

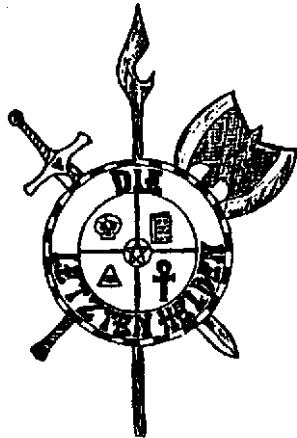
25 Jahre Der Letzte Held

Wer braucht schon eine Clubzeitschrift. Das lassen wir mal besser sein. Doch dann setzten sich Gerd Böder und Andreas Michaelis zusammen und ersannen den ersten Letzten Helden.

Im September 1985 wurde der erste Letzte Held fertig. Damit begann für uns eine bewegte Rollenspielzeit, in der wir manches Abenteuer geschrieben, viele Freunde getroffen und ungezählte Fanzines gelesen haben.

25 Jahre nach der Nummer 1 wollen wir all denen, die einmal erfahren wollen, was da in den 80er Jahren auf dem Fanzine-Markt erschienen ist, zumindest die alten Letzten Helden noch einmal präsentieren.

Hierfür wurden die alten Texte eingescannt und lediglich mit einer neuen Borte versehen. Somit erscheinen noch einmal die Originaltexte.



Was als *Clubzeitschrift des Clubs "Die Letzten Helden"* begann, wurde erst zum *Fanzine für DSA-Spieler* und schließlich zum *Magazin für Rollenspieler*.



Fanzine für DSA - Spieler





Impressum

DER LETZTE HELD 12
Dezember 1987

Herausgeber:
DIE LETZTEN HELDEN
Kontaktadresse:
Andreas Michaelis
Ernst-Amme Str. 14
3300 Braunschweig

Titelbild und Illustrationen:

Ralf Steinweg (Tibi), Michael Bussieck (S. 20, 29, 38),
Andreas Michaelis (S. 17)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Frank Jäger Jan- Christoph Steines
Andreas Michaelis Stefan Grothaus
Carsten Gillner

Erscheinungsweise:

Alle 4 Monate eine neue Zeitschrift zum Einzelpreis von 2,-
DM plus eventuell auftretende Portokosten von -,50 DM.
Ein Abonnement über 5 Ausgaben kostet 10,- DM
DIE LETZTEN HELDEN sind Mitglied in der Fantasy Gilde Brg.

(c) by Mäuschen Verlag 1987

IMPRESSUM

Der Letzte Held 12,

Dezember 2010

Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im
Amselweg 12, 51503 Rösrath. Redaktion: Andreas Michaelis;
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Gillner, Jan Christoph Steines,
Stefan Grothaus, Ralf Steinweg, Michael Bussieck und Frank Jäger

Besucht uns im Internet unter www.drachenland-verlag.de

Das Schwarze Auge und Harena sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses Spiele. Alle
Abenteuer und Artikel zu Harena und DSA sind inoffiziell.



ROLLENSPIELER BRUTAL!

Über Helden in Gruppen

Panel 1: "ICH GEH' VORAN!"

Panel 2: "DAS GELD STECKE ICH! EIN"

Panel 3: "ICH NEHME DAS MAGISCHE SCHWERT DER STATUE!"

Panel 4: "AH, MEISTER, WO SIND DIE ANDEREN GEBLIEBEN?"

Panel 5: "MACHT DU ZWEIERE? TJA, DAS KOMMT DARAUFE AN, WIE SIE ZUBEREITET SIND!"

Panel 6: "GÖTTLICHE WAFFEN: TEIL 6 Der EITERDART"

Panel 7: "EINES NACHTS..."

Panel 8: "MÖRDER OFFER"

Panel 9: "ABER DER KILLER ENTKOMMT! HALT, STEINBÜBEN!"

Panel 10: "DER HELD ÜBERSCHLÄFT DAS GANZE ERSTMAL!"

Panel 11: "DOCH DANN KOMMT DER ENTSCHEIDENDE HINWEIS: KRURR"

Panel 12: "UND DER HELD LIEST: ICH WARS!"

Panel 13: "TSA-G: Ich suche nach einem Platte für die Nacht! Bauer: Okay! Du kannst im Schweinestall übernachten!"

Panel 14: "Und so: DRANSEL"

Panel 15: "Doch am Morgen: Wo sind meine Einbeeren, mein Wiesekraut? Und mein Belmart? Du blödes Schwein!"



Din A4 Format und 14 Seiten dich beschrieben. Vom Layout her werden viele Spieler weckern, aber die Artikel, die für DSA gedacht sind stimmen. Zwar bekommt man kein Abenteuer geboten, aber die Artikel bilden genug Stoff für Abenteuer. Bei der Bindung könnten sich die Herausgeber noch etwas einfallen lassen, und ein Titelbild wäre auch nicht schlecht. Alles in allem ist das magischen Blatt Leuten zu empfehlen, die nicht inner nur drauf und weg im Sinn haben. Das einzige was man noch senken sollte ist der Preis, aber vielleicht hat nicht jeder die Möglichkeit kostengünstig zu kopieren.

DER FOLIANT

Preis: 3,- DM
 Abo: 12,- für vier Ausgaben
 Herausgeber: Ralf Tempel
 Burgstraße 32
 6706 Wachenheim

Der ist ganz neu in der Szene und doch ganz gut. Man merkt nicht, daß es sich um ein Anfängermagazin handelt, und schaut man ins Impressum, findet man lauter bekannte Namen.

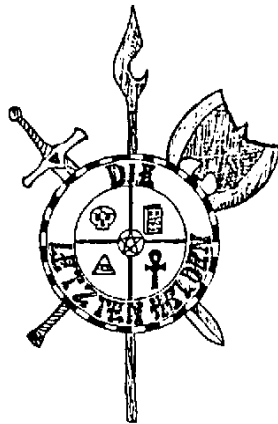
Das Heft hat Din A4 Format und bietet viel Stoff, vor allem für DSA, aber auch einiges Informatives. Nachteilhaft ist lediglich wieder die Leimung. Der Foliant wird beim mehrmaligen Durchblättern zu einer Sammlung von einzelnen Zetteln. Der Foliant ist zu empfehlen, und der Preis von 3,- DM geht durchaus in Ordnung.

ADVENTURE MASTER

Preis: 1.20 DM (+ -,50 Porto)
 Abo: 12,- für sechs Ausgaben
 Herausgeber: Thilo Bayer
 Postfach 12
 7129 Talheim

Der Adventure Master ist ein Din A5 Zine für Mers und DSA. Die mir

vorliegende Nummer 4 hatte 24 Seiten und war mit 1,80 DM noch ein wenig teuer, aber die Redaktion senkt den Preis ab Nummer 5 auf 1,20 DM. Der AM bringt ein Abenteuer, sowie Informationen, die die Szene betreffen, als auch verschiedene Erweiterungen im Regelbereich für beide Spiele.



DER PEGASUS

Preis: 1,20 (+ -,50 DM Porto)
 Abo: 10,- für sieben Ausgaben
 Herausgeber: Chris Schellenberg
 Im schönen Winkel 2c
 4133 Neukirchen-Vluyn

Der Pegasus bietet auf 20 Seiten Din A5 allerlei für Fans des Schwarzen Auges. Enthalten ist zumindest ein Abenteuer. Das Heft hat eine für ein Zine sehr saubere Aufmachung und der Preis von 1.20 DM geht meines Erachtens in Ordnung. Es lohnt sich, das Heft zu besorgen.



Vorwort zur Neuauflage

Ein paar Worte zu DLH 12

Die Nummer 12 erschien in einer Zeit, in der die ersten von uns mit dem Studium begonnen hatten, während die anderen sich mit der Deutschen Bundeswehr rumärgern mussten. Dementsprechend konnten wir bei weitem nicht mehr so viele Abenteuer spielen, wie noch ein Jahr vorher.

Inhaltlich sind wir uns bei dieser Ausgabe treu geblieben, indem das Abenteuer wieder den größten Teil ausmachte. Neu war der erste Teil der Altoum-Beschreibung, die in den nächsten Heften fortgesetzt wurde. Irgendwie waren wir damals auf der Suche nach einem Fleckchen Aventurien, wo wir uns richtig austoben konnten. Heute wäre das so nicht mehr denkbar, denn es gibt eigentlich keinen weißen Fleck mehr in der Welt des Schwarzen Auges.

Der Artikel Gewalt & Rollenspiel löste im Jahr 1988 eine kleine Diskussion bei unseren Lesern aus. Die dazugehörigen Leserbriefe erschienen dann im LH 13. Auch der LH 12 enthielt ursprünglich Leserbriefe, die ich aber für diese Ausgabe weggelassen habe, da ihr Inhalt nicht wirklich interessant war.

Eine weitere Änderung zur Original Nr. 12 ist die Reihenfolge der Artikel. Anhand des Original - Inhalts könnt ihr es herausfinden.

Ansonsten muss man sagen, die Nummer 12 war keine besondere Ausgabe, außer vielleicht, nun ja, es zum ersten Mal kein Artikel von Gerd Böder dabei ...

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Die Impressum-Seite	2
Vorwort zur Neuauflage	3
Inhalt	3
Original Vorwort / Inhalt	4
Die drei Inseln DSA-Abenteuer	5
Altoum Teil 1	20
Unverhofft kommt oft Story	28
Gewalt & Rollenspiel	29
Havena-Ergänzung Der Tempel des Phex	31
Mixtur	35
STARD 10 zum Gäh'n'	36
Und zum Schluss Fanzines	37
Rollenspieler Brutal	39





VORWORT

Hallo Freunde, endlich mal wieder ein Letzter Held, hat ja auch lange genug gedauert, oder? Eigentlich sollte ja zwischendurch die AUSSENWELT erscheinen, aber die ist dann leider doch nichts geworden. Doch nun zur Nummer 12. Über zwei Jahre ist es jetzt her, daß die Nummer 1 mit einer Auflage von sage und schreibe 8 Exemplaren auf den Markt geschmissen wurde. Und nun ist die Nummer 12 da, und wieder mit interessanten Artikeln. Die MIXTUR wurde von zwei vorbildlichen Lesern gestaltet, denen ich an dieser Stelle recht herzlich danken möchte, denn das war nach der Nummer 2 die erste Leserbetätigung. Wenn Ihr nun den LH durchlest, werdet Ihr merken, daß sich da ein Artikel um die Gewalt im Fantasy Rollenspiel beschäftigt. Wir hätten gern gewußt, wie Ihr zu solchen Dingen steht, schreibt uns doch einmal, vielleicht entsteht dann in Nummer 13 eine kleine Diskussionsecke. Apropos Ecke, die Magieecke ist diesmal nicht dabei, was uns ehrlich gesagt leid tut, aber wir haben einfach keinen Platz mehr gehabt. Desweiteren begrüße ich Michael Bussieck im Kreis der Zeichner. Unsere Suche nach Bildern blieb nicht erfolglos. So, genug der dummen Worte, schaut Euch die Sache an. In Nummer 13 findet ihr MITTE JANUAR (hoffentlich) Teil 2 von Altoun, endlich mal wieder was aus Mirham und noch so'n paar Dinge. Bis dahin noch viel Spaß, ein fröhliches Fest und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Dies wünschen Euch DIE LETZTEN HELDEN

INHALT

Impressum.....	2
Vorwort/Inhalt.....	2
Leserbriefe.....	4
Die drei Inseln (Abenteuer).....	6
Unverhofft kommt oft.....	21
Altoun Teil 1.....	22
Gewalt & Rollenspiel.....	30
Phextempel von Havena.....	32
Mixtur.....	35
Stard 10.....	37
Und zum Schluß.....	38
Rollenspieler Brutal.....	39



(ich sage kann, weil ich niemandem auf die Hühneraugen treten will, falls er doch da war, obwohl ich außer uns keinen gesehen habe!) und die Ehrengäste, na ja, breiten wir das Tuch des Schweigens über selbige.

Insgesamt war STARD 10 also für das größte norddeutsche Rollenspieler-treffen eine echte Enttäuschung und hätten wir uns nicht angeregt mit zwei Spielern aus dem Ruhrpott unterhalten und einem Zwölfjährigen den Spaß gemacht, bei ihm als Meister zu spielen (der übrigens gar nicht so schlecht war), so wäre STARD 11 für uns kein Thema. Aber wie ich uns kenne, werden wir dort trotzdem hinfahren, denn die guten Erinnerungen an drei recht gute Treffen sind nicht so schnell zu eliminieren, doch sollte STARD 11 dem vorherigen Treffen ähneln, so ist STARD wahrscheinlich für uns gestorben, denn immerhin nehmen wir die Kosten und den Zeitaufwand einer 500 km-Fahrt auf uns, aber nicht, um uns zu langweilen oder gar zu ärgern.

Ich hoffe, auf STARD 11 weht frischer Wind und es wird nicht noch mehr zu einer CITADEL-Werbeveranstaltung (Thomas, verscherz Dir nicht alle Sympathien!), sonst heißt es bald - STARD? NEIN DANKE! - . Oder es geht back to the roots und STARD 15 findet wieder mit 30 Leuten im Hinterzimmer einer Kneipe statt. Ein enttäuschter Rollenspieler.

UND ZUM SCHLUSS:

Wieder trudelten bei mir einige Zines an, die ich noch nicht kannte, und die es vorzustellen lohnt. Ich weiß nicht, ob es überhaupt noch weitere Zines gibt (heuchel, lüg), aber wenn auch Ihr Herausgeber eines Zines seid, so schickt mir doch ein Probeexemplar und Ihr werdet bei mir aufgenommen. Als Ausgleich bekommt Ihr dann ein kostenloses Belegexemplar.

noch recht schlecht aufgemacht, aber meiner Meinung nach wird sich das ändern.

DER EREMIT

Preis: 1,50 DM
 Abo: nicht bekannt
 Herausgeber: Alexander Bach
 Herwathstr. 24-26
 5000 Köln 1

Zwei Ausgaben gibt es schon. Die letzte hatte sechzehn Seiten und brachte allerhand neues über DSA, aber auch einige Sachen, die man nutzen kann, wenn man nicht mit DSA vertraut ist. Kölner Spielfreunde können das Zine als Informationsquelle nutzen, denn es gibt immer eine Anzeigenseite. Das Heft hat Din A5 Format und ist



DAS MAGISCHE BLATT

Preis: 2,- (+ 0,50 DM Porto)
 Abo: 9,- für vier Ausgaben
 Herausgeber: Wolfgang Wagner
 Am Baugarten 1
 8721 Zell



STARD 10

von Frank Jäger

-Zum GAHN'N!

Wer den Letzten Helden schon länger kennt, erinnert sich bestimmt noch an den Letzten Helden Nr. 4. Dort erschien ein Artikel von mir über das Rollenspieltreffen STARD 7, der im Grundtenor sehr gut bis euphorisch war. Nun, seitdem sind drei weitere STARD-Treffen ins Land gegangen und ich sehe mich gezwungen, wieder einmal etwas über selbige verlauten zu lassen. Und laßt es mich vorweg nehmen: STARD 7 Niveau wurde nie wieder erreicht.

Im September 1986 folgte STARD 8, zu dem wir voller Erwartung fuhren, denn wir LETZTEN HELDEN sind ja verrückt und wollen möglichst überall dabei sein (und da schreckt auch Nürnberg schon mal nicht). Unser erster Eindruck war: "Was ist denn das für eine Bruchbude?" und gemeint war die Fabrik. Doch als wir erst einmal drinnen waren und die lockere Atmosphäre, wenn auch viel lauter und weniger komfortabel als STARD 7, uns in ihren Bann gezogen hatte, entwickelte sich auch STARD 8 zu einem vollen Erfolg und bestätigte die guten Eindrücke, die wir ohnehin schon hatten. Wir blieben bis fast zum Ende der STARD-Auktion, obwohl wir ja noch einen recht weiten Heimweg hatten.

Dann fuhren wir im April zu STARD 9, wieder in der Fabrik. Na ja, da war es schon nicht mehr so gut, irgendetwas fehlte. Da war ein geschäftiger Thomas M. Loock, ständig ZAUBERZEIT und MERS anpreisend und mit seinem CITADEL-Shirt Werbung laufend, der von dem netten Rollenspieler-Kumpel ehemaliger Treffen so gut wie nichts bewahrt hatte, dafür aber den Geschäftsmann heraushängen ließ. Die Spielrunden waren wohl ganz gut, ich selbst habe auch ein Abenteuer gespielt (als Meister) mit Kumpeln vom ESC Düsseldorf und habe daher auch einen guten Eindruck von der Spielerschaft. Doch es gibt zu denken, daß die Hälfte unseres Clubs schon vor Beginn der STARD-Auktion heimfuhren und auch wir nur mehr den Beginn mitbekamen.

Und dann kam STARD 10. Immer noch voller Erwartung und Freude auf Wiedersehen mit STARD-Bekanntem fuhren wir los und erreichten nach mehreren Flüchen (Scheiß Verkehrsführung!) und Erkenntnissen (wir hätten doch die erste Autobahnabfahrt nehmen sollen!) und einem Tankstellenstop, bei dem uns ein ortskundiger Tankwart wohl in die falsche Gegend lotste, uns dafür aber einen Lageplan sämtlicher Konkurrenztankstellen mündlich mit auf den Weg gab, die Rothenbaumchaussee (warum ist dieser bescheuerte Atlas auch genau an der doofen Straße geheftet?). Und dort fanden wir dann auch das CURIO-Haus oder wie der ungemütliche Bau dort auch immer heißen mag, und machten uns ins Getümmel. Schon bald war klar, daß hier kaum eine Konversation mit anderen zustande kommen konnte. Da war ein großer Saal, in dem eine fürchtbare Lautstärke herrschte, und eine Galerie, mit der eigentlich gar nichts anzufangen war. In unauffindbaren Nebenräumen (2 Stück) fanden dann irgendwelche Diskussionen statt, die ziemlich überflüssig waren. Und hier wurde klar, was fehlte: die Konversation. Wo waren sie alle, die bekannten Namen der Szene? Wo waren die Ex-BLACK-PRIESTS? Sie hatten es vorgezogen, ein Wochenende in Essen zu verbringen, als zu spielen. Wahrscheinlich haben sie es vorausgesehen. Und Thomas M. Loock? Der war in den Nebenräumen und quatschte unentwegt über die ZAUBERZEIT und sein Szenenwissen. Die meisten anderen hatten es wohl auch vorgezogen, nicht zu kommen, so waren beispielsweise kaum Regionalmeister anwesend



DIE DREI INSELN

Ein DSA-Abenteuer für 4-6 Helden der Stufen 8-12 von Andreas Michaelis

HINTERGRUND

Vor vielen, vielen Jahren, als das alte Reich noch existierte, und der Kaiser von Bosparan aus herrschte, da gab es noch Ordnung in Aventurien und die Religion war einheitlich. Jeder der zwölf Götter war angesehen und jeder Gott, der gegen diese Götter anrennen wollte mußte unweigerlich an deren Einigkeit scheitern.

Es war die Zeit, da man hörte, daß weit im Osten ein Land mit namenlosen Schrecken liegen sollte, und Furcht umklammerte die Herzen der Menschen, Furcht, diese Schrecken würden eines Tages Aventurien überfluten und die Menschen versklaven.

Ein Rat von hohen Priestern aus allen Teilen des Landes traf sich deshalb in Bosparan, um sich zu beraten. Auch unter der Priesterschaft gab es Furcht, und man wollte nicht unvorbereitet auf einen Invasor aus dem Osten treffen, und so beschlossen die Priester des Praios, der Rondra und des Boron, einen Vorposten zu errichten, der die Gefahr rechtzeitig ausmachen konnte.

Die anderen Priester wurden gefragt, ob sie sich an dem Projekt beteiligen wollten, und so sehr auch jeder seinen Gott vertreten wollte, keiner, außer dem Oberpriester der Hesinde stimmte dem Projekt bei. Die Gründe wurden genannt, aber die Zeit hat sie in Vergessenheit geraten lassen.

Kaiserliche Boote wurden an Maraskan vorbei nach Osten geschickt, um eine geeignete Stelle zu finden. Viele der Boote kehrten bald entmutigt zurück, sie hatten nichts gefunden. Man hatte alle Hoffnungen fahren lassen und begann an dem Projekt zu zweifeln, als der Freihändler Warn Ongra eine Insel entdeckte, die für die Zwecke geeignet erschien. Es handelte sich um eine bewaldete Insel, die nur am nördlichen Uferbereich Sandstrand aufwies. Es gab eine Bucht, die sich als Hafen eignen würde, und die Insel war flach und übersichtlich. Landgänge hatten ergeben, daß es hier zahlreiche Tierarten gab, so daß für fleischliche Nahrung gesorgt sein würde. Das einzige was störte, war das Fehlen eines kleinen Höhenzuges. Es gab kaum richtiges Gestein auf der Insel, so daß viel Baumaterial aus Aventurien hergeschafft werden mußte.

Auch die Wasserversorgung war gewährleistet, denn es regnet oft, und der Grundwasserspiegel lag zwar tief, aber es war reichlich Wasser vorhanden.

Eine Stadt wurde errichtet, und beim Abholzen der Wälder traf man auf einen Turm aus schwarzen Steinen, der keinen Eingang zu besitzen schien. Man ignorierte ihn, und um zu verhindern, daß aus diesem Turm vielleicht einmal etwas Übles käme, baute man die vier Tempel, die einst in dieser Stadt stehen sollten, um ihn herum. Die Stadt wuchs in zwei Jahren zu ihrer entgeltigen Größe. Zuerst fand man nur Soldaten, ihre Familien und Priester in der Stadt, aber im Laufe der Zeit siedelten sich auch Händler an, die die Bewohner der Stadt mit Nahrungsmitteln und Gebrauchsgegenständen versorgten. Mit der Zeit mußten auch Fleischreserven importiert werden, denn man erkannte, daß man die inseleigenen Tiere schützen mußte, wollte man sie nicht ausrotten.

Im Jahre 1565 vor Hal kam Kaiser Fran-Moras auf die Insel, um ihren



Beuchnern seine Dankbarkeit auszudrücken. Es soll seltsames geschehen sein, aber davon weiß niemand zu berichten, denn es wurde vergessen. Im Jahre 1561 vor Hal brach dann die Verbindung mit der Insel ab. Es war kurz nach der Dämonenschlacht vor Gareth. Von da an erfuhr man nichts mehr über die Stadt, die übrigens nach dem Händler, der sie erstmals gefunden hatte, Ongrapur genannt wurde. Schiffe, die die Umstände untersuchen sollten, blieben verschollen, und Ongrapur geriet in Vergessenheit, bis...

Vorgeschichte

Gerwan Huntred ist einer der bedeutenden Männer der Wissenschaft, und er ist ein bekannter Priester der Hesinde. Deshalb wundert es Euch, daß er Euch nach Kuslik bittet, um ihn zu besuchen. Aber allein die Stellung des Mannes hat Euch neugierig gemacht, und so seid Ihr nach Kuslik gereist, um zu erfahren, was der gelehrte Mann von Euch möchte. Ihr seid beeindruckt von dem Reichtum seines Hauses und auch von dem enormen Wissen des Mannes, das Ihr im Laufe einiger Gespräche mitbekommt. Gerwan hat Euch nicht lange auf die Folter gespannt, und hat Euch von seinen Entdeckungen erzählt.

Er hat vor einiger Zeit eine alte Chronik in den Bibliotheken des Hesindetempels zu Kuslik gefunden, die ihm von einer Insel weit östlich von Aventurien berichtete, einer Insel, die da war, um den Kontinent vor einer Invasion aus dem Osten zu warnen.

Er horchte sich nach der Lektüre ein wenig um, und er fand heraus, daß in dem Tempel der Hesinde auf dieser Insel ein fantastisches magisches Artefakt liegen müsse, denn in vielen Schriftrollen die er fand, und die von dieser Insel stammten, wurde von einem riesigen magischen Schatz gesprochen, den man auf der Insel gefunden habe.

Gerwan hat nun sofort beschlossen, eine Expedition zu starten, um dieses Artefakt zu bergen, und um Licht in die abgerissene Geschichte der Insel zu bringen. Er kennt viele bedeutende Männer in Aventurien, und so hat er auch von Euch gehört, und er wollte Euch dabei haben. Er gab jedem von Euch 100 Dukaten, und versprach Euch im Falle einer Rückkehr weitere 200 Dukaten pro Kopf. Angesichts dieses Lohnes konntet Ihr nicht nein sagen und schließlich hatte auch Euch die Neugier gefaßt. Ihr habt den Auftrag angenommen.

Kurz bevor Ihr aufbrechen wolltet, geschah etwas furchtbares. Gerwan wurde schwer krank und hätte auf gar keinen Fall an der Expedition teilnehmen können. Er beauftragte Euch mit der Leitung des Unternehmens und er bat Euch, ihm noch vor seinem Tod dieses gewaltige Artefakt zu bringen, vorher wollte er nicht sterben.

Einen Tag später seid Ihr dann aufgebrochen. Zuerst ging es nach Süden, und in jeder Hafenstadt wurde Halt gemacht.

In vielen dieser Städte gibt es Tempel der Zwölfgötter, und alle Priester wünschten Euch Glück, aber einige gaben Euch auch etwas mit, das Ihr vielleicht noch gebrauchen könnt.

Im Hesindetempel zu Kuslik gab man einem von Euch ein Amulett in Form



MIXTUR

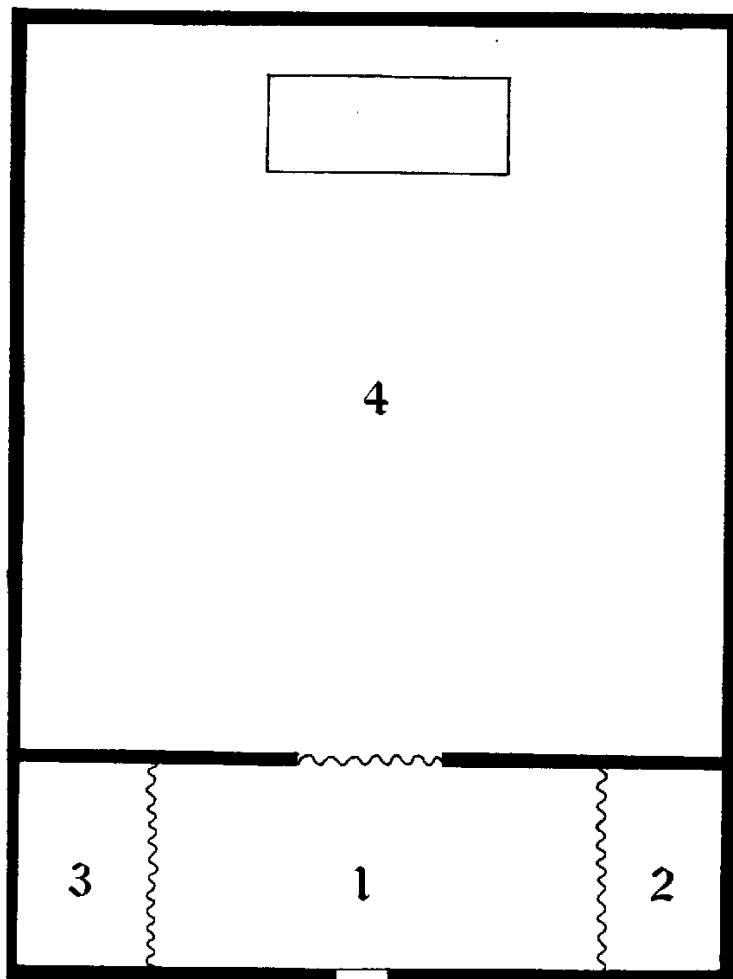
In dieser Ausgabe stellen wir Euch einen neuen Druidenzauber von Jan-Christoph Steines sowie eine Erleichterung des Talents Fernkampf von Stefan Grotthaus und dem Streuner Dreycont vor. Bei etwaigen Beschwerden wendet Euch bitte direkt an die Autoren, deren Adressen ich auf Anfrage gern weiterleite...

<u>Neuer Druidenzauber</u>	Entfernung (m)	
MASSENVERRINGERUNG	2-5	0
Durch diesen Zauber kann der Druiden das Gewicht lebender Materie (Menschen, Tiere, Pflanzen) auf die Hälfte reduzieren. Bei Steinen oder anderer toter Materie funktioniert der Zauber nicht. Er führt auch keine Verkleinerung der bezauberten Materie herbei.	6-10	+3
Zubertechnik: Der Druiden streicht mit seinen Händen 2 x über die Sache, deren Gewicht er verringern will, ohne sie wirklich zu berühren. Dabei spricht er die Formel.	11-20	+7
Kosten: 10 ASP / SR	21-40	+12
Reichweite: Hand	41-50	+18
Dauer: beliebig		
	Zielgruppen	
	Dukaten	0
	Taube	-3
	Pferdekopf	-7
	Zwerg	-12
	Mensch	-14
	Pferd	-18
	Elefant	-25
	Riesenlandwurm	-33
	Talentwert 'Fernkampf'	
	0	+10
	1	+9
	2	+8
	3	+7
	4	+6
	5	+5
	6	+4
	7	+3
	8	+2
	9	+1
	10	0
	11	0
	12	0
	13	0
	14	-1
	15	-2
	16	-3
	17	-4
	18	-5
	19	-6

Sollte die Zielgröße zwischen zwei angegebenen Zielen liegen, so kann der Wert etwa aus dem Mittelwert errechnet werden.



HEXTEMPEL



eines Fünfsternes. Wenn man die Linien dieses Pentagrammes mit einem Finger abfuhr, würde einmal für 3 SR ein magischer Schild um die Helden entstehen, durch den nicht einmal Dämonen dringen konnten. In Brabak wartete ein Geweihter des Efferd auf Euch. Er gab jedem von Euch einen gläsernen Wassertropfen, den er im Falle einer Rückkehr aber gerne wiederhaben wollte. Wenn man ihn in den Mund nimmt, kann man auch unter Wasser atmen.

In Hot-Alem stand ein Boronpriester aus Al'Anfa. Er bat Euch den Obsidianraben aus dem Tempel auf der Insel mitzubringen und gab einem von Euch als Gegenleistung einen Ring. Wenn man ihn am Finger einmal herumdrehte, ist es möglich, sich 2 SR lang geräuschlos zu bewegen. Dieses ist einmal am Tag möglich, aber nur insgesamt dreimal.

Nun liegt Euer Schiff in Boran, und morgen soll es in Richtung Osten losgehen. Für heute abend haben sich noch ein Rondrageweiheter aus Tuzak und ein Praiosgeweihter aus Jergan angesagt. Ihr vermutet, daß auch sie Euch Glück wünschen wollen.

Am Abend kommen dann die beiden auch. Der Rondrageweihete gibt einen von Euch ein Schwert, das auf die Göttin Rondra geweiht ist. Es vermag Dämonen zu töten und heißt Dargon.

Und dann kommt die Nacht, die letzte in Aventurien für einige Zeit, noch könnt Ihr das Schiff verlassen...

HINTERGRUND FÜR DEN MEISTER

Vieles ist nun geklärt, aber immer noch nicht, was auf der Insel geschehen ist. Das soll nun Dir, lieber Meister des Schwarzen Auges, offenbar werden.

Wie schon erwähnt befand sich der Kaiser Fran-Horas auf der Insel. Er verbrachte hier vier Tage, er ihm gelang es mit Hilfe magischer Kräfte in den Turm zu gelangen. Der Turm war der Einstieg in ein Reich der Schatten, die unter der Insel in einer Hohlwelt lebten. Diese Hohlwelt konnte wiederum nur existieren, weil im Giebel des Turmes ein magischer Stein lag, der den Zusammenbruch verhinderte.

Fran-Horas fand dieses heraus, und er drohte den Schatten, den Stein zu entfernen, und ihr unterirdisches Reich zu zerstören. Da begingen die Schatten einen Handel mit Fran, der besagte, daß er sie einmal zu Hilfe rufen könnte, wenn es die Lage erforderte.

Diese Hilfe nahm Fran in der DAMONENSCHLACHT dann in Anspruch und er rief die Schatten. Doch diese machten einen Strich durch seine Rechnung, und vernichteten auch seine eigenen Mannen. Einer der Schatten bemächtigte sich des Körpers des Kaisers, woraufhin dieser fast wahnsinnig wurde. Es tobte ein vierjähriger Kampf zwischen seiner Seele und dem Schatten, vier Jahre, in denen Fran mit niemanden sprach und in der er nichts aß. Dann gewann der Schatten den Kampf, und zog fort.

Doch zur Geschichte der Insel. Die Scharen von Schatten zogen sich zurück zur Insel, und vernichteten sämtliche Bewohner, so daß die Stadt wie leergefegt war. Dann kehrten sie in ihre Hohlwelt zurück. Ihr Durst an Menschenfleisch, -seelen und -blut war gestillt. Doch die Schatten übersahen die magische Kammer des Hesindetempels, denn dort verbarg sich der Oberpriester der Hesinde in Ongrapur. Als alles wieder ruhig war, kam er aus seinem Versteck und machte sich bald daran, den schwarzen Turm zu untersuchen. Mit Hesindes Hilfe fand er einen Einstieg, und er fand den magischen Stein. Er nahm in an sich und machte sich zurück in seine Kammer, in die er inzwischen alle Schätze der Stadt geschafft hatte. Dort starb er bald.



Die Hohlwelt aber stürzte ein, und die Insel wurde in drei Teile geteilt. Die Schatten, die nicht unter den Trümmern begraben wurden und starben kamen mit Wasser in Kontakt und versteinerten, denn im Wasser konnten sie nicht leben.

Als der Schatten zurückkehrte, der mit Fran-Horas Seele gekämpft hatte, fand er seine vernichtete Welt wieder. Er suchte den schuldigen, aber er fand ihn nicht, denn dieser war längst tot. Und so zog er in den schwarzen Turm. Des nachts macht er die Insel unsicher, und er tötet alle Menschen, die ihm zwischen die Hände kamen. So erklärt sich, warum kein Schiff jemals zurückkehrte. Er versenkte sie alle. Tagsüber hielt er sich versteckt, denn das Tageslicht schwächte ihn.

Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Helden die Insel betreten, ist der Schatten nicht in der Lage, viel gegen sie zu unternehmen, denn er ist gerade dabei sich zu teilen, dennoch bleibt er ein ernstzunehmender Gegner.

Übrigens: Wäre Fran-Horas nicht gewesen, hätten die Schatten und die Menschen friedlich nebeneinander leben können.

WIR STECHEN IN SEE

Bei dem Schiff handelt es sich um einen Rudersegler. Er gehört dem Händler Jon Mendal, der für diesen Auftrag riesig bezahlt wird. Im Laderaum wurden Räume gebaut, so daß jeder Held eine eigene Kabine hat. Gegessen wird beim Kapitän, der eine recht geräumige Kajüte hat. Auf der insgesamt dreiwöchigen Seereise kann es zu dem einen oder anderen Zwischenfall kommen. Ich möchte hier einige Beispiele nennen. Aber zuvor noch etwas mehr zu dem Schiff. Es gibt drei Decks, die alle übereinander liegen. Zuerst ist da das Unterdeck. Hier befinden sich die Ruderbänke und die Unterkünfte der Mannschaft (im Bug und im Heck). Im Zwischendeck befindet sich normalerweise der Laderaum, doch dieser wurde zum Bau der Kabinen für die Helden verkleinert. Eine Kabine, die für Gerwan, steht leer. Im Laderaum, zu dem es von den Kabinen aus keinen direkten Zugang gibt, befinden sich Ausrüstungsgegenstände und Nahrungsmittel für diese Expedition.

Auf dem Oberdeck befindet sich am Heck ein Aufbau, in dem die Kombüse und die Kapitänskajüte ist.

Das Schiff ist ein Zweimaster und kommt bei gutem Wind recht flott voran. Es hat eine 35 köpfigen Besatzung, die nur bei absoluter Windstille, oder bei Piratenangriffen rudern muß.

Wichtige Personen:

An erster Stell steht hier Kapitän Laroson, der das Sagen an Bord hat. Er arbeitet für den Kauf Jon Mendal und gilt als guter Seemann. Er ist 41 Jahre alt und zeigt die ersten grauen Haare, aber er ist immer noch ein kräftiger Mann mit einer lauten Stimme, der weiß, wie man ein Schiff zu befehligen hat.

Dann kommt der Schiffsoffizier, der die meiste Zeit am Ruder steht, und nur vom Kapitän abgelöst wird. Er heißt Helm Untras und ist 38 Jahre alt. Er hat seinen Wohnsitz in Kuslik, wo seine Familie, Frau und drei Kinder auf ihn wartet.

Er hat große Kenntnis in Navigation und in Astrologie, und er hält sich in seiner Freizeit oft im Hesindetempel auf, wo er viel liest. Er hat auch von dieser Insel gelesen, und macht sich Sorgen um das Schiff.

Fernadad ist der Schiffskoch, und er erhält die Moral auf diesem Schiff, denn seine Kost ist ausgezeichnet. Er hat eine beachtlichen



diesem Keller befindet sich der Einstieg in einen geheimen Gang, der nach unten in den Tempel führt.

Das Erdgeschoß wird voll und ganz von dem Laden eingenommen, in dem die drei Bewohner des Hauses abwechselnd bedienen.

Der erste Stock wird von den beiden "Angestellten" des Ladenbesitzers bewohnt, wobei die Wohnfläche allerdings nicht besonders groß ist, da sich auch hier noch eine Kammer für Waren befindet.

Ganz oben schließlich wohnt Imo Wolter. Die Einrichtung ist entsprechend den Verhältnissen eines Krämers und nicht wie die eines Phexpriesters

GOTTESDIENSTE

Es gibt keine feste Zeiten, zu denen Gottesdienst abgehalten

werden. Die Leute, die den Tempel kennen, und die dieses Geheimnis auch für sich behalten können, kommen zu den Geweihten im Laden und werden dann nach unten begleitet.

Die meisten Besucher des Tempels stammen aus den Reihen der Diebesgilde, aber es gibt auch einige Händler, die es vorziehen, in diesem Tempel und nicht in den anderen zu beten.

Es kommt auch schon einmal vor, daß Diebe in diesem Tempel Zuflucht suchen, sie wird ihnen auch garantiert gewährt, und wer sich hier versteckt hat, ist noch niemals gefunden wurden.

Geweihten immer darauf, daß die Verfolger des Flüchtlings nicht zu dicht auf seinen Fersen sind, denn das Geheimnis des Tempels steht über dem Schutz eines Diebes.

Meisterpersonen:

Name	HU	KL	CH	GE	KK	LE	AT	PA	Bem.
Imo Wolter	15	13	16	16	12	06	15	14	a
Hajo Gregan	12	13	15	12	11	42	13	12	b
Wola Bonk	11	13	14	13	09	36	11	10	c

a: KE: 47, TAW Taschenspielerereien: 17, Bekehrung: 16, Überzeugen: 14

b: KE: 32, TAW Taschenspielerereien: 13, Bekehrung: 13, Glücksspiel: 13

c: KE: 15, TAW Taschenspielerereien: 12, Bekehrung: 08, Minnekünste: 16
Verkleiden: 15

ABENTEUERVORSCHLÄGE

1. Die Helden werden auf dem Marktplatz bestohlen und entdecken den Dieb, wie er flieht. Sie folgen ihm, doch plötzlich reißt die Spur bei einem gewissen Krämerladen ab. Auch wenn die Helden nicht auf das Geheimnis des Phextempels kommen, können die drei Geweihten doch für einiges Aufsehen sorgen.

2. Wola Bonk hat schnell erkannt, daß die Helden eine Menge Geld bei sich haben, und so macht sie sich an einen von ihnen heran, um ihn wie ein Huhn zu rupfen. Natürlich verkleidet sie sich hierfür. Nicht das Wiederfinden des Beutegutes ist hierbei interessant, sondern wie die Helden mit diesem Mädchen fertig werden. Wenn die Helden sehr viel Geld haben, und Wola bekommt dies heraus, werden bald alle drei Geweihten hinter ihnen her sein.



die Schätze des Tempels (Gold, Edelsteine, usw.) aufbewahrt. Ein großer Teil dieser Schätze wird einmal im Jahr zum Haupttempel nach Drol gebracht. Ansonsten findet man in Saal einige Sitzbänke aus Eichenholz und mehrer Truhen, die kostbare Stoffen und Kunstwerke, sowie kleinere Währungen (Silbertaler, Kupferstücke und Heller) beinhalten.

Die Personen

Es ist nicht so, daß es in Havena viele Geweihten des Phexes gibt, es sind nur drei. Sie leiten die Gemeinde, die zu großen Teilen von der hiesigen Diebesgilde gestellt wird, und den Ausbau des Tempels. In Havena sind diese drei Geweihten Besitzer und Arbeiter in einem Krämerladen im Orkendorf. Um es gleich zu sagen, in diesem Laden werden keine gestohlenen Sachen verkauft oder gelagert.

Imo Wolter

Imo ist der Oberpriester des Tempels, und er gilt auch als Besitzer des Krämerladens. Er ist 34 Jahre alt und hat sich schon als kleines Kind in den Dienst des Gottes gestellt. Vor neun Jahren wurde er Oberpriester in Havena und er leitet seitdem die Gemeinde, die seiner Ansicht nach allerdings noch viel zu klein ist. Er ferut sich, wenn er einmal von einen Geweihten des Phex, der sich gerade auf Wanderschaft befindet, besucht wird. Er wird ihn bestimmt zu einer nächtlichen Diebestour einladen.

Imo gilt als besonders guter Dieb und er versteht sich auch auf dem Gebiet des Handels, was man feststellen kann, wenn man seinen Krämerladen besucht. Er sieht es als Ehrensache, nur Leute zu bestehlen, die er durch seinen Überfall nicht mittellos macht. auf keinen Fall würde er töten, um an Diebesgut heranzukommen.

Hajo Gregan

Hajo arbeitet erst seit zwei Jahren in Havena, zuvor war er in in Drol in der Lehre gewesen. Er ist 21 Jahre alt und sehr talentiert. Doch in letzter Zeit geht er immer weniger auf Raubzug (aber immer noch oft genug), denn Rahja hat ihre Hände über ihn gelegt. Er hat sich in die Tochter des Tätowierers Klarik Deeken verliebt, und so kommt es schon einmal vor, daß er abends bei ihr ist, und nicht in den Gemächern reicher Leute.

Wola Bonk

Wola ist erst siebzehn Jahre alt und auch erst seit neun Monden in Havena. Sie wird zur Zeit angelernt und besitzt lediglich den Rang eines Anwärters (siehe DLH extra 2). Doch Havena wird schon noch mitbekommen, was in diesem jungen Mädchen steckt, denn bereits jetzt versteht sie ihr Handwerk überaus gut. Sie gehört übrigens der Sho-taka'sa an, ist allerdings nicht in Havena sondern in Gareth in diese Gemeinschaft aufgenommen worden. Bei einem Besuch bei ihren Brüdern und Schwestern in Havena lernte sie den Phextempel kennen und beschloß, eine Geweihte dieses Gottes zu werden.

Wola erfreut sich einer überdurchschnittlicher Schönheit, und sie hat diese bereits als eine ihrer Waffen erkannt.

DER KRÄMERLADEN

Der Laden liegt mitten im Orkendorf und ist immer recht gut besucht. Nach außen hin machen die drei, die darin wohnen und arbeiten einen anständigen Eindruck.

Das Angebot der Waren ist sehr reichhaltig und Imo Wolter bemüht sich immer wieder, neue Waren in dieses Angebot aufzunehmen. Das Haus ist dreistöckig und besitzt einen Keller, in dem zum Teil Waren gelagert werden. In



Leibesumfang, und er sieht recht roh aus, wobei er allerdings ein netter Mann ist, der kaum einer Fliege etwas zu Leide tun kann. Die ein oder andere Person der Mannschaft kommt bei den Ereignissen auf See vor, ansonsten lohnt es nicht, sie alle aufzuführen.

FREIGNISSE AN BORD

4. Tag

Spielerinformation:

Es ist dunkel geworden, und da ein guter Wind bläst, ist es unnötig zu rudern. Die Stimmung der Mannschaft ist ausgezeichnet, denn jeder ist voller Tatendrang. Die meisten der Mannschaft sind unter Deck und amüsieren sich, wobei man den Krach bestimmt noch auf Maraskan hören kann. Pino, einer der Matrosen steht an der Reling und schaut auf das Meer. Als er Euch sieht, kommt er auf Euch zu und bietet Euch einen Schluck von seinem Rum an. Dann bietet er Euch an, doch einmal unter Deck zu kommen, und ein wenig mitzufeiern.

Meisterinformation:

Er wartet ein wenig, und wenn die Helden nicht wollen, geht er selbst unter Deck. Gehen die Helden mit, geht es unter Dack wie in einem Wirtshaus zu, nur, daß es hier lediglich Rum zu trinken gibt, das aber kostenlos.

Dann können die Helden hier noch an zwei verschiedenen Würfelspielen teilnehmen. Sie heißen:

- 300 Abwärts:

Ein Spiel, das mit drei W6 gespielt wird. Jeder Spieler muß einen bestimmten Einsatz bringen, der von der Runde bestimmt wird. Dann bekommt jeder Spieler 300 Punkte, die er mit Würfeln abbauen muß. Er wirft dabei einmal alle drei Würfel. Die Punkteverteilung sieht wie folgt aus:

Wurf	1	2*1	2*2	2*3	2*4	2*5	2*6	3*1	3*2	3*3	3*4	3*5	3*6	123	456
Wert	1	10	2	3	4	5	6	100	20	30	40	50	60	50	50

Wer zuerst seine 300 Punkte abgebaut hat, gewinnt den Pott. Dabei ist es nicht erforderlich, genau abzubauen.

Nun gibt es ja noch das Talent Glücksspiel, das bei diesem Spiel natürlich auch verwendet werden. Bei jedem Wurf kann man eine Probe auf dieses Talent machen. Je nachdem, wie sie ausfällt, kann man das Spiel beeinflussen.

normal bestandene Probe: man kann mit einem Würfel noch einmal würfeln.

+1 - +3 bestandene Probe: man kann mit zwei Würfeln noch einmal würfeln.

+4 - +6 bestandene Probe: man kann einen Würfel beliebig hinlegen, also umdrehen.

+7 - ... bestandene Probe: man kann zwei Würfel frei umdrehen.

Von der Mannschaft spielen drei Mann dieses Spiel, aber die Helden können jederzeit einsteigen. Die TAW Glücksspiel der drei Männer:

Matrose 1: 6; Matrose 2: 7; Matrose 3: 14

- Überwürfeln:

Auch dieses Spiel wird mit drei Würfeln gespielt. Der Grundeinsatz beträgt einen Silbertaler. Der erste beginnt zu würfeln, nachdem er seinen Einsatz genannt hat. Es gilt die Augenzahl der Würfel. Der nächste Spieler kann versuchen, diesen Wert zu überwürfeln, muß allerdings den Einsatz erhöhen. Wer glaubt, nicht höher würfeln zu



allerdings den Einsatz erhöhen. Wer glaubt, nicht höher würfeln zu können, kann aussteigen, hat dann aber sein Geld trotzdem verloren. Die Regel für das Talent Glücksspiel ist die gleiche wie bei dem Spiel 300 Abwärts.

Mitspieler sollte sich der Meister ausdenken. Andere Spiele werden hier an Bord nicht gespielt, aber wenn die Helden ein eigenes Spiel kennen, spielen die Matrosen gern mit.

7. Tag

Spielerinformation:

Der Himmel ist blau, der Wind gut und das Schiff kommt gut voran. Plötzlich tritt der Kapitän neben Euch und gibt Euch ein Fernrohr. Dann deutet er nach Südosten. Dort erkennt ihr dann ein schwarzes Schiff, das wie Ihr nach Osten fährt.

"Wir werden hinterherfahren," sagt der Kapitän. Es interessiert ihn, was ein Schiff in diesen Gefilden zu suchen hat.

Und so nehmt Ihr die Verfolgung auf.

Meisterinformation:

Bei diesem Schiff handelt es sich um eine schwarze Galeere aus Altoum (siehe DLH 13), das auf dem Weg zu einer Insel ist, um sich neue Sklaven zu besorgen. Es dauert vier Tage, bis das Schiff der Helden das fremde Boot einigermaßen erreicht, doch dann dreht dieses nach Süden ab. Kapitän Laroson ist der Meinung, man sollte weiter zur Insel fahren, aber wenn die Helden lieber das fremde Schiff verfolgen wollen, beugt er sich ihrem Willen.

Bei einer etwaigen Weiterverfolgung, wird das schwarze Schiff allerdings schneller. Es ist nämlich recht groß und hat drei Ruderreihen.

Was auch geschieht, das schwarze Schiff ist vor allen Angriffen gefeit, denn der Schutz des Gottes Dhoman liegt auf ihm (siehe ALTOUM), so daß auch magische Angriffen oder Wunder abprallen.

An Deck des schwarzen Schiffes wird man des öfteren einen großen Mann in schwarzen Umhängen erkennen. Wenn die Verfolgung zu lange dauert verwandelt dieser einen der Helden für einen Tag zu Stein.

Daraufhin nimmt Kapitän Laroson wieder den Kurs in Richtung Insel auf.

2 Tage vor Ankunft

Spielerinformation:

Trotz eines guten Windes kommt das Schiff plötzlich nicht mehr vorwärts, es steht fast auf der Stelle. Alle an Bord sind ratlos, bis plötzlich Tentakel die Mannschaft und Euch angreifen.

Meisterinformation:

Zwei Krakenmolche greifen das Schiff an. Wie man mit ihnen umgeht steht im Buch "Aventurien". Hier nur noch schnell die Werte der Krakenmolche:

Mut: 15; Lebensenergie: 65; Rüstungsschutz: 0; Geschwindigkeit: 3/2; Attacke: 8; Parade: 0; Trefferpunkte: 1W+6; Ausdauer: 30; Monsterklasse: 40.

Nach dem Angriff fehlen einige Männer der Besatzung, aber das Schiff ist unbeschadet geblieben.

Ankunft

Spielerinformation:

Kapitän Laroson hat euch in seine Kajüte rufen lassen. Er erzählt Euch, daß die Mannschaft nicht bereit ist, mit an Land zu gehen, und sie wollen auch nicht den Hafen anlaufen. Er will Euch deshalb ein



HAVENAERGÄNZUNG:

Der Tempel des Phex

von Andreas Michaelis

Ein Phextempel in Havena? So manch ein ehrlicher Bürger würde es kalt den Rücken herunter laufen, wenn er wüßte, daß der Gott der Nacht auch in Havena einen Stützpunkt hat.

Vor Jahrzehnten reichte jemand anonym einmal einen Antrag ein, einen Phextempel in Havena zu errichten, aber er wurde vom Fürsten und auch vom Parlament abgelehnt.

Das es zu dieser Zeit bereits einen Tempel dieses Gottes in der Stadt gab, wußte auch der anonyme Bittsteller nicht. Daran kann man sehen, wie geheim die ganze Sache behandelt wird.

Erbaut wurde der Tempel bereits vor mehr als hundert Jahren, und zwar unterirdisch. Man schaffte damals sehr viele Marmorplatten heran, um Boden, Decke und Wände des Tempels damit zu versehen. Damals war das noch möglich, denn im Orkendorf fiel diese Aktivität überhaupt nicht auf. Der Bau allein dauerte fünf Jahre, ihn dann aber einzurichten, dauerte weitere zwei Jahre, doch dann war er fertiggestellt.

Das Gebäude

1. Vorhalle

Die Vorhalle dient oft dazu, Leuten, die nicht wissen sollen, wie man in den Tempel gelangt, die Augenbinden abzunehmen. In die Marmorwände wurden viele Zeichen und Buchstaben eingeritzt, die dann nachträglich mit Blattgold ausgefüllt wurden. Die drei Vorhänge, die man hier sehen kann, sind reich mit Fuchssymbolen bestickt, und sie sind aus weinrotem Samt. Beleuchtet wird dieser Raum von vier Fackeln, die in

goldenen Halterungen an der Wand stecken. Man erhält schon in diesem Raum einen ungefähren Einblick in den Reichtum des Tempels.

2+3, Schreine

In diesen beiden Teilen befinden sich je vier goldene Tafeln, auf denen man Auszüge aus dem Buch der Fuchse finden kann. Sie wurden erst lange nach der Erbauung gegossen und nachträglich in die Marmorwand eingelassen. Sie sind sehr fest mit der Wand verankert, aber auch wenn man sie frei bekäme, würden vier starke Männer nötig sein, sie wegzutragen.

In jedem dieser Schreine sind 1x1 Meter große Silberplatten in den Boden eingelassen, an denen sich Ringe zum Herausziehen befinden. Darunter sind Kammern, in denen die Gebeine ehemaliger Priester des Phex in Havena. Allzu viele sind es aber noch nicht, denn solange gibt es den Tempel ja noch nicht.

4. Tempelraum

Auch dieser Saal ist reich ausgestattet, auch wenn er mit dem Tempelsaal des Phextempels in Drol noch lange nicht mithalten kann. An der Nordwand steht ein riesiger Altar aus Jade, auf dem ein Fuchs aus Jade liegt. Der Fuchs scheint ein Buch zu bewachen, das ständig auf dem Altar liegt. Es handelt sich hierbei um eine Abschrift des Buches der Fuchse.

Für den einfachen Beobachter sieht es so aus, als seien der Fuchs und der Altarstein aus dem gleichen Block gebaut, was aber nicht der Fall ist.

Der Fuchs läßt sich von geübten Händen und mittels eines Tricks abnehmen. Man erkennt dann, daß der Altar hohl ist. In ihm werden



hier muß unser Gewissen einsetzen und wir uns fragen, ob wir erfahrene und ältere Rollenspieler das überhaupt verantworten können. Und die Unfehlbarkeit der Behörden und Institutionen ist ja wohl anzuzweifeln. Dazu ein Beispiel: der Regionalmeister des Schwarzen Auges, diese Einrichtung der Firma Schmidt Spiele dürfte allen Lesern hinreichend bekannt sein, des Postleitzahlenbereichs vier, also der Regionalmeister aus Düsseldorf, zog in seiner Begeisterung ein Treffen auf und wollte die Gemeinnützigkeit desselben anerkannt haben. Nun, er setzte alle möglichen Hebel in Bewegung und nach meinen Informationen hat er das sogar geschafft, oder er hatte zumindest beachtliche Erfolge beim Nachweis der Nichtjugendgefährdung durch Rollenspiele erzielt, als er aufgab, da er mit jungen Rollenspielern Bekanntschaft gemacht hatte, die ihn eines besseren belehrten. Tja, da müssen wir uns nach dem Grund fragen. Und den kann ich, glaube ich, aufzeigen. Es existieren Gruppen von jungen Spielern, Das Schwarze Auge ist ja besonders auch unter Kindern beliebt (ich benutze absichtlich den Begriff Kinder, meine damit aber kein bestimmtes Alter, sondern einen Geisteszustand der Unwissenheit und Nichtreflexion über eigene Taten und Aussagen!), die mit Massenvernichtungswaffen wie Bomben, Granaten, Geschützen (und dabei rede ich nicht von Katapulten!), ja sogar mit Nuklearwaffen hantieren, ohne deren wahre Schrecken zu kennen oder auch nur entfernt einschätzen zu können. Und zum Thema Götter sei gesagt, daß in manchen Spielerrunden PRAIOS schon mal dran glauben mußte, damit der Krieger der vierundvierzigsten Stufe CONAN der Zweite einen angemessenen Platz einnehmen konnte.

Diese Auswirkungen zeigen deutlich eine gewisse Jugendgefährdung auf. Das bedeutet für uns begeisterte Rollenspieler, die wir ja auch keine Reglementierung ("dieses Rollenspiel unterliegt der Freiwilligen Selbstkontrolle FSK ab 16 Jahren") oder gar Verbote ("kein Verkauf an Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren") akzeptieren würden (und die Bundesregierung indiziert und verbietet schon genug! Bestes Beispiel NORMAN SPINRADS Roman DER STAHLERNE TRAUM, der fünf Jahre lang verboten war), daß wir selbst eine gewisse Aufklärung betreiben müssen. Und zwar jeder von uns, immer dort, wo wir Unverständnis gegenüber unserem Hobby begegnen, Unverständnis gegenüber der Faszination von neuen Kulturen, Rassen, Zivilisationen und Miteinander und Konflikten derselben. Wir müssen zeigen, daß Fantasy nicht nur brutal ist und Gewalt heute genauso akut und noch unmenschlicher ist als damals, bzw. in unseren imaginären Welten. Aber wir dürfen niemals verschweigen, daß eine gewisse Gewalt dazugehört, aber das sieht ja wohl auch jeder ein, der auch nur einen der alten Mantel-und-Degen-Filme gesehen hat, denn auch so kann Fantasy sein.

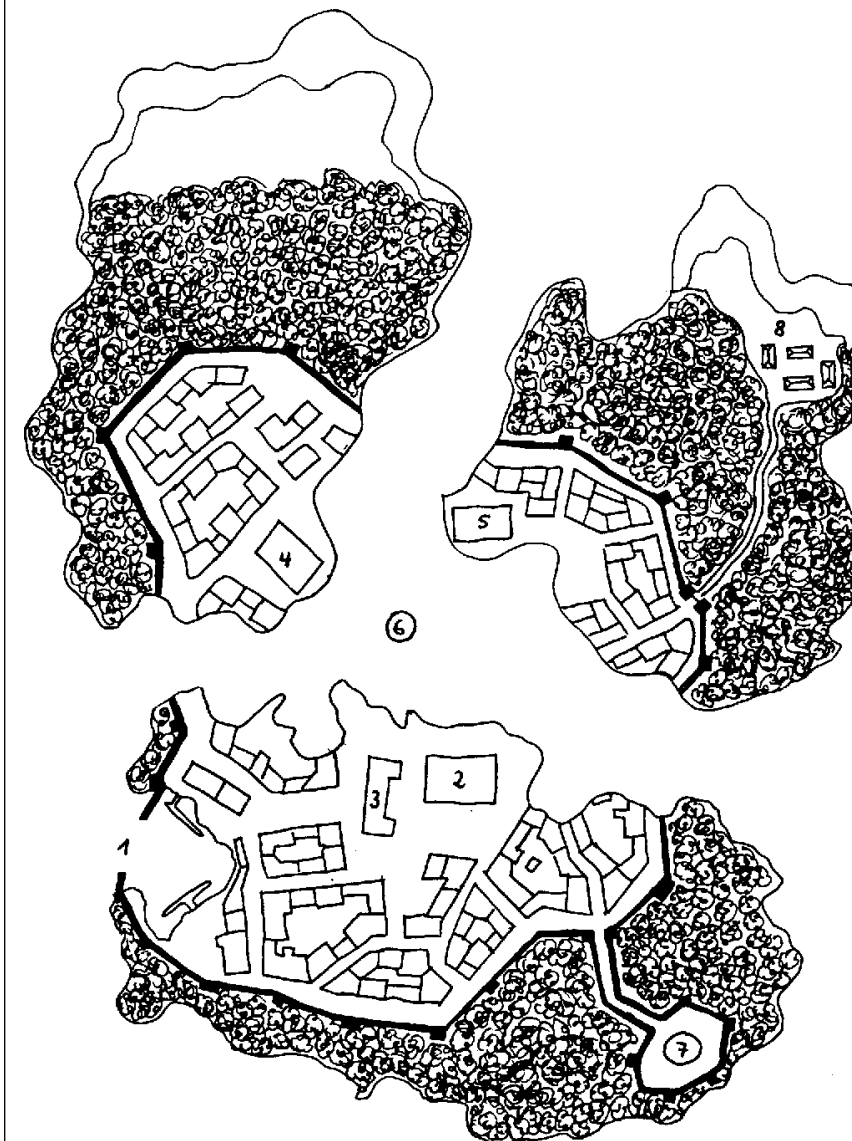
Als Fazit bleibt zu sagen, daß die Ignoranz der Rollenspieler und deren Hochnäsigkeit gegenüber jüngeren Spielern Fehl am Platze ist. Das aufklärende Miteinander räumt auf mit Vorurteilen und erhält uns die Fantasy. Erhält sie uns so, wie wir sie lieben: fantastisch, imaginär, ruhmvoll, ehrenhaft und gewiss auch ein wenig gewalttätig. Aber der Jugendgefährdung können wir als Gemeinschaft vorbeugen und mit ihr aufräumen. Das sind wir uns selbst und den Eltern der Kinder, die wir auf Treffen zu begeistern suchen, schuldig. Und diesen Artikel war ich, wie ich meine, dem Regionalmeister aus Düsseldorf schuldig.

"Sarajin is a god of battlelust, requiring of his adherents fearlessness and bravado. He likes those who love the "sport" of war, and takes great pleasure in watching, and even participating in, large battles."

Aus HARNDX, Columbia Games, Vancouver, Kanada



Die drei Inseln





Beiboot zur Verfügung stellen, mit dem Ihr selbst zur Insel rudern könnt. Das Schiff wartet dann in einigem Abstand auf Eure Rückkehr.
Meisterinformation:

Der Schiffsoffizier hat mit den Leuten der Besatzung geredet und ihnen allerlei Annenmärchen über die Insel erzählt. Der Angriff der Krakenmolche war in seinen Augen ein Zeichen, nicht auf die Insel zu gehen. Wenn die Helden auf eine Landung des Schiffes bestehen, bricht eine Meuterei aus, die der Kapitän aber schnell unterbindet. Wenn die Helden wirklich auf die Insel wollen, so müssen sie rudern, ansonsten beginnt hier die Rückreise.

Zur Ausrüstung der Helden:

Der erkrankte Hesindegeweihete versteht es, Expeditionen auszurüsten, und im Laderaum des Schiffes befindet sich alles, was man für eine Erkundung der Insel braucht. Der Meister sollte den Helden alles geben, was sie sich wünschen, wobei ich darauf vertraue, daß die Helden ihre Habgier hier zurückstecken, und sich wirklich nützliche Dinge auswählen.

Noch einmal zur Mission der Helden:

In erster Linie sollen die Helden natürlich dieses ominöse Artefakt suchen, aber sie sollen auch Licht in die Geschichte der Insel bringen und gegebenenfalls Untersuchungen anstellen, ob die Insel noch bewohnbar ist, oder nicht.

Keinesfalls sollten sich die Helden als Strafexpedition fühlen, wen sollten sie auch bestrafen. Die Möglichkeit des Kampfes sollten sie nicht ausschließen, aber sie sollten sich in solchen Fällen lieber verstecken, denn hier wohnt ein Gegner, der 4-6 Helden zum Frühstück nimmt. Der Meister sollte einem Helden den allgemeinen Hintergrund lesen lassen, das kann ganz heilsam sein. Auf jeden Fall werden die Helden mit gemischten Gefühlen zur Insel fahren, denn sie wissen nicht, warum eine ganze "Stadt" spurlos verschwunden ist. Sollten die Helden zu übermütig sein, kann der Schatten auch mal am Tag auftauchen....

DIE INSEL

Die Helden werden schnell bemerken, daß es sich in Wirklichkeit um drei Inseln handelt, jedenfalls jetzt. Die Küsten im Inneren sind recht steil und kaum landbar.

Ansonsten kann man aber an den Küsten anlegen, auch wenn das im Wald nicht ratsam ist, denn dieser Dschungel ist zu dicht, als daß man ihn schnell durchwandern könnte.

Zufällige Begegnungen gibt es auf dieser Insel nicht, bemerkenswert ist lediglich die Nacht, denn dann kommt der Schatten aus dem Turm und schwebt über der Stadt. Sollte er die Helden sehen, wird er sie sofort angreifen. Sie sind lediglich in den Gotteshäusern sicher, denn diese können von dem Schatten nicht betreten werden, da die Macht der Götter einfach zu groß ist.

Die wichtigen Orte für dieses Abenteuer sind in die Karte eingetragen und mit Nummern bedacht wurden. Jedem Meister ist es selbst überlassen, ob er die anderen Gebäude genauer ausbaut oder nicht. Er sollte aber bedenken, daß die Stadt seit über 1500 Jahren nicht mehr von Menschen betreten wurde. Alles Holz dürfte in der Zwischenzeit stark morsch geworden sein. Holztreppe werden auf jeden Fall nachgeben und einstürzen. Auch von anderen Sachen sind allenfalls noch



Gewalt & Rollenspiel

von Frank Jäger

'Conans Schwert pfliff, als es in einem großen Boden herabschwang, um den sich wiegenden Schlangenschädel vom Menschenkörper zu trennen. Der Rumpf fiel rückwärts zum Treppenaufgang und wand sich wie eine zertrampelte Schlange. Der Kopf rollte langsam die Stufen hinunter und kam neben dem Springbrunnen zum Halt.'

Aus CONAN DER BARBAR von Lin Carter & Lion Sprague de Camp.

Was ist Fantasy? Fantasy ist fiktiv und ohne jeden Realitätsbezug, sie ist die Geschichte von Göttern und Bauern, von Kriegerern und Zauberern, von Intrigen und Ehre, von Sieg und Vernichtung und nicht zuletzt von Schlacht und Blut. Darin sind wir uns wohl einig. Doch wir, die wir seit langem Rollenspiele aller Art spielen und der Fantasy-Literatur frönen, müssen uns nun ernsthaft einmal fragen, inwiefern diese Gewalt nötig ist.

'Elric hieb nach Yrkoons Schwertarm und traf Tuch und Fleisch und Sehne und Knochen. Blut wallte empor, benetzte Yrkoons Arm und tropfte auf den Schwertgriff.'

Aus ELRIC VON MELNIBONE von Michael Moorcock.

Das Mittelalter und das Altertum, die beide zum Teil deutliche Parallelen aufweisen zur Fantasy und den Welten dieser Literatur, waren, und dazu kann man sicherlich ohne Einschränkung stehen, äußerst gewalttätige Zeiten (gewalttätig hier im Sinne von brutal und blutig. Ansonsten steht unser Zwanzigstes Jahrhundert dem in keiner Weise nach!). Diese Gewalt kann man direkt in die Fantasy projizieren, d.h. die Entstehung der Fantasy ist eng verwoben mit der blutigen Geschichte der Menschheit, speziell der Dinge wie Rittertum und Ehre, Barbarei, Sklaverei und Kampf, Schlacht und Völkermord.

Nun, die Fantasy ist nicht viel mehr als eine Reihe von Fiktivwelten, in denen wir, dazu zähle ich Leser und Schreiber bzw. Spieler, die Tugenden und Phantasien realisieren können. Un dazu zählen auch die Begriffe vom ehrlichen Zweikampf und von der Massenschlacht zwischen Heeren wie auch von der Einheit des Mannes und des Stahls (oder auch der Frau und des Stahls, schließlich gibt es auch großartige weibliche Heldenfiguren!). Diese Begriffe bürgen allein schon für eine gewisse, unzuverleugnende Brutalität, doch sie machen einen wichtigen Teil der Fantasy aus und sind aus dieser keinesfalls wegzudenken. So bleibt eigentlich nur eines übrig: wir akzeptieren Gewalt und Brutalität als gegebenes Übel, obwohl es ja eigentlich gar kein Übel ist, denn es gehört zu unserem Hobby wie Efferd zu Havana, und machen so weiter wie bisher.

'Der Sklave heulte auf. Brak drückte zu. Knochen knackten. Der Prügel entfiel der gebrochenen Hand. Brak fing ihn, wirbelte ihn um den Kopf und ließ ihn auf des anderen Schädel herabsausen. Mit einem Schrei brach der Mann zusammen!'

Aus DIE GÖTZEN ERWACHEN von John Jakes.

Doch jetzt wollen wir auf das eigentliche Problem kommen. Fantasy ist trotz aller Brutalität, oder selbige in der Literatur, nicht zu verdammern. Es existiert nur ein Problem, das uns alle angeht: ist die Fantasy jugendgefährdend?

Dazu muß ich anmerken, daß immer mehr immer jüngere Jungen (in deutlich geringerem Maße auch Mädchen) dem Fantasy-Rollenspiel frönen. Und



Unverhofft kommt oft

von Andreas Michaelis

Die Einladung des Meisters klang wirklich gut, als er sagte: "Heute abend OPEN AIR, mir allen was dazugehört, o.k.!" Und schon haben sich unsere vier Freunde wieder getroffen, um wieder einmal ein ungelöstes Rätsel in Augenschein zu nehmen. So fängt dann auch alles sehr schön an. Man soll lediglich ein sehr wichtiges Schreiben von einer Stadt in die andere bringen, also eine total einfache Sache.

Wirklich? Haben wir da nicht die Rechnung ohne den Meister gemacht? Na, mal sehen was draus wird.

Sila, die Elve, singt fröhlich vor sich hin, denn ihren Singenwert hat sie vorsichtshalber erhöht, denn bei dem Meister weiß man ja nie. Ture der Zwerg hat eh keine Lust zuzuhören, er betrachtet lieber den schönen neuen Säbel, den er in der Hand hält. Ab und zu streitet er mit Rolf dem Krieger, denn der behauptet, der Säbel sei Schunt und nichts wert. Hugo lacht hin und wieder über die beiden Streithähne, aber er betont immer wieder, daß er auf das Geschehen achtet. Und dann kam es gnadenlos über sie. Sie waren noch so jung, und sollten schon die grausamste Waffe des Meisters kennenlernen. Wie vom Blitz getroffen zucken alle zusammen, als sie den Würfel über den Tisch rollen hören. Das kann nichts gutes bedeuten, denken sie, und richtig, da war sie, die erste Zufallsbegegnung.

Nach einer Fülle von Würfeln war es unserem Meister endlich gelungen, festzustellen, daß ein paar Kaninchen über den Weg hoppeln. Gott sei Dank, nur ein paar Kaninchen, keine Monster, die sich auf die Helden stürzen. Man will gleich weiter gehen und wendet sich wieder seinen Beschäftigungen zu. Doch der Meister gebietet Einhalt. "Stop, nicht so schnell...", also erst mit W10, dann der W20. Schließlich der W6 noch einmal W20, hä, wer soll das verstehen. Aha, nun noch mit W4 die Anzahl: "1". Wenn nur einer dann noch einmal von vorn....."

Stifte und Würfel fliegen, aber nicht auf den Tisch, sondern in Richtung Meister.

"Hör auf mit dem Quatsch. Wir wollen spielen....."

"Gleich, Jungs, gleich. Nur noch der W4, dann haben wir es schon. Ha, Euch kommen drei Wanderer entgegen."

"Jetzt werden wir feststellen, ob mein Säbel Schunt ist. Auf sie mit Gebrüll!!!"

"Halt", beehrt der Meister auf (für sich),: "Wenn die Helden angreifen, muß der Meister einem W12 werfen, bei 1-6 kommen W6 weitere Räuber, die nach W10 Kampfrunden eingreifen. Jeder von ihnen hat W20 Dukaten bei ihnen....."

Würfel kullern, es kommt zum Kampf. Die Helden obsiegen, doch nur gegen die Wanderer, nicht gegen den Meister.

"Das war mehr als eine Spielrunde, also muß ich die nächste zufällige Begegnung auswürfeln, sorry, aber es soll ja realistisch sein, oder."

Das Abenteuer ging zu Ende, aber die vier Abenteurer waren schon der Meinung, daß 6798 Zufallsbegegnungen für einen Weg von 20 KM ein wenig viel waren. Also zurück zum guten alten Plettdungeon, irgendwo in einer Höhle, da wo jedes Monster seinen Platz hat, und wo der Meister noch Meister sein kann.



Reste zu finden, der Zahn der Zeit hat an allem genagt, außer an den Tempeln, die noch sehr gut vorhanden sind. Die göttliche Macht hat sie vor dem Zerfall bewahrt.

Die folgende Beschreibung der wichtigen örtlichkeiten bleibt allgemein, jeder Meister muß sehen, was er den Spielern wann sagt.

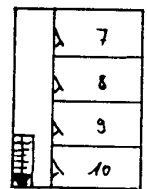
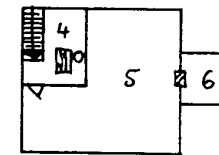
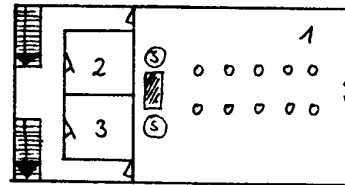
1. Das gesunkene Schiff

In der Hafeneinfahrt ist vor langer Zeit ein Schiff gesunken, und das Salzwasser hat einen Zerfall größtenteils verhindert. Mit dem Ruderboot kann man bequem an dem Schiffswrack vorbeifahren. Auch im Hafenbecken befinden sich gesunkene Schiffe, die aber kleiner sind. Es entsteht der Eindruck von Zerstörung und Verlassenheit.

Wenn die Helden in dem großen gesunkenen Schiff ein wenig herumtauchen, werden kleine goldene Schatulle (Wert: 13 Dukaten) finden. Sie ist sehr fest verschlossen und nicht durch Gewalt zu öffnen. Hier benötigt man schon das Talent Schlösser öffnen und das dazugehörige Material.

In der Schatulle befindet sich eine kleine goldene Hesindestatue, die einen ungefähren Materialwert von 5 Dukaten hat. Aber wir sollten nicht vergessen, daß sie über 1500 Jahre alt ist. Sie gehört zu der Arbeit eines ehemals sehr bedeutenden Goldschmiedes. In Kuslik gibt es Sammier, die für diese Miniatur mehr als 10000 Dukaten bezahlen würden.

2. Der Tempel des Praios



Wie alle Tempel, ist auch der des Götterfürsten noch ausgezeichnet erhalten. Besonders auffällig ist das Fehlen der meisten Kostbarkeiten (siehe Hesindestempel).

Erdgeschoß:

1. Tempelsaal. Der Saal wirkt außer den Ornamenten in Wänden und Säulen recht schmucklos, aber einige kleine Podeste an den Säulen zeugen davon, daß es hier einmal Wertgegenstände gegeben haben muß.

Gegenüber der Eingangtür befindet sich zwischen zwei gewaltigen Praiosstatuen ein Altar aus schwarzem Basalt. Auf ihm steht noch eine reich verzierte Opferschale, in der noch 25 ST und 6 D liegen. Ich hoffe, die Helden haben genug Anstand, ihrem höchsten Gott nicht zu bestehlen.

2. Ehemaliger Wohnraum des Oberpriesters. Besondere Wertgegenstände wird man nicht finden, aber allein die Möbel zeugen von einigem Wohlstand. Sie sind kunstvoll verziert und wurden auf jedem aventurischen Markt ein grandioses Vermögen bringen. Auf dem Bett liegt sogar noch eine erhaltene Robe.

Die Tempelhalle ist mehr als sechs Meter hoch. Darüber befindet sich kein Raum mehr.

3. Zimmer des Priesters 2. Grades. Dieser Raum ist etwas bescheidener eingerichtet, auch hier ist nichts wertvolles zu finden.



Keller:

4. Vorräum. Hier befindet sich ein Schreibtisch und ein Stuhl. Früher saß hier ein Schreiber, der aufschrieb, wer was aus der Bibliothek des Tempels ausgeliehen hatte. Auf dem Tisch liegt noch ein Buch, in dem man Namen und Daten findet. Man kann deutlich erkennen, daß der Umfang der Bibliothek beträchtlich gewesen sein mußte.

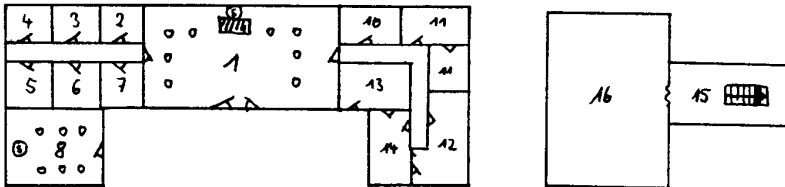
5. Bibliothek. Die Wände dieses Raumes sind mit Regalen zugestellt. Um an die oberen Regale zu kommen, gibt es drei Leitern. Die Regale sind jedoch vollkommen leergeräumt.

6. Geheinkammer. Um die Geheintür zu finden bedarf es eines Zwerginstinktes von 14 oder einer TAW-Probe Geheinfächer finden +5. Man muß dann das vierte Brett von unten im Regal leicht nach oben drücken, um die Tür schwinkt auf. Hier wird ein kostbarer Sarg aufbewahrt, in dem der mumifizierte Körper des ersten Oberpriesters liegt. Außerdem befindet sich im Sarg ein Gewand eines Oberpriesters und ein Zeremonienstab. Der Stab ist aus Eisenholz. An oberen Ende befindet sich eine Praoisminiatur aus Elfenbein.

Obergeschoß:

Hier befinden sich nur die Wohnräume der ehemaligen Geweihten des Praios.

3. Der Tempel der Hesinde



Auf dieses Gebäude kommt es an, denn hier liegt alles, was die Geheimnisse Ongrapurs lüften kann.

Im ganzen Gebäude kann man, wenn nicht anders vermerkt, keine wertvollen Dinge mehr finden, sie wurden entfernt. Die Einrichtung ist aber noch gut erhalten.

1. Tempelhalle. Unter dem großen Altar aus Granit befindet sich eine Geheintür, was man mit einer gelungenen Probe auf das Talent Geheinfächer finden +4 oder einem ZI von 13 zumindest erkennen kann. Sie öffnet sich nur, wenn man sich davor stellt, und folgenden Spruch spricht: "Hesinde sei gepriesen, Trika verehrt."

2. - 7. Unterkünfte der Geweihten. Sie sind schlicht eingerichtet und eine Durchsuchung lohnt sich nicht.

8. Kapelle. Diese Kapelle war auch geöffnet, wenn das restliche Gebäude verschlossen war, nämlich nachts. Ein Geweihter mußte dann immer Dienst machen, so daß man zu jeder Zeit zu Hesinde beten konnte.

9. Zimmer des Oberpriesters. Glückliche Zeiten müssen das gewesen sein, denn die Möblierung ist alles andere als schlicht. Aber wichtige Erkenntnisse sind auch hier nicht verborgen.

10. Studierzimmer mit Bibliothek. Hier stehen mehrere Stühle und Tische, und an den Wänden befinden sich Regale, in denen allerdings keine Bücher mehr stehen. Man erkennt an in die Wand geschlagene Nägel, daß hier früher Bilder gehangen haben.

11. Bibliothek. Hier wurden früher Schriftrollen aufbewahrt, doch nun herrscht hier gähnende Leere.

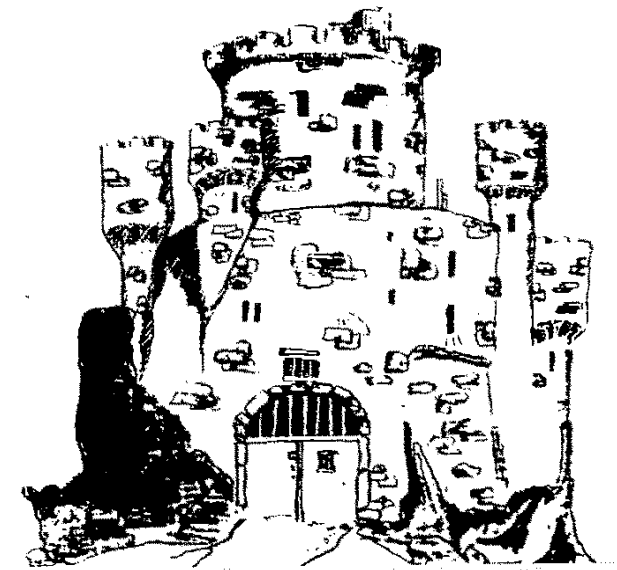


Der Graue Panther ist recht mutig und auch sehr intelligent. Manchmal verfolgt er seine Beute tagelang, besonders, wenn es sich um Menschen oder Zwerge handelt.

Dieser Panther greift niemals Gruppen, sondern immer nur einzelne Wesen an. Er ist ein Einzelgänger und trifft sich nur in der Paarungszeit mit seinen Artgenossen.

Soweit zum ersten Teil der ALTOUM Serie. Ich hoffe, sie gefällt Euch. auf jeden Fall wird sie fortgesetzt, und zwar mit dem Priester des Droman und dessen Wundern, bzw. Zaubern.

Der zweite Teil trägt den Titel "RELIGION UND GLAUBE".



AUSSENWELT --- STOP --- AUSSENWELT --- STOP --- AUSSENWELT --- STOP ---

Viele von Euch werden es in LEVI oder in Adventuremaster bereits gelesen haben. Die von uns angekündigte AUSSENWELT wird nicht erscheinen.

Wir hatten zwar schon alle Artikel fertig (sie erscheinen vielleicht in manch einem anderen Zine), und auch das Layout war so gut wie beendet, aber aus finanziellen Gründen haben wir das Projekt dann doch aufgegeben.

AUSSENWELT --- STOP --- AUSSENWELT --- STOP --- AUSSENWELT --- STOP ---



allzugroßen Artenreichtum erwarten. Es gibt hier jede Menge Vögel und Insekten, aber daß ist nichts besonderes. an den Küsten gibt es Krebse, die einen Durchmesser von 50 Zentimeter erreichen und die in diesem Land mit Vorliebe verspeist werden.

Man findet hier einen großen Teil der Dschungelbewohner und auch der Gebirgstiere, die im Buch "AVENTURIEN" beschrieben sind. Es gibt aber keine Höhlendrachen, Tatzelwürmer und Elefanten.

Weiterhin gibt es hier zwei sehr gefährliche Tierarten, die man in ganz Aventurien nicht finden kann. Dies ist zum einen der altoumische Wolfshund und der graue Panther.

In den Höhen des Altimont lebt ein Riesenlindwurm, aber davon später.

Der Altoumische Wolfshund

Es handelt sich hier um einen sehr großen und schweren Hund (Schulterhöhe: 90-110 cm; Gewicht: 2100 Unzen). Nur noch wenige von ihnen leben frei, die meisten von ihnen wurden von den Tempeln gefangen und gezüchtet. Sie werden bei der Vertreibung und Gefangennahme von Fremden eingesetzt, und sie haben sich bewährt.

Wilde wie abgerichtete Hunde dieser Rasse sind die reinsten Kampfmaschinen, denn nichts bereitet ihnen mehr Freude als das Töten. Die Hunde sind sehr aggressiv und töten nicht nur, wenn sie auf Nahrungssuche sind.

Sind sie einmal abgerichtet, was nur im Welpenalter möglich ist, beschützen sie ihren Herren zur Not mit ihrem Leben.

Natürlich ist es theoretisch möglich, ein Welpen zu finden, darum möchte ich hier angeben, wie man diesen Hnd erschaffen kann (vergleiche auch mit "AVENTURIEN").

	1.Stufe	2.Stufe	3.Stufe
Mut:	1W+4	+6	+2
Geschicklichkeit:	1W+5	+4	+3
Körperkraft:	1W+3	+5	+3
Lebensenergie/Ausdauer:	1W+2/35	+12/+45	+10/+25
Rüstungsschutz:	1	+2	-
Trefferpunkte:	1W-2	+5	+3
Monsterklasse:	5	+10	+5
Angriff/Parade:	6/1	+7/+4	+2/+2
Geschwindigkeit:	10	+5	+4

Der Graue Panther

Der Graue Panther ist eine Abart des aventurischen Höhlenpanthers, wie man sie nur auf Altoum, bzw. im Altimontgebirge findet. Sie haben ein graues Fell und leben in den Höhlen des Gebirges. Einige Priester lassen die Tiere fangen, um geheime Räume zu bewachen.

Wie sein Verwandter wird er bis zu drei Zentner schwer, aber im Gegensatz zum Höhlenpanther verläßt er seine Höhle sehr oft, um Nahrung zu besorgen.

Die Werte:

Mut: 14	Angriff: 11
Lebensenergie: 2W+10 (17)	Parade: 06
Rüstungsschutz: 1	Trefferpunkte: 1W+2 (Rachen) 1W+1 (Pranken)
Geschwindigkeit: 18	Ausdauer: 30
Monsterklasse: 17	



12. Speisesaal. Selbst das Besteck wurde aus diesem Raum entfernt, so daß man nur kahle Möbel und Wände vorfindet.

13. Unterkunft für die Hausdiener. Man findet hier nur die zum Leben nötige Einrichtung. Luxus scheint es hier nie gegeben zu haben.

14. Dies ist die ehemalige Küche, in der man aber nicht verwendbares mehr finden wird. Eine Falltür führt in einen alten Vorratskeller, der allerdings leer ist.

Keller:

15. Kurzes Gangstück unter dem Altar. Wenn man die Treppe hinabkommt sieht man gleich den leuchtenden Schleier, der den Weg in die Schatzkammer versperrt. Es handelt sich um ein Sicherungsgesetz der Hesindeleute. Dieser leuchtende Schleier verschwindet, wenn irgendetwas, was im Zusammenhang mit Hesinde steht hineingehalten wird (Kutte des Geweihten aus Abschnitt 8, kleine Hesindestatue aus 1, oder ein Hesindegeweihter).

16. All die Schätze dieser großen Kammer zu beschreiben würde den Rahmen des Abenteurers sprengen. Hier befindet sich alles wertvolle, das der Hesindepriester in seinen letzten Tagen zusammengetragen hatte. Das wichtigste ist bestimmt die letzte Seite des Tagebuches, das vor dem Skelett in dieser Kammer liegt.

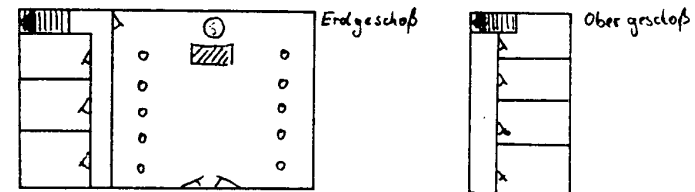
"Mit Hesindes Hilfe habe ich heute den Schwarzen Stein (er liegt auch hier) aus dem Turm entfernt, und die Insel ist auseinandergebrochen. Die Welt dieser Teufel ist zerstört, und sie werden nicht wieder kommen, denn ihr größter Feind ist das Wasser, in dem sie versteinern. Nachdem ich alle Schätze der Insel in diese Kammer gebracht habe, um sie vor dem Verfall und vor Räufern zu schützen, ist mein Leben ohne Sinn. Möge Hesinde geben, daß dereinst jemand all dies finde, um der Welt die Geschichte der Insel zu erzählen. Ich werde nun aus dem Leben scheiden.
Jortel-11-Taben"

Hier unten befindet sich auch der Obsidianrabe aus dem Borontempel, den die Helden ruhig mitnehmen sollten.

Sollten die Helden nun einen wahn sinnigen Reichtum wittern, würde mich das enttäuschen, denn sie sind als Geschichtsforscher auf die Insel gekommen. Es bedarf anderer Männer, diesen Schatz zu bergen und zu verteilen, vielleicht einer zweiten Expedition, denn wenn die Helden die Insel verlassen, birgt sie keine Gefahren mehr.

Als Meister sollte man die geldgierigen Helden auf diese Tatsache aufmerksam machen. Außerdem werden sie ein Teil der Geschichte Aventuriens, und somit unsterblich, das ist doch auch was.

4. Tempel des Boron

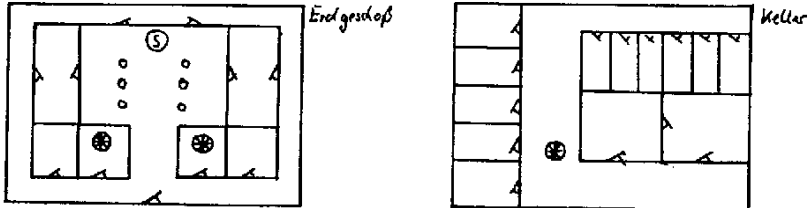


Der Tempel des Boron unterscheidet sich nur unwesentlich von dem des Praios, und darum muß der Meister hier mit dem Plan des Gebäudes auskommen. Ich benenne auch nicht die einzelnen Räume, so daß Eurer Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Wichtig im Tempelplan ist nur, daß man erkennen kann, daß auf dem Altar, früher eine Statue befunden



haben muß, die aber gewaltsam entfernt wurden ist. Es handelte sich hierbei um den Obsidianraben, der in Aventurien so heißbegehrt ist.

5. Tempel der Rondra

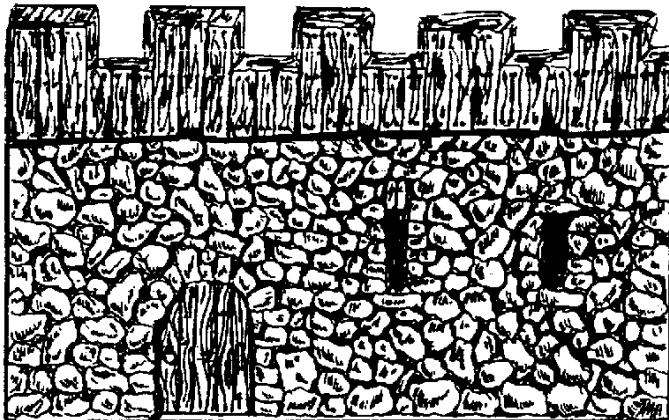


Eine ausführliche Beschreibung des Inneren des Rondratempels spare ich mir auch, denn im Grunde genommen ist dies belanglos, da es hier eh nichts zu finden gibt. Die ein oder andere Waffe eines Geweihten könnte noch irgendwo herumliegen, aber sonst auch nichts. Von außen sieht der Tempel wie eine Befestigungsanlage aus, die selbst einer schweren Belagerung Stand halten könnte.

Auf dem Dach gibt es Zinnen, und die Fenster liegen in Form von Schießscharten vor.

Aber auch der Rondratempel hat eine Besonderheit, denn hier kann man das einzige Skelett (bis auf dem im Geheimkeller des Hesindetempels)

der Stadt. Es handelt sich um die Leiche eines namenlosen Geweihten der Rondra, der gestolpert war, und sich dabei in sein eigenes Schwert geworfen hatte. In den Tempel konnten die Schatten dann nicht vordringen, denn die Macht der Rondra war zu groß.



6. Der schwarze Turm

Der schwarze Turm ragt rund 25 Meter aus dem Wasser und ist wirklich absolut schwarz. Er besitzt kein Giebeldach und auch keine Zinnen, so daß es sehr schwer werden wird, ihn zu besteigen. Der Durchmesser des Turmes beträgt ungefähr neun Meter, und es gibt keine Fugen, mit denen man hinaufklettern könnte. Der Versuch, Kletterhaken in die absolut glatte Außenwand zu hauen wird kläglich fehl schlagen, denn das Material, es stammt nicht aus Aventurien, ist dafür einfach zu hart. Die einzige Möglichkeit, die Turmspitze zu erreichen, ist, zu fliegen. Sollten die Helden aber andere Möglichkeiten finden, so solltest Du als Meister sie dafür auch ruhig mit Abenteuerpunkten bedenken, und



dem Gegner ins Gesicht geblasen werden, oder in den Tee (oder anderes Getränk) gegeben werden.

W: Schlaf von vierundzwanzig Stunden Dauer.

WV: 50% in Flüssigkeit gelöst.

Goldener Lotus

VO: Dschungel/+9

VE: in allen Dschungeln Aventuriens

Der Purpurne Lotus ist Grundlage zur Heilung von Wahnsinnigen. Die Blütenblätter müssen in heißem Wasser aufgekocht werden, bis ein schleimiger Sud entsteht. Jedesmal, wenn man den Trank trinkt, gibt es eine 50% ige Chance der Heilung.

W: Heilung von Wahnsinn

WV: keine Wirkung, wenn Sud kalt ist.

Purpurner Lotus

VO: Gebirgswiesen/+12

VE: Altimont

Wer die Blütenblätter dieses Lotus ist, der wird auf der Stelle gelähmt.

W: vollständige Lähmung von 2W20 Tage Dauer

WV: weike Blütenblätter wirken nicht.

Schwarzer Lotus

VO: Gebirge/+17

VE: Maraskan-Kette, Altimont

Der Pollen des Schwarzen Lotus ist ein sehr starkes Gift, das sofort nach Einnahme, egal auf welcher Weise, zum Tod führt.

W: sofortiger Tod

WV: nicht bekannt

Teschin

VO: Gebirge/+3

VE: Altimont, Regengebirge

Der Teschin ist eine Beerenfrucht, die ähnlich wie die Heidelbeeren an Sträuchern am Boden wachsen. Die Beeren sind im unreifen Zustand grün und werden mit zunehmender Reife gelber. Wer diese Beeren isst kann damit seinen Schlaf bekämpfen. Man muß aber mindestens zehn Beeren essen, will man eine Wirkung erzielen.

W: Bis zu drei Tagen wach/ Pro Nacht, die nicht geschlafen wird -10 Ausdauerpunkte.

WV: Wenn die Beere noch grün ist, oder wenn sie aufgeplatzt ist, hat sie keine Wirkung mehr.

Weißrose

VO: Dschungel/+5

VE: in allen Dschungeln Aventuriens

Die Weißrose ist eine Rose mit weißen Blütenblättern. Wenn man aus ihnen einen Tee macht und diesen in einer Vollmondnacht trinkt, wird man vom Fluch der Verwandlung befreit (siehe DLH 4).

Tiere und Menschen

Altoum ist keine sehr große Insel, und so sollte man keinen



Arganwurzel (siehe Aventurischer Bote 11)

Balrin

VO: Sumpf, Moor/+7, Dschungel/+3, Gebirge/+9

VE: Altoun, Brabak, Regengebirge und Dschungel westlich davon
Diese Strauchpflanze mit ihren roten Blütenblättern wird zur Färbung von Woll und Baumwollstoffen genutzt, da die Farbe nicht ausgewaschen wird. Die gestampften Blütenblätter werden in heißes Wasser gegeben. Taucht man nun den Stoff ein, nimmt dieser die Farbe dauerhaft an. Die Färber vermeiden es, das Wasser oder den nassen Stoff zu berühren, denn auch die Haut nimmt die Farbe permanent an. Sklaven, die zu Freiwild erklärt werden, werden mit dieser Farbe bestrichen. Das Farbwasser ist hochgradig giftig.

Ist der Stoff einmal getrocknet, löst er sich nicht mehr in Wasser und wird ungiftig.

W: sofortiger Tod.

WV: nachdem getrocknet.

Chrandeln

VO: Dschungel/+4

VE: Altoun

Diese Nußart wird regelmäßig geerntet und in die Tempel gebracht. Es ist allerdings nicht möglich, sie auf Plantagen anzubauen, so daß man sie im Dschungel suchen muß. Sie steigert das Sehvermögen, so daß man auch im Dunkeln sehen kann, wenn auch nicht sehr weit. Am Tage schärft die Nuß das Sehvermögen derart, daß man weiter sehen kann, und besser.

W: Nacht: Attacke und Parade +2/ Tag: TAW Fernkampf +4

WV: Verdorbene Ware hat keine Wirkung.

Escheles

VO: Steiniges Gebirge/+5, Gebirge/+7, bewaldetes Gebirge/+10

VE: alle hohen Gebirge, die zumindest im Sommer schneefrei sind

Es handelt sich hier um eine krokusartige Blüte, die sich schließlich zu einer apfelartigen Frucht ausbildet. Diese Frucht ist extrem nahrhaft, und sie sorgt dafür, daß man einen Tag lang ernährt ist.

W: 1W LP nach Einnahme der Frucht und 8 Stunden Schlaf.

WV: Verdorbene Früchte haben keine Wirkung.

Lotus

In Altoun gibt es mehrer Lotusarten, von denen einige besondere Wirkung und Verwendungen haben. Alle Lotusarten sind lilienartige Gewächse mit großen Blütenblättern und großen Pollenstengeln.

Blauer Lotus

VO: Wald/+5, Dschungel/+5

VE: südlich der Linie Drol - Thalusa

Aus dem Blauen Lotus gewinnt man einen Farbstoff, der vielseitig verwendbar ist. Auch Maler benutzen ihn. Es gibt ihn recht häufig, aber er ist nur sehr schwer zu finden.

Gelber Lotus

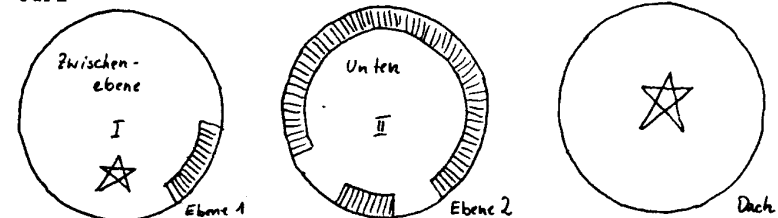
VO: Dschungel/+6

VE: in allen Dschungeln Aventuriens

Die Pollen des Gelben Lotus sind ein starkes Schlafgift. Dieses muß



daß es noch andere Methoden gibt, weiß ich. Doch laß die Helden ruhig ein wenig tüfteln, das ist immer gut. Ein Phexgeweihter könnte z.B. durch die Wand gehen, oder ein Magier könnte sich hineinteleportieren.
Der Turm:



Die Oberfläche ist genauso glatt, wie der übrige Turm. Oben auf findet man ein silbernes Pentagramm, das noch von Kaiser Fran-Horas stammt. Es ist der Eingang zum Turm, der wie folgt funktioniert: Man stellt sich in das Pentagramm, und läßt drei Tropfen Blut hineintropfen. Sogleich befindet man sich in Ebene 2.

Auch in dieser Ebene des Turmes befindet sich ein silbernes Pentagramm, der Rückweg. Ein Treppe führt in eine 20 Meter tiefergelegene Ebene, und zwar an der Innenwand des Turmes entlang. In dieser oberen Ebene befindet sich ein kleines Podest, auf dem der Schwarze Stein einmal gelegen hat. Ansonsten birgt der Raum keine Geheimnisse.

1. Ebene: Es handelt sich um eine Zwischenebene, denn die Treppe führt weiter nach unten, nur ist sie von hier an überflutet.

Wenn die Helden die Treppe hinabsteigen, werden sie noch weit oben angegriffen, wenn sie ein Licht bei sich haben. Ansonsten werden die Helden nicht entdeckt. Der Kampf auf der Treppe bedeutet, daß dem Helden bei einem Paradeplatz eine GE-Probe +2 gelingen muß, wenn er stolpert oder stürzt. Gelingt sie nicht, stürzt er in die Tiefe. Sie Schadenspunkte sind dann pro gefallenem Meter mit W20 zu bestimmen. Fällt ein Held also aus 15 Metern Höhe, bedeutet dies 15W20 Schadenspunkte, das sichere Ende. Das gleiche gilt übrigens auch bei Attackepatzern.

Wie Du mit dem Schatten umgehen mußt, findest Du im Absatz über den Schatten, aber Deine Helden haben schön was vor sich, denn töten können sie ihn nur mit Wasser, und selbst dann lebt er noch.

Mit Hilfe des Wassertropfen (vom Efferdgeweihten) können die Helden natürlich die Treppe nach unten steigen, unten finden sie dann aber einen verschütteten Durchgang, den sie nicht freiräumen können.

Am Meeresboden:

Der Meeresboden ist mit einem Durchmesser von 80 Metern mit dem Turm als Mittelpunkt 40 Meter tief. Dies war einst die Hohlwelt der Schatten, die dann aber einstürzte. Ansonsten ist das Meer in der Nähe der Insel nicht so tief. In den Wänden dieser ehemaligen Hohlwelt befinden sich unzählige Höhlen, in denen die Schatten einst wohnten. Man findet sie dort noch in versteinertem und teilweise abgewaschenem Zustand (siehe Schatten). Um den Turm herum türmt sich das Geröll des ehemaligen Daches, so daß der Eingang zum Turm verschüttet wurde.

In all den Trümmern kann man immer wieder versteinerte Schatten mit widerlichen Visagen entdecken, deren Gesichtsausdruck aber von Furcht gezeichnet ist.

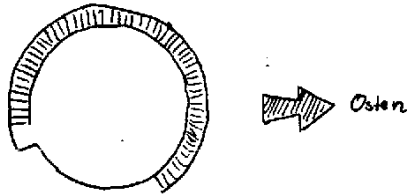
Ansonsten werden die Helden hier unten nichts entdecken, außer vielleicht mal wieder einen Krakenmolch, der dann aber acht Attacken hat, denn er braucht sich nirgends festzuhalten. Dieses kleine



solltest Du aber nur einsetzen, wenn die Helden mehr unter als über Wasser sind.

7. Der Aussichtsturm

Von vorn herein gesagt, der Aussichtsturm ist nicht hohl, sondern mit Erde ausgefüllt. Er wurde gebaut, um eine bessere aussicht nach Osten zu haben, und er ist 20 Meter hoch. Eine Steintreppe führt außen an ihm nach oben. Das ehemalige Holzgeländer ist allerdings verschwunden.



Früher gab es auf den sechs Meter durchmessenden Turm ein kleines Dach als Schutz vor Regen, aber dies ist längst verfallen, der Zahn der Zeit hat daran genagt. Etwas ganz anderes ist hier oben wichtig. Wenn man nach Osten schaut, wird man am Rand des Turmes eine kleine goldenen Tafel mit ein Inschrift in Altaventurisch, entdecken. Auf ihr stehen folgende Worte:

"Praios möge uns den Tag geben,
Rondra ihren Schutz.
Hesinde sei gepriesen, Trika verehrt.
Boron wache über die Toten."

Na, dümmerts? Klar, da ist der Spruch für den Hesindetempel, aber da müssen die Helden schon selbst drauf kommen. Ansonsten wird hier oben niemand etwas finden, außer vielleicht eine Erkältung, denn hier zieht es.

8. Das Dorf

Einige hatten sich damals in den Wäldern gut versteckt und wurden auch nicht entdeckt. Anfangs lebten sie dann in Frieden, aber mit der Rückkehr des Schattens änderte sich das schlagartig. Er drohte ihnen, sie zu verschlingen, wenn sie ihm nicht jeden Tag ein wenig Fisch opfern würden, den sie für ihn fangen sollten.

Seit dieser Zeit machen sie jeden Abend ein Feuer und legen den Fisch daneben. Der Schatten kommt dann und holt ihn sich ab.

Die Leute pflanzten sich durch Inzucht über all die Jahre hinweg fort, und so ist es nicht verwunderlich, daß sie größtenteils verunstaltet und total verrückt sind.

Sie sprechen eine Art Sprache, die nur noch sehr entfernt mit Altaventurisch zu tun hat. Grundsätzlich braucht es einen Helden mit einem starken Charismawert (14) oder einen Geweihten der Hesinde, um sich den Leuten friedlich zu nähern, ansonsten haben sie Angst und fliehen. Aus scheinbar endlosen Gesprächen, bekommen die Helden dann heraus, daß eines der Häuser als eine Art Tempel benutzt wird. Man betet hier zu einem Jahrhundert alten Buch und einem Gewand eines Hesindegeweihten. Einer der Überlebenden war nämlich ein Lehrling des Hesindetempels, der aber noch nicht wußte, wie man in die Geheimkammer des Tempels gelangen konnte. In dem Buch findet man folgende wichtige Eintragung: "Irgendwo auf der Insel steht der Spruch geschrieben, den man sprechen muß, um in die Schatzkammer zu gelangen, aber ich kann den Ort einfach nicht finden."



Bevölkerung gibt es da nur Leder (von Rindern und Ziegen), Wollen (von Schafen) und Baumwolle (Baumwollfelder im Norden).

Die Baumwollstoffe sind allerdings fast ausschließlich für die Priesterschaft, so daß man das Volk vornehmlich in Wollkleidung antreffen wird. Für die Soldaten ist das Leder vorgesehen aber es gibt auch einig vornehme Zivilisten, die sich in Leder kleiden.

Man kennt in Altoum nur wenige Färbemittel für Stoffe, so daß man auf den Straßen nur Blau, Rot, Braun, Weiß und Schwarz sehen wird. Einige Priester färben ihre Stoffe allerdings auf magische Weise.

Weitere Rohstoffe des Landes sind Holz, Eisen, Kupfer, Gold, Silber und verschiedene Edelsteine.

Alle anderen Rohstoffe gibt es nur in geringen Maßen oder gar nicht. Sie werden nur zum Bau und zur Ausstattung der Tempel benutzt.

Pflanzen und Kräuter

In Altoum gibt es eine Reihe von Kräutern und bemerkenswerter Pflanzen, die ich nun aufführen möchte. Doch zunächst einige Erklärungen zu den Abkürzungen, die ich aus dem Aventurischen Boten 11 übernommen haben:

Vorkommen (VO): Die Landschaftstypen, in denen die Pflanze zu finden ist. Hinter dem Landschaftstyp befindet sich eine Zahlenangabe (z.B. Wald/5). Diese Zahlen sind vor allem für Spielrunden interessant, in denen das Talentsystem verwendet wird: sie benennen nämlich den Zuschläge, mit denen die Talentproben für PFLANZENKUNDE oder HEILPFLANZEN FINDEN zu belegen sind. Ein Held der eine Pflanze sucht, kann einmal pro Stunde ein Probe machen, wobei die Probe in den ersten drei Stunden um je einen leichter wird. Nach drei Stunden ändert sich die Zuschläge nicht mehr. Wer sich solange in diesem Gebiet mit Suchen verbringt, begibt sich in die Gefahr, entdeckt zu werden, denn Tag und Nacht wird das Land von Patrouillen durchkämt. Hier die Möglichkeit, von solch einer Patrouille aufgespürt zu werden.

Suche in Stunden	Chance am Tag	in der Nacht	Anzahl
1	20%	15%	1W+3
2	30%	20%	1W+3
3	40%	25%	1W+3
4-6	50%	35%	1W+3
6-10	70%	50%	1W+3
10-...	80%	60%	1W+3

Verbreitung (VE): Manche Pflanzen gibt es auch in anderen Gebieten Aventuriens, sie sind hier aufgeführt.

Wirkung (W): Beschreibung der Wirkung der Pflanze, zumeist in Lebens- oder Schadenspunkte aufgeführt.

Wirkungsverlust (WV): Nachlassen der Wirkung, bedingt durch Zubereitung oder Aufbewahrung.

Kajubo (siehe Buch der Regeln II)

Da auf Altoum die meisten Kajuboknollen wachsen (es gibt auch einige Vorkommen auf Token, Iltoken und Benbukkula), gibt es immer wieder wagemutige Abenteurer, die sich auf die Insel wagen, um die begehrte Pflanze zu erhaschen. Nicht selten endet ihr Wagemut als Sklave der Altoumi.



Vegetationsgrenze für Bäume in den Bergen reicht bis zu einer Höhe von 2600 Meter. In den Niederungen im Westen der Insel werden mehrere Getreide und Gemüsearten angebaut. Diese Pflanzen und das gezüchtete Vieh versorgen das Volk ausreichend.

Bevölkerung

Im Jahre 143 vor Hal bewohnten rund 30000 - 50000 Altoumi die Insel. Ihre Zahl stieg seitdem nur unbedeutend an. Es leben aber rund 15000 Sklaven auf der Insel, so daß man eine Bevölkerung von rund 70000 Menschen erwarten kann. Die Größe der Bevölkerung wird von den Priestern in Grenzen gehalten, da sonst die Nahrungsmittel nicht ausreichen.

Wirtschaft und Handel

Altoum unterhält eigentlich nur eine einzige Handelsbeziehung, und die ist relativ einseitig. Sie besteht mit Al'Anfa, von wo sich die Altoumi mit Sklaven versorgen. Rund 15% der Sklaven werden in Al'Anfa gekauft.

Wirtschaftlich gesehen ist Altoum gut mit Bodenschätzen versehen. Es gibt einige Gold- und Kupferminen, aber es gibt auch viele Edelsteinvorkommen im Altoumont.

Geld und Währung

Außerhalb von Altoum bezahlen die Priester die Droman ausschließlich mit Edelsteinen. In ihrem Land gibt es eine eigene Währung, die wie folgt aussieht:

Altoumwährung	Wert in Aventurien	Gewicht
Golddinar	3 Dukaten	2,5 U
Silberdinar	1,5 Silbertaler	0,2 U
Kupferstück	1 Heller	0,01 U

1 Golddinar = 20 Silberdinar = 15 Kupferstücke

Am Anfang des neuen Reiches bekam jeder Bewohner der Insel 20 Golddinar. Inzwischen haben die meisten von ihnen ihren Reichtum vermehrt, indem sie arbeiten. Auch hier gibt es Kaufleute, Bauern und ähnliches, aber es werden nur Gegenstände und Sachen hergestellt, die gebraucht werden. Die Altoumi leben sehr eingeschränkt.

Steuern

Jedermann in Altoum, außer die rechtlosen Sklaven, zahlt Steuern. Für jeden verdienten Golddinar muß er ein Silberdinar zahlen. Diese Zahlung erfolgt monatlich. Die Altoumi zahlen die Steuern bereitwillig, um den Ruhm ihres Gottes zu mehren. Die Zahlung der Steuern erfolgt an die für den Bezirk zuständige Sekte, die 50% des Geldes an den Haupttempel in Charypso weiterleitet.

Rohstoffe

Fangen wir einmal bei den Rohstoffen für Bekleidung an. Für die zivile



Ansonsten sollten die Helden die Dorfbewohner in Ruhe lassen. Sie weigern sich auf alle Fälle in die Stadt zu gehen, denn sie fürchten die Macht des Schattens, der in der Stadt lauern soll.

DER SCHATTEN

Bei dem Schatten handelt es sich um eine sehr robuste Rasse von intelligentem Leben, die weitaus länger existiert als die Menschen. Ihr Problem war es immer, daß sie nicht mit Wasser in Berührung kommen durften, denn dann wurden sie für eine gewisse Dauer versteinert. Sie lebten lange auf der Insel, ohne sich um die Menschen zu kümmern, denn auch sie wollten nur leben. Fran Horas brachte dieses Denken durcheinander, denn nachdem die Schatten auf dem Schlachtfeld bei Gareth Menschenfleisch gekostet hatten, wollten sie mehr davon, und so rotteten sie die ganze Insel aus. Und dann kam die Katastrophe, die Hohlwelt, die nur durch die magische Kraft eines Himmelsteines halten konnte, stürzte ein und begrub alle Schatten im Wasser. Alle starben, nur einer nicht, und der regiert jetzt auf dieser Insel. Des nachts



verläßt er seine Unterkunft, um sich seine Opfer von den verblödeten Dorfbewohnern zu holen. Nur mit Hilfe dieser Opfer konnte er überleben.

Zur Zeit ist der Schatten dabei, sich zu teilen, so daß es bald zwei von ihnen geben wird. Solch eine Teilungsphase dauert allerdings 12 Jahre, und auch wenn erst 9 von diesen 12 Jahren um sind, ist der Schatten doch schon arg geschwächt, was sich natürlich auf die Kampfwerte auswirkt. Außer Gefecht setzen können die Helden ihn allerdings nur, wenn sie ihn mit Wasser bespritzen, so daß sich sein Körper sofort versteinert (Schutzreaktion). Nach vier Stunden ist die Versteinering

allerdings vorüber. Die Helden werden mit dem Schatten Bekanntschaft machen, wenn sie sich nachts außerhalb eines Tempels in der Stadt aufhalten. Er schwebt dann einem Drachen gleich über der Stadt und stößt auf alles, was sich bewegt nieder. Laß Deine Helden aber ruhig entkommen, zeig ihnen nur, wie mächtig der Schatten ist. Seine Werte: MU: 40 LE: 150 RS: 9 AT: 17 PA: 17 TP: 2W20+10 MK: 200/ Nichts außer Wasser oder geweihte Waffen können dem Schatten etwas anhaben. Als Meister solltest Du es einmal regnen lassen. Die Helden können dann feststellen, daß der Schatten nicht aus dem Turm kommt.

ENDE DES ABENTEUERS

Wenn die Helden die Insel mit dem Stein verlassen, stürzt der schwarze Turm ein und Ongrapur ist wieder bewohnbar. Wenn sie all die ihnen gestellten Rätsel gelöst haben, werden sie mit 200 AP pro Spieler einverstanden sein, die sie auch verdient haben. Nur ein Jahr später startet eine neue Expedition, um die Schätze der Insel zu bergen, vielleicht sind die Helden ja wieder dabei...



ALTOUM

KÖNIGREICH DES SCHRECKENS

von Andreas Michaelis

Lage

Altoum ist die größte Insel im Süden Aventuriens und sie ist nur etwa 15- 20 Kilometer vom Festland entfernt. Im Westen liegt die Stadt Sylla auf dem Festland, im Südosten liegen die Inseln Token, Iltoken und Benbukkula. Im Westen der Insel liegt die einzige dem Festland bekannte Stadt Charypso. Hier mündet auch der Altese, der größte Fluß der Insel, in das Meer. Große Teile des Landes werden von dem Höhenzug Altimont bedeckt. Der höchste Berg dieses Massives ist der Bojugna mit 6124 Metern.

Geschichte

Die Königreiche des Festlandes kennen wenig über die neue Geschichte des Landes, denn vor rund 150 Jahren riß der Kontakt ab, als die Priesterschaft des Dhoman die Herrschaft des Landes übernahm. Die Geschichte davor:

- 1500 vor Hal

Bis zu dieser Zeit lebten auf der Insel nur einige wilde Stämme, die gerade im Begriff waren, sich weiterzuentwickeln. Mit der Landung einer Flotte aus Al'Anfa änderte sich dies schlagartig. Diejenigen, die nicht versklavt wurden, schauten sich die Zivilisation bei den Invasoren ab.

Bereits im Jahre 1504 vor Hal war die Stadt Charypso, damals noch ein Außenposten Al'Anfas, zu einer beachtlichen Größe herangewachsen. Die erste Epoche des Landes war die der Unterjochung.

- 950 vor Hal

Die zweite Epoche wurde im Jahre 1489 vor Hal eingeleitet. Verschiedene Stämme des Landes taten sich zusammen, und es kam zur Schlacht am Altese, in der die zivilisierten Streitkräfte vernichtend geschlagen wurden. Rhognuva I ernannte sich daraufhin selbst zum König des Landes und verlegte seinen Sitz in die Bauten von Charypso.

Rhognuva I war ein energischer Mann, der es verstand, das Volk zusammenzuhalten, und Altoum lebte einige Zeit in Ordnung.

Doch mit jedem Herrscher nahm das Zusammengehörigkeitsempfinden mehr und mehr ab. Als im Jahre 950 vor Hal die Bauten von Charypso einzustürzen drohten, wandte sich der König Rhognuva XI an die Händler von Al'Anfa. Altoum schloß sich dem Handel in der Welt an, blieb jedoch noch relativ verschlossen. Fremde durften sich nur in der Hauptstadt aufhalten, denn man befürchtete, daß die Sklavenjäger wiederkehren würden.

- 143 vor Hal

Aber eine andere Seuche befiel das Land. Als der König keine Wertsachen mehr hatte, um all die Schulden decken zu können, die beim Restaurieren der Hauptstadt entstanden waren, kamen die Geweihten des



Boron und erkaufte sich das Recht, in Charypso einen Tempel bauen zu dürfen.

Die Geweihten verstanden es, das Volk einzuschüchtern, und ihre Macht, eine Macht der Angst, wuchs. Doch auch andere Geweihte ließen nicht auf sich warten. Im Jahre 913 gab es in Charypso acht Tempel verschiedener Götter, die alle ihre Steuern haben wollten. Es waren dies Praios, Rondra, Efferd, Boron, Hesinde, Ingerimm, Rahja und Phex. Ja sogar die Geweihten des Phex stellten hier Forderungen.

Man sagt, daß es in ganz Aventuriens keine so extremen Vertreter der Götter gab, wie in Charypso. Die Könige waren nur noch Spielbälle der Priester und immer mehr Menschen aus allen Teilen Aventuriens strömten nach Altoum. Die Altoumi wurden wie eine Dienerrasse behandelt, und im Volk entstand eine zunehmende Unzufriedenheit.

Im Jahre 576 vor Hal übernahmen nach dem Tod des derzeitigen Königs die Priester die Herrschaft in Charypso.

Das Volk von Altoum wurde ausgenutzt und ausgeblutet, so daß sich die meisten von ihnen in das Hinterland oder in den Untergrund zurückzogen. Charypso war nun eine mehr oder weniger zivilisierte Stadt.

- heute

Schließlich kam, was kommen mußte. Es fand sich ein starker Anführer, dem es gelang, das Volk der Altoumi zu einen und gegen die Stadt Charypso zu führen. Es war die ein Priester eines fremden Gottes mit Namen Dhoman, der mit seinen Geweihten für den ersten Untergang Charypsos sorgte.

Im Jahr 143 vor Hal wurden dann in der sagenumwobenen Blutnacht alle Priester und Adelsleute der Stadt getötet und ihre Köpfe wurden auf dem Marktplatz zusammengetragen. Doch noch kam es nicht zu offenen Auseinandersetzungen.

Empört über diese Tat segelten aus allen Teilen Aventuriens Kriegsschiffe nach Sylla, um die Altoumi für ewig auszulöschen. Sie fanden die Stadt Charypso brennend vor. Nur kurze Zeit später kam ein starker Sturm auf, der nahezu die ganze Flotte versenkte. Die, die mit dem Leben davorkamen, wurden wahnsinnig, denn sie meinten furchtbare Ungeheuer gesehen zu haben. Von diesem Tage an wagte sich niemand mehr auf die Insel.

Der Oberpriester des Dhoman hieß Talimbai und er begann nun das Reich neu aufzubauen. Im ganzen Land entstanden Tempel und das Volk der Altoumi lebte in Zufriedenheit. Seit dieser Zeit ist Altoum für Fremde unzugänglich.

Die Hauptstadt wurde schnell wieder aufgebaut und das Land blühte auf, wie noch nie zuvor. Übrigens, Talimbai lebt auch heute noch.

Organisation

Das Land wird von den Priestern des Dhoman regiert, aber es ist keine Herrschaft, die mit einem Joch verbunden ist. Die Priester bezeichnen die Altoumi als das "Auserwählte Volk", und diese fühlen sich auch so. Es gibt keinen Adel in diesem Reich, die einzigen, die hier etwas zu sagen haben sind die Priester und Geweihten, denen stets Hochachtung entgegen gebracht wird.

Weiteres über die Organisation steht im Abschnitt über die Religion des Landes.

Vegetation

Fact das ganze Land ist mit immergrünen Urwaldbäumen bedeckt. Die