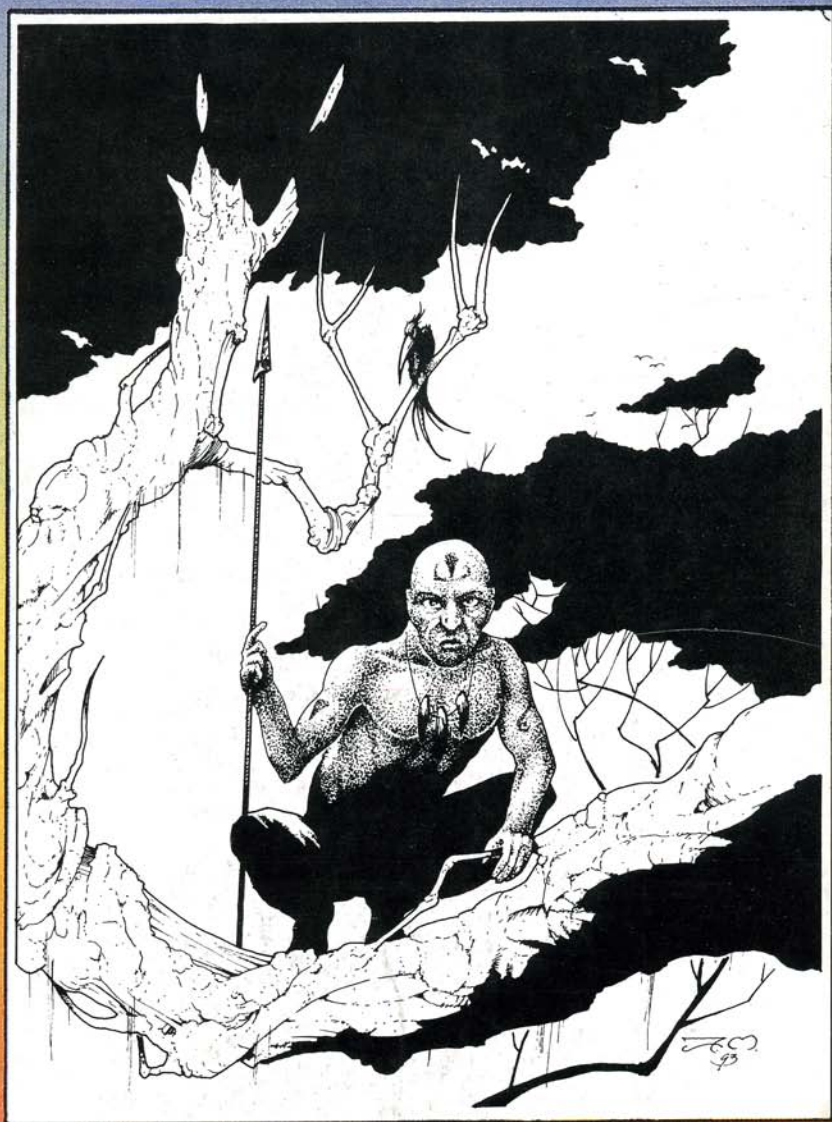


DER LETZTE HELD

Magazin für
Drachenland und DSA

23



4,80 DM

Der Letzte Held

Vorwort

hier ist nun die zweite Ausgabe des neuen Letzten Helden, und wie Ihr alle sehen könnt, haben wir es tatsächlich geschafft, innerhalb von nur zweieinhalb Monaten ein vollständiges Heft zu bearbeiten. So die Götter es wollen, soll es bei diesem Erscheinungsrhythmus auch bleiben, so daß die Nummer 24 auf jeden Fall im Oktober zur Messe in Essen erscheinen wird.

Wo wir gerade bei der Messe sind: solltet Ihr uns einmal kennenlernen wollen, so findet Ihr Mitglieder unserer Redaktion am Stand des Drachenland-Verlages, in dem diese Zeitschrift nun einmal erscheint. Dann könnt Ihr endlich allen Frust, den Ihr seit Jahren in Euch tragt, bei uns ablassen.

Doch kommen wir nun zum DLH 23. Er bietet Euch diesmal den zweiten Teil der Beschreibung Sukkuvelanis, die unseren Beitrag zum **Land des Schwarzen Auges** darstellen soll. Hier werden die letzten Fragen geklärt. Auch das Abenteuer aus DLH 22 wird weitergeführt. Es soll zwar in den nächsten Heften fortgesetzt werden, kann aber auch mit diesem Heft abgeschlossen werden.

Gerd Böder läßt für dieses Heft endlich wieder die unglaublichen Fünf auf Abenteuer ziehen.

Besonders hinweisen möchte ich noch auf die Besprechung der DSA-Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder**, denn sie ist mit einem kleinen Wettbewerb verbunden.

Schlußendlich noch **etwas ganz Wichtiges**: Der Drachenland-Verlag ist umgezogen, so daß es eine neue Adresse - natürlich auch für den LH - gibt. Sie lautet:

Drachenland-Verlag, Ulf Zander
Vor dem Dorfe 19, 38108 Braunschweig
Tel.: 05309/2884

Nebenstehend findet Ihr eine kleine Vorausschau auf das, was Euch in der nächsten Ausgabe des LH erwartet. Alle Artikel, die sich dabei auf das Hauptthema des Heftes - Khazzar - beziehen, werden auf Havena übertragbar sein, bzw. bereits in der Weise geschrieben sein.

Wie immer hoffe ich nun, daß Euch der Letzte Held gefallen wird. Leider ist es weiterhin so, daß wir nahezu keine Leserbriefe bekommen, weshalb wir davon ausgehen, daß der Inhalt des Heftes unseren Leser restlos begeistert.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

Andreas Michaelis

Inhalt

Vorwort, Inhalt	3
Neuheiten, Impressum	4
Sukkuvelani	7
Teil 2 der Beschreibung der nördlichen Perlenmeerinseln	
Wenn Riesen schwitzen	25
Kurzgeschichte	
Havena-Fanfare	27
Im Reich der Kriegsgöttin	31
Fortsetzung des Abenteuers aus DLH 22	
Die Fehjenjhara	46
Die seltsamsten Wesen, die jemals aus den magischen Königreichen vertrieben wurden	
Dunkle Städte, lichte Wälder	50
Vorstellung der neuen Hintergrundbox des Schwarzen Auges	
Sie leben!	52
Ein deutsches Rollenspiel	
Origami als Reiz...	54
Besprechung des Kan-Thai-Pan Abenteuers	

Vorschau auf DLH 24:

Kulturbeschreibung von Jhombuth und Khazzar

Ein Abenteuer in Khazzar

Das Haus des Tar-ewahn-Ungoldos in Khazzar

Das Braunschweig der 20er Jahre für Rollenspieler

Der Letzte Held

Neu zur Messe

Vom 21. bis zum 24. Oktober 1993 findet die Messe **Spiel '93** in Essen statt. Wir haben uns ein wenig umgehört und wollen Euch jetzt schon einmal verraten, was Ihr dieses Jahr an Neuheiten zu erwarten habt.

Drachenland-Verlag

An unserem eigenen Stand wird es diesmal so viele Neuheiten wie noch nie geben. **Traumreisen 4** wird die beiden Abenteuer »Löffel der Macht« und »Chaos in Dadapur« enthalten, unter dem Motto **Fantasy gegen Gewalt** erscheint das Abenteuer »Prinzenmacher« und mit »Das Geheimnis des Schwarzen Bibliothek« wird es erstmals einen Sonderband geben.

Der Letzte Held 24 und die dafür erscheinende Karte zu **Havena und Khazzar** werden das **Drachenland 9** - Abenteuer »Tänzer im Sturm«, welches in Khazzar spielt, unterstützen.

Fantasy Productions

Bis zur Messe werden einige Shadowrun-Artikel neu aufgelegt. Im Oktober sollen dann für dieses Rollenspiel das Quellenbuch **Grimoires** und die Abenteuer **Dreamshipper** und **Queen Euphoria** erscheinen.

Ebenfalls für Oktober geplant sind **GeoTech II & III**, die jeweils 8 neue Karten enthalten werden. Somit könnt ihr dann in eurer ganzen Wohnung spielen.

Feder & Schwert

Die bisherigen Herausgeber der Universalabenteuer 'Illimas' streben zu neuen Ufern: vergessen ist die alte Welt ihrer Abenteuer, eine neue mit dem ungefähren Namen »**Taval Ruchot wa'Shedim**« entsteht. Aus dem Hebräischen übersetzt heißt dies 'Die Welt der Geister und Dämonen'. Zur Messe kündigt der Verlag dann den ersten rund 230 Seiten

starken Quellenband für den Kontinent "Kidor" an.

Überraschender jedoch ist, daß sich Feder & Schwert die Lizenz von White Wolf für »**Vampire**« geholt hat und dieses System in Essen in Deutsch präsentieren wird.

Laurin

»**Lorien und die Hallen der Elbenschmiede**« (MERS) sowie die zweite Edition des **Cthulhu**-Rollenspiels sind die Veröffentlichungen bei Laurin, die den Rollenspieler interessieren dürften. Cthulhu präsentiert sich damit neu in einer Box, die die Regeln, den Mythos und zwei neue Abenteuer beinhaltet.

Außerdem bringt der nunmehr 'indische Verlag' ein Brettspiel namens »**Die Hanse**«, wobei es natürlich um Kaufleute, Schiffe und Piraten geht.

Mania Production

Nachdem in diesen Tagen »Das Buch der Götter« (Besprechung im LH 24) für Harn herausgegeben worden ist, setzt Mania offenbar auch in nächster Zeit vor allem auf dieses System. »**Harnworld**« ist in der Bearbeitung und soll wie auch das völlig neue Abenteuer »**Die Toten des Winters**« bis zur Messe fertiggestellt sein.

Midgard und VF&SF

Klee-Spiele hält sich mit weiteren Veröffentlichungen zu Midgard bei der Messe offenbar etwas zurück: lediglich das Abenteuer »**Göttliches Spiel**« von Peter Kathe ist zu erwarten.

Der Letzte Held

Es handelt sich hierbei um ein Reiseabenteuer mit Eisseglern im frostigen Waeland.

Als dritter Spielwelt-Sonderband wird sich das ehemalige Mythos-Abenteuer 'Kloster des dreiäugigen Gottes' präsentieren. Nach eingehender Überarbeitung ist es nunmehr in Kan-ThaiPan angesiedelt und wird voraussichtlich »Der Ruf des roten Raben« heißen.

Neue Wege beschreitet der Verlag für Fantasy und Science Fiction Spiele mit einem Taschenbuch, das zehn Geschichten aus Midgard beinhalten wird.

Phase

Die 'Plüschies' sind nicht zu halten. Eine Veröffentlichung jagt die nächste, und so wird auch zur Messe wieder etwas geboten: »Der Woolminator« (von Th. Finn) heißt das nächste Abenteuer. Mit noch mehr Spannung darf aber wohl ein 100-Seiten-Plüsch-Technik-Quellenbuch erwartet werden.

Welt der Spiele

Sicherlich am meisten erwartet wird von WdS, daß »Star Wars« bis zur Messe fertiggestellt sein wird. Ob dies klappt, steht jedoch sinn-

reich in den Sternen.

»Die Apfelallee« hingegen soll schon Ende August erhältlich sein. Mit diesem Band liegt dann das erste Runequest-Abenteuer in deutscher Sprache vor.

Und noch früher, nämlich schon, sobald diese Zeilen gedruckt werden, kann das Brettspiel »Space Hulk« (unter Lizenz von Games Workshop) erwartet werden.

Sonstiges

Erfreuliches gibt es von D.E.M. zu berichten, denn der Kleinverlag, der bislang zwei Universalabenteuer herausgegeben hat, wird zur Messe zwei weitere präsentieren. Eines davon wird sich mit Ureinwohnern einer abgelegenen Insel beschäftigen, das andere soll ein Detektivabenteuer werden.

Ein neues deutsches Rollenspiel wird von einem kürzlich gegründeten Verlag aus Mannheim geschrieben. Wie bei 'Kult' soll es sich um Engel und Teufel drehen und sich regeltechnisch am ehesten in die Richtung der Storyteller-Rollenspiele einordnen lassen. Zur Messe soll es unter dem Titel »Angili« vorgestellt werden.

Andreas Michaelis & Ulf Zander

Impressum

Der Letzte Held 23, August 93

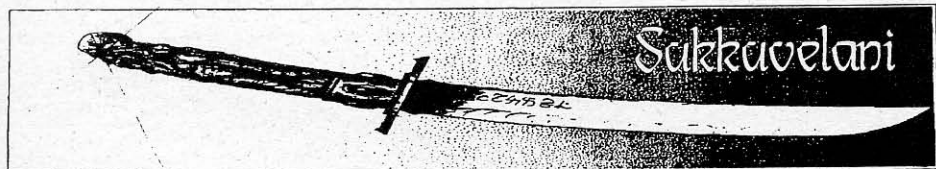
Herausgeber: Drachenland-Verlag, Ulf Zander, Vor dem Dorfe 19, 38108 Braunschweig; **Redaktionsleitung:** Andreas Michaelis; **Titelbild:** Andreas Mätzing; **Illustrationen:** Diana Baur, Andreas Mätzing; **Karten:** Andreas Mätzing, Andreas Michaelis; **Ständige Mitarbeiter:** Gerd Böder, Frank Jäger, Andreas Mätzing, Ulf Zander;

Preise: Einzelhefte: DLH 18, 19, 21: 3,50 DM, DLH 20: 4,50 DM, ab DLH 22: 4,80 DM; **Porto:** 0,50 DM pro Heft, max. 1,50 DM Porto; **Auslandsporto:** 4,00 DM; **Abonnement:** 18,00 DM für 4 Hefte, keine Auslandsabos;

Bankverbindung: Postgiroamt Hannover, BLZ 250 100 30, Konto-NR: 1854 11-307

(c) by Drachenland-Verlag 08/93; Nachdruck, auch auszugsweise, zu gewerblichen Zwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Schmidt-Spiele und Freizeit, Midgard ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Klee-Spiele GmbH, Fürth, und des Verlages für F&SF Spiele, Stelzenberg.
Alle Regelerweiterungen, Artikel und Abenteuer für DSA und Midgard sind inoffiziell.



Sukkuvelani

und die nördlichen Perlenmeerinseln

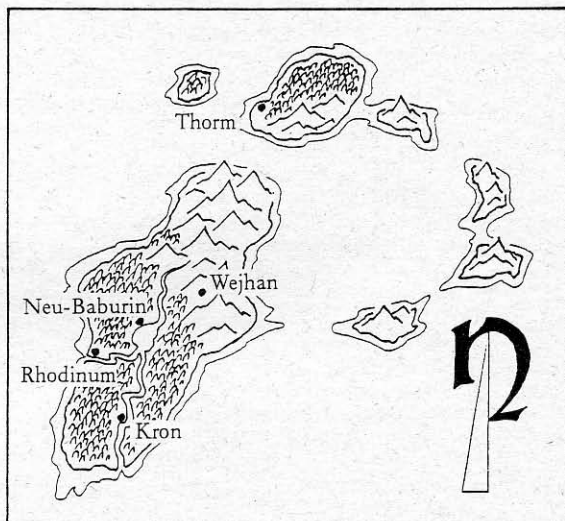
Teil 2 des wohlweisen Berichtes

Bisher hat sich unser Bericht mit der Geschichte, der Geographie, den Legenden und der Tierwelt Sukkuvelanis und der angrenzenden nördlichen Inseln beschäftigt. Nachdem wir unsere restlichen Aufzeichnungen nun auch bearbeitet haben, freuen wir uns, allen interessierten Lesern den zweiten und abschließenden Teil unseres Berichtes zur Lektüre geben zu können.

Er befaßt sich mit der allgemeinen Pflanzenwelt, der Kultur der Sukkuvelanier, deren Städten und Orten und endet mit der Vorstellung der bedeutendsten Persönlichkeiten. Wir danken Hesinde dafür, daß sie uns einen Einblick in ihr bezauberndes Wissen gewährt hat.

Nobian Sterntreu
(Leiter der Expedition)

Andreas Michaelis (Karten, Menschen, Persönlichkeiten, Geschichte, Geographie, Pflanzenwelt, Gesamtleitung), Frank Jäger (Legenden, Tierwelt, Pflanzenwelt), Gerd Böder (Kultur und Gesellschaft), Andreas Mündörfer (Geographie), Andreas Mätzing (Karten, Illustration), Diana Baur (Illustration)



Die Pflanzenwelt

Auch der Pflanzenwelt wollen wir uns kurz widmen, selbst wenn wir viele der Inselpflanzen aus den aventurischen Dschungeln kennen. Es erscheint uns aber hilfreich für jeden zukünftigen Besucher Sukkuvelanis zu wissen, was ihn dort erwartet.

Zu den Hauptpflanzen der Küstengebiete gehört die einfache Kokospalme. Die Nuß dieser Bäume muß den Ureinwohnern der Insel als eines der Hauptnahrungsmittel gedient haben, jetzt bereichert sie den Speiseplan der Rondaanhänger. Im Innern der großen Inseln

Sukkuvelani



findet sich ein dichter Dschungel, in den die Palmen nicht vorgedrungen sind. Hier herrscht eine ähnliche Vielfalt wie im süd-aventurischen Regengebirge. Bunte Blumen und Orchideen in wirklich allen Farben und mit betörenden Düften, Lianen und große Laubbäume dominieren, doch lassen sich bei jedem Blick neue Feinheiten der Flora entdecken.

Wie fremd wirken da die von den Baburinern mitgebrachten Getreidearten Hirse, Mais und Gerste, und nicht einmal die hier gut wachsende Sonnenblume kann es mit der Farbenpracht des Dschungels aufnehmen.

Unter all den tropischen Pflanzen fanden die Neu-Baburiner auch einige, die eine besondere Wirkung auf den Menschen haben. Diese Pflanzen wollen wir an dieser Stelle beschreiben.

Anmerkung: Die angegebenen Preise sind jene, die die Neu-Baburiner von den Händlern aus Khunchom verlangen. Auf dem Festland wird man sicherlich den doppelten Preis zahlen müssen.

Knochwurz

Entlang der Flüsse Sukkuvelanis findet man häufig einen sechskantigen Stengel, von dem lange Blätter herunterhängen. Im Praios zeigt diese Pflanze sechs weißblaue Blüten, die einen gewöhnungsbedürftigen Duft ausströmen.

Von Interesse ist die lange, oft ein Schritt in die Erde ragende Wurzel, aus der sich zusammen mit Wasser ein Brei machen läßt, welcher bei Knochenbrüchen auf das verletzte Körperteil geschmiert wird. Die Wurzel enthält einen Wirkstoff, der diesen Bruch schneller heilen läßt.

Wirkung: Knochenbrüche heilen in dreiviertel der üblichen Zeit

Verbreitung: Perlenmeerinseln mit Flußläufen

Vorkommen: Uferbereiche (8)

Probe: +10

Preis: 2 Dukaten pro Wurzel

Tränbeeren

Die Tränbeeren wurden schon von den Waldmenschen dazu benutzt, ein berauschendes Getränk zuzubereiten. Ihren Namen hat diese Frucht von ihrer Form, die an eine aus dem Auge laufende Träne erinnert.

Die Tränbeere wächst an Büschen, die etwa einen Schritt hoch werden und sich über mehrere Quadratschritt erstrecken können. Sie ist saftreich und schmeckt sehr süß. Sie muß zu einem bestimmten Zeitpunkt geerntet werden, der nur den hiesigen Bauern bekannt ist. Pflückt man sie zu früh oder zu spät, leidet man unter dem aus ihnen gewonnenen Wein tagelange mit heftigen Bauchschmerzen.

Die Tränbeere ist von den Sukkuvelanern kultiviert worden, aber die wilde Frucht ist unter den Bewohnern der Insel angesehener, da der daraus gekelterte Wein lieblicher schmeckt.

Wirkung: Bei falsch gepflückten Beeren 2W6 Tage Magenbeschwerden

Verbreitung: Perlenmeerinseln und Regengebirge

Vorkommen: Dschungel (10), Ackerland (19)

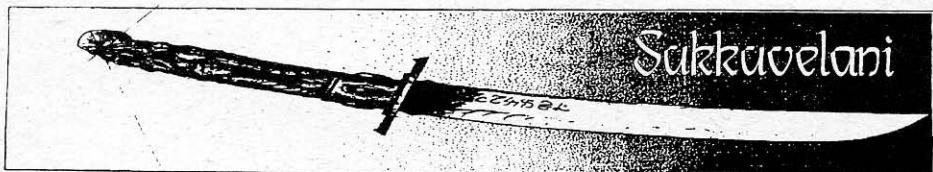
Probe: -4

Preis: wird nur als Wein verkauft

Vasialto

Dieser nur etwa zwanzig Zentimeter hohe Farn ist eine der wichtigsten Pflanzen der Inseln Ibonka und Sukkuvelani. Seine kleinen, unscheinbaren blaßgelben Blüten, die das ganze Jahr über auf der Insel zu finden sind, enthalten das Heilmittel der unter dem Namen "Rondras Rache" bekannten Krankheit. Ob es Vasialto auch auf anderen Perlenmeerinseln gibt, ist nicht bekannt.

Da niemand weiß, wann diese Krankheit ausbricht, stellen die Sukkuvelanier Wachen auf, die die Pflanze vor Tieren schützen soll. Die Pflanze ist deshalb so kostbar, da sie sich nicht kultivieren läßt und weil "Rondras Rache" in nahezu jedem Fall zum Tod führt.



Wer das Visialto unerlaubt erntet, muß mit sehr harten Strafen rechnen.

Wirkung: Hebt den Krankheitsverlauf von "Rondras Rache" auf.

Verbreitung: Dschungelgebiete der Inseln Sukkuvelani und Ibonka

Vorkommen: Wald (2)

Probe: +16

Wasserkelch

Der Wasserkelch ist eine blühende Pflanze, die nach ihrer Blüte benannt ist. Diese sieht einem Trinkkelch, wie man ihn aus den Häusern vornehmer Gesellschaften kennt, sehr ähnlich und leuchtet in verschiedenen Rottönen. Sie ist ständig mit einer süßlich schmeckenden Flüssigkeit gefüllt, in der unzählige Insekten schwimmen.

Die Pflanze selbst scheint an anderen Bäumen zu wachsen. Einmal eingestiegen, überwuchert sie schnell mehrere Äste, an denen dann ein dichtes Geflecht hängt, welches die sonderbaren Blüten beherbergt. Oftmals befinden sie sich in schwindelerregenden Höhen, so daß es wahre Mühen bereitet, sie zu erreichen.

Für die Bewohner Sukkuvelanis ist nicht etwa die Blüte selbst von Interesse, sondern der süßliche Inhalt. Der Gelehrte Thurazz, der diese Pflanze vor mehr als 500 Jahren zum ersten Mal für die zivilisierte Welt entdeckte, vermutete, daß diese Flüssigkeit Insekten anlocken soll, damit sich die Pflanze von dem Kleingetier ernähren kann. Wir halten diese Phantasterei für ein reines Hirngespinnst. Wahrscheinlich hatte der ehren-

werte Herr Thurazz, dessen Verdienste wir durchaus zu würdigen wissen, zuviel von dem süßlichen Saft genossen.

Dieser bewirkt nämlich einen starken Rauschzustand, in dem die Körperkräfte auf sonderbare Weise gesteigert werden. Die Neu-Baburiner behaupten standfest, ein Mann oder eine Frau, die von dem Saft getrunken hat, könnte problemlos ein Grautier stämmen. Leider blieben sie uns einen Beweis schuldig.

Man wies uns darauf hin, daß es schädlich sein könnte, nähme man den Sud zu oft ein. Leider hingen die einzigen Wasserkelche, die wir im Dschungel entdeckten, so hoch, daß wir sie nicht erreichen konnten. Die Neu-Baburiner weigerten sich, sie uns von den Bäumen zu holen, da dies nur besonders geweihte Männer machen dürften.



Wirkung: Durch das Trinken des von Insekten befreiten Inhalts einer Blüte steigt die Körperkraft kurz nach der Einnahme für 3 SR um 1W6 Punkte. Anschließend erschläft der Körper des Anwenders und verliert für 24 Stunden 2 KK-Punkte.

Verbreitung: Dschungelgebiete der Inseln des Perlenmeeres

Vorkommen: Wald (5), Waldrand (3)

Probe: +13

Preis: 15 Dukaten pro Kelchfüllung

Desweiteren fanden wir bei unseren Erkundungen folgende Heilpflanzen: Arganwurzeln, Finage, Ilmenblatt, Kukris, Rote Pfeilblüte, Schwarzer Lotus, Süßer Tod, Wirselskraut.

Teilweise entdeckten wir die Pflanzen auch auf Ibonka, sie sind aber seltener als in den Regenwäldern des Kontinents.



Die Menschen von Sukkuvelani

Wie man aus der Geschichte der Insel ersehen kann, handelt es sich bei ihren Bewohnern um Nachfahren der Waldmenschen, die dieses Eiland seit jeher bewohnten, und den Mittelaventurier, die als Auswanderer hierher kamen. Aus der Vermischung dieser beiden Völker entstanden die Sukkuvelanier.

Die überwiegende Mehrheit der Menschen hat eine hellbraune Haut, doch gibt es auch ab und an sehr dunkle oder absolut weiße Menschen, von denen niemand weiß, warum sie nicht die gleiche Hautfarbe haben wie die übrige Bevölkerung.

Für gewöhnlich werden die Sukkuvelanier nicht besonders groß, sie sind eher kleiner als der durchschnittliche Mittelreicher. Aber auch hier gibt es Ausnahmen. So ist zum Beispiel die derzeitige Lordpriesterin Xervia III. nahezu zwei Schritt groß, so daß sie die meisten ihrer Untertanen deutlich überragt.

Die Haarfarbe scheint ein jeder Bewohner der Insel von den Waldmenschen geerbt zu ha-

ben, denn die meisten von ihnen haben schwarze oder sehr dunkelbraune Haare. Auch hier sind Ausnahmen festzustellen.

Merkwürdigerweise trifft dies auf die Augenfarbe nicht zu. Man kann zwar sagen, daß Braun die häufigste Augenfarbe ist, aber es gibt annähernd gleichviel blau-, grün- oder grauäugige Sukkuvelanier. Einige wenige haben sogar leicht rötliche oder schwarze Augen.

Ein Großteil der Insulaner ist auffallend kräftig gebaut, wobei sich die Frauen nur sehr wenig von den Männern unterscheiden. Die Gesichtszüge sind scharf und kantig, und selbst wenn einer von ihnen einmal lächelt oder gar lacht, macht er noch einen ernsten Eindruck. Die Frauen Sukkuvelanis entsprechen kaum dem mittelaventurischen Geschmack, nur gelegentlich kann man eine ausgemachte Schönheit finden. Die Sukkuvelanier selbst scheint das nicht zu stören, denn sie achten eher auf Stärke und auf einen kräftigen Körperbau.

Kultur und Gesellschaft

Während unseres Aufenthaltes haben wir Kontakt zu vielen Sukkuvelaniern gehabt, haben viel mit ihnen gesprochen, viel notiert und schließlich einen tiefen Einblick in die Kultur und die Gesellschaft als solche gewonnen. Das Ergebnis dieser unzähligen Gespräche wollen wir in diesem Abschnitt unseres Berichtes zusammenfassen.

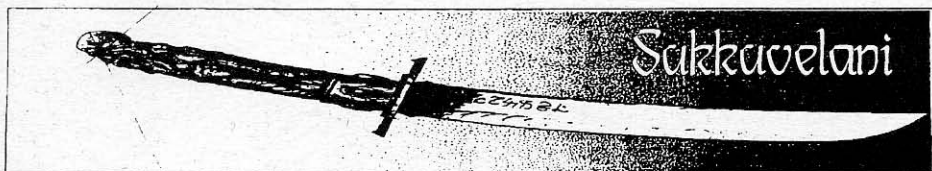
Geburt

Die Geburt ist auf Sukkuvelani ein Ereignis, an dem alle Bewohner Anteil nehmen. Da das bewohnbare Land knapp bemessen ist, wacht die Priesterschaft über die Fortpflanzungsbemühungen der Männer und Frauen. Nach Kriegen oder Katastrophen wurden Familien mit Nachdruck zur Vermehrung gedrängt, um das Überleben des Volkes zu garantieren.

In diesen Tagen der relativen Ruhe muß eher

darauf geachtet werden, daß die Insel nicht überbevölkert wird. Verheiratete, die schon zwei Kinder besitzen und ein weiteres haben möchten, müssen bei der Priesterschaft vorsprechen. Nur in seltenen Fällen läßt sich die umsichtige Priesterschaft eine Erlaubnis abringen.

Es kommt allerdings immer wieder vor, daß die Eheleute die Gunst Rondras durch würdige Taten zu gewinnen suchen. Neben großen Heldentaten kommt es dabei natürlich



auch zu Tragödien. So wollte vor knapp 100 Jahren Nepunjak aus Rhodinum die Insel Sukkuvelani umschwimmen. Doch als er den nördlichsten Teil der Insel erreichte, verließen ihn seine Kräfte und er ertrank. Seit diesen Tagen gilt Nepunjak als Schutzpatron der Fischer und Seefahrer Sukkuvelanis.

Kinder, deren Zeugung der Göttin auf diese Weise abgetrotzt werden, besitzen ein hohes Ansehen. Der Nharas-Enkido Rhondron z.B. war ein solches Kind der Götter.

Bei den Neu-Baburinern werden die Erstgeborenen deutlich über die anderen Nachkommen gestellt. Sie alleine beerben die Eltern, müssen allerdings auch in deren berufliche Fußstapfen treten. Zweitgeborene heiraten in andere Familien ein, und alle Kinder, die einer Familie danach geboren werden, treten im Alter von 12 Jahren in die Geweihtenschaft der Insel ein. Das Geschlecht spielt eine untergeordnete Rolle: Frauen und Männer sind absolut gleichberechtigt.

Familiensinn

Die Sukkuvelanier zeichnen sich durch einen stark ausgeprägten Gemeinschaftssinn aus, ohne den sie die Anforderungen des Insellebens nur schwerlich meistern könnten. Basis dieser Gemeinschaft ist der Zusammenhalt in der Familie. Kein Neu-Baburiner würde seine Familie je im Stich lassen. So ist es selbstverständlich, daß der Erstgeborene das Geschäft der Eltern übernimmt, wenn diese sich nicht mehr in der Lage fühlen, es selbst zu führen. Alte und schwache Menschen werden aufopferungsvoll gepflegt. Hochzeiten werden groß gefeiert, wobei die Brautleute sich oftmals von Kindesbeinen an versprochen sind. Nach alter Tradition zieht das Ehepaar zur Familie des Bräutigams. Eine Ausnahme bildet die Heirat einer erstgeborenen Tochter, da die Frau ja in die Fußstapfen ihrer Eltern treten wird.

Alles was die Menschen der Inseln wissen, wissen sie von ihren Vorfahren, denen die Erziehung und Ausbildung ihrer Kinder obliegt.

Selbst der Schwertkampf wird in keiner Kriegerakademie erlernt, sondern im eigenen Hinterhof. Pflichtlektion ist natürlich auch die Flucht der ersten Siedler aus Baburin. Symbol der starken Familienbande ist das Familienschwert, das im Hause aufbewahrt wird und nur zu feierlichen Momenten und zur Verteidigung hervorgeholt wird. Es ist die Aufgabe und das Privileg des Familienoberhauptes, diese besondere Waffe zu führen. Ein Sprichwort sagt, daß ein zerbrochenes Familienschwert auch das Ende der Familie bedeutet.

Religion und Götter

Rondra ist die oberste Göttin aller Neu-Baburiner, auch wenn sie Bauern oder Händler sind. Ihre Rolle ähnelt der Ingerimms bei den Zwergen: sie ist für alle Situationen im Leben zuständig. Dennoch zählen die klassischen Aspekte natürlich besonders; so sind Mut und Kraft Eigenschaften, die vor allem geschätzt werden.

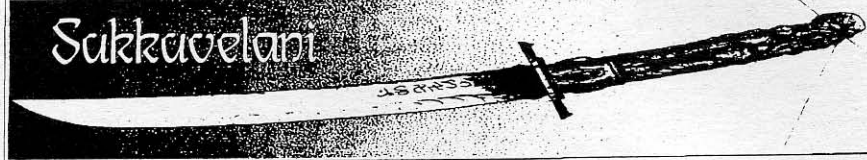
Durch den Kontakt mit Festlandaventurieren bleiben gleichermaßen die anderen Götter in Erinnerung. Doch ein Schmied wird zunächst Rondra um das Gelingen seines Werkes bitten, dann erst Ingerimm.

Sehr hohes Ansehen und Verehrung erfährt ebenfalls Kor, der Sohn der Rondra. Der gnadenlose Göttersohn ist besonders bei den Gardisten beliebt. Rondras Sohn Swafnir hingegen wird selbst von den seefahrenden Sukkuvelanier kaum angebetet.

Mehr Bedeutung haben da schon die Heiligen und Halbgötter der Inseln. Die Nharas-Enkida sind schon zu ihrer Regierungszeit gottähnliche Wesen, deren Verehrung auch nach ihrem Tod nicht nachläßt.

Die Priesterschaft erklärt zu gegebenen Anlässen verstorbene Neu-Baburiner zu Heiligen, die einst durch besondere Heldentaten von sich Reden gemacht haben.

Gerade in den Dörfern der Jäger werden zudem noch viele Geister verehrt, die in allem



leben, was die Menschen umgibt. Sie alle aufzuzählen ist genauso unmöglich, wie den Glauben der Mohas zu beschreiben.

Die Stellung der Priesterschaft

Es mag verwundern, daß eine Gemeinschaft von Rondragläubigen seit beinahe 700 Jahren im inneren Frieden lebt. Zwar gab es Kriege und Auseinandersetzungen mit äußeren Feinden, doch keine Aufstände und Revolutionen haben die Grundfesten der neu-baburinischen Gesellschaft erschüttert. Natürlich ist nicht jeder Sukkuvelanier mit allen Entscheidungen der Obrigkeit zufrieden, aber es geht niemandem so schlecht, daß an offene Revolte zu denken ist. Zu verdanken ist dies in erster Linie der Priesterschaft. Da die Geweihtenschaft der Inseln den Ruhm der Götter nicht durch Bekehrungen mehren muß - schließlich sind alle Bewohner Anhänger der Rondra-, kann sie sich darauf konzentrieren, das Volk zu leiten. Das Herz der Priesterschaft ist der sogenannte Thya-Enkido (Kreis der Götter), in dem die sechs Querin-Dhjan-Rondra (Marschälle der Wege Rondras) vertreten sind.

Diese Marschälle sollen die sechs Eigenschaften vertreten, die einen wahrhaften Menschen ausmachen. Diese Eigenschaften sind: Gottgefälligkeit, Mut, Ehrbarkeit, Weisheit, Enthaltsamkeit und Kraft. Der Nharas-Enkido Larkanos hat bei seiner Einsetzung ins Amt des Lordpriesters verkündet, daß derjenige unbesiegbar sei, der sich von diesen Eigenschaften leiten ließe und sie im Gleichgewicht halten könne. Sollte allerdings eine Eigenschaft die anderen dominieren, wäre die Niederlage unausweichlich.

Der Thya-Enkido wird aus den fünf Hochgeweihten des Glaubens und einem weiteren Vertreter des baburinischen Tempels gebildet. Stirbt ein Querin, wird ein Nachfolger gewählt, der dem Tempel des Verstorbenen entstammen muß. Eine solche Wahl muß einstimmig erfolgen.

Alle Entscheidungen des Thyas müssen ein-

stimmig getroffen werden, schließlich sollen die fünf Eigenschaften im Gleichgewicht bleiben. Stirbt der alte Nharas-Enkido, ohne Verfügungen über seine Nachfolge hinterlassen zu haben, bestimmen die Marschälle den neuen Herrscher.

Die augenblickliche Nharas-Enkida ist Xervia III., die ehemals die Querina von Kron war. Sie übernahm die Würden und Bürden dieses Amtes im Jahre 12 Hal und führt ihr Volk seitdem mit Umsicht und Weisheit.

Der "Kreis der Götter" berät die Nharas-Enkida in allen Angelegenheiten, die letztliche Entscheidung liegt aber einzig und allein bei der Lordpriesterin selbst, die nur Befehle von Rondra erhalten kann. Dennoch wird sie es nicht wagen, gegen den Rat der Marschälle zu regieren.

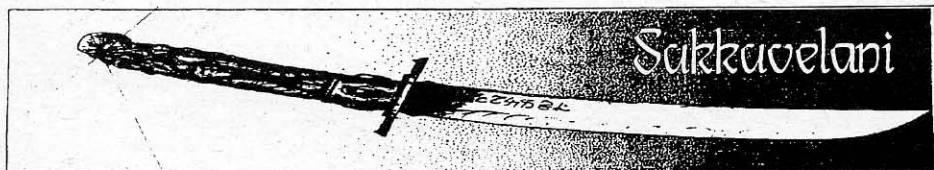
Man mag den Eindruck gewinnen, die Lordpriesterin sei nur eine Marionette der Querins, dies ist allerdings völlig falsch. Vielmehr bilden diese beiden Mächte eine Einheit, die die Geschehnisse der Bevölkerung lenkt.

Es ist schon ein wenig seltsam, daß den fünf Marschällen und der Nharas-Enkida Machtbestrebungen und der persönliche Vorteil beinahe völlig fremd sind. Sollte Rondra tatsächlich die Geschehnisse dieser Insulaner wohlwollend lenken?

Auch in sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Fragen bestimmt die Priesterschaft den Kurs. In fast jedem Bereich des öffentlichen, aber auch privaten Lebens ist der Einfluß der Priesterschaft deutlich zu spüren. Und solange deren Entscheidungen so umsichtig und ausgewogen sind, scheint auf Sukkuvelani alles in Ordnung zu sein.

Zahlungsmittel und Handel

Geld im eigentlichen Sinne ist den Sukkuvelanern fremd, denn der Tauschhandel ist hier gang und gäbe. Lediglich für den Handel mit den Kauffahrern wird eine Art Geld hergestellt. Es handelt sich dabei um Silber-



barren, in die ein Löwenkopf gestempelt wird. Ihr Wert beträgt etwa 20 Silbertaler. Die einfachen Bewohner der Insel werden mit diesen Barren allerdings niemals konfrontiert und auch wir mußten lange bitten, ehe uns einer überlassen wurde.

Bodenschätze und Metallarbeiten sind das Haupthandelsprodukt der Baburiner. Feldfrüchte und tierische Erzeugnisse werden normalerweise für den Eigenbedarf benutzt. Doch auch Tränbeerwein und Rondras Mutmacher, ein starker Schnaps, werden gerne von den fremden Händlern eingekauft. Bei den Insulanern sind Stoffe, Rinder, Pferde (nur sehr wenige) und Gewürze die beliebtesten Waren.

Berufe

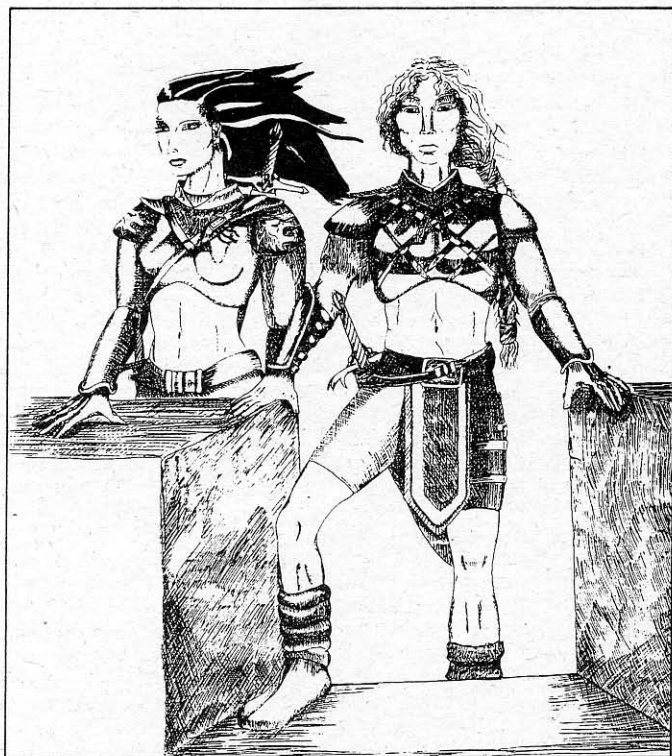
Die Berufe und Tätigkeiten unterscheiden sich auf Sukkuvelani nicht von denen in anderen Gebieten. Ein paar Besonderheiten gibt es aber dennoch. Durch den Reichtum an Bodenschätzen hat sich auf der Insel ein Metallhandwerk entwickelt, das es mit dem der Zwerge aufnehmen kann.

Die Waffenschmiede gehören zu den angesehensten Bürgern Sukkuvelanis. Da jeder Einwohner über zwölf Jahren ein eigenes Schwert besitzt, haben sie reichlich zu tun. Das Schmiederezept scheinen diese Künstler von Ingerimm persönlich bekommen zu haben, denn die Waffen sind überaus hochwertig.

Recht und Gesetz

Auf Sukkuvelani liegen göttliches und weltliches Recht in einer Hand: in der der Nharas-Enkida. In ihrem Namen sprechen Rondrapriester Recht. Die Gesetze Baburins sind äußerst streng. Anders könnte eine Gesellschaft unter den schwierigen Bedingungen, die Sukkuvelani nun einmal zu erleiden hat, nicht existieren. Schwächen kann man sich nicht erlauben.

Ob es nun an den schweren Strafen für Gesetzesübertretungen oder der Gesetzestreue der Bürger liegt, es gibt kaum Verbrechen auf Sukkuvelani. Jedenfalls gehen die Aussagen





der Geweihtenschaft dahin, und wir wollen uns nicht erdreisten, diese als Lügen zu bezeichnen. Allerdings erzählten uns einfache Handwerker von kleineren Vergehen, die zu meist mit Hausarrest bestraft werden.

Kleidung

Wenn man von der Kleidung der Sukkuvelanier spricht, muß man zwischen den einfachen Leuten und den Geweihten unterscheiden. Die einfachen Bewohner der Orte bevorzugen ob der hohen Temperaturen leichte, helle Kleidung, die luftig geschnitten ist und an der Taille von einem starken Ledergürtel zusammengehalten wird. Viele Kleidungsstücke sind mit einer Kapuze bedacht, mit der sich insbesondere die Bauern vor der gleißenden Sonne zu schützen suchen. Hüte findet man gar nicht.

Auch die Geweihtenschaft bedient sich vorrangig dieser einfachen Kleidung. Aber im Dienst müssen sie selbstverständlich eine Rüstung tragen. Diese besteht aus einem Brustpanzer, Arm- und eventuell auch Beinschienen. Der Bauch bleibt unbedeckt. Dazu tragen sie kurze lederne Hosen und Lederstiefel. Die Panzerung ist oftmals mit Löwen- und Drachensmotiven versehen, um die Ehrfurcht vor Rondra zu zeigen.

Die Kleidung der Baburiner hat sich in den 700 Jahren seit ihrer Flucht stark verändert. Die martialisch anmutende Lederbekleidung der Rondragläubigen ist leichten, weiten Stoffen gewichen.

Bei den Jägern im Wald hat sich leichte Lederkleidung durchgesetzt, die sich nur unwesentlich von der unserer Länder unterscheidet. Oftmals begegnet man im Dschungel Menschen, die nur mit Lendenschurz und Lederschuhen bekleidet sind, so, wie man es von den Mohas gewöhnt ist.

Waffen

Obwohl man meinen könnte, in einer Kolonie

Rondragläubiger viele verschiedene Waffen finden zu können, beschränken sich die Waffentypen auf das Schwert und den Zweihänder, wobei einige wenige Rondrageweihte Rondrakämme oder Bastardschwerter führen. Es gibt grundsätzlich keine Waffen mit gebogenen Klingen, Äxte und Hämmer werden nur von Handwerkern benutzt, und die Jäger gebrauchen Bögen und Speere. Das früher hier übliche Blasrohr wird kaum noch hergestellt.

Das Schwert ist die Waffe, die jeder Erwachsene (über 12 Jahre) besitzt. Selbst unter den einfachen Bauern findet man noch begnadete Schwertkünstler.

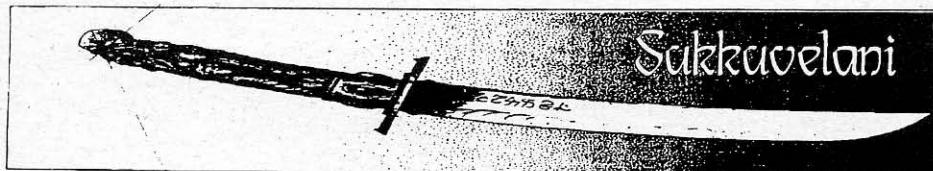
Für die Ausbildung an der Waffe ist das Familienoberhaupt zuständig. Niemand wird diese Ausbildung vernachlässigen, da man in ihr beweisen kann, daß man Rondras Wohlwollen verdient.

Gute Schwertkämpfer besitzen ein hohes Ansehen unter den Baburinern. Da das Recht auf eine Waffe göttlich ist, dürfen auch Fremde ihre Waffen auf den Inseln tragen. Zweihandwaffen müssen allerdings abgegeben werden. Auch an besonders heiligen Orten ist der Waffenbesitz für alle verboten.

In jeder Familie gibt es ein Familienschwert. Dieser Zweihänder wird über Generationen weitergegeben und jeweils vom Oberhaupt der Familie in Kämpfen benutzt. Meist hängt dieser Zweihänder in der Wohnstube, als Zeichen für Rondras Schutz.

Die Waffen sind qualitativ hochwertig. Das mag an Rondras Gunst oder der Fingerfertigkeit der Schmiede Sukkuvelanis liegen. Wer eine solche Waffe in der Hand hatte, weiß wie leicht sie zu führen ist.

In der Bedeutung des Schwertes haben sich Ansichten der Rondragläubigen mit dem Geisterkult der Waldmenschen untrennbar vermischt. Jedem Schwert soll eine Seele inne wohnen, die dem Träger zusätzliche Kraft verleiht. Stirbt der Träger im Kampf, so geht seine Kraft in das Schwert mit ein. Man kann sich also leicht vorstellen, daß ein altes



Familienschwert einen ungeheuren Wert für die Sukkuvelanier besitzt. Die meisten Baburiner geben ihren Schwertern Namen, die bevorzugt aus der Sprache der Waldmenschen stammen.

Sprache

Mit der Vermischung der Neu-Baburiner mit den Waldmenschen ging natürlich auch eine Vermischung der Sprachen einher. Zwar spricht man noch immer Garethi, doch etliche Begriffe wurden aus der bildlichen Sprache der Urbevölkerung übernommen. Heute sind diese Begriffe so selbstverständlich, daß man ihr Benutzen kaum noch bemerkt.

Nharas-Enkido (Bindeglied zu den Göttern) für den Lordpriester oder Khalaam-Bej (Die über das Meer gehen) für die Kauffahrer vom aventurischen Kontinent sind nur zwei Beispiele.

Magie

Mit Magie wollen die Sukkuvelanier nicht viel zu tun haben. Ihrer Ansicht nach ist Magie kein Geschenk sondern ein Fluch der Götter. Schließlich gäbe es ja genug Beispiele von mißbräuchlich eingesetzter astraler Kräfte.

Von den Waldmenschen haben die Einwohner den Geisterglauben mitbekommen. Jeder Gegenstand besitzt eine Seele, die sich in Geisterwesen manifestieren kann. Obwohl die Priesterschaft dies als puren Aberglauben abtut, ist diese Sicht der Dinge nicht auszurotten. Bei den meisten Baburinern vermischen sich Rondra- und Geisterglauben.

Mit den richtigen Zeremonien, Gesten und Sprüchen kann man sich diese Geister zwar nicht nutzbar machen, doch man kann zumindest dafür sorgen, daß sie einem nicht negativ gesonnen sind.

Uns wurde von Kindern berichtet, die scheinbar überirdische Kräfte besitzen, denn sie können Dinge verschieben, ohne sie zu be-

rühren. Solche Kinder werden von den Eltern als Fluch betrachtet und sofort der Geweihtenschaft übergeben. "Dort werden sie auf den rechten Pfad gebracht", sagte uns der Hochgeweihte Thargman.

Bestattung und Totenkult

Wie alle Rondragläubigen glauben auch die Baburiner daran, daß ihr Geist nach dem Tode in die Ruhmeshallen Rondras eingeht. Im Dschungel gibt es einen heiligen Ort, den nur Rondrageweihte betreten dürfen. Hier werden die Toten bestattet. Viel war darüber nicht herauszubekommen, doch alle paar Tage sieht man Prozessionen zu diesem Totenfeld ziehen. Je bedeutender der Verstorbene war, desto mehr Geweihte und Priester begleiten ihn.

Feiertage

Die Feiertage der Göttin-Rondra werden auf Sukkuvelani natürlich besonders begangen. Dafür werden die Feiertage der übrigen Götter beinahe völlig ignoriert.

Die wichtigsten Feiertage im einzelnen sind:

1. Praios (Kor): **Sommersonnenwende**

Der höchste Feiertag Aventuriens wird hier als Trauertag begangen. Die Menschen bleiben in ihren Häusern, um sich vor Praios zu verbergen. Erst mit dem Untergang der Sonne kommen sie auf die Straßen und entzünden Fackeln. Makabrer und gotteslästerlicher Höhepunkt ist die Verbrennung einer Greifenpuppe.

5. Rondra: **Tag des Schwurs**

Dieser Tag wird wie auf dem Festland begangen. Da alle Bewohner rondragläubig sind, fastet jeder Bürger. Die neuen Rondrageweihten werden feierlich vereidigt.

15./16. Rondra: **Schwertfest**

An diesen beiden Tagen ist ganz Sukkuvelani ein riesiger Festplatz. Der Höhepunkt sind die Schwertkämpfe, in denen der Nhamur-



Klajwe ermittelt wird: der beste Schwertkämpfer der Inseln. Dieses Fest wird auf Sukkuvelani auch **Fest des tanzenden Klingens** genannt.

4. Travia: Tag der Helden

Der höchste Trauertag der Rondragläubigen wird hier nur halbherzig begangen. Das liegt wohl daran, daß das Erntefest-Massaker der Praios-Priesterschaft an den Rondra-Geweihten erst stattfand, als die Neu-Baburiner der alten Heimat schon den Rücken gekehrt hatten.

1. Tsa: Tag der Ankunft

Der Legende nach war es der 1. Tsa 655 v.H. an dem die geflüchteten Baburiner zum erstenmal den sicheren Boden Sukkuvelanis betraten. Dieser Tag wird ausgelassen mit farbenprächtigen Umzügen gefeiert.

12. Ingerimm: Nepunjakgedenken

Dieser Feiertag wird nur von den Fischern begangen, die ihrem Schutzpatron gedenken. An

diesem Tag fährt kein Fischer aufs Meer. Statt dessen wird ein Fisch vor die Tür gehängt und ein Kelch Wasser ins Fenster gestellt.

14. Rahja: Tag des Drachen

Niederer Festtag, an dem die Priesterschaft meditiert und die Absicht ins heimatliche Baburin zurückzukehren bekräftigt.

Daneben gibt es noch weitere Familienfesttage und bekannte Feiertage, die natürlich auch hier begangen werden. Besonders das **Fest der eingebrachten Früchte** im Travia und das **Saatfest** im Peraine seien hier erwähnt. Es ist nun fast 700 Jahre her, daß die 278 glücklichen Baburiner sukkuvelanischen Boden betraten. So kann es nicht verwundern, daß die heutigen Nachkommen nicht mehr viel mit den Araniern gemein haben. Zwar ähneln sie ihnen noch äußerlich, doch die lange Zeit auf den Inseln zwischen Perlen- und Südmeer und die Vermischung mit der Urbevölkerung haben sichtbar ihre Spuren hinterlassen.

Persönlichkeiten Sukkuvelanis

Zum Ende unseres Berichtes wollen wir noch die wichtigsten Persönlichkeiten der Inseln vorstellen, die uns alle für ein persönliches Gespräch zur Verfügung gestanden haben. Wir möchten uns an dieser Stelle noch einmal herzlich dafür bedanken.

Xervia III., Nharas-Enkida

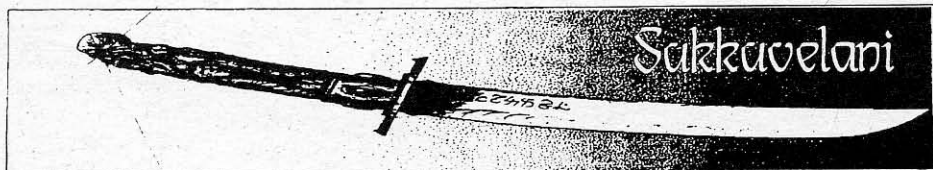
Die uneingeschränkte Herrscherin der Inseln Sukkuvelani und Ibonka ist Xervia III., die im Jahre 12 Hal das Amt der Nharas-Enkida übernahm. Zuvor war sie vier Jahre lang die Querina von Kron, wo sie noch heute sehr veehrt wird, da sie den Ort sehr umsichtig leitete.

Geboren wurde Xervia als dritte Tochter eines Jägers in Kron, zu dem sie heute keinerlei Bindungen mehr unterhält. Sie hat eine auffallend helle Haut und ist sehr groß, so daß ihr der Aufstieg innerhalb der Hierarchie des Rondraordens von der Natur vorherbestimmt

wurde. Seit dem Schwertfest des Jahres 7 Hal hat sie aber auch den Ruf einer unbezwingbaren Kämpferin, denn sie focht sich zum **Nhamur-Klajwe**.

Die recht junge Herrscherin, deren Blick immer ein wenig traurig wirkt, sieht auch für mittelreichische Verhältnisse gut aus. Diesen Eindruck kann auch die Narbe auf ihrer linken Wange nicht schmälern.

Uns gegenüber betonte sie oft, daß sie an einer Öffnung des Landes für alle Handelshäuser interessiert sei und daß sie es sehr begrüße, daß wir einen Bericht über unseren Aufenthalt auf Sukkuvelani verfassen. Am liebsten, so sagte sie uns, würde sie einmal



die Stadt Khunchom besuchen, doch die Traditionen verböten es ihr. Und mit den Traditionen kann nicht einmal ein Nharas-Enkido brechen.



Leider konnten wir nicht oft mit ihr sprechen, da sie immer viel in Glaubens- und Staatssachen zu tun hatte.

MU: 17	AG: 3	MR: 10	Stufe: 17
KL: 14	RA: 2	LE: 55	Größe: 2,05
IN: 14	HA: 3	AE: --	Haarfarbe:
CH: 15	TA: 1	KE: 52	schwarz
FF: 13	JZ: 1	AT: 18	Augenfarbe:
GE: 16	NG: 6	PA: 18	grün
KK: 16	GG: 1	Alter: 36	Jahre

Waffen: Schwert, Rondrakamm, Zweihänder

Herausragende Talente: Schwerter 17, Zweihänder 15, Körperbeherrschung 15, Reiten 13, Selbstbeherrschung 12, Bekehren 14, Etikette 11, Lehren 16, Menschenkenntnis 11, Wildnissleben 13, Geographie 13, Geschichtswissen (Sukkuvelani) 17, Götter und Kulte (Rondra) 16, Kriegskunst 15, Staatskunst 14, Gefahreninstinkt 12

Thargman, Querin

Thargman ist der Hochgeweihte des Rondratempels von Neu-Baburin und somit für die Stadt verantwortlich. Er ist sehr verschlossen, und in seinen Gesprächen mit uns hatten wir immer den Eindruck, er wollte uns so schnell wie möglich wieder loswerden.

Die besten Tage des Geweihten sind längst vorbei, aber gerade aufgrund seines Alters wird er von allen Bewohnern Sukkuvelanis geachtet. Auch Xervia III. hört auf seinen Rat, denn allgemein gilt Thargman als weise.

Er ist der älteste Querin, und es muß ihn schwer geschmerzt haben, daß Xervia und nicht er zum Lordpriester ernannt wurde, denn anschließend wurde er mehrere Wochen nicht in der Öffentlichkeit gesehen.

Thargman hat wie die Nharas-Enkida eine sehr helle Haut, trägt langes weißes Haar, das sich mit den Haaren des Bartes vereint. Trotz seines Alters macht er noch einen rüstigen Eindruck, und es wäre vermessen anzunehmen, er könne mit dem Schwert, das er ständig bei sich trägt, nicht umgehen.

Der Hochgeweihte trägt die meiste Zeit eine purpurne Robe, auf die mit Goldfäden Löwen- und Drachennotive gestickt wurden. An der Taille wird diese von einem breiten, mit Edelsteinen verzierten Gürtel, an dem auch die ebenfalls mit Edelsteinen besetzte Scheide hängt, zusammengehalten.

MU: 15	AG: 2	MR: 14	Stufe: 14
KL: 17	RA: 2	LE: 50	Größe: 1,75
IN: 15	HA: 4	AE: --	Haarfarbe:
CH: 16	TA: 3	KE: 63	weiß
FF: 13	JZ: 2	AT: 16	Augenfarbe:
GE: 12	NG: 3	PA: 15	braun
KK: 12	GG: 1	Alter: 64	Jahre

Waffe: Schwert

Herausragende Talente: Schwerter 15, Schußwaffen (Bogen) 17, Selbstbeherrschung 18, Lehren 13, Wettervorhersage 14, Götter und Kulte (Rondra) 17, Sternkunde 13



Neu-Baburin

Einwohner: 895
Garnisonen: 70 Tempelgardisten
Tempel: Rondra/Kor

Neu-Baburin könnte man als die Hauptstadt der Inseln Sukkuvelani und Ibonka bezeichnen, denn hier befindet sich seit Jahrhunderten die Festung der Nharas-Enkida und der Haupttempel des sukkuvelanischen Rondra-Glaubens.

Der Grundstein der Stadt wurde im Jahre 653 vor Hal mit dem Baubeginn der Burg Rondron gesetzt. Als im Jahre 638 die Burg endlich fertiggestellt wurde, errichteten die ersten Baburiner eigene Häuser am Ufer des Sees und auch der Bau des Tempels wurde begonnen. Diese ersten Unterkünfte wurden von einem einfachen Palisadenzaun umgeben, der die Bewohner vor den Waldmenschen schützen sollte.

Die Tore

Für gewöhnlich brauchen die Sukkuvelanier sich nicht vor Fremden zu fürchten, denn solche befinden sich nur sehr selten auf der Insel.

Trotzdem kann man zu immer zwei Wachen an jedem Tor antreffen, die pflichtbewußt ihren Dienst verrichten.

Mit Sonnenuntergang werden die Tore geschlossen, um die Stadt vor den Tieren des Dschungels zu schützen.

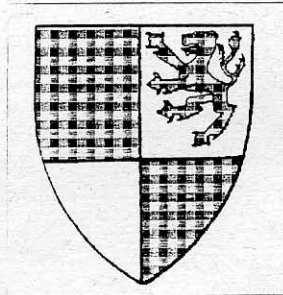
1. Burg Rondron

Bei dieser Burg handelt es sich um das älteste Gebäude in Neu-Baburin, das sein Gesicht in den Jahrhunderten immer wieder verändert hat.

Nach der Fertigstellung des Schutzzaunes im Jahre 636 bekam die Stadt den Namen Neu-Baburin.

Neu-Baburin stellte für die Bewohner Sukkuvelanis immer den Mittelpunkt ihres Handelns und Denkens dar. Nach all den Katastrophen, die über diese Insel hinwegzogen, trachteten die Sukkuvelanier immer erst danach, diese Stadt neu zu beleben und wieder aufzubauen.

Mit der Zeit wandelte sich Neu-Baburin, aus Holzhäusern wurden Steinbauten, die Straßen wurden gepflastert und eine wehrhafte Mauer wurde errichtet. Kurz bevor das Erdbeben von 102 vor Hal große Teile der Stadt vernichtete, überlegte die Priesterschaft, ob es nicht ratsam wäre, einen Graben um die Stadt herum auszuheben. Dieser Plan wurde aber mit dem Beben vergessen.



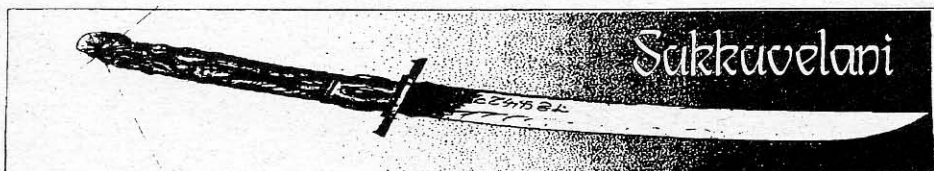
Zunächst wurde sie vollkommen aus Holz errichtet, aber im Gegensatz zum Rondratempel wurde nicht einfach ein Ausbau in Stein angeordnet, sondern der Umbau fand allmählich statt. Das letzte hölzerne Teilstück

wurde während des Bebens von 102 vH vollkommen zerstört.

Die Mauern der Feste haben wohl eine Höhe von 8 bis 10 Schritt. Sie wirken sehr wehrhaft, und überall kann man kleine Schießscharten entdecken.

Die Burg Rondron ist der Sitz des jeweiligen Nharas-Enkido. Zur Zeit regiert von hier aus Xervia III. ihr Volk mit Weisheit und Umsicht.

Für gewöhnlich darf die Burg nur von der Geweihtenschaft betreten werden, da sich aber hier die meisten Speicher Sukkuvelanis befinden, läßt sich nicht vermeiden, daß auch die Schiffer, welche die Waren bringen, in der Burg anzutreffen sind. Diese werden von Geweihten in



ihrem Schaffen unterstützt.

Leider war es uns nicht möglich, diesen Gebäudekomplex genauer zu untersuchen, so daß wir auf Berichte von Geweihten zurückgreifen mußten.

Die Burg wurde so gebaut, daß zumindest für kurze Zeit die gesamte Bevölkerung von Neu-Baburin darin Platz finden könnte. Sie enthält viele Speicher- und Lagerräume, in denen nahezu alle Waren der Inseln aufbewahrt und von der Geweihtenschaft verwaltet werden. Zudem befinden sich in der Burg die Wohnräume der Geweihten, einige kleinere Tempel - auch einer des göttlichen Kor.

Die Gemächer der Nharas-Enkida sollen zwar großzügig, aber nicht verschwenderisch eingerichtet sein. Dennoch sprechen einige Geweihte von goldenen, mit Edelstein besetzten Kor- und Rondrastatuen und von Wandbehängen aus feiner Seide.

Die Burg Rondron wird ständig von vier bewaffneten Geweihten bewacht, die streng darauf achten, wer das Tor passieren darf und wer nicht.

2. Tempel der Rondra

Dieses Gebäude beherbergt einen Großteil der Schätze des Rondraglaubens von Sukkuvelani und kann auf eine lange Vergangenheit zurückblicken.

Ursprünglich aus Holz gebaut, wurde es im Jahr 450 vH vom Nharas-Enkido Wejhan durch einen soliden Steinbau ersetzt. Drei Jahre nach der Grundsteinlegung war der Bau fertig.

Als wenig später im Bergbauort Wejhan Gold gefunden wurde, beschloß die Priesterschaft, das Dach des Tempels zu vergolden, damit Rondra und ihr Sohn Kor immer den Weg in dieses Hei-

ligtum finden würden. Zudem sollte das Dach das Licht des Praios auf ihn zurückwerfen, um ihn zu blenden. So wählte man sich endgültig sicher vor dem Zugriff des Sonnengottes.

Mit der Zeit wurde der Tempel ausgebaut. So kamen zunächst die vier Ecktürme dazu, die die vier Winde symbolisieren sollten. Anschließend wurde die Mauer um den Tempel gezogen. Innerhalb der Mauer wurde bald ein zweites Gebäude errichtet, in dem die Priesterschaft ein neues Heim finden sollte.

Im Jahr 49 vor Hal brachte ein Händler aus Khunchom zwei gewaltige Mamorblöcke und fünf begnadete Bildhauer mit nach Neu-Baburin. Aus den Blöcken entstanden die beiden mächtigen Kriegerstatuen, die rechts und links neben dem großen Portal stehen, so, als bewachten sie ihn.



Die bis heute letzte Erweiterung stellt das Schlangen-Löwen-Fresko dar, wobei die Schlange das bedrohende Böse und Fremde verkörpert, dem der schützende Löwe gegenübersteht. Es stellt den Höhepunkt der sukkuvelanischen Bildhauerkunst dar. Alle Mitglieder der Expedition konnten nur staunen.

Leider durften wir auch hier nicht alle Räume betreten, so daß wir nur den Eindruck wiedergeben können, den wir vom riesigen Tempelsaal erhalten haben.

Dieser ist reich geschmückt und beherbergt viele kleine und große Statuen. Die größte von ihnen stellt die Kriegsgöttin dar, aber das Abbild Kors ist nur unwesentlich kleiner geraten.

Die vielen kleinen Statuen stellen die bereits verbliebenen Nharas-Enkida dar, die offensichtlich vergöttert werden. Imposant an diesen Statuen ist, daß sie die Waffen ihres Vorbilds tragen. Unter den Neu-Baburinern heißt dieser Saal deshalb auch Halle der Schwerter. Sitzmöglichkeiten sucht man hier vergeblich, denn die Sukkuvelanier stehen während eines Gottesdienstes.

Auffällig sind noch die vielen Fresken an den Wänden, die Szenen der sukkuvelanischen Geschichte darstellen. Einige von ihnen sind versilbert oder gar vergoldet, wobei die Augen weniger wichtiger Personen von Edelsteinen gebildet werden.

3. Gemeinschaftshaus

Im Gemeinschaftshaus treffen sich die Neu-Baburiner allabendlich, um sich Geschichten zu erzählen, ein Glas Tränbeerwein zu trinken und um einfach ein wenig vergnügt zu sein. Oftmals geschieht es auch, daß sich ein Schmied und ein Bildhauer im Schwertkampf messen, doch solche Kämpfe enden stets mit dem ersten Tropfen Blut. Es ist erstaunlich, wie die Sukkuvelanier ihre Waffe beherrschen. Kurz bevor sie einen tödlichen Schlag landen würden, reißen sie das Schwert herum und fügen



ihrem Gegner nur eine kleine Schramme zu. Yosmia Kremso, die Rondrageweihete unserer Expedition mußte diesen einfachen Bürgern Anerkennung zollen.

4. Fremdenhaus

Seit der Öffnung Sukkuvelanis nach außen kamen immer wieder Rondraanhänger hierher, um im örtlichen Tempel die hohe Kunst des Fechtens zu lernen.

Bis ins Jahr des Erdbebens (102 vH) durften sie dies nur in Rhodinum. Doch die Fremden halfen nach dem Unglück tatkräftig am Wiederaufbau mit, und so gestattete ihnen die Nharas-Enkida Jhelna im Jahr 100, sich ein eigenes Haus in Neu-Baburin zu bauen.

Das Fremdenhaus ist eine Art Pension, in der jeder Fremde ein Bett finden wird. Auch wir waren hier untergebracht, und es mangelte uns an nichts.

Geführt wird das Haus von einem Mann aus Khunchom, der seit mehr als 40 Jahren auf dieser Insel lebt. Seinen Namen hat

er inzwischen in Jhonor geändert.

5. Hafen

Wenn ein Mittelreicher das Wort Hafen hört, denkt er sicherlich gleich an Städte wie Havena oder Perricum. Der Hafen von Neu-Baburin ist selbstverständlich nicht mit denen dieser beiden Städte zu vergleichen. Er ist eher eine Poststation, wo die Kutschen aus anderen Städten eintreffen, nur daß es sich in Sukkuvelani um Boote und nicht um Kutschen handelt.

Diese Boote bringen dann die Waren aus Rhodinum, die Erzeugnisse aus Kron oder Baumaterial aus Wejhan, auch wenn der Savanat nicht direkt bis in den Bergbauort führt.

Der Hafen ist klein, aber hier ist immer etwas los, denn ständig werden Schiffe be- oder entladen.

Bauernhöfe

In der Nähe von Neu-Baburin gibt es mehrere Bauernhöfe. Die

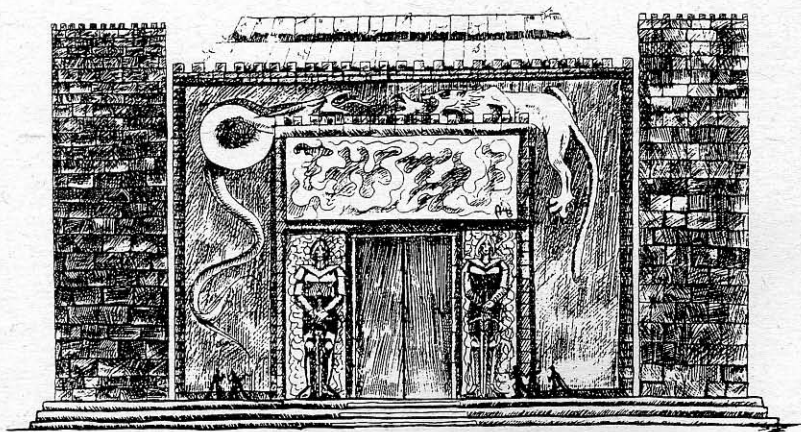
Bauern verbringen die meiste Zeit ihres Lebens auf dem Feld oder ihrem Hof, in die Stadt kommen sie so gut wie nie.

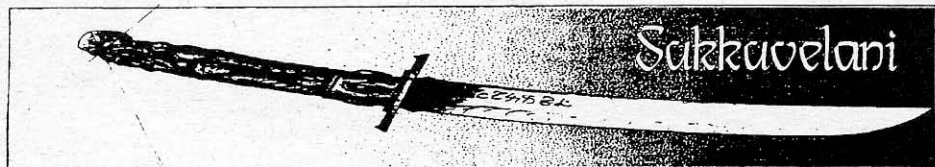
Wie alle Sukkuvelanier können auch die Bauern mit der Waffe, die sie ständig bei sich tragen, sehr gut umgehen. Doch für sie ist es im Gegensatz zu manch einem Handwerker auch wichtig, denn oft genug werden die Viehherden von Wildhunden oder Raubkatzen angegriffen. Manchmal, wenn eine größere Meute Hunde ihr Unwesen treibt, ist es sogar notwendig, daß die Geweihten den Bauern zu Hilfe eilen.

Die übrigen Gebäude

In den weiteren Gebäuden leben die Familien Neu-Baburins, wobei jedes Haus gleichzeitig auch eine Werkstatt, Bäckerei oder Fleischerei ist.

Fremden wird es einigermaßen schwerfallen, hier etwas zu bekommen, da der Handel auf Tausch basiert, der vom Tempel gesteuert wird.





Weitere Ortschaften

Im Zuge des Bevölkerungswachstums durch die Vermischung mit den Waldmenschen wurden bald neue Ortschaften gegründet. Zunächst gab es neue Orte erst auf Sukkuvelani, aber nach der zweiten Seuche im Jahr 298 vH fand eine Expansion auf die Insel Ibonka statt.

Wir wollen unseren Bericht durch die Beschreibungen der wichtigsten Orte ergänzen. Leider ist es nicht möglich, jedes Dorf in diese Liste aufzunehmen. Die kleineren Orte der Jäger ähneln sich aber so sehr, daß wir der Meinung sind, es reicht, einen davon zu erwähnen.

Die Orte Kron, Rhodinum und Wejhan erreicht man über einigermaßen feste Wege durch den Dschungel oder mit einem kleinen Boot auf den Flüssen der Insel. Hierbei gibt es einen regelmäßigen Pendelverkehr.

Die kleinen Dörfer der Jäger und Sammler sind mit den anderen Orten durch kleinere Pfade verbunden, die man als Fremder nicht immer zu finden vermag. Es sei deshalb jedem Fremden auf Sukkuvelani empfohlen, sich einen Führer mit in den Dschungel zu nehmen.

Kron

Einwohner: 164
Garnisonen: 20 Rondragewehte
Tempel: Rondra/Kor

Der älteste Außenposten ist Kron. Er liegt mitten im Dschungel am Lauf des Dunklen Savanats. Wie in allen Orten findet man auch hier einen gut ausgebauten Tempel der Rondra (1), in dem auch deren Sohn Kor verehrt wird.

Seinen Namen bekam der kleine Ort vom Nharas-Enkido Kronerman, der den Ausbau eines Waldmenschendorfes im Jahr 492 vH befahl. Seine Statue findet man im örtlichen

Tempel, sein Schwert weilt aber in Neu-Barurin. Es wird aber einmal im Jahr zum **Fest der tanzenden Klingen** hierher gebracht, damit der Geist des Schwertes in die Seelen der jungen Geweihten eindringen kann.

Kron wird ausschließlich von Bauern, Jägern und einigen Geweihten der Rondra bewohnt. Die Bauern sind meiste Zeit damit beschäftigt, ihr Vieh auf Lichtungen zu führen und nach wilden Tränbeeren zu suchen. An einigen Stellen in der Nähe des Ortes haben Bauern auch kleine Höfe geschaffen. Mittels Brandrodung haben sie sogar kleine Felder anlegen können.

Kron hat ein kleines Gasthaus (2), in dem sich allabendlich Jäger und Bauern treffen, um sich über die Tücken des Dschungels zu unterhalten und einige Gläser Tränbeerwein zu trinken. Fremde werden von ihnen herzlich aufgenommen, da man sich von ihnen Neuigkeiten erhofft. Für die überschüssigen Erträge Krons stehen zwei Speicher (3) zur Verfügung, die regelmäßig gelehrt werden.

In Kron, so heißt es auf Sukkuvelani, wird seit Zeiten der beste Tränbeerwein gekeltert, denn nur die Bauern und Jäger dieses Ortes wissen, wo es die besten Früchte gibt.

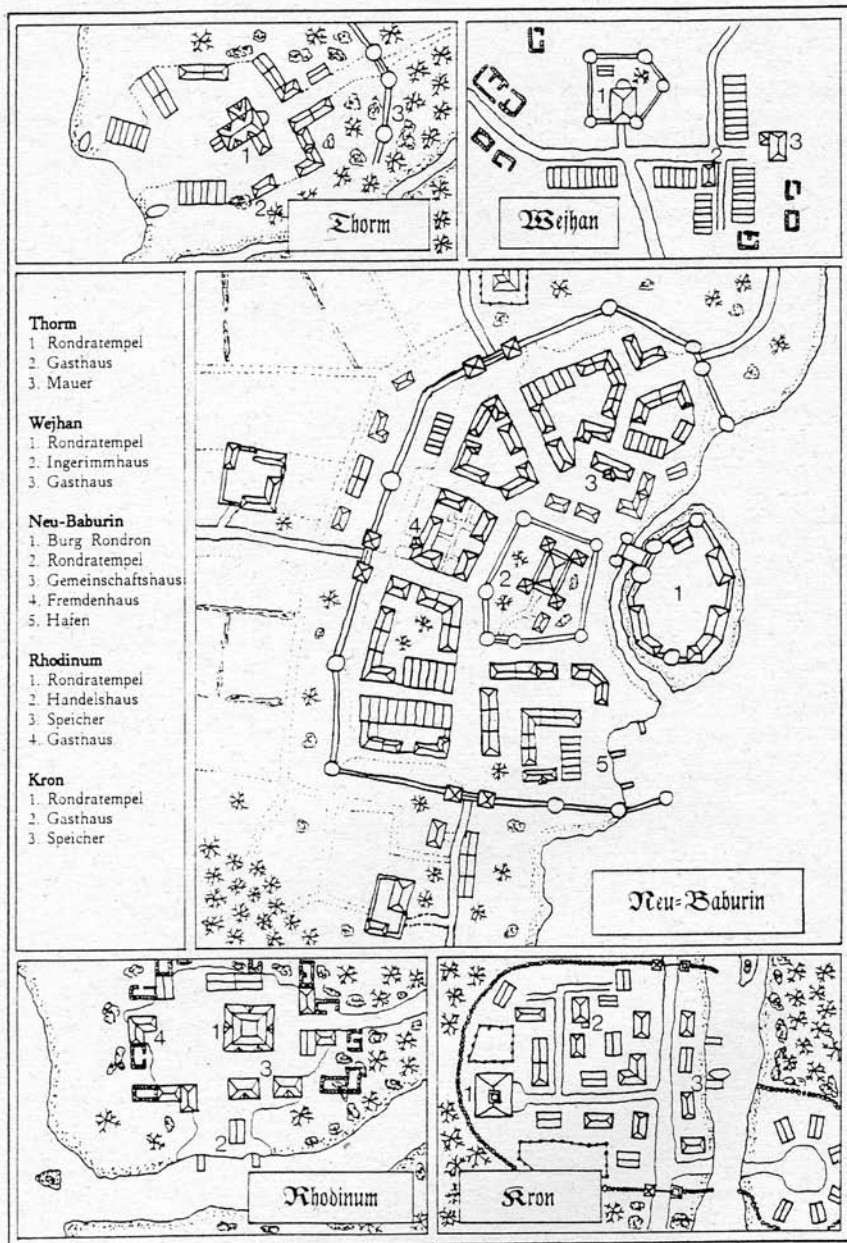
Wejhan

Einwohner: 133
Garnisonen: 14 Rondragewehte
Tempel: Rondra/Kor, Ingerimm

Das Bild von Wejhan wird von großen Kutschen bestimmt, auf denen sich die Steine zum Bauen von Häusern befinden. Man sieht dem Ort noch die Zerstörung durch das Erdbeben an, bei dem über 70 Bergarbeiter verschüttet wurden.

In den kleinen Hütten wohnen die Steinbrecher und Bergarbeiter, die in den nicht weit

Sukkuveloni





Sukkuvelani

entfernten Minen nach Silber, Eisen und Edelsteinen suchen.

Bemerkenswert ist, daß es in Wejhan neben dem üblichen Rondratempel (1) noch ein kleines Haus des Ingerimm (2) gibt, wo dem Gott des Feuers und der Erde seit dem Erdbeben Opfer gebracht werden. Aufzeichnungen über den Gott der Zwerge fanden die Sukkuvelanier in ihren Chroniken. Um den Herren des Berges milde zu stimmen, wurde ihm dieses Haus gebaut. Im örtlichen Gasthaus sind zumeist junge Geweihte aus Neu-Baburin untergebracht, die hier für ihre Göttin Frondienste verrichten.

Rhodinum

Einwohner: 46
Garnisonen: 25 Rondrageweihte
Tempel: Rondra/Kor

Rhodinum hat sich von allen Orten am schlechtesten vom Erdbeben erholt. Die meisten seiner Bewohner wanderten nach Neu-Baburin ab, und viele, die geblieben waren, bestiegen nur wenige Zeit später Schiffe der Händler aus Khunchom.

Heute leben hier viele Pilger aus Khunchom und anderen aventurischen Städten, die Rondras Lehren im Tempel von Rhodinum erfahren.

Der Tempel selbst (1) wird allerdings überwiegend als Speicher für Waren vom Kontinent genutzt. Die wenigsten Kammern sind noch bewohnt.

Daneben gibt es zwei weitere Speicherhäuser (3) und ein Handelshaus (2), in dem sich die Händler von Khunchom einrichten. Das Gasthaus (4) wird von einem Mann aus Perrium geführt, den es vor vielen Jahren hierher verschlagen hat. Er bietet auch Getränke aus dem Mittelreich, Maraskan und den tulamidischen Gegenden an.

Seit 12 Jahren liegt dem Rondratempel von Neu-Baburin ein Antrag der Handelsleute

aus Khunchom vor, den Ort ausbauen zu dürfen. Bis heute ist dieser Antrag noch nicht bis zur Nharas-Enkida vorgedrungen.

Thorm

Einwohner: 167
Garnisonen: 50 Rondrageweihte
Tempel: Rondra/Kor

Thorm ist die jüngste Siedlung des sukkuvelanischen Staates und wurde im Jahr 298 vH gegründet, um die erschlossenen Heilpflanzen zu schützen. Zunächst entstand ein Rondratempel (1), der als Garnison genutzt wurde, nachdem aber auch andere Kräuter und Pflanzen auf Ibonka entdeckt wurden, kamen immer mehr Bewohner Neu-Baburins hierher, um sich auf der kleinen Insel niederzulassen.

Bei ihnen handelte es sich in erster Linie um junge Geweihte, die die Erfüllung des Lebens im Kampf gegen die Waldmenschen zu finden suchten.

Im Jahr 160 vH reiste die Nharas-Enkida Xervia II. nach Ibonka und befahl den systematischen Ausbau des Ortes Thorm. Dieser wurde zunächst auch begeistert vorangetrieben, aber durch den Tod Xervias verlor Thorm seine wichtigste Fürsprecherin, so daß die geplante Mauer (3) niemals fertiggestellt wurde.

Heute wird Thorm von dem Geweihten Gheronn regiert, der sich nur selten mit der Politik der Nharas-Enkida zufriedengibt. Allgemein diskutieren die Bewohner Thorms im Gasthaus (2) darüber, daß noch nie ein Herrscher aus der Geweihtenschaft Ibonkas hervorgegangen ist. Viele von ihnen würden es begrüßen, wenn Gheronn den Titel zugesprochen bekäme, wenn Xervia III. ihre letzte Reise angetreten hat.

Shan-Sethan

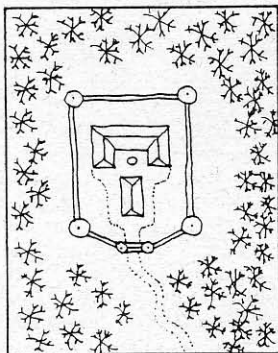
Über Shan-Sethan können wir nur wenig berichten, denn man gestattet uns nicht, die

Sukkuvelani



sen heiligen Ort zu betreten. Trotzdem bekamen wir diese Stätte zu sehen, als man uns durch den dichten Dschungel der Insel führte. Als wir später noch einmal dorthin wollten, fanden wir den Weg nicht wieder.

Nach Shan-Se-
than werden die
Toten gebracht,
nachdem ihre
Seele in das Fa-
milienschwert
übergegangen
ist. Er wird von
den besten
Kämpfern der
Geweihtenschaft
bewacht, und
bei einer Be-
sichtigung von
der Ferne er-
schien uns das
Gebäude sehr wehrhaft. Was im Innern der
Mauern vorgeht, darüber schweigen sich die
Sukkuvelanier aus.



Tornuk - Ein Jägerdorf

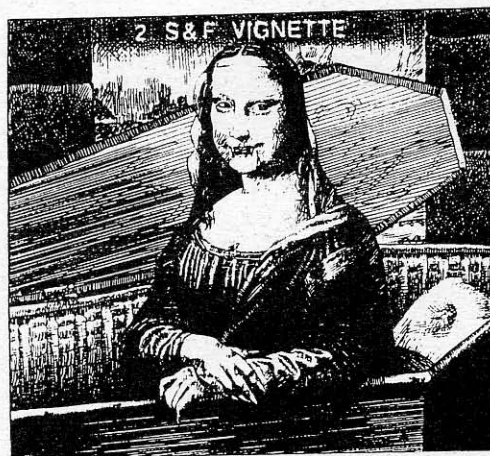
Orte wie Tornuk gibt es viele auf Sukkuvelani. Um einen Platz wurden mehrere Hütten aus Holz gebaut, die dann von einem Palisadenzaun umgeben sind, der die Menschen vor den Tieren des Dschungels schützen soll.

Zwischen den Häusern sind Felle zum Trocknen aufgespannt, und in kleinen Käfigen werden gefangene Tiere gehalten. Das Leben in diesen Walddörfern ist einfach und hart.

Die Bewohner Tornuks leben zumeist von der Jagd auf Kaninchen oder Raubkatzen. Die wenigen Bauern, die hier leben, sammeln wilde Tränbeeren oder bestellen kleine, durch Brandrodung geschaffene Felder, deren Ertrag aber nur sehr selten ausreicht, um das gesamte Dorf zu ernähren.

Selbstverständlich findet man auch in kleinen Orten wie Tornuk einen Raum, in dem man zu Rondra beten kann. Dieser wird von einem Geweihten bewohnt.

SPIEL & FANTASY GmbH



Gegen Vorlage dieser Vignette erhalten Sie in jeder unserer Geschäftsstellen ein kleines Geschenk!

- Das Spezialgeschäft in Kennerkreisen
- Riesige Auswahl an Rollenspielen, Brettspielen, Büchern und Zubehör
- Wir erwarten Sie! Schauen Sie doch einmal bei uns herein oder fordern Sie einfach unseren Katalog gegen 3,00 DM in Briefmarken in unserem Hauptgeschäft an.

Hauptgeschäft
4300 Essen 1
Holsterhauser Str. 95
☎ 0201/733704
FAX 0201/734887
Mo-Fr: 1100-1830
Sa: 1000-1400

Niederlassung
4600 Dortmund 1
Rheinische Str. 30
☎ 0231/144389

Mo-Fr: 1300-1830
Sa: 1000-1400

Niederlassung
4100 Duisburg
Neudorfer Str. 141
☎ 0203/377553

Niederlassung
5600 Wuppertal 2
Berliner Str. 207
☎ 0202/664789

Niederlassung
4630 Bochum 1
Universitätsstr. 24
☎ 0234/309414

Wenn Riesen schwitzen

Eine Kurzgeschichte von Gerd Böder

Tim wachte auf. Er schaute vorsichtig auf und ließ sich, als er merkte, daß alle anderen ruhig schliefen, wieder niedersinken. Fünf Wochen reiste er nun schon mit diesen vier Gestalten durch die Lande, fünf Wochen voller Überraschungen, Mühen und Abgründe.

Mit einem leisen Ächzen erhob er sich wieder von seiner Lagerstätte, um seine Begleiter zu mustern. Da war Rolf, der Prototyp eines Kriegers, der sich für den Führer dieser Gruppe hielt, obwohl er sich ohne fremde Hilfe nicht einmal die Schuhe schnüren konnte.

Hugo war ein Abenteuerer nach Tims Geschmack: aufgeschlossen, freundlich und neugierig. Allerdings hatte er die Angewohnheit, mit einem grünen Hufeisen zu sprechen und am Daumen zu nuckeln.

Der urigste Typ aber war Ture, der ewig stramme Zwerg, der den Zauberer jeden Abend nach dem Geheimnis fragte, wie man Wasser in hochprozentigen Schnaps verwandeln könne.

Das einzige weibliche Mitglied dieser Gruppe war Sila, die wunderschöne Elfe. Sie war intelligent, niemals unfreundlich und sah einfach bezaubernd aus. Wenn er an ihre langen Beine, ihr wallendes Haar und ihren feinen Körper dachte, dann...

Tim rief sich selbst zur Ordnung. Früher hatte er solche Gedanken nicht, doch seit einigen Wochen litt seine Psyche reichlich. Dabei hatte alles so harmlos begonnen.

Sie waren wieder einmal ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgegangen: planlos in einer

Kneipe sitzen, sich über Belanglosigkeiten streiten und Ture zuschauen, wie er sich sinnlos betrank. Nun, wie Untersuchungen eindeutig bewiesen haben, reagiert das Obere Wesen -auch Meister oder Mops der Möpse genannt- auf eine solche Situation mit lässi-

ger Eleganz und läßt einen Mann/Frau/Wesen/Zauberer auftreten, der/die/das/das einen kleinen, harmlosen Auftrag hat, für den er/sie/es/es Freiwillige/Hirnis / Barhocker sucht, die den Auftrag erfüllen können.

In diesem Fall war es ein kleiner, gebückt gehender Mann (also doch!), der zielsicher zum Tisch der fünf Chaoten ging. Es waren noch viele Gäste in dieser Kneipe, die meisten sahen fähiger/zu-

verlässiger/erfahrener aus, doch handelte es sich bei ihnen um die Helden eines anderen Oberen Wesens, so daß sie von dem ältlichen Mann nicht angesprochen wurden.

"Darf ich mich vorstellen, mein..."

"Eine Vorstellung? Ihr seid ein Gaukler, juchhe!" frohlockte Hugo und fiel dem Mann ins Wort.

"Unsinn!" widersprach Sila. "Er will sich vorstellen, er ist sicherlich Stimmenimitator."

"Nein", stellte Tim richtig, "dieser Mann wollte sich nur vorstellen."

Rolf überlegte angestrengt, dann bemerkte er: "Wieso will sich dieser Kerl vor unseren Tisch stellen?"

Tures Kommentar war kürzer: wie es gute Zwergensitte zu sein scheint, kippte er vom Hocker und knallte mit einem kurzen BOING auf den Holzfußboden.



Der Letzte Held

Der Fremde nutzte seine Chance und nahm schnell den freien Platz ein. "Mein Name ist Paragraff, ich bin Advocatus." Bevor ihn wieder jemand unterbrechen konnte, fuhr er schnell fort. "Ich habe einen kleinen, harmlosen Auftrag (ich hab's gewußt; Anmerkung des Autors) für Sie. Die Bezahlung ist gut. Sind sie interessiert?"

Sila, die einen kurzen Blick auf die Rechnung warf, die ihr der Wirt gereicht hatte, erklärte stellvertretend für die ganze Gruppe:

"Wir sind interessiert! Um was geht es?"

"Nun, mein Klient, ein Herr namens Murchio Gigantus, möchte heiraten! Sie sollen die Auserwählte zu ihm bringen. Dafür erhält jeder von Ihnen 10 Goldstücke!"

Tim, Hugo und Rolf stießen gleichzeitig mit einem PHHH anerkennend Luft aus. Ture begnügte sich mit lautem Geschnarche.

"Zwei liebend Herzen zueinander führen, einen schöneren Auftrag könnte ich mir nicht vorstellen."

Zwei Stunden später hatte man dem Dorfe schon den Rücken gekehrt, um zu Burg Bickhuss zu gelangen, wo der Auftraggeber persönlich Instruktionen erteilen wollte. Der Advocatus Paragraff, der die Helden nicht begleiten konnte, hatte den Weg genau beschrieben ("Geht aus dem Dorfe, nehmt den ersten Weg zur rechten Seite und folgt ihm bis zu einer Burg! Es ist ein langer Weg, doch auf der Burg können Sie ein Schwitzbad nehmen und im See baden.").

Ture, der unsanft und mit reichlich Wasser geweckt worden war, versuchte, seine Gedanken zu ordnen. "Wir scholl'n also ne Frau heirat'n, die auffer Burch gefang'n isch?"

"Nein, Du bist ja dümmer als ein Hufeisen", schrie ihn Rolf an.

"Hufeisen sind nicht dumm, grüne schon gar nicht", wies Hugo Rolf mucklig zurecht.

Der Weg wurde steiler und steiler und die Sonne brannte gnadenlos auf die fünf Wanderer nieder.

Sila fluchte leise vor sich hin: "Wieso sollen wir in ein Schwitzbad gehen, wir schwitzen doch schon wie ein Yeti in der Khom!"

"Dort gibt es einen Schwitzsee?" fragte der Rolf nach. "Die müssen viel schwitzen, wenn sie einen ganzen See aus Schweiß haben."

"Mir wär ein See aus Bier lieber", erklärte der Zwerg, der nun seit drei Stunden keinen Alkohol getrunken hatte.

Nach sechs Stunden strammen Marsches standen sie endlich vor einer zwölf Schritt hohen Mauer, in der ein ebenso hohes Tor war. Beeindruckt schauten sich die Fünf an. Als erster rührte sich Rolf, der als Krieger mutig zu sein hat und in Wirklichkeit zu blöde ist, um Angst zu haben. Außerdem interessierte ihn dieser See aus Schweiß sehr. Energisch klopfte er an das Tor.

Nichts geschah! Mit einem Achselzucken schaute sich Rolf zu seinen Freunden um. Plötzlich ging eine kleine Tür im großen Tor auf und ein zwei Schritt großer Thorwaler erschien, der eiligst versuchte, seinen rosa Bademantel zu schließen.

"Oh, Ihr seid schon da! Wir hatten Euch eigentlich erst später erwartet."

Ohne den Erklärungen des blonden Hünen zuzuhören, ging Rolf an ihm vorbei. Im Hof angekommen hielt er kurz inne, blickte sich um und ging zielstrebig auf einen kleinen Teich zu.

Der Türsteher wandte sich den restlichen Personen zu, die sich der Tür genähert hatten. "Mein Name ist Mhanngolt. Wir waren gerade bei unserer wöchentlichen Orgie."

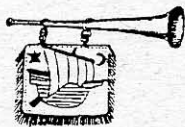
"Aha!" ertönte es siegessicher vom Innenhof, "ich wußte doch, daß der See nicht aus Schweiß ist. Das ist klares Wasser!" Rolf planschte in voller Rüstung zwischen drei knapp bekleideten Thorwalern in dem Teich.

"Ein Riesenbetrug ist das hier, genau wie diese Riesenmauer mit der kleinen Tür. Wer weiß, ob es diesen Bräutigam überhaupt gibt?"

Von einem Moment zum anderen verdunkelte sich der Hof. Rolf schaute sich um und erblickte einen zehn Schritt großen Riesen, der mit seinem Körper die Sonne verdeckte. Mit einem breiten Grinsen wandte er sich an Rolf: "Ihr sucht mich?"

Mit einem leisen KLACK fiel Rolfs Kinnlade nach unten.

Wird Rolf seinen Mund wieder schließen können? Steckt Hugos Hufeisen wirklich in den Midlife-Crises? Dies alles lesen Sie im nächsten Teil im nächsten Heft.



Ein neues Jahr

Seit zwei Monden ist die verräterische Isora inzwischen verbannt, und in Havena hat das normale Leben wieder Einzug gehalten. Die Freude über die Verbannung, die Ruhe in den Straßen und der lebhaft Handel auf den Märkten Havenas, dies alles kann allerdings nicht vergessen machen, daß ein großartiges Kind dieser Stadt, Hauptmann Bard Cheannard, noch immer verschollen ist.

Nach Aussagen der Schwester unserer Fürstin hätte der Anführer der havenischen Stadtgarde im Kerker sitzen müssen, doch seine Zelle war leer, als man ihn befreien wollte.

Niemand weiß, wohin er verschwunden ist, und niemand hat ihn seit seiner Inhaftierung gesehen. Aber auch das Gerücht, Hauptmann Cheannard wäre in die Moorbürg verschleppt worden, konnte nicht erhärtet werden.

Vor wenigen Tagen hatten wir in der Redaktion einen Wanderer aus Winhall zu Besuch, der steif und fest behauptete, Bard Cheannard in den Straßen Winhalls gesehen zu haben. Unsere Redaktion ist bemüht, diese Aussagen zu prüfen.

Unterdessen gehen die Verhandlungen gegen Männer und Frauen, die mit der Sache Isoras von Elenvina sympathisiert hatten, weiter. Immer wieder werden die Angeklagten aufgrund der Tatsache, daß sie mit guten Vorsätzen gehandelt und nichts von den Machenschaften der Schwester der Fürstin gewußt hätten, begnadigt.

Fürst Cuanu - Ui - Bennain meint dazu: »Sollen wir Menschen, die Albernia treu dienen, aus der Stadt jagen, wenn sie doch nur das Wohl Havenas und Alberbias im Auge gehabt hatten? Die meisten sind von meiner Schwägerin getäuscht worden. Es sollen nur die bestraft werden, die erwiesenermaßen des Geldes wegen Verrat begingen.«

Wir können nur hoffen, daß keiner der wirklichen Verräter den Fängen der Rechtsprechung entkommt. *ami*

Neue Redaktion

Nach den Wirren, die Albernia und Havena in den letzten zwei Jahren heimgesucht haben, kann die Fanfare nun endlich wieder ihre Arbeit aufnehmen.

Es freut uns, Ihnen bekanntgeben zu können, daß wir mit Androlv Marzing einen neuen Mitarbeiter gewinnen konnten. Er arbeitete bis vor kurzem für den Kusliker Kurier und schrieb dort die Nachrichten aus Albernia. Nun arbeitet er für die Fanfare und berichtet über das alte Reich...

Hella von Klatsch, die während der Regierungszeit von Isora falsche Fanfaren herausbrachte, wurde von dem Vorwurf des Verrats freigesprochen. Trotzdem wird sie in Zukunft nicht mehr für die Fanfare schreiben.

Trauer steigt in uns auf, wenn wir an den unsinnigen Tod von Harro Valerius denken. Er wurde von einer überreifen Wache während der Isorazeit erwischt, wie er Nachrichten aus Havena schmuggeln wollte.

Dabei wurde unser Sportreporter so schwer verletzt, daß er vor wenigen Tagen ins Reich Borons einzog. Er hinterläßt eine Frau und drei Kinder, denen unser Mitgefühl gilt.

Bis wir einen neuen Redakteur in Sachen Imman gefunden haben, übernimmt Andras Micalais die Sportnachrichten. Alle Schreiberlinge, die sich zum Sportredakteur berufen fühlen, können sich jetzt bei uns bewerben. *ghb*

Gesucht wird



Nerhmor Duigg

wegen Mordes

50 Dukaten Belohnung

Inspektion unseres geliebten Fürsten

Auf einem Rundgang durch Havena konnte sich Ihre Durchlaucht, der weise Fürst Cuanu Ui Bennain, vom Zustand der Stadt nach den Unruhen überzeugen. Tausende von entzückten und glücklich winkenden Bürgern säumten die Straßen, um einen Blick auf den Retter Albernia zu werfen. Ihre Durchlaucht zeigte sich von den überwältigenden Sympathiekundgebungen Ihrer Untertanen aufs höchste angetan.

Den Familien, die während der dunklen Tage Tote zu beklagen hatte, drückte Ihre prächtige Durchlaucht persönlich Ihr Mitleid aus.

Gleichzeitig tadelte der hochverehrte Fürst Cuanu Ui Bennain die Bürger der Stadt am

Großen Fluß für die spontanen Jubelfeiern nach Bekanntwerden seiner Rückkehr, die unter dem betrunkenen Mob 7 Todesopfer forderten.

Wie sich Ihre überlegene Durchlaucht vergewissern konnte, hält sich der Schaden in den Mauern unserer Stadt in engen Grenzen: ein versenktes Schiff, zwei abgebrannte Gebäude sowie leichte Schäden und Kritzeleien an der Palastmauer sind die einzigen Überbleibsel der fürstlosen Zeit. Hoherfreut nahm der entzückende Fürst zur Kenntnis, daß sich die Havener nicht haben entmutigen lassen, sondern wieder so arbeiten und schaffen, als wäre nichts passiert. *ghb*

Havena-Bullen gegen Honinger Wölfe

Das neue Jahr beginnt gleich mit einem echten Knaller: die unbezwingbaren Bullen treten in einem Wohltätigkeitsspiel gegen die Honinger Wölfe an. Die Havena-Bullen, die unglücklich in der Vorrunde des Kaiser-Reto-Pokal ausschieden (wir berichteten), brennen auf Wiedergutmachung. Obwohl dieser Vergleich natürlich sportlich höchst interessant sein wird, geht es vornehmlich um einen guten Zweck. So soll für die Hinterbliebenen der Unruheopfer und die rasche Ausbesserung der Palastmauer gesammelt werden. Auch für das leibliche Wohl wird gesorgt sein, da etliche Wirtshäuser Getränke und

Speisen zur Verfügung gestellt haben. So wird man am nächsten Erdtag wohl nicht nur Anhänger des Immanispiels im Stadion begrüßen dürfen. *ghb*

Stapellauf

Die Arbeiten an der stolzen Karavelle für die fürstliche Streitmacht sind beendet. Bereits in einigen Tagen soll das Schiff vom Stapel laufen. Fürstin Idra soll es persönlich auf den Namen Kinbrinng taufen, und somit die Dienste des havenischen Offiziers ehren, der in der Schlacht bei Gareth gefallen war. *jaq*

Tsas göttliches Geschenk

Vor wenigen Tagen ist es in einem unscheinbaren Haus auf der Krakeninsel zu einem kleinen Wunder gekommen. Die Frau des Flickschusters Ledariem brachte Vierlinge zur Welt. Ein positiveres Zeichen für den Neuaufbruch Havenas kann man sich kaum wünschen. Drei Jungen und ein Mädchen erblickten Praios Sonnenscheibe über unserer Stadt, alle sind wohl auf. Wahrlich, die Götter stehen auf der Seite Havenas!

Das weibliche Baby soll den gottgefälligen Namen Tsalene bekommen, die männlichen Schreihälse warten noch auf ihren Namen. Auf Wunsch der Familie sollen die Bürger Albernia darüber entscheiden. So ist also jeder Leser der Fanfare aufgerufen, einen Namen für die drei neuen Havener zu finden. *ghb*

Nachrichten

aus Albernia und Havena

Zwei Häftlinge der Moorborg bei Ausbruchversuch getötet * * * Warnung für Reisende - Gemeine Wegelagerer auf dem Knüppeldamm * * Bilanz des Boron-Tempels: 734 Beisetzungen im letzten Jahr * * Offenbar wiederholt verdorbener Fisch in Havena verkauft - Schon 20 Vergiftete - Ausführlicher Bericht folgt * * Wieder Selbstmörder von Prinzessin-Emerbrücke gesprungen * * Bierpreise steigen * * Siechenhaus bittet um Spenden - die Ärmsten ohne Kleider

Hafenarbeiter tot

Gestern zur Zeit der sterbenden Mada verunglückte ein Hafenarbeiter beim Beladen der Schivone Seehund tödlich. Laut Berichten anderer Arbeiter begrub ihn ein einstürzender Stapel Bretter, die bereits seit mehreren Wochen im Freien gelagert hatten. Die Ursache für diesen Schicksalsschlag waren sicherlich Ratten, die sich in letzter Zeit wieder zu einer Plage entwickelten. Der verunglückte Tagelöhner wurde von allen nur "Hein" gerufen. Wir wollen ihn in Demut Boron empfehlen. *jaq*

Garos Rollfuhrwerke

gut -- billig -- zuverlässig

Wir transportieren alles, vom Wasserkrug bis zum Kleiderschrank, und garantieren schnelle Auftrags erledigung.

Garo Ehrenberg, Havena

"Liebliche Rahja" zum Verkauf

Nach den ständigen Unruhen, die von dieser Taverne ausgingen, beschloß das Stadtparlament, die Gaststätte neu zu verkaufen. Man hofft, dadurch endlich Ruhe vor den fanatischen Zwergen-hassern zu bekommen.

Sie nannten sich Freunde Havenas und hatten doch nur eines im Sinn: Kravalle machen! Doch damit ist es jetzt vorbei. Wir wollen hier noch einmal kurz die Geschichte der "Rahja" aufführen.

Alles begann im Jahre 5 Hal, als eine Frau Namens Ainaruth das Haus kaufte und zu einer Taverne ausbaute. Als sie ein Jahr später erfuhr, daß ihr Bruder von einem Zwergen ermordet worden war, setzte sie einen zwergenfeindlichen Aufruf in die Fanfare, woraufhin die "Rahja" bald zum Treffpunkt aller Feinde des kleinen Volkes wurde. Lange Zeit beschränkten sich die Besucher der Kneipe aber darauf, auf der Durchreise befindliche Zwerge zu verprügeln.

Erst 15 Hal, als drei Zwerge mit dem Bau eines Tempels

für Ingerimm begannen, wurden die Gäste der "Rahja" aktiv. Immer wieder griffen sie die Zwerge an und hetzten das gemeine Volk gegen sie auf. Höhepunkt dieser zwergenverachtenden Gebärden war der Angriff auf den neuen Tempel, kurz nachdem der Stadtrat dem Bau des Tempels im Jahre 16 Hal zustimmte. Die Garde konnte schlimmere Übergriffe verhindern.

Vorläufiger Schlußpunkt dieser traurigen Geschichte war die Schließung der "Rahja" am 6. Ingerimm 19 Hal. Seit diesem Tag sind Fenster und Türen vernagelt und die Besitzer wurden aus der Stadt gejagt. Nun wird ein neuer Besitzer für diese Taverne gesucht, die nach Möglichkeit einen neuen Namen bekommen soll. Interessenten können sich im Stadthaus melden. *ami*

Wasserknappheit nach ausbleibendem Regen

Das Jahr hat gerade erst begonnen und schon wird das Wasser in der Stadt durch den anhaltenden Sonnenschein langsam knapp. Wie der Markvogt verlauten läßt, besteht noch kein Grund zur Besorgnis, da in drei Wochen der Monat der Rondra beginnt, der oftmals mit Regen und Gewitter einhergeht. Dennoch werden die Hävener dazu angehalten, das kostbare Naß nicht

übermäßig zu verschwenden. Allerdings wird das Wasser noch nicht rationiert. Die Bauern leiden besonders unter dem heißen, trockenen Wetter, da Teile der Ernte schon nicht mehr zu retten sind. Der Große Fluß verdient seinen Namen kaum noch, hat er doch den tiefsten Stand seit zwanzig Jahren erreicht. Durch den gesunkenen Wasserspiegel sind etliche der

Ruinen der Unterstadt wieder sichtbar und zugänglich.

So wird es auch dieses Jahr wieder etliche Glücksjäger in die verwunschene Gegend Havenas führen. Die offiziellen Stellen warnen jeden Ortsfremden vor dem Betreten der Unterstadt, da viele Untiefen, Strudel, Schlingpflanzen und gar grausige Geister auf die Ahnungslosen warten. *ghb*

Nachrichten aus ganz Aventurien

Kurznachrichten aus aller Welt

Halbfinalspiele um Kaiser-Reto-Kelch: Adler von Grangor - Rebellen von Gareth & Skorpion Punin - Orkan Thorwal # # Erdbeben im Bornland richtet nur geringen Schaden an # # Goldfunde im Ehernen Schwert # # Während der Tage ohne Namen soll der Namenlose in Al'Anfa erschienen sein # # Auf Inseln im Perlenmeer Flüchtlinge aus der Zeit der Priesterkaiser entdeckt - Bericht in der nächsten Fanfare # # Sklavenaufstand in Khunchom blutig niedergeschlagen # # Kaufmann Stoerrebrand leidet an schwerer Krankheit # # Kaiser Hal angeblich in Brabak gesehen # # Dexter Nemrod kündigt Reise nach Havena an *ami/ghb*

Noch keine Spur

Wie aus Grangor zu vernehmen war, fehlt noch immer jegliche Spur vom dem schwarzen Schiff, mit dem im Phex letzten Jahres weit mehr als 100 Kinder aus Ruthor geraubt worden waren. Einige Schiffe segeln nun die Zyklopeninseln an, um diese nach den Entführten abzusuchen. Unterdessen streiten sich die Gelehrten noch, ob es sich um einen Überfall des Namenlosen oder eines verrückten Magiers handelte. *ami*

Waghalsige Expedition geplant

Wie aus gut unterrichteten Kreisen zu vernehmen ist, plant die erst seit kurzem in Havena ansässige Schwesternschaft der Emmania - eine nicht ganz unumstrittene Glaubengemeinschaft weiser und gelehrter Frauen, die der Hesinde zugerechnet werden muß - eines der größten Mysterien der aventurischen Geschichte zu lüften. Unter der Leitung ihrer Oberpriesterin, der verehrten Lapaloma soll in den nächsten Wochen eine Gruppe von Frauen ins ferne Dadapur aufbrechen, um das Rätsel zu lösen, das diesen Ort nach wie vor umgibt. Es werden noch Heldinnen gesucht, die bereit sind, sich diesem gewagten Unternehmen anzuschließen.

Dadapur ist eine kleine Siedlung von knapp zweihundert Einwohnern im Lieblichen Feld in der Nähe von Vinsalt gewesen, die unter noch nicht geklärten Umständen innerhalb einer Nacht vollständig dem Erdboden gleichgemacht worden ist - zu einer Zeit, da sich weder Kriegshandlungen noch Naturkatastrophen auch nur in der Nähe ereignet haben. *aom*

Krieger vermißt

Die Kriegerschule von Harben vermißt seit vier Monden einen ihrer Lehrer. Auskünften

des Akademieleiters Thoris Schweran zufolge wollte der junge Mann seine Großmutter in Havena besuchen. Doch dort ist er offensichtlich niemals angekommen. Wie uns Frau Oggain, die Großmutter des Kriegers, versicherte, ist ihr Großsohn Agran seit zwei Jahren nicht mehr bei ihr gewesen. Die zuständigen Behörden stehen vor einem Rätsel. *ami*

Orks keine Gefahr

Nachrichten aus Wehrheim zufolge hätte die Invasion der Orks niemals eine wirkliche Gefahr für das Mittelreich dargestellt. General Ulysis S. Grennt aus Wehrheim hatte die Truppenstärke der Schwarzpelze genauestens studiert und veröffentlichte bereits jetzt seinen Bericht. "Die Niederlage der Orken war eine logische Folge" resümiert Grennt, "ihr Nachschub war vollkommen erschöpft." Grennt empfiehlt den Truppen des Mittelreiches, einen sofortigen Gegenschlag zu führen, um sich der Orkenplage für alle Zeiten zu entledigen. *jaq*

Havena-Palast

Bestes Hotel in Havena
Wir bieten erstklassige Bedienung und fantastische Speisen.
Garethra Straße, mit Miets-tall und eigenem Badehaus

Der Letzte Held

Im

Reich der Kriegsgöttin

Ein Abenteuer für 3-6 Spieler der 8. - 12. Erfahrungsstufe

Teil 2 der Perlenmeer-Kampagne von Andreas Michaelis

Sie hatten versucht, sie zu verbrennen, sie in den Tiefen des Meeres zu versenken. Doch sie waren darauf vorbereitet, sie hatten sich einen neue Heimstatt gesucht, eine, die sich leicht beherrschen ließ, eine, mit der sie ins Leben zurückgekehrt waren. Nun stand ihrer Rache nichts mehr im Wege, alles Lebende mußte vernichtet werden; das war ihr Ziel.

Ein Wort vorweg

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um die Fortsetzung einer in DLH 22 begonnenen Kampagne. Es ist mit den meisten der Artikel in diesem Heft verwoben, und der Meister sollte insbesondere die Beschreibung der Perlenmeerinseln (siehe auch DLH 22) gelesen haben.

Leider war es nicht möglich, diesen Teil des Abenteuers so anzulegen, daß er auch separat zu spielen wäre.

Der Abenteuertext wurde so knapp wie möglich gehalten, so daß der Spielleiter eigentlich

nur einen groben Abriss der Handlung bekommt, den er dann noch mit Leben füllen muß. Beschrieben werden zumeist nur die für die Kampagne wichtigen Ereignisse, der Zeitraum dazwischen muß selbständig ausgefüllt werden, wobei dem Meister allerdings genügend Material geboten wird, um diese Improvisation zu ermöglichen.

Land in Sicht

Viele Tage sind die Helden und ihre Begleiter nun ein Spielball der Meereswogen gewesen. Zuerst war das Essen ausgegangen und



Der Letzte Held

schließlich hatten sie auch kein Trinkwasser mehr. Die kleine Shuni, die auf der *Meeresfreund* noch jedermann erfreut hatte, litt am meisten unter den Verhältnissen in dem kleinen Ruderboot. Sie war krank geworden und schrie manchmal in ihren Fieberträumen.

Doch viel merkwürdiger war der Zustand des Efferdgeweihten Thorbrin Blauwell. Seit die letzten Überlebenden die *Meeresfreund* verlassen hatten, war er aus einer seltsamen Besinnungslosigkeit nicht mehr erwacht. Und dieser Zustand dauert an.

Und jetzt taucht am Horizont eine Insel auf. Es handelt sich hierbei um eine der nördlichen Perelenmeerinseln: Aeniko.

Es dauert noch mehrere Stunden, aber dann können die Helden endlich wieder festen Boden betreten.

Fester Boden unter den Füßen

Die völlig entkräfteten Helden werden sich zunächst auf die Suche nach frischem Trinkwasser machen. Recht schnell können sie einen Fluß finden, der in das Perlenmeer mündet. Anschließend gilt es, erste Nahrungsmittel zu suchen oder zu erjagen (siehe auch **Tierwelt** und **Pflanzenwelt**).

Je nachdem, wie schwach die Helden bei der Ankunft auf der Insel waren, kann der Meister ihnen ein oder zwei Tage lassen, sich ein Bild von ihrem Standort zu machen. Schließlich sollte er sie zu einer Expedition ins Innere der Insel bewegen.

Das Lager der Waldmenschen

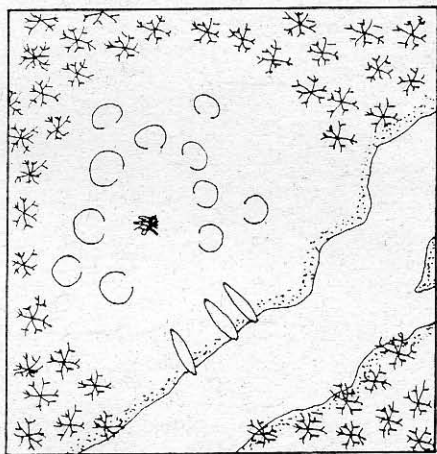
Der Weg durch den dichten Dschungel gestaltet sich schwierig. Am einfachsten haben es die Helden, wenn sie am Ufer der Flusses in das Landesinnere vorstoßen. Zufallsbegegnungen mit Iaskap-Echsen oder Schlangen sind hierbei durchaus denkbar.

Schließlich erblicken die Abenteurer am gegenüberliegenden Ufer ein Dorf mit primitiven

Hütten. Am Wasser liegen mehrere Kanus, und zwischen den Behausungen kann man Waldmenschen entdecken, die ihren alltäglichen Arbeiten nachgehen.

Das Dorf besteht aus elf mit Astwerk und Blättern errichteten Hütten, die sich um die Feuerstelle in der Mitte der Ortschaft gruppieren. Die Behausungen sind etwa eineinhalb Schritt hoch und haben außer einem Eingang, der zur Dorfmitte gerichtet ist, keine weiteren Öffnungen.

Dazwischen gehen die Frauen ihren gewöhnlichen Arbeiten nach: Sie bearbeiten Kleidungsstücke, flechten Körbe und bereiten Speisen aus gesammelten Beeren zu.



Am großen Feuer sind gerade mehrere Männer damit beschäftigt, eine große Iaskap zu zerlegen. Abgetrennte Fleischstücke werden in große Blätter gewickelt und verteilt.

Die Waldmenschen selbst sind 1,80 Schritt groß, haben eine braune Hautfarbe und tragen selten mehr als einen Lendenschurz aus dem Leder der Iaskap-Echse, die das Hauptnahrungsmittel auf dieser Insel darstellt.

Die Bewohner des Dorfes sind Fremden gegenüber äußerst unfreundlich eingestellt, denn sie haben sehr ungute Erfahrungen mit

Der Letzte Held

Piraten aber auch mit den Geweihten aus Sukkuvelani gemacht. Und so greifen sie alles, was fremd ist, an. Dafür benutzen sie grösstenteils primitive Speere oder Steinmesser, aber einige benutzen auch Waffen, die sie von Fremden erbeutet haben.

Es sei den Helden davon abgeraten, in das Dorf zu gehen, um sich vielleicht mit Nahrungsmitteln zu versorgen. Sollten sie es doch tun, werden sie von den Waldmännern angegriffen und durch den Dschungel verfolgt.

Eine solche Jagd durch den Dschungel sollte eine vom Meister spannend gestaltete Sache sein. Wenn die Helden schliesslich entkommen, müssen sie davon überzeugt sein, gerade so mit dem Leben davongekommen zu sein. Wünscht der Spielleiter eine solche Verfolgung, so könnte einer der Waldmenschen das Versteck der Helden entdecken und Alarm schlagen.

Für den Fall, daß es zum Kampf mit den Waldmenschen kommt, geben wir hier ihre wichtigsten Werte an:

MU: 12	AT: 12	PA: 9
LE: 40	RS: 0	TP: 1W+2
MK: 15	MR: -5	

Bemerkung: Die Trefferpunkte können sich je nach Art der Waffe ändern.

Rettung naht

Irgendwann wird auf der Insel ein kleines Segelboot aus Sukkuvelani eintreffen. Wann dies sein wird, liegt ganz im Ermessen des Spielleiters.

In dem Schiff befinden sich junge Geweihte des Rondratempels aus Neu-Baburin, die der Kriegsgöttin hier beweisen wollen, daß sie würdig sind, ein Schwert zu führen. Angeführt wird die zehnköpfige Abteilung von der Geweihten Jhunena, die im Anhang ausführlicher beschrieben wird.

Der Meister sollte für ein wenig Dramatik

sorgen. Es ist denkbar, daß die aufgebrachten Waldmenschen hinter den Helden her sind und sie durch den Dschungel an den Strand jagen. Hier rennen sie den Sukkuvelaniern in die Arme, die ihnen mit ihren Waffen zur Seite stehen und die Eingeborenen in den Urwald zurückscheuchen.

Anschließend werden die Helden den Kriegen erzählen müssen, warum sie auf dieser Insel sind. Nachdem sie von ihrer abenteuerlichen Reise berichtet haben, beschließt Jhunena, sie mit nach Neu-Baburin zu nehmen, um sie zur Nharas-Enkida zu bringen.

Wieder auf See

Schliesslich geht die Fahrt nach Sukkuvelani los. Der Meister kann diese Fahrt dazu nutzen, den Helden schon einmal etwas über die Neu-Baburiner zu erzählen. Ein Held, dem eine Probe auf Geschichtswissen +15 gelingt, hat von der Flucht der Baburiner während der Zeit der Priesterkaiser bereits etwas gelesen. Er wird aber der Meinung sein, daß alle Flüchtlinge ums Leben gekommen sein müssen, denn man hatte niemals wieder etwas von ihnen gehört.

Vor und während der Fahrt kümmern sich einige Geweihte um Shuni und Thorbrin, was beiden wohl bekommt. Das Mädchen wird zusehens ruhiger, und ihr Fieber sinkt deutlich. Der angebliche Efferdgeweihte kommt bis zur Ankunft auf Ibonka vollkommen zu sich, was den Helden wie ein kleines Wunder vorkommen muß.

Ibonka

Nach einem Tag und einer Nacht auf dem Meer erreicht das kleine Schiff am Morgen die Insel Ibonka. Der kleine Ort Thorm wird angelaufen. Der Meister sollte die Beschreibung der Siedlung benutzen, um den kleinen Zwischenstop auszuspielen. Die Geweihten werden auf keinen Fall länger als eine Nacht in Thorm bleiben wollen.

Während des Aufenthalts auf Ibonka gibt es

Der Letzte Held

einen Zwischenfall, der für den weiteren Verlauf des Abenteuers von einiger Wichtigkeit ist. Thorbrin Blauwell, der nach und nach wieder zu sich gekommen ist, verschwindet im Dschungel der Insel. Selbst ein eiligst zusammengestellter Suchtrupp wird den angeblichen Geweihten des Efferd nicht finden. Kurz vor Einbruch der Dunkelheit wird die Suche abgebrochen.

Die Helden können auch am nächsten Tag eine Suchaktion starten, doch spätestens nach zwei Tagen drängt die Geweihte Jhunena darauf, nach Sukkuvelani weiterzufahren. Es ist Sache des Spielleiters, seine Helden davon zu überzeugen, daß weiteres Suchen keinen Sinn mehr hat.

Sukkuvelani

Kurz bevor die Sonne untergeht, erreichen die Geweihten und die Helden den kleinen Vorposten Rhodinum, dessen kurze Beschreibung der Meister in diesem Heft finden kann. Da die Nacht bereits angebrochen ist, bleibt die Gruppe in diesem Ort, wo sie im Rondratempel untergebracht wird. Die Helden müssen mit dem örtlichen Gasthaus Vorlieb nehmen, wo sie allerdings hervorragend bedient werden.

Am nächsten Morgen geht die Reise dann weiter. Ein etwas kleineres Ruderschiff wird bestiegen, und die Geweihten rudern stromaufwärts der Hauptstadt Neu-Baburin entgegen. Auch für diese Fahrt sind keine Begegnungen vorgesehen, aber der Meister kann trotzdem welche stattfinden lassen.

Nach mehreren Stunden erreicht das Boot endlich den Hafen von Neu-Baburin, wo gerade Felle aus einem anderen Schiff entladen werden. Hier verabschiedet sich Jhunena von den Helden, die anschließend von drei Geweihten zum Fremdenhaus gebracht werden. Die Abenteurer müssen zunächst einmal im Fremdenhaus bleiben, wo sie sich aber erfrischen können und wo man ihnen süßen Wein und köstliche Speisen reichen wird. Die Bewohner des Hauses sind selbst Fremde in

Neu-Baburin und interessieren sich sicherlich für die Neuigkeiten aus Khunchom und vom restlichen Kontinent.

Von dieser Stelle an wollen wir den Meister für eine gewisse Zeit mit dem Abenteuer allein lassen. Die Helden sind auf Sukkuvelani, und da zur Zeit kein Schiff aus Khunchom vor Anker liegt, werden sie zunächst erst einmal hier bleiben. Der Spielleiter muß nun die Beschreibung der Insel benutzen, um seine Spielgruppe mit ihren Besonderheiten bekannt zu machen. Wir wollen hier nur einen groben Ablauf der nächsten Tage liefern.

Der Hochgeweihte Thargman

Zunächst ist nicht daran zu denken, zur Nharas-Enkida vorgelassen zu werden, deshalb werden die Helden erst einmal zum Hochgeweihten des Rondraordens gebracht. Dieser hört sich ihre Geschichte an, und lädt sie dann ein, Gast auf der Insel zu sein. Er betraut die Geweihte Jhunena damit, sich um die Gruppe zu kümmern.



Innerhalb der Stadt können sich die Helden frei bewegen, außerhalb ist dies - zu ihrem eigenen Schutz - nur mit der Begleitung eines

Der Letzte Held

Geweihten möglich. Diese Begleitung wird für den Rest des Abenteuers die Geweihte Jhuna sein, die die Helden ja schon kennen.

Ausflüge

Während ihres Aufenthalts auf der Insel, können sich die Helden alles ansehen, was ihnen beliebt, sieht man einmal vom Sterbetempel ab. Bootsfahrten nach Kron oder Rhodinum oder Ausflüge in den dichten Dschungel sind sehr wahrscheinlich, wobei diese Reisen immer mit kleineren Abenteuern verbunden sein sollten. Die Abenteurer könnten von einer Meute wilder Hunde verfolgt werden. In Kron wäre es denkbar, daß ein Jäger verschollen ist. In Rhodinum könnte ein Seiang (s. DLH 22 S. 39) auftauchen und die Bevölkerung in Panik versetzen, und so weiter.

Sollten sich die Helden zu umfangreichen Expeditionen ins Gebirge entschließen, könnten sie in Regionen vorstoßen, die noch nie ein Sukkuvelanier betreten hat; wer weiß, was sich dort Neues entdecken läßt.

Ein Zwischenfall

In irgendeiner Nacht wird im Fremdenhaus eingebrochen. Jemand stiehlt den Dolch mit der Wellenklinge, den Kapitän Maggain noch immer bei sich getragen hatte, ohne ihn allerdings weiterhin zu beachten. Die einzigen Spuren sind Fußabdrücke eines barfüßigen Menschen. Der Dolch und der Dieb können trotz intensiver Suche durch die Geweihtenschaft nicht gefunden werden.

Bei ihm handelte es sich um einen Waldmenschen von Ibonka, der von Thorbrin Blauwell den Auftrag bekommen hatte, die Waffe zu stehlen. Von Thorbin (siehe Anhang) mit unmenschlichen Kräften versehen, schwamm er von Insel zu Insel, stahl die Klinge und schwamm zurück. Seinen Spuren kann man bis zum Nordende der Insel folgen.

Xervia III.

Nach etwa acht Tagen werden die Helden in die Burg Rondron gebeten, wo sie die Nharas-Enkida Xervia III. treffen sollen. Der Meister muß seinen Helden klar machen, daß diese Audienz für Fremde eine besondere Ehre

darstellt, die nicht einmal jedem Sukkuvelanier zuteil wird.

Xervia III. hat die Helden zu einem Essen geladen, um sich mit ihnen über eine weitere Öffnung Sukkuvelanis für die Händler aus Khunchom zu unterhalten. Sicherlich weiß Senach Maggain hier am meisten zu sagen, aber der Meister sollte keine Monologe halten, sondern die Helden dazu auffordern, ihre Meinung beizusteuern.

Bei diesem Essen sind viele der führenden Geweihten und Priester zugegen, unter anderem auch die Leiter der Tempel aus Kron (Jhelna), Wejhan (Andarha), Rhodinum (Harandhur) und Neu-Baburin (Targman und Jheros).

Xervia wird die auf Moral der aventurischen Gesellschaft, Sklaverei, Großhandelshäuser, Glauben und Gefahren, die bei einer Öffnung entstehen könnten, zu sprechen kommen. Anlaß für dieses Gespräch ist der alte Antrag der Khunchomer, Rhodinum zum freien Handelsort auf Sukkuvelani zu erklären. Xervia hält sehr viel von diesem Antrag, und einige der jungen Geweihten stimmen ihr zu. Aber vor allem die Hochgeweihten Thargman und Harandhur sehen in dieser Öffnung große Gefahren.

Wie dem auch sei, die Diskussion endet allgemein ergebnislos. Irgendwann wird sich Xervia zurückziehen und damit das Bankett beenden.

Anmerkung: Der Wunsch, Sukkuvelani für die Außenwelt freier zugänglich zu machen, wird Xervia in einigen Jahren zum Verhängnis werden. Er führt zu einer auf der Insel noch nie dagewesenen Verschwörung, bei der die Nharas-Enkida gestürzt wird. Diese Geschehnisse werden zu einem Abenteuer verarbeitet, das wir wahrscheinlich im nächsten Jahr als Sonderband veröffentlichen werden.

Händler aus Khunchom

Wenige Tage später kommt in Rhodinum ein Schiff aus Khunchom an, das Ware für Sukkuvelani bringt. Der Kapitän des Schiffes

Der Letzte Held

heißt Mehmet ibn Bughdad. Er hat von der *Meeresfreund* gehört und schlägt die Hände über dem Kopf zusammen, als er ihre Geschichte von den Helden hört. Mehmet ist gern bereit, die Abenteurer mitzunehmen.

Kämpfe auf Ibonka

Während sich die Helden in Rhodinum aufhalten, kommt ein Schiff aus Ibonka in dem kleinen Hafen an. Der führende Geweihte in dem Boot eilt in den Rondratempel und kommt kurze Zeit später in Begleitung des Hochgeweihten Harandhur zurück. Beide besteigen das Boot und setzen ihre Fahrt stromaufwärts fort.

Schnell machen sich in dem kleinen Ort die Nachrichten aus Ibonka breit, denen zufolge die Waldmenschen den Ort Thorm mit ungeahnter Heftigkeit angegriffen haben. Ge naueres weiß im Moment niemand.

Am späten Nachmittag werden die Abenteurer dann aber zur Nharas-Enkida gerufen, egal, wo sie sich gerade befinden. Treffen sie in der Burg Rondron ein, können sie feststellen, daß hier hektisches Treiben herrscht. Die Geweihten müssen auf dem Hof antreten, Priester kontrollieren Rüstung und Waffen und Standartenträger postieren sich neben einer kleinen Plattform.

Die Helden werden gebeten, sich neben die Plattform zu stellen und zu warten. Dann ertönen plötzlich laute Befehle. Die Geweihten stehen augenblicklich stramm und richten ihre Augen in die Mitte des Hofes. Eine Posaune erklingt, als ihr Klang verhallt, rufen alle Angetretenen ein lautes "Rondra schütze Xervia, die Nharas-Enkida!"

Aus einer Tür des Hauptgebäudes treten Xervia, die Hochgeweihten Thargman und Harandhur sowie der Bote von Ibonka. Sie alle stecken in prächtigen Rüstungen und tragen mächtige Waffen. Mit unverkennbarem Stolz schreiten sie die Reihen der Geweihten ab und mustern jeden eindringlich. Schließlich erreichen sie die Plattform. Wieder werden Befehle gebrüllt. Dann endlich tritt Xervia vor und spricht zu ihren Leuten:

"Wir haben Krieg! Gestern Abend, kurz bevor die Sonne im Meer versank, griffen wohl 100 Wilde unseren Ort Thorm an und überraschten unsere Brüder, die gerade dabei waren, Rondra für den Tag zu danken. Viele Kinder der Kriegsgöttin mußten sterben, aber der Angriff konnte zurückgeschlagen werden.

Wir haben uns hier versammelt, um gegen die Wilden aus dem Wald in den Kampf zu ziehen. Der Angriff schreit nach Vergeltung, Rondra und Kor werden auf unserer Seite sein."

Die versammelte Geweihtenschaft stößt einen kurzen Ruf des Jubels aus. Xervia übergibt Thargman das Wort und schreitet an den Reihen vorbei zurück ins Haupthaus. Jhunena kommt zu den Helden und bittet sie, ihr ins Hauptgebäude zu folgen.

Beunruhigende Nachrichten

Die Helden werden zu Xervia gebeten, die ihnen erzählen, daß die Waldmenschen von Ibonka einen Anführer hatten, der nicht aus ihren eigenen Reihen stammt. Die Beschreibung, die sie den Abenteurern gibt, paßt genau auf Thorbrin Blauwell. Ferner sollen die Waldmenschen Waffen getragen haben, die vollkommen untypisch für sie sind. Sie haben Wunden überlebt, an denen normale Menschen sofort gestorben wären. Sie kämpften mit einer Entschlossenheit, wie man sie von ihnen bis jetzt noch nicht kannte. Und es war das erste Mal, daß sie einen Angriff auf Thorm gewagt haben.

Xervia möchte nun alles über diesen Thorbrin Blauwell wissen, um einschätzen zu können, mit welch einem Gegner sie es zu tun hat. Schließlich bietet sie der Abenteurergruppe an, sie auf ihrem Schiff mit nach Thorm zu nehmen. Jhunena wird weiterhin ihre Begleiterin sein.

Fahrt nach Thorm

Mit insgesamt fünf Schiffen setzen die Neubaburiner auf die Insel Ibonka über. Die Helden reisen dabei auf dem Schiff der Nha-

Der Letzte Held

ras-Enkida, auf dem sich auch die Querini Harandhur und Jheros befinden. Auf den anderen vier Booten sind 70 kampfbereite Geweihte untergebracht.

Die Fahrt verläuft zunächst sehr ruhig, doch als sich die Boote auf halben Wege befinden, zieht urplötzlich ein Sturm auf. Die Geweihten werden daraufhin alle Hände voll zu tun haben, die Schiffe vor dem Kentern zu bewahren. Auch die Helden haben Mühe, nicht über Bord zu gehen. Hier kann der Meister z.B. den Querin Harandhur in Gefahr geraten lassen. Die Helden, die dies mitbekommen haben, sollten ihn retten können.

Der Sturm dauert nur wenige Augenblicke, doch in dieser kurzen Zeit wurden vier Geweihte Opfer des Meeres. Die Baburiner sind vollkommen überrascht, reden von der Wut Setokans, der diese Fahrt nicht wünscht, und beten inbrünstig zu Rondra, Kor und Swafnir. Einige rechnen mit der Umkehr, doch Xervia gibt Befehl, den alten Kurs wieder aufzunehmen.

Dieser Zwischenfall soll den Helden demonstrieren, welche Macht die Seelen inzwischen haben, denn auf diese ist das plötzliche Unwetter zurückzuführen. Die weitere Fahrt verläuft ruhig.

Thorm

Die Helden betreten zusammen mit den Führern der Neu-Baburiner zuerst die kleine Stadt Thorm, die nicht mehr so friedlich zu sein scheint, wie bei ihrem ersten Aufenthalt. Überall laufen Bewaffnete herum und die ist mit Geweihten besetzt. Der Querin Gheronn, nun ebenfalls in Rüstung, empfängt die Nharas-Enkida mit den üblichen Ehrenbezeugungen und geleitet sie dann in den Tempel. Die Abenteurer werden zwar auch in den Tempel aber in einen separaten Raum gebracht, wo man ihnen Getränke und Obst reicht; Jhuna ist bei ihnen.

Nach mehreren Stunden werden die Helden von einem Geweihten in die Gemächer Xer-

vias gebracht. Sie erzählt ihnen, daß für den nächsten Morgen ein Vergeltungsmarsch in den Dschungel geplant sei und daß beschlossen wurde, die Abenteurergruppe in Thorm zurückzulassen. Versuche, die Lordpriesterin umzustimmen, schlagen fehl, und so müssen sich die Helden wohl oder übel fügen.

Im Morgengrauen

Auch wenn die Helden die Krieger und Kriegerinnen nicht begleiten werden, stehen sie doch trotzdem mit ihnen auf. Verlassen sie den Tempel, erleben sie den Aufmarsch der 100 Geweihten mit, die in den Kampf ziehen werden. Zuerst erklärt die Nharas-Enkida ihren Leuten die Lage und beschwört deren Tapferkeit herauf. Schließlich knien alle Anwesenden nieder und Xervia III. spricht ein Gebet an Rondra und Kor. Sie ruft die Geister der verstorbenen Lordpriester herbei, um den Sukkuvelaniern im Kampf beiseite zu stehen. Dann geht es los.

Es dauert ein wenig, bis auch die letzte Einheit durch das Tor gegangen ist, dann macht sich eine bedrückende Stille breit. Die Leitung über Thorm hat der Querin Jheros übernommen, der nun die Wachen postiert. Da nur noch etwa 20 kampfbereite Geweihte in Thorm sind, wird Jheros ein Angebot der Helden, sich am Schutz des Ortes zu beteiligen nicht abschlagen. Sie werden dann zur Unterstützung ans Tor abkommandiert.

Jetzt beginnt ein ungewisses Warten. Viele der Geweihten sind enttäuscht darüber, den Zug nicht begleiten zu dürfen. Sie strahlen eine gewisse Unruhe aus. Den Helden wird wahrscheinlich erst einmal sehr langweilig werden, denn es geschieht absolut nichts.

Im Dschungel wartet der Tod

Drei Tage später haben die zurückgebliebenen Geweihten noch immer keine Nachricht von der Streimacht bekommen. Zwei am Vortag ausgeschickte Kuriere sind nicht zurückgekommen. Schließlich wendet sich Jheros an

Der Letzte Held

die Helden und fragt sie, ob sie auskundschaften könnten, was aus der Nharas-Enkida und ihren Gefolgsleuten geworden ist. Er kann momentan keinen der Geweihten entdecken, da Thorm sonst vollkommen schutzlos wäre.

Jhunena, die die Abenteuerer begleiten soll, ist von dem Vorschlag begeistert, denn auch sie war enttäuscht darüber, nicht mit in den Kampf ziehen zu dürfen. Wir hoffen, daß die Helden auch gehen werden. Ausrüstung erhalten sie von den Geweihten, wobei es dem Meister überlassen bleibt, was verfügbar ist.

Zunächst fällt es der Gruppe nicht schwer, den Weg zu finden, denn 100 Krieger hinterlassen deutlich Spuren. Der Dschungel selbst wirkt unheimlich und menschenfeindlich, daran kann auch das lebhaft-Gezwitscher der vielen Vögel nichts ändern. Plötzlich verstummen die Vögel. Von einem Augenblick zum nächsten ist es so totenstill, daß Jhunena erst einmal die Waffe zieht. Bei gelungenen Proben auf Gefahreninstinkt spüren die Helden, daß der Dschungel in diesem Augenblick eine Gefahr birgt. Irgend etwas nähert sich ihnen. Plötzlich kann man wütendes Bel-len vernehmen und die Gruppe wird von einer Meute wilder Hunde angegriffen.

Der Meister sollte die Anzahl der Hunde je nach Stärke der Helden festlegen. Wenn mehr als die Hälfte der Meute tot ist, fliehen die restlichen Hunde. Hier die Werte der Bestien:

MU: 17	AT: 11	PA: 6
LE: 25	RS: 1	TP: 1W-4
MK: 20	MR: -2	

Dieser Angriff hat nichts mit den Seelen der Meeresfreund zu tun.

Das Schlachtfeld

Nachdem die Helden etwa sieben Stunden unterwegs sind, kommen sie auf eine Lichtung, deren Anblick schauerhaft ist. Überall liegen tote Sukkuvelanier, Hunde, Katzen

und Iaskap-Echsen, wobei die Zahl der toten Tiere viel größer ist als die der Menschen. Hier muß ein grausiger Kampf stattgefunden haben. Bei einigen Leichen kann man wilde Hunde und Katzen entdecken, die sich an dem Aas gütlich halten.

Jhunena rennt auf die Lichtung und verscheucht mit gezogener Waffe die Aasfresser, ein vergebliches Unterfangen. Erst wenn auch die Helden damit beginnen, ziehen sich die Tiere in den Wald zurück.

Eine Untersuchung der Toten ergibt, daß die Geweihten alle durch Tierbisse getötet wurden. Eine ungefähre Schätzung ergibt, daß etwa 30 Geweihte in die Hallen Rondras eingezogen sind; sie alle zu begraben würde sehr lange dauern. Sollte die Gruppe dies trotzdem tun, sollte der Meister sie mit einigen Abenteuerpunkten belohnen. Geweihten gewinnen durch diese Aktion W6 Karmapunkte zurück.

Suchen die Helden die Umgebung ein wenig ab, können sie einen Überlebenden des Kampfes finden. Er hat sich in eine Mulde geschleppt und sich dort versteckt gehalten. Er kann den Helden den Ablauf der Schlacht schildern:

"Als wir auf die Lichtung kamen, befahl die Nharas-Enkida eine Rast. Während alle dabei waren, ein wenig Proviant in Empfang zu nehmen, tauchten am Himmel über uns vier Seiang auf, geschickt vom Totengott. Sofort warfen sich alle zu Boden und beteten zu Rondra, der Tod möge an uns vorbeiziehen, als von einem zum anderen Augenblick unzählige Hunde, Katzen und Echsen über uns herfielen. Die ersten von uns waren tot, bevor wir begriffen hatten, was geschah. Verzweifelt wehrten wir uns gegen diese Ungeheuer und dann kam diese schwarze Wolke, die alles Licht verschluckte. Ich verlor die Besinnung, und als ich wieder zu mir kam, sah ich das Totenfeld, von den Lebenden keine Spur..."

Der Mann ist schwer verletzt und kann nicht mit den Helden gehen. Hjaka Fjörensdotter, die bei den Helden sein sollte, erklärt sich

Der Letzte Held

bereit, ihn zurück nach Thorm zu bringen. Die Suche der Helden wird jetzt erst richtig beginnen.

Was nun?

Die Helden stehen vor einem Rätsel: Was ist mit den Geweihten geschehen? Wenn sie die Umgebung noch genauer absuchen, werden sie Spuren von nackten Füßen finden. Die Verursacher müssen etwas Schweres getragen haben, denn die Spuren sind in dem weichen Dschungelboden recht tief.

Sie führen die Abenteurergruppe zu einem Dorf von Waldmenschen. Schon von weitem können sie wilde Gesänge hören, und in der Luft liegt Rauchgeruch. Aus dem Dschungel heraus können die Helden das Treiben in dem Ort, der dem auf der Insel Ibonka sehr ähnelt, gut beobachten.

Auf dem großen Dorfplatz tanzen die Waldmenschen nach den wilden Rhythmen ihrer Baumtrommel. Die restlichen Bewohner haben einen großen Kreis gebildet und schauen den Tänzern zu. An einer Stelle des Kreises steht ein großer Stuhl, auf dem Thorbrin Blauwell sitzt und sich Speisen reichen läßt. Daneben steht ein in die Erde getriebener Baumstamm, an den Xervia, Thargman und Gheronn gefesselt wurden. Die restlichen Geweihten befinden sich in einem Ziegengatter, der von mehreren Waldmenschen bewacht wird. Sie sind allesamt gut verschnürt.

Sollten die Helden jetzt etwas unternehmen wollen, rennen sie in den sicheren Tod, denn gegen die Waldmenschen kommen sie nicht an. Ihnen bleibt im Augenblick nichts anderes übrig, als das Dorf zu beobachten.

Das Fest der Waldmenschen dauert noch etwas an, doch mit Anbruch der Dunkelheit endet es. Thorbrin erhebt sich von seinem "Thron" und gibt einigen der Waldleute An-

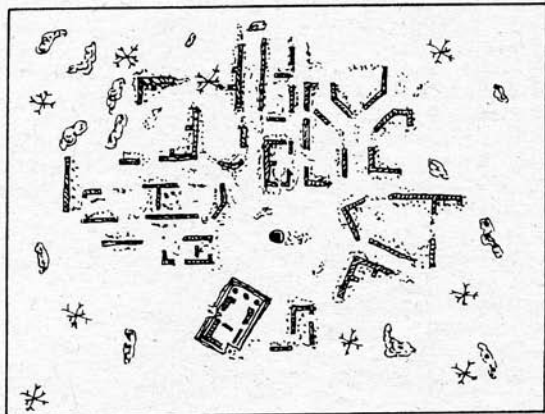
weisungen. Daraufhin werden 5 Gefangene aus dem Verschlag geholt. Der Anhänger des Namenlosen bestimmt zehn Männer zu seiner Begleitung und zieht dann mit ihnen und den Gefangenen los in das nahe Han'Ra-Thal.

Die Helden haben nun zwei Möglichkeiten. Entweder versuchen sie, die Führer der Neubaburiner zu befreien, oder sie folgen Thorbrin. Angesichts der vielen Wachen in dem Dorf erscheint die zweite Möglichkeit die bessere zu sein.

Han'Ra-Thal

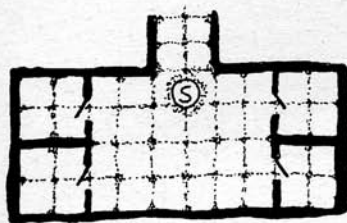
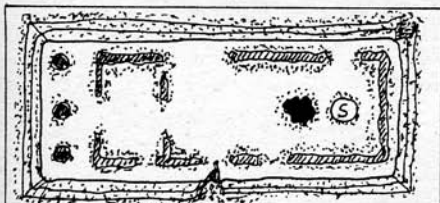
Beim Han'Ra-Thal handelt es sich um einen seit vielen Jahrhunderten verlassen Ort in den Bergen von Ibonka. Er stammt aus einer Zeit, in der Ibonka und Sukkuvelani noch eine Insel waren, und wurde von seinen Bewohnern kurz vor dem tragischen Ausbruch des Vulkans durch ein magisches Tor verlassen.

Sämtliche Gebäude des Ortes sind bis zur Unkenntlichkeit zerstört, einzig der ehemalige Tempel ist noch als solcher zu erkennen. In ihm steht sogar noch eine beeindruckende Statue, die einen dämonenköpfigen Menschen darstellt. Vor dieser Statue ist der Boden eingestürzt. Durch das Loch kann man einen



Der Letzte Held

Kellerraum entdecken, in dem viele abgenagte Knochen liegen. Ferner ist eine weitere Statue zu sehen, die einen häßlichen Dämonen darstellt. Sie steht in der Öffnung in einer der beiden langen Wände. Von dem Kellerraum aus führen außerdem vier Türen in längst vergessene Räume. Hier ließen die unbekannten Fremden seltsame Waffen zurück, an denen der Altersprozeß offensichtlich vorübergegangen ist. Aber auch goldene Schmuckstücke sind in den staubigen Kammern gelagert. Hinter der Öffnung befindet sich ein langer Gang, der leicht abfällig ist.



Wohin die Fremden vor vielen hundert Jahren geflohen sind, kann niemand genau sagen, sie ließen aber ein offenes Tor in diese neue Welt und einen Dämonen, der es bewachen sollte, zurück. Der Dämon, jene scheußliche Statue im Kellerraum, erwacht zum Leben, sobald jemand den Raum betritt. Der Eindringling wird dann sofort angegriffen.

Seit etwa 500 Jahren benutzen einige Waldmenschen den alten Tempel als Opferstätte für den Gott mit dem Dämonengesicht. In Vollmondnächten bringen sie ein lebendes Tier hierher und werfen es in das Loch. Wenig

später erwacht dann der Dämon und verschlingt die leichte Beute.

Kommt es auf Ibonka zu außergewöhnlichen Katastrophen (z.B. Erdbeben), so opfern die Waldmenschen schon einmal einen Menschen, um den Gott milde zu stimmen.

Bemerkenswert an diesem verfallenen Ort ist noch der Brunnen in der Mitte des Platzes vor dem Tempel, denn er führt noch heute Wasser.

Verfolgung durch die Nacht

Die Verfolgung Thorbrins und seiner Wachen sollte nicht übermäßig schwerfallen, denn der von Geistern besessene Mann rechnet nicht damit, auf Späher aus Thorm zu treffen. Zudem tragen vier der Waldmenschen Fackeln, so daß man den kleinen Trupp beinahe nicht aus den Augen verlieren kann. Trotzdem sollte der Meister die eine oder andere Schleichen-Probe verlangen.

Der Weg der Waldmenschen und ihrer Gefangenen führt in die nahen Berge der Insel, wo es den Helden schon etwas schwerer fallen wird, eine sichere Deckung zu finden. Schließlich erreichen Thorbrin und seine Schergen Han'Ra-Thal. Dort angekommen, entzünden sie zunächst einige Fackeln im Innenraum der Tempelruine, welche die Szenerie in ein unheilswarmeres Licht tauchen.

Thorbrin und die Seelen haben beim Kampf viel Kraft verloren, und mit der Hilfe des Namenlosen können sie augenblicklich nicht rechnen. So versucht der angebliche Efferdge-weihte, neue Kraft zu gewinnen, indem er täglich einige der Geweihten opfert und deren Lebenskraft entzieht. Eine solche Opferung will Thorbrin gerade vornehmen.

Er steht in der Mitte des Tempels und reckt die Arme zur Statue empor. Er murmelt gewichtige Worte, die die Helden allerdings nicht verstehen können. Nach einer Weile gibt er den Waldmenschen einen Wink, woraufhin sie die Gefangenen herbeibringen und

Der Letzte Held

vor den angeblichen Efferdgeweihten führen. Dieser zieht den gewellten Dolch und setzt ihn an die Kehle des Baburiners.

Mit einem Aufschrei des Entsetzens springt Jhunena auf, zieht ihr Schwert und rennt auf den Tempel zu. Sofort kommt Bewegung in die Waldmenschen und sie rennen der Geweihten entgegen.

Wir wollen hoffen, daß die Helden ihrer Begleiterin helfen. Die Werte für die Waldmenschen sind im Abschnitt "Das Lager der Waldmenschen" zu finden. Die Abenteurer können beobachten, daß Thorbrin im Keller des Tempels verschwindet. Momentan ist er zu sehr geschwächt, so daß er es vorzieht, sich zu verstecken.

Werden während des Kampfes die fünf Gefangenen befreit, ist das Scharmützel schnell beendet. Anschließend können sich die Helden daran machen, das Geisterwesen zu verfolgen.

Die Tempelruine

Der Tempel selbst wurde bereits beschrieben, so daß hier nur noch darauf eingegangen werden soll, was geschieht, wenn die Helden die Kellerräume, in denen sich von den getöteten Geweihten keine Spur finden läßt, betreten.

Wenn die Abenteurer den Keller betreten, geschieht zunächst nichts. Von Thorbrin fehlt jede Spur. Magier spüren, daß von der Statue eine ungeheure magische Aura ausgeht. Ein Zauberer, der auf die Statue ein ANALÜS ARCANSTRUCKTUR spricht, kann mehrere Zauber identifizieren. Für jeden der folgenden Sprüche muß ihm eine Klugheitsprobe plus eventueller Aufschläge schaffen: ARCANOVI (+2), HEPTAGON (+4), INFINITUM (+10).

Bevor der Zauberer sein Wissen mitteilen kann, erwacht der Dämon langsam zum Leben und greift die Helden an, die sich nur durch Flucht in Sicherheit bringen können. Eine Flucht in den Gang ist hierbei vollkom-

men unsinnig, denn der Dämon wird ihnen folgen. Hier die Werte des Ungeheuers:

MU: 40	AT: 17	PA: 13
LE: 200	RS: 6	TP: 3W-8
MK: 150	MR: 20	

Bemerkung: Der Dämon kann nur mit göttlichen oder magischen Waffen oder Zaubersprüchen verletzt werden. Seine Angriffe können aber mit jeder Waffe pariert werden, wobei bei jeder Parade der Bruchfaktor um einen Punkt steigt. Stirbt der Dämon, kehrt er für 10 Spielrunden in seine Dimension zurück. Anschließend kommt er aber zurück. Sollten die Helden dann noch im Keller oder Gangsystem sein....

Wichtig: Sollte sich kein Magier in der Hel dengruppe befinden, so muß der Meister darauf achten, daß Shairanon Mugdabad bei den Abenteurern ist. Er kann den Helden sagen, was es mit der Statue auf sich hat.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den Dämonen zu besiegen. Man kann ihn mit den entsprechenden Waffen töten, ein Magier kann versuchen, mit Hilfe des Zaubers HEPTAGON +4 den Dämon zu beherrschen, woraufhin dieser für einige Zeit in seine Dimension zurückkehrt, oder der Zauberer kann die Wirkung des Zaubers in der Statue brechen. Hierzu steht ihm der DESTRUCTIBO zur Verfügung oder er neutralisiert den ARCANOVI durch den Zauber REVERSALIS.

Ist der Dämon schließlich besiegt, können die Helden den Gang betreten.

Thorbrin auf der Spur

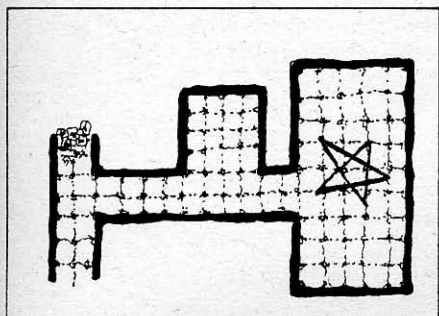
Leider fehlt uns in diesem Heft der Platz, um dem Spielleiter ein umfangreiches Gangsystem zu bieten. Sollte er ein solches System wünschen, sind seinen Phantasien keine Grenzen gesetzt, er möge dann unsere Version einfach ignorieren.

Der Gang führt eine ganze Weile geradeaus. Wenn die Helden auf Spuren achten, entdek-

Der Letzte Held

ken sie, daß hier jemand langgegangen ist. Nach etwa 30 Schritt tut sich rechts ein weiterer Gang auf. Der Weg geradeaus wird von der eingestürzten Decke versperrt.

Nach einigen Schritten können die Helden zwei Räume erreichen. Im größeren ist Licht auszumachen. In der Mitte eines Pentagrammes steht Thorbrin und murmelt irgendwelche Worte. Die Linien des magischen Zeichens beginnen, leicht zu glühen, jetzt müssen die Helden handeln.



Thorbrin wird sich noch ein wenig wehren, zunächst mit einigen Zaubern, die der Spieler frei wählen kann, dann aber mit dem gewellten Dolch. Kurz bevor es mit dem Mann zuende geht, stoppt er urplötzlich seinen Kampf, läßt den Dolch fallen und faßt sich mit beiden Händen an den Kopf. Offensichtlich erleidet er große Schmerzen, denn er beginnt, laut zu schreien und sich am Boden zu winden. Schließlich fährt aus seinem Körper eine dunkle Gestalt heraus und dringt in den Wellendolch ein. Thorbrin ist tot....

Ende: Es geht heim

Dieses erste Ende ist für alle Spieler und Meister bestimmt, die gerne weiterhin auf Aventurien spielen wollen.

Nach dem Sieg gegen Thorbrin werden erst einmal alle Geweihten befreit. Xervia III. verhindert, daß alle Waldmenschen umgebracht werden und befiehlt den Rückmarsch nach

Thorm, wo die Helden bis spät in die Nacht hinein gefeiert werden.

Den Dolch nehmen die Geweihten der Rondra an sich und binden die Seelen mit Hilfe der Rituale, mit denen sie eigentlich Seelen an das Familienschwert binden, für alle Zeiten an die Waffe. Sie bleibt Eigentum der Sukkuvelanier.

Nach der Rückkehr nach Sukkuvelani können die Helden mit dem Kauffahrer aus Khunchom zum Kontinent zurückkehren. Jeder von ihnen hat eine sukkuelanische Waffe und 10 Silberbarren geschenkt bekommen, und vom Autoren dieses Abenteuers bekommen sie nun noch 600 Abenteurerpunkte, die sie sich redlich verdient haben.

Ende: Erwachen in Jhombuth

Wer dieses Ende wählt, hat demnächst eine Spielrunde auf der Drachenland-Welt **Morh-Khaddur**, mit der er alle Drachenlandabenteuer spielen kann. Auch für diese Gruppe werden auch in Zukunft Abenteuer im Letzten Helden erscheinen, in denen sie nach und nach die neue Welt kennenlernen.

Thorbrin ist tot, und die Helden atmen erleichtert auf. Doch in diesem Raum befindet sich ein Tor nach Morh-Khaddur, das sich nun öffnet und die Helden mit sich reißt.

Finsternis umgibt die Abenteurer und sie werden durch die Luft gewirbelt. Dann stürzen sie in eine bodenlose Tiefe und verlieren das Bewußtsein. Als sie wieder erwachen, liegen sie in einem Wald und die Sonne steht am Himmel, doch es handelt sich nicht um den Dschungel Sukkuvelanis. Es ist kalt und die Blätter zeigen die ersten Anzeichen des nahenden Herbstes. In einiger Entfernung kann man das Rauschen des Meeres vernehmen.

Dies ist der richtige Augenblick, um die geplagten Helden mit den Fehjenjhara (siehe auch den folgenden Artikel) ein wenig zu beschäftigen. Etwa ein Dutzend der kleinen geflügelten Wesen nähert sich den Charakteren und begutachtet erst einmal deren in der Ge-

Der Letzte Held

gend verstreuten Ausrüstungsgegenstände. Zunächst werden die Helden sie für neugierige Libellen halten und versuchen, sie zu verschrecken. Doch spätestens, wenn einer der winzigen Kerle ein "He, laß das!" verlauten läßt, werden sie sich wundern.

Reise nach Khazzar

Nachdem sich die Helden mit den Fehjenhara herumgeärgert haben, können sie sich ein wenig im Wald umsehen. Schließlich kommen sie zu einem Fluß, an dessen Mündung ein Schiff vor Anker liegt. Mehrere Boote liegen am Strand, und die Seeleute füllen Wasserfässer auf.

Die Charaktere können sich den Seeleuten nähern. Von diesen werden sie zum Kapitän des Schiffes gebracht, ein Händler aus Khazzar. Er stellt sich als Jhare't Nin Thubulo vor und erklärt sich gern bereit, die Helden mit nach Khazzar, einer Stadt in Jhombuth, zu nehmen.

Was der Meister den Spielern nun noch antun möchte, überlassen wir zunächst ihm. Er sollte seinen Helden aber ein wenig Entspannung gönnen und ihnen erst einmal 600 Abenteurpunkte für die überstandene Mühe geben. Im DLH 24 werden wir dann einen Einstieg in die Drachenland-Welt liefern, die mit einem Abenteuer in Khazzar ihren Anfang findet.

Anhang

Die wichtigsten Meisterfiguren

Jhunena

Jhunena ist eine junge Geweihte, die bereits Führungsaufgaben innerhalb des Ordens übertragen bekommen hat. Sie wird die Helden im Laufe des Abenteuers ständig begleiten, da es ihnen nicht erlaubt ist, Expeditionen auf eigene Faust zu unternehmen.

Der Meister sollte Jhunena aufdringlich und neugierig spielen. Sie will wirklich alles wissen und wird die Helden Löcher in den Bauch fragen. Es ist durchaus denkbar, daß sie sich am Ende des Abenteuers den Helden anschließt, um mit ihnen nach Aventurien zu fahren. Sie muß dann an Bord eines Handelsschiffes geschmuggelt werden.

Waffen: Schwert, Zweihänder, leichter Schild

Herausragende Talente: Schwerter 14, Zweihänder 12, Schußwaffen 13, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 11, Bekehren 11, Götter und Kulte (Rondra) 13

Shairanon Mugdabad

Sollte sich in der Gruppe kein Zauberer befinden, so kann der Meister Shairanon Werte geben. Er ist etwa 60 Jahre alt und mindestens in der 16. Stufe. Er kann den Helden, so sie nicht weiter wissen, nützliche Tipps geben.

MU: 15	AG: 4	MR: 4	Stufe: 7
KL: 13	RA: 3	LE: 49	Größe: 1,78
IN: 12	HA: 4	AE: --	Haarfarbe:
CH: 15	TA: 2	KE: 41	schwarz
FF: 13	JZ: 2	AT: 16	Augenfarbe:
GE: 14	NG: 6	PA: 15	braun
KK: 14	GG: 2	Alter: 25	Jahre

Shuni

Bei dem Mädchen handelt es sich um die Schülerin des Zauberers. Da dieser aufgrund seiner Studien keine Zeit für sie hat, begleitet sie die Helden auf Schritt und Tritt.

Der Letzte Held

Senach Maggain

Während des Aufenthaltes auf Sukkuvelani wird sich Senach oft mit der Geweihtenschaft unterhalten, denn für ihn tun sich hier neue Tore auf, die er gern nutzen möchte. Er erkundigt sich nach Rohstoffen und Exportwaren, über den Handel mit Khunchom und über die Möglichkeit, selbst mit Neu-Baburin Handel zu treiben. Er wird Xervia III. bestärken, Sukkuvelani für mehr Händler zu öffnen.

Senach sollte vorwiegend eigene Wege gehen, bei der Fahrt nach Thorm wird er die Helden aber auf jeden Fall begleiten.

Thorbrin Blauwell

Der Anhänger des Gottes ohne Namen spielt in diesem zweiten Teil des Abenteuers eine sehr große Rolle. Nachdem die Helden und die letzten Überlebenden der *Meeresfreund* das Schiff versenkt hatten, glaubten sie, das Geisterwesen besiegt zu haben. Doch die Seelen haben zu lange nach Rache gedüstet, um sich jetzt einfach ertränken zu lassen. Kurzerhand verließen sie ihr altes Heim und fanden in Thorbrin Blauwell einen neuen Körper.

Der angebliche Efferdsgeweihte wurde von dem Geisterwesen übernommen und sank zunächst in eine tiefe Bewußtlosigkeit. Alles Kämpfen seines Willens gegen die Seelen war vergeblich, er war nicht mehr er selbst.

Langsam hatten die Seelen den Körper übernommen und sie lernten, in ihm zu leben. Endlich waren sie nicht mehr an das Schiff gebunden, endlich konnten sie sich bewegen.

Nachdem der Willen Thorbrins endgültig gebrochen war, kamen die Helden auf Ibonka an. Die Seelen wollten frei sein, und so flüchteten sie in den Dschungel. Nach mehreren Tagen fanden sie den untergegangenen Ort Han-Ra-Thal, von dem lediglich der alte Tempel noch stand.

Als wenig später die Waldmenschen zu diesem

Tempel kamen, um ihrem Gott zu opfern, fanden sie Thorbrin Blauwell. Sie bewarfen ihn mit ihren primitiven Steinspeeren, doch die Macht der Seelen ließ sie wirkungslos vom Körper abprallen. Da erkannten die Waldmenschen in dem Mann den Sohn ihres Gottes, und sie feierten ein Fest.

Die Seelen erkannten sehr schnell, wie nützlich die Waldmenschen sein konnten, und sie gefielen sich in der Rolle eines Herrschers. Sie erfuhren von den Wilden, was es mit dem kleinen Ort Thorm auf dieser Insel auf sich hatte. Das Geisterwesen beschloß, die Ronda-Anhänger von der Insel zu vertreiben...

Zu dieser Zeit erschien der Gott ohne Namen, der bereits vor vielen Jahrhunderten auf dieser Insel angebetet wurde, dem Geisterwesen und bot ihm seine Hilfe an, wenn es ihm treu dienen würde. Die Seelen gingen diesen Pakt ein und erfuhren so von dem Kultdolch, der sich im Besitz des Kapitäns Senach Maggain befand. Thorbrin schickte daraufhin einen Mann aus, diesen Dolch zu holen, denn jedes Leben, das er damit auslöschen würde, würde ihm eine neue Seele geben, die für die Zwölfgötter verloren wäre.

Der Gott ohne Namen befahl seinen neuen Kindern nach einer Weile den Angriff auf Thorm, denn die Anwesenheit einer der Zwölfgötter paßte ihm nicht. Seine Macht auf Ibonka sollte uneingeschränkt sein.

Hjaka Fjörendotter

Die gebürtige Thorwalerin interessiert sich in erster Linie für die Seefahrt der Sukkuvelanier. Oftmals wird sie bei den Schiffbauern sein und ihnen das Schiffbauwissen ihres eigenen Volkes vermitteln.

Besonders die vielen Tätowierungen auf dem Körper der Thorwalerin bringen die Menschen von Sukkuvelani zum Staunen.

Der Meister kann Hjaka erschaffen, wenn die Heldengruppe nicht über genügend Kampfkraft verfügt.

Die Fehjenjhara

Eine Kulturbeschreibung für Morh-Khaddur von Andreas Michaelis

*»Morh-Khaddur ist eine Welt der Zauberei und der Wunder. Sie alle kennenzulernen, reicht ein einfaches Menschenleben nicht aus. Zu diesen Wundern gehören ohne Zweifel die Fehjenjhara, die in den Wäldern **Jhombuths** ihre Heimat haben. Dort leben sie, zurückgezogen von den Menschen, mit denen die winzigen Wesen schlechte Erfahrungen gemacht haben.«*

Aussehen

Die Fehjenjhara gehören zu den wundersamsten Völkern Morh-Khaddurs. Sie sind kaum größer als der Mittelfinger eines erwachsenen Menschen, haben einen Schwanz, der dem einer Maus gleicht, Flügel, wie man sie von Libellen kennt, und einen Kopf, der den Becher an einen Goblin oder Kobold erinnert. Ihre Ohren wirken feenhaft, und die beiden Fühler an der Stirn machen darauf aufmerksam, daß die Fehjenjhara mehr Sinnesorgane als die Menschen haben. Es heißt, sie könnten mit ihnen die Gedanken anderer Wesen lesen, aber Genaueres können nicht einmal die Magier Morh-Khaddurs sagen.

Damals

Wie viele der seltsamen Völker Morh-Khaddurs stammen auch die Fehjenjhara aus den Magischen Königreichen, aus denen sie vor etwa einem halben Jahrtausend vertrieben wurden. Die kleinen Wesen sind für ihre Neugier bekannt und genau diese wurde dem gesamten Volk zum Verhängnis, denn einige von ihnen verirrt sich in der Bibliothek eines mächtigen Elfenherrschers und brachten dort alles gehörig durcheinander. Diese Tatsache allein hätte niemand in den Magischen Königreichen gestört, denn die Fehjenjhara waren für ihre Quälgeistnatur bekannt. Man nahm die Übelnisse ihres Verhaltens wohlwollend in Kauf, denn oft genug brachten die winzigen Gesellen die Bewohner des Reiches

durch ihre Tölpelhaftigkeit zum Lachen. Doch diesmal hatten sie das Faß zum Überlaufen gebracht.

Zwei der kleinen Burschen veranstalteten in der Bibliothek ein Wettfliegen. Lange Zeit konnte keiner der beiden einen entscheidenden Vorsprung herausholen, bis einer von ihnen plötzlich gegen eine von der Decke hängende Öllampe prallte und heftig ins Trudeln geriet. Sein Absturz endete mit einem lauten Platschen in einem Tintenfaß, wo er dann langsam wieder zu Sinnen kam.

Als er sich endlich aus der blauen Flut befreit hatte, sprang er mit verklebten Flügeln auf das Buch, das neben dem Tintenfaß auf dem Schreibpult lag. Daraufhin schüttelte er sich erst einmal, und die beiden aufgeschlagenen Seiten wurden mit kleinen Tintenflecken übersät. Schließlich hatte der Fehjenjhara sich wieder einigermaßen sauber bekommen und wurde sich schnell dessen bewußt, daß er ein wertvolles Zauberbuch beschmutzt hatte. So riß er sich ein wenig Stoff von seiner Jacke und begann damit, die Flecken anständig zu verreiben, so daß der Text bis zur Unkenntlichkeit verunstaltet wurde.

Wie sollte der kleine Kerl, der es wahrlich nicht böse gemeint hatte, auch wissen, daß es sich bei diesem Buch um die seltenste Sammlung von Beschwörungsformeln für Dämonen und Elementargeister der Welt Morh-Khaddur handelte. Ja, dieser Foliant war ein Einzelstück, und eine der Beschwörungen war für alle Zeiten verloren.

Der Letzte Held

Wir wollen hier nicht vom Zorn des Elfenherrschers berichten, aber die Fehjenjhara mußten die Königreiche verlassen. Es ist nahezu tragisch, daß niemand den Übeltäter gefragt hat, wie die Formel ausgesehen hat, denn er hätte sie problemlos wieder aufschreiben können, da die Fehjanjhara über ein unglaubliches bildliches Gedächtnis verfügen.

Der kleine Kerl lebt übrigens heute noch. Sein Name ist Blaufuß, denn er hat seit damals seine Füße nicht wieder sauber bekommen.

Heute

Heute leben die Fehjenjhara in verschiedenen großen Völkern in den Wäldern Jhombuths.

Dort bewohnen sie meist ausgehöhlte alte Bäume, in denen sich dann ganze Fehjenjharastädte befinden. Ein Volk besteht selten aus mehr als 500 Wesen, unter denen sich nur sehr wenige Frauen befinden, die die Stadt eigentlich nie verlassen. Einige von ihnen haben gar das Fliegen verlernt, so daß sie gar nicht in der Lage sind, Ausflüge zu unternehmen. Ein Weibchen hat etwa vier Männchen um sich, die sich rührend um sie kümmern. Frauen haben bei den Fehjenjhara ein äußerst angenehmes Leben, denn sie brauchen fast gar nichts zu tun und sind nur mit der Koordination ihrer Männchen beschäftigt.

Diese hingegen arbeiten den ganzen Tag, holen Wasser und Honig, bereiten das Essen zu, halten Eindringlinge fern und sind ständig auf der Suche nach neuen Geheimnissen, die sie dann ihren Frauen erzählen können, denn nichts lieben Fehjenjharafrauen mehr als eine ordentliche Geschichte.

Ein hohler Baum

Um die Fehjenjhara zu finden muß man die normalen Pfade der Wälder Jhombuths verlassen. Wir empfehlen, sich einen Topf mit Honig mitzubringen, und ihn auf einen Baumstumpf zu stellen. Sind Fehjenjhara in der Nähe, so werden sie von dem Geruch der Süßspeise angezogen wie die Motte vom Licht.

Ein Fehler wäre es, dem ersten dieser Wesen, das sich dem Honigtopf nähert, in den Wald zu folgen, denn es ist mehr als wahrscheinlich, daß man ihn im dichten Wald aus den Augen verliert. Man sollte warten, bis er seinen Kameraden von seinem Fund berichtet hat, denn daraufhin werden die Fehjenjhara einen Pendelverkehr zwischen ihrer Behausung



Der Letzte Held

und dem Honigtopf einrichten. Sie benutzen dabei alle den gleichen Weg, so daß es nun nicht mehr schwierig ist, ihnen zu folgen.

Auf seinem Weg in den Wald wird man dann irgendwann auf einen alten, längst abgestorbenen Baum mit vielen Einfluglöchern finden. Hier herrscht ein reges Treiben, denn ständig landet einer der kleinen Gesellen oder ein anderer schwingt sich in die Lüfte.

In diesem alten Baum befindet sich eine Fehjenjhara-Stadt. In ihr leben etwa 300 kleine Flieger in kleinen Höhlen, die sie in das Holz gefressen haben. Vom Holz geht ein süßlicher Geruch aus, denn die Fehjenjhara bestreichen es ständig mit einer Mischung aus Bienenwachs, Honig und einer Zusammenstellung aus Waldkräutern, um den ständigen Verfall aufzuhalten.

Das Gangsystem der Fehjenjhara ist mit denen der Zwerge zu vergleichen: gerät ein Unbedarfter hinein, wird er sich hoffnungslos verirren. Die einzelnen Wohnhöhlen sind kugelförmig um die Gemächer der Königin aufgebaut. Sie sind einfach eingerichtet und werden in erster Linie als Lager für die Lieblingspeise der Fehjenjhara benutzt: Honig.

Daneben befinden sich dort auch noch die Schlafstätten und zumindest ein Tisch, auf dem ständig das kleine Eßgeschirr steht.

Ein besonderer Raum eines jeden Fehjenjhara-Volkes befindet sich recht weit unten im Baum: die Schatzkammer. Hierher bringen die Fehjenjhara alles, was ihnen aufhebenswert erscheint. Diese Schatzkammer ist immer wieder ein Grund, warum dumme Menschen die Baumstädte fällen. Doch nur selten findet man dort etwas wirklich Wertvolles, denn die kleinen Wesen haben eine ganz eigene Vorstellung von "aufhebenswert".

Im Dunkeln ist gut Munkeln

Es erscheint logisch, daß die Fehjenjhara keine Feuer machen können, um ihre eigenen Wohnungen auszuleuchten. Viel zu schnell

könnte ein Funke überspringen und den ganzen Staat vernichten.

So haben die Feenwesen einen Dunkelheitssinn entwickelt, mit dem sie auch bei finsterner Nacht sehen können, als wäre es Tag.

Das dazugehörige Sinnesorgan befindet sich in den beiden Fühlern, die bei Finsternis leicht zu leuchten beginnen. Außerdem bewegen sie sich sehr schnell hin und her, so daß viele Fehjenjhara schon für flackernde Irrlichter gehalten wurden.

Was haben wir denn da?

Besonders ausgeprägt ist die Neugier dieser kleinen Wesen. Sie erkunden wirklich alles Neue in ihre Umgebung, und wenn sie nicht selbst herausfinden können, was es mit einem Ding auf sich hat, dann fragen sie irgend jemanden danach.

Es soll Leute geben, die mitten im Wald auf zwei Fehjenjhara gestoßen sind, wie diese auf einem Ast saßen - zwischen sich eine Gabel - und über den Sinn ihres Fundes diskutierten. Ehe man sich versieht, ist man ein Teil der Diskussionsrunde, und es wird einem nicht leichtfallen, den kleinen Kerlen den Sinn eines gewöhnlichen Gegenstandes klarzumachen, denn eines der Lieblingsworte der Fehjenjhara ist "Warum".

Das war so...

Ein Fehjenjhara vergißt das, was er einmal gesehen hat, nie. Sie verfügen über ein unglaubliches Gedächtnis, das nicht nur Gegebenheiten sondern ganze Wortlaute und sogar Bilder aufzuzeichnen imstande ist.

Diese Fähigkeit mußten sie sich einfach antrainieren, denn schließlich will man seinem Weibchen die Geschichten so erzählen, wie sie waren. Je mehr Einzelheiten man aufführen kann, desto beliebter wird man bei den Frauen, und das wiederum steigert die Chance, für Nachwuchs zu sorgen.

Der Letzte Held

Lang, lang ist es her

Zeit hat für das Volk der Fehjenhara nur eine beiläufige Bedeutung, denn sie haben ein sehr langes Leben, wenn sie nicht eines widernatürlichen Todes sterben.

400jährige werden als jung bezeichnet und Königinnen müssen mindestens 1000 Jahre alt sein. Nur alle 50 Jahre bekommt eine Fehjenhara-Frau ein Kind, das erst mit 10 Jahren aus dem Säuglingsalter heraus ist.

Insofern kann bei den kleinen Wesen alles immer ein wenig länger dauern. Ein Disput über 2 Jahre ist keine Seltenheit und wird nur von der Nahrungsaufnahme unterbrochen. Die längst Geschichte, die jemals einer Königin erzählt worden ist, soll über drei Jahrzehnte gedauert haben.

Oftmals ziehen die Männchen mehrere Jahre aus, um gute Geschichten zu erleben, und dann kommen sie auch schon mal zu den Menschen, bei denen eigentlich immer etwas los ist.

Die Werte

Zum Schluß wollen wir den Fehjenhara noch Werte geben, damit sie schnell ins Spiel eingebunden werden können. Es handelt sich hier um Durchschnittswerte, die der Spielleiter bei Bedarf abändern sollte.

DSA: MU: 15, KL: 11, IN: 13, CH: 13, FF: 14, GE: 14, KK: 6, AG: 2, HA: 0, RA: 1, TA: 3, NG: 12, GG: 5, JZ: 0
LE: 15, RS: 0, MR: +8 MK: 10
Herausragende Talente: Fliegen 15, Sich verstecken 12, Sinnenschärfe 14

Midgard: Grad 1, St: 05, Ge: 70, Ko: 08, In: 65, Sb: 10, LP 1W6+5, AP 1W6, RK=OR, RW90, HGW10, B36, Res +11/13/11, EP2
WM-5 auf gegnerische Angriffe.
Fähigkeiten: Fliegen +18, Tarnen +10, Wahrnehmung +7

Bemerkungen: Die Fehjenjara wissen nicht, was Kampf ist, und sie besitzen auch keine Waffen. Daher erscheint es uns unnötig, Kampfwerte anzugeben. Sollte ein Held tatsächlich eines dieser Wesen schlagen wollen, ist seine Aktion mit einem Zuschlag von +25 zu versehen. Trifft der Held nicht, so flieht der Fehjenhara.

»Mir ist langweilig«, sprach der Fürst zu seinem Haushofmeister, »hol mir den Käfig mit meinen Fehjenhara und laß sie frei. Doch achte darauf, daß alle Fenster und Türen geschlossen sind. Und halte eine Topf Honig bereit!«



Abopreise

Entgegen der Ankündigung der Post in einer Vorabveröffentlichung an Gewerbetreibende werden Blätter-sendungen nun offenbar doch nicht zum 1.9.94 abgeschafft. »Na und?« mögt ihr sagen, aber das heißt konkret: Die Abopreise werden nicht, wie in der letzten Ausgabe angekündigt, ab der Ausgabe 24 erhöht. Es bleibt weiterhin bei 18 DM pro 4 Hefte!

Dunkle Städte, lichte Wälder



Vor kurzem erregten zwei Bücher über die ältesten Völker Aventuriens, die Zwerge und die Elfen, Aufsehen bei der Gelehrtschaft des gesamten Kontinents. Es ist uns gelungen, einen der Autoren, Durian von der Heydt, zu einem Gespräch in unsere Redaktion zu holen, damit er sein Werk, "Die

Zwerge Aventuriens", persönlich vorstellen kann.

DLH : Herr von der Heydt, wie kommt ein geachteter und vielbeschäftigter Mann wie sie auf die Idee, ein Buch über die Zwerge zu schreiben?

DvdH : Nun, mein Freund Tyros Prahe, der wohl bekannteste Zwergenforscher vertrat mir gegenüber die Meinung, daß die Zwerge das am meisten unterschätzte Volk Aventuriens seien. Man kennt ja die Vorurteile, die man gegenüber Zwergen hat: Zwerge trinken nur, waschen sich nie und graben dumme Schächte in irgendwelche Berge usw. Auch ich hatte diese Vorurteile, also beschloß ich, dem Wahrheitsgehalt solcher vorgefaßten Meinungen auf den Grund zu gehen.

DLH : Wenden wir uns dem ersten Kapitel Ihres Werkes zu, der **Geschichte der Zwerge**. Wen interessiert so etwas?

DvdH : Die Geschichte der Zwerge reicht über 8000 Jahre zurück. Die Zwerge damals trafen auf Wesen, die lange ausgestorben waren, als der erste Mensch aventurischen Boden betrat. Die Geschichte der Zwerge ist die Geschichte Aventuriens.

DLH : Im zweiten Kapitel beschreiben Sie **Wesen und Kultur des Zwergenvolkes**. Wie ist denn der typische Zwerg so?

DvdH : Den typischen Zwergen gibt es so wenig wie den typischen Menschen, Thorwaler oder Elfen. Da sich die Zwerge über den ganzen Kontinent verteilt haben, entwickelten sich verschiedene Zwergenvölker.

Da gibt es zunächst mal die **Zwerge des Amboßgebirges**, die sehr gesellig und offen sind, die **Erzwerge**, die die Herren Xorloschs sind, die **Hügelzwerge**, die ausgeglichen und fast schon bequem zu nennen sind, und die **Brillantzwerge**, die für ihre Neugier und ihr ausgeprägtes Kunstverständnis bekannt sind.

DLH : Als einer der ersten Nicht-Zwerge waren sie in **Xorlosch**, der heiligen Stadt der Angroschim.

DvdH : Ich bin dort gewesen. Es war einer der beeindruckendsten Momente in meinem Leben, das können Sie mir glauben.

DLH : Erzählen Sie uns zum Abschluß noch etwas über die **Geoden**, die wohl seltsamsten Wesen unter den Zwergen.

DvdH : Das wohl. Am ehesten sind die Geoden, oder Seelenhirten, mit den Druiden zu vergleichen. Sie haben sich der Natur verschrieben und ziehen Kräfte aus den sechs Elementen.

Soweit zu dem Gespräch mit Herrn von der Heydt, das uns einen kleinen Einblick in sein neuestes Werk gestattet. Zu den bereits genannten Berichten über die Geschichte, die Völker und die Kultur der Zwerge sowie über ihre Geoden, gesellen sich noch weitere, zu denen wir Tyros Prahe befragt haben.

"Die Berichte über **Weitere Zwergenstädte** und **Die Bergfreiheiten** im Mittelreich wissen zu gefallen: knapp, abwechslungsreich und informativ sind sie gehalten.

Selbstverständlich dürfen auch **Zwergische Per-**

Der Letzte Held

sönlichkeiten nicht fehlen, die sehr ausführlich und sachkundig beschrieben werden.

Ein weiteres Kapitel bringt uns die verschiedenen **Zwergentypen** näher, deren es, bedenkt man die unterschiedlichen Völker, etwa zwanzig gibt. So wissen wir nun die verschiedenen Zwerge wohl zu unterscheiden, wenn wir sie auf den Straßen des Mittelreiches treffen. Es macht schon einen Unterschied, ob man einem **Kämpfer** oder einem **Wandergesellen** begegnet.

Alles in allem ist dieser Band rundum gelungen. Stimmungslos, aber wenig ergiebige Hintergrundberichte sind die Seltenheit. Zudem läßt sich die Abhandlung über die Zwerge schön lesen und macht Appetit, einen Zwergenhelden zu treffen. Ich möchte jedem Aventurier die Lektüre des Bandes **Die Zwerge Aventuriens** wärmstens empfehlen."

Dunkle Städte, Lichte Wälder

DSA-Ergänzungsbox

Zwerge und Elfen Aventuriens

Jörg Raddatz, Hadmar Wieser

Schmidt-Spiele und Freizeit

Preis: ca. 45,- DM

Wir haben uns auch bemüht, uns mit Hadmar Freiherr von Wieser zu treffen, um ihn nach seinem Buch "Geheimnisse der Elfen" zu befragen. Doch leider hält sich der Freiherr zur Zeit im südlichen Mittelreich auf.

So gaben wir das Buch dem hochverehrten Donmall Dalpert, seines Zeichens Hesindегeweihtr in Havena, auf daß er sich kritisch dazu äußern solle.

"Zunächst einmal möchte ich bemerken, daß es sich bei dem Buche nicht etwa um die Ideen des Freiherren von Wieser handelt, sondern daß er viele einzelne Texte aus ganz Aventurien zusammengestellt und nach bestimmten Themen sortiert hat. So finden wir Aufzeichnungen aus fast jedem Jahrhundert der aventurischen Geschichte.

Herr von Wieser gibt uns zunächst einen Einblick in das Wesen der Elfen, wobei er vielerlei Meinungen gesammelt hat. Daran schließt sich eine Untersuchung über den Ursprung der feengleichen Wesen an, aus der ich aber nicht ganz schlau zu werden vermochte. Es ist schade, daß die Chronisten des Reiches nicht in der Lage sind, eine einigermaßen umfangreiche Geschichte der Elfen aufzuzeichnen. So bleiben viele Aspekte der interessan-

ten elfischen Vergangenheit im Dunkeln.

Im weiteren Traktat werden uns Berichte über das Zusammenleben von Elfen und Menschen gegeben, wir erhalten einen Einblick in das Leben der drei großen Elfenvölker - Wald-, Firm- und Auelfen - und uns wird deren Kultur nähergebracht.

Überrascht wurde ich durch die Kapitel, in denen ich erfuhr, in welchen Städten man auf jeden Fall Elfen treffen kann. Wer wußte schon, daß die Hälfte der Bewohner von Oblarasim Elfen sind, in Gerasim sind es sogar noch mehr.

Abgerundet wird das Buch durch die letzten Geheimnisse des Elfenvolkes. Gibt es den Elfenkönig? Was ist mit den Städten der Hochelfen oder der Lichtwelt? Geheimnisse, die auch dieser Bericht nicht lüften kann.

Am Ende der Veröffentlichung stellt uns Herr von Wieser noch die verschiedenen Elfenvölker, wie wir sie täglich treffen können, vor und endet schließlich mit der Nennung elfischer Persönlichkeiten, deren es mehr gibt, als wir annehmen.

Mir hat das Buch, das versucht, uns die Elfen ein wenig näher zu bringen, sehr gut gefallen. Es zeigt in aller Deutlichkeit, wie wenig doch über dieses Volk bekannt ist, nicht nur allein durch Wort, sondern auch durch die Art der Zusammenstellung. Verschiedene Quellen geben verschiedene Wahrheiten wieder, die nicht immer zusammenzupassen scheinen. Das Mysterium Elf bleibt erhalten.

Dieses Buch sollte in keiner aventurischen Bibliothek fehlen!"

Gerd Böder/Andreas Michaelis

DLH-Wertung:



MITMACHEN!!!

Schickt uns Eure Ideen zu der Elfen- und Zwergebox (ein Elfendorf, einen berühmten Zwerge, oder ähnliches). Die beiden besten Beiträge zu jedem Volk erscheinen dann im DLH 25 und werden mit einem **Traumreisen 4**: "Der Löffel der Macht" belohnt.

Alle Beiträge an **Andreas Michaelis**,
Wendenring 28, 38114 Braunschweig
Einsendeschluß: 30. September 1993

Der Letzte Held

SIE LEBEN!

Es ist unter Rollenspielern längst kein Geheimnis mehr, daß es auf der Erde neben den Menschen eine zweite, vernunftbegabte Rasse gibt. Stets sind SIE in unserer unmittelbaren Nähe gewesen, aber wir haben sie nicht erkannt - und das, obwohl wir tagtäglich mit ihnen gesprochen und geschlafen (ja, wohl, geschlafen!) haben. Doch Hand aufs Herz, wer hat sich bislang schon in seinen kühnsten Träumen ausmalen können, wie es wohl sein möge, wenn sein heißgeliebter Teddy - ganz wirklich und tatsächlich - richtig lebt? Niemand! Aber wir wären nicht die erste intelligente Rasse auf diesem Planeten (ich hege da ja so meine Zweifel...), wenn wir nicht in der Lage wären umzudenken - und genau dies müssen wir tun, denn SIE leben!

Der Beweis hierfür ist u.a. in den hier besprochenen Abenteuern, die von den Plüschis bestanden werden müssen, zu finden und gleich das erste - **Big Shop Tango** - berichtet von der Stunde Null, der großen Beseelung. Sie ereignet sich in einem großen Kaufhaus inmitten des Weihnachtsrummel. Natürlich haben die soeben erwachten Plüschis (dies sind die Spieler...) tapfer stillgehalten und sich 'totgestellt', denn wer will schon freiwillig der Sklaverei in einem Kinderzimmer verfallen. Doch nachdem sich der Rummel gelegt hat, gilt nur noch einzig die

Devise: RAUS HIER! Zwischen dem ersehnten Leben in Freiheit steht allerdings eine Bande rüddiger Plüschpanther in Rosa, die wahren Herren des Kaufhauses, und ein trotteliger Nachtwächter mit seinem ewig sabbernden Hund...

Alle, die die Gremlins gesehen haben, wissen, was sie hier erwartet - das ultimate Einsteigerabenteuer für alle Plüschis, absolut spielsenswert!!! (Fünfeinhalb Henker)

Plüsch, Drugs & Rock'n Roll ist die logische Fortsetzung des 'Big Shop Tangos' und kann unmittelbar im Anschluß gespielt werden (Es lebe die Plüschikampagne!). Das Szenario

handelt von der aufopferungsvollen Suche der SPs (Spielerplüschis) nach einer freien Plüschtiersiedlung und der Befreiung der dort ansässigen Plüschigemeinschaft aus den

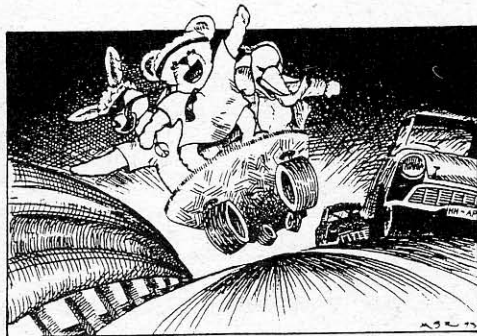
Die Abenteuer des 'Fantasy'-Rollenspiels **Plüsch, Power & Plunder**

Stefan Gellrich, Andreas Schmieg,
Norbert Matausch, Steffen Schütte,
Heinrich Glumpler, Lars Redeligg
phase

Preis: 12.80/17.80/12.80/12.80/22,- DM

Klauen einer Organisation gewissenloser Waschmittel-Dealers.

Als besonderes Bonbon liegt dem Abenteuer ein Satz originaler Plüsch Zambel-Karten bei, so daß die SPs mal so richtig zocken - äh, zambeln können... Irre Ideen in einem irren Abenteuer! Die Krönung des Ganzen bildet aber die Nachbildung des Schloß Neuschwanstein aus weißen Legosteinen - spielen, spielen spielen... (Fünfeinhalb Henker)



In ein einsam gelegenes Landhaus ist die Näherin einer friedliebenden Plüschtiersiedlung verschleppt worden und wird dort von einem furchtbaren Gegenspieler gefangen gehalten - einem sadistischen Kleinkind, dessen größte Freude darin besteht, Plüschtiere zu quälen - ein echt ekliges Balg wie aus dem wahren Leben... Einer derartigen Herausforderung sehen sich die SPs in **Keep the Secret** gegenüber. Doch dank der hilfreichen Unterstützung des erfindungsreichen Plüschwaschbaren 'Zweistein' in Form eines BWN 2 (= Flammenwerfer Brennt-Wie-Nix, Modell 2) und eines WaWiWa (= Wald und Wiesen Wagen) kann diese

Der Letzte Held

Mission nach bester James-Bond Manier gelöst werden - oder?

Auch auf die Gefahr hin, daß ich mich wiederhole, das Abenteuer ist toll - mein persönlicher Favorit! Wer es nicht kauft, ist selber schuld (Sechs Henker)

Wenn man die ersten drei Abenteuer gespielt hat, fragt man sich unwillkürlich, was da eigentlich noch kommen kann. Doch frei nach der Devise "Wir können auch anders" präsentiert sich mit **Cyberplunder** ein wahrhaft skurriles Abenteuer der allerfeinsten Sorte. Was ist der liebste Freund des Kindes? Sein Teddy? Das Haustier, sei es Hamster, Hund oder Katze? - Nein, falsch - es ist der LähmBoi mit seinen Videospiele! Die SPs, die friedlich und zufrieden im Kinderzimmer der kleinen Anne leben, werden von einem unheimlichen Plüschis mit unglaublichen Fähigkeiten in einen solchen hineingesogen, als sie versuchen, Anne aus ihrer ständigen Traurigkeit herauszuhelfen - und dann geht es erst richtig rund!

Dies ist eine aberwitzige Mischung aus Terminator und Tron, wie sie nur wahren Plüschihelden begegnen kann - haarsträubend, turbulent, toll und sehr empfehlenswert (Fünf Henker)

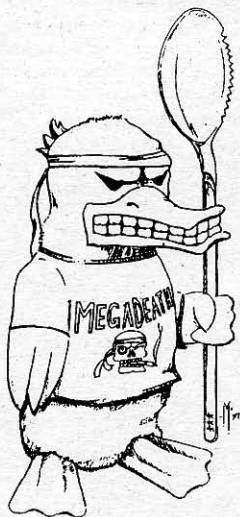
Mit der neusten Veröffentlichung - **20TH Century Plunder** - in dem gleich drei Szenarien zu finden sind, hat sich der Grundtenor der Abenteuer (leider?) geändert. Waren bislang die Schrecken und Hindernisse aus der Welt der großen Trampel (das sind wir...) Gegenstand der Plüschis-Abenteuer, was eine amüsante Mischung aus niedlicher Situationskomik (Treppensteigen oder Türen öffnen) und witzigem Kampfgeschehen (wenn Plüschis mit Teeeiern, Nußkackern und Farbspray aufeinander losgehen, bis die Nähte krachen...) beinhaltete. Nun aber lesen sich die Szenarien wie Cartoon-Slapstick-Abenteuer für TOONS. Das bedeutet nicht, daß sie schlecht sind - aber sie sind doch irgendwie anders...

In **Frankenschweins Braut** geraten die Plüschis in die Gewalt eines wahnsinnigen Plüschschweins, daß es sich in den Kopf gesetzt hat, eine riesige Sprechpuppe zu beseelen. Ein horrormäßiges Abenteuer mit allen gängigen Klischees des Genres - der wahre Friedhof der Kuscheiltiere... *Ein witziges Abenteuer mit recht sadistischen Einschlägen, die den Plüschis an die Holzwohle gehen.*

Außerirdische, die für ihren interstellaren Zoo in-

telligente Lebewesen sammeln, finden im zweiten Abenteuer **B.E.M.** - *Sie wollen unsere Teddybären den Weg zur Erde. Ihre Sensoren verraten die Existenz von zwei intelligenten Lebensformen, von denen sie nun je ein Exemplar zu fangen beabsichtigen. Mit den einen haben die B.E.M. (Brutale Extraterrestrische Monster) keine großen Schwierigkeiten, aber die anderen... Ein echtes Juwel von Heinrich Glumpler, das mit Abstand beste Abenteuer des Bandes! Die Außerirdischen sind wirklich zum Piepen, die darf man sich eigentlich nicht entgehen lassen...*

Das dritte und letzte Abenteuer **Nummer 5** lebt hat seinen Handlungsort im tiefen Süden bei München (- wen wundert's? Der Autor ist in Hamburg ansässig... eine Sonderform des Nord-Süd-Konflikts?) wo der BBD (Bayrischer Bespitzlungsdienst) finsternen Plänen nachgeht - sie beabsichtigen, (lebende) Plüschis zu erschaffen und ihrem Willen zu unterwerfen, um so die perfekten Spione in die Kinderzimmer feindlich gesonnener Politiker einschleusen zu können - und das muß doch verhindert werden, oder? *Das Abenteuer liest sich eher träge - dem Autor will es nicht so recht gelingen, die turbulente Stimmung der anderen Szenarien einzufangen. Außerdem erscheint es ein wenig unglücklich, daß das erste und dritte Szenario die künstliche Beseelung*

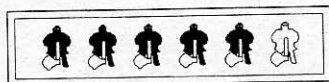


Der Letzte Held

von Plüschis - wenn auch in variiert Form - zum Thema haben.

Wer das erste Mal in seinem Leben ein Plüsch sein möchte, sollte es zunächst mit einem der anderen Bände versuchen, um das wahre Plüschfeeling zu erlangen. Alte Hasen unter den SPs kommen aber auch um diesen Band nicht herum. (Vier Henker)

DLH-Gesamtwertung:



Wer es jetzt immer noch nicht glaubt, daß wir nicht allein sind, dem kann nicht geholfen werden. Fragt doch Eure kleinen Schwestern/Brüder bzw. Kinder - die wissen es längst! Im Vertrauen, meinen Teddy beobachte ich auch schon seit einiger Zeit, aber er traut mir noch nicht. Doch ich werd' ihn schon noch mal erwischen...

Andreas Mätzing

Origami als Reiz des Abenteuers

Das hält man nicht alle Tage in den Händen: ein 108 Seiten dickes Abenteuer. Ein stilvolles Cover sowie Zeichnungen und Karten, die auf die KanThaiPan-Kultur einstimmen, erhöhen den Reiz zum Kauf, den viele Spieler nun, nachdem die zugehörige Quellenbox (s. DLH 22) endlich auf den Markt gekommen ist, ins Auge fassen werden.

Ich gebe zu, all dies verbunden mit dem Namen Heinrich Glumpler als Autor des Heftes ließen auch mich in den Laden laufen und dieses Abenteuer erstehen: KanThaiPan hatte mich in seinen Bann geschlagen, so daß ich begierig auf die Lektüre war.

Um so enttäuschter war ich, nachdem ich die ersten Seiten hinter mich gebracht hatte: was einem da als Abenteuer aufgetischt wird, kann sich jeder gute Spielleiter binnen weniger Herzschläge aus den Fingern saugen und lohnt es nicht, zu Papier gebracht zu werden. Bis zur Seite 33 zieht sich eine

Anreise hin, die den Charme eines verschlafenen Wochenendes zu entpuppen vermag.

Meine Unlust gab sich mit dem Beginn der Handlung in KanThaiPan. Hier entfaltet Heinrich Glumpler durchaus viele Facetten der Kultur und fügt die Nichtspielercharaktere übergangslos in sie ein, so daß man wirklich meint, in einer anderen Welt zu spielen. Unterstrichen wird dies zum einen dadurch, daß sich die Spieler hier die ganze Zeit über nur mittels eines Übersetzers verständlich machen können, zum anderen durch einige Spielhilfen, die dem Leiter an verschiedenen Punkten in die Hand gegeben werden. Mit ihnen kann der Spielleiter die Helden von Zeit zu Zeit durch falsche Verhaltensformen auflaufen lassen, ohne sie dadurch gleich soweit zu entblößen, daß dies schwerwiegendere Folgen haben müßte.

Obwohl aber kulturell einiges nähergebracht wird, was in der Quellenbox nur angerissen wurde, bleiben meine Wünsche an ein Abenteuer in KanThaiPan teilweise unerwünscht. Alles in allem wird in Kurai-Anat lediglich die Kultur ausgespielt, das Abenteuer an sich zerfällt in viele kleine Episoden, die zwar zusammenhängen, jedoch zu wenig aufeinander aufbauen, als daß man den Eindruck gewinnen könnte, das Geschehen als Spieler von sich aus wirklich voranbringen und beeinflussen zu können.

Dabei beschränken sich die Anforderungen - sicherlich immer neben dem reizvollen Kulturspiel - zumeist auf Standard-situationen.

KURAI-ANAT
Das schwarze Herz
Midgard-Abenteuer
von Heinrich Glumpler
108 Seiten
Preis: ca. 25 DM

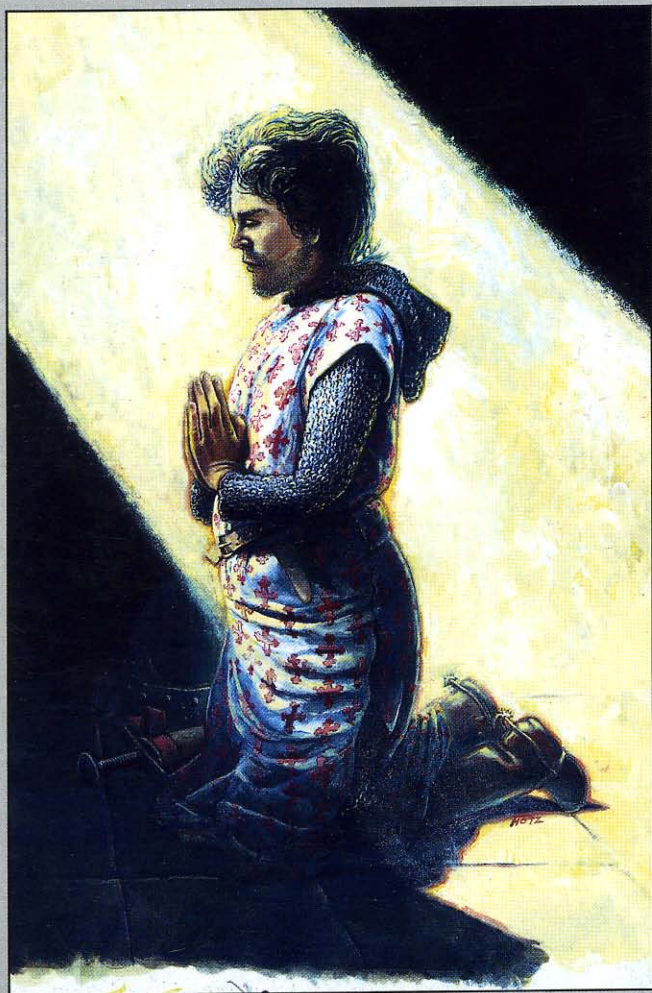
Letztlich bleibt das Abenteuer also hinter meinen Erwartungen zurück. Ich werde ein wenig Arbeit in die Handlung stecken und die Anreise ersatzlos herausstreichen, doch dann werde ich es auch ruhigen Gewissens leiten können. Gleiches empfehle ich jedem, der sich auf KanThaiPan einlassen möchte, und damit rate ich auch zum Kauf des Abenteuers, denn der Preis ist trotz allem angemessen, und man erhält durchaus Wissenswertes, das ich nicht missen möchte.

Ulf Zander

DLH-Wertung:



HårnWorld
BUCH DER GÖTTER



Ab sofort im Fachhandel erhältlich oder bei:
Mania Productions • Sigrid Minz • Benzenbergstr. 60 • 40 219 Düsseldorf