



WIE DER WIND DER WÜSTE: MÄRCHEN EINES HAIMAMUD IN FASAR

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Angelika Kaiser
[Kaiser.Angelika@web.de]

© Angelika Kaiser



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Ein kurzes Märchen eines Haimamud in Fasar

Diese Geschichte kann von der Spielleitung eingesetzt werden, um das Flair der Haimamudin besser herüber zu bringen. Sie kann zum Beispiel im Rahmen der ebenfalls beim Phileasson-Projekt verfügbaren Prophetenspielhilfe von Gerrit Reininghaus dem Propheten Haimamud Pakhizal Al'Nur in den Mund gelegt werden, lässt sich aber auch unabhängig davon einbauen.

Dschadir der Kühne

Einst kam ein mutiger, junger Kämpfer namens Dschadir in eine ferne Stadt und erblickte in einem üppigen grünen Garten eine junge Frau mit pechschwarzen Haaren und strahlend blauen Augen. Als sich ihre Augen trafen, entflammte in seinem Herz vor Liebe. Tagsüber konnte er nur an sie denken und nachts träumte er von ihr.

Er machte sich auf und erfuhr ihren lieblichen Namen – Prinzessin Sheila. Doch als er um ihre Hand bat, verkündete ihr Vater, Herrscher und Sultan der Stadt, dass nur derjenige sie erhalten solle als Braut, der die Klaue des furchtbaren goldenen Drachens Ash'Bantar herbeibringe. Bestürzt über die Worte ihres Vaters rief Prinzessin Sheila Dschadir zu sich und sein Mut berührte ihr Herz. Sie überreichte ihm eine magische Blume, auf dass sie ihm helfe.

Entschlossen machte sich Dschadir auf die Suche nach dem Drachen. Er durchquerte sieben tiefe Täler, bestand sieben Prüfungen und erklimmte sieben Bergspitzen. Schließlich erreichte er einen mächtigen Palast, goldenen und groß. Er durchschritt das erste Portal des Palastes, dann das zweite und schließlich das dritte und erreichte den Drachen Ash'Bantar. Die Blume der Prinzessin begann zu leuchten und ein Zweikampf entbrannte zwischen Dschadir und dem Drachen. Dank des Geschenks der Prinzessin erlangte Dschadir übermenschliche Kräfte und konnte schließlich den Drachen erschlagen.

Er hieb den Leichnam die Klaue ab und kehrte zurück an den Hof des Sultans. Doch dieser verkündete das Versagen Dschadirs. „Die Klaue hättest du bringen sollen! Nicht ihn töten, so hat er doch das Herz meiner geliebten Tochter getragen! Nun ist sie verstorben, im gleichen Moment wie das Untier. Oh, Traurigkeit erfüllt mich. Hinfort mit dir! Du bist in meinem Palast nicht länger willkommen!“

Und so verließ Dschadir mit gebrochenen Herzen den Palast und begab sich verbittert auf Wanderschaft.

Andere Geschichten zum Erwähnen:

- Der tapferer Zwergeprinz Calaman und sein menschlicher Gefährte
- Der gewitze Assaf