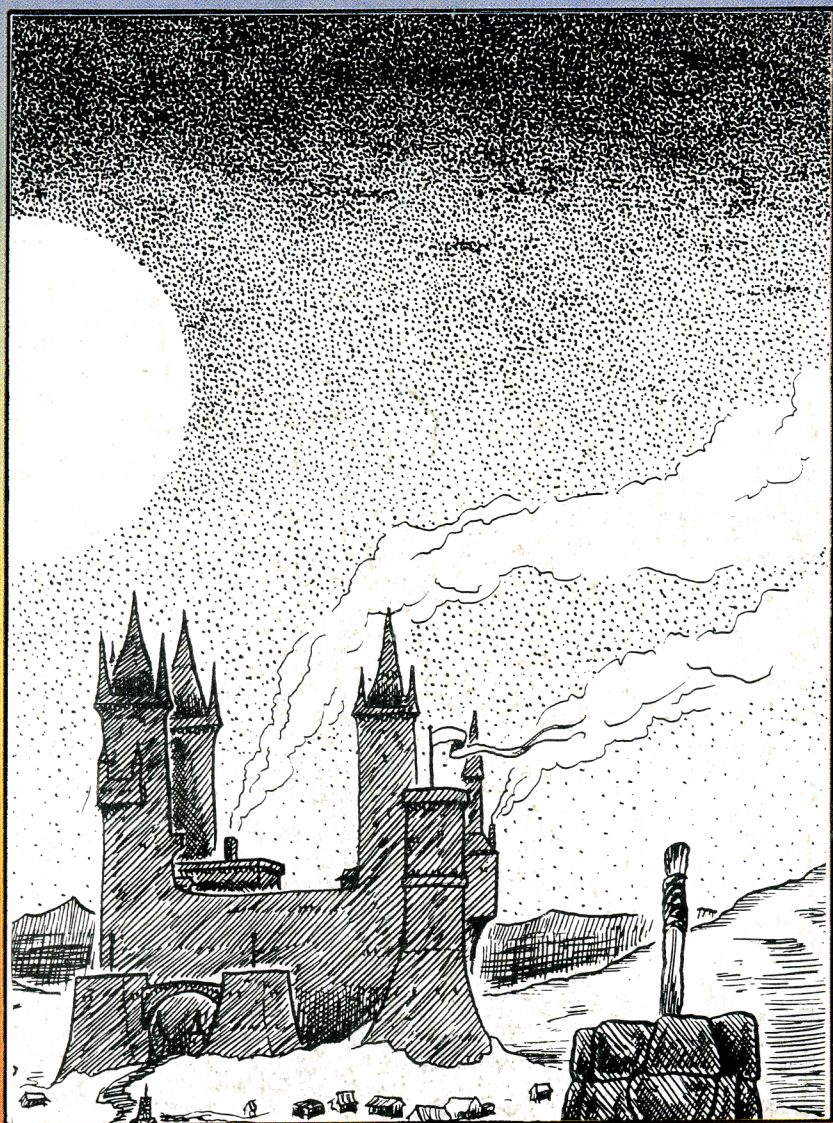


Der Letzte Held

Magazin für
Drachenland und DSA

25



Vorwort

Frohes neues Jahr, liebe Freunde!

Leider haben wir es nicht mehr geschafft, den LH 25 im Dezember zu bringen, aber ich denke, daß man sich einen Monat Verspätung ruhig einmal erlauben kann.

Vieles hat sich inzwischen in der Fantasyszene getan. So gibt es beispielsweise den Hamburger Verlag **LAURIN** nicht mehr, die **ZauberZeit** ist nun zur Legende geworden, dafür tauchte allerdings die **Nautilus** auf, und wenn man einigen Gerüchten Glauben schenken kann, wird es die **Fantasywelt** auch nicht mehr lange geben. Es sieht allgemein mau aus auf dem Zeitschriftensektor - eigentlich schade. So stellt sich doch nun die Frage, wer künftig den **DASP** (Deutscher-Abenteuer-Spiele-Preis) veranstalten wird - natürlich nur, wenn er überhaupt noch einmal vergeben werden soll.

Egal, den **Letzten Helden** gibt es auch in zehn Jahren noch, so daß sich momentan zumindest unsere Leser keine wirklichen Sorgen machen müssen. Sollte der DASP nicht mehr gefragt sein - der **Henker** steht in den Startlöchern.

Doch nun zu diesem Heft. Leider konnten wir zu diesem Zeitpunkt die farbige Karte des historischen Braunschweigs nicht veröffentlichen, aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Sie kommt in die Nummer 26, genauso wie die Walserwacht, die fälschlicherweise angekündigt wurde. Der LH 25 hat dieses Mal ein kleines **Morh-Khaddur**-Übergewicht, was natürlich die Drachenland-Freunde freuen wird. Unsere DSA-Freunde werden aber feststellen, daß alle Artikel auch für Aventurien zu gebrauchen sind. Mehr gibt es diesmal nicht zu sagen. Ich wünsche Euch wie immer viel Spaß beim Lesen des einzig wahren **Letzten Helden**

Andreas Michaelis

Dunkle Städte...

Die Gewinner unseres Wettbewerbes aus DLH 23 heißen:

Steffen Schmidt aus Stuttgart
und

Thomas Maiwald aus Braunschweig

Ihre Beiträge werden im DLH 26 veröffentlicht. Beide haben das Traumreisen Abenteuer **Löffel der Macht** gewonnen.

Inhalt

Vorwort / Inhalt	3
Von den Spielertagen	4
Cen 'Cirom Eine Grenzfestung in Jhombuth	7
Das dunkle Herz Kurzabenteuer für Morh-Khaddur	13
Die Schelmin	22
Stadtgeflüster Organisationen in Havena	24
Wüstenkrieg Tips und Karten	27
Das Jhanarsidh Ein Wesen aus den Magi- schen Königreichen	33
Havena-Fanfare Albernia wird Königreich	37
Wenn Riesen niesen Fünf Freunde auf dem Weg ins Verderben	40
Haus der toten Augen Das Maskenmuseum in Havena	44
Schwarz-Weiß...	50
Halbe Sache	52
Südseezauber	54
TWERPS	56
Kurz vorgestellt	57
DLH-NEWS	58

Von den Spielertagen

Tom Dalglish versus Der Letzte Held

Ein Gespräch mit dem Harn-Master

Die Essener Spielertage sind Jahr für Jahr ein besonderes Ereignis, zu dem sich unter anderem alles einfindet, was in der Rollenspiel-szene Rang und Namen hat. Mit bunten Schildern, einem Massenangebot von Waren und lärmenden Videoclips buhlen sie um die Aufmerksamkeit der Besucher und deren Geld.

An manchen Ständen wurden aber auch als stillere Attraktion Spielrunden unter der Leitung von Rollenspiel-VIPs angeboten, in denen man die Gelegenheit nutzen konnte, dem Schöpfer *seines Systems* gegenüberzutreten. (Wer träumt nicht davon, einmal das »Schiff der verlorenen Seelen« unter der Schirmherrschaft von Uli Kiesow zu erleben?) Diese günstige Gelegenheit haben wir vom Letzten Helden genützt, um einige Worte mit Tom Dalglish zu wechseln, der Gast am Stand von Mania-Productions war und zu den Urvätern und Hauptinitiatoren der Rollenspielwelt »Harn« gehört.

Tom Dalglish erwies sich als ein sympathischer Mann mit bereits ergrautem Haar und stattlicher Figur, der sogar seine Brettspielrunde unterbrach, um allen Fragen Rede und Antwort stehen zu können. Das Gespräch fand unter denkbar schlechten Bedingungen statt - in der unmittelbaren Nähe der Computerspiele, die einen Heidenkrach veranstalteten, am Rande eines Ganges, wo sich die Besuchermassen entlangwälzten und natürlich in englischer Sprache. Der Verlauf des Interviews soll im Folgenden kurz umrissen werden.

Seinen Anfang nahm die Geschichte des »Harn«-Rollenspiels im Jahr 1981. Zur gleichen Zeit, als in Deutschland die erste Fas-

sung von Midgard erschien, publizierte Tom Dalglish in Kanada den ersten Baustein einer Welt, die inzwischen zu den detailliertesten im gesamten Fantasyrollenspielbereich gehört, und durch ihren inneren Zusammenhalt und insbesondere den gesellschaftlich-historischen Hintergrund zahlreiche und treue Anhänger gefunden hat.

Dieser ersten Veröffentlichung war eine lange Phase des Spielens und Testens im eigenen Kreise vorausgegangen, in der sich die Spieler immer wieder daran gestoßen hatten, daß »High-Fantasy«-Welten über keinerlei innere Logik verfügten. Warum sollte man Stadtmauern oder Brücken bauen, wenn es überall Zauberer, fliegende Teppiche und Drachen gibt, die solche »irdischen« Bauten ad absurdum führten? Somit war der Kerngedanke von »Harn« gefunden. Es sollte eine Welt entstehen, die funktioniert und solchen Fragen standhalten kann.

Bei ihrer Arbeit orientierten sich Tom und sein Partner Robin Crossby zunächst am mittelalterlichen England, der Normandie und Frankreich. Später, als die Welt weiter wuchs, nahmen sie zusätzlich historische Einflüsse aus dem skandinavischen und dem deutschen Raum hinzu. Die Einfühlsamkeit, mit der sie in ihren Veröffentlichungen das pseudohistorische Bild ihrer Welt vermitteln, mag zunächst überraschen - ist man doch aus den Landen jenseits des großen Teichs meist anderes gewohnt. Aber sowohl Robin als auch Tom stammen aus Europa - Robin wurde in London geboren, und Tom ist 1967 von Schottland aus übergesiedelt - und beide haben einen Abschluß in Geschichte gemacht,

Der Letzte Held

der dem deutschen Magister entspricht. Sie wissen also, worüber sie schreiben. Ihre übrige Fachkenntnis stammt aus den zahllosen Büchern, die sie in ihrer Freizeit verschlingen, denn die 'Quellenforschung' sehen beide als sehr wichtigen Bestandteil ihrer Arbeit an.

Neben der Spielwelt 'Harn' entstand als einzig logische Konsequenz aus der Absicht, eine stimmige Welt zu entwickeln, vier Jahre nach der ersten Publikation das Rollenspiel 'Harnmaster', da sich die Faktoren *Welt* und *System* unentwegt beeinflussen. Seitdem wurde am Harnmastersystem unendwegt herumgefeilt, verbessert und ausprobiert, so daß nun die Veröffentlichung einer zweiten, überarbeiteten Version bevorsteht.

Dabei wurde das Regelwerk in zwei separate Bücher geteilt - das Spielerbuch und das Spielleiterbuch - von denen das erste bereits in wenigen Monaten erscheinen soll. Den Hauptunterschied zur ersten Ausgabe von Harnmaster wird dabei ein detaillierter Einblick in die Spielwelt ausmachen, der für die Spieler jederzeit zugänglich sein soll und ihr Allgemeinwissen und ihre Welterfahrung darstellt.

Das Erscheinen des ersten, von deutschen Autoren geschriebenen Abenteuerbands für Harnmaster 'Die Toten des Winters' (eine Besprechung des Bandes befindet sich ebenfalls in dieser Ausgabe) ist laut Tom Dal-

gliesh ein sicheres Zeichen dafür, daß sich das System auch weiterhin auf dem deutschen Markt etablieren und neue Anhänger finden wird. Dazu wird die sorgfältige Arbeit von 'Mania Productions' ebenso beitragen wie der ausgewogene, aufeinander abgestimmte Inhalt der Harnprodukte, der seiner Meinung nach annähernd der Denkweise des deutschen Publikums entspricht.

Inzwischen wird in Kanada für 'Die Toten des Winters' bereits eine Übersetzung angefertigt, was deutlich zeigt, daß Tom Dalgliesh mit der Arbeit der deutschen Autoren zufrieden ist, und den Band für würdig erachtet, in seine Produktionspalette aufgenommen zu werden. Nach seiner Auskunft hofft er auch in Zukunft auf weitere Materialien aus deutschen Federn, so daß es zwischen 'Mania Productions' und 'Columbia Games' zu einem produktiven Austausch kommt. Besser kann man sich eine Zusammenarbeit zwischen zwei Verlagen gar nicht vorstellen.

Da inzwischen die Brettspielpartner unruhig auf ihren Stühlen herumzurutschen begannen, und ich mich meiner Meinung nach mit meinem Englisch genügend blamiert hatte, ließ ich das kurze Gespräch ausklingen und verabschiedete mich von Tom Dalgliesh. Für die Zukunft habe ich mir jedenfalls vorgenommen, die Veröffentlichungen des Harnsystems trotz ihrer recht stolzen Preise etwas genauer zu begutachten...

Andreas Mätzing

... und was sonst noch?

Einmal im Jahr treffen sich für vier Tage in den Messehallen in Essen Spielverlage, Kleinverleger und der ein oder andere Spielevertrieb oder -händler zu den Spielertagen "Spiel", um neue Spiele vorzustellen oder anzubieten. Für den Besucher ist das die Möglichkeit die Neuheiten unter die Lupe zu nehmen oder sich mit den Autoren über deren Spiele zu unterhalten - ein Angebot, das auch in diesem Jahr wahrgenommen wurde.

In sechs großen Hallen präsentierten Hersteller und Verlage aus dem In- und Ausland die verschiedensten Spiele. Unser besonderes Interesse galt der Halle 13, die zum wiederholten Male Ausstellungsstätte für den gesamten Fantasy- und Rollenspielbereich war. Ergänzt wurde das Angebot dieser Halle durch eine pompösen Stand der Firma Nintendo. Wahrscheinlich, die kleinen Aussteller in seiner Nähe waren nicht zu beneiden, denn wie schon im

Der Letzte Held

Vorjahr ging von den Gameboys, Super-Nintendos und anderen Computerspielen ein ohrenbetäubender Lärm aus.

"She's out again!" Mit diesem kurzen Ausspruch läßt sich der mächtige Stand von FanPro beschreiben, die sich erneut dazu hinreißen ließen, BattleTech-Videos zu präsentieren. Ununterbrochen lief ein Spott in englischer Sprache. Auch wenn er die Kunden anlockte, spätestens nach der einhundertsten Wiederholung mochten die Aussteller in FanPro-Nähe ihn nicht mehr hören.

In unmittelbarer Nähe zur BattleTech und Shadowrun-Hochburg befand sich ein Stand von Schmidt-Spiele, an dem neben DSA auch einige Brettspiele ausprobiert werden konnten. Zudem wurde ein Blick in die nahe DSA-Brettspielzukunft gewährt. Teil 3 - Das Tal der Drachen wird genauso in diesem Jahr erscheinen, wie ein DSA-Dinosaurier-Spiel.

An der Stelle, wo eigentlich ein Stand von LAURIN hätte sein sollen, wurden in diesem Jahr Spiele von EUROGAMES verramscht. Wer die Spielemacher aus Hamburg treffen wollte, mußte in Halle 10 zu Queens-Carrom herabsteigen. Laurins Herz schlägt nicht mehr...

Neu war der **Kursraum-Rollenspiele**, in dem die Rollenspielverlage ihre Abenteuer vorstellen konnte. Leider nahm die **Mech-Force-Germany** den größten Teil dieser Fläche ein, so daß eine ruhige Rollenspielatmosphäre nicht zustande kam.

An den weiteren Ständen der Halle konnte man dann beispielsweise WDS, Fantasywelt, Spiel&Fantasy, PP&P, den VF&SF oder den Trivial-Book-Shop finden; die einen mit Neuheiten, die anderen mit einer riesigen Auflage, die zum Kaufen einlud. Kostümierte Live-Rollenspieler blieben im Jahr 1993 glück-

licherweise eher die Ausnahme, den meisten schien noch der besonders nette Artikel in der Bild am Sonntag in den Knochen zu stecken.

Aufgefallen ist, daß die meisten Fanzines und Fan-Verlage diesmal nicht auf der Messe vertreten waren. Der heftige Anstieg der Ausstellungsgebühren fand gerade unter ihnen Opfer. Mit der "Gilde der Fantasy-Rollenspieler", dem "Beilunker Reiter" und "Myth of Adventure" waren wenigsten Anlaufpunkte für Fanzine-Freunde verhanden.

Selbstverständlich wurden auch dieses Mal neue deutsche Rollenspiele präsentiert. Während **Vampire** (Schwert und Feder) ein Übersetzung ist, erschienen mit **Angili** (atra-poesis) und **Space Gothics** (Fantastische Spiele)

zwei deutsche Projekte. Alle drei Rollenspiele befassen sich mit dem Horror-Genre, das sich verstärkt auszubreiten scheint, denn mit **In nominae satanis** (Truant) wird in diesem Jahr ein weiteres Horror-Rollenspiel erscheinen.

Die "Spiel'93" war eine Veranstaltung, die als durchaus gelungen betrachtet werden muß. Zwar blieben die Besucherzahlen an den beiden ersten Tagen hinter den Erwartungen zurück, dafür wurde es Samstag und Sonntag umso enger in den Gängen zwischen den Ständen.

Brauchte man sich am Donnerstag oder Freitag nur zu einem Stand seiner Wahl begeben, um ein neues Spiel zu testen, so mußte man an den beiden weiteren Tagen schon etwas Glück haben, wollte man einen freien Platz erhaschen.

Trotzdem ist ein Besuch der Spielertage sehr zu empfehlen. All denen, die 1993 keine Zeit gefunden hatten, um nach Essen zu fahren, möchte ich den 20. bis 23. Oktober 1994 ans Herz legen, wenn es heißt: **Spiel '94**.

Andreas Michaelis





Morh-Khaddur

Cen 'Cirom

Eine Grenzlandfeste in Jhombuth

von Oliver Schrüfer

Das unsichere Grenzgebiet zu den Wildländern, dem Lebensraum der Trolle, Orks und Oger, wird durch siebenundzwanzig Fürstentümer gesichert, die zusammen die Region Hazzard'an bilden. Die hiesigen Grenzfestungen können auf eine lange, bewegte Geschichte zurückblicken. Einige der Siedlungen am Rande des Reiches - wie auch die Krähenburg Cen 'Catur - sind blühende Orte, an denen zahlreiche Menschen leben und beinahe schon kleine Städte bilden.



Andere Festungen, abseits der großen Straßen gelegen, fristen ein eher erbärmliches Dasein. Cen 'Cirom im Fürstentum Neruch'dhar ist einer dieser verlorenen Orte. Zweimal fiel die Festung schon unter dem Ansturm der Orkstämme, und diejenigen, die innerhalb ihrer Mauern lebten, waren ausnahmslos erschlagen worden. Doch jedesmal ließ der Fürst die Mauern auf den rußgeschwärzten Trümmern wieder neu errichten.

Unter den Soldaten des Fürsten gilt es als Unglück, nach Cen 'Cirom zu kommen - insbesondere, seitdem ein Seher behauptet hat, daß in naher Zukunft, in einer besonders finsternen Nacht, sich die Toten der verlorenen Schlachten um die Burg wieder erheben würden, um ihre Festung zurückzuerobern.

1. Die Lage

Ein Reisender, der Cen 'Cirom zum Ziel hat, muß sich weit in den Norden begeben, wo das schäumende Meer an die schmale Nordwestküste des Reiches flutet. Dort, auf einem kahlen Hügel thronend, findet er abseits der häufig befahrenen Handelswege die gedungenen Mauern der Grenzlandfeste, die von weitem nur durch die alles überragende Silhouette des Hauptturmes auszumachen ist.

Cen 'Cirom erreicht er über einen schmalen, ausgetretenen Pfad, der sich gut und gerne eine Fußstunde durch spärlich besiedeltes Hügelland schlängelt, ehe er sich in einer weitläufigen Spirale zur Kuppe eines ausladenden Hügels emporwindet und vor dem stabilen, ausschließlich tagsüber geöffneten Holztor endet.

Die Festung mit ihren gut zwanzig Bewohnern beiderlei Geschlechts - Soldaten wie Handwer-



ker - wird von einem Händler namens Grugar Girkund einmal wöchentlich mit Lebensmitteln und Dingen des täglichen Bedarfs beliefert, der mit seinen Maultieren als einziger Lasten durch das unwegige Gelände zu transportieren vermag.

2. Die Burg

2.1. Der Burghof

Zugang zum Burghof erhält man über das aus tiefbraunen Eichenbalken bestehende Tor, das mit Eisenbeschlägen verstärkt ist und von innen mit einem stabilen Querbalken verschlossen werden kann. In einem der Flügel befindet sich eine schmale Tür, durch die man nachts in die Burg eingelassen wird, bzw. aus ihr heraus gelangen kann.

Der Hof selbst ist nahe der Mauer spärlich mit Gras bewachsen. Vor den Stallungen (2.3) befindet sich ein dreißig Meter tiefer Brunnen, an den sich eine flache Pferdetränke anschließt. Mitten auf dem Hof ragt ein Misthaufen zwei Meter hoch auf, der von einer hölzernen Umgrenzung eingefasst und von den stationierten Soldaten als Latrine genutzt wird. Daneben steht ein windschiefer Hühnerstall, der von einem Drahtgitter umgeben ist.

2.2. Der Hauptraum

Der Hauptraum Cen'Ciroms dient den zwölf Soldaten als Unterkunft, als Aufenthaltsraum wie auch als Küche. Hierzu befindet sich ein steinerner Kamin mit einer ausreichend großen Kochgelegenheit und allem Zubehör wie Töpfe, Messer und Besteck in der dem Eingang gegenüberliegenden Ecke. An den Wänden stehen die Betten der Bewohner des Raumes, bestehend aus einem niedrigen Holzgestell, das mit Stroh ausgefüllt und mit einer schmutzigen Decke abgedeckt ist. Zwei Tische mit Stühlen in der Mitte sorgen für Sitzgelegenheiten, die die Soldaten in langweiligen Stunden zu Glücksspielen wie auch für abendliche Saufgelage nutzen.

2.3. Die Stallungen

Die Stallungen bieten Platz für acht Pferde, wobei die Boxen normalerweise ausnahmslos

belegt sind. Eine schiefe, knarrende Leiter führt auf den Heuboden, auf dem Stroh und Hafer für die Tiere gelagert werden. Sättel, Pferdebürsten und Satteldecken finden sich über den ganzen Raum verteilt wieder.

2.4. Der Kerker

Der Kerker wird von einer schmalen dafür aber sehr stabilen Tür verschlossen, für die es nur einen Schlüssel gibt, der in ständigem Besitz des Hauptmanns Ymroth ist. Das Innere ist erwartungsgemäß unwirtlich gestaltet. Der Boden besteht aus feuchter niedergetretener Erde, auf der sich an einigen wenigen Stellen altes Stroh wiederfindet. Licht fällt nur durch schmale Ritze in der aus Holzböhlen bestehenden vier Meter hohen Decke herein, von wo aus die dumpfen Schritte der Wache haltenden Soldaten an die Ohren der Eingeschlossenen dringt.

2.5. Die Schmiede

Die Schmiede ist in den Wohnbereich und die sich außerhalb des Gebäudes befindliche Werkstatt untergliedert. Im Wohnbereich finden sich alle Einrichtungsgegenstände, die eine fünfköpfige Familie (Elskar, Frau Fruina und drei Kinder) zum Leben benötigt. Elskar vermag zerbrochene Waffen und abgeschlagene Rüstungsteile zusammenzuschmieden - für feines Schmiedekunstwerk sind seine Pranken allerdings zu ungeschickt.

2.6. Ymroths Raum

Ymroths Raum offenbart sich einem Betrachter als gemütliche Wohnstube, in der der Befehlshaber der Feste so manche kalte Winterstunde alleine verbracht hat. Wollteppiche auf dem Boden und bunt bestickte Wandbehänge nehmen dem Raum viel von der Kälte, die von den dunklen Steinquadern ausgeht, aus denen der Hauptturm Cen'Ciroms errichtet worden ist.

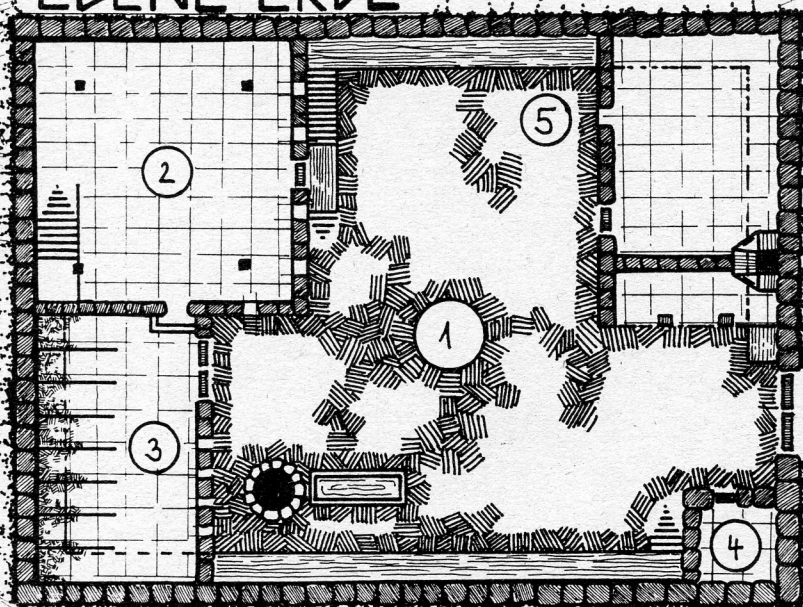
2.7. Die Aussichtsplattform

Die Aussichtsplattform bietet Blick und freies Schussfeld nach allen Seiten. Vier Holzbalken stützen das schindelgedeckte Dach, das an einigen Stellen wasserdurchlässig geworden ist, weswegen nach einem Regenschauer Pfützen auf dem hölzernen Boden zu finden sind.

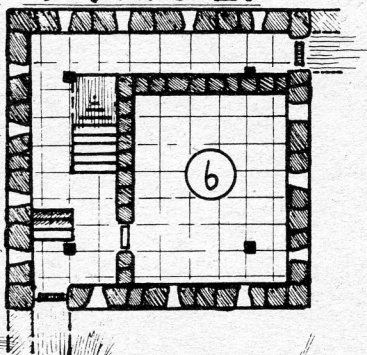


KEN'CIROM

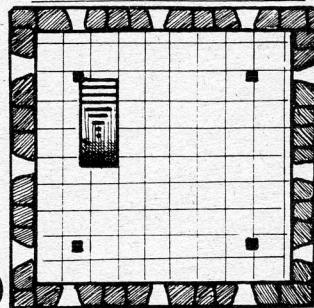
EBENE-ERDE



TURM I.



TURM II.





3. Besondere Bewohner

3.1. Ymroth ob 'Sirgom

DSA: MU: 16, KL: 14, CH: 10, GE: 16, KK: 17, IN: 15, FF: 9, AG: 3, HA: 1, RA: 1, GG: 1, TA: 1, NG: 2, JZ: 2, LE: 77, AT: 16, PA: 15, RS: 4, TP: 1W+6 (Zweihänder), MR: 6, MK: 40

Midgard: Grad: 8, St: 88, Ge: 82, Ko: 92, In: 68, Au: 47, pA: 60, Sb: 63, LP: 14, AP: 45, RK=PR, RW: 71, HGW: 76, B: 23, Res. +14/16/14, Abwehr +15, Angriff: Bihänder +14 (2W6)

Ymroth ob 'Sirgom ist der Hauptmann der Grenzlandfeste. Er ist an Loyalität kaum zu übertreffen und versieht seine Aufgabe mit all dem Dienstester, der ihm nach dreißig Jahren in den jhombuthischen Streitkräften noch geblieben ist. Er hat in einem halben Dutzend Schlachten mitgefochten und war an mehreren Strafexpeditionen in die Wildländer beteiligt. Dennoch macht er sich über seine hoffnungslosen Lage keinerlei Illusionen - mit seiner geringen Besatzung vermag er keinem Angriff allzu lange Widerstand zu leisten.

Ymroths Haare sind im Laufe der Jahre eisgrau geworden und unter seiner struppigen Mähne zeichnet sich ein entschlossenes, von Narben entstelltes Gesicht ab. Seine dunklen Augen haben an Durchdringungsvermögen kaum eingebüßt, und wer dem stechenden Blick des Kommandanten standhalten will, sieht sich von ihnen durchbohrt und glaubt, bis in die Tiefen seiner Seele durchleuchtet zu werden.

Dies ist nicht zuletzt einer der Gründe, weswegen Ymroths Mannen durch die Hölle gehen würden, um ihn aus den Klauen von Feinden zu retten. Im Falle einer Entscheidung zwischen dem Reich und dem Kommandanten, würden sich nicht wenige tapfere Recken Cen 'Ciroms auf die Seite Ymroths schlagen, was den altgedienten Haudegen insgeheim mit Stolz erfüllt.

Im Gegensatz hierzu ist sein Verhältnis zu

Rholbyn (s. unten) alles andere als ungetrübt, da ihn dessen Aufmüpfig- und Respektlosigkeit vor Oberen mitunter sehr erbost und an den Rand der Beherrschung treibt. Würde Ymroth ob 'Sirgom nicht um die Fähigkeiten und den Wert Rholbyns, hätte er ihn schon längst höchstpersönlich in die Wildländer gejagt.

3.2. Elskar Nharr 'bak

Elskar Nharr 'bak, der den Posten des Festungsschmiedes bekleidet, ist nicht jhombuthischer Herkunft. Er wurde in E 'irdaana geboren, von wo aus er nach vierundzwanzig Jahren nach einem mittelschweren Vergehen (er hatte einen Soldaten der königlichen Streitkräfte niedergeschlagen, nachdem dieser gegen seine Frau handgreiflich geworden war) gegen die Gesetze des Landes fliehen mußte und sich nach jahrelanger Wanderschaft in diesen äußersten Winkel des Reiches zurückgezogen hat.

Elskar ist, wie es sich für einen ordentlichen Schmied gebührt, stark und breitschultrig. Entgegen seines wilden Äußeren ist er unerwartet sanftmütig und hängt in einer freien Minute gerne visionärem Gedankengut nach, das er bei Gelegenheit mit Fruina, seiner intelligenten Frau, austauscht.

3.3. Rholbyn

DSA: MU: 17, KL: 14, CH: 13, GE: 17, KK: 9, IN: 18, FF: 14, AG: 3, HA: 3, RA: 1, GG: 1, TA: 1, NG: 4, JZ: 1, LE: 48, AT: 14, PA: 13, RS: 2, TP: 1W+2 (Kurzbogen, Schwert), MR: 3, MK: 25

Midgard: Grad: 5, St: 56, Ge: 88, Ko: 71, In: 94, Au: 77, pA: 50, Sb: 70, LP: 14, AP: 29, RK=LR, RW: 93, HGW: 69, B: 25, Res. +13/14/12, Abwehr +13, Angriff: Langschwert +10 (1W6+1), Bogen +10 (1W6)

Rholbyn vom Volk der Hobbits ist, wie oben bereits angedeutet, wohl die respektloseste



Person im Umkreis mehrerer Tagesmärsche. Hinter vorgehaltener Hand wird er von der Besatzung der Feste gern als "laufender Meter" bezeichnet, was ihn jedoch nicht davon abhält, sich groß aufzuspielen und, wenn Ymroth gerade außer Sicht- und Hörweite ist, lautstark herumzukommandieren. Rholbyn hat ein schier unermessliches Repertoire an Flüchen und vulgären Ausdrücken, weswegen seine Gesellschaft nicht jedermanns Geschmack ist. Weibliche Wesen haben es hierbei sogar noch schwerer als Männer, da Rholbyn als Frauenhasser bekannt ist und recht gerne einen derben Scherz auf deren Kosten macht.

Sieht man jedoch von dieser Charakterschwäche einmal ab, entpuppt sich der Hobbit in den besten Jahren als unersetzlich. Seine Fähigkeiten, sich spur- und lautlos durch das Gelände zu bewegen, mit dem Bogen kleinste Ziele auf größte Entfernungen zu treffen, sich im Schatten unsichtbar zu machen und das Gras wachsen zu hören, machen ihn für je-

dermann als Kundschafter recht wertvoll.

Zu guter Letzt verdient Rholbyns Äußeres eine kurze Beschreibung. Auf seinem Kopf sitzt ein vorne spitz zulaufender grüner Filzhut, in dem seitlich eine bis knapp über den Boden reichende Pfauenfeder steckt. Er trägt tags wie nachts ein zerrissenes Wollwams von undefinierbarer Farbe - dem Kleidungsstück haftet daher ein strenger Geruch nach vergesenem Bier und Speisen, nach Pferdedung, frischem Heu und sonstigen Essenzen und Düften an, der, wenn man ihm zu nahe kommt, einem schon gehörig den Atem verschlagen kann.

Rholbyn ist mit Grugar Girgund (s.oben) recht gut befreundet, so daß er rasch informiert werden kann, wenn Ymroth seine Dienste benötigt. Der Hobbit hält sich nämlich vorzugsweise in den Dörfern und Gehöften rund um Cen'Cirom auf, da er nach eigenen Aussagen von zuviel "Bleischädeln" (er meint Soldaten) Hautausschläge bekommt.

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

TSR		 <i>Space Hulk Britannia Civilization Red Beret Empire</i> WDS	
	FASA		
TALSORIAN	RAL PARTHA		
 <i>RuneQuest Traumpark Cyberpunk Star Wars Paranoia</i> WDS		ICE	WHITE WOLF
		STEVE JACKSON	AVALON HILL
		GRENADIER	WEST END



**VERTRIEB
IMPORT
VERLAG**

Welt der Spiele GmbH
 Am Martinszehnten 5
 D-60437 Frankfurt
 Telefon: (0 69) 50 40 71
 Telefax: (0 69) 50 13 17



Das dunkle Herz

Kurzabenteuer in Jhombuth

von Andreas Mätzing

Der Dämonenfürst Aiy-Dshorr lag im Sterben. Auf seinem Lager in den lichtlosen Abgründen zwischen den Welten ruhte der unförmige Körper der einst so mächtigen Kreatur der Finsternis. Überall in dem aufgedunsenen Leib brannte das ihn allmählich vergiftende Feuer der von den gesegneten Waffen geschlagen Wunden. Dort, wo das geweihte Wasser seine Gestalt benetzt hatte, war das dunkle Fleisch tief aufgebrochen, und die unzähligen Seelen derer, die von dem dämonischen Fürsten in den Jahrtausenden seiner düsteren Existenz verschlungen worden waren, entwichen an den Stellen als unfaßbare Schemen ihrer quälenden Gefangenschaft. Mit der letzten entkommenen Seele würde auch das unheilvolle Sein Aiy-Dshorr unwiderruflich enden.



Daher scharrte der verendende Fürst seine ergebensten Diener zusammen und hielt sie an, sein Herz in die Gefilden der Sterblichen zu tragen, auf daß es dort neue Kräfte sammeln, und er so in seiner alten Pracht wiedererstanden könne. Seine Geschöpfe taten, wie es ihnen aufgetragen war. DouthNhumoon, der Wandler, nahm das schwach schlagende Organ an sich und hob es empor in die Bereiche, die von der ihnen verhaßten Sonne erreicht werden konnten. Damit das dämonische Herz nicht sofort von dem vernichtenden Licht getroffen werden konnte, umgab er es mit einer schützenden Hülle und trug es als niedergehender Stern auf die auserwählte Welt. Dies ereignete sich vor drei Tagen...

Allgemeines zum Abenteuer

Das folgende Szenario spielt im tiefsten Winter in Hazzard'ran, dem Grenzland zwischen Jhombuth und den Wildländern, in dem die Abenteurer mit dem Herz des Dämonenfürsten und den Diener, der es beschützt, konfrontiert werden. Haupthandlungsort des geheim-

nisvollen Geschehens wird die Feste Cen'Cirom sein, deren Beschreibung sich ebenfalls in diesem Heft befindet.

DSA: Es ist auch ohne größere Schwierigkeiten möglich, daß Abenteuer in Aventurien anzusiedeln. Dort ist Cen'Cirom zu Füßen des Überwals zu finden, wo die Feste das Bornland



vor den namenlosen Kreaturen schützen soll, die manchmal aus dem unzugänglichen Massiv in das von den Menschen bewohnte Land hinabsteigen.

1. Spuren einer Winternacht

Es gibt viele Gründe, weshalb die Helden in dieser unwirtlichen Gegend unterwegs sein könnten. Vielleicht müssen sie eine wichtige Nachricht nach Cen'Ciom bringen, oder es treibt sie die Aussicht auf eine Anstellung als Söldner zu der kleinen Festung. Möglicherweise sind sie auch nur von ihrem ursprünglichen Weg abgekommen, was angesichts der immensen Schneemassen, unter den das Land begraben liegt, kein Wunder wäre.

Glücklicherweise ist die Nacht sternenklar, und im kalten Mondlicht schimmern die eisbedeckten Hügel wie verzaubert. Auch wenn sie seit geraumer Zeit niemanden mehr getroffen haben, wissen die Abenteurer doch, daß sie nicht ganz verloren sind - eine deutlich sichtbare Spur, die in nördlicher Richtung führt, weist ihnen den Weg durch die verschneite Einöde. Sie stammt von drei bis vier Pferden, die hintereinander laufen und einem Menschen, der sie zu Fuß begleitet. (Es handelt sich um die Spur des Händlers **Grugar Gurgund**, der mit seinen vier Maultieren Nahrungsmittel zur Festung bringt. Sie sind bereits mehrere Stunden alt.) Nach einiger Zeit gesellen sich allerdings die Abdrücke zahlreicher, ausgesprochen großer Wölfe aus den dichten Tannenwäldern hinzu, die ihrem weiteren Verlauf folgen.

Nach einer knappen Stunde erreichen die Helden schließlich die Stelle, an der die gut dreißig Wölfe über Grugar hergefallen sind. Die Maultiere liegen mit zerrissenen Kehlen und steifgefrorenen Gliedern im vom Kampf zerwühlten Schnee. Die Waren, die sie getragen haben, sind im weiten Umkreis verteilt. Die meisten der Lebensmittel - Getreide, Trockenobst und Steckrüben - sind aber glücklicherweise noch brauchbar. Grugar selbst ist ebenfalls an diesem Ort zu finden. Er wurde im Kampf halb von einem stürzen-

den Maultier begraben und lebt noch - auch wenn er stark verletzt, unterkühlt und ohne Bewußtsein ist. Wird der Händler nicht versorgt und rasch an einen wärmeren Ort gebracht, muß er wahrscheinlich bald sterben.

Von den Wölfen ist weit und breit nichts mehr zu sehen. Ihre Spuren entfernen sich in nördlicher Richtung und führen schließlich zum Gutshof (s.u.). Die noch unversehrten Güter für die Feste Cen'Ciom sind zu zahlreich, als daß die Abenteurer sie zusammen mit dem verwundeten Händler mitnehmen könnten.

Wahrscheinlich werden die verirrtten Abenteurer nun wieder ihrem ursprünglichen Weg folgen, um einen bewohnten Ort in dieser eisigen Öde zu erreichen. Dabei begleitet sie weiterhin die deutlich sichtbare Spur des Wolfsrudels. Falls die Gefährten einen anderen Weg einschlagen, kann der Spielleiter sie auch auf die dunklen Rauchschwaden am nächtlichen Himmel aufmerksam werden lassen, die von dem niedergebrannten Gutshof aufsteigen, um sie an diesen Ort zu führen.

2. Der Gutshof

Das Anwesen liegt in einer Talsenke zwischen hohen, dicht stehenden Tannen, die geheimnisvoll im nächtlichen Wind und unter der Last des Schnees knarren. Ansonsten liegt eine drückende Stille über dem Ort. Die beiden Häuser - wahrscheinlich ein kleines Wohnhaus und ein anliegender Stall - waren aus Holz errichtet und sind vollkommen heruntergebrannt. Auch hier sind überall Wolfsspuren zu finden. Dazwischen künden dunkle Flecke vergossenen Bluts im weißen Schnee und die Abdrücke schwerer Stiefel von einem heftigen Kampf, der zwischen den Bewohnern des Hauses und dem Rudel getobt hat.

Untersuchen die Abenteurer den Ort etwas genauer, können sie feststellen, daß die Wölfe mit ausgesprochener Wildheit gegen die Behausung vorgegangen sind. Wahrscheinlich konnten die Tiere durch ein Fenster, die Tür oder das Strohdach eindringen. Das Feuer



wurde möglicherweise dadurch verursacht, daß die Menschen versucht haben, sie mit Fackeln zurückzutreiben.

Die verstümmelten und teilweise vom Feuer verzehrten Leichen der Bewohner des Anwesens lassen sich zwischen den Trümmern ebenfalls finden. Es sind fünf Erwachsene - drei Männer und zwei Frauen - sowie drei Kinder zwischen sechs bis zehn Jahren. Unter den zusammengefallenen, rußgeschwärzten Balken versteckt sich noch **Jhana**, ein dreijähriges Mädchen mit großen, verstörten Augen und kränklichem Äußeren. Ansonsten ist sie unversehrt. (Wird sie nicht entdeckt, beginnt sie zu weinen...) Allerdings steht sie unter einem schweren Schock - außer ihrem Namen, einigen zusammenhangslosen Wortbrocken und der Auskunft, daß Cen'Cirom nicht mehr weit entfernt im Norden liegt, ist ihr nichts zu entlocken.

3. Was ist geschehen?

Nachdem der Diener des sterbenden Dämonenfürsten Aiy-Dshorr nach Morh-Khaddur gelangt war, mußte er das verletzliche Herz seines Herren in die Nähe von Menschen bringen - auf daß es von deren Lebenskraft zehren und langsam genesen könne. Hierfür verlieh er ihm das Aussehen eines menschlichen Kindes. Er selbst aber verwandelte sich in einen Wolf - ein großes, dunkles Tier mit glühenden Augen, wie es noch niemals zuvor erblickt wurde - und versammelte eine Herrschar der grauen Jäger aus den Tannenwäldern um sich. An der Spitze des gewaltigen Rudels zog er nach Norden, wo in großer Einsamkeit die Feste Cen'Cirom lag - geradezu ideal für seine Zwecke. Dorthin beabsichtigten er, das Dämonenherz zu bringen.

Auf seinem Weg zur Grenzfestung traf der dämonische Diener auf den Händler und hetzte die Wölfe auf ihn, da der Unglückliche das Kind gesehen hatte, das er bei sich trug. Im Glauben, daß Grugar Girgund tot sei oder

zumindest erfrieren würde, zog DouthNhu-moon weiter bis nach Cen'Cirom. Mit Hilfe seiner Zauberkräfte überfiel er einen nahegelegenen Gutshof, tötete alle Bewohner und ließ dort das Herz seines Herren in der Gestalt des Kindes **Jhana** zurück - darauf vertrauend, daß es gefunden und in die Burg gebracht wird.

DouthNhu-moon, der Wandler

DSA: MU: 25, LE: 80, AU: -, AT: 15,
PA: 13, AE: 150, RS: 5, TP: 2W+6,
MR: 12, GS: 12, MK: 50

Midgard: Grad: 10, LP: 24, AP: 50, RK=LR,
RW: 70, HGW: 80, B: 30,
Res. +16/16/14, Abwehr +16,
Zauber +17
Angriff: Biß +11 (1W6+5)

Besonderheiten:

Er ist an seine Wolfsform gebunden; wird mit der Vernichtung des 'Dunklen Herzens' augenblicklich von dieser Ebene gebannt.

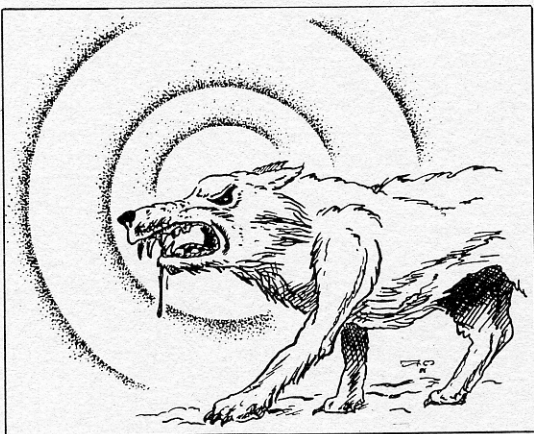
Fähigkeiten:

Kann Feuer speien und besitzt Macht über alle Wölfe. Er beherrscht die menschliche Sprache.

Zaubersprüche:

(DSA) Bannbaladin 16, Große Verwirrung 11, Foramen-Foraminor 12, Dunkelheit 11

(Midgard) Macht über Menschen, Verwirren, Zauberschlüssel, Bannen von Licht





4. In Cen Cirom

Da es das Ziel des dämonischen Diener ist, daß das Kind die Feste erreicht, wird er die Wölfe gegen die Abenteurer schicken, sollten diese sich dazu entschließen, im zerstörten Gutshof zu bleiben oder einen anderen Weg einzuschlagen. Es sind wahrlich zu viele, als daß die Helden hoffen könnten, gegen sie auf Dauer zu bestehen - außerdem zeigen die Tiere eine schon beängstigende Intelligenz bei ihrem Vorgehen gegen die Charaktere, als würden sie von einem höheren, mächtigeren Wesen geleitet.

Falls die Gefährten sich auf die schneebedeckten Tannen flüchten, verlieren sie alle Reittiere an das Wolfsrudel, indem sie entweder vertrieben oder gerissen werden. Anschließend zieht es sich zurück und warten im Verborgenen darauf, daß die Helden die Bäume wieder verlassen. Ohne Pferde verbleibt nur Cen Cirom als einzig erreichbarer Zufluchtsort.

Werte der Wölfe:

DSA: MU: 17, LE: 35, AT: 10, PA: 5, RS: 3,
TP: 2W+2, MR: 3, MK: 14

Midgard: Grad: 3, LP: 18, AP: 22, RK=TR,
RW: 65, HGW: 55, B: 30,
Res. +11/13/11, Abwehr +12,
Angriff: Biß+8 (1W6)

Besonderheiten:

Zeigen keine Furcht vor Feuer, da sie durch eine **dämonische Dienerkreatur** gelenkt werden (s.o.)

Die Feste Cen Cirom liegt nur eine halbe Wegstunde zu Pferd von dem zerstörten Gutshof entfernt. Falls sich die Gefährten freiwillig auf den Weg dorthin machen, werden sie auf ihrer letzten Etappe immer wieder von dem schaurigen Heulen eines Wolfes begleitet, das von überall her Antwort erhält. Es ist aber die ganze Zeit keines der Tiere zu entdecken. Ansonsten werden die Gefährten von den grauen Jägern gnadenlos bis an die Pforten der Festung gehetzt. (Eine Beschreibung

der Feste und ihrer Bewohner findet sich ebenfalls in diesem Heft.) Ob der späten Stunde müssen die Helden erst einmal auf sich aufmerksam machen, da daß schwere Eingangstor natürlich geschlossen ist, und von der Torwache keine Spur zu sehen ist, die sich an einen wärmeren Ort verkrochen hat.

Gleich, unter welchen Umständen die Abenteurer Cen Cirom erreichen, sie werden freundlich aufgenommen. Ohne viele Fragen versorgt man ihre Pferde und weist ihnen einen Schlafplatz im Hauptraum (2) zu. Um den verletzten, noch immer bewußtlosen Händler kümmern sie sich ebenfalls. Das verstörte 'Mädchen' Jhana aber bringen sie zur Schmiede (5), da **Fruina** die einzige Frau in der Festung ist, und sie das Mädchen dort besser aufgehoben meinen als zwischen den Soldaten.

Am nächsten Morgen widmet sich dann der Hauptmann Ymroth ausführlich den Bedürfnissen und Berichten der Helden, und bemüht sich, ihnen so gut es geht zu helfen. Da die wenigen Soldaten in Cen Cirom auf die Lebensmittel Grugars bitter angewiesen sind, schickt der Hauptmann eine Expedition von vier Soldaten (und einigen Abenteurern?) mit zwei zusätzlichen Packpferden los, um die Güter zu bergen. Während dieses Unternehmens kommt es zu Zusammenstößen mit den Wölfen, bei denen schließlich auch Douth-Nhumoon in Erscheinung tritt.

Werte der Soldaten:

DSA: MU: 12, LE: 44, AT: 13, PA: 12, RS: 3,
TP: 1W+4 (Schwert), 1W+3 (Speer), MR: 3,
MK: 20

Midgard: Grad: 3, LP: 12, AP: 21, RK=LR,
RW: 75, HGW: 80, B: 23,
Res. +11/13/11, Abwehr +12,
Angriff: Kurzsword+8 (1W6+1),
Dolch+8 (1W6), 1. Speer+9 (1W6-1)

Das Unternehmen sollte gelingen - insbesondere, wenn die Soldaten von den Abenteurern



unterstützt werden - auch wenn der zweite Angriff durch die Wölfe auf dem Rückweg zur Festung ziemlich heftig ist. Dabei sollte den Abenteuern klar werden, daß sie es mit einem gefährlichen, übernatürlichen Wesen als Gegner zu tun haben, das an der Spitze des Wolfsrudel steht.

Nach der Rückkehr der Expedition beginnt die Belagerung Cen'Ciroms durch die Wölfe - es mögen inzwischen weit über hundert sein. Ständig schleichen sie um den unbewaldeten Hügel herum und beäugen feindseelig die starren Mauern. Dabei bleiben sie immer gerade außer Schußweite, so als wüßten sie genau, welche Gefahr ihnen droht. Das einzige Ziel der Belagerung ist es, die Menschen innerhalb der Burg - in der Nähe des Dunklen Herzen - zu halten.

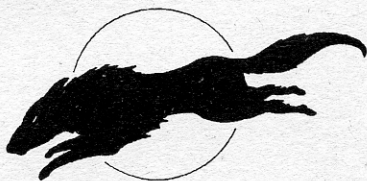
5. Erste Untersuchungen

Der Händler hat von dem Überfall der Wölfe schwere Wunden davongetragen und wird von einem schweren Fieber geplagt. Es besteht auch kaum Aussicht auf Besserung, da sich kein ausgebildeter Heiler auf Cen'Cirom befindet. Die Hilfe, die ihm die Soldaten zukommen lassen können, würde zwar ausreichen, ihn am Leben zu halten. Aber das Dunkle Herz wird ihn mehr und mehr seiner Lebenskräfte berauben (s.u.), so daß er wahrscheinlich in der dritten Nacht stirbt, falls die Abenteurer dies nicht zu verhindern wissen. Es ist aber möglich, den fiebernden Grugar von Wölfen phantasieren zu lassen und von einem kleinen Kind, das von ihnen auf dem Rücken durch die winterlichen Wälder getragen wird.

Das Verhalten der **Wölfe** empfinden die Soldaten als äußerst sonderbar. Natürlich gibt es sie vereinzelt in den ausgedehnten Tannenwäldern, aber ihr Revier liegt eigentlich weiter oben in den eisigen Höhen der Berge. Von einem dämonischen Wesen, daß die Wölfe beherrscht, wissen sie nichts. Vor vier Jahren gab es in einem besonders harten Winter eine Wolfsplage in dieser Gegend. Damals haben die Soldaten Cen'Ciroms und der

umliegenden Festungen - Cen'Bhurrtur im Norden und Umbar'Tyrjeed im Süden - wochenlang Treibjagden abgehalten und sehr viele der gefährlichen Tiere erschlagen.

Der Hobbit **Rholbyn** befindet sich noch nicht auf Cen'Cirom - er wird sich am zweiten Tag einfinden. Er ist der einzige, der engeren Kontakt zu den umliegenden Höfen pflegt und unter deren Bewohnern viele Freunde hat. Rholbyn allein kann auch mit Bestimmtheit sagen, daß in dem zerstörten Hof nur acht Personen gelebt haben. Dies waren der freie Bauer **Durwhyn** mit seiner Frau **Thorgya**, die beiden unfreien Knechte **Ihrwyn** und **Jasthal**, sowie Jasthals Frau **Onghia**. Thorgya hatte zwei Kinder - den zehnjährigen **Sardhic** und die achtfährige **Aechmer** - aber Onghia hatte nur ein Kind, den fünfjährigen **Ghal**. Ein dreijähriges Mädchen mit dem Namen Jhana ist dem Hobbit Rholbyn aber vollkommen fremd.



Jhana bleibt still und in sich gekehrt. Dies ist das Verhalten, das DouthNhumoon dem dunklen Herz des Dämonenfürsten gegeben hat, damit es unbemerkt unter den Menschen verweilen kann. Da Jhana im eigentlichen Sinn kein echtes Wesen sondern nur ein Teil einer sterbenden dämonischen Kreatur ist, kann sie auch nicht aktiv handeln. Wohl vermag sie aber auf Einflüsse aus der Umwelt zu reagieren. Der Familie des Schmieds ist an dem kleinen Mädchen kaum etwas besonderes aufgefallen. Nur zwei Dinge sind erwähnenswert: Jhana nimmt keinerlei Nahrung zu sich, und **Ilrasha**, die nur drei Monate alte Tochter Fruinas, beginnt immer erbärmlich zu weinen, wenn sie in Jhanas Nähe gebracht wird.



Sonstige **Berichte über Ungewöhnliches und Gerüchte** gibt es unter den Soldaten einige. So haben sie den Niedergang der Sternschnuppe vor drei Nächten beobachtet und als böses Zeichen gedeutet. Auch von der bewegten Vergangenheit der Feste wissen sie so einiges zu berichten. So soll es noch vermauerte Gewölbe unter der Burg geben, die aus den Tagen stammen, als Cen'Cirom zum ersten Mal errichtet wurde. Vor zwanzig Jahren wurde die Feste und all ihre Bewohner von einem orkischen Schamanen verflucht, als dieser im Kerker (4) starb, nachdem er sieben Jahre an dem lichtlosen Ort verbracht hatte; sein Geist sucht seitdem die dunkle Zelle manchmal heim.

6. Dunkelheit senkt sich herab

Damit der Dämonenfürst Aiy-Dshorr wieder neu entstehen kann, muß sein Herz mindestens eine sterbliche Seele in sich aufnehmen. Dies geschieht, sobald jemand durch die Einflüsse des Dunklen Herzens stirbt. Dabei gewinnt es zusätzliche Kräfte, wenn eine möglichst große Anzahl von Menschen seinem Wirken unterliegt.

Jeweils um Mitternacht, wenn der Einfluß der dämonischen Kräfte auf die Welt der Sterblichen am größten ist, überfällt eine bleiernde Müdigkeit alle Bewohner Cen'Ciroms und zwingt sie in einen nur wenige Minuten währenden Schlaf, gegen den man sich nur mit magischen Mitteln schützen kann. In dieser kurzen Zeit entzieht das Dunkle Herz allen Schläfern einen Teil ihrer Lebenskraft und nimmt sie in sich auf. Jemand, der wachbleiben konnte, empfindet diesen Vorgang als starken, stechenden Schmerz im Herzen, ist aber gegen den Vorgang geschützt.

Bei allen Personen, die einen Teil ihrer Kraft an das Dämonenherz verloren haben, erscheint ein kleiner dunkler Fleck auf der Brust, der mit jedem Mal anwächst.

DSA: In jeder Nacht verlieren alle Bewohner einen Punkt ihrer Körperkraft und 1W6-2 Lebenspunkte.



Midgard: Zu Mitternacht büßen alle Bewohner der Feste Cen'Ciom 1W6 Punkte ihrer Konstitution und einen Lebenspunkt ein.

Diese Schäden werden erst wieder regeneriert, wenn das Dunkle Herz vernichtet ist. Kommt es in der dritten Nacht zur Wiedergeburt des Dämons, sind sie **permanent!**

Wird im Verlauf des Abenteuers irgendwann Jhana direkt angegriffen oder intensiv bedroht, spürt dies DouthNhumoon sofort und führt die Wölfe gegen die Festung, um das Herz seines Herren zu schützen. Seinen magischen Fähigkeiten vermag auch das verriegelte Burgtor nicht lange zu widerstehen. Mit dem Tod des Herzens wird aber auch sein dämonischer Diener von dieser Welt verbannt, und ohne dessen Führung fällt das Wolfsrudel ebenfalls rasch wieder auseinander.

Jhana:

DSA: MU: 1, LE: 1 (+40/Mitternacht), AU: 200, AT: 1 (+2/Mitternacht), PA: 1 (+2/Mitternacht), RS: 0, TP: 1W6 (+2/Mitternacht), MR: 15, MK: 10 (+10/Mitternacht)

Midgard: Grad: 1, LP: 2 (+4/Mitternacht), AP: 10 (+30/Mitternacht), RK=OR, RW: 10, HGW: 10, B: 21, Res. +19/19/19, Abwehr +5 (+2/Mitternacht), Angriff: Berührung +2 (+3/Mitternacht) (1W6-1)

Besonderheiten:

Jhana vermag weder zu essen noch zu trinken. Alle Tiere werden in ihrer Nähe nervös, da sie ihre dämonische Natur spüren. Ähnlich verhält es sich mit der jüngsten Tochter des Schmieds. Das Dunkle Herz kann nicht aktiv handeln. Wird es angegriffen, vermag es sich aber zu verteidigen.

Fähigkeiten:

Im 'Unterbewußtsein' steht das Herz mit seinem Diener DouthNhumoon ständig in Verbindung.

7. Unter dem Bann des Herzen

Der nun geschilderte Verlauf ist stark von den Aktivitäten der Helden abhängig und soll dem Spielleiter nur einen Eindruck vermitteln, wie sich das Szenario entwickeln könnte.

Der erste Tag

Ymroth ob Sirgom entsendet eine Expedition von vier Soldaten, um die Nahrungsmittel des Händlers zu bergen (s.o.). Sie werden dabei mehrfach von Wölfen und ihrem dämonischen Anführer angegriffen. Dennoch können die Soldaten nach Cen'Ciom zurückkehren. Die Belagerung der Feste beginnt.

Um Mitternacht entzieht das dunkle Herz zum ersten Mal allen Bewohnern der Burg einen Teil ihrer Lebensenergie.

Fun & Fantasy
TROLLHAUS
Spiele Bücher Würfel Miniaturen

Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz (Nähe Hbf)
Tel.: (06131) 61 86 30
Mo. - Fr. ab 12.00 Uhr
Sa. ab 10.00 Uhr

Jeden Dienstag ab 14.00:
MINIATUREN BEMALEN
Jeden Donnerstag ab 18.00:
SPIELEABEND

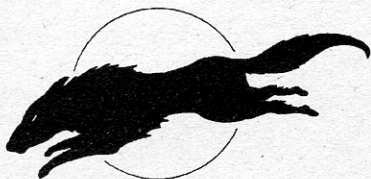


Der zweite Tag

Rholbyn erreicht - von den Wölfen gehezt - Cen'Cirom. Seine Ankunft wird von allen begrüßt, nur Ymroth läßt so etwas wie 'Der hat mir gerade noch gefehlt...' verlauten. Der Halbling weiß zu berichten, daß nirgendwo sonst im Land jemand unter den Grauen Jägern zu leiden hat.

Daraufhin veranlaßt Ymroth, daß ein freiwilliger Meldereiter aus den Reihen seiner Männer nach Norden zur Feste **Cen'Bhurrtur** aufbricht, um von dort zusätzliche Hilfe zu holen, da er sich mit seinen Männern einem derart großen Rudel nicht gewachsen sieht. Ein junger Hitzkopf namens **Perayia** übernimmt die gefährliche Mission und bricht in den Mittagsstunden schwer bewaffnet auf. Ein Teil der Wölfe folgt ihm.

Die Soldaten, die den verwundeten Händler pflegen, entdecken beim Wechseln der Verbände einen dunklen Fleck über dessen Herzen. Jede andere Person in der Burg hat diese Verfärbung ebenfalls (außer Rholbyn natürlich und Jhana (!)).



Um Mitternacht entzieht das dunkle Herz zum zweiten Mal allen Bewohnern der Burg einen Teil ihrer Lebensenergie. Ein Posten, der zu diesem Zeitpunkt gerade auf der Mauer patroulliert, stürzt in den Innenhof und verletzt sich dabei schwer.

Der dritte Tag

Durch die Einflüsse des Herzen sind in der vergangenen Nacht alle Hühner im Stall auf dem Burghof gestorben. Ihr Tod reicht aber

nicht aus, den Dämonenfürsten neu entstehen zu lassen.

Der Halbling Rholbyn hat nun ebenfalls einen ersten, dunklen Fleck auf seiner Brust. Die der anderen Bewohner sind auf die doppelte Größe angewachsen. Jhanas Leib ist (natürlich) makellos.

Vor den Toren liegt im Schnee der leblose Körper des Meldereiters, der von den Wölfen im Schutz der Dunkelheit dorthin gebracht wurde. DouthNhumoon will so die Menschen in der Burg demoralisieren und sie dazu veranlassen, sich weiterhin in den Mauern zu verschanzen. Ymroth läßt den Leichnam des Unglücklichen hereinholen und mit allen Ehren verbrennen.

Um Mitternacht entzieht das dunkle Herz zum letzten Mal allen Bewohnern der Burg einen Teil ihrer Lebensenergie. Mit dem Tod des Händlers Grugar Girkund hat das Herz seine erste Seele geraubt, und Aiy-Dschorr entsteht aufs Neue. Die menschliche Hülle fällt von dem Herzen ab, und dieses kehrt in Form eines davonschießenden Balls schwarzen Feuers in die lichtlosen Domänen der Kreaturen der Finsternis zurück. Alles, was sich zu diesem Zeitpunkt in demselben Raum wie Jhana befunden hat, wird durch den Vorgang zu Stein (Von den Bewohnern Cen'Ciroms ist niemand anwesend. Wo jedoch die Abenteurer sind, wissen wir nicht...)

Auf alle Personen, deren Lebensenergie zum Wiederentstehen des Dämons beigetragen hat, fällt ein Fluch (Auswirkungen: Meisterentscheidung), der erst wieder abfällt, wenn sie ihrerseits einen Dämon getötet hat. Eine überwundene Kreatur der Dunkelheit befreit aber jeweils nur ein Opfer von seinem Leiden.

8. Ein glückliches Ende?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Abenteurer den wahren Schuldigen der unglücklichen Geschehnisse erkennen und unschädlich machen können. So ist Jhana die einzige, die nicht an den Verdunklungen auf



ihrer Brust zu leiden hat und auch keine Zeichen der Schwächung zeigt, wie sie bei allen anderen zu beobachten sind.

Es mag (hoffentlich) nicht jederman (und jederfrau) Sache sein, ein verstörtes, dreijähriges Kind zu töten, auch wenn es sich ein wenig merkwürdig verhält. Wenn aber der geschwächte Händler im Fieberwahn (am Besten in der zweiten Nacht) von einem Kleinkind stammelt, das auf dem Rücken der Wölfe geritten ist, von Rholbyn erfahren, daß die Familie des zerstörten Gutshofs gar keine dreijährige Tochter gehabt haben und die seltsamen Umstände ihres Auffindens in Zusammenhang bringen, könnten die Charaktere da schon ganz anders denken.

Entschließen die Helden sich, Jhana zu verstoßen, weil sie sie nicht töten wollen, wird

das kleine Mädchen von den Wölfen sofort weggebracht, und der ganze Spuk hat auf Cen'Ciom ein Ende. Allerdings brächte DouthNhumoon das Herz seines Herren sofort an einen anderen Ort, um dort das Vorhaben zu wiederholen.

Gelingt es den Gefährten jedoch, den dämonischen Diener - beispielsweise bei einem gezielten Ausfall oder sobald die Wölfe Cen'Ciom stürmen - zu töten, fällt die Gestalt des Kindes vom Herzen ab, und seine wahre Natur wird sichtbar. Das Herz Aiy-Dshorrs ist eine gestaltlose Masse dränender Dunkelheit, die zu grauem Staub zerfällt, sobald sie direkt mit Sonnenlicht in Berührung kommt.

Gleich, auf welche Weise die Abenteuerer dieses Szenario um das Dunkle Herz überstehen, sie haben sich 130 AP redlich verdient.



Buchhandlung

FANTASIA

Inh. Peter den Hoet

Helmholtzstr. 7

24143 Kiel

Tel. 0431/77 314

FAX 0431/736621

UNSER PROGRAMM:

FANTASY-ROLLENSPIELE

SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIELE

BRETTSPIELE & TABLETOP-

SPIELE

MINIATUREN & MODELLE

FANTASY- & SCIENCE-FICTION-

LITERATUR

ENGLISCHE VIDEOS

COMICS (DEUTSCHE UND AMIS)

alles neu und antiquarisch

Öffnungszeiten:

Mo - Fr 12.00 - 18.30

Samstag 11.00 - 14.00

FANTASIA-Versand:

Tel. 0431/736765

Die Schelmin

Über einen öffentlichen Abenteuerwettbewerb
und ein städtisches Rollenspieltreffen

Wir befinden uns in der Stadt Braunschweig - nicht etwa in einem kleinen Laden, in dem es von Rollenspielmaterial nur so wimmelt, auch nicht im Wohnzimmer eines Spielverrückten, sondern in einem Büro des Jugendamtes. Hier soll nicht entschieden werden, wie das Rollenspiel die lieben Kinder der Stadt zur Gewalt verleitet, hier werden zum dritten Mal die Vorbereitungen für eine außergewöhnliche Aktion getroffen.

Es klingt wie ein Märchen, aber es ist wahr: in Braunschweig organisiert das Jugendamt ein gut besuchtes Rollenspieltreffen und schreibt im Rahmen dessen einen bundesweiten Abenteuerwettbewerb für Nachwuchsautoren aus. Zum dritten Mal wird das beste Abenteuer gesucht, das unter dem Motto **"Fantasy gegen Gewalt"** geschrieben wurde.

Das Treffen

Erstmals öffneten sich 1992 die Tore des Jugendzentrums **Roxi** für ein Rollenspieltreffen, auf dem man an zahlreichen Spielrunden teilnehmen, diskutieren oder einfach nur plaudern konnte. Der Erfolg des Treffens be rauschte die Organisatoren derart, daß spontan entschieden wurde, es im nächsten Jahr zu wiederholen. Es bekam neue schönen Namen **FaRoT**, was nicht mehr als **FANTASY-ROLLenspiel-Treffen** bedeutet.

Da sich die Besucher beim ersten Treffen auf die Füße traten, wurden neue Räumlichkeiten gesucht und gefunden, so daß es unnötig ist, sich permanent anzuschreien, um seinem Nachbarn klarzumachen, daß man gewillt sei, sein Schwert zu ziehen.

Ein großer Zuschauermagnet sind die Podiumsdiskussionen, zu denen immer Größen aus der Fantasy-Szene eingeladen werden,

und in denen Themen angesprochen werden, die das Sendungsbewußtsein eines Jugendamtes ausdrücken: Gewalt im Rollenspiel, Frauen im Rollenspiel, Kommerzialisierung des Rollenspiels, usw.

Hervorhebenswert ist neben dem geringen Eintrittspreis auch die preiswerte Küche (vom Jugendzentrum und von der Schreiberjugend organisiert). Sie versorgt die Spieler so gut, daß es beinahe überflüssig wird, eigene Cola-Flaschen und Butterbrote einzupacken.

Der Wettbewerb

Unter dem Motto **"Fantasy gegen Gewalt"** können auch in diesem Jahr selbstgeschriebene Abenteuer an das Jugendamt Braunschweig (siehe Anzeige) geschickt werden. Die Verantwortlichen wollen so den Autorennachwuchs fördern, wobei dem Sieger des Wettbewerbs ein Fantasy-Hologramm und die Veröffentlichung des eigenen Werkes im **Drachenland-Verlages** winkt. Aber auch die Autoren der Abenteuer, die die Plätze zwei und drei belegen, sollen nicht mit leeren Händen dastehen, so daß auch diese Abenteuer veröffentlicht werden.

Im Januar '94 wird nun das Siegerabenteuer des letzten Wettbewerbes erscheinen. Bei ihm handelt es sich um **"Die Prinzenmacher"** von Dietmar Krah. In dem Abenteuer werden die Helden, nachdem sie sich als Fänger eines Drachen auszeichnen konnten, mit dem Auftrag betraut, die Prinzessin eines seltsamen Landes zu befreien. Ein sehr stimmungsvolles Szenario, das den Preis zurecht gewonnen hat, da es fast völlig ohne Gewalt arbeitet.

Die Veröffentlichung von **"Rüdigers Fluch"** und **"Schatten über Bärenfels"** ist für die nächsten Monate geplant. Andreas Michaelis



Stadtgeflüster

Organisationen in Havena

von Andreas Michaelis

Teil 1

»Havena, eine Stadt mit nahezu 20000 Einwohnern, wird, wie einige Leute fälschlicherweise immer wieder glauben, nicht direkt von Fürst Cuanu-Ui-Bennain regiert. Er ist der Fürst von Albernien und hat lediglich seinen Sitz in der Stadt am Großen Fluß.

Auch wenn sich der Einfluß des Fürsten nicht leugnen läßt, das Oberhaupt der Stadt und der

Mark Havena ist der Markvogt Ardach Herlogan, der dem Ältestenrat vorsitzt und nur dem Fürsten wirklich verantwortlich ist.

Es ist nahezu selbstverständlich, daß ein Mann allein keine ganze Stadt regieren kann, und so gibt es einige Gremien und Gruppierungen, die dem Edlen zu Glydwick zur Seite stehen, oder die dafür sorgen, daß die Ordnung in der Stadt aufrecht erhalten werden kann.

(Aus der Festschrift "1000 Jahre Neues Reich" des Hesinde-Tempels zu Paburin)

Ältestenrat

»Fyrderhyn solle es geben eyne Rhat, der wache yber die Geschycke unser Stadt Havena. Diesem Rhat möge zuvorstynnden der weytest Mann, welcher Stadtaelst genennet werdet. Dero Rhat selbigst möge Aelstrhat geheyszen werden.«

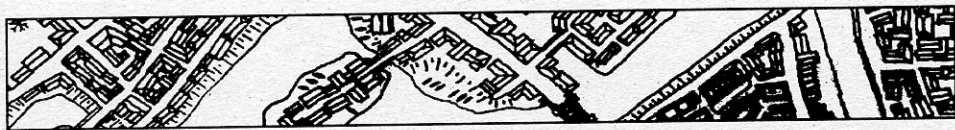
(Auszug aus einer der ältesten Stadtverordnungen Havenas, etwa 1750 vor Hal)

Die höchste Vertretung der Stadt kann auf eine lange und bewegte Geschichte zurückblicken, die bis in die Gründerzeit der Stadt zurückreicht. Den traurigen Höhepunkt dieser Geschichte bildet mit Sicherheit die Auflösung des Rates im Jahre 933 vor Hal durch Hela-Horas.

Nahezu 650 Jahre lang gab es daraufhin keinen Ältestenrat mehr. Erst im Jahre 292 vor Hal wurde er auf Geheiß des Fürsten Thorn Bennain wieder eingesetzt, wobei er zunächst nur für Handel, Verkehr und Planung verantwortlich war.

145 vor Hal wurde dem Ältestenrat der Rat der Kapitäne untergeordnet, so daß dieser fortan sämtliche Geschicke der Stadt lenkte. Diese Unterordnung geschah rein formell. Der Rat der Kapitäne ist auch heute noch für alle Hafen-, Seefahrt- und Flußschifferangelegenheiten zuständig.

Der Ältestenrat ist für innerstädtische Aufgaben verantwortlich. Ihm unterstehen die städtischen Beamten sowie die Stadtgarde, mit deren Hilfe Anordnungen nötigenfalls durch-



gesetzt werden können. Er setzt sich aus Mitgliedern des Zunftrates, dem Rat der Kapitane, sowie aus angesehenen Bürgern der Stadt und hohen Vertretern der Tempel zusammen. Alles in allem umfaßt er 49 Mitglieder ausfolgenden Fraktionen:

- 12 Vertreter der örtlichen Tempel
- 5 Vertreter des Rates der Kapitane
- 7 Vertreter des Zunftrates
- 25 angesehenen Bürger der Stadt

Während die Tempel, der Rat der Kapitane und der Zunftrat selbst bestimmen, wen sie in den Ältestenrat schicken, sucht traditionell der Fürst die angesehenen Bürger aus. Hierbei finden zumeist finanzstarke Kaufleute, Stadtadlige, der Geldadel und Vertreter des Militärs Berücksichtigung. Es ist aber nicht auszuschließen, daß auf diesem Wege weitere Zunftmeister in den Ältestenrat kommen.

In den letzten Jahren vertraute Fürst Bennain die Auswahl der Bürger immer öfter dem Markvogt Ardach Herlogan an, so daß dieser Leute einsetzen konnte, die seiner Politik entsprechen. Er verfügt somit über eine beachtenswerte Fraktion im Ältestenrat, mit deren Hilfe sich viele Anträge leicht realisieren lassen.

Letztendlich stellt der Ältestenrat eine bunte Mischung aus repräsentativen Persönlichkeiten Havenas dar. Er hat beratende Funktion und ist für das Wohl der Bürger verantwortlich. Aufgaben wie die Verteilung von Baugebieten oder von städtischen Aufträgen an die einzelnen Zünfte werden vom Ältestenrat verteilt. Sie bedürfen aber der Zustimmung des Markvogtes, die nur in den wenigsten Fällen ausbleibt, da sich der Vogt auf die Vertreter verläßt. Für einen Beschluß reicht eine einfache Mehrheit, wobei der Ältestenrat nur in voller Stärke beschlußfähig ist.

Alle vier Jahre wählt der Ältestenrat den Bürgermeister der Stadt Havena. Er ist neben dem Markvogt der höchste offizielle Vertreter der Stadt und genießt viele Vorrechte. Im Rat selbst übernimmt er lediglich die Leitung, wobei er sich eigentlich immer auf eine Mehr-

heit verlassen kann, die ihm den Rücken stärkt.

In der Stadt am Großen Fluß wird gemunkelt, daß die Wahl des Bürgermeisters nie mit rechten Dingen zugeht. Von gewaltigen Bestechungssummen ist die Rede, aber auch von konkreten Morddrohungen. Nur selten schafft es ein Ratsmitglied, den Bürgermeisterposten durch reine Überzeugungskraft zu erlangen.

Seit dem Jahr 12 Hal ist nun der Patrizier Taranion Fhuraic Bürgermeister Havenas, und niemand zweifelt daran, daß er auch im Jahr 24 Hal wiedergewählt werden wird, auch wenn er in Praiosson Greifas einen mächtigen Widersacher hat.

Der Ältestenrat im Spiel:

Politische Spannungen können immer für interessante Abenteuer sorgen. Dies gilt ganz besonders für Havena, wo es üblich ist, Stimmen zu kaufen, oder andere Ratsmitglieder einzuschüchtern. Die Helden könnten von einem bedrohten Abgeordneten beauftragt werden, sein Leben zu schützen. Andererseits ist es denkbar, daß sie ein Ratsmitglied einschüchtern sollen.

Auf jeden Fall ist bei Abenteuern, in denen der Ältestenrat eine Rolle spielt, Vorsicht angesagt. Man sollte niemals vergessen, daß Ardach Herlogan die wirkliche Macht in Havena hat. Sollte diese bedroht werden, haben die Helden kaum eine Chance, seinen Häschern und somit der Moorbürg zu entgehen. Welch klägliches Ende für mutige Helden...

Neuigkeiten:

Am 12. Boron 21 Hal begann die Diskussion um den Ratssitz für die Vertreter des Ingerimms, deren Tempel seit wenigen Jahren in Havena steht. Noch sprechen sich viele Abgeordnete gegen diesen zusätzlichen Sitz aus, aber insgeheim wird gemunkelt, Ardach Herlogan sei für eine Vergrößerung des Rates auf 51 Mitglieder. Neben dem Vertreter des Ingerimms könnte somit auch ein weiterer Vertrauter des Markvogtes einen Sitz bekommen, was diesem natürlich nur recht und billig ist.



Taranion Fhuraic

Bürgermeister von Havena

MU:	13	AG:	3	MR:	4	Stufe:	11
KL:	15	RA:	2	LE:	58	Größe:	1,67
IN:	14	HA:	5	AE:	20	Haarfarbe:	
CH:	14	TA:	2	KE:	--	braun	
FF:	12	JZ:	4	AT:	14	Augenfarbe:	
GE:	13	NG:	6	PA:	13	grün-grau	
KK:	12	GG:	5	Alter:	45	Jahre	

Waffen: Rapier, Dolch

Herausragende Talente: Stichwaffen 12, Selbstbeherrschung 11, Schätzen 15, Rechtskunde 16, Staatskunst 15,

Zaubersprüche: Bannbaladin 6

Über die Vergangenheit des Bürgermeisters von Havena ist nur sehr wenig bekannt, man sagt sich aber, daß er der uneheliche Sohn eines albernischen Edelmannes und einer havenischen Kurtisane sein soll.

Bekannt ist, daß er in der Kriegerakademie "Rondras Ehre" das Kriegerhandwerk gelernt hat. Anschließend diente er in der Fürstlich Albernischen Elitegarde und stieg dort zum Hauptmann auf. Fürst Cuanu-Ui-Bennain berief den engagierten Mann in den Ältestenrat, woraufhin Taranion seinen Dienst beim Militär beendete, um sich seinen neuen politischen Aufgaben widmen zu können.

Den Höhepunkt seiner politischen Laufbahn erreichte er, als er im Jahr 12 Hal zum Bürgermeister gewählt wurde. Seit dieser Zeit übt er dieses Amt nun aus, wobei er sich der finanziellen Unterstützungen des Kaufmannes Ongs-win von vornherein sicher sein konnte.

Für Taranion Fhuraic hat Geld immer die größte Rolle gespielt, und er ist nicht abgeneigt, sich und seinen Einfluß im Ältestenrat zu verkaufen. So war er maßgeblich daran beteiligt, daß die Magierakademie genehmigt

wurde, und ihm haben es einige Ratsmitglieder zu verdanken, daß sie nach der Geschichte mit "Efferds Vergeltung" nicht ihren Hut nehmen mußten. Nur die Götter wissen, wieviel Geld der Bürgermeister dadurch verdient hat.

Taranion lebt mit seiner Frau und zwei Kindern in einem Prachtbau in der Nähe des Rahjatempels. Mehrere Gardisten wurden abgestellt, um das kleine Anwesen zu bewachen, was die Stellung des Bürgermeisters in Havena ein wenig verdeutlicht.

Zwar ist er nur der Representant des Ältestenrates, aber dennoch ist er nicht ohne Macht, denn er weiß, daß er über eine Mehrheit im Rat verfügt, die ihm nahezu immer zustimmt. Diese Macht wird dadurch gestärkt, daß Taranion ein enger Freund des Markvogtes ist.

Zudem verfügt der Bürgermeister aus unerfindlichen Gründen über einen Zauber, den er stets bereit ist einzusetzen.

Im Spiel kann Taranion sowohl als finsterner Auftraggeber als auch als Opfer einer gemeinen Verschwörung benutzt werden. Als Gegner der Helden kann er sehr gefährlich sein.

Wüstenkrieg

Spielhilfen zum DSA-Abenteuer

"DER LÖWE UND DER RABE"

von Gerd Böder



Der Rabe und der Löwe

DSA-Abenteuer 41 und 42

Hadmar Wieser

Schmidt-Spiele

Preis: jeder Band etwa 18,- DM

DLH-Wertung



Leser des Aventurischen Boten konnten über etliche Ausgaben hinweg vom Überfall der alAnfanischen Truppen auf das novadische Kalifat und dem daraus resultierenden Krieg erfahren. Welcher echte Rollenspieler wollte nicht den schändlich Überfallenen beistehen und die Schergen Al'Anfas zurückschlagen. Möglicherweise gelüstete es aber auch einige Rollenspieler, Tar Honak und seinen Mannen beizustehen, um die ach so stolzen Wüstensöhne zu plätten.

Auf alle Fälle war der Patriarch des südlichen Stadtstaates, der je nach Standpunkt als Perle oder Pestbeule des Südens bezeichnet wird, als Angreifer in der Rolle des Bösewichts. So war es nur folgerichtig, daß Schmidt Spiele ein Gruppenabenteuer herausbrachte, in dem es galt, den guten Wüstensöhnen beizustehen und die Pläne der finsternen Boronsjünger zu durchkreuzen.

"Der Löwe und der Rabe" ist der Titel dieses zweibändigen Abenteuers, das die Spieler auf nahezu 90 Seiten in die Lage versetzt, an diesem zweijährigen Krieg mit ihren Helden teilzunehmen.

Ein ebenso löbliches wie schwieriges Unterfangen, das dem Autoren Hadmar Wieser relativ gut gelingt. Eher allgemeine Absätze über das Durchspielen einer solchen Kampagne und die entsprechenden Besonderheiten und Anforderungen werden von Artikeln zu den Personen, Einheiten und Geschehnissen dieses speziellen Krieges ergänzt. Allerdings wird der Meister mit der Umsetzung des Textes weitestgehend allein gelassen. Einzig ein zeitlich gegliederter Kalender, der die Ereignisse dieses Krieges auflistet und die kurze Beschreibung der einzelnen Einheiten können als Hilfen angesehen werden.

Der Letzte Held

Auf Kartenmaterial wurde - von schematischen Darstellungen zweier Städte abgesehen - verzichtet! Nicht eine Karte des Kampfgebietes findet sich in den zwei Bänden des Abenteuerers, geschweige denn Karten mit Frontverläufen, Truppenbewegungen oder ähnlichem. Man kann sich des Eindruckes nicht erwehren, daß man auf Kosten der Spielbarkeit auf einen größeren Umfang verzichtet hat, da man vielleicht annahm, mit einer dreistelligen Gesamtseitenzahl die Käufer abzuschrecken.

Doch wir wollen es uns nicht so einfach machen, lediglich die Mängel aufzuzeigen. Wir wollen Euch einige Anregungen geben, wie man diese Mängel beseitigen kann. Denn ohne Zweifel ist "Der Löwe und der Rabe" ein tolles Abenteuer und einer der Highlights der nun schon mehr als 50 DSA-Abenteuer.

Hinweis: Leser, die das Abenteuer als Spieler erleben wollen, sollten spätestens hier mit dem Lesen aufhören, da neben formalen auch inhaltliche Tips gegeben werden.

Aufenthaltssorte und Handlungen der Hauptpersonen

So wichtig und nützlich der Kalender auch sein mag, sucht man Näheres zu einer bestimmten Person, hilft diese allgemeine zeitliche Gliederung nicht weiter. Deswegen sollen die Abläufe hier personenspezifisch für die beiden Hauptpersonen in einer Tabelle aufgelistet werden. Ortsangaben sind zum besseren Auffinden **fett** gedruckt.

Karte des Kriegsgebietes

Wer die **Khom-Box** nicht sein eigen nennt, der wird seine liebe Mühe und Not haben, den Kriegsschauplatz anhand der allgemeinen Aventuriernkarte zu spezifizieren. So wollen wir hier eine Karte anbieten, die, vergrößert und kopiert, dem Meister wie den Spielern gute

Dienste leisten kann. Da die Karte auch als Spielerkarte gedacht ist, sind nicht alle wichtigen Orte eingetragen. Der Meister kann sie aber anhand der strategischen Karte selbst eintragen. Er sollte sich zudem eine Extrakarte anfertigen, in die er die Bewegungen der Hauptpersonen und der Einheiten besser einzeichnen und somit übersichtlicher verfolgen kann.

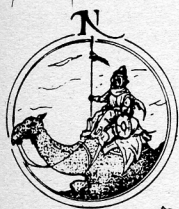
Karten der Schlachtfelder und der Vormärsche

Ein Krieg besteht zum Großteil aus Routine und Geplänkel. Doch das "Interessante" sind natürlich Schlachten, Truppenbewegungen und Marschrouten. Die übersichtlichste und beste Möglichkeit, diese schnell und einfach parat zu haben, stellt natürlich eine Karte dar. Um die beiden Phasen dieses Krieges - Vormarsch Al'Anfas und Rückschlag des Kalifats - klar getrennt wiederzugeben, haben wir uns für zwei Karten entschieden.

Auf der ersten Karte ist der Hauptvormarsch des alfanischen Heeres, beginnend mit der Schlacht am Szinto, nachgezeichnet. Die wichtigsten und größten Zusammenstöße und Schlachten mit den verteidigenden Wüstenkriegern sind mit Datum und Schlachtensymbol abgebildet. Den Schlußpunkt stellt die Einnahme Mherweds durch die Truppen des Patriarchen dar.

Auf der zweiten Karte wird der Vormarsch der vereinten novadisichen Kräfte unter Sultan Mustafa auf ähnliche Weise dargelegt. Begonnen mit dem Aufbruch aus der Oase Keft bis zur zweiten Schlacht von Tarfui, die die Al'Anfener endgültig aus der Khom vertreibt.

Schlußwort: All diese Hilfen sind natürlich nur allgemeine Anregungen und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie sollen jeden Spielleiter ermutigen, Schwächen eines Abenteurers auszumerken und Lücken zu schließen. Die hier vorgestellten Spielhilfen ersetzen keinesfalls sorgfältiges Vorbereiten und Durchlesen des Abenteurers.



Angriff Al' Anfas

26. Firun 15 Hal bis 10. Efferd 16 Hal

Keft

Cichanebi-Salzsee

17. Tsa

Unau

Bir-es-Soltan

8. Tsa

Kannemünde

Tarfui

25. Peraine

Hayabeth
10. Ingerimm

30. Peraine

Madrasch

Mherwed
10. Efferd

Bakir

3. Ingerimm

Al Tamur

5. Ingerimm

Thalusa

Malkillabad
26. Firun



Rückschlag der Novadis

1. Tag d. Namenlosen 16 Hal bis
17. Travia 17 Hal

Keft

Cichanebi-Salzsee

27. Efferd

Unau

Bir-es-Soltan

Kannemünde

Tarfui

22. Praios

Hayabeth

Madrasch

Mherwed
12. Praios

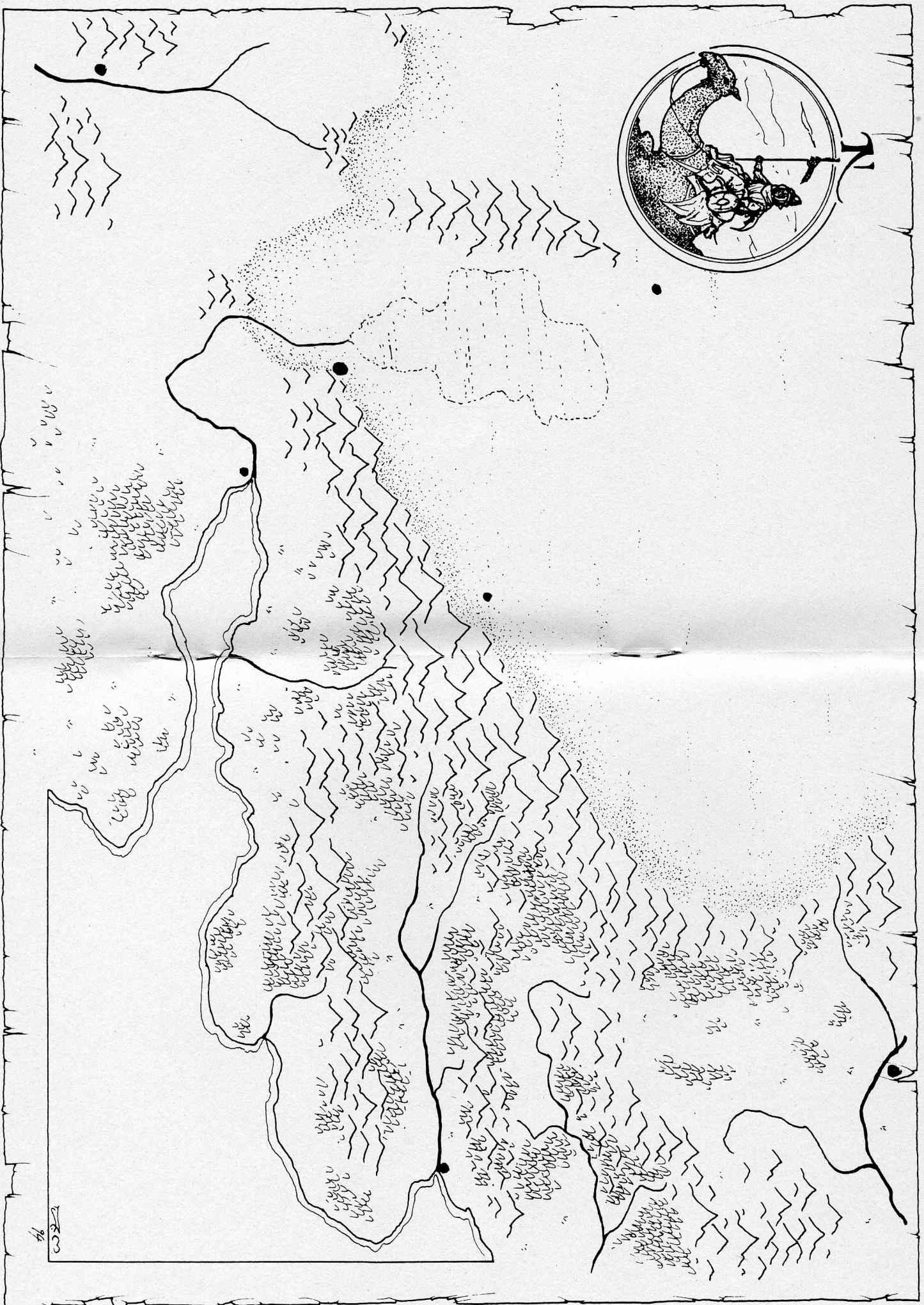
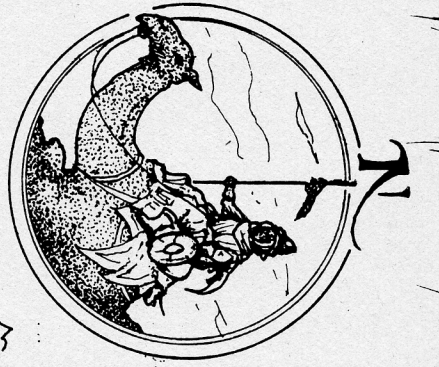
Bakir

5. Tag d. Namenlosen

Al Tamur

Thalusa

17. Travia
Malkillabad



Datum		Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa	Mustafa, Sultan von Unau (später: Kalif Malkillah III.)
15 Hal	Firun	(26.) Schlacht am Szinto bei Malkillabad	Zu Beginn des Krieges befindet sich Mustafa in Mherwed
	Tsa	(3.) Marsch auf Unau beginnt (8.) Die Karawanserei Bir-es-Soltan wird besetzt Schlacht in der Ebene vor Unau (17.), Einnahme der Unterstadt (18.)	
	Phex	Die Oberstadt Unaus (19.) und die Garnison (21.) werden eingenommen	
	Peraïne	(21.) Marsch auf Mherwed beginnt (25.) Schlacht von Tarfui endet mit der Flucht der 700 Verteidiger (26.) Quelle des Mhalik ist erreicht, bis zum 5. ING werden durch die Kavallerie Madrash, Bakir und Al'Tamur erobert	(29.) Flucht aus Mherwed und Aufsuchen von Fürst Selo von Khunchom
	Ingerimm	Die Fußtruppen folgen der Kavallerie nach Al'Tamur (6.), vereinen sich wieder (9.) und erobern die Oase Hayabeth (10.) (11.) Das verlorengegangene Madrash wird zurückerobert (24.) Belagerung Mherweds beginnt	
16 Hal	Efferd	(10.) Mherwed wird eingenommen, Tar Honak hält blutiges Gericht (23.) Tar Honak läßt den Basar anzünden	
	Travia		Sultan Mustafa gelangt von Khunchom nach Keft
	Boron	(30. - Tag des Großen Schlafes) Tar Honak ernannt sich in Mherwed zum Imperator des Südens	(22.) Mustafa wird durch das Mawdliyat von Keft als engster Verwandter des toten Kalifen bestätigt
	Firun		(25.) Mustafa hält das traditionelle Kamelrennen in Keft ab
	Peraïne		(18. - Zweiter Rastullahellah) Viele Novadis bekunden Mustafa die Treue
	Rahja	(Ende des Monats) Tar Honak stirbt in Mherwed	
Namenlose Tage			(1. - Dritter Rastullahellah) Mustafa sendet Boten und bricht mit 1000 Reitern Richtung Tarfui auf, die Oase wird umgangen und der Weg Richtung Mherwed fortgesetzt (5.) Madrash und Bakir werden im Sturm genommen
17 Hal	Praios		Der Kalifenpalast (1.) von Mherwed und die ganze Stadt (12.) werden zurückerobert, anschließend werden die Flüchtenden verfolgt (22.) 2. Schlacht von Tarfui : 2500 Novadis fallen über 800 Söldner her
	Rondra		(Ende des Monats) Mustafa reist mit den meisten novadischen Sultanen nach Keft , wo ihn die Mawdliyat zum neuen Kalifen ausrufen
	Efferd		(9. - Vierter Rastullahellah) Mustafa wird in Mherwed zum Kalifen Malkillah III. gesalbt, er zieht sich vom Kriegsgeschehen zurück

Tab.: Aufenthaltsorte der beiden Hauptpersonen und Ereignisse während des Krieges



Morh-Khaddur

Das Jhanarsidh

Eine eingehende Betrachtung eines Glücksbringers

aus den Magischen Königreichen

von Andreas Mätzing

"Das Menschengeschlecht vermag sich glücklich zu schätzen, daß sich das wundersame Wesen, das beim niederen und ungebildeten Volk allgemein nur als »Feendrache« bekannt ist, nur ausgesprochen selten aus den sogenannten Sphären der Überwelt in unsere Regionen verirrt. Der zerstörerische Einfluß dieser putzigen Tierchen auf ihre direkte Umwelt wäre zu gewaltig, als daß unsere Städte dauerhaft von Bestand sein könnten..."

aus den Schriften Fhorac Nur 'Sushurs
Die Plagen der Menschheit'
Mitglied der 'Weisen der Insel', Khazzar



Aussehen

Das Jhanarsidh mißt ungefähr eine Handspanne vom Kopf bishin zu seiner weißen, buschigen Schwanzspitze. Sein von kleinen Schuppen und Knochenwülsten bedeckter Körper mit den kräftigen Hinterläufen und den zierlichen Vorderpfoten besitzt eine hellbraune Färbung. Nur die auffällige Zeichnung auf seinem Rücken, die sich in ihrem Verlauf den beweglichen Schwanz hinab verdichtet, ist von leuchtendem Rot. Der Gesamteindruck entspricht etwa dem einer kleinen Echse, auf deren Rücken zwei grazile, irisierender Insektenflügelpaare entspringen. Diesen hat es wahrscheinlich auch die volkstümliche Bezeichnung »Feendrache« zu verdanken.

Auffallend am Kopf des Feendrachen ist u.a.

der winzige Rüssel, der beständig umherzuckt und die Gerüche seiner Umgebung aufnimmt, die großen Augen, mit denen das Jhanarsidh auch bei tiefster Dunkelheit vorzüglich zu sehen vermag, und der dünne Fortsatz an seinem Hinterkopf, dessen Spitze der Feendrache in einem orangeroten Licht erglühen lassen kann. Letzteres dient ihm wahrscheinlich dazu, nachtaktive Insekten anzulocken, von denen er sich hauptsächlich ernährt.

Vorkommen

Glücklicherweise sind Jhanarsidhi Einzelgänger, die die Gegenwart anderer Jhanarsidhi meiden. Außerdem sind sie nur selten in von Menschen bewohnten Gebieten anzutreffen, da sie im Feenreich beheimatet sind. Doch es kommt aus unerfindlichen Gründen auch im-



mer wieder vor, daß sie sich in die Regionen Sterblicher vorwagen und dabei leider auch den Kontakt zu Menschen nicht scheuen.

Nachweislich sind die Wälder im Norden Jhombuths, die vierundzwanzig Fürstentümer der Region Zhenebaz - insbesondere in der Nähe der mystischen Nebelgrenze der Magischen Königreiche - einer der sichersten Orte, diese merkwürdigen Wesen anzutreffen. Aber auch aus anderen Ländern sind Berichte über Feendrachen bekannt. Sie können theoretisch überall auftauchen, wo Verbindungen zur 'Überwelt' existieren - an Feenhügel, Hexenringen und Ritualplätzen, wo die Menschen mit den Geistern der Überwelt sprechen.

Eigenarten

Jhanarsidhi sind nicht übermäßig intelligent. Die einzigen Laut, die sie hervorbringen können, ist ein unangenehmes, gottlob nicht allzu lautes Zirpen. Sie sind von flatterhafter Natur und bleiben selten länger an einem bestimmten Ort.

Es kann aber geschehen, daß sich ein Feendrasche einem ihm wohlgesonnenen Menschen anschließt und eine Weile begleitet, denn Jhanarsidhi sind stark emphatisch veranlagt, haben ein hohes Harmoniebedürfnis und spüren, welche Gefühle einen Menschen beherrschen. Haben sie sich einen Begleiter auserkoren - der nicht unbedingt im menschlichen Verständnis 'gut' sein muß - sind sie stark anhänglich und verlassen diesen normalerweise erst wieder, wenn sich dessen Gefühle stark gewandelt haben.

Aber es ist eine zweite, besondere Fähigkeit, die die Feendrachsen so gefährlich und unberechenbar werden läßt. Diese ist erfreulicherweise nicht sehr bekannt. Sie vermögen nämlich, das Glück, das als natürliche Essenz über die ganze Welt gleichmäßig verteilt ist, für sich zu nutzen. Aus diesem Grund ist es schier unmöglich, ein Jhanarsidhi gegen seinen Willen gefangen zu halten, denn durch eine Verkettung (un-)glücklicher Umstände sprin-

gen stets Käfigtüren auf, fallen Gitterstäbe auseinander oder Fenster zerbrechen, wenn ein Feendrasche seine Freiheit ersehnt.

Wie lautet die alte Volksweisheit? "Das Glück des einen, ist das Unglück des anderen." Wieviel Wahrheit doch in den überlieferten Worten steckt. Für die Feendrachsen trifft dies in ganz besonderem Maße zu. Hat sich ein Jhanarsidhi einem Menschen angeschlossen, ist es stets bemüht, diesen zufriedenzustellen, indem es dessen dringlichsten Wünsche erspürt und diese mit seiner Fähigkeit, das Glück zu manipulieren, wahrwerden läßt. Diese Eigenart hat den Jhanarsidhi in manchen Büchern auch die Bezeichnung »Glücksbringer« eingebracht.

Allerdings entzieht dabei der Feendrasche seiner Umgebung einen Teil der Glückssensenz, woraus er eine Reihe von Unglücksfällen verursacht, deren Heftigkeit je nach Situation und manipulierter Glücksmenge variiert. Deshalb ist in den großen Städten der Fürstentümer Zhenebaz der Besitz eines Feendrachsen offiziell verboten, wobei dieser Erlaß jedoch nur schwer durchzusetzen ist, da sich das Glück wortwörtlich auf der Seite derjenigen befindet, die gegen ihn verstoßen.

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es alle 200 Jahre zu einem Ausschwärmen der Jhanarsidhi aus den Magischen Königreichen kommen, bei dem eine nur geringe Anzahl von Weibchen von einer ungeheuren Schar Männchen verfolgt wird. Da nur die stärksten und ausdauerndsten Männchen zur Paarung gelangen können, versuchen sich die Konkurrenten gegenseitig aus dem Rennen zu werfen, indem sie alles Glück auf sich zu konzentrieren versuchen. Dabei sollen schon ganze Landstriche verwüstet worden sein...

...und was man dagegen tun kann

Es ist nachweislich unmöglich, einen Feendraschen zu töten oder andersartig Schaden zuzu-



fügen. Daher ist es auch mit normalen Mitteln kaum möglich, einen Jhanarsidh gegen seinen Willen zu vertreiben. Dennoch kann es vollbracht werden.

In den alten Schriften heißt es, es gebe eine auf alchemistischen Wege gewonnene Substanz mit dem Namen **Arachnathron**, deren Geruch die Jhanarsidhi nicht ertragen können und weshalb sie augenblicklich in die Flucht ergreifen. Leider ist Arachnathron auch ein starkes Gift, weswegen der Besitz und die Erschaffung der gräulichen Flüssigkeit verboten ist. Aus der Beschaffung der Formel und den notwendigen Ingredienzen oder der schwierigen Zubereitung können spannende Abenteuer entstehen.

Ein weiterer Weg, einen Feendrachen von seinem Begleiter zu trennen, besteht darin, das Bewußtsein des Menschen durch magische Mittel kurzzeitig derart zu verändern, daß es dem Jhanarsidh entfremdet wird. Dazu eignen sich besonders starke Emotionen wie unbändiger Haß, unkontrollierter Wahnsinn oder abgrundtiefe Verzweiflung. Die Magie muß dabei rasch und ohne Vorwarnung wirken, da der Feendrache den Plan sonst vereitelt, sobald das Opfer bemerkt, daß sich da etwas über seinem Haupt zusammenbraut.

Als letzte (und glücklicherweise ebenfalls unwahrscheinlichste) Möglichkeit könnten die Abenteurer auch jemanden ausfindig machen, der einen der sehr, sehr seltenen Pechvögel sein eigen nennt, die sich bekanntermaßen von Jhanarsidhi ernähren. Allerdings haben diese pechschwarzen, unberechenbaren Kreaturen mindestens ebenso verheerende Fähigkeiten wie ein Feendrache, so daß sich unwillkürlich die Frage stellt, womit die Abenteurer besser bedient sind...

Die Werte

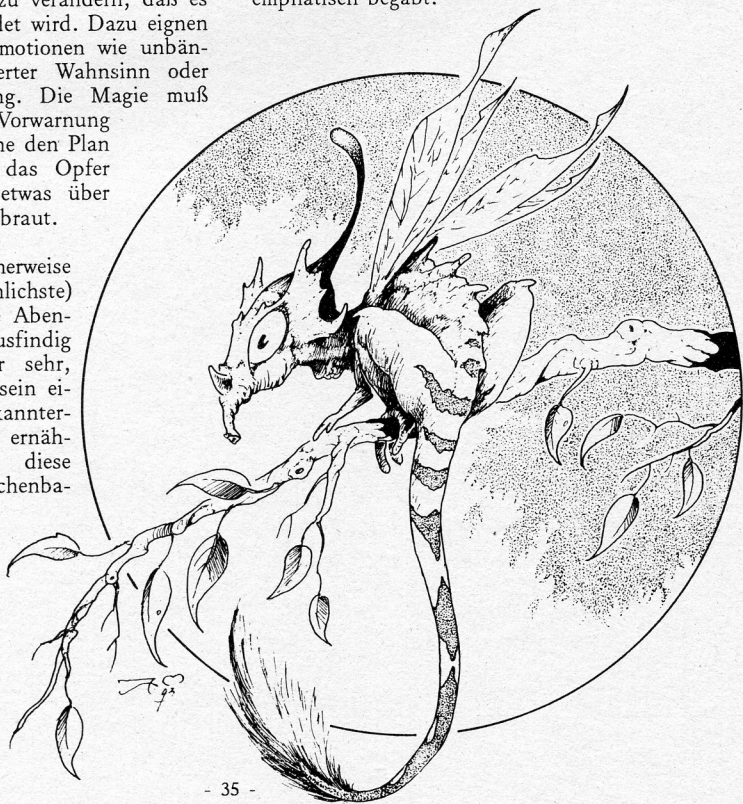
Obwohl die Werte der Feendrachen im Spiel kaum von Bedeutung sind, verdeutlichen sie doch, um was für ein wunderbares Wesen es sich beim Jhanarsidh handelt.

DSA: MU: 20, LE: 9, AT: -, PA: -, RS: 0, TP: -,
MR: 27, GS: 12, MK: 1

Midgard: Grad: 1, LP: 4, AP: 7, RK=OR,
RW=80, HGW: 5, B: 48, Res.
+18/18/18

Fähigkeiten:

Vermag das Glück zu manipulieren und kann daher kaum auf normalem Wege bekämpft werden. Jhanarsidhi sind zudem auch noch emphatisch begabt.





Das Jhanarsidh im Spiel

Szenario 1

Den Abenteurern begegnet auf ihren Reisen ein Feendrache, der sich einem der ihnen für einige Zeit anschließt (Spielleiterentscheid). Im weiteren Spielverlauf entwickelt sich dadurch das zu bewältigende Abenteuer positiv, aber auch die persönlichen Erlebnisse des betroffenen Charakters wenden sich zum Besten. Vielleicht verliebt sich ja unverhofft eine schöne Frau, der er zuvor bewundernd mit offenem Mund nachgestarrt hat, in ihn. Von seiner unerhörten Glückssträhne beim Würfelspiel wollen wir an dieser Stelle lieber gar nicht erst reden... (es obliegt dem Spielleiter, die Würfelwürfe entsprechend zu manipulieren - natürlich ohne daß dies die Spieler mitbekommen!), und aus allen Kämpfen geht der vom Feendrachen Auserwählte nahezu ohne jeden Kratzer hervor...

Gleichzeitig ereignet sich um die Abenteurer herum allerdings eine unnatürliche Anhäufung von Unglücksfällen. Dies können je nach Situation umstürzende Flaschen oder fallengelassene Tablets sein - also Kleinigkeiten, bei denen niemand wirklich zu Schaden kommt. Menschen verletzen sich, weil sie die Treppe herunterstürzen oder in einer Pfütze ausrutschen. Auch wirkliche Katastrophen wie Brände, verendende Tiere, Blitzschlag, das plötzliche Einstürzen von Häusern oder gar das Auftreten von Seuchen sind denkbar. Dabei obliegt es dem Feingefühl des Spielleiters, das richtige Maß für das auftretende Unglück festzusetzen, das natürlich davon abhängt, wie stark das Jhanarsidh seine Fähigkeiten eingesetzt hat.

Erst mit der Zeit werden die Abenteurer ahnen, daß ihr Glück und das Unglück ihrer Umwelt unmittelbar in Zusammenhang stehen und hoffentlich versuchen, etwas dagegen zu unternehmen. Ansonsten verläßt der Feendrache irgendwann aus eigenem Antrieb seinen ausgewählten Menschen, und alles verläuft wieder in geordneten Bahnen.

Szenario 2

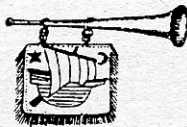
Die Abenteurer werden mit einem Gegenspieler konfrontiert, den sie beim besten Willen einfach nicht zu fassen bekommen. Keine noch so sichere Falle vermag, ihn zu fangen, im Kampf ist er nicht zu verletzen - schlimmer noch, ständig werden den Helden die Waffen aus den Händen geschlagen oder zerbrechen sogar - und alle Pläne der Charaktere scheitern an unvorhersehbaren Begebenheiten.

Die Erklärung für das 'Unvermögen' der Abenteurer ist natürlich ein Feendrache, der seinen auserwählten Menschen, den Gegenspieler, durch seine Fähigkeiten vor Schaden bewahrt. Auch hier werden die Geschehnisse zusätzlich von einer ganzen Reihe von Unglücksfällen überschattet, die mit dem Abenteuer nicht unmittelbar in Zusammenhang stehen, sondern auf das Jhanarsidh zurückzuführen sind. Dies macht es für die Helden nicht unbedingt leichter, das Szenario erfolgreich zu meistern.

Einen von einem Feendrachen behüteten Menschen zu überwinden, ohne das Jhanarsidh zu vertreiben, ist nur möglich, wenn sich die Abenteurer dazu herablassen, zu wirklich unfairen Mitteln wie beispielsweise schnellwirkendem Gift oder ein rasch durchgeführter Meuchelmord zu greifen. Geschieht dies, hat der Feendrache nicht mehr die Gelegenheit, den Wunsch des Menschen zu spüren und mit seinen Fähigkeiten rechtzeitig ver hindernd einzugreifen.

Wenn die Charaktere aber nicht auf diese plumpe und verachtenswerte Methode verfallen, müssen sie zunächst herausfinden, was das für ein merkwürdiges Tier ist, das sich stets in der Nähe ihres Gegners aufhält, und was man tun kann, um es zu vertreiben. Erst wenn dies geschehen ist, haben die Helden wieder Aussicht auf Erfolg, ihre Mission zu einem glücklichen Ende zu bringen...

Havena Fanfare



Für König & Markvogt

Markttag, 5. Rondra 22 Hal

Albernia und Havena

Freude, oh Freude - Albernia frei!

HAVENA. Es mag wie ein Märchen klingen, aber nach jahrhundertelanger Knechtschaft besteht nun keine Bindung mehr zum Mittelreich. Endlich ist es wahr: Albernia ist Königreich - Cuanu-Ui-Bennain nennt sich künftig König.

Wie lange träumen die Havener schon davon, selbst bestimmen zu können, was sie wollen. Wie lange spricht man schon von der Lossagung Albernias vom Mittelreich. Wie lange ersehnten sich die Bürger Albernias einen eigenen mächtigen und unabhängigen Staat, mit dem Hause Bennain an der Spitze.

Cuanu-Ui-Bennain, Nachfahre des legendären Thorwaler Hetmans Djannan-Ui-Bennain und des ehrenwerten Niamad, der Albernia von der Schreckensherrschaft der Zauberakademie befreite, erfüllte nun all diese Hoffnungen. Das Wappen von Albernia ist nun das

Wappen eines Königreiches.

Tränen standen den Bürgern von Havena, Abilacht und Honingen in den Augen, als sie die Nachricht von der Befreiung erreichte. Dann wurden allorts Freudenfeste gefeiert. Noch nie sah man die Bevölkerung Albernias so ausgelassen tanzen. In der Hauptstadt Havena sollen sogar die Leute von der Krakeninsel gefeiert haben, und man erzählt sich Geschichten von der Verbrüderung der Orkendörfer und der Marschener.

In allen Schenken des Reiches - oh wie will mir dieses Wort gefallen - wurde Freibier ausgeschenkt. Vergessen

sind die Schrecken des Bürgerkrieges, vorbei das Leid, das er uns brachte. Albernia ist frei, und wir wollen feiern.

Für die nächsten Tage haben besonders die Tempel des Efferd und der Rahja ausgedehnte Festlichkeiten angesagt, während Praiosson Greifas noch nicht einmal in der Lage war, einen Kommentar abzugeben. Es heißt, er sei auf dem Weg nach Gareth.

Im Monat der Rondra werden keine Steuern eingetrieben, und die Gefangenen der Garnison werden allesamt freigelassen. Hurra! Das wunderschöne Albernia ist frei.

ami

Stimmen des Auslands

Schon bald nach Bekanntwerdung der Befreiung Albernias trafen die ersten Glückwünsche aus dem nahen und fernem Ausland in Havena ein.

König Wendolin beglückwünschte alle Albernier und kündigte die Errichtung einer Botschaft in Havena an.

Hetman Tronde wies seinen Vertreter in Havena, den verehrten Iskir Olvirson, aus dem Gesandtenhaus eine Botschaft zu machen. Ferner schickte er dem neuen König einen kostbaren Edelstein, um die besondere Freundschaft

Thorwals zu Albernia auszu-drücken.

König Kasimir III. kündigte einen Besuch in Havena an und beglückwünschte das Volk von Albernia.

Glückwünsche kamen auch aus dem Bornland, das ebenfalls ankündigte, Havena zum Sitz einer Botschaft zu machen. Auch die Nordlandbank plant einen Außenstelle in der Hauptstadt Albernias.

Keine Meldungen kamen bis heute aus dem Lieblichen Feld oder aus irgendeiner Provinz des Mittelreiches. ghb

Nachrichten aus Aventurien

Bei einem Hunderennen von Festum nach Ouve-nas verschwanden neun Rennteilnehmer spurlos ## Trockenster Sommer seit hundert Jahren wird erwartet ## Friedensgespräche in Nostria? ## König Brin unzufrieden mit Gareth Im-manmannschaft ## Bierpreise bleiben stabil ## In Donnerbach bewiesen: Elfen haben zwei Herzen ## Wolfangriff auf Riva fordert 100 Tote ghb/ami

Feier in Kriegerakademie

Am 15. Rondra werden wie in jedem Jahr die Absolventen der Kriegerakademie "Rondras Ehre" aus der Schule entlassen. Freifrau Gunelde von Baliho gab uns zu den 11 jungen Kriegern, die die Akademie in diesem Jahr verlassen werden, Auskunft.

"Noch niemals war ich auf einen Jahrgang so stolz, wie auf diesen", versicherte uns die Leiterin der Akademie, "sie alle werden ihren Weg machen, wobei wir natürlich hoffen, sie für die nun königliche Garde Albenias gewinnen zu können. Zum ersten Mal in der Geschichte der Schule gelang es vier sogenannten "Finkelkindern", sich bis zum Abschluß durchzukämpfen. Ausdauer und Disziplin, aber auch Wissendurst und Gottgefälligkeit, das sind die Tugenden, die einen Schüler der Kriegerakademie von Havena ausmachen. Unsere vier Finkelkinder vereinen sie in sich, wie noch niemand zuvor. Es wird interessant werden, den besten unter ihnen festzustellen."

Es kostete uns einige Mü-

hen, aber schließlich gab uns die edle Freifrau die Namen der vier Kinder der Rondra, wie sie selbst sie zu nennen pflegt. Es handelt sich um Scibor Thuin, Niando Merich, Seola Zhyrn und Enid Jechnuig. Sie wurden alle im Orkendorf groß und verdanken es den immer noch vermißten Bard Cheannard, daß sie die Akademie besuchen konnten. Gerüchte, sie seien alle am selben Tag im selben Jahr geboren wollen wir hiermit in das Reich der Märchen verbannen.

Für den 15. Rondra ist nun ein großes Fest im Innenhof der Akademie geplant, zu dem auch unsere durchlauchte Königin Idra Bennain geladen ist. Sie soll den jungen Absolventen der Schule die Kriegerbriefe überreichen. *ami*

Angst am Knüppeldamm

Nachdem vor einer Woche drei Schwerverbrecher aus der Moorbürg entkommen an, fürchten sich immer mehr Reisende bei der Überquerung des Knüppeldammes von und nach Havena. Diese Angst ist nicht unberechtigt, denn wie sich jetzt herausstellte, handelt es sich bei den Gaunern um gefährliche Halsabschneider.

Erst vor vier Tagen meldeten / einige Bewohner aus Muhrwick, daß einer ihrer Bauern vermißt werde. Vorgestern fanden Soldaten bei einem Patrouilleritt den Leichnam des Mannes, dem jegliche Kleidung fehlte. Ein sauberer Schnitt durch die Kehle raubte ihm das Leben.

Hauptmann Dunell von der städtischen Garnison versicherte unserer Redaktion, daß fortan jede Kutsche von mindestens zwei berittenen Soldaten begleitet wird. Er rät jedem Reisenden, sich größeren Gruppen anzuschließen.

Für die Ergreifung der Verbrecher gibt es 100 D. *ghb*

Kurznachrichten

aus Albernias

FEUER

HA. Am 28. Praios gingen in der Brauergasse drei Häuser in Flammen auf. Zwei Frauen und ein kleiner Junge verloren dabei ihr Leben. Die Garde vermutet Brandstiftung. *jaq*

GEISTER

AB. In Abilacht wurden wiederholt nebulöse Gestalten auf dem Marktplatz beobachtet. Stadtwache verhängt nächtliches Ausgangsverbot. *aom*

HOCHZEIT

HA. Der Patrizier Jhelno von Dyvendeik heiratet am 20. Rondra zum neunten Mal. Bis jetzt hatte der 70-jährige alle seine Frauen überlebt.

BESUCH

HA/NO. König Kasimir III. von Nostria und seine liebevolle Nichte Yasmina Araloth treffen am 24. Rondra zu einem Staatsbesuch in Havena ein. Nach einem kurzen Aufenthalt will der königliche Besuch nach Honingen reisen, wo die Prinzessin ihren künftigen Gatten treffen soll. *ami*

TESTSPIEL

HO. Am 30. Rondra spielen die Honinger Wölfe gegen Skorpion Punin.

Wenn Riesen niesen

Eine etwas längere Kurzgeschichte von Gerd Böder

Nur mit einer Baumwollunterhose mit Blümchenmuster bekleidet, lag der schlaksige Zauberer auf der Streckbank. Neun mehr oder minder nackte Kna-



ben tanzten um ihn herum und sangen dabei Seemannslieder. Ein zehnter Mann - stämmig und mit Muskelbergen be-

packt - stand neben ihm und bearbeitete Tim ausgiebig mit einer Peitsche.

"Schlag fester zu!" stöhnte der gefoltete Zauberer voller Verzücken.

Obwohl er gebunden war, spürte er, wie sein Körper geschüttelt wurde. Von ganz weit weg hörte er eine Stimme, die ihn aufforderte wieder aufzuwachen.

Tim schlug die Augen auf und blickte in die Augen von Rolf. Der Krieger hielt den verdatterten Mann bei den Schultern und rüttelte ihn unsanft wach.

"Was 'n los?" brachte der aus seiner Bewußtlosigkeit erwachte Zauberer schwach hervor.

"Der Auftrag des Riesen hat dich nur umgehauen", erklärte Hugo, der Abenteurer.

Langsam dämmerte es Tim. Sie waren auf der Burg des Riesen Bickben, der sich auch Mucho Gigantus nannte. Ihr Gastgeber hatte ihnen den interessanten Auftrag gegeben, eine Riesin für ihn zu freien, was nach Riesensitte auf eine Entführung hinauslief. Diese Riesin hieß Pektita, lebte im Teufelsmoor und warf nur so zum Spaß mit Felsbrocken um sich.

"Ein wahrhaft romantischer Auftrag", stellte Sila, die wunderschöne Elve fest.

"Romantisch? Pahh!" schnaufte Rolf verächtlich. Er hatte zwar keine Ahnung, was "romantisch" hieß, doch von Kriegern wurde es einfach erwartet, ab und an verächtlich zu schnaufen.

"Nun", stellte Tim fest, "auf alle Fälle ist es ein gefährlicher Auftrag. Erst durch das Totenmoor, das noch kein Mensch lebend durchquert hat (was in erster Linie daran lag, das es noch niemand versucht hatte, schließlich gab es eine bequeme und gut ausgebaute Umgehungsstraße; **Anmerkung des Autors**). Sollten wir das überleben, heißt es nur noch eine zehn Schritt große Menschenfresserin zu überwältigen und zu verschleppen."

"Fressen Riesen wirklich Menschen?" erkundigte sich Hugo vorsichtig und drückte sein grünes Hufeisen fest an sich.

"Das weiß doch jeder", erklärte der gelehrte Zauberer, der nun in seinem Element war. "Riesen fressen Menschen! Das steht so sicher fest, wie feststeht, daß Dere eine Scheibe ist und Xylobratzen nicht fliegen können."

Der Zwerg Ture, der - wie immer - beim Bankett zu tief in den Becher geschaut hatte, erwachte kurz aus seinem Rausch und fing an zu singen: "Noch 'n Bier, noch 'n Korn, und dann hau ich mir aufs Horn!"

Etliche Minuten später hatte man Ture wieder ruhiggestellt und sich geeinigt, den Auftrag anzunehmen, um sich dann in Ruhe verdünnisieren zu können.

Am nächsten Morgen ging es los. Doch als hätte der Riese den Plan der Fünf erraten, wurden die Helden vom wortkargen Mhann-

Der Letzte Held

golt, dem thorwalischen Wächter Bickbens, und 10 seiner Spiegelbilder - denen Tim den Namen "Klone" gegeben hatte, ohne selbst genau zu wissen, was er damit meinte - begleitet.

So spielte man denn auf Zeit und begann die Reise zu verzögern, um einen günstigen Augenblick für die Flucht abzuwarten. Nach einer knappen Stunde Marsch erreichte man eine Stelle, die die fünf "Freiwilligen" als ideales Nachtlager befanden. Da es allerdings erst acht Uhr Morgens war, bestand Mhanngolt darauf weiterzumarschieren.

Auf einer kleinen Wiese entdeckte Sila wunderschöne Blumen und bestand darauf, einen schönen Strauß für die Braut zu pflücken. Hugo verlangte, daß man alle Spuren verwischte, um Verfolger abzuschütteln. Und Rolf stellte an einer Stelle einen Gedenkstein auf, an der nach seiner Meinung der große Haudruff von Skardan eigenhändig 12 Trolle erwürgt haben soll.

Mhanngolt und seine 10 Klone machten alles mit, doch als der Zwerg Ture eine Brücke über einen schrittbreiten Rinnsal bauen wollte, hatten sie genug. Mhanngolt holte ein geschwungenes Horn hervor und blies kräftig hinein. Sofort verstummten alle anderen Geräusche. Aus der Ferne hörte man rhythmische Geräusche, die wie Hammerschläge klangen und immer lauter wurden. Keine Stunde später stand Bickben, der Riese, vor der Gruppe.

"Nun Mhanngolt, gibt es Ärger?" erkundigte sich der Gigant. Nachdem ihm der Thorwaler berichtet hatte, wandte sich Bickben an die Fünf: "Wenn ihr euch nicht bald beeilt, wird etwas passieren."

Zur Unterstützung seiner Worte reckte er die rechte Hand in den Himmel; von seinem Zeigefinger löste sich eine Feuerkugel, die einen Schwarm Zugvögel auslöschte, der dummerweise gerade heute beschlossen hatte, nach Süden zu fliegen.

Sofort versicherte Sila dem Riesen, daß alles in bester Ordnung sei und man nie vorgehabt habe, den Auftrag zu sabotieren. Währenddessen kauten Rolf und Hugo genüsslich an zwei gebratenen Vogelkeulen, die vom Himmel gefallen waren.

Der Riese verabschiedete sich und die

Gruppe setzte den Weg mit erhöhtem Tempo fort.

In der folgenden Nacht beratschlagten die Fünf ihr weiteres Vorgehen.

Ture schlug vor einen Tunnel zu graben und im Schutze der Dunkelheit abzuhausen. Rolf wollte die elf Thorwaler mit seiner überlegenen Schwerttechnik töten, konnte aber von Tim überzeugt werden, daß es nicht ehrenhaft sei, elf nahezu wehrlose (wenn man von ihren Äxten absah) Männer hinzumuecheln.

"Ich habe lange überlegt", meldete sich

Hugo zu Wort, "wir sollten diesem Mhanngolt das Horn klauen."

"Wozu denn das?" wollte Sila wissen.

"Ganz einfach. Wir

geben das Horn der Riesin. Dann bläst sie Bickben einen und er kommt!"

"Nicht schlecht", pflichtete ihm Ture bei, "bedenke aber das alte zwergische Sprichwort: Wenn Riesen niesen, dreht der Wind", woraufhin Hugo nur noch "...?" erwidern konnte.

"Hört mit diesem Unsinn auf!" befahl Tim in einem Ton, den man bei ihm gar nicht kannte. "Wir machen es auf meine Art: mit Magie!"

Am nächsten Morgen weckte Mhanngolts Kommando das Lager auf. Ture war mit seinem Fluchttunnel nicht sonderlich weit gekommen. Lediglich ein schrittiefes Loch war das Ergebnis der nächtlichen Buddelei.

Tim stand auf und ging auf den blonden Mhanngolt zu. Er hob seine Arme in die Höhe, woraufhin die Ärmel seiner Kutte herunterrutschten und den Blick auf zwei blasse Unterarme freigaben.

"Laß uns gehen, sonst verwandle ich dich



Der Letzte Held

und deine Freunde in Fischbrötchen", herrschte er den verblüfften Thorwaler an.

"Dann klaue ich dir die Kutte."

Die Vorstellung, nur mit einer Baumwollunterhose mit Blümchenmuster darzustehen, ließ Tim die Arme herunternehmen. Doch Tim wäre kein gebildeter Magier, wenn er nicht improvisieren könnte. Schnell rannte er zu seinen Kameraden, hieß sie einen Kreis zu bilden und sprach die magischen Worte: "TRANSVERSALIS TELEPORT - am Abend gibt es Abendbrot".

Mit einem PLOPP verschwand die Gruppe,



um an einem anderen Ort mit einem PPOLP wieder zu erscheinen. Sie schauten sich um und konnten Mhanngolt mit seinen Klonen nicht entdecken.

Voller Freude über die wiedergewonnene Freiheit liefen sie den Weg hinunter, um die nächste Biegung und...

Werbung

Auch in Aventurien heißt RAIDER jetzt TWIX

...rannten Mhanngolt in die Arme. Sila, Ture, Rolf und Hugo schauten Tim mit großen Augen an. Der grinste nur verlegen und zuckte die Schultern: "Ich vergaß, daß der Zauber bei mehr als vier Personen nur eine Reichweite von 12,36 Schritt besitzt."

So kam es, wie es kommen mußte: drei Tage später erreichte man ein Hotel vor dem Totenmoor. Der baufällige Schuppen hatte seine besten Zeiten schon gehabt, doch das war in der Zeit der Priesterkaiser oder früher.

Über der Tür stand in verblissendem rot **OASE DER 1097 FREUDEN** geschrieben, während ein Schild vor dem Haus darauf hinwies, daß es sich bei diesem Gebäude um das letzte Hotel vor dem Totenmoor handelte.

In diesem Augenblick erschien ein älterer Novadi in der Tür. Mit etlichen Verbeugungen näherte er sich den Angekommenen. "Rastullah zum Gruße, werthe Reisende; seid willkommen in meiner Oase, dem besten Hause am Platz. Ich bin Yussuf ibn Gnum dal Phjar ben Hatschi du Patsch. Womit kann ich Unwürdiger euch dienen?"

"Stoff!" schleuderte ihm Ture flehentlich entgegen. Als der Zwerg merkte, daß er nicht verstanden wurde, faßte er sich deutlicher: "Bier! Schluck! Ballerwasser! Zwergenfreund! Gerstensaft! Hopfentee! Flüssiges Brot! Kühles Blondes! Mann, rück den Schädelmacher raus!"

Langsam dämmerte es Yussuf ibn Dingsdabumsda, und er rief seine Magd, um einen großen Krug Bier zu besorgen. Als die Magd mit dem Bier erschien, riß Ture es ihr gierig aus den Händen und leerte den Maßkrug in einem Zuge aus. Seine vier Freunde schauten mit offenen Mündern und starren Augen zu. Sie hatten Ture schon oftmals größere Mengen in einem trinken sehen, das schockte sie nicht. Ihr Interesse galt mehr der Magd. Würde man diese als häßlich wie die Nacht bezeichnen, würde man selbst der schlimmsten Nacht Unrecht tun. Mit ihren schielenden Augen konnte sie ein Immanenspiel verfolgen ohne den Kopf drehen zu müssen. Sie hatte weniger Zähne im Mund als Finger an den Händen, wobei man anmerken muß, daß ihr zwei Finger der rechten Hand fehlten. Mit ihrer Figur hätte sie jedem trächtigen Ogerweibchen Konkurrenz gemacht.

"Ahh", mißverstand der seltsame Wirt die Blicke seiner Gäste falsch, "Ihr seid an Gussi interessiert. Ihr habt Geschmack. Sie ist meine Frau, aber ich überlasse sie euch diese Nacht für nur 20 Goldstücke."

"Du spinnst wohl!" entfuhr es Hugo. "Für das Geld kriege ich in Gareth 10 Frauen." offenbar kannte sich der Abenteurer gut in solchen Dingen aus.

Der Novadi glaubte, Hugo wolle feilschen. "Weil ihr es seid mein Gebieter gebe ich euch

Der Letzte Held

bei 25 Goldstücken noch ihre Mutter dazu!"

Nun mischte sich auch Rolf ein: "Da würde ich mich lieber in mein eigenes Schwert stürzen."

Tim, der das aufbrausende Temperament der Novadis kannte, sprang schlichtend bei. "Mein Freund dankt euch sehr für dieses großmütige Angebot, doch ein Gelübde versagt uns solcherlei Freuden."

"Das ist etwas anderes", gab sich Yussuf zufrieden. Und an Ture gewandt fügte er hinzu: "Das Bier kostet zwei Goldstücke!"

So gingen der Wirt und die Gruppe in den Schankraum, während Mhanngolts Männer die Zelte aufbauten.

"Eine Frage", meldete sich Sila zu Worte. "Wie macht ihr den bei den Preisen ein Geschäft?"

"Wir sind nicht nur das beste Haus am Platz, wir sind auch das einzige Hotel am Teufelsmoor."

"Aber allzu viele Gäste habt ihr anscheinend nicht."

"Täuscht euch nicht, holdes Fräulein. Wir befinden uns gerade in der Vorsaison. In ein paar Wochen wird hier wieder der Khomgeier

los sein. Dann kommen Urlauber, die im Moor baden wollen, Schlammcatcher und natürlich Bruder Gwen mit seinen Mooranbetern."

Verwirrt schauten sich Ture, Rolf, Tim und Sila an, während Hugo interessiert eine Raupe betrachtete, die er aus seinem Moorbeersaft-Becher gefischt hatte.

Tim sprach schließlich für alle: "Was solls! Mhanngolt zahlt doch für uns, also eine Runde für alle, Herr Wirt."

So verbrachten die Fünf einen feuchtföhlichen Abend in der Gesellschaft des Wirtes, seiner Frau, deren Mutter und etlicher Kakerlaken, Spinnen und ähnlicher Krabbelschleimer.

Werden die Fünf das Ungeziefer in den Hotelbetten wieder los? Ist das Totenmoor dieser Gruppe gewachsen?

Diese und andere Fragen werden im nächsten Heft beantwortet. Außerdem erfahrt ihr alles über die außergewöhnlichste Ruderregatta im Totenmoor. Lest die Fortsetzung, wenn es heißt: "Wenn Riesen zahlen."

ANGST?

WIR NICHT!

Eine Zensur findet nicht statt!

TRUANT

Bittersüss
& Rabenschwarz

Ab
2/94

INS/MV

KULT

Der
Tod ist erst
der Anfang...

Mario Truant Verlag * Kaiser-Wilhelm-Ring 85 * 55118 Mainz * Fax: (0 61 31) 61 86 31



Das Haus der

Toten Augen

Eine Havena-Ergänzung

von Andreas Michaelis

"Behandelt wurde ferner der Antrag des Mirhamers Thorn Weishaar, in dem von ihm gekauften Haus ein Museum für außergewöhnliche Masken eröffnen zu dürfen.

Es gab Stimmen, besonders aus den Reihen der Zünfte und der Tempel, die sich bedenklich äußerten. Das neue Museum könnte dem Münzhaus und dem Wachsfigurenkabinett das Publikum stehlen. Immerhin sei die Stadt an den Einnahmen der beiden Häuser beteiligt.

Der Herr Bürgermeister sprach aber für das Maskenhaus, allerdings nur für den Fall, daß Herr Weishaar 20 von 100 Teilen seiner Einnahmen an die Stadtkasse abführe."

(Aus dem Sitzungsprotokoll des Ältestenrates,
17. Rondra 13 Hal)

Seit 13 Hal gibt es in Havena neben dem Münzmuseum in der Reichsmünze und dem Wachsfigurenkabinett noch ein Maskenmuseum, das von den Bürgern der Stadt nur das **Haus der Toten Augen** genannt wird. Die Besucherzahlen sind beachtlich, denn jeder möchte sich bei den Geschichten, die Thorn Weishaar zu manchen Masken erzählen kann, gruseln. Viele kommen auch mehrmals in das Haus, denn der Besitzer weiß von vielen Geschichten, und er hat bei weitem noch nicht alle erzählt.

Oftmals kann man gerade in der **Havena-Fanfare** lesen, daß etwas im Maskenmuseum nicht in Ordnung ist, aber die Warnungen werden von den Lesern nicht beachtet, im Gegenteil - nach einigen Schreckensmeldungen quoll das Haus geradezu über.

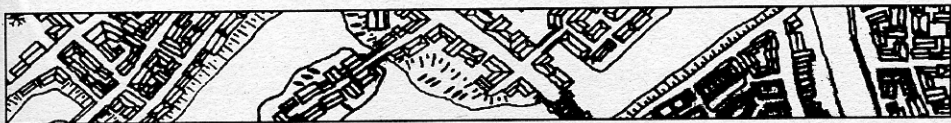
Eröffnet werden konnte das Haus, weil Thorn

Weishaar im Jahr 12 Hal von Mirham nach Havena übersiedelte. Nachdem er sein Haus eingerichtet hatte, beschloß er, seine Maskensammlung auszustellen und stellte einen entsprechenden Antrag. Die Eröffnung eines Museums wurde ihm unter der Voraussetzung, daß er die Stadt am Umsatz beteilige, genehmigt. Insgeheim hoffen viele Stadtväter, daß der kinderlose Thorn Weishaar bald sterben werde, da das Haus dann in die Hand der Stadt zurückfallen würde.

Maskenmuseum

Täglich geöffnet von
Sonnenauf- bis Sonnenuntergang

Totenmasken, Dämonenmasken
Inhaber: Thorn Weishaar



Das Gebäude

Das Maskenmuseum befindet sich in der Nallesstraße, die die Grenze zwischen den Stadtteilen Nalleshof und Oberfluren ausmacht. Das Haus liegt zwar in Oberfluren, aber es scheint trotzdem noch aus der Zeit vor der Großen Flut zu stammen, denn die Wände sind alt und schief (**alt:** P/28; **neu:** F/10 - O).

Das zweistöckige Haus, das weit in einen Hinterhof ragt, soll lange Zeit als Kornspeicher gedient haben. Spätestens nach den Umbauarbeiten, die Thorn Weishaar durchführen ließ, ist davon heute nichts mehr zu erkennen. Die Fassade des Fachwerkhäuses ist sauber gekalkt und in die Querbalken wurden nachträglich Maskenmotive geschnitzt und schließlich bunt angemalt. Neben der schweren Eingangstür, die ebenfalls von einer Maskenschnitzerei geziert wird, hängt ein kupfernes Schild (siehe Seite 44), auf dem die Bestimmung des Hauses zu lesen steht.

Sämtliche Fenster des Hauses sind mit schweren Läden versehen, die in der Nacht allesamt geschlossen sind. Thorn Weishaar schützt das Haus wie eine Festung, wobei sich die Havener nicht einig sind, ob er sein Eigentum behütet wissen oder Einbrecher vor Schaden bewahren will.

Das Erdgeschoß

Im Erdgeschoß befinden sich ausschließlich die Ausstellungsräume des Museums. Alle Räume wurden sorgfältig renoviert.

El Eingang und Kassenraum

Bereits in diesem Raum hängen einige - wenn auch wertlose - Masken, die einen groben Eindruck davon vermitteln, was den Besucher erwartet.

Links neben dem Eingang befindet sich ein Tisch, an dem die meiste Zeit der junge **Therbal Nechos** sitzt, um die Eintrittsgelder zu kassieren. An der Wand hinter dem Tisch ist ein Plakat angebracht, auf dem die Eintrittspreise stehen.

Rechts neben dem Eingang führt eine Treppe in das Obergeschoß. Sie wird von einem dicken Tau versperrt, da sie in die Privaträume von Thorn Weishaar führt.

In diesem Eingangsraum warten die Besucher des Museums auf die Ankunft des Besitzers, damit die Führung beginnen kann.

Eintrittspreise

Kinder 5 H
Erwachsene 1 ST

Das Berühren
der Masken
ist verboten!

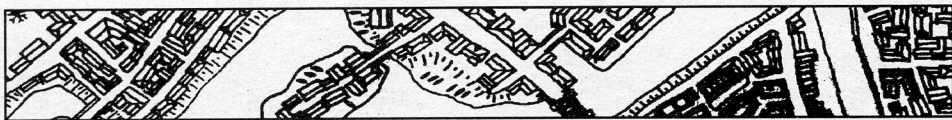
E2 Masken aus dem Mittelreich

In diesem Raum beginnt die Führung durch Thorn Weishaar, wobei er zunächst noch einmal darauf hinweist, das es strengstens verboten sei, die Masken zu berühren.

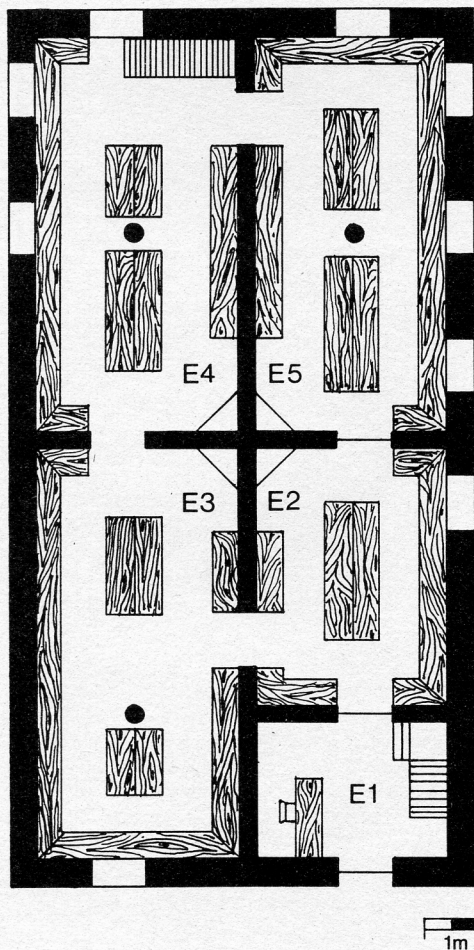
Wie in den weiteren Räumen auch, liegen einige Masken auf Tischen, während andere an der Wand hängen, von wo aus sie auf die Besucher herabzublicken scheinen. In einem Abstand von einem halben Schritt vor den Tischen wurde ein roter Strich auf den Boden gemalt. Diesen dürfen die Besucher nicht überschreiten.

Die Masken des ersten Raumes stammen alle aus dem Gebiet des Mittelreiches. Zum größten Teil stellen sie kunstvoll gestaltete Ballmasken dar, wie sie auf Kostümfesten in adligen Häusern getragen werden. Kostbarstes Stück dieser Sammlung ist eine Maske Kaiser Hals, die die Form eines Fuchskopfes hat. Sie wurde mit einem echten Fuchsfell bespannt und ist sicherlich 50 Dukaten wert.

Hier sind auch Ausstellungsstücke zu sehen, die an verschiedenen Theatern des Mittelreiches getragen wurden. Sie stellen zumeist Tierköpfe, insbesondere die von Vögeln dar. Die Hälfte dieser Theatermasken stammen aus Gareth, währenddessen lediglich vier aus dem Haus in der Theatergasse von Havena stammen.



Das Maskenmuseum





Insgesamt werden hier 40 Masken gezeigt. Die Besuchergruppe verweilt nur recht kurz im ersten Raum, da der Kopfschmuck nicht allzuviel Geschichten birgt.

Kaiser Hals Maske

"Der Kaiser trug diese aufwändige Maske auf dem Kostümball anlässlich der Hochzeit seines Sohnes Brin mit der albernischen Fürstentochter Emer-Ni-Bennain. Die Arbeiten daran sollen vier Wochen gedauert haben, wobei allein die Jagd auf den richtigen Fuchs zwei verschlungen hat.

Auf einer Wohltätigkeitsveranstaltung wurde sie dann versteigert. Es gelang mir, sie für 250 Dukaten zu erstehen."

Die Rabenmaske

"Diese Maske wurde auf der Garethr Bühne in dem Stück "Einzug in Borons Reich" getragen. Nachdem vier Träger dieser Kopfzier auf mysteriöse Art und Weise gestorben waren, gelang es mir, sie günstig zu erstehen. Zauberer aus Donnerbach versicherten mir, daß in der Maske einige Hexenflüche wirksam sind. Offensichtlich wurden die Rabenfedern von dem Begleiter einer Hexe genommen."

hergestellt wurde. Er soll das Haupt eines berühmten Elfenhenkers darstellen.

Die Königinnen-Maske

"Diese Maske soll die tyrannischen Königin Kusmara aus Vinsalt auf ihrem letzten Ball getragen haben. Angeblich war sie das Geschenk ihres Vorgängers und Nachfolgers König Alborn. Vier Tage nach dem Ball verstarb die Königin plötzlich. Man fand lediglich einen kleinen Einstich auf der Stirn Kusmaras, ansonsten war sie unverletzt."

Die Haube des Henkers

"Diese Kaputze wurde lange Zeit von den Henkern in Thalusa getragen. Als sie schließlich zu schäbig wurde, gab man sie einer fahrenden Gauklertruppe, die allabendlich ein Stück aufführten, in dem ein Henker eine Hauptrolle spielte. In Khunchom sorgte der Darsteller dieser Rolle dann für eine gewaltige Mordserie. Mehr als zwanzig Leuten soll er den Kopf abgeschlagen haben. Die Leute munkelten, Böses hafte der Kapuze an."

E3 Masken aus aller Welt

Auch hier befinden sich größtenteils Ball- und Theatermasken, allerdings stammen sie alle von außerhalb des Mittelreiches. Die schönsten von ihnen kommen aus dem **Magischen Theater** in Kuslik.

Bedeutendstes Ausstellungstück ist eine Kostümmaske von Königin Kusmara zu Vinsalt, die das Liebliche Feld in der Zeit von 181 - 170 vor Hal regierte. Die eher schlichte Maske ist aus Holz und wurde mit Blattgold überzogen. In der Stirn ist ein glitzernder Smaragd eingearbeitet.

Die schaurigste Maske ist eine Henkerskaputze aus Thalusa. Die leicht zerschlissene schwarze Samthaube wurde über einen Wachskopf gestülpt, der im Wachsfigurenkabinett

E4 Toten- und Ritualmasken

In diesem Raum werden die scheußlichsten aller Masken gezeigt. Es handelt sich größtenteils um Totenmasken aus den aventurischen Dschungelgebieten, die Häuptlingen aufgesetzt wurden, wenn die die Welt der Lebenden verlassen hatten.

Aber auch finstere Ritualmasken, die von einigen Naturvölkern Aventuriens bei fürchterlichen Opferritualen benutzt wurden.

Ein Teil der Ausstellungsstücke dieses Raumes stellt mißgebildete Dämonenfrazten dar. In einigen Gegenden Aventuriens werden sie benutzt, um den Spuk der Namenlosen Tage am Jahreswechsel zu vertreiben.

In diesem Raum fühlt man sich ständig beobachtet, und es fällt schwer, sich auf die Geschichten des Thorn Wießhaar zu konzentrieren. Man glaubt irgendwie ständig, Augen hinter den Masken zu sehen. Merkwürdiger-



weise ist es in diesem Raum immer kälter als in den anderen Räumen. Man meint, den Hauch des Todes zu verspüren.

Thorn kann zu jeder Maske die schaurigsten Geschichten erzählen, meistens beläst er es aber bei drei oder vier Ausführungen.

In diesem Raum wird seit kurzem eine Treppe nach oben gebaut. In letzter Zeit sammelten sich bei Thorn so viele neue Masken an, daß er nun zwei leerstehende Räume im Obergeschoß als weitere Ausstellungsfläche nutzen möchte.

Meisterinformationen:

Unter den Totenmasken befindet sich irrtümlicherweise eine Hochzeitsmaske aus dem südlichen Aventurien. Vor vielen Jahrhunderten wurde sie benutzt, um sie dem zukünftigen Lebenspartner zu überbringen, damit dieser das Gesicht kennenlernen konnte. Die Kunst des Schmiedens von Hochzeitsmasken war in der Khom-Gegend weit verbreitet, und die Handwerker waren hoch angesehen.

Mit dieser Maske hat es nun etwas Besonderes auf sich, denn der junge Mann wollte von seiner Braut nichts wissen, so daß sich die Eltern genötigt sahen, einen starken Liebeszauber auf die Gesichtsmaske aus Silber zu legen. Dieser Zauber wirkt auch heute noch, so daß es gut möglich ist, daß ihm ein Besucher, der die Maske zu lange betrachtet, erliegt.

Diese wunderschöne Gesichtszier raubte noch viele Jahrzehnte so manchem Jungling den Verstand, so daß man sie schließlich im Grabmal eines Adligen versteckte. Als sie dort gefunden wurde, betrachtete man sie fälschlicherweise als Totenschmuck.

E5 Wundersame Masken aller Art

In diesem Raum sammelt Thorn alles, was er anderswo nicht zuordnen konnte. Deshalb finden sich hier wahrscheinlich die kostbarsten und sogar einige magische Masken.

Thorn erwarb sie in seiner Zeit als Händler, als er schon mal die ein oder andere Abenteuergruppe begleitete, um an die geliebten Objekte zu kommen.

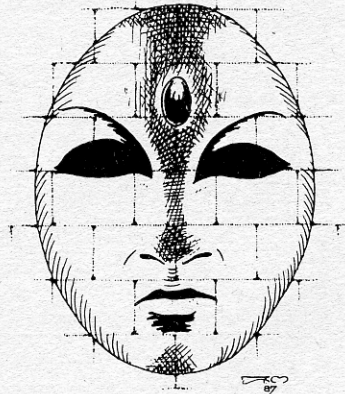
Neben vier Masken, die angeblich von der

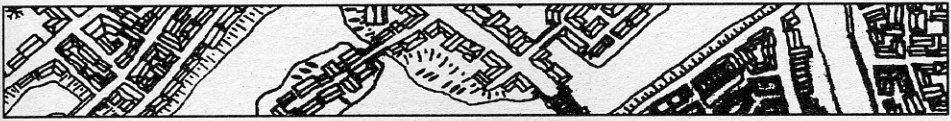
berüchtigten Totengarde aus Al'Anfa getragen wurde, einer militärischen Gruppe, die auf radikale Art und Weise Seelen für ihren Herren Boron sammelte, hängt hier auch eine Maske aus Glas, die trotz der Beschaffenheit ihres Materials nicht einen einzigen Kratzer aufweist. In der Stirn dieses Kopfschmuckes wurde ein merkwürdiger, schwarzglänzender Stein eingelassen, dessen Material allen aventurischen Alchimisten unbekannt ist.

In diesem Raum endet die Führung durch die Welt der toten Augen. Mit allen Geschichten dauert sie etwa eine halbe Stunde.

Die gläserne Maske

"Von dieser gläsernen Maske sagt man sich, sie berge ungeahnte magische Kräfte, aber kein aventurischer Magier konnte sie bis heute enträtseln. In Drol, wo ich die Maske der örtlichen Zauberschule abringen konnte, erzählt man sich, daß sie von Jhnrara Thulin stamme, jener Phex-Priesterin, die den Tempel des Gottes gegründet hat. Sie soll sie von Phex erbeten haben, um lautlos und unsichtbar durch die Straßen gleiten zu können. Sie mußte ihrem Gott dafür versprechen, daß der Phex-Tempel niemals aufhören würde zu wachsen. Und so bauen die Droler ihren noch heute ständig aus, immer befürchtend, daß der Nachtgott die Stadt bestrafen würde, würden sie innehalten.





Thorn Weishaar

Thorn Weishaar wurde vor 69 Jahren in Kuslik als Sohn eines mittelständigen Kaufmannes geboren. Schon als junger Mann verspürte er eine gewisse Abenteuerlust in sich, so daß er die Handelsreisen, die er für seinen Vater unternahm immer mit einigen kleinen Abenteuern verband.

Im Alter von 30 Jahren zog Thorn nach Mirham und ließ sich dort als Händler nieder. Sein kaufmännisches Geschick und beinahe übertriebene Sparsamkeit brachten ihm einen ansehnlichen Reichtum, der es ihm gestattete, seiner Leidenschaft - dem Sammeln von Masken - nachzugehen. Jahr um Jahr besorgte er sich neue Masken und stellte sie in seinem Haus aus, wo er sie seinen Freunden zeigte.

Als eines Tages ein Dieb in seinem Haus auf grausamste Art und Weise zu Tode kam, munkelten die Mirhamer etwas von dämonischen Kräften, die im Haus des Händlers ihr Unwesen trieben. Thorn Weishaar zog es vor, die Stadt zu verlassen. So kam er nach Havena und eröffnete dort ein Museum, in dem seine Sammlungsstücke zu sehen sind.

Thorn ist weit herumgekommen und hat dementsprechend viel erlebt und gesehen. Die meisten Geschichten, die er über die Masken erzählt, sind wahr und nur gelegentlich denkt sich der kautzige Mann das ein oder andere Detail aus.

Der 69-jährige ist auch heute noch geschäftstüchtig und hat seinen Geiz bewahrt. Irgendwo in seinem Haus hat er einen nicht unbeträchtlichen Schatz versteckt, den er von einer ganz besonderen Maske - wahrscheinlich ist sie für den Tod des Diebes in Mirham verantwortlich - bewachen läßt.

Bemerkenswert ist, daß man dem

Besitzer des Museums überhaupt nicht ansieht, daß er beinahe 70 Jahre alt ist. Trotz seiner Glatze und den grauen Haaren würde man ihn 10 bis 15 Jahre jünger schätzen.

Auch wenn die Stadtväter Havenas mit einem baldigen Ableben des Mirhamers rechnen, macht er irgendwie überhaupt nicht den Eindruck, als würde er bald vor Borons Hallen um Einlaß bitten.

Es erscheint uns unwichtig, die Werte von Thorn Weishaar anzugeben. Sollte eine Abenteuergruppe den Plan haben, ihn niederzuschlagen, um das Museum zu plündern, gibt es ja auch noch die ein oder ander unheimlich Maske...



Schwarz-Weiß-Darstellungen

Von Harn wissen viele Rollenspieler lediglich, daß es der Name einer Welt ist und daß es sich bei dem gesamten dazu erscheinenden Material um erstklassiges handeln soll. Wie kaum einem anderen System eilt Harnmaster dieser niveauvolle Ruf voraus, und das, obwohl es - zumindest in Deutschland - nur relativ wenige Spieler gibt, die sich diesem System verschrieben haben. Dieser oberflächlich gesehene Widerspruch erscheinende Zusammenhang findet bei genauerer Betrachtung sicherlich einen Teil seiner Begründung in der

zunächst
schleppend
ange-
laufenen

deutschen Übersetzungsfolge und in den vergleichsweise hohen Preisen der einzelnen Produkte, die auf die hoch-

„Buch der Götter“

Harn-Quellenbuch
N.R. Crossby, T. Dalgliesh,
J. Frazer, E. King
Mania-Productions
ca. 39.80 DM

wertigen Farbtafeln und -karten im Innenteil zurückzuführen sind. Gleichzeitig sind es eben diese, die das Spielmaterial entscheidend von anderen Publikationen abheben und den Wert wie die Nutzbarkeit steigern.

Mit dem „Buch der Götter“ bringt der Düsseldorfer Mania-Verlag die dritte Publikation für Harn auf den deutschen Markt. Bereits auf den ersten Blick wird deutlich, daß sich die Herausgeber einige Mühe gaben, denn im Gegensatz zu der eher fade wirkenden amerikanischen Ausgabe wird „Das Buch der Götter“ von einem einstimmen und ansprechenden Titelbild geziert. Verwirrend wirkt zunächst, daß sich offenbar

niemand auf einen Namen für die Publikation einigen konnte, denn mit dem Titel konkurriert „Das Libram des Pantheon“ auf dem Buchrücken und der Rückseite, was anfänglich zu Irritationen führt, letztlich jedoch belanglos ist.

Aber auch der Blick in den Innenteil offenbart die Maxime Harns: keine Kosten scheuen, die der Spielbarkeit zugute kommen. Und so wurden diverse Farbtafeln ans Ende des Buches gehängt, die verschiedene Wappen, die Kleidung von Priestern sowie einen großen Kalender zeigen. Alle diese Seiten sind zum leichten Heraustrennen perforiert.

Der Rest des Buches besteht aus zwei Teilen: einem kleineren, der sich mit den Grundlagen der Welt und ihren Religionen befaßt und einige Regeln für Priester liefert, und einem ausgedehnten, der in Abschnitten von jeweils etwa acht Seiten zehn verschiedene Götter beschreibt.

Ähnlich wie auf Aventurien stehen die Götter Harns in



Der Letzte Held

einer engen Beziehung zueinander und verkörpern größtenteils gewisse Moralvorstellungen, Ängste oder Wünsche. Auf diese Weise ist es jedem Gläubigen leicht möglich, zumindest die Existenz der anderen Götter zu akzeptieren. Der Glaube ist also eindeutig auf die religiösen Inhalte fixiert und bringt direkt Anschauungen und Wertigkeiten hervor, die von Priesterfiguren vertreten werden sollten.



Anders als beim Pantheon des Schwarzen Auges sind die Götter Härns jedoch tief in wechselseitige Zwistigkeiten verstrickt: was dem einen Gott lieb und teuer ist, behagt den anderen noch lange nicht und einigen ist dies ein solcher Dorn im Auge, daß sie so richtig böse werden wollen. Also werden Pläne geschmiedet und Bündnisse gebildet, und ehe sich ein weltlicher Herrscher versieht, versinkt sein Reich in einem Glaubenskrieg der heimischen Priester.

Daß die Götter nicht zum finalen Paukenschlag ausholen und ohne Rücksicht auf die Welt aufeinander einschlagen, dafür sorgt das Konkordat des Unbegrenzbaren Buches. Auf dem Höhepunkt ihrer Kriege sahen die Götter nämlich ein, daß sie verwundbar sind und sie mittlerweile vom Aussterben bedroht waren.

Um sich in letzter Minute vor dem endgültigen Untergang der Götter zu retten,

wurden Gesetze entworfen und im Unbegrenzbaren Buch niedergeschrieben. Diese sollten im weiteren vorschreiben, auf welche Weise die Götter um ihre Vorherrschaft ringen durften. Seither sind die Meinungsverschiedenheiten nicht kleiner geworden, doch die Macht der Götter drückt sich nicht mehr so stark in Gewalttätigkeit aus.

Die Götter werden im Libram des Pantheon sehr ausführlich beschrieben. Grundsätzlich werden die Grundzüge des Glaubens, die Geschichte der Religion, die Organisation der Kirche sowie ihre Verbreitung erklärt. Darüber hinaus werden natürlich die jeweiligen Besonderheiten einer Religion herausgearbeitet und beschrieben, wie sich ein Priester innerhalb seiner eigenen und gegenüber anderen Glaubensgemeinschaften zu verhalten hat sowie die Politik der Kirche vorgestellt, so sie von besonderem Interesse ist.

Alle Religionen Härns unterscheiden sich wohltuend voneinander, und - was mir besonders gefällt - es wird jedem Spieler sehr leicht gemacht, Gründe für den Glauben an einen Gott zu finden - eine Sache, der sich viele Systeme besonders bei Göttern der dunklen Seite nicht annehmen. Hie und da wird in sehr deutlicher Weise auf die irdischen Religionen zurückgegriffen. Dies ist aber in guter Form geschehen, so daß es auch sehr reizvoll

erscheint, einen Priester des Christentums oder des nordischen Thors zu spielen.

So bietet „Das Buch der Götter“ ein sehr ausgewogenes und mit einem überzeugenden Gesamtkonzept versehenes Quellenmaterial, das zudem sehr viel für ein stimmungsvolles Spielen beiträgt. Jedem, egal welcher Welt oder welchem System verhafteten Rollenspieler kann die Anschaffung dieser Publikation nur ans Herz gelegt werden, denn auf Veröffentlichungen wie dieser beruht der Ruf Härns.

Ulf Zander

DLH-Wertung:



Halbe Sache

Kurz nach dem Erscheinen von „Das Buch der Götter“ überraschte Mania Production bereits zur Messe mit einer weiteren Veröffentlichung zu Hårn: „Die Toten des Winters“ ist das erste auf deutsch erschienene Abenteuer für diese Spielwelt. Und damit nicht genug: entgegen aller Erwartungen ist dieses Heft sogar in Deutschland entstanden und nicht aus dem Amerikanischen übersetzt. Diesmal dient das von Mania herausgegebene Produkt Columbia Games als Übersetzungsvorlage.

„Die Toten des Winters“

Hårn-Abenteuer
F. Bohnsack, O. Kapp
Mania Productions
ca. 24.80 DM

Trotz allem richtet sich das Abenteuer in seiner Struktur deutlich nach den englischsprachigen Publikationen: auch hier findet sich die für Hårnmaster so charakteristische Farbkarte, die sauberen Bodenpläne sind beinahe schon selbstverständlich und auch die reichhaltige Hintergrundinformation, die der eigentlichen Handlung vorweggesetzt wird, fehlt nicht. Sie befaßt sich mit der Geschichte und der Kultur des relevanten Landstriches und gewährt tiefe Einblicke in die Machtstrukturen und den derzeitigen Stand von Intrige und Ränkespiel.

Der Haupthandlungsort ist jedoch ein wohlhabendes und ausgedehntes Kloster eines ehrbaren Ritterordens. Natürlich sind die Gebäude vollständig in Raumplänen (denen leider Gottes eine Legende fehlt...) dargestellt und im Text zusammen mit den Bewohnern näher erklärt. Und so dauert es denn schließlich bis zur Seite 23 des vierzig Seiten umfas-



senden Bandes, bis die Ereignisse ihren Lauf nehmen.

Alles beginnt mit einem Mord in der Nacht, dem nur einen Tag später ein zweiter folgt. Und damit, man will es kaum glauben, ist es auch schon vorbei. Natürlich, da sollen noch einige weitere Leichen auftauchen, aber wie dies geschieht, das soll sich mal der Spielleiter selbst ausdenken. Da wird noch verraten, wer der Täter ist und ein Motiv mit heißer Nadel und wenig Überzeugungskraft gestrickt, dann geben die Autoren bereits auf. Die falsche Fährte soll noch erwähnt werden, denn sie ist wohl noch das Beste, was das 'Szenario' zu bieten hat.

Mehr Worte will ich zu diesem Versuch, der einmal ein Abenteuer hervorbringen sollte nicht verlieren. Viel besser hingegen ist der Kulturteil mit der Klosterbeschreibung. Sie eignet sich hervorragend als Beispiel, wie das durch „Das Buch der Götter“ vermittelte Wissen umgesetzt werden kann.

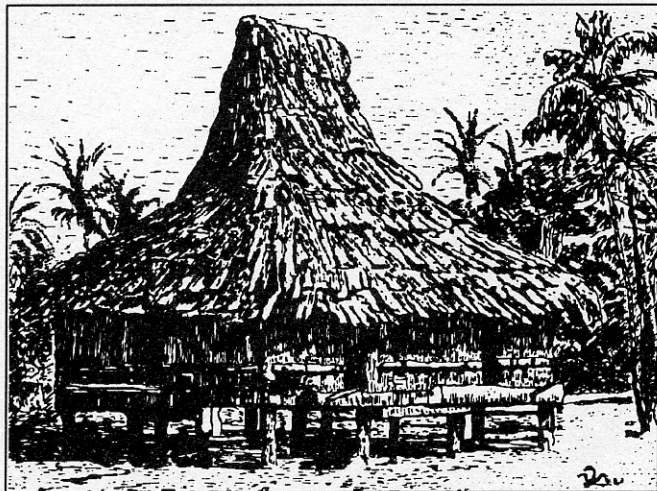
Ulf Zander

DLH-Wertung:



Hinweisen möchte ich abschließend noch auf das Hårn-Fanzine „Var-Hyvrak“, das vor kurzem seine erste Ausgabe vorgestellt hat und an dem die gleichen Autoren mitarbeiten wie bei „Die Toten des Winters“. Aufgrund seines hohen Preises von 12 DM für 30 Seiten (schwarz/weiß...) wird es wohl demnächst auf einigen Ramschtischen der Fachgeschäfte ausliegen. Wer es dann für rund fünf Mark erstehen kann, sollte zugreifen, denn der Inhalt ist durchweg gut. Lediglich die Rezension des „eigenen“ Abenteuers mutet lächerlich an.

Südseezauber



„Der Kopf der Ainak“

DEM 3
Universalabenteuer
mit Werten für DSA,
AD&D u. Midgard

Torsten Probst
Birgit Daubmann

Deus ex machina
Preis: 19.80 DM

DLH-Wertung:



Edle Ziele treiben den Großkaufmann und Reeder Paul Heineken dazu, eine Gruppe wagemutiger Abenteurer anzuheuern und mit seiner Galeone "Windprinzessin" auf eine Fahrt ins Ungewisse zu schicken. Eine kleine Insel gilt es wiederzuentdecken, die in den Logbüchern seines verstorbenen Großvater, der zur See gefahren ist, Erwähnung findet. Von einer Salbe mit heilenden Kräften ist da die Rede, die damals die gesamte Mannschaft von einer schrecklichen Seuche geheilt haben soll. Das Geheimnis der Herstellung der wundersamen Essenz führt nun die Abenteurer zurück auf die vergessene Insel mit ihren freundlichen Eingeborenen.

Das Eiland, das diesem Abenteuer den Namen verliehen hat, entpuppt sich als wahres Paradies mit weißen Palmenstränden, Sonnenschein, üppiger Vegetation, bunt schillernden Vögeln und einer kleinen Anzahl gastfreundlicher und friedlicher Menschen. Falls die Abenteurer sich

nicht ganz undiplomatisch benehmen, verläuft das Treffen zwischen ihnen und den Eingeborenen harmonisch, und die einfachen Menschen geben auch bereitwillig Auskunft auf alle Fragen der Helden.

Doch ein Schatten liegt auf die Idylle. Sind die ersten Zeichen richtig gedeutet worden und künden vom unausweichlichen Untergang des Eilands - wie es vor langer Zeit von der mächtigen Schlangenfrau prophezeit wurde, die einst über die Insel und ihre Bewohner geherrscht hat?

Das dritte Abenteuer dieser Universalreihe ist einfühlsam gestaltet und phantasievoll ausgearbeitet worden. Alle Elemente sind gut aufeinander abgestimmt und tragen dazu bei, die ganz besondere Stimmung der Südsee einzufangen. Auch birgt das reichhaltig und ansprechend illustrierte Szenario m. E. ein ausgewogenes Verhältnis an Möglichkeiten zum freien Rollenspiel

Der Letzte Held

und spannungsreichen Abenteuerleben aller Art. Von diesem Standpunkt aus kann es eigentlich nur jedem potentiellen Käufer ans Herz gelegt werden.

Auf der anderen Seite muß man aber auch bemerken, daß die eigentliche Handlung im Szenario ansich recht kurz und einfach gehalten ist. So wird die sechswöchige Seereise mit keinerlei Silbe erwähnt und es dem Spielleiter überlassen, diese zu gestalten. Auch ist es nicht ganz einsichtig, warum der Auftraggeber sein Unternehmen solange hinausgezögert hat, bis er eine Gruppe unbekannte, heruntergekommene und verlaute Abenteuer anheuern konnte, obwohl die ihnen zugedachte Aufgabe vom Kapitän Alexander Delos oder einem anderen Mann seines Vertrauens mindestens ebenso gut bewältigt werden könnte. Daher bietet es sich fast an, das Szenario als eine etwas größere "Zufallsbegegnung" in ein bestehendes Abenteuer einzuflechten.

Falls die Abenteuergruppe aus erfahreneren Spielern besteht, empfiehlt es sich dem Spielleiter, die Handlung durch eigene Ideen komplexer zu gestalten und zusätzliche Konflikte herbeizuführen. Dafür sind im Abenteuer reichlich Möglichkeiten vorhanden, leider haben es die Autoren versäumt, diese auszuschöpfen oder zumindest anzureißen, was dem Band sicherlich gutgetan hätte. Ansonsten ist eventuell zu befürchten, daß beim Spielen das Geschehen als zu banal empfunden wird.

Abschließend kann man feststellen, daß mit dem Abenteuerband "Der Kopf der Ainak" ein

Änderungsvorschläge

Die nun aufgeführten Stichpunkte mögen als konstruktive Kritik aufgefaßt werden und dem Spielleiter als mögliche Anregungen dienen:

- Die Abenteuerer sollten die Expedition selbst vorbereiten und sich dabei auch um die Ausrüstung und Mannschaft der Windprinzessin kümmern. Dadurch werden sie aus ihrer Außenseiterposition befreit und tragen wirklich Verantwortung. Vielleicht taucht auch ein geheimnisvoller Gegenspieler auf, der durch Zufall oder Verrat von der Salbe erfahren hat und sich nun mit unter die Besatzung mischt.

- Auf der Windprinzessin könnte es zwei oder drei Personen geben, die in Atarak ein dämonisches Wesen sehen und entsprechende Maßnahmen ergreifen, sie zu töten - spätestens, wenn es zur Abreise kommt und sie mitkommen soll.

- Die Matrosen der Windprinzessin könnten von der natürlichen und unbekümmerten Lebensart der Ainuk, so nennen sich die Eingeborenen, fasziniert sein und zum Teil desertieren (Meuterei auf der Windprinzessin...).

- Ebenfalls wäre es denkbar, daß Teile der Besatzung der Windprinzessin ihnen entgegengebrachten Gastfreundschaft mißbrauchen und ungezügelt ihren Trieben nachgehen. Es wäre dann an den Abenteuerern, zwischen den aufgebracht Parteien zu vermitteln, um eine möglichst friedliche Lösung zu erzielen.

- Auch der natürliche Reichtum der Ainuk - die Edelsteine, die bei ihnen keinen besonderen Wert besitzen - könnte unter den Matrosen (und vielleicht auch dem zwergischen Kapitän) die Gier und krankhaften Neid entfachen, aus denen zahlreiche Spannungen entstehen.

weiteres Produkt entstanden ist, dessen Anschaffung lohnend ist, auch wenn man noch einige Arbeit investieren sollte. Seine Thematik, die sich der bislang vernachlässigten Südsee-Kultur widmet, läßt es besonders interessant und zu einer echten Erweiterung aller Spielwelten werden.

Andreas Mätzing

Der Letzte Held

TWERPS und TWERPS²



Ist die 1. deutsche Auflage noch im Geschnitzer und Städtler Verlag erschienen, hat nun der Games-In Verlag die 2. Auflage des kleinsten Rollenspiels der Welt (The Worlds Easiest Role Play System) herausgegeben und mit TWERPS² gleich noch eine Regelerweiterung hinzugefügt.

TWERPS ist ein universelles Rollenspielsystem, was durch seine einfache Machart erreicht wird: Die Spieler benötigen lediglich einen W10, Papier und Stift. Die einzige zu erwüchelnde Eigenschaft ist die Stärke, die Werte zwischen 3 und 7 erreicht. Sie ist Grundlage für alle Aktivitäten einer Figur; von ihr ist die Initiative genauso abhängig wie die Bewegung, die Anwendung von Fertigkeiten und das Kampfesgeschehen.

TWERPS kennt Angriffswürfe, Verteidigungswürfe und Bestätigungswürfe. Wer stärker ist, befindet sich im Vorteil, denn entsprechend der Stärke dürfen die Figuren handeln und soweit einer der Würfe erforderlich ist, wird zu dem mit W10 erzielten Ergebnis der momentane Stärkewert der Figur zugerechnet. Dieses Ergebnis kann durch den Einsatz von Hilfsmitteln (Waffen, Schilde, Rüstungen, Kräutern) noch modifiziert werden. Ist ein Angriffswurf höher als der Verteidigungswurf, nimmt der Verteidiger einen oder mehrere Punkte Schaden, der vom momentanen Stärkewert abgezogen wird und den Wert für künftige Handlungen ergibt. Bei 0 Stärkewerten oder weniger ist die Figur tot.

Für Kämpfe oder Abenteuer erhalten die Spielerfiguren Erfahrungspunkte, die sie beliebig zur Erhöhung ihrer Stärke oder - bei Verwenden der Erweiterungsregeln - dem Erlernen von Berufen oder Fähigkeiten ausgeben können.

Wie jedes ordentliche FRP-System kennt auch TWERPS Magie, deren Einsatz ebenso einfach wie oben geregelt ist. Alle Zaubersprüche stehen in Stufen von 1 bis 6 zur Verfügung, wobei ein Zauberer jeden Spruch auf der 1. Stufe lernt und weitere Stufen durch Einsatz von EPs erreichen kann. Gezaubert wird mittels Angriffswurf, zu dem die Stufe addiert wird, mit der der Zauberspruch eingesetzt wird. Die eingesetzte Stufe wird von der Stufe abgezogen, mit der der Spruch beherrscht wird, und steht für den Rest des Kampfes nur noch mit dieser Stufe zur Verfügung. Nach dem Kampf erhalten die Zauberer die verbrauchten Stufen des Spruches zurück.

Diese einfachen Regeln (Grundregel 5 Seiten DIN A5, Magieregeln 6 Seiten, Zauberbuch mit 11 Sprüchen) werden durch etliche Kulturmodule ergänzt. Im 1. Heft finden sich noch Quellen"bücher" für Kung-Fu-Abenteurer, in denen die Figuren Fus lernen können, für Abenteurer als Reiter von Flugwesen (Ritter der Lüfte) und für SF-Abenteurer (Space Cadets) auf fernen Planeten oder im Weltraum.

In TWERPS² befinden sich empfehlenswerte Regelerweiterungen, mit denen u.a. verschiedene Rassen und Berufe im Fantasy-Bereich eingeführt werden, 20 neue Zaubersprüche, Quellen"bücher" für Abenteurer als "Robopunks" in der Welt der Megastädte und des Cybertechns, zur Erschaffung und Führung von Raumschiffen als Erweiterung zu "Space Cadets" (Rocket Ranger) und schließlich für eine Kampagne mit "Raumschiff 'enTWERPse'". Alle Ähnlichkeiten sind rein zufällig.

Die Quellen"bücher" sind mit einigen spezifischen Regeln, Aufzählungen von Berufen und Nichtspielercharakteren sowie etlichen Listen und Tabellen mit Ausrüstungsgegenständen, deren Wirkung und Preise versehen.

Beim Lesen von TWERPS und TWERPS² bin ich desöfteren ins Schmunzeln gekommen. Im Anhang befinden sich als Kopiervorlage Charakterbögen, Karten von TWERPS-Ländern und Planeten sowie die hilfreichen Stan-

**TWERPS (2. Aufl.) und
TWERPS² (1. Aufl.)**
Fantasyrollenspiel
von Jeff und Amanda Dee
GAMES-IN Verlag
Preis: 14,90 und 14,80 DM

Der Letzte Held

dard-Kneipenpläne, Raumschiff Deckpläne und Bürogebäude-Pläne. Leider sind bei der mir vorliegenden 2. Auflage von TWERPS die Tabellen über die Nahkampfwaffen auf S. 7 und 49 zweimal abgedruckt worden, während die der Fernkampfwaffen fehlen. Daher hier die fehlenden Werte, die ich der 1. Auflage entnommen habe: (S. 7) Stein, Angriffsbonus -1, Schaden 1, Reichweite 3; Wurfdolch, ± 0 , 2, 4; Bogen, +1, 2, 7; Pistole, ± 0 , 2, 5; Gewehr, +1, 3, 10. (S. 49) Energiewaffen: Lasergewehr, ± 0 , 2, 10; Blaster, -1, 4, 6; Hitzestrahler, ± 0 , 3, 4; Plasmawerfer, +1, 1, 8.

Der erfahrene Rollenspieler wird sich nun fragen, was er mit diesem kleinen System anfangen soll, wo er doch ein System mit zwei oder drei

Grundboxen und zig Erweiterungsbänden im Schrank liegen hat. Bei TWERPS handelt es sich nicht um ein System, das eines der großen Rollenspiele ersetzen kann, dafür differenziert TWERPS zu wenig, werden Stärken und Schwächen der Figuren zu wenig charakterisiert. Eine Identifikation mit der Figur wird schwerfallen. Das System wird jedoch dem SL eine Alternative bieten, der nur mal einen Ausflug in ein anderes Rollenspielgenre machen will, sich jedoch berechtigterweise scheut, für eine Schnupperrunde tagelang Regelwerke zu wälzen. Für ein kleines Abenteuer ist TWERPS allemal gut.

Frank Feuerherd

DLH-Wertung:



Kurz vorgestellt

DSA: Abenteuer Basis-Spiel

Im Frühjahr '93 kam zum dritten Mal in der Geschichte des Schwarzen Auges eine neue Basisbox heraus, die es auch zukünftig Rollenspieleranfängern ermöglichen soll, in die Welt des Schwarzen Auges einzusteigen.

Wie in ihrer Vorgängerin findet man in dieser Box ein Heft mit Einstiegs- und eines mit Fortgeschrittenenregeln. Hierbei ist erwähnenswert, daß die Regeln für Fortgeschrittene auch magische Charaktere enthalten, was in den alten Helden des Schwarzen Auges nicht der Fall war. Zudem enthält die Box einen Abenteuerband mit einem Solo- und einem Gruppenabenteuer, sowie eine neue Farbkarte Aventuriens und eine von der Umgebung Gareths, der sogenannten "Dämonenbrache".

Diese Box kann für Einsteiger als gelungen bezeichnet werden, alte DSA-Hasen werden darin nur zwei Abenteuer und zwei Karten finden.

Andreas Michaelis

DLH-Wertung:





Über ...
80 Rollenspiele,
6 000 Miniaturen,
30 000 Würfel,
Magazine,
TB etc.!

Welt der Spiele

Frankenallee 189
D-60326 Frankfurt
Tel.: (0 69) 7 30 60 77

**Kostenlosen
Katalog anfordern!**

DLH-NEWS

Sukkuvelani

In den Letzten Helden 22 und 23 veröffentlichten wir die ausführliche Beschreibung der nördlichen Perlenmeerinseln, aber damit geben wir uns lange noch nicht zufrieden. Zur Messe in Essen brachten wir unseren

Abenteuer-Sonderband 1

heraus, in dem zwei Abenteuer zu finden sind, die auf den Inseln spielen. Zudem bringt er den Sukkuvelanier als Charakter-typ. Für dieses Jahr ist ein weiterer Sonderband für Sukkuvelani geplant, in dem sich ein umfangreiches Abenteuer befinden wird.

DLH-Abenteuer-Sonderband 1 3,50 DM

2. Auflage

Mit dieser Ausgabe erscheint auch die Nummer 4 der 2. Auflage, in der wir die ganz alten Helden überarbeitet noch einmal herausgeben.

DLH 4 - 2. Auflage

2,50 DM

DLH 26

Walserwacht: Komplette Beschreibung der bornländischen Ortschaft.

Elfen und Zwerge: Die beiden besten Leserzuschriften.

DLH 26 erscheint im März.

Meinung gesucht

Im letzten Jahr brachte DSA vier Soloabenteuer heraus und lediglich drei Gruppenabenteuer. Es scheint, der typische DSA-Kunde spiele Soloabenteuer, weshalb wir von Euch wissen wollen, wie Ihr zu Soloabenteuern steht. Was haltet Ihr davon? Sollten mehr Solos veröffentlicht werden? Wie steht es mit Solos im Letzten Helden?

Zudem wollen wir das beste DSA-Soloabenteuer herausfinden, so daß wir Euch herzlich auffordern wollen, uns Eure drei Lieblingstitel zukommen zu lassen. Euer Lieblingssolo bekommt dann 5, das zweite 3 und das dritte 2 Punkte. Gewählt werden darf alles, was Solo ist und für DSA geschrieben wurde (also auch der "Zauberlehrling" aus DLH 21).

Alle Einsendungen zum Thema "DSA-SOLOS" nehmen an der Verlosung einiger Preise teil.

IMPRESSUM

Der Letzte Held 25, Januar 1994

Herausgeber: Drachenland-Verlag, Ulf Zander, Vor dem Dorfe 19, 38108 Braunschweig; **Redaktionsleitung:** Andreas Michaelis; **Titelbild:** Andreas Mätzing; **Illustrationen:** Andreas Mätzing, Walter Haywood; **Karten:** Andreas Michaelis, Andreas Mätzing, Oliver Schrüfer; **Redakteure:** Ulf Zander, Gerd Böder; **Ständige Mitarbeiter:** Frank Jäger, Andreas Mätzing, Oliver Schrüfer; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Frank Feuerherd

Preise: Einzelhefte: DLH 1&2: 2,- DM, DLH 3&4: 2,50 DM, DLH 20: 4,50 DM, DLH 21: 3,50 DM ab DLH 22: 4,80 DM; **Porto:** 0,50 DM pro Heft, max. 1,50 DM Porto; **Auslandsporto:** 4,00 DM; **Abonnement:** 18,00 DM für 4 Hefte; **Auslandsabos:** 18,00 DM für 3 Hefte

Bankverbindung: Postgiroamt Hannover, BLZ 250 100 30, Konto-NR: 1854 11-307

(c) by Drachenland-Verlag 01/94; Nachdruck, auch auszugsweise, zu gewerblichen Zwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Schmidt-Spiele und Freizeit, Midgard ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Klee-Spiele GmbH, Fürth, und des Verlages für F&SF Spiele, Stelzenberg. Alle Regelerweiterungen, Artikel und Abenteuer für DSA und Midgard sind inoffiziell.