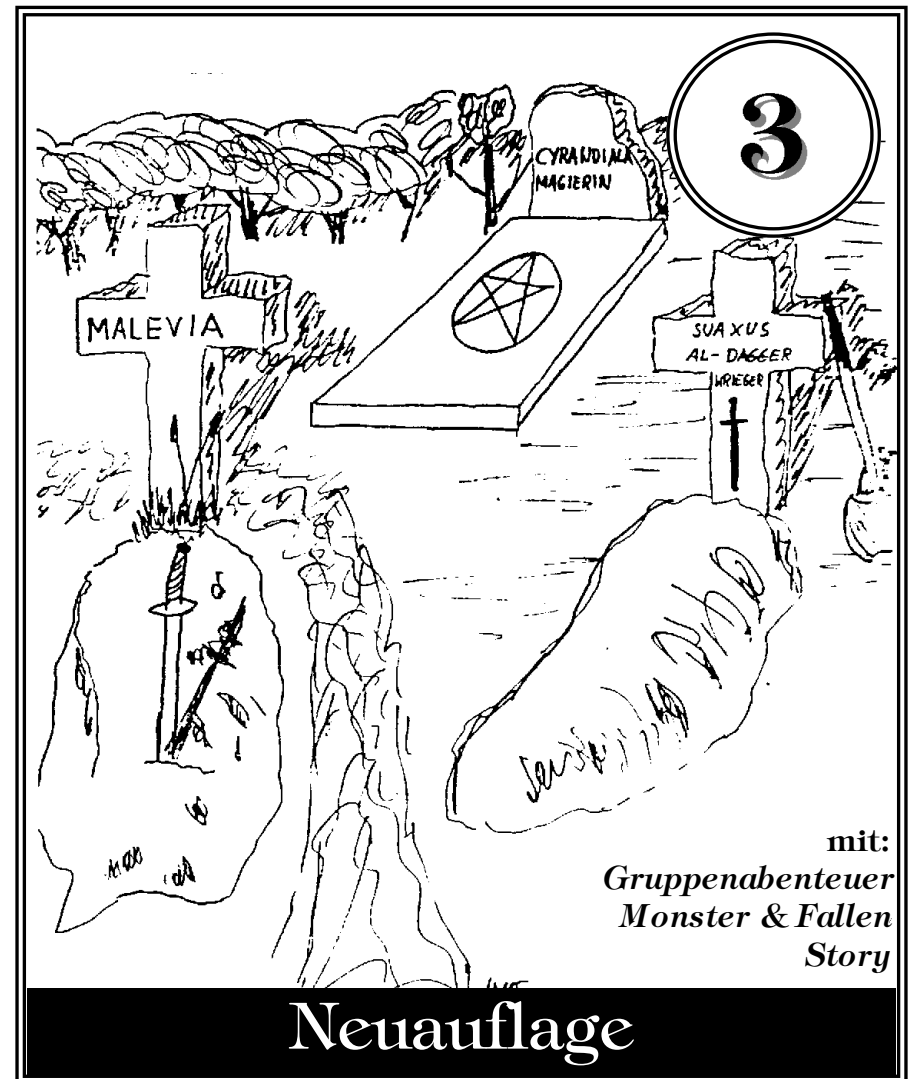
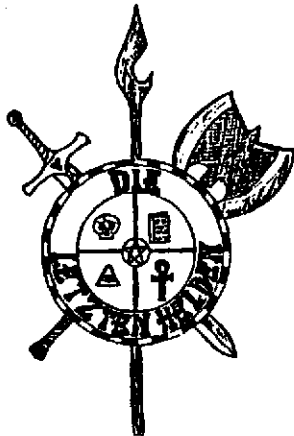


# Der Letzte Held

Fanzine für DSA - Spieler



mit:  
Gruppenabenteuer  
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 zugetragen 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 3:

Auch der LH 3 wurde mehrfach umgestaltet, was daran lag, dass er als reine Clubzeitschrift Artikel enthielt, die wir aus anderen Heften einfach herauskopiert hatten.

Bei der letzten Umgestaltung wurde dann die Reihenfolge der Artikel irgendwie komplett durcheinander gebracht. Diesen Fehler haben wir für diese Ausgabe behoben. Deshalb ist der Original-Inhalt mehr aus Nostalgie abgedruckt werden. Er zeigt die falsche Reihenfolge.

In der ursprünglichen Nummer 3 erschien der Artikel "Die Freunde des Volkes", der aber irgendwie den Weg in die Nummer 2 schaffte. Nur die Götter wissen, warum.

Die Ur-Nummer 3 wurde dann irgendwann noch einmal bearbeitet. Für diese Version wurde der Artikel "Der Letzte Held" erweitert und auf der letzten Seite landete ein Wunder für Hesinde-Geweichte.

# Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt	2
Original Inhalt	3
Original Impressum	3
Original Vorwort	4
Der Letzte Held	5
Der Bund des Schwerter	6
Labyrinth des Todes	14
Regelerweiterungen	17
• Wunder des Boron Geweihten	17
• Zaubersprüche der Waldelfen	18
Monster und Fallen	19
• Der Sumpfmoloch	19
• Der Feuerschleimer	20
• Türfallen	21
Nador und die Magische Axt	22
Rollenspieler Brutal	26
Impressum	27
Vorschau auf Nr. 4	27
Die Letzte halbe Seite	27
• Wunder für Hesinde Geweichte	27



IMPRESSUM

## Der Letzte Held 3

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](http://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. 4

Ich bin sicher, daß Ihr, die Ihr auf der letzten Seite unseres Super-Zines angekommen seid, schon voller Spannung auf die Nummer vier des Letzten Helden wartet. Damit Ihr schon ungefähr wißt, was Euch dann erwartet, hier eine kleine Vorschau:

Das Schwert (Gruppenabenteuer)

Monster und Fallen

Neue Druidenzauber

Bericht über Stard 7

Die Geweihten des Gottes ohne Namen

und einiges mehr...

Es gibt noch ein weiteren Grund, warum Ihr Euch besonders auf die nächste Ausgabe freuen könnt, denn im neuen Jahr wird die Seitenzahl um acht Seiten gesteigert, so daß Ihr demnächst Lesespaß auf 36 (in Worten sechsdreißig) Seiten habt. Also, bis dann....

### Die letzte halbe Seite:

Als Zugabe für jeden, der sich den LH jetzt erst kaufen konnte, bringe ich hier noch ein neues Wunder für Hesinde-Geweichte:

### Magische Artefakte regenerieren

**Beschreibung und Wirkungsweise:** Mit diesem Wunder können die Geweihten der Hesinde magische Artefakte, wie z.B. den Kraftgürtel, regenerieren. Das bedeutet, daß verbrauchte Artefakte wieder voll funktionsfähig werden.

**Voraussetzung:** meditatives Gebet von 3 SR Dauer

**Mirakelprobe:** +4 gegen die Stufe des Geweihten

**Scheitern der Wunders:** CH-Probe/Artefakt zerfällt zu Staub

**Kosten:** 10 KP pro Artefakt

**Reichweite:** -

**Dauer:** bis Wirkung verbraucht ist



# ROLLENSPIELER-BRUTAL

<p>SEIN ERSTER KAMPF</p>	<p>KEHLE DURCH-SCHNEIDEN</p>
<p>VON DEM TAG AN MACHTE ER SICH FÜR JEDEN BESIEGTEN EINE KERBE INS SCHWERT. ETWA DREI JAHRE SPÄTER VERSTAND ER...</p>	<p>SPRING</p>
<p>BUCHPUNKT 12 §</p>	<p>UND SO ENTSTAND DAS ADS (ANTI-DURAHARTH-SCHILD)</p>
<p>SCHULDIGUNG TREUNDE, ICH MUSSTE NIESSEN</p>	<p>Sp.: Hallo "Wächter". Was machst Du denn hier? Mei.: Ich bewache, was sonst. ... (... Abenteuerpunktabzug...)</p>



## DER LETZTE HELD

Fanzine für DSA Spieler

Nr. 3

Dezember 1985

Januar 1986

### INHALT

Vorwort.....	4
Der Letzte Held.....	5
Der Bund der Schwerter (Gruppenabenteuer).....	6
Labyrinth der Todes (Brettspiel).....	14
Neue Zaubersprüche für Waldelfen.....	17
Monster und Fallen.....	18
Nador und die magische Axt (Story).....	20
Türfallen.....	24
Wunder für Boron-Geweihte.....	25
Rollenspieler Brutal.....	26
Vorschau auf Nummer 4.....	27

### Kontaktadresse:

Carsten Gillner  
Celler Straße 23  
3300 Braunschweig  
Tel.: 0531/506215

### Impressum:

Titelseite, Der Letzte Held, Abenteuer, Waldelfensprüche, Boron-Wunder: **Andreas Michaelis** / Labyrinth des Todes, Monster, Türfallen: **Gerd Böder** / Vorwort, Rollenspieler Brutal: **Frank Jäger**

(c) by Mäuschen Verlag 12/1985



## Vorwort

Hallo, Ihr Unverbesserlichen!

Willkommen zur dritten Ausgabe von DER LETZTE HELD!  
Allen Unkenrufen zum Trotz haben wir tatsächlich wieder genug Stoff gefunden (guten, wie wir meinen), um eine weitere Ausgabe unseres offiziellen Clubmagazins auf den Markt zu bringen.

Wie schon in Nr. 2 angekündigt, befindet sich in diesem Heft eine Einführung in das LABYRINTH DES TODES, ein selbsterdachtes Fantasy-Brettspiel, von dem wir hoffen, daß es euch genauso viel Spaß macht wie uns.

Das Abenteuer ist diesmal ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, so daß ihr euch diesmal Mitstreiter suchen müßt, wollt ihr dem Bund der Schwerter das Handwerk legen. Doch Vorsicht...

Als Regelerweiterung befinden sich in dieser Ausgabe Zaubersprüche für Waldelfen und Wunder für BORON-Geweihte. Diese Einrichtung werden wir versuchen beizubehalten, da wir glauben, daß euch die Wunder und Zaubersprüche, die bereits existieren, genausowenig ausreichen wie uns.

Doch nun schluß mit meinem Geschreibsel, ich halte euch nicht länger auf, sondern wünsche euch noch viel Spaß beim Lesen und sage Tschüss bis zur Nr. 4, welche voraussichtlich schon im Februar erscheint.

*Frank Jäger*

Frank Jäger



nach vorn machte. Nador zog an den Zügeln, und das Pferd drehte sich um. Der Schwertkrieger konnte gerade noch sehen, wie ein menschlicher Körper an der Stelle landete, an der er vor wenigen Augenblicken noch gestanden hatte. Es handelte sich um einen grünbekleideten Mann, der in jeder Hand einen Dolch trug, die jetzt wahrscheinlich in Nadors Körper steckten, wenn er nicht blitzartig reagiert hätte. Der Mann aus Cyocr-Zhal trieb sein Pferd an und brachte es neben dem Angreifer zum Stehen. Er richtete das Schwert auf den vermeintlichen Feind, der langsam aufstand und benommen stehen blieb. Als er begriff, was geschehen war, sah er den Reiter furchterfüllt an. Schnell warf er seine beiden Dolche weg und bettelte dann bei Nador um Gnade. Doch der Schwertkämpfer sah den Mann nur erbarmungslos aus eisblauen an, so daß dieser zu wimmern begann.

"Bitte, töte mich nicht," jammerte der Mann, "ich habe eine Frau und drei Kinder, die sterben müßten, wenn ich tot bin."

"Das hättest Du Dir früher überlegen sollen," erwiderte Nador, "jetzt ist die Zeit für Dich gekommen, noch einmal über Deine Sünden nachzudenken und Dich auf den Tod vorzubereiten."

"Gnade, Herr, Gnade..."

"Hör auf zu jammern, Mann. Wenn Deine Frau Dich so sehen würde, müßte sie sich ja schämen. Wer bist Du, und was wolltest Du von mir?"

"Jafrar ist mein Name. Ich bitte Dich Herr, tu mir nichts..."

Nador schob sein Schwert in die Scheide zurück und stieg von seinem Pferd ab. Dann stellte er sich vor Mann, der sich selbst Jafrar nannte, und packte ihn bei den Schultern.

"Reiß Dich zusammen, Mann, ich werde Dir schon nichts tun, auch wenn Du es verdient hättest. Also, was wolltest Du von mir?"

"Herr," antwortete Jafrar, der langsam mitbekommen hatte, daß er um sein Leben keine Angst mehr haben mußte, "ich bin arm, und meine Familie hat nichts zu essen, und so überfalle ich ab und zu einige Reisende, um ihnen ihr Geld abzunehmen. Glaube mir, Herr, ich hätte Dich nicht getötet..."

"Schon gut, ich glaube Dir. Sag, weißt Du, wo das Lager der Rebellen ist?"

"Ja, aber..."

"Kein aber. Du wirst mich hinführen, oder Du stirbst!"



"Hmm, ich glaube, Du bist der richtige Mann für diesen Auftrag. Wahrscheinlich weißt Du, was Du als Belohnung erhältst,..."

"Ja, Herr. Das weiß ich, aber ich bitte Dich, mir eine andere Belohnung zu geben, wenn ich den Auftrag erfüllt habe, denn ein Posten in einer Leibgarde ist nichts für mich, da ich das freie Leben liebe."

"Dann sage mir, was Du Dir wünschst!"

"Herr, ich bin Krieger und liebe daher die Waffen. Wenn mein Auftrag beendet ist, wünsche ich mir die Axt, die dort an Deinem Thron lehnt."

Schlagartig wurde es still im Thronsaal, und Nador wußte sofort, daß man seinen Wunsch nicht erfüllen würde. Dann ergriff der Prinz das Wort.

"Jeder andere, der diesen Wunsch geäußert hätte, wäre sofort gestorben, denn es ist ein Sakrileg, wenn man die magische Axt des Gottes Theron für sich begehrt. Aber Du bist ein Fremder in dieser Stadt, der sich nicht mit den Sitten und Gebräuchen unserer Dynastie auskennt. Ich werde Dir Deine Unwissenheit zu Gute halten, und Dich nicht bestrafen. Bringt Ihn nun hinaus und zeigt ihm den Weg zum Versteck der Rebellen. Und Du, mein kühner Krieger, komm erst zurück, wenn es die Rebellenbande nicht mehr gibt, denn sonst müßte ich Dich leider hinrichten lassen."

Nador wurde aus dem Palast gebracht, aber er wußte jetzt schon, daß er dorthin zurückkehren würde, und dann würde er sich die Axt holen, egal, ob diese nun magisch war oder nicht.

Man hatte ihm ein Pferd und ausreichend Proviant für etwa eine Woche gegeben, und dann war er nach Norden geritten. Es hatte gar nicht lange gedauert, da war Nador in einen Wald gekommen, den die Soldaten des Prinzen den Wald des Hasses genannt hatten. Warum dieser Wald so hieß, wußten wahrscheinlich nur die Götter, denn er war weder dunkler als andere Wälder, noch waren die Geräusche in ihm irgendwie unheimlicher. Der Schwertkrieger folgte einem kleinen Weg, von dem er nicht wußte, wohin er ihn führen würde. Er hoffte ganz einfach darauf, daß er irgendwann das Lager der Rebellen finden würde. Vielleicht mußte er die Rebellen auch gar nicht finden, denn immerhin war es auch möglich, daß sie ihn fanden.

Plötzlich hörte über sich ein Geräusch. Schnell drückte er dem Pferd die Sporen in die Weichen, woraufhin dieses ein Sprung



## DER LETZTE HELD

Bereits in der ersten Ausgabe wurde über den Krieger Mordras von Nostria berichtet. Er war damals, im Jahre 6 nach Hal, in der 7. Stufe und hatte zum ersten Mal an den großen Spielen von Gareth teilgenommen. Doch seitdem sind mehr als zwei Jahre vergangen, und im Leben Mordras hat sich einiges grundlegend geändert.

Eigentlich wollte Mordras irgendwann wieder nach Nostria gehen, um dort eine Offizierslaufbahn in der königlichen Garde einzuschlagen, aber das Schicksal hatte andere Pläne mit ihm. Zusammen mit einigen Freunden ließ er im Lieblichen Feld eine Burg bauen und schon bald waren die Krieger dieser Burg in weiten Teilen des Kontinents bekannt. Man kam zu ihnen, um einem Sklavenhändler aus Al'Anfa das Handwerk zu legen. Sie vernichteten dabei eine Goldleimplantage eines Schwarzogers. Als sie aus Al'Anfa zurückkehrten, fanden sie eine ausgeraubte Kutsche, in der sich die Kinder des Königs von Vinsalt befunden hatten. Sie waren entführt worden, und zwar von einer Horde Orks. Die Krieger setzten den Orks nach und stellten sie im Orkland. Als Mordras dann ins Liebliche Feld zurückkehrte, wollte ein Kaufmann aus Unau seine Dienste in Anspruch nehmen. Der Krieger aus Nostria nahm an. In diesem Abenteuer lernte er die Tochter der Fürsten von Punin kennen. Als er sie zurückbrachte, bekam er ihre Hand angeboten. Mordras heiratete das hübsche Mädchen. Im Jahre 8 nach Hal zog Mordras dann nach Elburum, um für das Fürstenhaus zu Punin am aranischen Turnier teilzunehmen. Er gewann schließlich auch die Tjoste.

Anschließend traf er eine Gruppe von Abenteurern, und schloß sich ihnen an. Es galt einen entführten Magier zu befreien und nach Gareth zu bringen. Mordras half der Gruppe und kehrte nach Punin zurück. Dort erwartete ihn eine traurige Nachricht, denn sein Schwiegervater, der Fürst von Punin, war gestorben. Von nun an war Mordras nicht einfach nur der Krieger aus Nostria, sondern Ritter Mordras, Fürst von Punin. Ziemlich schnell bekam er mit, was es bedeutete, von korrupten Männern aus dem Adel umgeben zu sein, denn es gab manchen, der ihm das Amt neidete. Doch Mordras setzte sich immer mit starker Hand durch und schaffte so verbesserte Lebensverhältnisse für die Bevölkerung seines Fürstentums.

Er sorgte dafür, daß jeder Gottheit in Punin ein Tempel gebaut werden sollte, doch leider erlebte er deren Fertigstellung nicht mehr mit. Er wurde Opfer einer Intrige und fand sich einige Monate später auf dem Sklavenmarkt von Al'Anfa wieder.

Welch ein Glück, daß sich gerade einige seiner Freunde in dieser Stadt befunden hatten, die auf dem Weg nach Brabak waren. Sie lösten ihren alten Kameraden aus und nahmen ihn mit.

In Brabak wurden sie mit einem neuen Abenteuer konfrontiert. Sie befreiten einen Efferdtempel von einer Rasse, die sich selbst Rissos nennt. Sie konnten diese Wesen vertreiben und erhielten anschließend vom König von Brabak den Auftrag, den Rissos auf der Korisande zu folgen und deren Geheimnis zu ergründen. Seitdem befindet sich Mordras mit seinen Freunden im südlichen Meer und wartet auf den dritten und Teil des Abenteurers, der hoffentlich bald kommt...

Soweit zu unserem Letzten Helden. Ab der nächsten Ausgabe wird diese Sparte nicht mehr erscheinen, da uns viele Leser schrieben, daß sie uninteressant sei.



### Der Bund der Schwerter

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden der Erfahrungsstufen 2-8 von Andrew Norman Williams.

Dieses Abenteuer ist das erste in einer Serie von Abenteuern, die sich alle um ein Runenschwert namens Großmut drehen. An den Abenteuern sollten sich mindestens ein Geweihter des Boron, ein Magier und ein Krieger beteiligen, ansonsten ist die Zusammensetzung egal. Die Räume werden allgemein beschrieben, und es liegt im Ermessen des Meisters, was er den Helden verrät, und was nicht.

#### Vorgeschichte:

Im Borontempel von Al'Anfa herrscht Aufruhr, denn dem Gott des Todes werden seit einiger Zeit Opfer vorenthalten, und zwar in einer Burgruine im Regengebirge. In dieser Ruine haust der Bund der Schwerter, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die sieben Runenschwerter für ihren Herren, dem Schwarzmagier Dombrass-Thor, zu finden. Die Helden erhalten von den Boron-Priestern den Auftrag, der Sache auf den Grund zu gehen, und alle Mitglieder des Bundes zu vernichten.

(Wenn es in der Gruppe keine Geweihten des Boron gibt, kann der Meister ihnen einfach mitgeben, den er sich vorher ausgedacht hat.)

Die Helden ziehen los und erreichen nach drei Tagen die Burgruine, von der nur noch ein Teil der Außenmauer und ein Turm stehen. Der Turm hat eine Grundfläche von 6x6 qm. Das Erdgeschoß ist ein einziger Raum. Im Osten führt eine Tür in den Turm, im Norden führt eine Treppe nach oben und im Süden führt eine Treppe nach unten. Die Einrichtung des Raumes ist zerfallen, und die Treppe im Norden ist morsch, so daß sie zusammenbricht, wenn sie betreten wird. Die Helden müssen die Treppe im Süden nehmen. Sie gelangen über sie in den Raum 1.

(Die Maße und Eingänge der Räume sind dem Plan des Schicksals zu entnehmen.)

#### 1) Wachraum

Im Raum befinden sich ein Spint, in dem ein Schwert und eine Lederrüstung sind, und ein Tisch mit zwei Stühlen, auf dem zwei Lederbeutel, je 12 Dukaten, und ein Würfelbecher mit sechs Würfeln sind. An diesem Tisch sitzen zwei Wächter und würfeln. Sie Kettenhemden und greifen jeden an, der den Raum betritt.

MU:13 LE:36 RS:4 AT:13 PA:08 TP:1W+4 NA:1A



"Ich möchte gern einmal mit dem Prinzen sprechen," sagte der Schwertkrieger aus dem entfernten Cyocr-Zhal, "es geht um die Sache mit dem ermordeten Richter!"

Nador wurde genau gemustert. Dann sahen sich die beiden Wächter an und nickten.

"Einen Augenblick," erwiderte der eine von ihnen, "ich werde Dich anmelden."

Der Soldat öffnete das große Tor und trat ein. Es dauerte eine Weile, bis er wieder herauskam, und während der ganzen Zeit hatte Nador die Spitze einer Hellebarde vor der Brust.

"Folge mir," sagte der Soldat, der gerade zurückgekehrt war, "der Prinz wünscht Dich zu sehen."

Der andere Wächter nahm endlich seine Waffe von der Brust des Kriegers, und Nador betrat zusammen mit dem Soldaten den Palast. Es ging durch zahlreiche Gänge, und Nador prägte sich den Weg genau ein, um gegebenenfalls wieder hinaus zu finden. Schließlich erreichten sie den Thronsaal und traten ein. Er war prunkvoll eingerichtet, und Nador konnte über so viel Reichtum nur staunen. Auf dem Thron saß ein junger Mann der vielleicht zwanzig Sommer zählte, und von dem Nador sofort wußte, daß er der Prinz war, denn nur den adligen Menschen war es vorbehalten, sich dermaßen reich zu kleiden, wie es dieser Sprößling tat. Der Schwertkrieger sah sofort die mächtige Axt, die dort an dem Thron lehnte, und er hätte sie zu gern einmal in die Hand genommen. Er war versucht, einfach auf die Waffe zuzugehen und sie sich zu nehmen, aber in diesem Augenblick erhob der Prinz das Wort.

"Nun, mein kühner Krieger," sprach der Prinz, und Nador merkte schon am Tonfall des Monarchen, daß er ein arroganter Spießier sein mußte, "Wie ich hörte, willst Du die Mörder des Richters fangen?"

"Ja, Herr!" antwortete Nador.

"Und Du meinst, daß Du es allein schaffen kannst?"

"Wäre ich sonst zu Dir gekommen?"

"Vermutlich nicht. Nun, ich will hoffen, daß Du es schaffen wirst, aber laß Dir sagen, daß es sich nicht einfach um ein oder zwei Mörder handelt. Vielmehr handelt es sich um eine ganze Rebellenarmee, die immer wieder neue Anschläge auf große Persönlichkeiten verübt. Der Richter war bereits das dritte Opfer ihrer gemeinen Überfälle."

"Dann wird es ja langsam Zeit, daß man ihnen das Handwerk legt."



Nador und die magische Axt

Teil 1 der Fantasy-Geschichte von Andreas Michaelis

Eines Tages kam Nador, der Schwertkämpfer, in eine Stadt, die nicht sehr prunkvoll wirkte. Er hatte gleich ein Wirtshaus aufgesucht und mehrere Krüge Bier getrunken. Schließlich bezahlte Nador und ging wieder auf die Straße, um sich ein wenig in der Stadt umzusehen. Vielleicht würde er auch Arbeit finden, denn sein Geldbeutel war mal wieder so gut wie leer. Irgendwann erreichte er den Marktplatz der Stadt, auf dem sich eine große Menge von Leuten versammelt hatte, um zu hören, was ein prächtig uniformierter Mann, der auf einem kleinen Holzpodest stand zu sagen hatte. Nador dachte sich, daß es sich um etwas interessantes handeln könnte, und er wollte es auf keinen Fall versäumen. Er ging ein wenig näher an die Menschenmenge heran, denn von seinem augenblicklichen Standort konnte er nicht besonders viel verstehen, und so hatte er bereits den Anfang der Rede verpaßt, als er die ersten Worte verstand.

"... wurde in der vergangenen Nacht," hörte er den Uniformierten sagen, "der Richter unserer Stadt das Opfer eines heimtückischen Überfalls. Er wurde beraubt und umgebracht. Der fürstliche Regent unserer Stadt, Prinz Heror von Turondir, setzt nun für die Ergreifung der Verbrecher eine Hohe Belohnung, die einen Posten in der Leibgarde des Prinzen vorsieht..."

Das genügte Nador vorerst. Er wollte jetzt erst einmal die Residenz des Prinzen aufsuchen, um sich genauere Informationen zu besorgen, denn immerhin war er fremd in dieser Stadt, und wußte nichts von den Hintergründen des Verbrechens. Er mußte einigemal nach dem Weg fragen, aber nach einigem Suchen stand er schließlich vor einem prunkvollen Palast, der gar nicht in das übrige Stadtbild, das eher schmutzig wirkte, bineinpassen wollte. Nador sah sich das Bauwerk ein wenig an, und er ahnte, daß dieser Palast der Grund der allgemeinen Armut in dieser Stadt war. Nachdem er sich gründlich umgesehen hatte, ging er zum großen Haupttor, vor dem zwei uniformierte Wächter standen, die ihm sofort ihre blinkenden Hellebarden entgegenhielten. "Was willst Du," wollte einer der beiden Soldaten wissen, und er fuchtelte dabei mit seiner Waffe vor Nadors Nase herum. Nador war versucht seine Waffe zu ziehen, denn er schätzte es überhaupt nicht, wenn man ihn mit einer Waffe bedrohte. Aber schließlich hatten die beiden Soldaten sicherlich die Order, jeden nach seinem Begehrt zu fragen, so daß Nador ruhig blieb.



2) Kondell

Keine Besonderheiten.

3) Brunnenraum

Auf dem Brunnenschacht liegt eine schwere Holzplatte, die mit vier Schlössern am Boden befestigt ist. Über der Platte ist eine halbkugelförmige Energiekuppel, die nur von einem Magier gefunden werden kann. Wer die Kuppel irgendwie berührt, schrumpft für sieben Spielrunden um 25 cm (KK -5).

4) Gängesystem

Keine Besonderheiten. An dieser Stelle sei bemerkt, daß man alle Gebeimtüren durch einfaches abklopfen finden kann.

5) Waffenkammer

In diesem Raum befinden sich zwei Schränke.

Schrank I: 2 Schwerter, 1 Armbrust mit 14 Bolzen und zwei Doiche  
Schrank II: 3 Kriegsbeile, 1 Zweihänder und 1 Langbogen mit Köcher (12 Pfeile)

6) Offiziersraum

In diesem Raum stehen ein Schreibtisch ein Schrank, ein Bett, zwei Stühle und eine Truhe. Am Schreibtisch sitzt der Offizier und schreibt etwas.

Schreibtisch: In einer Schublade finden die Helden einen Lederbeutel mit 25 Dukaten und einen Dolch, der mit Schlafgift bestrichen ist.

Schrank: wertlose Klamotten

Truhe: 1 Paar Stiefel

Die Werte Des Offiziers: MU:14    AT:13    MK:28  
LE:52    FA:11  
RS: 4    TP:1W+7

7) Geheimkammer

Im Raum befindet sich lediglich eine Truhe, in der die Helden 100 Dukaten finden können.

8) Rumpelkammer

Wenn die Helden Glück haben, finden sie zwei Lederrucksäcke. Die Chance besteht zu 30%.

9) Schlafraum von drei Wächtern

Im Raum befinden sich drei Betten und ein großer Schrank, in dem sich allerdings nur wertlose Klamotten befinden. Auf einem der Betten liegt ein betrunkenen Wächter und schnarcht. Der Mann schläft so fest, daß es die Helden auf gar keinen Fall schaffen, ihn zu wecken.

10) Arbeitsraum eines Druiden

Im Raum befinden sich ein Tisch mit Stuhl, zwei Regale und ein



Schrank. Auf den Tisch ist ein Pentagramm gezeichnet, in dem eine kleine Stoffgruppe steht. Neben dem Pentagramm stehen zwei Kerzen. In den Regalen stehen verschiedene Bücher, die allerdings für die Helden ohne Bedeutung sind. Im Schrank befindet sich eine Haarbüschelsammlung. Wenn ein Held diese Sammlung zerstört, sollte ihm der Meister ruhig 20 AP geben.

#### 11) Rumpelkammer

Keine Besonderheiten.

#### 12) Bibliothek

Die Wände sind voll mit Regalen, die wiederum mit Büchern gefüllt sind. Es gibt aber nur zwei Bücher, die den Helden etwas nutzen könnten: 1. Das Buch des Boron: enthält alles über Boron und seine Geweihten. Unter anderem stehen zwei neue Boronwunder darin, die man in der Regelerweiterung in diesem Heft finden kann. 2. Ein Buch über die Schmiedekunst der Zyklopen: Wer dieses Buch zwischen zwei Abenteuern liest, kann seinen TAW-Waffen reparieren um 3 Punkte erhöhen.

#### 13) Raum des Druiden

Der Raum ist so fest verschlossen, daß selbst der beste Magier sie nicht zu öffnen vermag.

#### 14) Gang

Am Südende des Raumes steht ein großer Spiegel. In diesem Spiegel kann man ein Gesicht mit zwei glühenden Augen sehen. Es fordert die Helden auf hindurchzutreten. Dies ist nur ungefährlich, wenn man einen magischen Schutzring besitzt oder von einem magischen Schild umgeben wird. Geht ein Held ohne einen solchen Schutz durch den Spiegel landet als Seelenloser in Raum 35.

#### 15) Gang

Keine Besonderheiten.

#### 16) Raum des Magiers Argondir

Der Raum ist normal eingerichtet, und es gibt keine Besonderheiten. Der Magier Argondir ist zur Zeit nicht im Versteck.

#### 17) Geheimkammer

Hier lagert Argondir einige magische Sachen in einer schweren Holztruhe, die unverschlossen ist. Die Helden finden zwei magische Schutzzirne, einen Kraftgürtel, einen Heiltrank (30 LP) und einen ASP-Trank (15 ASP).

#### 18) Alchimistisches Labor

Dieses Labor dürfte eine wahre Fundgrube für Magier und Elfen sein, denn hier gibt es die verschiedensten Heilpflanzen und



## Firfallen

Heute wollen wir drei Firfallen vorstellen :

### 1. Die Tür ohne Raum

Bei dieser Falle macht man sich den Irrglauben der Helden zunutze, daß jede Tür irgendwohin führt. Doch hinter dieser Tür ist nur eine massive Steinmauer, so daß gewaltsame Versuche die Tür zu öffnen mit Schmerzen verbunden sind (adios LE). Gute Chancen die Falle zu durchschauen, bieten Feuer oder ein zauberhafter Blick durch die Tür. Radikale Meister können statt der Steinmauer auch eine Schlangengrube oder einen Abgrund ins Spiel bringen (R.I.P.).

### 2. Die geladene Tür

Bei dieser Falle macht man sich den Irrglauben der Helden zunutze, daß jeder Schlüssel ein Schloß öffnet. Wenn die Helden vor einer anscheinend verschlossenen Tür stehen, werden sie sich an den gefundenen Metallschlüssel erinnern und diesen ins Schlüsselloch stecken. Doch leider befindet sich in der Tür eine magische Energiequelle, und der Schlüssel stellt den Kontakt zwischen Energiequelle und Held dar. Nun kriegt der Held auf gut aventurisch gesagt einen gezokkelt, was vom belebenden Kribbeln bis zum gegrillt werden reichen kann. Ach so, die Tür kriegt man auf, indem man die Klinke nach oben drückt und die Tür zu sich heranzieht.

### 3. Die Leiden des Spanners

Bei dieser Falle macht man sich den Irrglauben der Helden zunutze, daß Schlüssellochgucken nichts schaden kann. Doch hinter dieser Tür ist ein kleines magisches Feuer, das so hell strahlt, daß der Held (der Voyeur) für einige KR geblendet ist, was natürlich im Kampf Abzüge auf AT und PA bedeutet. Man kann auch eine Mini-Armbrust an der Tür befestigen, so daß ein Held, der mit einem Kontakt am Schlüsselloch in Berührung kommt sein Augenlicht verliert, was natürlich erst recht Abzüge auf AT und PA bedeutet.





### Die Feuerschleimer

Feuerschleimer sind weinbergschnecken große Tiere, die nur in heißen Gegenden bzw. stark erwärmten Räumen leben. Diese Gruppentiere nehmen keine Nahrung auf, sie leben von der Wärme ihrer Umgebung. Einst wurden sie von Ingerimm erschaffen, um das Feuer auf Aventurien zu repräsentieren. Doch auf unerklärliche Weise starben fast alle aus, so daß sie heute nur noch selten anzutreffen sind. Einige Magier im Süden halten sie noch.

Feuerschleimer hängen meistens an Decken und lassen sich von dort auf alles Bewegende fallen (vorallem auf unvorsichtige Helden). Wenn die Schleimer auf tote Dinge fallen, die kälter als  $40^{\circ}\text{C}$  sind, werden sie in spätestens einer Spielrunde tot sein. Fallen sie hingegen auf Lebewesen, saugen sie ihnen Wärme in Form von Lebensenergie ab. Dies tun sie ca. alle 5 KR. Natürlich läßt sich das kein Mensch bieten, im Gegenteil; er wird versuchen diese Biester loszuwerden. Man kann diese Biester problemlos zerdrücken, wenn man sie richtig zu fassen bekommt. Doch drückt man an der falschen Stelle, animiert man die Feuerschleimer zur "Wärmeaufnahme" bei gleichzeitiger Schleimabsonderung. Dieser Schleim regt die anderen am Körper befindlichen Schleimer ebenfalls zur Wärmeaufnahme an.

Im Spiel bedeutet das, daß der Held GE-Proben macht. Nach jeder gelungenen ist ein Schleimer tot und der Held macht die nächste GE-Probe, solange bis er scheitert. Dann dürfen die Feuerschleimer ans Werk. Jeder Schleimer klaut dem Helden  $1/2$  Punkt der LE, bei Zwergen nur  $1/3$  Punkt und bei Elfen und Waldelfen 1 Punkt. Dieser Schaden wird für einen Saugvorgang addiert und aufgerundet. Wenn die Schleimer mit dem Saugen fertig sind, kann der Held sein Glück wieder mit GE-Proben versuchen. Pro Schleimer erhält der Held 3AP. Für unerfahrene Helden sollten 5-10 Feuerschleimer pro Held genügen. Erfahrene Helden sollten eigentlich durch hohe Temperaturen gewarnt, die Schleimer entdecken und sich mit Schilden schützen.



flexiere. Die Auswahl ist ganz dem Meister überlassen, aber die Helden sollten auf jeden Fall einige Knollen Kajubo finden. Außerdem befindet sich in diesem Raum die Magierin Syndara. Sie zu führen ist Sache des Meisters. Ihre Werte:  
 MU:12 KL:14 CH:15 GE:13 KK:09 LE:36 AE:51 RS:2 AT:12 PA:8 ST:8  
 Stabzauber: 1-3.

#### 19) Raum der Magierin Syndara

Dieser Raum ist normal eingerichtet. Es gibt keine Besonderheiten.

#### 20) Geheimkammer

Auch in dieser Kammer steht eine Schwere, unverschlossene Truhe, in der allerlei magische Dinge aufbewahrt werden: 1 magischer Schutzring, 125 Dukaten, 2 Heiltränke (je 25 LP), ein magischer Spiegel und ein Waldelfenring. Dieser Ring ist ein Ring, in dem zwei neue Waldelfensprüche gespeichert sind (siehe Regelerweiterung). Der Ring paßt nur auf die Hand eines Waldelfen, von wo er nicht mehr entfernt werden kann.

#### 21) Gang der schweren Beine

Wenn man in diesem Gang in Richtung Süden geht, verliert man pro Meter 5 Ausdauerpunkte. Hat ein Held keine AU-Punkte mehr, bricht er für 2 SR bewußtlos zusammen.

#### 22) Gang

Keine Besonderheiten.

#### 23) Raum der Magierin Aragtrine

Die Magierin befindet sich in diesem Raum, aber sie ist geschwächt so daß sie mittels einer Teleportation verschwindet. Sie wird den Helden im 4. Teil des Abenteuers wieder begegnen.

Im Raum sind ein Schrank, eine Truhe, ein Bett, ein Regal, und ein Tisch mit zwei Stühlen. In der Truhe finden die Helden folgendes: 222 Dukaten und eine Perlenkette mit 15 Perlen à 10 K. Die Geheimtür in diesem Raum ist hinter dem Schrank.

#### 24) Gang

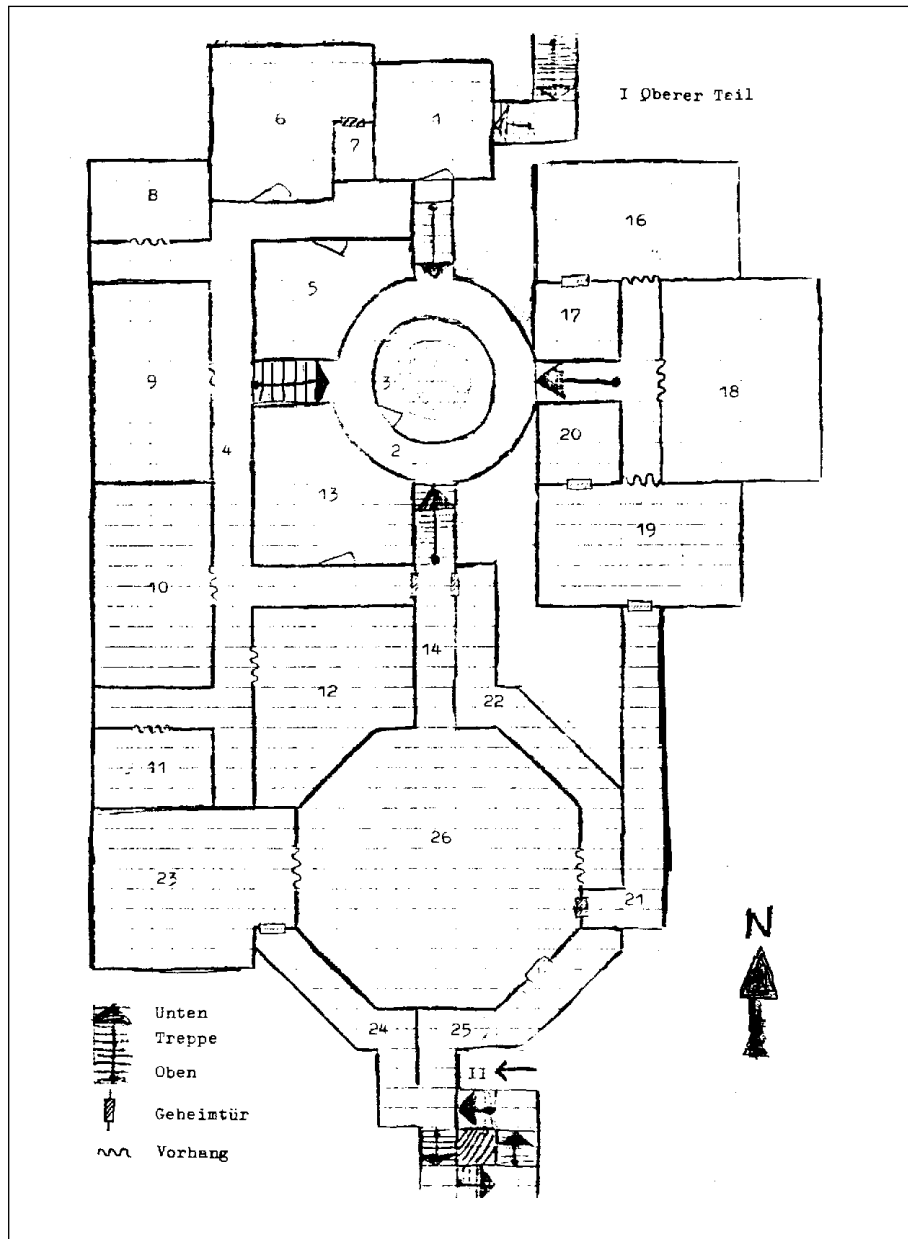
Keine Besonderheiten.

#### 25) Gang

Keine Besonderheiten.

#### 26) Kultraum

In der Mitte des Raumes ist ein Pentagramm gezeichnet. In diesem Drudenfuß wird ein Dämon gefangen gehalten. An der Südwand steht ein blutbefleckter Altar. Hier werden Menschen geopfert, um Dämonen zu rufen. Wenn die Helden den Dämon befreien, was nur geht, wenn sie den Drudenfuß mit Gold unterbrechen, erfüllt



Bereich aus, in dem er nicht so talentiert ist und zieht dort 15 TAW-Punkte ab. Auch hier darf man nur 3 Punkte pro TAW abziehen. Außerdem kann der Held alle Talente des bevorzugten oder abgelehnten Bereiches um einen leichter, bzw. schwerer erhöhen. Das heißt z.E., daß er Talente, die er bisher schwer erhöhen konnte, nun normal erhöhen kann. Leichte Talente bleiben leicht, denn ein sehr leicht gibt es nicht. Wenn diese Regel nicht gefällt, der läßt sie einfach bleiben, aber sie ist bestimmt gut, wenn die Talente irgendwann einmal eine Rolle spielen sollen.

Monster---Fallen---Monster---Fallen---Monster---Fallen---Monster---

Ein neues Monster:

Der Sumpfmoloch

Der Sumpfmoloch hat sechs Fangarme, mit denen er seine Opfer in seine Freßöffnung zieht. Wenn ein Held in dieser Freßöffnung erst einmal verschwunden ist, gibt es nichts mehr, was ihn retten könnte, denn er wird sofort verdaut. Das hat allerdings den Vorteil, daß der Moloch von den anderen Helden abläßt, da ihm einer reicht.

Der Moloch, der übrigens nur in Nordaventurien zu Hause ist, würfelt sechs Attacken. Bei einer gelungenen Attacke hat er einen Helden gefangen, wenn diesem nicht eine Parade gelingt. Schafft er die Parade nicht, so muß er nun eine Körperkraftprobe -4 machen. Bei Mißlingen dieser Probe wird der Held sofort in die Freßöffnung gezogen. Nun kann ihn nur noch eine Geschicklichkeitsprobe +4 retten, ansonsten wird er gefressen.

Wenn die KK-Probe gelungen ist, kann er nun eine Attacke würfeln. Gelingt dies, muß er nun eine KK-Probe -1 schaffen, dann hat er einen der Fangarme abgeschlagen.

In jeder Kampfrunde, in der der Held gefangen ist, muß er eine KK-Probe -4 machen, bis er tot oder frei ist. Wenn der Moloch vier seiner Fangarme verloren hat, läßt er sofort von den Helden ab.

Die Werte des Sumpfmolochs:

Mut: entfällt, da der Moloch immer die Initiative hat.

Lebensenergie: entfällt, da man den Sumpfmoloch nicht direkt angreifen kann, denn er lebt in einem Sumpfloch.

Rüstungsschutz: --

Attacke: 14

Parade: --

Trefferpunkte: --

Monsterklasse: entfällt, wer dem Moloch entkommt erhält 15 AP.



### Zaubersprüche der Waldelfen

#### VERWANDLUNG IN EIN KLEINTIER

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauberspruch kann sich der Waldelf in ein beliebiges kleines Tier verwandeln. Die Tiere dürfen allerdings nicht im Wasser zu Hause sein, denn dieses Medium wird von den Waldelfen gemieden. Das Tier darf dann nicht größer als ein Fuchs sein. Verwandelt sich der Waldelf in ein größeres Wesen, so kann er sich nicht zurückverwandeln.

Zaubertechnik: Der Waldelf preßt seine Zeigefinger gegen seine Schleife und konzentriert sich auf das Tier, in das er sich verwandeln will.

Die Verwandlung findet dann automatisch statt.

Kosten: 10 ASP für die Verwandlung

1 ASP für jede Spielrunde in dieser Gestalt

5 ASP für die Rückverwandlung

Reichweite: -

Dauer: je nach Einsatz der ASP

#### SEHEN DURCH DIE AUGEN ANDERER

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauberspruch gestattet dem Waldelfen durch die Augen irgendeines Wesens, von dem er genau weiß, daß es dieses Wesen auch gibt, und wo es sich ungefähr befindet, zu sehen. Beispielsweise könnte er irgendein Tier als Kundschafter ausschicken, und dann durch seine Augen sehen, aber auch bei Menschen und Monstern funktioniert dieser Spruch, wenn diese nicht mehr als 500 Meter vom Waldelf entfernt sind.

Zaubertechnik: Der Waldelf konzentriert sich auf das bekannte Wesen und beginnt es zu suchen. Wenn sich das Wesen in einem Umkreis von 500 Metern befindet, ist die Chance 90%, daß der Waldelf das Wesen aufspürt. (Zur Not macht der Waldelf erst den Zauberspruch **LEBEWESEN ERSPÜREN.**)

Nun kann der Waldelf alles das sehen, was auch das Wesen sehen kann.

Kosten: 5 ASP pro Spielrunde

Reichweite: 500 Meter

Dauer: je nach Einsatz der ASP

Soweit zu den Wesen, die wir Sterblichen niemals verstehen werden. Und jetzt kommen wir zu einer Regeländerung, die speziell die Letzten Helden betrifft. Und zwar handelt es sich um das Talentsystem. Wir gehen davon aus, daß jeder Held von Anfang an irgendwelche Talente besitzt. Darum kann sich bei uns jeder Held einen der vier Bereiche aussuchen, für den er dann gleich am Anfang 15 Talentwertpunkte, die er direkt zu seinem Talentwert dazuzählen kann. Er kann einen einzelnen TAW aber nicht um mehr als 3 Punkte steigern. Danach sucht sich der Held einen



dieser ihnen einen Wunsch. Allerdings wird er nicht Kohle in Diamanten verwandeln. Der Dämon verschwindet dann in seine Welt.

27) Gang

Keine Besonderheiten.

28) Raum der Toten

In diesem Raum stehen fünf Särgе. Wenn die Helden den Raum betreten, öffnen sie sich, und aus jedem Sarg steigt ein Skelett. Die Helden können nun fliehen, aber wenn sie die Tür nicht fest verschließen, werden sie ihre Verfolger nicht mehr los. Die

Werte der Skelette: MU:12 AT:7 MK:8

LE:10 PA:7

RS: 5 TP:1W+4

29) Raum der Alpträume

Wenn die Helden den Raum betreten haben, können sie gerade noch die Schrift auf der Tafel an der Nordwand lesen. Auf ihr steht folgender Spruch: Sprecht aus, was Ihr denkt.

Und Euer Leben wird Euch geschenkt!

Dann sinken die Helden in einen Tiefschlaf. Scheinbar wachen sie einige Zeit später auf, doch in Wirklichkeit träumen sie. Plötzlich kommen vier Oger auf sie zu, und zwar in einer großen Höhle. Wenn ein Oger stirbt, steht kurze Zeit später ein neuer an seiner Stelle. Erst wenn die Helden sagen, daß sie träumen, sind sie erlöst, und sie wachen in Raum 29 auf. Sie haben während dieses Traumes weder LE noch AE verbraucht. Sollten die Helden in ihrem Traum sterben, sollte sich der Meister etwas einfallen lassen.

Eventuell gewonnene Abenteurpunkte können die Helden behalten.

30) Schatzkammer

In diesem Raum stehen sechs Truhen. Ihr Inhalt:

1) 150 Dukaten, 2 Diamanten 15/17 K

2) 4 Goldbarren à 100 Dukaten (JE 200 UNZEN)

3) Truhe voller Rubine Gesamtwert: 1400 Dukaten

4) Königskrone: wert: 900 Dukaten

5) 12 edelsteinbesetzte Dolche Gesamtwert: 1000 Dukaten

6) 3W20 Borbarad-Moskitos

31) Rondell

Keine Besonderheiten.

32) Brunnenraum

Die Tür zu diesem Raum ist fest verschlossen und kann nur mit dem Schlüssel aus Raum 35 geöffnet werden.

Der Wasserspiegel ist 30 cm unter dem Rand des 50 cm breiten Simses, das einmal um den ganzen Raum führt. Sieben Meter über



ihren Köpfen können die Helden die Holzplatte aus Raum 3 sehen. In nördlichen Teil des Raumes sind mehrere Edelsteine in Form eines Schwertes in die Wand eingesetzt worden. Sollte einer der Helden versuchen, die Steine herauszubringen, so steigt plötzlich das Wasser schnell an. (2 m pro Minute) Der ganze untere Bereich des Verstecks wird unter Wasser gesetzt. Bleibt nur zu hoffen, daß die Helden Kajubo, daß sie befähigt unter Wasser zu atmen, bei sich haben, ansonsten sind sie rettungslos verloren.

### 33) Leerer Raum

keine Besonderheiten.

### 34) Kleines Studierzimmer

In diesem Raum befinden sich ein Tisch mit Stuhl und mehrere Regale, die mit Büchern vollgestellt sind. Unter einem der Bücher liegt der Schlüssel zu Raum 35.

### 35) Raum der Seelenlosen

An der Ost-, West- und Südwand stehen Menschen, die scheinbar tot sind. Über jeden hängt ein kleiner Spiegel, in dem sich ein schwarzer Schatten bewegt. Es sind alles Abenteurer, die in dieses Gewölbe vergedrungen sind und den Spiegel ohne Schutzring passiert haben. Man kann die Seelenlosen wieder beseelen, und zwar indem man eine Verbindung zwischen dem Spiegel und dem Menschen herstellt. Allerdings sind die Menschen schon zu lange seelenlos, so daß sie gleich zu Staub zerfallen. Sollte auch einer der Helden hier stehen, so lebt er wieder normal. Wird ein Spiegel zerschlagen, so zerfällt der Mensch darunter sofort zu Staub, auch der Held.

### 36) Altarraum

Hier befindet sich ein großer, aus schwarzem Stein gehauener Altar, auf dem ein Pergament liegt. Neben diesem Pergament liegt der Schlüssel zu Raum 32. Auf dem Pergament stehen alle Träger des Schwertes GROSSMUT, die es je gegeben hat. Der Letzte Satz auf dem Pergament lautet: "Und Hethwar, der Clanführer von Gorweddin nahm das Schwert mit ins Grab, wo es heute noch ruht."

Hier ist dieser Teil des Abenteuers vorbei, aber im nächsten Letzten Helden wird es fortgesetzt. Der zweite Teil lautet:

"Das Schwert!"

Schluß des Abenteuers:

Die Helden erhalten von den Boronpriestern eine Belohnung von 50 Dukaten und dürfen sich zusätzlich noch 180 Abenteurpunkte gutschreiben.



## REGELERWEITERUNG

In dieser und in einigen der nächsten Ausgabe möchte ich mich ein wenig mit den Priestern und Magiern, sowie mit den Elfen und Druiden beschäftigen, und zwar, um den Spielern neue Spielmöglichkeiten zu bieten. Ich beginne in dieser Ausgabe mit zwei neuen Wundern für Boron-Geweihte und zwei neuen Waldelfensprüchen. Diese Regelerweiterung ist inoffiziell und vollkommen unverbindlich.

### Wunder des Boron-Geweihten

#### GESPRÄCH MIT DEN AHNEN

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Wunder ist es dem Geweihten möglich, mit Hilfe der Vermittlung Borons, mit den Geistern der Toten zu sprechen. Es muß aber gewiß sein, daß es den Toten auch wirklich gibt. Auf jeden Fall muß der Geweihte den Namen des Toten kennen und diesen in seinem Gebet nennen. Das Schweigegebot wird hier übrigens nicht gebrochen, denn das Gespräch findet auf telepathische Ebene statt.

Voraussetzung: meditatives Gebet von 5 Spielrunden Dauer.

Mirakelprobe: +4 gegen die Stufe des Geweihten.

Scheitern des Wunders: keine Folgen.

Kosten: 2W6 KP

Reichweite: -

Dauer: bis das Gespräch beendet ist.

#### DER WUNDERSAME AUFSCHUB

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dieses Wunder gelingt, kann ein gerade verstorbener Held vorerst bis zum Ende des Abenteuers wieder zum Leben erweckt werden. Dafür muß der Geweihte des Boron seinen Gott bitten, noch ein wenig auf den Toten zu warten.

Am Ende des Abenteuers kann der Geweihte dann ein Gnadengesuch an seinen Gott richten. Wenn er auch damit Erfolg hat, kann der Held noch zwei Jahre weiterleben, dann wird er endgültig von Boron geholt.

Voraussetzung: meditatives Gebet von W6+2 SR Dauer.

Mirakelprobe: +6 auf die Stufe des Geweihten. (Aufschub u. Gnadengesuch)

Scheitern des Wunders: keine Folgen.

Kosten: Aufschub 10 KP

Gnadengesuch 12 KP

Reichweite: -

Dauer: bis der Held zu Boron muß. Spätestens nach 2 Jahren.



#### X. Die Würfel :

Die Würfel spielen hier das Schicksal. Jede Probe, jeder Kampf müssen mit 3d6 ausgetragen werden. Dabei soll man immer möglichst hoch würfeln, allerdings auch nicht zu hoch, denn 18 ist immer zu wenig! Bei den Fallen genügt es einen bestimmten Wert zu übertreffen, was ab einer bestimmten Zahl von GP kein großes Problem darstellt. Bei den Kämpfen hingegen, entweder gegen Kreaturen oder gegen feindliche Mitspieler, muß man mindestens eine 12 würfeln, um den Feind zu töten. Außerdem bekommt der Angreifer 2 Angriffspunkte (AP).

Beispiel: A hat 8 GP, B hat 6 GP.

1. Kampfrunde: A greift an und hat 8 GP & 2 AP = 10 P  
 B verteidigt und hat 6 GP = 6 P  
 A würfelt eine 11, B würfelt eine 13  
 A tötet B nicht, da er keine 12 erzielt hat  
 B tötet A nicht, da er die 4 P Differenz (10-6) nicht ganz ausgleichen konnte
2. Kampfrunde: B hat 6 GP & 2 AP = 8 P  
 A hat 8 GP = 8 P  
 B würfelt 12, A würfelt 14  
 B ist tot und A erhält soviel GP wie B über 3 hat, also 3 und besitzt jetzt 11 GP.

#### XI. Kreaturen :

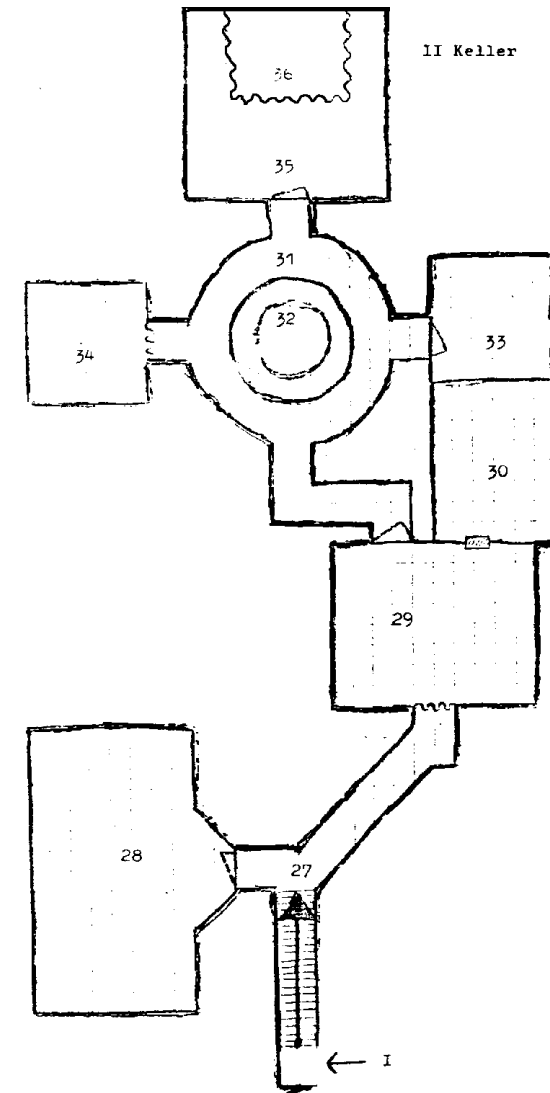
Es sollte je nach Größe des Labyrinthes ca. 5-10 einfache Kreaturen geben, die der Spielleiter auf seinem Lageplan bewegt, und 4-6 standortgebundene Kreaturen, die größtenteils das magische Artefakt bewachen und kaum schlagbar sein sollen. Die Kreaturen haben immer den ersten Angriff.

#### XII. Fallen :

Ungefähr jedes fünfte begehbare Feld sollte eine Falle sein. Die fallen tauchen erst auf, wenn das Fallenfeld betreten wird. Dann muß die Figur würfeln. Schafft sie ein bestimmtes Ergebnis bekommt sie ein oder zwei GP, schafft sie es nicht, verliert sie einen GP oder gar das Leben.

#### XIII. Spielfreude :

Spielfreude kommt nur auf, wenn sich der Spielleiter nicht als Feind der Helden betrachtet, sondern als neutrale Person.





### Labyrinth des Todes

Im Folgenden soll eine Einführung in ein selbsterdachtes Fantasie-Brettspiel gegeben werden. Das ganze ist als Anregung gedacht; Regeln lassen sich beliebig erweitern bzw. ersetzen. Durch selbsterdachte Fallen und Kreaturen kann man das ganze Spiel einfacher oder schwieriger machen. Und durch das Erstellen neuer Spielpläne kann man das Spiel beliebig ausbauen.

#### I. Spieleranzahl :

Es können 1-10 Spieler zuzüglich ein Spielleiter an diesem Spiel teilnehmen.

#### II. Spielziel :

Ziel des Spieles ist es ein magisches Artefakt zu finden und aus dem Labyrinth zu schaffen.

#### III. Spielleiter :

Der Spielleiter hat die Aufgabe das Labyrinth gegen die Spieler zu schützen. Dazu kann er Fallen und Kreaturen aufstellen und teilweise bewegen. Außerdem muß er ein magisches Artefakt verstecken.

#### IV. Spielzubehör :

Zum Spiel gehören neben genug Mitspielern für jeden Spieler Stift und Papier sowie drei Würfel. Außerdem ein Spielbrett, ein Lageplan, Spielfiguren und Symbole für die Fallen und Kreaturen.

#### V. Spielbrett :

Das Spielbrett oder der Spielplan stellt ein Höhlenlabyrinth dar. Es ist in beliebig viele, gleichgroße Felder geteilt. Am besten nimmt man Sechseckfelder, doch geht es auch mit Karos. Es gibt zwei Arten von Feldern: begehbare (Gänge) und nichtbegehbare (Wände). Zahlenmäßig sollten sich diese ungefähr die Waage halten. Insgesamt sollte es ungefähr 10 Eingänge geben, die gleichmäßig um das Labyrinth verteilt werden.



#### VI. Der Lageplan :

Eine detailgetreue, verkleinerte Kopie des Spielplans erhält der Spielleiter. In diesen Plan trägt er vor Beginn des Spieles alle Fallen, Kreaturen und das magische Artefakt ein. Außerdem zeichnet er auf diesem Plan die Bewegungen seiner Kreaturen ein. Zu Beginn des Spieles ist das Spielbrett leer. Kommt im Verlauf des Spieles auf ein Feld, das auf dem Lageplan gekennzeichnet ist, stellt der Spielleiter die entsprechende Falle oder die entsprechende Kreatur auf.

#### VII. Spielfiguren :

Wenn außer dem Leiter nur einer spielt, sollte dieser sechs Spielfiguren haben. Je mehr Spieler da sind, desto weniger Spielfiguren bekommt jeder. Ab 7 Spielern sollte jeder nur eine Figur erhalten. Jede Spielfigur darf pro Spielrunde bis zu zwei Felder ziehen. Diese Figuren sind durch ihre Provianteinheiten und ihre Gutpunkte gekennzeichnet. Da diese Charakteristika im Laufe des Spieles steigen bzw. fallen, muß der gerade gültige Wert für jede Figur auf einem Zettel, am besten in Tabellenform, notiert werden.

#### VIII. Provianteinheiten PEH :

Jede Spielfigur verbraucht pro Spielrunde eine PEH. Wieviel jede am Anfang hat, hängt natürlich von der Größe des Labyrinthes ab. Es sollte ungefähr 1/10 der im Labyrinth begehbaren Felder sein. Sinkt der Wert für die PEH auf 0, kann die Figur drei Spielrunden lang nur einen Schritt gehen. Hat sie sich bis dahin keinen Proviant besorgen können, ist die Figur tot. Man kann seine PEH dadurch auffrischen, daß man den Proviant eines Toten nimmt, oder daß man das Labyrinth kurzzeitig verläßt, wodurch die PEH wieder auf den Anfangswert steigen.

#### IX. Gutpunkte GP :

Jede Spielfigur hat am Anfang 3 GP. Durch das Überwinden von Fallen und Kreaturen, kann man GP hinzubekommen. Scheitert man aber, verliert man GP oder sogar das Leben. Je mehr GP man hat, desto einfacher werden die Proben, da sie durch die Differenz zum Anfangswert modifiziert werden. Müßte jemand mit 3 GP mit den 3W6 mindestens 10 Würfeln, muß ein anderer mit 6 GP mindestens eine 7 Würfeln.