

August ist die Hauptniederschlagszeit in Abessinien, weshalb der Pegel des Nils bis Ende Juli weiter ansteigt und sich bis Anfang September auf gleicher Höhe hält. Die im September stark abnehmenden Niederschläge lassen den Nil ab Mitte September wieder in sein eigentliches Flussbett zurückgehen. Im Nildelta tritt dieser Effekt wiederum zeitversetzt knapp zwei Wochen später auf. Dies bedeutet eine Ankunft der Nilschwemme in Oberägypten Anfang bis Mitte Juni und in Unterägypten Mitte bis Ende Juni. Normale Pegelstände werden in Oberägypten wieder Mitte September und in Unterägypten Ende September erreicht.

Robert Hartmann schreibt 1865 in *Naturgeschichtlich-medizinische Skizze der Nilländer*: „Bei den Arabern heisst die Zeit des Wachstums der Nilwässer ‚El-Kharif‘ und so wird von ihnen dann auch die Regenzeit in den oberen Gegenden benannt. Die trockene Zeit hingegen heisst El-Hethâ.“

Für die Zwecke dieser Kampagne heißt das: Die Nilschwemme in Luxor beginnt um den 7. Juni, erreicht ihren Höhepunkt um den 1. September und endet um den 13. September. Weiter nördlich sind die entsprechenden Daten: Kairo: 15. Juni/9. September/19. September; Alexandria: 18. Juni/12. September/22. September.

### Temperaturen in Ägypten

Im Delta und in Alexandria ist es im Sommer sehr warm, mit Tageswerten von 28 bis 32 °C beziehungsweise 19 bis 24 °C in der Nacht. Im unteren Niltal, das in etwa von Kairo bis Assiut reicht, sind die Sommer heißer als im Nildelta, mit Temperaturen von 34 bis 37 °C am Tag und 20 bis 22 °C in der Nacht; die Spitzenwerte belaufen sich auf bis zu 48 °C.

Oder, in anderen Worten: Zum Zeitpunkt des Beginns der Kampagne hat die Nilschwemme gerade eingesetzt, aber noch lange nicht ihren Höhepunkt erreicht. Mit Beginn der Auswirkungen der Regenfälle steigt die **Luftfeuchtigkeit** in Ägypten ganz ungemein (auf 75 bis 85 % nach Robert Hartmann) und das Klima wandelt sich im Niltal zu tropisch. Damit einher gehen Scharen von Insektenschwärmen, die sich auf Alles und Jeden stürzen, was irgendwie Nahrung verspricht – sehr lästig, das.

Wie stark die Spielleiterin dies einbauen möchte, sei letztlich ihr überlassen; die Nilschwemme sollte aber nicht zu sehr mit dem Abenteuer in Konflikt kommen. Wichtiger ist es, zu schil-

Das obere Niltal teilt die klimatischen Eigenschaften mit den östlich und vor allem westlich davon gelegenen Wüstengebieten und Oasen. In den langen Sommern von Ende April bis Ende Oktober erreichen die durchschnittlichen Tageswerte 38 bis 42 °C, die Nachtwerte 22 bis 26 °C; Hitzewellen können Temperaturen von über 50 °C bewirken.

dern, dass der Fluss über die Ufer getreten ist, dass sich die Fellachen neue Hütten an höhergelegenen Stellen bauen müssen und dass Teile der in Nilnähe gelegenen Monumente überflutet sind. Wallis Budge beschreibt eine für die Landwirtschaft ideale Überflutungshöhe von 41 Fuß; dieser Zustand ist Mitte Juli natürlich noch nicht erreicht.

Das Hauptproblem in dieser Zeit sind die Insekten. Überfälle von Mückenschwärmen geschehen in der Regel nur auf dem Nil oder in seiner direkten Nähe (maximal 500 m Entfernung vom Ufer). Die Häufigkeit solcher Plagen liegt an der Spielleiterin, sie sollte es aber nicht damit übertreiben – sagen wir, nicht mehr als

### Mückenschwarm

| LP | AP | RK | Gw | St | In | B  |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 14 | 14 | –  | 60 | –  | 10 | 12 |

Schwarmgriff+8 (1W6-2 AP)

Abwehr+10, Ausweichen+10

Stürzt sich ein Schwarm dieser Größe auf ein Opfer, kann er es so irritieren, dass es eine Runde lang praktisch handlungsunfähig ist. Hierzu hat der Schwarm einen **Angriff von +10**, gegen den nur dann ein Widerstandswurf zulässig ist, wenn man offenes Feuer in der Hand trägt (z.B. eine Fackel). Ein Mückenscharm erleidet doppelten Schaden durch Feuer; Angriffe gegen ihn erhalten einen Abzug von -4.

Pro Schwarm besteht eine Chance von **20%** (einmal pro Spielerfigur und Schwarm), dass der Schwarm eine **Infektion** überträgt. Erwürfelt die Spielleiterin eine Infektion,

entscheidet ein **PW-10:Ko/2**, ob sich der entsprechende Abenteurer auch wirklich ansteckt. Sofern die Spielleiterin keine bestimmte Krankheit vorbereitet hat, können die Symptome der Infektion mit 1W6 ermittelt werden:

- 1 Taubheitsgefühl in den Armen (-4 auf alle EW und WW, bei denen die Arme eingesetzt werden, +20 auf alle PW:Gs)
- 2 Taubheitsgefühl in den Beinen (-8 auf B, WW:Abwehr und WW:Ausweichen sowie alle EW, bei denen die Beine eingesetzt werden, +20 auf alle PW:Gw)
- 3-4 Kopfschmerzen (+20 auf alle PW:In, -4 auf alle EW für geistige Fertigkeiten)

**5-6** Entzündung mit eitrigem Ausfluss (der Kranke verliert für 1W6+2 Tage jeden Tag 1 LP, ohne sie zu regenerieren).

Darüber hinaus wirkt die Sommerhitze in Verbindung mit der erhöhten Luftfeuchtigkeit stark ermattend. Dies ist zwar noch kein Grund, auf Entbehrungsregeln im klassischen Sinne zurückzugreifen, wie wir sie später für die Wüste einführen, aber alle AP-Verluste aufgrund anstrengender Tätigkeiten (Ausnahme: Kampf) sollten automatisch um **1** erhöht werden.



zwei pro Abenteuer bzw. Zwischenspiel. Jede Begegnung mit einem dieser Insektenschwärme ist, zusätzlich zu den üblichen Erfahrungspunkten, pro Gruppenmitglied **5 EP** wert.

### Wissenswertes zu Kamelen

Schon am Ende des ersten Abenteuers könnten Kamele eine Rolle spielen; spätestens beim Aufbruch in die Libysche Wüste werden sie es tun. Aus diesem Grunde zitieren wir hier die Anmerkungen von Gerhard Rohlf's aus *Drei Monate in der libyschen Wüste* zu den mannigfaltigen Wörtern, die die Araber für Kamele haben:

„Kein Thier hat nämlich bei den Beduinen so viel Bezeichnungen als das Kamel, und eigenthümlicher

Weise der Name Djemel, von dem das Wort Kamel abstammt; ist obschon nicht unbekannt, bei ihnen am wenigsten in Gebrauch; dies Wort scheint mehr schriftarabisch zu sein. Das männliche Kamel heisst hingegen Baër, während das weibliche Nagah benannt wird. Im Westen von Afrika bezeichnet man aber mit Baër ohne Unterschied das männliche und das weibliche Kamel, und im östlichen ist das nämlich mit Nagah der Fall. ... Kamele in der Mehrzahl werden Bill genannt; z. B. die Kamele sind draussen: el bill alâ berrâ. Hat eine Nagah einmal geworfen, so wird sie Nagah bikra genannt und das jung geworfene Kamel hat den Namen Le-beni hoâr. Ist ein Kamel ein Jahr alt, so heisst es el Aschar, ist es zwei Jahre alt, so heisst es Bilbun, ist es drei Jahre alt, el Hegg, im vierten Jahr bekommt es den Namen el Djidda. Im fünften Jahre heisst ein Kamel Tenî (d. h. welches 2mal geworfen hat) und ein sechs Jahr altes, wird wie ein sechs Spannen ho-

her Slave (in Bornu) ein Sedâssi genannt. Mit dem siebenten Jahre bekommt das Kamel den Namen den es nun behält, so lange es tragfähig bleibt, wird Pilger, el Hadj genannt. Die Beduinen unterscheiden noch das aus den oberen Nilgegenden kommende Kamel, welches Annafi heisst, von dem in den Steppen des nördlichen Sudan geborenen, welches Berri genannt wird. Die im Nilthal selbst geborenen heissen Sedari und die Fellahin (die Nilthalbewohner) nennen solche Thiere Muëled. Endlich hat das Reitkamel noch im Osten von Afrika den besonderen Namen Hegîn, Araber und Tuareg haben dafür den bekannteren Mehëri. Im Allgemeinen sind auch für Kamele noch die Ausdrücke „Hamul“ Ladung, „Merkeb“ Schiff oder Fahrzeug, „Dahar“ Rücken oder Buckel zu erwähnen.“

Den seinerzeit typischen Kamelsattel beschreibt Rohlf's derart:

„Freilich sind die Kamelsättel (hauîat pl. von hauîah arab.) an und für sich äusserst unpraktisch. Der ursprünglich arabische Sattel, in Form und Gestalt seit Jahrtausenden unverändert, ist eigentlich nichts anderes, als ein um den Höcker gelegtes mehr oder weniger dickes Polster, nach vorn offen und oben vor dem Höcker durch eine starke hölzerne Gabel zusammengehalten. Nur nach hinten wird dieser Sattel durch ein Band, welches unter dem Schwanz des Kamele durch-

### Kamel

| LP    | AP     | RK | Gw | St | In | B  |
|-------|--------|----|----|----|----|----|
| 4W6+2 | 3W6+10 | 1  | 50 | 80 | 50 | 36 |

Biss+8 (1W6-1), Raufen+6 (1W6-2)

Abwehr+12, Ausweichen+12