

Es wird Zeit für die Balz. Zeit für die
"Feenbalz"



Das Kartenspiel im Drachenland-Verlag
Beim Händler des Vertrauens oder direkt beim Verlag
Drachenland-Verlag, Amselweg 12, 51503 Rösrath
www.drachenland-verlag.de

Der Letzte Held

Magazin für Fantasy-Rollenspieler

45

mit:
*Flüstern in der
Nacht*
Soloabenteuer
in Havena



Oktober 2004 • 20. Jahrgang

1,50 Euro



Der Letzte Held - Frühe Jahre

Nr. 1 - September 1985

Inhalt:

Unverhofft ist besser als gestern - Soloabenteuer

Fallen und Monster

Die neuen Fernkampftabellen

Regelergänzung: Dämonenbeschwörung

Karte von Aventurien

Der Letzte Held - Charakterbeschreibung

DSA-Abenteuerliste

Armageddon

Karte von Magira

Rollenspieler Brutal

Drachenland - Fantasy Brettspiel Teil 1

Roman: Der Zauberer und der Schwertkämpfer

Silbenrätsel / Rezensionen / Filmliste

Auflage: 8 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-

Nr. 2 - November 1985

Inhalt:

Der Traum - Soloabenteuer

Fallen und Monster

Über Magier

Der Letzte Held - Charakterbeschreibung

Wir bauen eine Burg

Armageddon

Leserbriefe

Drachenland - Fantasy Brettspiel Teil 2

Roman: Conrac und der Zauberer vom Turm

Roman: Suaxus-Al-Dagger und der Flüchtling

Lyrikecke

Silbenrätsel / Rezensionen / Filmhitliste

Auflage: 15 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-



Aus dem Archiv

Dieser Artikel stammt aus DLH 2 - allererste Auflage. Er verschwand in der Folgeauflage und ist nun zum ersten Mal wieder zu lesen!

Über Magier

Als ich neulich wieder einmal im Buch der Regeln I geblättert habe, blieb ich erneut an der Beschreibung der Magier hängen. Dort steht dann, dass man höchstens einen frisch geweihten Adepten oder einen Zauberlehrling zu einer Schatzsuche überreden kann. Der gereifte Magier oder Alchimist aber wird sich nur dann einem waghalsigen Unternehmen anschließen, wenn an dessen Ende interessante oder magische Entdeckungen stehen. Das würde bedeuten, dass man sich erst gar keinen Magier auszuwürfeln bräuchte, denn in welchem Abenteuer steht am Ende schon eine solche Entdeckung? Vielleicht sollte man aber auch fragen: "Wie soll eine solche Entdeckung aussehen?"

Meiner Meinung nach sind Magier zurzeit nur dafür da, besonders schwere und hartnäckige Monster mit irgendwelchen Donnerkeilen oder Feurlanzen niederzustrecken, obwohl man für solche Fälle eigentlich Krieger haben sollte.

Und irgendwann ist dann die Astralenergie aufgebraucht und der arme Magier muss mit seinem Zauberstab auf die Monster einschlagen, denn sonst kann er seine Attacke- und Parawerte beim Erreichen einer neuen Stufe nicht erhöhen. Und so ist es schließlich kein Wunder, wenn die Sterberate der aventurischen Magier hoch ist. Das müsste uns doch eigentlich zu denken geben, oder? Also stellt man sich als Meister die Frage: "Was kann ich demnächst besser machen?" Leicht wird es dem Meister nicht gerade gemacht, denn wo soll er Anregungen herkriegern? Man bedenke nämlich an dieser Stelle, dass es

'Schmidt Spiele' bis zum heutigen Tage nicht geschafft hat, ein Abenteuer zu schreiben, bei dem auch ein Magier auf seine Kosten kommen kann. Eigentlich ein trauriges Bild, denn immerhin sind im Droemer Knauer Verlag bereits 14 Abenteuer herausgekommen. Bald werden es sogar mehr sein und ich fürchte fast, dass man seinen Magier wegschmeißen kann.

Aber ich hoffe gleichzeitig, dass das Ausbauspiel dem Magier neue Möglichkeiten bereitet, auch wenn dies jetzt noch nicht der Fall ist. Sollte es allerdings nicht geschehen, sind die Druiden und Geweihten bereits jetzt schon zum Sterben verurteilt.

