

DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Abenteuer:

„Das Amfortas-Stift“

Aventurien:

Sukkuvelani,
Groenvelden

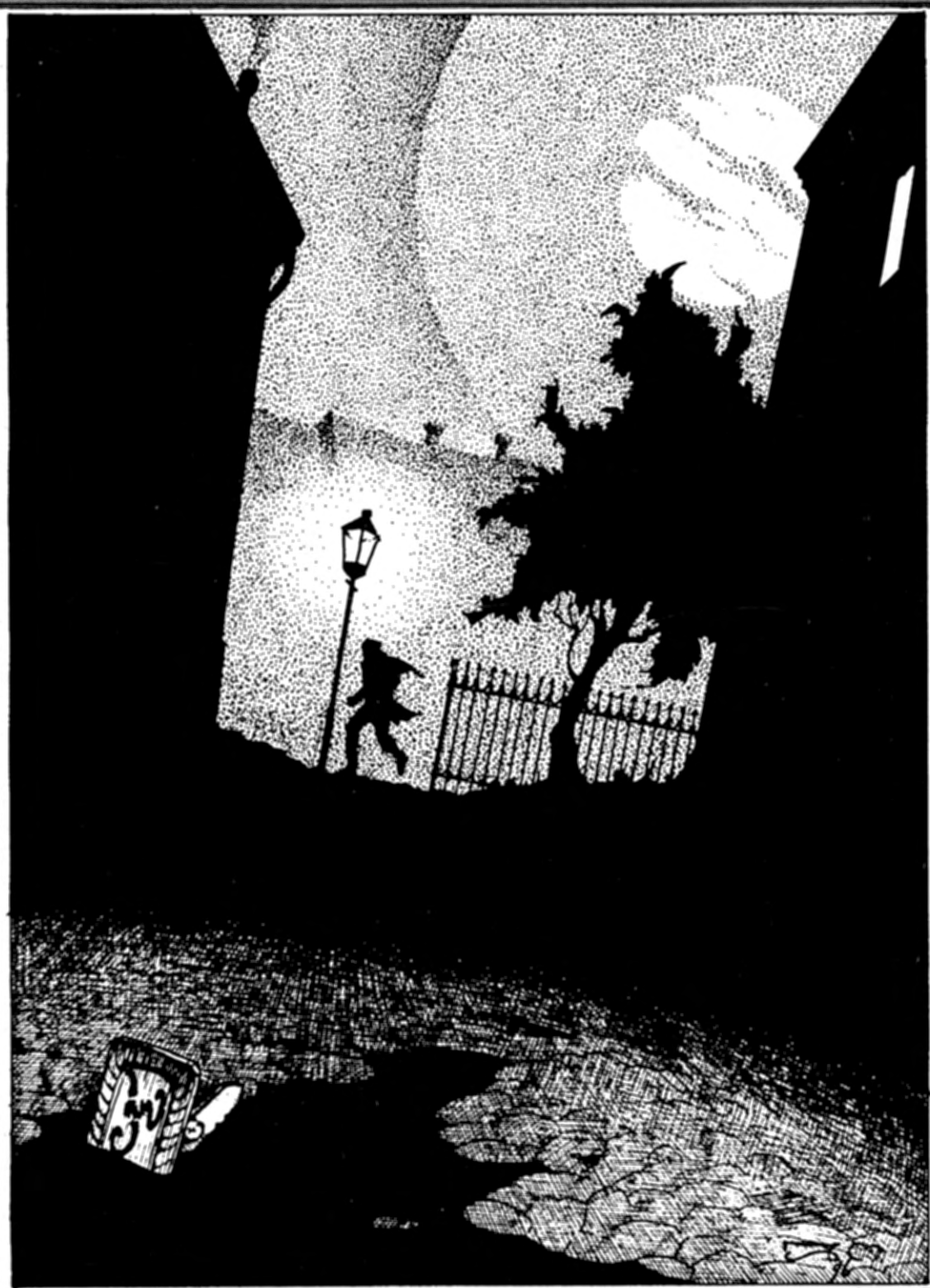
Havena:

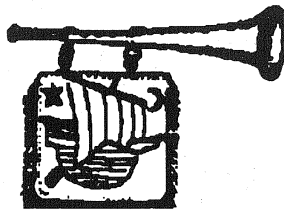
Der alte
Sammler

Rezis:

Rawindra,
Ruf des Warlock,
Saga-Service,
Kampf um Rom

33





Die Havena-Fanfare erscheint vorrangig für das Gebiet des Albernischen Königreiches und Markgrafschaft Winhall, wird aber auch in viele Provinzen des Mittelreiches, das Liebliche Feld, Nostria und Andergast

gesandt. Die Auslieferung an Orks oder Goblins ist strengstens verboten. Für die rechte Moralität der gedruckten Artikel zeigt sich Kilmor A. Daffee verantwortlich. Die Fanfare kostet in Albernia und Winhall 12 ST, sonst 2D.

Gelbe Seerose blüht

Wie uns heute morgen bekannt wurde, wurden dem ehrenwerten Bürger Joost Tuigillin in der letzten Nacht mehrere wertvolle Schmuckstücke gestohlen. Darunter befanden sich zwei Rubinringe und ein Kollier aus Rubinen und Smaragden, deren Wert uns der Bestohlene nicht nennen möchte. An der Stelle der Kleinodien hatte sich am Morgen eine gelbe Seerose in der Schmuckkiste befunden, so daß sich die verruchte Diebesbande

nun neuerlich ins Gespräch gebracht hat. Während man die Tollkühnheit der Diebe - oder war es nur einer - schon beinahe bewundern kann, können wir ob der Leistung unserer Garde nur den Kopf schütteln.

Seit Jahren treibt die Gelbe Seerose nun ihr Unwesen in der Stadt, und seit Jahren versichern uns die Verantwortlichen der Garde, man würde die Diebe in den nächsten Wochen stellen.

Nun, geschehen ist freilich nicht, und so müssen sich alle aufrechten Bürger flurens, denn sie gehören zu den Hauptopfern der Bande, fragen, ob ihre Habe bei einer solchen Stadtwache noch sicher ist.

Hauptmann Cheannard wußte auf diese Frage zunächst nichts zu antworten, aber immerhin gab er den Hinweis heraus, man möge sich in nächster Zeit nicht mit Rubinen geschmückt in der

Öffentlichkeit zeigen. Ganz offensichtlich hat die Gelbe Seerose ein besonderes Interesse an diesem Edelstein, denn in den letzten zwei Jahren stahlen die Diebe immer auch Rubine.

Ob dieser Aufruf nun etwas bewirken wird, bleibt indes unklar. Ich kann es mir allerdings nicht vorstellen. Die Garde ist nun gefordert, die Diebe dingfest zu machen, gute Ratschläge helfen nicht weiter. ami

Unterstadt brennt

Zu einem interessanten Schauspiel kam es vor drei Tagen, als eine der Ruine der Unterstadt Feuer fing und mehrere Stunden brannte. Auch wenn sich die wildesten Gerüchte über den Ausbruch des Feuers in den Straßen von Havena halten, wird sicherlich ein unkontrolliertes Feuer eines Sammlers dafür verantwortlich sind.

Gegen Mittag waren die ersten dunklen Rauchschwaden in den Fischerort gezogen. Sie waren so dicht, daß viele Menschen entsetzt die Fensterläden schlossen und einigen angewidert Stofflappen vor ihre Nase hielten. Daß es so dunkel wurde, daß in einigen Tavernen die Laternen

angezündet wurden, stimmt allerdings nicht.

Schnell hatten sich viele Havener auf dem Bennaiddamm versammelt und erfanden die wunderlichsten Gruselgeschichten, von denen keine der Wahrheit auch nur nahe gekommen ist. Findige Krämer holten ihre Bauchladen heraus und boten den Herumstehenden Getränke und kleine Speisen an.

So entstand spontan ein kleines Volksfest an der Grenze von Südhafen und Fischerort, das eigentlich nur die Bierbrauer störte, die ihrer Arbeit nachgehen wollten

ghb

Leiche in Baugrube

Einen grausigen Fund machte der Straßenarbeiter Finn Thormark, als er seinen Arbeitsplatz in der Brückstraße vor zwei Tagen erreicht.

Finn hatte gerade seine Schaufel und mehrere Eimer bereitgestellt, als er auf einen Stoffetzen in der Baugrube aufmerksam wurde. Schnell sprang er hinein und schaffte den Sand beiseite.

Dabei stieß er auf die Leiche einer etwa 25-jährigen Frau, die offensichtlich in der vorherigen Nacht dort verscharrt worden war. Sie wies mehrere Wunden auf, die von scharfen Waffen stammen mögen, wobei nicht

eindeutig festgestellt werden konnte, ob die Wunden von einem Mordmörder oder von einem Kampf stammen.

Rätselhaft wird zunächst einmal die Identität der jungen Frau bleiben, die einige Körperbilder an den Armen und auf dem Rücken trug. Sollte irgend jemand eine solche junge Frau vermissen, wird er gebeten, sich bei der Stadtwache zu melden.

Ferner werden Zeugen gesucht, die vielleicht einen Kampf in den Straßen beobachtet haben. Schon der kleinste Hinweis könnte der Garde bei der Auflösung des Falles weiterhelfen.

ami

Nachrichten aus Albernia

Belästigt

Honingen. Bei einem Besuch seiner königlichen Majestät in Honingen, wurde der Monarch auf einem Rundgang durch die Stadt von herumlungernenden Burschen belästigt, indem sie ihn einen Verräter nannten und sonstwie beschimpften.

Der König Cuanu-Ul-Bennain konnte über die Irgeleiteten nur lachen, die inzwischen im Stadtgefängnis sitzen und auf eine mehrjährige Strafe wegen Majestätsbeleidigung warten.

Gerichtet

Abilacht. In Abilacht wurde in der vergangenen Woche der berüchtigte Mörder Hordach hingerichtet.

Etwa dreihundert Bürger der Stadt fanden sich zu der Hinrichtung ein, um mitzuerleben, wie der Mann, der so unglaubliche Morde begangen hat, am Henkerbaum aufgehängt wurde.

Den ganzen Vormittag dauerte der Todeskampf des Delinquenten, dann erbarmte sich ein Mann des Verurteilten und hängt sich an in. Sofort brach das Genick des Mörders unter dem lauten Jubel der Massen.

Es ist gut zu wissen, daß der gefährlichste Verbrecher Alberbias nun endlich seiner gerechten Strafe zugeführt wurde.

Heimsieg

Honingen. In einem packenden Immanenspiel setzten sich die Honinger Wölfe gegen die Adler aus Grangor mit 15 : 13 durch. Erst in den letzten Augenblicken konnte die Gastgeber durch einen Zweipunkteschuß den Sieg perfekt machen, der lange gefährdet schien, nicht zuletzt deshalb, weil die Wölfe einen Achtpunktevorsprung wieder verspielt hatten.

Damit verspricht das Freundschaftsspiel zwischen den Wölfen und den Bullen in zwei Wochen (in Havena) eine interessante Begegnung zu werden. Viele glauben schon daran, daß Honingen seit sehr langer Zeit mal wieder mehr als drei Punkte in Havena macht.

Flußfahrt

Havena. Von Havena aus sollen in vier Tagen acht Flußschiffe zu einer Ausflugsfahrt den Großen Fluß aufwärts aufbrechen.

Mit dieser Prozession soll allen Göttern für ihre Milde gedankt werden, die sie im letzten Jahr haben walten lassen.

Der König hat seine Teilnahme inzwischen abgesagt, da er zu einem dringenden Gespräch nach Nostria geladen wurde. Dafür nimmt aber seine bezaubernde Frau und Königin an dem Fest teil.

Rennen verboten

Wie uns Vertreter des Ältestenrates gerade mitgeteilt haben, wird das Bootsrennen im Hafenbecken, das von einigen Flußfischer organisiert werden sollte, von amtlicher Seite verboten. Nun bleibt den Organisatoren nur noch ein Bittgang zu Markvogt Herlogan, der sich allerdings schon vor Wochen ablehnend zu dieser Veranstaltung geäußert hat.

Umbrad Thotigg, wortführender Planer des Rennens, hatte unserer Redaktion schon vor drei Tagen mitgeteilt, daß der Antrag im Ältestenrat wohl nicht durchkommen würde. Wir wollen aber bezweifeln, daß dies damit zusammenhängt, daß zu wenig

Schmiergelder an die Abgeordneten gezahlt worden seien.

Im gleichen Atemzug hatte uns herr Thotigg mitgeteilt, das Rennen würde auch ohne offizielle Erlaubnis durchgeführt würde. Alle Teilnehmer seien bereits in Havena, und es werfe ein schlechtes Bild auf die Hauptstadt Albernia, wenn der beste Ruderer Thormal's unverrichteter Dinge wieder abreisen müßte.

Die Garde hat indes angekündigt, hart durchzugreifen. 'Notfalls schlagen wir Löcher in die Boote', äußerte ein Sergeant. ami

Garde im Orkendorf

Manchmal müssen wir uns fragen, ob die Mitglieder des Ältestenrates genau wissen, was sie tun. Anscheinend bedeutet ihnen das Leben eines Gardisten nicht besonders viel, denn wie sollte man sonst erklären können, wie die Herren und Damen Abgeordneten dafürstimmen konnten, eine Wache im Orkendorf einzurichten.

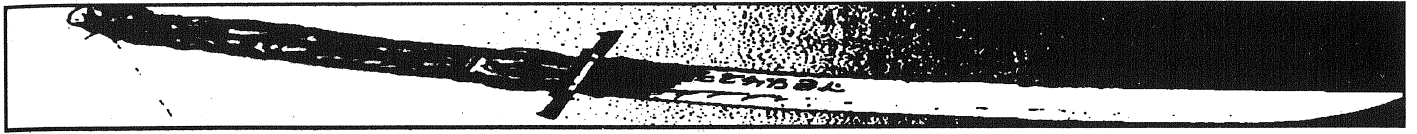
Es bedürfte sicherlich 20 Männer vom Schlage des Hauptmannes Cheannard, um eine solche Wache einigermaßen effektiv leiten und halten zu können. Aber solche Männer sind selten in unserer Zeit, und auch ein Blick in den Abgängerjahrgang der Kriegerschule kann da keine Hoffnungen machen. Unsere Gardisten mögen ihren Dienst gut verrichten, aber im

Orkendorf werden sie keine Woche überleben.

Dort wimmelt es nur so von Betrügern und Mördern, vereinigt in Banden, die den Soldaten ans Leder wollen. Welche Freude werden sie erst haben, wenn das nette kleine Büro der Wache in Flammen aufgeht.

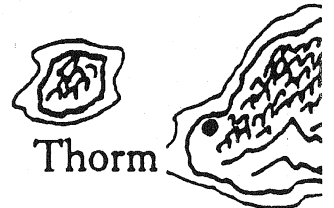
Unverantwortlichkeit muß man den Stadtvätern wohl bescheinigen, denn eine solche Entscheidung kann keinem vernünftigen Gedanken entspringen sein.

Warten wir zunächst ab, was uns die Zukunft bringt, denn noch hat der Markvogt dem Beschluß nicht zugestimmt, was er allerdings wie in allen Militärsachen tun muß. ghb



Die Wahrheit über Sukkuvelani

Meisterinformationen
zur Insel im Perlenmeer
von Andreas Michaelis



„... unser Schiff wehrte sich gegen die wogende See, die versuchte, unsere Aufbauten zu zertrümmern. Noch niemals hatten wir im Kaucatan einen derartigen Sturm erlebt. Hier, am Ende der Welt war das Wasser immer glatt gewesen ...

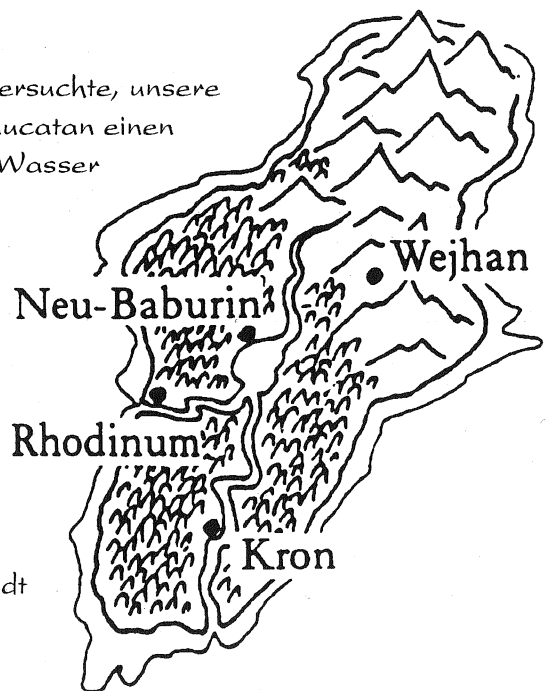
... In der Ferne tauchte schließlich Sukkuvelani auf, und auch wenn wir uns bewußt waren, daß die Sklavenhalter keine Fremden auf ihrer Insel duldeten, so mußten wir doch zusehen, uns neues Trinkwasser zu besorgen ...

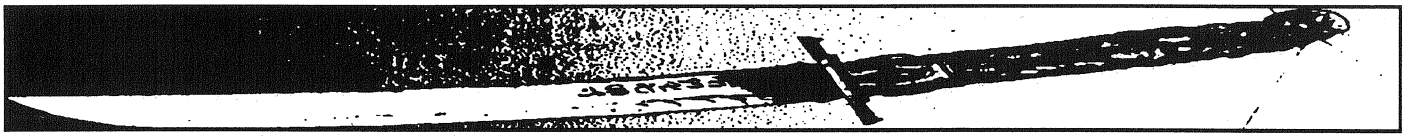
... kriegerische Weiber waren über uns hergefallen und hatten bereits acht Mann der Besatzung getötet, als eine Anführerin dem Treiben Einhalt gebot. Man nahm uns die Waffen ab und brachte uns auf einem Flußschiff in eine Stadt im Herzen der Insel ...

... das Dach des Tempels erstrahlte im puren Golde. Reich müssen die Leute hier sein. Doch wo sind die Alanfaner?

Wir werden fliehen müssen, denn mir scheint, wir sollen alle ermordet werden.

(Logbuch eines unbekannten Kapitäns)





Als wir 1992 im Letzten Helden den Bericht über die Perlenmeerinsel Sukkuvelani begannen, ahnten wir nicht, daß es in der DSA-Redaktion einmal Pläne geben würde, aus dem Eiland einen alfanischen Außenposten mit großen Plantagen und Edelsteinminen zu machen. Doch so sehr wir uns auch über die Darstellungen in der Al'Anfa-Box ärgerten, sie ließen sich nicht ignorieren. Es war nun an uns, unsere Ideen zu retten. Was dabei herausgekommen ist, wollen wir euch auf diesen Seiten andeuten.

Viele Fehler

Als klar wurde, was es mit dem rondrianischen Sukkuvelani auf sich haben würde, stellten wir fest, daß unsere Beschreibungen in den Heften 22 und 23, sowie in den Abenteuern des Abenteuerbandes 1 nun einige Fehler aufwiesen, die es zu beseitigen gilt.

Die Einleitung

des Artikels aus DLH 22 muß nun neu geschrieben werden. Hier der richtige Text:

Im Jahre 14 Hal brach eine Gruppe Geweihter von Khunchom aus auf, um Gerüchten über eine Insel im Perlenmeer auf

der ein ungewöhnlicher Rondrakult herrschen soll, auf die Spur zu kommen. Sie gewannen den Händler Arenwein für dieses Unternehmen, der ihnen eines seiner Schiffe zur Verfügung stellte.

Im Monat des Phex landeten die 11 Geweihten nach einer mehrwöchigen Seereise voller Fährnisse auf einer Insel, die der Kapitän des Schiffes als Sukkuvelani identifizierte.

Bereits beim Verlassen des Schiffes in Rhodium gab es erste Probleme, denn die Sukkuvelanier weigerten sich, die beiden Vertreter des Praios und die Geweihte der Rondra an Land gehen zu lassen. Erst nach zähen Verhandlungen wurde den drei Priestern gestattet, das Land zu betreten. Allerdings wurden sie ständig von zwei Kriegerinnen aus Neu-Baburin begleitet.

An den Namen der Geweihten ändert sich nichts.

Nachdem die elfköpfige Expeditionsgruppe ihre Arbeit vollendet hatte, kehrte sie nach Kunchom und schließlich nach Kuslik zurück, um ihre Erlebnisse zu Papier zu bringen. Da Al'Anfa stets ein Geheimnis aus ihrer Anwesenheit auf Sukkuvelani gemacht hatte, zweifelte niemand den Bericht an, doch als dieser die Stadt im

Süden erreichte, begannen insbesondere die Hohepriester des Borons damit, die Ausführungen als Fantastereien zu entlarven. Im Jahr 21 Hal besuchten viele hochrangige Geistliche und Botschafter aus vielen Ländern Aventuriens auf einem alfanischen Schiff die Insel und konnten sich davon überzeugen, daß es dort keine Rondratempel gibt.

Inzwischen wurden bis auf den Ingerimmgeweihten Norbo Ilumkis, der nach Xorlosch geflohen ist, und die Priesterin der Peraine Fenja Bodiak, die Schutz im Tempel von Havena gefunden hat, alle Teilnehmer der Expedition verhaftet und in verschiedene Noionitenkloster gebracht. Alle Berichte wurden vernichtet oder zumindest aus den offiziellen Teilen der Bibliotheken verbannt...

Die Geschichte der Insel

An der Geschichte der Neu-Baburiner ändert sich nicht besonders viel, bis wir zum dem Zeitpunkt kommen, der mit **Kontakt nach Außen** überschrieben ist.

Eine Kontaktaufnahme mit Kaufleuten aus Khunchom hat es niemals gegeben. Alle Gerüchte über eine Insel, auf der Rondrapriester herrschen, stammen von

Rhodium

Einwohner: 46

Garnison: 25 Rondrageweihte

Tempel: Rondra/Kor, Efferd

Rhodium hat sich von allen Orten auf Sukkuvelani am schlechtesten von dem Erdbeben im Jahr 102 vor Hal erholt. Die meisten Bewohner des damals vollkommen zerstörten Rhodiums wanderten nach Neu-Baburin ab.

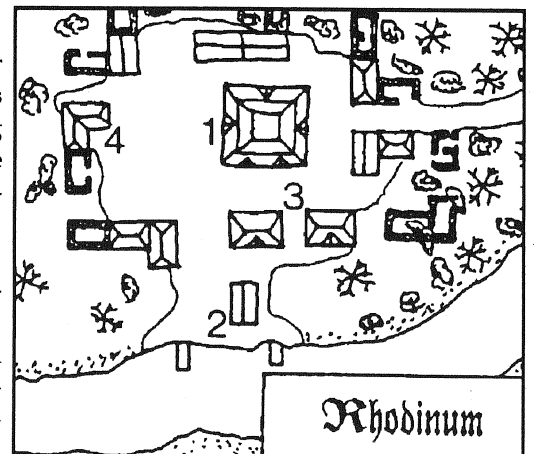
Heute leben hier nur noch einige Fischer in den verbliebenen Häusern und Geweihte der Rondra, die in Rhodium ausgebildet werden und in dem einst prachtvollen Tempelgebäude (1) wohnen.

Interessant ist noch der kleine Tempel des Efferd (2), der dem Meergott schon vor langer Zeit erbaut wurde, da Efferd von den Sukkuvelanierern als Verbündeter der Rondra angesehen wird.

Der prächtigste Bau des Ortes aber ist das Wohnhaus des Quirins Harandhur (3). Es wird ständig von zwei Geweihten bewacht, die niemanden zu dem Hochgeweihten lassen, der nicht erwartet wird.

Zudem gibt es aber noch ein weiteres Gebäude, das bewacht wird. Bei ihm handelt es sich um ein Lagerhaus (4), in dem Dinge aufbewahrt werden, die Piraten abgenommen wurden.

Am Strand vor dem Ort findet man stets einige Boote der Fischer und ausgebreitete Netze, an denen Ausbesserungsarbeiten vorgenommen werden.





irgendwelchen Piraten. Somit können die beiden Abschnitte **Kontakt nach Außen** und **Glaubenskrieg** gestrichen werden. Stattdessen war diese Zeit einfach nur so ereignislos, daß die Geweihten der Expedition nichts darüber geschrieben hatten. Wennimmer in den Beschreibungen Waren erwähnt werden, die durch den Handel mit Khunchom nach Sukkuvelani kamen, stammen diese nun von den Piraten, die immer wieder versucht haben, über die Insel herzufallen. Diese Überfälle endeten stets damit, daß alle Piraten getötet, ihre Ladungen eingezogen und ihre Schiffe verbrannt wurden.

Die Geschichte setzt wieder im Jahre 102 vor Hal ein, in dem es am 12. Peraine zu einem schweren Erdbeben kam.

Die Geographie der Insel

Nachdem feststand, daß es das Sukkuvelani, wie es die Expedition beschrieben hatte, nicht gab, begann man damit, das Logbuch des Schiffes *Wellenreiter* zu suchen, in dem über mehrere Reisen in die Gewässer um die Perlenmeerinsel berichtet wurde. Leider konnte weder das Schiff noch das Buch gefunden werden, so daß nicht herauszufinden war, was der Kapitän und seine Mannschaft gesehen haben.

In Kreisen hoher Geistlicher ist man inzwischen der Meinung, daß es dieses Logbuch gar nicht gibt. Er herrscht die Ansicht, es sei eine Erfindung der Forschergruppe.

Neu-Baburin

Mitten in Neu-Baburin steht das Fremdenhaus, das nun, da es niemals einen Kontakt nach Außen gegeben hat, völlig seine Bedeutung verloren hat. Trotzdem gibt es diese Einrichtung und sie wurde zur Wohnstatt der Geweihtengruppe, die im Jahr 14 Hal die Insel besuchte. Doch sie hat eigentlich einen anderen Zweck.

Die Neu-Baburiner sind während all der Jahre davon ausgegangen, daß auf dem Festland immer noch der Praioskult regiert. Für den Fall, daß weitere Flüchtlin-

ge nach Sukkuvelani kämen, wurde ein Haus gebaut, in dem sie erst einmal Unterschlupf finden sollten. Es wurde zwar nie gebraucht, aber immer gepflegt. Im Volksmund bekam es den Namen **Fremdenhaus**.

Rhodinum

Mit dem Wegfall der Beziehungen nach Khunchom verliert auch der Ort Rhodinum in seiner ursprünglichen Fassung seine Daseinsberechtigung. Darum soll er an dieser Stelle neu beschrieben werden.

Im Reich der Kriegsgöttin

Leider bleibt auch das zweiteilige Sukkuvelaniabenteuer aus DLH 22&23 nicht unbeeinflusst von der Tatsache, daß es keinen ausführlichen Fremdkontakt zum Festland gibt.

Während des kleinen Empfanges bei der Nharas-Enkida diskutiert die Herrscherin der Neu-Baburiner nun mit den Helden darüber, ob es günstig wäre, Handel mit den Städten an der Ostküste Aventuriens zu treiben. Sie denkt an eine Öffnung Sukkuvelanis nach Außen und trifft damit auf den Widerspruch einiger Quirins.

Es sollte nicht vergessen werden, daß die Helden in dem Abenteuer erst die zweite Gruppe von Festländern sind, die Sukkuvelani ohne böse Hintergedanken besuchen. Vor ihnen sind die Geweihten nur mit der Expeditionstruppe zusammengekommen, und das ist bereits einige Jahre her.

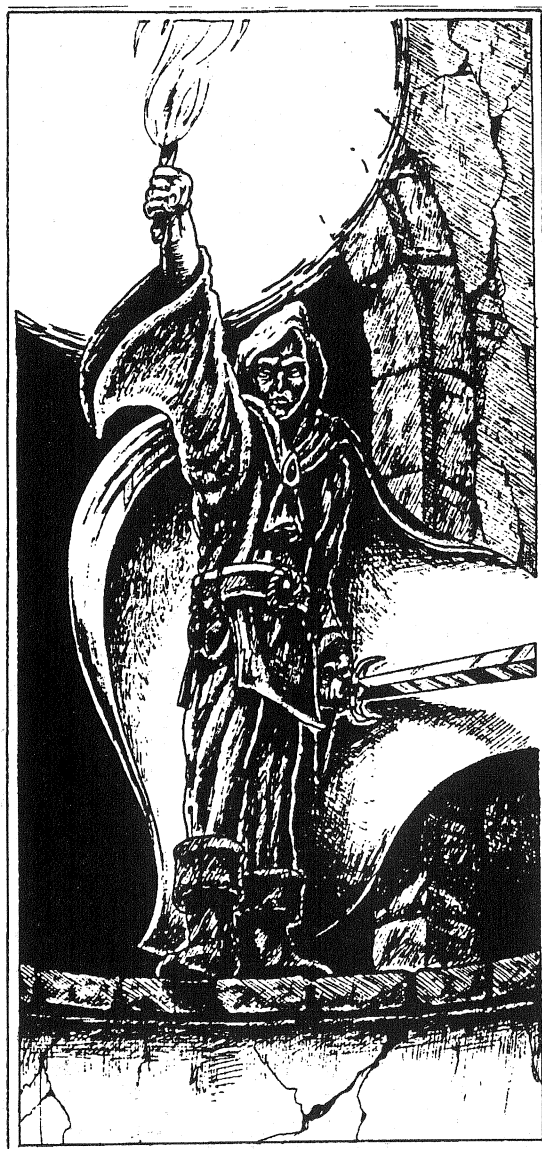
Selbstverständlich legt während des Aufenthaltes der Abenteuerer kein Handelsschiff aus Khunchom an. Stattdessen kommt es zu einem Piratenüberfall, bei dem alle Piraten in die Hände der Sukkuvelanier fallen. Die Geweihtenschaft sieht von einer Zerstörung des Schiffes ab, wenn die Helden damit am Ende des Abenteuers zum Festland zurückkehren wollen.

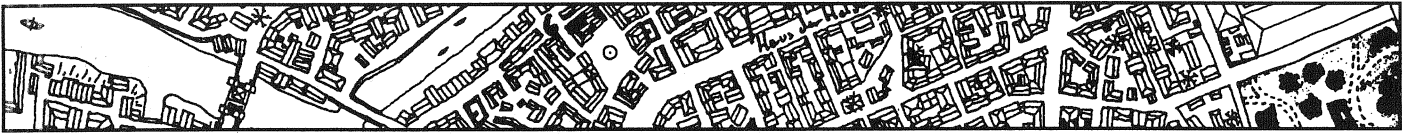
Die Rückkehr der Helden nach Khunchom gestaltet sich auch schwierig, denn wenn sie von ihren Erlebnissen auf Sukkuvelani berichten, laufen sie Gefahr, den Geweihten der Expedition in ein Noionitenkloster zu folgen.

Abenteuerband 1

Die beiden Sukkuvelaniabenteuer in dem DLH-Sonderband, der zur Messe '93 in Essen erschienen ist, passen überhaupt nicht mehr in das neue Konzept und erhalten deshalb den Stempel UNGÜLTIG.

Damit ist alles so geändert, daß ihr demnächst in einem Abenteuer herausfinden könnt, welches Geheimnis Sukkuvelani und seine Bewohner umgibt.





Der alte Sammler Kjaal Norwen

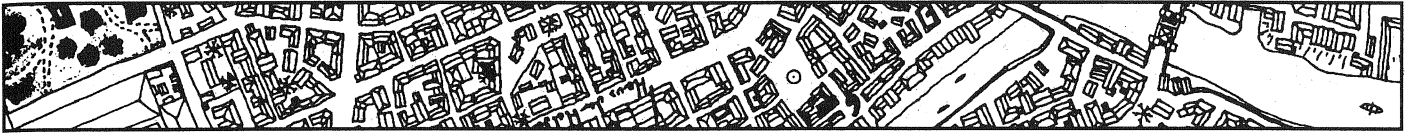
Es gibt bemitleidenswerte Individuen unter uns, die gezwungen sind, sich Tag für Tag in die Ruinen der Unterstadt zu wagen. Sie träumen davon, irgendwann einmal dort ihr Glück zu finden, und bemerken kaum, wie dabei ihr Verstand allmählich von der verderbnisbringenden Aura der Totenstadt zerfressen wird, bis sie schließlich ganz ihre Menschlichkeit verlieren.

Meist gehören sie zu den Ärmsten der Armen, die von der verzweifelten Hoffnung angetrieben werden, irgend etwas aus dem stinkenden Schlamm graben und anschließend für ein paar Heller veräußern zu können. Sie finanzieren derart mühsam ihr Dasein, weil sie nirgendwo sonst geduldet werden. Niemand gibt einem 'Sammler', wie sie sich selbst benennen, Arbeit, ja die meisten Menschen fürchten sie sogar und meiden jeglichen Kontakt, weil sie sie für unrein halten.

Geschieht ein Unfall, werden mitunter Sammler zur Rechenschaft gezogen, nur weil sie das Pech besaßen, sich zur falschen Zeit am falschen Ort aufzuhalten. 'Sie graben mit ihren Händen nach dem Unglück der Vergangenheit und bringen Dinge zu uns, die schon seit langen Jahren in der lichtlosen Tiefe geruht haben', heißt es meist in den Rechtfertigungen, 'daher ist es nur rechtens, wenn sie hin und wieder auch die Folgen ihres gewissenlosen Handelns tragen müssen.' Wirkliches Verständnis für die unglückliche Lage der Sammler bringt jedoch niemand auf.

Es ist daher unvermeidlich, daß fragliche Personen – selbstverständlich nur zu ihrem eigenen Schutz – unverzüglich aus Havena entfernt werden, und daß jenes 'Sammeln' in den Ruinen von dem heutigen Tage an unter Androhung schwerster Strafen untersagt wird

(aus den Reden Thasparon Dercs anlässlich der Wahl des Bürgermeister, 12 Hal)



Die Problematik der Sammler ist in Havena bis zum heutigen Tage ungelöst und sorgt sowohl im alltäglichen Leben, als auch bei politischen Debatten immer wieder für allerhand Spannungen. Niemand fühlt sich bei dem Gedanken an die Gegenwart dieser Gestalten besonders wohl. Dennoch werden sie von den meisten Bürgern stillschweigend geduldet – möglicherweise, weil ihnen bewußt ist, wie leicht sie selber in eine vergleichbare Lage geraten könnten. Die wenigsten Sammler waren nämlich Zeit ihres Lebens derart arm, sondern haben durch einen plötzlichen Schicksalsschlag ihre gesamte Habe eingebüßt und sahen sich gezwungen, fortan auf diese Art ihr weiteres Leben zu bestreiten.

Die halbherzigen Versuche der Obrigkeit, die Sammler aus Havena zu vertreiben, scheiterten meist daran, daß sich diese in den Ruinen der Altstadt wesentlich besser auskennen als die Mitglieder der ausgesandten Stadtgarde – und für jeden Sammler, dessen man habhaft werden konnte, schienen drei neue aufzutauchen. Groben Schätzungen zufolge soll es zur Zeit mehrere Dutzend Menschen in Havena geben, die vom 'Sammeln' leben. Eine genauere Zahl anzugeben, ist leider unmöglich, da die Lebenserwartung eines Sammlers aufgrund der Gefahren der Unterstadt und ihrer sonstigen Lebensumstände nicht sehr hoch ist. Gerade im Winter kommt es häufig vor, daß ihr ausgemergelten Körper aus dem großen Fluß gefischt werden müssen.

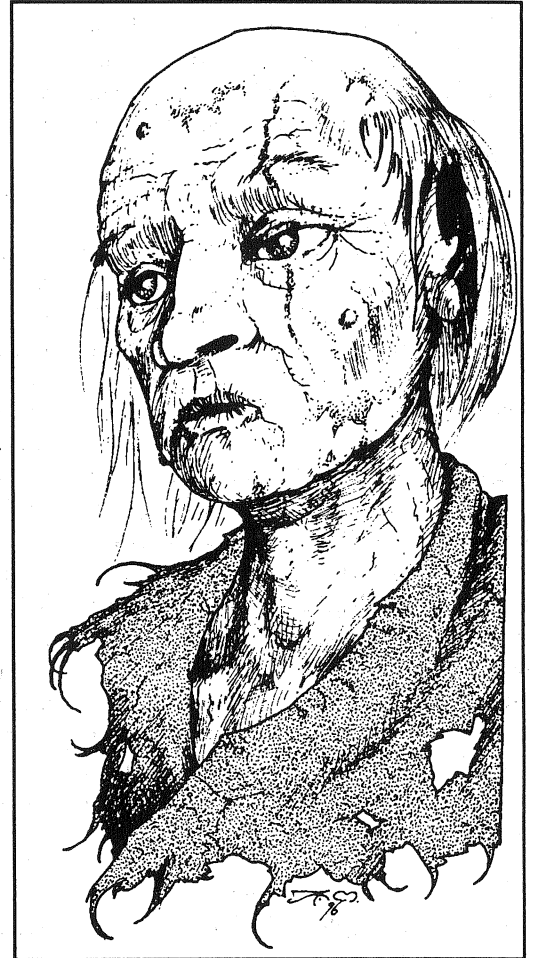
Kjaal Norwen

Schon seit zwanzig Jahren durchstreift der alte Kjaal tagtäglich die Ruinen der Unter-

stadt und ist somit einer der ältesten und erfahrensten unter den Sammlern. An sein ursprüngliches Leben kann er sich kaum noch entsinnen – zumindest behauptet er dies, wenn er darauf angesprochen wird – man munkelt aber, daß Kjaal Norwen einst zur Zunft der Bierbrauer gehörte und dort einigen Einfluß gehabt haben soll.

Welche unglücklichen Umstände ihn zu einem Sammler gemacht haben, ist allerdings unbekannt, möglicherweise sind aber Hinweise darauf in den alten Zunftbüchern zu finden, die natürlich unter strengem Verschuß gehalten werden. Doch Kjaal Norwen trauert seinem verlorenen Leben kaum nach und hat sich längst mit seiner Lage abgefunden, ansonsten hätte er kaum so lange in der Unterstadt überleben können.

Der ungefähr fünfzigjährige Mann ist von niedrigem Wuchs und besitzt einen drahtigen Körperbau, der ihn extrem zerbrechlich und verletzlich erscheinen läßt. Doch dieser erste Eindruck täuscht, denn Kjaal ist überraschend kräftig. Seine Bewegungen sind trotz des fortgeschrittenen Alters geschmeidig, seine Glieder im hohen Maße beweglich, so daß er sich durch Spalten und Risse zu zwängen vermag, die für andere unüberwindlich wirken. Seine Hautfarbe ist von einer ungesunden Blässe geprägt, zu der einige rötliche Flechten und Wucherungen in einem abstoßenden Kontrast stehen. Eine häßliche Narbe verunziert außerdem sein faltiges Gesicht, die er sich bei einer unliebsamen Begegnung mit einem Dekapus zugezogen hat, dessen



Lagerstätte er auf einem seiner Ausflüge in die Vergangenheit Havenas versehentlich zu nahegekommen war.

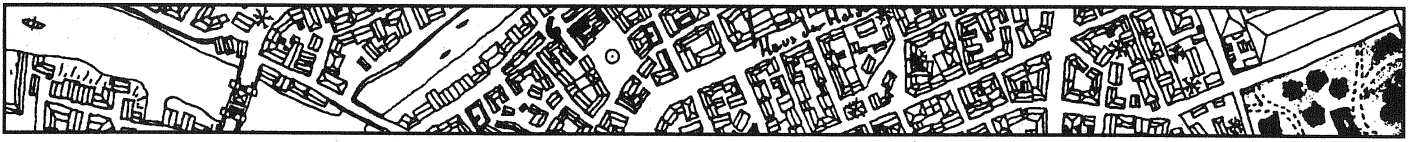
Normalerweise haust Kjaal in einem zerfallenen Haus am Rande der Unterstadt und betritt das bewohnte Havena nur in den Abendstunden, wenn er einige seiner Fundstücke verkaufen will. Dabei sucht er meist das kleine, heruntergekommene Geschäft von *Celem Ryandher* auf, der einen guten Teil seiner Einkommen über

Kjaal Norwen

(A)**D&D**: St: 12, In: 9, We: 9, Ge: 14, Ko: 8, Ch: 7, RK: 9 (10), TW: 3, TP: 15, ETWO: 19, BW: 25/75, RW: Krieger 1, A: 1, S: 1W4 (Dolch), Gesinnung: (chaotisch) neutral

DSA: MU: 15, KL: 10, IN: 12, CH: 8, FF: 7, GE: 13, KK: 11, AG: 2, HA: 3, RA: 1, GG: 3, TA: 2, JZ: 2, NG: 5, LE: 34, AU: 47, AT: 9, PA: 8, RS: 0, TP: 1W6 (Dolch), Stufe: 3, MR: 1

Midgard: Grad 2, St: 61, Ge: 77, Ko: 48, In: 52, Au: 42, pA: 47, Sb: 60, LP: 8, AP: 10, RK=OR, RW: 60, HGW: 55, B: 22, Res. +11/13/11, Abwehr +12, Angriff: Dolch +6 (1W6-1)



Sammler-Fundstücke bestreitet. Dieser wirkt beinahe ebenso verkommen wie die Sammler, die bei ihm ein- und ausgehen, und gilt als beste Adresse für Außenstehende, wenn es gilt, mit einem jener Obdachlosen in Verbindung zu treten.

Nur selten bietet Kjaal Norwen eines seiner Objekte auch anderen feil, denn er hat über die Jahre hinweg zu viele unschöne Erfahrungen mit den 'normalen' Bewohnern Havenas gemacht, als daß er übermäßigen Wert auf den Kontakt mit ihnen legt.

Was für alle Sammler gilt, trifft auf den alten Kjaal ganz besonders zu. Man kann ihn beim besten Willen nicht als normalen Verbrecher bezeichnen, wenngleich er nach seinen eigenen Regeln lebt und sein eigenes Verständnis von dem entwickelt hat, was rechtens ist und was nicht – Vorstellungen, die es ihm beispielsweise erlauben, sich zu nehmen, was er zum Leben braucht, selbst, wenn dies das Eigentum anderer betrifft, ohne sich dabei einer Schuld bewußt zu sein.

Kjaal ist Fremden gegenüber – und alle 'Nichtsammler' gelten für ihn als fremd – extrem mißtrauisch und verschlossen. Erfährt er, daß jemand, aus welchem Grund auch immer, nach ihm sucht, zieht er sich tief in die versunkene Unterstadt zurück, dann ist es selbst für andere Sammler schwer, ihn aufzuspüren. Doch selbst, wenn man Erfolg hat und Kjaal Norwen Aug' in Aug' gegenübersteht, erweist sich eine Unterhaltung als schwierig.

Das liegt zum Teil daran, daß der alte Mann 'nicht die Zähne auseinanderkriegt', man kann sich aber auch nicht des Eindrucks erwehren, daß er nicht gänzlich auf dieser Welt lebt. Ständig scheint irgend etwas seine Aufmerksamkeit zu erregen, was dies aber ist, kann von seinem Gegenüber mit dem besten Willen nicht entschieden werden. Bei solchen Gelegenheiten fixiert der Alte einen scheinbar beliebigen Punkt in seinem Gesichtskreis und lauscht inständig in sich hinein. Mitunter stammelt er auch einige schwer verständliche Worte, die nur in den seltensten Fällen einen vagen Sinn ergeben.

Kjaals Traum

Die meisten Menschen, die mit Kjaals verschrobenem Verhalten konfrontiert worden sind, schreiben dies den unheilvollen Einflüssen der versunkenen Stadt zu. Sie ahnen nicht, daß die Visionen, die ihn von Zeit zu Zeit ereilen, weder einem verwirrten Hirn, noch den Einflüssen dunkler Mächte, deren Präsenz in der Unterstadt als erwiesen gilt, entspringen. Vielmehr fußen sie auf einem realen Erlebnis, das Kjaal Norwen vor Jahren in den Ruinen des versunkenen Havenas gehabt hat, und das ihn auch heute noch an diesen Ort bindet.

Der Alte hätte nämlich schon seit geraumer Zeit dem Sammlerdasein entrinnen und wieder in das normale, städtische Leben zurückkehren können, seit er unter einem Turmfundament, das sich aus dem Untergrund gehoben hatte, einen Hohlraum entdeckt und darin eine erkleckliche Menge alter Silbermünzen gefunden hatte. Doch an solch einer Veränderung hegt Kjaal kein Interesse und durchstreift weiterhin tagein, tagaus die Ruinenfelder.

Es ist eine Suche, die den Sammler in seinem momentanen Leben gefangen hält, die Suche nach dem Ort, an den er vor Jahren zufällig geraten war. Damals ist es Nacht gewesen, und Kjaal litt an hohem Fieber. Doch das entbehrungsreiche Leben in den Ruinen erlaubt es einem nicht, auf Krankheiten Rücksicht zu nehmen, und deshalb war er losgezogen, obwohl es ihm kaum möglich war, einen Schritt sicher vor den anderen zu setzen.

Wenngleich in jener sternklaren Winternacht der Mond groß und rund über der versunkenen Stadt gestanden hatte, besitzt Kjaal keine Vorstellungen darüber, wohin er damals gegangen war. Alle Erinnerungen an jenen verhängnisvollen Marsch sind nur bruchstückhaft und vermitteln Eindrücke und Szenerien der Unterstadt, wie er sie noch nie zuvor und seitdem auch niemals wieder wahrgenommen hatte. Alle Versu-

che, diese Gegend wiederzufinden, einen markanten Punkt zu entdecken, dessen er sich entsinnen kann, sind bislang fehlgeschlagen.

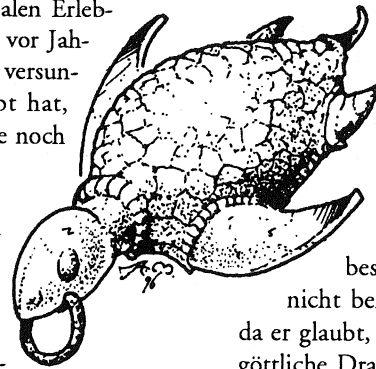
Dies mag zum Teil an dem brennenden Fieber liegen, das damals seine Sinne verwirrt und ihm zahlreiche Wahnvorstellungen vorgegaukelt hat, aber Kjaal ist ebenfalls davon überzeugt, daß irgend etwas ihn daran hindern will, dorthin zurückzukehren, wo er damals gewesen war. Die

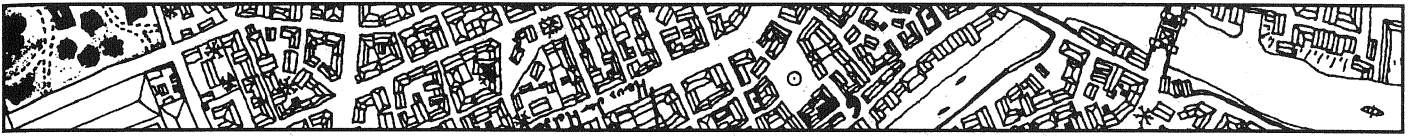
Dinge, die er in jener Nacht gefunden hatte, waren ausnahmslos bemerkenswert, und das Schönste unter ihnen, eine aus Elfenbein geschnitzte Schildkröte, besitzt er noch immer, und er ist

nicht bereit, sich von ihr zu trennen, da er glaubt, daß jener Anhänger Lata, die göttliche Drachenschildkröte, darstellt und ihn in seinem Leben in den Ruinen Havenas vor Unheil bewahrt.

Seine Suche gilt aber eigentlich einem geheimnisvollen, verwilderten Rosengarten, in den er irgendwie geraten war. Die Eindrücke der strahlenden Schönheit der betäubend duftenden Blüten raubt ihm auch heute noch nahezu die Sinne, und die Intensität jener fragmentarischer Erinnerungen bestärkt ihn in der Annahme, daß dieser Ort nicht dem Fieberwahn entsprungen, sondern vollkommen real war. Insbesondere die Sehnsucht nach dem unbeschreiblichen Gefühl der inneren Ruhe und Geborgenheit, das Kjaal in dem verschütteten Rosengarten erfahren hat, der faszinierende Zauber des in der Tiefe versunkenen Ortes, treibt den Sammler dazu, an seiner aussichtslosen Suche festzuhalten.

Allerdings sind die Erinnerungen an jene Nacht nicht ausnahmslos positiv. Manchmal wird er auch von einer unerklärlichen Angst ergriffen, die sich wie eisige Klammern um sein Herz legt und ihm jede Freiheit zum Atmen nimmt. Geschieht dies, ist Kjaal über längere Zeit zu keiner vernünftigen Äußerung fähig, und die Wunden, die seit damals seinen Rumpf bedecken und nicht richtig verheilen wollen, von denen





er jedoch nicht weiß, wie er sie sich zugezogen hat, brechen auf und brennen wie Feuer.

Seine Verletzungen zeigt Kjaal freiwillig niemandem, denn sie flößen ihm Unbehagen ein. Stattdessen versucht er, ihre Existenz so gut es geht zu ignorieren, und verbirgt sie unter schmutziggrauen Verbänden, die er fest um den Körper geschlungen trägt. Die tiefen Wunden bedecken beinahe den gesamten Oberkörper des Sammlers und haben den Anschein, als stammten sie von einer einzelnen Kralle, die ihm mehrfach kreuz und quer über Bauch und Rücken gezogen worden ist.

Kjaal im Spiel

Es gibt vielfältige Möglichkeiten, die Figur des alten Sammlers ins Spielgeschehen zu bringen. Man sagt nämlich, daß niemand das versunkene Havena so gut kenne wie Kjaal Norwen, und daher ist es beinahe unvermeidbar, daß dessen Name fällt, wenn sich die Charaktere beispielsweise mit dem Gedanken tragen, nach dem ehemaligen Wohnhaus des Kaufmanns *Nhilig Trost* zu suchen (siehe DLH 29: „Aus längst vergangenen Tagen – Die Schatztruhe“).

Jeder, der schon einmal in der Unterstadt zu tun gehabt hat, weiß von den Vorzügen zu berichten, die die Gegenwart eines Sammlers mit sich bringt, der um die Gefahren der versunkenen Stadt genauestens Bescheid weiß.

Doch auch auf der Suche nach der geheimnisvollen *Saravhae* (DLH 32) könnte Kjaal hilfreich sein, denn er hat

die Frau schon desöfteren gesehen. Er spricht nicht von selbst über die Unbekannte, denn er ist überzeugt, daß sie kein natürliches Wesen ist, und daß das Unglück stets an ihrer Seite schreitet. Daher meidet er sie und ahnt nicht, daß er einer der wenigen Menschen in Havena ist, die *Saravhae* wahrnehmen können, ohne von ihr ausgewählt und fortgeführt zu werden. Wohin die Geheimnisvolle mit ihren Opfern geht und was sie diesen antut, ist Kjaal jedoch nicht bekannt.

Falls der Spielleiter es wünscht, kann er die Person des Sammlers aber auch als Gegenspieler der Abenteurer auftauchen lassen, sobald diese sich in die Gefilden der Unterstadt begeben. Vielleicht suchen sie nach einem alten Gegenstand, in dem nicht zu unterschätzende Kräfte schlummern sollen, die zu wecken eine große Gefahr bedeutet.

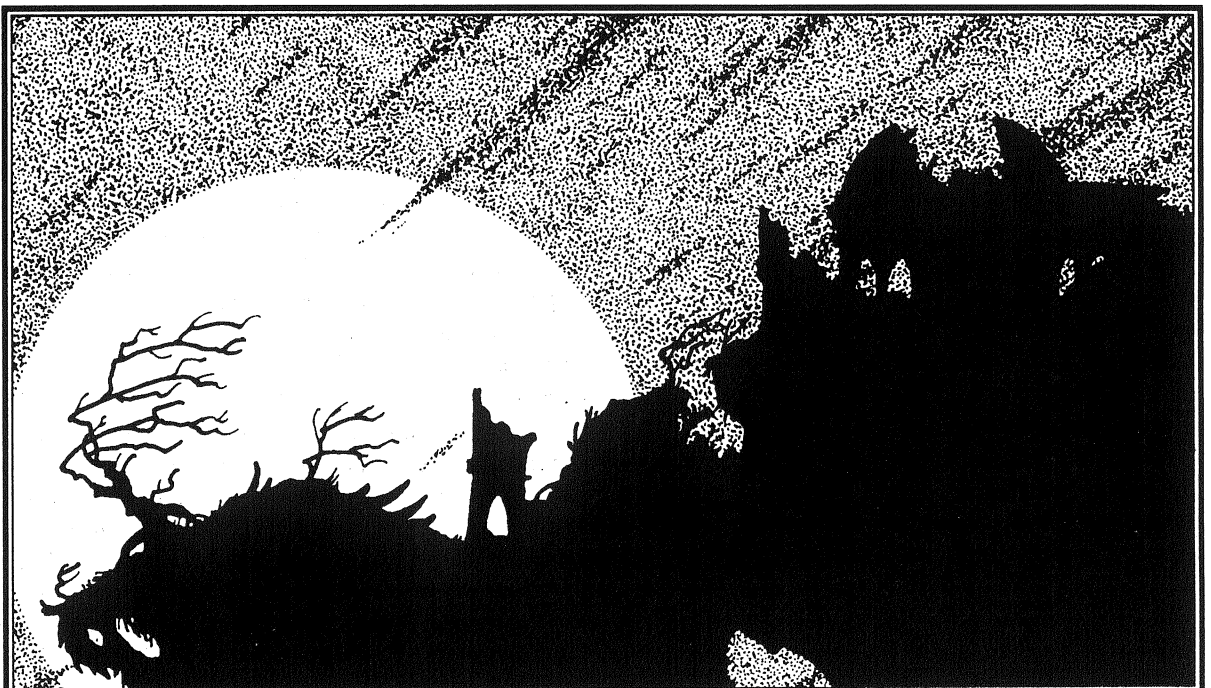
Unglücklicherweise war Kjaal Norwen ein wenig schneller als die Charaktere, und nun heißt es für sie, den Sammler ausfindig zu machen, bevor diesem ein verhängnisvoller Fehler unterläuft. Dieser Wettlauf gegen die Zeit vermag noch weiter fortgeführt werden, wenn Kjaal das gesuchten Artefakt zum Zeitpunkt, da die Charaktere in endlich in den Tiefen der Unterstadt

aufgespürt haben, bereits an *Celem Ryand*hers weitervermittelt, der möglicherweise nicht bereit ist, den Gegenstand wieder so ohne weiteres herauszugeben, da er seinerseits schon einen interessierten Käufer dafür an der Angel hat.

Es kann aber auch weniger dramatisch zugehen, wenn sich etwas im Besitz der Helden befindet, das das Interesse Kjaals geweckt hat – dies kann unter Umständen auch etwas ganz und gar profanes wie eine Decke oder ein Dolch sein – und nun versucht dieser, sich den Gegenstand seiner Begierde mit List und Tücke anzueignen. Dabei geht er natürlich nicht direkt vor. Vielmehr könnte es einen nächtlichen Besuch geben oder geheimnisvolle Spuren im Schlamm, die die allzu neugierige Charaktere in eine aussichtslose Lage manövrieren, aus der der Sammler sie dann gegen eine Entlohnung 'retten' könnte.

So vermag der Spielleiter die Charaktere in der Unterstadt zu beschäftigen, ohne gleich auf das abgegriffene Schema der unmotivierten Zufallsbegegnungen zu verfallen, sobald es gilt, etwas ruhigere Passagen seines Szenarios mit Leben zu füllen.

Andreas Mätzing 



Groenveldener Geschichten

Eine Erweiterung für
die Stadt im Orkland
erzählt
von Andreas Mätzing
und Andreas Michaelis

"... Wir hatten dieses kleine Nest Groenvelden, das von seinen Einwohnern allen Ernstes Stadt genannt wird, endlich verlassen und genossen nun die Freiheit der Natur. Sicherlich, ihr werdet sagen, im Orkland ist man nicht frei, aber ich ziehe die Gefahr durch die Schwarzpelze der in der Großstadt auf jeden Fall vor.

Nachdem wir zwei Tage bis auf wenige Pausen in das Orkland hineinmarschiert waren, stießen wir plötzlich auf ein kleines wild aussehendes Männchen, das uns um etwas Nahrung bat. Es versprach uns, uns den Weg zu einem riesigen Schatz zu zeigen, wenn es nur einen winzigen Bissen Brot von uns bekäme. Naaja, wir hatten noch eine alte Zuckerstange, und die gaben wir ihm.

Als wir dann in der Nacht unter einen großen Eichenbaum schliefen, wurde ich plötzlich von einem Geräusch wach. Ich sah mich um, und entdeckte das Männchen, daß gerade dabei war, unsere Rucksäcke nach Zuckerstangen zu durchsuchen.



Von einem, der ausgesandt wurde, das Lachen nach Groenvelden zu tragen

1. Vom Irrzevits

Es ist unklar, woher er gekommen ist, doch steht außer Frage, daß es ihn tatsächlich gibt. Gesehen hat ihn anscheinend noch keiner – zumindest gibt dies niemand offen zu – aber viele haben von jemandem gehört, der wiederum einen kennt, der der Kreatur schon Aug' in Aug' gegenübergestanden haben soll. Die Menschen Groenveldens nennen ihn den *Yrrzevits*, doch daß dies der wahre Name des Wesens ist, darf bezweifelt werden.

Seit mehreren Jahren schon kursieren diese Gerüchte, und die Hartnäckigkeit, mit der sie sich halten, legt die Vermutung nahe, daß irgendetwas Wahres an ihnen dran ist. Den Erzählungen zufolge ist der *Yrrzevits* eine verschlagene, koboldartige Kreatur von nur fünfzig Zentimetern Größe, die sich in den lichten Wäldern rund um Groenvelden herumtreiben soll. Sie zeigt sich nur selten den Menschen, und wenn, dann geschieht dies ausschließlich zur mitternächtlichen Stunde in einer mondlosen Nacht.

Der *Irrzevits* ist stets in weite Gewänder gehüllt, die für seine hagere Gestalt viel zu groß erscheinen und sein kauziges Aussehen unterstreichen. Eine gewaltige Nase und ein Paar kalt funkelnder Augen gehören zu seinen hervorstechendsten Merkmalen, und ein piepsiges Stimmchen rundet die groteske Erscheinung ab.

Er mag zwar nicht von beeindruckender

Gestalt sein, aber die magischen Kräfte, denen der *Irrzevits* gebietet, sollen gewaltig sein. Er besitzt einen ihn überragenden Stecken knotigen Holzes, der ihn durch die Lüfte zu tragen vermag, und schlägt er mit ihm gegen einen Baum, so erwacht dieser zu einem unnatürlichen Leben und dient der Koboldkreatur, bis diese ihn wieder entläßt. Seine Stimme ist von einer eigentümlich einschmeichelnden Art, so daß es schwer fallen soll, sich den Einflüsterungen der *Irrzevits* zu widersetzen. Gelingt dies einem jedoch, gerät der kleine Kerl in einen maßlosen Zorn, und Funken sprühen aus seinen Augen. Dann schreit und zetert er außer sich und flucht im Namen seines Meisters – den er bislang aber noch nicht namentlich benannt hat.

Die Groenvelder jedoch glauben, diesen bereits zu kennen. Sie munkeln, der *Irrzevits* sei von *Bhurr-Rhaak*, dem Zaubertroll – dem man nachsagt, er habe sich tief in die Feenlande geflüchtet – ausgesandt worden, um dessen Rückkehr vorzubereiten. Zwar ist dies nur eine vage Vermutung, aber viele nehmen diese Möglichkeit sehr ernst.

Die Firungeweihte *Nhirmen Thaar*n geht sogar soweit zu behaupten, sie wisse um die Aufgabe, welche der *Irrzevits* in Groenvelden zu erfüllen habe. Es sei das oberflächliche Lachen und die falsche Fröhlichkeit, die er in die Siedlung tragen soll, auf daß sie sich einem Fieber gleich ausbreiten und



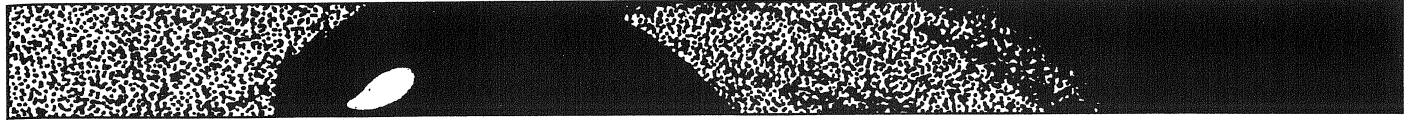
den aufrechten Glauben der Firungemeinschaft verzehren. Sollte ihm dies gelingen, ständen sie der Rückkehr des Zaubertrolls

schutzlos gegenüber, und deshalb, so erzählt man es sich zumindest in Groenvelden, sieht man die junge Frau und jene, die festen Glaubens sind, niemals mit einem Lächeln auf den Lippen.

2. Koboldbier

Wie weit die Mutmaßungen *Nhirmens* der Wahrheit nahekommen, ist ungewiß – jedoch hat zumindest ein Mensch in Groenvelden Kontakt mit dem *Irrzevits* gehabt, wenngleich er dies verbissen zu verheimlichen sucht: *Rhynia*, die Wirtin des 'Eisriesen'.

Es war damals mitten in der Nacht gewesen, als *Rhynia* in ihrem Bett davon erwachte, daß ein schweres Gewicht auf



ihrem Oberkörper lastete. Im Halbdunkel hat sie ihn dann auf ihrer Bettdecke stehen gesehen und es nicht vermocht, sich zu rühren, um ihn herunterzuschütteln. Die leuchtenden Augen des Irrzevits hielten sie fest in ihrem Bann gefangen, und mit honigsüßer Stimme begann der Kobold, auf sie einzureden. Er begann, die Vorzüge seines besonderen Bieres anzupreisen, welches sie den Gästen ihrer Gaststätte aus-schenken sollte. Es sollte sie kaum etwas kosten, ein Fäßchen des köstlichen Gebräus zu erstehen, und da dieses Behältnis außerdem über besondere Kräfte verfüge, würde sie es auch nicht in zehn Jahren schaffen, es bis auf den Grund zu leeren. Alles, was sie dafür tun müsse, so forderte der Irrzevits abschließend, wäre, ihn auf den Mund zu küssen. Mit den letzten Worten reckte der Kobold sein häßliches Gesicht vor und lächelte sie herausfordernd an, wobei er eine Reihe fauliger Zahnstümpfe entblöste.

In diesem Moment muß Firun der Wir- tin beigestanden haben, denn es gelang ihr, den Irrzevits mit einem Entsetzensschrei von ihrem Bett zu fegen, so daß dieser quer durch das Zimmer flog und heftig gegen die gegenüberliegende Wand prallte. Beherzt sprang Rhynia auf und packte einen eisernen Schürhaken, der am Kamin hing. Doch noch ehe sie den nächtlichen Störenfried erreichen konnte, hatte sich dieser aufgerappelt und war mit einem häßlichen Fluch auf den Lippen in ihre Kleidertruhe gesprungen. Dort blieb er verschwunden, so sehr Rhynia auch nach der Kreatur suchte.

Fortan ist jene Truhe stets durch ein schweres Vorhängeschloß versperrt, denn die Frau fürchtet, daß der Kobold irgendwann einmal zurückkehren könnte, und ihre vier Bettpfosten schmücken firunge- weihte Amulette. Doch das seltsame Ange- bot des Irrzevits geht Rhynia seitdem nicht mehr aus dem Kopf, und als *Thurn Bare- negg*, der Wirt des 'Stübchens', schließlich kurze Zeit später damit begann, sein stadt- bekanntes, köstliches Bier feilzubieten, arg- wöhnte sie, daß sie nicht die einzige Person in Groenvelden sei, die nächtlichen Besuch vom Irrzevits bekommen hat.

Andreas Mätzing

Das Unglück folgt auf den Fuß

Es war einmal in einer Zeit, als in Phexca- er, einer Stadt im Orkenland, nur Diebe und Verbrecher der übelsten Sorte lebten. Nie- mand war sicher vor ihren langen Fingern gewesen, und so legten sich die etwas reiche- ren Leute sichere Räume an und ließen ihr Gold von Wächtern schützen.

Einer dieser Leute war Dormian Ferkoo, ein Zauberer, der schon aus mehreren Akade- mien gewiesen wurde, weil seine Art, böse Magie in Dinge zu sperren, nirgendwo auf Gegenliebe gestoßen war. Selbst eigentlich ein Schurke, ärgerte er sich eines Tages in seinem Haus in Phexcaer sehr darüber, daß ihm ein Dieb eine Brosche gestohlen hatte, die schon seit neun Generationen im Besitz seiner Familie gewesen war. Sein Zorn war so groß, daß er sich einen daumengroßen Rubin besorgte, den er mit einem furchtbaren Fluch belegen wollte. Kein Dieb würde es noch ein- mal wagen, ihn zu bestehlen, wenn ihm erst einmal dieses Schmuckstück entwendet sein würde.

Es dauerte viele Monate, dann war sein Werk vollbracht. Es war nicht schwer, mit dem Edelstein in einer der vielen Tavernen der Stadt auf sich aufmerksam zu machen, und bereits wenige Tage wurde ihm das Kleinod gestohlen. Von da an kamen plötz- lich viele Diebe durch tragische Unfälle ums Leben, und Dormian hatte fortan seine Ruhe...

Viele Jahre sind vergangen, seitdem der Zauberer nun diesen Stein verhext hat. Wahrscheinlich gibt es den Dormian Fer- koo gar nicht mehr, denn nur selten wer- den Menschen älter als 150 Jahre, warum also er?

Eine muntere Heldenschar hat vor weni- gen Tagen Groenvelden verlassen, um den Gerüchten, die wahnsinnige Goldvorkom-

men am oberen Feldir versprochen, nach- zugehen. Schließlich hat niemand etwas dagegen, über Nacht ein reicher Aventurier zu werden.

Nach einigen Tagen verspürt einer der Helden den Wunsch, seine Blase zu erleichtern, und als er so hinter einem Busch steht, wird er plötzlich auf etwas metallisches aufmerksam, das ein wenig aus der Erde schaut. Schnell schaufelt er den Gegenstand frei und stößt dabei auf die Leiche eines Zwergen, der hier vor vielen Jahren den Tod gefunden hatte. Offen- sichtlich hatte niemals vorher den Bedau- ernswerten gefunden, denn bei dem Skelett lassen sich noch viele Ausrüstungsgegen- stände, wie zu beispiel ein verrottetes Seil oder ein rostübersäter Säbel. Schließlich läßt sich auch ein kleiner Lederbeutel fin- den, nach dem der Held ganz aufgeregt greift. Fix ist er offen und heraus fallen mehrere Goldstücke und ein großer Rubin. Als der forsche Abenteurer den Edelstein in die Hand nimmt, glaubt er, ein Seufzen zu hören, aber schnell schreibt er das Geräusch seiner Einbildung zu und schiebt den funkelnden Stein in seine Tasche. Davon muß ja niemand etwas wissen...

Der Unglücksrubin

Der Stein, der dem unglücklichen Zwerg einst das Leben kostete, ist jener von Dor- mian Ferkoo verzauberte Rubin. Egal, wer ihn besitzt, er bringt Unglück, und das meistens in besonders heiklen Situationen. Ein Held, der ihn besitzt, kann vom Spiel- leiter in allen Lagen für seine unverschämte Gier bestraft werden (bei einer Bergtour reißt ein Seil...). Selbst wenn der Held die Ursache seines Unglückes in dem Stein fin- det, er wird ihn behalten müssen, bis er stirbt oder ihm der Rubin gestohlen wird.

Andreas Michaelis