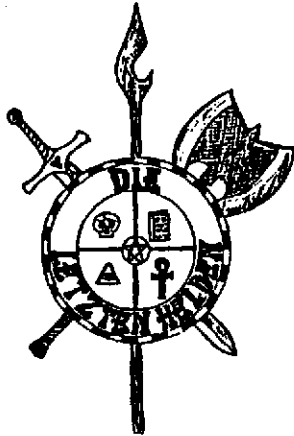


# Der Letzte Held wird 25 Jahre alt

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 später 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.



*Fanzine für DSA - Spieler*



November 2009 • 25. Jahrgang

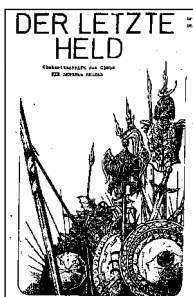
1,50 Euro



## Vorwort zur Neuauflage

### Ein paar Worte zu DLH 5

Der LH 5 erschien 1986 zunächst mit einem Titelbild aus dem MIDGARD Regelbuch und wurde in der Form auch an andere weitergegeben. Auf einem Rollenspieltreffen in Hamburg wurden wir dann allerdings darauf hingewiesen, dass die Midgard Autoren das vielleicht gar nicht so gut fänden, zumal wir ein Fanzine mit DSA Inhalt waren. Also tauschten wir das Titelbild aus. Ulrich Kiesow hatte - wie sich allerdings erst später herausstellte - nichts dagegen.



Die 14 neuen Zaubersprüche waren eine Erweiterung unseres Magiesystems, das wir im DLH extra 1 publiziert hatten.

Bei den ersten Auflagen dieses Heftes wurden eine Zeitlang die mittleren Seiten falsch eingeklebt.

Das Soloabenteuer wurde in späteren Jahren noch erweitert, zunächst in *Schmuggelgut* (DLH Z5) und dann in *Göttliche Spuren* (DLH 46) umbenannt.

Der Artikel über Diamos entstand während einer Projektwoche an unserer damaligen Schule. Einige der hier vorgestellten Handwerker wurden dann später für Havena umgearbeitet.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

## Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt	2
Original Inhalt	3
Original Impressum	3
Original Vorwort	4
Die Geweihte des Efferd	5
Waffe - Nein Danke	12
14 neue Zaubersprüche	15
Monster und Fallen	21
• Gangfalle	
Phyran -	22
Eine teuflische Droge	
Havena	23
Aufbruch in eine neu Dimension des Rollenspiels	
Göttliche Artefakte	27
Teil 1	
Waffenhändler	28
Algir Dostros	
Diamos	29
Eine Stadt im Regengebirge	
Rollenspieler Brutal	34
Impressum	35
Vorschau auf Nr. 6	35



## Der Letzte Held 5

November 2009

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

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

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

### Vorschau auf Nr. 6

In der nächsten Ausgabe erscheinen voraussichtlich:

Göttliche Artefakte Teil 2  
DIAMOS - Die Festung des Königs  
DSA - Abenteuer  
Monster und Fallen  
Geister- und Dämonenbeschwörungen  
Rollenspieler Brutal  
und vieles mehr...

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

**Telefondienststelle:**  
0531/ 54644 (Gerd Böder)  
0531/501792 (Andreas Michaelis)





### Vorwort

Hallo,  
willkommen zur fünften Ausgabe der offiziellen Clubzeitschrift der Letzten Helden, die auch diesmal wieder einige Leckerbissen beinhaltet.  
Von dieser Ausgabe an soll von einer Stadt, ihren Bewohnern und Gebäuden, Organisationen und Sitten berichtet werden, wie wir es von dem Havenakasten bereits kennen.  
In der Magieecke findet der Leser diesmal vierzehn neue Zauber, die für das System aus dem Buch der Regeln drei gedacht sind. Auch den Kollenspieler Brutal können wir wieder begrüßen (in der letzten Ausgabe war leider keiner).  
Das Abenteuer ist diesmal wieder ein Soloabenteuer für DSA. Es wurde erstmals von Frank Jäger geschrieben, der damit seinen Einstand in die Runde der Modulautoren feiert.  
Ansonsten ist alles beim alten geblieben.  
Die Vorschau aus Nr.4 trifft diesmal fast genau zu, nur die Geister und Lämonebeschwörungen werden auf die Nr.6 verschoben.

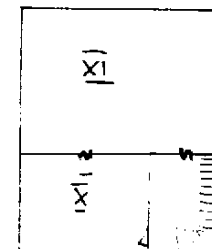
Bleibt mir nur noch, euch viel Spaß beim Lesen zu wünschen

Euer

*Andreas Michaelis*  
Andreas Michaelis



Keller  
X weikeller  
XI Oppositionsraum



Im Oppositionsraum versammelt sich regelmäßig die Gruppe der Widersacher des Königs. Außerdem werden hier Schätze und Waffen der Gruppe gelagert. Der Zugang erfolgt durch ein hohles weinfaß. Die zweite Geheimtür (Fluchttür) ist nur vom Oppositionsraum aus zu öffnen.

Der harte Kern der Opposition:

- Asmaron Osigulf (Arzt)
- Rutschmiron von Bucklingen (Mitglied des Adligenrates)
- Lariana Rassion, gen. Larossa (Kurtisane)
- Garbion Git (Kaufmann)

Asmaron Osigulf ist der Führer des radikalen Flügels, und Garbion Git ist der Leiter des gemäßigten Flügels.

Soweit zu ersten Teil der Stadt Diamos. Werte für die einzelnen Personen muß sich jeder Meister selbst ausdenken. Eine Karte der Stadt erscheint in einer der nächsten Ausgaben des Letzten Helden.

Im Letzen Helden Nr.6 erscheint dann die Festung des Königs, eine Festung, die sogar einer sehr schweren Belagerung standhalten kann.

Vom nächsten Teil an ist es dann auch schon möglich Abenteuer in dieser Stadt zu machen, aber davon später.

entworfen und beschrieben wurde die Stadt Diamos während einer Projektwoche. Es gab an die zwanzig Mitarbeiter, die ich hier nicht alle nennen möchte.

Ergänzungen, die von Seiten des Lesers kommen, werden mit größter Wahrscheinlichkeit in das Programm aufgenommen.



### Die Opposition

Die Opposition gruppiert sich um den Arzt Asmaron Osigulf. Sie aus 15-20 Leuten und versammelt sich 2-3 mal im Monat im Haus des Arztes. Sie setzt sich zusammen aus Händlern, Kaufleuten, einfachen Arbeitern und einem Adligen. Dieser Adlige ist ein enger Vertrauter des Königs, der die Gruppe immer über geplante Schritte gegen die Opposition informiert. Sein Name ist Graf Rutschmiron von Bucklingen. Eine weitere Informationsquelle ist die Edelprostituierte Larossa.

Die Opposition hat sich zum Ziel gesetzt, den König zu stürzen und eine Demokratie zu bilden. Außerdem will man den friedlichen Handel fördern. Die Gruppe gewinnt mehr und mehr an Einfluß, muß aber aufpassen, daß sie nicht verraten wird; denn sonst würde es ihr wie der alten Opposition ergehen, die vor vier Jahren verraten wurde. Die Glücklichen kamen nur ins Bergwerk... In der nahen Zukunft wollen sie die Tochter des Königs entführen, um somit Geld für eine Revolution zu erpressen. Die Opposition steht in Kontakt mit der Diebesglide.

Das Haus des Arztes liegt im besseren Viertel der Stadt. Der Arzt ist eine angesehene Persönlichkeit.

Das Haus des Arztes:

Erdgeschoß

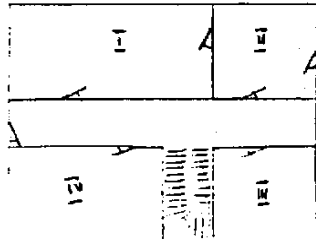
I Ekzimmer

II Küche

III Patientenzimmer

IV Arbeitstimmer mit

Bibliothek



Obergeschoß

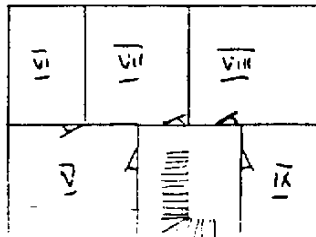
V Schlafgemach

VI Badezimmer

VII Gästezimmer

VIII Labor

IX Gerümpelkammer



### DIE GEWEIHTE DES EFFERD

Ein DSA-Soloabenteuer von Frank Jäger

Dieses Abenteuer spielt in HAVENA, ist allerdings auch ohne den HAVENA-Kasten spielbar.

VORGESCHICHTE:

Vor zwei Wochen verschwand die EFFERD-Geweihte HINA REGENWIND spurlos. LARONA SEETRÄUMERIN, Hohepriesterin des EFFERD, vermutet, daß sie die rote Linie in der Kaverne trotz des Verbotes übertreten hat. Dein Auftrag ist es nun, nach dem Verbleib der Geweihten zu forschen.

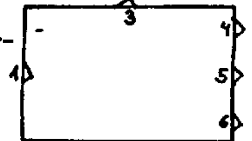
So ziehst Du nun los, betrachtest die rote Linie in der Kaverne und, als Du absolut nichts ungewöhnliches entdecken kannst, übertrittst die Linie.

1) Gang

Du stehst in einem Gang, der nach etwa 30 Metern vor einer massiven Wand endet. Doch nach kurzem Suchen findest Du, was Du vermutet hast: eine Falltür. Du gehst die Leiter, welche nach unten führt, hinab und stehst wieder in einem Gang. Dieser ist von Fackeln erleuchtet und etwa 15 Meter lang. Dann endet er vor einer Tür (2).

2) Vorraum

Du betrittst einen 4x4 Meter großen Raum, dessen gesamte Einrichtung aus einem großen Tisch und einer Geldkassette darauf besteht. Die Wände bestehen aus gemauerten Ziegeln, die vor das Erdreich gemauert worden sind, um der gesamten unterirdischen Anlage Halt zu geben. In der Kassette befinden sich 6 Dukaten und 3 Silbertaler. Der Raum hat noch vier Ausgänge, die zu den Ab-



3) Gang

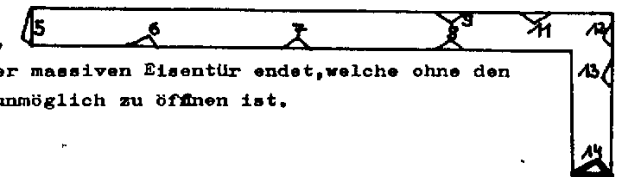
Der Gang ist 25 Meter lang und führt ins Freie. Dort ist, gut getarnt, ein Schiff angelegt. Ein Steg führt hinauf (15), Du kannst aber auch zurück zu 2 gehen.

4) Saal

Du betrittst einen 10x6 Meter großen Saal, in dem Hufeisenförmig Tische angeordnet sind. Darauf liegen ein paar Stoffballen sowie eine Kiste, in der versilberte Kerzenständer sind (8 D pro Stück, 10 Stück). Der Raum hat sonst keine Einrichtung, er ist Versammlungsort und Handelsplatz von Schmugglern. In der Nordwand ist eine Doppelflügelige Tür (10).

5) Gang

Keine Besonderheiten,



außer daß er vor einer massiven Eisentür endet, welche ohne den passenden Schlüssel unmöglich zu öffnen ist.



#### 6) Schmugglerunterkunft

4x5 Meter großer Raum, vier Betten, auf zweien liegen je ein Schmuggler, die nicht aufwachen, als Du die Tür öffnest. Außerdem steht in dem Raum ein Schrank (Kleidung) und eine Tür ist in der Westwand (5).

#### 7) Unterkunft des Schmugglerhauptmanns

Im Raum befinden sich: Schrank (24), Truhe (25), Bett (26). Der Hauptmann ist nicht anwesend.

#### 8) Raum des Heilkundigen

Du öffnest die Tür und siehst einen Mann in einer schwarzen Kutte an einem Tisch sitzen. Er wendet Dir den Rücken zu. Wenn Du den Raum betreten willst, lese Abschnitt 29 oder gehe zurück zu 5.

#### 9) Gerümpelkammer

Du findest nur alte Gebrauchsgegenstände und einen angerosteten Dolch.

#### 10) Gang

Keine Besonderheiten. Er endet vor einer großen Tür (11).

#### 11) Küche

Du betrittst die Küche, in der ein Koch und eine Magd sind. Die Magd sieht Dich und stößt den Koch an, der Dich mit gerunzelter Stirn ansieht und fragt: "Wer bist Du und was willst Du hier?". Dir bleiben drei Möglichkeiten. Entweder Du greifst den Koch an (30) oder Du antwortest a): Ich wollte mir nur etwas zu essen besorgen (31) oder b): Sei ruhig, Freundchen, sonst geht es Dir an den Kragen (32).

#### 12) Waffenkammer

Die Tür zur Waffenkammer ist fest verschlossen. Du kannst versuchen, sie zu öffnen (Probe auf Dein Talent Schlösser Öffnen +3) oder eine andere Tür öffnen. Wenn Du die Tür aufzumachen versuchst, was eine Weile dauert, kommen mit 40%iger Wahrscheinlichkeit zwei Schmuggler durch die schwere Eisentür. Würfel mit dem W20: bei 1-8 gehe zu 33, ansonsten ist die Tür ohne Zwischenfall auf! Du stehst in der Waffenkammer und kannst mitnehmen, was Du willst. Es sind alle Einhänderwaffen einmal vorhanden, ebenso Rüstungen bis zum Kettenhemd (zufällig Deine Größe). Außerdem fällt Dir ein vergoldeter Dolch auf (Wert 25D).

#### 13) Gästeraum

Hier befindet sich ein Reisender, der in Schmugglerkreisen als das PHANTOM von AL'ANFA bekannt ist. Er sieht Dich und weiß, daß Du nicht zu den hiesigen Schmugglern gehörst. Deshalb greift er zu seiner Waffe. Du hast jedoch die erste Attacke (Werte im Anhang).

#### 14) Treppe und Gang

Am Fuße der Treppe steht ein Schmuggler, der sofort erkennt, daß Du nicht befugt bist, die schwere Eisentür zu öffnen, da nur der Hauptmann und die jeweilige Wache einen Schlüssel haben. Die Tür ist ja auch ständig verschlossen.



#### Raal Sidënor II - König von Diamos

Raal ist ein kleiner, ca. 135 cm großer Mann, der sich gerne in wallende leuchtene Gewänder hüllt. Er hat einen tiefschwarzen Spitzbart und einen sadistischen Blick, in dem manchmal der Wahnsinn flackert. Seine schiefe Nase und die fettig glänzenden Haare tragen nicht zu einem sympatischen Aussehen bei. Er läßt sich fast immer von 2-5 Elitekriegern begleiten, die erstens bis an die Zähne bewaffnet und zweitens alle größer als zwei Meter sind.

Den riesen Charakter des Königs erkennt man am besten anhand einiger Besonderheiten:

So darf z.B. bei Tagungen des Adligenrates keiner seinen Kopf höher haben als er, sonst wird er durch den Henker auf das entsprechende Maß gekürzt.

Haremsdamen, die ihr nicht ein höchstmögliches Maß an Befriedigung liefern können, haben nicht lange Zeit über ihr Versagen nachzudenken, denn sie werden sofort im Palasttempel geopfert, wobei zu bedenken ist, daß Raal der oberste Gott der Stadt ist. Schon kleinste Anlässe - man lacht nicht laut genug über seine Witze - reichen, um Köpfe rollen zu lassen insgesamt sollen schon über 2000 Leute durch ihn umgekommen sein.

Raal kam durch eine Intrige, die er selbst eingefädelt hatte, und bei der seine Eltern getötet wurden, an die Macht. Sogleich ließ er die ganze Familie von Sidënor verfolgen, denn er befürchtete ein ähnliches Schicksal. Nur wenige seiner Verwandten entkamen.

Für Stadt, Land und weiterer Umgebung brach nach der Krönung vor fünf Jahren eine Schreckenszeit an, die scheinbar nicht enden will. Schöne Frauen werden von überall her geraubt und in den Harem des Königs gebracht. Viele überleben die ersten Wochen nicht. Täglich steigt die Zahl der Opfer. Man sagt, daß es in den letzten drei Jahren keinen Tag ohne Hinrichtung gegeben hätte. Der König beutet die Bevölkerung mit hohen Steuern aus. Täglich muß man damit rechnen, sein Leben zu verlieren. Zwei Monate nach seiner Krönung machte er sich selbst zum Gott dieser Stadt, und er ließ die anderen Glaubensrichtungen verbieten. Ihre Geweihten (Rondra-, Fraios-, Ingerimm) wurden verjagt oder getötet. Und doch gab es noch keinen Aufstand. Dies mag unter anderem an seiner Garde liegen, die absolut loyal ist und ausschließlich aus Söldnern besteht.



sondern auch eine blutige Hetzkampagne, die die Ausrottung von nahezu 70% der Zwerge zur Folge hatte. Danach wurde ein Teil der Stadt eingemauert. Seit dieser Zeit leben sie dort. Jeglicher Bergbau wurde ihnen verboten, und sie wurden streng bewacht. Noch heute zeugt eine gewaltige Ruinenstadt von dieser Verfolgung. Doch die Zwerge haben trotz des Verbots Stollen in den Berg getrieben, und dabei sind sie auf Gold gestoßen. Geheime Ausgänge wurden gebaut, in denen das edle Metall zum Verkauf in anderen Städten abtransportiert wurde. Dadurch kamen die Zwerge zu einem gewissen Wohlstand, der ihnen das Überleben sicherte. Wenn die Tyrannei des Herrschers nicht bald ein Ende findet, kann man damit rechnen, daß die Zwerge (es sind übrigens ca. 1000) einen größeren Aufstand machen, für den sie sich bestimmt Söldner besorgen werden.

#### Der verwunschene Wald

Früher hieß dieser Wald "Paradieswald", aber seit der Krönung des Königs vor fünf Jahren wurde der Wald zum Grauen der Stadt, denn jeder, der ihn betrat, verließ ihn nicht mehr lebendig. Die Leichen derer, die den Wald betreten, findet man meist am nächsten Morgen als ein Bündel aus Fleisch und Knochen vor dem Wald. Man weiß, daß sich in diesem Wald der Brunnen der Weisheit und das Denkmal zu Ehren Rabador Sidénors befinden, aber keiner kann diese Stätten aufsuchen, denn der Wald ist absolut tödlich für jeden, der ihn betritt.

Warum aber wurde der Paradieswald zum verwunschenen Wald? Wieder einmal ist der Grund beim König zu finden, denn ihm mißfiel es, daß die neun Druiden, die seit jeher diesen Wald pflegten, so viel Macht in der Bevölkerung hatten, und so ließ er sie töten. Doch diese waren mächtiger als er geglaubt hatte, und ihre Geister zogen ein in den Wald und machten ihn zu dem, was er heute ist.

Es gibt eine Legende, die besagt, daß der Wald erst dann wieder aufblühen kann, wenn die Tyrannei beendet und der König gestürzt ist.

Der König läßt seit dieser Zeit immer wieder Druiden und weise Männer holen, die den Fluch vom Wald abwenden sollen. Aber sie alle versagten, und sie mußten ihr Versagen teuer bezahlen, nämlich mit ihrem Leben.

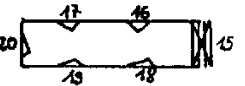


Du kannst dem Kampf nicht ausweichen, da der Schmuggler Dich sofort angreift. Seine Werte stehen im Anhang. Wenn Du den Schmuggler getötet hast, siehst Du links und rechts zwei Gefängniszellen, in denen jeweils eine Frau sitzt (21, 22) und geradezu eine große Tür (23). Die Wache hat Schlüssel zu 21 und 22.

#### 15) Schiff DUNKELBRAUT

Das Schiff macht einen gepflegten Eindruck, als ob es oft benutzt würde. Zwei Schmuggler stehen an Deck. Wache, einer in der Nähe des Stegs, der andere am Bug. Der erste greift Dich sofort an, der zweite kommt erst nach 6 KR hinzu. Werte beider im Anhang (extra!!!).

Hast Du beide besiegt, siehst Du Dich an Deck um, findest aber nichts auffälliges. Darum öffnest Du die Tür, die unter Deck führt und stehst in einem kurzen Gang, nachdem Du die 8 Stufen einer kleinen Treppe hinabgestiegen bist.



#### 16) Unterkünfte

Eine kleine Kajüte mit zwei Kojen. Bei näherer Durchsichtung findest Du 3 Silbertaler. Außerdem entdeckst Du ein Geheimfach (27).

#### 17) Unterkünfte

Wie 16, aber Du findest einen Ring (Wert 9D).

#### 18) Unterkünfte

Wie 16, allerdings ist hier ein Schmuggler im Raum. Du brauchst keine Angst zu haben, er ist sturzbesoffen und schnarcht auf dem Fußboden. Eine halbe Flasche Rum steht auf dem Boden. Wenn Du davon trinkst, ziehe Dir 2 Punkte Deiner Geschicklichkeit ab. Dafür darfst Du sie Deinem Mutwert hinzuzählen. Nach einer Stunde sind Deine Werte wieder normal.

#### 19) Lager

In diesem Raum wird alles das gelagert, was auf einer kurzen Schiffsreise vonnöten ist: Proviant, Waffen (nur Entermesser und Säbel), Werkzeug und ein paar Fahnen, um in die umliegenden Häfen ohne Probleme hinein- und hinauszukommen. Desweiteren fällt Dir eine kleine Truhe auf (28).

#### 20) Kajüte des Kapitäns und Schmugglerhauptmanns

Die Tür ist unverschlossen. Würfel mit dem W20: bei 1-10 ist der Hauptmann gerade anwesend und findet es gar nicht komisch, daß Du so in seine Unterkunft platzst (Werte im Anhang).

Bei 11-20 ist der Hauptmann abwesend. Im Raum befinden sich: Schreibtisch (34), Truhe (35).

Ansonsten ist der Raum recht prunkvoll eingerichtet. Wertvolle Wandteppiche verdecken die kostbare Holztäfelung an einigen Stellen, zwei silberne Kerzenständer (20D pro Stück) stehen auf dem Schreibtisch und Gardinen aus besten Stoffen verhängen die Fenster.



#### 21) Gefängniszelle (verschlossen)

In dieser sitzt eine Frau, die Dir erzählt, daß sie die Frau eines Kaufmanns aus NOSTRIA ist, für die Lösegeld verlangt wird. Sie verspricht Dir 30 D, wenn Du sie befreist.

Doch zuvor würfel mit dem W20. Bei 1-5 haben Dich die in der Zelle zahlreichen Flöhe als Hauptmahlzeit gewählt. Dein Charismawert sinkt um 2.

#### 22) Gefängniszelle (verschlossen)

In dieser sitzt HINA REGENWIND, die Dir erzählt, daß die Schmuggler sie aus Angst vor Verrat hier gefangen halten.

#### 23) Lager

Ein riesiges Lager, vollgestopft mit allen möglichen Dingen (Handelsware, natürlich keine Dukatenberge) liegt vor Dir. Allerdings steht auch noch etwas vor Dir, nämlich eine Wache. (Werte im Anhang). Wenn Du auf dem Schiff nicht mit dem Hauptmann gekämpft hast, so kommt er nach 2 Kampfrunden hinzu. (Rückweg nach 5)

24) Im Schrank hängen Kleidungsstücke. Bei genauerer Durchsichtung findest Du ein Geheimfach, in dem ein Säckchen mit 20 D liegt. (zurück zu 7).

25) Du öffnest die Truhe und eine kleine Nadel schießt hervor. Mache eine Geschicklichkeitsprobe +5. Wenn sie gelungen ist, so bist Du instinktiv ausgewichen, wenn nicht, so traf Dich die Nadel in die Hand. An dieser Nadel war Gift (2W SP). In der Truhe befindet sich ein kleines Ledersäckchen und eine Phantasievolle Uniform aus besten Stoffen, die aber trotz ihres Wertes von 25 D für Dich wohl kaum interessant sein dürfte, denn sie ist ziemlich schwer. In dem Ledersäckchen findest Du einen magischen Spiegel, eine Einbeere (vierblättrig) und ein kleines Döschen mit Lulanie.

26) Wenn Du das Bett durchsuchst, findest Du ein Buch. Dieses ist das Tagebuch des Schmugglerhauptmanns, an welchem alle Schmuggelfahrten aufgeschrieben sind. Unter anderem stehen dort die Namen zweier angesehenen Kaufleute: ZHULAK HASADIN aus NOSTRIA und OMR GOLHAN aus KUSLIK. Beide sind tatkräftig in das einträgliche Schmugglergeschäft verwickelt. Den Beweis hältst Du in der Hand. Für das Buch zahlt Dir die Stadtwache von HAVENA eine Belohnung von 25 D. Zurück zu 7.

27) In dem Geheimfach liegt ein reich verzierter Dolch, dessen Griff mit kleinen Edelsteinen verziert ist. Insgesamt ist der Wert dieses Dolches 70 D. Zurück zu 16.

28) Die kleine Truhe ist aus Metall, wie Du bemerkst, als Du sie näher untersuchst. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Truhe zu öffnen, oder es zumindest zu versuchen: a) Du versuchst, mit dem Schwert die Truhe zu spalten (36). Oder aber : b) Du versuchst sie mit Deinem Talent SCHLÖSSER ÖFFNEN aufzubekommen (37).

29) Um an den Heilkundigen heranzukommen, müssen Dir 3 Geschicklichkeitsproben (der Reihe nach +2, +3, +4) gelingen. Wenn Du alle drei geschafft hast, kannst Du den Heilkundigen außer Gefecht setzen (töten oder betäuben). Raumbeschreibung unter 38.



#### DIAMOS - Ein Stadtstaat im Regengebirge

Diamos hat ungefähr 20000 Einwohner und liegt auf der Handelsstrasse von Chorhor nach Mirham, die schließlich nach Al'Anfa führt. Sie ist eine Bergwerksstadt in der Diamanten und Erze abgebaut werden. Regiert wird sie von einem absolutistischen König, der die Stadt und seine Bewohner gnadenlos unterdrückt. Händler und Reisende müssen hohe Zölle bezahlen, wenn sie die Stadt passieren wollen. Dadurch gelangte Diamos zu hohem Reichtum.

#### Die Geschichte der Stadt:

Im Jahre 681 n.BF ließ sich der Schürfer Digur an der Passstraße nieder, und er schlug einen Stollen in den Berg. Er stieß auf Diamanten. Da der Diamantenvorrat reichlich bemessen war, folgten ihm bald andere Schürfer, die auch ihre Familien nachholten. Damit war die Stadt geboren, und sie wuchs schnell. Da der eingeführte Ältestenrat zu träge und unentschlossen war, und die Gefahr von außen (Urks, Trolle) zunahm, beschloß man, einen Herrscher zu ernennen, der die Stadt zusammenhalten sollte.

Nach etlichen Machtkämpfen ließ sich Rabador Sidenor zum König krönen. Unter ihm blühte die Stadt auf und gewann an Größe und Reichtum. Die Erbmönarchie führte dazu, daß neben fähigen und gerechten Herrschern auch inkompetente Pseudomonarchen an die Macht kamen. Als vor fünf Jahren Raal Sidenor zum König gekrönt wurde, befürchtete man das Schlimmste für die Stadt. Und tatsächlich bewies dieser, daß er ein Unterdrücker ist, wie ihn die Stadt noch nicht erlebt hat. Man muß sehen, wohin seine "Politik" führen wird...

#### Die Zwerge von Diamos

Die Zwerge leben seit ungefähr vier Jahren in einem Ghetto im Nordosten der Stadt. Sie dürfen sich nur in diesem Bezirk aufhalten, im übrigen Teil der Stadt gelten sie als Freiwild und als Todgeweihte für die Arena.

Es kommt auch vor, daß die Soldaten des Königs Beutezüge im Zwergenghetto machen, um die Zellen der Arena zu füllen. Man sagt z.B., daß sich die Menschenfängergilde besser im Ghetto auskennt als die Zwerge.

Der Grund für diese extreme Freiheitsberaubung ist eine Bemerkung des Zwergenführers bei der Krönung des Königs Raal Sidenor II: "Wir können uns keinem Herrscher beugen, der teilweise kleiner ist als wir!"

Dieser Ausspruch folgte nicht nur ein gewaltiger Wutanfall des Königs.





#### HAVENA-ERGÄNZUNGEN: Der Waffenhändler ALGIR DOSTROS

Vor vier Jahren zog ALGIR DOSTROS, Sohn eines Waffenhändlers, aus ANGBAR nach HAVENA. Er besaß damals nicht viel mehr als sein Hemd und gute Beziehungen zu anderen Waffenhändlern, denn sein Vater, Thryas Dostros, ist noch immer in einschlägigen Kreisen als ehrenwerter, ehrlicher und guter Waffenhändler bekannt und als solcher geachtet und beliebt. Der inzwischen 25jährige ALGIR zog jedoch nach HAVENA, um ein eigenes Geschäft aufzubauen, anstatt nach dem Tode seines Vaters, der übrigens noch sehr rüstig ist für seine 48 Jahre, dessen Geschäft weiterzuführen. So erwarb er mit geliehenem Geld ein Haus und richtete ein Waffengeschäft ein, das mittlerweile in ganz HAVENA bekannt, allerdings nicht von allen geliebt ist. Denn dank der außerordentlich guten Beziehungen kann man bei ALGIR beste Waffen aus allen Orten Aventuriens finden. Und diese nicht einmal zu den normalerweise üblichen Wucherpreisen, obwohl ALGIR auch nicht ganz billig ist. Vor allen führt er Waffen aus ANGBAR und ist damit der gesamten Waffenhändlergilde und vielen Bürgern ein Dorn im Auge. Er ist angesehen und wohlhabend, aber er hat keinen politischen Einfluß und kümmert sich auch kaum um selbige, obwohl er ansonsten ein sehr ehrgeiziger Mann ist.

Vor fünf Monaten heiratete er Tigira Mitoh, Tochter des angesehenen Lasav Mitoh, und wurde damit für die Bürger HAVENAs einer der Ihren.

WAFFENHÄNDLER ALGIR DOSTROS	B	A	Q	P	BEMERKUNGEN				
	2	1	9	7	Waffenimporteur				
ALGIR DOSTROS	MU 15	KL 13	CH 12	GE 14	KK 13	LE 53	AT 15	PA 14	MK 45
TIGIRA MITOH (TIGIRA DOSTROS)	09	12	15	12	09	42	--	--	--
TARAS PHOLDRAN (Angestellter Algirs)	10	11	09	13	10	38	14	12	32

! Niemand weiss, weshalb ALGIR vor vier Jahren nach HAVENA kam, außer  
! daß er selbstständig werden wollte. In Wirklichkeit wird er verdächtigt,  
! einen Mordanschlag auf einen sehr angesehenen Bürger ANGBARs  
! initiiert zu haben, als dieser sich gegen den Waffenhandel aussprach  
! und zum Boykott aller Waffenhändler aufrief. "Friedliche Menschen für  
! ein friedliches Aventurien" war sein Leitsatz. Er konnte nach mehreren  
! Behandlungen verschiedener Heilkundiger wiederhergestellt werden.

KRIEGERIN: "Ich geh jetzt pinkeln!"

MITSPIELER: "Ich schubs sie um!"

20 min. später:

KRIEGERIN: "Also, wir gehen weiter!"

MITSPIELER: "Wenn sie pinkelt, schubs ich sie wieder..."



Sollte eine dieser Proben mißlingen, mache Dein Testament, denn dieser Mann ist nicht nur ein Heilkundiger, sondern vor allem ein Magier der 4. Stufe mit einer Astralenergie von 42. Diese benutzt er für eine Feuerlanze. Sollte Deine Lebensenergie noch nicht bei 0 angekommen sein, wenn die Astralpunkte des Magiers (der übrigens FALSOS heißt) verbraucht sind, so entbrennt ein normaler Kampf, bei dem der Magier außer der Initiative, da Du ja durch die Feuerlanze zurückgeschleudert worden bist, auch noch einen Dolch hat.

Das gleiche würde nebenbeibemerkt auch passieren, wenn Du versuchen würdest, in das Zimmer zu stürmen und den Mann mit einem Schwertstreich niederzustrecken. Nach Ende des Kampfes gehe zu 38, allerdings nur, wenn Du den Kampf überlebt hast. Ansonsten ist das Abenteuer für Dich selbstverständlich zu Ende.

30) Du hast die erste Attacke. Der Koch hält ein großes Fleischmesser in der Hand (1W+1). Werte im Anhang. Wenn der Koch besiegt ist, kannst Du Dich in der Küche umsehen, nachdem Du die Magd außer Gefecht gesetzt hast, damit sie Dich nicht verrät. Allerdings befindet sich in der Küche nichts, was für Dich von Bedeutung wäre. Zurück zu 10 oder 5.

31) Der Koch gibt Dir etwas zu essen und Du kannst die Küche wieder verlassen, da Du nichts interessantes bemerkt hast. Zurück zu 10 oder 5.

32) Der Koch läßt sich so etwas nicht sagen und attackiert Dich mit einem großen Fleischmesser (1W+1). Werte im Anhang.

In der Küche ist nichts besonderes, wie Du feststellst, nachdem Du den Koch besiegt und die Magd außer Gefecht gesetzt hast.

33) Zwei Schmuggler kommen durch die schwere Eisentür, sehen Dich am Schloß fummeln und attackieren Dich. Werte im Anhang.

Solltest Du die beiden besiegt haben, so hast Du einen Schlüssel für die Eisentür und die Tür zu 12 ist ebenfalls geöffnet. Hinter der Eisentür geht es eine Treppe hinab, und zwar bei 14.

34) Im Schreibtisch findest Du Dokumente über die nächsten drei Schmuggelfahrten des Schiffes DUNKELBRAUT. Die dritte führt nach NOSTRIA. Zurück zu 20.

35) Die Truhe läßt sich mit einer Geschicklichkeitsprobe öffnen (nur drei Versuche). Hast Du sie geöffnet, so hast Du einen ziemlich großen Eisen Schlüssel, der in die Eisentür bei 5 paßt. Zurück zu 15.

36) Um die Truhe zu öffnen, mußt Du Körperkraftproben bestehen: die erste ist normal (±0). Danach eine +1, dann +2 etc etc. Wenn Dir eine gelungen ist, hast Du die Truhe auf. Allerdings sind nur noch Scherben darin. Der magische Heiltrank hat Deine wilden Attacken auf das Kästchen nicht überstanden. Zurück zu 19.

37) Du mußt nur eine Probe bestehen, aber mit jeder mißlungenen Probe wird die folgende schwieriger: erst ist sie normal, dann +1, dann +2 etc etc. Hast Du die Truhe auf diese Weise aufbekommen, findest Du ein Fläschchen mit einem magischen Heiltrank (15 LE). Zurück zu 19



38) Du durchsuchst den Raum und findest folgende Dinge: einen magischen Heiltrank (10 LE), 1 Sansaro, 2 Finage, ein silbernes Pentagramm (15 D) und 1 Wirselskraut. Zurück zu 5.

39) Tempel des EFFERD

Wenn Du mit der Geweihten wieder hierher zurückkehrst, bekommst Du eine Belohnung von 70 D und 180 Abenteurpunkte, sowie die Abenteurpunkte für die getöteten Gegner (MK im Anhang.).

ANHANG- - - - -

SCHMUGGLER: MU 11 AT 11 PA 09 RS 3 TP 1W+4 MK 15 LE 24

WACHEN(SCHIFF): MU 10 AT 10 PA 09 RS 3 TP 1W+3 MK 22 LE 20

KOCH: MU 10 AT 10 PA 06 RS 1 TP 1W+1 MK 10 LE 25

SCHMUGGLERHAUPTMANN: MU 14 AT 14 PA 11 RS 4 TP 1W+5 MK 22 LE 30

PHANTOM VON AL'ANFA: MU 12 AT 12 PA 10 RS 1 TP 1W+5 MK 20 LE 32

MAGIER FALSOS: AT 09 PA 08 RS 1 TP 1W+2 MK 25 LE 25

In dem Abenteuer hast Du, Held, der Du überlebt hast (was? Hast Du garnicht? Dann brauchst Du nicht weiterzulesen, das geht Dich nichts an!!!), ein Buch gefunden und wohlmöglich auch noch Schiffspapiere, die Auskunft über die nächsten Fahrten der DUNKELBRAUT geben. Sollte das der Fall sein, so wartet schon ein weiteres Abenteuer auf Dich: Sobald Du diese Dokumente, in denen die Namen ZHULAK HASADIN und OMIR GOLHAN erwähnt werden, an die Stadtwache gegeben hast, bekommst Du von derselben den Auftrag, mit zwei Begleitern aus der Stadtwache die Fahrt nach NOSTRIA auf der DUNKELBRAUT zu machen und den Kaufmann hochzunehmen.

Doch das Abenteuer wird erst folgen, also lasse den Helden, der das Abenteuer bestanden hat und HINA REGENWIND, die Geweihte des EFFERD, befreit hat, nicht sterben. Er wird von der Stadtwache HAVENAS noch gebraucht!!!



Tsas Kreide: Das regenbogenfarbene Kreidestück dient dazu, das Geschlecht eines zu zeugenden Kindes festzulegen. Es wird ein Kreis auf den Bauch der Mutter gemalt - für Knaben im Uhrzeigersinn, für Mädchen gegen den Uhrzeigersinn -, der dort bis zur Geburt des Kindes bleibt. Die Kinder werden dadurch automatisch zu Anhängern Tsas, teilweise sogar zu Geweihten der Göttin. Innerhalb einer Woche nachdem der Kreis aufgetragen wurde, muß das Kind gezeugt werden. Für Zwillinge bzw. Drillinge werden zwei bzw. drei Kreise aufgetragen.

Phex'Schattenraum: Diese taubeneigroße schwarze Kugel wird durch einen Zapfen zusammengehalten. Löst man den Zapfen und löst die zwei Hälften voneinander, wird der Träger von einem Nebel umgeben, der den Träger nach außen hin tarnt und Geräusche aus dem Inneren vollständig schluckt. Das Wesen im Inneren hingegen, kann weiterhin hören und sehen wie zuvor. Im Kampf bekommt der Angreifer einen Abzug von 1 auf AT und 2 auf PA.

Peraines Handschuhe: Mit Hilfe dieser grünen Handschuhe kann man Pflanzen mit heilender Wirkung von welchen mit giftiger Wirkung unterscheiden. Nimmt man eine Giftpflanze in die rechte Hand, leuchtet der Handschuh bläulich auf. Bei Heilpflanzen leuchtet der linke Handschuh rötlich. Die Intensität des Leuchtens bleibt immer gleich, d.h. man kann zwar erkennen ob eine Pflanze giftig ist, nicht aber wie giftig sie ist.

Ingerimms Stein: Wer im Besitz dieses menschenkopfgroßen Steines ist, braucht sich vor Erdbeben keine Sorgen zu machen, da im Umkreis von 10 km kein noch so schwacher Erdstoß Schaden anrichten kann. Dabei spielt es keine Rolle ob das Erdbeben natürlichen Ursprungs ist oder nicht. Der Stein wiegt ca. 800 Unzen.

Rajhas Kelch: Dieser 30 cm hohe Kelch ist aus Gold und mit vielen Edelsteinen verziert. Der Materialwert alleine beträgt schon 500-600 D. Was ihn aber erst wirklich kostbar macht, ist seine Fähigkeit aus jeder Flüssigkeit die in ihn gekippt wird Wein zu machen. Der Wein ist umso hochwertiger, desto weniger er beschädigt ist. Wenn z.B. Diebe die Edelsteine aus dem Kelch gekratzt haben, erhält man vielleicht billigen Fusel der zum Erblinden führen kann. Der Kelch hat ein Fassungsvermögen von 0,5 l.



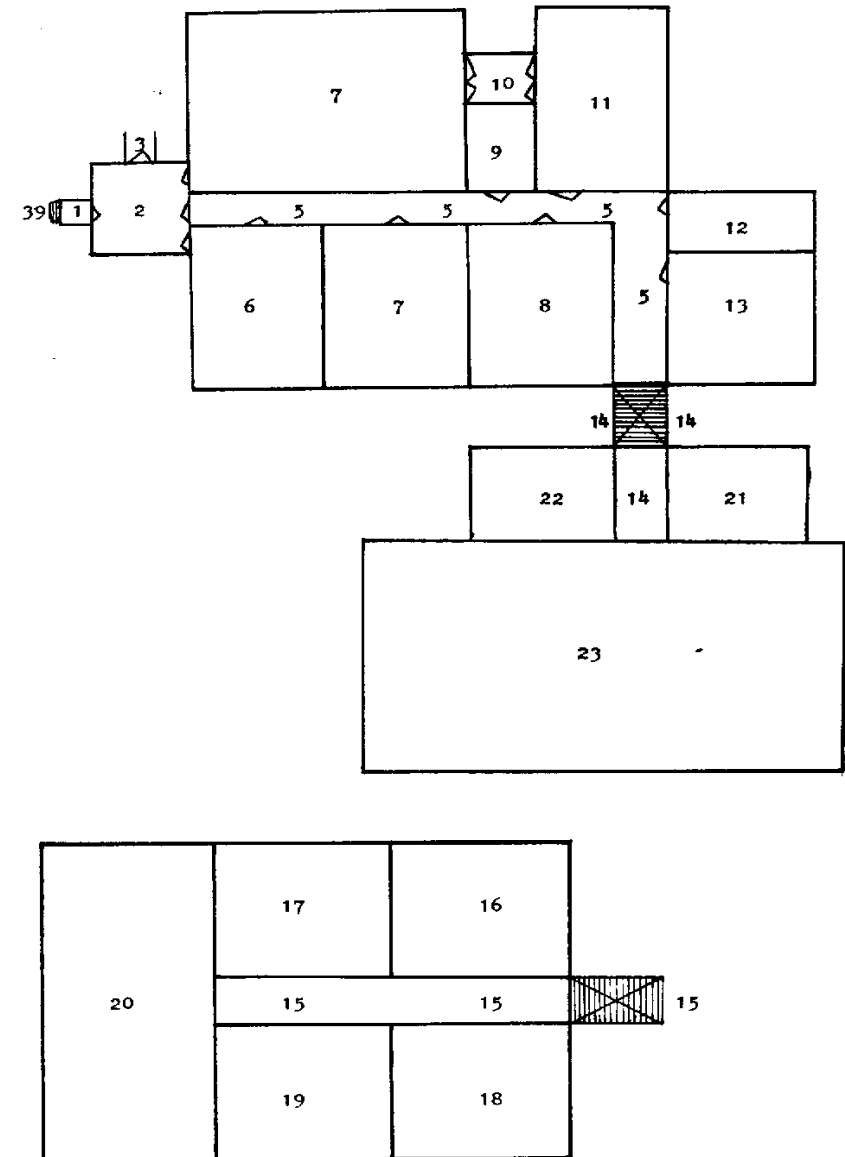
**Efferds Mundstück:** Wer dieses Mundstück in den Mund steckt, kann nicht nur unter Wasser atmen, er kann sich auch mit den Meerestieren verständigen. Die Verständigung klappt natürlich nur, wenn der Gesprächspartner sich unterhalten will und er dazu auch befähigt ist (kein Wasserfloh!).

Die Unterwasseratmung ist zwar zeitlich theoretisch unbegrenzt, doch sollte ein Held, dessen Gliedmaßen sich langsam zu Flossen entwickeln, vielleicht doch besser ans Auftauchen denken.

**Borons Stab des Vergessens:** Der 50 cm lange Stab besitzt als Knauf einen auffällig geschnitzten Rabenkopf. Wird jemand mit diesem Knauf zwischen den Augen berührt, verliert er für 20 Tage sein Gedächtnis. Die einzige Möglichkeit es vorzeitig zurückzuerlangen ist eine Berührung mit dem Stabende an der gleichen Stelle. Allerdings ist die Berührung mit dem Stabende nicht nur zur Aufhebung des durch den Knauf verursachten Gedächtnisschwundes zu gebrauchen; sie dient auch dazu, Leuten auf die Sprünge zu helfen, die sich z.B. wegen einer Überdosis Alkohol an nichts mehr erinnern können. Außerdem kann man damit auch Ereignisse die vor 20 Jahren passierten ins Gedächtnis zurückrufen.

**Hesindes Trichter:** Der handgroße Trichter hat fünf Ausgänge und ist von grünlicher Farbe. Er dient dazu die Stoffanalyse bei Flüssigkeiten zu erleichtern. Die zu untersuchende Flüssigkeit wird in den Trichter geschüttet; die fünf Ausgänge bewirken, daß die Flüssigkeit in ihre Bestandteile zerlegt wird. Besteht sie aus mehr als fünf Elementen, werden vier abgespalten, während die Restflüssigkeit durch den mittleren Ausgang rinnt.

**Firuns Ring:** Der Ring besteht aus einer Goldfassung und einem Eiskristall. Er leuchtet, wenn Lebewesen, an die man gerade denkt in der "Nähe" sind. Die Intensität des Leuchtens hängt von der Entfernung des Wesens, der Richtung in die der Ring gehalten wird und von der Konzentrationsfähigkeit des Trägers ab. Die größte Entfernung des Wesens, die noch ein erkennbares Leuchten auslöst, beträgt ca. 1 km. Der Ring kann praktisch als Richtungsweiser angesehen werden. Allerdings ist es mit ihm nur möglich Rassen zu unterscheiden, keine Geschlechter und Personen.





Waffe - nein danke

In diesem Artikel werden einige Regeln für bestimmte Techniken des waffenlosen Kampfes eingeführt. Beispielhaft sollen hier drei Kampfarten vorgestellt werden, was allerdings nicht heißt, daß es nur drei gibt.

#### 1.) Raufbold :

Die erste Kampftechnik ist die Vervollkommnung der Kampfart, mit der man in ordinären Schlägereien Bekanntschaft schließen kann: das Treten, Beißen, Kratzen und Schlagen, also eine Mischung aus Boxen und Ringen. Einige ehemalige Gladiatoren Südaventuriens beherrschen sie perfekt und bieten auf den Märkten im Norden an, zahlungskräftige Mitbürger in ihre Kampftechnik einzuführen. Doch vervollkommen kann man sich erst, wenn man den waffenlosen Kampf zur "Lieblingswaffe" wählt und in einigen Schlägereien Erfahrungen gesammelt hat (TAW "Waffenloser Kampf" mindestens 12). Natürlich muß man auch geschickt genug sein (GE:12). Ist man nun perfekt, dann bedeutet das, daß man einige Vorteile im waffenlosen Kampf erhält. Zum einen sind GE-Proben beim Angriff um 2, bei der Verteidigung um 3 leichter, zum anderen wird der Schaden, der nach der KK-Tabelle errechnet wird, immer um 1 zugunsten des erfahrenen Kämpfers modifiziert. Angriffe sind bei 1-6 besonders erfolgreich vorgetragen worden: bei 1 oder 2 ist der Gegner sofort bewußtlos; bei 3 werden sofort 15 SP hervorgerufen; bei 4 sofort 10 SP; bei 5 oder 6 ist keine Verteidigung möglich.

#### 2.) Meuchler :

Diese Technik wird vorallem von den Meuchlern in ganz Aventurien benutzt. Normalerweise kann kein Held diese Kampfart erlernen, da er dazu schon Meuchler werden müsste. Um sie zu erlernen, muß man außerordentlich stark und geschickt sein (GE und XK:13). Auf den ersten Blick wirkt diese Technik nicht besonders neu, und der Kampf wird auch nach den traditionellen Regeln ausgetragen (ausgewürfelt). Doch wenn der Meuchler erst einen der berühmtesten Tötergriffe anbringen kann, ist das Opfer fast hoffnungslos verloren. Allerdings ist ein solcher Griff nur anzubringen, wenn das Opfer unbewaffnet bzw. überrascht ist.



#### Göttliche Artefakte

Zu den göttlichen Artefakten ist zu sagen, daß sie sich von den magischen nur darin unterscheiden, daß sie weder magisch herstellbar, neutralisierbar oder regenerierbar sind. Außerdem ist ihre Anzahl begrenzt und man kann davon ausgehen, daß in jedem Tempel nur ein Artefakt vorhanden ist. Einige der Artefakte sind die größten Heiligtümer ihrer Tempel (Auge des Praios, Rondras Schwert), andere hingegen sind praktisch Gebrauchsgegenstände (Tsas Kreide, Rajnas Kelch). Helden werden wohl nur sehr schwer an diese Artefakte herankommen und dann auch kaum wissen, was sie in der Hand halten. Zu jeder Gottheit (außer Travia) gehören zwei Artefakte; die zweiten werden im nächsten Letzten Helden vorgestellt.

Auge des Praios: Diese zyklopenaugengroße, gelblich schimmernde Kugel gehört zu den mächtigsten Artefakten Aventuriens. Sie bewirkt, daß im Umkreis von 5 m keine Magie möglich ist, d.h. weder von außen nach innen, noch von innen nach außen, noch Inneren selbst. Magische Artefakte wirken nur zu 50% (1-10 z. W20). Das "Auge des Praios" muß wie die meisten göttlichen Artefakte nicht aktiviert werden. Natürlich sind Gegenstände die nicht von Menschenhand erschaffen wurden, durch diese auch nicht zerstörbar. Dieser Grundsatz gilt für alle hier vorgestellten Artefakte.

Rondras Schwert: Dieses kostbar verzierte Schwert wird nur bei der Verteidigung des Rondratempels eingesetzt, dann allerdings macht es den Träger (Oberpriester) praktisch unbesiegbar. Das Schwert wird nicht vom Träger geführt, es führt und lenkt den Träger. Im Kampf gelingen pro KR automatisch zwei göttliche Paraden (auch gegen gute Attacken) und zwei göttliche Attacken (nur durch gute Paraden abwehrbar). Die Waffe bewirkt einen Schaden von Stufe des Trägers x W6 & 2W20 TP, der durch jede noch so magische Rüstung geht.



doch findet sich in ganz HAVENA bisher nur ein Waffenhändler. Obwohl über 270 Gebäude beschrieben sind, ist es natürlich unmöglich, auch noch zu jedem Handwerk mehrere Ausübende aufzuführen. Hier muß jede Spielergruppe selbst zu Pergament und Feder greifen und die Stadt nach ihren Vorstellungen gestalten. Auch hier sieht man wieder, welche Spielmöglichkeiten bestehen.

Wie es zu erwarten war bei einem solchen Projekt, ist das Gesamtwerk HAVENA nicht vollkommen fehlerfrei. So ist zum Beispiel eine Nummer unauffindbar (270). Außerdem ist das Vergnügungsschiff Thetis zur Überraschung aller Spieler ein Gemüsehändler! Da bleibt dann nur die Frage, wo der Gemüsehändler nun wirklich ist.

Auch behaupte ich, daß der mehrfarbige Stadtplan mehr oder weniger überflüssig ist. Die Idee, ihn den Spielern zu geben und dem Meister den Plan mit den Nummerierungen zu lassen, durch die Größe beider zunichte gemacht. Da ist es doch einfacher, den großen Stadtplan auf den Tisch zu legen und den anderen zum Clubraum-wandschmuck umzufunktionieren. Dazu eignet er sich nämlich vorzüglich.

Viel wichtiger wären ein paar Listen gewesen, in denen Personen und Gebäude nochmals nach anderen Kriterien geordnet aufgeführt sind. So wird wohl niemand, der nach HAVENA kommt, den Meister nach dem Hotel ZUM GELBEN MOND fragen, sondern wohl eher das erste Hotel betreten, das auf seinem Weg liegt, um dort einzukehren. Das bedeutet aber, daß der Meister alle Zahlen durchgehen muß, bis er eine Herberge am Weg des Spielers findet. Eine Liste der Gebäude, geordnet nach Funktion und Nutzung wäre angebracht. Ebenso stehen im Buch hinten Wertetabellen für die wichtigsten Personen, doch sucht man nach Auswürfeln einer Zufallsbegegnung beispielsweise nach dem Mann KONO ANSTROLL (MP 212) wird man vor ein schwieriges Problem gestellt, denn niemand weiß, wer das ist. Auch hier würde eine Liste der Personen mit Funktion/Beruf nach MP-Nummern geordnet, Abhilfe schaffen. Außerdem sind die Grundrisse nicht leicht zu finden, wenn man nur die Beschreibung im HAVENA-Buch hat, denn dort steht nicht einmal, ob ein Grundrißplan existiert, und wenn ja, wo in der Sammlung.

Doch trotz dieser Kritikpunkte bin ich HAVENA-Fan und begeistert von der Vielfalt an Spielmöglichkeiten. Allerdings setzt der Kasten intelligentes Rollenspiel voraus, Killercharaktere werden einen schweren Stand haben, denn Abenteuerpunkte resultieren in HAVENA nicht aus Monsterplättung.

---

SPIELER 1: "Sei still, mein Schwert sitzt recht locker!"

SPIELER 2: "Dann pass auf, daß es nicht herausfällt!"



Der Meuchler kann seinen Gegner entwaffnen, indem ihm eine GE-Probe<sup>3</sup> und eine KK-Probe gelingen (auf Ansage!). Außerdem muß die Parade des Waffenträgers mißlingen. Sollte der Entwaffnungsversuch scheitern, muß der Meuchler eine unparierbare AT-2 hinnehmen. Ist der Gegner dann unbewaffnet, kann er dann versuchen einen Fötergriff anzubringen, d.h. ihm muß auf Ansage eine GE-Probe<sup>5</sup> gelingen, bei gleichzeitigem Mißlingen der GE-Probe des Gegners. Dieser Griff kostet das Opfer automatisch 10 SP. Anstatt der Attacke, die in dieser bedrängten Lage nicht möglich ist, kann der Gegriffene durch eine gelungene GE-Probe<sup>5</sup> des Meuchlers (modifiziert durch den TAW "waffenloser Kampf" des Opfers) entweichen. Natürlich ist es auch möglich das Ende des Kampfes zu beschleunigen. Will der Meuchler seinen Gegner ins Reich der Träume befördern, muß ihm auf Ansage eine GE-Probe<sup>5</sup> gelingen. Da hierfür der Griff etwas verändert werden muß, hat das Opfer bei einem nicht gelungenen Versuch die einmalige Chance durch eine einfache GE-Probe zu entweichen. Will der Meuchler seinen Feind ins Reich Borons schicken, muß ihm eine KK-Probe<sup>4</sup> gelingen. Bei einer mißlungenen Probe nimmt das Opfer für diese Kampfrunde nur 4 Punkte Schaden.

Alle GE-Proben des Meuchlers werden durch das Talent "waffenloser Kampf" modifiziert.

### 3.) Weise Kämpfer :

Die dritte vorgestellte Kampftechnik ist die außergewöhnlichste. Wie, wann und wo sie entwickelt wurde ist unbekannt. Man weiß nur, daß viele Tsa-Geweihte sie beherrschen. Das liegt allerdings daran, daß die Benutzer dieser Technik das Leben lieben und nicht etwa daran, daß diese Technik zur Ausbildung der Tsa-Geweihten gehört. Die Meister dieser Kampfkunst, die auch meistens sehr naturverbunden sind, reisen durch Aventurien und geben Menschen die friedfertig und -liebend wirken gegen Kost und Logis Unterricht. Es soll sogar zwei Kampfschulen geben, die in sechs Monaten die Kampftechniken für 500-800 D an fähige Aventurier weitergeben. Nach Beendigung der Tortour werden die Schüler zu Meistern und erhalten zwei blaue Kreise in die Handflächen tätowiert. Sie sind praktisch wie Geweihte.



wie Geweihte haben sie auch Auflagen. Zum einen sollen sie das Leben achten (auch das der Tiere und Pflanzen!), zum anderen sollen sie keine Waffe führen. Diese Auflagen sind rein moralischer Art, d.h. der einzige der deren Einhaltung überwacht, ist der Kämpfer selbst.

Wer diese Technik erlernen will, braucht taktisches und körperliches Geschick (KL:12; GE:14). Diese Kampfarm ist die einzige der hier vorgestellten, die durch das Talent "waffenloser Kampf" nicht modifiziert wird, außerdem kostet ein Kampf nach diesen Regeln nur einen Ausdauerpunkt pro Kampfrunde. Da diese Kämpfer neben ihrem Körper auch ihren Geist trainiert haben, werden Ausweichproben um 1 erleichtert.

Kampf gegen unbewaffneten Gegner: Die Initiative erhält der Kämpfer mit dem höheren GE-Wert! Der Kämpfer muß zur Verteidigung eine GE-Probe-2 und zum Angriff eine GE-Probe-4 ablegen. Der Kämpfer hat statt einer AT ganze Angriffsserien. Eine Angriffsserie endet erst, wenn eine GE-Probe des Kämpfers mißlingt oder eine GE-Probe des Opfers gelingt. Der Schaden für das Opfer beträgt die Hälfte der Differenz zwischen dem GE-Wert und dem Würfelergebnis der GE-Probe. Ist eine Attacke des Kämpfers so gut, daß sie mindestens SSP hervorrufen würde, ist das Opfer stattdessen bewusstlos.

Kampf gegen bewaffneten Gegner: Dieser läuft praktisch genauso ab, wie der Kampf gegen einen unbewaffneten Gegner, nur daß der Gegner ebenfalls Angriffsserien hat, da der Kämpfer geduldig auf seine Chance wartet und nicht blind drauflosstürmt.

Außerdem sind die Proben des Kämpfers um 4 schwerer (AT:GE-P.; PA:GE-P.&2).

Will der Kämpfer seinen Gegner entwaffnen, muß ihm auf Ansage eine GE-Probe & 8 gelingen. Der Gegner hat keine Abwehrmöglichkeit, erhält allerdings eine unparierbare Attacke, falls die Probe mißlingt.

Wie schon zu Beginn dieses Artikels erwähnt, gibt es noch einige andere Kampftechniken. Wenn jemand auf eine interessante stößt, soll er sie mir ruhig schicken.

Valthoron von Metnumis



## H A V E N A -

Aufbruch in eine neue Dimension des FANTASY-Rollenspiels

"DIE GROßE STADT FÜR FANTASY-ROLLENSPIELE", Slogan der Firma SCHMIDT-Spiele, stand lange vor Fertigstellung und Veröffentlichung des neuen Kastens in allen einschlägigen Zeitschriften und Fanzines. Mit den Hinweisen auf "150 hautnah beschriebene Personen" und "25 im Detail beschriebene Handwerkervereinigungen" wurde er den Aventurieren schmackhaft gemacht, um ihn trotz des (vorauszusetzenden) Preises in genügender Anzahl absetzen zu können. Doch sicher warf sich für viele DSA-Spieler die Frage auf, ob so viele Informationen nicht die Improvisationsmöglichkeiten des Meisters nicht auf ein Minimum beschränken würden, so daß die Möglichkeit, ein Abenteuer, das anders verläuft als der Meister sich das vorgestellt hatte, zu retten, fast wegfallen würde (und welcher Meister hat noch nicht die Erfahrung gemacht, daß es 1. anders kommt und 2. als man denkt?). Doch nach 3 Monaten HAVENA-Erfahrung kann ich behaupten: der HAVENA-Kasten schränkt trotz detaillierter Informationen nicht ein, er liefert eher noch neues Handwerkszeug für jeden guten Meister. Dies ist durch die Größe der Stadt gewährleistet, in der sich die beschriebenen Personen nur wegen ihrer Wichtigkeit und Stellung nicht verlieren. Es bleibt jedoch jedem Meister jede Möglichkeit eines Abenteuers, und zwar ohne die Unsicherheiten, die immer dann auftreten, wenn die Spieler etwas völlig unvorhergesehenes unternehmen.

Doch HAVENA ist noch mehr: HAVENA ist das Tor in eine neue Art des FANTASY-Rollenspiels, eine neue Dimension. Doch ist diese Dimension nicht das noch Größere und Gewaltigere, sondern es werden die kleinen Dinge des täglichen Lebens mit in das Spiel eingebracht. Probleme und Eigenarten, welche vorher vollkommen ignoriert wurden, werden hier zum festen Bestandteil eines jeden Abenteuers. Bademeister und Kerzenmacher, Glasbläser und Schriftgelehrte haben vorher wohl in keinem Abenteuer eine Rolle gespielt. Doch in HAVENA gehören sie natürlich zum festen Bestandteil des täglichen Lebens wie auch Fleischer, Kurtisanen oder Krämer. Sogar das Einquartieren kann hier zum Abenteuer werden, wenn man nach einem sauberen, aber nicht zu teuren Zimmer suchend halb HAVENA durchforstet und nach mehreren vergeblichen Versuchen im Hotel ZUM GROßEN FLUß und der Herberge BEI RUKUS über Peinlichkeiten bis hin zum Ärger alles erworben hat, nur noch kein annehmbares Zimmer für die Nacht.

Doch trotz all dieser Pluspunkte ist der HAVENA-Kasten noch nicht vollkommen ausgereift. Es existieren zwar einige Herbergen, Tavernen und Hotels und die Handwerker-gilden sind ebenfalls recht gut beschrieben,



### PHYRAN - Eine teuflische Droge

Vor langer Zeit schnitt sich ein Alchimist aus Erabak im Wald einige Blumen, die er selbst Phyran nannte, ab und brachte sie in sein Labor. Dort trocknete er sie und erhielt dann ein weißes Pulver, nachdem er den großen Blütenkopf aufgeschnitten hatte. Er aß ein wenig von dem Pulver und fiel sofort in einen sechsstündigen Rauschzustand. "Ich muß das Zeug irgendwie verdünnen", dachte er und rührte ein wenig in ein Glas Wasser. Diesen Trank gab er seinem Knecht zu trinken. In diesem Trank war mehr Pulver als in der Dosis, die der Alchimist zu sich genommen hatte. Auch der Knecht fiel in einen Rausch, aber er starb bereits nach einer Stunde.

Der Alchimist überlegte, was er nun noch machen könne. Er nahm vier vierblättrige Einbeeren, stampfte ihren Saft heraus, gab ein wenig Wasser und eine Messerspitze des Phyranpulvers dazu, und machte ein neues Pulver aus diesem Gemisch.

Dann kochte er sich einen Tee und rührte dieses Pulver sorgsam hinein. Danach trank er den Tee, und siehe da, die Wirkung war wunderbar. Er fiel in Trance, begleitet von den schönsten Träumen, aus der er erst nach zwei Tagen wieder erwachte.

#### Herstellung der Droge:

Zur Herstellung dieser Droge ist ein TAW Gifte und Tränke brauen von mindestens 15 notwendig. Man muß das Herstellungsverfahren bei einem anderen Alchimisten oder Magier lernen, oder es in einem Buch nachlesen. Um festzustellen ob man das ganze auch verstanden hat, würfelt man mit W20. Bei 1-10 hat man es nicht erlernt, was man bei der ersten Probe feststellen kann. Man kann es sich aber noch einmal beibringen lassen. Eine Lernphase mit allen nötigen Versuchen dauert einen Monat. Kann man dann das Rezept, muß man trotzdem bei jeder Herstellung eine Probe auf den TAW Gifte und Tränke brauen machen. Mißlingt sie, wird die Droge zu tödlichen Gift.

#### Wirkungen der Droge:

Schon nach zweimaliger Einnahme wird man abhängig, wenn man keine KO-Probe +4 schafft. Entziehungserrscheinungen sind Schweißausbrüche und heftige Muskelkrämpfe über Wochen hinweg. Wird die Droge zu oft genossen, bleicht sich die Haut, und es entstehen am ganzen Körper eitrige Pusteln, die irgendwann aufplatzen. In diesem Stadium hat man nur noch wenige (W6) Tage zu leben.



### 14 Neue Zaubersprüche

#### Der tanzende Zauberstab

Komplexität: 11

Lernpunkte: 1

Kosten: 4 ASP

Spruchdauer: 1 KR

Reichweite: 10 Meter

Wirkungsdauer: 1 SR

Wirkungsbereich: Zauberstab

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauberspruch kann der Magier seinen Zauberstab so tanzen lassen, daß er auf alle seine Gegner einprügelt, und zwar kommt dies einem Trommelwirbel gleich. Der Gegner nimmt dabei nur Schmerzen hin, ohne ernstlich verletzt zu werden (1W6 SP), denn der Stab beschränkt sich meist auf das Hinterteil des Gegners.

#### Kochkunst

Komplexität: 12

Lernpunkte: 2

Kosten: 5 ASP

Spruchdauer: 2 KR

Reichweite: -

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsbereich: 1 Mahlzeit

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier aus rohen Zutaten eine vollkommene Mahlzeit für ungefähr 5 Personen zubereiten. Er muß dazu nur alle Zutaten auf einen großen Teller legen und den Zauberbewirken. (Es ist auch möglich, mit diesem Zauber die herlichsten Braten zuzubereiten.)

#### Getränk kunst

Komplexität: 12

Lernpunkte: 2

Kosten: 6 ASP

Spruchdauer: 2 KR

Reichweite: -

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsbereich: 1 Getränk

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier nun aus den einfachen Zutaten ein herrliches Getränk brauen



(ungefähr 2 Liter). Diesmal muß er die Zutaten in einen Krug legen und den Zauber bewirken. Der Zauber reicht vom Apfelsaft bis zum Thorwal-Rum, aber Gifte, Elexiere und Tränke kann man damit nicht herstellen.

#### Regendach

Komplexität: 13

Lernpunkte: 3

Kosten: 7 ASP

Spruchdauer: 1 KR

Reichweite: 5 cm über dem Kopf des Magiers

Wirkungsdauer: 7 SR

Wirkungsbereich: 2x2 Meter Fläche über dem Kopf des Magiers  
Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber ist es dem Magier möglich, ein 2x2 Meter großes Dach über sich zu errichten (unsichtbar), daß ihn und seine Gefährten vor allen möglichen Niederschlägen schützt (auch vor kleiner Steinlawinen) .

#### Wärmeglocke

Komplexität: 14

Lernpunkte: 4

Kosten: 12 ASP

Spruchdauer: 2 KR

Reichweite: 5 Meter

Wirkungsdauer: 5 SR/Stufe des Magiers

Wirkungsbereich: Halbkugel mit 5 Meter Radius

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber dient dazu, eine Halbkugel zu erschaffen, in der ungefähr eine Temperatur von 18 Grad C herrscht. Diese Glocke kann in der Eiswüste genauso sinnvoll sein wie in den Hitzegebieten Aventuriens.

#### Blick in die Vergangenheit

Komplexität: 16

Lernpunkte: 6

Kosten: 14 ASP

Spruchdauer: 4 KR

Reichweite: -

wirkungsdauer: 1 Stunde

wirkungsbereich: alles was der Magier sehen kann



## Monster und Fallen

### GANGFALLE

In dieser Falle sollen die Helden nicht getötet werden, sondern gefangen. Dazu befinden sich zwei Behälter mit dickflüssigem Kontaktgift (ca.) über dem Gang, aber unsichtbar für die Helden. Die Türen zu dem Gang fallen selbstständig wieder zu und wenn nun eine Person im Gang den Knopf der zweiten Tür dreht, um den Gang wieder zu verlassen, fallen beide Behälter um und das Kontaktgift (ca.) rinnt an den Türen herunter, da sich genau über diesen kleine Öffnungen befinden. Es dauert, je nach Gift, verschieden lang, bis die Türen wieder berührbar sind. Doch bis dahin...



### ---BEKANNTMACHUNG---

Hiermit gebe ich, CHRYSLIS, ganz Aventurien bekannt, daß die Jagd auf den Zwerg GORGALON, der den ehrenwerten MÄNKHELEK in feiger Weise hinterrücks ermordete, seinen gerechten Lohn erhalten hat!

Ich habe ihn eigenhändig zu INGERIMM geschickt, sein Blut tränkte den Boden der Schwarzen Sichel und Oger werden sich mittlerweile an seinen Eingeweiden gütlich gehalten haben, denn ich traf ihn dort, und zwar mit einem Armbrustbolzen in die Brust.

Auf die 200 Dukaten, die ausgesetzt waren für den Tod GORGALONS, verzichte ich, denn für eine solche gerechte Sache, für die Rache an einem feigen Brudermörder, der Gegner nur von hinten erschlägt, will ich nicht bezahlt werden.

AINARUTH, verwende die 200 Dukaten für einen guten Zweck, stifte sie einem Armenhaus in Deiner Heimatstadt!



Die Rache ist vollbracht **CHRYSLIS**

MEISTER: "Also, Du kommst an das Tor. Davor stehen zwei Wachen, beide bewaffnet. Siehst Du so aus wie immer?"

SPIELER: "Ja!"

MEISTER: "Dann halten sie Dich erst einmal an!"





### Seelenraub

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 22 ASP

Spruchdauer: 18 KR

Reichweite: 15 Meter

Wirkungsdauer: bis Opfer die Seele zurückerlangt

Wirkungsbereich: 1 Mensch

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauberspruch kann der Magier anderen Menschen die Seele stehlen, und sie somit zu seinen Willenslosen Diener zu machen. Der Magier braucht dazu einen handgroßen Spiegel, in den er die Seele bannen kann. Nach Vollenden des Zaubers befindet sich die Seele des Opfers im Spiegel. Nur wenn das Opfer den Spiegel mit seiner rechten Hand berührt, kann es seine Seele zurückerlangen. Dies wird aber recht schwer sein, denn das Opfer steht ganz im Bann des Zauberers, und es wird alles tun, was der Magier von ihm verlangt, auch selbstmörderische Aktionen. Allerdings können gute Freunde des Opfers weiterhelfen.

### Schattenvogel

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 30 ASP

Spruchdauer: 2 Spielrunden

Reichweite: -

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Wirkungsbereich: 1 Schattenvogel

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber ist mit dem Spruch Schattenpferd zu vergleichen. Der Schattenvogel ist sehr groß, so daß bis zu vier Personen auf seinem Rücken Platz finden. Sie können dann auf dem Schattenvogel reiten. Wer allerdings während des Fluges nach unten schaut, läuft Gefahr, daß ihm schwindelig wird, so daß er nach unten stürzt. So ein Sturz würde den Tod des Reiters bedeuten.

Der Schattenvogel kann nur als Reittier benutzt werden. Die Reisegeschwindigkeit beträgt dabei 150 Km/h.



Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber können die Magier bis zu 24 Stunden in die Vergangenheit sehen. Sie erleben dann 1 SR lang alles mit, was in der Vergangenheit an dem Ort, an dem sie stehen, passiert ist. Wichtig ist, daß der Magier ansagt, wie weit er in die Vergangenheit schaut (0-24 Stunden).

### Selbstverwandlung (Pflanze)

Komplexität: 19

Lernpunkte: 9

Kosten: 15 ASP

Reichweite: -

Spruchdauer: 4 KR

Wirkungsdauer: bis zu 7 Spielrunden

Wirkungsbereich: Magier

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber gestattet es dem Zauberer, sich in eine Pflanze seiner Wahl zu verwandeln. In seiner neuen Gestalt kann er sich nicht fortbewegen, so daß er sich auch nicht gegen Feinde wehren kann. Sollte irgendein Feind des Magiers auf die Idee kommen, die Pflanze mit seiner Waffe zu bearbeiten, nimmt der Magier den doppelten Schaden hin und verwandelt sich sofort zurück. Er ist dann 1W6 Spielrunden bewußtlos.

### Selbstverwandlung (Tier)

Komplexität: 19

Lernpunkte: 9

Kosten: 17 ASP

Reichweite: -

Spruchdauer: 4 KR

Wirkungsdauer: bis zu 7 Spielrunden

Wirkungsbereich: Magier

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann sich der Magier in jedes beliebiges Tier verwandeln. In dieser Gestalt kann er sich dann auch fortbewegen, versucht er allerdings zu kämpfen, verwandelt er sich sofort zurück. Das gleiche geschieht, wenn der Magier in seiner neuen Gestalt die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat.



### Selbstverwandlung\*(totes Material)

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 20 ASP

Reichweite: -

Spruchdauer: 6 KR

Wirkungsdauer: bis zu 3 Spielrunden pro Stufe

Wirkungsbereich: Magier

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann sich der Magier nun auch in totes Material verwandeln. In dieser Gestalt ist der Magier absolut unverwundbar. Allerdings muß der Magier in jeder Spielrunde (in der ersten nicht) den Zauber ein wenig lockern, damit der Körper nicht abstirbt. Während dieser Phase kann es auch sein, daß sich der Zauber löst, so daß sich der Magier zurückverwandelt. Das bedeutet, daß der Magier nach jeder Spielrunde würfeln muß, bei 18-20 auf W20 verwandelt er sich zurück.

Der verwandelte Magier darf nicht größer sein als der Magier selbst.

### waffenzauber

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 25 ASP

Reichweite: 1 Meter

Spruchdauer: 10 KR

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsbereich: 1 Waffe

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier magische Waffen schaffen. Der Zauber selbst kann unterschiedliche Auswirkungen haben, die der Magier nicht kontrollieren kann. Er würfelt mit W20:

1-5 : Es geschieht gar nichts

6-11 : Der Waffenswert steigt um W6 Punkte

12-13 : Der Waffenswert steigt um W6 Punkte und die Attacke des Waffenführers um 2 Punkte

14-15 : Der Waffenswert steigt um W6 Punkte und gegen Drachen hat der Waffenführer schon bei 6 eine gute Attacke

16-17 : Der Waffenswert steigt um W8 Punkte. Gegen Urks +1/+1, gegen Geister +2/+2

18-19 : Der Waffenswert steigt um W4 Punkte. Jeder W6 wird zum W12



20 : Die Waffe macht sich selbständig und bringt den Magier um. Danach zerbricht sie.

Für diesen Zauber können nur Waffen mit nahezu makelloser Qualität benutzt werden (Meistersache).

### Frieden II

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 20 ASP

Reichweite: Halbkugel mit 10 Meter Radius

Spruchdauer: 8 KR

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde pro Stufe

Wirkungsbereich: Alle Lebewesen innerhalb der Reichweite

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber wirkt auf alle Lebewesen (außer dem Magier) wie ein Friedenswasser. Die Opfer können sich durch modifizierte Zaubertalentproben schützen.

Bemerkung: Dieser Zauber ist recht schwer zu erlernen, um genauer zu sein, der Magier hat nur eine 50% Chance, daß er den Zauber erlernt hat. Er kann es aber später noch einmal versuchen.

### Geisterauge

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 18 ASP

Reichweite: 25 Meter

Spruchdauer: 10 KR

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde pro Stufe

Wirkungsbereich: Auge des Magiers

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier, entmaterialisierte Wesen, wie z.B. Geister oder Magier, die sich unsichtbar gemacht haben, klar und deutlich zu sehen.