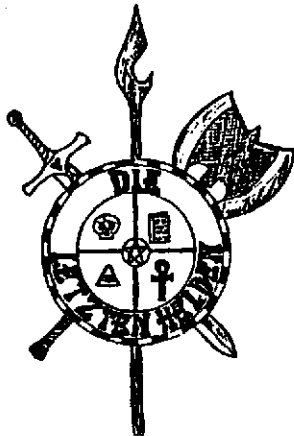


Der Letzte Held

Fanzine für DSA - Spieler



mit:
*Soloabenteuer
Monster &
Fallen
Story*

Neuaufgabe



Vorwort zur Neuauflage

Der Letzte Held wird 25!

Ich denke, dass dies ein guter Grund ist, unseren treuesten Fans aber auch all denjenigen, die sich dafür interessieren, was sich in der Anfangszeit des Schwarzen Auges so alles zuggetragen hat, die alten Ausgaben noch einmal als bearbeiteten Nachdruck zu präsentieren.

Ich habe dabei darauf verzichtet, die alten Texte abzuschreiben oder neu einzulesen. Es handelt sich hier um die Originalseiten der Ausgaben, die von uns auch an viele Leser und Läden verschickt wurde. Sie wurden lediglich mit der zurzeit aktuellen Borte versehen, bekam ein neues Titelblatt und wurde um dieses Vorwort erweitert.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Ein paar Worte zu DLH 1:

Die ursprüngliche erste Ausgabe erschien im Jahr 1985 in einer Auflage von 8 Exemplaren. Diese gingen bis auf wenige Ausnahmen alle an die Mitglieder der DSA-Clubs "Die Letzten Helden".

Mit dem Erscheinen der Ausgabe 6 wurden die Artikel der Ur Nummer 1 neu zusammengesetzt und wurden erstmals in Umlauf gebracht.

Im Mai 1987 wurde der DLH 1 komplett abgeschrieben und überarbeitet. Diese Überarbeitung erscheint nun als Nachdruck.

Die Nummer 1 wurde später für die 2. Auflage noch einmal überarbeitet. Diese Version wird demnächst auch als Nachdruck zu bekommen sein.

Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt ... spannend	2
Original Inhalt	3
Original Vorwort	4
Der Letzte Held Charakterbeschreibung	5
Unverhofft ist besser als gestern Soloabenteuer von King Böder III	6
Neue Fernkampftabellen	14
Dämonenbeschörung	15
Monster und Fallen	16
• Der Altrück	16
• Magische Utensilien	17
• Truhenfälle	17
Der Zauberer und der Schwertkämpfer Story	18
Zum Waffensystem Lieblingswaffen und so weiter ...	22
Rollenspieler Brutal Wahnsinnig witzig	26
Impressum (alt und neu) Wirklich spannend...	27
Vorschau auf Nr. 2 Ein krönender Abschluss	27



Der Letzte Held 1, September 2009

Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Gerd Böder. Die Dämonenbeschörungen entstammen einen Brief der DSA Redaktion.

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

Das Schwarze Auge und Havena sind eingetragene Warenzeichen des Ulysses Verlages. Alle Abenteuer und Artikel zu Havena und DSA sind inoffiziell.

VORSCHAU AUF NR. 2

In der nächsten Ausgabe dieses bescheidenen Heftes könnt Ihr dann folgendes finden:

Der Letzte Held
Monster und Fallen
Eine neue Eigenschaft
Ein neues Abenteuer
Zwei Storys

und einiges mehr...

Auch bei der Nr. 2 handelt es sich um eine überarbeitete Neuauflage.

IMPRESSUM:

Titelseite, Monster und Fallen, Der Letzte Held, Story, Rollenspieler Brutal, Waffensystem, Fernwaffen: Andreas Michaelis
Soloabenteuer: Gerd Böder
Dämonenbeschörung: DSA-Redaktion

Erstauflage: September 1985

(c) by MAUSCHEN VERLAG 1985



ROLLENSPIELER - BRUTAL



DER LETZTE HELD

Fanzine für DSA-Spieler

Nr. 1
Neuaufgabe
Mai 1987

INHALT

Vorwort..... 4

Der Letzte Held..... 5

Unverhofft ist besser als Gestern (Abenteuer)..... 6

Neue Fernkampftabellen..... 14

Dämonenbeschwörung..... 15

Monster und Fallen..... 16

Der Zauberer und der Schwertkämpfer (Story)..... 18

Zum Waffensystem..... 22

Rollenspieler Brutal..... 26

Vorschau auf Nr. 2..... 27



VORWORT

Liebe Leser,

dies ist nun die erste Ausgabe des LETZTEN HELDEN, von dem von nun an acht Stück pro Jahr erscheinen sollen. DER LETZTE HELD ist die Clubzeitschrift des Clubs "Die Letzten Helden", einem Fantasy-Spiel-Club aus Braunschweig. Der Club wurde am 2. April 1985 von Carsten Gillner und Andreas Michaelis gegründet und besteht zur Zeit aus sieben Mitgliedern. In unserem Club wird vorwiegend DAS SCHWARZE AUGE gespielt. Dementsprechend bezieht sich der Inhalt unserer Zeitschrift auch fast ausschließlich auf das Rollenspielsystem DAS SCHWARZE AUGE.

Soweit zu dem Vorwort der ersten Auflage des DLH 1. Inzwischen gibt es neun Ausgaben dieses Fanzines, und es hat wahrscheinlich stark an Qualität gewonnen.

Leider war es uns nicht möglich, im Jahr 1986 acht Ausgaben zu veröffentlichen, denn nebenbei schrieben wir noch ein Regelbuch für unseren Club, das bereits aus dem Verkehr gezogen wurde und durch eine neue Reihe ersetzt wurde.

Es handelt sich hierbei um DEN LETZTEN HELDEN EXTRA, von dem bereits zwei Bände vorliegen.

Der Grund dieser Neuauflage liegt in den vielen Anschriften, die wir von unseren Lesern bekommen haben, die ab Nummer 6 oder höher eingestiegen sind. Sie wollten auch alte Exemplare haben.

Für Nummer 3 bis zum neusten war dies kein Problem, aber die Vorlagen von Nummer 1 + 2 war einfach zu schlecht, so daß sie neu geschrieben werden mußten. Das neu bearbeitete Heft haltet Ihr in Euren Händen, und ich hoffe, daß es euch gefällt.

Das Abenteuer ist übrigens nicht ganz ernst zu nehmen. Es handelt sich um eine kleine Parodie.

Solltet Ihr Fragen oder Ideen haben, könnt Ihr Euch jederzeit an die Kontaktadressen wenden.

Und nun wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen.

Euer

- Andreas Michaelis -



	Zwerg	Geweihte	Rondra	Phex
Degen	-----	0/-1(2)	-----	0/-1(1)
Räpier	-----	0/-1(2)	-----	0/-1(1)
Dolch	0/-4(2)	0/-3(3)	0/-3(2)	0/-2(2)
Messer	0/-5(3)	0/-4(4)	0/-4(3)	0/-3(3)
Entermesser	0/ 0(1)	-----	0/-1(1)	0/-2(2)
Schwerer Dolch	0/-1(2)	0/-2(3)	0/-2(1)	0/-1(2)
Kurzschwert	0/ 0(1)	-----	0/ 0(1)	0/ 0(1)
Säbel	0/ 0(1)	-----	0/ 0(1)	0/ 0(1)
Schwert	-1/-2(3)	-----	0/ 0(1)	0/-1(2)
Kriegsbeil	-2/-2(3)	-----	0/-3(2)	-----
Bastardschwert	-----	-----	-2/-2(3)	-----
Zweihänder	-----	-----	-3/-4(3)	-----
Barbarenstreit.	-----	-----	-5/-7(5)	-----
Morgenstern	-----	-----	-2/-5(4)	-----
Hellebarde	-----	-----	-2/-4(4)	-----
Turnierlanze	-----	-----	-----	-----
Kriegslanze	-----	-----	-----	-----
Speer	-2/-5(6)	-----	0/-3(2)	-----
Kampfstab	-----	-----	0/ 0(1)	0/-1(2)
Wurfbeil	0/-2(1)	-----	0/-3(2)	0/-4(3)
Peitsche	-----	-----	-----	0/-5(5)
Knuppel	-1/-3(3)	-1/-3(3)	-1/-3(2)	-1/-3(2)
Keule	-----	-----	0/-2(2)	-----
Dreschflügel	-----	-----	-----	-----
Streitkolben	-----	-----	0/-2(2)	-----
Kriegshammer	-----	-----	-----	-----
Dreizack	-----	-----	-1/ 0(3)	-----
Sichel	-----	-----	-1/-4(4)	-----
Sense	-----	-----	-----	-----



WAFFENTABELLE

Waffen	Abenteurer	Waldelf	Streuner	Krieger
Degen	0/-1(3)	0/ 0(1)	0/ 0(1)	-----
Rapier	0/-1(3)	0/ 0(1)	0/ 0(1)	-----
Dolch	0/-4(2)	0/-2(2)	0/-2(1)	0/-3(1)
Messer	0/-5(3)	0/-4(3)	0/-3(2)	0/-4(1)
Entermesser	0/-2(2)	0/-1(2)	0/-1(2)	0/-1(1)
Schwerer Dolch	0/-2(2)	0/-1(2)	0/-1(2)	0/-1(1)
Kurzschwert	0/ 0(1)	0/-1(2)	0/ 0(1)	0/ 0(1)
Säbel	0/ 0(1)	-1/-1(3)	0/-1(2)	0/ 0(1)
Schwert	0/-1(2)	-1/-2(4)	-1/-1(3)	0/ 0(1)
Kriegsbeil	0/-3(3)	-1/-5(6)	-1/-5(6)	0/-2(1)
Bastardschwert	-4/-5(6)	-----	-4/-5(6)	-1/-2(1)
Zweihänder	-----	-----	-----	-2/-3(2)
Barbarenstreit.	-----	-----	-----	-4/-6(3)
Morgenstern	-----	-----	-----	0/-3(1)
Heilebarde	-----	-----	-----	-1/-4(2)
Turnierlanze	-----	-----	-----	0/-4(1)
Kriegsianze	-----	-----	-----	0/-4(1)
Speer	-1/-4(3)	-2/-4(4)	-1/-4(3)	0/-3(1)
Kampfstab	-1/-1(2)	-----	-1/-1(2)	0/ 0(1)
Wurfbeil	0/-4(3)	-----	0/-4(3)	0/-3(2)
Peitsche	0/-6(5)	-----	0/-4(2)	-----
Knüppel	-1/-3(2)	-1/-3(2)	-1/-3(3)	-----
Keule	0/-3(2)	0/-3(2)	0/-3(2)	-----
Dreschflegel	-1/-5(4)	-----	-----	-----
Streitkolben	0/-3(3)	-----	0/-3(3)	0/-2(1)
Kriegshammer	-----	-----	-----	-1/-5(3)
Dreizack	-1/-2(3)	-----	-1/-2(3)	-1/-1(2)
Sichel	-2/-4(4)	-2/-4(4)	-2/-4(4)	-----
Sense	-3/-5(5)	-----	-----	-----

Magier: Dolch 0/-4(5), Knüppel -1/-3(4), Sichel -2/-4(5)
 Druiden: Dolch 0/-4(3), Kampfstab -2/-2(4), Knüppel -1/-3(4)
 Geweihte des Ingerimm: siehe Abenteurer bzw. Zwerg
 Geweihte der Hesinde: Dolch 0/-4(5)
 Geweihte der Tsa: Dolch 0/-4(6)
 Elf: siehe Waldelf

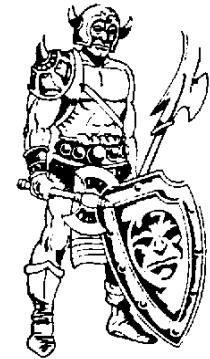


DER LETZTE HELD

In dieser Sparte werden Spielerfiguren vorgestellt, die bereits mehrere Abenteuer hinter sich haben. Und zwar wird hier der Werdegang eines Helden von der Geburt bis zum letzten Abenteuer dargestellt. Diese Beschreibung kann natürlich auch als NSC benutzt werden, denn schließlich ist der Charakter ein Bewohner Aventuriens.

Als erstes möchte ich Mordras, einen Krieger der 7. Stufe vorstellen. Mordras wurde im Jahre 22 vor Hal geboren, und zwar in Nostris, der Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches. Sein Vater war Hauptmann in der königlichen Garde, und so ist es nicht verwunderlich, daß auch der Sohn einen Platz in dieser Garde bekam. Bei seinem Eintritt in die Garde war Mordras gerade vierzehn Jahre alt, aber er bewies schon damals, daß er das Zeug zu einem tüchtigen Krieger hatte. Als Mordras achtzehn Jahre alt war, kam sein Vater von einem Einsatz nicht zurück, und von nun an mußte Mordras für seine Mutter und seine Schwester sorgen. Doch schon bald fand die Mutter eine Anstellung als Hofdame und Kinderfrau des Königs, so daß Mordras sein eigenes Leben leben

konnte. Er trat dann auch bald aus der Garde aus und zog aus, um interessante Abenteuer zu erleben. Und so begann er, durch Aventurien zu ziehen, suchte Schätze, befreite Entführte und erledigte wichtige Aufträge von Fürsten und Zauberern. Im Jahre 5 nach Hal nahm Mordras zum ersten Mal an den großen Spielen von Gareth teil. Doch die Spiele wurden bei diesem Aufenthalt zur Nebensache, denn er und seine Freunde hatten mitbekommen, daß eine Verschwörung gegen den Kaiser geplant war, und sie deckten sie auf. Aber dennoch erbrachte Mordras beachtliche Leistungen. Er belegte den zweiten Platz im Wurfbeilwettbewerb, den dritten Platz im Armbrustschießen und ebenfalls den dritten Platz im Zweihänderwettkampf. Danach erfüllte er den Auftrag des Kaufmannes Storebrand und löste das Geheimnis der Göttin der Amazonen. Zur Zeit befindet er sich wieder in Gareth und wartet auf neue Abenteuer.



Die Sparte "DER LETZTE HELD" wird auch in der nächsten Ausgabe wieder erscheinen, und zwar wird sie dann den Streuner Morgoral behandeln. Ursprünglich sollte in jeder Ausgabe ein Artikel über die verschiedenen Charaktere erscheinen, aber ab Nummer 4 wurde dies wieder eingestellt.



UNVERHOFFT IST BESSER ALS GESTERN

Ein Solo-Abenteuer für 1-1,5 Helden der Erfahrungsstufen 1-3, 141592653 nach den Regeln des Schwarzen Auges.

von

KING BÖDER I I.

Regelüberblick (für Anfänger und solche die es werden wollen)

Um ein Solo-Rollenspiel zu beginnen, braucht man nur wenig Vorbereitung. Man benötigt einen Würfel, Papier und Schreibzeug. Vor dem Start bestimmt man die Haupteigenschaften seiner Spielfigur, und schon kann es losgehen. Das Buch übernimmt die Rolle des Spielleiters.

Man beginnt bei Abschnitt I mit dem Lesen, am Ende jedes Abschnitts wird angegeben, welche Nummern für die Fortsetzung der Geschichte zur Verfügung stehen. Auf keinen Fall darf man die Abschnitte in der Reihenfolge der Nummerierung lesen. Das ergibt inhaltlich keinen Sinn und zerstört die Spannung, außerdem zeigt es, was für eine gehirnamputierte Sackratte Du bist!

Die Eigenschaften der Spielerfigur sind Mut (MU), Klugheit (KL), Charisma (CH), Geschicklichkeit (GE) und Körperkraft (KK). Solltest Du nicht wissen was Charisma ist, mußt Du im Fremdwörterlexikon nachschlagen. Diese Eigenschaften müssen jetzt ausgewürfelt und notiert werden. Sie werden nach folgender Tabelle bestimmt:

Würfelergebnis	1	2	3	4	5	6
Eigenschaftswert	08	09	10	11	12	13

Soll man eine Probe auf eine Eigenschaft ablegen, würfelt man mit 3W6 (d.h. mit drei sechsseitigen Würfeln) oder dem W20 (ja, so was gibt's) und vergleicht die Summe mit dem Wert der entsprechenden Eigenschaft. Ist das Würfelergebnis größer, ist die Probe gelungen.

Jeder Held hat zu Beginn 30 Lebenspunkte (LE). über 30 kann er seine LE nicht steigern; fällt sie auf 0, ist der Held tot und darf sich Abschnitt 40 durchlesen.

Ein neu ausgewürfelter Held hat 0 Abenteuerpunkte (AP), das bedeutet, er ist in der ersten Erfahrungsstufe. Während eines Abenteuers sammelt er AP und steigt so Abenteuer um Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Wichtig ist auch, eine Ausrüstungsliste zu führen. Auf einem besonderen Blatt werden alle Gegenstände notiert, die man während des Abenteuers erwirbt. Verliert man sie, werden sie einfach ausgestrichen. Und nun ... kann's losgehen!

Klammern.

Sollte die Lernpunktzahl des Helden nicht ausreichen, um alle Lieblingswaffen zu erlernen, so muß er bis zum nächsten Stufenaufstieg warten. Dann kann er Talentpunkte zum Lernen von Waffen einsetzen, wobei ein Talentpunkt ein Lernpunkt ist.

Kämpft ein Held mit einer Waffe, deren Gebrauch er nicht erlernt hat, so bedeutet dies AT- und PA-Mali von -1/-1.

Mit Talentpunkten kann man auch Waffenfertigkeiten erwerben, die nichts mit den Lieblingswaffen zu tun haben. Für Waffen die man derart erlernt, hat man dann die normalen Mali, wie man sie in der nachfolgenden Tabelle finden kann. Diese Mali können niemals verbessert werden.

ERLAUTERUNG ZUR WAFFENTABELLE

In der Tabelle fehlen manche Angaben. Das soll nicht bedeuten, daß ein Charakter diese Waffen nicht führen kann, sondern daß es reichlich untypisch für diesen Typus wäre, die Waffe zu benutzen.

Im Notfall ist natürlich alles möglich, wenn nicht gerade ein Zwerg mit einer Körpergröße von 1,25 Meter eine Trollaxt mit einer Länge von 1,80 Meter führen will. Manchmal ist man gezwungen auf Waffen wie den Knüppel oder den Dreschflügel zurückzugreifen, da man seine eigenen Waffen vielleicht verloren hat. Dann ist es Sache des Meisters, die Mali für den Helden festzulegen. Er kann sich dabei an der Waffentabelle einigermaßen orientieren.

Bei Degen und Rapier gibt es keinen Körperkraftbonus, dafür haben diese Waffen aber andere Vorteile (siehe Lieblingswaffen).

Der Druide darf natürlich nur eine Dolch aus Vulkanglas tragen, da er kein Eisen berühren würde.

Wer sich keinen Zauberer mit einem Knüppel in der Hand vorstellen kann, der sollte daran denken, daß der Zauberstab auch nichts anderes ist als ein Knüppel, wenn auch ein recht harter.

In der Spalte Geweichte sind die Geweichten des Praios, des Boron, des Firun und des Efferd vereint.

Ergänzungen zu diesem Waffensystem kann man im "Der Letzte Held" Nr. 4 finden. Dort werden auch die neuen Waffen aus dem Havenakasten behandelt. Desweiteren gibt es eine Erweiterung für Fernkampfaffen.



Zum Waffensystem

Die Lieblingswaffen

Jeder Held bestimmt zu Anfang seiner Laufbahn zwei Lieblingswaffen, die er während seines Daseins als Held "bevorzugt" benutzen sollte. Der Vorteil dieser Lieblingswaffen läßt sich am besten an einem Beispiel erklären. Nehmen wir z.B. den Krieger Estorik. Er bestimmt die Barbarenstreitaxt zu seiner Lieblingswaffe. Bei dieser Waffe hätte er Mali auf Attacke und Parade und zwar -4/-6. Dadurch, daß er sie als Lieblingswaffe hat, kann er beide Mali um einen Punkt verbessern, so daß er nur noch Abzüge von -3/-5 hat.

Wenn Estorik nun zwischen zwei Stufenaufstiegen überwiegend seine Lieblingswaffe benutzt, kann er beim nächsten Stufenaufstieg seine Mali wiederum um je einen Punkt verbessern, bis er die Werte 0/0 hat.

Bei den Lieblingswaffen gibt es drei Ausnahmen:

- Krieger können bis zu drei Lieblingswaffen besitzen, denn schließlich ist ihr Handwerk der Kampf.
- Wenn der Degen (Rapier) als Lieblingswaffe gewählt wird, verschwinden die Attacke- und Parademali sofort. Im Kampf hat der, dessen Lieblingswaffe der Degen (Rapier) ist in jeder dritten Kampf- runde drei Attacken.
- Wer als Lieblingswaffe eine Fernkampfwaffe wählt, trifft nicht nur um einen leichter, sondern auch um einen harter (Waffenwert +1). Würfelt der Schütze bei seiner Geschicklichkeitsprobe eine 1 oder 2, kann der Gegner nicht ausweichen und es erfolgt sofort ein kritischer Treffer.

DIE LERNPUNKTE

Am Anfang seines Helden daseins würfelt der Spieler das Alter seines Heldenfigur aus. Er nimmt dazu einen W6 und addiert je nach Typus folgende Werte:

Menschen	- 16
Magier	- 21
Elfen	- 90
Zwerge	- 90

Danach wird noch einmal mit W6 gewürfelt, und die beiden Würfe werden zusammengezählt. Das Ergebnis sind die Lernpunkte, die einen Charakter zur Verfügung stehen.

Diese Lernpunkte benötigt der Charakter, um das Kampfen mit einer bestimmten Waffe zu erlernen.

Wieviele Lernpunkte nun die einzelnen Charaktere (abhängig vom Typus des Helden) für eine bestimmte Waffe benötigen, entnimmt man der nachfolgenden Waffentabelle. Es handelt sich dabei um die Werte in den



1

Nach einer langen, durchzechten Nacht erwachst Du in einer Kneipe in Arivor. Der Wirt verlangt von Dir, daß Du Deine Schulden bezahlst: 7 Dukaten 5 Silbertaler 18 Heller und 4 Kreuzer. Leider hast Du Dein ganzes Geld beim Würfeln verloren. Was nun? Plötzlich spürst Du eine fremde Hand auf Deiner Schulter. Als Du herumfährst, schlägt Dir eine Alkoholfahne entgegen, die so stark ist, daß Du fast umkippst. Der Mann mit der Alkoholfahne stellt sich als Schlucky Schluke vor und bittet Dich, ihm zu helfen. Er habe in einem Trinkerwettbewerb einen goldenen Trinkbecher gewonnen, und dieser sei ihm nun von seinem Nachbarn gestohlen worden. Wenn Du den Becher wiederbeschaffst, bekommst Du alles Geld, das Schlucky Schluke bei sich hat. Nach kurzen Zählen sagt er: "7 Dukaten 5 Silbertaler 18 Heller und 4 Kreuzer!" Wenn Du das Angebot annehmen willst, lies Abschnitt 33, wenn nicht, 27.

2

Du näherst Dich dem Haus und wirfst einen Blick auf den Himmel, der ein Unwetter ankündigt. Und wirklich, als Du gerade die Türkinke her- unterdrücken willst, fährt ein Blitz vom Himmel, tift Dich, und Du fällst leblos zusammen. Gegen das Wetter ist der beste Held nachlos.

ENDE

3

Vorsichtig beugst Du Dich herunter, um vielleicht kaum sichtbare Drähte zu erkennen. Doch Du kannst nichts entdecken und gelangst unge- stört zum oberen Treppenabsatz. Als Du Dich wieder erheben willst, merkst Du, daß Du einen Hexenschuß bekommen hast. Mühevoll und mit eisernem Willen kommst Du wieder in die Senkrechte. Diese schmerzvolle Hexenschußbehandlung kostet Dich 2 Punkte Deiner LE. Weiter bei 39.

4

Die Nachricht richtig entziffert lautet: "Na, Du Arsch!"

Für das richtige Lösen der Aufgabe erhältst Du 10 AP. Hattest Du keine oder eine falsche Lösung und hast hier trotzdem reingeschaut, gibt es natürlich keine AP. Allerdings hättest Du damit Deinen Mut bewiesen und darfst Deinen Mut-Wert um 2 erhöhen. Das gilt permanent. Weiter bei 29, wenn Du zum Schild willst. Spiegel 34. Flaschchen 37. Papagei 32. Willst Du den Raum verlassen 39. Willst Du aufgeben 11.



5

Du ziehst ein Gefäß mit einer erfrischend riechenden Flüssigkeit aus der Öffnung. Bei der Flüssigkeit handelt es sich um einen magischen Heiltrank, der dir 5 Punkte Deiner LE zurückgibt (die LE darf nicht über 30 steigen!). Du kannst die Flüssigkeit sofort trinken oder für später aufheben. Nun kannst Du Dich dem Kasten (38), der Kleidung (36) oder dem Bett (30) zuwenden. Natürlich kannst Du auch rausgehen.

6

Die Kiste läßt sich problemlos öffnen. In ihr findest Du einen großen Eisenschlüssel und viele pornographische Zeichnungen. Wenn Du willst, kannst Du beides einstecken. Da hier sonst nichts zu finden ist, solltest Du das Zimmer verlassen (39).

7

Als Du Dich von der Tür abwendest, stößt Du immerweise die Vase um, so daß der Riesenlindwurm aufwacht und Dich als Zwischenmahlzeit verspeist. Schmatz! Kau! Schluck!

ENDE

8

Tief in Dir spürst Du, daß es hier eine Geheintür gibt. Du nimmst zwei Schritte Anlauf und wirfst Dich gegen die vermeintliche Geheintür. Und tatsächlich, Du durchbrichst die Wand und fliegst, und fliegst. Als Dein Sturz jah in einem Misthaufen endet, merkst Du, daß Du die Hauswand durchbrochen hast. Diese Flugstunde kostet Dich 5 Punkte Deiner LE und 3 Punkte Deines CH-Wertes. Diesen kannst Du allerdings nach dem Abenteuer durch ein Bad wieder auf den alten Zustand bringen. Am Besten ist wohl, Du gehst wieder ins Haus und erledigst Deinen Auftrag (39).

9

Nachdem Du die beiden Riegel aufgeschlossen hast, läßt sich die Tür problemlos öffnen. Der Raum, den Du betrittst, ist vollgestopft mit kuriosen Sachen. Drei Gegenstände erregen besonders Dein Aufsehen: Ein an der Wand hangender Schild mit aufgemaltem Torenkopf, der "Lex mich an!" ruft, ein mannshoher, verzierter Spiegel, der "Putz mich!" ruft und ein schönes Flaschchen, das "Trink mich!" ruft. Außerdem hörst Du ein unidentifizierbares Geräusch, das von einem Papagei kommt. Willst Du zum Schild (29), Spiegel (34) oder Flaschchen (37) oder gar zum Pa-



Und dann wurde dem Schwertkämpfer schwarz vor Augen, und er brach zusammen.

* * *

Die Moorleichen waren verschwunden, und nur der bewußtlose Schwertkrieger lag noch zwischen der Hexe und dem Magier. Und dann begannen beide in einer diabolischen Geschwindigkeit, Zauberformeln zu murmeln, und zwischen ihnen entstand ein gewaltiges Kraftfeld der Magie.

Blitze zuckten und praliten ab, und es knallte in der Luft. Zuerst waren da zwei gleichwertige Gegner, aber schon sehr schnell wurde deutlich, daß dem Magier der Zauber mit den Moorleichen sehr viel Kraft verloren hatte, mehr als ihm recht war. Er würde mit List gewinnen müssen, wollte er seine Haut retten, aber jede List schlug fehl, und so blieb ihm nichts anderes übrig, als auf ein Wunder zu hoffen.

Die Hexe kam immer näher und näher. Sie wußte, daß sie siegen würde, und der Fürst der Unterwelt würde stolz auf sie sein. Noch wenige Augenblicke, und der Magier Mandalon würde nichts anderes sein, als eine quakende Kröte. Und plötzlich war alles vorbei.

* * *

Nador wachte plötzlich auf, und er fand keine Moorleichen mehr vor. Seine Gedanken überschlugen sich, obwohl sein Gehirn leer zu sein schien. Nur langsam erlangte er sein Gedächtnis zurück, und er wußte wieder von den blutgerigen Moorleichen. Von dem Magier, der ihm all das eingebracht hatte, und an die Hexe, die sein Vertrauen schändlich mißbraucht hatte. Er schüttelte seinen Kopf, denn noch immer konnte er nicht genau erkennen, was um sich herum vorging. Und dann sah er die Hexe, wie sie sich über einen hilflosen Magier beugte und ihren Triumph fast feiern konnte.

Nador suchte sein Schwert, und erst jetzt bemerkte er, daß seine Gliedmaßen schwer wie Blei waren. Er kämpfte sich langsam hoch, doch er würde zu spät kommen, und dann warf er sein Schwert.

Es traf die Hexe in den Rücken und durchbohrte sie glatt. Arana drehte sich noch einmal um und betrachtete ungläubig den Schwertkämpfer, dann starb sie. Im Tode verwandelte sie sich in ein altes häßliches Weib, das mindestens hundert Jahre alt gewesen sein mußte.

Der Magier bedachte ihn mit einigen dankenden Blicken, und dann begannen die beiden Männer zu lachen.

- E N D E -



um sich, so daß Nador sie festhalten mußte. Sie erwachte schweißgebadet und schmiegte sich eng an den Krieger. Dann sahen sie sich an, und er entdeckte in ihren Augen eine fleischliche Lust, die er nicht einmal bei den Dirnen entdecken konnte. Kein Mann der Welt wäre in dieser Situation im Stande gewesen, abzuweichen, und so vereinten sie sich, und Nador erklomm einen Berg aus blasphemischer Begierde und dämonischer Wollust. Schließlich endete ihre Liebe in einem Schrei der Befriedigung, der jedes Gefühl der Liebe noch bei weitem überstieg. Wild keuchend schliefen beide ein.

* * *

Nador hörte ein unirdisches Flüstern, dem er nicht widerstehen konnte, und so schlug er die Augen auf. Er sah in die Augen Arnas, die ihre Lebenswürdigkeit verloren hatten. Sie waren kalt und gebieterisch, und Nador bekam Angst.

"Du wirst nun mein Werkzeug sein, kleiner Krieger", hörte er das Flüstern, und er mußte aufstehen, ob er wollte oder nicht. "Mandalon ist Dein Feind, und Du wirst ihn töten. Töten, töten, töten..."

Nador war aufgestanden und hatte sein Schwert zur Hand genommen. Er war bereit für den Kampf, was da auch immer kommen mochte.

Und dann sah er einen weißgewandeten Mann, und er wußte, dies war der Zauberer Mandalon, sein Feind und Widersacher, ihn galt es zu töten.

Nador hob sein Schwert in die Luft und ging auf den Magier zu, der ihm abwehrend seine Hand entgegenhielt. Nador stoppte seinen Angriff, obwohl er es nicht gewünscht hatte. Er hatte die Kontrolle über sich verloren und war zum Spielball geworden.

"Halt ein, Krieger," sagte Mandalon, "sie ist eine Hexe, die Boses plant. Ich bin nicht Dein Feind."

"Zu spät," triumphtierte die Hexe, "er ist in meinem Bann, er gehört mir, und mit Dir stirbt mein letzter Widersacher. Die Macht der Finsternis wird endlos herrschen. Töte ihn, mein Hund."

"VIVARE!" schrie der Magier, und der Sumpf begann zu brodeln. Der Alptraum begann Realität zu werden. Stinkende und zerfledderte Leichen entstiegen ihrem Grab und begannen Nador zu attackieren.

Nadors Nackenhaare sträubten sich, und ihm war nicht wohl. Am liebsten hatte er ausgespien, aber sein Körper wollte kämpfen, und er tat es.

Das Schwert des Kriegers sang ein furchtbares Lied, als es die ledernen Kadaver der Moorleichen durchschnitt, wie eine Schere Papier zerschnitt. Leichenteile wirbelten durch die Luft, und ein Mann wurde zum Wirbelwind.

Doch es wurden immer mehr, und die Lage Nadors wurde von Augenblick zu Augenblick bedenklicher. Seine Kraft schwand, und der Kreis der Feind um ihn herum wurde immer dichter.

Nur der Magier stand zu weit von ihm entfernt, als ließ er ihn hätte angreifen können, und dies war sein Feind.



pagieren (32)? Du kannst auch den Raum durchsuchen (22) oder verlassen (39). Willst Du gar aufgeben und den Auftrag hinschmeißen (11)?

10

Die Tür läßt sich leicht öffnen und Du betrittst das Schlafzimmer des Unholdes. Der Raum enthält ein Bett (30) und einen Schrank (16). Die Wand auf der Südseite ist vom Boden bis zur Decke mit Eichenholz getäfelt und macht den Eindruck, als könnte sich eine Geheimpforte in ihr verbergen. Du kannst eine Geheimpforte suchen (25) oder den Raum verlassen (39).

11

Du bist schon halb heruntergegangen, als Du Dir alles ein letztesmal durch den Kopf gehen läßt. Willst Du wirklich aufgeben (28) oder doch weitersuchen (39)?

12

Kaum hast Du die Kiste aufgeschlossen, als aus ihr ein 4 Meter großer Troll springt. Seine Werte: MU: 25; LE: 60; RS: 3; AT: 8; PA: 8; TP 3W. Soltest Du ein Anfänger sein und die Kampfregeln nicht kennen, darfst Du gleich den Löffel abgeben - das hat man vom Schummeln.

Besiegst Du den Troll, kannst Du Dir 30 AP gutschreiben und Dich dem Bett (30), der Öffnung (24) oder der Kleidung (36) zuwenden. Natürlich kannst Du auch den Raum verlassen (39).

13

Als Du das Bettlaken zurückschlägst, entdeckst Du einen kleinen, niedlichen Teddy. Willst Du den Teddy aufschneiden, weil vielleicht etwas in ihm versteckt wurde (31), Dich dem Schrank zuwenden (16) oder den Raum verlassen?

14

Du beugst Dich zum Papageien herab, als dieser Dich ins Ohr beißt, was Dich 5 Punkte Deiner LE kostet. Jetzt kannst Du den Spiegel (34), den Schild (29), das Fläschchen (37) oder das Zimmer (22) näher untersuchen. Oder willst Du den Raum verlassen (39) oder aufgrund des gemeinen Angriffs durch das Federvieh sogar aufgeben (11)?

15

Du öffnest die Tür, verlierst Dein Gleichgewicht und fällst in die Lava.

ENDE



16

Als Du den Schrank öffnest, siehst Du zuerst die Kleidungsstücke, die in ihm hängen (36). Dann siehst Du auch einen Kasten, der auf dem Boden liegt (38). Willst Du Dich dem Bett zuwenden (30) oder den Raum verlassen (39)?

17

Als Du vor der Tür stehst, entdeckst Du, daß die Tür durch zwei schwere Eisenriegel gesichert ist. Wenn Du im Verlauf des Abenteuers zwei Eisenschlüssel gefunden hast, kannst Du die Tür öffnen (9). Andernfalls mußt Du eine andere Möglichkeit aus 39 benutzen.

18

Man merkt, daß Du ein vorsichtiger und erfahrener Held bist. Du ziehst Dienes Säbel und stocherst mit ihm in der Öffnung herum, bereit, die erste Ratte, die erscheint, aufzuspießen. Doch als es "Klirr" macht, und Dir ein erfrischender Geruch in die Nase steigt, merkst Du, daß in der Öffnung Heiltrank war, den Du mit dem Mute eines Goblins verschüttet hast. Jetzt mußt Du Dich dem Kasten (38), der Kleidung (36), dem Bett (30) oder dem Ausgang zuwenden (39).

19

Die Stadtgarde erscheint und wirft Dich Zechpreller in den Kerker, wo Du nach 3 Tagen an Lungenentzündung stirbst.

ENDE

20

Du gehst zum Haus des mutmaßlichen Becherdiebes und erfährst von der Vermieterin, die im ersten Stock wohnt, daß der Gesuchte den zweiten Stock, bestehend aus drei Zimmern, gemietet hat, momentan aber nicht da ist. Du bedankst Dich bei der Wirtin und machst Dich auf zum zweiten Stockwerk. Am Fuß der Treppe stellt sich Dir die Frage: nach möglichen Stolperdrähten Ausschau halten (3) oder alle Gefahr ignorierend die Treppe hinaufstürmen (39)?

21

Du steckst die 1000 Dukaten, den fünfzigkaratigen Diamanten und die goldene Gabel ein. Willst Du die geheimnisvolle Tür öffnen (15) oder den Raum verlassen (7)?



sah sich aufmerksam um, denn er vermutete eine Falle, aber es nicht verdächtiges zu sehen. Er kniete nieder und drehte das Mädchen auf den Rücken. Jetzt konnte er das Gesicht mit den feinen Zügen erkennen, und er vermutete, daß es sich hier um irgendeine Prinzessin handelte. Aber was zum Teufel hat eine Prinzessin in diesem scheußlichen Sumpf zu suchen? Langsam öffneten sich die Augen des Mädchens, und als sie den Mann erkennen konnte, schrak sie für einen Augenblick zurück.

"Hab keine Angst, kleine Prinzessin", sagte der Mann, "ich werde Dir nichts tun. Wer bist Du?"

Das Mädchen hatte ihre Angst schnell überwunden, und sie stand auf. Die Körperformen beeindruckten den Mann, und er dachte sofort an die hageren Dirnen, die er zuletzt besessen hatte, und die ihn einen Batzen Geld gekostet hatten. Doch dieses Mädchen war keine Dirne, die ihr Geld und ihren Unterhalt mit ihrem Körper verdienen mußte.

"Arana", sagte sie keuchend, und der Mann ahnte, daß sie eine ganze Zeit lang gelaufen war, "mein Name ist Arana."

"Ich heiße Nador," entgegnete der Mann, "was ist los mit Dir, wirst Du verfolgt?"

"Gib mir zuerst einen Schluck Wasser, ich habe Durst..."

"Warte hier, ich werde Dir etwas holen, einen Augenblick."

Nador ging zu seinem Gepäck zurück und holte die Feldflasche, die nun schon fast leer war.

"Hier", sagte er, "es ist schon etwas abgestanden, aber es ist noch trinkbar."

Das Mädchen trank einige Schluck und gab dem Krieger dann seine Flasche zurück.

"Ich bin eine Sklavin", begann Arana, "ich bin vor dem Zauberer Mandalon geflohen, der mich einem finsternen Dämon aus den Tiefen des Universums opfern wollte. Ich konnte ihm entkommen, aber er verfolgt mich, und er wird mich kriegen."

Sie warf sich dem Krieger schutzsuchend in die Arme und begann zu schluchzen.

"Hab keine Angst, meine Prinzessin, bevor er Dich bekommt, soll er es mit meiner Klinge aufnehmen, die wird ihm schlecht bekommen."

"Du kannst mich nicht beschützen, niemand kann es, denn Mandalon ist ein mächtiger Magier, der sich mit dem Teufel eingelassen hat. Laß uns fliehen, schnell..."

"Wohin willst Du laufen? Es wird bald dunkel, und wir würden uns verirren. Ich passe auf Dich auf, hab keine Angst."

Nador suchte in dieser feuchten Umgebung ein wenig Holz zusammen und machte ein Feuer. Er wickelte Arana in seine Decke und legte sie behutsam hin, denn sie war bereits eingeschlafen. Er gab ihr einen hitzigen Kuß auf die Stirn und begann seine Wache. Er mochte keine Zauberer, aber er wußte, daß sie auch nur Menschen aus Fleisch und Blut waren.

Irgendwann in der Nacht begann Arana dann zu träumen und schlug wild



DER ZAUBERER UND DER SCHWERTKÄMPFER

Eine Fantasy-Story um Nador den Schwertkrieger

"Karok", hallte ein Fluch über das Moor. Einsam watete ein Mann durch den Sumpf, und zahlreiche Mücken und Stechfliegen brachten ihn mehr als nur einmal zum Fluchen. Der Mann war wutend, denn seit drei Tagen mußte er zu Fuß gehen, denn sein Pferd war am Biß einer Giftschlange gestorben. Er hatte es einfach liegen gelassen, nicht einmal den kostbar verzierten Sattel, den er erst seit kurzer Zeit hatte, hatte er mitgenommen. Der war ihm nur zu schwer geworden, und so beschränkte sich der Mann darauf, seine Satteltaschen mit dem Gepäck und dem Proviant mitzuführen.

Und so schleppte er sich dahin, Minute für Minute und Stunde um Stunde. Als er vor Erschöpfung nicht mehr weiter konnte, ließ er sich einfach in den Dreck fallen. Es dauerte nicht lange, und er war eingeschlafen. Furchtbare Träume quälten ihn. Er träumte, rings um ihn stiegen plötzlich Moorleichen auf, die schon vor Urzeiten in diesen Sümpfen ein tragisches Schicksal erlitten hatten. Sie waren gekommen, um ihn zu töten, sich an seinem Fleisch gänzlich zu halten. Er kämpfte wie ein Bar, aber er war der Übermacht nicht gewachsen, und schließlich ging er unter ihren Schlägen zu Boden...

Schweißgebadet wachte er auf. Die Sonne stand bereits hoch am Himmel und brannte erbarmungslos auf ihn herab. Er nahm ein paar Bissen von seinem Dorffleisch und einige Schluck aus seiner Wasserflasche, deren Inhalt warm war und nicht mehr richtig erfrischte. Dann stand er auf, fluchte noch einmal zu seinem Gott, schulterte die Satteltaschen und das fünf Fuß lange Breitschwert und machte sich auf den Weg. Irgendwann mußte dieser verdammte Sumpf ja ein Ende nehmen, und wenn nicht heute, dann morgen.

Er stapfte dahin, und es gab schürfende Geräusche, wenn er seine Füße aus dem Morast zog. Ab und zu blickte er zum Himmel, um sich an dem Stand der Sonne zu orientieren, denn er wußte, wie leicht man sich in einem solchen Sumpf, in dem ein Strauch dem anderen glich, hoffnungslos verlaufen konnte.

Ihm wurde langweilig, und schließlich begann er ein Lied zu singen, daß er von einer Dirne in der letzten Stadt, in der er gewesen war, gelernt hatte. Es handelte von Hexen, Feen und von den Liebenden, die immer wieder Opfer dieser Wesen worden.

Er hatte das Lied bereits zum zehnten Mal gesungen, als ihm plötzlich etwas in dem dichten Schilf auffiel. Er legte die Satteltaschen beiseite und nahm das mächtige Schwert in seine rechte Hand. Man konnte nie vorsichtig genug sein. Langsam bahnte er sich einen Weg durch den Sumpf, und das, was er gesehen hatte, nahm immer mehr Gestalt an. Unten im Sumpf lag ein Mädchen, das einen durchscheinenden Seidenkleid und eine schwarze Stroffel trug. Der Mann



22

Auf Deiner Expedition durch das Zimmer entdeckst Du zwei Zettel. Auf dem einen steht "N U A S H", auf dem anderen "AD R C". Wenn Du die Nachricht entziffert hast, weiter bei Abschnitt 4. Schaiffst Du es nicht, bleibt nur eine andere Möglichkeit von Abschnitt 9.

23

Du verstauchst Dir die Hand an der Stubsnase des Teddys, der im Bett liegt. Nachdem Du von Deiner LE zwei Punkte abgezogen hast, kannst Du den Teddy aufschneiden, wenn Du meinst, etwas zu finden (31). Sonst bleibt Dir nur der Schrank (16) oder der Versuch in einem anderen Zimmer den ominösen Becher zu finden (39).

24

Willst Du die Öffnung mit der Hand (5) oder dem Sabel (18) abtasten?

25

Nach minutenlangem Abklopfen kannst Du keine Geheimtür entdecken. Du kannst natürlich darauf beharren, Deine innere Stimme sage Dir, daß es hier eine Geheimtür gibt, und Gewalt anwenden (8). Oder Du untersuchst das Bett (30) oder den Schrank (16). Du kannst natürlich auch den Raum verlassen (39).

26

Die Nordtür ist unverschlossen. Sie führt in eine kleine Kammer. Im Zimmer stehen ein Tisch, ein Stuhl und eine geräumige Kiste. Du kannst den Raum verlassen (39) oder die Kiste untersuchen (6).

27

Als der Wirt hört, daß Du das Angebot von Schiucky Schluke ablehnst, haut er Dir erst einmal eins auf die Glocke. Nach diesem harten Schleg sind Deine gute Laune und 5 LEP futsch. Willst Du das Angebot jetzt lieber annehmen (33) oder weigerst Du Dich immer noch (19).

28

Deprimiert schleichst Du die Treppe hinunter. Die Vermieterin fragt Dich, ob Du das Gesuchte gefunden habest. Du erzählst der Wirtin die Geschichte Deines Versagens, worauf sie lachend in ihre Wohnung geht und Dich auffordert zu urten. Weiter bei Abschnitt 35.



29

Daß Dein Intelligenzquotient im reziproken Verhältnis zu Deiner langen Leitung steht, ist ja bekannt, aber hier hast Du Dich selbst übergeben. ah übernommen. Wie kann man nur einen Schild anlegen, auf dem ein Totenkopf ist? Dieser Schild entzieht Dir auf magische Weise 1W+5 Punkte Deiner LE. Entweder wendest Du Dich jetzt dem Spiegel (34), dem Flaschchen (37) oder dem Papageien (32) zu. Oder Du verläßt (39) oder durchsuchst den Raum (22). Hast Du Deine Unfähigkeit erkannt und willst aufgeben (11)?

30

Lege eine Geschicklichkeitsprobe ab. Gelingt sie 13, wenn nicht 23.

31

Du zerfledderst den Teddy, kannst aber nichts finden. Um Protestbriefen des Teddy-Schutzvereins vorzubeugen, darfst Du Dir für dies schandliche Tat permanent zwei Punkte von Deinem CH-Wert abziehen. Jetzt bleiben nur noch der Schrank (16) oder ein anderes Zimmer (39).

32

Du nährst Dich dem Papageien auf 1 m und lauschst angestrengt. Doch Du kannst immernoch kein vernünftiges Wort verstehen. Entweder Du gehst näher heran (14) oder Du wählst eine andere Möglichkeit aus 9.

33

Schlucky Schlucke zeigt Dir das Haus des Becherdiebes. Bevor Du Dich ins Abenteuer stürzt noch eine Frage (reine Formalität): Heißt Du vielleicht Akanyra? Wenn Du diese Frage mit "ja" beantwortest, geht es ganz normal weiter bei 2. Rufst Du ganz entschieden "NEIN!" und ziehst wutentbrannt Dein Sabel, mußt Du zu 20.

34

Der Spiegel, den Du gerade geputzt hast ist ein magischer Spiegel. Er bildet alle Personen (außer Zwerge) so vorteilhaft ab, daß die Spiegelgucker vor Freude schneller genesen und 3 Punkte auf ihre LE zugeschrieben bekommen. Zwerge hingegen erhalten einen Schock fürs Leben und verlieren 3 LEP. Du kannst jetzt den Schild (29), das Flaschchen (37), den Papageien (32) oder den Raum (22) näher untersuchen. Du kannst natürlich auch den Raum verlassen (39) oder den Auftrag hinschmeißen (11).



NEUE MAGISCHE UTENSILIEN

Magische Handschuhe I:

Wer dieses wundersame Paar Handschuhe trägt, kann einmal am Tag für drei Spielrunden zum besten Degenkämpfer Aventuriens werden. Er muß dazu sagen: "Kämpft mit mir."

Dann steigt der Attackewert des Helden auf 18 und der Paradowert auf 14. Der Degen bekommt einen Waffenwert von 1W+6. Das ganze funktioniert allerdings nur, wenn der Held als Waffe einen Degen trägt. Die Handschuhe verlieren nach siebenmaliger Anwendung ihre magischen Fähigkeiten.

Preis: 400 Dukaten

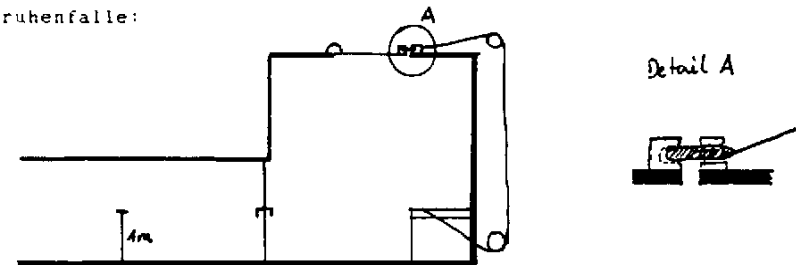
Magische Handschuhe II:

Dieses Paar Handschuhe wird auch "Die Feuerhandschuhe" genannt, denn ein Held, der diese Handschuhe trägt, ist fähig, Feuerkugeln zu schleudern. Dies geht allerdings nur, wenn der Held weder eine Waffe noch ein Schild in der Hand hält. Der Held muß nur wollen, daß sich eine Feuerkugel löst, und es geschieht. Diese Feuerkugel trifft ihr Ziel immer und verursacht 4W+5 Trefferpunkte. Die Handschuhe verlieren nach siebenmaliger Anwendung ihre magischen Fähigkeiten.

Preis: 750 Dukaten

NEUE FALLEN

Truhenfalle:



Wenn die Helden die Truhe einfach öffnen, wird auf jeden Fall der Held, der die Truhe geöffnet hat, von einem dicken Felsbrocken getroffen, denn beim Öffnen der Truhe wird der Keil aus der Halterung gezogen, und die Falltür in der Decke wird vom Gewicht des Felsbrockens geöffnet. Der Held muß nun eine Geschicklichkeitsprobe machen, gelingt sie, konnte er reagieren und nimmt nur 2W6 Trefferpunkte hin. Mißlingt die Probe, so sind es 3W6 Trefferpunkte.



MONSTER UND FALLEN

Ein neues Monster: DER ALTUCK

Die Altucks waren vor mehr als 2600 Jahren eine mächtige Rasse in Aventurien und sie beherrschten den Kontinent und dessen Ureinwohner. Doch dann landeten neue, andere Menschen an der Westküste des Kontinents, und die Altucks, die allen Menschen körperlich überlegen waren, mußten sich immer weiter zurückziehen, denn diese Menschen brachten eine mächtige Waffe mit, die die Altucks fürchteten: die Magie.

Die Altucks mit ihren zwei Armpaaren waren derart magieanfällig, daß, wenn die Ausstrahlung der Magier zu groß war, ihre Armpaare erschlafften, so daß ihr einziger Vorteil, neben der hohen Körperkraft, dahin war.

Immer mehr wurden die eigentlich grausamen Altucks zurückgetrieben, und heute existieren sie nur noch im Ehrenschwert, das im allgemeinen von den Menschen gemieden wird. Nur ganz selten verläßt einer von ihnen das Eherne Schwert in Richtung Aventurien, aber wenn dies geschieht, so ist es ein furchtbares Ereignis, denn die Altucks hegen einen abgründlichen Haß gegen die Menschen, und sie töten jeden, den sie treffen.

Der Altuck im Spiel:

Wenn eine Gruppe von Helden auf Altucks trifft, ist es ein Vorteil, wenn sie von einem Magier begleitet wird, denn auf seine Ausstrahlung kommt es sehr oft an. Der Magier macht bei einer Begegnung mit diesem Monster für jeden Altuck eine Charismaprobe. Gelingt die Probe, erschläft das untere Armpaar und kann von dem Altuck nicht mehr benutzt werden. Für jeden Altuck ist nur eine Probe möglich.

Ansonsten kämpft der Altuck mit beiden Armpaaren, was soviel bedeutet wie, der Altuck hat zwei Attacken und zwei Paraden pro Kampfrunde (zwei Paraden nur im Kampf gegen mehrere Gegner). Ein einzelner Held hatte gegen einen Altuck wahrscheinlich keine Chance.

Sinkt die Lebensenergie eines Altucks unter 15, so beginnt er sich zu Stein zu verwandeln. Pro Kampfrunde erhöht sich der Rüstungsschutz und sinken die Attacke und die Parade um einen Punkt, bis der Rüstungsschutz 10 beträgt. Dann hat sich der Altuck in eine Steinstatue verwandelt, die mit normalen Waffen nicht zu zerschlagen ist. Der Zustand der Versteinierung bringt dem Altuck pro SR einen LEP zurück. Er kann jederzeit aufgehoben werden. Die Werte:

Mut: 15	Attacke: 15
Lebensenergie: 60	Parade: 12
Rüstungsschutz: 5	Trefferpunkte: 1W+6
Monsterklasse: 55	



35

Nach einigen Sekunden erscheint die Wirtin wieder mit dem gesuchten Becher in der Hand. Sie erklärt, daß ihr Mieter ihr den Becher zur Aufbewahrung gegeben habe. Du bedankst dich, nimmst den Becher und bringst ihn Schlukey Schlucke. Der bezahlt Deine Schulden beim Wirt und gibt Dir noch einen aus. Für die tolle Tat, planlos durch drei Zimmer zu toben, um schließlich einer älteren Dame einen Becher abzunehmen, erhältst Du 30 Abenteuerpunkte.

36

Du hast Glück und findest einen eisernen Schlüssel. Nun kannst Du den Kasten (38) oder das Bett (30) näher ansehen. Natürlich kannst Du den Raum auch wieder verlassen (39).

37

Du trinkst die Flasche, die wohlriechenden Wein enthält, leer. Leider ist der Wein mit Diäthylenglykol angereichert, was Dich 5 Punkte Deiner LE kostet. Jetzt kannst Du Dich dem Schild (29), dem Spiegel (34), dem Papageien (32) oder einer Raumdurchsuchung (22) widmen. Du kannst auch den Raum verlassen (39) oder frustriert aufgeben (11).

38

Kaum hast Du die Kiste aufgehoben, als Du eine Öffnung im Schrankboden entdeckst, die durch den Kasten verdeckt war. Jetzt hast Du die Wahl: Öffnung (24), Kleidung (36), Bett (30) oder anderes Zimmer (39). Wenn Du im Verlauf des Abenteuers zwei goldene, mit Rubinen besetzte Schlüssel gefunden hast, kannst Du den Kasten öffnen (12).

39

Du stehst auf dem Treppenabsatz. Von hier führen drei Türen zu den Räumen. Du kannst die Tür im Norden (26), im Westen (10) oder im Osten (17) zu öffnen versuchen.

40

Herzlichen Glückwunsch. Du bist der erste, der bei diesem wirklich leichten Abenteuer den Arsch zukneift. Wie Du wohl selbst gemerkt hast, ist die Welt Aventurien nicht für geistige Kruppelkiefern. Deshalb wird es wohl für alle das Beste sein, wenn Du Dich hinter einem Bachofen verkriechst und eine Flasche Ketchup strickst.

ENDE



NEUE FERNKAMPFTABELLEN

Diese teilweise neuen Fernkampftabellen entstanden aus der Idee, daß man z.B. von sehr nahem ein Scheunentor mit einer Armbrust wohl kaum verfehlen wird. Darum gibt es jetzt bei einigen Waffen auch negative Modifikationen, die für den Spieler von Vorteil sind.

1. Der Dolch

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+4	+2	+1	0	-1
nah	+6	+4	+2	+1	0

2. Der Speer

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+4	+2	+1	0	-1
nah	+6	+4	+2	+1	0
mittel	+8	+6	+4	+2	+1

3. Das Wurfbrett

siehe BUCH DER REGELN 1

4. Der Kurzbogen

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+2	+1	0	-1	-2
nah	+4	+2	+1	0	-1
mittel	+6	+4	+2	+1	0
weit	+8	+6	+4	+2	+1

5. Der Langbogen

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+2	+1	0	-1	-2
nah	+4	+2	+1	0	-1
mittel	+6	+4	+2	+1	0
weit	+8	+6	+4	+2	+1
sehr weit	+10	+8	+6	+4	+2

6. Die Armbrust

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	-1	0	-1	-2	-4
nah	+2	+1	0	-1	-2
mittel	+4	+2	+1	0	-1
weit	+6	+4	+2	+1	0
sehr weit	+8	+6	+4	+2	+1



7. Das Blasrohr

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+1	0	-1	-2	-4
nah	+2	+1	0	-1	-2
mittel	+4	+2	+1	0	-1

8. Bumerang

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+2	+1	0	-1	-2
nah	-4	+2	+1	0	-1
mittel	+6	+4	+2	+1	0
weit	+8	+6	+4	+2	+1

9. Die Schleuder

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+4	+2	+1	0	-1
nah	+6	+4	+2	+1	0
mittel	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+10	+8	+6	+4	+2

DAMONENBESCHWÖRUNG

Der folgende Artikel entstammt einem Brief der DSA-Redaktion und kann vielleicht allen aventurischen Magiern, die sich den Kopf wegen des Magierspruches 25 "Damonenbeschwörung" zerbrochen haben.

Die Dämonen Difar und Braggi kämpfen nicht und besitzen daher auch keine Kampfwerte. Mit gewöhnlichen Waffen ist ihnen nicht beizukommen. Ein normaler Schwerthieb geht einfach durch sie hindurch, ohne die geringste Wirkung zu erzielen.

Der Dämon Zant jedoch bekämpft jeden Gegner des Magiers, der ihn beschworen hat. Seine Trefferwerte sind dem BUCH DER REGELN 2 zu entnehmen. Einen Paraderwert benötigt er ebensowenig, wie seine Kollegen, da auch er gegen körperliche Angriffe aller Art immun ist. Die einzige Möglichkeit, einen Vertreter dieser drei Dämonengattungen zu besiegen, stellen die Zaubersprüche "Fulminaktus Donnerkeil" und "Feuerlanze" dar. Für den Fall eines derartigen Angriffs besitzen Difar 25, Braggi 35 und Zant 50 Lebenspunkte. Allerdings werden sie nicht getötet. In einem eventuellen Kampf besitzt der Dämon Zant den Attackewert 14.

Gelingt einem Magier die Vertreibung eines Dämons, erhält er für Difar 12, Braggi 18 und Zant 30 Abenteurpunkte.