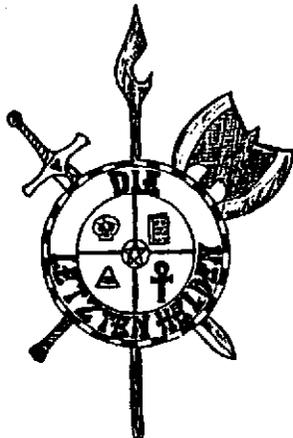


Der Letzte Held

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 2:

Die ursprüngliche zweite Ausgabe erschien im Jahr 1985 in einer Auflage von 15 Exemplaren als Clubzeitschrift des Clubs DIE LETZTEN HELDEN. Sie war für die Clubmitglieder und wurde auf dem einen oder anderen Rollenspieltreffen verteilt.

Im Mai 1987 wurde der DLH 2 komplett abgeschrieben und überarbeitet. Diese Überarbeitung erscheint nun als Nachdruck. Einige Artikel der ursprünglichen Ausgabe mussten den neuen Anforderungen leider weichen. Der so entstandene Platz wurde mit einem Artikel der ursprünglichen Nummer 3 und der neuen Eigenschaft "Konstitution" gefüllt. Die Nummer 2 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	2
Original Inhalt	3
Original Vorwort	4
Der Letzte Held	5
Conrac und der Zauberer aus dem Turm	6
Die "Freunde des Volkes"	9
Der Traum	10
Monster und Fallen	16
• Raum- und Illusionsfalle	16
• Der Sandmensch	17
• Neue magische Utensilien	18
• Ein Rätsel	18
Das Zauberduell	19
Suaxus-al-Dagger und der Flüchtling	20
Lyrikecke	23
Silbenrätsel	24
Eine neue Eigenschaft	25
Rollenspieler Brutal	26
Impressum (alt und neu)	27
Vorschau auf Nr. 3	27



IMPRESSUM

Der Letzte Held 2

September 2009

Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Gerd Böder, Carsten Gillner und Frank Jäger

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

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

VORSCHAU AUF NR. 3

In der nächsten Ausgabe des DLH findet Ihr dann folgendes

- Neue Wunder
- Neue Waldelfensprüche
- Ein neues Brettspiel
- Gruppenabenteuer
- Story
- Monster und Fallen

und einiges mehr ...

Mitarbeiter dieser Ausgaben:

- Gerd Böder
- Carsten Gillner
- Frank Jäger
- Andreas Michaelis

DIE LETZTEN HELDEN sind Mitglied in der Braunschweiger
Fantasygilde

Erstauflage: Oktober 1985
(c) by Mäuschen Verlag 1985



ROLLENSPIELER - BRUTAL

AUF DER SUCHE NACH.....



DER LETZTE HELD

Fanzine für DSA-Spieler

Nr. 2
Neuaufgabe
Oktober 1987

INHALT

- Vorwort..... 4
- Der Letzte Held..... 5
- Conrac und der Zauberer aus dem Turm..... 6
- Die Freunde des Volkes..... 9
- Der Traum (Abenteuer)..... 10
- Monster und Fallen..... 16
- Das Zauberduell..... 19
- Suaxus-Al-Dagger und der Flüchtling..... 20
- Lyrikecke..... 23
- Silberrätsel..... 24
- Eine neue Eigenschaft..... 25
- Rollenspieler Brutal..... 26
- Vorschau auf Nr.3..... 27



VORWORT

Hallo Leser,
hier ist sie tatsächlich: die zweite Ausgabe des "Letzten Helden". Die erste Ausgabe hat schon eingeschlagen wie eine Bombe in der Wüste -- außer ein paar Sandmäusen hat keiner was gemerkt. Darum haben wir beschlossen, die Auflage von 8 Exemplaren von dieser Ausgabe an entscheidend zu steigern. Aus diesem Grund haben wir - das wird Norbert Blümchen erfreuen - die Redaktion von zwei auf vier Mitarbeiter aufgestockt. Neben den Altredakteuren Gerd Böder und Andreas Michaelis erklären sich für den Inhalt dieser Ausgabe schuldig:
Carsten Gillner und Frank Jäger.

Soweit zum Vorwort zur ersten und bisher einzigen Auflage der Nr. 2, das von Gerd Böder verfaßt wurde.

Die Auflage der damaligen ersten Auflage betrug 15 Hefte, was uns damals schon echt viel vorkam, war doch einst der Letzte Held ein reines Clubmagazin, das für die Mitglieder Der Letzten Helden gedacht war.

Ich möchte mich an dieser Stelle bei allen bedanken, die uns die Treue gehalten haben, und die uns immer wieder auf ältere Exemplare ansprachen, nur so konnte eine Neuauflage aller Hefte ermöglicht werden.

Übrigens: Wir suchen immer noch Mitarbeiter, wer also eine gute Idee hat, wende sich bitte an mich.

Bis bald und viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

Euer

Andreas Michaelis



Eine neue Eigenschaft

Zuzüglich der bereits vorhandenen Eigenschaften der Helden (MU, KL, CH, GE, KK) wollen wir Euch in dieser Ausgabe des DLH eine neue Eigenschaft vorstellen: Die Konstitution.

Sie wird wie die anderen Eigenschaften mit einem Wurf eines W6 bestimmt, zu dem man eine 7 dazuzählt. Sie kann nach einem Stufenanstieg um einen Punkt erhöht werden, wobei man allerdings beachten muß, daß man die Konstitution nur erhöhen kann, wenn man eine Stufe zuvor die KK um einen Punkt verbessert hat.

KONSTITUTION (KO):

Da die Körperverfassung von Held zu Held verschieden ist, müßte auch die Lebensenergie zu Beginn einer Laufbahn als Abenteurer unterschiedlich sein. Aus diesem Grund wurde die KO eingeführt. Die anfängliche Lebensenergie berechnet sich aus dem KO-Wert und einem vorgegebenen Wert, der vom Typus abhängt:

Zwerg:	25 + KO
Krieger:	23 + KO
Abenteurer:	20 + KO
Geweihte:	20 + KO
Druide:	20 + KO
Streuner:	20 + KO
Waldelf:	15 + KO
Elf:	15 + KO
Magier:	12 + KO

Im Spiel kann die KO bei Krankheiten und bei den verschiedensten Giftanschlägen zur Geltung kommen. Der Schaden durch Gift oder Krankheit kann um 50% gemildert werden, wenn dem Helden eine modifizierte KO-Probe schafft.

Bei Giften: + Stufe des Giftes

Bei Krankheiten: + doppelte Stufe der Krankheit

Bei extremer Körperkraft (beim Auswürfeln) erhält man folgenden Malus bzw. Bonus:

bei KK = 8	: -1
bei KK = 13	: +1

Der Bonus wird sofort dazugezahlt und bleibt vorhanden. Erreicht ein Held KK 13 erhält er den Bonus automatisch. Ein Absinken der KK hat keine Veränderung zur Folge. Bei einer Steigerung der KK von 8 auf 9 verschwindet der Malus augenblicklich.

Die Konstitution nimmt mit abnehmender Ausdauer auch ab, denn ein müder Körper ist anfälliger als ein ausgeruhter. Für jeweils 10 Ausdauerpunkte, die ein Held verliert, verliert er einen KO-Punkt. Bei Steigerung der Ausdauer steigt auch die Konstitution des Charakters wieder an.



SILBENRÄTSEL

In diesem Rätsel geht es um Sachen der Fantasy. Die Zahlen hinter den Lösungsworten geben die die 11 ungeordneten Buchstaben des Lösungswortes dar (Zahl gleicht Buchstabe von vorn durchgezählt). Das Lösungswort verrät Euch einen interessanten Fantasyfilm.

A - ba - ba - be - Bor - Brag - brin - chen - clan - Clan - da - der -
 der - dor - Dra - dra - Fluch - ger - gu - Ha - ki - lenz - lon -
 Man - Mos - na - Pe - rad - re - Ron - Sar - sieg - stie - Sturm -
 thon - to - tor - Un - ve

- 1) Name eines Schwarzen Schwertes: _____ 11
- 2) Fantasyroman von Thomas Ziegler: _____ 1
- 3) Hafenstadt am großen Fluß in Aventurien: _____ 4
- 4) Name eines Kaiserreiches auf Magira: _____ 3
- 5) Ein Druidenzauber: _____ 12
- 6) Ein Clan Drachenlands (Mythor): _____ 3
- 7) Name eines Magiers im DLH 1: _____ 1
- 8) Ein Dämon Aventuriens: _____ 1
- 9) Ein Fantasyfilm: _____ 2
- 10) Ein Monster Aventuriens: _____ 11
- 11) Eine Göttin Aventuriens: _____ 5

LÖSUNG: _____ (siehe Seite 27)



DER LETZTE HELD

- von Carsten Gillner -

In dieser zweiten Ausgabe des Letzten Helden ist diese Sparte dem Streuner Morgoral gewidmet. Morgoral ist ein Streuner der achten Stufe. Geboren wurde Morgoral im Jahre 23 vor Hal, seine Heimatstadt ist Trallop am Neunaugensee. Schon früh erlebte er seine ersten Abenteuer in der Roten Sichel, die er mit seinen Freunden durchstreifte und mit denen er dort oft zur Jagd ging.

Bald jedoch zog er von zu Hause fort, um sich in Aventurien umzusehen. Lange hielt er es aber nirgends aus, und so ist es also auch nicht verwunderlich, daß er auch nach Gareth kam, der Hauptstadt des Mittelreiches. Beeindruckt vom Reichtum und Wohlstand der Kaiserstadt sagte er sich, daß wohl auch er es hier zu etwas bringen könnte. So wurde er sich seiner großen Geschicklichkeit bewußt und beschloß kurzerhand, es erst einmal als Dieb zu versuchen. Dies war jedoch keine gute Idee, denn auf dem Höhepunkt seiner Karriere wurde er von einem vermeintlichen Freund verraten und bei einem seiner nächtlichen Beutezüge von der Stadtwache gefaßt. Er wanderte erst einmal für einhalbes Jahr in den Kerker; nur ein halbes Jahr, da er gute Freunde hatte, die wußten, wer einem Bestechungsversuch gegenüber aufgeschlossen war.

Als er aus dem Kerker entlassen wurde, war er 22 Jahre alt, und er hatte genügend Geld beiseite geschafft, um sich aus dem Diebeshandwerk zurückzuziehen. So vertrieb er sich nun die Zeit mit Studien im Tempel der Hesinde, wo er sich den schönen Künsten und der Wissenschaft widmete. Dies konnte er jedoch nur solange tun, bis ihm das Geld dafür ausging. Von nun an schloß er sich diversen Abenteuergruppen an, denn oftmals lag es ihm mit seinem Wissen, die Rätsel Aventuriens zu lösen.

Anlässlich des großen Turnieres von Gareth ergab es sich, daß er mit seinen Freunden in die Kaiserstadt zog. Er gewann dort den Speerwurfwettbewerb, wurde Dritter im Wurfbewettbewerb und belegte ebenfalls den dritten Platz im Langbogenschießen. Während der Spiele ergab es sich, daß Morgoral mit seinen Freunden eine Verschwörung gegen den Kaiser aufdeckte.

Mit Mordras und einigen anderen Freunden folgte er dann einem Hinweis des Kaufmanns Störebrand, der etwas von einem Geheimnis erzählte, das die Göttin der Amazonen umgeben sollte.

Nun, auch dieses Geheimnis lösten Morgoral und seine Freunde in bewährter Manier.

Nun befindet sich Morgoral wieder in Gareth, wo er mit seinen Freunden auf ein neues Abenteuer wartet.



Conrac und der Zauberer aus dem Turm

- Eine Fantasy-Kurzgeschichte von Carsten Gillner -

Es dämmerte bereits als Conrac erwachte. Fast völlig lautlos erhob er sich und lauschte angestrengt. Niemand war zu hören, und auch als er einen Blick aus seinem Versteck warf, konnte er keinen seiner Verfolger sehen. Aber die würden ihn sicher nicht so einfach entkommen lassen; warum wußte Conrac eigentlich selbst nicht. Vielleicht wollten sie ihn als Sklaven halten, weil sie wieder einmal nicht genug Orkfrauen hatten, die für sie die niederen Arbeiten verrichteten. Aber, so schwor er sich, lebend bekämen sie ihn bestimmt nicht. Falls sie ihn doch noch stellen sollten, würde er ihnen einen Kampf liefern, den sie nicht so schnell vergessen sollten.

Conrac gürtete sich sein Schwert um und packte seine wenigen Habseligkeiten, die ihm noch geblieben waren zusammen, dann machte er sich wieder auf den Weg südwärts. Andergast entgegen, wo er in Sicherheit sein würde. Er befand sich bereits im Steineichenwald und würde Andergast in drei Tagen erreichen.

Nachdem er bereits wieder einige Zeit marschiert war, blieb er plötzlich wie erstarrt stehen! Dort, auf dem kleinen Hügel stand, von mächtigen Bäumen fast verdeckt, ein kleiner, gedrungen wirkender Turm. Als er näher kam, bemerkte Conrac, daß der Turm aus einem ihm unbekanntem Material erbaut war. Conrac schlich mehrmals um den Turm herum; er konnte jedoch keinen Eingang entdecken. Vorsichtig trat er nun näher und betastete den Turm, der ca. fünfzehn Meter hoch war von allen Seiten. Diesmal bemerkte er die Tür - die feinen Rillen waren auch jetzt kaum zu sehen. Conrac stemmte sich gegen die Tür, die unter dem Druck nachgab und nach innen aufschwang.

Er trat hinein und erkannte einen erleuchteten Raum, der in der Mitte eine Wendeltreppe besaß, die nach oben führte; außerdem standen in dem Raum noch einige Truhen, denen er sich gerade zuwenden wollte, als er plötzlich Schritte hörte. Jemand kam die Treppe herunter! Conrac sah sich schnell nach einer großen Truhe um, hinter der er sich verstecken konnte, jedoch konnte er keine geeignete entdecken. Dazu war es nun auch zu spät, denn nun konnte Conrac entdecken, daß es ein Altuck war, der gerade die Treppe herunter kam. Das Öffnen der Tür mußte wohl irgendwo ein Signal ausgelöst haben, denn der Altuck war zweifellos eine Wache, die hier unten nach dem Rechten sehen wollte. Conrac sah ein, daß ein Kampf unvermeidlich war, und so stürzte er sich auf den Altuck, der von dieser schnellen Attacke sicherlich überrascht war, denn er wurde von diesem Angriff sofort zurück zur Treppe geschleudert. Bevor sich das Monster erholen konnte, hatte ihm Conrac mit einem blitzschnellen Schwertstreich in den Hals getroffen, so daß der Altuck in wenigen Herzschlägen verblutete.

Conrac bemerkte nun, daß das eine Armpaar des Altucks schlief an sei-



Hintrondar geflüchtet war.

Suaxus stieg vom Pferd und besah sich Lontors Wunden. Es waren ausschließlich Fleischwunden, die bald verheilt sein würden.

"Nimm Dir von den Toten, was Du brauchst!" riet Suaxus dem ehemaligen Sklaven, "Ausrüstung, Geld und Waffen gehören Dir. Und nimm Dir auch ein gutes Pferd. Dann reite nach Norden und fang irgendwo ein neues Leben an. Du bist jetzt ein freier Mann!"

Lontor sah seinem Retter in die Augen und nickte. Suaxus war sicher, das Richtige getan zu haben. Lontor war ein aufrichtiger Charakter und sein Blick sagte mehr, als er mit Worten hätte ausdrücken können. Suaxus wandte sich ab und ging zu Budjir zurück, um noch vor Einbruch der Dunkelheit in Hinoria zu sein.

- ENDE -

LYRIKECKE

Ein vorbildlicher Leser hat uns freundlicherweise ein kurzes Gedicht geschickt, das wir hier gerne abdrucken. Wenn ihr es gut findet, schickt uns ein eigenes Gedicht ähnlicher Qualität. Wenn ihr es nicht so gut findet, schickt Ihr uns eben ein besseres. Allerdings sollte es ein eigenes sein, denn wir können mit einem Meisterwerk a la Schiller nichts anfangen. Außerdem sollte es sich schon um das Thema Fantasy drehen, wenn Ihr wollt, daß es in einer der nächsten Ausgaben erscheint.

Jetzt aber der versprochene Zwanzigzeiler mit dem Titel:

Zur letzten Zeit

Die Sonne fällt,
Der Wind beginnt,
Die dunklen Horden sammeln sich.
Ich steh' allein auf weitem Feld,
Das einer Wüste gleicht.
Wo seid Ihr Freunde,
Die ich Euch band,
Zu kämpfen in der letzten Schlacht?
Die schwarzen Heere nähern sich,
Ich steh' allein der Übermacht.
Das Chaos schlägt seine Klauen in mein Fleisch,
Ich spur' den Schmerz der Welt.
Den letzten Tropfen Blut von mir,
Sog längst die Erde auf.
Hilft mir kein Sterblicher,
kein Gott?
So tue ich was ich tun muß,
Die Kräfte neu zu ordnen.
Ich kämpf' allein,
Vor Armageddons Pforten.



hinter die Bäume rechts von Dir!" Als Suaxus sich umwandte, sprang der entflohenen Sklave auf und rannte mit wenigen Schritten in den Wald. Während Suaxus ihm nachsetzte, schrie er: "Hiergeblieben Sklave!"

Als beide hinter der Baumgruppe angekommen waren, von aus sie für die Soldaten nicht mehr zu sehen waren, zog Suaxus sein Schwert Karlinbur und hieb in den Waldboden. Lontor verstand und stieß einen Schrei aus, der Suaxus durch Mark und Bein ging. Hintrondar hörte das Geräusch des Schwertes und den Schrei und fluchte: "Dieser Narr! Zwei Mann hinterher, er soll ihn nicht umbringen! Alantior III. will ihn lebend!"

Zwei Speerträger stoben in Richtung der Baumgruppe, mußten jedoch wegen des dichten Gehölzes absteigen. Kaum eine Minute später hatte der eine ein gebrochenes Genick und der andere war durch einen Schlag mit der flachen Klinge Karlinburs außer Gefecht gesetzt. Lontor nahm sofort Kurzschwert und Speer des einen an sich, Suaxus nahm den anderen Speer vom Boden auf. "Wir müssen die Bogenschützen außer Gefecht setzen! Kannst Du mit einem Speer umgehen?" fragte Suaxus. Lontor nickte bloß und winkte Suaxus, ihm zu folgen. Sie schlichen durch das Unterholz näher an die Gardisten heran, bis sie ungehindert werfen konnten. Und sie kamen keinen Augenblick zu früh, denn Hintrondar wurde mißtrauisch. "Wo bleiben die so lange? Es kann doch nicht so schwer sein, zwei Männer, von denen einer auch noch unbewaffnet ist, zu töten. Der nächste Grinder soll sie verschlingen, wenn diese Mißgeburt von einer Schlange Lontor getötet hat..." In diesem Augenblick schleuderten Suaxus und Lontor ihre Speere und holten die beiden Bogenschützen aus den Sätteln. Noch bevor sie den Boden erreichten, waren sie tot.

"Stirb Hund!" rief Hintrondar voller Grimm aus und drang mit gezogenem Kriegsbeil auf Lontor ein, der aus dem Wald heraus auf die Lichtung gesprungen war und sein erbeutetes Kurzschwert provozierend in Richtung des Gardistenhauptmanns schwang. Suaxus überwältigte inzwischen die beiden übriggebliebenen Soldaten. Als er sich umwandte, sah er Lontor in arger Bedrängnis. Aus vielen Wunden blutend, strauchelte Lontor und stürzte zu Boden. Hintrondar sprang daraufhin vom Pferd und holte zum tödlichen Schlag aus.

Suaxus nahm sich eines der Pferde der toten Gardisten und hetzte es auf Hintrondar zu, doch er erkannte, daß er zu spät kommen würde. Deshalb stieß er einen Schrei aus, der Hintrondar für Sekunden von dem am Boden liegenden ablenkte, Suaxus allerdings die Möglichkeit nahm, den Hauptmann mit den wirbelnden Hufen des Pferdes zu trampeln. Dieser konnte jetzt ausweichen und wurde nur noch vom Pferdekörper gestriffen. Dann sauste Karlinbur herab. Vom Tier zur Seite gestoßen, war Hintrondar außer Reichweite des Schwertes, doch nicht ganz. Die scharfe Klinge von Suaxus' Schwert trennte ihm zwei Finger von der rechten Hand und kurzte den Stiel des Kriegsbeils um einige Zentimeter.

Vor Wut und Schmerz heulend, rannte der Hauptmann zurück, sprang auf sein Pferd und war verschwunden, ehe Suaxus sein Tier anzuhalten und umzuwenden vermochte. Nur eine dünne Blutspur wies die Richtung in die



ner Seite herunterhing. Daraus schloß Conrac, daß er sich in der Behausung eines Magiers befand. Er versuchte nun die Truhen zu öffnen, jedoch waren alle fest verschlossen und Gewalt wollte er noch nicht anwenden.

Nach einem letzten Blick auf den toten Altuck beschloß er nachzusehen, woher der Altuck kam. Vorsichtig stieg Conrac die Treppe hinauf und betrat einen wiederum hell erleuchteten Raum, den Conrac sofort als das Laboratorium des Zauberers erkannte. Der Raum schien magisch erleuchtet zu sein, denn Conrac konnte nirgends eine Lampe entdecken. An der einen Wand hing ein Bücherregal; Conrac konnte die Schrift auf den Büchern jedoch nicht entziffern. Auf einem Tisch in der Mitte des Raumes standen einige Flaschen und Phiole sowie ein Totenkopf und eine große, schimmernde Kristallkugel.

'Hoffentlich ist auch ein Heiltrank dabei', dachte sich Conrac. Nachdem er eine Weile gesucht hatte, fand er zwei kleine Phiole. Er öffnete sie und roch daran.

'Riecht jedenfalls nach Heiltrank', sagte er sich und probierte etwas. Sofort spürte er die belebende Wirkung des magischen Heiltranks. Nachdem er sich auf diese Weise etwas gestärkt hatte, wandte er sich wieder zur Treppe. Dabei fiel ihm ein länglicher Kasten auf, der an der Wand lehnte. Neugierig versuchte er den Kasten zu öffnen, was ihm dank seiner Geschicklichkeit auch schließlich gelang. Zum Vorschein kam ein herrliches Schwert, das in einem eigenartigen goldenen Glanz schimmerte. Er nahm es heraus und bemerkte, daß es wunderbar in der Hand lag und fast rasiermesserscharf geschliffen war. Voller Freude schwang er das Schwert ein paar mal in der Luft hin und her, dabei gab das Schwert ein eigenartiges Summen von sich.

'Wohl ein magisches Schwert', dachte sich Conrac, nahm das Schwert in die rechte Hand und ging nun die Treppe hinauf. Er erreichte einen wiederum hell erleuchteten Raum, der bis auf auf einen großen Spiegel leer war. Der Spiegel war mannhoch und besaß einen reich verzierten goldenen Rahmen. Conrac näherte sich ihm vorsichtig, das Schwert stoßbereit in der rechten Hand. Plötzlich ihm aus dem Spiegel ein gerüsteter Krieger entgegen, mit dem Schwert weit nach Conrac ausholend. Das aufsteigende Entsetzen drohte Conrac fast zu lähmen, als er bemerkte, daß ihn sein perfektes Ebenbild angriff!

'Wie soll ich nur einen Krieger besiegen, der genauso gut kämpft wie ich', dachte Conrac entsetzt, während das Schwert seines Ebenbildes auf ihn herabstieß. Doch Conracs Reflexe waren gut wie eh und je, denn er konnte das herabstoßende Schwert noch rechtzeitig parieren und zur Seite stoßen. Im Rückschwing stieß er nach den Beinen seines ungewöhnlichen Gegners, doch der übersprang das Schwert einfach, was Conrac nicht mehr verwunderte. Mit einem Kriegsschrei auf den Lippen, schmetterte Conrac sein goldenes Schwert gegen das seines Gegners - und spaltete es! Überrascht hielt sein Gegner inne und betrachtete den Schwertstumpf, den er noch in der Hand hielt. Conrac nutzte die sich



ihm bietende Chance und spaltete seinem Feind, der aussah wie er, den Schädel. Verwundert schaute er auf den Toten der sich in Luft auflöste, als er sein magisches Leben aushauchte. Angewiedert wandte Conrac sich ab und ging zur Treppe, die oben an einer schweren Holztür endete. Er stieß die Tür auf und sah einen Mann in langer, offenbar mit magischen Symbolen versehenen schwarzen Kutte. Er saß an einem Tisch und las in einem dicken schwarzen Buch, als Conrac eintrat. Die Tür schloß sich selbständig und Conrac bemerkte, daß der Raum mit einem magischen Geräuschschutz versehen war. Dies war sicherlich Conracs Glück, denn so hatte der Magier nichts von den Kämpfen bemerkt. Sowie sich die Tür jedoch schloß, drehte sich der Magier um. Er erwartete wohl den Altuck zu sehen, denn als er Conrac sah, fuhr er auf und rief erschreckt: "Set, wer bist Du, das Du es wagst in den Turm des Xiathol von Stygien einzudringen?"

Noch während er sprach, schrieb er eineige magische Zeichen in die Luft. Conrac, der noch nie etwas von Set oder von Stygien gehört hatte, ahnte Böses und wollte sich mit einem gewaltigen Satz auf den Zauberer stürzen, doch plötzlich zuckte ein greller Blitz auf und Conrac wurde zurückgeschleudert und landete krachend auf dem Boden. Benommen den Kopf schüttelnd, stand er taumelnd wieder auf. Der Magier, der wohl gedacht hatte, die magische Feuerkugel hätte Conrac getötet, fuhr verwundert zurück. Dann sah er das Schwert in Conracs Hand und sein Gesicht verzerrte sich zu einer furchterfüllten Fratze. Panisch wandte er sich dem Tisch zu und griff nach einem helmartigen Gegenstand.

'Eine Tarnkappe', schoß es Conrac durch den Kopf.

Mit einem wuchtigen Schwertstreich schlug er nach dem Zauberer. Das Schwert kreischte schrill, als es den Zauberer in die Seite fuhr; es durchtrennte ihn mit einem einzigen Streich. Das Schwert leuchtete grell auf und von dem Zauberer blieg nur noch eine rasch verfliegende, dunkle Wolke übrig. Immer noch benommen bemerkte Conrac, daß der Turm erzitterte.

"Nichts wie nach draußen", rief Conrac unterdrückt, "sonst werde ich vielleicht noch in eine andere Dimension geschleudert!"

Rasch ergriff er die Tarnkappe und verließ fluchtartig den Turm. Als er sich noch einmal kurz umwandte, sah Conrac, wie der Turm schwankte und schließlich zusammenbrach. Dann verblaßten die Trümmer und verschwanden dann vollständig.

'Nun', sagte sich Conrac, 'wer weiß auf welcher fremden Welt die Trümmer des Turmes nun liegen. Auf jeden Fall werden die Orks mich jetzt nicht mehr fassen.'

Er betrachtete noch einmal das Schwert aus dem Turm und machte sich auf den Weg nach Adergast.

- ENDE -



ihre Skrupellosigkeit, aber auch berühmt für ihren Mut und die hervorragenden Krieger, aus der sie bestand. Eines ihrer Privilegien war die Verfolgung entfloherer Sklaven, die den Gardisten als vollkommenes Trainingsobjekt dienten.

Obwohl die Sklaverei fast überall abgeschafft war, hatte sie sich in Alisa behauptet, nicht zuletzt durch die Rote Garde, deren Mitglieder eine angesehene und einflußreiche Stellung inne hatten und ängstlich darauf bedacht waren, keine Veränderungen in Alisa zuzulassen, damit sie ihre Privilegien behielten.

Der Sprecher schien einen hohen Rang einzunehmen, wie Suaxus aus den zahlreichen Abzeichen und Verzierungen an seiner Uniform schloß. Außer diesem bestand die Gruppe aus vier Speerträgern und zwei Bogenschützen. Suaxus gewann den Eindruck, daß die Verfolgung des Flüchtlings Hals über Kopf von statten gegangen war oder die Gardisten über ein maßlos übersteigertes Selbstbewußtsein verfügten, denn außerhalb von Alisa in der Nähe von Mengalon, welches dem 'Bund unabhängiger Stadtstaaten' angehörte, der Alisa feindlich gesinnt war und deren Mitglieder schon einige Fehden gegen Alisa ausgetragen hatten, wäre es trotz der Güte der Soldaten in der Roten Garde angebracht gewesen, mit einer kleinen Armee aufzubrechen. 7 Gardisten würden im Falle einer Entdeckung sicher schnell der Garaus gemacht werden, mit hundert dagegen würde sich wohl keine Stadt allein anlegen und bis alle anderen benachrichtigt sein würden und die vereinigten Heere gegen den Trupp ziehen könnten, wäre dieser schon wieder in Alisa.

"Wer bist Du, daß Du Ansprüche auf diesen Mann erheben kannst?" fragte Suaxus, um Zeit zu gewinnen. Dabei nahm er unauffällig seine Umgebung in Augenschein. Er hatte nicht vor, den Fremden in die Hände dieser Sklavenhalter zu geben. Außerdem würden die Soldaten ihn nicht am Leben lassen und umbringen, sowie er den Flüchtling ausgeliefert hatte, denn ein Hinweis in Chontor oder Mengalon genügte, um der kleinen Gruppe, die durch einen Gefangenen am Vorwärtskommen gehindert war, einen Trupp schneller Reiter auf den Hals zu hetzen. Und daß sie den Gefangenen nach Alisa zurückschaffen wollten, daran bestand für Suaxus kein Zweifel. Ansonsten hätten sie ja ihn und den Flüchtling sofort umbringen können.

Suaxus sah auch schon einen günstigen Fluchtweg. Rechts von ihm standen die Bäume ziemlich dicht und dichtes Unterholz erschwerte das Vorwärtskommen. Wenn er einen Weg fände, dorthin zu gelangen, ohne einen Pfeil oder einen Speer in die Seite zu bekommen. Die Antwort des Anführers unterbrach seinen Gedankengang: "Mein Name ist Hintronar, Hauptmann der Roten Garde von Alantior III., König von Alisa und Norlam. Und das," er deutete auf den Flüchtling, der sich inzwischen erhoben hatte und hinter Suaxus stand, "das ist Lontor, ein entfloherer Sklave des Königs!"

"Oh!" staunte Suaxus und wandte sich dem Hünen namens Lontor zu, "Du mußt den König ja ganz schon verärgert haben, daß er Dir seinen Hauptmann hinterherschickt." Und nur für Lontor horbar, setzte er hinzu: "Ab



SUAXUS-AL-DAGGER und der Flüchtling

- Eine Fantasy-Kurzgeschichte von Frank Jäger -

Suaxus runzelte die Stirn, als Budjir, sein Rappe, schnaubte. Budjir war durch eine gute Schule gegangen und würde nie auch nur einen Ton von sich geben, wenn er nicht irgend etwas gewittert hätte. Hier in den grenznahen Wäldern von Mengalon war ein gutes Schwert lebenswichtig, denn nur ein Schnauben oder Wiehern konnte Grinder anlocken, die in den Nordausläufern des Nebelgebirges nicht selten waren und den Bewohnern der nahen Ortschaften das Leben schwer machten.

Suaxus lockerte Karlinbur, sein Schwert, und stieg ab. Er mußte Budjir nicht anbinden, das Pferd würde sich auch so nicht von der Stelle rühren. Langsam und vorsichtig bewegte sich Suaxus zwischen den Bäumen des Waldes hindurch, bemüht, so wenig Geräusche wie möglich zu verursachen. Trotzdem konnte er ein gelegentliches Rascheln seiner Füße im trockenen Laub nicht vermeiden. Suaxus hörte um sich herum Vögel singen und irgendwo einen kleinen Bach plätschern. Alles schien friedlich und normal, doch er wußte, daß auf Budjir Verlaß war.

Als Suaxus an den Rand einer Lichtung trat, ließ ihn ein leises Knacken herunfahen, gerade rechtzeitig, um einen Hieb, der ihm sicher das Genick gebrochen hätte, auszuweichen. Der Mann, der den Schlag geführt hatte, war ausgemergelt und waffenlos, doch er setzte alle Kraft, die in seinem gewaltigen Körper verblieben war, in diesen Kampf. Der Mann war einen halben Kopf größer als Suaxus, und dieser maß schon 9,5 Gol.

Auch dem zweiten Schlag konnte Suaxus noch ausweichen, doch dann preßte ihm ein Tritt vor die Brust die Luft aus der Lunge und schickte ihn zu Boden. Sofort stürzte der Hüne sich auf seinen am Boden liegenden Gegner und drückte ihm mit einer Hand den Hals zu, während er mit der anderen nach dem Dolch tastete, den Suaxus im Gürtel trug. Wäre der Mann nicht so erschöpft und ausgezehrt gewesen, Suaxus hätte wahrlich sein Leben in diesem Kampf verloren. So jedoch schaffte er es, die Beine anzuziehen und den Hünen mit aller Kraft von sich zu stoßen, so daß dieser in das weiche Laub fiel. Kaum war die Last von Suaxus genommen, sprang er auf, zog sein Schwert Karlinbur, das ihm schon in vielen Kämpfen gute Dienste geleistet hatte, und zielte auf die Kehle des Mannes. Resignation war in den Augen des Hünen zu lesen.

Plötzlich fuhr ein Pfeil, den Suaxus als alisisch erkannte, in den baum-dicht neben seinen Kopf. Derartige Späße waren ihm zuwider. Als er sich umwandte, erkannte er an den Mienen der Männer, daß das sicher kein Spaß war.

"Halt ein, Krieger! Du hast nicht das Recht, diesen Mann zu töten, er gehört Alantinor III., König von Alisa und Nolan!"

Suaxus schob Karlinbur wieder in die Scheide zurück, jedoch nicht ganz, um es schnell wieder bei der Hand zu haben. Dann sah er sich die Gruppe genauer an. Sie bestand aus Soldaten der Roten Garde von Alisa, einer Art Leibgarde des Königs Alantinor III.. Sie war berüchtigt für



Die Freunde des Volkes

von Gerd Böder

Die Partei der Freunde des Volkes vertritt weniger die Interessen des Volkes, als vielmehr die Interessen der Adligen und Reichen im Bereich des Lieblichen Feldes. Das große Ziel ist, das Liebliche Feld zur Größe des Alten Reiches zu bringen und Vinsalt zur Kaiserstadt zu machen. Die Partei wurde im Jahre 752 nach dem "Frieden von Kuslik" von adligen Kriegern gebildet, die das neue Reich mit Waffengewalt zerstören wollten.

Im Jahre 898 war man endlich so stark, daß man den Aufstand wagen konnte. Doch in den Reihen war ein Verräter, der für einige Dukaten alles verriet. Bei einer Lagebesprechung eine Woche vor dem geplanten Aufstand, wurde das Hauptquartier der "Volksfront von Aventurien" (so hieß die Partei der Freunde des Volkes bis zu ebendem unglückseligen Jahr) von kaiserlichen Soldaten gestürmt. Nur wenige des harten Kerns konnten entkommen, der Hauptteil fiel den Schwerthieben der Soldaten zum Opfer.

Die tausenden von Mitläufern distanzieren sich von der Volksfront und wurden verschont, so daß die "Nacht der sterbenden Rache" vom kaisertreuen König des Lieblichen Feldes vertuscht wurde. Die drei gemäßigten Führer zogen von Kuslik nach Methumis, um dort die Organisation neu aufzubauen. Vorher aber besuchten sie kurz den Verräter, dessen Namen sie in Erfahrung gebracht hatten und verließen ihn mit ein paar Souvenirs: seinen Ohren, seiner Zunge, seiner Nase und seinen Augen (so ging man im Alten Reich üblicherweise mit Verrätern um).

In Methumis wurde die Volksfront von Aventurien in die "Partei der Freunde des Volkes" umbenannt. Mit der Zeit wurde die Partei immer gemäßigter. Nach außen hin erschien man so harmlos, daß die Mitglieder sich öffentlich treffen konnten. Obwohl man nach außen harmlos erschien, war man nach innen stark und gefestigt.

Den Vorsitz führen fünf Männer, denen jeweils zwei Kommandanten mit je zwanzig Mann unterstehen. Um eine Katastrophe wie die Nacht der sterbenden Rache nicht zu wiederholen, versucht man den Umsturz jetzt auf politischem Wege.

Viele mächtige und reiche Männer im Lieblichen Feld, aber auch im Mittelreich sympathisieren mit der Partei. Vorallem ist die Familie auf seiten der Volksfreunde, die neben Hal's Clan am mächtigsten ist. Sollte Hal seine Familie aussterben, würde diese Familie an die Macht kommen, so daß das kurzfristige Ziel die Vernichtung der Sippe von Hal ist.

Die Verwirklichung dieses Zieles ist wichtiger als das eigene Leben, zumindest für einen wahren Volksfreund.



Der Traum

Ein DSA-Soloabenteuer für einen Helden der 1. Erfahrungsstufe

von Andreas Michaelis

1

Du wachst gerade auf. Dein Zimmer hat noch immer die gleiche Einrichtung wie sonst. Dort der Kleiderschrank, da die Stereoanlage, unter dem Fenster dein unaufgeräumter Schreibtisch und schließlich die Regale an der Wand. Du kannst jetzt Licht anmachen und nachsehen wie spät es ist (Abschnitt 13). Du kannst dich aber auch umdrehen und weiterschlafen (Abschnitt 41).

2

Der Gang endet abrupt vor einer Wand. Hier geht es nicht weiter, zurück zu Abschnitt 40.

3

Du kommst an eine Wegkreuzung. Du kannst nach Norden (Abschnitt 29), nach Süden (Abschnitt 23) oder nach Westen (Abschnitt 37) gehen.

4

Was willst Du mit dem Pentagramm machen? Willst Du es anschreiben (Abschnitt 12), es bespucken (Abschnitt 31) oder es unterbrechen, indem Du ein Stückchen wegkratzt (Abschnitt 24)?

5

Der Gang endet vor der Öffnung eines Raumes. Wenn Du zurück nach Norden willst, mach weiter bei Abschnitt 37. Wenn Du den Raum betreten willst, schlag bei Abschnitt 30 nach.

6

Deine Fingernagel brechen ab, aber sonst passiert gar nichts. Zurück zu Abschnitt 24.

7

In diesem Raum erwartet dich der Zauberer Tulsa-Doom, der den Kelch der Betrunkenen in der rechten Hand hält. Wenn Du Freunde bei Dir hast, kannst Du bei Abschnitt 34 weitermachen, wenn nicht, bei Abschnitt 27.

8

Kaum hast Du das Buch herausgezogen, wirst Du plötzlich von grellem Licht umgeben. Geblendet schließt Du die Augen. Wenn Du wissen willst,



DAS ZAUBERDUELL

Eine neue Regel für Magier.

Das Zauberduell findet nur zwischen zwei Magiern statt, Elfen und Druiden sind nicht in der Lage ein solches Duell durchzuführen. Das Duell läuft folgendermaßen ab: die Magier stellen sich gegenüber auf, dann bauen sie ein magisches Kraftfeld um sich herum auf, was sie fünf ASP kostet. Danach kommt es wie in einem Kampf zu Attacken und Paraden, nur daß der AT-Wert die Klugheit und der PA-Wert die Geschicklichkeit des Magiers ist. Eine gelungene Attacke kostet den Magier 4 ASP, denn wenn dem Magier die Attacke gelungen ist, löst sich aus seinen Augen ein Energieblitz, der einen Schaden von 2W+4 Schaden verursacht, der allerdings von der Ausdauer und nicht von der Lebensenergie abgezogen wird. Aber der andere Magier kann ja noch parieren, was ihn 5 ASP kostet. Gelingt die Parade, hat er den Blitz mit seinem Zauberstab aufgefangen. Das Duell ist vorbei, wenn die Ausdauer eines Magier unter 5 sinkt, oder wenn einer der Magier keine Astralenergie mehr besitzt. In beiden Fällen bricht das Kraftfeld sofort zusammen, und der Magier, der für das Ende verantwortlich ist, fällt sofort für 2W20 SR in Ohnmacht.

Nun kann hat der Sieger verschiedene Möglichkeiten, was er mit dem Besiegten machen kann:

1. Töten

Der Magier konzentriert sich kurz, und es löst sich erneut ein Blitz aus seinen Augen, der den Gegner tötet. Diese Aktion kostet den Magier 10 ASP.

2. Verwandeln

Allein der Wunsch und der Einsatz von 15 ASP können den besiegten Magier in eine kleine, ungefähr 20 cm große Tonstatue verwandeln, die dann genauso aussieht wie der besiegte Zauberer, und in der er auch gefangen ist. Wenn der Sieger nun zu der Statue sagt "Werde wieder Du selbst!", verwandelt sie sich zurück.

3. Aufwecken

Nicht immer dienen Zauberduelle, um einen Konflikt beizulegen, manchmal werden sie einfach dazu benutzt, um zu sehen, wer der bessere Magier ist. Dann kann der Sieger seinen Kontrahenden durch den Einsatz von 6 ASP sofort wieder aufwecken.

Besonderheiten des Zauberduellis: Der erste Stabzauber kann bei einem Zauberduell nur zum Aufbauen des Kraftfeldes benutzt werden, da er dem Magier sonst als Paradowaffe dient.

Andere Helden können in das Geschehen nicht eingreifen, da sie im Kraftfeld der Magier sofort sterben würden. Ein solches Kraftfeld befindet sich immer in einem Umkreis von fünf Metern um den Magier herum. Alles was in dieses Feld hereinkommt verbrennt auf der Stelle zu Asche. Diese Regel gilt auch für magische Utensilien und magische Waffen.



NEUE MAGISCHE UTENSILIEN

Wie im DLH 1 will ich Euch auch diesmal wieder einige neue magische Utensilien vorstellen:

Magische Handschuhe III:

Diese Handschuhe werden auch "Die Telekinesehandschuhe" genannt. Der Held, der sie trägt, ist in der Lage, kleinere Gegenstände mit einem Gewicht bis zu 100 Unzen telekinetisch zu bewegen, wenn er diese sehen kann, und sie nicht weiter als 10 Meter entfernt sind. Die Handschuhe verlieren nach dreimaliger Anwendung ihre magischen Fähigkeiten.

Preis: 250 Dukaten

Magische Handschuhe IV (Schatzsucher):

Wenn in einem Umkreis von sieben Metern ein Schatz ist, der mindestens einen Wert von 400 Dukaten hat, und der mindestens einen Edelstein enthält, senden die Handschuhe ein leichtes Kribbeln aus. Die Handschuhe erhöhen dann den TAW Geheimfächer finden für zwei Spielrunden um sechs Punkte. Ist der Träger ein Zwerg, so kann er zu seinem Zwergeninstinktwurf eine 5 dazuzählen.

Preis: 450 Dukaten

EIN RÄTSEL

Welcher Meister möchte seine Abenteuer nicht durch einige Rätsel interessanter machen? Aber es ist nicht gerade einfach, sich solche Rätsel auszudenken. Da mir nun einmal eines eingefallen ist, möchte ich es Euch hier präsentieren. Es handelt sich um ein "Statuenrätsel". Folgendes: Die Helden betreten einen Raum, aber es gibt nur einen Ausgang, und das ist gleichzeitig der Eingang. Doch eigentlich sollte es hier noch weitergehen, also muß es folgerichtig eine Geheimtür geben. Durch normales Abklopfen ist nichts zu finden und auch der Zwergeninstinkt versagt kläglich.

Im Raum befinden sich dreizehn Statuen, von denen die eine einen Großteil der einen Wand einnimmt, die anderen sind menschengroß. Nun liegt es nahe, daß sich die Geheimtür hinter der großen Statue befindet, und dort befindet sie sich auch. Die einzige Schwierigkeit, die nun noch bleibt, ist, daß man nicht weiß, wie man sie öffnen kann. Wie gesagt, wegschieben läßt sie sich nicht, so daß es einen Trick geben muß. Der Trick hängt mit den Augen der dreizehn Statuen zusammen, denn sie sind alle aus feinsten Rubinen gemacht, die sich nicht entfernen lassen. Werden die kleinen Statuen auch nur ein wenig gedreht, was ohne weiteres möglich ist, senden die Augen jeweils einen roten Strahl aus. Diese Strahlen braucht man nur noch auf die Augen der großen Statue zu richten, und es tut sich eine Geheimtür auf. Wenn die Helden dieses herausfinden, haben sie sich damit Abenteuerpunkte verdient, und das ohne zu kämpfen.



was mit Dir geschehen ist, mußst Du die Augen wieder aufmachen, und das passiert bei Abschnitt 16.

9

Der Wecker klingelt. Mit Schrecken wachst Du auf und siehst, wie spät es ist. Genau sieben Uhr, und somit höchste Zeit aufzustehen, wenn Du die Schule noch pünktlich erreichen willst. Wenn Du gleich aufstehst, geht es bei Abschnitt 42 weiter. Wenn Du Dich aber lieber noch einmal umdrehst, um weiterzuschlafen, mach bei Abschnitt 35 weiter.

10

Zieh' Dir zwei Punkte Deiner Klugheit ab, denn Ator ist nun wirklich keine Hilfe für einen Helden Deines Kalibers, oder? Weiter bei Abschnitt 33.

11

Nach einigen Metern knickt der Gang nach Norden ab. Du kannst nach Norden (Abschnitt 23) oder nach Westen (Abschnitt 40) gehen.

12

Es passiert absolut gar nichts. Zurück zu Abschnitt 4.

13

Du machst das Licht an und schaust nach dem Wecker; es ist 3.30 Uhr morgens. Du wunderst Dich, warum Du wach geworden bist, als Du plötzlich eine Stimme hörst, die von den Regalen zu kommen scheint. Wenn Du nachsehen willst, was da los ist, mach bei Abschnitt 26 weiter. Du kannst aber auch das Licht wieder ausmachen und ruhig weiterschlafen (Abschnitt 41).

14

Bilbo gibt Dir einen Schlüssel und bittet Dich dann, ihn nun zu verlassen. Aber vorher geht er noch zu dem Schrank und macht ihn auf. In dem Schrank steht Elric von Melnibone, und Bilbo bietet Dir an, ihn Dir als Gefährten und Freund mitzugeben. Dankend nimmst Du an und verläßt den Raum nun bei Abschnitt 37.

15

Dir und Deinem Schwert passiert nichts, aber sonst passiert auch nichts. Zurück zu Abschnitt 24.

16

Du machst die Augen auf und stellst sofort fest, daß Du Dich nicht mehr in Deinem Zimmer befindest, sondern in einem erleuchteten Gang.



der nach Norden führt. Du hast auch nicht mehr Deinen Schlafanzug an, sondern eine Lederrüstung (RS:3). Außerdem trägst Du ein Schwert (1W+4) und einen Schil (RS:1). An Deinem Gürtel findest Du einen Lederbeutel mit drei Golddukaten und sieben Silbertalern. Würfle nun Deine Eigenschaften aus und mach danach bei Abschnitt 40 weiter, der Dich in den Gang nach Norden führt.

17

Wie willst Du den jungen CONAN befreien? Willst Du ihm einfach die Hand reichen und ihn herausziehen (Abschnitt 39), oder willst Du etwas mit dem Pentagramm machen (Abschnitt 4)?

18

Bilbo schaut Dich verdattert an, denn er weiß nicht, wovon Du sprichst. Alles, was er weiß, ist, daß heute nachmittag der Zauberer Gandalf bei ihm vorbeikommen will, aber von einem Ring hat er noch nie etwas gehört. Stell nun lieber eine andere Frage! Zurück zu Abschnitt 30.

19

Schreib Dir einen Punkt zu Deiner Klugheit dazu, denn diese Entscheidung war durchaus weise. Zurück zu Abschnitt 33.

20

Die Tür ist fest verschlossen. Wenn Du einen Schlüssel hast, mach bei Abschnitt 7 weiter, wenn nicht, bei Abschnitt 22.

21

Der Gang nach Westen endet vor einer Tür, die Du sofort öffnen kannst (Abschnitt 36). Du kannst aber auch erst einmal lauschen (Abschnitt 25)

22

Aus dem Schlüsselloch kommt ein Blitz, der Dich auf einen Schlag tötet. Nun geht es bei Abschnitt 9 weiter.

23

Du kommst an eine Wegkreuzung. Du kannst nach Süden (Abschnitt 11), nach Westen (Abschnitt 35) oder nach Norden (Abschnitt 3) gehen.

24

Nun sage mir doch, womit willst Du das Pentagramm unterbrechen?



nen echte Wunden herbeiführen. Der ganze Spuk ist vorbei, wenn der Magier seinen Gegenzauber bewirkt. Die Helden stehen dann in einem kahlen Raum.

EIN NEUES MONSTER
Der Sandmensch

Eigentlich galten die Sandmenschen als ausgestorben, aber erst kürzlich berichtete mir ein Händler, der die Khom-Wüste durchquert hatte, daß seine Karawane von solch einem Sandmenschen gerettet wurde, nachdem sie sich hoffnungslos verirrt hatte. Also muß es zumindest in der Khom-Wüste noch einige von ihnen geben.

Die Sandmenschen besiedelten Aventurien vor rund 2700 Jahren, bis sie von den Altucks nahezu ausgerottet wurden. Man weiß nicht viel über sie, aber man munkelt, sie besäßen in gewisse Weise magische Kräfte. Es war ihnen nämlich mit Hilfe ihrer Willenskraft möglich, den Sand zu beleben und die gefährlichen Sandmonster zu schaffen. Es hieß, daß ein einziger Sandmensch bis zu sechs Monster beschwören konnte.

Aber sie benutzten diese Magie nur, um sich zu verteidigen, denn im Grunde waren sie friedlich gesonnen.

Der Sandmensch im Spiel:

Der Sandmensch kann zu einer Bereicherung von Wüstenabenteuern werden. Sie können den Helden beispielsweise helfen irgendetwas in der Wüste zu finden, denn sie kennen sich in den Regionen des ewigen Sandes hervorragend aus. So kann sich eine vor dem Verdursten stehende Gruppe über die Ankunft eines Sandmenschen freuen, denn er wird ihnen sicherlich einen Brunnen zeigen können. Wenn die Abenteurer dann allerdings gewaltsam die Lage eines verschollenen Schatzes aus dem Helfer herauszufinden, werden sie mit seinen Sandmonstern Bekanntschaft machen, denn er wird schnell sechs von ihnen beschwören, die die Helden sofort angreifen werden.

Die Werte des Sandmenschen:

Seine Werte sind absolut uninteressant, denn aufgrund einer hohen angeborenen Geschicklichkeit, der bemerkenswerten Ortskenntnis und er Tatsache, daß sie Sandmonster zu ihrer Verteidigung beschwören können, und das ohne große Konzentrationsphase, werden sie ihren Feinden in den meisten Fällen entkommen. Darum hier nur die Werte der Sandmonster:

Mut: entfällt, die Sandmonster haben immer den ertsen Angriff

Lebensenergie: entfällt, sie zerfallen nach zehn KR zu Sand

Rüstungsschutz: --

Attacke: 14

Parade: --

Trefferpunkte: 1W+8

Geschwindigkeit: 6

Monsterklasse: entfällt, wer den Kampf überlebt erhält 15 AP



MONSTER UND FALLEN

NEUE FALLEN

Raumfalle:

Die Helden betreten einen recht großen Raum, der mindestens 10 Meter lang sein sollte. Wenn alle im Raum sind, fällt plötzlich die Tür hinter ihnen ins Schloß und läßt sich auch nicht mehr öffnen. Gleichzeitig fällt vor ihren Füßen ein Gitter von der Decke, so daß der Weg in den übrigen Raum durch eine Gitterwand versperrt wird. Sie sind also gefangen, aber es soll noch schlimmer kommen, denn plötzlich senkt sich die Decke ab und droht die Helden zu zerquetschen. Doch noch haben sie ungefähr fünf Minuten Zeit, sich aus dieser Situation zu befreien, denn wenn sie sich den Raum einmal genauer ansehen, werden sie an der gegenüberliegenden Wand einen Knopf bemerken. Wenn dieser Knopf gedrückt wird, ist die Falle entschärft und die Helden können das Gitter mit Muskelkraft anheben.

Wie sie diesen Knopf nun drücken, müssen sie sich allerdings selbst ausdenken. Die einfachste Möglichkeit bilden die Fernkampfaffen (sehr kleines Ziel), aber auch die Zaubersprüche TELEKINESE oder TELEPORTATION können hier wahre Wunder wirken.

ACHTUNG: Diese Falle ist nicht für eine Heldengruppe geeignet, die noch unerfahren ist. Bei einer solchen Gruppe kann es dann sehr schnell zum vorzeitigen Ableben der Abenteurer kommen, nur weil sie keine Fernkampftalente inne hatte.

Illusionsfalle:

Bei dieser Falle möchte ich von vornherein ansprechen, daß sie nur von einem Magier zu entschärfen ist, der den GEGENZAUBER beherrscht. Sollte ein solcher Magier nicht in der Gruppe sein, bedeutet dies das Ende der Gruppe. Die Falle funktioniert wie folgt:

Die Helden betreten einen Raum, in dem jedes Geräusch verschluckt wird. Das bedeutet, daß die Helden sich nicht mehr miteinander unterhalten können, und so sollte sich auch in der Spielerrunde Stille breit machen. Dann tauchen plötzlich einige Orks auf (Anzahl: Helden +1; Werte: siehe Buch AVENTURIEN). Bei diesen Orks handelt es sich allerdings nur um Illusionen. Es wird nun ein Kampf beginnen, in dem die Helden überlegen sein sollten, ist dies nicht der Fall, möge der Meister statt Orks Goblins oder Ratten nehmen, denn nur wenn ein Gegner stirbt, kann der Magie erkennen, daß es sich hier um eine Illusion handelt. Sowie ein Gegner geschlagen ist, stehen plötzlich zwei neue an seiner Stelle und setzen den Kampf fort. Merkt der Magier dann nicht, daß es sich lediglich um eine Sinnestäuschung handelt, werden die Helden hier wohl ihre letzten Minuten verbringen. Zwar können sie nicht von den Scheinorks getötet werden, aber wenn ihre Lebensenergie gleich Null ist, sinken sie in eine tiefe Ohnmacht. Kurze Zeit später betreten dann zwei echte Orks den Raum, und die kön-



Mit den Fingernägeln?

(Abschnitt 6)

Mit einer Goldmünze?

(Abschnitt 33)

Mit Deinem Schwert?

(Abschnitt 15)

25

Du hörst folgendes: "Kinder müssen lernen, sonst bekommen sie Hiiiebe!" Wenn Du jetzt immer noch hinein willst, mach bei Abschnitt 36 weiter. Wenn Du lieber umkehren willst, geh schnell zu Abschnitt 40.

26

Du siehst Dir die Bücher im Regal genau an, und Du hörst die Stimme jetzt klar und deutlich, die Dir sagt: "Zieh' mich 'raus!" Du wunderst Dich ein wenig, und dann siehst Du das leuchtende Buch, von dem aus die Stimme zu kommen scheint. Wie ist es? Willst Du das Buch herausziehen (Abschnitt 8) oder hältst Du es für wesentlich ratsamer, weiterzuschlafen (Abschnitt 41)?

27

Du ziehst Deine Waffe und schmeißt Dich mit einem wilden Schrei auf den Magier. Doch dann geschieht etwas sagenhaft Furchtbares. Weiter bei Abschnitt 43.

28

Bilbos Antwort lautet: "43". Nun ja, er ist nicht gerade der beste Kopfrechner, und ohne seinen Casiorechner (natürlich gibt es auch Taschenrechner von TI, Sharp, etc.) läuft da nicht viel. Zurück zu Abschnitt 30.

29

Plötzlich endet der Gang an einer Tür. Du kannst zu der Tür (Abschnitt 20) oder zurück nach Süden (Abschnitt 3) gehen.

30

Du kommst in das Wohnzimmer von Bilbo Beutlin, dem Hobbit aus dem Auenland. Er sit nicht gerade angetan davon, daß Du ihn gerade jetzt besuchst, aber seine Gastfreundlichkeit verbietet es ihm, Dich gleich wieder herauszuschmeißen. Er bietet Dir einige Kuchen und etwas Starkbier an, die Du auch dankend annimmst. Nun gestattet er Dir, ihm einige Fragen zu stellen. Was fragst Du?

Hast Du einen Schlüssel für mich?

(Abschnitt 14)

Hast Du den Ring schon gefunden?

(Abschnitt 13)

Wieviel ist 6x7?

(Abschnitt 28)



31

Du spuckst und spuckst, bis Du merkst, daß Dein Mund ganz trocken geworden ist. Ziehe Dir einen Punkt Deiner Lebensenergie ab und mach dann bei Abschnitt 4 weiter.

32

Der Drache faucht Dich an und fragt Dich nach der Hauptstadt von Zaire. Das ist Dir dann doch zu dumm, so daß Du bei Abschnitt 38 weitermachst.

33

Bravo, mit einer Goldmünze klappt es. Conan kommt auf Dich zu und erzählt Dir, daß er hier den goldenen Kelch der Betrunknen sucht. Er wurde von dem Zauberer Tulsa-Doom überrascht und in dieses Pentagramm gesperrt. Aus Dank, daß Du ihn befreit hast, bietet er Dir an, Dich zu begleiten. Weiter bei Abschnitt 23. Aber vorher noch eine Frage: Hastest Du das Gleiche auch für Ator getan. Wenn ja, weiter bei Abschnitt 10, wenn nein, weiter bei Abschnitt 19.

34

Deine Freunde stürzen sich auf den Zauberer, und Du schaust Dir gebannt den Kampf an. Doch dann passiert etwas Furchtbares. Weiter bei Abschnitt 43.

35

Du kommst in einen 3x3 m großen Raum, auf dessen Boden ein Pentagramm aus Elfenblut gezeichnet ist. In der Mitte des Zeichens wird ein Mann gefangengehalten, den Du sofort als CONAN identifizierst. Er bittet Dich, ihn zu befreien. Du kannst dies versuchen (Abschnitt 17), oder Du kannst den Raum sofort wieder verlassen (Abschnitt 23).

36

Du öffnest die Tür und siehst sofort, wo Du hingeraten bist: in die Schule der Frau Mahlzahn, der Drachenfrau aus Kummerland. Du guckst Dir die Schüler an und erkennst unter anderem auch die chinesische Prinzessin Lisi. Wenn Du Jim Knopf und Lukas dem Lokomotivführer die Arbeit wegnehmen und die Prinzessin befreien willst Abschnitt 32, wenn nicht, weiter bei Abschnitt 38.

37

Nach einigen Metern knickt der Gang nach Süden hin ab. Du kannst nach Süden (Abschnitt 5) oder nach Osten gehen (Abschnitt 3).



38

Schnell drehst Du Dich um, um zu gehen, denn die Schule ist nichts für Dich. Du rufst den Kindern noch zu, daß sie bald von Jim Knopf und Lukas dem Lokomotivführer befreit werden, und dann gehst Du zu Abschnitt 40.

39

Du bekommst einen gewischt und mußt Dir drei Punkte Deiner Lebensenergie abziehen. Wenn Du nun die Schnauze voll hast, und Du gern zurück zum Gang willst, mach bei Abschnitt 23 weiter. Wenn Du jetzt aber am Pentagramm herumfummeln willst, mußt Du bei Abschnitt 4 weitermachen.

40

Du kommst an eine Wegkreuzung. Du kannst nach Süden (Abschnitt 2), nach Osten (Abschnitt 11) oder nach Westen (Abschnitt 21) gehen.

41

Schlaf gut!

ENDE

42

Ich wünsche Dir wirklich viel Spaß in der Schule.

ENDE

43

Plötzlich steht Deine Mutter neben Deinem Bett und rüttelt Dich aus Deinem schönen Traum. Sie macht Dich darauf aufmerksam, daß es bereits kurz vor halb acht ist, und daß Du es unmöglich schaffen kannst, jetzt noch pünktlich in die Schule zu kommen. Nun mußt Du leider aufstehen, aber tröste Dich, vielleicht träumst Du ja bereits nächste Nacht einen ähnlichen Blödsinn.

ENDE

Sollte irgendjemanden in diesem Abenteuer die Kämpfe gefehlt haben, so biete ich ihm hier einige wirklich grausame Monster an:

Geschichtslehrer: NU:12 LE:32 RS:1 AT:11 PA:08 TP:1W+2 (Lineal)

Mathelehrer : NU:14 LE:45 RS:10 AT:13 PA:12 TP:2W+3 (Geodreieck)