

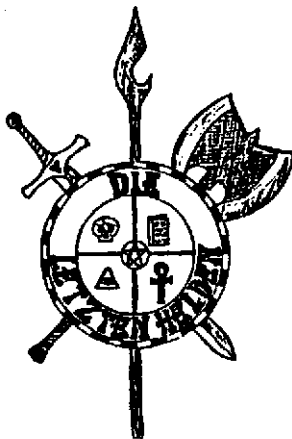
25 Jahre Der Letzte Held

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 8

Mit dem LH 8 brachten wir 1 Jahr nach dem Erscheinen des Havena-Kastens ein Extraheft auf den Markt, das sich nur mit der Stadt am Großen Fluss beschäftigte. Es brachte die ein oder andere Neuerung.

Zum ersten Mal gab es zwei Abenteuer. Und die Reaktionen der Leser darauf waren erstmals positiv. Neu war auch, dass der Held recht viele Illustrationen aufwies, auch wenn diese aus DSA Publikationen kopiert waren. Zudem nahm der Rollenspieler Brutal eine Form an, die er in den nächsten Ausgaben beibehalten sollte. Die "Göttlichen Waffen" hatten ihren Einstand.

Dieses Heft war eigentlich auch der Grund dafür, später die Havena-Ergänzungen zu machen - ein Din A4 Farbheft. Doch nur zwei Artikel aus diesem Heft fanden ihren Weg in die Sonderpublikation. Daraus stammen auch die Gebäudepläne des "Walfischs" in diesem Heft, da die Originale einfach zu grauenhaft waren.

Das Abenteuer "Mord in Havena" fand seinerzeit das Gefallen des Chefredakteurs des Magazins "Phönix". Deshalb wurde es auch in dessen ersten (und letzten) Ausgabe veröffentlicht.

Insgesamt lässt sich sagen, dass der LH 8 unsere Liebe zur Stadt am Großen Fluss größer werden ließ ...

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt	2
Original Inhalt	3
Original Impressum	3
Original Vorwort	4
Mord in Havena	5
Gasthaus "Walfisch"	10
Havena - Religion und Glaube	15
Carlysius Kräuterladen	19
Motivsuche Story	21
Das Fürstentum Albernia	23
Havenas Außenhandel	28
Impressum	29
Schatzsuche	32
Rollenspieler Brutal	35



ROLLENSPIELER BRUTAL!

Kill & Kill Again

① VORSICHT KLÜBER!

② WOODSCH FANGEN

③ SCHIEßT DEN WÄCHTER AB!!!

④ UNERWUNTSCHTE SCHWARZE SPRUCHROLLEN

⑤ WERST, WART DU DIR DAS ABER! TREUER SELBST ABERGEDACHT!

⑥ WOLLEN WIR WETTEN, DASS ES D&D WARE!

⑦ AD DUKEN AUF ADEP?

⑧ DIE HALTE ICH! DAS WAR TYPISCH D&D!

M: "Wer schläft im Freien?"
S: "Ich!"
M: "Dann bleib mal mit dem W20 unter 15!"
S: "16!"
M: "Wie heißt Du?"
S: "Lyrana!"
M: "Dann heißt Du jetzt 'Lyrana mit den Fischen'!"

GÖTTLICHE WAFFEN: Teil 1

TRAVIAS Dolche

ICH BEMERKE DICH, DAB ICH EIN MÄCHTIGER MAGIER BAI, INDEMI ICH JETZ MIT MEINEN KRÄFTEN DIE TÜR DORT HINTEN ÖFFNE!

WEN INTERESSET DAN?

KUCK

STÜRMISCHER WIND HEUTE, WAS?

HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA

SP: Was machst Du hier, alter Mann?
AN: Ich kam vor 50 Jahren her!
SP: Warum?
AN: Ich wollte den Leuten hier helfen!
SP: Wie denn das?
AN: Ich habe die Kranken verwundet...



Schaufel besorgt, dann geht er in die Ruinen, wo sich das Grab des Hundes befindet. Er führt die Helden direkt dorthin (er geht aber nicht über LOS) und merkt nicht, daß er nicht allein ist. Zwingen die Helden ihn vorher schon, ihnen etwas zu verraten, wird er dieses tun, denn er ist nicht übermäßig mutig.

Der Schatz

Im Grab liegt eine große, sehr schwere Kiste, die von drei schweren Schlössern verschlossen wird. Und da springt der mumifizierte Körper des toten Hundes aus dem Grab und greift an. Denn der Kapitän hatte sich einem fremden Gott verschrieben, der ihn mit einiger Macht ausgestattet hatte. Das ist auch der Grund dafür, warum seine Seele keine Ruhe findet, die Zwölfgötter weisen ihn ganz einfach ab.

Die Werte des Mumienhundes:

Mut: 14	Attacke: 14
Lebensenergie: 60	Parade: 10
Rüstungsschutz: nur halber Schaden	Trefferpunkte: 2W+1
Monsterklasse: 40	

Ist er besiegt, öffnen sich die drei Schlösser von allein, und geben ihr Geheimnis preis. Darin liegen allerhand Artefakte des unbekanntes Gottes, die einen der Zwölfgötter geopfert werden müssen, damit die Seele des Kapitäns in das Reich Borons einziehen kann. Weiterhin können die Helden 20 Edelsteine (auswürfeln nach Tabelle) und 4378 Silbertaler finden. Diese können sie behalten. Sie bekommen auch noch 100 Abenteuerpunkte dazu.

Der Geist des Kapitäns

Wenn die Helden den Schatz nicht mehr suchen, ihn nicht opfern oder ähnliches, wird ihnen der Geist erscheinen, und sie anflehen weiter zu machen. Wenn es sein muß, erscheint er ihnen bis an das Ende ihrer Tage.

Wenn sie den Zettel vernichten oder wegwerfen, ist er am nächsten Tag wieder da.

Varianten

Das Abenteuer gestattet einige Varianten. Zum Beispiel könnten andere Abenteurer in der Gaststätte mitgehört haben, und diese versuchen nun auch, den Schatz zu finden. Genausogut könnten andere Anhänger des fremden Gottes auftauchen, die nach den Artefakte suchen.

Der Meister kann die Helden auch auf andere Fahrten locken, aber wie dem auch sei, er sollte die Helden nicht nach seinem Muster vorgehen lassen. Diese Schatzsuche ist nicht alles, was man in eine so großen Stadt machen kann. Wenn die Helden das Bedürfnis haben, sich nach einem Beruf umzusehen, dann sollen sie dies machen. Die Lösung des Rätsels ist nicht primäres Ziel dieses Abenteuers. Es soll die Helden nur durch Havena führen. Ein lustiger Abend und freundliche Gesichter bei einem ungelösten Rätsel sind immer noch besser als tote Helden, die schlechte Laune haben und einen Schatz in den Händen halten.

Frage:

Wie gefällt euch die Idee, die Stadt Havena auszubauen und zu erweitern?

Schreibt uns und schickt uns eure Ergänzungen, denn wir sind der Meinung, der Stadtplan ist viel zu leer. Vielleicht sind schon im DLH Nr.10 eure Beiträge???



DER LETZTE HELD

Clubzeitschrift des Clubs
"Die Letzten Helden"

Nr. 8
Dezember 1986
Januar 1987
Februar 1987

Inhalt

Vorwort.....	4
Mord in Havena - Abenteuer.....	5
Gasthaus "Walfisch".....	10
HAVENA - Religion und Glauben.....	15
Carllysias Kräuterladen.....	19
Motivsuche - Story.....	21
Das Fürstentum Albernia.....	23
Havenas Außenhandel.....	28
Schatzsuche - Abenteuer.....	32
Rollenspieler Brutal.....	35

IMPRESSUM:

Vorwort, Mord in Havena, "Walfisch", Motivsuche, Albernia, Schatzsuche: Andreas Michaelis/ Religionen, Havenas Außenhandel, Rollenspieler Brutal: Frank Jäger/ Carllysias Kräuterladen: Carsten Gillner
Bildnachweis:

Titelbild, Seite 21: Buch der Abenteuer/Seite 16+17: Buch der Regeln II

Geschrieben von: Carsten Gillner und Andreas Michaelis

(c) by MAUSCHEN VERLAG 1987

KONTAKTADRESSEN:

Andreas Michaelis	Carsten Gillner	Gerd Böder
Ernst-Anne Str.14	Celler Str. 23	Am weißen Kamp 5a
3300 Braunschweig	3300 Braunschweig	3300 Braunschweig
Tel.: 0531/500792	Tel.: 0531/506215	Tel.: 0531/54644

DIE LETZTEN HELDEN sind Mitglied in der 'BRAUNSCHWEIGER FANTASYGILDE'



VORWORT

Hallo Freunde, hier ist wieder die offizielle Clubzeitschrift "Der Letzte Held" und zwar mit seiner nun immerhin achten Ausgabe. Dieses Mal haben wir unserer Zeitschrift ein Motto gegeben, das wir anlässlich des einjährigen Geburtstags HAVENAs gewählt haben. Und so wird sich in dieser Ausgabe auch alles um die Stadt der Fantasy-Rollenspiele drehen, was für alle Havenafans natürlich ein Grund dafür ist, diese Ausgabe auf gar keinen Fall zu versäumen. Und ich habe noch eine gute Nachricht für Euch. Der Umfang dieser Ausgabe ist wesentlich größer als die Male davor, auch wenn die Seitenanzahl die gleiche geblieben ist. Aber pro Seite kommen jetzt acht Zeilen Text dazu, so daß man sagen kann, wir haben unseren Umfang um rund vier Seiten erweitert. Weiterhin existiert jetzt endlich DER LETZTE HELD EXTRA 1 in größerer Auflage und kann bei uns bestellt werden. Und wo wir gerade beim bestellen sind, hier noch einmal alle Bedingungen zum Bestellen des DLH. Wer nur eine Ausgabe haben möchte, muß uns 3.10 DM (Druck und Porto) schicken. Wer unsere Zeitschrift abonnieren will, muß uns 10,- DM schicken und er erhält dafür vier Ausgaben (beginnend bei Nr.9). Nachbestellungen sind über ein Abo nicht möglich. Außerdem gibt es jetzt die Ausgaben 1-4 in einer zweiten Auflage. Jeder, der daran interessiert ist, muß uns 10,- DM zuschicken und erhält dafür alle vier Ausgaben auf einen Schwung (allerdings erst gegen Anfang bis Mitte März). Aber jetzt genug des langen Palavers, auf ins Vergnügen und viel Spaß beim Lesen wünscht Euch diesmal

- Andreas Michaelis -

Vorschau auf Nr.9:

Kaufleute in Havena: Auftrag...Mord, ein DSA Abenteuer, Sprachen in Havena, Rollenspieler Brutal, Story, und vieles mehr.... Die neunte Ausgabe erscheint voraussichtlich Mitte März bis Anfang April.

Diese Vorschau ist unverbindlich!!!



Karten befinden, zwei Stühle und ein großer Schreibtisch. An den Wänden hängen zahlreiche Bilder mit Schiffsmotiven. Sie stellen alle das Schiff NEHEMA dar, das zur Zeit in Havena ankert. Der Schreibtisch hat ein Gehfach, das recht schnell zu finden ist, darin liegt ein Zettel auf dem drei Namen mit den dazugehörigen Adressen stehen. Die Namen lauten: Tore Downwater, Silke Sturmknacht und Dorian Pfeifer. Es handelt sich hierbei um alte Freunde des Kapitäns. Die Helden sollten ihnen einen Besuch abstatten.

Tore Downwater

Er ist ein geselliger Mann, der den Kapitän in guter Erinnerung hat. Das wichtigste an ihm ist ein Zettel, den er vor einigen Jahren vom Kapitän erhalten hat. Er beinhaltet folgende Botschaft.

"Der alte Turm ist nicht der einzige, der ihren Namen trägt!" Gemeint ist der Name Nehema, denn es gibt einen Turm in den Ruinen der diesen Namen trägt, sondern auch ein Schiff.

Silke Sturmknacht

Sie lebt in Trauer, denn ihr Mann ertrank vor einer Woche im großen Fluß. Er war Fährmann und konnte doch nicht schwimmen. Sie wirkt etwas abweisend, und nur wenn sie auf eine Botschaft angesprochen wird. Sie gibt den Helden dann eine Schriftrolle, auf der folgender Satz steht: "Bilder werden alle mit Farbe gemalt, aber sie haben noch etwas anderes gleich."

Gemeint sind die Bilder von Gondor, sie stellen alle das Schiff Nehema dar. Ob das wohl etwas zu bedeuten hat?

Dorian Pfeifer

Er hat seit einiger Zeit furchtbare Rückenschmerzen und ist dadurch zu einem launischen Mann geworden. Er wird die Helden nicht freundlich empfangen, es sei denn sie bringen eine Flasche Rum mit, den er über alles schätzt. Beim Trinken wird er dann auch die Botschaft des Kapitäns holen und den Helden geben. Sie lautet wie folgt:

"Die hölzerne Schönheit bewacht meinen Schatz, ihre Augen weisen den Weg."

Gemeint ist die Gallionsfigur der Nehema. Dieses Schiff hat immer den gleichen Ankerplatz, und zwar in der Mitte des Hafenbeckens. Die Augen der Figur sehen ins Wasser. Wenn die Helden hier tauchen, werden sie eine kleine Kiste finden. In ihr befindet sich eine Holztafel, in der folgendes eingeritzt ist.

"Wenn sie wirklich meine Freunde sind, warum sollen dann nicht sie meinen Schatz haben? Du, mein Freund weißt doch, daß es in meinem Leben nur einen Freund gegeben hat, wie konntest du das vergessen. Denk noch einmal nach, und vergiß nicht, daß Tote nicht mehr sprechen können."

Den Helden wird nichts anderes übrig bleiben, als erneut den alten Mann aufzusuchen. Nach einiger Zeit werden sie ihn auch wieder in der Gaststätte finden (vorher nicht!!!). Wenn sie ihn nach dem einzig wirklichen Freund fragen, weiß auch er keine Antwort, erst wenn sie erwähnen, daß Tote nicht mehr sprechen können, geht ihm ein Licht auf, aber er tut weiterhin so, als wüßte er von nichts. Plötzlich hat er es ganz eilig, das Gasthaus zu verlassen. Wenn den Helden eine KL-Prob +4 schaffen, werden sie merken, daß der alte Mann ihnen etwas vorenthalten hat.

Dieser ist so aufgeregt, daß er es nicht merkt, wenn er von den Helden verfolgt wird. Er geht zuerst zu einem Freund, wo er sich eine



Schatzsuche

Ein Gruppenabenteuer für 3-6 Helden von Andreas Michaelis.

Vorgeschichte:

Ihr sitzt in einer Gaststätte in Havena und feiert euer letztes Abenteuer, als ihr plötzlich auf einen alten Mann aufmerksam werdet, der euch schon seit geraumer Zeit beobachtet. Es sieht so aus, als sei er ein wenig angetrunken, und als er bemerkt, daß ihr ihn beobachtet, winkt er euch freundlich zu. Schließlich scheint er sich ein Herz zu fassen und kommt zu euch. Seine Frage, ob er sich setzen dürfe, bejaht ihr, und so setzt er sich zu euch. Er beginnt alte Seemannsgeschichten zu erzählen, und ihr seid dermaßen begeistert, daß ihr ihn zu einigen Humpen Bier und etwaigen Krügen Rum einladet.

Mit fortschreitender Zeit merkt ihr dann, daß der alte Mann mehr Alkohol verträgt als ihr, und als ihr eure Augen kaum noch aufzuhalten im Stände seid, holt der Alte ein vergilbtes Papier heraus.

"Ein alter Freund von mir gab mir diesen Zettel. Er war Kapitän auf einem Schiff und starb vor zwei Wochen bei einem Piratenüberfall. Bevor er starb, gab er mir diesen Zettel und flüsterte mir zu: 'Ich hab ihnen ihr Gold gestohlen, mit diesem Brief kannst du ihn finden. Ich bitte dich, suche ihn, nimm dir einen Teil und opfere den Rest Efferd, damit meine Seele aufsteigen kann aus den Tiefen des Meeres in das Reich der Ruhe, das Reich des Boron...'

Er starb, und ich war allein mit dem Zettel. Ich sprang ins Wasser und hielt mich an einem Treibholz fest. Wir waren nicht weit von Havena entfernt gewesen, und so wurde ich von einem Schiff auf gelesen und in die Stadt gebracht.

Ich begann meine Suche, aber ich wurde nicht schlau aus der Botschaft, und so gab ich auf. Nun, vielleicht hätte ich das ganze vergessen, hätte irgendwann den Zettel zerrissen und ihn weggeschmissen, aber letzte Nacht erschien der Geist meines Freundes und bat mich meine Suche fortzusetzen.

Aber ich bin der Aufgabe nicht gewachsen und so gebe ich euch den Zettel und bitte euch, die Seele meines Freundes zu befreien. Euer Lohn soll ein Teil des Schatzes sein."

Er gibt euch den Zettel, steht auf und geht. Ihr aber gebt eurer Müdigkeit, bedingt von Alkoholgenuß, nach und schlaft ein.

Den nächsten Morgen sollte der Meister gestalten. Auf jeden Fall aber werden die Helden die Botschaft lesen wollen. Hier ist sie:

"Nur wirkliche Freunde können Geheimnisse für sich behalten. Gondor Lhimweg."

Die Bedeutung ist recht einfach, denn vor sechs Jahren starb der Hund von Gondor. Er begrub ihn in den Ruinen, und in seinem Grab versteckte er auch den Schatz der Piraten.

Im nun folgenden werde ich Personen und Orte beschreiben, die den Helden auf ihrer Such begeben können. Jeder Meister muß sehen, wie und wann sie zum Einsatz kommen.

Das Haus von Gondor Lhimweg, dem Kapitän.

Wo dieses Haus liegt, können die Helden entweder im Rat der Kapitäne oder in der Garnison erfahren. Es ist ein kleines Haus, das nur aus einem Keller und dem Erdgeschoß besteht. Der einzig wichtige Raum ist das Arbeitszimmer, die restlichen sollte der Meister selbst erfinden, da sie für das Abenteuer ohne Bedeutung sind.

Im Arbeitszimmer befinden sich ein Schrank, ein Regal in dem einige



MORD IN HAVENA

oder

RETTET EUREN FREUND

Ein Gruppenabenteuer für 4-8 Helden aller Stufen von Andreas Michaelis

Dieses Abenteuer ist nur mit dem Gasthaus "Walfisch" zu spielen.

Zuerst einmal die Vorgeschichte, damit der Meister überhaupt weiß, worum es in diesem Abenteuer geht.

Es ist ein herrlicher Sommertag, als ihr das Stadttor von Havena erreicht. Havena, diese große Stadt, in der Reichtum und Armut ganz dicht beieinander wohnen und in der man sich des Nachts nicht auf die Straße wagen darf, da zu dieser Zeit allerlei finsternes Gesindel in der Stadt umherschleicht.

Vor einem Tag traf ihr Gernod Ferenberg, einen lebhaften kleinen Mann, der das gleiche Ziel hatte wie ihr, und sich euch deshalb auch gleich anschloß. Ihr habt von ihm erfahren, daß er nach Havena wollte, um sich ein Schiff zu zuchen, auf dem er Arbeit finden würde.

Es herrscht lebhafter Verkehr auf der Straße nach Havena, und die Wachen am Garethor haben alle Hände mit Kontrollen zu tun.

Meisterinformation:

Wenn die Helden die Wachen erreichen und Waffen bei sich tragen, werden sie nach ihrer Lizenz dafür gefragt, denn in Havena darf man ohne Erlaubnis keine Waffe tragen. Gernod besitzt nur einen Dolch, der zu tragen erlaubt ist. Sind die Helden nicht in Besitz einer solchen Lizenz, müssen sie ihre Waffen hier abgeben. Ihnen wird gesagt, daß sie eine solche Lizenz am Gerichtshof erhalten können. Haben sie erst einmal eine, steht es ihnen frei, sich ihre Waffen hier abzuholen. Wenn nicht bekommen sie sie erst bei Verlassen der Stadt zurück. Wenden die Helden Gewalt an, geben die Wachen sofort Alarm, woraufhin zehn weitere Wachen, die mit gespannten Armbrüsten bewaffnet sind, zu Hilfe eilen. Leisten die Helden weiterhin Widerstand, werden die Bolzen die Sehnen verlassen, was zum Tode einiger Gruppenmitglieder führen sollte. Ansonsten werden sie in die Garnison gebracht. Gegen einen Betrag von 100 Dukaten pro Kopf, können sie sich allerdings freikaufen. Wer nicht bezahlen kann, wandert für ein Jahr ins Gefängnis.

Endlich seid ihr in Havena, und sofort seht ihr euch nach einer Bleibe für die Nacht um, doch schnell stellt ihr fest, daß aufgrund der großen Spiele von Havena, die in einer Woche beginnen, alle Unterkünfte besetzt sind. Schon bald wird es dunkel und die Straßen werden immer leerer, doch ihr habt noch keine Herberge gefunden, in der noch Platz für euch wäre, und ihr habt wahrlich schon viele Gasthäuser aufgesucht. Als ihr gerade wieder aus einer Herberge kommt und euch fragt, wo ihr jetzt noch hingehen könnt, hört ihr aus einer kleinen Gasse merkwürdige Geräusche. Sofort ist eure Neugierde geweckt und schnell seht ihr nach, was dort geschieht.

Meisterinformation:

Die Helden kommen schließlich auf einen Hinterhof, wo sich drei Gestalten an einem Mann im mittleren Alter zu schaffen machen. Der Mann bringt ab und zu klägliche Hilferufe hervor, aber gegen die drei hat er keine Chance.

Bei den drei Gestalten handelt es sich um Diebe, die den Mann ausrauben wollen. Wenn die Helden in das Geschehen eingreifen,



fliehen sie, was ihnen aufgrund der besseren Ortskenntnis auch gelingen wird.

Bei dem Mann handelt es sich um Haderus Bhorr, dem Besitzer des Gasthauses WALFISCH. Erzählen ihm die Helden von ihrer Not, läd er sie ein, bei ihm zu wohnen, denn er habe noch sieben freie Betten. Auf jeden Fall läd er sie zu einem Glas Bier ein.

Was die drei Männer von ihm wollten weiß er auch nicht, aber er nimmt an, daß sie hinter seinem Geld her waren.

Von nun an muß der Meister das Spiel übernehmen (bzw. die Spieler). Er kann dazu die Informationen benutzen. Zunächst aber folgt ein Zeitplan der wichtigen Ereignisse:

Abend, 1.Tag

Das Gasthaus ist sehr voll und auch die Spielrunde trifft sich. Gernod bleibt noch länger auf als die Helden. In dieser Nacht wird Haderus umgebracht und zwar durch drei Dolchstiche. Das Geld wurde ihm nicht abgenommen.

Morgen, 2.Tag

Daderus, der Bruder des Wirtes, findet seinen erstochenen Bruder im Weinkeller. In einer der drei Wunden steckt der Dolch von Gernod, der seit dem Vorabend verschwunden ist.

Der Bruder erkennt den Dolch und holt die Stadtwachen. Die Helden werden von Soldaten geweckt und aufgrund der Freundschaft zu Gernod vorläufig festgenommen. Man bringt sie in die Garnison.

Abend, 2.Tag

Die Helden stehen vor dem Richter. Dieser läßt sie dann auch wieder frei. Die Helden dürfen die Stadt allerdings erst verlassen, wenn sie ihre Unschuld völlig bewiesen haben, was zur Zeit noch nicht der Fall ist.

Daderus glaubt an die Unschuld der Helden, und bittet sie, den Fall aufzuklären. Sie dürfen weiterhin in dem Gasthaus wohnen.

An diesem Abend bleibt die Gaststätte geschlossen.

Von nun an ist es dem Meister überlassen, wann er welches Ereignis stattfinden läßt, er kann sogar eigene hinzufügen.

Wichtige Vorkommnisse:

Mordanschlag auf einen der Helden

Sollte einer der Helden einmal so unvorsichtig sein, allein des Abends durch die Straßen von Havena zu ziehen, wird er von zwei schwarzgekleideten Personen überfallen, die ihm dann ein Messer in den Bauch stößt und dann davonläuft. Der Held sollte schwer verwundet sein, aber auf keinen Fall sterben. Das Attentat wurde von zwei Mitgliedern des Schiffes von Serlinde Kunk verübt. Sie sorgte überings auch für das Ableben von Haderus.

Dieser stellte nämlich zu unverschämte Forderungen an seine Lieferanten und mußte deshalb sterben. Gernod wurde aus Zufall in den Fall verwickelt. Er war im Schankraum eingeschlafen, wurde dann entführt. Lediglich die dritte Wunde stammt von seinem Dolch. Er befindet sich an Bord der Wellenbrecher, dem Schiff aus Kuslik, wo er gefangen gehalten wird.

Dieses Attentat sollte erst stattfinden, wenn die Helden mit ihren Ermittlungen kurz vor dem Ziel sind. Es kann auch ein zweites Mal



Auf Karte 2 ist die nähere Umgebung HAVENAS zu sehen. Unter den eingetragenen Städten sind Waren aufgeführt, die nach HAVENA importiert werden. Waren die aus WINHALL oder HONINGEN kommen werden zollfrei eingeführt, da es sowieso zum größten Teil dem Fürsten gehört (siehe auch FÜRSTENTUM ALBERNIA).

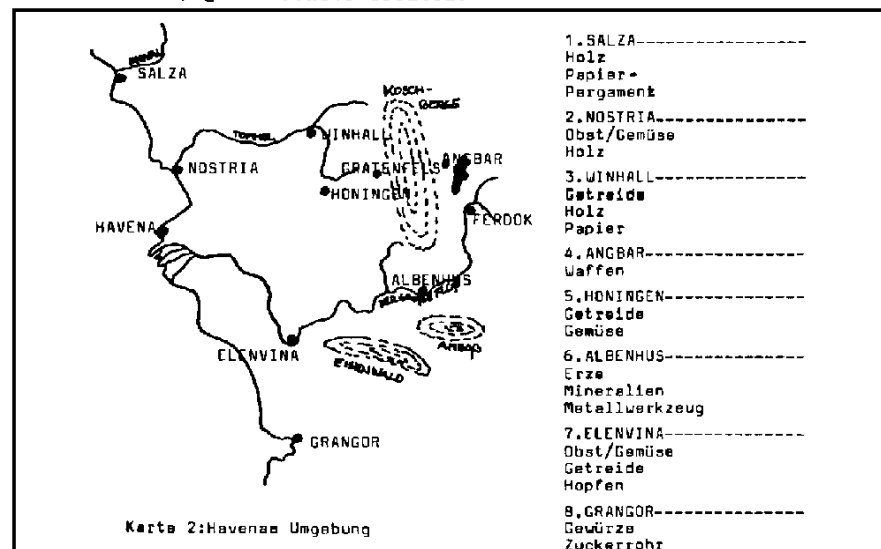
HAVENAS Export beschränkt sich auf einige wenige Waren: Wolle, Rindsleder, Dörrfleisch, Käse, Bier (nur in sehr geringen Mengen; sehr teuer), Fisch und Schiffe. Natürlich findet auch in HAVENA ein reger Weiterverkauf von importierte Ware statt (z.B. nach THORWAL und KUSLIK). HAVENA erhebt auf einige der eingeführten Waren Einfuhrzölle. Dazu gehören fast alle Produkte, die in der Stadt hergestellt werden oder vorhanden sind. Die Zölle HAVENAS, bezogen auf den Warenwert.

Tabelle 1:

Ware	Einfuhrzölle	Ausfuhrzölle
Bier	10%	5%
Waffen	15%	5%
Leder	10%	10%
Kartoffeln	10%	5%
Wein	20%	---
Gewürze	35%	---
Spirituosen	50%	---
Edelmetalle	40%	---
Edelsteine	50%	---
Glas	200%	15%

Bei manchen Zöllen versteht man schon, warum ein gut funktionierender Schmuggelmarkt in HAVENA existiert, der unter anderem auch Rauschkräuter und PHYRAN nach HAVENA schafft. Ebenso müssen alle magischen und alchimistischen Sachen wegen des Fürsten geschmuggelt werden.

Diese Aufstellung der Handelsbeziehungen erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, aber ich glaube, daß nichts wichtiges fehlt, so daß die Auflistungen jedem Meister und Spieler, der in HAVENA ein Geschäft eröffnen will, gute Dienste leisten.





turen in Basalt oder Granit und Knochenarbeiten bezieht. Vor allem die hervorragend gearbeiteten Kunstwerke aus Knochen sind bei der Obrigkeit HAVENAS sehr beliebt und dementsprechend teuer.

- GARETH** Diese Stadt liegt in einer Zone gemäßigten Klimas und ist Aventuriens größtes Kartoffelanbaugelände. Außerdem beziehen die HAVENA-Bürger Tonarbeiten aller Art und Gold aus GARETH.
- FASAR** Aus dieser Stadt am Rande der Khomwüste bezieht HAVENA Stoffe und Tücher sowie Edelhölzer. Einige Waren werden sogar aus Aranien und Maraskan hierher gebracht, um auf den stark benutzten Handelsrouten ins Mittlere Reich zu gelangen.
- RASHTUL** ist eine Stadt, die völlig im Bann der Khomwüste steht. Dementsprechend liefert man von hier kostbare Stoffe und exotische Früchte, wie z.B. Datteln (allerdings meistens in getrockneter Form).
- KUSLIK** Die Stadt im Lieblichen Feld ist ein Haupthandelspartner HAVENAS. Auf dem Seeweg werden mannigfaltige Waren nach Norden geschafft. Darunter befinden sich Stoffe, Tuch, Edelsteine, Edelmetallarbeiten (Schmuck), Zucker, Malz, Obst, Hopfen, Gewürze, Bier und Wein. Teilweise bezieht die Hauptstadt Albernias von hier auch Getreide. Der starke Handel mit dieser Stadt aus dem Lieblichen Feld wird vom Kaiserhaus nicht gern gesehen, aber er wird geduldet. Was bleibt dem Kaiser auch schon anderes übrig.

Dies war eine Auswahl von Waren, die aus weit entlegenen Gebieten AVENTURIENS nach HAVENA gebracht werden. Bis auf THORWAL und KUSLIK stehen die Stadtnamen immer für ein größeres Gebiet. So wird z.B. Ware aus THALUSA über RASHTUL transportiert. Außerdem existieren natürlich Zwischenhändler, so daß Ware aus ARANIEN schon einmal über GARETH oder FERDOK nach HAVENA kommt. Ebenfalls hat jeder Händler und Kaufmann aus HAVENA seine speziellen Bezugsquellen, es ist also auch möglich andere Waren als die aufgeführten aus einigen Gebieten in HAVENA zu finden, doch meist sind diese Waren teurer, da sie nicht in so großen Mengen und nicht auf den Haupthandelsstraßen nach HAVENA gelangen, ohne daß sie sich von den anderen angebotenen Waren unterscheiden.

Ein weiterer Handelspartner HAVENAS ist AL'ANFA, doch für die ungeschlagene Ware wird fast ausschließlich der längere, aber vor Entdeckungen sicherere Weg über das Meer genommen. Denn die gegen Tuch, Rauschkraut und Alkohol getauschte oder gegen bare Münze verkaufte Ware ist ein derart lukratives Geschäft, daß sich auch ein solcher Weg lohnt. Natürlich sind damit Sklaven gemeint, die von den Sklavenhändlern regelmäßig verschifft werden. Dieser Sklavenhandel fängt bei den Orks an, ein durchaus legales Geschäft, geht über die Necker (Meerwesen) und endet schließlich bei entführten Reisenden, was nun wiederum gar nicht mehr legal ist.

Allerdings wurden auch schon einige Sklavenhändler HAVENAS gefangen und in den Kerker geworfen. Solche Charaktere enden meistens unter dem Beil des Henkers (es sei denn sie haben gute Freunde in der Adelskammer der Stadt).

Aber aus AL'ANFA kommt noch eine ganz andere Ware, bzw. Waren. Und zwar wird von dort Wissen importiert, und zwar das Wissen um die Glasbläserkunst. Mit diesem Wissen werden auch feine Glasarbeiten und verschiedene Quarze eingeführt, die dem Verkauf und der Weiterverarbeitung dienen.



stattfinden.

Mord an den beiden Elfen Lir und Namir
Als die Elfen eines Abends das Gasthaus verlassen, werden sie vor der Tür niedergestochen. Auch sie hatten Ermittlungen angestellt und waren dabei schneller vorangekommen als die Helden. Das kostete sie das Leben. Die Helden sollten von dem Krach wach werden. Der eine Elf lebt dann auch noch wenige Augenblicke, bevor er stirbt haucht er noch folgenden Satz: "Im Keller..., Drogen und Waffen..." Dann stirbt er. Das Problem an der Sache ist nur, daß er es auf Elfish sagt.

Auftritt von Gregtor Verano und seiner Bande
Gregtor Verano ist der Anführer einer unbedeutenden Bande, die sich gegen den Fürsten verschworen hat. Er bezog bisher immer Waffen von Haderus, und da der letzte Lieferungstermin nun überfällig ist, beschloß er einmal nachzusehen. Er kommt mit drei Leuten seiner Bande, die alle mit Kurzschertern bewaffnet sind. Wenn sie keine befriedigende Auskunft über die nächste Waffenlieferung bekommen, werden sie das Gasthaus in ein Trümmerfeld verwandeln, wenn niemand sie daran hindert.

Die Botschaft
Eines Abends landet im Raum 2.6 ein Stein, der in ein Blatt Papier gehüllt ist. Auf dem Zettel steht eine Botschaft:
"Verlaßt Havena so schnell wie möglich, sonst werdet ihr sterben. Der Richter wird Euch nicht glauben."
Auch diese Botschaft ist von Serlinde Kunk. Für den Fall, daß die Helden wirklich Havena verlassen wollen, hat sie der Stadtwache einen Tip gegeben. Sie werden dann des Mordes angeklagt und auch verurteilt, wobei ihr Fluchtversuch belastend wirkt.

Wenn die Helden den Mordfall aufklären wollen, müssen sie einige Verhöre durchführen. Hier ist nun eine Auflistung der wichtigsten Personen und deren Aussagen. Der Meister muß entscheiden, welche Informationen er weiter gibt und welche nicht. Außerdem entscheidet der Meister, wann die Personen mit den Helden zusammentreffen.

Genala Bhorr: Am Mordabend traf die Spielrunde wieder einmal zusammen, und da ich weiß, daß diese meist sehr lange dauern, bin ich kurz vor Mitternacht nach Hause gegangen, wo ich meine Tochter traf, die gerade aus dem Rahjatempel gekommen war. Ich habe mich dann zu Bett gelegt und bin sofort eingeschlafen. Als ich am nächsten Morgen aufwachte wunderte ich mich nicht, daß mein Mann nicht zu Hause war, denn es passiert öfters, daß er in der Gaststätte bleibt, wenn er zuviel getrunken hat. Erst als ich im Gasthaus ankam erfuhr ich von der grausamen Tat..... (Sie beginnt zu weinen und ist danach nicht mehr fähig etwas auszusagen. Sollten es die Helden später noch einmal versuchen, kann sie ihnen noch sagen, daß manchmal merkwürdige Typen hier auftauchen, die immer ihren Mann sprechen wollten. Sie hat sich aber nie um die Angelegenheiten ihres Mannes gekümmert. Der Meister sollte diese Frau nicht zu oft auftauchen lassen, denn in der nächsten Zeit wird sie aus Trauer ihr Haus nicht verlassen.)

Daderus Bhorr: An diesem Abend war ich nicht dran mit der Nachtschicht, also bin ich am frühen Abend nach Hause gegangen und habe mich sofort ins Bett gelegt. Ich habe nicht einmal gemerkt, daß



meine Schwägerin in der Nacht gekommen ist. Am nächsten Morgen bin ich dann zum Walfisch gegangen und habe meinen toten Bruder gefunden. Die Tatwaffe steckte noch in seinem Körper, es war furchtbar. (Auch Daderus weiß von den merkwürdigen Typen zu berichten, doch er kennt sie nicht, und er hat sich auch nie in die Angelegenheiten seines Bruders eingemischt. Er weiß auch, wer am besagtem Abend alles an der Spielrunde teilgenommen hat, nämlich: Hervat Gerstern, Serlinde Kunk, Erbert von Geras, Lilly Funiti und Thorn Veruin. Er kennt auch deren Aufenthaltsorte, wenn sie in Havena sind, außer den von Thorn Veruin.)

Sytra Bhorr: Sie ist die Kronzeugin des ganzen Falles, denn sie hat die Tat beobachten. Sie berichtet folgendes:

Mitten in der Nacht bin ich wach geworden, und mein Vater war immer noch nicht da. Da ich weiß wie sich meine Eltern immer streiten, wenn Vater nicht nach Hause gekommen ist, bin ich losgegangen, um ihn zu holen. Doch beide Türen des Gasthauses waren verschlossen. Ich bin zu einem Fenster gegangen, denn drinnen brannte noch Licht. Dann sah ich eine Frau und zwei Männer und eine Frau, die meinen Vater aus dem Spielraum zogen, er war schon tot. Dann ging die Frau zu dem Mann, der im Schankraum eingeschlafen war, nahm dessen Dolch und stach ihn in den Körper meines Vaters. Dann schafften sie ihn in den Weinkeller, nahmen den schlafenden und verließen das Gasthaus durch den Hintereingang. Kurz bevor sie das Haus verließen hatte ich das Gefühl, daß mich einer der Männer mich gesehen hat. Ich bin dann in den Rahjatempel gelaufen, den ich dann aus Furcht nicht mehr verlassen habe.

(Die Helden können Sytra nur treffen, wenn sie in den Rahjatempel gehen. Übrigens: eine Untersuchung des Schank- und des Spielraumes wird Blutflecken zu Tage bringen.)

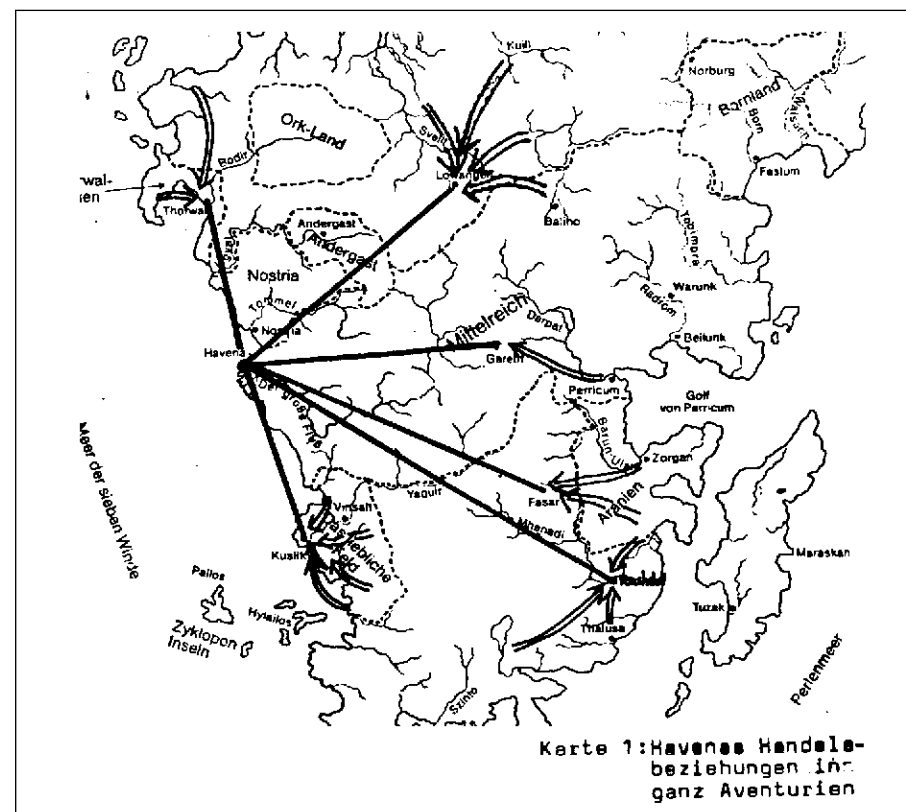
Die Spielrunde: Sie sagen alle das gleiche aus. Irgendwann in der Nacht sei der betrunkene Gernod in das Zimmer gekommen und habe mitspielen wollen. Als ihm das verwehrt wurde, begann er zu randalieren, aber Haderus hat ihn dann unter Anwendung von Gewalt in den Schankraum gebracht. Gernod soll noch gesagt haben: 'Ich werde Dich umbringen, Du wirst schon sehen....'

(Wer sich die Wunden in Haderus Körper ansieht, wird feststellen, daß es durchaus gezielt Messerstiche waren. Zu einer solchen Tat wäre Gernod nicht mehr in der Lage gewesen, denn er war arg betrunken. Außerdem hätte er den Körper nicht mehr in den Keller bringen können.)

Erbert von Geras: Er tritt erst am fünften Tag in Erscheinung, denn er hatte außerhalb von Havena zu tun. Er ist von der Garde in die Spielerrunde eingeschleust wurden. Er weiß von dem Drogen- und Waffenschmuggel von Haderus, hat aber immer noch auf Personen gewartet, die an dem Geschäft beteidigt sind. Er nimmt an, daß eine dieser Personen in der Spielerrunde sitzt, er tippt auf Thorn Veruin.

Lir und Mamir: Sie gehen den Helden aus dem Weg, da sie selbst ermitteln.

Maale Torn: Er ist ausnahmsweise einmal früh am Abend gegangen, so daß er von der ganzen Sache nicht mitbekommen hat. Aber er hat eine gute Theorie parat. Er ist der Meinung, daß es die schwarze Hand war, und zwar im Auftrag der Diebesgilde. Er weiß auch, daß Thorn Veruin ein



Der Letzte Held 8,

November 2010

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

Besucht uns im Internet unter 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.



Eine Stadt lebt nicht für sich allein

"HAVENAS Außenhandel"

von Frank Jäger

Ein Thema, das bisher von keiner Seite angeschnitten wurde, sind Handelsbeziehungen zwischen den einzelnen Städten und Provinzen Aventuriens. "In letzter Zeit werden immer mehr Waffen aus ANGBAR importiert", ist der einzige Satz im HAVENA-Buch, der sich auf den Außenhandel bezieht. Doch nun soll am Beispiel HAVENAS endlich Licht ins Dunkel gebracht werden.

Das Mittelreich ist im Jahre 11 nach Hal ein relativ friedlicher und sicherer Teil Aventuriens. Der Handel mit Waren aus anderen Gebieten und Ortschaften ist hier zu einer Selbstverständlichkeit geworden, im Gegensatz zu beispielsweise TJOLMAR, wo sich Händler auf dem Weg nach TIEFHUSEN noch recht oft durch herumstreunende Orks blutige Köpfe holen, oder dem Gebiet um UNAU, in dem zahlreiche Räuberbanden ihr Unwesen treiben.

Insofern ist es auch kein großes Wunder, daß sich HAVENA nicht selbst Nahrungsmitteln versorgen, denn aufgrund der sumpfigen Umgebung der Stadt haben es die meisten Bauern längst aufgegeben Getreide anzubauen. Die kleinen Felder innerhalb der Stadt dienen dazu, Futter für den Winter für das Vieh anzubauen, denn für die Viehwirtschaft ist das feuchte Gebiet um das Delta des großen Flusses herum mit seinen saftigen Gräsern nahezu ideal. Hauptnutztiere sind hierbei das Schaf und das Rind, wobei Schafe der Wolle und Rinder der Milch, des Fleisches und des Leders wegen gehalten werden. Einige Bauern innerhalb der Stadtmauern halten auch Schweine und Ziegen, aber sie befinden sich in der Minderheit. Hauptnahrungsquelle bietet immer noch die See- und Flußfischerei, deren Fänge auch exportiert werden.

Ein weiterer Grund für die Unfähigkeit der Selbstversorgung ist die zu beobachtende Verstärkung HAVENAS, und es ist abzusehen, daß sich HAVENA in etwa 20-30 Jahren über seine Stadtmauern hinaus ausgedehnt haben wird. Es werden neue Armenviertel entstehen, ähnlich wie in GARETH, nur nicht in so großem Rahmen, denn der Flüchtlingsstrom aus dem von den Orks bedrohten Norden und die hohen Geburtenrate (jährlich 5% bei einer Sterberate von 3,4%), daß die Einwohnerzahlen HAVENAS sehr schnell steigen.

Doch zurück zum Handel. Auf Karte 1 kann man die Handelsbeziehungen (schematisiert) HAVENAS mit weiter entfernt gelegenen Gebieten sehen. Angefangen im Norden gibt es folgende Hauptimportgebiete:

THORWAL Von hier wird Zuckerrohr importiert, aus dem unter anderem der berühmte Thorwalrum gebrannt wird, welche selbstverständlich auch eingeführt wird. Dieser findet unter anderem an der ganzen Westküste und auch in Al'Anfa seinen treuen Abnehmer.

Außerdem wächst hier Mais, der als Viehfutter eingeführt wird und Hanf, den man zur Herstellung von Seilen und Körben benötigt.

LOWANGEN Diese Stadt ist lediglich ein angenommener Mittelpunkt eines großen Einzugsgebietes, aus dem HAVENA Erze (Eisen, Zinn, Kupfer), Hirschleder und andere Felle, Mineralien (Kristalle, teilweise auch ungeschliffene Edelsteine, Tierprodukte (Fett) und regionale Kunstobjekte, hauptsächlich Steinskulpt-



Mitglied dieser Gilde ist. Wo man auf Mitglieder der Diebesgilde treffen kann, weiß er nicht, und er verrät auch nicht, woher er seine Informationen her hat. Auch einige Becher Rum können seine Zunge nicht lockern.

Thorn Veruin: Er taucht nicht mehr auf. Sollten die Helden ihn suchen, wird die Diebesgilde warnend auftreten (Drohbriefe und ähnliches).

Gregtor Verano und seine Bande: Sie werden lieber sterben, als irgend etwas sagen.

Wenn die Helden der Lösung des Falles schon sehr nahe sind, wird ein kleiner Junge mit einer Botschaft zu den Helden kommen. Wenn er den Mann beschreiben soll, der ihm die Botschaft gegeben haben soll, beschreibt er Gernod. Allerdings hört sich das alles sehr auswendig gelernt an. Die Botschaft lautet wie folgt:

"Habe mich in den Ruinen versteckt. Brauche etwas zu essen, bitte helft mir. Gernod"

Den Helden sollte auffallen, daß Gernod gar nicht lesen und schreiben konnte. Dies stellen sie fest, wenn sie im Gasthaus (am Anfang des Abenteuers) die Speisekarte bekommen. Gernod legt seine nämlich gleich wieder weg, und zwar mit der Bemerkung, er könne das sowieso nicht lesen.

In Wirklichkeit warten in den Ruinen Serlinde Kunk und drei Männer ihrer Mannschaft (Sie sind mit Schwertern bewaffnet).

An Bord ihres Schiffes kann man dann ganz schnell Gernod finden, denn er sitzt gefesselt und geknebelt im Laderaum. Der Rest der Schiffsbesatzung weiß übrigens nichts von den Machenschaften ihrer Kapitänin.

Die Werte der wichtigsten Personen:

	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AT	PA
Serlinde Kunk	13	12	09	12	13	45	13	11
Männer ihrer Mannsch.	11	10	10	13	14	51	12	12
Gregtor Verano	10	15	11	10	11	39	11	08
Seine Bande	12	10	09	11	13	42	11	09
Gernod	12	11	13	08	11	41	12	08

Wenn die Helden den Mord aufklären, erhalten sie von der Stadt Havena eine Belohnung von 100 Dukaten pro Kopf.

Abenteurerpunkte sollte der Meister ihnen mindestens 150 geben. Dazu können aber noch Punkte für ideenreiches Spiel kommen.

Bemerkungen zum Schluß: Bei den großen Spielen handelt es sich um ein großes Immanturnier, das alljährlich in Havena ausgetragen wird. Wer mehr darüber wissen möchte, muß die SCHRIFTRÖLLE Nr.2 lesen.

Daderus Bhorr wird nach Ablauf einiger Monate seine Schwägerin heiraten und ihr ein treuer Gatte sein.

Das Drogen- und Waffengeschäft wird er für immer einstellen. Was er mit den unteren Räumen machen wird ist noch nicht bekannt.



Das Gasthaus "WALFISCH"

Im folgenden wird das Gasthaus Walfisch beschrieben, wie es normalerweise dort zugeht.

Gebäude

Bei dem Gasthaus handelt es sich um ein zweistöckiges Haus aus roten Ziegelsteinen. Über der Eingangstür hängt ein Schild aus Kupfer, in das ein Walfisch graviert ist.

Der Besitzer des Gasthauses selbst wohnt nicht in diesem Haus. Das Haus gehört der Familie Bhorr, die vor ungefähr drei Jahren nach Havena gekommen sind, um hier ihr Glück zu machen. Vater Haderus und sein Bruder Daderus bewirten am Tage und teilweise in der Nacht die Schankraumgäste. Seine Frau Genala arbeitet als Köchin und seine Tochter Systra lernt gerade im Rahjatepel die Künste des schönen Leben.

1.1 Eingangsraum

In diesem Raum befinden sich Kleiderhaken und -ständer. Er ist kaum eingerichtet. Zwischen ihm und dem Schankraum existiert ein Fenster, so daß der Wirt immer gleich sehen kann, wer ihn besucht.

1.2 Schankraum

Der Schankraum füllt sich meist erst ab sechs Uhr abends, wobei der große Tisch oben links ein Stammtisch ist. An jedem dritten Tag der Woche trifft sich hier eine Gruppe von Männern, die dann zusammen würfeln. Ansonsten gibt es noch eine kleine Bühne, auf der Lir und Namir (zwei Elfen) für Unterhaltung sorgen (erst ab acht Uhr abends). Der Raum ist mit Holz ausgeschlagen und wird von zahlreichen Bildern geschmückt.

Hinter dem Tresen befindet sich eine Falltür, die in den Weinkeller führt.

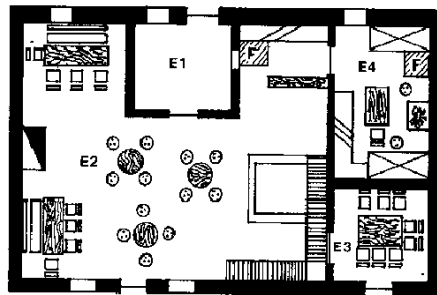
1.3 Spielraum

In diesem Raum treffen sich jeden Abend reichere Leute, die bei allerlei verbotenen Glücksspielen ihr Geld verspielen oder gewinnbringend einsetzen. Dieser Raum wird nur von einem kleinen Kreis von Eingeweihten genutzt, die alle das Geheimnis zu wahren wissen. Ab und zu werden reiche Besucher des Gasthauses eingeladen. Diese wachen dann meist in den Ruinen von Havena auf. Harderus verfügt immer über einen Vorrat an Vergessentrank, so daß sich die Opfer am nächsten Tag an nichts mehr erinnern.

1.4 Küche

In diesem Raum arbeitet neben der Besitzerin noch die Köchin Arandil Torburg, eine ausgezeichnete

1. Stock



Kraft. In diesem Raum befindet sich eine Falltür, die in den Vorratskeller führt.



Rechtprechung in Albernia

Jeder Baron ist berechtigt, das Gesetz zu vertreten und rechtzusprechen, sofern es sich um einfache Belange handelt. Bei schwereren Delikten (Mord, Drogenhandel, etc.) wird der Gerichtshof von Havena eingeschaltet. Oberster Richter dieses Hofes ist Guyt Ui Bennain, ein Cousin des Fürsten.

Die meisten Urteile, die von ihm stammen, bringen die Angeklagten auf den Richtblock, wo sie vom Scharfrichter geköpft werden.

Guyt Ui Bennain gilt als unbestechlicher Richter, der sogar korrupte Adlige hinrichten lassen würde, wenn es zu einer Anklage käme.

Die Gefangenen der einzelnen Baronien werden mit Kutschen, die mit einem Eisenkäfig ausgestattet sind nach Havena gebracht, wo sie dann auf ihren Prozeß warten. Diese Transporte werden sehr scharf bewacht, so daß es kaum möglich ist, die Gefangenen zu befreien.

Die Organisation der Ser

Hierbei handelt es sich um eine Bande von Räufern, die ganz Albernia unsicher macht. Allerdings überfallen sie nicht die armen Bauern, sondern lediglich Geldtransporte oder Handelskarawanen. Da das Fürstentum durch diese Bande schon arg geschädigt wurde, setzte der Fürst für die Ergreifung eines Räubers 50 Dukaten aus. Für die Ergreifung des Anführers gibt es sogar 500 Dukaten, doch bisher hat man nicht einmal drei der Räuber fangen können.

Niemand weiß, wo sich ihr Versteck befindet und über die Anführer ist nur sehr wenig bekannt. Man nimmt aber an, daß dieser Anführer Beziehungen zum Adel haben muß, denn die Bande ist über alle wertvollen Lieferungen bestens informiert.

Große Veranstaltungen

Einmal im Jahr findet in Havena ein großes Innenturnier statt, was für die Bewohner der Stadt immer ein Volksfest bedeutet. In diesem Turnier nehmen immer acht Mannschaften teil.

Alle vier Jahre findet in einer der drei Städte Havenas ein Ritterturnier statt, zu dem auch der Kaiser aus Gareth eingeladen wird.

Alljährlich treffen sich viele Geweihte der Rondra in Winhall (am 1. Tag des Monats der Rondra), um ihr großes Fest der Göttin zu feiern. Zu diesem Anlaß finden zahlreiche Kampfspiele statt, und nicht selten kommen bei diesem Ereignis einige Bürger Winhalls ums Leben.

DER LETZTE HELD EXTRA 1
 Das Magiesystem der LETZTEN HELDEN
 *
 * Von nun an kann jeder das Sonderheft unserer Zeitschrift bestel- *
 * len, denn endlich liegt die überarbeitete zweite Auflage vor. *
 * Euch erwarten zwei verschiedene Zaubersysteme, 71 Zaubersprüche, *
 * Dämonenbeschwörungen, Geisterbeschwörungen und neue magische *
 * Artefakte. *
 * Preis: 3,- DM + 1.10 DM (Druckkosten und Porto) *
 * Bitte das Geld in Form von Briefmarken bis zu -,80 DM beilegen. *
 * Interessenten melden sich bei: CARSTEN GILLNER *
 * Celler Straße 23 *
 * 3300 Braunschweig *
 *



entrichten (pro Monat):

Einzelpersonen: Männer 2 Dukaten; Frauen 1 Dukate

Familien mit einem Kind: 3 Dukaten; für jedes weitere Kind 5 Silbertaler

Dabei ist zu bedenken, daß ein normaler Tagelöhner in der Woche ungefähr eine Dukate verdient. Ein Mann mit Familie hat laut einem albernischen Gesetz immer mehr Geld zu verdienen, als ein anderer Mann, der ledig ist, für die gleiche Arbeit verdienen würde.

Bei den Steuern der Bauern muß man zwischen den Leibeigenen und den Freien Bauern unterscheiden. Freie Bauern findet man zum Beispiel innerhalb der Stadtmauern von Havena. Ein Teil ihrer Ländereien, für die sie bei einem Großgrundbesitzer Pacht zu zahlen haben.

Freie Bauern müssen folgende Steuerlast tragen: Sie geben dem Baron 40% ihrer Ernte für die allgemeinen Steuern und 10% ihrer Ernte sind für die Gotteshäuser bestimmt. Weitere 10% ihrer Ernte beträgt die Pacht beim Großgrundbesitzer.

Leibeigene geben 50% allgemeine Steuer an ihren Lehensherren und 10% für die Gottheiten.

35% von allem, was ein Baron an Steuern einnimmt gibt er weiter an den Fürsten, welcher damit die Provinz versorgt. Auch die einzelnen Stadtparlamente bekommen von diesem Geld einen kleinen Teil zu sehen, aber er ist zu gering, um damit eine Revolte zu entfachen.

Völlige Steuerfreiheit genießen lediglich der Adel und der Klerus. Reiche Kaufleute und Großgrundbesitzer zahlen den üblichen Satz. Ihnen wird das meiste Geld durch Import und Exportzölle abgenommen.

Orks und Albernia

Immer wieder wird die kleine Provinz von ganzen Horden von plündernden Orks heimgesucht. Vor ihnen ist man eigentlich nur in den Städten und in den Burgen der Lehensherren sicher, und dort werden die Tore schnell geschlossen.

Um der Plage der Ork habhaft zu werden setzte der Fürst vor 12 Jahren ein Kopfgeld für diese Wesen aus. Pro erschlagenen männlichen Ork gibt es zwei Dukaten, für weibliche und minderjährige 1 Dukate. In jeder Baronie gibt es Annahmestellen für die abgeschlagenen Orkköpfe. Aufgrund dieses Kopfgeldes bildete sich schnell eine Orkjägergilde, in der man nur erfahrene Krieger antrifft. Mitglieder diese Gilde haben das uneingeschränkte Recht Waffen zu tragen und genießen meist hohes Ansehen.

Skaven in Albernia

Fürst Cuanu Ui Bennain ist einer der größten Gegner des Sklaventums. Deshalb ist das Handeln und das Halten von Sklaven unter Androhung der Todesstrafe verboten. Allerdings gibt es da auch einige Ausnahmen, denn der Verbot des Handelns mit Sklaven bezieht sich nur auf menschliche Wesen.

Mit Orks kann zum Beispiel auch gehandelt werden, aber kein Bürger Albernia darf einen Ork zum Sklaven haben. Die Bewohner Havenas haben damit einmal eine sehr schlechte Erfahrung gemacht.

Halten darf man sich zum Beispiel die Necker, jene Rasse von Meeremenschen, die den Fischern von Havena manchmal in die Netze geht.



2.1 Flur

Bei Nacht wird dieser Flur durch mehrere Öllampen erleuchtet. Von hier aus führt eine hochklappbare Leiter auf den Dachboden, auf dem sich jedoch nur Gerümpel befindet.

2.2 Arbeitsraum der Dirne

In diesem Raum, der mit teurer Seide behangen ist, und in dem lediglich ein riesiges Bett und zwei Spinde stehen, geht die Dirne Sahra ihrer Beschäftigung nach. Sahra hat einen mehr als anziehenden Körper, den sie immer in durchsichtige Seide hüllt. Sie versteht es, die Männer, die nach einem prallen Geldbeutel aussehen zu betören (Minnekünste 16). Meistens, es sei denn, der Freier gefällt ihr, tut sie ihren Kunden immer ein starkes Schlafmittel in die Getränke, das die Nebenwirkung hat, daß das Opfer alles vergißt, was ihm in den letzten 24 Stunden widerfahren ist. Die Opfer sind in allen Fällen ausgeraubt und finden sich irgendwo in Havena wieder. Für eine Liebesnacht (Dauer etwa eine Stunde) verlangt Sahra 5 Dukaten.

2.3 Leseraum

In diesem Raum befinden sich zahlreiche Bücher in Regalen und auf Tischen. Der Raum selbst ist reich ausgestattet und es gibt hier einen Kamin.

2.4 Einzelzimmer

Diese Einzelzimmer sind schlicht eingerichtet, aber sie sind immer in einem sauberen und tadellosen Zustand, so daß 2 Dukaten pro Nacht mit Abendessen und Frühstück zwar viel sind, aber doch noch im Rahme des annehmbaren liegen.

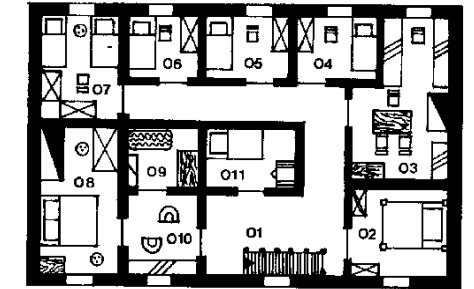
2.5 Einzelzimmer

Siehe 2.4

2.6 Einzelzimmer

Siehe 2.4

2. Stock



2.7 Doppelzimmer

Von der Einrichtung her sieht es hier aus wie in Zimmer 2.4, nur ist hier alles zweimal vorhanden. Der Preis für eine Übernachtung mit Abendessen und Frühstück kostet hier 17 Silbertaler.

2.8 Schlafsaal der Suite

Reich eingerichtetes Zimmer mit einem Doppelbett. In der Decke befindet sich eine Falltür, die nur vom Dachboden aus geöffnet werden kann.

2.9 Waschraum der Suite

Jeden morgen wird hier warmes Wasser aus der Küche nach oben gebracht.

2.10 Aufenthaltsraum der Suite

Hier gibt es keine Besonderheiten. Eine Nacht mit Vollverpflegung in der Suite kostet 16 Dukaten.

2.11 Raum des Nachtwächters

Hier hält sich Nachts der Nachtwächter Hak Brendel auf. Er



hat Schlüssel für alle Zimmer. In der Truhe befindet sich immer eine Flasche mit Schlafgift und eine leicht Armbrust mit sechs Bolzen.

Keller

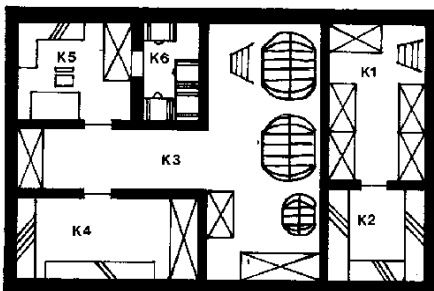
K.1 Vorratsraum

In diesem Raum werden allerlei Speisen gelagert. Eine Treppe führt hinauf in die Küche. Die Waren lagern hier in Schränken.

K.2 Vorratsraum

In mehreren Regalen lagern hier erlesene Fleisch- und Wurztwaren. In diesem Raum ist es immer angenehm kühl.

Keller



K.3 Weinkeller

In vier großen Fässern lagert hier der Wein des Gastwirts, der wirklich sein Geld wert ist. In den Schränken befinden sich einige Flaschen mit Spirituosen und Limonade, die hier kühl gehalten werden. Eine Leiter führt von hier aus hinter den Tresen im Schankraum.

K.4 Lagerraum

Die Tür zu diesem Raum ist ständig

verschlossen, und nur Haderus selbst hat einen Schlüssel. Hier unten lagert der Grundstock für Haderus Vermögen, und zwar eine Droge mit dem Namen GELBER LOTUS. Diese Pflanze wächst in den Urwäldern des Südens, und man muß ein Kenner sein, um sie zu erkennen. Haderus und seine Familie kommen aus dem Süden, und er ist ein wahrer Experte, was diese Droge betrifft.

Haderus hat zwei Dealer in Havena, die es verstehen, unerkannt zu bleiben. Die Zahl der Abhängigen ist nicht genau bekannt, aber es sind weit über zweihundert.

Weiterhin lagern hier zahlreiche Waffen, die er über Schmuggler aus Al'Anfa bezieht. Sie werden meist in Weinfässern geliefert.

Die Waffen sind größtenteils in einem schlechten Zustand, trotzdem werden sie über den Listenpreis verkauft (meist an Aufständige, die sonst nirgendwo Waffen kaufen können).

K.5 Arbeitsraum

Auch dieser Raum ist ständig verschlossen. Hier notiert Haderus alles über seine Geschäfte. Ein Gardist, der hier eindringen würde, könnte viel belastendes Material finden. Wenn man die kostbare Kleidung im Schrank beiseite schiebt, findet man eine kleine Geheimgtür zu Raum K.6.

K.6 Schatzkammer

Hier bewahrt Haderus all das Geld auf, daß er sich durch seine Handel verdient hat. Es sind weit mehr als 5000 Dukaten.

Die Personen

Haderus Bhorr

Ein geschäftstüchtiger Mann, der erkannt hat, daß illegale Geschäf-



Religionen

In Havena, der großen Hafenstadt am Meer der Sieben Winde, glauben die Bürger vorwiegend an den Neeresgott Efferd, aber auch die Glaubensgemeinschaft der Liebesgöttin Rahja und des Lichtgottes Praios sind hier stark vertreten. Kleinere Gemeinden bilden die der Göttin der Heilkunde und des Ackerbaus Peraine und die der Göttin des Herdfeuers Travia.

In den Baronien Dela, Forkh und Turingen gibt es jeweils nahe der Lehenssitze der Barone Ferainetempel. Die Göttin des Ackerbaus wird hier sehr stark geschätzt.

In Honingen regiert nur eine Gottheit, und zwar der Gott der Gerechtigkeit und des Lichtes Praios. Man merkt hier schon stark den Einfluß der Hauptstadt des Mittelreiches Gareth.

In Winhall treffen sich nun alle Zwölfgötter. Obwohl die Stadt wahrlich nicht besonders groß ist, gibt es von jeder Gottheit, auch von Phex, dem Gott der Händler und Diebe, zumindest eine kleine Kapelle. Winhall ist eine typische Grenzstadt. Der prächtigste Tempel (er gleicht eher einer Festung) ist der der Kriegsgöttin Rondra, was in der Zeit der Kriege mit Nostria begründet liegt.

Auf jeden Fall wird man im ganzen Land kleinere Kapellen des Boron finden, denn ihm gehören schließlich die toten. In Havena findet man den größten Tempel des Gottes des Todes. Es gibt aber kaum Anhänger.

Vegetation

Weite Teile Albernias werden von Sümpfen bedeckt, so daß man dort keine besonders nahrhafte Vegetation erwarten darf. Jedoch ist es schon einigen Bauer gelungen in den feuchten Gebieten eine Pflanze namens Reis anzubauen. Ansonsten findet man in den Sümpfen nur einige verschiedene Arten von Gräsern und gelegentlich einige niedrige Nadelbäume.

Der Rest Albernias wird von fruchtbarem Land bedeckt, auf dem verschiedene Sorten Getreide angebaut werden. Man findet nur gelegentlich einige kleine Wäldchen, lediglich in der Umgebung von Winhall ist der Waldbestand reichhaltiger.

In der Gegend um Honingen kann der Reisende große Gemüsfelder finden, die fast ausschließlich zur Versorgung der eigenen Provinz gedacht sind.

Wirtschaft und Handel

Der Handel Albernias findet fast ausschließlich über Havena statt, wobei alle Waren, mit denen gehandelt werden soll, erst einmal nach Havena geschafft werden, von wo aus sie dann in andere Länder gebracht werden.

Das ist auch der Grund dafür, daß die meisten Kaufleute in Havena leben, und diese Kaufleute sind auch die Herrscher des Handels in Albernia.

(Mehr über den Handel Havenas mit anderen Städten gibt es im nächsten Artikel)

Steuern

Die Steuern in den Städten kommt zum einen den Baronen zum anderen dem Fürsten zu gute. Diese leiten dann einen Teil weiter an die stadtansässigen Gotteshäuser. Die Steuern sind wie folgt zu

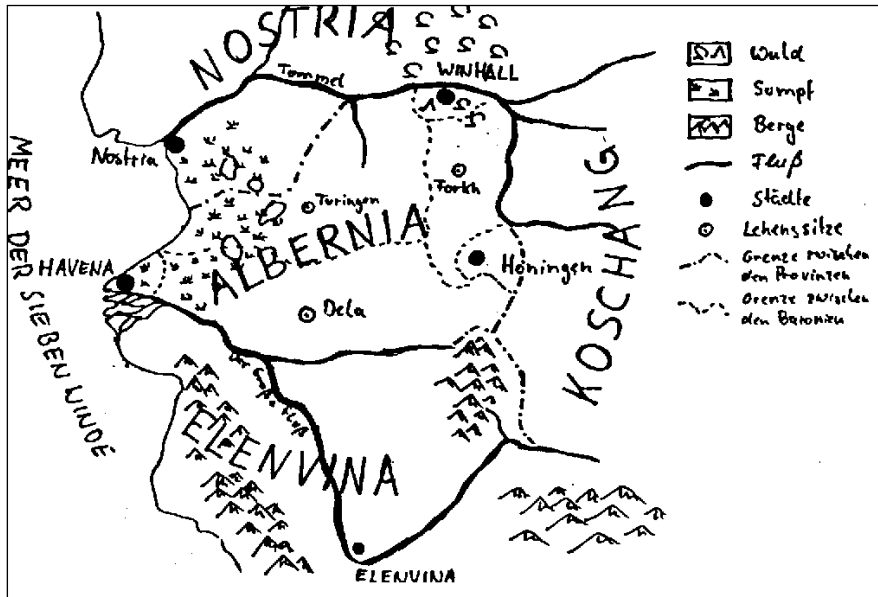


rätselhafte Weise ums Leben kam (man fand eine grausam zugerichtete Leiche im Schlafgemach des Kaisers, die nicht mehr identifiziert werden konnte), wurde die Vermählung des Prinzen bekannt gegeben, und Prinz Brin wurde zum Kaiser ausgerufen. Der Einfluß des Fürsten von Albernia auf den Kaiser ist deutlich zu spüren, denn die meisten Unterstützungen erhält seit dieser Zeit diese Provinz.

Organisation

Das Fürstentum Albernia unterteilt sich noch einmal in sechs Baronien, wovon drei Städte sind. Die Baronien und ihre Herrscher:
 Havena - Fürst Cuanu Uí Bennain von Albernia, Baron von Havena
 Honigen - Baron Gemblon Aschton von Honigen
 Winhall - Baron Torn von Winhall
 Dela - Baronin Nahema II von Dela
 Forkh - Baron Iarís von Forkh
 Turingen - Baronin Zistera von Turingen

Diese sechs Personen regieren unter dem Vorsitz des Fürsten, der uneingeschränktes Vetorecht hat, zusammen mit Baron Guyt Uí Bennain, einem Cousin des Fürsten und gleichzeitig oberster Gerichtsherr von Havena, das Fürstentum. Stellvertreter des Fürsten ist dessen Cousin, der die Arbeit des Fürsten übernimmt, wenn dieser beispielsweise in der Hauptstadt des Kaiserreiches ist. Alle Titel werden durch Vererbung weitergegeben und bleiben somit in der Hand der einzelnen Adelsgeschlechter.



te zwar gefährlich, dafür aber auch sehr gewinnbringend sind. Er sucht immer nach neuen Möglichkeiten, neue Geschäfte zu machen. Mit dem Waffenhandel und -schmuggel hat er auch erst vor einem Jahr angefangen. Seine Haupteinnahmequelle war bis dahin der GELBE LOTUS gewesen. Obwohl er keine guten Freunde in der Stadtwache hat, sind er und seine Dealer noch nie erwischt wurden. Das zeigt wohl deutlich, wie geschickt sie sind.

Genala Bhorr

Die Frau von Haderus weiß nichts von den finsternen Geschäften ihres Mannes. Sie glaubt noch immer, ihr Wohlstand käme aus den Gewinnen des Gasthauses. Sie ist 36 Jahre alt und sieht noch sehr gut aus, aber bis zum heutigen Tag hat sie ihrem Mann die Treue gehalten.

Daderus Bhorr

Der Bruder von Haderus ist ein kräftiger Mann, der oft genug als Rausschmeißer fungiert. Auch er weiß nichts von den Geschäften seines Bruders. Er ist allerdings in dessen Frau verliebt, was auch der Grund dafür ist, warum er für seinen Bruder arbeitet.

Lir und Namir

Zwei Elfen, die abends ab 20.00 Uhr auf der kleinen Bühne im Lokal singen und Musik machen. Sie stecken mit Haderus unter einer Decke, denn sie sind die beiden Dealer, die das Rauschgift an den Mann bringen. Sie wissen auch von den Waffengeschäften.

Stammgäste

Hervat Gerstern

Ein reicher Kaufmann, der fast jeden Abend in das Gasthaus kommt, um sich im Glücksspiel zu versuchen.

Maale Torn

Ein alter Seemann, der von Zeit zu Zeit im Gasthaus sitzt, um all sein Geld, das er sich durch Gelegenheitsarbeiten verdient hat auszugeben. Er ist 59 Jahre alt und weiß so manche Geschichte zu erzählen.

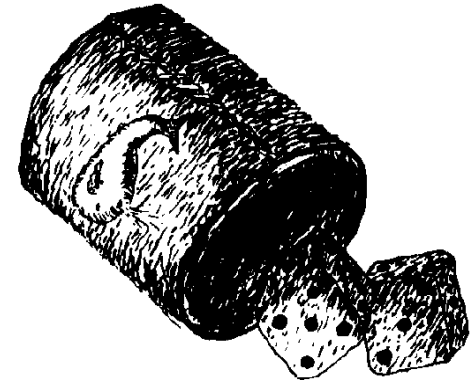
Serlinde Klunk

Sie ist Kapitän auf einem Schiff aus Kuslik, das oft im Hafen von Havena liegt. Sie ist auch eine Spielerin der geheimen Runde. Allerdings ist sie gleichzeitig noch der "Mittelsmann" für das Waffengeschäft, und sie ist es auch, die die wertvollen Fässer bringt.

Weitere Spieler

Erbert von Geras - Hauptmann der Stadtwache.

Lilly Funiti - sie hat einen kleinen Stoffladen in Havena
 Thorn Veruin - Ein Mitglied der Diebesgilde, er paßt auf und wahrt die Interessen seiner Gilde.
 Die restlichen Spieler bleiben im Ermessen des Meisters, es sollten aber nicht zu viele sein.





GASTHAUS "WALFISCH"

GETRÄNKEKARTE

Biere		Weine			
Starkbier	1/2 l 7 H	1 l 13 H	Al'Anfa trocken	1/4 l 1 ST	1 l 4 ST
Dünnbier	5 H	9 H	Lowangener Eis	2.5 ST	10 ST
Havenabier	5 ST	9 ST	Garethher Lese	2 ST	7 ST
			Herbe Traube	1 ST	4 ST
Spirituosen		Alkoholfreie Getränke			
Thorwal-Rum	1/8 l 8 H	1/4 l 16 H		1/2 l 1	1 l
Kakteen Schnaps	12 H	20 H	Limonade	2 H	4 H
Branntwein	9 H	15 H	Milch	1 H	2 H
Frigorner Kirschwasser	20 H	40 H	Tee	1 H	2 H
Drachenfeuer	50 H	100 H	Wasser	-	1 H

SPEISEKARTE

Steak mit Gemüse und Salat	25 H
Gebratener Fisch mit Zitrone	20 H
Kraftbrühe mit Schweineaugen	12 H
Gemüsesuppe	14 H
Wildbrett mit Gemüsebeilagen (3 Pers.)	80 H
Fischplatte (4 Pers.)	100 H
Meeresfrüchteplatte (2 Pers.)	90 H
Hühnerfleisch in Fladenbrot	27 H
Bauernplatte (2 Pers.)	50 H
Bauernplatte (4 Pers.)	90 H
Obstschale	75 H
Brot - mit Hartwurst	9 H
- mit Schinken	10 H
- mit Ziegenkäse	8 H

KUCHEN UND SÜSSSPEISEN

Gefüllte Pasteten	14 H
Sahnetorte (Stück)	9 H
Marzipankuchen	12 H
Pudding	6 H
Eis	4 H
Eingemachtes Obst	5 H



Das Fürstentum ALBERNIA

von Andreas Michaelis

Hallo Meister aller Rollenspiele. Sicherlich seid Ihr im Besitz eines Havenakastens, jener Stadtbeschreibung der Firma Schmidt-Spiele, die für alle Rollenspiele geschaffen wurde. Allerdings ist die Stadt noch nicht ganz ausgefüllt, und auch bleibt einiges offen, was Organisation und Lage betrifft. Jeder Meister wird sich schon eigene Sachen erdacht haben, um unter anderem neue Spielideen zu bekommen. Auch ich habe mir meine Gedanken gemacht, was denn nun noch fehlt, und was man noch berichten könnte. Ich bin zu dem Entschluß gekommen, daß es ganz interessant sein könnte, das Fürstentum ALBERNIA zu beschreiben, dessen Hauptstadt nun einmal Havena ist.

Lage

Albernia liegt im Westen Aventurien und grenzt im Norden an das Königreich Nostria. Im Süden bildet der Große Fluß eine natürliche Grenze. Honingen ist die östlichste Ortschaft Albernias, die nur wenige Wegstunden von der nächsten Provinz (Koschang) entfernt ist. Im Westen liegt das Meer der Sieben Winde, in das auch der große Fluß mündet. An dieser Mündung (ein Delta) liegt die Hauptstadt Havena. Die dritte Stadt ist Winhall, die den nördlichsten Stützpunkt der Stadt ausmacht.

Geschichte

Ursprünglich war Albernia eine Provinz des Alten Reiches, die dem Kaiser stets ergeben war. Im Gegensatz zu Nostria und Andergast sagte sich diese Provinz nicht im Jahre 1647 v.Hal vom Kaiserreich los, sondern blieb eine Provinz des Kaisers.

Im Jahre 1611 v.Hal, also im Jahr des großen Aufstandes von Gareth, verlegte der damalige Fürst von Albernia, Etel Bragold, Reichsstatthalter von Honingen, seinen Sitz nach Havena und machte sie zur Hauptstadt des Fürstentums.

Die Provinz blieb dem Kaiserhaus treu, auch als dieses nach Gareth verlegt wurde. Erst als das Geschlecht der Bennain an die Macht kamen, wurde die kleine Provinz aufsässig und stellte sich teilweise gegen das Kaiserhaus.

Im Jahre 351 v.Hal zeigte die Provinz zum ersten Mal seine Krallen, als sie, trotz der Schwächung durch die Kämpfe gegen die Orkhorden, gegen das Königreich Nostria marschierte, um sich die Stadt Winhall zurückzuholen. Nach starken Verlusten auf beiden Seiten eroberte Albernia im Jahre 350 v.Hal die Stadt und verwies die nostrischen Truppen auf die andere Seite des Tommel.

Das Jahr 292 v.Hal brachte dann einen weiteren Schritt gegen das Kaiserreich. Der derzeitige Fürst, Toras Bennain, versagte dem Kaiser die KAISERSTEUER und ließ das Geld in seine eigenen Kassen laufen. Die weitere Zeit verlief weitgehend ereignislos, so daß man auf eine genaue Beschreibung verzichten kann. Wichtigstes Ereignis der neueren Geschichte dürfte die Verlobung von Emer Ui Bennain, der Tochter des derzeitigen Fürsten, mit Prinz Brin von Gareth, dem Sohn des Kaisers des Mittelreiches sein. Diese Verlobung soll dazu dienen, Albernia enger an das Kaiserhaus zu binden.

Als im Jahre 9 n.Hal der Kaiser bei einem Angriff der Finsternis auf



hatte die Männer nicht aus den Augen verloren, und langsam wurde mir klar, wo sie hin wollten. In die Ruinen, wo sich sonst nur ein Wahnsinniger hin wagen würde, denn es heißt, es soll dort spuken. Ich hatte ein wenig Angst, aber wie mußte es dem Wesen in dem Sack gehen. Ich warf meine Furcht ab und ging weiter, immer darauf bedacht, nicht entdeckt zu werden. Schließlich hielten die beiden Männer an und legten den Sack ab.

"Wir sollten ihn töten," sagte der eine, "er bringt uns nur Ärger."

"Nun gut," antwortete der andere und zog einen Dolch, "halt ihn fest, damit ich ihn treffe."

'Mörder' fuhr es mir durch den Kopf und wild entschlossen sprang ich dazu. "Erst müßt ihr mich töten", rief ich ihnen zu und nur kurze Zeit später erkannte ich, daß es ein Fehler gewesen war. Die beiden finsteren Typen wiegten ihre schweren Dolche in der Hand und kamen hämisch grinsend auf mich zu.

"O.K., Freunde, es war ein Scherz...", stammelte ich, doch für meine Einsicht war es nun zu spät. Ein Kampf entbrannte, dessen Ausgang bereits feststand. Wenn nicht ein Wunder geschehen würde, würden hier bald zwei Leichen liegen.

Und das Wunder geschah. Ich sah nu dunkle Schemen und hörte ein merkwürdiges Gesänge, das ungehuer melodisch war, dann fielen die beiden Schurken plötzlich ins Wasser und ertranken.

Es war ganz still, so still, daß ich mein schnell schlagendes Herz hören konnte. Dann bewegte sich wieder der Leinensack. Ich kroch zu ihm und schnitt ihn auf, darin war ein mittelgroßes Wesen mit einer bläulich schimmernden Haut gefangen, das schnell aufsprang und mich mit großen Augen ansah. Ein Meermensch, ein Necker dachte ich, und ich sah ihn in seine Augen, während ich mich bemühte aufzustehen.

Er sprach etwas in seiner SingSangsprache, das ich nicht verstehen konnte, streichelte mit seinen kalten Händen mein Gesicht und sprang dann ins Wasser. Und dort sah ich dann, daß viele kleine Köpfe aus dem Wasser schauten. Ich winkte ihnen zu, dann verschwanden sie, und auch ich ging nach Hause.

Doch seit jener Zeit bin ich sehr oft bei den Ruinen gewesen und habe den Neckern beim Spielen zugeschaut.

— ENDE —

Es gibt noch weitere Havenaergänzungen der letzten Helden. Hier eine Übersicht, wo man sie finden kann:

Das Gasthaus "Zur Lieblichen Rahja" von Gerd Böder - DLH 4
 Der Waffenhändler Algir Dostros von Frank Jäger - DLH 5
 Die Bierbrauergilde von Andreas Michaelis - DLH 6
 Das Bordell der Valeria Mardov von F. Jäger und A. Michaelis - DLH 7
 Der Künstler Pavendiek Prunzel von A. Michaelis - DLH 7

Weitere Ergänzungen sind in Vorbereitung. Vielleicht ist ja auch einmal die Idee eines unserer Leser darunter....



HAVENA

RELIGION UND GLAUBEN IM LEBEN DER BÜRGER

EFFERD

"EFFERD, Schutzgott Havenas, der Du uns seit Aonen behütet, nun sollst Du Dein Reich erobern, die Stellung einnehmen, die Dir gebührt, die Position des Obersten aller Götter, des allmächtigen Regenten! Niemals wieder soll ein anderer Gott Dir den Thron streitig machen, nie wieder soll Dein Ansehen erniedrigt werden, dafür werden wir sorgen, wir, Deine getreuen Anhänger und Lehrer Deiner wahren Lehre, für jetzt und immerdar!"

Soweit der EFFERD-Priester Efferdhilf, der Blaue im Jahre 291 vor Mal, der die Geweihten des Meeresgottes bei dem Versuch, EFFERD zum obersten Gott zu erklären und PRAIOS abzusetzen, führte. Dieser Versuch scheiterte aufgrund der geballten Macht von PRAIOS, RONDRA und BORON, deren Geweihte alles daran setzten, die alte Ordnung aufrechtzuerhalten, nötigenfalls mit Gewalt. Dementsprechend wurde ein Aufstand niedergeschlagen und sieben Geweihte des EFFERD hingerichtet. Trotzdem (oder gerade deshalb?) genießen die Geweihten EFFERDs allerhöchstes Ansehen in Havena und nicht selten wird der Götterbund, wie die Allianz der drei Gottheiten, der mächtigste Bund, der je geschlossen wurde, genannt wird, von alten Fischern und Seemännern verflucht. Doch siegt bei der Masse der Bevölkerung der Respekt vor PRAIOS, die Angst vor RONDRA und die Ehrfurcht vor BORON, so daß die Götterwelt auch in Havena intakt ist, wenn EFFERD auch der angesehenste Gott ist. Daß dies so ist, kann jeder Reisende selbst nachprüfen, indem er einmal eine EFFERD-Andacht und eine Predigt eines PRAIOS-Priesters besucht. Die unterschiedliche Besucherzahl spricht Bände...

Bei den Geweihten des EFFERD an dem nach dem Meergott benannten Platz sieht es jedoch anders aus. Für den größten Teil der Priester und Geweihten, von denen es immerhin neun im Tempel zu Havena gibt, ist diese Episode der Zwistigkeiten in der Götterwelt Avenfuriens zwar nicht mehr als ein interessantes Kapitel Geschichte, so daß nach außen hin die Glaubensgemeinschaft des EFFERD auch keine grundlegenden Unterschiede zu anderen Tempeln aufweist, doch besteht eine radikale Gruppe, die noch immer das alte Vorhaben zu realisieren plant. Diese Gruppe besteht aus den drei Geweihten Valos Sturztänzer, Halasir Seeherr und Krys Eisvogel sowie einigen Fischern und Seemännern, die in ihrem religiösen Fanatismus die Götterhierarchie neu ordnen wollen. Nur Valos Sturztänzer und Halasir Seeherr vertreten die Meinung, daß der Umsturz ohne jegliches Blutvergießen abgehen müßte. Durch ihren Einfluss ist die Gruppe, die sich selbst die Brüder des Meeres nennen, bis auf Flugblätter und Schmähschriften gegen PRAIOS noch nicht großartig in Erscheinung getreten. Trotzdem geht es bei den regelmäßigen Treffen in den Ruinen heiß her und es ist nur eine Frage der Zeit, wann sich weitergehende Aktionen ergeben werden. Auch die Predigten der drei Geweihten sind ebenso radikal wie aufwiegelnd, vor allem die von Krys Eisvogel, doch sehr beliebt und steigern EFFERDs Ansehen noch, zumal es in den letzten Jahren weder Fangknappheit noch verheerende Naturkatastrophen gab.

"Und die Fluten ergossen sich über die Frevler und aus den tiefsten Tiefen des Meeres stiegen unermeßliche Schrecken herauf zu den Leben-



den, sie zu bestrafen für Missetat und Unrecht, für Selbstgefälligkeit und Blasphemie. Und der Bote der Ozeane sprach zu den Sündigern, auf daß die Lehre nie mehr vergessen würde: 'Seht und fürchtet euch ob der Macht eures Gottes, wider den eure Rede ging, er ist euer Schutzgott, doch duldet er keine Frevel. Nie wieder sollen die Bürger Havenas diese Lektion vergessen, oder EFFERD wird vollenden, was er heute nur andeutet!' Damit verschwand er in den Fluten und Havena ward noch einmal verschont...

Aus dem Buch Der Blauen Weisheit, Kapitel 7 "Havena in Strafe und Gnade".

Das größte Heiligtum des EFFERD-Tempels zu Havena ist das Buch Der Blauen Weisheit, in dem die Geschichte Havenas von der Stadtgründung bis zur Manifestation EFFERDS als Schutzgott der Stadt beschrieben ist. Dieses Buch ist mit einer wasserunlöslichen Tinte und in einer alten Sprache geschrieben, die nur die Oberpriesterin Larona Seeträumerin und Halasir Seeherr beherrschen. Außerdem wird ein junger Geweihter namens Toran Schwertfisch gerade in dieser Sprache unterrichtet. Dieses Buch befindet sich in einer geheimen Kammer unterhalb der Kaverne. Die Kammer ist prunkvoll eingerichtet, das Buch ruht unter einer Glaskuppel auf einem Podest in der Raummitte. Zu diesem Raum haben nur die drei Sprachkundigen Zutritt, da das Buch von unermeßlichem Wert ist.

"Auf das er uns beschütze und unser Haus behüte, wie er es seit Generationen tut, und über den Schlaf der Stadt wache, damit unsere Söhne und Töchter getreue Anhänger seiner Lehre werden mögen. Denn er ist unser Gott und ihn wollen wir huldigen, seine Güte wollen wir preisen, damit uns kein Übel widerfahre, nicht heute und nicht in Ewigkeit."

Aus dem Buch Der Blauen Weisheit, Kapitel 5 "Und bewahre uns vor Sturm und Flut!"

RAHJA

Auch RAHJA spielt im Leben der Havenaer Bürger eine große Rolle und die Geweihten der RAHJA sind sehr angesehen. Der Besuch des RAHJA-Tempels, obwohl Ort aller weltlichen Genüsse und Gelüste, hat daher auch nichts anrühiges an sich, sondern ist eine ganz normale Tätigkeit, die viele Bürger ab einer gewissen Altersgrenze, egal ob männlich oder weiblich, ausüben. Die Annehmlichkeiten, sei es Rauschkraut(!), Alkohol oder sogar Liebesdienste, haben hier nichts herabwürdigendes an sich, im Gegensatz zu Spelunken und Bordellen, die daneben ebenfalls existieren, wie zum Beispiel das der Valeria Hardov (siehe der Letzte Held Nr.7). Diese sind den Geweihten der Göttin der Ekstase natürlich ein Dorn im Auge, da sie mit RAHJA oftmals nicht viel im Sinn haben. Die Priester und Geweihten machen daher immer und jederzeit ihren Ein-



Motivsuche

eine Story von Andreas Michaelis

Der Mond steht hoch über der schlafenden Stadt, aber schon bald kann ich einige dicke Wolken sehen, die sich vor ihn schieben, als wollten sie das Licht löschen, das die Diebe und Unholde in ihren Verstecken hält. Die Straßen sind leer hier im Orkendorf, und die Patrouillen, denen ich ab und zu begegnet bin, schauen sich ängstlich um, denn hier wohnt das Elend und die Furcht, den nächsten Tag nicht mehr zu erleben.

Fragt mich nicht, warum ich so verrückt bin, mich um diese Zeit hier aufzuhalten, ich weiß es nicht, wahrscheinlich war ich nur neugierig oder habe nach neuen Motiven für meine Lieder gesucht, denn ich liebe das einfache Volk mehr als die prunkvollen Ritter und Helden, die mit einem steifen Lächeln auf die Bürger Havenas herabschauen.

Ich schlenderte so durch die Straßen, als ich plötzlich zwei Männer sah, die einen Leinensack auf den Schultern trugen, der sich heftig bewegte. Ich zog meinen Dolch und verfolgte die Männer, die es scheinbar recht eilig hatte, ihre Beute fortzuschaffen.

Ich dachte sofort an Entführung, und ich war wild entschlossen, die beiden Männer zu stellen. Das würde einen Liedtext geben, wie ihn die Menschheit noch nicht erlebt hatte, denn endlich würde ein Barde einmal dabei sein, wenn eine Heldentat begangen wird, ich bin dieser Held, und von mir werde ich singen.

Innerlich hörte ich die Melodie und ich begann den Text zu formen. Ich





umzugehen versteht. Durch seine zentrale Lage in der Nähe des Marktplatzes geht das Geschäft sehr gut, nicht zuletzt wohl auch, da es sich herumgesprochen hat, daß in Carllysias Kräuterladen nur Ware von hoher Qualität verkauft wird, im Gegensatz zu einigen anderen Läden in Havena.

Das Gebäude

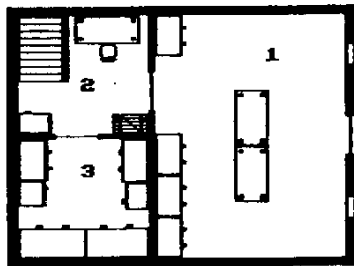
Erdgeschoß

- 1) Der Verkaufsraum
In diesem Raum befinden sich zwei Tische, wobei unter dem einen Tisch stets ein Säbel für den Fall der Fälle bereit liegt. Desweiteren stehen in diesem Raum noch einige Schränke in denen die Kräuter aufbewahrt werden. Eine Tür hinter den Tischen führt in einen weiteren Raum.
- 2) Der Arbeitsraum
In diesem Raum befindet sich eine Treppe, die in das Obergeschoß führt sowie ein Arbeitstisch mit einem Stuhl. Desweiteren steht in dem Raum noch eine Kiste und ein Spind, in denen Alaf seine Abrechnungen und sonstigen Unterlagen aufbewahrt. Eine Tür führt zum Vorratsraum.
- 3) Der Vorratsraum
Der Raum enthält mehrere Schränke und Spinde, in denen sich Kräuter befinden.

Obergeschoß

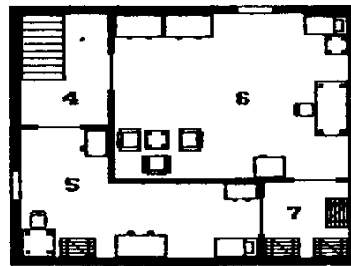
- 4) Der Flur
In diesem Raum endet die Treppe aus dem Erdgeschoß. Der Raum weist zwei Türen auf.
- 5) Alafs Wohn- und Schlafraum
In Alafs Wohn- und Schlafraum steht ein Bett, mehrere Schränke und Spinde sowie ein Tisch, ein Stuhl und eine Kiste. Hier hält sich Alaf abends auf. Eine Tür führt zu Raum 7.
- 6) Carllysias Wohn- und Schlafraum
Diesen Raum bewohnt Carllysia, wenn sie sich in Havena befindet. Der Raum enthält einige Schränke und Tische sowie ein Bett, ein Stuhl, drei Sessel und einen Spind. Eine Tür führt zu Raum 7.
- 7) Geldraum
In diesem Raum stehen drei schwere, eisenbeschlagene Truhen, in denen sich das Geld befindet. Die Geldmenge beläuft sich auf 100-250 Dukaten.

ERDGESCHOSS



2m

OBERGESCHOSS



fluß beim Fürsten und bei Mitgliedern des Stadtparlaments geltend, damit keine neuen Etablissements eröffnet werden. Gegen die bestehenden können sie nichts unternehmen, da sie in den heruntergekommenen Vierteln der Stadt liegen, in denen weder der Fürst noch die Garde irgendwelche Unternehmungen starten wollen, die möglicherweise zu Unruhen führen oder den Status als eine führende Handelsstadt gefährden könnten.

Doch auch bei den Geweihten der RAHJA existiert eine Gruppe von Radikalen, die die Lösung ihrer Probleme in der Gewalt sehen. Sie haben auch schon einen Plan, um die gotteslästerlichen Etablissements auszumerzen: sie planen eine Schließung des Tempels mit der Begründung, sie könnten diese Blasphemie nicht dulden und ihrer Göttin nicht zumuten. Daraufhin würden sich die Rahjagläubigen der Stadt, und das sind viele, vor allem reiche und einflußreiche Persönlichkeiten, stark und Front gegen Spelunken und Bordelle machen. Wahrscheinlich liefe dann alles auf einen Aufstand hinaus, doch dieser würde sich selbst niederschlagen, da zumeist Seeleute Bordelle und Hafenkneipen besuchen, und mit der nächsten Meuer würden die Rädelsführer auslaufen und vorbei wäre die Empörung. Notfalls wären genug Leibeigene der Adligen da, um den Aufstand zu stoppen.

Doch diesem Plan steht noch eine Person im Wege: die Oberpriesterin Geilets Guaire! Ihr sind die Bordelle und Rauschkrautkneipen zwar ebenfalls ein Dorn im Auge, doch meint sie, daß ein solcher Plan nicht mit ihrem göttlichen Auftrag zu vereinbaren ist. Da aber nur sie den Tempel schließen kann, sind den Geweihten, deren Anliegen die Beseitigung aller störenden Etablissements um jeden Preis ist, die Hände gebunden. Zum Glück für Havena.

PRAIOS

Er ist zwar der oberste aller Götter, doch in Havena ist das Auftreten der PRAIOS-Geweihten relativ bescheiden (was bei PRAIOS-Geweihten bedeutet, daß sie immer noch sehr hochnäsiger durch die Straßen gehen und nicht die besten Gesprächspartner abgeben), denn ihnen sitzt auch nach Jahrhunderten der Schock noch tief, daß es jemand gewagt hatte, an PRAIOS' Thron zu rütteln. Die Kühle, die diese PRAIOS-Geweihten an den Tag legen, kostet sie einiges an Sympathie in der Öffentlichkeit, denn normalerweise sieht man die Geweihten oft die Taten und den Ruhm PRAIOS' preisen, nicht jedoch in Havena. Hier verlassen die Geweihten den Tempel nur selten. Man fühlt sich im Haus des Gottes des Lichts und des Gesetzes am sichersten, denn es ist den Geweihten natürlich nicht verborgen geblieben, daß nicht alle EFFERD-Geweihten ihre Niederlage eingesehen haben. Noch immer bestehen daher gute Beziehungen zwischen dem RONDRATEMPEL in Nostris und den BORON- und PRAIOS-TEM-



pein in Havena. Man ist auf alles vorbereitet. Durch diese Situation muten die PRAIOS-Geweihten allen Bürgern etwas Sonderbar an, doch das kann die wahren Gläubigen natürlich nicht erschüttern. Und das sind wahrlich viele. Entgegen dem Eindruck, den Du, Leser, vom PRAIOS-Tempel in Havena haben mußt, fristet der Oberste aller Götter kein Mauerblümchendasein, im Gegenteil, er ist nach EFFERD mit RAHJA zusammen der höchstangesehene Gott in der Stadt am Großen Strom.

Doch es tritt nirgendwo eine derart offene Rivalität zwischen den Tempeln zweier Gottheiten auf wie hier. Deshalb bemerkt man als Durchreisender vor allem die Reden der EFFERD-Gläubigen gegen PRAIOS und gewinnt daher den Eindruck, PRAIOS würde kaum Anhänger haben. Zwar sind die Gottesdienste und Messen im PRAIOS-Tempel meist nur mäßig besucht, doch das liegt an den Gläubigen selbst. Diese sind nämlich zum Großteil Bauern und Arbeiter, die oft nicht die Zeit zu einem Besuch einer Predigt haben. Doch das macht den Geweihten nichts aus, sie wissen um ihr Ansehen und sind damit vorläufig zufrieden.

DIE ÜBRIGEN GÖTTER

In Havena stehen außerdem noch Tempel der PERAINE, TRAVIA und BORONS. Über BORON gibt es nicht viel zu sagen, da er und seine Gottesdiener im tagtäglichen Leben keine maßgebliche Rolle spielen. Sicher, viele Bürger Havenas gedenken seiner, wenn sie abends zu Bett gehen, denn er ist Gott des Todes und Vergessens, nicht zuletzt auch des Schlafes. Doch die übrigen Anlässe, zu denen an BORON gedacht wird, sind weniger fröhliche.

Geweihten des BORON wird man in Havena so gut wie nie begegnen, denn der BORON-Tempel liegt auf der sogenannten Boron-Insel und wird von Priestern und Geweihten selten verlassen! Die Menschen haben vor Insel, Tempel und Geweihten mächtigen Respekt und große Furcht, so daß auch niemals irgendjemand zur Insel fährt.

Besser besucht ist der Tempel der PERAINE. Als Diener der Göttin der Fruchtbarkeit und Heilkunde haben die Geweihten der PERAINE alle Hände voll zu tun, denn alle armen Leute, die sich einen Arzt nicht leisten können, erhalten bei ihnen Hilfe und Linderung ihrer Leiden. Dadurch sind immer recht viele, zumeist ärmliche, oft auch alte Leute im PERAINE-Tempel. Natürlich können die Geweihten und Priester nicht das leisten, was ein Arzt leistet, da sie weder sein Wissen noch seine Mittel haben. Sie helfen und heilen vielmehr mit Liebe und Fürsorge und mit Heilkräutern, Tränken und Salben. Damit tragen sie stark dazu bei, daß es den Armen nicht allzu schlecht geht.

Doch es gibt noch eine zweite Beschäftigung, der die Geweihten nachgehen. Diese hängt mit dem "Stein der Geburt" zusammen, einem magischen Stein, mit dem das Geschlecht eines ungeborenen Kindes festgestellt werden kann, allerdings nur von Geweihten oder Priestern der PERAINE. Wird dieser Stein über den nackten Bauch einer schwangeren Frau gehalten, so weiß der PERAINE-Geweihte, der den Stein hält, mit 100%iger Sicherheit, ob es ein Junge oder ein Mädchen wird. Diesen Stein kennt niemand außer den Geweihten im Tempel, doch die Zuverlässigkeit der Voraussagen haben sich herumgesprochen, so daß die Diener der Göttin alle Hände voll zu tun haben, um allen ihren Wunsch zu erfüllen. Hierzu kommen auch reiche und adlige Bürger, durch deren Spenden dann der Tempel seine Aktivitäten finanziert. Ja man sagt sogar,



daß der Besuch der Kaiserin, ausgerechnet während der Schwangerschaft, hauptsächlich deshalb organisiert worden wäre, um Gewissheit über das Geschlecht ihres Kindes und späteren Thronfolgers zu erlangen. Auch der TRAVIA-Tempel, der Tempel der Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft, hat sich der Armenhilfe verschrieben. Mit Nahrung, im Winter auch mit Kleidung und einem warmen Tee, helfen die Geweihten den Menschen Havenas, die sonst womöglich unkommen würden. Finanziert wird dies vor allem durch Zuschüsse anderer TRAVIA- und des PERAINE-Tempels von Havena, da durch Spenden nur wenig Geld eingenommen wird.

Wegen dieser Aktivitäten sehen die Reichen und Aristokraten meist verächtlich auf den Tempel der Armengöttin, wie sie TRAVIA manchmal nennen. Daher spielen die Geweihten der TRAVIA auch eine sehr untergeordnete Rolle in Havena.

Alle übrigen Götter sind in Havena nicht vertreten, wobei das bei einige einsichtig ist (FIRUN, RONDRA, INGERIMM), bei anderen weniger. Ein HESINDE-Tempel ist zum Beispiel längst geplant, doch endgültige Pläne existieren noch nicht. Auch ein PHEX-Tempel wäre angebracht, doch dagegen wehrt sich Cuano U! Bennain, Fürst von Havena, da ihm die Diebesgilde sowieso ein Dorn im Auge ist und er keinen Grund sieht, diese mit einem PHEX-Tempel auch noch zu legitimieren.

Soviel also zum Glauben in Havena. Reisender kommst Du nach Havena, führe keine Reden wider EFFERD, doch das solltest Du jetzt wissen. Es würde Dir ansonsten schlecht bekommen.

Carlysius Kräuterladen

von Carsten Gillner

In dieser Ausgabe unseres Clubmagazins wollen wir euch einen Kräuterladen vorstellen, in dem es alle Kräuter zu kaufen gibt, die in Aventurien bekannt sind.

Carlysia, die Eigentümerin des Ladens, ist eine erfahrene Magierin, die neben dem Laden in Havena noch jeweils einen Laden in Ysilia und in Kuslik besitzt, in denen neben Kräutern und Giften auch magische Tränke und Elixiere verkauft werden.

Da Carlysia zusammen mit ihrem Mann eine Burg im Lieblichen Feld besitzt, hat sie wenig Zeit, sich mit ihren Läden zu beschäftigen. Den Laden in Havena führt für sie Alaf Ansel, ein gelernter Apotheker, der auch verletzten Kunden, die den Laden aufsuchen ärztliche Hilfe zukommen läßt.

Alaf Ansel führt auch die Einkäufe von seinen Lieferanten in Kuslik, Al-Anfa und Gareth durch, die einmal monatlich ihre Waren, entweder auf dem Wasser- oder auf dem Landweg nach Havena bringen. Von ihnen erhält Alaf nur Kräuter der besten Qualität; dementsprechend sind natürlich auch die Preise in Carlysius Kräuterladen.

Alaf Ansel hält für den Fall eines Überfalls auf den Laden jederzeit einen Säbel unter dem Verkaufstisch bereit, mit dem er auch sehr gut