



# Jubiläumsrätsel

**Frage 1:**  
Welches der folgenden DSA-Soloabenteuer wurde nicht von DLH-Redakteuren geschrieben?

- a) Liebliche Prinzessin Yasmina
- b) Bobarads Fluch
- c) Menschenjagd

**Frage 2:**  
Welches Spiel wurde bis heute als einziges mit 6 Henkern im LH rezensiert und bewertet?

- a) Die Siedler von Catan
- b) Elfenland
- c) Roborally

**Frage 3:**  
In welchem Jahr erhielt der Letzte Held die "Deutsche Abenteuer Spiele Auszeichnung - Bestes Fanzine"?

- a) 1985
- b) 1990
- c) 1991

**Frage 4:**  
Wie hieß die erfolgreiche Comic-Serie im Letzten Helden?

- a) Rollenspieler Brutal
- b) Rollenspieler Banal
- c) Rollenspieler Genial

**Frage 5:**  
In Anlehnung an welches Spiel entstand der Name "Die Letzten Helden"?

- a) Das Schwarze Auge
- b) Armageddon
- c) Traveller

**Frage 6:**  
In welchem LH erschien erstmals ein Havena-Ergänzung?

- a) DLH 4
- b) DLH 9
- c) DLH 11

**Die Lösungen findet ihr auf der Seite 3 in diesem Heft!**

**Der Letzte Held 45** Oktober 2004

**Herausgeber:** Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis; **Illustrationen:** Andreas Mätzing; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Gerd Böder.

**Besucht uns im Internet unter [www.drachenland-verlag.de](http://www.drachenland-verlag.de)**

*Das Schwarze Auge* und *Havena* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy-Productions, Erkrath. Alle Abenteuer und Artikel zu *Havena* und *DSA* sind inoffiziell.



# Vorwort

Solange es Spaß macht ...

denke ich gar nicht ans Aufhören. Und zurzeit (ja, ich bemühe mich um die neue Rechtschreibung) macht es mal wieder Spaß. Und so bin ich ins Arbeitszimmer gepilgert, habe den Rechner angeworfen und schon ging es los.

Das erste, was euch vielleicht aufgefallen sein wird, ist das Titelblatt. Ja, die erste Seite hat wieder den alten Schriftzug von damals (und man kann von damals reden, denn der letzte LH mit diesem Schriftzug erschien Anfang der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts). In dem Jahr bevor der Letzte Held 20 Jahre alt wird, wollte ich nostalgisch werden. Und da die Schriftzüge der allerersten Helden eher besch... waren, entschied ich mich für den, der erstmals auf LH ..., ja welcher LH war das bloß? Wer es weiß, kann mir schreiben. Sollten mehrere Antworten kommen, dann verlose ich unter allen Einsendungen mit richtiger Antwort einmal das Kartenspiel "Feenbalz" aus dem Drachenland-Verlag.

Ein LH wäre kein echter, wenn da nicht irgendein Havena-Artikel wäre. Deshalb habe ich neben einem Soloabenteuer auch gleich noch zwei kleinere Erweiterungen gemacht. Havena-Ergänzungen werden das Herzstück des LH bleiben (wenn es tatsächlich eine Folgennummer geben sollte).

Dazu kommt der dritte Teil des Chaos in Bakbra - Zyklus, dessen Teile 1 und 2 vor etwa 6 Jahren erschienen sind. Die Helden, in denen sie zu finden sind, gibt es noch...

Da die Seite gleich voll ist, gibt es noch schnell einen Hinweis: 2005 wird der LH 20 Jahre alt. Wir werden feiern!

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

# Inhalt

Der Letzte Held - Frühe Jahre ... interessant - aber vergriffen	2
Vorwort/Inhalt ... spannend	3
Chaos im Badehaus Fortsetzung nach 6 Jahren	4
Flüstern in der Nacht Soloabenteuer in Havena	7
Am Wegesrand Rollenspielbegegnungen	18
• Das Baumhaus	18
• Die Blumenlichtung	19
• Das Grabmal	21
Kurz beschrieben	24
Ergänzungen für Havena	
• Alles für die Alchimie	24
• Taverne "Stilles Wissen"	25
Feenbalz	29
Wie das Spiel wirklich entstanden ist	
Jubiläumsrätsel Wer kennt sich aus?	30
Impressum Unverzichtbar!	30
Aus dem Archiv Über Magier - lange verschollen	31

## Der Rätsels Lösung

1b; 2c; 3b; 4a; 5b; 6a



# Chaos auf den Strassen

## Folge 3 des "Chaos in Bakbra - Zyklusses" von Gerd Böder und Andreas Michaelis

Sicherlich, der König badete gern. Aber mit den Gemeinen in einer Wanne, das war einfach zu viel. Wutschnaubend tauchte er aus dem warmen Wasser auf und schrie laut:

"Waaaaaacheeeeeee!!!!!"

Mit einem Mal kam Leben in das Badehaus. Durch alle Türen drangen Gardisten in den großen Saal ein und versuchten, so gut das eben ging, vor dem untergetauchten König in Reih und Glied anzutreten. Doch einige Hindernisse galt es zuvor zu überwinden.

Einige rutschten auf Seifen oder nassen Handtüchern aus, andere betrachteten sich mit herausfallenden Augen die nackte Elve Sila, und ein Großteil musste sich mit Rolf auseinandersetzen, der sich mit einem Wischmopp kräftig zur Wehr setzte. Als der Krieger endlich auch im Wasser landete, hatten sich die meisten Soldaten schon aufgestellt und salutierten ordnungsgemäß.

Als dann auch noch der letzte Aufstellung genommen hatten, waren auf einer Seite die chaotischen Fünf aus dem Wasser gekommen und auf der anderen der König und Rex von Fischkopp. Gut, die Fünf waren bis auf Ture, der noch immer sein Kettenhemd trug, nackt und die anderen beiden nicht. Trotzdem sah besonders der Fischkopp außergewöhnlich albern in seinen nassen Klamotten aus, wes-

halb die Wachen auch lachen mussten.

"Schmeißt die Purschen zu Poden!" brüllte der Haushofmeister und zeigte mit seinem ausgestreckten Zeigefinger auf die vermeidlichen Helden. Sofort rannten alle 24 Soldaten zu Hugo, Rolf, Sila, Tim und Ture herüber und warfen sie zu Boden.

"Und jetzt, setzt sie an die Luft", röchelte der König. Und schon öffnete sich ein großes eiserne Tor, die Fünf wurden gegriffen und vor die Tür gesetzt. Lediglich Sila war geistesgegenwärtig genug gewesen, um sich schnell noch fünf Bademäntel zu greifen. Dann fiel das schwere Tor ins Schloss.

\* \* \*

Auf dem Platz des Ewigen Palastes war zu dieser Zeit wenig los. Nur gelegentlich kamen einige Bewohner der Stadt vorbei, um einige Schimpfworte gegen den König loszulassen.

Hugo holte geschwind sein lilanes mit roten Tupfen versehenes Hufeisen hervor und begann damit, es mit dem Bademantel abzutrocknen. Die vier anderen - auch Ture - zogen die Mäntel erst einmal an.

Somit bekam Tim endlich wieder ein Aussehen, und als er schließlich noch die Kapuze aufsetzte, sah er aus wie immer, nur dass seine Kutte jetzt aus einem weißen flauschigen Frottee-Stoff bestand. Inseheim



wieder hin, um es erneut zu überdenken. Ich kann mich ehrlich gesagt nicht mehr an alle Fassungen und Varianten erinnern, aber wir tüftelten echt lange. Sechs Gegenstände oder vier? Welche Farben nehmen wir auf? Wie viele Karten darf es haben? Die wie vielte Variante ist das jetzt?

Fragen, auf die nicht einmal Olli, Petra und Tina antworten könnten, und die haben wahrlich alle Stadien des Spiels durchprobiert.

Schließlich rückte der Termin der Spieleautoren-Tage in Göttingen näher. Und das ist immer ein Grund, irgendwie fertig zu werden. Das war der Zeitpunkt, an dem wir größtenwahnsinnig wurden. Und so verließen wir das Drachenland-Thema und machten ein Familienspiel daraus. Und tatsächlich: ein Vertreter eines namhaften (und unter Autoren begehrten) Verlages ließ es sich schicken, um es zu testen. Innerlich waren wir schon Millionäre...

Doch die Tests des Verlages deckten auf, was wir befürchtet hatten: zu wenig Interaktion. Es wurde abgelehnt. Und so begann die zweite lange Pause für das Spiel.

Diesmal schien es gar so, dass es keine neue Chance bekommen sollte. Aber irgendwann hatte ich ein zündende Idee. Also setzten wir uns wieder zusammen und bastelten und machten und ..., ja es gab viel zu tun. Heraus kam das Spiel mit dem Namen "Feenhochzeit". Es enthielt zu dieser Zeit schon etwa die Regeln, die es heute hat.

Also, Ulf anrufen und Spiel wegschicken. Das Jahr 2003 hatte gerade begonnen und in Gerds

und meinen Träumen hielten wir es zur Messe in Essen bereits in den Händen. Doch auch wenn Ulf das Spiel gefiel, es sollten noch einmal 18 Monate ins Land ziehen, bevor es in gedruckter Ausführung vorlag. Die Regel änderten sich noch geringfügig, doch der Spielgedanke blieb erhalten.

Und dann sitzt man bei einem 40. Geburtstag in Rösrath und hält das Kartenspiel in den Händen. Es ist viel besser geworden als Gerd und ich uns das gedacht hatten. Wir hoffen, dass es auch den Lesern des Letzen Helden gefallen wird. Immerhin gibt es mit der Karte 'Grünes Hufeisen' eine altes LH Artefakt darin zu finden.

Diese Stelle möchten wir als Autoren nutzen, um ein Dankeschön auszusprechen an:

*Olli, Petra und Tina* - die Testspieler der ersten Stunde blieben immer dabei.

*Ulf Zander* - ihm hat das Spiel gefallen und er hat es verwirklicht.

*Andreas Mätzing* - für die wunderschönen Illustrationen.

*Krimsus Krimskrams-Kiste* - sie standen mit Rat und Tat zur Stelle und halfen beim Vertrieb.

*Bei all den anderen Testspielern* - ohne euch wärs nicht gegangen.

*Meinem Drucker* - der weitaus mehr als 1000 Prototypenkarten anstandslos ausdrückte.

*P.S.: Der Teddy war auf den Karten des Prototyps*

