



Der Vampir von Havena

von Sebastian Thureau

Du hörst dumpfe Schritte auf den nassen Pflastersteinen, hörst die schweren Stiefel, die immer wieder in Pfützen treten. Durch den dichten Nebel, der durch das Hafenviertel von Havena wabert, kannst du keine zehn Schritt weit sehen. Wo genau sind deine Verfolger? Wie kannst du entkommen? Mit Recht und Gesetz hast du es noch nie so genau genommen, wie es die Priester des Praios erwarten, aber so großen Ärger hattest du noch nie. Auf deine Augen kannst du dich jedenfalls kaum verlassen und auf dein Gehör noch viel weniger. Zu viele Geräusche hallen in den Straßen wieder, das Fauchen einer Katze, der Flügelschlag eines krächzenden Raben – und die Schritte, die sich dir aus allen Richtungen gleichzeitig zu nähern scheinen ...

Der Vampir von Havena ist ein Solo-Abenteuer, mit dem du dich ohne Meister und Mitspieler direkt ins Abenteuer wagen kannst. Abschnitt für Abschnitt begegnest du beim Lesen neuen Herausforderungen, und all deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen. Du benötigst keinerlei Vorkenntnisse. Ein spielfertiger Held, mit dem du dieses Abenteuer bestreiten kannst, ist am Ende des Bandes enthalten, und alle Regeln und Spielmechanismen werden direkt im Buch erklärt. Auf ins Abenteuer!



Solo-Abenteuer für einen nicht ganz so gesetzestreuen Helden

Genre: Detektivgeschichte, Mystery

Voraussetzungen: keine

Ort: Havena

Zeit: beliebig zwischen 1038 BF - 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / -

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent (bei eigenem Helden)

Wichtige Fertigkeiten:

Handwerk

Körpertalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Zum Spielen des Abenteuers ist zusätzlich das DSA5-Regelwerk notwendig. Der *Aventurische Almanach* wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteuers nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

9. Auflage

€ 19,95 € [D]



ISBN 978-3-95752-231-3

US25302



DER VAMPIR VON HAVENA



Lärmpunkte ○○○○○○○○

Tagkammer Kontor