

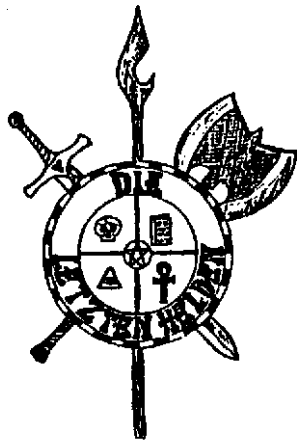
25 Jahre Der Letzte Held

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.

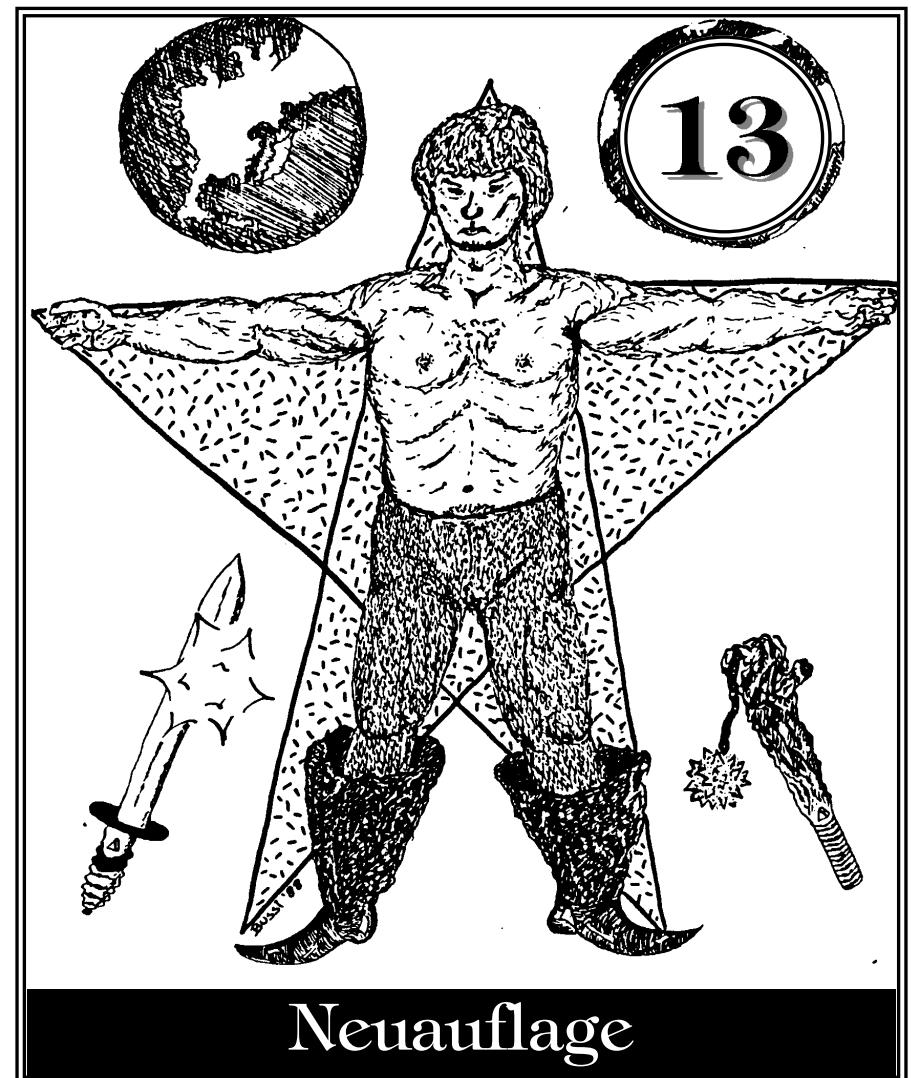
Hierfür wurden die alten Texte eingescannt und lediglich mit einer neuen Borte versehen. Somit erscheinen noch einmal die Originaltexte.



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



Dezember 2010 • 26. Jahrgang

1,50 Euro



Impressum

DER LETZTE HELD 13
Januar 1988

Herausgeber:
DIE LETZTEN HELDEN

Titelbild und Illustrationen:

Michael Busseick, Ralf Steinweg, Ina Kramer (aus Gabe der Amazonen)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Andreas Michaelis Hadmar Wieser
Frank Jäger Jörg Kleudgen
Ulrich Kiesow

Kontaktadresse:
Andreas Michaelis
Ernst-Amme Str. 14
3300 Braunschweig

(c) by Mäuschen Verlag 1988 und den Autoren.

Der Letzte Held 13,

Dezember 2010

Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. Redaktion: Andreas Michaelis; Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Gillner, Hadmar Wieser, Jörg Kleudgen, Gerd Böder, Ralf Steinweg, Michael Busseick und Frank Jäger

Besucht uns im Internet unter www.drachenland-verlag.de

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



ROLLENSPIELER BRUTAL!

KEIN • KOMIK • OHNE • KOMIK von den totemsten

M: Ein Maggi mit Schreibart ist wie... äh, ein Präriegewehrer mit nem Magiebuch oder ein pazifistischer Krieger oder ein Zwerg mit Langbogen...

2: WAS WILL DER BOSS EIGENTLICH?

WER HAT BLOß DEN SCHNACHSINN VORBREITET, DAS DRACHENZAHNE GLÜCK BRINGEN? WOMIT BITTE SOLL ICH NUN KAUFEN, HA?

GÖTTLICHE WAFEN: Teil 7
PERAINES BLASROHR
Füllrolle
Wick

M: Ihr kommt in einen Raum! Er ist quadratisch!
S: Ist er auch praktisch & gut?

LOS JAMES, WIR MACHEN EINEN LOS!

BORDELL - EMEISTER: Ihr habt alle 'nen Tripper!

M: Was hast Du an?
S: Einen Panzerarm, ein Kriegsbeil, Dolch und Schwert und 'ne Ochsenherde...
M: ?

DER RIESE SCHNÄFT! LAßT UNS HIN UMNEHEN!

DOCH DER MEISTER: Schleichprobe! Hah, er wacht auf, und nun kommt's zum Kampf!

UND DER DRITTE: Oh ihr Götter, laßt mich wieder mit meinen Freunden zusammen sein! Okay

Zwei sterben



UND ZUM SCHLUSS:

Wer den Letzten Helden kennt, der weiß, daß in ihm eigentlich keine Rezensionen erscheinen. Aber in dieser Ausgabe soll da einmal eine Ausnahme gemacht werden, denn auf meinem Tisch landete vor kurzem ein Buch, das einfach erwähnt werden muß, denn es spielt im Reich des Schwarzen Auges, da, wo viele unserer Helden durch die Landschaft toben, um verwegene Abenteuer zu bestehen. Geschrieben wurde es vom Großmeister des Schwarzen Auges persönlich, und es heißt:

DIE GABE DER AMAZONEN
von Ulrich Kiesow
Fantasy Production
Preis: 19.80 DM

Erst einmal zu den nüchternen Fakten des Buches. Es handelt sich um ein Paperback mit 386 Seiten Lesespaß. Es hat ein ansprechendes Titelbild von Tom Kidd, das eine leichtbekleidete Frau darstellt, zu deren Füßen sich ein Schlang windet. Typisch werden einige sagen. Mal wieder eine nackte Frau. Aber man sollte nicht den Titel des Buches vergessen, 'Die Gabe der Amazonen', und nach der Lektüre wird man sogar einen Zusammenhang zwischen Geschichte und Titelbild erkennen. Das Buch enthält ferner zahlreiche Innenillustrationen von Ina Kramer, die teilweise etwas mager aussehen, aber dann auch wieder überaus gelungen ausfallen. In der Mitte des Buches findet man dann einen Stadtplan von Beilunk, der manchen Spielern sehr gelegen kommen wird, denn es spielt sich immer leichter in einer Stadt, wenn man einen Plan vorweisen kann. Doch nun zum Inhalt.

Die Geschichte spielt in der Vergangenheit, zu der Zeit, als in Havena noch Fürst Halman Ui Bennain regierte, der Vater von Cuanu. Er ist auch der Vater von Ypollita, der Amazonin, die nach dem Tod ihrer Mutter auf den Thron von Kurkum gesetzt wird. Doch Halman erhält seit einiger Zeit keine Antwort mehr auf seine Briefe an seine Tochter, und so beschließt er, eine Abenteurergruppe loszuschicken, um das Geheimnis zu lüften. Und von den Erlebnissen dieser Gruppe handelt auch das Buch. Die Gruppe ist bunt zusammengemischt. Sie besteht aus einem Halbelfen, der die ganze Geschichte aus seiner Sicht erzählt, einem streitsüchtigen Zwer-

gen, der dem Streuner Viburn beinahe den Schädel eingeschlagen hätte, weil dieser sein Kurzschwert einen "überlangen Dolch" genannt hatte.

Weiterhin sind da noch ein Krieger, der die Lösung aller Probleme im Schwerte sieht und eine Rondrageweih, die üble Erfahrungen mit den Auflagen ihrer Göttin macht.

Ich möchte hier nichts vom Inhalt vorwegnehmen, aber ich möchte jedem DSA Spieler wärmstens empfehlen, dieses Buch, auch wenn Euch der Preis erst einmal abschreckt, zu kaufen und zu lesen, denn es lohnt sich wirklich.

Die wesentlichen Gründe, warum man sich dieses Buch anschaffen sollte liegen im folgenden:

Zuerst einmal kann man sehr schön an den aufgeführten Beispielen ersehen, wie man einen Zwerge, Krieger oder Geweihten führen kann, denn die Charaktere des Buches sind auch Charaktertypen des Spiels.

Dann kann man lernen, wie man mit einigen Tieren und Monstern umzugehen hat. Hier werden Oger und Waldwölfe nicht einfach dahingschlachtet, um sie auszuschalten, sondern man geht ihnen aus dem Weg.

Die Karte von Beilunk kann jedem Meister bei der Erschaffung von Abenteuern behilflich sein. Und letztlich läßt sich die Geschichte hervorragend in ein Abenteuer umarbeiten und nachspielen.

Urteil: Ein sehr schönes Buch, nicht nur für DSA Spieler, daß seinem Preis gerecht wird. Man kann nur hoffen, daß es einen gewissen Erfolg haben wird, damit der Weg für weitere Geschichten dieser Art frei ist.



Vorwort zur Neuauflage

Ein paar Worte zu DLH 13

In einem Leserbrief von Ulrich Kiesow zum LH 13 hieß es sinngemäß, dass es nicht ganz nachzuvollziehen sei, warum wir unseren Helden mittels Kartoffeldruck herstellten. Er nahm damit Bezug auf die teilweise schlechte Druckqualität. Wenn ich heute bedenke, dass wir doch recht viele Ausgaben dieser Nummer in Umlauf gesetzt haben, muss ich schon ein wenig grübeln ...

Die Qualität der Originale ist bei einigen Seiten so schlecht, dass sie sich nicht für die Neuauflage eignen. Deshalb werden zwei Artikel nicht in diesem Heft erscheinen: der Psychotest und der zweite Teil der Mirham-Erweiterung.

Andere Artikel wurden beibehalten, mussten aber abgeschrieben werden (Armenhilfe, Woimmer du hingehst, Leserbriefe). Die Beschreibungen des Traivia- und Perainetempels sowie des Siechenhaus stammen aus den Havena-Ergänzungen. Die weggefallenen Artikel werden in naher (wahrscheinlich aber in ferner) Zukunft in einer anderen Form erscheinen.

In Heft Nummer 13 gab es eine echte Besonderheit: wir druckten eine offiziellen DSA-Artikel vorab, so dass die Leser des Letzten Helden mit als erste von den schlechten Eigenschaften bei DSA erfuhren. Mit Hadmar Wieser und Jörg Kleudgen schrieben erstmals Nicht-Letzte-Helden längere Artikel für unser Magazin.

Zudem war LH 13 der erste, der einen Umfang von 44 Seiten hatte.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Die Impressum-Seite	2
Vorwort zur Neuauflage/Inhalt	3
Original Vorwort / Inhalt	4
Armenhilfe	5
• Havena-Abenteuer	5
• Traivia-Tempel	9
• Siechenhaus	11
• Peraine-Tempel	15
Woimmer du hingehst da bist du dann Story	18
Altoum Teil 2	20
Das neue Eigenschafts- system	24
Mixtur	26
Götterecke	27
• Bücher des Götterwissens	27
• Ständig aus Kriegsfuß	29
Tausend Jahre ...	31
• Neues Reich	31
• Unterdrückung	32
Magieecke	33
Druidezauber selbstgemacht Teil 1	
Und zum Schluss	38
Die Gabe der Amazonen	
Rollenspieler Brutal	39



VORWORT

Hallo Leute, hier ist er, der erste LH im neuen Jahr. Es sind der dreizehnte, und einige von uns dachten sofort an eine Unglückszahl, aber ich glaube, diese Ausgabe ist mehr eine Glücksausgabe, denn sie enthält mehr Geschriebenes als je zuvor, was nicht nur durch die Erweiterung auf nunmehr 44 Seiten liegt.

Einige von Euch werden sich fragen, warum diese Erweiterung sein mußten, ich will es Euch erklären. Mit der Erweiterung auf 40 Seiten entstand plötzlich ein recht unangenehmes Loch in der Kasse, das wir da aber nicht haben wollten.

Zuerst wollten wir zurück auf 36 Seiten, aber wenn dann mal wieder ein langes Abenteuer kommt, bleibt für den Rest nicht mehr viel übrig. Also beschlossen wir eine Kostensteigerung auf 2,50 DM. Aber der Leser soll von uns nicht schamlos ausgebeutet werden, und so haben wir fieberhaft gerechnet und rumprobiert, bis wir in der Lage waren, endlich eine befriedigende Lösung zu finden. Wir bringen mehr Stoff. Mehr Seiten, mehr Inhalt.

Nun aber schnell noch ein paar Worte zum Inhalt. Ihr werdet bald merken, daß wir die Berichte über die Stadt MIRHAM wieder im Programm haben. Es ist uns endlich gelungen, Informationen an den vielen Wachen vorbeizuschmuggeln, um sie der Welt zu offenbaren.

Weiterhin hat die Redaktion des LH dem Drängen eines netten Burschen aus Österreich nachgegeben: Hadmars erster Artikel im LH. Auch Jörg Kleudgen, der mir mal schlimme Briefe geschrieben hat, gehört endlich zum Freundeskreis des LH. Prompt kam ein guter Artikel ins Haus.

Aber jetzt reicht's. Schaut Euch das alles mal an UND SCHREIBT UNS !!! Die Letzten Helden -

INHALT

Impressum.....	2
Inhalt/Vorwort.....	3
Leserbriefe.....	4
Altoum Teil 2.....	6
Armenhilfe (Havena-Abenteuer).....	10
Das neue Eigenschaftensystem.....	19
Mixtur.....	21
Mirham (mal wieder).....	22
Psychotest (sehr ernst).....	26
Götterecke.....	29
Wo immer du hingehst.....	33
Tausend Jahre.....	35
Magieecke.....	37
Und zum Schluß.....	42
Rollenspieler Brutal.....	43



Die Reichweite hängt wie so vieles von der vorläufigen Mächtigkeit und der Verantwortung des Spielers ab. Es gibt drei Entfernungsklassen, unter denen man frei wählen kann.

A. HANDBERÜHRUNG

Keine Entfernung. Das Bedeutet der Zauber wird durch Handauflegen oder Berührung übertragen. Hier gibt es keinen Kostenaufschlag.

B. METER

Die Reichweite wird hier in Metern angegeben. Es gibt hier noch eine oberste Begrenzung.

Solche Zauber kosten 2W6 mehr.

C. UNBESCHRÄNKT

Hier fängt es bei 1 Km an und hört bei der Grenzenlosigkeit auf. Diese Zauber kosten 3W6 mehr.

Wie weit der Zauber wirklich reicht, findet man in der folgenden Tabelle:

Mächtigt.	B	C
02-07	W6 m	W6 km
08-13	W+3 m	W+3 km
14-19	W+6 m	W+6 km
20-25	W+10 m	W+9 km
26-31	W+15 m	W6+15 km
32-40	W+21 m	W6+100 km
41-...	W+30 m	unendlich

Beispiel: Serena entscheidet, daß der Zauber auch in weiter Entfernung noch wirken soll, und sie wählt Klasse C. Sie erwürfelt eine Maximalentfernung von 10 km.

VI. Kosten

Endlich kommen wir zur großen Abrechnung, nun kommt das, was alle Druiden fürchten: wieviel Astralpunkte wird der neue Zauber kosten. Diese Kosten können einerseits ein Witz sein, andererseits ist es auch möglich, daß der Druiden gar nicht genug ASP besitzt, um den Zauber auszuführen. In diesem Fall waren alle Bemühungen umsonst. Den Zauber, wie er ihn sich gedacht hat, gibt es nicht. Er kann nämlich den Zauber nicht ausprobieren, weiß also auch nicht, ob er klappt.

In einem solchen Fall sollte er ihn geringfügig verändern, oder sich einen völlig neuen Spruch ausdenken. Doch nun wollen wir zur Sache kommen. Es ist eigentlich ganz leicht, seine Kosten zu berechnen. Man nimmt einfach seine vorläufige Mächtigkeit, addiert den Kostenaufschlag, der durch die

Dauer entsteht, dann die Zusatzkosten durch die Reichweite dazuzählen, und fertig. Das ganze wird noch durch 2 geteilt und aufgerundet, und die Kosten des Zaubers in ASP.

In unserem Beispiel sieht das wie folgt aus:

Serenas Zauber FLUCH DER AUGEN hat eine vorläufige Mächtigkeit von 16. Der Zauber dauert 9 Stunden. Die Kategorie der Dauer ist C, was einen Kostenaufschlag von 3W6+3 bedeutet. Sie würfelt eine 1,4 und 6 und addiert die 3 = 14.

Nun zur Reichweite. Auch hier befinden wir uns in der Kategorie C, was einen weiteren Kostenaufschlag von 3W6 bedeutet. Diesmal würfelt sie 3,5 und 2 = 10. Insgesamt kommen wir da auf $10+14+16 = 40$. Das wird noch durch 2 geteilt, so daß der Zauber 20 ASP kostet.

VII. Ankündigung

Erst sehr spät habe ich gemerkt, daß der Platz nicht ausreicht, um alle Regeln zum Erschaffen von Druidenzaubern unterzubringen, darum muß ich Euch leider auf den DLH 14 verweisen, in dem der zweite und hoffentlich letzte Teil erscheinen wird.

In ihm erfahrt ihr, wann man Zauber selbst machen kann, wie man Gegenzauber entwickelt, wie man seine Zauber mächtiger macht, und noch einiges.

Ich hoffe, der erste Teil hat Euch gefallen. In der Zeit bis zum nächsten LH könnt Ihr Euch ja fleißig Zauber ausdenken.

VIII. Wettbewerb

Wer kreiert den besten Druidenzauber? Denkt Euch mit Hilfe dieser Regeln einen Druidenzauber aus, und schickt ihn bis zum 15. März an die Redaktionsadresse.

Alle Zauber, die bei mir eingehen, nehmen an dem Wettbewerb teil, wenn sie nachweisbar nach diesem System gemacht wurden.

Die besten drei Zauber können dann sogar Gewinne erzielen. Was, werdet Ihr Euch fragen, nun, ich will es Euch verraten: Die drei Gewinner bekommen ein kostenloses Abo über 5 Ausgaben des LH, na, wenn das nichts ist. Die Gewinner findet Ihr dann in Nummer 14, sie werden aber auch noch zusätzlich benachrichtigt.

Na dann, viel Freude mit dem neuen System.



III. Besonderheiten

Wie wir schon von einigen bekannten Druidenzaubern her wissen, spielt die Monsterklasse des Opfers eine große Rolle, wenn der Zauber sich gegen es richtet.

Bei vielen dieser Zauber muß 2*(ST+KL) des Druiden größer sein, als die Monsterklasse des Opfers, wobei ST für Stufe und KL für Klugheit steht.

Bei allen Zaubern, bei denen Wesen verflucht oder verhext werden sollen, muß geprüft werden, ob diese Klausel Bültigkeit hat oder nicht.

Man würfelt hierzu mit einem W20. Bei einer 1-4 tritt die Regel mit der Monsterklasse nicht in Kraft, ansonsten schon, was allerdings kein Beinbruch ist. Bedenken wir doch einmal, daß ein Druiden der 14. Stufe mit einem Klugheitswert von 16 ein Monster mit der Monsterklasse 60 bezaubern kann.

Auch bei unserem Beispiel handelt es sich um einen Fluchzauber, doch Serena hat Glück, denn sie würfelt eine 3 und bleibt so von dieser Regel verschont.

VI. Dauer

Auch wenn die Dauer eines Zaubers normalerweise am Ende der Zaubersprüche steht, hier wird sie als vierter Punkt behandelt, denn die Dauer wirkt sich auf die Kosten aus.

Bei der Dauer unterscheiden wir zwischen drei verschiedenen Arten.

- A. Die Kurzzeitdauer
- B. Die Mittelzeitdauer
- C. Die Langzeitdauer
- D. Permanent

Es ist unmöglich, aus der vorläufigen Mächtigkeit zu ersehen, zu welcher Kategorie ein Zauber gehören soll, denn es kommt auch auf den Druiden an, wie lange der Zauber dauern soll. Man kann ihn ja nicht zwingen, einen Zauber in die Kategorie C zu packen, wenn er nur 8 KR dauern soll.

Bei der Dauer kommt es vielmehr auf die Verantwortung des Druiden und des Meisters an, die ja gemeinsam einen neuen Zauber austüfeln.

A. KURZZEITDAUER

Unter Kurzzeit wollen wir von nun an die Zeit zwischen 1 KR (2 Sekunden) und 1 SR (5 Minuten) verstehen. Kampfzauber fallen hier hinein, denn ein Kampfzauber sollte nicht länger dauern als ein Kampf selbst, und ein permanenter Lebensenergieverlust hätte tödliche Folgen für den Gegner. Heilungszauber fallen auch in diese

Kategorie, denn es gibt keine eigentliche Dauer, da der Zauber augenblicklich wirkt.

Kostenaufschlag: 1W6+1

B. MITTELZEITDAUER

Mittelzeit ist alles zwischen einer und zwölf Spielrunden (5-60 Minuten). Ein Zauber, der einen Gegner drei SR gehörlos macht würde hier hinein passen.

Kostenaufschlag: 2W6+2

C. LANGZEITDAUER

Lange Zauber fangen bei einer Stunde an und hören bei einem Monat wieder auf. Ein Beispiel wäre ein Zauber, der ein Opfer erbärmlich stinken läßt. So ein Zauber wird erst bei einer Dauer von mehreren Tagen witzig.

Kostenaufschlag: 3W6+3

D. PERMANENT

Alle Zauber die länger als einen Monat dauern (oder gar ewig), gehören in diese Sparte. Sie haben die Besonderheit, daß sich der Druiden etwas ausdenken muß, wie man den Zauber loswerden kann. Ein Opfer sollte einem Zauber nicht hilflos ausgeliefert sein.

Kostenaufschlag: 4W6+4

Wie man schon erkennen kann, hat jede Dauer seine Auswirkungen auf die Kosten, aber dazu später.

Es hängt nun, nachdem man sich die Kategorie ausgesucht hat, wieder von der Mächtigkeit des Zaubers ab, wie lange er wirklich dauert. Folgende Tabelle soll dies verdeutlichen:

Mächtigkeit	A	B	C	D
02-07	W6 KR	W6 SR	W6 St	1 M
08-15	W+ 3 KR	7 SR	W+3 St	2 M
14-19	W+ 6 KR	8 SR	W+6 St	3 M
20-25	W+ 9 KR	9 SR	W6 Ta	4 M
26-31	W+15 KR	10 SR	1 Wo	5 M
32-40	W/2 Mi	11 SR	2 Wo	per.
41-...	1 SR	12 SR	3 Wo	per.

Abkürzungen: KR/Kampfrunde; SR/Spielrunde; Mi/Minute; St/Stunde; Ta/Tag; Wo/Woche; M/Monat; per./Permanent.

In unserem Beispiel handelt es sich um einen Fluchzauber, der kann schon einmal etwas länger dauern. Serena und der Meister entscheiden sich für die Kategorie C, und es wird eine Dauer von 9 Stunden ausgewählt.

V. Reichweite

Auch von der Reichweite hängen die Kosten ab, darum müssen die Kosten noch auf den nächsten Abschnitt warten.



Armenhilfe

Von F. Jäger

Vorgeschichte:

Wie die Helden in dieses Abenteuer hineingelangen, überlasse ich dem Meister, da keine Gruppe wie die andere ist und es in diesem Fall kein Problem darstellen sollte, die Spieler zu interessieren.

Die Story im Kurzaufsatz

Der Kaufmann Boitel Val-Hial wurde vor sechs Tagen im Hafenviertel überfallen und getötet. Sein Sohn Salagon sann auf Rache. Sein Zorn machte ihn blind und so vergiftete er einen Brunnen im Hafenviertel, aus dem die Armen Wasser entnehmen. Dies war vor zehn Stunden. Nun kommen immer mehr Arme mit Vergiftungserscheinungen ins Siechenhaus, wo die Perainegeweihten dem Problem ratlos gegenüber stehen.

Deshalb sollen die Spieler herausfinden, was los ist, wer Schuld ist und den alten Zustand möglichst wiederherstellen. Es ist möglich, dass die Peraine-Geweihten die Helden direkt anheuern.

Der Auftrag

In das Siechenhaus wurden in den letzten beiden Tagen 14 Menschen gebracht. Drei davon haben Knochenbrüche, drei wurden zusammengeschlagen, doch die übrigen weisen Vergiftungserscheinungen auf.

Das Problem ist, dass die Symptome im Siechenhaus gar noch zunehmen, und die Geweihten sind ratlos. Gai hat keinerlei

Anhaltspunkte für die Helden, aber er schließt eine Mittäterschaft eines seiner Geistlichen nicht aus, denn anders kann er sich die Entwicklung der Vergiftungen im Siechenhaus nicht erklären (ACHTUNG MEISTER: dies ist eine total falsche Fährte! Die Pfleger sind allesamt unschuldig. Siehe Absatz KASAS-SAN).

Die Helden sollen nun den Fall aufklären.

Die Kranken

Von den elf Kranken können nur acht vernommen werden, die übrigen liegen schim im Raum E4 und sind nicht ansprechbar. Sie werden irgendwann im Laufe des Abenteuers sterben, so dass die Helden merken, dass es höchste Zeit ist.

Die Aussagen der Kranken stimmen teilweise überein. Die genauen Aussagen muss der Meister je nach Lage und Informationsstand der Helden formulieren, ich gebe deshalb nur die Informationen über die Menschen und die allgemeinen Aussagen.

Die Kranken sind vier Männer, zwei Frauen und fünf Kinder, wobei ein Kind und zwei Männer in Raum E4 liegen.

Die Zusammengeschlagenen hängen mit den Vergiftungsfällen zusammen (siehe Absatz SALAGON). Zwei Männer und ein Kind (!) wurden fast zu Tode geprügelt und nur eine Patrouille der Stadtgarde rettete sie jeweils.

Von den übrigen fünf sagen drei Kinder aus, dass sie an der Kaimauer an der Brückstraße gespielt hätten, bis ihnen schlecht geworden sei.



Die beiden noch verbleibenden Frauen sagen beide aus, dass sie nach einer Mahlzeit, die bei der Ersten aus einem Haferbrei, bei der Zweiten aus einer Art kalten Suppe bestanden habe, erkrankt seien.

Auffällig ist, aber erst, wenn die Helden danach fragen, dass die Kinder an der Brückstraße gespielt haben und alle Vergifteten in den Quadranten Y-AA/28-30 wohnen.

Werden die Kinder weiter über ihr Spiel oder die Frauen über ihren Tagesablauf ausgefragt, so antworten diese KINDER, sie spielen oft am Brunnen an der Brückstraße, und die FRAUEN holen täglich Wasser aus diesem Brunnen.

Die Zusammengeschlagenen sagen aus, dass sie von mindestens vier Männern angegriffen worden seien, aber nichts gesehen haben, denn sie waren zu überrascht.

Die Pfleger

Werden die Pfleger befragt, wird sich schnell zeigen, dass keinen von ihnen etwas mit den Erkrankungen zu tun hat.

Garnison

Weiterreichende Informationen erhalten die Helden bei der Garnison, wo man ihnen folgende Hinweise gibt:

1. Es waren vier bis sieben Männer, die mit Küppeln und Dolchen, beim letzten Überfall gar mit Rapiere und Schwertern bewaffnet waren.

2. Sie waren ganz in dunkel gekleidet, aber es schien nicht schwarz zu sein sondern eher dunkelblau oder dunkelbraun.

3. Die Männer sprachen Altaventurisch.

Dies sind eindeutige Hinweise: dunkelblau ist die Farbe der Familie Val-Hial und Altaventurisch können nur gebildete Leute, also Adlige wie hier. Außerdem können sich

nur Reiche Schwerter oder Rapiere leisten.

Der Brunnen in der Brückstraße

Im Feld Y/29 liegt einer der 22 Brunnen, die die Wasserversorgung der Stadt Havena sicherstellen. Einige davon sind den Reichen vorbehalten, andere sind offen zugänglich. Das geförderte Wasser ist von bester Qualität. Zumindest war das bisher so. Denn nun ist der Brunnen mit KASASSAN vergiftet, was die Helden mittels einer Wasserprobe im Efferdtempel auf jeden Fall in Erfahrung bringen können. Wenn die Peraine-Geweihten wissen, dass es KASASSAN ist, können sie vier der Kranken noch retten, bei den anderen ist schon ein zu weit fortgeschrittenes Stadium erreicht.

Salagon Val-Hial

ist ein junger Adliger, dessen Vater vor einigen Tagen im Hafenviertel bei einem Überfall ums Leben kam. Nun hat er Rache geschworen und versucht, den Sündephul Hafen auszuroten. Dazu hat er 4 bis 6 Freunde angeheuert, mit denen er versucht, Arme zu ermorden. Außerdem hat er den Brunnen vergiftet. Er will auch noch weitere Brunnen unbrauchbar machen, wartet aber noch auf eine neue Lieferung.

Kasassan

ist eine Pflanze, eigentlich eine Alge, die in Wüstengebieten heimisch und sehr selten zu finden ist. Sie lässt sich von den gelegentlichen Regenfällen wegspülen und landet so in Wasserlöchern. Auf dem Weg über das Trinken nistet sie sich in Wirtskörper ein, wo sie sich dann vermehrt und von den Energien zehrt, bis dieser stirbt. Dann platzt der Leib auf



NAMEN DES OPFER

Es gibt zwei verschiedene Namen der Wesen. Einmal der wirkliche Name, den man von den Göttern erhält, und den man meist selbst nicht kennt, und dann den Namen, den man von seinen Eltern bekommen hat.

Wirklicher Name (15)

Namen von Eltern (7)

Namen können aufgeschrieben oder gesprochen werden, das ist in diesem Fall ganz egal.

ETWAS VOM KÖRPER DES OPFERS

Haare, Fingernägel oder Hautfetzen können solche Hilfsmittel sein, die an der Miniatur befestigt werden, oder in einen Brei gerührt werden. Sie alle bringen 5.

HEILKRAUTER

Heilkräuter können beim Zaubern eingenommen werden, damit sie besser wirken. Hier muß der Meister entscheiden, welchen Wert das Heilkraut haben soll. Die Werte der Heilkräuter reichen von 3 (Chrandeln) bis 9 (Kajubo).

VULKANGLASDOLCH

Wenn diese Waffe des Druiden am Zauber betedigt ist, kann dies ebenfalls positive Erfolge bringen. Ob man damit Zeichen in die Luft malt, oder Tiere opfert, ist gleich.

Vulkanglasdolch (5)

OPFERTIERE

Wenn man dem Boden Tiere opfert, so bringt dies auch etwas für den Zauber. Es ist egal, wie groß das Tier ist, es sollte aber nicht größer als ein Fuchs sein. Wassertiere funktionieren nicht. Opfertiere (6).

Es gibt noch einige andere Hilfsmittel, die dann aber der Meister mit einem Wert belegen muß.

Nun stellt man fest, ob es auch die richtige Zaubertechnik war, die man sich ausgesucht hat. Hier gibt es eine Probe, die von der vorläufigen Mächtigkeit abhängt. Man muß den weniger oder genausoviel wie der Probewert werfen, und zwar mit W20.

vorl. Mächtigt.	Probe
02-07	12
08-13	11
14-19	10
20-25	09
26-31	08
32-40	07
41-...	06

Wenn es nicht gleich beim ersten Mal die richtige Technik war, kann man sie leicht verändern, und es noch einmal

versuchen. Die Chance ist nun 5X besser, man kann den Probewert also um 1 Punkt erhöhen.

Wenn es allerdings beim fünften Mal nicht funktioniert, gibt es den Zauber in dieser Form nicht, und man muß die Beschreibung überarbeiten.

Nun zu unserem Beispiel: Der Fluch der Augen hat eine vorläufige Mächtigkeit von 16, den die Druidin mit verschiedenen Hilfsmitteln erreichen muß. Die Zaubertechnik soll natürlich etwas mit dem Zauber zu tun haben. Sie wählt folgende Zaubertechnik:

Man muß einer Miniatur (10) des Opfers zwei silberne Nadeln (2) in die Augen stechen und dabei seinen Namen sagen, und zwar den einfachen (7).

Alles zusammengezählt, ergibt sich ein Wert von 19, es reicht also. Nun wird noch geprüft, ob es die richtige Technik war, wofür man in die Tabelle schaut. Bei einer vorläufigen Mächtigkeit von 16, darf sie höchstens eine 10 würfeln, was ihr allerdings nicht gelingt.

Serena beschließt statt den Namen des Opfers, etwas vom Körper des Opfers zu nehmen, was sie an der Puppe befestigen muß. Der Wert sinkt auf 17, reicht aber immer noch. Wieder wird überprüft, ob es die richtige Technik war, aber diesmal kann sie eine 11 würfeln, denn es ist bereits ihr zweiter Versuch. Diesmal klappt es.





Lebensenergie, sondern die Aufhebung von Flüchen und Krankheiten.

FLUCH: Was ein Fluch ist, und was wir darunter verstehen, wird eigentlich schon in den bestehenden Fluchzaubern recht klar. Ein Fluch belastet einen Bezauberten längere Zeit, und man wird ihn kaum wieder los.

HERRSCHAFT: Alle Zauber, bei denen ein Druide hinterher über ein anderes Wesen bestimmen kann, es lenkt, sind Herrschaftszauber. Der Hypnosezauber aus Nummer 10 ist auch ein Herrschaftszauber.

BOTSCHAFT: Wenn durch ein Zauber eine Erkenntnis, Erfahrung oder Mitteilung übermittelt wird, handelt es sich um einen Botschaftszauber.

ENTFERNEN: Irgendwelche markanten Spuren verwischen oder sonstiges Entfernen vom üblichen Gebrauch oder Ort, fallen unter dieses Stichwort. Das Entfernen von Warzen wäre ein Beispiel, das Entfernen von Läusen aus den Haaren oder Krankheiten nicht.

ERSCHAFFEN: Wenn aus dem Nichts heraus etwas entsteht, handelt es sich um einen Erschaffungszauber.

WACHSTUM: Wenn Körperteile oder Äste oder sonstwelches lebendes Material durch einen Zauber vergrößert wird, handelt es sich um einen Wachstumszauber.

SCHRUMPFEN: Hiermit wird erstens mal das genaue Gegenteil vom Wachsen ausgedrückt, und dann auch noch das Schrumpfen von Gefahren, Geräuschen und Ähnlichem.

GEFÜHLE: Unter dieses Stichwort fallen alle Zauber, die die Gefühle der Lebewesen beeinflussen. Hierunter fallen Trauer, Angst, Glück, Liebe und vieles mehr. Der Böse Blick hat mit diesen Gefühlen zu tun.

LEBEN: Der Gegensatz zum Tod. Zauber, die Lebensenergie zurückbringen oder tote Wesen ins Leben zurückholen sind Lebenszauber. Auch wenn der Druide einem Baum ein Scheinleben geben will (lebende Bäume), handelt es sich um ein Lebenszauber.

II. Zaubertechnik

Bei der Zaubertechnik kommt es wieder auf den Forschergeist des Druiden an, das heißt, er muß sich die Zaubertechnik selbst wählen.

Allerdings wäre dies ein schlechter Artikel, wenn das schon alles zur Zaubertechnik wäre. Ist es aber nicht. Es gibt verschiedene Hilfsmittel, mit denen die Druidenzauber gelingen können. Der Druide sucht sich aus der

folgenden Auflistung von Hilfsmitteln einige heraus, und zwar solange, bis die Werte, die in Klammern stehen, zusammengezählt die vorläufige Mächtigkeit erreichen. Hier zunächst die möglichen Hilfsmittel mit Beschreibung:

DAS PENTAGRAMM

Es wird bei vielen Zaubern benutzt und hat magische Wirkung, das haben auch die Magier erkannt. Die Benutzung eines Pentagramms kann sich auf den Zauber verschieden auswirken, je nachdem, woraus es ist. Pentagramme werden nicht bei schnellen Zaubern benutzt, also Zaubern, die man seinem Gegner entgegenschleudert, sondern für weitreichende Verwandlungszauber oder Flüche. Die einzelnen Pentagramme:

aus Menschenblut (3), aus Löwenblut (6), aus Drachenblut (12), aus Basiliskenblut (25), aus Insektoidenblut (2-7), aus Vogelblut (2-8), aus Elfenblut (7), aus Zwergenblut (2). Die anderen Blutsorten sind entweder absolut unbrauchbar, oder sie besitzen einen Wert von 1.

HANDBEWEGUNGEN

Immer wieder hängen Zauber mit bestimmten Bewegungen der Arme und Hände zusammen. Es wäre dumm, jetzt hier alle möglichen Bewegungen aufzuführen, denn es gibt tausende.

Es werden hier nur die Zeiten angegeben, die man für eine Handbewegung braucht, wobei diese Handbewegungen in fünf Probenklassen eingeteilt sind.

Um nämlich eine Handbewegung richtig zu machen, muß einem eine GE-Probe (modifiziert) gelingen.

GE-Probe einfach:
15 KR (1); 14 KR (2); 13 KR (3); 12 KR (4); 11 KR (5)

GE-Probe +2:
10 KR (7); 9 KR (9); 8 KR (11)

GE-Probe +3
7 KR (13); 6 KR (16)

GE-Probe +5
6 KR (19); 5 KR (25)

GE-Probe +8
5 KR (30)

Je kürzer die Zeit, desto komplizierter ist die Ausführung, da man schneller sein muß. Man kann nur eine Handbewegung einbauen.

MINIATUREN UND SILBERNADELN

Miniaturen können dazu dienen, andere Menschen zu beeinflussen, oder ihnen körperlich zu schaden. Bei Fluch-, Tod- und Entfernenzauber kann man sie benutzen.

Miniatur (10)
jede Nadel (1)



und in den Darmzotten gereiften Knospen werden ebenfalls gesprengt und entlassen trocken, federleichte Algen, die der Wind davonträgt. Diese landen irgendwo bis zum nächsten Regenfall. Sie brauchen zur Entwicklung Wärme, denn es ist ja eine Wüstenpflanze. Dies hatte auch Salagon nicht bedacht. Deshalb wurden die Symptome erst im warmen Siechenhaus schlimmer.

Schaden: 1W20/Tag - Dauer: bis zum Tod - Beginn: 2 Stunden - Preis: 100 D/Gramm (etwa 100 Algen, 50% etwa noch lebensfähig) HÖCHST SELTEN!

Der Schlägertrupp

zieht fast jede Nacht durch Havena. Die Chance der Helden ist nicht allzu groß, diesen Trupp zu finden (25%), aber in der Nähe sind noch zwei Brunnen, und zwar in den Feldern CC/31 und X/26. Sollten die Helden dort lauern, haben sie eine Chance von 20% + weitere 15% pro vergangenen Tag, dass Salagon eine weitere Fuhre Kasassan bekommen hat und nun einen dieser Brunnen vergiften will. Warten die Helden nur an einem Brunnen, ist auszuwürfeln, ob es der richtige ist. Ist es der falsche, wird es weitere Krankheitsfälle geben.

Werden die jungen Schläger aufgespürt, so fliehen zwei (Salagon und sein bester Freund Gycsian Val-Korpo), der Rest versucht die Helden aufzuhalten, oder besser noch, sie zu töten. Gelingt es den Abenteurern, den Trupp zu überwältigen, so erhalten sie eindeutige Hinweise auf Salagon, nämlich auf allen Umhängen: sein Familienwappen.

Nun müssen die Helden nur noch Salagon festnehmen, bevor er aus der Stadt flieht oder doch noch einen weiteren Brunnen vergiftet. Überlassen die Helden der Stadtwache das Ergreifen des Adligen, so ist er längst über alle Berge.

Das Haus der Val-Hial

Das Haus ist ein großer Bau mit Innenhof. Salagon und sein Freund erwarten hier die Helden. Kommen diese nicht, fliehen sie durch das Nordtor aus der Stadt.

Die Räume des Hauses erkläre ich nicht weiter, da sie nebensächlich sind, denn die Helden können sowieso nichts klauen, was ich ihnen übrigens auch nicht raten möchte, denn Dieben wird in Havena die rechte Hand abgehackt.

Salagon und Gycsian sind tüchtige Fechter und zu allem entschlossen. Die beiden Kreuze im Plan zeigen ihren Standort, wenn die Helden schnell eintreffen. Sie sind beide mit Armbrüsten bewaffnet und tragen zudem Kurzscherter und Rapiere, wie dem Meister beliebt. Sie lauern auf die Helden im Dunkeln und haben auf jeden Fall die Überraschung auf ihrer Seite.

Sie kämpfen, bis sie nur noch 10 oder weniger Lebenspunkte haben (was ganz schön lange dauern kann, denn sie sind zwei gefürchtete Kämpfer bei den Turnieren des Mittelreiches). Danach ergeben sie sich.

Sie werden, falls sie sich ergeben haben, gerecht verurteilt, was nicht selbstverständlich ist. Aber dafür sorgt Fürst Cuanu-Ui-Bennain.

Belohnung

Die Helden erhalten, falls sie den Auftrag zur Zufriedenheit lösen, vom Fürsten 25 Dukaten pro Mann. Außerdem gibt der Fürst von Albertain ihnen zu Ehre ein Festbankett.

Dann kommt auch noch Gai Riepgut und überreicht den Helden einen kleinen Beutel, in dem sich 7 Dukaten, 3 Silbertaler und 2 Heller befinden. Er meint entschuldigend, das sei alles, was der Tempel der Peraine augenblicklich aufbringen könnte. Er dankt ihnen



nochmals. Sollten die Helden auf diesen Lohn verzichten, so ist Gai überglücklich. Er händigt ihnen daraufhin folgendes aus:

Jeder bekommt einen kleinen Ring aus Ton in den eine stilisierte Gans und ein verschlun-

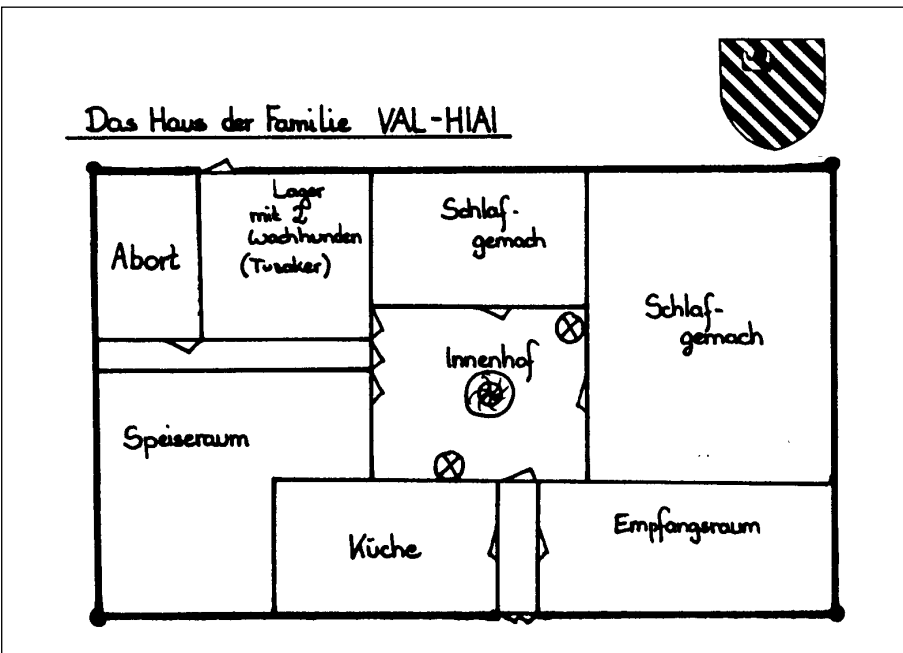
genes "H" eingearbeitet sind. Dieser wird ihnen helfen, in jedem Perainetempel sofort als Freund erkannt zu werden (was allerdings kein Freibrief für unverschämte Forderungen ist). Außerdem bekommt jeder 2 Einbeeren aus dem Bestand des Tempel.

Anhang

Werte der NSC

Salagon Val-Hial MU: 12, KL: 12, CH: 10, GE: 13, KK: 14, LE: 47, AT: 14, PA: 15
 Gycsian Val-Korpo MU: 11, KL: 13, CH: 12, GE: 12, KK: 14, LE: 49, AT: 14, PA: 14
 übrige Schläger MU: 12, KL: 10, CH: 11, GE: 13, KK: 12, LE: 42, AT: 13, PA: 12

Für die Geweihten und Priestsre werden keine Werte angegeben.



MAGIELECKE

Über die Druiden haben wir bereits in den Ausgaben 4, 7 und 10 berichtet, aber noch immer gibt es Leute, die meinen, es gäbe zu wenige Druidenzauber. Vergleicht man den Druiden mit dem von uns geschaffenen Magier, so haben die betreffenden Leute sicher recht, aber verglichen mit der Vielfalt der Zauber der Waldelfen oder Elfen, besitzt der Druide geradezu viele Zauber. Trotzdem will ich nicht damit aufhören, Zauber für Druiden zu entwickeln, denn auch der Druide soll ein wenig individueller werden, so daß er schon einmal Zauber gebraucht, die sonst keiner hat. Wie soll das möglich sein, werden sich jetzt einige fragen, denn irgendwann kann ein Druide alle Zauber, die er in irgendwelchen Zines gefunden hat. Das mag sein, aber wenn man diesen Artikel bis zum Ende gelesen hat, wird man sich seine eigenen Zauber ausdenken können. Vielleicht erinnert sich der ein oder andere noch an den Leserbrief von Uli Kiesow im LH 11. Er ist dort der Auffassung, daß die Druiden sich wohl eher selbst Zauber ausdenken, die dann mit ihrem Tod die Welt für immer verlassen. Und ich habe mir gedacht, daß es eigentlich möglich sein sollte, diese Idee in eine Regel zu fassen. Hier ist das Ergebnis:

Zunächst wollen wir uns einmal die Aufteilung der alten Druidenzauber ansehen. Beschreibung und Wirkungsweise geben an, wie ein Zauber wirkt. Dann kommt die Zaubertechnik, in der beschrieben wird, was man zu tun hat, wenn der Zauber gelingen soll. Der dritte Punkt sind die Kosten, die wohl kaum erläutert werden brauchen. Die Reichweite gibt an, in welcher Entfernung der Zauber noch wirkt. Als letztes hätten wir dann die Dauer, die angibt, wie lange die Wirkung des Zaubers anhält bzw. wann er wieder nachläßt. Um nun einen neuen Druidenzauber zu entwickeln, muß man für die fünf Punkte etwas finden.

I. Beschreibung und Wirkungsweise

Die Beschreibung des neuen Zaubers muß sich der Druide schon selbst

ausdenken, schließlich will er was neues finden, und das bedeutet dann Forschungsarbeit. Nachdem dies geschehen ist, wird die vorläufige Mächtigkeit des Zaubers bestimmt, und zwar mit Hilfe von ZW6, wobei es noch einige Aufschläge geben kann. Die Aufschläge kann man folgender Tabelle entnehmen, wobei das Stichwort in dem Zauber vorkommen muß, egal in welcher Form:

Tod	+10
Heilung	+6
Fluch	+7
Herrschaft	+7
Botschaft	+4
Entfernen	+3
Erschaffen	+6
Wachstum	+4
Schrumpfen	+4
Gefühle	+3
Leben	+8

Beispiel: Die Druidin Serena will einen neuen Zauber erschaffen. Sie denkt sich zuerst einen Namen und die Beschreibung und Wirkungsweise aus. Der Zauber soll FLUCH DER AUGEN heißen. Besch. und Wirkuns.: Wenn dem Druiden dieser Zauber gelingt, sind die Augen eines Lebewesens derart verflucht, daß der betroffene in allen Lebewesen nur noch eklige Schleimmonster erkennt. Die Druidin würfelt die vorläufige Mächtigkeit mit ZW6 aus. "9". Nun schaut sie in der Tabelle nach, um eventuelle Aufschläge festzustellen. In ihrem Zauber finden wir das Wort FLUCH, was laut Tabelle einen Aufschlag von 7 bedeutet, die vorläufige Mächtigkeit beträgt also "16". Soweit zu diesem Beispiel, ich möchte Euch nun noch kurz erklären, wie man die Stichworte zu benutzen hat, und zwar anhand einiger Beispiele:

TOD: Wenn durch den Druidenzauber das Leben eines anderen direkt gefährdet wird, also wenn Lebenspunkte verloren gehen, muß der Tod bei der Mächtigkeit bedacht werden. Bei dem Druidenzauber Lebensenergie übertragen, verliert einer der bezauberten LPs, so daß der Tod bei der Mächtigkeit eine Rolle spielt.

HEILUNG: Unter Heilung verstehen wir nicht das Zurückbringen von



seinem Reichsgebiet durchführen zu lassen, führt die Strecke von Punin den Yaquir abwärts bis zum Schauplatz der Großen Schlacht und von dort über Punin zurück bis Gareth. An diesem Jahrtausendrennen nehmen die kühnsten Reiter Aventuriens teil, und es kommt nicht unbedingt der Schnellste als Erster ins Ziel, sondern derjenige, der den tagelangen Strapazen, Problemen und Gefahren, die gleichermaßen Gelände, Route, Konkurrenten und Begegnungen betreffen können, am besten begegnet. Die Siegerehrung erfolgt vor dem Kaiser persönlich und bildet den Abschluß der wochenlangen Feierlichkeiten.

Beim Ende des Jahres, in der Mitte des Ingerima-Mondes, wird allerdings seit altersher in vielen Städten ein alter Brauch ausgeübt, des 'Bosparan-

Beute-Fahren', eine Erinnerung an die überladenen Beutewagen, mit denen das Bürgerheer heimkehrte. Dabei werden kläpprige Ochsen- und Eselkarren über und über mit geschmückten Strohballen beladen, wobei auf jeden Wagen immer drei bis vier Ballen zuviel entfallen. Unter dem Johlen der Zuschauer müssen die Mannschaften der einzelnen Gesspane ihre überladenen Gefährte von der Stadtmauer bis zum Hauptplatz schaffen, wobei es einiger Kraft und Geschicklichkeit bedarf, um die dauernd abrutschenden Strohballen den Zuschauern zu entreißen, einzusammeln, und wieder aufzuladen, ohne daß die Geschwindigkeit des Fahrzeuges beeinträchtigt wird. Die Sieger des Rennens erhalten üblicherweise ein Wagenladung Lebensmittel, Getränke und anderer kleiner Geschenke, die dann mit Freunden in einem Gasthaus verzehrt werden.

Tausend Jahre Unterdrückung

von Andreas Michaelis

VINSALT im Jahre 1000. Bekannterweise existiert im Lieblichen Feld eine Vereinigung, die sich Partei der Freunde des Volkes nennt. Diese Partei will das Liebliche Feld zur ehemaligen Größe des Alten Reiches führen und Vinsalt zur Kaiserstadt machen. Am Jahrestag des Falles von Bosparan kam es in Vinsalt zu öffentlichen Kundgebungen, die alle die Freiheit des Lieblichen Feldes und den Sturz des Kaisers forderten.

Schon am frühen Morgen hatten sich hunderte von Menschen versammelt, die den Palast des Königs bedrängten. Es wurden Rufe wie "Tod dem Kaiser" oder "Rache für tausend Jahre Unterdrückung" laut. Die Sprecher der Mengen forderten den König auf, das Liebliche Feld zum Kaiserreich zu machen, und sich vom schwachen Mittelreich loszusagen, und das für immer.

Schon am frühen Morgen hatten sich hunderte von Menschen versammelt, die den Palast des Königs bedrängten. Es wurden Rufe wie "Tod dem Kaiser" oder "Rache für tausend Jahre Unterdrückung" laut. Die Sprecher der Mengen forderten den König auf, das Liebliche Feld zum Kaiserreich zu machen, und sich vom schwachen Mittelreich loszusagen, und das für immer. Das Volk war kaum noch zu bremsen, bis schließlich gegen Abend die königliche Garde ausdrückte, um einige Redelführer zu verhaften. Die Massen lösten sich auf, aber die Anführer wurden nicht gefaßt. Sie waren so schnell verschwunden, wie sie gekommen waren. Zwei Wochen später trat der Adligenrat des Königreichs unter Vorsitz des Königs zusammen, und man besprach die Angelegenheit. An dieser Stelle wurde deutlich, daß die meisten Adligen nach Rache sonnen, und sie setzten den

König unter Druck. Bis spät in die Nacht wurde gestritten, und um einen Bruch im Adligenrat vorzubeugen, gab der König schließlich den Adligen ein wenig nach. Beachtlich scheint mir, daß die Priesterschaft des Praios den Separatisten beipflichtete, denn der Mächtigergott stellt nach ihren Aussagen eine Gefahr für das Gedanken- gut der Zwölfgötter dar.

Man beschloß schließlich, in naher Zukunft einen Plan zu erstellen, der das Liebliche Feld innerhalb von zwei Jahren zum Kaiserreich machte.

Man setzte von vornherein auf die Schwäche des Mittelreiches, das unter Hal ein gewaltiges Tief durchläuft, und spekulierte damit, daß sich die eine oder andere Provinz dem Lieblichen Feld anschließen würde.

Als der göttliche Kaiser Hal von den Ereignissen in Vinsalt erfuhr, wollte er sogleich eine Armee entsenden. Doch die seine militärischen Berater rieten ihm von dieser Strafexpedition ab, da es mit der inneren Lage des Mittelreiches nicht zum Besten stand. Dem Kaiser wird nun etwas einfallen müssen, wenn er nicht einen Großteil der Provinzen verlieren will. Man wird abwarten müssen, wie sich die Geschichte entwickelt.

Nhoras-Di-Valurn,
Gelehrter zu Kuslik



Der Tempel der Travia

(Nr. 120; K/33)

Vor 350 Jahren wurde der Tempel der Göttin der Gastfreundschaft und des Herdfeuers in Havena erbaut. Damals begann man mit fünf Geweihten und im Laufe der Zeit nahm die Zahl der Geistlichen kaum zu. Heute sind acht Geweihte und Priester der Travia in Havena, doch mit Nachwuchs sieht es schlecht aus.

Das Gebäude

Der Traviatempel am Halplatz ist ein recht großer Tempel, obwohl er eine so untergeordnete Rolle spielt. -Er besteht aus einem großen Altarraum und den Unterküften der Geistlichen. Außerdem existieren noch drei Lagerräume, in denen sich Kleidung, Nahrung und ein kleiner Karren befinden.

Der Altarraum ist der größte Raum im Tempel. Er ist reich verziert mit Symbolen und Wandteppichen mit Traviamotiven. Außerdem steht ein großer Altar im Raum, der von zwei Opfer-schalen flankiert wird. Der Reichtum des Altarraumes steht im krassen Gegensatz zu der Armut des Tempels, doch sind die Schätze, die die Statuen und Wandbehänge darstellen, ausschließlich Spenden von anderen Tempeln. Und der Oberpriester Poras Herdherr würde niemals etwas von diesen Gegenständen veräußern.

Die Unterküfte bieten Platz für zwölf Personen in vier Räumen. Einen davon bewohnen der Oberpriester Poras Herdherr mit dem zweiten Priester Jeer Haushilf. Die anderen drei Räume teilen sich die übrigen Geweihten.

Die Personen

Poras Herdherr (MP 350)
ist der Oberpriester der Travia in

Havena. Er ist ein großer Mann mit breiten Schultern, so daß er eigentlich nicht wie ein Priester wirkt. Im Grunde ist er jedoch der friedlichste Geselle. Er führt seinen Tempel am langen Zügel und hat dies bisher nicht bereut. Poras ist eng mit Gai Riepgut befreundet, dem Oberpriester der Peraine, wodurch die augenblicklich sehr enge Zusammenarbeit der beiden Tempel zu erklären ist.

Jeer Haushilf (MP 351)

ist der zweite Priester im Traviatempel. Er ist achtunddreißig Jahre alt und schon seit seinem fünfzehnten Lebensjahr im Tempel. Er ist mit dem Peraine-Geweihten Tifos Heiling befreundet und hilft diesem bei der Leitung des Siechenhauses. Diese Hilfe geschieht heimlich, und zwar immer dann, wenn ihm die Arbeit wieder einmal über den Kopf gewachsen ist, das heißt, wenn er etwas zu holen vergaß oder ein akuter Mangel an nötigen Materialien besteht. Die Oberpriester Gai Riepgut und Poras Herdherr wissen von dieser Freundschaft und auch von der Zusammenarbeit, doch ist ihnen das gleichgültig, solange die beiden ihre Arbeit gut erledigen. Außerdem meinen sie, daß diese Freundschaft die Beziehungen der beiden Tempel nur stärken kann.

Uris Heimgut (MP 352)

Er ist der diesjährige Leiter der Sammelaktion. Der dreißigjährige Geweihte hat zu seiner Unterstützung noch zwei Tempelgenossen und den jungen Perainegeweihten Peri Erntreich. Die Bettler gehen normalerweise allein oder zu zweit auf Bettelgang, es kommt allerdings auch vor, daß man alle vier zusammen sieht, wie sie an Türen klopfen und Spenden sammeln.



Kei Gastlieb (MP 353) ist ein junger Geweihter, der erst seit acht Monaten im Tempel ist. Er war vorher Angehöriger des Traviatempels in Nostria, wurde dann jedoch vom dortigen Oberpriester nach Havena geschickt, da der Tempel in Nostria zuviele Geweihte hatte, um sie beherbergen zu können.

Zuwial Wildgans (MP 354) ist die älteste Geweihte im Traviatempel. Sie genießt das volle Vertrauen der beiden Priester und es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch sie die Priesterweihe erhält.

Hisos Allfreund, Gor Warmhand und Vinior Flammfreund sind die restlichen drei Geweihten der Travia. Sie sind allesamt freundliche Gesellen, die sich in der Stadt gut auskennen, da sie ab und zu auch abends auf Sammelgang Ziehen, mit Vorliebe in Tavernen...

Gemeinde der Travia

Der Traviatempel zu Havena spielt im täglichen Leben der Bürger eine untergeordnete Rolle. Travia hat als Göttin der Bauern nur wenige Anhänger in den Städten. Vielmehr kümmern sich die Geistlichen der Travia um das Wohl der Armen der Stadt am Großen Fluß. Sie ergänzen damit die Arbeit der Perainegeweihten, indem sie den Armen mit heißem Tee und Kleidung im Winter und einer täglichen Mahlzeit helfen. Diese Aktionen verschlingen natürlich größere Summen, die der Travia-Tempel zu Havena normalerweise nicht besitzt. So muß das Geld auf irgendeine Weise beschafft werden. Trotz der Spenden und Beihilfen des Peraine-Tempels zu Havena und Naturaliengeschenken anderer Travia-Tempel müssen die Geistlichen jährlich eine Sammel-



aktion starten, um den Armen auch im nächsten Jahr noch helfen zu können. Diese Sammelaktion sieht folgendermaßen aus: Geweihte der Göttin, oft durch Peraine-Geistliche unterstützt, gehen von Tür zu Tür und sammeln alte Kleidung und Spenden in jeder Form. Diese Tätigkeit gleicht einem Bettelgang und dementsprechend werden die Geweihten der "Armengöttin" auch in der Oberschicht oft "Bettelpriester" genannt. Trotzdem kommen immer größere Mengen abgetragener Kleidung zusammen.

Obwohl zu ihnen von den meisten Bürgern nur verächtlich hinabgeblickt wird, setzen die Travia-Geistlichen ihre undankbare Arbeit fort, und dies schon seit Jahrhunderten. Es wird sich an dem Status der Göttin der Gastfreundschaft und des Herdfeuers wohl auch nichts ändern, so daß man den Geweihten wohl nur dann in den Straßen begegnet, wenn sie ihre Bettelgänge machen, was nicht zur Hebung ihres Ansehens beiträgt.



Tausend Jahre Neues Reich

von Hadnar Wieser

Wie bekannt sein dürfte, schreiben wir heuer das 7. Jahr nach Mal. Was dieses Jahr so besonders macht, wird offensichtlich, wenn man sich ausnahmsweise der Zeitrechnung des Alten Reiches bedient: Es ist das Jahr 1000 nach Bosparans Fall. Mit anderen Worten: Es ist genau ein Jahrtausend her, daß Gareth das Joch der 'lieblichen' Knechtschaft abwarf und sich zur Hauptstadt des Neues Reiches machte. Anlässlich dieses Jubiläums werden während des ganzen Jahres, vor allem zu Beginn, wichtige Gedenktage durch Zeremonien und Veranstaltungen gefeiert.

Gleich zu Beginn des Jahres, am 2. Tag des Praios, einen Tag nach der Sommer-sonnenwende, findet eine Feier zu Ehren der 'Acht Märtyrer von Bosporan' statt, jener vier Männer und vier Frauen, die von der Kaiserin Mela-Horas verbrannt worden waren. Bei diesem Gottesdienst durch die Geweihten der Hauptstadt wird vor allem darauf hingewiesen, daß die Unterhändler die Kaiserin wegen ihrer selbsternannten Güttlichkeit zur Rede stellten, ein Umstand, den Kaiser Hal - bekanntlich selbst ein Niederer Gott - lieber unerwähnt gesehen hätte.

In der Mitte des Praios-Mondes wird die Aufstellung des Bürgerheeres nachvollzogen: Fast die ganze Bevölkerung Gareth's sowie die anderer großer Städte sammelt sich mit echten oder imitierten Waffen am jeweiligen Hauptplatz und zieht in einer großen Parade durch die ganze Stadt. Hier kann jeder einmal Soldat und Volksheld spielen und mit klirrenden Waffen und lauter Stimme von seinen bevorstehenden Taten prahlen. Dabei beteiligen sich auch etliche berühmte Helden des Mittel-landes, allen voran der Schwertkönig Raidri Conchobair.

Die Waffen werden schon etwa zwei Wochen später wieder hervorgeholt, denn am 30. Tag des Praios ist der Jahrestag der 'Zweiten Dämonenschlacht'. Hier können sich nun all die selbsternannten Freiheitskämpfer austoben: Dämonen aus Stroh und schwarzen Lumpen werden durch die Straßen geschleift und auf allen größeren Plätzen öffentlich verbrannt und zerfetzt. Am Abend danken die Geweihten

von Praios, Rondra, Efferd und Ingerim ihren Göttern für ihr wunder-sames Eingreifen. Und während der ganzen Nacht werden Alchimisten aus ganz Aventurien die Stadt mit einem riesigen Feuerwerk erhellen. Manche der von ihnen angewandten Tricks sind noch nicht ganz ausgereift, und es besteht sicher da und dort die Gefahr von Explosionen, aber der Spaß der Zuschauer ist dabei wohl das Wichtigste.

Wie auch während der letzten tausend Jahre erinnert der Nationalfeiertag vom 7. bis 9. Tag der Rondra an die Eroberung und Zertörung Bosparans und die Ausrufung des Neuen Reiches. Fast jedes Stadtviertel Gareth's hat seine Traditionen, mit denen einzelne Helden gefeiert werden: Da ist der Starke Kratnir, der als erster die Mauern Bosparans erklimmen haben soll. Da ist der Held, der nur als Hammerkampf bekannt ist, und der alleine vierundachtzig untote Skelette zermalm haben soll. Und da ist die Bäcker Gilde, die noch immer stöndhaft behauptet, ihre Vorfahren hätten alleine die Leibgarde der Kaiserin niedergelerungen. Dieser und vieler anderer Ereignisse werden in Ueuzügen unterschiedlicher Art und Größe gedacht, mit den ungewöhnlichsten Arten von Volksbelustigungen, wie 'Kriegerfensterin', Kegeln mit Tier- und Goblinschädeln, und Schlachten mit in Wasser aufgeweichten Broten. Gleichzeitig finden aber tagelange Schau- und Wettkämpfe, Turniere und Tjosten statt, an denen selbst die höchsten Adligen und Geweihten des Reiches teils als Zuschauer, teils als Organisatoren, teils als Beteiligte mitwirken. Das ist auch eine der wenigen Gelegenheiten für einen einfachen Bürger, den Kaiser zu sehen, obwohl sogar behauptet wird, daß er sich selbst verkleidet unter's Volk mischen soll, trotz der Gefahren und Verwicklungen, die sich daraus ergeben können.

Am Abend wird eines der größten Pferderennen gestartet, das Aventurien je gesehen hat, in Erinnerung an den Bürger Larsen, der seinerzeit in einem unglaublichen Ritt die 800 Kilometer zwischen Bosparan und Gareth in kaum mehr als acht Tagen zurücklegte, um die Siegesbotschaft zu überbringen. Da sich das Liebliche Feld klarerweise gewiegert, das Rennen teilweise auf



weihten der Rondra verwendet werden, da nur diese die Intonation richtig beherrschen. Es ist sehr schwer, ein Lied zu erlernen, und der Geweihte braucht einen TAW Singen und Musizieren von mindestens 10, bevor er die Lieder wirklich beherrschen kann. Ihm muß auch eine Probe auf diesen TAW gelingen, wenn der Gesang gelingen soll. Die Modifikation der Proben stehen bei den einzelnen Liedern.

Folgende Lieder sind die geläufigsten:

I. Lied des Mutes

Hebt den Mutwert des Geweihten und seiner Gefährten, die in das Lied mit einfallen, um 2 Punkte.

Probe: +1

II. Lied der Furcht

Jagdt den Gegnern des Geweihten Furcht ein, so daß sie bei 1 auf W20 (für jeden Gegner würfeln) fliehen. Wie auch beim ersten Lied werden hier keine Kampfpunkte eingesetzt.

Probe: +1

III. Lied der Verwüstung

Dieses Lied ist ungeheuer mächtig, denn alleine durch die "göttlichen Schallwellen" werden Dinge beschädigt oder vernichtet. Dieses Wunder (Lied) ist Geweihten ab der 15. Stufe vorbehalten und kostet für jeden Schadenspunkt (!!), den es zufügt, einen Kampfpunkt des Geweihten. Die Reichweite ist auf 20 Meter begrenzt, die Dauer kann vernachlässigt werden (so schnell wie der Schall).

Probe: +7

IV. Lied des Sturmes

Dieses Lied ermöglicht es dem Geweihten, größere Luftmassen mit sehr hoher Geschwindigkeit zu bewegen, auch wenn es sich um Rauch, Nebel oder Gifte handelt. Das aber geht nur in offenen Schlachten und kostet viel Energie, da eine derartige Veränderung auch für Rondra nicht so einfach ist.

Kosten: 5 KP/ Reichweite: 1 km

Dauer: 1 SR, kann aber jeder Zeit abgebrochen werden.

Probe: +5

V. Rondras Unfrieden

Dieses Lied muß ganz leise gesungen werden, und es wird je nach Opfer verändert, denn es bewegt zwei oder mehr sich unterhaltende Leute dazu, sich wild zu streiten. Dieser Streit ist dann nicht mehr mit Worten und Argumenten beizulegen, sondern nur noch mit Waffengewalt.

Kosten: 7 KP/ Reichweite: 10 Meter

Dauer: 1 SR

Probe: +6

Bemerkung: Schon nach kurzer Zeit des Streites werden die Kontrahenden zu den Waffen greifen. Ist die Wirkungsdauer beendet, begreifen sie nicht mehr, was geschehen ist.

VI. Rondras Friede

Dies ist nicht die Umkehrung des Liedes V., sondern eine Ergänzung: wer dieses Lied hört, schläft sofort ein. Das Lied wird extrem langsam gesungen, und dem Geweihten muß eine Charisma-Probe +5 gelingen, um nicht selbst einzuschlafen.

Das Lied wird so gesungen, daß es vom Opfer nur im Unterbewußtsein aufgenommen wird. Es ist daher auch sehr, sehr schwer, dieses Lied zu singen.

Das Opfer braucht nur berührt zu werden, und es erwacht wieder.

Übrigens schlafen alle ein, die sich in der Reichweite befinden.

Kosten: 6 KP/ Reichweite: 20 Meter

Dauer: 2 SR Schlaf

Probe: +8

Einige Lieder sind schwer zu beherrschen, so daß die Geweihten, die sie lernen wollen, ruhig Singen & Musizieren erhöhen sollten.

Die Lieder müssen gelernt werden, und zwar kann man pro Stufenanstieg ein Lied lernen. Gelernt hat man es, wenn einem eine Probe mit den entsprechenden Modifikationen gelingt.



Das Siechenhaus

(Nr. 199 AA/32)

Geschichte

Das Siechenhaus kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. So nahm diese Hilfsaktion im Jahre 291 v.H. ihren Anfang, als das große Erdbeben den Westteil der Stadt zerstörte. Die Folge waren Hungersnöte und Seuchen, wie ein Handelskapitän aus Grangor, der kurz danach Havena anlaufen wollte, zu berichten weiß. Die vormals große Bevölkerung Havenas von über 50000 Menschen schrumpfte auf nur noch wenige tausend zusammen. (noch 170 Jahre später betrug die Einwohnerzahl Havenas gerade 7000). Genaue Zahlen sind nicht bekannt, doch Schätzungen sprechen von 1500-2000 Einwohner. Und in dieser schweren Zeit nun halfen die Geweihten der Peraine allen Kranken, gleich von welchem Stand sie waren. Sie brachten sie zusammen in eine alte Scheune und umliegende Ruinen in Unterfluren, direkt neben dem Tempel, und pflegten sie dort bis zur Gesundung oder bis zum Tode. Unter Gefahr für das eigene Leben isolierten sie die Kranken mit ansteckenden Krankheiten so gut es ging und sorgten dafür, daß sich nicht alle Menschen mit den grassierenden Epidemien infizierten. Und das war wirklich keine leichte Aufgabe. Aufzeichnungen aus dem Peraine-Tempel zu Havena belegen vier verschiedenen Epidemien von Schwarzem Fieber, Cholera, danach eine seltene Krankheit, die in Albernia Hautfäulnis genannt wird, und nochmals Cholera. Nur den Anstrengungen der Peraine-Anhänger und einigen furchtlosen Bürgern ist es zu verdanken, daß Havena überhaupt noch existiert. Die Pflege der Kranken zog sich auch nach dem Eindämmen der Epidemien lange hin, doch niemand dachte daran, damit aufzuhören.

Die Bevölkerung, so sehr sie auch in Not lebte, beugte sich dem Befehl des Fürsten, als dieser befahl, dem Siechenhaus (in diesem Dekret taucht zum ersten Mal diese Bezeichnung auf) einen größeren Anteil Nahrung zuteil werden zu lassen. So ernährte die Landbevölkerung die Helfer und Hilfsbedürftigen mit und das Siechenhaus wurde zu einer festen Institution.

Das Siechenhaus heute

heute wird das Siechenhaus vom Tempel selbst finanziert. Da in Aventurien die Peraine-Tempel normalerweise nicht zu den reichsten zählen, geht das nur mit Hilfe von Spenden. Aber Peraine ist eigentlich keine Göttin der Reichen, sondern der Bauern. So kommt es, daß die Spenden, die regelmäßig dargebracht werden, hauptsächlich aus Naturalien bestehen. Damit ist zwar für die Ernährung der Helfer und der Kranken im Siechenhaus gesorgt, doch ist Speise und Trank ja nicht alles, was zur Pflege benötigt wird. Und so sind es eigentlich andere, die das Siechenhaus erhalten, nämlich einige reiche Großgrundbesitzer Havenas, von denen jedoch die meisten den Geistlichen nicht einmal bekannt sind, da die Spenden zumeist anonym dargereicht werden. Wie dem auch sei, am 5. Tag im Monat der Peraine bekommen die Tempelangehörigen regelmäßig hohe Beträge an Geldspenden, so daß sie bis zum nächsten Jahr einigermaßen über die Runden kommen. Es existieren nur vier Geldgeber, die auch offiziell als solche auftreten. Dies sind der Fürst Cuanu-Uibennain, der aus traditionellen Gründen in Erinnerung an die Leistungen der Geweihten vor 300 Jahren jedes Jahr seinen Obulus entrichtet, und natürlich Suster



Ehrwald, der einen Teil seiner Tränke und Mixturen sowie für viele seiner Waren die Grundstoffe und Zutaten von den Geistlichen und Zutatenden spenden Algir Dostros, ein Waffenhändler, der den Hintergedanken dabei hat, von der Bevölkerung als einer der Ihren anerkannt zu werden, da er ursprünglich aus Angbar stammt, und Olk Osjan, der Besitzer des HAUS GARETH. Diese vier und anonyme Spender geben den Geistlichen die Möglichkeit, den armen Kranken der Hafenstadt zu helfen.

Die Pfleger

Im Siechenhaus arbeiten nachts drei Personen, am Tag sogar vier. Die Arbeitszeit ist grob in vier Schichten eingeteilt, so daß insgesamt vierzehn Menschen die Kranken pflegen. Außerdem helfen natürlich Geweihte der Peraine, ab und zu auch solche der Travia, bei der Versorgung der Kranken.

Tolinas Gewanda (MP 606)

ist der Verwalter des Siechenhauses nach dem jungen Geweihten Tifos Heiling, da dieser auch im Tempel noch Aufgaben zu erfüllen hat und nicht ständig im Siechenhaus anzutreffen ist. Er ist ein Mann von neunundvierzig Jahren und stammt, wie die meisten Pfleger, aus der armen Bevölkerung. Er ist, trotzdem er nie eine Schulbildung genossen hat, ein intelligenter Mensch, der die Pfleger im Siechenhaus fest im Griff hat, und der von diesen respektiert wird. Er ist sozusagen der Personalchef im Siechenhaus.

Siane Labara MP(607)

Die alte Frau versteht sich besonders auf Heilkräfte, die nicht nur natürlich sind, sondern auch die Kraft der Magie beinhalten. Trotzdem ist sie keine Magierin. Sie hatte einen Elfen als Großvater, doch die Elfenmerkmale sind bei ihr nicht festzustellen. Nur eine gewisse

magische Begabung, die allerdings unterbewußt ist, blieb zurück. So sind die von ihr gebrauten Tränke oft besonders wirkungsvoll, doch bisher hat noch niemand den Zusammenhang erkannt.

Larion und Falla Sossih (MP 608 & 609)

Das junge Ehepaar hat sich der Armenhilfe verschrieben, als Larion seinen vorherigen Job bei der Schiffswerft des Großkaufmanns Gerad Ongswin nach einem schweren Unfall nicht mehr ausüben konnte. Seitdem ist sein linker Fuß schwer beschädigt, so daß er stark hinkt. Dies behindert ihn bei der Krankenpflege allerdings nicht, so daß er froh ist, eine Tätigkeit gefunden zu haben, die er auch ausüben kann. Auch Falla Sossih fand Gefallen an der Arbeit ihres Mannes, und da beide sowieso Peraine-Anhänger waren, gab Gai Riepgut in Absprache mit Tolinas Gewanda beiden Arbeit.

Haleras Val-Garmin (MP 610)

stammt aus einer Adelsfamilie Havenas. Sein Vater, der angesehene Tifibor Val-Garmin, der einen Sitz im Ältestenrat der Stadt innehat, meinte, daß es für den Charakter seines Sohnes recht förderlich sei, wenn er mehr lernte, als die Politik und das Saufen mit den Freunden. Der Junge ist darüber zwar nicht allzu glücklich, doch er fügt sich in sein Schicksal, zumal Gai Riepgut, der Oberpriester der Peraine in Havena, ihm gesagt hat, daß er jederzeit wieder gehen könnte. Doch Haleras Furcht vor der Strenge des Vaters ist größer als sein Drang nach Vergnügen und so ist er nun schon seit drei Monden im Siechenhaus tätig.

Timon Si-Ari (MP 611)

ist ebenfalls ein junger Adliger, der jedoch von klein auf an den Glauben der Peraine gewöhnt ist und sich nichts schöneres vorstellen kann, als den Kranken der Stadt zu helfen. Trotz der Gegensätze ist er oft mit Haleras



verborgen gehalten, um nicht den Praisleuten in die Hände zu fallen. Es liegt ebenfalls in Kuslik und wird nur selten gezeigt. Egal, wer es liebt, es bringt ihm 3 Punkte Götterwissen.

Soweit zu den ersten sechs der Zwölfgötter. Die restlichen sechs Götter werden in einer der nächsten Ausgaben des Letzten Helden erscheinen. Doch nun ein Artikel für die Geweihten der Kriegsgöttin; Rondra.

STANDIG AUF KRIEGSFUSS

von Jörg Kleudgen

Vor mir lag die düstere Bde südlich der Eiszinnen, hinter mir 'Adlerhorst' - die Festung, die in vielen Jahren der Meditation und des Kampfes zu meiner lieben Heimat geworden war, denn ich hatte mich der Rondra geweiht, die wahrlich die Göttin mit der größten Macht war - viele Wunder hatte ich gesehen und nicht wenige davon erlernt. Und der Belehrung wegen hatte mich mein Meister, der weise Folgath, in Richtung Osten, nach Eestiva geschickt, daß eine mittelgroße Stadt und Handelsstation war. Ich hätte schon vor einem Monat reisen sollen, aber der Schnee war damals zu hoch gewesen, und auch jetzt war die Reise nicht ungefährlich.

So kam es, daß ich mehr als eine ganze Woche brauchte, um unseren Haupttempel im Norden Aventuriens zu erreichen. Rondra hatte mir mit vielen Wundern beigestanden, als ich ihr das Blut von Eisbären und Schneetrollen zum Opfer darbrachte - diese Opfer hatten aber auch mich sehr viel Kraft gekostet und mich beinahe umgebracht, denn ich war nicht mehr der jüngste, als ich damals diese Reise antrat - freilich, verglichen mit meinem heutigen Alter, war ich damals noch jung.

Eestiva war zu jener Zeit noch kleiner und sehr ruhig, und man schenkte mir kaum Beachtung, als ich durch die Straßen der Stadt stapfte, um zur Festung meines Ordens zu gelangen, die auf der anderen Seite der Stadt lag. Ich erreichte sie unbehelligt und war erstaunt über die Wehrhaftigkeit der Anlage: es handelte sich um ein Zwölfeck, betrachtete man das Gebäude von oben, und, wie ich später erfuhr, stand jeder der zwölf Türme an den Ecken für einen der Zwölfgötter. Man ließ die Fallbrücke herab, und ich erblickte bereits die kämpfenden Anhänger unseres Glaubens, die sich in Übungen ertüchtigen und trotz der Kälte nur Fettenhemden trugen. Interessiert wollte ich stehenbleiben, doch schon trat einer der Paladine,

das sind besonders tüchtige, geehrte Kämpfer, auf mich zu und teilte mir mit, daß man meine Ankunft seit langem erwarte. Er führte mich zum Hauptgebäude, das von Ställen und Gesindehäusern umgeben war. Ein großer Vorratsschuppen stand an der gegenüberliegenden Seite. Ich wurde in einen großen Saal geführt, in dem Waffen standen, hingen und lagen - mehr Waffen, als ich später gesehen habe, und wer weiß, wie alt die meisten von ihnen waren.

Nach einer kurzen Zeit des Wartens, in der ich mit dem Paladin, der Hadrian von Zollar hieß und von edlem Blut war, über die neusten politischen Entwicklungen sprach, betrat die Oberpriesterin, eine weise dreinblickende Frau, die ihre langen schwarzen Haare zu einem Zopf geflochten hatte, der fast bis auf den Boden hing, und deren Gesicht voller Narben war, den Raum.

"Sei gegrüßt, Bruder, der Du eine weite Reise antratest, um neue Instruktionen und Mittel für den Kampf gegen die Geweihten des Namenlosen zu empfangen, die wahrlich immer dreister werden! Ich werde Dir ein Zimmer geben lassen und einen Priester zuteilen, der Dich unsere Kunst lehrt. Und nun entschuldige mich bitte, ich habe noch einiges zu tun!"

Ohne Verzug entfernte sich die imposante Erscheinung, und man brachte mich in eine große Zelle, in der ich die nächsten Wochen voller Ruhe verbrachte. Hörst, Freunde der Rondra, folgendes lehrte man mich, und auch Du sollst seiner Gewahr werden, damit es Dich gegen den ohne Namen ebenso schütze, wie gegen alle anderen Gefahren...

DIE KRIEGLIEDER DER RONDRA-GEWEIFTEN

Wenn Rondra Geweihte in den Kampf ziehen, so stimmen sie meist zuvor ein lautes Lied an, das sowohl Zauber als auch einfach ermutigende Wirkung haben kann. Die Lieder können nur von Ge-



Bücher der Rondra

Traurig aber wahr, die Gemeinschaft der Rondra besitzt keine Bücher. Allerdings enthalten die Archive des Rondratempels von Bethana ungefähr 400 Schriftrollen, die sich mit Heldensagen, Lehren der Rondra und allem möglichem Wichtigem, das die Rondra betrifft, beschäftigen. Als Beispiel seien hier einige Schriftrollen genannt, aus denen man im DLH extra 2 Auszüge finden kann: 'Drei Krieger', 'Und Rondra wird bei Dir sein', 'Weg zu Rondra'. Für Geweihte, die nicht der Rondra dienen, dürfte diese Sammlung unzugänglich sein, aber ein Rondrageweihter hat den Großteil dieser Sammlung bereits während seiner Ausbildung gelesen. Er beginnt deshalb mit einem TAW Götterwissen von 3.

Bücher des Efferd

Die Efferdgemeinde kennt nur ein Buch, 'Das Buch der Blauen Weisheit'. Es liegt im Efferdtempel zu Havena, und nur die wenigsten werden es jemals zu Gesicht bekommen, denn es wird gut aufbewahrt, und niemand liest es ohne Genehmigung der Priester. Dieses Buch ist eigentlich nur für Efferdgeweihte relevant, denn andere werden es nicht bekommen. Wer es liest, kann seinen TAW Götterwissen um 3 Punkte erhöhen.

Bücher der Travia

So leid es mir tut, aber es gibt keine anerkannten Bücher der Travia. Viele Schriftsteller haben sich mit dieser Göttin beschäftigt, aber die Gemeinde verfügt über kein eigens Heiligtum. Als ich sie danach fragte, versprachen sie mir, ein solches Buch zusammenzustellen. Bis dahin würde weiterhin alles mündlich weitergegeben.

Bücher des Boron

In der Gemeinde des Boron gibt es zwei sehr wichtige Bücher, von denen auch die Geweihten der anderen Götter profitieren können. Sie heißen "Die Macht des Opfern" und "Kalte Nächte des Todes".

Die Macht des Opfern: Hierin wird beschrieben, wie man opfert, und in welchen Zusammenhang die Götter darin stehen. Einem Boron-Priester bringt es 3 Punkte auf Götterwissen, allen anderen 1.

Kalte Nächte des Todes: Dieses Buch könnte man die Bibel des Boronkultes nennen, denn in ihm befinden sich die wichtigsten Lehren des Boron, an die sich alle Priester und Geweihte halten. Den Geweihten der Zwölfgötter bringt dieses Buch beim Lesen 1 Punkt, den Boronpriestern aber wieder 3.

Während man die MACHT DES OFFERNS in allen Sprachen und auch in den verschiedensten Bibliotheken finden kann, gibt es die KALTEN NÄCHTE DES TODES nur in Südländisch und in den Borontempeln zu finden.

Bücher der Hesinde

Von der Göttin der Gelehrsamkeit erwartet man eigentlich eine ganze Fülle von Büchern, aber wirklich nützliche gibt es nur recht wenige. Ich möchte Euch hier drei vorstellen.

Das Buch der Magie: In diesem Buch wird das Verhältnis zwischen Mensch und Magie geklärt. Hesindegeweihte bekommen dieses Buch schon in den ersten Tagen ihres Studiums vorgelegt, denn es enthält elementare Hintergründe. Hesindegeweihte können deshalb ihren Götterwissenwert gleich zu Beginn ihrer Laufbahn um 2 Punkte erhöhen. Anderen Geweihten bringt dieses Buch, das in allen Bibliotheken Aventuriens zu finden ist, Hintergründe. Hesindegeweihte können deshalb ihren Götterwissenwert gleich zu Beginn ihrer Laufbahn um 2 Punkte erhöhen. Anderen Geweihten bringt dieses Buch, das in allen Bibliotheken Aventuriens zu finden ist, nur einen Punkt.

Hesindes Allmacht: Dieses Buch ist in Allaventurisch geschrieben und wurde bis zum heutigen Tage nicht vervielfältigt. Es liegt im Hesindetempel zu Funtik und wird dort auch nur Hesindegeweihten offenbart. Es bringt ihnen 3 Punkte.

Kraft des Himmels: Eine Beschreibung des Göttertums mit der Göttin Hesinde als Oberhaupt. Dieses Buch ist eines der ältesten Aventuriens und wurde lange Zeit



Val-Garmin zusammen, der ihm die Stadt zeigt, während Timon ihm wiederum bei der Krankenpflege mit Rat und Tat zur Seite steht.

Die übrigen acht sind Männer aus der Unterschicht der Stadtbevölkerung, die froh sind, wenigstens eine Arbeit zu haben, so daß sie ihre Familien ernähren können.

Das Gebäude

Das Haus selbst ist ein altes Gebäude, dessen Baudatum wohl gut vierhundert Jahre zurückliegen dürfte. Früher einmal aus Holz ist es nun vollständig aus Stein gebaut, da die Peraine-Geistlichen alle Teile nach und nach erneuern mußten, da sie auseinanderfielen. Nun pfeift die steife Brise vom Meer nicht mehr durch die Bohlen und Heizen im Winter ist nicht mehr vergebene Liebesmüh.

Ursprünglich war das Haus eine Scheune, so daß keinerlei Zwischenwände vorhanden waren. Diese wurden erst nachträglich gebaut, als das Haus seinem jetzigen Zweck zugeführt wurde. Die Trennwände haben aber noch eine weitere Funktion, außer das sie den großen Raum unterteilen sollten: sie halten nämlich das inzwischen ziemlich baufällige Dach. Dieses Dach wurde schon so oft ausgebessert, daß es schon bald den Titel "Patchwork" für sich in Anspruch nehmen kann. Doch für die Reparatur ist nicht genug Geld vorhanden, obwohl die Zimmermannsgilde ihnen schon einen Sonderpreis angeboten hat. Doch selbst das ist für den Tempel zu teuer, da es sich um ein Dach von beträchtlicher Größe handelt.

E1 Krankenraum

Hier stehen Betten für 25 Kranke.

E2 Krankenraum

Hier stehen Betten für 15 Kranke.

E3 Krankenraum

Hier stehen Betten für 25 Kranke.

E4 Krankenraum

Hier stehen Betten für 10 Kranke. In diesen Raum werden die Menschen mit ansteckenden Krankheiten oder diejenigen, die nicht mehr zu retten sind, gebracht. Dieser Raum hat einen zweiten Ausgang zum Herausbringen der Toten, die dann üblicherweise von Geistlichen des Boron-Tempels übernommen werden, die die Leichname dann auf ihrer Insel verbrennen.

E5 Aufenthaltsraum der Pfleger

Hier halten sich die Geistlichen auf, wenn sie gerade nichts zu tun haben. Außerdem werden in diesem Raum Besucher und Angehörige empfangen. Die Außentür ist zugleich Haupteingang. Die Treppe führt ins Obergeschoß.

E6 Küche und Speisekammer

Hier werden die Mahlzeiten für die Kranken bereitet. Die Geweihten und Priester speisen für gewöhnlich im Tempel, die Angestellten zu Haus.

O1 Büro

Dies ist das Geschäftszimmer des Siedenhauses, da eine solche Institution organisiert sein will. Hier hält sich immer ein Geistlicher auf, zumeist Tifos Heiling, Jeer Haushilf oder sogar Tano Urbar.

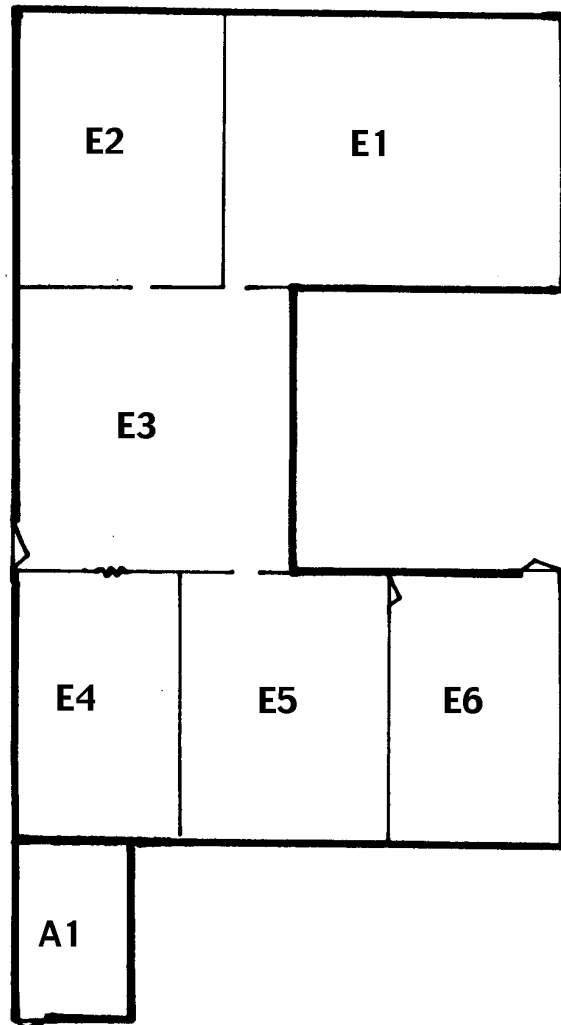
A1 Anbau

Dieser kleine Anbau, auf der Stadtkarte in Feld AA 33 zu finden, ist ein Vorratshäuschen.

Hier lagern die Nahrungsspenden der Bevölkerung. Obwohl der kleine Bau nur durch einen einfachen Holzriegel von außen verschlossen ist, meiden Diebe diese vermeintlich leichte Beute, denn sie wissen nicht, ob nicht sie oder ihre Freunde einmal auf die Hilfe der Peraine-Geistlichen angewiesen sind.



Das Siechenhaus



Götterecke

Die Magieecke tauchte zum ersten Mal in Nummer 4 auf und erschien seitdem mehr oder weniger regelmäßig. Dann kam DLH extra 1 heraus, und die Magieecke veröffentlichte neue Zauber für das Zaubersystem, das wir darin vorstellten. Aber im letzten Jahr erschien dann DLH extra 2, der sich mit der aventurischen Göttern beschäftigte. Meiner Meinung nach ließ auch dieses Extraheft Lücken, bzw., es gibt noch vieles, daß man von der aventurischen Götterwelt berichten kann. Für einen neuen Extra reicht es allerdings noch nicht aus, und so beschloß ich, die GÖTTERECKE ins Leben zu rufen, in der Ihr von nun an einiges mehr von Praios und Co. erfahrt. In dieser Ausgabe des LHs gibt es zwei Berichte. Der erste betrifft das Götterwissen, das nun ausführlicher eingeführt werden soll, und der zweite Bericht behandelt einige Kampflieder der Rondrageweiheten. Diesen Bericht schickte mir Jörg Kleudgen, der Herausgeber des Leviathan. In Nummer 14 erscheinen dann auf jeden Fall einige neue Demonstrationswunder.

BUCHER DES GÖTTERWISSENS Teil 1

von Andreas Michalis

Wie jeder weiß, kann man sein TAW Götterwissen mit Hilfe gewisser Bücher verbessern. Nun, bevor ich Euch solche Bücher vorstellen möchte, möchte ich kurz noch einmal das Talent Götterwissen erklären, da es vielleicht manche von Euch noch nicht verstanden haben. Das GÖTTERWISSEN ist ein Talent des Wissens (eigentlich logisch, oder?) und ist wie das Talent Bekehrung nur für Geweihte gedacht, und zwar für Geweihte der Zwölfgötter.

Es sagt aus, inwieweit man sich mit den Göttern und der Götterwelt auskennt, und je höher dieses Talent ist, desto mehr Beachtung findet man bei seinem Gott. Das drückt sich folgendermaßen aus: Immer wenn man sein TAW Götterwissen um fünf Punkte erhöht hat, kann man seine Karmaenergie um W6 Punkte erhöhen. Dies ist also der Fall, bei 5, 10 und bei 15. Erreicht man nun den TAW 18, kann man noch einmal seine KE um 2W6 erhöhen.

Das Götterwissen steigt pro Stufenanstieg als Geweihter um einen Punkt, und zwar automatisch. Man kann hierfür keine Talentpunkte investieren. Eine andere Möglichkeit der Steigerung dieses Talentes stellen einige Bücher über Götter dar. Diese Erhöhung geschieht sofort nach dem Lesen, und ist permanent. Was dies für Bücher sind, und wie man mit ihnen umgehen muß, stelle ich Euch im folgenden Artikel vor.

Bücher des Praios

Die Gemeinde des Praios hat ihre Lehren im wesentlichen in zwei Büchern festgehalten, von denen eines recht stark auf Praios selbst eingeht. Es heißt DER HERR DES LICHTS und umfaßt ungefähr 200 Seiten. Das andere Buch, WEGE ZUR WAHRHEIT, ist wesentlich dünner (ca. 120 Seiten). Beide Bücher sind noch aus der Zeit des Alten Reiches und sind deshalb in Altaventurisch geschrieben. Es gibt aber bereits einige Übersetzungen in Neuaventurisch und auch in Nostran, der Sprache Nostrias und Andergast.

DER HERR DES LICHTS: Niemand weiß, wieviele Ausgaben es von diesem Buch gibt, aber in Gareth im Haupttempel und auch in Kuslik sind garantiert jeweils eine Ausgabe, wobei man in Gareth das Original finden kann. Für Praiosgeweihte bringt dieses Buch 3 TAW Punkte, für alle anderen Geweihten 1 TAW Punkt, wenn man es liest.

WEGE ZUR WAHRHEIT: Das Original dieses Buches befindet sich in Kuslik. Es wurde schon des öfteren übersetzt und abgeschrieben, da es Anweisungen für die Geweihten enthält, aber auch für das gemeine Volk. Wer es liest kann, egal ob Praiosgeweihter oder nicht, seinen TAW Götterwissen um einen Punkt erhöhen. Dieses Buch kann man in jedem Praiostempel finden, aber die Geweihten geben es nicht unbedingt jedem.



setzen konnte.

DIE MINDERUNG DER SCHLECHTEN EIGENSCHAFTEN

Wie die guten Eigenschaften bei Erreichen einer neuen Stufe angehoben werden können, wissen alle DSA-Spieler aus dem Basis-Set; bei den schlechten Eigenschaften ist dem Helden natürlich nicht an einer Steigerung, sondern an einer Minderung des Wertes gelegen. Leider kann er jedoch seine schlechten Eigenschaften nicht so problemlos senken, wie er die guten heraufsetzen kann:

Immer wenn ein Held eine neue Stufe erreicht, darf er eine schlechte Eigenschaft seiner Wahl um 1 Punkt

mindern, vorausgesetzt, ihm gelingt eine Probe auf diese Eigenschaft. Diesmal würfelt nicht der Meister, sondern der Spieler selbst. Bringt der Würfel ein Ergebnis, das höchstens gleich hoch wie der Eigenschaftswert ist, so darf er den Wert um einen Punkt herabsetzen. Dieser Wurf darf dreimal wiederholt werden - falls der erste oder der zweite Versuch mißlingen.

Ihr werdet es selbst bemerken: je tiefer eine schlechte Eigenschaft gesenkt wurde, desto schwerer fällt es dem Spieler, sie noch weiter zu drücken. Es ist eben schwierig, eine Macke gänzlich loszuwerden, das kann Euch jeder Seelenheilkunde bestätigen...

MIXTUR

Diesmal fällt die MIXTUR etwas kürzer aus, was daran liegt, daß der LH zum Bersten voll ist. Er schneidet ein Thema an, das bei DSA seit Februar 87 existiert, aber von uns noch nie behandelt wurde: Die Schwertmeisterbox. Es soll geklärt werden, was geschieht, wenn die Lebensenergie eines Helden auf 5 und tiefer sinkt.

Wir gehen davon aus, daß ein Held nach einem Kampf nur noch 5 oder gar weniger Lebenspunkte besitzt. In den Schwertmeisterregeln steht, daß der Held nun bewusstlos wird. Aber wie lange bleibt er das, und wie regeneriert er seine Lebenspunkte?

Ich möchte dies an einem Beispiel verdeutlichen: Ein Held besitzt nunmehr nur noch einen Lebenspunkt und wird entsprechend den Regeln ohnmächtig. Als erstes wird die Zeit der Bewußtlosigkeit berechnet. Dazu bildet man die Differenz der Lebensenergie zu 6 und nimmt sie mit 5 mal. So erhalten wir die Zeit in Spielrunden, die der Held im Reich der Träume verweilt. Bei unserem Beispiel sind dies: $6-1=5$; $5 \times 5=25$, also 25 Spielrunden bewußtlos.

Nun wollen wir betrachten, wieviel Lebensenergie er in dieser Phase der Ohnmacht zurückgewinnt, wofür wir die folgende Tabelle benutzen:

Bewußtlosigkeit in SR	zurückgewonnene Lebenspunkte
5	0
10-20	1
25	2

Nach 25 Spielrunden hat der Held 2 LEP zurückgewonnen und besitzt nun 3, was eigentlich immer noch ausreicht, um bewußtlos zu werden, aber der Held wacht trotzdem wieder auf.

Er ist aber nahezu handlungsunfähig, muß von seinen Gefährten beim Gehen gestützt oder gar ganz getragen werden. Man sollte das Wundfieber aus den Ausbauregeln nicht vergessen, denn das gibt es auch in der vermalledeiten Hohlwelt.

Die Gefährten sollten ihren Freund Ruhe gönnen, ihm zu essen und zu trinken geben, und ihn einige Tage schlafen lassen. In einer erholsamen Nacht gewinnt er dann jeweils 4-5 Lebenspunkte zurück, wenn er ausreichend ißt.



Der Tempel der Peraine

(Nr. 200; Z/33)

Geschichte des Tempels

Die Geschichte des Perainetempels kann man in dem Abschnitt RELIGION & GLAUBEN finden.

Der Tempel

Er besteht hauptsächlich aus einem großen Altarraum und wenigen Nebenräumen, die zumeist als Unterkünfte dienen.

Der Altarraum

ist ein etwa 10x12 m messender Raum, an dessen Stirnseite ein Altar steht. Daneben befinden sich Opferschalen. Erhellung wird durch Kerzen. Die einzigen Verzierungen sind mehrere Wandteppiche mit Motiven, die ländliche Arbeiter oder Szenen mit Kranken oder Heilpflanzen darstellen.

Nebenräume

Es existieren noch zwei Nebenräume, die früher einmal als Gebets- oder Meditationsräume gedient haben, heute allerdings von den Peraine-Geweihten als Behandlungsraum genutzt werden. Die Zimmer sind schmucklos und funktionell eingerichtet.

Unterkünfte

Es gibt acht Räume, in denen die Tempelangehörigen wohnen. Diese befinden sich alle im südlichen Teil des Gebäudes und sind folgendermaßen aufgeteilt: es gibt drei Räume für jeweils einen Priester, von denen zwei unbewohnt sind, da nur ein Priester dem Tempel angehört. Die übrigen fünf Räume teilen sich die neun Geweihten, und zwar so, daß zwei Räume mit jeweils vier Geweihten belegt sind und ein Raum mit nur einem. Ein weiteres Zimmer wird von den vier Geweihtenanwärtern bewohnt.

Im Siechenhaus werden die Schwerkranken versorgt, während im Tempel selbst alle Arten von Gebrechen behandelt werden. Die Geweihten können hier zwar oftmals keine Hilfe leisten, wie es ein Arzt tun könnte, doch sind die Leute, die in den Tempel kommen, meist zu arm, um sich einen Arzt leisten zu können. So helfen die Geweihten mit Salben und Tinkturen, mit Heilpflanzen und vor allem mit Zuwendung und Trost.

Der Tempel sieht eigentlich ständig aus wie ein Notlazarett, da in Ermangelung eines Warteraumes die Kranken alle irgendwo im Tempel herumsitzen und die arbeitenden Geweihten in Gespräche über irgendwelche Altersgebrechen verwickeln. Dies veranlaßte Gai Riepgut, den augenblicklichen Tempelvorsteher, zu dem Ausspruch, der noch heute als Witz in der Oberschicht kursiert: "Oh meine Göttin, was soll ich nur tun? Dein Tempel gleicht mehr einem Ameisenbau denn einem Gotteshaus. Ach könnte ich die Armut erwürgen, wie friedlich wäre mein Dasein!"

Die Personen

Gai Riepgut (MP 358)

ist der Oberpriester der Peraine in Havena. Er ist ein hagerer Mann von großer Statur, dessen Züge deutlich sein Alter von 52 Jahren zeigen. Er ist seit sieben Jahren Tempelvorsteher und leitet das Gotteshaus mit Strenge und eiserner Hand. Er ist es gewohnt, daß man ihm gehorcht und hat ein entsprechendes selbstbewußtes Auftreten. Seine Geweihten schätzen ihn als umsichtigen, weisen Mann und fügen sich daher ohne Widerworte in seine Anordnungen. Außerdem ist er ja der Oberpriester und somit für sie der Vertreter der Peraine in Havena. Diese Stellung verleiht Autorität, über die sich niemand hinwegsetzen kann.



Tano Urbar (MP 359)

Er ist der älteste Geweihte im Tempel und es ist zu erwarten, daß er bald die Priesterwürde erlangen wird. Er ist 39 Jahre alt und seit seinem zwölften Lebensjahr im Tempel. Er ist schon jetzt als Vertreter Gai Riepguts anerkannt.

Tano ist ein mittelgroßer Mann, dessen Freundlichkeit schon sprichwörtlich ist. Nie hat man von ihm ein böses Wort gehört, was allerdings daran liegt, daß er sehr geschickt im Umgang mit den übrigen Geistlichen. Sehr wohl weiß er die Anderen zurechtzuweisen, doch tut er dies immer unter vier Augen, so daß niemals Zeugen seine Standpauken mitbekommen. Und die Betroffenen reden nicht darüber. Auch er ist es gewohnt, daß man ihm mit Respekt begegnet, aber er ist ein sehr nachsichtiger Mann, der weiß, was das Wort Entschuldigung bedeutet. Er oder Gai Riepgut sind tagsüber entweder im Siechenhaus oder im Tempel anzutreffen, wenn auch sehr beschäftigt.

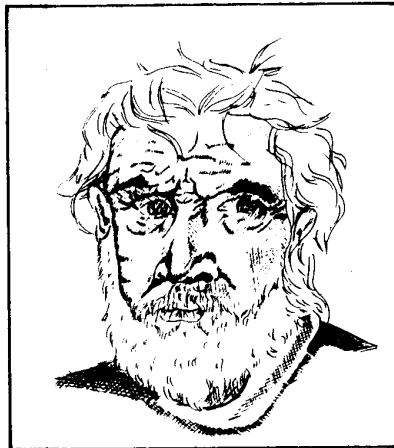
Sajii Erdler (MP 360)

Die junge Geweihte ist erst vor vier Monden nach Havena gekommen, und zwar aus Angbar. Dort war sie Geweihte im Peraine-Tempel, doch stand in ihrem Begleitbrief, daß der dortige Tempelvorsteher mit der schwierigen Frau nicht so recht klar kam und, sie deshalb zu Gai Riepgut schickte, damit er sie erziehe. Er schrieb weiter, daß Sajii aus armer Familie stammt und sich früher ihr Brot durch Diebstahl und Gaunereien verdiente und selbst jetzt, als Geweihte, manchmal nicht von ihrer Vergangenheit lassen kann und Dinge tut, die sie anschließend bereut. Leider fehlt ihr dann meist der Mut zu gestehen. Trotzdem hält der Oberpriester aus Angbar große Stücke auf sie, und so kommt es, daß sie nun in Havena weilt.

Tifos Heiling (MP 361)

Ein weiterer Geweihter der Peraine, der sich besonders der Heilkunde verschrieben hat. Er ist ein verantwortungsvoller Mann von

28 Jahren, der aufgrund seiner Fähigkeiten die Leitung über das Siechenhaus übertragen bekommen hat. Leider hat er desöfteren kleine Probleme dabei, doch sein enger Freund Jeer Haushilf, ein Geweihter der Travia, hilft ihm wo immer er kann. Die beiden Oberpriester wissen von dieser Zusammenarbeit, doch meinen sie, daß sie die Beziehungen zwischen den beiden Gotteshäusern nur intensivieren können und dulden sie daher. Die beiden Geweihten ahnen allerdings nicht, daß ihre jeweiligen Tempelvorsteher von ihren Aktionen etwas wissen, so daß sie sich recht heimlich verhalten bei den Problemen, die bei der Koordination und Erhaltung einer solchen Institution entstehen. Außerdem läßt Gai Riepgut Tifos weitgehend freie Hand, für ihn zählt nur, daß es keine ernsten Probleme gibt.



Peri Erntreich (MP 362)

Dieser junge Geweihte ist das eigentliche schwarze Schaf des Tempels. Er ist ein Plappermaul und außerdem schwerer zu hüten als ein Sack Flöhe und alle anderen Geistlichen rätseln noch immer, was den jungen Mann betrogen haben



sperrt, er muß den Antritt einer Reise um Stunden oder gar einen Tag verschieben, weil er sich einbildet, ein warnendes Zeichen wahrgenommen zu haben. Es ist auch möglich, die Proben auf die guten Eigenschaften eines Helden für eine Weile zu verschärfen, weil er vor lauter Aberglaube nicht mehr an sich selber glaubt.

HÖHENANGST

Schwindelgefühle - schon bei relativ geringen Höhen - können so manchen Helden zu schaffen machen. Höhenangst ist natürlich bei Flachlandbewohnern verbreiteter, als bei Aventurieren, die sich in hohen Bäumen oder in den Bergen auskennen.

Beispiel: Elgor klettert mit seinen Gefährten eine Feldwand hinauf. Er stellt sich nicht ungeschickt dabei an, aber der Meister hat so ein Gefühl, als ob die Höhenangst Elgor womöglich einen Strich durch die Rechnung machen könnte. Er würfelt eine Probe auf Elgors HA. Wenn die Probe mißlingt, wird sich Elgor verkrampft an der Felswand festhalten, und seine Gefährten müssen zusehen, wie sie ihn da wegbekommen. Ansonsten kann er die Klettertour mühelos fortsetzen.

Ein Anfall von Höhenangst ist nicht gleichbedeutend mit einem Absturz, sondern nur mit einer totalen Verkrampfung. Ein Höhenangstprobe kann eventuell auch vor Beginn einer besonders gefährlichen Klettertour abgelegt werden. Bei einer gelungenen Probe ist der Held von dem zu übersteigenden Hindernis so beeindruckt, daß er unfähig ist, auch nur den Versuch eines Aufstieges zu unternehmen.

RAUMANGST

Mit Raumangst bezeichnen wir die Furcht vor engen, dunklen, geschlossenen Räumen (Klaustrophobie). Die Raumangst befällt vor allem in unterirdischen Stollen und Kammern.

Beispiel: Die Auswirkungen der Raumangst sind ähnlich wie die der Höhenangst: Der Held wird starr vor Schrecken, Erstickungsanfälle plagen ihn. Möglich ist auch, daß der von der Raumangst befallene Held voller Panik und ohne Rücksicht auf sich oder seine Gefährten auf dem schnellsten Weg ins Freie flüchtet.

Man merkt schon, ein Zwerg mit einer RA von über 3 ist kein echter Zwerg.

GOLDGIER

Die Goldgier (die sich übrigens auch auf Silbertaler und Edlsteine erstreckt) überfällt bevorzugt Händler und Zwerge und läßt sie bisweilen alle Vorsichten vergessen, aber wer schon einmal ein Rollenspiel-Abenteurer erlebt hat, weiß, daß kein Heldentyp völlig frei von dieser Schwäche ist.

Beispiel: Es gibt nicht wenige Helden, die alle Vorsicht vergessen, wenn sie einen goldenen Pokal oder gar eine Schatztruhe erblicken. Zwar verkündet der "vernünftige" Spieler, daß sein Held völlig gelassen bleibt und erst einmal umständlich nach Fallen oder verborgenen Feinden sucht, bevor er sich der Truhe nähert, aber der Meister kann nach einer gelungenen Goldgierprobe entscheiden, daß der Held sich ohne Verzögerung und blind vor Gier über den Schatz hermacht.

TOTENANGST

Die Totenangst (Nekrophobie) ist die Angst vor allem, was mit dem Tod zu tun hat. Ein Held, der unter Totenangst leidet, meidet alle Grabstätten und jeden Totenkult (Boron-Priester). Alle Arten von Untoten (Zombies, Ghule, Vampire, usw.) können ihn in panische Schrecken versetzen.

Beispiel: Nach einer gelungenen Totenangstprobe kann es einem Helden unmöglich sein, seine Gefährten bei der Erforschung einer Grabkammer zu begleiten; er muß beim Eingang auf sie warten. Im Angesicht von leibhaftigen Ghulen und ähnlichen Kreaturen bedeutet eine gelungene Totenangstprobe, daß der Held in wilder Flucht davonstürzt. Seine Gefährten hat er vergessen, sein Mut hat ihn verlassen...

PROBEN AUF SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN

Auch bei diesen Proben wird mit dem W20 gewürfelt, aber diesmal führt der Meister die Proben-Würfe durch. Dazu notiert sich der Spielleiter vor Spielbeginn die schlechten Eigenschaftswerte aller teilnehmenden Helden auf einem Blatt.

Wieder gelingt die Probe, wenn das Würfelergebnis höchstens gleich dem Wert der Eigenschaft ist. Die Auswirkungen einer solchen gelungenen Probe sind jedoch für den Helden bisweilen sehr unangenehm, denn das Gelingen einer Probe bedeutet, daß die schlechte Eigenschaft sich durch-



Das neue Eigenschaftensystem

von Ulrich Kiesow

Dieser Artikel ist nicht nur irgendeine Regelergänzung, die sich einer von uns ausgedacht hat, sondern sie wird so in dem neuen Kasten, 'Die Helden Aventuriens', erscheinen.

Ich möchte aber betonen, daß sich das ganze noch in der Erprobungsphase befindet, so daß man davon ausgehen kann, daß man in dem bald erscheinenden Kasten noch einige Änderungen finden kann.

Es handelt sich um die Einführung von fünf neuen Eigenschaften, die sogenannten schlechten Eigenschaften. Nachdem man die bekannten Eigenschaften wie Mut, Klugheit, Charisma, Geschicklichkeit und Körperkraft ausgewürfelt hat, wendet man sich den schlechten Eigenschaften zu:

ABERGLAUBE, HÜHENANGST, RAUMANGST, GOLDBIER und TOTENANGST.

Um den Grundwert einer schlechten Eigenschaft festzulegen, würfelt man mit W6 und addiert eine 1 zum Resultat. Es wird in der Reihenfolge ausgewürfelt, in der die Eigenschaften oben aufgelistet sind, und man notiert sich das Ergebnis zunächst auf einem Zettel, wie man es auch bei den fünf alten Eigenschaften (guten Eigenschaften) machen sollte.

Man besitzt nun die Rohdaten für seine Spielfigur, aus denen man die Persönlichkeit seines Helden nach eigenem Ermessen gestalten kann.

DER AUSTAUSCH VON EIGENSCHAFTSPUNKTEN

Man hat die Möglichkeit, die Werte seiner guten Eigenschaften anzuheben, bzw. die Werte der schlechten zu senken. Dabei verfährt man nach folgenden Richtlinien:

Wenn man eine gute Eigenschaft verbessern will, muß man den Wert einer schlechten Eigenschaft um 2 Punkte anheben, bzw. 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt.

Wenn man ein schlechte Eigenschaft um einen Punkt senken will, muß man eine gute Eigenschaft um 2, bzw. zwei gute Eigenschaften um 1 Punkt senken.

Auf diese Weise kann man seinem Helden jedes gewünschte Profil geben und einen Heldentypen seiner Wahl erschaffen.

Es gelten jedoch zwei Beschränkungen: 1. Nach Abschluß der Punkteübertragung darf keine gute Eigenschaft einen Wert von über 13 besitzen.

2. Nach Abschluß der Punkteübertragung darf kein Wert einer schlechten Eigenschaft unter 2 betragen.

Wichtig:

Die Punkte guter Eigenschaften dürfen

untereinander nicht ausgetauscht, was auch für die schlechten Eigenschaften untereinander gilt.

Weiterhin sollte man beachten, daß man einen Punkteaustausch nur bei der Erschaffung eines Helden durchführen kann, danach nicht mehr.

Kommen wir nun aber zu den fünf neuen, den schlechten Eigenschaften. So schön sie auch klingen mögen, man kann sich noch nicht viel darunter vorstellen. Darum sollen sie im folgenden erst einmal erklärt werden. Gleichzeitig werden Beispiele gegeben, wie man die schlechten Eigenschaften ins Spiel einbauen kann.

ABERGLAUBE

In einer Welt ohne (moderne) Wissenschaft, aber mit einer Vielzahl von magiedurchdrungenen Dingen und Kreaturen ist der Aberglaube natürlich weit verbreitet - und gelegentlich durchaus berechtigt. Manch ein mutiger Held weigert sich, einer Straße zu folgen, die soeben von einer Katze überquert wurde, ein anderer mißtraut allen Rothaarigen, ein dritter bricht nicht an einem Tag, an dem die Krähen schreien, zu einer Reise auf, ein vierter ist felsenfest davon überzeugt, daß in jeder Erdkröte ein Dämon steckt und so fort.

Es ist Sache des Meisters, für eine Spielrunde einen Katalog von düsteren Vorzeichen zu entwickeln. Bei Bedarf kann er dann die abergläubischen Helden mit solchen "Unheilsboten" konfrontieren.

Beispiel: Wenn ein Held vom Aberglaube übermannt wird, wirkt sich das meist verzögernd auf das Spielgeschehen aus: Er muß einen Umweg wählen, weil ein Unglücksbote den direkten Weg ver-



könnte, sein Leben der Perraine zu weihen. Ursprünglich stammt er aus einer Bauernfamilie aus Albernia, und sein Glaube war durch seinen Vater, der mit Ehrfurcht täglich seiner Göttin gedachte, bestimmt.

Doch schon bei seinem ersten Besuch in Havena trat er an Gai Riepgut heran und wollte in den Tempel aufgenommen werden. Mit seinem erfrischenden Glauben erreichte dieser Tor gar die Aufnahme in die Glaubensgemeinschaft, und seitdem herrscht überall, wo er auftaucht, ein Tumult, wie ihn der Tempel seit dem großen Beben nicht erlebt hat.

Peri ist nicht sehr intelligent, aber neugierig und wissbegierig, und wenn ihn sein Eifer wieder einmal zu weit getrieben hat, so hat er doch nichts zu befürchten, da alle Tempelangehörigen auf dem Standpunkt stehen, daß man ihm eigentlich nicht böse sein kann.

Im Augenblick hat der kleine Kerl die Aufgabe, dem Travia-Geweihten Uris Heimgut bei der jährlichen Sammelaktion zu helfen. Gai Riepgut verspricht sich davon eine starke erzieherische Wirkung und Poras Herdherr, der Oberpriester der Travia, hat versprochen, ihm nichts von der Schmach der Bettelei zu ersparen und ihn seine Fehler selbst machen zu lassen, damit er daraus lerne.

Daos Federkern (MP 363)

ist ein zweiunddreißigjähriger Geweihter, der in die täglichen Arbeiten nur wenig eingreift. Er leidet an einer schweren Augenkrankheit und ist mittlerweile fast blind. Trotzdem ist er ein Experte im Herstellen von Tränken und Mixturen und im Bearbeiten von Heilpflanzen. Daher übernimmt er fast allein diese Aufgabe und leistet dafür keine Arbeit im Siechenhaus oder bei der Krankenpflege.

Die restlichen vier Geweihten haben keine besonderen Aufgaben. Sie heißen Kursila Sanftleib, Iaramas Kielspitz, Haia Feldwind und Viona Lebensborn. Sie sind alle weiblich.

Außerdem gibt es noch vier Geweihtenanwärter, von denen auch nur zwei männlichen Geschlechts sind. Die beiden Mädchen sind 10 und 14 Jahre alt und heißen Garnia Zorfol und Jara. Ein weitere Name ist von Jara nicht bekannt, da sie im Alter von 2 Jahren als Findelkind im Tempel abgegeben worden war. Die beiden Jungen sind beide 13 Jahre alt und heißen Solais Falang und Kaldo Wax.





Wo immer du hingehst, da bist du dann! -BUCKAROO BANZAI-

Es geschah eines selbstgeschriebenen Abenteurers, daß unsere Helden, die selbstbewußt ihres Weges zogen, vor einen schwere Aufgabe gestellt wurden:

Sie standen an einer Weggabelung und wußten nicht, wohin sie sich wenden sollten. Der Auftrag war doch so verlockend einfach gewesen. Sie sollten nur das magische Schwert aus der Höhle der Räuber holen. Ingsheim hatten Ture, der Zwerg, und Rolf, der Krieger, schon überlegt, ob sie das Schwert nicht selbst viel besser gebrauchen konnten, aber diese Gedanken rückten in den Hintergrund, da sie sich nun wahrlich in der Zwickmühle befanden.

Doch da erinnerte sich Sila, die Elve, daß vor einer Weile ein Rabe geflogen kam, um ihnen eine wichtige Botschaft zu übermitteln:

„ES IST NICHT IMMER DER WEG DER RICHTIGE, DER DER AUGENSCHENLICHSTE IST!“

Nun überlegte Hugo, der Abenteurer, kurz und kam zu dem Schluß:

„Wir kommen aus Nordosten, so daß der Weg, der nach Norden führt, scheinbar nicht in unserer Richtung liegt. Folglich müssen wir ihn nehmen.“

Zustimmung von Sila und Ture ermunderten ihn, wirklich nach Norden zu gehen, und so schritt er munter voran. Nur Rolf war nachdenklich, was aber daran lag, daß er nun einmal ein Krieger war, und Krieger müssen kämpfen und nicht denken können.

Der Meister rieb sich indes die Hände. Zwar war die Botschaft des Raben erst für einen späteren Augenblick gedacht gewesen, aber

schließlich hatte sie die Helden auf den falschen, mit absurden Fallen und Zufallsbegegnungen gespickten Weg geführt. Genüßlich würfelte er seine Zufallsbegegnungen aus und erst nach einem zweitägigen Massaker entlang des Pfades, als Sila schon langsam die Heiltränke und Einbeeren auszugehen drohten, und schon seit mindestens fünf Kämpfen weder einer Kräuterfrau noch ein Lebenssee aufgetaucht war, kam dem Meister in den Sinn, den Helden doch etwas auf die Sprünge zu helfen, zumal sie sich vom Ziel des Abenteurers immer weiter entfernten und er auch keinen neuen Ideen für nie da gewesene Begegnungen mehr hatte, da er das Monsterhandbuch schon rauf und runter ins Rennen geworfen hatte.

‘Zwing sie zum Umkehren’ dachte er bei sich, und die vier Helden schauten etwas verwundert, als plötzlich mitten im Gebirge ein Moor auftauchte.

“So etwas ist in dieser Gegend häufiger zu finden”, erklärte der Meister in der frohen Erwartung, die Gruppe zur Umkehr bewogen zu haben. Schließlich war ein Moor ein echtes Hindernis, und das letzte seiner Art, das den Helden begegnet war, hatte ihnen nun wirklich kein Glück gebracht.

Doch unsere vier Freunde gingen weiter nach Norden und ließen sich weder durch diverse Sumpflöcher, in denen Ture beinahe ertrunken wäre, noch durch gewaltige Felsbrocken, die zufällig an allen engen Stellen den Gebirgspfad blockierten und zu gefährlichen Kletterpartien zwangen, abschrecken.

Anschließend mußten die wackeren Vier ein



Kosten: 2W6 KP
Reichweite: -
Dauer: permanent

15. Verwandlung

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Wunder ist es dem Geweihten möglich, sich in einen weißen Panther zu verwandeln, und mit dessen Werten zu kämpfen. Meist nutzt der Geweihte dieses Wunder aber, um zu verschwinden.

Voraussetzung: Stoßgebet von 7 KR

Mirakelprobe: 8/+3 gegen Stufe

Kosten: 14 KP

Reichweite: -

Dauer: 5 BR

16. Botschaft

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dieses Wunder gelingt, kann sich der Geweihte mit einem anderen seines Glaubens unterhalten, um ihn um Hilfe oder um Rat zu bitten.

Voraussetzung: Stoßgebet von 5 KR

Mirakelprobe: 16/13

Kosten: 7 KP

Reichweite: 200 Kilometer

Dauer: -

Soweit erst einmal zu den Wundern des Geweihten des Dhoman.

Einen Geweihten nun zu beschreiben, wie er entsteht, wieviele Karmaunkte er zu Beginn hat, bringt dem Meister nichts, denn es gibt nur sehr wenige von ihnen. Und die, die es gibt, werden vollständig in dieser Reihe über das Inselreich Altoum vorgestellt. Teils bei der Vorstellung der einzelnen Orden, teils aber auch bei der Beschreibung der Dörfer des Landes.

Ich möchte vielmehr noch einmal auf die Organisation des Kultes zurückkommen. Wir haben da den Oberpriester und die acht Ordensführer, aber was kommt danach.

Nach den Ordensführern kommen die einfachen Priester, die mit dem Unterrichten beschäftigt sind. Danach kommen die Geweihten, die sich noch mit den Schriften der Meister beschäftigen, aber bereits alle Wunder wirken können. Sie werden oftmals eingesetzt, um Sklaven zu besorgen, oder das Land zu schützen.

An der letzten Stelle des Tempels stehen die Novizen, die den Glauben beitreten wollen. Sie sind mit keiner Macht ausgestattet und können noch keine Wunder wirken, d.h. sie werden von Dhoman noch nicht erhört.

Im Gegenteil zu den meisten Geweihten der Zwölfgötter, ist es den Geweihten des Dhoman gestattet, ihren Gott zu verleugnen, allerdings nicht mit dem Herzen, wenn es einer bestimmten Sache dient.

Wirft ein Geweihter des Dhoman seinen Glauben ab, so wird er dafür vom Gott persönlich mit dem Tode bestraft, wenn die anderen Priester und Geweihten ihn nicht zu fassen bekommen.

So, das war es zunächst einmal zu den Geweihten des Dhoman und ihren Wundern. Natürlich ist die Altoumserie damit noch nicht beendet, im Gegenteil, es geht erst richtig los. Es kann sein, daß Ihr noch Fragen zu diesem Glauben habt, aber wartet die nächsten Teile ab, in denen die einzelnen Orden mit ihren Bräuchen und Traditionen beschrieben werden. Den Beginn machen die BLUTIGEN SCHWESTERN, deren Herrschaftsgebiet die Stadt Charypso ist. Sie sind die Herrinnen der SCHWARZEN GALEEREN.

Den dritten Teil der Serie findet Ihr in Nummer 14, und er lautet: "DIE GALEEREN DER BLUTIGEN SCHWESTERN".





schwierig sind, schwieriger als sie bis jetzt aufgeführten. Die Geweihten werden aber erst lange abwägen, ob sie nicht mit einem der passiven Wunder an das Ziel kommen, das sie erreichen wollen.

6. Versteinern

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Wunder ist es dem Geweihten möglich, einen oder mehrere Gegner zu versteinern. Die betroffenen Opfer bleiben dann sofort wie angewurzelt stehen und können nichts mehr machen. Es ist, als seien sie vorübergehend aus dem Leben geschieden, denn sie sehen oder denken auch nicht.
Voraussetzung: Gebet von 1 SR
Mirakelprobe: 0/+2 gegen Stufe
Kosten: 10 KP pro Gegner
Reichweite: 50 Meter
Dauer: 7 Tage

7. Siechtum

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dieses Wunder gelingt, verliert das betroffene Opfer, je nach seiner Konstitution (Körperkraft), Lebenspunkte. Dazu muß man die Differenz der KO (KK) zu 20 bilden. Man erhält so die Dauer in KR.
 Pro KR Dauer verliert das Opfer nun 1W6+1 Lebenspunkte.
Voraussetzung: Stoßgebet von 8 KR
Mirakelprobe: +1/+4 gegen Stufe
Kosten: 15 KP pro Gegner
Reichweite: 25 Meter
Dauer: siehe oben

8. Feuer

Beschreibung und Wirkungsweise: Bei Gelingen dieses Wunders, beginnen alle brennbaren Sachen des Opfers, die er bei sich trägt, zu brennen. Dieses Feuer brennt pro 100 Unzen brennbares Material 5 KR. Pro Kampfrunde verliert das Opfer 1W6 Lebenspunkte und natürlich alle seine Ausrüstungsgegenstände, die brennen können.
Voraussetzung: Gebet von 1 SR
Mirakelprobe: +1/+4 gegen Stufe
Kosten: 13 KP pro Gegner
Reichweite: 15 Meter
Dauer: siehe oben

9. Rost

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder wendet sich gegen alle Eisen- teile, die ein Opfer mit sich führt. Gelingt es nämlich, so beginnen alle eisenhaltigen Gegenstände, die es bei sich trägt, sofort zu rosten. Sie verlieren damit 75% ihrer Wirksamkeit.
Beispiel: Ein Zweihänder bringt

zwischen 7 und 12 Trefferpunkte. Nach diesem Wunder würde es nur noch 0 bis 3 Trefferpunkte bringen, also 1W-3.
Voraussetzung: Stoßgebet von 5 KR
Mirakelprobe: 0/+3 gegen Stufe
Kosten: 10 KP pro Gegner
Reichweite: 5 Meter pro Stufe
Dauer: permanent

10. Schatten

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder funktioniert nur, wenn der Gegner einen Schatten wirft. Dieser Schatten bekommt dann ein Scheinleben und greift seinen "Werfer" an, und zwar mit dessen eigenen Werten, die er zu dem Zeitpunkt hat. Unterliegt der Schatten, so ist er wieder normal.
Voraussetzung: Gebet von 1 SR
Mirakelprobe: +2/+4 gegen Stufe
Kosten: 9 KP pro Schatten
Reichweite: 10 Meter
Dauer: 15 KR

11. Blitze

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dieses Wunder gelingt, kann der Geweihte zehn Blitze auf seine Gegner werfen. Dazu würfelt er, als ob er einen Speer auf sie werfen würde. Ein solcher Blitz verursacht 3W6+5 Trefferpunkte.
Voraussetzung: Stoßgebet von 4 KR
Mirakelprobe: +1/+3 gegen Stufe
Kosten: 15 KP
Reichweite: wie Speer
Dauer: bis alle geworfen

Als letztes folgen nun einige Wunder, die der Geweihte auf sich selbst anwendet, beispielsweise, um sich zu heilen, oder sich zu verstecken:

13. Schrumpfen

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dieses Wunder gelingt, schrumpft der Geweihte auf eine Größe von 10 cm. In dieser Miniaturform kann er sich natürlich sehr gut verstecken, und man wird ihn nicht finden. Der Vorteil aber ist, daß er auch in seiner neuen Gestalt Wunder wirken kann.
Voraussetzung: Gebet von 1 SR
Mirakelprobe: +2/+4 gegen Stufe
Kosten: 12 KP
Dauer: bis Geweihter nicht mehr will

14. Heilung

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder ähnelt der Heilenden Hand, bringt allerdings 25 Lebenspunkte wieder.
Voraussetzung: Gebet von 2 SR
Mirakelprobe: 15



wahres Inferno an Kathastrophen überstehen, verfügte der Meister doch über ein schier unerschöpfliches Repertoire an seltsamen und gefährlichen Einfällen, aber weder Hagelanschlag noch Schneestürme, weder Steinlawinen noch Erdbeben, nicht Durst oder Abgründe konnten die Unerschrockenen aufhalten.

Endlich der Strapazen überdrüssig, wagte Rolf anzumerken, daß es wohl doch Zeit wäre, an Ort und Stelle aufzugeben, denn der Pfad erschien ihm doch sehr seltsam. Und das, so betonte er aufrichtig, obwohl er den Meister kenne.

Durch diese Aussage ein wenig gekränkt, doch von der Aussicht, die Helden endlich zur Umkehr bewegen zu können geblendet, lächelte der Meister hinter seinem Wall aus Schirmen.

Doch da fing Sila an, auf Rolf einzureden. Der Meister ahnte Fürchterliches und ver wünschte den Tag, an dem irgendsoein Rollenspielfautor vergaß, die Regelbücher nur den Spielleitern zugänglich zu machen. Und dann kam, was er befürchtet hatte.

"Ich will Rolf überreden", sprach sie mit säuselnder Stimme, "und da wir uns nicht einigen können, steht mir eine ÜBERZEUGEN-Probe zu."

Selbst Rolf wunderte sich über die neuartigen Modifikationen dieser Probe, die der Meister mit diskreten Hinweisen auf Rolfs Klugheit, Sturheit, Kampfbereitschaft und des Meisters Almacht untermauerte, doch Sila beruhigte ihre Kollegen, sie könnte auch eine Probe +9 schaffen, das ÜBERZEUGEN ihre Fertigkeit mit dem überzeugendsten Wert wäre. Und sie schafft den Wurf tatsächlich, woraufhin der Meister zähneknirschend einsieht, daß Rolf überredet wurde, den Weg nach Norden weiterzugehen.

Und wieder sucht der Meister Trost im Monsterhandbuch. Das grausame Gemetzel nimmt seinen Fortgang. Doch die Helden haben ein übernatürliches Würfelglück gepachtet, und beim letzten Kampf sah sich der Meister schon genötigt, Fortuna ein wenig auf die Beine zu helfen, daß Mutmaßungen laut wurden, er würde Attacke und Parade mit dem W6 auswürfeln.

Doch dann gelang Ture ein kritischer Treffer und wieder rollten die Würfel: Bei dem Anblick einer 20 brach unter den Helden Jubel aus, Ture schwoll die Brust und dem Meisterlein blieb nichts anderes übrig, als den Drachen für tot zu erklären.

Aber dann kam ihm die rettende Idee. Plötzlich standen die vier Metzelswütigen vor einer großen Höhle. Man wunderte sich zwar, wählte sich aber am Ziel. Freudig intonierte Ture ein Sauflied bis sich Hugo beschwerte:

"Halts Maul, du Bauer. Du hetzt uns noch die wilden Räuber auf den Hals, die sich hier bestimmt irgendwo versteckt halten!"

Langsam und vorsichtig betraten die Helden die Höhle, als hinter ihnen eine riesige Steinkugel ganz langsam, aber unaufhaltsam auf sie zu rollte.

"Ihr konntet sie nicht sehen, denn 30 Räuber haben sie ganz schnell herangerollt!"

Meuternd über die dämliche Idee und mit den Fragen "Hast du schon den Purpurturner gespielt?", "Wer hat JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES nicht gesehen?" oder "Wo ist mein Strumpfband?" auf den Lippen, flohen die vier vor dem unaufhaltsamen Tod. Als sie endlich das andere Ende der Höhle erreichten, waren drei Tage vergangen. Und stellt euch die Überraschung vor, als die Helden verwundert, die Höhle nicht schon vorher entdeckt zu haben, wieder an der alten Weggabelung herauskamen.

Nur der Meister lächelte verschmitzt ...



ALTOUM

RELIGION UND GLAUBE

von Andreas Michaelis

Nachdem Ihr im ersten Teil ein wenig allgemeines über die Insel Altoum erfahren habt, möchte ich Euch nun etwas über den Glauben an den Gott Dhoman berichten.

HERKUNFT

Der Gott Dhoman konnte seine Welt nicht mehr retten, denn sie würde mit einer anderen kollidieren. Und das, nachdem er endlich Herr über die ganze Welt gewesen war. Seine Anhänger hatten die Macht, der Rest war Schmutz und Staub.

Dhoman floh, noch bevor seine Welt untergehen würde, und er nahm seine besten Priester mit sich in die Weiten des Universums, um nach einer neuen Welt zu suchen, die einen Gott wie ihn brauchen konnte.

Schließlich entdeckte er Aventurien und erkannte, wie schwach die Zwölfgötter waren. Sie hatten auch nicht viel Zeit, sich mit ihm zu beschäftigen, denn sie waren im Kampf mit einem dreizehnten, dem Gott ohne Namen.

Und so zog er ein. Er schickte seine Priester nach Altoum, das nur so nach einer Revolte schrie, und er eroberte das Land für sich. Die Altoumi waren das auserwählte Volk, das Volk, das zum Herrschen geboren war. Bald würde er den ganzen Kontinent mit Krieg überziehen.

ORGANISATION

Die Blaubigen sind in verschiedene Ränge unterteilt, die sich wie folgt zusammensetzen. An der Spitze des Dhomankultes befindet sich der Oberpriester (Tarinbal). Danach kommen die acht Ordensführer. Ein Orden herrscht in einem bestimmten Bezirk, während der Oberpriester über das ganze Land herrscht.

Die acht Orden haben sich erst auf Aventurien gebildet. Zuvor befanden sich die Priester in dem gleichen Orden.

Hier ihre Namen:

Die Blutigen Schwestern
Die Panther Dhomans
Die Schar des Todes
Drachen von Altoum
Die Axtbrüder

Tiefende Schwerter
Racheengel Dhomans
Herrscher des Todes

Jede diese Organisationen legt den Glauben, bzw. das Wissen bezüglich der Existenz ihres Gottes anders aus, so daß alle acht Orden verschieden sind. Jeder der Ordensführer will dem Gott besonders gefallen, um gegebenenfalls Oberpriester des Kultes zu werden. Den Oberpriester stört dies nicht, im Gegenteil, denn er weiß, daß seine Priester dadurch zu übermenschlichen Dingen fähig sind. Er weiß, daß er von allen anerkannt wird, so daß er keinen Machtverlust fürchten muß.

GEWEIHTE DES DHOMAN

Bevor ich damit beginne, Euch die einzelnen Orden vorzustellen, möchte ich erst einmal die Geweihten des Dhoman beschreiben.

Die Geweihten des Dhoman sind mit einer unverhältnismäßigen Macht ausgestattet, vergleicht man sie einmal mit den Geweihten der Zwölfgötter. Das liegt aber auch daran, daß dies ein Gott ist, der für alle Aufgabenfelder verantwortlich ist, während sich die Zwölfgötter die Arbeit teilen. Der Geweihte des Dhomans ist aber eine reine Nichtspielerfigur, der nicht als Heldentyp geführt werden kann.

Je nach Orden tragen die Geweihten weite Kutten in den Farben ihres Ordens mit dem dazugehörigen Wappen. Oftmals tragen sie Masken, um von den Menschen nicht erkannt zu werden.

Mit Ausnahme des Oberpriesters und der Ordensführer tragen alle Priester und Geweihten Waffen, mit denen sie umzugehen verstehen, denn sie werden an diesen Waffen ausgebildet.

Ein Geweihter des Dhoman kann so auch leicht zur letzten Station eines Kriegers werden.

Die Klängen der Geweihten und Priester sind oftmals auch mit schnellwirkenden Schlafessenzen bestrichen, da es ihr Hauptanliegen ist, ihre Gegner zu fangen und nicht zu töten. Sklaven



werden auf dieser Insel immer gebraucht, und wenn sich einige schon auf die Insel wagen, dann sollte man sie damit belohnen, daß sie dem Gott Dhoman dienen können.

In jedem Dorf auf Altoum wird ein Vertreter des Glaubens finden, denn die Priester kontrollieren das Volk, damit keine Aufstände, vor denen man sich allerdings nur recht wenig fürchtet, entstehen. Die Präsenzen eines Geweihten in den Dörfern gibt den Einwohnern aber auch ein Gefühl der Sicherheit, denn die Altoumi wissen schon, daß die Sklaven, die für sie arbeiten, teilweise auch ehemalige Krieger sind, denen die Gefangenschaft nicht gefällt.

Doch kommen wir nun zu den Wundern der Geweihten der Altoumi. Bei den Mirakelproben findet man zwei Werte, der erste gilt dann, wenn die Geweihten auf Altoum sind, und der zweite Wert gilt für außerhalb Altoums.

Bei den Voraussetzungen reicht manchmal schon die alleinige Äußerung des Wunsches, und das Wunder geschieht. Dies gilt wiederum nur auf der Insel. Pro 100 km Entfernung von Altoum, erhöht sich die Konzentrationsphase um das Doppelte. Die Kosten sind unabhängig vom Ort, genau wie die Reichweite, Dauer und Wirkungsweise.

DIE WUNDER DER GEWEIHTEN DES DHOMAN

1. Schmerz

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dieses Wunder gelingt, verspürt der Gegner unsagbare Schmerzen, und er wird sich sofort auf den Boden fallen lassen. Er glaubt, ihm seien sämtliche Knochen im Leib gebrochen wurden.
Voraussetzung: Stoßgebet von 1KR
Mirakelprobe: -4/-1 gegen Stufe
Kosten: 3 KP pro Gegner
Reichweite: 10 Meter
Dauer: 1 Minute

2. Angst

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Wunder können die Geweihten des Dhoman derart Furcht einflößen, daß sich das Opfer nur noch bei ihnen wohlfühlt. Es wird sich ihm zuwenden und ihm bedingungslos vertrauen, ihm auch seine Waffen geben.
Voraussetzung: Stoßgebet von 3 KR
Mirakelprobe: -3/+0 gegen Stufe
Kosten: 6 KP pro Gegner
Reichweite: Meter
Dauer: 1 SR

3. Hass

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dieses Wunder gelingt, beginnt das Opfer all seine ehemalige Gefährten abgrundtief zu hassen. Er wird sich auf sie stürzen, und versuchen sie zu töten.

Voraussetzung: Stoßgebet von 6 KR
Mirakelprobe: -3/-1 gegen Stufe
Kosten: 8 KP pro Gegner
Reichweite: 12 Meter
Dauer: 1 SR

4. Schuld

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dem Geweihten dieses Wunder gelingt, empfindet das Opfer eine tiefe Schuld gegenüber dem Geweihten, und er wird versuchen, den Geweihten milde zu stimmen, in dem er ihm alles schenkt, was er besitzt. Auch seine Gefährten wird er davon zu überzeugen versuchen, daß man dem Geweihten unrecht wollte, und er wird sie mittels Überzeugung versuchen, dazu zu bewegen, ihre Schuld zu begleichen.

Voraussetzung: Stoßgebet von 4 KR
Mirakelprobe: -1/+1 gegen Stufe
Kosten: 10 KP pro Gegner
Reichweite: 10 Meter
Dauer: 5 SR

5. Orientierungslosigkeit

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn diese Wunder zur Anwendung kommt, verlieren alle Opfer die Orientierung und werden sich aussichtslos verlaufen. Nur mit einer Talentprobe auf das Talent Weg finden oder Himmelsrichtung erkennen +5 kann man den Ausgangsort wiederfinden.

Voraussetzung: Stoßgebet von 5 KR
Mirakelprobe: -2/+1 gegen Stufe
Kosten: 8 KP pro Gegner
Reichweite: 20 Meter
Dauer: 5 SR

Soweit zu den relativ passiven Wundern der Geweihten des Dhoman. Sie setzen sie meist nur dann ein, wenn sie merken, daß sie gegen ihren Gegner keine direkte Chance haben. Sie wollen mit ihnen Zeit gewinnen.

Beispiel: Die Helden sind den Sklavenjägern der Priester so gut wie auf der Spur. Ein Geweihter entdeckt sie zufällig und bewirkt das Wunder Orientierungslosigkeit auf die ganze Gruppe. Als die Helden endlich den Punkt, an dem das Unheil über sie hereinbrach, wiedergefunden haben, sind die Sklavenjäger längst fort.

Nun gibt es aber auch noch aktive Wunder, welche allerdings recht