

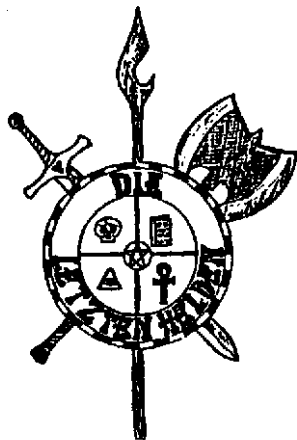
25 Jahre Der Letzte Held

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.

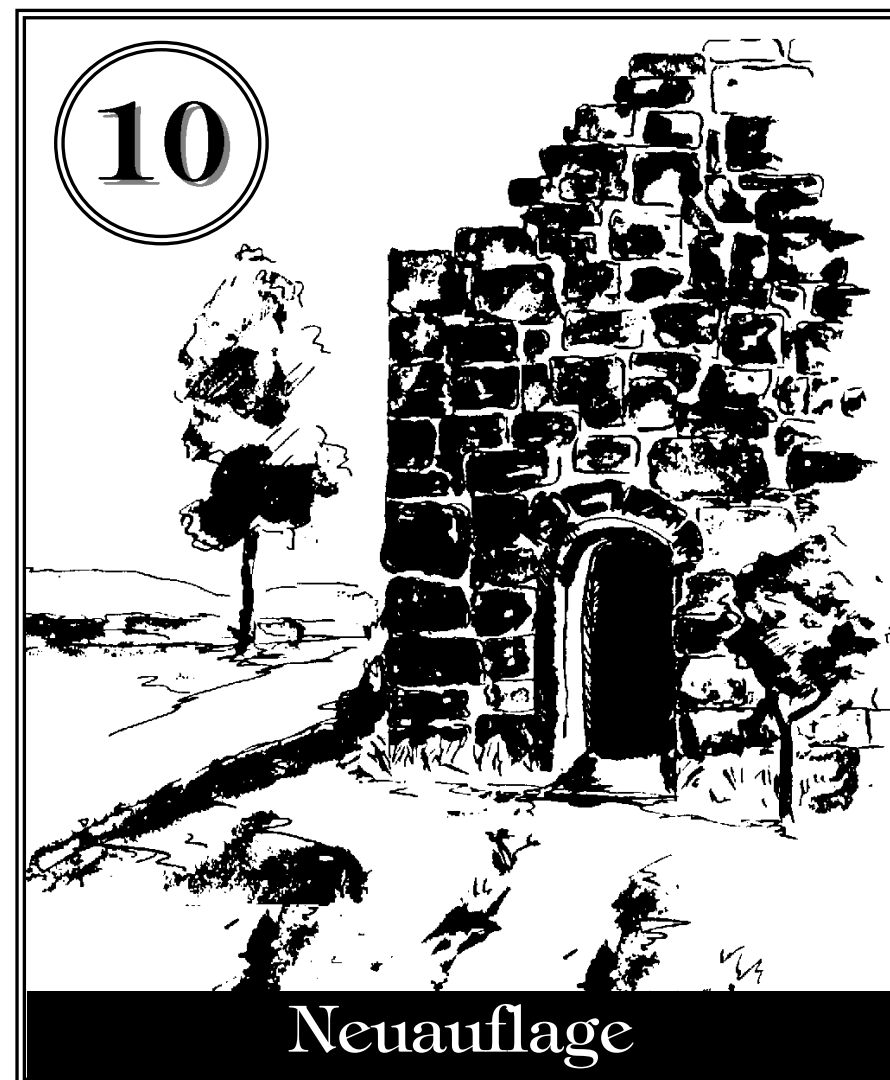
Hierfür wurden die alten Texte eingescannt und lediglich mit einer neuen Borte versehen. Somit erscheinen noch einmal die Originaltexte.



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 10

Der Letzte Held 10 stellt einen echten Meilenstein der LH-Geschichte dar, denn zum ersten Mal betrug die Startauflage 100 Hefte. Wir waren uns sicher, in den Fanzine-Herausgeber- Olymp angekommen zu sein.

Er war auch das erste Heft, das in die Finger von Ulrich Kiesow gelangte, der damit recht spät auf unsere Werke aufmerksam wurde. Ein Kontakt, der schließlich dazu führte, dass wir an verschiedenen Publikationen des Schwarzen Auges mitarbeiteten. Unter anderem die beiden Soloabenteuer "Liebliche Prinzessin Yasmina" und "Menschenjagd".

Erneut wurde die Seitenzahl erhöht. Wir kamen nunmehr mit 40 Seiten daher, was unseren Lesern sehr gefiel.

Leider waren zwei Seiten der Originalvorlagen kaum noch zu benutzen. Eine davon war unwichtig und die andere (Monster und Fallen) habe ich abgeschrieben. Da ich die Werbung für die Havena-Ergänzungen und eine Seite vom Abenteuer (eine unnötige Liste) herausgenommen habe, war plötzlich eine Seite übrig. Auf ihr erscheint erstmals im Letzten Helden eine Erweiterung des Marktplatz-Artikels, die ursprünglich für die Fantasywelt vorgekommen worden war.

Im Laufe der Zeit wurde der LH 10 zweimal verändert: zunächst bekam er einen neuen Schriftzug auf dem Titelbild, dann wurde er 50 Pfennig teurer und die Werbung in der Mitte wurde ausgetauscht. Im ersten Original machten wir übrigens Werbung für ein neues Projekt: Horkh-Welt im Chaos. Sie erscheint in diesem Heft nach langer Zeit wieder (letzte Seite). Das Projekt wurde nie umgesetzt ...

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt	2
Original Inhalt/Impressum	3
Original Vorwort	4
Auf den Spuren der der Verschwörung	5



Der Barde	21
Monster und Fallen	26
Magieecke	27
Götterwege (Story)	30
Der Marktplatz von Havena	33
Alle Wege führen nach Kuslik	37
Rollenspieler Brutal	38
Impressum	39



HORKH Welt im Chaos

Keiner sollte diese Heftserie verpassen, denn sie ist durchaus spannend und zudem billig. HORKH, eine Welt im Chaos. Hier spielt die Natur alle 21 Jahre verrückt und verändert sich auf Geheiß der Götter, so daß man heiße Sandwüsten im hohen Norden und Eisöden in den Dschungelregionen findet. Die Geschichte handelt von Menschen, die sich gegen die Götter wenden, um das drohende Chaos, das Harth So'ar zu verhindern, und der Menschheit endlich Frieden zu geben. Verpaßt nicht die Geschichte von Khor-Al-Phared, Kybrox und Suaxus-Al Dagger, den drei Kriegerern, die zusammen mit Charlysia den Schritt wagen, sich gegen die Götter zu wenden. Zahllose Abenteuer müssen sie bestehen, bis sie ans Ziel ge-

langen. Wenn Ihr dabei sein wollt, wenn es los geht, fragt bei den Letzten Helden nach:

HORKH, WELT IM CHAOS

Teil 1: Kampf den Göttern von Andreas Michaelis
DM 2,- Erscheinungsdatum: März 1988

Diese Serie ist nie erschienen - und sie wird nie erscheinen!

IMPRESSUM

Der Letzte Held 10,

November 2010

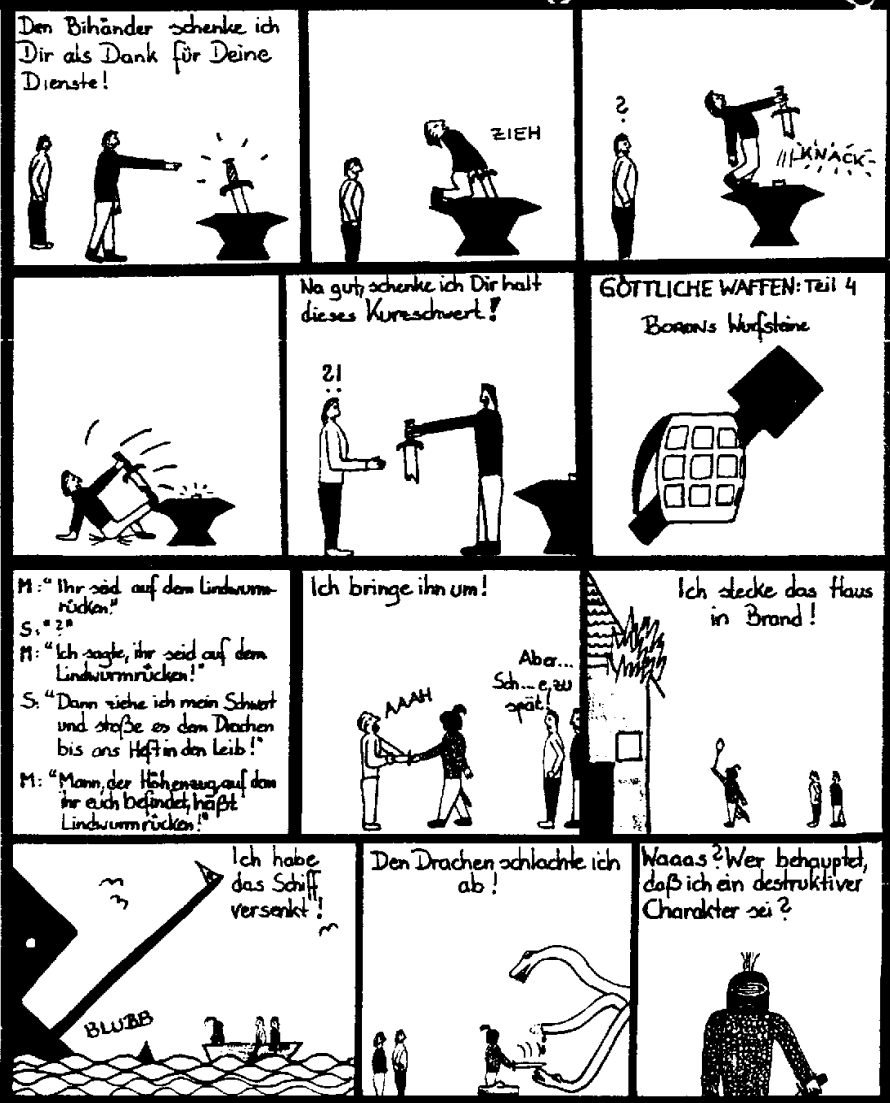
Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. *Redaktion:* Andreas Michaelis; *Mitarbeiter dieser Ausgabe:* Frank Jäger

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.



ROLLENSPIELER BRUTAL!



DER LETZTE HELD

Fanzine für DSA-Spieler

Nr. 10
Mai 1987
Juni 1987

INHALT

Vorwort.....	4
Auf den Spuren der Verschwörung (Abenteuer).....	15
Der Barde.....	23
Monster und Fallen.....	28
Magieecke.....	29
Götterwege (Story).....	32
Der Marktplatz von Havena.....	35
Die Reise nach Kusik.....	38
Rollenspieler Brutal.....	39

IMPRESSUM:

Titelbild: Ralph Freitag

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andreas Michaelis, Frank Jäger, Carsten Gillner

DAS SCHWARZE AUGE ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Schmidt Spiele

KONTAKTADRESSEN:

Die Letzten Helden
Andreas Michaelis
Ernst-Amme Str. 14
3300 Braunschweig
Tel.: 0531/500792

Carsten Gillner
Celler Str. 23
3300 Braunschweig
Tel.: 0531/506215



VORWORT

Hallo, meine Freunde, hier ist nun endlich die 10. Ausgabe des DLH, 10, ein Anlaß zum feiern, und deshalb sind es diesmal auch 40 Seiten, statt 36, wie sonst immer. Ob das mit den 40 Seiten so bleibt ist noch nicht gewiß, wenn wir aber genug Stoff haben, kann man davon ausgehen, daß es wieder 40 Seiten werden, zumal in Nr. 11 wieder ein recht ausführliches Abenteuer erscheinen soll.

Wie Ihr vielleicht gemerkt habt, ist unser Titelbild nicht aus irgendeinem DSA Abenteuer kopiert, sondern wurde von einem netten Freund für uns gezeichnet. Wir hoffen nur, daß dieser Freund so nett sein wird, daß er uns auch weiterhin mit Bildmaterial versorgt.

Ich möchte nun kurz etwas zu dem Abenteuer in diesem Heft sagen, bzw. überhaupt etwas zu unseren Abenteuern. Wir wissen selbst, daß die letzten von uns veröffentlichten Abenteuer ganz schön doof waren, aber wir wissen auch, daß dieses hier ganz besonders gut ist. Es ist auch mit Abstand das längste, daß wir je für den DLH geschrieben haben. Um diesen Anstieg der Qualität wieder auszugleichen, haben wir uns diesmal einen saumäßigen Rollenspieler Brutal ausgedacht, vielleicht denkt ihr ja jetzt auch einmal daran, ihn in eurer Kritik zu erwähnen. Abschließend möchte ich zu einem Punkt kommen, der euch vielleicht interessieren wird.

Der DLH extra 3 wird sich nicht, wie ursprünglich geplant mit den Charakteren Aventuriens kümmern, sondern um die Provinzen des Mittelreiches. Es wird ein rein informatives Extraheft, das kaum Regelerweiterungen oder -neuerungen enthalten wird. Aber es wird das Spielen in Aventurien um einiges interessanter machen.

Die geplanten Charaktere erscheinen nun in unregelmäßigen Abständen im DLH. Der erste Charakter dieser Art, ist der Barde, der in dieser Ausgabe auf euch wartet. In Nummer 11 gibt es dann den Geweihten der Zwelfgotter, eine Mixtur aus allen anderen. Weitere Charaktere sind in Vorbereitung.

Und da ich jetzt schon bei der Nr. 11 bin, kann ich euch gleich einmal sagen, was da auf euch zukommt.

Da wäre ein Abenteuer mit dem Namen, das Geheimnis des Brunnens der Tränen, neue Demonstrationswunder und eine neue Waffe, die euch bestimmt interessiert.

So, und nun bleibt mir nur noch eines, Euch viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe des DLHs zu wünschen. Bis bald, euer

Andreas Michaelis

- Andreas Michaelis -

P.S.: Lieber Dieter M. Deine Bombe war schon wieder ein Blindgänger.



DIE REISE NACH KUSLIK

von Andreas Michaelis

Es ist wieder soweit, der Meister sitzt hinter einer Barikade von Schirmen, und die Spieler spitzen ihre Bleistifte und kramen ihre Charaktere heraus. Der Meister ist guter Dinge, hat er sich doch wieder ein prima Abenteuer ausgedacht. Er fängt an:

"Also, ihr befindet euch in Kuslik..."

"Moment mal," begehrt Ture, der Zwerg plötzlich auf, "wir sind keinesfalls in Kuslik. Wenn sich unser Herr Meister recht erinnert, haben wir das letzte Abenteuer in einer Kneipe in Havena beendet, und da wollen wir auch wieder anfangen, du weißt ja, Realismus und so..."

"Na gut, dann seid ihr eben in Havena. Wie ihr da so sitzt und plaudert, öffnet sich plötzlich die Tür und ein kleines Mädchen kommt herein. Sie ist vielleicht zwölf Jahre alt, aber auf keinen Fall älter. Sie schaut sich ein wenig um, bis ihr Blick schließlich an euch hängen bleibt. Sie tritt näher, und spricht euch an. Im Namen der Hesinde, konntet ihr mich vielleicht nach Kuslik begleiten, ich möchte dort für meine Eltern beten..."

"Wer in Rondras Namen ist Hesinde," fragt Rolf der Krieger, "mach, daß du wegkommst, du freche Göre. Los, wir verschwinden hier. Havena ist doof. Lauter kleine Kinder, die einen nach Kuslik führen wollen. Am besten suchen wir uns Arbeit auf einem Schiff."

Gesagt, getan. Kurze Zeit später befinden sich die Helden im Hafen, doch als sie erfahren, daß alle zwölf Schiffe, die zur Zeit hier ankern nach Kuslik wollen, fragen sie sich, ob der Spielleiter noch ganz in Ordnung ist.

Hugo, der Abenteurer besinnt sich darauf, daß er in Havena noch einen Verwandten hat, den er eigentlich mal wieder besuchen konnte.

Schließlich erreichen unsere Freunde das ominöse Haus, und klopfen freundlich an. Eine wild fremde Person öffnet die Tür.

"Ah, wo ist mein Onkel Fritz?" will Hugo wissen, und wie durch ein Wunder weiß der neue Bewohner auch, wo Onkel Fritz jetzt wohnt. Erst vor einem Monat ist er nach Kuslik gezogen.

Die Gruppe wird böse, weil sie keinen Bock mehr hat, nach Kuslik zu fahren, und der Meister ist stocksauer, weil die Spieler sein schönes Abenteuer, das nun einmal in Kuslik seinen Anfang nimmt, einfach nicht spielen wollen.

Der Meister greift erneut an. Die Helden schländern gerade durch die Innenstadt Havenas, als plötzlich eine Kutsche neben ihnen auftaucht, und maskierte Banditen, die bis an die Zähne bewaffnet sind, herauspringen.

"Los!" brüllt einer der Banditen, "dies ist eine Entführung (natürlich nach Kuslik, wohin sonst). Wenn ihr nicht tut, was wir wollen, legen wir euch alle um."

Doch der Meister hat nicht mit der Gruppe und der Elfin Sila gerechnet. Ganz schnell haben sich alle vier angefaßt und werden unsichtbar.

"Sch...", denkt der Meister. Aber jetzt hat er die todsichere Methode gefunden, nun gibt es kein Zurück. Als die Helden wieder sichtbar sind, kommt plötzlich ein alter Mann auf sie zu.

Meister: "Der alte Mann ist ein hochstufiger Magier, er faßt euch alle an und teleportiert euch nach KUSLIK, auf daß wir endlich mit meinem Abenteuer beginnen können."

Da zeigt es sich wieder, als Meister braucht man nur genügend Ideen, die Spieler kommen zeigen ihn sowieso nicht an...



HOLZBEINE VON GHONO

Ghono Vorbeck ist 58 Jahre alt und war einmal Seefahrer von Beruf. Doch vor zehn Jahren wurde sein rechtes Bein bis zum Knie von einem Weinfass, das verladen werden sollte, zerschmettert und musste abgetrennt werden.

Drei Jahre lang bewegte sich der Mann auf Krücken durch die Stadt und erbettelte sich seinen Lebensunterhalt. Doch eines Tages kam ihm die Idee, sich selbst ein Holzbein zu schnitzen. Als er erkannte, dass man mit einem Holzbein gut gehen konnte, schnitzte er umgehend ein paar mehr und verkaufte sie auf dem Marktplatz. Sicherlich, leben konnte er von dem Verkauf nicht, denn wie oft verliert in Havena ein Mensch ein Bein?

Also ließ sich Ghono noch etwas anderes einfallen. Er begann einfache Schnitarbeiten und bastelte große Schiffe von Havena im Kleinformat. All diese Schnitzereien und Modellschiffe bietet er nun täglich auf dem Markt an: von dem Geld kann Ghono jetzt leben ...

Ach ja, bevor es vergessen wird. Man sollte ruhig ein wenig vorsichtig sein, wenn Ghonos Stand erreicht wird und er schlechte Laune hat, dauernd vor sich hinbrummend. Wenn dann irgendjemand seine Werke kritisiert oder sich über sie lustig macht, wird der behinderte Mann auf einmal sehr behende und versteht es ausgezeichnet mit seinem Gehstock zuzuschlagen. Es ist selbst einem aventurischen Helden zu raten, ihn nicht zu provozieren ...

MU KL CH GE KK AT PA LE

Ghono Vorbeck 11 12 12 11 08 08 08 37

DER BLINDE

Der blinde Bettler sitzt immer an einer anderen Stelle des Marktplatzes und ist in Wirklichkeit Mitglied der "Schwarzen Hand". Keiner weiß, um wen es sich handelt, denn der Blinde ist ein Meister der Verkleidung. Er sitzt hier, um Aufträge für seinen Geheimbund entgegen zu nehmen. Wenn er angegriffen wird, flieht er sofort und hält sich einige Zeit vom Marktplatz fern.

MU KL CH GE KK AT PA LE

Der Blinde 14 12 10 09 09 05 04 43



Auf den Spuren der Verschwörung

Ein DSA-Abenteuer von Frank Jäger für 5-8 Helden der Stufen 5-8!

Es ist dringend erforderlich, daß der Meister das gesamte Abenteuer genau kennt!

Kurzabriß : Die Helden kommen nach Havena und werden dort zum Fürsten gebracht, der ihnen den Auftrag erteilt, eine Verschwörung gegen ihn aufzudecken. Dazu gibt er ihnen die einzigen Anhaltspunkte, die er hat: er weiß, daß Parlamentsmitglieder darin verwickelt sind und er nennt ihnen drei Leute, denen er vertraut. Nun müssen die Helden durch gezieltes Forschen Hinweise erlangen. Wenn sie irgendwann nicht mehr weiterkommen, existieren noch Hinweise, die ihnen der Meister geben muß. Den Zeitpunkt muß er von der Spielergruppe abhängig machen. Die Hinweise sind: das Attentat auf Eelko und die Entführung eines Helden.

Der Beginn :

Die Spielergruppe kommt nach Havena und wird an den Stadttoren untersucht, wobei die beiden Posten vor allem die Waffen interessiert betrachten. Dennoch lassen sie die Helden passieren, es sei denn, sie wollen magische Gegenstände etc. oder Rauschkraut mit in die Stadt bringen. In dem Fall werden sie festgenommen (dies ist kein Problem, da zufällig gerade eine Patrouille vorbeikommt (falls nötig, Werte im Anhang)). Es sollte sichergestellt werden, daß zumindest ein Spielercharakter arrestiert wird. Ihm wird dann angeboten, für den Fürsten den Auftrag auszuführen, andernfalls würde der Arrestierte hingerichtet. Entweder nehmen die Helden den Auftrag jetzt an, oder sie versuchen, ihren Freund zu befreien. Dabei würde ihnen eine Falle gestellt werden. Sollten die Helden den Auftrag tatsächlich nicht annehmen, so wird der Gefangene hingerichtet! Tragen die Helden nichts magisches oder verbotenes bei sich, so werden sie in eine Schlägerei verwickelt und deshalb eingesperrt.

Der Auftrag :

Der Fürst verspricht Straffreiheit und 100 Dukaten für jeden der Gruppe, wenn diese eine Verschwörung aufdeckt, von deren Existenz der Fürst durch Informanten erfahren hat. Diese Verschwörung soll ihren Ursprung im Stadtparlament haben und sich zum Ziel gesetzt haben, den Fürsten zu stürzen. Dazu gibt er ihnen eine Parlamentsliste (Heftmitte, zusammen mit den Plänen), mit deren Hilfe die Helden den Fürsten retten sollen. Als weiteren Anhaltspunkt nennt der Fürst drei Namen als seine Vertrauten. Er hält sie für absolut loyal und meint, daß sie den Helden vielleicht helfen könnten: Uzhom Suthri, Ragnar Schlagtreu und Fortus Arolus.

Der Meister muß hier sicherstellen, daß den Helden dieser Auftrag als einzige Möglichkeit erscheint, nicht bestraft zu werden (in der Garde dienen auch sehr starke Recken!). Außerdem sollte der Fürst freundlich und positiv dargestellt werden, denn er befindet sich in einer fast ausweglosen Situation, da er nur Fremde beauftragen kann, seine Leute sind zu bekannt. Doch wem kann er trauen?

Der Fürst gibt den Helden einen Ring, der ihnen als eine Art geheimer



Ausweis gilt. Allerdings sagt er auch, daß dieser Ring niemals von einem Mitglied der Verschwörung gesehen werden darf, sonst wären sie in Lebensgefahr!

Cuano Ui Bennain besteht außerdem darauf, daß strengste Geheimhaltung gewahrt wird, da er nicht offen das Parlament bespitzeln will, denn das würde in der Öffentlichkeit sehr schlecht ankommen.

Er zeigt den Helden noch diverse Drohbriefe, die ihn zum Rücktritt auffordern und Gewaltmaßnahmen ankündigen. Vor allem möchte er nicht nur einen aus der Verschwörung, sondern möglichst alle, vor allem die Lenker im Hintergrund.

Im folgenden sind Personen und deren Reaktionen und Informationen aufgelistet, und zwar unterteilt in Helfer, Verschwörer und übrige Gilddenmitglieder. Einige Namen sind doppelt aufgeführt, da ihre Reaktionen unterschiedlich sind, je nachdem, wie die Helden an sie herantreten.

Die Helfer wissen nicht genau, worum es geht. Sie wissen nur, daß einige Menschen kommen werden, deren Fragen sie nach bestem Gewissen beantworten sollten. Diese würden sich mit einem Ring ausweisen. Uzhrom Suthri wurde von dem Fürsten als ständiger Helfer der Helden angegeben, zu dem sie jederzeit gehen könnten.

1. Die Helfer :

Uzhrom Suthri

ist das Oberhaupt der Gilde der Goldschmiede (siehe auch HAVENA S.G5). Er ist dem Fürsten gegenüber loyal und hilft den Helden gern, wenn sie andeuten, worum es geht und den Ring vorzeigen.

Dann erzählt er ihnen vom Parlament (siehe HAVENA S.01) und daß in drei Tagen wieder eine Sitzung sei, die sich die Helden anhören könnten.

Ihm persönlich wären mehrere Parlamentarier verdächtig:

Sylina Glost &

Retiro Alma - Ihnen wird nachgesagt, sie hätten das Ziel, das Parlament zu einer eigenständigen Institution mit bindender Beschlußkraft machen zu wollen. Diese Aktion geht natürlich nicht, da der Fürst alle Entscheidungen trifft. Die einzige Möglichkeit ist also ein Volksaufstand oder ein Attentat, doch dies anzunehmen, so weit will Suthri dann doch nicht gehen.

Finja Lososv - Die Schiffbauergilde unter ihrer neuen Vorsteherin Finja Lososv ist den meisten Parlamentariern suspekt (siehe HAVENA S.G3). Finja wird aufgrund ihrer Habgier und Rücksichtslosigkeit zugetraut, auch bei einer so niederträchtigen Verschwörung mitzuwirken, wenn sie meint, daraus einen Vorteil schlagen zu können.

Fortus Arolus - Uzhrom meint, er sei skrupellos und nie mit dem Erreichten zufrieden und er hätte zwar gute Beziehungen zum Fürstenhaus, doch hätte er soviel Unruhe in der Gilde, daß es gut möglich sei, daß er mit Hilfe zwielichtiger Freunde versuche, mehr Macht zu bekommen (siehe HAVENA S.G1).

Ivino J. Raph - Hier hat Uzhrom keinen besonderen Verdacht, aber ein Gefühl sagt ihm, daß es auffällig ist, wie oft Ivino in letzter Zeit für Anträge seitens der Kramer und



FREGUS, DER BARDE

Fregus findet man eigentlich immer auf dem Marktplatz, es sei denn er sitzt einmal wieder in der Garnison.

Er liebt es nämlich, Lieder zu singen, die die Obrigkeit der Stadt angreifen und Tatsachen aufdecken. Und so wird er des öfteren von der Wache als Aufrührer verhaftet.

Betritt man den Marktplatz, wird man schon von weitem die helle Flöte des Fregus, manchmal aber auch seine Laute, denn Flötespielen und Singen ist nicht leicht zu vereinen. Meist stehen viele Leute um ihn herum, und hören, was er ihnen zu bieten hat. Der ein oder andere gibt ihm dann auch schon einmal ein Silberstück oder einige Heller und Kreuzer.

Fregus weiß über vieles, was in der Stadt geschieht, bescheid, und der Meister könnte ihn gut als Informationsquelle benutzen. Nur sollte man es den Helden dann nicht zu leicht machen, denn Fregus erzählt auch nicht jedem alles, da er immer mit Spionen des Fürsten rechnet.

Ansonsten verlangt er für jede Information ein gewisses Entgelt, man will ja schließlich leben.

MU KL CH GE KK AT PA LE

Fregus 10 15 13 13 08 10 12 41

DIEBE AUF DEM MARKT

Normalerweise wird dieser Markt eher von der armen und mittlern Bevölkerungsschicht genutzt, die reicheren Bewohner Havenas beziehen ihre Ware immer über die ortsansässigen Läden, in denen man alles bekommen kann, was es auch auf dem Markt gibt. Sie meiden den Markt auch deshalb, weil sie Angst vor den sehr geschickten Dieben haben, die diesen Markt als ihren Arbeitsplatz bezeichnen.

Diese Diebe, von denen immer mindestens drei auf dem Marktplatz sind, merken sofort, wenn jemand auf den Platz kommt, der ein wenig um sein Geld erleichtert werden möchte.

Sollte nun ein Held mit einer relativ großen Barschaft den Markt betreten, ist es recht wahrscheinlich, daß ihm beim Verlassen etwas von seinem Geld fehlt.

Es kann aber auch sein, daß ihm die Diebe etwas Rauschkraut zustecken und ihn dann an die Wachen verraten. Als Belohnung erhalten sie nämlich immer einen gewissen Anteil des Besitzes des "Verbrechers".

ABENTEUERVORSCHLÄGE

1. Havena lebt in Angst, denn seit einigen Tagen wird die Stadt von einem Mörder bedroht. Man hat bereits vier Opfer gefunden, und alle wurden von Hunden getötet. Der Verdacht fällt sofort auf Hafras, den Hundehändler. Die Helden sind dabei, wie er auf dem Marktplatz abgeführt wird, und er schreit ihnen zu: "Beweist meine Unschuld, ich werde euch reich belohnen."

2. Einem der Helden wird auf dem Marktplatz Rauschkraut zugesteckt, er wird verhaftet. Er wird aber bald wieder freigelassen, natürlich völlig mittellos. Als er wieder einmal auf dem Marktplatz ist, fällt ihm an einem Stand ein Teil seiner Ausrüstung auf. Der Verkäufer hat es bei einem Mann namens billig erstanden.



drohlich knurren und bellen, wenn sich jemand zu nahe an ihren Herren heranwagt. Hafras hat eine grollende Stimme, und die meisten Kinder Havenas meiden seinen Stand, auch wenn sie die kleinen Welpen niedlich finden. Der Grund dafür ist bei den Eltern der Kinder zu finden, denn sie benutzen den finster aussehenden Mann gerne als Kinderschreck. Sprüche wie "Dann holt dich der finstere Hafras" oder "Dann fressen dich die Hunde von dem schwarzen Mann" sind in den Häusern Havenas keine Seltenheit, und sie haben immer das bewirkt, was sie bewirken sollten.

Hafras selbst ist aber ein gutmütiger Mensch, der Kinder recht gern hat. Kommen doch einmal welche an seinen Stand dürfen sie ruhig mit den Welpen spielen.

Die Preise der Hunde (Die Werte sind dem Buch "Aventurien" zu entnehmen.):

	1.Stufe	2.Stufe	3.Stufe
Bornländer	8 ST	20 ST	40 ST
Nivesen	4 ST	15 ST	30 ST
Tuzaker	5 ST	16 ST	35 ST

Für alle Hunde, die man sich kauft, muß dem Helden ein Abrichten-Probe gelingen, sonst besteht die Gefahr, daß sie fortlaufen. Dieser Hundeverkäufer ist in Aventurien einmalig, und dies sollte auch so bleiben, denn normalerweise kann man ja keine Hunde kaufen.

	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE
Hafras	13	12	08	10	12	10	07	36
Seine Hunde	16	--	--	16	13	12	04	19
	AU:	90	GES:	12	MK:	11	TP:	1W+2

JUNINE, DIE WAHRSAGERIN

Das 24 jährige Mädchen hat keine Ahnung von Wahrsagerei, aber sie versteht es, den anderen Menschen etwas vorzuspielen. Die wirklichen Wahrsager haben in dieser Stadt feste Sitze, sie haben es nicht nötig ihre Kunst auch auf dem Marktplatz zu präsentieren.

Junine wird den Leuten auch nicht viel über die Zukunft berichten können, sondern sie wird ihnen lediglich einige Andeutungen machen, die eigentlich nichtssagend sind. Aber die Leute brauchen nun einmal schöne Versprechungen, und die können sie bei Junine für klingende Münze immer erhalten.

Interessant an diesem Mädchen ist, daß sie zum einen der Gilde der Kurtisanen angehört und zum anderen, daß sie Mitglied in der städtischen Diebesgilde ist.

Und so übt sie an Markttagen drei Tätigkeiten aus. Einmal die der Wahrsagerin, dann die des Verführers und schließlich die des Stehens. Es kommt nicht selten vor, daß dem einen oder anderen ein Wertgegenstand fehlt, wenn er das Zeit verläßt.

Sollte ein Meister Junine in ein Abenteuer einbauen wollen, sollte er bedenken, daß das Mädchen bildhübsch ist und einen TAW Minnekünste von 16 und einen TAW Taschenspielererei von 17 hat.

Sie trägt in ihrem Zeit immer ein durchscheinendes Kleid aus orientalischer Seide.

Wahrsagerin:	B:	1	A:	7	J:	1	P:	6	Bemerkungen:	Kurtisane/Diebin						
									MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE
									10	12	14	13	08	12	08	39



Schiffsbauer stimmt, obwohl er früher viel Desinteresse gezeigt hat und sich bei Abstimmungen in der Regel enthielt.

Das sind die einzigen Leute aus dem Parlament, denen Uzrhom zutraut, Verschwörer zu sein. Während seiner Erzählungen macht er einen freundlichen und wissenden Eindruck, die Helden dürften ihm höchstwahrscheinlich glauben schenken. Allerdings scheint er selbst kaum an eine Verschwörung zu glauben.

Ragnar Schlagtreu

Wollen die Helden zu Ragnar, so werden sie wahrscheinlich überrascht sein, daß er ein alter Zwerg ist. Doch er empfängt sie freundlich und bittet sie, wenn sie sich ausweisen, in seine Wohnräume hinter dem Laden (Ragnar, siehe HAVENA S.G2).

Bei Gebäck und Tee erzählt er dann, von wem er es für möglich hält, daß er an der Verschwörung beteiligt ist:

Falanda Wismal - Sie ist in Ragnars Augen eine Person, die auf den Gildenvorsitz hinarbeitet. Und wie könnte sie das besser erreichen, als als Mitglied der Verschwörung. Vorausgesetzt, diese ist erfolgreich.

Uzrhom Suthri - (siehe HAVENA S. G5) Er hat vor kurzem ein großes Grundstück gekauft und keiner weiß, woher das Geld stammt. Außerdem sind die Goldschmiede in der letzten Zeit sehr in Verruf geraten und das Mißtrauen sitzt tief.

Kolo Wa-Bodin - Ihn hat Ragnar in Verdacht, weil er weiß, daß der Fürst Drohbrieve erhalten hat und Kolo schon früher einmal eine Gefängnisstrafe verbüßt hatte, weil er für Piraten Schriftstücke verfaßt hatte.

Finja Lososv - Sie ist durch recht unfeine Mittel, so sagt man, an die Spitze der Schiffsbauergilde gekommen und Ragnar meint, daß sie nicht Ruhe geben wird, bevor sie nicht den höchsten Punkt der Macht erklimmen hat, der für sie erreichbar scheint.

Bragi Forgryn - Seine Bäckerei versorgt die öffentlichen Institutionen. Diese Aufgabe gefällt dem Großbäcker nicht sehr und daher könnte Ragnar sich vorstellen, wie er sagt, daß er nach höherem strebt. Und wer bei einem Aufstand auf der richtigen Seite steht, hat nachher gute Karten.

Fortus Arolius

(siehe HAVENA S.G4) ist auch bemüht, den Helden zu helfen und gibt ihnen seine Informationen, wer möglicherweise gegen den Fürsten eingestellt ist oder aus einem Sturz Guano Ui Bennains Vorteile haben würde:

Uzrhom Suthri - Er ist in seinen Augen ein Mensch, der rigoros seinen Kopf durchsetzt und in seiner Gilde gewillt ist, Ordnung zu schaffen, doch schien er mit den Subventionen



seitens des Fürsten nicht recht zufrieden.

- Elwene Aranol - Die Kurtisane hat Gerüchten zu folge ihre Hände in allerlei dunklen Geschäften. Deshalb, so erzählt Fortus, könnte sie auch bei dieser Verschwörung mitmischen.
- Sylnia Glost & Retiro Alma - Sie führten oft aufrührerische Reden gegen den Fürsten und scheinen mit dem Status des Parlaments nicht einverstanden zu sein.
- Finja Lososv - Sie wurde oft mit Sylnia Glost und Falanda Wismal gesehen, meist vor Parlamentssitzungen, in denen etwas wichtiges besprochen werden sollte, wie zuletzt die Subventionierung des Waffenschmiedegewerbes, um es auch weiter konkurrenzfähig zu halten. Übrigens stimmten alle drei dagegen. Fortus verdächtigt sie nur, ein Mitläufer zu sein.
- Falanda Wismal- Sie soll sich mit Ardis Neremusk zerstritten haben, und daher in der Schneidergilde keinen guten Stand mehr haben.
- Havamel Griff- Er wird verdächtigt, mit Schugglern zu kooperieren. Außerdem sollen in letzter Zeit auffällig viele seiner Gegner das Zeitliche gesegnet haben.

2. Die Verschwörer :

haben genaue Vorstellungen davon, was sie erreichen wollen. Allerdings zählen zum eigentlichen Kreis der Verschwörer nur Sylnia Glost, Retiro Alma, Finja Lososv, Ivino J. Raph und Elwene Aranol. Die übrigen sind Mitläufer, die eigentlich nur eine Verbesserung ihrer Stellung erhoffen.

a) Die Köpfe der Verschwörung :

- Sylnia Glost & Retiro Alma - Sie sind Anhänger eines für ihre Zeit ganz und gar untypischen Gedankens: dem Gedanken von der Demokratie. Sie sind absolut antimonarchistisch eingestellt und auch die ursprünglichen Initiatoren des Bundes zum Sturze des Fürsten. Beiden schwebt ein Havena vor, das von einem unabhängigen, gewählten Parlament regiert wird. Allerdings sind sie beide Praiosanhänger und auch mit der religiösen Situation nicht zufrieden. Sie treten so gut wie nie selbst auf und lagern keinerlei Schriftstücke bei sich, so daß sie auf keinen Fall überführt werden können, es sei denn durch Zeugenaussagen, aber auch das ist nahezu unmöglich, da sie nur von den anderen Verschwörern des harten Kernes gekannt werden.
- Elwene Aranol - Sie ist eine Fürstengegnerin und sie fürchtet die starke Hand Cuano Ua Bennains. Elwene mischt als Diebesgildenmitglied in der Verschwörung mit, da man in



DER MARKTPLATZ VON HAVENA

Havena-Ergänzung von Andreas Michaelis

Der Marktplatz von Havena ist ein Treffpunkt der Händler von inner- und außerhalb der Stadtgrenzen, und man findet ein reichhaltiges Angebot. Am Markttag wird dieser Platz zu einer eigenen kleinen Stadt, die von Marktschreibern, Bettlern, Dieben, Abenteurern und Gardisten bevölkert wird. Es ist nun nicht so, daß ich jeden einzelnen Stand beschreiben will, vielmehr möchte ich einige Stände und Leute vorstellen, die besonders auffällig sind, oder die mir wichtig erscheinen. Sollte irgendein interessierter Leser Ideen für weitere Stände haben, so kann er sie mir gerne schicken.

DIE PATROUILLEN

An Markttagen befinden sich mindestens fünf Doppelpatrouillen auf dem Marktplatz, die der Stadtgarde angehören. Sie sorgen auf dem Marktplatz für Ruhe und Ordnung und machen den Dieben und Schmugglern das Leben schwer. Der bekannteste dieser Soldaten ist Mark Hankin, der bereits seit zehn Jahren auf dem Marktplatz Patrouille läuft. Die meisten Standbesitzer kennen ihn, und sie grüßen freundlich, wenn er bei ihnen vorbei kommt. Mark ist 41 Jahre alt und ein wenig dicklich, denn er ist ein Freund der Süßigkeiten, von denen er recht viele geschenkt bekommt. Sollten die Helden in einen Diebstahl verwickelt sein, ist es sehr wahrscheinlich, daß recht schnell eine Patrouille am Tatort erscheint. Wenig später wird auch Mark Hankin eintreffen, denn er ist außerdem noch der Befehlshaber der Markplatzwache. Er wird dann nach seinem bekannten Motto handeln: "Lieber einen Unschuldigen verhaften und wieder frei lassen, als einen Schuldigen entkommen lassen."

	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE
Mark Hankin	13	12	09	11	12	12	11	44
Gardist	11	11	10	12	12	11	09	35

HAFRAS, DER HUNDEHANDLER

Hafras ist ungefähr 35 Jahre alt und handelt mit Hunden jeden Alters. Er kommt nicht aus Havena und ist auch nicht immer auf den Marktplatz zu finden. Wenn er aber da ist, wird er bevorzugt von Abenteurern aus ganz Aventurien besucht, denn er bringt stets einige junge Welpen mit, die sich sehr gut verkaufen lassen. Die älteren Hunde, die er anbietet sind meist schon abgerichtet, es kommt aber auch vor, daß er einige wilde Hunde mit in die Stadt bringt. Hafras ist ein merkwürdige, untersetzte Erscheinung. Er kleidet sich meistens in schwarzes Leder und außerdem wird sein rechtes Auge von einer Augenklappe verdeckt. Man sagt sich, er habe das Auge im Kampf gegen einen Bornländer (die Hunderasse natürlich) verloren. Zudem muß er an einem Stock gehen, denn er zieht das rechte Bein nach. Er mußte dieses Bein amputieren lassen, als er in ein Rudel Wölfe gekommen war, die sein Bein dermaßen zugerichtet hatten, daß ihm nur noch die Mörlichkeit eines Holzbeines geblieben war. Das Holzbein fällt allerdings unter der Lederhose nicht auf, da er einen Stiefel daran befestigt hat. Er wird ständig von zwei nivesischen Steppenhunden begleitet, die be-



le meinen Körper schwächer werden und ich fürchte, daß er nicht die Kraft besitzt, es meinem Willen gleichzutun. Meine Füße fühle ich nicht mehr, sie sind taub von den zehntausenden von Schritten durch den glühenden Sand, meine Beine scheinen aus Blei zu sein, ich habe kaum noch die Kraft, sie zu heben, meine Arme sind tot, sie hängen an meinem Körper herab und ich kann sie nicht mehr bewegen, mein Herz sticht bei jedem Schlag, meine Lunge schmerzt, als würden hunderte glühender Nadeln sie durchbohren, meine Augen sind blind von der mörderischen Helligkeit der Wüste und in meinem Kopf dröhnt es, als wäre ein bössartiger Dämon in ihm gefangen. Ich fiel unzählige Male und erhob mich Kraft meines Willens immer wieder, doch ich spüre, daß mein nächster Sturz mein letzter sein wird.

Oh Rondra, mein Verstand gaukelt mir Eindrücke vor, die nicht da sind. Ich rieche Wasser, frisches Quellwasser, das aus einer Quelle leise glucksend sprudelt. Ja, ich kann es sogar hören. Ein kühler Born, an dem zu laben ich mich sehne, meine verbrannten Füße zu kühlen und meine Augen zu benetzen. Ich kann es mir gut vorstellen, wie die lebenspendende Flüssigkeit meine Kehle durchrinnt und meine Eingeweide ausfüllt und wie der Rest unholdbar durch meine Finger rinnt und im Erdreich versickert. Ich sehe auch meinen Pondrakann, den ich immer noch auf dem Rücken trage, meinen letzten Weggefährten in diesem Leben. Er ruht neben mir auf einem Baumstumpf und seine Klinge funkelt im roten Licht der untergehenden Sonne und es scheint, als wärest du bei mir, meine Göttin.

'Ich bin bei dir, mein Krieger!' spricht eine sanfte Stimme, die ich erst für eine Traumvorstellung meines ausgedörrten Hirnes halte.

'Öffne die Augen, mein Recke, und du sollst sehen.'

Und wahrhaftig, ich öffne meine erblindeten Augen, doch ich sehe. Und was ich sehe, raubt mir den Atem. Da steht sie, eingehüllt in eine Rüstung aus Elfenbein, die von innen heraus ein sanftes Licht verbreitet, bewaffnet mit einer überirdisch schönen Klinge, deren matter Glanz unerbittliche Kraft ausstrahlt, dort steht sie, meine Göttin. Ich falle auf die Knie und bemerke, daß ich meine Füße wieder spüre und meine Beine und Arme stark sind wie noch nie. Auch mein Kopf ist klar und mein Verstand scharf, als hätte sie den Dämon vertrieben, der mein Hirn heimgesucht hatte. Ihr zu Füßen lege ich meine Klinge und berühre diese dann mit der Stirn in einer tiefen, ehrerbietenden Verbeugung.

'Erhebe dich, mein kampferehrender Diener, du hast mir viel Ruhm gemacht in deinem Leben, darum will ich dir deinen Wunsch erfüllen. Zieh ein in mein Reich, auf das letzte Schlachtfeld, auf dem die Starksten der Starken, die Ruhreichsten der Ruhreichen, die mächtigsten Krieger aller Aonen ihre Abenteuer erleben und sich von ihren Taten berichten, auf dem sie ihren ewigen Frieden gefunden haben. Und du, mein Recke, darfst mit dir nehmen, was du begehrt.'

Damit öffnet sich ein Tor aus Diamant und erstrahlt in allen Farben, die sich ein Wesen nur denken kann. Doch mein Blick ist gefesselt von der Gestalt, die dort steht, in dem überirdischen Licht. Es ist nicht mehr Rondra, meine Göttin, sondern es ist nun die Blume der Wüste, die Königin meines Herzens, die mir einladend zulächelt. Ich sinke ihr seufzend in die Arme und empfangen ihre weichen Lippen, die mir einen Kuß zuhauchen. Und Arm in Arm durchschreiten wir das Tor in die Ewigkeit...



selbiger glaubt, daß nach dem Sturz ihr Handwerk leichter würde. Auch Elwene dürfte nicht zu enttarnen sein, da sie sich weit im Hintergrund hält und aufgrund ihrer Untergrundtätigkeit große Erfahrung im Tarnen hat.

Ivino J. Raph - Er ist ein Anhänger der Ideale Sylnia Glosts und Retiro Almas. Er bildet mit Finja Lososv die Verbindung zwischen den Drahtziehern und den Ausführenden der Verschwörung. Er ist blind.

Finja Lososv - Sie ist die eigentliche Leitende der Verschwörung. Obwohl sie mit zu den Initiatoren gehört, achtet sie darauf, daß auch die Ausführung stimmt. Sie ist in alle Pläne eingeweiht und führt auch einige Aktionen mit durch. Finja ist eine resolute, tatkräftige Frau, die wie geschaffen ist für diese Aufgabe, da sie alles fest im Griff hat und außerdem auch noch selbst eine gute Kämpferin ist. Sie hat eine Eigenart: da sie ein Gelübde abgelegt hat, als ihr Sohn aus einem kleinen Feldzug gegen die Piraten zurückkehrte, trägt sie nur grüne Kleidung.

b) Die Ausführenden :

Kolo Wa-Bodin - Er unterstützt die Verschwörung, indem er sämtliche Schreibearbeit erledigt und auch seine Tatkraft zur Verfügung stellt. Er hat die Drohbriefe an Cuano Ji Bennain verfaßt. Er ist den Helden gegenüber sehr abweisend, fast sogar schroff!

Falanda Wismal - Sie hat vollkommen falsche Vorstellungen von der Verschwörung, da sie meint, es solle nur ein anderer Fürst eingesetzt werden. Dann hofft sie, Hofschneiderin zu werden. Zu den Helden ist sie freundlich, aber sie tut, als sei sie sehr beschäftigt.

Ostraban
Dophin

- Er ist mit der Lage der Zimmerleute nicht zufrieden und meint, daß nach einem Umsturz die festgefahrene Lage vielleicht wieder besser würde. Daher ist er auch nur halbherzig bei der Sache, doch er ist nicht zu unterschätzen, denn wenn er einen Vorteil wittert, wird er zu einem ernstern Gegner.

Dwil Nachgal - Er ist ein Mitglied der Sho-taka'sa, der Diebesgilde. Er ist zusammen mit den beiden Dieben Sink Topodas und Dalok Waling von Merkur Soliman zur Unterstützung geschickt worden, um die Verschwörung zum Erfolg zu führen.

Golimoras Udinthar

& Tores Vain - Sie sind zwei Veteranen, die dem Ideal Demokratie ebenfalls sehr zugetan sind, allerdings hauptsächlich wegen der Bezahlung nochmals zur Waffe gegriffen haben. Sie stellen die stärksten Gegner der Helden dar, da sie Krieger der 10. und 12. Stufe sind.



Hafnoi Wobei - Er ist ein Töpfer, der mit seiner gesellschaftlichen Stellung unzufrieden ist. Da er geistig nicht besonders helle ist, denkt er sich, daß der Fürst an allem schuld ist. Finja Lososv ist er ein Dorn im Auge, da sie mit ihm nicht viel anfangen kann.

Desweiteren unterstützt Kryz Eisvogel, eine Efferd-Geweihte (siehe Der Letzte Held Nr.8, S.15), die Verschwörung, da Cuano Ui Bennain, der ein recht milder Fürst ist, ihren Plänen im Wege ist. Deshalb hat sie drei Fischer als Unterstützung zu Finja geschickt. Diese drei heißen: Inasda Voris, Gulmi Trijs und Fangor Ta-Bas.

Allerdings hofft sie noch etwas: wenn bekannt wird, daß zwei der größten Praios-Anhänger in die Verschwörung verwickelt sind, dürfte es dem Praios-Tempel viele Sympathien kosten, wenn man sie der Mitwisserschaft anklagt. Denn noch immer hat sich Kryz nicht mit Praios als obersten Gott abgefunden. Sie wird also versuchen, die Verschwörung mißlingen zu lassen. Sie weiß auch schon früh über die Helden bescheid. Von ihr kommt die Nachricht (siehe S.).

3. Die übrigen Parlamentarier :

Sherlok Nokin - Er ist loyal gegenüber dem Fürsten, doch er gibt sich den Helden gegenüber abweisend und verschlossen. Auf keinen Fall läßt er sie ins Haus, da seine Frau ein Vampir ist (siehe HAVENA S.63 und Anhang (im Grundrißplanbuch ganz vorne)).

Havamel Griffit - Er ist Fischer und hat mit der ganzen Sache nichts zu tun. Die Verdächtigungen Fortus Arolus' treffen zwar zu, doch die Verschwörung ist ihm unbekannt. Ebenso ist es mit Vilrylis Krannt. Beide werden den Helden gerne Informationen geben, doch mehr nicht.

Bragi Forgryn - Er ist loyal und durchaus nicht unzufrieden, da die Bäcker Gilde ein sehr fester Verband auf freundschaftlicher Basis ist.

Auch die übrigen Parlamentarier sind unschuldig und wissen nichts von der Verschwörung. Sie helfen den Helden gerne mit Informationen, doch wissen sie meist nichts besonderes. Sonst tun sie nichts für die Helden!

Bisher haben die Spieler nur die Hinweise der drei Freunde des Fürsten, allerdings keinerlei Beweise. Nur einen Verschwörer können sie mit hoher Wahrscheinlichkeit feststellen: Kolo Wa-Bodin, und zwar brauchen sie nur ein Schriftstück von ihm und die Handschrift vergleichen. Das würde Cuano Ui Bennain reichen, um ihn anzuklagen. Der nächste Ansatzpunkt dürfte die Parlamentsitzung sein, der sie beiwohnen dürfen (Uzrhom Suthri lud sie ein).

4. Die Parlamentsitzung :

Am Samstag zur 2. Stunde nach dem Mittagssmahl beginnt die Sitzung, dessen Ablauf im folgenden aufgeführt ist:

Sherlock Nokin eröffnet die Sitzung und sagt den Parlamentariern, daß der Fürst eine eindeutige Erklärung haben will, ob er das Waffen-



* * *

Ich erwache Stunden später in der Dunkelheit und die Kühle der Nacht spendet mir Erfrischung, ohne jedoch den qualenden Durst zu vertreiben. Noch immer liege ich auf dem Kadaver meines Pferdes, das unter den Anstrengungen zugrunde gegangen war. Mir ist klar, daß mein weiterer Weg nun noch beschwerlicher werden wird, denn ohne mein treues Tier verringert sich meine Geschwindigkeit und meine Kräfte werden schnell erlahmen. Doch mein Wille ist durchzuhalten. Möge Rondra mir zur Seite stehen und meinen Weg bestimmen.

Ich blicke auf zum Firmament und versuche, mich an den zahlreichen Sternen zu orientieren, doch wieder einmal macht sich negativ bemerkbar, daß ich aus der Stadt komme und noch dazu aus dem Norden, genauer gesagt aus Anergast, so daß ich es schnell aufgebe und statt dessen niederkniee, um zu beten.

"Erleuchtete, ewige Kriegerin, stärkste unter allen Göttern, Gattin des Sonnengottes, ich flehe dich an, gib mir ein Zeichen, lenke meinen Schritt und führe meine Augen, auf daß ich den Weg finde hinaus aus dieser endlosen Ebene der Trockenheit, weg von den Kreaturen der Hitze, fort von den Phantasien und Trugbildern meines durstigen Verstandes. Geleite mich die Hilfe zu finden, nach der meiner Geliebten dürstet, denn nur dieses ist mein Ziel: Sie zu retten und mit ihr vereint zu sein in Frieden. Ich flehe dich an oh Rondra, erweise mir deine Gunst!"

Dann erhebe ich mich und gehe in die Richtung, in welche ich gerade blicke, voll von Vertrauen zu meiner Göttin.

* * *

Helligkeit, heiß, grell, schmerzhaft. Sie füllt mich aus, erreicht jede Stelle meines gebeugten Körpers, ja sogar jeden Winkel meines trägen Verstandes, schließt jeden klaren Gedanken aus und macht jeden Schritt zur Tortur. Noch immer wandere ich durch eine endlos scheinende Ebene aus gelbem Sand, dessen Körner blitzen wie Edelsteine, die das Licht brechen und in tausend funkelnden Farben, einem Inferno aus Farbe und Form, vervielfacht auf den staunenden betrachter zurückwerfen, dessen vielmillionenfache Zahl mich umklammert, mich festhält und mich in die Tiefe zu zeren versucht bei jedem Schritt, den ich durch ihre Menge stolpere, dessen leise winselnde Stimme mir einzureden versucht, daß es so einfach wäre, sich einfach in den Sand zu legen und zu sterben. Doch niemals werde ich aufgeben, niemals der Stimme Rat folgen. Denn dann wäre sie für mich verloren, würde ich sie nie wieder erblicken dürfen, sie, meine Blume, die meinen Weg erhellt schon allein mit ihrem Bild in meinem Herzen und die mir Kraft gibt, weiterzumarschieren, sie die mich schaudern macht, trotz der Hitze, deren Bild heller strahlt als das Abbild Praios' am glühenden Himmel, nach deren Berührung ich mich so sehne.

* * *

Wie lange wandere ich nun schon durch die Unendlichkeit? Tage, Wochen, Aonen? Oh Rondra, warum erweist du mir nicht den Wunsch, den ich zu dir erhob? Was tat ich, daß du mir nicht deine Gunst erweist? Ich füh-



GÖTTERWEGE

von Frank Jäger

Unerbittlich brennt die Sonne auf mein Gesicht, das von dem heißen Wind und den feinen Sandkörnern geerbt ist. Tiefe Furchen sind wie eingemeißelt in mein Gesicht und sie verschwinden auch nicht, wenn sich meine Gesichtsmuskeln bewegen, sie scheinen für die Ewigkeit in meine Züge eingegraben zu sein wie Schluchten und Canyons in das unvergängliche Antlitz der Welt. Doch ich habe mich schon an sie gewöhnt und betrachte sie als einen Teil von mir, einen Teil, der mich zwar nicht gerade erfreut, den ich aber nicht unexistent machen kann. "Ruhig, mein Alter. Bald haben wir es geschafft!" rede ich auf mein Pferd ein, das mir schon so treue Dienste geleistet hat, doch jetzt am Rande der Erschöpfung ist. Dabei habe ich schon alle Ausrüstung fortgeworfen, bis auf meinen Rondrakamm, meinen erprobten Stahl, der schon das Blut so vieler Gegner getrunken hat. Er soll als mein letzter Freund bei mir bleiben, um mich zu stärken und Rondra zu ehren. Mein Durst ist kaum noch auszuhalten. Seit ich den Wüstenräubern entkommen bin, habe ich keinen Tropfen Wasser mehr zu mir genommen, und das ist schließlich schon, ja wann eigentlich, gewesen. Ich kann mich nur noch an die Flucht erinnern und an die schöne Tochter des Beduinenfürsten, die wie ich gefangen war und es wohl immer noch ist. Oh Blume der Wüste, Tochter des heißen Ostwindes, Gespielin der Gewalten, Königin der Liebe. Du wartest auf mich und auf die Hilfe, die zu bringen ich versprach. Nur deshalb floh ich Hals über Kopf, dir das Leben zu retten, dich zu erhalten, deine Lippen, deren Nektar ich in der Nacht kostete, diene Augen, so gelb wie der gleißende Sand der Khom-Wüste, in denen ich versank, deine Wangen, rosig wie zwei Pfirsiche, deine Beine, schlank wie die Fesseln einer Gazelle, deine Brust, deren Berührung mich wohligh schaudern läßt und dein langes, schwarzes Haar, das im Wind weht wie das Banner in der Schlacht. Oh du meine Geliebte, ich werde dich wiedersehen, wenn ich zurückkehre und dem Diebesgesindel die Köpfe abschnagen und dir zu Füßen legen werde.

* * *

Ich spüre, daß ich falle und rolle mich ab, wie ich es von meinem Meister gelernt hatte, ohne nachzudenken, ein Reflex, der in meinen Gliedern sitzt wie die Zuneigung in meinem Herzen. "Du verläßt mich? Warum kannst du nicht den Rest des Weges mit mir gehen? Steh auf, mein treuer Freund, mir zu dienen, wie du es in unzähligen Gefahren und schweren Zeiten getan hast." Doch mein Pferd liegt vor mir im heißen Sand, mit längst getrocknetem Schaum auf dem Leib, stoßweise und keuchend atmend, langsam sterbend. Noch einmal versuche ich, ihn bei mir zu behalten, ich hebe ihn auf, um ihn zum Stehen zu bringen, wahrlich wird er mir dann wieder folgen, doch meine Kräfte sind erlahmt und ich sehe ein, daß mein Rappe den letzten Weg angetreten hat. Weinend sinke ich über dem warmen Körper zusammen, doch keine Träne rinnt aus meinen Augen. Voller Trauer und Verzweiflung schlafe ich erschöpft ein.



schmiedegewerbe subventionieren soll oder nicht.

Sylnia Glost : "Nein! Wie oft noch? Der Fürst soll endlich aufhören, überall Geld hineinzustecken. Die Waffen aus Angbar sind besser und haltbarer!"

Zwischenruf : "Jetzt wird sie auch noch Waffenexpertin!"

Sylnia Glost (erbst) : "Vergleich einmal die Waffen Ragnar Schlagtreus mit denen von Algir Dostros. Dann weißt Du bescheid! Es wird schon zuviel von Cuano Ui Bennain unterstützt. Das ist reine Protektion!"

Finja Lososv : "Genau! Die Handwerker, die nicht konkurrenzfähig sind, müssen verschwinden! Die guten Waffenschmiede in Havena, zu denen Ragnar Schlagtreu allerdings ohne Zweifel zählt, müssen erhalten werden. Aber nicht vom Fürsten, sondern von der Stadtkasse, und darüber hat das Parlament zu entscheiden!"

Uzrhom Suthri : "Quatsch! Das lähmt nur die Ausführung. Wir kommen doch eh zu keinem gemeinsamen Beschluß!"

Elwene Aranol : "Finja hat recht! Der Fürst macht sowieso was er will, weil er sich an unsere Beschlüsse nicht halten muß!"

Bragi Forgryn : "Das fehlte auch noch, daß Leute wie Finja der Ostraban Dophin unserem Fürsten, Efferd möge ihn beschützen, Weisungen erteilen können."

Ostraban Dophin : "Was soll das heißen?"

Sherlock Nokin sorgt für Ruhe und erteilt das Wort wieder Sylnia Glost.

Sylnia Glost : "Ich meine, wir sollten die Vetternwirtschaft seitens der Bennain endlich beenden. Er unterstützt Fortus Arolus, Yaruth Corbel und nicht zuletzt Dich, Uzrhom Suthri. Klar, daß Du auf seiner Seite bist. Doch sieh die Schiffsbauer, die Müller, die Zimmerleute. Die hätten Unterstützung nötig. Aber Cuano Ui Bennain sucht sich seine Freunde aus!"

Finja Lososv : "Deshalb muß die Verwaltung solcher Dinge aus seiner Hand genommen werden!"

Allgemeines Aufbrausen im Saal, Rufe wie 'Blasphemie' und 'Aufrührer' werden laut. Sherlock Nokin sorgt für Ruhe, Uzrhom Suthri erhält das Wort.

Uzrhom Suthri : "Cuano ist ein guter Fürst und ich stehe zu ihm! Das was Du sagst ist aufrührerisch und schon fast Verrat. Du weißt anscheinend nicht, welcher Art Deine Rede ist. Dieses Gremium ist kaum beschlußfähig. Ohne die Bennain oder zumindest den Fürsten würde Havena zugrunde gehen. Doch genug davon. Ich bin für eine Subventionierung der Waffenschmiede!"

Wieder Unruhe. Danach keine Wortmeldungen mehr. Die anschließende Abstimmung geht 15:10 für die Subventionierung aus. Es kommt kein Beschluß zustande, da dies keine 2/3-Mehrheit bedeutet. Beim Verlassen des Parlamentsgebäudes ereignet sich noch ein Zwischenfall. Tekla Beyliard nennt Sylnia Glost eine Verräterin und wird handgreiflich. Sofort sind Finja Lososv und Ostraban Dophin zur Stelle, um



Sylnia zu helfen. Eine Patrouille der Stadtgarde schlichtet. Uzrhon meinte anschließend zu dem Zwischenfall, daß es normalerweise zwar heiß her geht bei den Debatten, doch so etwas wie heute noch nie passiert sei.

5. Das Attentat auf Hauptmann Eelko :

Dies sollte erst passieren, wenn die Helden nicht mehr weiter wissen (aber auch nicht zu spät, um nicht den Spielfluß zu stören).

Ein Bote kommt zu den Helden und überbringt ihnen eine Nachricht:

Ihr Helden,
 Kommt sofort in meinen Palast, aber einzeln!
 Es hat sich eine neue Wendung der Ereignisse
 ergeben, die Eure Anwesenheit dringend erforder-
 lich macht. Ich erwarte Euch in einer Stunde!

Cucno Uli B.
 Fürst zu HAVENA

Wenn sich die Spieler dann im Thronsaal eingefunden haben (Beschreibung siehe HAVENA S.H23), spricht der Fürst: "Man hat heute Nacht versucht, meinen Leibgardisten, Hauptmann Eelko, unzubringen. Doch dieser soll selbst sprechen:"

Hauptmann Eelko betritt den Saal, verbeugt sich vor dem Fürsten und grüßt die Heiden: "Guten Tag, Ihr Herren (gegebenfalls: und Damen)! Laßt mich berichten, was mir letzte Nacht widerfuhr: ich kam aus der Taverne 'Zur Lieblichen Rahja' (siehe Der Letzte Held Nr.4), als auf halbem Wege zum Palast drei dunkle Schatten aus dem Dunkel einer Nebengasse sprangen. Klingen blitzten im Mondschein und ich erschrak, als ich bemerkte, daß ich meinen Säbel nicht umgürtet hatte. Darum zog ich meinen Dolch und drang mit einem Wutschrei auf meine Widersacher ein. Diese schienen davon sehr überrascht und einer floh sogleich. Die anderen beiden stießen mit ihren Dolchen nach mir und einer verwundete mich an der Brust. Doch auch ich habe einen erwischt, und zwar am linken Oberarm. Ich habe den erschreckten Schmerzensschrei genau gehört!" Eelko machte eine Pause und fügte dann hinzu: "Dann liefen die beiden Hasen auch davon. Plötzlich hörte ich ein Geräusch aus der Seitengasse und sah eine vierte Gestalt rasch verschwinden. Ich würde schwören, daß es eine Frau gewesen ist. Ihr Körperbau, ihr Gang, alles war so weiblich, daß ich ganz sicher bin. Außerdem habe ich im Mondschein noch etwas gesehen: der eine Attentäter hatte in der Klinge seines Dolches einen verschlungenen Drachen eingestanz. Eine wahrhaft merkwürdige Waffe!" Damit schließt er seinen Bericht und auch der Fürst hat dem nichts hinzuzufügen. Die Helden sind entlassen.

a). Der Tatort :

Der Tatort liegt im Quadrat L40. Wenn die Helden ihn nochmals untersuchen, finden sie Blutspuren auf der Straße. Die umliegend wohnenden Bürger haben nichts gehört und nichts gesehen. Bei genauer Suche können die Helden an einer Hausecke einen Stoffetzen entdecken. Er ist



HYPNOTISCHES AUGE

Beschreibung und Wirkungsweise: Bei diesem Zauber beginnen die Augen des Druiden zu glühen. Wenn $2*(\text{seine Klugheit} + \text{seine Stufe})$ höher sind als die Magieanfälligkeit des Gegners, hat der Druiden seinen Gegner hypnotisiert. Er tut dann 1 SR alles, was der Druiden von ihm will, handelt es sich allerdings um einen selbstmörderischen Auftrag, löst sich die Hypnose. Dieser Zauber ist gut dafür geeignet, an Wachen und ähnlichem vorbei zu kommen. Der Zauber wirkt auch auf Tiere.
Zaubertechnik: Der Druiden konzentriert sich eine Weile und schluckt dann eine vierblättrige Einbeere. Die Pflanze löst dann die Kraft des Bodens und bewirkt die Hypnose. Sie bringt aber keine LP zurück. Er kann die Einbeere auch schon vorher in den Mund nehmen. Die Konzentrationsphase beträgt nur 2 KR.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 15 Meter

Dauer: 1 SR

LEBENDE BÄUME

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Druiden einem Baum solches Leben einhauchen, daß sie laufen können. Sie bekommen ein Gesicht und zwei ihrer Äste werden zu Pranken. Die Bäume werden den Druiden verteidigen, aber meistens nutzen die Druiden diesen Zauber nur, um Informationen zu erhalten, denn Pflanzen wissen viel. Pflanzen, egal welcher Art, unterhalten sich viel über die Dinge, die in der Welt geschehen. Der Meister kann den Baum als wichtige Informationsquelle nutzen.

Zaubertechnik: Der Druiden lehnt seine rechte Hand an den Stamm und läßt den Zauber wirken. Dann sticht er sich mit dem Dolch in den Finger und läßt drei Tropfen Blut an den Baum tropfen. Dann "lebt" er.

Kosten: 14 ASP

Reichweite: Hand

Dauer: 5 SR

FLUCH DER ANGST

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber bewirkt, daß eine Person ewig an Verfolgungswahn leidet. Sie wird immer das Gefühl haben, verfolgt zu werden, und sie fühlt sich nur in der Gegenwart eines Druiden wirklich sicher. Damit dieser Zauber gelingen kann, muß $2*(KL + \text{Stufe})$ des Druiden größer sein als die Magieanfälligkeit des Opfers.

Zaubertechnik: Der Druiden schreibt mit Angstgift (nur das gute flüssige) den Namen des Opfers auf ein Stück Leder. Solange dieses Leder existiert, leidet das Opfer unter Verfolgungswahn.

Kosten: 20 ASP

Reichweite: beliebig

Dauer: bis Leder vernichtet

FLUCH DER TRAUME

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber wird gegen Sünder wider der NATÜRLICHEN ORDNUNG angewandt. Daraufhin wird das Opfer jede Nacht von seiner Schandtat träumen (Alptraum). Solch ein Traum verhindert einen ruhigen Schlaf, so daß die Person nicht völlig ausgeschlafen ist.

Zaubertechnik: Der Druiden verflucht ein Getränk des Gegners, indem er hineinspuckt und den Zauber wirken läßt.

Kosten: 15 ASP

Reichweite: -

Dauer: 2W6 Wochen



ges weiß so immer, ob er etwas von seinem Bruder lernen kann oder nicht. Aber diese Ordnung drückt noch etwas anderes aus. Ein Druiden mit einem niedrigen Rang wird einen höherrangigen Bruder immer schützen, wenn er in Gefahr ist. Das Leben der hochrangigen und erfahreneren Druiden ist auf jeden Fall mehr wert, als das der unerfahrenen Druiden.

Viel mehr konnte ich allerdings nicht von Grantarus erfahren. Er selbst trug übrigens einen silbernen Kragenrand. Er erklärte mir, daß man von diesem Rang an Schüler ausbilden kann.

Der Druiden wollte gerade gehen, als er plötzlich stehen blieb, um mir noch etwas zu erzählen. Ich muß gestehen, daß ich nicht ganz glauben konnte, was er mir erzählte, aber ich will es trotzdem niederschreiben.

Er berichtete vom Stab der Druiden. Die Druiden, die von sich behaupten, von göttlicher Abstammung zu sein, glauben, daß ihre Seele in einen Stab eingeht, der von ihrem Gott geschaffen wurde. So leben die Druiden auch nach dem Tod weiter, und sie finden so höhere Geheimnisse des Universums heraus. Dieser Stab soll in irgendeinem Hügel in Aventurien versteckt sein, und nur Druiden sollen wissen, wo sich dieser Hügel befindet. Es heißt, wer ihn findet und ihn berührt, den wird unbeschreibliches Wissen durchfluten.

Ich kann dieser Erzählung allerdings kein Glauben schenken, denn nach dem Tode werden wir in Borons Reich eingehen und nicht in irgendeinen Stab.

Ich werde nun weiterhin forschen und versuchen, mehr über die Druiden zu erfahren. Ich verbleibe bis dahin der Hesinde treuer Helfer.

Alowid Keral"

Soweit zu dem Streuner Alowid Keral. Aber er ist nicht der einzige, der Nachforschungen betreffs der Druiden. Unsere Redaktion hat keine Kosten und Mühen gescheut, neues in Erfahrung zu bringen. Und so sind wir stolz, unserer Leserschaft neue Druidenzauber präsentieren zu können, denn schließlich wollen auch einmal Heldentypen einen goldenen Kragenrand tragen.

Doch bevor es richtig los geht, noch schnell eine Anmerkung. Bei jedem Stufenaufstieg kann der Druiden zwei neue Zauber lernen. Er kann sie sich aber auch innerhalb des Abenteuers aneignen, wenn er einen anderen Druiden findet, der einen Zauber beherrscht, den er selbst noch nicht kann. Sie müssen dann über eine Woche hinweg, täglich mindestens zwei Stunden über den Zauber sprechen, dann kann man einen Zauber, nach einer gelungenen KL-Probe, beherrschen.

Und hier die neuen Druidenzauber:

EISEN ZU HOLZ

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Druiden Eisen dauerhaft in Holz verwandeln, allerdings nicht umgekehrt.

Zaubertechnik: Der Druiden konzentriert sich auf die Verwandlung der Elemente und streut dann Holzkohlepulver auf das Eisen. Die Verwandlung vollzieht sich dann von selbst.

Die Holzkohle braucht dabei nicht das ganze Eisen zu bedecken, aber es dürfte klar sein, daß man für eine schwere Eisentür mehr Pulver braucht, als für ein Schwert. Bei Stahl funktioniert dieser Zauber übrigens nicht.

Kosten: 5 ASP pro angefangene 100 Unzen Eisen

Reichweite: -

Dauer: permanent



bezeichnenderweise grün (das Stoffstück stammt von Finja Lososv, doch ist das kein Beweis, aber genug, um sie zu verdächtigen).

Der Dolch ist ein wichtiger Hinweis für die Helden. Wenn sie sich danach erkundigen, kann ihn nur einer sagen, woher er stammt: Ragnar Schlagtreu. Er weiß nämlich, wer mit solchen Waffen handelt: Algir Dostros (siehe Der Letzte Held Nr.5). Allerdings scheint er nicht gut auf ihn zu sprechen zu sein.

b). Der Waffenhändler Algir Dostros :

Sobald die Helden den Laden betreten, werden sie von einem großen Mann begrüßt, der sich nach ihren Wünschen erkundigt. Es stellt sich heraus, daß dies Taras Pholdran ist, der Angestellte Algirs. Auf Wunsch holt dieser Algir herbei, denn er selbst weiß nichts von dem Dolch.

Algir ist ein stämmiger junger Mann, dem man ansieht, daß er mit seinen Waffen auch umgehen kann. Er begrüßt die Helden freundlich und auf das Stichwort 'verschlungener Drache in der Klinge' beginnt er zu erzählen:

"Ja, so etwas kenne ich sogar gut. Die Drachenklingen sind berühmt für ihre Qualität, allerdings auch für ihren Preis. Sie werden von einem Waffenschmied in Angbar in Zusammenarbeit mit dem dortigen Ingerimm-Tempel hergestellt, da dieser Waffenschmied, er heißt übrigens Ghonfahl Dakan, einmal einem Ingerimm-Geweihten das Leben gerettet haben soll. Seitdem machen die Ingerimm-Priester aus den ohnehin schon ausgezeichneten Klingen wahre Meisterstücke. Die Klingen sind selten und gesegnet. Ich wähle die Leute, an die ich verkaufe, gut aus. Die eingearbeiteten Drachen sind übrigens von einem Feinschmied vor der Segnung eingestanzelt worden, der mit Ghonfahl gut befreundet ist." Algir holt einen Dolch und ein Kurzschwert hervor, beide haben den verschlungenen Drachen in der Klinge. Er wird sie den Helden jetzt nicht verkaufen, da er sie nicht kennt (wenn sie es schaffen, die Verschwörung aufzudecken, können sie anschließend nochmals ihr Glück versuchen. Dann will Algir für den Dolch 9 Dukaten (der Dolch hat PA+1 und ist unzerbrechlich) und für das Kurzschwert 19 Dukaten (TP 1W+4, unzerbrechlich). Er handelt nicht!

Er kann sich genau erinnern, wem er den Dolch, mit dem Hauptmann Eelko offensichtlich angegriffen wurde, verkauft hat: nämlich dem Zimmermann Ostraban Dophin!

c). Das Gasthaus 'Zur Lieblichen Rahja' :

Das Gasthaus (siehe Der Letzte Held Nr.4) liegt an der Garethstraße und wird von Menschen der unterschiedlichsten Schichten besucht, die allerdings alle etwas gemeinsam haben: sie mögen Zwerge nicht. Stellen die Helden sich geschickt an bei den Recherchen in der Taverne, so erfahren sie, daß Eelko da war und irgendwann in der Nacht heimgegangen war. Der Wirt weiß nicht, ob ihm jemand gefolgt ist, doch er verweist auf einen Gast, der an besagtem Abend auch da war, und dieser erinnert sich nach zwei Bier (die von den Helden bezahlt werden), daß zwei Männer dem Hauptmann wahrscheinlich nachgegangen sind, denn sie warfen nur noch Geld auf den Tisch und verließen kurz nach Eelko hastig das Gasthaus, wobei sie ihre Biere unbeachtet stehen ließen. Einen davon kennt der Gast: es ist Sink Topodas. Den anderen kennt niemand.



6. Die Entführung eines Helden :

Während ihrer Untersuchungen werden die Helden nicht immer zusammen sein, denn das wäre viel zu auffällig. Irgendwann wird dann einmal ein Charakter entführt (falls noch jemand dabei ist, werden beide hinterwärts niedergeschlagen, aber nur einer mitgenommen!). Dem Helden werden die Augen verbunden und man schlägt ihn bewusstlos. Er erwacht wieder in einem dunklen, muffig riechenden Raum. Offensichtlich ein Keller.

1. Stimme (♂) : "Er erwacht!"
2. Stimme (♀) : "Na endlich"

Daraufhin beginnt eine Befragung. Um dem Verhör Nachdruck zu verleihen, wird der Held geschlagen. Dabei verrutscht die Binde vor seinen Augen und er sieht folgendes: er sitzt auf einem Stuhl in einem Keller. Außer ihm sind sieben Personen anwesend, deren Stimmen nach zu urteilen fünf der sieben Personen Frauen sind. Alle tragen tiefschwarze Kutten, nur eine der Gestalten hat ein etwas helleres Gewand an, dessen Farbe aber wegen des schlechten Lichts nicht zu erkennen ist. Sollte der Held sich verraten, so wird er umgebracht. Wenn nicht, so schlägt man ihn erneut nieder und er erwacht in einer kleinen Gasse im Hafenviertel. Vorher fielen ihm allerdings noch zwei Dinge auf: Die Hand, die ihn niederschlug, zierte ein großer Ring, der in einem Lichtstrahl aufblitzte, als ob ein Edelstein oder ein poliertes Metall darauf wäre. Außerdem wahrte er, daß eine Person sich die gesamte Zeit über nicht bewegt hatte und immer an der Wand stand, allerdings gesprochen hatte.

Die sieben Personen sind: Elwene Aranol, Sylina Glost, Finja Lososv, Ivino J. Raph (die Person, die sich nicht bewegt hatte), Krys Eisvogel (die hellere Kutte), Falanda Wismal (der Ring) und Ostraban Dopphin.

a). Der Ring :

Der entführte Held legt eine Klugheitsprobe +3 ab (wenn er den übrigen Helden von dem Ring erzählt, dürfen diese jeweils eine Klugheitsprobe +6 ablegen). Wessen Klugheitsprobe gelingt (der erste, denn einer reicht), erkennt, daß er ähnliche Ringe schon des öfteren gesehen hat, und zwar vor allem im Parlament und noch irgendwo, aber hier weiß er es nicht genau. Gehen die Helden zu Uzrhom Suthri, so sagt er ihnen folgendes: "Ja, solche Ringe kenne ich. Es sind GildeRinge. Auch ich trage so einen. Die Gilden der Goldschmiede, Schriftgelehrten, Schneider, Apotheker, Glasbläser und Sattler tragen solche."

Goldschmiede :

Goldring mit Barren darauf (eingesetzt)

Schriftgelehrte :

Ring aus Elfenbein mit eingearbeiteter Feder

Schneider :

Ring aus Gold mit silberner Nadel darauf

Apotheker :

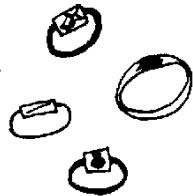
Ring aus Jade mit Phiole darin (eingestanz)

Glasbläser :

Ring aus farbigem Glas

Sattler :

Ring aus Metall, der mit Leder überzogen ist



MAGIECKE

von Andreas Michaelis

Dieses Mal sollen wieder einmal die Druiden zum Zuge kommen, über die noch immer einiges unklar ist. Der Artikel ist eine Fortsetzung des Druidenartikels aus dem DLH 7.

Alowid Keral hatte nun einiges über die Druiden erfahren, aber er wußte, daß es da noch mehr zu erfahren gab. Nachdem er alles schriftlich festgehalten hatte, ging er los, um weitere Druiden zu befragen, denn er wußte, daß sie im Grunde nichts Böses im Sinn hatten.

Er mußte einige Zeit lang suchen, denn die meisten Druiden waren nicht bereit, dem Streuner irgendetwas zu erzählen. Doch schließlich traf er Grantarus, einen sehr alten und weisen Druiden, der einiges zu berichten wußte. In der Bibliothek des Mesindetempels zu Kusik, kann man folgende Aufzeichnungen Alowid Kerals finden:

"Nachdem ich mit dem Druiden Grantarus gesprochen hatte, wurde mir klar, wie verschieden die einzelnen Druiden doch sind. Lest meinen Bericht, und ihr wißt, was ich meine:

Die Druiden scheinen sich für die Hüter der "NATÜRLICHEN ORDNUNG" zu halten, und sie leben danach. Jeder Eingriff in diese Ordnung, der nicht von einem Druiden vorgenommen wurde, wird bestraft. Aber ein Druide versagt zu unterscheiden, ob ein Eingriff sinnreich oder unsinnig war. Er wird niemanden strafen, der ein Kaninchen tötet, um am Leben zu bleiben, denn dies ist ein natürlicher Vorgang, wie er täglich vorkommt. Aber ein Jäger, der Tiere ihrer Felle wegen tötet, findet in den Augen der Druiden kein Verständnis.

Hatte ich früher einmal erfahren, daß die Druiden keine Götter besitzen, so wurde ich erst vor kurzem eines besseren belehrt. Die Druiden scheinen an einen Urgott zu glauben, der allerdings keinen festen Namen hat. Er wird vielmehr die "NATÜRLICHE ORDNUNG" genannt. Ihm werden auch keine Opfer gebracht, noch wird er angebetet. Die Druiden haben die Vorstellung, daß dieser Gott die Welt mit seiner Ordnung erschaffen hat. Als er erkannte, daß die Geschöpfe, die er Mensch genannt hatte, diese Ordnung nicht einhielten, schuf er die Druiden, um die Ordnung zu erhalten. Dann lies der Gott die Menschheit mit ihrer Welt allein, denn nun waren da ja die "HÜTER DES GUTEN", die darauf achten würden, daß alles bleiben würde, wie es bestimmt war. Mehr konnte ich von diesem mysteriösen Gott nicht erfahren, aber wie mir scheint, ist er auch gar nicht mehr um diese Welt bedacht, denn der Druide sprach niemals davon, daß es wahre Gläubige von ihm gäbe. Ich glaube, daß der Druide in Wirklichkeit Los meinte, kann dies aber nicht mit Sicherheit sagen.

Weiterhin erfuhr ich, daß es auch unter den Druiden eine gewisse Rangordnung gibt. Diese Rangordnung richtet sich nach den Zaubern, die ein Druide beherrscht, und man erkennt sie am Kragenrand der Druiden. Folgende Tabelle soll die Rangordnung ein wenig verdeutlichen:

Anzahl der Zauber	01-06	07-14	15-21	22-30	31-35	36-..
Rang	1	2	3	4	5	6
Farbe	Gelb	Blau	Rot	Grün	Silber	Gold

Die Rangordnung drückt allerdings keine Befehlsgewalt aus, sondern symbolisiert lediglich, was ein Druide kann. Ein Druide niederen Ran-



MONSTER UND FALLEN

von Andreas Michaelis

Endlich ist die Rubrik MONSTER UND FALLEN wieder im DLH vertreten. Es kommt allerdings nicht wirklich auf das beschriebene Monster, sondern vielmehr auf die Krankheit, die von ihm übertragen wird, an. Das Monster selbst ist ein Insekt - die Tara-Fliege. Sie lebt in den Dschungeln Südaventuriens und das in großen Schwärmen (6W20 Stück). Zu 10% ist diese Fliege mit dem BUNTFIEBER infiziert, eine Krankheit, die bei Mensch und Tier zum Tod führen kann.

Greifen die Insekten an, versuchen sie sich auf eine Stelle des Körpers zu setzen, die nicht von Rüstung oder Kleidung bedeckt ist, was bei einer gelungenen Attacke der Fall ist. Mit einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe kann der Held ein Insekt erschlagen, wobei er pro Kampfrunde zwei GE-Proben machen kann. Ein Insekt, das nicht erschlagen wurde, suagt in der nächsten KR Blut, so dass der Held einen LP verliert, dann fliegt es fort. Nur wenn die Fliege Blut saugt, kann die Krankheit übertragen werden. Die Werte der Fliege:

Mut: 17	Angriff: 05
Lebensenergie: 1	Parade: --
Rüstungsschutz: 0	Schadenspunkte: 1
Monsterklasse: 1	

Was passiert nun, wenn ein Held infiziert wird?

Den Namen hat die Krankheit von ihren vier verschiedenen Stadien. Bis zu ihrem Ausbruch vergehen W20 Stunden, wobei sich die Haut um den Stich schon nach wenigen Minuten rötet und dick wird. Nachdem die Zeit bis zum Ausbruch vorüber ist, rötet sich der ganze Körper und der Held bekommt sehr hohes Fieber. In dieser Phase (sie dauert ungefähr 2 Tage) verliert der Abenteurer 3W6 Lebenspunkte. Er ist nicht im Stande, sich fortzubewegen, und er phantasiert, der er teilweise von schlimmen Träumen verfolgt wird.

Nachdem die rote Phase vorüber ist, färbt sich die Haut gelb. Das Fieber sinkt und der Kranke fällt in eine tiefe Ohnmacht, die nach zwei bis drei Tagen endet. In dieser Zeit verliert der Erkrankte 1W6 Lebenspunkte. Nach spätestens drei Tagen verfärbt sich die Haut dann nahezu schwarz und das Fieber steigt wieder. Während der viertägigen schwarzen Phase kann der Befallene kaum schlafen, da er von starken inneren Schmerzen geplagt wird. Er verliert noch einmal 4W6 LP. Schließlich kommt die letzte, die weiße Phase, in der sich die Haut stark bleicht. Sie dauert nur wenige Stunden, aber in dieser Phase hegt der Held starke Selbstmordabsichten, so dass er zu einer Gefahr für sich selbst wird. Nach Ablauf aller vier Phasen wird der Erkrankte sehr geschwächt sein, so dass er erst einmal schlafen muss. Auf jeden Fall hat er permanent einen Körperkraftpunkt verloren.

Anmerkung: Die Heilpflanze Olginwurz wirkt bei dieser Krankheit nur mildernd. Jeder Schaden wird lediglich halbiert. Andere Heilkräuter wirken gar nicht.

BUNTFIEBER (Grad 7)

Schaden: siehe oben // **Dauer:** 8-10 Tage

Anmerkung: wird nur durch die Tara-Fliege übertragen.

Ansteckungswahrscheinlichkeit: 25% für alle, die mit dem Kranken in Berührung kommen.



Wenn die Helden erzählen, daß der Ring blitzte, so sagt Uzrhom, daß nur zwei in Frage kämen: die Goldschmiede (er lacht) und die Schneider.

Gehen die Helden nicht zu Uzrhom, sondern zu einem anderen Gildenoberhaupt, so hat dieser meist keine Zeit (außer Ragnar Schiagtreu und Fortus Arolus). Andere Handwerker erzählen von jedem Ring nur zu 50%iger Wahrscheinlichkeit (für jeden Ring einzeln würfeln, bei 1-10 auf W20 sagt er den Helden von dem Ring).

7. Häuserbeschreibungen :

Jetzt haben (oder können haben) die Helden Hinweise auf: Falanda Wismal, Ostraban Dophin, Sink Topodas, Ivino J. Raph (zugegeben, nur einen sehr vagen und es ist fraglich, ob sie irgendetwas aus den Hinweisen schließen), Kolo Wa-Bodin und Finja Lososv. Es ist möglich, ja sogar wahrscheinlich, daß die Helden (spätestens nach der Parlaments-sitzung) auf die Idee kommen, einzubrechen, und zwar bei Sylnia Glost und Retiro Alma und/oder bei Finja Lososv. Deshalb hier deren Behausungen (siehe Pläne des Schicksals in der Heftmitte).

a). Das Haus von Sylnia Glost und Retiro Alma :

- 1). Flur mit Haken für die Garderobe
- 2). Abort
- 3). Gerümpelkammer. Beim Durchsuchen machen die Helden zu 50% einen furchtbaren Lärm, von dem die beiden oben schlafenden erwachen. Sie rufen dann die Garde. Den Helden bleiben in dem Fall 3 Minuten, um möglichst weit zu kommen, da die beiden Krämer sehr angesehen sind. Werte der Patrouille (nur für schwachsinnige Helden, denn das kann der Fürst nicht billigen) im Anhang.
- 4). Stube. Der Raum ist eingerichtet mit vier Sesseln und einem niedrigen Tisch. Die Wände zieren Wandbehalte (hinter einem ist ein Fach, in dem die Familienunterlagen aufbewahrt werden).
- 5). Küche. Hier finden die Helden nur Vorräte und Haushaltsgeräte wie Bestecke, Töpfe etc.
- 6). Esszimmer. Einrichtung: Tisch mit sechs Stühlen, in der Südostecke führt eine Wendeltreppe nach oben. Ein niedriger Wandschrank steht an der Westwand. In ihm finden die Spielercharaktere nichts besonderes.
- 7). Versammlungsraum der Gilde. Die Wände sind behangen mit Bildern und Gobelins mit Motiven der Stadt Havena. Die Einrichtung ist einfach: ein Tisch mit zwölf Stühlen. Außerdem steht ein weiterer Tisch in der Südwestecke, auf dem Waren liegen und ein niedriger Schrank, in und auf dem Handelsverträge, Preislisten und Abmachungen liegen.
- 8). Flur mit Wendeltreppe in der Südostecke, die nach unten führt.
- 9). Schlafzimmer. Ein Doppelbett, ein Kleiderschrank und eine Kommode.
- 10). Arbeitszimmer mit Schreibtisch und Stuhl. Außerdem ein Regal mit Ordnern und Büchern, in denen geschäftliche Bilanzen aufgeführt sind. Im Schreibtisch finden die Helden Briefpapier, Tinte etc. und eine Mappe mit Geschäftsbriefen.
- 11). Aufenthaltsraum/Wohnraum. Der Raum ist wohnlich eingerichtet, bietet den Helden aber nichts interessantes.
- 12). Bibliothek mit zumeist Büchern über Wirtschaft, Handel sowie Romane und Erzählungen.



- 13). Balkon.
 14). Laden. Hier findet der Kude alles, was sein Herz begehrt, mit einer Ausnahme: unsere Helden finden keine Beweise.

b). Das Haus von Finia Lososv :

- 1). Flur.
- 2). Gildensaal. In ihm hängen zahlreiche Bilder von Schiffen, die in havena gebaut worden sind. Außerdem liegen ein paar Konstruktionsunterlagen und Pläne herum.
- 3). Esszimmer. Ein Tisch, drei Stühle und ein Schrank. Für die Helden nichts besonderes.
- 4). Küche.
- 5). Vorratskammer.
- 6). Treppe in den Keller.
- 7). Arbeitszimmer. Einrichtung: ein Schreibtisch und mehrere Regale. Hier liegen zwar viele Pergamente herum, doch nur private Briefe und ähnliches. Alles ist mit einer dünnen Staubschicht überzogen, denn es wird nicht benutzt. Es dient zur Tarnung von 8). Die Geheimtür läßt sich öffnen, indem man einen Hebel unter der Schreibtischplatte umlegt.
- 8). Geheimraum. Hier liegt Korrespondenz der Verschwörer, doch sind die meisten mit Tarnnamen unterschrieben. Die Namen sind: 'Die Elster' (Merkur Soliman), 'Dinwa Boloko' (Kolo Wa-Bodin), 'Lam-stu' (Falanda Wismal), 'O.D.' (Ostraban Dophin) und 'K' (Sylnia Glost).
- 9). Wohnraum. Schmuckvoll eingerichtet birgt er nichts interessantes für die Helden.
- 10). Gästeraum. Aus dem Raum hört man Schnarchen. Dort schläft ein Bekannter Finjas, der zu Besuch ist. Er hat mit der Verschwörung nichts zu tun, aber das können die Helden ja nicht ahnen.
- 11). Arbeitsraum. Diesmal der echte, mit Plänen, Geschäftsbriefen, Angeboten etc.
- 12). Schlafzimmer. Hier schläft Finja Lososv.
- 13). Bibliothek.
- 14). Abort.
- 15). Dies ist der Keller, in den ein Held unter Abschnitt 8. verschleppt worden ist (oder wird).
- 16). Gerümpel.

8. Das Ende - Das Attentat auf den Fürsten :

Nach einer gewissen Zeit muß es den Verschwörern einfach aufgefallen sein, daß man ihnen auf die Schliche gekommen ist. Dann bekommen sie Panik und ziehen ihr Attentat durch. Die Helden erhalten jedoch eine Nachricht:

Der Fürst soll ermordet werden!
 Schaltet alle euch bekannten Verschwörer aus, alle, für deren Mitwirken ihr Beweise habt. Danach kommt zum Fürstenpalast und bereitet den Meuchlern einen gebührenden Empfang!

Eine treue Dienerin des erhabenen Fürsten

Die Nachricht wird ihnen durch die Scheibe geworfen. Wenn die Helden dann auf die Straße blicken, sehen sie nur noch Kinder und sonst nie-



von anderen passiert werden, sie sollten aber aufpassen, daß der Barde nicht vorzeitig zu spielen aufhört.

Dauer des Liedes: beliebig
 Wirkungsdauer: solange der Barde spielt
 Wirkungsbereich: je nach Bedarf

ALLGEMEINES ZU DEN LIEDERN

Damit die Lieder eine Wirkung haben, muß dem Barden eine Probe + Stufe des Liedes auf sein TAW Singen und Musizieren gelingen. Mißlingt die Probe, könnte er es eigentlich gleich noch einmal versuchen, aber da gibt es einige Hindernisse.

1. Auch wenn das Lied nicht geklappt hat, die Opfer merken, daß eine magische Kraft an sie heran wollte, auch wenn sie dies nicht so recht deuten können.
2. Der Barde merkt erst, daß das Lied nicht wirkt, wenn das Lied beendet ist. Dann kann er es gern noch einmal versuchen.

DAS LERNEN VON ZAUBERLIEDERN

Das Lernen eines Zaubersonges ist selbstverständlich und unerlässlich, denn man muß es schon beherrschen, soll es auch eine Wirkung haben. Findet der Barde in einem Abenteuer eine Schriftrolle mit einem Zaubersong, so kann er sie zwischen zwei Abenteuer studieren. Zu Beginn des nächsten Abenteuers macht er dann eine Probe + Stufe des Liedes auf seinen TAW Singen und Musizieren. Gelingt sie, beherrscht er das Lied, ansonsten kann er es vor dem nächsten Abenteuer noch einmal versuchen, aber nicht eher.

Zaubersonges können nicht selbst geschrieben werden, sie wurden einst von mächtigen Magiern geschaffen. Die Barden haben lediglich die Macht der Lieder wiederentdeckt.

Lieder der Stufen 1-4 sind relativ häufig zu finden, die der Stufen 5-9 sind dagegen sehr selten. Sie wurden vor Urzeiten von den Magiern versteckt.

Zu Beginn seiner Laufbahn erhält der Barde ein Zaubersong, daß er sich aus der Bibliothek aus einer der Schulen aussuchen kann. Im Spiel wird mit W% (2W10) ausgewürfelt, was für ein Lied er gefunden hat:

01-25: Stufe 1	61-75: Stufe 4	93-95: Stufe 7
26-45: Stufe 2	76-85: Stufe 5	96-98: Stufe 8
46-60: Stufe 3	86-92: Stufe 6	99-100: Stufe 9

Sollte es von einer Stufe mehrere Lieder geben, kann sich der Barde eines aussuchen.

DIE TALENTE DES BARDEN

Wer unseren Talenteartikel aus Nr.7 kennt, der weiß, das man typenspezifisch Talentpunkte verteilen kann. Beim Barden ist dies nicht der Fall, da er einige Talente mit Festwerten hat. Sollte sich ein Charakter entschließen, ein Barde zu werden, steigen diese Talente aufgrund der Ausbildung in einer Schule, auf den Wert. Es gibt folgende Festwerte:

Lesen und Schreiben: 10	überreden: 08	Singen/Musizieren: 10
Sprachen beherrschen: 10	überzeugen: 08	Verkleiden: 08
Diplomatie: 08	Minnestunde: 10	Menschenkenntnis: 08

Meist sprechen die Barden noch elfisch, denn die meisten Lieder haben Texte in elfischer Sprache.

Soweit zum Typus Barde. Im DLH 12 könnt ihr dann einiges über ihre Organisation erfahren. Bis dann!!!



schockieren, daß sie panikerfüllt fliehen werden. Die Opfer müssen eine KL-Probe schaffen, ansonsten hat dieser Schock sie 50 Abenteurpunkte gekostet.

Dauer des Liedes: 25 KR

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde

Wirkungsbereich: siehe oben

LIED DES ZWANGES

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn eine Person dieses Lied bis zum Ende hört, kann der Barde sie zu etwas zwingen, was diese gar nicht will. Allerdings wird sich das Opfer des Liedes weder verstümmeln noch in den Tod stürzen.

Dauer des Liedes: 30 KR

Wirkungsdauer: 4 Spielrunde

Wirkungsbereich: 1 Person (humanoides Leben)

Stufe 7

LIED DES BEHERRSCHENS

Beschreibung und Wirkungsweise: Während der Barde dieses Lied spielt, hat er eine gewisse Macht über alle Pflanzen im Umkreis von 5 Metern um ihn herum. Er kann eine Verformung der Pflanze befehlen, aber die Pflanzen werden ihren Standort nicht verlassen.

Dauer des Liedes: beliebig

Wirkungsdauer: solange der Barde spielt

Wirkungsbereich: alle Pflanzen im Umkreis von 5 Metern

Stufe 8

LIED DES TODES

Beschreibung und Wirkungsweise: Wer dieses Lied hört, es ist ein sehr kurzes Lied, der beginnt langsam dahin zu siechen. Er verliert pro Kampfunde einen Lebenspunkt. Man verliert auch Lebenspunkte, wenn man das Lied bereits zum zweiten oder dritten (usw.) Mal hört. Um das Lied erneut zu spielen, muß dem Barden auch erneut ein Probe gelingen.

Dauer des Liedes: 5 Kampfunden

Wirkungsdauer: siehe oben

Wirkungsbereich: jeder, der es hört

LIED DES WINDES

Beschreibung und Wirkungsweise: Je nachdem, wie schnell der Barde dieses Lied spielt, entsteht in einem Umkreis von 2000 Metern um den Barden herum ein Wind in verschiedenen Stärken. Der Wind hält solange an, wie der Barde spielt, allerdings muß er für jede Spielrunde eine neue Probe machen. Wozu der Barde dieses Lied braucht, ist seine Sache.

Dauer des Liedes: beliebig

Wirkungsdauer: solange der Barde spielt

Wirkungsbereich: 2000 Meter Umkreis

Stufe 9

LIED DES ENTSTEHENS

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Lied kann der Barde Brücken und Tore entstehen lassen, wo keine sind. Diese verschwinden wieder, wenn der Barde sein Spiel beendet. Diese Brücken und Tore können auch



manden. Jetzt können sie die Gruppe der Attentäter verringern, indem sie die bekannten Verschwörer ausschalten (Finja Lososv, Falanda Wismal, Ostraban Dophin, Sink Topodas, Kolo Wa-Bodin).

Falanda Wismal, Ostraban Dophin und Kolo Wa-Bodin befinden sich zu Hause und leisten keine Gegenwehr, wenn die Helden kommen.

Finja Lososv ist nicht zu Hause (Sollten die Helden sie immer beobachtet haben, so haben sie ihre Spur am Morgen auf dem Markt verloren).

Sink Topodas sitzt zusammen mit Dwil Nachgal und Dalok Waling bei sich zu Hause. Sie ziehen sofort ihre Dolche und leisten erbitterte Gegenwehr.

1). Fall : Der Fürst schlägt vor, daß die Helden sich draußen postieren und die Verschwörer schon dort abfangen. Er meint nämlich, daß sie nur durch den großen Festsaal (E15) zu seinem Raum (E7) gelangen können. Durch das kleine Küchenfenster können sie nicht, außerdem ist in der Küche immer jemand anwesend. Um die Verschwörer nicht zu vertreiben, ändert er nichts an der Wachmannschaft. Die Helden warten also im Verborgenen und die Attentäter laufen ihnen in die Arme.

2). Fall : Die Helden kommen zum Fürstenpalast, stürzen hinein, der Haushofmeister folgt, und sehen die Verschwörer gerade die Tür zum großen Festsaal öffnen.

Der 1. Fall tritt ein, falls die Helden den Rat nicht annehmen und gleich nach Erhalt der Nachricht zum Fürsten gehen, anstatt erst noch die bekannten Verschwörer auszuschalten. Der 2. Fall gilt dafür, daß sie der Nachricht folgen.

Im 1. Fall sind folgende Verschwörer dabei: Finja Lososv, Ostraban Dophin, Falanda Wismal, Kolo Wa-Bodin, Dwil Nachgal, Sink Topodas, Dalok Waling, Golimoras Udinthar, Tores Vain, Hafnoi Wobei, Inasda Vorris, Gulmi Trijs und Fangor Ta-Bas.

Im 2. Fall fehlen die schon ausgeschalteten.

Der Kampf nun ist unumgänglich, allerdings haben die Helden im 1. Fall ihre eigenen Waffen, im 2. Fall nur die unauffälligen (bis zum Schwert).

➤ Noch einige Anmerkungen für den Spielleiter :

I) Die Helden können (und dürfen) folgende Leute auf keinen Fall überführen oder töten: Sylvania Glost, Retiro Alma, Ivino J. Raph und Elwene Aranoli!

II) Die Helden müssen unauffällig sein. Dazu gehört, daß sie:

- 1). sich ganz normal irgendwo einquartieren
- 2). auf alle auffälligen Waffen verzichten (erlaubt: Schwert, Säbel, Dolch, Kriegsbeil, Rapier, Degen) und nur normale Kleidung tragen
- 3). außer Uzzrom Suthri keinen Verbindungsmann haben
- 4). nichts illegales tun (oder sich nicht erwischen lassen). Der Fürst kann sie erst nach Monaten aus dem Kerker holen, sonst schöpfen die Verschwörer Verdacht (er sucht dann nämlich andere Abenteurer)

III) Die Helden werden vom Fürsten darauf hingewiesen, daß der Ring, den er ihnen gibt, sehr verräterisch ist und nur zur Erkennung



für die drei Helfer dient.

IV) Die Verschwörer sind äußerst vorsichtig!

V) Die Helden sollen niemanden umbringen, der Fürst will nicht einfach Tote haben, er will sie vor Gericht stellen. Im letzten Kampf ist das natürlich nicht zu vermeiden, aber da ist das eindeutig und genauso gut wie eine Verhandlung.

VI) Die Ausführenden kennen alle nur sich untereinander und Finja Lososv! Sie können die anderen (siehe I) nicht verraten.

VII) In diesem Abenteuer baue ich auf zwei Havena-Ergänzungen der Letzten Helden auf. Es sind:

Der Waffenhändler Algir Dostros - siehe Der Letzte Held Nr. 5
Das Gasthaus 'Zur Lieblichen Rahja' - siehe Der Letzte Held Nr. 4
Die Hefte können noch nachbestellt werden.

Außerdem setze ich den Besitz des Havena-Kastens voraus.

VIII) Sollten die Helden nur zu viert oder fünft sein, so helfen ihnen beim letzten großen Kampf drei Gardisten. Werte im Anhang.

Sollten die Helden sich zu auffällig verhalten (das liegt im Ermessen des Meisters), so wird das Attentat auf den Fürsten vorgezogen! Die Nachricht kommt trotzdem, es wird für die Helden nur schwieriger. Wenn die Helden Verschwörer umbringen, ohne echte Beweise zu haben, werden sie des Mordes angeklagt und ohne Erbarmen in den Kerker geworfen. Für den Rest ihres Lebens, versteht sich, denn ein Auftrag ist kein Freibrief!

10. Anhang :

Die Werte

Name	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	TP	WAFFE	RS	ST
Finja Lososv	10	11	12	11	12	11	10	39	1W+2	schw. Dolch	1	04
Koio Wa-Bodin	10	13	10	13	11	10	10	38	1W+1	Dolch	1	03
Falanda Wismai	11	09	08	11	11	12	08	37	1W+1	Dolch	1	03
Ostraban Dophin	11	09	10	11	10	11	10	39	1W+1	Dolch	1	04
Dwil Nachgal	13	12	09	12	12	14	09	53	1W+1	Dolch	1	06
Sink Topodas	09	13	08	10	11	10	12	42	1W+1	Dolch	1	05
Daiok Waiing	11	12	13	11	10	11	10	39	1W+1	Dolch	1	04
Hafnol Wobei	09	13	12	10	09	10	09	34	1W+1	Dolch	1	02
Inasda Voris	11	10	09	11	12	10	10	40	1W+2	Efferdbart	03	
Gulmi Trijs	12	09	11	09	10	10	10	38	1W+2	Efferdbart	03	
Fangor Ta-Bas	11	12	09	10	12	10	09	35	1W+2	Efferdbart	02	
Golimoras Udinthar	12	13	11	13	16	15	13	73	1W+8	Schwert	10	
Tores Vain	13	12	10	13	16	16	14	83	1W+8	Schwert	12	

Gardisten 13 09 09 13 10 11 10 45 1W+3 Säbel 04



LIED DER TRAUER

Beschreibung und Wirkungsweise: Wer dieses Lied hört, den überkommt plötzlich eine tiefe Trauer, so, als wäre ein naher Angehöriger von ihm gestorben. Die Opfer werden daraufhin irgendwie geistesabwesend und können sich nicht mehr konzentrieren. Alle Proben werden für den nächsten Tag alle um 4 schwerer, auch Attacke und Parade. Nach einem Tag ist die Wirkung des Liedes verschwunden.

Dauer des Liedes: 20 Kampfrunden

Wirkungsdauer: 1 Tag

Wirkungsbereich: jeder, der es hört

Stufe 4

LIED DES GRAUENS

Beschreibung und Wirkungsweise: Während der Barde dieses Lied, das eine grausige Melodie hat, spielt, steigt plötzlich Nebel auf, der nach Tod und Verwesung riecht. Dann steigen plötzlich einige Leichen auf und kommen auf die Opfer zu. Nur der, dem eine Mutprobe +9 gelingt, wird bleiben und sehr schnell erkennen, daß es sich nur um eine Illusion handelt, die durch das Lied hervorgerufen wird. Magier erkennen dies mit einer ZT-Probe +8.

Dauer des Liedes: beliebig

Wirkungsdauer: solange der Barde spielt

Wirkungsbereich: jeder, der es hört

LIED DES TANZENS

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Lied kann auf eine einzelne Person oder auf eine ganze Gruppe angewandt werden. Das Opfer verspürt sofort einen inneren Drang zu tanzen, und es wird tanzen. Für jede Minute die es tanzt, verliert es 5 Ausdauerpunkte. Die Barden benutzen dieses Lied, um Gegner davon zu überzeugen, daß es unsinnig ist, sich mit ihm anzulegen. Eine tanzende Person ist zu keiner anderen Tat mehr fähig.

Dauer des Liedes: beliebig

Wirkungsdauer: solange der Barde spielt

Wirkungsbereich: siehe oben

Stufe 5

LIED DER FREUNDSCHAFT

Beschreibung und Wirkungsweise: Jeder, der dieses Lied hört, hat den unwiderstehlichen Drang, eine andere Person zu beschenken. Er wird dies auch tun, wenn niemand in der Nähe ist, denn das Lied klingt in seinen Ohren nach, bis er sein Geschenk übergeben hat. Die Chance, daß der Barde der Beschenkte sein wird liegt bei 30%.

Dauer des Liedes: 14 Kampfrunden

Wirkungsdauer: bis Geschenk übergeben ist

Wirkungsbereich: jeder, der das Lied hört

Stufe 6

LIED DER VERWANDLUNG

Beschreibung und Wirkungsweise: Der Barde kann das Lied auf beliebig viele Wesen anwenden. Die Opfer fangen augenblicklich an, sich zu verwandeln. Das Fleisch an ihrem Körper beginnt zu faulen und fällt schließlich ab. Allein diese Tatsache wird die Opfer derart



spielen. Normale Menschen bringen aus magischen Musikinstrumenten keinen Ton heraus. Weiterhin lernen die Barden in dieser Zeit ein magisches Lied.

Sollte man einmal Opfer eines magischen Liedes werden, so kann man der Wirkung des Liedes mittels einer Zaubertalentprobe + Stufe des Liedes entkommen. Damit ein Barde ein Zaubersong überhaupt fehlerfrei spielt, bedarf es einer TAW Singen und Musizieren Probe + Stufe des Liedes. Ansonsten hören die Gegner nur eine hübsche Melodie. Und hier nun einige bekannt Zaubersongs:

Stufe 1

LIED DER LIEBE

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Lied kann der Barde ein Mitglied des anderen Geschlechtes derart beeinflussen, daß es ihm nahezu verfällt. Der Barde erscheint dem Opfer als überweltlich schön und als unwiderstehlich.

Dauer des Liedes: 1 Spielrunde

Wirkungsdauer: 1 Tag

Wirkungsbereich: angestrebte Person

Stufe 2

LIED DER ANGST

Beschreibung und Wirkungsweise: Lebewesen, die dieses Lied hören, werden plötzlich unsicher und wissen nicht mehr genau, ob das, was sie vor hatten wirklich richtig ist. Bei dem ersten Anzeichen einer Gefahr, muß jeder, der das Lied gehört hat eine MU-Probe +5 machen. Gelingt sie nicht, wird der Betroffene sich umdrehen und das Weite suchen. Nichts wird ihn vom Gegenteil überzeugen können, bis die Wirkung des Liedes nachläßt. Dieses Lied wirkt auf jeden, der es vernimmt. Wachs in den Ohren kann schon Wunder wirken.

Dauer des Liedes: 1 Spielrunde

Wirkungsdauer: 10 Stunden

Wirkungsbereich: jeder, der es hört.

Stufe 3

LIED DES SCHLAFES

Beschreibung und Wirkungsweise: Auch dieses Lied wirkt auf alle, die es hören. Die Personen werden daraufhin ganz schläfrig und schlafen schließlich nach wenigen Sekunden ein. Normales Wecken reicht für diesen Schlaf nicht hin.

Dauer des Liedes: 15 Kampfunde

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Wirkungsbereich: jeder, der es hört

LIED DES HASSES

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Lied wirkt nur auf die Personen, auf die sich der Barde während des Spielens konzentriert. Das Opfer beginnt urplötzlich all seine Freunde abgrundtief zu hassen und prügelt auf sie ein. Er erhält dabei Boni von drei Punkten auf Mut, Körperkraft, Attacke und Parade.

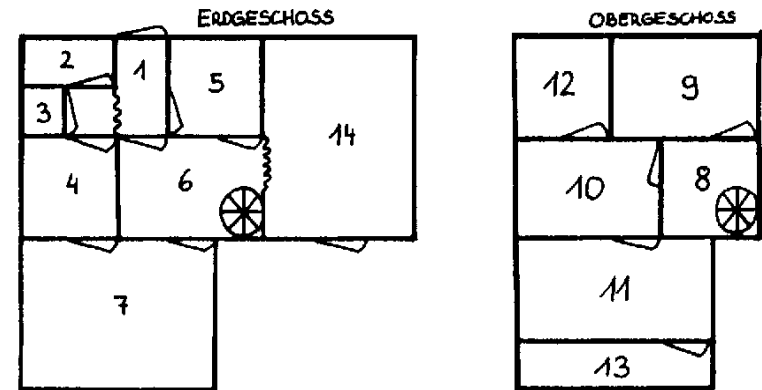
Dauer des Liedes: beliebig

Wirkungsdauer: solange der Barde spielt

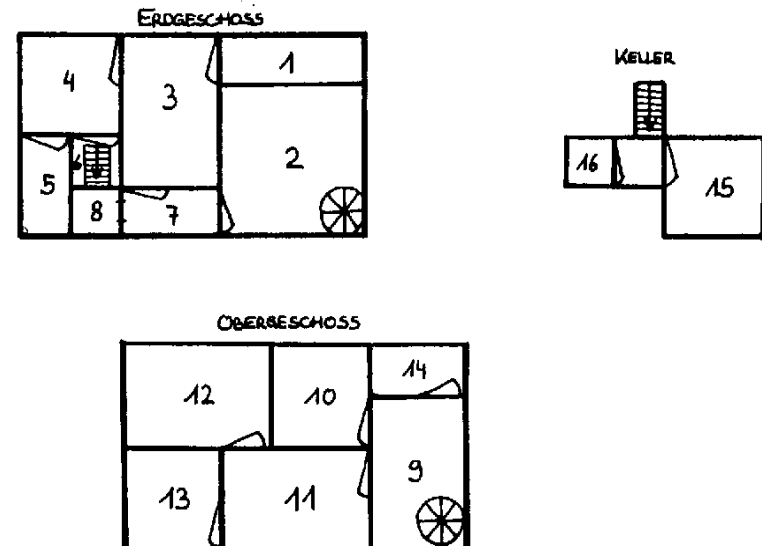
Wirkungsbereich: 1 Wesen (keine Pflanzen)



Das Haus von SYLNA GLOST & RETIRO ALMA



Das Haus von Finja Lososv





Parlamentsliste

<u>NAME</u>	<u>GILDE/TEMPEL</u>	
1). Sherlock Nokin (♂)	Zimmerleute	0
2). Uzhom Suthri (♂)	Goldschmied	0
3). Elwene Aranol (♀)	Kurtisane	0
4). Ringorn Seledie (♂)	Bademeister	0
5). Resano Miltung (♂)	Hufschmied	0
6). Treulind Scharfauge (♂)	Bogenbauer	(0)
7). Sylbia Glost (♀)	Krämer	0
8). Retiro Alma (♂)	Krämer	(0)
9). Ivino J. Rapn (♂)	Topfer	0
10). Jergan Mondana (♂)	Müller	0
11). Kolo Wa-Bodin (♂)	Schriftgelehrter	
12). Bragi Forgryn (♂)	Bäcker	
13). Zekla Grünhand (♂)	Bäcker	
14). Ull Hretiel (♂)	Bäcker	
15). Tekla Beylard (♂)	Fleischer	0
16). Havamel Griff (♂)	Fischer	
17). Vilrylis Krantt (♂)	Fischer	
18). Starkad Dendoral (♂)	Sattler	0
19). Ardis Neremusk (♀)	Schneider	0
20). Falanda Wismal (♀)	Schneider	
21). Finja Lososv (♀)	Schiffsbauer	0
22). Krona Hochstädter (♀)	Efferd	P
23). Ostraban Dophin (♂)	Zimmerleute	
24). Krvs Eisvogel (♀)	Efferd	G
25). Kandal Horsert (♂)	Praios	P

0=Oberhaupt : P=Priester : G=Geweihter



DER BARDE

ein neuer Charakter in Aventurien von Andreas Michaelis

Barden findet man an den aventurischen Höfen recht häufig, und sie sind überall beliebt. Sie sind dafür bekannt, eine Schwäche für das andere Geschlecht zu haben, ohne gleich eine feste Bindung eingehen zu wollen. Sie spielen mit ihrem Charme, und mit Hilfe ihrer Musik ist es für sie kein Problem, sich eine Beschäftigung für die Nacht zu besorgen.

Der Barde ist ein Streunertyp, ohne festes Zuhause, und um ein Barde werden zu können, muß man die Voraussetzungen eines Streuners erfüllen. Zusätzlich braucht man allerdings noch einen Charismawert von mindestens 13. Die Talente des Bardens erhöhen sich genau wie die des Streuners. Der Barde beginnt allerdings mit einem TAW Singen und Musizieren von 10!

Oftmals ziehen die Barden mit Abenteurergruppen durch die Lande, um neuen Stoff für ihre Lieder zu finden. Manchmal kommen sie aber auch mit in ein Abenteuer, wenn die Aussicht besteht, ein Zauberlied zu finden, z.B. dann, wenn es gegen einen Zauberer geht.

Barden können für eine Abenteurergruppe eine Bereicherung darstellen, aber es kann auch das genaue Gegenteil eintreten. Z.B. singen sie doch recht häufig, und sie arbeiten an ihren Liedern bis spät in die Nacht, so daß es fast unmöglich ist, ein Auge zu zu machen.

Allerdings kommt man mit den Barden auch oft an schwierigen Hindernissen vorbei. Es reicht oft schon hin, daß ein Barde einer Wache verspricht, ein Lied über sie zu schreiben, um an ihr vorbei zu kommen. Viele Tiere lassen sich von schöner Musik anlocken, das Einhorn gehört zu diesen Tieren. Auf jeden Fall verdient sich ein Barde auf einem Marktplatz oder in einer Schenke immer ein wenig Geld, und das kann schon mal wichtig sein.

Das Äußere der Barden ist immer recht auffällig, und sie kleiden sich gern in grellen Farben. Sie achten darauf, regelmäßig zu baden, und sei es in einem kalten Gebirgsfluß. Einen Barde, der keine Seife bei sich hat, den gibt es nicht.

Sie tragen meist nur Rapiere, Degen oder besonders hübsche Dolche, und das nicht einmal unbedingt, um zu kämpfen, sondern viel mehr um eleganter zu wirken. Sicherlich verstehen sie auch, mit diesen Waffen umzugehen, aber meist versuchen sie Streits anders zu schlichten.

Nun liegt es meistens in den Händen des Spielers, wie der Charakter eines Heiden ist, aber bei den Barden ist dies nicht der Fall. Ein Barde würde sich nur im äußersten Notfall mit Lumpen bekleiden. Meist sind sie stark von sich überzeugt, lebensfroh und nicht selten leichtsinnig. Ein Held, der sich nicht an diese Regel hält, ist kein richtiger Barde und somit unfähig, Zauberlieder zu spielen.

DER BARDE UND DIE ZAUBERLIEDER

Um ein Barde zu werden, muß man der aventurischen Bardengilde beitreten und eine der gildeneigenen Musikschulen für mindestens zwei Jahre besuchen. Im ersten Jahr macht man sich mit der allgemeinen Musik vertraut. Die Barden lernen hier singen und zwei verschiedene Instrumente.

Im zweiten Jahr werden die Barden in magische Musikinstrumente, die die Gilde von einer bedeutenden Magiergilde Aventuriens bezieht, eingewiesen, denn nur sie sind in der Lage, solche Instrumente zu