

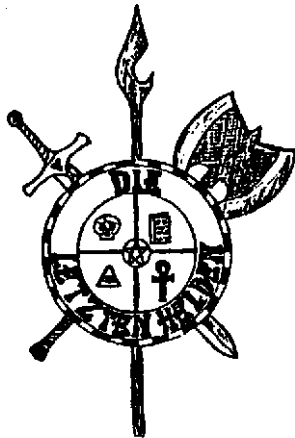
# 25 Jahre Der Letzte Held

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*



November 2010 • 26. Jahrgang

1,50 Euro



## Vorwort zur Neuauflage

### Ein paar Worte zu DLH 6

Auch das Titelbild der Original Nummer 6 entnahmen wir dem damaligen Midgard-Regelbuch und tauschten es schließlich aus, da wir keine Lust hatten, Ärger mit den Machern dieses anderen Rollenspiels zu bekommen.

Wie im Vorwort von 1986 angedeutet wird, wurde der LH 6 erstmals mit dem Hintergedanken produziert, ihn auch an Kunden weiterzugeben.

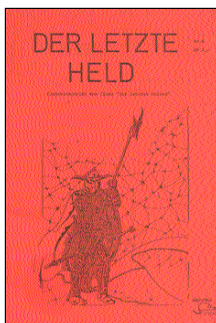
Erstmalig hatte ein Letzter Held einen farbigen (roten) Umschlag und das Ziel war es, Läden und Abonnenten zu gewinnen, um das Heft noch weiter zu verbreiten. Etwa zu dieser Zeit war es auch, dass wir die ersten 5 Hefte noch einmal bearbeiteten.

DLH 6 gehört noch zu den Heften mit wirklich einfachen Abenteuern. Eigentlich wollte ich das Tuch des Schweigens über diese Ausgaben legen, aber naja.

Interessanterweise wurden alle Auflagen des LH 6 fehlerhaft hergestellt. Während ich die Seiten so kopierte, fiel mir auf, dass wir schon immer die Seiten 7 und 8 vertauscht hatten. Dieser Fehler ist nun endlich behoben.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis



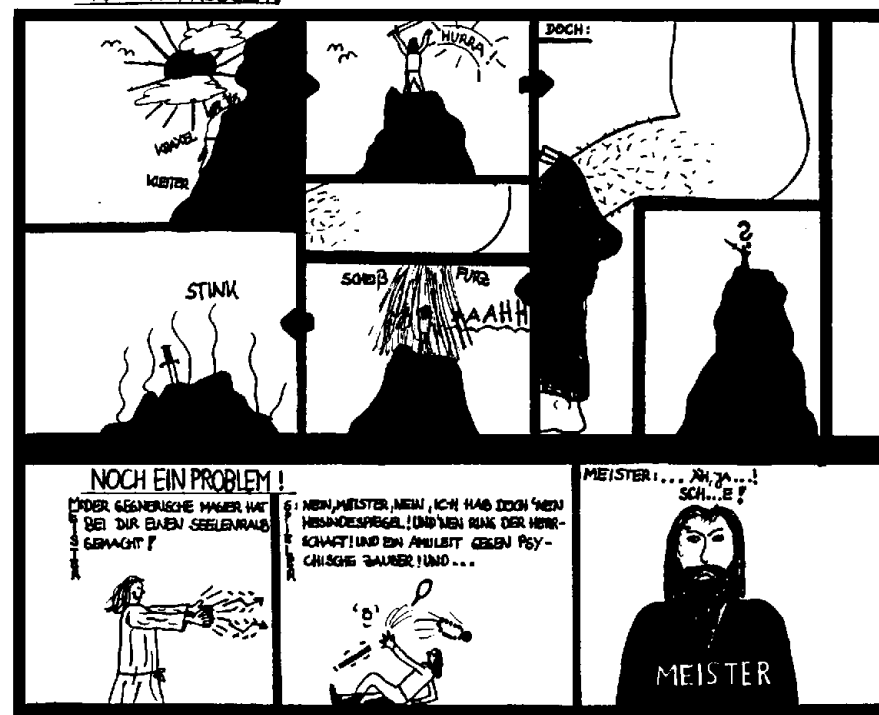
## Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt	2
Original Inhalt/Impressum	3
Original Vorwort	4
Rondras Schwert	5
Helden und ihr Geld	14
Havena-Ergänzung • Die Bierbrauer-Gilde	16
Impressum	17
Monster und Fallen • Mördermaulwürfe	18
Magieecke • Dämonenbeschwörungen	19
Göttliche Artefakte Teil 2	23
Zwergengold	25
Mirham	27
Die Geweihten der Tsa	34
Rollenspieler Brutal	35



## ROLLENSPIELER BRUTAL!

### RIESEN-PROBLEM!



### BRAXENT, DER TOR

Braxent trifft einen TSA-Geweihten

T-G: "Was machst Du hier?"  
B: "Geht Dich nichts an!"

T-G: "Dieser Weg ist wenig begangen, wie sogar Du merken wirst. Also was willst Du hier?"  
B: "Ich suche was!"

T-G: "Und was?"  
B: "Ist das hier ne Quizstunde?"

T-G: "Oh, TSA, womit hast Du mich gestraft!"  
B: "Was ist mit Deinem Zahn?"

...

Braxent und der TSA-Geweichte treffen einen Waldelfen, nach kurzem Gespräch ein Schrei Braxents

B: "Was hat'n der für lange Ohren?"  
W-E: "Ein Tier wie den hab ich ja (böse) noch nie gesehen!"

T-G: "Willst Du jetzt auf ihn einschlagen, Braxent?"  
B: "Ja, ich würd schon gerne!"

T-G: "Warum?"  
B: "Er hat mich 'Schwachkopf' genannt!"

W-E: "Taub auch noch!"  
B: "Wieso? Wie nanntest Du mich?"

W-E: "Tier"  
B: "Ach so!"



haben so ihre speziellen Begebenheiten. An allen werden ausführliche Gottesdienste gehalten, an denen meist sehr viele Leute teilnehmen, denn sie alle erbitten den Schutz der Göttin des Lebens.

Kinder die am Tag der Geburt geboren werden sagt man ein glückliches und langes Leben voraus, was meistens auch zutrifft, denn diese Kinder stehen ganz besonders unter dem Schutz der Göttin.

Alles was am Tag der Erneuerung wieder zusammenfindet oder wieder zusammengefügt wird, soll angeblich für alle Zeiten halten und nie wieder zerbrechen. Auch Ehepaare, die an diesem Tag wieder zusammenfinden sollen für alle Zeiten glücklich sein.

Am Tag des Lebens sterben in Städten, in denen sich ein Tsatempel befindet, keine Menschen oder Tiere eines natürlichen Todes. Wer sich an diesem Tag weihen läßt, dem wird ein langes Leben vorausgesagt. An diesem Tag ist das Wunder TSAS LEBENSHAUCH für die Geweihten um 3 leichter.

Am Tag des Friedens darf in Städten, in denen sich ein Tsatempel befindet, keine Waffe getragen werden (gilt nur für das Mittelreich, Araniens, das Liebliche Feld, Nostris und Andergast). Wer sich an diesem Tag zum Glauben der Tsa bekennt und sich weihen läßt, dem werden alle Morde vergeben, wenn er schwört, fortan das Leben zu achten und es nicht zu zerstören.

Nun noch etwas zum Ansehen der Tsageweihten. In der Bevölkerung des Mittelreiches, Araniens und des Lieblichen Feldes wird ein Geweihter, der seine regenbogenfarbene Robe trägt auf sehr viel Achtung stoßen. Man wird versuchen, ihnen Geschenke zukommen zu lassen, man wird sie kostenlos bewirten, und das alles nur, um von ihnen gesegnet zu werden, denn das gemeine Volk verspricht sich davon ein längeres Leben. Zum Schluß möchte ich noch ein neues Wunder für Tsageweihte anfügen:

#### TSAS FRIEDEN:

**Beschreibung und Wirkungsweise:** Wenn dieses Wunder gelingt, werden alle kämpfenden Personen im Umkreis von 20 Metern das Kämpfen einstellen und auf den Geweihten hören. Die Betroffenen sind nun leichter zu bekehren, d.h. der TAW Bekehrung steigt um 5 Punkte. Allerdings gibt es für diese Bekehrung nur 4 Karmapunkte, und es besteht eine 50 % Chance, daß der Bekehrte sich wieder vom Glauben der Tsa abwendet.

**Voraussetzung:** meditatives Gebet von 6 Kampfunden

**Mirakelprobe:** +3 gegen die Stufe des Geweihten

**Scheitern des Wunders:** keine Folgen

**Kosten:** 2 KP pro Person

**Reichweite:** 20 Meter

**Dauer:** 1W20 Stunden

Soweit zu den Geweihten der Tsa. In der nächsten Ausgabe des Letzten Helden werde ich dann einiges von den Geweihten des Gottes Efferd berichten, dessen Haupttempel in Havena steht.



## DER LETZTE HELD

Clubzeitschrift des Clubs  
"Die Letzten Helden"

Nr.6  
August 1986  
September 1986

### INHALT

Vorwort.....	4
Rondras Schwert (DSA Abenteuer).....	5
Was können Helden mit ihrem Geld machen.....	14
Havena Ergänzung: Die Bierbrauergilde.....	16
Monster und Fallen.....	18
Magieecke: Dämonenbeschwörungen.....	19
Göttliche Artefakte.....	23
Zwergengold (Story).....	25
Mirham.....	27
Die Geweihten der Tsa.....	33
Rollenspieler Brutal.....	35

### IMPRESSUM

Vorwort, Göttliche Artefakte: Gerd Böder/Dämonenbeschwörungen: Carsten Gillner/Mirham: Projekt Rollenspiel und DIE LETZTEN HELDEN/Rondras Schwert, Havenaergänzung, Die Geweihten der Tsa: Andreas Michaelis Helden und ihr Geld, Monster und Fallen: Andreas Mündorfer/Zwergengold, Rollenspieler Brutal: Frank Jäger

Zusammenstellung Mirham: Gerd Böder und Frank Jäger  
Geschrieben von: Andreas Mündorfer und Andreas Michaelis

(c) by Mäuschen Verlag 1986



#### Vorwort

Willkommen zur 6. Ausgabe unseres offiziellen Clubmagazins!

Diese Ausgabe ist die erste, die mit Blick auf eine mögliche Leserschaft gemacht wurde.

Dies bedeutet im Klartext, daß das äußere Erscheinungsbild ebenso verbessert wurde wie auch die Druckqualität; außerdem wurde besonders auf die innere Qualität der Artikel geachtet und jeder mögliche Lückenfüller herausgelassen.

Wir sind der Meinung, daß uns "DER LETZTE HELD" Nr.6 gut gelungen ist; doch ihr müßt Euch in den nächsten Minuten Euer eigenes Bild machen.

Da "DER LETZTE HELD" ab dieser Ausgabe nicht nur für uns sondern auch speziell für Euch gemacht wird, interessiert uns Eure Meinung doch sehr. Wir wären sehr dankbar wenn ihr uns Meinungen, Anregungen, Kritiken und vielleicht sogar Artikel schickt!

Noch ein Wort in eigener Sache:

"DAS BUCH DER REGELN III" wird von uns neuüberarbeitet und bald als Teil der neuen Serie "DER LETZTE HELD extra" erscheinen. Diese "extra-DLHs" werden sich auf jeweils 36-52 Seiten um ein festes Thema drehen.

Sie werden in loser Folge erscheinen und sich womöglich auch preislich vom Original-DLH unterscheiden. Natürlich werden sie rechtzeitig im "DER LETZTE HELD" angekündigt werden. Fest geplant und schon in Vorbereitung sind momentan zwei Stücke; der eine befaßt sich mit Zauberei, der andere mit Mirham.

Nun aber viel Spaß beim Lesen und bis bald.

*Gerd Böder*

- Gerd Böder -



\*\*\*\*\*  
 \*Die Geweihten der Tsa\*  
 \*\*\*\*\*

Die Geweihten der Tsa mußten schon so manche Leidenszeit hinnehmen, aber sie haben sie alle überstanden. Z.B. wurden sie lange Zeit verfolgt, da man ihnen nachsagte, das Geheimnis der ewigen Jugend zu kennen, was natürlich völliger Blödsinn war, denn nicht jeder Geweihte konnte das Geheimnis der ewigen Jugend kennen. Allerdings kan man davon ausgehen, daß einige wenige Hohepriester das Geheimnis kennen.

Aufgrund dieser Verfolgung entwickelten die Geweihten bei sich die Fähigkeit, sich zu verkleiden, damit keiner sie erkennen konnte. Auch jetzt noch werden die Geweihten der Tsa in einigen Gebieten Aventuriens verfolgt, teils aus anderen Motiven aber teils auch noch ob des Geheimnisses der ewigen Jugend.

Andere Motive sind hierbei z.B. andere Glaubensrichtungen. In Gegenden, in denen beispielsweise die Götter Rondra oder Boron verehrt werden, sind Tsageweihte nicht gern gesehen, was wohl verständlich ist, denn ihre Ideale und die Ideale der Göttin Tsa unterscheiden sich weitgehend wie Tag und Nacht.

Aber trotzdem gibt es auch in diesen Gegenden Geweihte der Tsa, die man allerdings nicht erkennen kann, da sie sich garantiert verkleidet haben. Selbstverständlich haben sie ihre regenbogenfarbene Robe immer bei sich, denn ein strenges Gebot sagt, daß die Geweihten der Tsa jeden Abend eine Meditationsphase zu Ehren der Göttin einlegen müssen, und zwar in ihrer Robe. Da sie dann für jedermann zu erkennen sind, ziehen sie sich für diese Meditation an einen stillen Ort zurück. Dies geschieht auch, wenn sie sich im Freien befinden. Diese Meditationsstunde muß bei Sonnenuntergang stattfinden.

Kommen wir aber zum Verkleiden der Geweihten zurück. Ein verkleideter Tsageweihter kann aussehen wie ein Steuerer, ein Magier oder ein ganz normaler Bürger. Manchmal tragen sie dann auch Waffen, aber sie würden sie niemals benutzen. Früher haben sich die Geweihten nur in gefährlichen Gegenden verkleidet, aber inzwischen tun sie dies auch anderswo, denn sie haben gemerkt, daß man so länger lebt, da man immer noch Boron- und Rondrageweihten in die Hände gefallen ist.

Damit es die Tsageweihten nicht mehr so schwer haben, wurde im Jahre 3 nach Hal das Geweihtenschutzgesetz durchgesetzt (dies gilt für die Geweihten aller Götter bis auf die des Gottes ohne Namen). Diesem Gesetz zu Folge, ist das Töten eines Geweihten das schlimmste Verbrechen, welches meistens unter dem Beil des Henkers endet. Leider gilt dieses Gesetz zur Zeit nur im Mittelreich, in Aranien und im Lieblichen Feld.

Der Haupttempel der Tsa befindet sich in Zorgan, der Hauptstadt Araniens. Hier wächst auch TSAS BAUM DES LEBENS, der jedes Jahr nur an vier Tagen blüht, und zwar an den vier Tsafeiertagen. Diese vier Feiertage liegen alle hintereinander und beginnen am siebten Tag des Monats der Tsa. Die Tage heißen wie folgt: Tag der Geburt, Tag der Erneuerung, Tag des Lebens und Tag des Friedens. Alle diese Feiertage



### Tuchmacher

Der einzige Tuchmacher Mirhams ist Zan Plowil, dem es Trotz der geringen Entfernung zu Al'Anfa, in dem wie man weiß beste Stoffe zu bekommen sind, sehr gut geht, denn er beliefert auf Geheiß Raal Sidenor II den Hofschneider Traxs Grindar, so daß er auf seinen Stoffen nicht sitzen bleibt, obwohl er aufgrund seiner Lieferantenrolle für Traxs nicht gerade beliebt ist in Mirham. Dabei ist er eigentlich kein Freund des Fürsten, doch er ergibt sich in sein Schicksal, da er eine Frau und vier Kinder zu versorgen hat. Trotzdem träumt er davon, eines Tages Mirham den Rücken zu kehren und nicht mehr zurückzukommen. Al'Anfa soll ja ein Gutes Pflaster für Tuchmacher und -händler sein.

	B	A	Q	P	Bemerkungen					
Tuchmacher/Tuchhändler	6	-	6	7	-					
	MU	KL	CH	GE	KK	KON	ZT	AT	PA	LE
Zan Plowil	07	11	12	11	09	10	08	09	08	32

Hier endet der erste Teil des Berichtes über die Handwerker Mirhams. Dieser Bericht wird in der nächsten Ausgabe fortgesetzt.

*Gorovan*

GOROVAN

SCHRIFTGELEHRTER ZU HAVENA



### Rondras Schwert

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden der Stufen 7-12 von Andreas Michaelis.

#### Vorgeschichte

Ihr seid zu Gast bei einem Ritter namens Ruthor von Fasar, dessen Tochter in drei Tagen den Sohn des Königs von Fasar heiraten soll. Der Ritter hat Euch als Leibwache seiner Tochter verdingt, und so ist es selbstverständlich, daß Eure Gemächer neben denen der Tochter liegen.

Mitten in der Nacht klopft es an Eure Tür, und Ihr erwacht sofort. Als einer von Euch die Tür öffnet, erkennt er, daß davor Ruthor steht. "Gestohlen", murmelt er....

Nun informiert der Burgherr, daß man ihm etwas gestohlen hat, daß die ganze Hochzeit zu nichte machen könnte, nämlich das Hochzeitsgeschenk. Bei diesem Geschenk handelt es sich um ein Schwert, das Ruthor vor langer Zeit einmal gefunden hat, und das man das Schwert der Rondra nennt (Rondras Schwert, siehe dazu D.L.H. 5).

Er bietet Euch nun eine hohe Belohnung, wenn Ihr das Schwert zurückholt. Er hat auch noch einige Informationen:

- Es waren vier Diebe, die alle in schwarze Umhänge gehüllt waren.
- Einer von ihnen hatte eine Glatze und einen Vollbart.
- Ein anderer trug einen langen schwarzen Stab, der als Lichtquelle diente.
- Die Diebe sind auf Pferden Richtung Norden geritten.

Nun sollten die Helden aufbrechen. Alles was sie noch an Ausrüstung benötigen, bekommen sie vom Ritter, auch Pferde.

#### A) Der Weg

Deutlich führen die Spuren der Diebe nach Norden. Wenn einem der Helden eine Probe auf den TAW Spuren lesen gelingt, wird er feststellen, daß sich bald zwei weitere Reiter zu den Dieben gesellt haben müssen.

An der nächsten Wegkreuzung teilen sich die Spuren. Vier Reiter sind nach Osten, und zwei nach Norden geritten. Nach Norden geht es zu C und nach Osten zu B.

#### B) Die Hütte der Söldner

Schon bald erreichen die Helden eine kleine Hütte, vor der vier Pferde angebunden sind. Die Hütte hat einen kleinen Schornstein, aus dem es leicht qualmt. Außerdem gibt es eine Tür und fünf



fenster. Sollte es dunkel sein, sind diese erleuchtet. Wenn die Helden durch die Fenster schauen wollen, muß ihnen erst eine Probe auf den TAW Schleichen gelingen, denn die Wände sind sehr dünn. Gelingt sie nicht, kommen aus der Tür drei Söldner und ihr Anführer, die sofort angreifen.

Die Werte der Söldner/ des Anführers:

Mut: 13/16            AT : 12/14  
LE : 41/54            PA : 10/11  
RS : 4/ 5             TP : 1W+5 (Schwert)  
                                1W+8 (Tuzakmesser)

MK: 25/35

Die Söldner kämpfen bis in den Tod und geben keine Geheimnisse frei.

Die Hütte: Sie ist 6x7 Meter groß und besteht aus einem einzigen Raum. Darin befinden sich vier Schlaflager, zwei fast zerfallene Schränke und ein Tisch mit fünf Schemeln. Auf dem Tisch sind Essensreste und ein großer Geldbeutel mit 500 Dukaten. Ansonsten befindet sich hier nichts besonderes.

C) Das Versteck

Die Spuren enden vor einem großen Felsquader, vor dem auch zwei Pferde angebunden sind. In den Quader führt eine Öffnung, die von einer eisenbeschlagenen Tür, die mit magischen Runen bemalt ist, verschlossen wird. Wer die Tür ungeschützt anfäßt, wird sofort, wenn ihm keine ZT-Probe +8 gelingt, für 1W20 SR blind. Die Tür ist nämlich mit dem Zauber BLINDHEIT belegt. Ansonsten läßt sich die Tür mit einer KK von 27 öffnen.

Man gelangt dann in einen 4x4 Meter großen Raum, der lediglich ein Loch in seinem Boden hat. Es ist dunkel. Durch den Schacht gelangt man 15 Meter in die Tiefe, und zwar in Höhle 1.

1) Die Höhle ist zur Hälfte mit Wasser gefüllt, das sehr schnell sehr tief wird. Im nordöstlichen Teil der Höhle befindet sich ein Ausgang, und zwar 2 Meter unter dem Wasserspiegel. Um den Gang zu durchtauchen, darf der RS nicht höher als 1 sein, der TAW Schwimmen muß mindestens 10 und die Ausdauer mindestens 55 sein. Sind die Bedingungen nicht erfüllt, muß man den Helddurch den Gang durch ziehen. Zunächst verliert er dann pro Meter 5 AU-Punkte, dann 2 LE-Punkte (wenn AU ≠ 0). Der Gang ist 17 Meter lang. Bei Erfüllung aller Bedingungen, kann der Gang problemlos durchtaucht werden.

2) In dieser Höhle ist ein Brunnen. An einer Seite des Brunnen-schachtes befinden sich in regelmäßigen Abständen Leiterspro-



Handwerksberuf zu erlernen. So war er schon oft bei Jordan Larada, dem Waffenschmied, um bei ihm zu lernen. Jordan ist nicht abgeneigt, seine Fähigkeiten weiterzugeben, doch hält er Girid noch hin. Zu seinem achtzehnten Geburtstag will er ihn als Lehrling nehmen. Girid ist politisch völlig unwissend und engagiert sich in keiner Weise. Fragdor ist dagegen ein eingeschworener Gegner des Fürsten von Mirham, ohne es jedoch laut zu äußern. Er trifft sich einmal im Monat mit seinen Gesinnungsgenossen in seinem Haus, doch diese Gruppe hat noch nichts Erwähnenswertes zustande bekommen, da Fragdor dazu nicht fähig ist und seine Genossen zu entschlossen sind. In unregelmäßigen Abständen trifft Fragdor sich neuerdings mit Asmaron Osigulf, einem Arzt und Oppositionsführer.

Fragdor hat drei Söhne: einer wohnt in Al'Anfa, einer (Tamon) hat eine reiche Kaufmannstochter geheiratet und sich mit Fragdor zerstritten, denn er ist Raal Sidenor treu ergeben. Der dritte, Ergeral, läßt sich selten bei Fragdor sehen, denn er ist Dieb in der Gilde Mirhams (siehe DER LETZTE HELD SONDERBAND I).

	B	A	Q	P	Bemerkungen					
Korbflechter	1	1	8	5	beliebt beim Volk					
	MU	KL	CH	GE	KK	KON	ZT	AT	PA	LE
Fragdor Hil	08	12	10	13	09	09	08	—	—	24
Girid Pazrha	10	11	09	12	14	12	08	09	07	25

#### Schneider

Der Schneider Traxs Grindar ist ein arroganter Wucherer, der von der Sympathie Raal Sidenor II profitiert, denn er ist Hofschneider. Das läßt er sich gut bezahlen. Seine Ware hat nur durchschnittliche Qualität und wird nur wegen seines Hofschneiderstatus oft gekauft. Alle Bewohner Mirhams, die oft mit dem Fürsten zu tun haben, können diesem nur in Kleidern Traxs Grindras unter die Augen treten. Der Fürst könnte sonst recht ungehalten reagieren...

	B	A	Q	P	Bemerkungen					
Schneider	2	2	5	8	Hofschneider, unbeliebt					
	MU	KL	CH	GE	KK	KON	ZT	AT	PA	LE
Traxs Grindar	06	10	09	12	08	13	11	08	05	38



soll es Leute geben, die erblassen, wenn nur sein Name genannt wird. Doch das liegt schon Jahre zurück, denn seit Mirsano von einem Pfeil in den Fuß getroffen wurde und die Wunde sich stark entzündete, so daß er noch heute stark hinkt, hat er sich in Mirham zur Ruhe gesetzt. Der Pfeil wurde übrigens von einem Elfen abgeschossen, so daß Elfen und Waldelfen besser einen großen Bogen um den Veteranen machen sollten, denn trotz seines Handicaps hat er das Kämpfen nicht verlernt. Sowohl Jodan als auch Mirsano sind loyale Anhänger des Fürsten von Mirham, was nicht zuletzt daran liegt, daß Jodan die Garde des Fürsten ausrüstet und darauf ein Privileg hat. Deweiteren träumt Mirsano von einem vereinigten Aventurien und ist deshalb ein getreuer Gefolgsmann des jeweiligen Kaisers.

Jodans Säbel und Kurzschwerter sind in ganz Südaventurien berühmt, da er deren Herstellung wahrhaft meisterlich beherrscht. Allerdings stellt er keine Zweihänderwaffen her, was nicht darauf zurückzuführen ist, daß er das nicht kann, sondern er fertigt diese Waffen aus Rücksicht auf Mirsano nicht, denn Zweihänderwaffen zu führen bereitet ihm wegen seiner geringen Gewandtheit große Schwierigkeiten.

	B	A	Q	P	Bemerkungen					
Waffenhändler	2	-	6	6	keine Zweihänderwaffen					
	MU	KL	CH	GE	KK	KON	ZT	AT	PA	LE
Jodan Larada	09	12	11	14	13	10	08	11	10	41
Mirsano de l'Aeros	14	12	09	13	15	11	10	14	12	54

#### Korbflechter

Der Korbflechter Fragdor Hil ist ein alter Mann aus einer alteingesessenen Handwerkerfamilie Mirhams, dessen Waren eine Aussergewöhnliche Qualität haben und die dabei nicht teurer sind als Korbwaren aus der Umgebung, Dies hat folgenden Grund: Fragdor ist seit vielen Jahren blind. Doch je weniger er sich mit den Augen orientieren konnte, desto besser konnte er es mit den Händen, da er sein Augenlicht durch eine Krankheit langsam verlor. Heute ist er völlig blind, doch seine Hände ersetzen ihm den verlorenen Gesichtssinn so weit, daß es ihm zum Leben und Arbeiten nicht nur reicht, sondern daß er sogar besonders hochwertige Ware herstellen kann. Da Fragdor seine Ware nicht gut selbst verkaufen kann, hat er einen 16-jährigen Jungen aus einer armen Familie angestellt. Dieser Junge namens Girid Pazrha ist ein ist ein aufgeweckter Bursche, dessen Klugheit nur von seinen Körpermaßen übertroffen wird. Girid ist ein 1,85 m großes Kraftpaket. Er sieht aus, als hätte er mehrere Jahre an der Mirhamschen Gladiatorenschule hinter sich. Allerdings fühlt sich der Junge weder zum Gladiator noch zum Krieger berufen; er träumt vielmehr davon, einen



sen, die fest in der wand verankert sind. Die Geheimgtür ist nur von der anderen Seite aus zu öffnen. Die Tür ist unverschlossen.

- 3) Diese Höhle ist mehr als 20 Meter hoch und taghell. Das Licht kommt aus einem riesigen Edelstein, der sich in der Decke der Höhle befindet. In der Höhle befinden sich zahlreiche Pflanzen, die den Helden allerdings unbekannt sind. Über dem Ausgang im Osten wurde eine Dämonenfratze in den Stein gehauen.
- 4) In dieser Höhle sind ringsum eiserne Haken in die wand geschlagen. An zwei dieser Haken hängen primitive Fellkleider. Darunter liegen zwei Steinbeile. Vor dem Gang im Südosten ist ein bläulicher Schimmer. Wenn man ihn durchschreitet, verbrennen alle Sachen, die man bei sich trägt in Bruchteilen von Sekunden, ohne das man selbst verletzt wird. Durchschreitet man den Schleier nackt, geschieht nichts.
- 5) Bei diesem Raum handelt es sich um einen kleinen Kultraum, an dessen Südwand eine gewaltige Goldstatue steht, die den Gott ohne Namen darstellt. Hinter dieser Statue ist ein Geheimgang, der allerdings verschüttet ist. Wenn die Helden ihn freiräumen wollen, benötigen sie dazu sechs Stunden. Die Statue hat einen Wert von 20000 Dukaten, nur leider würde auch sie im Schleier verbrennen, zudem wiegt sie rund 15000 Unzen. Die Geheimgtür öffnet sich, wenn man der Statue auf die Augen drückt. Vor der Statue steht ein blutbefleckter Altar, auf dem sich ein kleiner Topf befindet. In diesem Topf befindet sich Tee mit Phyran (DLH 5). Wer davon trinkt wird für zwei Tage bewußtlos. Während dieser Zeit werden ihm die Schönsten Träume beschehrt. Auf dem Boden des Raumes liegen zwei nackte, sehr stark behaarte Menschen, die bewußtlos sind, auch sie haben vom Tee getrunken. Man kann an ihrem Körper einige eitrige Fusteln feststellen.
- 6) Von hier aus kann man in drei vergitterte Höhlen sehen. In diesen Höhlen befinden sich Schweine, Ziegen und Kühe, die alle gut genährt sind.
- 7) In dieser Höhle findet man zahlreiche Felle, die noch nicht ganz fertig bearbeitet sind. Auf einem Schemel sitzt ein stark behaartes Wesen, das an einem Fell arbeitet. Wenn er die Helden bemerkt, wird er sie mit seinem Steinmesser angreifen. Bei diesem Wesen handelt es sich um einen Höhlenmenschen, die hier unten in den Höhlen leben. Die Werte sind dem Anhang zu entnehmen. Dieser hier kämpft bis in den Tod.



- 8) Hier werden zahlreiche geschlachtete Tiere aufbewahrt. Auf einem Tisch liegen ungefähr ein Dutzend Fische. Neben dem Tisch steht ein kleines Faß mit Salz.
- 9) In dieser Höhle ist eine Feuerstelle über der ein Schaf gebraten wird. In einer Ecke sitzen zwei Höhlenmenschen, die ein Schwein mit Steinmessern zerlegen. Es handelt sich um zwei Frauen. Wenn sie die Helden bemerken, kauern sie sich sofort zusammen und fangen an zu schreien. Nach kurzer Zeit werden dann drei weitere Höhlenmenschen (Männer) und greifen an. Wenn sie aber merken, daß sie keine Chance haben, werfen sie die Waffen weg, und ergeben sich. Natürlich sprechen sie kein aventurisch, aber in der Höhle 10 sitzt ein alter blinder Mann, der übersetzen kann, und dahin führen die Höhlenmenschen die Helden, wenn sie noch am Leben sind.
- 10) Hier sitzt auf einem alten Stuhl ein alter und blinder Mann. Er war früher ein Priester des Gottes Praios. Er wollte einen Geweihten des Gottes ohne Namen finden, was er auch tat, doch er wurde besiegt, geblendet und zu den Höhlenmenschen gebracht, wo er nun schon seit vielen Jahren lebt. Die Höhlenmenschen selbst wissen nichts von einem Priester, aber sie ehren den Gott ohne Namen, denn er gibt ihnen das "Rauschwasser"(Tee mit Phyran).
- 11) Hier spielen die Höhlenmenschenkinder unter Aufsicht der Höhlenmenschenfrauen mit Knochen. Wenn die Helden überraschend eintreten, wird ein ohrenzerreißendes Geschrei losbrechen. Die Kinder werden sofort Schutz bei den Müttern suchen. Auch hier tauchen drei weitere Höhlenmenschen auf, wenn dies nicht schon in Raum 9 geschehen ist.
- 12) In dieser Höhle findet man mehrere Schlafstetten, die aus einfachen Fellen gebaut wurden sind. Besonderheiten gibt es hier nicht.
- 13) Auch hier gibt es nichts als Schlafstätten aus Fellen.
- 14) Eine sehr große Höhle, die von einem bis zu zehn Meter tiefen See ausgefüllt wird. In der Höhle hört man ein lautes Rauschen, das von drei Wasserfällen, die in den See kommen, kommt. In der Mitte des Sees sind einige Lichter, es handelt sich hierbei um die Männer der Höhlenmenschen, die mit Fackeln beim Fischen sind. Am Ufer liegt ein weiteres Floß, und die Höhlenmenschen werden es den Helden gern zur Verfügung stellen. An der Stelle, wo sich das Kreuz befindet, wurde Rondras



Pfeil- und Bogenhersteller

Bei dem Pfeil- und Bogenhersteller handelt es sich um drei befreundete Elfen, Gilwan, Alendil und Xenia. Sie verstehen ihre Handwerke außerordentlich gut und liefern nur hochqualitative Ware. Da ihr Interesse an Geld doch relativ gering ist, verkaufen sie ihre Ware recht billig. Sie verkaufen ihre Bögen und Pfeile nur mit sehr geringem Gewinn. Neuerdings hat sich noch Herwaa Torbrin, ein Spezialist im Anfertigen von Armbrüsten und Bolzen, zu den drei Elfen gesellt. Die vier stellen unter anderem auch Hohlpfeile und -bolzen, die man mit flüssigem Gift füllen kann, her. Während sich die drei Elfen nicht um das Stadtgeschehen kümmern, mischt sich Herwaa schon in das politische Geschehen ein. Er versucht seit langem eine Opposition aufzubauen, was allerdings noch nicht geglückt ist, da die Wachen des Königs ihre Augen und Ohren überall zu haben scheinen. Herwaa ist einfach nicht geschickt und klug genug, eine gut funktionierende Organisation auf die Beine zu stellen, und so sind seine Oppositionen meist nur Banden von radikalen Kriminellen, die nur in die eigene Tasche wirtschaften. Das große Ziel von Herwaa ist, den König und seine dekadente Familie auszurotten.

		B	A	Q	P								
Pfeil/Bogen		3	1	8	4								
		MU	KL	CH	GE	KK	LE	AT	PA	AE			
Gilwan	(weibl.)	9	14	11	14	9	37	13	11	34			
Alendil	(weibl.)	11	13	12	13	10	35	12	11	32			
Xenia	(weibl.)	10	13	10	15	10	40	13	12	31			
Herwaa Torbrin	(männl.)	11	9	9	11	12	42	11	10	—			

Waffenschmied & Waffenhändler

Jodan Larada, von Beruf Waffenschmied, besitzt einen kleinen Laden im Handwerkerviertel Mirhams, in dem die von ihm gefertigten Waffen verkauft werden. Hierzu wohnt noch ein zweiter Mann in Jodans Haus, Mirsano de l'Aeros, der eigentlich nicht bei Jodan angestellt ist, sondern mit ihm eng befreundet ist, so daß er nicht bezahlt wird, sondern mit Jodan zusammenlebt. Während über Jodan wenig bekannt ist, da er kaum das Haus verläßt und ein recht mürrischer Zeitgenosse ist, ist Mirsano de l'Aeros eine bekannte Persönlichkeit. Er findet sich an vielen Abenden in seiner Stammkneipe "Zum letzten Kampf" ein, einer Schenke, die zu einem großen Teil von Veteranen besucht wird, wie auch Mirsano einer ist. Früher war er mal ein guter Krieger und noch heute





### Das Handwerkerviertel Mirhams

In Mirham gibt es einen Ortsteil, der fast ausschließlich von Handwerkern bewohnt wird und in dem sich daher auch ein großer Teil aller entsprechenden Läden befindet.

Das Viertel wird von der Bevölkerung Mirhams mit Wohlwollen betrachtet, so daß ein Handwerker, der außerhalb des Handwerkerviertels einen Laden eröffnet, kaum eine Chance hat, seine Ware an den Mann zu bringen.

Im Handwerkerviertel sind folgende Berufsrichtungen ein- oder auch mehrfach vertreten:

Pfeil und Bogenhersteller  
 Waffenschmied und -händler  
 Korbflechter  
 Schneider  
 Tuchmacher  
 Schmied  
 Zimmermann  
 Wagenbauer  
 Seiler  
 Kürschner und Lederverarbeiter  
 außerdem eine Poststation mit Ställen

In dieser und der nächsten Ausgabe wird jeweils ein Handwerker von den oben angeführten Berufen näher beschrieben werden, was an Ergänzungen dazu noch kommt, ist jetzt noch nicht abzusehen. Der große Mirham-Stadtplan wird in dem ersten DER LETZTE HELD SONDERBAND erscheinen, in dem dann auch die Lage und das Aussehen des Handwerkerviertels zu sehen sein wird.

Noch ein paar Worte zu Abkürzungen und Bedeutungen einiger Zahlen:

Bei der Ausarbeitung der Rollenspielstadt Mirham hat der Club "DIE LETZTEN HELDEN" das System des Havena-Kastens übernommen. Für diejenigen, die frevlerischerweise den Havena-Kasten noch nicht kennen (fangt schon mal an zu sparen, sonst verpasst ihr etwas!), werde ich jetzt erstmal die Kurzbeschreibungen näher erklären:

B = Anzahl der Hausbewohner  
 A = Anzahl der Angestellten  
 Q = Qualität der Waren bzw. Dienstleistungen auf einer Skala von 1 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut). 5 ist normal.  
 P = Preise der Waren bzw. Dienstleistung auf einer Skala von 1 (sehr billig) bis 10 (sehr teuer). 5 ist der Grundpreis, jede Verschiebung bedeutet + oder - 10%

Weitere Abkürzungen: MU-Mut, KL-Klugheit, CH-Charisma; GE-Geschicklichkeit, KK-Körperkraft, LE-Lebensenergie, AT-Attacke, PA-Parade, AE-Astralenergie



Schwert, was die Helden allerdings jetzt noch nicht wissen können, versenkt.

Im Nordosten der Höhle befindet sich ein Ausgang, der von den Höhlenmenschen allerdings streng gemieden wird. Durch diesen Ausgang verläßt auch das Wasser den See. In dem Gang dahinter fließt das Wasser sehr schnell, so daß es unmöglich ist, das Floß dort anzuhalten.

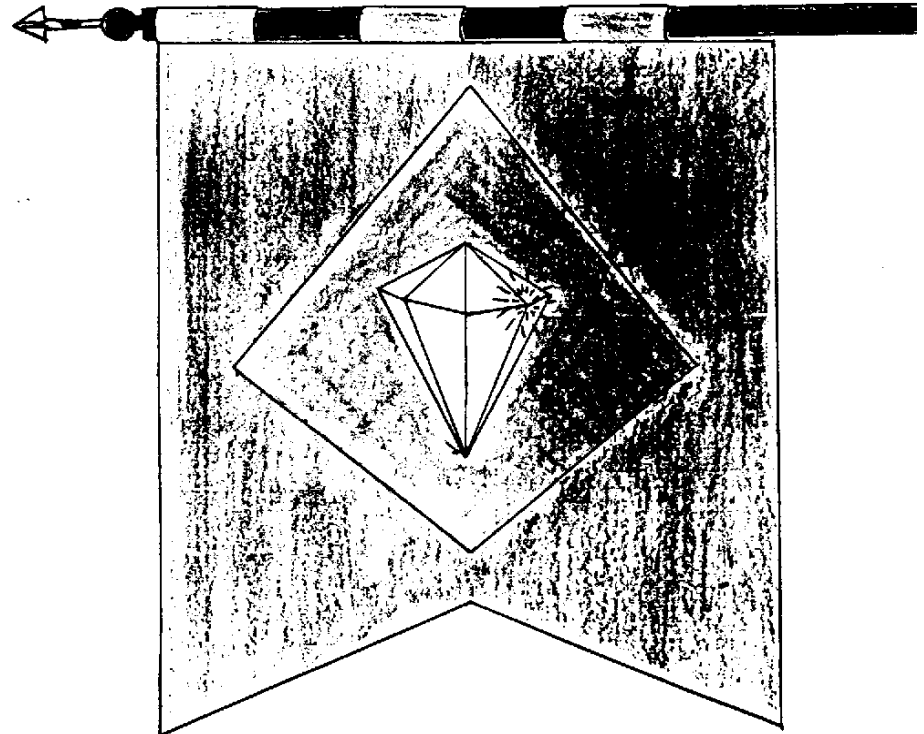
- 15) In dieser Höhle stürzt das Wasser rund 20 Meter in die Tiefe. Auch das Floß mit den Helden wird in die Tiefe gerissen, wenn ihnen nicht schnell noch etwas einfällt. Jeder von ihnen muß dann eine GE-Probe +5 machen. Gelingt sie, nimmt der Held nur 2W Schaden, gelingt sie nicht, ist ein Teil des Floßes auf ihn gefallen. Nun würfelt der Meister mit dem W20. 1-10: der Held nimmt 2W+5 Schaden; 11-14: 3W+4 SP; 15-18: 4W+4 SP; 19: 5W+5 SP; 20: der Held ist sofort tot.
- Mit den Ideen der Spieler sollte der Meister nicht zu hart umgehen, und besonders gute sollte er mit Abenteuerpunkten belohnen. Von hier an können die Helden sich am Treibholz vom Floß festhalten. Der Meister sollte aber bedenken, daß es absolut dunkel ist.
- 16) Dieser Raum ist durch vier Fackeln erleuchtet, im Sand am Ufer liegen zwei Skelette, die zu neuem Leben erwachen, wenn die Helden den Gang zu Raum 17 betreten haben. Dies werden die Helden allerdings nicht merken, es sei denn, sie bleiben gleich vorn im Gang stehen. Die Skelette greifen erst an, wenn die Gruppe Raum 17 erreicht hat.
- 17) In diesem Raum werden die Helden bereits von drei Skeletten erwartet, die sofort angreifen. Wenig später werden sie durch die beiden aus Höhle 16 unterstützt. Die Tür im Süden ist magisch verschlossen. Man muß sie mit drei magischen Schlüsseln öffnen, die die Helden natürlich nicht bei sich haben. Der Meister sollte die Helden ruhig ein wenig schmoren lassen. Nach vier Spielrunden kommt dann der Wächter aus Raum 18, der sehen will, ob die Skelette ganze Arbeit geleistet haben. Er wird so überrascht sein, die Helden zu sehen, daß er sich leicht besiegen lassen wird. Er hat einen kleinen Lederbeutel bei sich, in dem sich ein 25 karätiger Rubin befindet. In den Schlössern stecken drei juwelenbesetzte Schlüssel, von denen jeder einzelne 175 Dukaten wert ist (Materialpreis).



- 18) Hier lebt normalerweise der Wächter. In dem Raum befinden sich ein Schrank, ein Bett und ein Tisch mit einem Stuhl. Auf dem Tisch steht ein Krug Wein und ein Holzbecher, im Schrank steht ein Kriegshammer, und es befinden sich dort mehrere Kleidungsstücke, die allerdings alle wertlos sind. Ansonsten gibt es hier nichts zu holen, die Tür zu Raum 19 ist fest verschlossen, den Schlüssel trägt der Wächter an einer Kette um seinen Hals.
- 19) Bei diesem Raum handelt es sich um einen kleinen alchimistischen Versuchsraum. An allen Wänden stehen Schränke, die mit allerlei Kräutern und Tränken sowie Giften gefüllt sind. Auf einem Tisch liegt ein Büschel Rauschkraut und sieben vierblättrige Eirbeeren. Außerdem liegt dort eine kleine Pergamentrolle. Es handelt sich hier um eine Spruchrolle mit dem Zauber BLINDHEIT (siehe Anhang). Bei den Tränken handelt es sich um ein Friedenswasser, zwei Heiltränke (je 25 LF), ein KK-Elixier, ein Fliegenstrank und ein Unsichtbarkeitsstrank. Hier gibt es alle Heilkräuter und Gifte, die im Buch der Regeln aufgeführt sind, jeweils 2x6 Stück.
- 20) Dieser Raum ist das Wohnzimmer eines Schwarzmagiers namens Ghuhr-Zal. Er steht im Dienst des Gottes ohne Namen, und wird deshalb nicht besonders gut auf die Helden zu sprechen sein. Der Magier erwartet die Helden bereits, und er wird dem ersten eine Flammenlanze entgegenschicken, und zwar mit 30 ASP. Danach wird er sofort versuchen, alle Gegner zu versteinern. Gelingt ihm das, ist das Modul an dieser Stelle vorbei. Wenn er aber von ihnen besiegt wird, können die Helden nun den Raum durchsuchen. Sie finden dort einen Schreibtisch, ein Kegal, das mit Büchern gefüllt ist, die den Helden aber nichts nutzen, ein Stuhl, einen Schrank, in dem sich nur Bekleidungsstücke befinden und ein Bett. Im Schreibtisch ist ein Geheimfach (ZI:15), das in die Platte eingelassen ist. In ihr befindet sich ein kleiner Lederbeutel mit zubereitetem Phyranpulver (100 g). Außerdem werden die Helden neun Blütenköpfe des Phyran finden. Aus einem Kopf kann man ungefähr 3 Gramm der gefährlichen Droge herstellen (DLH 5), wobei 1 Gramm der Droge 60 Dukaten kostet. Ein Blütenkopf allein kostet 50 Dukaten. Eines der Bücher ist hohl. In ihr ist ein Stein, der im Wasser zu leuchten beginnt, und zwar so hell, das man unter Wasser bis zu zehn Meter weit gucken kann. Ansonsten sieht der Stein aus wie ein ganz normaler Felsbrocken. Auch im Boden befindet sich ein Geheimfach (ZI:13), in dem eine kleine Schatulle auf-



## MIRHAM



Nachdem erste Gerüchte über eine reiche Stadt im Regengebirge namens Diamos aufgetaucht waren, beschäftigten sich die Gelehrten von Gareth näher mit der Sache und fanden interessantes heraus. Entgegenester Vermutungen stellte sich heraus, daß die Stadt unter dem Namen Mirham schon in Büchern erwähnt worden war! Händler hatten der Stadt aufgrund des reichen Diamantenvorkommens den Namen Diamos gegeben. Außerdem erfuhren die Gelehrten nach eingehender Prüfung der Überlieferungen, daß Mirham nur etwa ein Drittel der angenommenen 20.000 Einwohner hat.



evolutionären Seitenzweig von Trollen und Zwergen entstammen mußte, erkannte Garal. "Deinen Schatz werden wir nehmen!" rief Lividar und stürmte auf den Hüter zu, das Schwert erhoben. Dann hörte Garal, halb gelähmt vor Entsetzen, Metall auf Stein schlagen, und Lividar fiel, in der Mitte gespalten, zu Boden. Jetzt sah Garal die Waffen, die der Hüter trug; in der rechten ein riesiges Kriegsbeil, in der linken eine mächtige Keule.

"Verschone uns!" bettelte Tiewan und warf sich zu Boden, doch der Hüter zertrat ihn wie einen Wurm. Dann erschlug er mit der Keule Plaros.

Damit war der Bann gebrochen und Garal nahm die Fackel auf, die Lividar fallen gelassen hatte, drehte sich um und rannte um sein Leben. Dabei trat er an einen Stein und machte den Hüter auf sich aufmerksam. Eine wilde Jagd begann, Garal vorneweg, den Atem des Hüters drohend im Nacken. Irgendwann erreichte er den Ausgang und fiel auf den feuchten Waldboden. Er atmete die kühle Nachtluft und versuchte, wieder klaren Kopf zu bekommen. 'Gerettet', dachte er noch, als die mächtige Keule niedersauste.

--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--ABO--

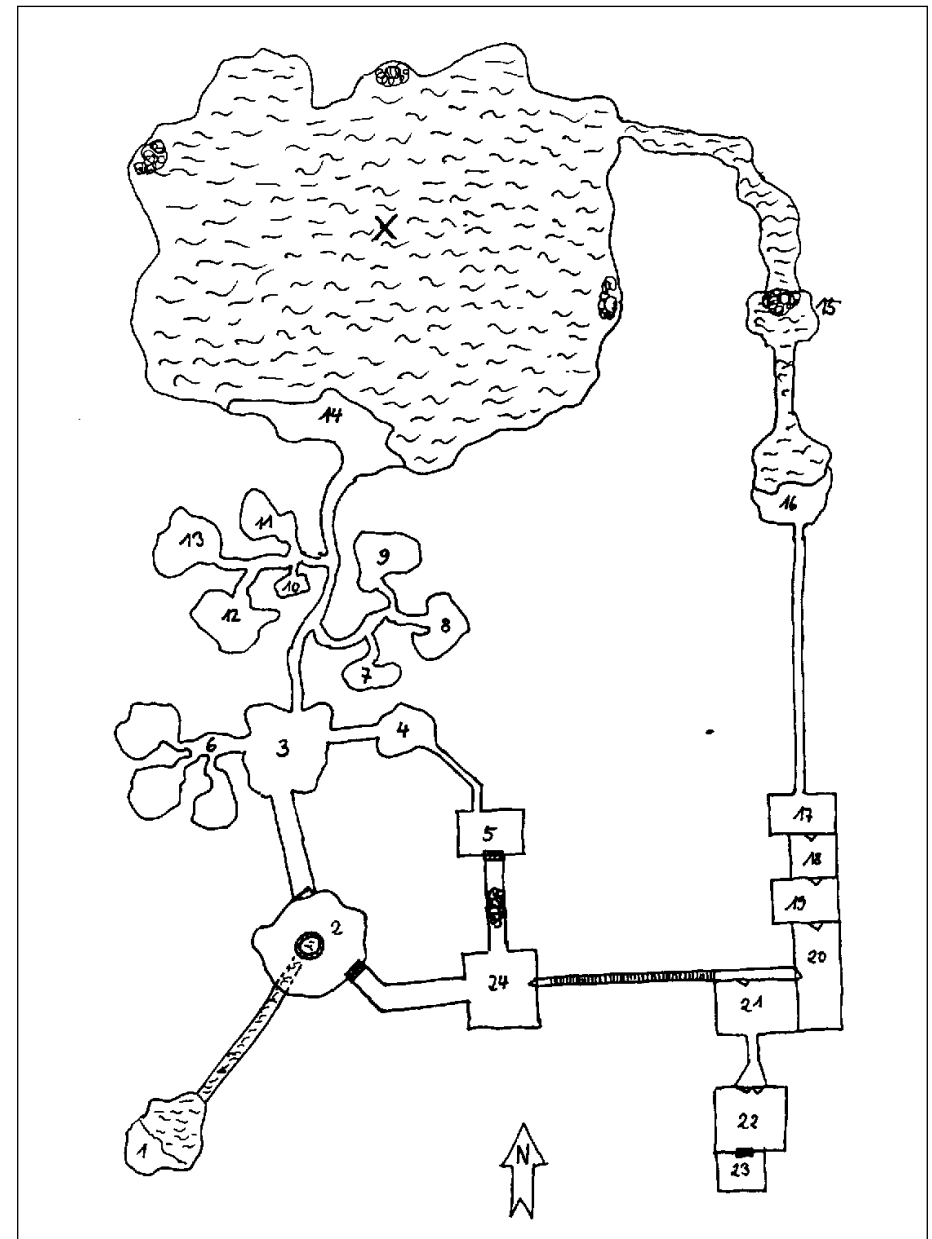
Alle die den "LETZTEN HELDEN" abonieren wollen aufgepaßt!!!!!!!!!!!!!!!

"DER LETZTE HELD" kostet momentan 2.- und erscheint ungefähr alle 2 Monate.

Wer die nächsten vier Ausgaben haben möchte, schicke bitte DM 10.- (inkl. Porto)

an folgende Adresse:

Gerd Böder  
Am weißen Kamp 5a  
3300 Braunschweig





bewahrt wird. In dieser Schatulle liegen zwei 40 karätige Rußine.

- 21) Dies ist der Wohnraum eines Priesters des Gottes ohne Namen. Er ist kärglich mit einem Bett, einem Schemel und einem Schrank, in dem lediglich zwei schwarze Kutten hängen, eingerichtet. In der Matratze ist ein kleiner Lederbeutel mit einem rötlichen Pulver. Wenn man dieses Pulver ins Feuer wirft, entsteht ein Lichtblitz, der jeden für W20 SR blendet, der sich nicht die Augen zuhält. Der Inhalt des Beutels reicht für vier Anwendungen. Unter dem Bett liegt ein Totenschädel (s. Anhang). Ansonsten gibt es hier nichts zu holen. Im Süden befindet sich eine Öffnung, hinter der ein Gang ist, der sich vor einer doppelflügeligen Tür verbreitert. Über der Tür steht folgendes geschrieben: "Ohne Steine geht es hier nicht weiter!" Gemeint sind die beiden Rubine aus Raum 20. Der Träger der beiden Rubine muß vorn gehen, denn sonst wird der Gang durch einen magischen Befehl zur Fallklappe. Die Helden fallen dann in einen wilden unterirdischen Fluß, der sie sofort mitreißt. Für Nichtschwimmer sollte ruhig ein Stück Treibholz vorbeikommen. Der Fluß tritt in der Nähe des Söldnerhauses ins Freie.
- 22) Dies ist ein kleiner Kultraum, an dessen Südwand eine steinerne Statue des Gottes ohne Namen steht, deren Augenhöhlen leer sind. Wenn man seine beiden Daumen dort hineinlegt und das Wort Tod spricht, öffnet sich eine Geheimtür. Wenn die Helden diesen Raum betreten, werden sie zunächst einmal sehr erschrecken, denn vor ihnen steht ein Monster namens Fratze (DLH 4) und greift sie an. Ansonsten ist dieser Raum einrichtungslos.
- 23) Wenn die Helden die Tür zu diesem Raum öffnen, wird ihnen ein Nebel entgegenkommen, der sich bald verflüchtigt. Es handelt sich dabei um den Geweihten des Gottes ohne Namen. In diesem Geheimraum ist eine Truhe, in der eine Nachbildung des Rondraschwertes und ein Geldsack mit 600 Dukaten sind. Der Knauf des Schwertes ist recht locker, was man mit einer KL-Probe+2 feststellen kann (nur der, der das Schwert in der Hand hält). In dem hohlen Griff befindet sich dann ein Kleinzettel, auf dem folgendes steht: "Man muß suchen, wo man nicht leben kann, dann kommt man an das Schwert heran." Gemeint ist der See, in der die Helden nun das Schwert suchen müssen. Ohne den Stein, der im Wasser leuchtet, werden sie es nie schaffen.



### Zwergengold

Endlich lag sie vor! Offen und ungeschützt, als wollte sie die Männer geradezu einladen, ihr alle Geheimnisse zu entreißen. Wie lange waren sie unterwegs gewesen, welche Gefahren hatten sie auf sich genommen, um hierher zu gelangen, zur sagenumwobenen Schatzhöhle der Widur! Da war sie nun endlich und reckte ihnen ihren schwarzen Schlund entgegen, als wollte sie die Männer verschlingen. Garal schauderte bei diesem Gedanken, doch ärgerlich schalt er sich selbst: "Was für ein Unsinn! Heute Nacht holen wir das Gold und dann verschwinden wir wieder!" Insgeheim hoffte er, bald wieder die Rückreise antreten zu können, denn dieser Ort war ihm nicht geheuer. Wie ein Mantel war die Nacht über das Land gefallen und nun zauberte ein kleines Lagerfeuer gespenstische Schatten in den Wald und auf die Felswand. Um das Feuer saßen seine Gefährten: Plaros, der Landstreicher, Tiewan, der Kaufmann und Lividar, der Krieger. "Eigentlich passen wir garnicht zusammen. Nur die Sage von der Schatzhöhle eines vergessenen Zwergenstammes hat uns zusammengeführt und danach trennen sich unsere Wege wieder. Was hat ein Juwelier wie ich sonst mit Leuten wie Plaros und Lividar zu tun?" dachte Garal und blickte zu den drei Männern hinüber, die aßen und ihre Ausrüstung überprüften.

Kurz darauf erhob sich Lividar und sprach: "Warten und sich fürchten können alte Männer und Weiber! Ich dagegen handle!" Damit war das Zeichen zum Aufbruch gegeben und fünf Minuten später umfing Garal die Dunkelheit der mysteriösen Schatzhöhle, die von der einzelnen Fackel kaum durchdringen werden konnte. Garal konnte die Dunkelheit fast körperlich spüren, jeder Schritt fühlte sich an, als wate er durch Sumpf. Im hintersten Winkel seines Schädels vernahm er ein dumpfes Pochen, Vorbote nahenden Unheils, doch er vergaß seine böse Ahnung bald, denn der Marsch verlief lange ereignislos. Die Höhle mußte sich kilometerweit in den Fels erstrecken, wobei sie immer über 3 m breit und 5 m hoch war!

"Welch eine bauliche Leistung" dachte Garal, als vor ihm ein Schrei ertönte "GOLD!!!" brüllte Tiewan und stürmte an Lividar vorbei in die Grotte, in welche die Höhle nun mündete. Garal war ungefähr 10 m von dem Grotteneingang entfernt, als eine tiefe Stimme erklärte: "HALT! sagt Hüter, letzter Überlebender des mächtigen Stammes der Widur! Wer se ihr?"

Vor der Höhlenmündung stand ein 4 m großes, 2 m breites Wesen, das die Statur eines Zwerg hatte, aber auch Troll-Züge aufwies. Der letzte Nachkomme eines Volkes, daß einen



Hesindes Pentagramm: Dieses dukatengroße, in Bernstein gegossene Pentagramm besitzt die Macht, einen Hesindegeweihten mit den Fähigkeiten eines Magiers auszustatten. Der Geweihte ist dann in der Lage alle Zaubersprüche anzuwenden, deren Komplexität seinen CH-Wert nicht übersteigen. Seine ASP betragen das dreifache seiner KP, wozu noch die doppelte Stufe addiert wird. Die Dauer beträgt höchstens W6xStufe des Geweihten in SR. Erst wenn der Geweihte seine Fähigkeiten verloren hat, ist der Stein wieder benutzbar. Jeder Geweihte darf nur einmal im Monat (!) durch dieses Artefakt zum Pseudo-Magier gemacht werden.

Tsas Stirnreif: Dieser regenbogenfarbene Reif ist Tsas bester Friedensstifter. In Sichtweite des Trägers ist kein Kampf mehr möglich. Man mag zwar weiterhin die gleichen negativen Gefühle gegen jemanden hegen, doch existiert nun eine innere Sperre, so daß man nun niemanden absichtlich zu verletzen oder gar zu töten vermag. Der Reif kann nur von Tsageweihten ab der 12. Stufe getragen werden.

Phexens Schuhe: Diese wunderbar gearbeiteten Stiefel sind mit allerhand Halbedelsteinen verziert und besitzen einen Materialwert von ca. 60-80 Duk. Wenn ihr Träger sich mit den Eigenschaften der Schuhe auskennt, kann er durch sie zum reichen Mann werden. Denn die Schuhe besitzen die Eigenschaft, daß sie durch entsprechendes Zucken, allerdings nur wenn sie sich an menschlichen Füßen befinden, anzeigen, wo sich Wertsachen befinden. Wenn man nicht um die besondere Fertigkeit der Schuhe weiß oder sich darauf nicht konzentriert, wird man das Ziehen in eine bestimmte Richtung wohl kaum bemerken.

Peraines Samenkorn: Dieses haselnußgroße Korn produziert jede Woche eine Pflanze, die sogar in der Wüste oder im ewigen Eis wächst und ohne Wasser oder sonstigen Schnickschnack auskommt. Wird das Korn eingepflanzt, entsteht eine Pflanze, die nach einer Woche als erste Frucht das Samenkorn trägt. Die Pflanzenart ist von mal zu mal unterschiedlich und läßt sich vorher nicht bestimmen. Ob es Unkraut, eine Rose, ein Strauch mit Einbeeren oder gar eine stämmige Eiche wird, hängt ganz von der Laune und Güte Peraines ab.

Ingerimms Feuer: Dieser Rubin ist das genaue Gegenstück zu "Efferds Wassertropfen", da er im Umkreis von 20 m kein Wasser zuläßt. Dabei ist zu beachten, daß Körperwasser oder ähnlich abstraktes nicht verdrängt wird.

Rahjas Schachtel: Diese kleine unscheinbare Schachtel sorgt dafür, daß die Rahjageweihten immer fröhlich und ausgelassen sind. Wenn man diese Schachtel über die Nase stülpt, atmet man Gase ein, die dafür sorgen, daß man in einen Rauschzustand versinkt, der einen Tag anhält. Die ersten 10 KR verbringt man im Unterbewußtsein. Wacht man dann auf, ist man völlig aufgedreht (AUX3) und beschwingt. Dieser Rauschzustand bewirkt ebenfalls, daß man sexuell und schluckuell voll belastbar ist.



24) Zu diesem Raum führt eine sehr lange Treppe. Der Raum selbst ist leer, bis auf den Priester des Gottes ohne Namen. Dieser hat keine Karmaenergie mehr, und setzt sich nun mit einem Göttertöter zur Wehr. Wenn er tot ist, gibt es keine Hindernisse mehr für die Helden.

Nachdem die Helden die Unterwelt wieder verlassen haben, können das Schwert zurück bringen. Der Ritter merkt sofort, daß man ihm ein falsches Schwert andrehen will, also sollten es die Helden besser sein lassen, denn sonst landen sie im Kerker, auch wenn sie das richtige überhaupt nicht bei sich haben. Es könnte ja sein, daß sie es irgendwo versteckt haben. Die Folterknechte werden versuchen, dies aus den Helden heraus zu bekommen. Sagen sie nichts, werden sie irgendwann zu Tode gefoltert sein. Sagen sie etwas, muß sich der Meister nun etwas ausdenken, denn im Kerker bleiben die Helden trotzdem. Vermutlich werden sie versuchen auszubrechen. Wenn die Helden wieder in der Freiheit sind, haben sie sich 250 Abenteuerpunkte redlich verdient. Haben sie das richtige Schwert abgegeben, erhalten sie zusätzlich noch 200 Dukaten pro Kopf. Außerdem erhält jeder eine kostbare Waffe nach eigener Wahl aus der Waffenkammer des Ritters. Jede dieser Waffen ist mindestens 100 und höchstens 150 Dukaten wert (Sache des Meisters). Nach einem gewaltigen Festbankett ist das Abenteuer dann vorbei.

#### ANHANG

Die Werte:

Höhlenmenschen (Mann/Frau)

MU: 11/8 LE: 25/18 RS: 2 AT: 12/9 PA: 9/6 TP: Waffe MK: 15/8

Ghuhr-Zal

MU: 12 KL: 18 ZT: 19 LE: 51 AE: 78 RS: 1 AT: 12 PA: 9 MK: 25 Stufe: 14

Priester des Gottes ohne Namen:

MU: 13 CH: 16 KK: 16 LE: 49 KP: 47 RS: 2 AT: 15 PA: 11 MK: 30 TP: 2x(1W+8)

Die Fratze:

MU: 30 LE: 180 RS: 8 AT: 8 PA: 6 TP: 4W+8 o. 1W+15 (abwechselnd) MK: 150

Ist nicht mit Magie zu bekämpfen. Alle Nichtkrieger müssen pro KR eine MU-Probe +4 machen, die nach jeder KR um einen leichter wird. Gelingt sie nicht, ergreift der Held die Flucht.

Der Totenschädel:

Dieser Totenschädel beginnt zu singen, wenn sich in einem Umkreis von 30 Metern Untote aufhalten.

Zauber BLINDHEIT:

Kom: 16 LP: 6 Kost: 9 ASP/Fers SprDauer: 4 KR Reichw: 1 m/Stufe Wirkdauer: 1W+20 SR. Wirkweise: Sofort blind. Alle Werte sinken um 8 Punkte.



Was können Helden mit ihrem Geld machen?

Diese Frage stellt sich nachdem das Vermögen der Burgbewohner auf über 35000 Dukaten anwuchs. Eine Teilantwort soll der folgende Artikel geben, und zwar das Eröffnen von Geschäften.

Begonnen wird mit dem Kauf eines Hauses, daß später dem Zweck entsprechend umfunktioniert wird. Der Preis für ein Haus liegt bei 1000-2000 Dukaten, je nach Größe des Hauses. Als nächstes muß die Einrichtung bezahlt werden. Diese wird detailliert aufgelistet und nach Listenpreis bezahlt. Die Zahl der Angestellten wird vom Helden bestimmt, wobei zu beachten ist, daß der Lohn auf die laufenden Kosten zugerechnet werden. Mit laufenden Kosten ist der Einkauf von Waren und die Grundstückssteuer gemeint. Der interessanteste Gesichtspunkt ist der, ob das Geschäft Gewinn oder Verlust bringt. Hierbei wird nach jedem Abenteuer, d.h. einem Monat für jedes Geschäft der Gewinn oder Verlust ermittelt. Es wird davon ausgegangen, daß bei Neueröffnung, die Chancen Gewinn zu erzielen bei 40% liegen. Wie wird aber der Gewinn oder Verlust ermittelt?

Hierzu ein Beispiel: Die Streunerin Aurentia besitzt in Havena eine Goldschmiede. Durch ihre guten Verbindungen zum Fürsten liegen ihre Chancen Gewinn zu erzielen bei 50%, d.h. bei 1-10 auf W20 würde Gewinn erzielt, bei 11-20 Verlust. Jetzt wird die Höhe des Gewinnes (Verlustes) ermittelt. Der W20 wird gewürfelt. Die Augenzahl wird mit einem best. Faktor multipliziert. Der Faktor wird in der zum Schluß folgenden Auflistung für verschiedene Geschäfte festgesetzt. Ebenso die laufenden Kosten. Der Gewinn (Verlust) wird zu den laufenden Kosten gezählt. Das Ergebnis erhält der Held nach einem Abenteuer. Diese Prozedur wird nach jedem Abenteuer wiederholt. Unser Beispiel: Zuerst hat der Spieler eine 6 gewürfelt, d.h. Gewinn. Danach würfelt er eine 8. Der Faktor für eine Goldschmiede liegt bei 15, so daß der Spieler 120 D Gewinn erzielt hat. Von diesem werden jetzt die laufenden Kosten abgezogen, die bei 50 D liegen, so daß der absolute Gewinn bei 70 D liegt. Daraus folgt das auch ein Gewinn Verlust sein kann. In unserem Beispiel hätte der Spieler 1-3 auf W20 würfeln müssen ( $3 \times 15 = 45$ ;  $50 - 45 = 5$ ; 5 Dukaten Verlust). Bei 120 D Verlust hätte der Spieler folglich, na, richtig 170 D absoluten Verlust gehabt ( $50 + 120 = 170$ ). Vor dem nächsten Abenteuer müssen die laufenden Kosten wieder bezahlt werden.

Noch einmal zu den Gewinnchancen. Sie erhöhen sich jeweils um 5%, falls dem Spieler ein besonders hoher Gewinn zufällt. Als hoher Gewinn wird eine 16-20 beim zweiten Würfeln bezeichnet. Ebenso verringern sich die Gewinnchancen, wenn beim Auswürfeln des Verlustes eine 16-20 auf W20 erzielt wird. In der folgenden Auflistung, die nicht alle Geschäfte aufzählt, muß zu den laufenden Kosten noch der Lohn der Angestellten hinzugerechnet werden.



### Göttliche Artefakte

Hier nun der zweite und letzte Teil der göttlichen Artefakte.

Stein des Praios: Dieser taubengroße Stein ist an einer Halskette befestigt und verdeutlicht Praios' Herrschaftsanspruch. Der Träger dieser Kette kann alle Menschen mit einer KL unter 14 in seinen Bann ziehen, sobald er den Stein umgreift und dem Opfer in die Augen guckt. Ist dieses ein Mensch, so wird dieser alles (!) tun, was ihm gesagt wird. Die Wirkungsdauer beträgt 2W20 Stunden. Tiere wie Menschen würden den Träger des Steines niemals angreifen.

Rondras Helm: Der feingearbeitete Helm sorgt dafür, daß sein Träger praktisch nicht verletzbar ist, da sein Rüstschutz am ganzen Körper um 5 steigt. Wie "Rondras Schwert" wird auch der Helm nur im Notfall (Angriff auf den Tempel) eingesetzt.

Efferds Wassertropfen: Dieser geschliffene Diamant ähnelt in Form und Farbe den Regentropfen eines erfrischenden Sommerregens. Im Umkreis von 20 m um den Stein kann kein Feuer existieren. Brennende Fackeln z.B. erlöschen sofort ohne erkennen zu lassen, daß die Fackel jemals auch nur geglimmt hat. Der "Wassertropfen" entstand als Antwort auf "Ingerimms Feuer".

Borons Maske der Herrschaft: Diese schwarze Augenmaske wird dazu benutzt zwei schlagkräftige Wesen aus Borons Reich zu holen, um sie für eine Stunde auf die Gegner des Maskenträgers (niemals Borongeweihte als Gegner) einschlagen zu lassen. Diese lassen sich nur vom Maskenträger etwas sagen, können hingegen selbst nicht sprechen. Da Boron immer andere Tote schickt, müssen die Werte für jeden dieser Schlächter ausgewürfelt werden: MU:14+W6; KK:15+W6; AT:12+W6; PA:11+W6; GE:10+W6  
AU und LE sind unendlich. Gegen Magie, Feuer und ähnliche Scherze sind die Kampfmaschinen resistent. Die TP getragen 2W+2+KK-Bonus. Wird das neue Kampfsystem angewandt, fällt die Waffe unter Kategorie H.

Firuns Eiszapfen: Dieser 30 cm lange Eiszapfen sorgt dafür, daß die Temperatur konstant auf ca. -20° C gehalten wird. Der Wirkungsbereich liegt ungefähr bei 30 m, wobei es absolut egal ist wie hoch bzw. tief die Normaltemperatur in diesem Gebiet wäre. Der Eiszapfen kann nur von Firungeweihten transportiert werden, da er selbst eine Temperatur von ca. -150° C besitzt.



Zu den oben aufgeführten Auswirkungen bekommt der Magier noch 50ASP, außerdem steigert sich die Körperkraft des Magiers um 7 Punkte und die Spruchdauer eines jeden Zaubers halbiert sich. Eine weitere Auswirkung ist die absolute Resistenz des Magiers gegen Gifte und Krankheiten.

8) Name: Kruuhlzyol AT: AT-1/Tag  
 Stufe: 10 PA: PA-1/Tag  
 Lernpunkte: 20 TP: /  
 Kosten: 80 ASP RS: /  
 Spruchdauer: 10 SR LE: -5/Tag  
 Wirkungsdauer: Bis Opfer tot ist MK: /  
 oder der Dämon vertrieben wird.

Beschreibung: Dieser Dämon ergreift von seinem Opfer Besitz und schwächt ihn, bis der Tod eintritt. Zusätzlich zu den oben angegebenen Auswirkungen, verringert sich auch die Körperkraft des Opfers pro Tag um 1 Punkt. Voraussetzung für die Beschwörung dieses Dämons ist, daß der Magier mindestens die 14. Stufe erreicht hat. Eine mit einer 20 mißlungenen ZT-Probewirkung bewirkt, daß der Dämon vom Magier Besitz ergreift.

\*\*\*\*\*  
 \* SONDERMELDUNG \*  
 \*  
 \* DER LETZTE HELD EXTRA 1 \*  
 \*  
 \*Endlich ist es soweit. Alle, die auf das Buch der Regeln 3 gewartet\*  
 \*haben, können nun zufrieden sein. \*  
 \*In den nächsten Wochen wird DER LETZTE HELD EXTRA 1 erscheinen. Die\*  
 \*erste Ausgabe befaßt sich mit dem Zaubersystem der Letzten Helden.\*  
 \*Was Euch erwartet: \*  
 \*2 Zaubersysteme, 69 Zaubersprüche, Dämonenbeschwörungen, Geisterbe-\*  
 \*schwörungen und neue magische Artefakte. \*  
 \* Wer Interesse hat, der möge uns schreiben! \*  
 \*  
 \*\*\*\*\*



Hier nun die Auflistung:

Gewerbe	Laufende Kosten	Faktor
Kneipen	10 D	3
Schneider	20 D	6
Goldschmiede	50 D	15
Hotel	40 D	10
Bordell	40 D	20
Waffenhändler	30 D	10
Fleischer	8 D	3
Bäcker	8 D	3
Tischler	25 D	8
Krämer	10 D	3
Tuchhändler	10 D	3
Weinhändler	10 D	3
Schiffsbauer	50 D	12
Herberge	7 D	2
Segelmacher	15 D	4
Barbier	6 D	2
Schuhmacher	10 D	3
Fischer	8 D	2
Bauer	10 D	3
Schmied	12 D	4
Apotheker	30 D	11

**Wir suchen:**

jede Menge Zeichnungen, die das Gesamtbild unserer Zeitschrift noch mehr verbessern soll. Jeder, der das Talent eines Zeichners in sich hat, wird hiermit gebeten, uns doch mal einige seiner Bilder zu schicken. Bis zur Größe von Din A 4 geht alles. Diese Spende wird bestimmt nicht unbelohnt bleiben!!!



### Havena-Ergänzung Die Bierbrauergilde

Wie jede Gilde, so hat auch diese ein eigenes Gildenhause, und zwar befindet es sich auf dem Stadtplan im Feld 0/30.

Der Gildenvorstand besteht aus drei Personen, von denen keiner im Stadtparlament ist. Insgesamt gibt es zwölf Bierbrauer in Havena, doch der Verkauf des Gersten-saftes findet ausschließlich über das Gildenhause statt, wo das Bier in großen Fässern gelagert wird. Der Einkauf der zum Brauen nötigen Rohstoffe, wird eben-falls vom Gildenhause gemacht.

#### Zur Organisation:

Gebraut wird alle drei Monate einmal; die Rohstoffe dazu werden oft von sehr weit her geholt. Jeder Bierbrauer produziert tausend Liter (in drei Monaten), die er dann dem Gildenvorstand vorzuzeigen hat. Der Gildenvorstand entscheidet dann, ob das Bier in den Verkauf kommt, oder ob es in den Fluß gegossen wird. Danach kann man davon ausgehen, daß nur überdurchschnittlich gute Ware in den Verkauf kommt (Q 8-10), und alles andere vernichtet wird. Der Verkauf des Bieres bringt recht hohe Gewinne, die zum Teil unter den Bierbauern aufgeteilt werden, und zum anderen für den Einkauf der Rohstoffe verwendet werden. Es dürfte selbstverständlich sein, daß die Vorstandsmitglieder den größten Anteil beanspruchen. Sollte das Bier eines Brauers einmal vernichtet werden, was so gut wie nie vorkommt, so kann dieser beim Vorstand Schulden machen, und diese in den nächsten drei Quartalen zurückzahlen. Kann er diese Frist nicht einhalten, so wird all sein Gut beschlagnahmt und er selbst wird aus der Gilde ausgeschlossen.

#### Der Gildenvorstand:

##### Borgh Harand

Er ist 54 Jahre alt und bereits seit mehr als 20 Jahren Bierbrauer. Seit 15 Jahren ist er im Vorstand, und zählt somit zu der wohlhabenden Schicht Havenas. Er ist verheiratet und hat einen Sohn, der allerdings in der Stadtgarde seinen Dienst tut, da er vom Bierbrauen nichts Wissen will. Borgh hält nichts von der Idee in das Stadtparlament einzuziehen, da er meint, er lebe nur um Bier zu brauen. Er ist sehr senil und es ist damit zu rechnen, daß er die nächsten zwei Jahre nicht überleben wird.

##### Zaarn Tergarad

Er ist 35 Jahre alt, unverheiratet und in der Stadt als Frauenheld verschrien. Seinen Gewinn bringt er mit Glücksspiel und Frauen durch. Zaarn hat gar keine Zeit sich für Politik zu interessieren, da er fast ständig im Rahjatempel ist. Vom Bierbrauen versteht er sehr viel, und es hieß, er sei der beste Bierbrauer Aventuriens gewesen; aber als er vor drei Jahren in den Vorstand gewählt wurde vernachlässigte er mehr und mehr das Bierbrauen. Stattdessen avancierte er zum größten Frauenheld Havenas.



Beschreibung: Gralkyar sieht aus wie ein Echsenmensch, er ist nur größer. Er kämpft mit 2 magischen Streitäxten, mit denen er auch andere Dämonen töten bzw. vertreiben kann. Diesem Dämon ist nur mit Magischen Waffen beizukommen; wird er besiegt verschwinden auch seine Waffen.

5) Name: Fischdämon	AT: /
Stufe: 6	PA: /
Lernpunkte: 12	TP: /
Kosten: 60ASP	RS: 8
Spruchdauer: 17KR	LE: 150
Wirkungsdauer: s.o.	MK: 120

Beschreibung: Wie man diesen Dämon einsetzt ist allein Sache des Magiers, der Fischdämon kann Schiffe ziehen oder sie versenken. Der Dämon ist nur auf Meeren zu beschwören; Meereresungeheuer wagen sich nicht in seine Nähe. Gegen Efferd-Geweihte kann der Dämon nichts unternehmen.

6) Name: Fünfarm	AT: 17 (5AT/KR)
Stufe: 7	PA: 16 (5PA/KR)
Lernpunkte: 14	TP: 1W+8/Waffe
Kosten: 65ASP	RS: 7
Spruchdauer: 19KR	LE: 200
Wirkungsdauer: s.o.	MK: 200

Beschreibung: Dieser Dämon ist am ehesten mit einem Kraken zu vergleichen, er kann sich jedoch am Land ebenso gut wie im Wasser fortbewegen. Der Dämon besitzt fünf Tentakel, deren Enden zu sichelförmigen Waffen auslaufen. Im Kampf ist er einer der gefährlichsten Dämonen, da auch er nur mit magischen Waffen zu verletzen ist.

7) Name: Chooraul	AT: AT des Magiers +4
Stufe: 10	PA: PA des Magiers +3
Lernpunkte: 20	TP: /
Kosten: 80ASP	RS: RS des Magiers +7
Spruchdauer: 10 Stunden	LE: LE des Magiers +30
Wirkungsdauer: W20 Monate	MK: MK des Magiers +150

Beschreibung: Zum Beschwören dieses Dämons muß der Magier mindestens in der 15. Stufe sein, sowohl seine Klugheit als auch sein Zaubertalent müssen 20 sein. Falls dem Magier bei der Beschwörung ein Fehler unterläuft (Probe=20), so ist die Laufbahn des Magiers beendet, denn Chooraul ergreift von dem Magier Besitz. Gelingt jedoch die Probe, so ist der Dämon für den Magier eine große Verstärkung.





Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: sofort

Wirkungsbereich: 1 Dämon

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Spruches ist es dem Magier möglich, einen Dämonen zu vertreiben. Durch diesen Spruch wird der Dämon gezwungen, in seine Dimension zurückzukehren. Die Zaubertalentprobe, ob der Spruch gelungen ist, wird wie bei der Beschwörung durch die Stufe des Dämons modifiziert, also eine Zaubertalentprobe +Stufe des Dämons.

Die Dämonen:

1) Name: Difar AT: /  
 Stufe: 1 PA: /  
 Lernpunkte: 2 TP: /  
 Kosten: 35ASP RS: /  
 Spruchdauer: 7KR LE: 25  
 Wirkungsdauer: 1SR/St.(M)-St.(D) MK: 12  
 Beschreibung: siehe Buch der Regeln 2

2) Name: Braggw AT: /  
 Stufe: 3 PA: /  
 Lernpunkte: 6 TP: /  
 Kosten: 45ASP RS: /  
 Spruchdauer: 11KR LE: 35  
 Wirkungsdauer: s.o. MK: 18  
 Beschreibung: s. Buch der Regeln 2

3) Name: Zant AT: 14 (2AT/KR)  
 Stufe: 5 PA: /  
 Lernpunkte: 10 TP: Zähne:2W+2/Pranken:1W+4  
 Kosten: 55ASP RS: /  
 Spruchdauer: 15KR LE: 50  
 Wirkungsdauer: s.o. MK: 30  
 Beschreibung: s. B.d.R.2

4) Name: Gralkyar AT: 16 (2AT/KR)  
 Stufe: 6 PA: 15 (2PA/KR)  
 Lernpunkte: 12 TP: 2W+8/Waffe  
 Kosten: 60ASP RS: 5  
 Spruchdauer: 17KR LE: 85  
 Wirkungsdauer: s.o. MK: 65



Gared Jorek:

Mit 29 Jahren ist er das jüngste Mitglied des Vorstandes. Er entstammt einer Bierbrauerfamilie doch hat er selbst mit dem Bierbrauen nichts am Hut. Dafür hat er sehr schnell gemerkt, daß man im Vorstand viel Geld machen kann. Deswegen hat er den Posten, den er von seinem Vater geerbt hatte angenommen. Sein Vater verstarb vor rund drei Jahren auf mysteriöse Art und Weise. Man munkelt sogar er sei von seinem eigenen Sohn vergiftet worden. Von vornherein strebte der junge Mann den Einzug in das Stadtparlament an, fand bis jetzt aber noch keine Zustimmung. Er will durchsetzen, daß alle Biersorten von außerhalb Havenas verboten werden, dann hätte man eine Monopolstellung, was noch mehr Geld einbringen würde. Er ist wild entschlossen das zu erreichen, und er schreckt vor keinem Mittel zurück.

Das gebraute Bier wird „HAVENA-BIER“ genannt, und man findet es nur in wirklich vornehmen Gasthäusern, wo es dann auch sehr teuer ist. Ein Krug mit einem viertel Liter kostet 5 Silbertaler, aber es lohnt sich trotzdem dieses Bier zu trinken, denn es ist ein wahrer Gaumenschmaus für jeden Bierfreund.

Das Gildehaus wird nicht bewohnt, es dient nur der Verwaltung. Tagsüber trifft man dort immer einen der Vorstandsmitglieder. Kaufen kann man das Bier dort nur, wenn man Besitzer eines Gasthauses ist, wobei ein Faß zu 50 Liter 75 Dukaten kostet. Die Herstellungskosten betragen 25 Dukaten.

Gildehaus Bierbrauergilde: A:/ B:3 P:+300% Q:8-10

	Mu	Kl	Ch	Ge	KK	LE	AT	PA
Borgh Harand	12	14	11	09	10	37	12	09
Zaarn Tergarad	12	13	12	11	13	57	14	11
Gared Jorek	14	13	11	14	12	54	13	12

## Der Letzte Held 6

November 2010

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



Monster+++Fallen+++Monster+++Fallen+++Monster+++Fallen+++Monster+++Fallen

Die Mördermaulwürfe Argon's

Es geschah vor ungefähr zwei Jahren in Vallusa.

In dem Labor des Magiers Tyhmon versuchte sich sein Adept Argon im Brauen von Tränken. Er mußte wohl die falschen Substanzen zusammengemixt haben, anders war die verheerende Explosion im Labor nicht zu erklären, die sich an jenem Tag ereignete. Diese Explosion überlebten nur durch ein Wunder einige Versuchstiere; so auch 13 Maulwürfe. Diese Maulwürfe kamen mit einer bisher nicht ermittelten Substanz in Verbindung, wodurch das Unheil seinen Lauf nehmen konnte.

Als nämlich Tyhmon die Versuchstiere aus Vorsicht umbringen lassen wollte, war aus den kleinen Maulwürfen Riesen-Monstren geworden, die den herkömmlichen Maulwürfen nur in der Sehstärke ähnelten. Diese Monstren, die einfach nur Mördermaulwürfe von Argon genannt werden, erreichen eine Länge von 2,70m. Ihr Körper ist mit einer Hornhautschicht überzogen, so daß sie nur schwer zu verletzen sind. Ihr Aussehen ist so furchteinflößend, daß nur sehr erfahrene Helden, denen eine Mutprobe gelingt den Monstren entgegentreten. (Mutproben: Krieger+4; Zwerge+5; Streuner+4; Abenteurer+7; Geweihte, Druiden, Magier+8; Elfen, Waldelfen+10)

Der Mördermaulwurf besitzt zwei extrem gefährliche Waffen, nämlich seine mit 4 scharfen Krallen ausgestatteten Pranken. Wie seine kleinen Artgenossen graben sie mit ihnen in der Erde Höhlensysteme. Die an die Oberfläche beförderte Menge ist dementsprechend hoch. In diesen Höhlensystemen lebt immer nur ein Mördermaulwurf. Wo ein MMaulwurf lebt, herrscht Panik unter den Bewohnern, da der MMaulwurf immer in der Nacht seine Raubzüge macht. Hierbei buddelt er sich an das Haus heran und bricht dann durch den Boden hervor und fällt die Bewohner an. Auf diese Weise sollen schon 2000 Menschen zu Tode gekommen sein.

Versuche, dem MMaulwurf mit Magie beizukommen sind gescheitert. Falls es Helden trotzdem gelingen sollte diese Monstren zur Strecke zu bringen, ist ihnen eine Belohnung sicher. Diese festzusetzen liegt im Ermessen des Meisters.

Die Werte der MMaulwürfe:

Mut:30      AT\*:15 (10)  
LE :85      PA\*:11 ( 6)  
RS : 7      TP :2x(4W+4)  
MK:250

\*2 Attacken und Paraden

Wenn der MMaulwurf an der Oberfläche angetroffen wird, gelten die Werte in den Klammern. In der Nacht oder in seiner Höhle gelten die ersten Werte. Ebenso bei Fackellicht. Der Meister sollte darauf achten, daß in der Dunkelheit die Helden nicht sofort so agieren können wie sonst, da sie sich erst daran gewöhnen müssen.



Magieecke

### Dämonenbeschörung

In dieser Ausgabe der Magieecke komme ich zu der Dämonenbeschörung. Die ebenfalls angekündigte Geisterbeschörung wird in der nächsten Ausgabe vorgestellt. Diesmal möchte ich euch jedoch nicht nur die Zaubertechnik erläutern, ich möchte euch auch noch einige neue Dämonen vorstellen. Die Zaubertechnik basiert auf dem Spruch ‚Beschörung‘, den wir im Buch der Regeln 3 vorgestellt haben. Da es jedoch verschieden starke Dämonen gibt, sind sie in 10 Stufen eingeteilt. Die Probe, ob die Beschörung gelungen ist, wird durch die Stufe des Dämons modifiziert, indem der Magier eine Probe +Stufe des Dämons ablegt. Auch hier gilt, daß bei einer 20 der Dämon den Magier angreift und versucht, ihn zu töten oder Besitz von ihm zu ergreifen. Das Erlernen einer jeden Beschörung kostet wie jeder Zauber Lernpunkte; die Anzahl der Lernpunkte errechnet sich durch die doppelte Stufe des Dämonen, für einen Dämonen der 1. Stufe benötigt man also 2 Lernpunkte, für einen Dämonen der 10. Stufe muß der Magier 20 Lernpunkte investieren. Bis zur 3. Stufe kann ein Magier die Beschörung in jeder Gilde erlernen, höherstufige Dämonen zu beschwören, setzt ein intensives Studium von Büchern oder Schriftrollen voraus; ebenso kann man sich die Beschörung von einem erfahrenen Magier beibringen lassen, der sie beherrscht. Die Kosten, die Spruchdauer und die Wirkungsdauer einer Beschörung sind ebenfalls von der Stufe des beschwörenden Dämons abhängig. Die Kosten errechnen sich aus den Grundkosten des Spruchs ‚Beschörung‘ (30ASP) + 5 x die Stufe des Dämons. Die Spruchdauer der ‚Beschörung‘ ist 5KR, sie wird durch die doppelte Stufe des Dämons modifiziert, also 5KR + 2xStufe des Dämons. Bei einigen höherstufigen Dämonen gibt es jedoch Ausnahmen von dieser Regel. Die Wirkungsdauer, also wie lange der Dämon dem Magier zur Verfügung steht ist abhängig von der Stufe des Dämons und von der Stufe des Magiers; Wirkungsdauer=1SR/Stufe des Magiers-Stufe des Dämons.

Beispiel: Drugsal, ein Magier der 10. Stufe möchte Zant beschwören, einen Dämonen der 5. Stufe. Hierzu muß er 55ASP einsetzen, der Spruch dauert 15KR und Zant steht Drugsal für 5SR zur Verfügung.

Vertreiben der Dämonen: Grundsätzlich läßt sich sagen, daß Dämonen bis auf wenige Ausnahmen nur durch Magie vertreiben werden können; etwa durch magische Waffen, Feuerlanzen oder durch das Beschwören eines noch mächtigeren Dämonen. Ich möchte euch diesmal noch einen neuen Zauberspruch zur Bekämpfung der Dämonen vorstellen, den Spruch ‚Dämonen vertreiben‘.

Dämonen vertreiben:

Komplexität: 19

Lernpunkte: 9

Kosten: 4xStufe des Dämons + 20ASP