

# DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

mit großem  
Abenteuern!

Abenteuer:

„Der verschollene  
Bruder“  
3. Platz des  
Braunschweiger  
Fantasy-Awards

Havena:

Tempel des Firun,  
Havena-Fanfare

Rezis:

DSA, Midgard



43

# Havena Fanfare

SONDERAUSGABE ————— SONDERAUSGABE ————— SONDERAUSGABE

Die Havena-Fanfare erscheint vorrangig für das Gebiet des Albernischen Königreiches und Markgrafschaft Winhall, wird aber auch in viele Provinzen des Mittelreiches, das Liebliche Feld, Nostria und Andergast gesandt.

Die Auslieferung an Orks oder Goblins ist strengstens verboten. Für die rechte Moralität der gedruckten Artikel zeigt sich Kilmor A. Daffee verantwortlich.  
Die Fanfare kostet in Albernien und Winhall 12 ST, sonst 2D.

## Mißgeschick wiederholt sich

Ja, ja, Leute. In der Nummer 42 war der Havenateil nicht genau in der Mitte, so dass ihr einen Copieshop aufsuchen müßt, wenn der Held nicht vollkommen auseinander geschnitten werden soll. Es tut uns leid, und ich verspreche, wir arbeiten daran.

Der Havenateil in diesem Letzten Helden ist massiv klein, also um genau zu sein, es sind lediglich 2 Seiten.

Das liegt ganz einfach daran, daß ich gerade dabei bin, ein paar Brettspielideen zu verwirklichen, denn einer der Gründe, warum ich den Helden nicht mehr komplett machen konnte, war meine 'Karriere' als Brettspiel-Erfinder.

Dazu kommt, daß ich inzwischen 2 Kinder habe, das ist fast noch mehr Stress. Aber ich habe es so gewollt. Nun,

und so ist der Havenateil aufgrund von Zeitmangel reichlich geschrumpft.

Doch das soll sich schon mit der nächsten Ausgabe des Letzten Helden ändern. Es kommen Erweiterungen und recht wahrscheinlich sogar ein Abenteuer. Und was sonst noch so geplant ist, könnt ihr dieser Sonderausgabe der Fanfare entnehmen.

*Havena  
Abenteuer 1*

*Der Dunkle Tod*

*Im Fachhandel  
oder  
direkt beim Verlag*

## Havena im Internet

Wer es noch nicht weiß, es gibt eine Internetseite des Drachenland-Verlages, auf der auch Havena-Artikel erscheinen sollen. Geplant sind einige Seiten der Sammlung, wobei es sich in erster Linie um Texte handeln wird, die bereits im Helden erschienen sind, die aber noch nicht das Sammlungs-Layout besitzen.

Diese Texte kann jeder herunterladen, der einen Zugang auf die Seite findet.

Den Anfang sollen demnächst 2 Seiten aus dem Kapitel 'Kurz beschrieben' sein, in denen der Zwölfgötterpark und die Bäcker Ull Hretiel und Bladud Ui Naill beschrieben sind.

Weiterhin sind die ersten drei Teile der Münzkampagne, einige Deckblätter und alle Havena-Fanfaren, die für die drei Abenteuer gebraucht werden, bereits bearbeitet. Also, besucht uns im Netz...

## Spiel 2000 - Essen

Es ist vielleicht nicht bekannt, aber zur Messe in Essen ist tatsächlich etwas herausgekommen, das mit Havena zu tun hat. In limitierter Auflage gab es Havena-Sammlungsordner zu kaufen, in denen natürlich auch einige Seiten zu finden waren.

Darunter befanden sich auch zwei Seiten, die extra für diese Veranstaltung gemacht wurden. Es handelt sich um die Seiten 7 und 8 aus dem Kapitel 'Kurz beschrieben' (Thair Sklorz und Neues Theater). Diese beiden Seiten werden zunächst mal nicht

publiziert, aber alle Abonnenten des Helden bekommen sie mit dem nächsten DLH (44) direkt ins Haus.

Ob für weitere Veranstaltungen ähnliche Produkte zu erwarten sind, ist noch nicht sicher. Sonderpublikationen könnte es aber zum Conventus Leonis (Braunschweig, 23. - 25. März 2001) geben und wahrscheinlich wieder zur Spiel 2001 in Essen.

Desweiteren können sich DLH Abonnenten natürlich wieder auf Sonderseiten gefaßt machen.

[www.fantasy-rollenspiel.de/drachenland.html](http://www.fantasy-rollenspiel.de/drachenland.html)

## Havena-Sammlung

Artikel	Erschienen in
<i>Deckblatt</i>	DLH 40
<i>Öffentliche Gebäude</i>	
<i>Deckblatt</i>	DLH 41
Fürstliches Wettbüro	DLH 39
Rondras Ehre	DLH 40
Das Haus der Künste	DLH 41
Der alte Stadtpark	DLH 41
Das Nostrianer Tor	DLH Essen 2000
<i>Kurz beschrieben</i>	
<i>Deckblatt</i>	DLH Essen 2000
Charlysia Mhorfen / Theria Silbenei	DLH 40
Lhaina Pruntzel / Nhuirn Hiahn	DLH 41
Der Park der Zwölfgötter / Ull Hretiel / Bladud Ui Naill	DLH Essen 2000
Thair Sklorz / Neues Theater	DLH Essen 2000
<i>Hebre Häuser</i>	
Haus der Göttlichen Woge	DLH 41
Der Tempel des Firun	DLH 43
<i>Gasthäuser</i>	
Pension "Haus Rondra"	DLH 42
Rondras Einkehr	DLH 42
<i>Bemerkenswerte Häuser</i>	
Das Haus des Ignor Junweigg	DLH Essen 2000
<i>Abenteurer</i>	
Haltet den Dieb	DLH 41
<i>Münzkampagne</i>	
<i>Deckblatt</i>	DLH 42
Ein echter Kyndochter Halbsilberner	DLH Essen 2000
Eine Doppelsichel aus Elenvina	DLH Essen 2000
Ein Tulamidischer Goldzahn	DLH Essen 2000
Eine Münze aus Holz	DLH 39
100 Dukaten auf einem Schein	DLH 42
<i>Havena-Fanfare</i>	
<i>Deckblatt</i>	DLH Essen 2000
Havena Fanfare (26. Pra. 28 Hal)	DLH Essen 2000
Havena Fanfare (13. Ing. 28 Hal)	DLH Essen 2000
Havena Fanfare (26. Phe. 28 Hal)	DLH Essen 2000
Havena Fanfare (13. Hes. 28 Hal)	DLH Essen 2000
Havena Fanfare (27. Ing. 28 Hal)	DLH 42

## Havena 2001

Es ist ein bißchen still geworden um die Stadt am Großen Fluß, und deshalb wollen wir in diesem Jahr das nachholen, was wir in den letzten beiden Jahren versäumt haben. Es ist eine reine Havena-Publikation geplant.

Wir haben lange überlegt, ob es die Havena-Ergänzung 4 oder das Havena-Abenteuer 2 werden soll. Und wir

entschieden uns für den Abenteuerband, wobei noch nicht festgelegt wurde, ob er ein großes oder zwei kürzere Abenteuer enthalten wird.

Zudem sitze ich gerade an der Überarbeitung der Havena-Ergänzungen 1 & 2 und denke über einige andere Dinge nach, die aber wahrscheinlich erst im nächsten Jahr aktuell werden.

## Teil der Sammlung

Ihr habt eure eigenen Havena-Ergänzungen? Ihr möchtet, daß diese auch ein Teil der Sammlung werden?

Dann schickt uns eure Ideen. Wir werden versuchen, alle zu veröffentlichen, und die drei besten Beiträge werden mit Preisen belohnt (je 1 Ordner mit allen Sammlungsbeiträgen die bis Ende 2001 erschienen sind).

An dem kleinen Wettbewerb nehmen alle Einsendungen teil, die bis zum 31. Dezember 2001 bei der Havena-Redaktion eintreffen. Und dies ist die Adresse der Havena-Redaktion:

Andreas Michaelis  
Bautzenstraße 45  
38124 Braunschweig  
oder  
DLHheld@aol.com



# Der Tempel des Firun

von Andreas Michaelis

*„Zwölf ist eine heilige Zahl, Elf ist es nicht. Nur deshalb gehört Firun zu den Zwölfgöttern.“*

(Ein Lehrer der Efferdschule, 199 v.H.)

Dass Havena Tempel aller Zwölfgötter beherbergt, verdankt die Stadt einem besonders strengen Winter im Jahr 22 Hal, dem viele angesehene Bürger zum Opfer fielen. Auch wenn die Bewohner Havenas noch nie etwas für den Wintergott übrig hatten, und wahrscheinlich niemals etwas übrig haben werden, war der Einfluss der Tempelabgeordneten im Ältestenrat wohl doch stark genug, um den Bau eines Firuntempels durchzusetzen. Unterstützt wurden sie von vielen, die gern einen neuen Stadtpark für Havena gehabt hätten, und so war das neue Gotteshaus zur Formsache geworden (siehe auch *Der Park der Zwölfgötter* – Kurz beschrieben, Seite 5).

Da besonders viel Geld für den Ausbau des Parkes verbraucht wurde, blieb für die Errichtung eines Firuntempels nicht mehr viel übrig, und so wurde ein ehemaliges Gesindehaus, das einst zu einem Bauernhof gehörte, der dem Park weichen mußte, kurzerhand zum Gotteshaus umfunktioniert. Das Dach wurde neu gedeckt, die Fenster bekamen stabile Läden und die Tür wurde gegen eine aus Eichenholz eingetauscht. Eigentlich hätte es gleich noch sauber gekalkt werden sollen, aber noch bevor es dazu kam, ließ das Interesse an dem Bau stark nach, und so mühten sich im Jahr 25 Hal einige in Havena lebende Nivesen redlich, als sie dem Gebäude einen neuen aus der eigenen Tasche bezahlten Anstrich ga-

ben. Sie hatten auch durch persönliche Opfergaben dafür gesorgt, daß der Tempel eine Inneneinrichtung bekam, und sie gehören auch zu den wenigen, die das Haus aus Gottesfurcht besuchen, während sich ein Havener nur dann hierher verirrt, wenn er beim Spaziergang im Park vom Regen überrascht wird.

## Das Gebäude

Wie schon angedeutet, liegt der Firuntempel im *Park der Zwölfgötter*, der sich in direkter Nachbarschaft zu den Überresten der Prinzessin Emer Brücke befindet. Mittlerweile ist es weiß gestrichen, und neben der Eingangstür hat ein wenig begnadeter Künstler versucht, einen Elch zu malen. Nun, wer weiß, was es sein soll, der kann das Tier auch erkennen.

Die Läden an den Fenstern sind eigentlich Tag und Nacht verschlossen, was von der Eingangstür nicht behauptet kann. Sie wurde vor wenigen Wochen körperlicher Gewalt ausgesetzt, weshalb sie nun schief in den Angeln hängt, so dass an ein Schließen nicht mehr zu denken ist.

## 1. Der Tempelraum

Betritt man das Gebäude, so steht man in einem eher kargen Tempelraum, der sich mit keinem anderen Gotteshaus der Stadt vergleichen läßt. Ein alter Küchentisch dient als Altar und eine Suppenschale als Opferschale. Auf dem Boden

liegen einige schmutzige Felle, und an den Wänden hängen beschädigte Bögen und zerbrochene Pfeile. All dies wurde von den wenigen havenischen Nivensen zusammengetragen.

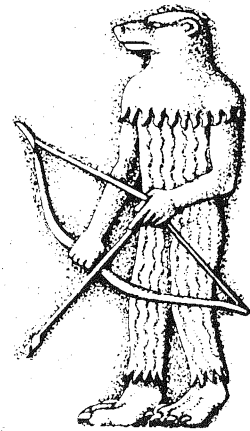
Einzig die imposante Firunstatue im Raum ist nicht ihrer Opferbereitschaft zu verdanken. Sie ist die Arbeit von Asteron Obeljahn, und gehört zum Gesamtkunstwerk des Zwölfgötterparkes. Die Stau ist nahezu 2 Schritt groß und besteht aus weißem Marmor. Es gibt Havener, die dieses Meisterwerk gern einmal betrachten, wenn sie sowieso im Park sind. Das hat dann aber nichts mit Verehrung für den Gott selbst zu tun.

### Meisterinformationen:

Gelänglichlich befindet sich auch ein wenig Geld in der Opferschale, das aber nach einiger Zeit von orkendorffischen Jugendlichen gestohlen wird. Die gläubigen Firunanhänger glauben dann, dass Ifirn, die Tochter des Wintergottes, die Stadt besucht hat, um die Gaben abzuholen.

## 2. Leerer Raum

Wie auch in den anderen beiden Räumen, besteht der Fußboden hier aus Holzdielen, die erstaunlich gut erhalten sind. An einer Wand steht die Tür des Zimmers, die aus den Angeln gehoben wurde, weil auch sie nur sehr schwer zu öffnen gewesen war. Ansonsten befindet sich hier absolut nichts. Dennoch ist der Boden nicht verdreckt, denn die Firungläubigen der Stadt sorgen für dessen Reinigung. Sie wünschen sich, dass







hier einmal ein Geweihter des Wintergottes einzieht, doch bisher hat es nur sporadische Besuche von Firungsgeweihten gegeben, die aber immer versprochen haben, sich um die Sache zu kümmern.

### 3. Ifirns Raum

Auch der Tochter des Firun wird in diesem Haus gedacht. Ihre Statue ist aber nur etwas größer als die Hand eines großen Menschen und wurde von einem Nivesen aus Holz geschnitzt. Sie steht auf einem alten Holzschemel, auf dem eine kleine Decke mit aufgestickten Blumenmotiven liegt. Die Tür, mit der dieser Raum einstmals zu verschließen gewesen ist, fehlt vollkommen. An ihrer Stelle hängt ein schlichter Vorhang.

Für mehr Einrichtung hat es noch nicht gereicht.

## Die Gemeinde

Es gibt unter den mehr als 20.000 Havenern nur etwa 30 Personen, die man als wirkliche Gläubige des Firun bezeichnen könnte. Sie sind in erster Linie Nivesen, die jetzt in der Stadt am Großen Fluss wohnen, aber unter ihnen sind auch einige Jäger, die ihrem Handwerk in den kleinen Wäldern der Umgebung nachgehen. Es mag auch den

ein oder anderen Havener geben, der zum Beten in den kleinen Tempel kommt, um für einen milden Winter zu bitten, doch die meisten Bewohner der Stadt überlassen dies einer Abordnung des Ältestenrates, die zumeist an einem warmen Herbsttag hierherkommt, um den Wintergott mit ein paar Blumen und Kränzen um einen angenehmen Winter zu bitten, in dem der große Fluß nicht zufrieren soll.

Gäbe es in der Havena-Fanfane nicht den dazugehörigen Artikel, niemand in der Stadt wüßte, was sich dort im Zwölfgötterpark abspielt, wenn vier oder fünf Abgeordnete ein äußerst flüchtiges Gebet sprechen.

## Geweihte

Schon mehrfach haben Geweihte des Firun den kleinen Tempel besucht, um in ihm zu beten. Keiner von ihnen verlangte hinterher von den Stadtvätern, sie mögen dem Gott des Winters einen angemessenen Tempel bauen, denn offensichtlich waren sie der Meinung, das bescheidene Haus entspräche der grimmigen Natur des Gottes.

Unter diesen Geweihten waren sicherlich auch welche, die gern in Havena geblieben wären, um die kleine Gemeinde zu betreuen, aber sie wurden

mehr oder weniger von den Mitgliedern des Ältestenrates dahingehend umgestimmt, dass sie die Stadt lieber verlassen haben. Es ist eine Tatsache, dass dies darin begründet liegt, dass die Vertreter der Parlamentes nicht schon wieder über eine Erweiterung des Ältestenrates befinden wollten, wie es einst nach dem Bau des Ingerimmtempels geschehen war.

Daran änderte auch ein Antrag einiger Firunanhänger nichts, die gern einen Geweihten in der Stadt gewusst hätten. Im Jahr 29 Hal beschloss der Rat, den Antrag abzulehnen. Man wollte sich aber in nahen Städten an die Firungsgemeinschaft wenden, damit diese dann von Zeit zu Zeit einen Geweihten nach Havena schicken könnten. Allerdings folgten dem Beschluss keinerlei Taten.

## Der Tempel im Spiel

Der Firuntempel ist das Ziel des ersten Teils der Münzkampagne (Ein echter Kyndochter Halbsilberner), ein Abenteuer, das sich um das Gotteshaus dreht, ist in Vorbereitung.

Bis dahin sollte der Tempel als Teil des Zwölfgötterparks benutzt werden. Hierhin ziehen sich öfter Liebespaare zurück, und die Firunstatue ist wirklich eindrucksvoll.

