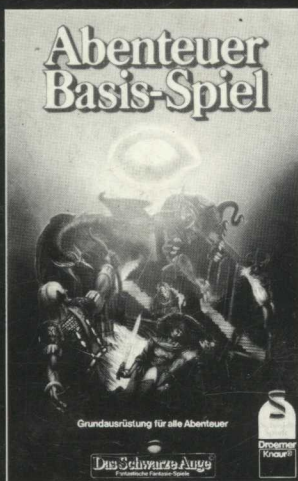
„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasie-Rollenspiele. Als Spieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur, eines „Helden“, wie man in Aventurien sagt. Dieser Held zieht aus, um allen Gefahren zum Trotz eine schwierige Aufgabe zu lösen. Ob und wie er es schafft, das Ziel zu erreichen, hängt von seinen Ideen ab. Von seinem Mut, seiner Geschicklichkeit, seinem Glück! Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges“ voll zu ihrem Recht.



Die Welt des „Schwarzen Auges“

In Aventurien, dem fantastischen Land des „Schwarzen Auges“, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings – man muß die Gesetze des „Schwarzen Auges“ kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit dem „**Abenteuer-Basis-Spiel**“. Es enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Mit den „**Abenteuer-Büchern**“ dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt „**Solo-Abenteuer**“, die man alleine spielen kann, und „**Gruppen-Abenteuer**“, die der „Meister des Schwarzen Auges“ – der Spielleiter – moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden „Abenteuer-Punkte“ und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt dieses Buches

Die zauberhaft schöne Tochter des Kalifen ist entführt worden. Sultan Hasrabal hält sie in seinem Palast gefangen. Durch Zufall werden Sie Zeuge eines Gespräches über die Schwierigkeiten, die einer Befreiung im Wege stehen. Sie entschließen sich, Nedime aus ihrer Not herauszuhelfen. Erst später erfahren Sie, daß noch keiner lebend zurückgekehrt ist, der vor Ihnen auszog ...

„Nedime, die Tochter des Kalifen“, ist ein Solo-Abenteuer, bestimmt für einen Helden der Erfahrungsstufen 1-4.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als Solo-Spieler ein fantastisches Abenteuer zu erleben. Allerdings man muß die „Gesetze Aventuriens“, die Spielregeln, kennen. Diese und viele andere wichtige Detail-Informationen finden Sie in dem unentbehrlichen „Abenteuer-Basis-Spiel“. Es ist die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer des „Schwarzen Auges“.



ISBN 3-426-30013-3



601 1735



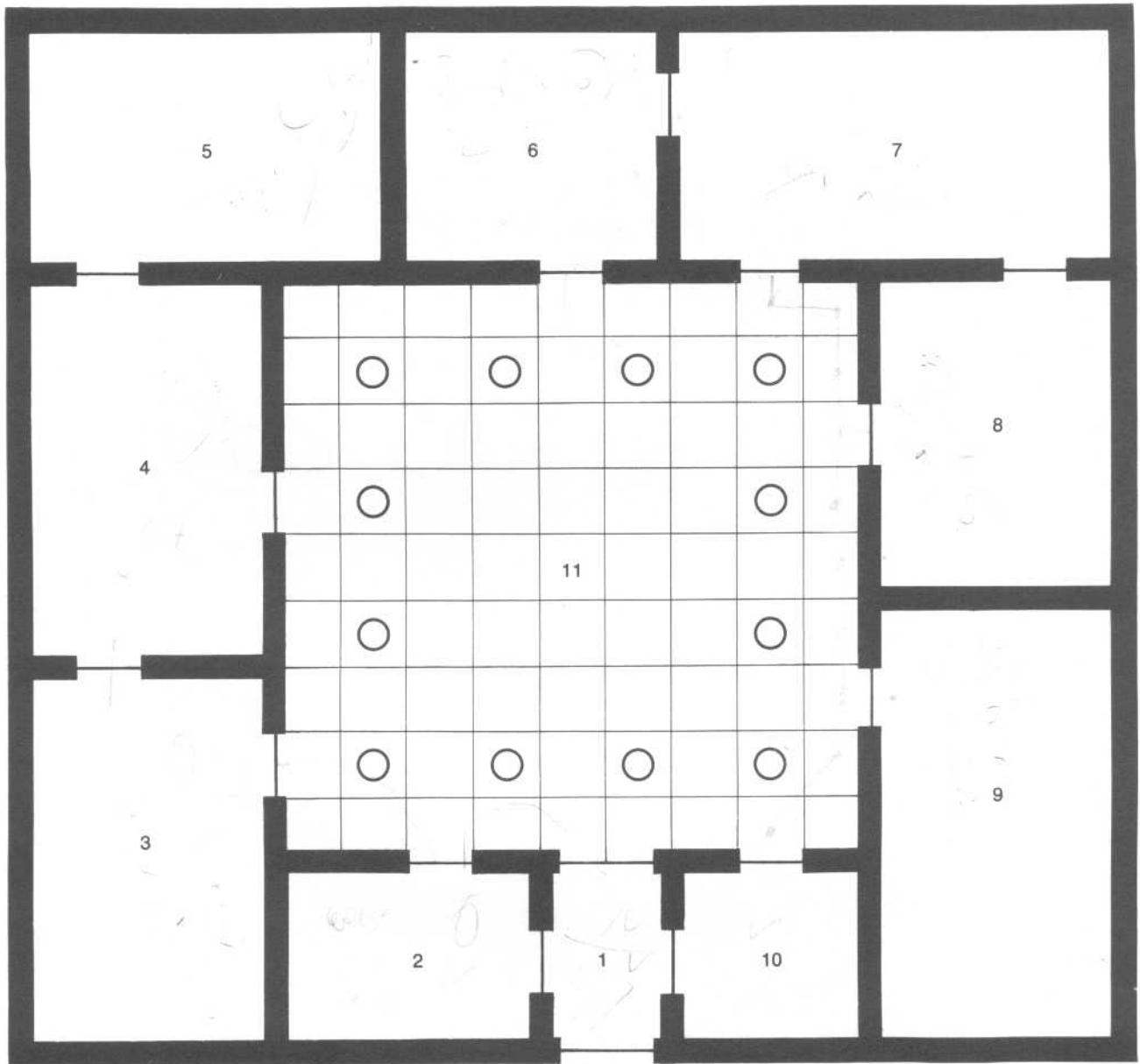
T.Nr. 58815

4 002998 017356

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

HASRABALS PALAST



5 m

Tür

Säule

