

## *Der Novadi*

Gleißendes Sonnenlicht, stinkender Kamelmist, lärmende und wild gestikulierende Händler, schwarzbärtige Gestalten mit scharf gekrümmten Nasen und weiten, wallenden Gewändern, hier und da eine verschleierte glutäugige Schönheit, zwei Greise mit langen weißen Bärten, die im Schatten einiger Palmen Rote und Weiße Kamele spielen und langsam ihren Tee schlürfen, ein Sklavenhändler mit entblößtem Oberkörper, den Khunchomer in der Hand und den Dolch unter der Schärpe, der in blumiger Rede seine menschliche Ware anpreist, schwerer, süßer Duft von Räucherwerk und Rauschkraut, der aus einem geöffneten Fenster dringt, dazu der Klang von Trommel und Nasenflöte und den nackten Füßen einer Tänzerin - so stellt sich der Durchschnittsaventurier das Straßentreiben in Rashdul oder Mherwed vor, all dies verbindet er mit dem Begriff Novadi.

### **Hintergrund**

Wie die Mohas und Nivesen zählen auch die Novadis zu den aventurischen Ureinwohnern; sie gehören der Volksgruppe der Tulamiden an, haben sich aber zum Glauben an den Eingott Rastullah bekehrt, der, den Legenden nach, vor rund 250 Jahren den Beni Novad in der Oase Keft erschienen sein soll. Etwa die Hälfte der etwa 20.000 Novadis lebt in Städten, die übrigen führen auch heute noch ein nomadisches Leben in der Khom-Wüste und den angrenzenden Steppengebieten. Die Sippen ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf uralten Routen durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der Novadis sind denn auch ihre Tiere, unter denen das Pferd eine besondere Stellung einnimmt, ist es doch viel mehr als nur Reit- oder Lasttier: Dem Novadi ist das Pferd Freund, Kampfgefährte und sein ganzer Stolz, und der Besitz einer Shadifherde bringt oft mehr Ansehen als ein großer Harem. Die Novadis sind das einzige echte Reitervolk Aventuriens, ihre Reiterfeste mit den rasenden Galoppaden und halbsbrecherischen Kunststücken weltberühmt. Wer einmal einem solchen Fest beiwohnen durfte, kann sich kaum vorstellen, daß den Tulamiden bis zum Erscheinen der ersten güldenländischen Siedler das Pferd unbekannt war. Die novadische Gesellschaft ist eine der wenigen in Aventurien, in denen die Frau nicht gleichberechtigt ist; nur unverheiratete Mädchen genießen relative Freiheit - eine verheiratete Frau ist der Besitz des Mannes - so wie seine Pferde. Nur in wenigen Ausnahmefällen kann eine Novadi Selbständigkeit, Ruhm oder gar Macht erringen: als Achmad'sunni, die als Rächerin und Kriegerin für die Familie kämpft, als Tänzerin, der von Rastullah die Gabe verliehen wurde, Herzen und Sinne ihres Publikums zu verzaubern, oder als Herrscherin, von denen die bekannteste Vertreterin die Shanja von Rashdul ist (s. hierzu auch die DSA-Spielhilfe »Die Wüste Khom und die Echsensümpfe«). Die Novadis halten sich für ein erwähltes Volk - schließlich ist Gott selbst ihnen erschienen und hat ihnen die 99 Gesetze geschenkt -, und daher mag auch ihr Stolz rühren, der eine charakteristische Eigenschaft der Wüstenbewohner ist. Da in den Gesetzen fast alle Bereiche des Lebens reglementiert werden, ist es für den Novadi nicht leicht, ein gottgefälliges Leben zu führen, zumal einige der Gesetze nicht nur dem »Ungläubigen« widersprüchlich erscheinen mögen: 36. Gesetz »Der Gottgefällige befleißigt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf«, 41. Gesetz »Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde«.

### **Die Rolle des Novadi**

Für einen Novadi mag es vielerlei Gründe geben, die Heimat zu verlassen und als Abenteurer durch Aventurien zu streifen: Vielleicht wurde er von seinem Vater, einem reichen Kefter Händler, auf eine »Bildungsreise« geschickt, vielleicht ließen ihm Neugier und Unternehmungslust die heimi sche Oase zu eng erscheinen, vielleicht wurde er gar im letzten Krieg von Tar Honaks Soldaten nach Al'Anfa verschleppt...

Für eine Novadi (falls sie nicht zu den wenigen selbständigen Frauen dieses Volkes gehört) wird das Verlassen der Heimat in der Regel einer Flucht gleichkommen - Flucht vor einer ungewollten Ehe, einer trostlosen Zukunft... Doch welches Geschlecht Ihr Held auch haben mag, vier Merkmale wird er nie

verlieren, auch wenn er die gluterfüllten Weiten der Khom lange hinter sich gelassen hat: Eine blumige Sprache, Reitkunst in Vollendung, ein aufbrausendes Temperament und einen unbändigen Stolz. Ein Novadi mag ein zuverlässiges, aufopferungsvolles Mitglied in jeder Abenteurergruppe sein - sobald er sich aber in seiner Ehre verletzt fühlt, gibt es Probleme. Eine abfällige Bemerkung über sein Reittier kann genügen, ihn eine jahrelange Freundschaft vergessen zu lassen; bei Fremden reicht manchmal schon ein unbedachter, unverhüllter Blick, damit der Novadi ob dieser Provokation den Khunchomer aus dem Gürtel zieht. Zur rollengerechten Gestaltung des Novadi gehört ebenfalls seine Religiosität, der stete Versuch, die »99 Gesetze« zu befolgen (wegen der rigiden Eßvorschriften können Gasthausbesuche, vornehmlich in Hafenstädten, leicht problematisch werden), auch wenn etliche davon dem normalen Zwölfgöttergläubigen abstrus, willkürlich, widersprüchlich oder schlicht lächerlich erscheinen mögen. So mag es auch in Glaubensfragen leicht zu einem Streit zwischen dem Novadi und seinen Gefährten kommen.

#### **Zitate**

»Bei Rastullahs Lockenpracht!«

»Du Enkel der Unverfrorenheit - der Herr schenke mir Langmut und dir einen frühen, schmerzvollen Tod!«

»Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung.«

»Deine Lippen sind zarter als die Nüstern meines Shadifs, du Blume vom Grunde des Wadi Dschenna, und weißer als Quark und weicher als eine reife Feige ist dein Leib...«

#### **Kleidung und Waffen:**

Die Novadis sind es gewohnt, zum Schutz gegen die unbarmherzige Sonne und die Gluthitze der Wüste stets eine Kopfbedeckung (Tücher oder ein aus Tüchern gewundener Turban) und weite, locker fallende Gewänder zu tragen. Je nach Wohlstand und Stammeszugehörigkeit sind diese aus Wolle, Leinen, Seide oder gar Brokat, bestickt oder mit eingewebten Mustern verziert. Auch außerhalb der Wüste wird ein Novadi nach Möglichkeit nicht auf die gewohnte Kleidung verzichten. Rüstungen aus Metall wie Ringel- oder Schuppenpanzer findet man nur vereinzelt bei den Stämmen des Ostens, die tulamidischen Einflüssen ausgesetzt sind. Die bevorzugte Rüstung der Novadis jedoch ist der wattierte Waffenrock, ihre typische Waffe der breite Krummsäbel, Khunchomer genannt. Daneben benutzt der Novadi beim Kampf zu Pferde gern eine Lanze aus dem Holz der Khoramszeder. Jeder Novadi erhält bei der Mannwerdung einen Zierdolch, Waqqif genannt, den er bis zum Tode trägt.

#### **Besonderheiten:**

Da bei den Novadis Männer und Frauen nicht gleichberechtigt sind, hat ein Novadimädchen in der Regen nicht die gleiche kriegerische Ausbildung genossen wie ihre Brüder. Dies sollten Sie bei der Ausgestaltung der Talente berücksichtigen.

#### **Ausgestaltung der Talente:**

Alle Novadis, die ihre Jugend in der Wüste oder Steppe, im Stammesverband verbracht haben, sind auf ähnliche Weise erzogen und ausgebildet worden: Sie sind ausgezeichnete Reiter, ihre Orientierungsgabe und ihre Selbstbeherrschung sind geschult; von den Wissenstalenten beherrschen sie das Rechnen am besten. Wenn Sie einen seßhaften Novadi spielen wollen, sollten Sie, je nach Beruf und Stand des Vaters, die Gesellschafts- und Wissenstalente stärker betonen.