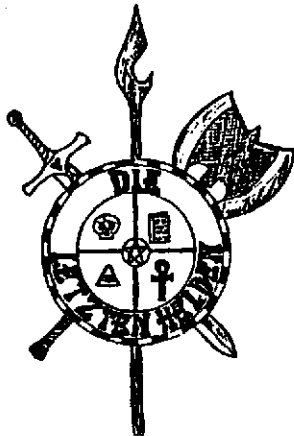


Der Letzte Held

Fanzine für DSA - Spieler



4

mit:
*Gruppenabenteuer
Monster & Fallen
Tränke & Elixiere
Havena-Ergänzung*

Neuaufgabe

Oktober 2009 • 25. Jahrgang

1,50 Euro



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 4:

Der LH 4 ist das erste unserer Hefte gewesen, das keinerlei nachträgliche Veränderung erfahren hat, was daran lag, dass wir bereits "dick im Geschäft" waren. Anders ausgedrückt. Wir wussten, dass die Helden auch an Läden und Abonnenten gingen. Somit waren alle Artikel auf diese erweiterte Leserschaft ausgelegt.

Leider sind die Originale der Nummer 4 in keinem sehr guten Zustand. Deshalb musste ein wenig improvisiert werden. Der Geweihte des Gottes ohne Namen erscheint hier in der (Original-) Version aus DLH extra 2 und die Havena-Ergänzung musste abgeschrieben werden (ist aber der unbearbeitete Originaltext). DLH 4 ist das erste Heft mit einer Havena-Ergänzung und eines der wenigen, die keinen Rollenspieler-Brutal enthalten. Im Original (1986) hatte er erstmals 36 Seiten.

Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt	2
Original Inhalt	3
Original Impressum	3
Original Vorwort	4
Das Schwert	5
Tränke und Elixiere	12
Monster und Fallen	16
• Statuenfalle	16
• Grubenfalle	16
Magieecke	17
Neue Zauber für Druiden	
Die Geweihten des Gottes ohne Namen	20
Mit Wundern	
STARD 7	25
Rollenspiel made in Germany	
Tabellen	27
für die neuen Waffen	
Gasthaus "Zur lieblichen Rahja"	30
Die allererste DLH Havena Ergänzung	
Impressum	31
Vorschau auf Nr. 4	31



IMPRESSUM

Der Letzte Held 4

Oktober 2009

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

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

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

Vorschau auf Nr. 5

In der nächsten Ausgabe erscheint voraussichtlich:

Waffenloser Kampf

Geister- und Dämonenbeschwörungen

14 neue Zauber für Magier

Ein neues DSA - Abenteuer

Neue Monster und Fallen

etc.

Und hier noch etwas recht wichtiges:

Ihr könnt bei uns auch bereits erschienene Hefte bestellen. Und zwar schickt Ihr uns soviel Geld, wie nötig ist, wobei sich die Kosten auf die Herstellungs- und Versandkosten beziehen.

Folgendes könnt Ihr bestellen:

Der Letzte Held 2 (DM 2,-)

Der Letzte Held 3 (DM 2,-)

Buch der Regeln 3 (DM 4,-)

addiert bitte noch die Versandkosten von DM 2,- dazu!!

Und hier die Bezugsadresse:

DIE LETZTEN HELDEN
Andreas Michaelis
Ernst-Amme Str.14
3300 Braunschweig

Telefonisch sind wir unter folgenden Nummern zu erreichen:

0531/ 54644 (Gerd Böder)

0531/500792 (andreas Michaelis)



Gasthaus "Zur Lieblichen Rahja"

Dies ist der erste Teil einer Reihe von Berichten über Havena. In ihr soll in loser Folge über Häuser, Personen, Begebenheiten u.ä. berichtet werden. Den Anfang soll das Gasthaus "Zur Lieblichen Rahja" machen. Dieses Haus gehört Ainarüth, die es von ihrem Bruder Mankhelek geerbt hat. Da ihr noch mehrere Kneipen gehören, kann sie sich nicht ständig in Havena aufhalten. Deshalb verpachtete sie die Kneipe an Nergel Nimborod der hier mit seiner Familie, Frau und zwei Töchter, wohnt. Im Gasthaus, günstig an der Garethstraße gelegen, herrscht absolutes Verbot für Zwerge, was dazu führte, daß hier viele Leute anzutreffen sind, die die "Zwergeninvasion" stoppen wollen; zumeist allerdings nur mit dem Mund. Sollte ein Zwerg das Verbot auf einem Schild an der Tür übersehen und den Laden betreten, dürfte er mit vielen blauen Flecken und/oder einer Anzeige wegen Ruhestörung u.ä. rechnen. Zu Trinken gibt es hier alles, was man sich wünschen kann: Wein, Bier, Milch, Rum, Saft, usw. Feste Nahrung gibt es reichhaltig, allerdings kein Fleisch! Die Spezialität sind die Fischgerichte, allem voran der Tintenfisch à la Rahja. Übernachtungsmöglichkeiten gibt es nicht. Im Obergeschoß wohnen Nergel Nimborod, seine Frau Oligane, seine Silnar und Silmir sowie Ainarüth, wenn sie in Havena verweilt. Außerdem gibt es zwei Gästezimmer für den Notfall.

Nergel Nimborod ist ein stämmiger aber sympathischer und freundlicher Mann Mitte der Vierzig. Nergel stammt aus Angbar. Sein Vater war ein armer Tischler, der ihm sein handwerkliches Geschick vererbte. Als sein Vater starb, er bekam hohes Fieber und konnte sich keinen Arzt leisten, schmuggelte Nergel sich als Blinder Passagier auf ein Schiff, um in der Ferne sein Glück zu suchen. In Havena lernte er die verwaiste Fischerstochter Oligane kennen und lieben und beschloß hier in dieser riesigen Stadt zu bleiben. Als Tischler verdiente er nicht schlecht, so daß er einiges gespart hatte als seine Tischlerei abbrannte. Mit dem Geld kaufte er sich in der neuen Taverne "Zur Lieblichen Rahja" ein. Nergel bedient hinter der Theke, wo er auch ein Kurzschwert für den Notfall bereithält.

Mu: 12; KL: 10; CH: 9; GE: 14; KK: 11; KO: 15;
ZT: 9; LE: 48; AT: 13; PA: 11; AU: 59

Oligane Nimborod, die Frau von Nergel, ist Anfang der Vierzig, was man ihr auch ansieht, denn eine Schönheit wie einst ist sie nicht mehr. Sie ist sehr fleißig und eine fantastische Köchin. Da sie die Tochter eines Fischers aus Havena ist, kann sie besonders gut Fischgerichte zubereiten. Der normale Gast wird Oligane nicht zu Gesicht bekommen, da sie durchgehend in der Küche ist.

Mu: 10; KL: 12; CH: 11; GE: 12; KK: 10; KO: 9;
ZT: 8; LE: 44; AT: 11; PA: 12; AU: 54

Silnar Nimborod, die ältere Tochter von Nergel, bedient mit ihrer zwei Jahre jüngeren Schwester Silmir die Gäste. Dies ist sicherlich auch ein Grund für den relativ guten Besuch der Taverne. Silnar ist eine außerordentliche Schönheit und sich ihres Aussehens völlig bewußt. Sie setzt ihr Äußeres bewußt ein, um fehlende innere Qualitäten zu verdecken, was ihr auch meist gut gelingt. Ihr Ziel ist es, an den Fürstenhof zu kommen. Um dies zu erreichen ist ihr jedes einigermaßen legale Mittel recht. Liebe ist für sie eine Gefühlsverirrung, doch genießt sie es, Männer mit ihren Körper zu reizen, ihnen Mut zu machen, um sie schließlich abblitzen zu lassen. Allerdings muß sie vorsichtig sein, da ihr Vater feste Moralvorstellungen hat und so etwas nicht dulden würde. Sie ist die einzige in der Familie, die nicht an Travia sondern an Rahja glaubt.

Mu: 9; KL: 10; CH: 13; GE: 8; KK: 6; KO: 10;
ZT: 11; LE: 34; AT: 10; PA: 8; AU: 40

Silmir Nimborod, die 15 jährige Tochter von Nergel, hat die Klugheit und den Fleiß der Mutter geerbt. Im Gegensatz zu ihrer Schwester Silnar ist sie ein richtiges Mauerblümchen. Sie liebt die Ruhe und verabscheut den Lärm in der Schankstube und das Treiben in der Stadt. Sie würde am liebsten auf einem Bauernhof leben, doch aus Liebe zu ihrer Familie erledigt sie anstandslos ihre Arbeit, oft auch die ihrer Schwester.

Mu: 8; KL: 12; CH: 10; GE: 12; KK: 8; KO: 11;
ZT: 9; LE: 39; AT: 10; PA: 10; AU: 47



DER LETZTE HELD Clubzeitschrift des Clubs "Die Letzten Helden"

Nr.4
Februar 1986
März 1986
April 1986

Inhalt

Vorwort.....	4
Das Schwert (Gruppenabenteuer).....	5
Tränke und Elixiere.....	13
Monster und Fallen.....	17
Magieecke.....	18
Die Geweihten des Gottes ohne Namen.....	21
Stard 7-Rollenspiel made in Germany.....	28
Tabellen für die neuen Waffen.....	30
"Zur lieblichen Rahja".....	33
Vorschau auf Nr.5.....	35

Impressum:

Titelbild: Aventurischer Bote 1/ Gruppenabenteuer, Magieecke, Waffentabellen, Vorwort: Andreas Michaelis/ Tränke und Elixiere: Andreas Mündorfer/ Die Geweihten des Gottes ohne Namen, Zur lieblichen Rahja: Gerd Böder/ Monster und Fallen, Stard 7: Frank Jäger
Zusammenstellung: Gerd Böder und Andreas Michaelis

(c) by Mäuschen Verlag



Vorwort

Hallo Leser,

lange mußt Ihr auf ihn warten, aber jetzt erscheint er endlich: "Der Letzte Held Nr.4". Es tut uns ehrlich leid, daß Ihr so lange auf die Folter gespannt worden seid, aber ich glaube, daß sich das Warten gelohnt hat, denn in diesem Heft gibt es mehr Informationen, als je zuvor. Wir haben einiges geändert, aber wir hoffen, daß Ihr uns deswegen nicht böse seid. So haben wir z.B. das Spiel Dräckenland herausgenommen, da wir der Meinung waren, daß es nicht im Interesse des Lesers sei, sie fortzusetzen. Ähnlich verhält es sich mit der Liste der besten Abenteuer und der Filmreihe sowie unseren Kurzromanen.

Auf das Preisrätsel in der letzten Ausgabe ist leider niemand eingegangen, so daß wir auch keinen Sieger ermitteln konnten. Darum wurde beschlossen den Einsendeschluß auf den 31.5.86 zu verschieben, damit wir vielleicht doch noch unsere Preise an den Mann bringen können.

Kommen wir nun zu dieser Ausgabe des "Letzten Helden". Sie beschäftigt sich diesmal ausschließlich mit dem Schwarzen Auge.

Die Waffentabellen sind als Ergänzung zu denen die im Buch der Regeln 3 erschienen sind, zu betrachten.

Ansonsten läßt sich alles problemlos in das Spiel einbauen. Und nun noch eine Bitte an ALLE Leser, wenn Euch irgendetwas einfällt, was man anders machen kann, so schreibt uns das, denn dadurch kann die Zeitschrift nur besser werden. So, und nun wünsche ich jedem viel Spaß beim Lesen

Euer

Andreas Michaelis



Und jetzt noch ein Wort zur Erläuterung, denn nicht jedem wird verstehen, was "-(16-GE)" heißt. Es ist aber ganz einfach, denn für die Waffen, bei denen solche Mali angeführt sind, braucht man eine besondere Geschicklichkeit (bzw. Körperkraft). In dem oben angeführten Beispiel würden die Mali auf Attacke und Parade 13 minus der eigenen Geschicklichkeit sein. Das bedeutet gleichzeitig, daß man die Mali durch Steigerung der Eigenschaften verringern kann, allerdings ist bei O/O Schluß. Waffen, die solcher Art Mali haben können selbstverständlich auch als Lieblingswaffen gewählt werden, aber das Verringern der Mali bei einem Stufenaufstieg entfällt.

Nun stellt sich natürlich die Frage, was passiert, wenn ein Krieger der 12. Stufe mit einer Körperkraft 18 zum erstenmal eine Ochsenherde in der Hand hat und mit ihr kämpfen will. Die Ochsenherde ist eine Waffe, die nicht gerade einfach zu führen ist, aber der Krieger hätte keine Mali.

In diesem Fall sollte der Meister einmal über geeignete Mali auf Attacke und Parade nachdenken. Bei der Ochsenherde könnte er beispielsweise von dem artverwandten Morgenstern ausgehen. Damit wäre fast alles zu den Waffen gesagt. Blicke nur noch eine Ergänzung zu dem Thema Fernkampf-Waffe als Lieblingswaffe. Angenommen ein Geweihter des Phex hat sich auf Fernkampf-Waffen spezialisiert, dann wird es für ihn recht unbefriedigend sein, daß er seinen Talentwert "Fernkampf" nur normal erhöhen kann.

Deshalb soll an dieser Stelle eine neue Regelung eingeführt werden. Jeder, der eine Fernkampf-Waffe als Lieblingswaffe hat, kann seinen TAW Fernkampf um einen leichter erhöhen, und das nicht nur zwei Punkte pro Stufenaufstieg, sondern drei. Übrigens, ein Pfeil eines Kurz- oder Langbogens ist in den meisten Fällen mit widerhaken ausgestattet. Wird ein solcher Pfeil gewaltsam entfernt, muß der Verwundete noch einmal 1W6 SP hinnehmen. Er sollte vielleicht doch lieber zu einem Arzt gehen.

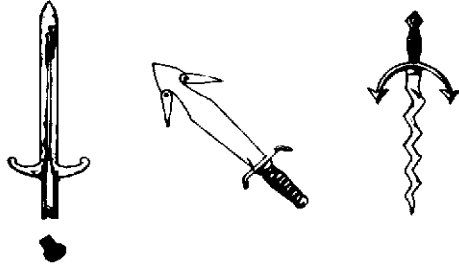


Neue Dolche

Basiliskenzunge//Ogerfänger//Mengbilar

Die Werte für diese Waffen sind alle gleich

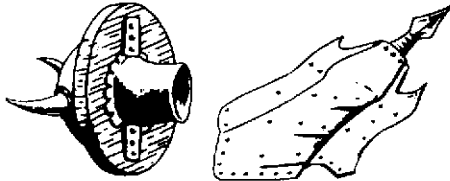
Krieger : 0/-2(1)
 Strauner : 0/-1(1)
 Abenteurer : 0/-3(2)
 (Wald-)Elf : 0/-1(2)
 Zwerg : 0/-3(2)
 Geweihte : 0/-3(3)
 Phexgew. : 0/-1(2)



Panierschilde

Bock(RS1)//Panzerarm(RS1) -

Krieger : -2/+1(2)//-3/+2(2)
 Streuner : -3/ 0(4)//-4/+1(3)
 Abenteurer : -3/ 0(4)//-3/+1(3)
 Rondragew. : -2 0(2)//-3/+1(2)
 Phexgew. : -3/ 0(4)//-4/+1(3)



Trickwaffen

Bei den Trickwaffen, die im Havenakaster vorgestellt wurden, gibt es keine Typenunterscheidung. Es werden die bekannten Mali benutzt. Lernpunkte für Veteranenhand: 4 (und zwar jeder).

Und nun zu den Lernpunkten für Fernkampfwaffen, die im Buch der Regeln 3 leider vergessen wurden. Die Abkürzungen sind im Buch II zu finden.

Lernpunkte Waffe	1	2	3	4
Langbogen	W,E,K,S	A,G(PH,RO)		
Kurzbogen	W,E,K,S	A,G(PH,RO)	Z	
Armbrust(leicht)	Z,K	S,G(RO)	A,G(PH)	E
Armbrust(norm.)	K	Z,G(RO)	A,G(IN)	S
Armbrust(doppel)	K	G(RO)	A	S
Armbrust(schwer)		K	G(RO)	A,S
Wurfbeil	S	K,A,G(RO)	Z,G(IN,PH)	E,W
Bumerang	S	A	D	
Schleuder	A	G(PH)		
Speer	K	G(RO)	A,S	
Dolch	S,A,G(PH)	W,E,K	G(RO),Z	
Blasrohr	A	S	G(PH)	



Das Schwert

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden der Erfahrungsstufen 2-8 von Andreas Michaelis.

Dies ist nun der versprochene zweite Teil des Runenschwert-zyklusses, der sich um das Runenschwert GROSSMUT dreht. Die Vorgeschichte dieses Abenteurers ist das Modul "Der Bund der Schwerter", das in der letzten Ausgabe erschienen ist.

Wer dieses Abenteuer nicht hat, muß sich eine Einleitung selbst ausdenken. Dies ist im Grunde genommen gar nicht schwer, denn in diesem Abenteuer gehen die Helden auf Schatzsuche, und zwar in einem alten Grabmal. Es handelt sich dabei um das Grab des Clans von Gorweddän, einem Clan, der bereits seit mehr als zweihundert Jahren nicht mehr existiert.

Zu beachten ist, daß sich in der Gruppe ein Geweihter des Boron, ein Krieger und ein Magier aufhalten sollte.

Weiterhin werden die Räume wieder nur allgemein beschrieben, so daß es im Ermessen des Meisters liegt, was er den Helden mitteilt und was nicht.

Vorgeschichte:

Ihr seid in Gerasim gewesen und habt erfahren, daß sich zwischen Gerasim und Kiva noch ein Turm des beinahe legendären Gorweddän stehen soll. Darunter sollen die Grabkammern liegen, die schon so manch ein Abenteurer plündern wollte. Diese Schatzsucher hat man im allgemeinen nie wieder gesehen.

Selbstverständlich habt ihr die Unkenrufe der Bewohner Gerasims ignoriert und habt euch auf den Weg zum Turm gemacht. Nach ungefähr drei Tagesreisen habt ihr ihn erreicht.

Der Turm:

Das Gebäude ist schon recht zerfallen und nur noch das untere Stockwerk ist überhaupt noch betretbar. Im Boden ist eine geöffnete Falltür, die in einen tiefen Schacht führt. Es gibt eine Leiter nach unten. Die Leiter endet in Raum 1.

1) Eingangsraum

In diesen Raum führt von oben eine Leiter. Er ist ohne nennenswerte Einrichtung, und die einzige Besonderheit ist der große Vorhang an der Nordwand, der diese vollkommen bedeckt. Er wurde vor langer Zeit mit einem starken Kontaktgift bearbeitet, das auch jetzt noch wirkt. Wer den Vorhang mit der Haut berührt nimmt 1W6 Schaden, wenn ihm eine KK-Probe gelingt und



2w6 Schaden wenn nicht. Würfelt er eine 20 muß er sogar 3w6 Schadenspunkte hinnehmen. Die Tür im Norden ist verschlossen, aber gleichzeitig auch so morsch, daß selbst der schwächste Aventurier in der Lage ist, sie zu öffnen.

2) Grabkammer

In diesem Raum befindet sich ein großer Altar aus schwarzem Obsidian, auf dem der Bruder des Clanführers bestattet wurde. Im Altar befindet sich ein Geheimfach (Zf 11/Taw-Probe +1), in dem eine kleine Truhe steht. In dieser Truhe befinden sich 200 Diamanten, die alle 4 Karat haben.

3) Korridor

Hier gibt es keine Besonderheiten. Die Türen zu den einzelnen Räumen sind fest verschlossen und nicht morsch!

4) Grabkammer

In diesem Raum ruht die Mutter des Clanführers, die sich aus Gram über den Tod ihres Sohnes selbst das Leben nahm. Auf der Sarg steht der Name der alten Frau: Nephiste von Gorweddin. Wenn sich ein Borongeweihter nun mit ihr unterhalten will, kann sie ihm nur sagen, daß ihr Sohn aufgrund eines Verrates sterben mußte, und daß er das Runenschwert mit in sein Grab genommen hat.

5) Grabkammer

Hier ruht der Hofmagier des Clanführers. Der Name des Magiers steht auf dem Thron, auf dem auch die Leiche sitzt, aber die Zeit hat die Schrift unleserlich gemacht. Hinter dem Vorhang an der Westwand stehen zwei steinerne Statuen, die zu Leben erwachen, wenn der Raum betreten wird. Ihre Werte:

Mut: 14 Angriff: 12
Lebensenergie: 31 Parade: 12
Rüstungsschutz: 5 Trefferpunkte: 14+7

Monsterklasse: 28

Wenn die Steinstatuen "tot" sind zerfallen sie zu Staub und offenbaren einen Schatz von 2w20 5-karätigen Rubinen.

6) Grabkammer

Hier ruht der sechsjährige Sohn des Clanführers, der drei Tage nach dessen Tod mit durchschnittener Kehle gefunden wurde. Der Raum beinhaltet nichts besonderes. Auf dem Bett liegt die Leiche des Kindes. Der Teppich stammt aus dem Süden und ist ungefähr 40 Dukaten wert. Die Wendeltreppe im Nordwesten führt 20 Meter in die Tiefe.



Tabellen für die neuen Waffen

Zunächst einmal möchte ich den Lesern eine neue Waffe vorstellen, die wieder einmal in den Waffenschmieden der Zwerge entstanden ist; es ist die doppelläufige Armbrust, mit der es möglich ist, zwei Pfeile in schneller Folge abzuschließen. Man kann die beiden Pfeile auch einzeln abschließen, das liegt ganz im Ermessen des Schützen. Hier zunächst einmal die Werte:

TP: 1W+4 Gewicht: 350 Unzen Reichweite: 60 Meter Preis: 200 ST

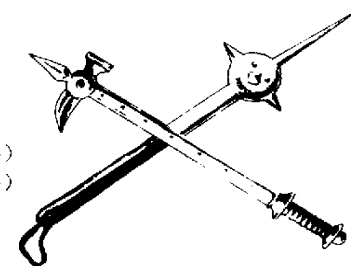
Die nun folgenden Waffen sind alle im Havena-Kasten, bzw. im Aventurischen Boten 2 zu finden.

Die Zahl in der Klammer gibt die Anzahl der Lernpunkte an, die man zum Erlernen dieser Waffe braucht.

Neue Zweihänderwaffen:

Efferdbart/Doppelkunchomer/Rondrakamm

Krieger : 0/+1(2)//0/-1(1)//-1/-1(1)
Streuner : -1/+1(2)//-2/-3(3)//-3/-3(4)
Abenteurer : -1/+1(3)//-2/-3(4)//-3/-3(4)
Rondragew. : -1/+1(2)//0/-2(2)//0/-1(1)



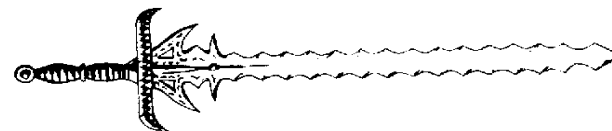
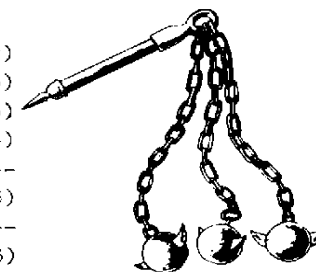
Tuzakmesse//Ochsenherde//Zweililien

Krieger : -(15-Gk)//-(16-Kk)//-(16-Ge) Lernpunkte:jeweils 2
Streuner : -(16-Ge)//-----//-(16-Ge) Lernpunkte:jeweils 4
Abenteurer : -(17-Ge)//-----//-(16-Ge) Lernpunkte:jeweils 5
Rondragew. : -(15-Ge)//-(17-Kk)//-(16-Ge) Lernpunkte:jeweils 3
Phexgew. : -----//-----//-(17-Gk) Lernpunkte:jeweils 5

Neue Einhänderwaffen:

Kunchomer//Brabaktengel//Rabenschnabel

Krieger : 0/ 0(1)//-(16-Kk)(2)// 0/-3(2)
Streuner : 0/-1(2)//-(17-Kk)(3)//-1/-5(3)
Abenteurer : 0/-1(2)//-(17-Kk)(3)//-1/-5(3)
Zwerg : -1/-2(3)//-(17-Kk)(4)//-2/-5(4)
(Wald-)klf : -1/-1(3)//-----//-----
Rondragew. : 0/ 0(2)//-(16-Kk)(3)//-1/-4(3)
Hexgew. : 0/-1(3)//-----//-----
Borongew. : -----//-----//-1/-4(3)





vielen Personen HAVENAs zu realisieren. Hier möchte ich unseren Dank an die SCHMIDT-SPIELE, speziell Frank Lassak, zum Ausdruck bringen, der uns am Abend einen HAVENA-Kasten überreichte, so daß wir eben diese Stadt schon am folgenden Dienstag unsicher machen konnten.

Doch auch abgesehen von der Vorstellung des neuesten SCHMIDT-Produkts gab es in den NDR-Studios in Lokstedt für Rollenspieler viel zu sehen. Allein 18 verschiedene Science Fiction (STERNENGARDE, TIMEMASTER, TRAVELLER) und FANTASY (D&D, MAGIE&MACHT, DSA, MIDGARD, AD&D, RUNEQUEST, CALL OF CTHULU, WARHAMMER, ...) - Rollenspielsysteme wurden vorgestellt, darunter doch recht unbekanntes wie PALLADIUM, PARANOIA oder BUSHIDO. In diesen 18 Systemen waren auf einem Programmblatt, das am Eingang erhältlich war (wahlweise in Dunkelgelb oder quietschgrün), über 50 verschiedene Abenteuer aufgeführt. Und ich habe nirgendwo einen Spielleiter gesehen, der zu wenig Spieler hatte. Im Gegenteil, zu fortgeschrittener Stunde, als einige Runden zum zweiten Mal gestartet wurden, waren auch diese nach Bekanntgabe des Neubeginns über Lautsprecher (Bahnhofatmosphäre) im Nu voll.

Außerdem wurden auch Brettspiele vorgestellt, die natürlich gegen die starke Rollenspielkonkurrenz einen schweren Stand hatten.

Doch die Spielrunden waren nicht das Einzige Angebot von STARD 7, wenn es auch der Haupt Schwerpunkt war, eben diese Runden zu organisieren und durchzuführen. Außerdem wurde nämlich ein Miniaturen-Wettbewerb durchgeführt und die besten prämiert. In diesem Zusammenhang wurden auch fantastische Dioramen und Modelle ausgestellt.

Für die Spielleiter war auch ein Wettbewerb angekündigt: man suchte das beste STARD-Abenteuer, um es im Sommer in der zweiten Ausgabe von ZAUBERZEIT zu veröffentlichen.

Den Abschluß bildete die STARD-Auktion, bei der alle möglichen SF- und Fantasy-Artikel feilgeboten wurden, um den Eintrittspreis niedrig zu halten. Denn alle versteigerten Dinge waren Spenden.

Ein letztes Wort noch zur Verpflegung: Getränke und Picknick-Körbe waren natürlich als Mitbringsel nicht erlaubt. Die Kantine sollte, laut Ankündigung, Speis&Trank zu realistischen Preisen bieten. Nun gut, über diese Art von Realismus läßt sich, glaube ich, streiten. Ich würde die Preise als, na sagen wir, erschwinglich (nur Erststufler dürften Schwierigkeiten bekommen haben) bezeichnen.

FAZIT: STARD 7 war in meinen Augen ein voller Erfolg. Vielen Dank an THOMAS M. LOOCK, Inhaber einer FANTASY&SF-Buchhandlung in Hamburg, der dieses Treffen veranstaltet hat. Und: am zweiten Septemberwochenende ist Hamburg eine Reise wert. Zu STARD 8...



7) Waffenkammer

Hier werden Teile der Waffen der gorweddischen Dynastie aufbewahrt. Die Waffen sind alle mit Waffenbalsam bearbeitet worden, so daß sie noch alle in Ordnung sind. In der Truhe ist ein goldenes Kriegsbeil, das zum Kämpfen allerdings zu schwer ist (Wert: 250 Dukaten).

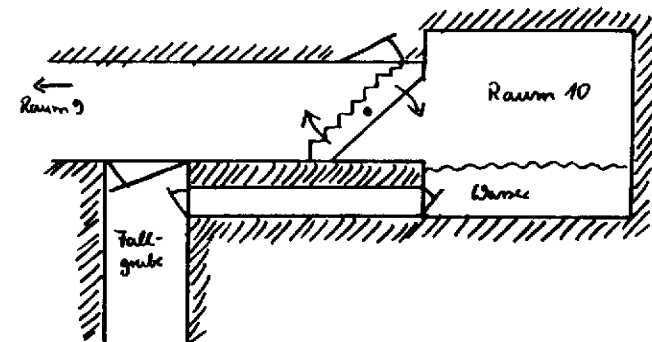
8) Grabkammer

Auf dem Thron sitzt der General der gorweddischen Truppen. Auf seinen Knien ruht ein makellos gearbeitetes Bastardschwert, das außerdem noch magisch ist. Der Griff des Schwertes wird warm, wenn sich in einem Umkreis von 100 Metern Orks befinden.

Ebene II

9) Vorräum

Der Raum hat im Osten eine Öffnung. In der Südwand befindet sich ein 0.5 Meter breiter Spalt. Der Gang zu Raum 10 hat eine Falltür. Wer sie betritt fällt hinab und nimmt 2W6-2 Schaden. Die Treppe im Gang scheint zu einer Falltür in der Decke zu führen. In Wirklichkeit ist die Treppe drehbar aufgehängt. Wenn sie oben ein Übergewicht hat, kippt sie um. Danach verhindert ein Schließmechanismus, daß die Treppe nicht zurückgekippt werden kann. Die Tür in der Decke ist eine Attrappe, die nicht geöffnet werden kann.



10) Falle

Der Raum ist insgesamt 3.5 Meter hoch, in ihm steht ungefähr 1 Meter hoch Wasser. Der einzige Ausgang ist ein kleines Türchen. Wenn es geöffnet wird, fließt das Wasser ab. Mit Schuppenpanzer oder Ritterrüstung geht es an dieser Stelle nicht weiter.



11) Grabkammer

Hier sind alle Krieger des Clanes bestattet, die aus Loyalität ihrem Clanführer in den Tod gefolgt sind (bzw. worden sind).

Vier von ihnen wurden so präpariert, daß sie jeden, der diesen Raum betritt angreifen, um ihn aufzuhalten. Ihre Werte:

Mut: 17 Angriff: 10
 Lebensenergie: 20 Parade: 10
 Rüstungsschutz: 3 Trefferpunkte: 1W+4 (Schwert)
 Monsterklasse: 18

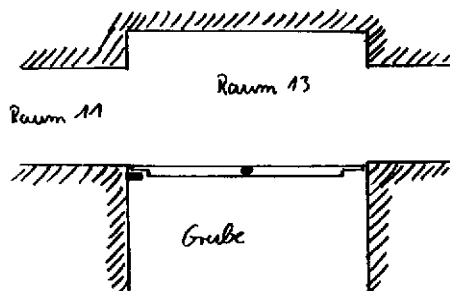
12) Grabkammer

Hier wurde der Mörder des Kindes lebendig begraben und verflucht. sein Skellet liegt auf dem Boden. Das Gitter ist magisch, damit der Geist des Mörders sein Grab nicht verlassen kann. Wenn die Helden das Gitter auf magischem Wege öffnen, materialisiert der Geist und greift die Helden an. Er ist nur mit magischen Waffen oder mit Zaubersprüchen verwundbar. Seine Werte:

Mut: 15 Angriff: 14
 Lebensenergie: 45 Parade: 12
 Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1W+6
 Monsterklasse: 35

13) Falle

Der Fußboden in diesem Raum ist drehbar gelagert, aber er klappt erst um, wenn die Mehrzahl der Helden im Ostteil des Raumes ist. Die Falle ist nicht zu entdecken, aber ein Held, dem eine GE-Probe gelingt, kann sich durch einen Sprung in Sicherheit bringen.



14) Grabkammer

Hier ruhen die restlichen Bewohner der Burg Gorweddin. Sie folgten ihrem Herrscher ins Grab, um nicht nicht vom Clan der Caer-aster unterjocht zu werden. Dieser zerstörte dann auch die Burg.

STARD 7-Rollenspiel made in Germany

Mit gemischten Gefühlen angesichts der nicht gerade berausenden Beteiligung bei den Braunschweiger Spielertagen brachen wir, das heißt 5/7tel unseres Clubs, am Morgen des 1.3.86 auf, um bei diesem Ereignis dabei zu sein. Nach einer relativ gut überstandenen Fahrt erreichten wir ohne nennenswerte Zwischenfälle (keine Rüüberbanden, Tatzelwürmer oder Oger) ausgeruht Deutschlands Tor zur Welt-Hamburg. Und da wartete auch schon die erste Überraschung auf uns. Konnte diese Schlange von zumeist Jugendlichen tatsächlich anstehen, um am frühen Morgen (etwa 9.45 Uhr!) unschuldige Orks zu Plätten?

Verwundert ob der Menschenmassen (jedenfalls im Vergleich zu den BS-Spielertagen) und Ärgerlich, weil wir uns hinten anstellen mußten, anstatt dem Vordersten ein Kriegsbeil über die Rübe zu ziehen, warteten wir auf den Einlaß. Als wir dann endlich rein durften, bekamen wir erstmal jeder einen in geschmackvollem Orange-rot gehaltenen Button. Der kluge Mann baut ja bekanntlich vor und meldet sich an, nicht wahr? Auf diesem Button stand eine Nummer und unser Vorname, so daß bei den unvermeidbaren Bekanntschaften mit anderen Rollenspielern die Frage: Ach, übrigens, wie heißt Du eigentlich? ersatzlos entfiel.

Somit bestens ausgerüstet folgten wir den Hinweisschildern und landeten schließlich in einem großen, verwinkelten und gar nicht so ungemütlichen Raum, deren Beschilderung dem Eingeweihten das Herz höher schlagen ließ: AD&D, DSA, MIDGARD etc ...

Und wir waren auch noch nicht weit gekommen, da besetzten wir sogleich eine Spielrunde: LAUF, THORIAN, DU MÖRDER! Der Clou daran war, daß das Spiel nach den uns unbekanntem und auch nicht so stark verbreiteten PALLADIUM-Regeln ablaufen sollte. Diese weisen zum Glück deutliche Parallelen zu DSA auf und stellten uns nur vor überwindbare Schwierigkeiten. Das Beste an dieser Runde war aber, daß in HAVENA, also mit dem neuen Kasten der SCHMIDT-Spiele, gespielt wurde. So bekamen wir gleich einen Einblick in den Inhalt des durch Werbung so stark angepriesenen Spielkastens, der uns auch in (fast) allen Belangen zufriedenstellte. Außerdem stellte diese Runde recht eindrucksvoll unter Beweis, daß der HAVENA-Kasten wirklich auch mit anderen Regeln und anderen Systemen als USA zu spielen ist, also ein MÜB für alle Fantasy-Rollenspiel-Clubs ist (unfähige Meister unberücksichtigt).

Natürlich waren wir daraufhin regelrecht "heiß", selbst einen HAVENA-Kasten zu haben und unsere eigenen Ideen nicht nur bezüglich des Stadtparks, der in den meisten, wenn nicht gar allen HAVENA-Abenteuern eine oder gar die Rolle gespielt hat (war das eigentlich Absprache oder Zufall?), sondern auch mit den fast 300 angegebenen und beschriebenen Orten und den



Monster

Beschreibung und Wirkungsweise : Mit diesem Wunder kann der Geweihte eines von drei Monstern einer fernen Welt beschwören. Diese Kreaturen sind absolut resistent gegen aventurische Magie und fürchten nur eine Sache: geschmiedete Waffen. Da ihre Namen sich nicht ins Aventurische übersetzen lassen, werden sie hier nach ihren hervorstechendsten Merkmale benannt.

- a). **Fratze :** Diese Kreatur ist so furchteinflößend, daß nur Krieger und Rondrageweihete sich ohne weiteres ins Kampfgetümmel stürzen. Streuner, Zwerge und Abenteurer legen vor dem Kampf eine Mutprobe +4 ab, nach der ersten Kampfrunde eine MU-Probe +3, nach der zweiten Kampfrunde eine MU-Probe +2 usw. Mißlingt eine Probe, fliehen sie. Alle anderen Heldentypen fliehen sofort. Die Fratze hat zwei undefinierbare Waffen, die sie abwechselnd benutzt.
 MU : 30 ; LE : 180 ; RS : 8 ; GST : 3 ; AT : 8 ; PA : 6 ; TP : 4W+8 / 1W+15 ; AU : 40 ; MK : 150 ;
- b). **Arme :** Dieses Wesen hat zwei Armpaare in denen es jeweils eine nichtaventurische Waffe und einen Schild hält. Dies bedeutet im Kampf jeweils zwei Attacken und Paraden.
 MU : 28 ; LE : 100 ; RA : 6 ; GST : 5 ; AT : 16 ; PA : 15 ; TP : 2W+8 / 3W+4 ; AU : 30 ; MK : 150 ;
- c). **Gift :** Dieses Untier spritzt aus jeder entstehenden Wunde eine giftige Säure. Wenn einem Kämpfer keine Geschicklichkeitsprobe gelingt, muß er 1W Schadenspunkte hinnehmen, außerdem verringert sich seine Rüstklasse um 1.
 MU : 40 ; LE : 250 ; RS : 1 ; GST : 1 ; AT : 6 ; PA : 0 ; TP : 6W ; AU : 200 ; MK : 150

Für alle drei Monster gilt, daß sie nach ihrem Ende entmaterialisieren, mitsamt ihren Waffen und Schilden. Da sie nicht von dieser Welt sind, entfällt der kritische Treffer; an seine Stelle tritt ein Bonus von 6 auf die Trefferpunkte.

Voraussetzung : meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe : +6 gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 10 Karmapunkte

Reichweite : -

Dauer : 4 Spielrunden



15) Gang

Keine Besonderheiten.

16) Namensraum

An den Wänden dieses Raumes stehen die Namen aller, die in diesen Gewölben bestattet sind. Ein Name ist mit goldener Schrift geschrieben: Hethwar von Gorweddin. Es handelt sich hierbei um den Namen des Clanführers.

17) Leerer Raum

Keine Besonderheiten.

18) Spiegelraum

In diesem Raum befinden sich sieben große Spiegel. Wenn die Helden den Raum betreten tritt aus jedem Spiegel eine furchteinflößende Gestalt, die sofort zu kämpfen beginnen. Sie sind nur zu töten, indem man die Spiegel zerstört. Die Werte:

Mut: 13

Attacke: 13

Lebensenergie: ∞

Parade: 13

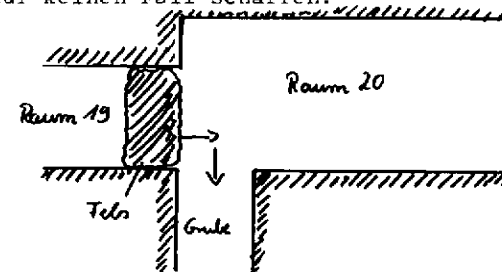
Rüstungsschutz: -

Trefferpunkte: 1W+3

Monsterklasse: 20

19) Wachraum

Auf dem Boden des Raumes ist ein Pentagramm gezeichnet. Darin wird ein Dämon gefangen gehalten. Helden die bereits das vorige Abenteuer gespielt haben, wissen, was nun zu tun ist. Wenn das Pentagramm mit einem Gegenstand aus Gold unterbrochen wird, ist der Dämon frei. Er schiebt dann den schweren Felsen weg, der den Eingang zu Raum 20 blockiert. Allein können die Helden dies auf keinen Fall schaffen.



20) Gruft des Clanführers

wenn die Helden diese Halle betreten, werden sie von zwei Gruftwächtern gnadenlos angegriffen. Hier ihre Werte:

Mut: 17

Attacke: 12

Lebensenergie: 50

Parade: 11

Rüstungsschutz: 3

Trefferpunkte: 1W+6 (Schwert)

Monsterklasse: 30



wenn die Helden die Gruftwächter besiegt haben, können sie das Schiff betreten. Es ist noch gut erhalten, und das rote Segel hängt schlief herunter.

21) Schatzkammer

In die Schatzkammer gelangt man über eine Leiter. Hier befinden sich 10 Truhen, die vor Reichtümer beinahe überlaufen. Truhe 1: 7400 Dukaten / Truhe 2: 48 Tonas 3 Karat / Truhe 3: 95 Smaragde 18 K / Truhe 4: 160 Kohdiamanten 10 K / Truhe 5: 140 Saphire 8 K / Truhe 6: 186 Opale 18 K / Truhe 7: 225 Aquamarine 2 K / Truhe 8: 95 Onyx 7 K / Truhe 9: 48 Perlen 19 K / Truhe 10: 189 Bernsteine 19 K.

22) Schrein des Clanführers

Der Clanführer liegt auf einem Altar, der ringsum mit 4026 5-karätigen Diamanten besetzt ist. Die Fläche auf der er liegt ist nochmals mit 549 12-karätigen Rubinen bestückt. Auf der Brust des Clanführers liegt die edelsteinbesetzte Scheide des Runenschwertes. Rechts vom Altar steht eine Truhe, in der sich die Krone (600 Dukaten) des Clanführers befindet. Vor dem Altar steht eine Säule in der das Runenschwert GROSSMUT steckt. Wird das Schwert herausgezogen, versinkt der Altar unwiederbringlich im Boden. Die Schwertscheide bleibt in der Luft hängen. Nun müssen die Helden nur noch herauskommen, dann haben sie es fast geschafft.

Ende des Moduls:

Wenn die Helden nach draußen kommen, werden sie plötzlich von vierzehn Reitern, worunter auch zwei Magier sind, überfallen. Die Reiter nehmen den Helden alles wertvolle ab und verschwinden dann wieder.

Einer von ihnen ruft den Helden noch zu: "Dombrass bedankt sich bei Euch"

So endet das zweite Modul des Abenteuers um das Schwert GROSSMUT. Die geplanten nächsten Teile erscheinen in den nächsten Ausgabe des Letzten Helden. Der nächste Teil lautet dann "Ein Gigant erwacht". Dort werden dann weitere Rätsel gelöst, die die Helden jetzt noch nicht verstehen können.

Als letztes können sich die Helden für das bestandene Abenteuer 200 Abenteuerrunkte gutschreiben.



Namen. Ist das Ergebnis größer als 15, glaubt das Opfer von nun an nur noch an den Gott Ohne Namen und unterstützt dessen Geweihte beim Einsatz seines Lebens.

Voraussetzung : Stoßgebet von 8 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe : gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 5 Karmapunkte pro Opfer; wird das Opfer allerdings bekehrt, erhält der Geweihte 3 Karmapunkte zurück

Reichweite : 5 m

Dauer : siehe Beschreibung und Wirkungsweise

Wahnsinn

Beschreibung und Wirkungsweise : Es gibt drei Arten von Wahnsinn:

- Das Opfer hält alle Menschen für schlecht und weiß, daß sie es töten wollen. Deshalb wird es wahrscheinlich Einsiedler werden.
- Das Opfer erkennt, daß nur ein nackter Mensch ein guter Mensch ist. Deshalb wird er nackt durch die Gegend rennen und versuchen, andere zum Nudistentum zu überreden - auch mit Gewalt.
- Das Opfer verliert den Verstand und gibt nur noch Geräusche wie bl-bl-bl von sich.

Voraussetzung : Stoßgebet von 5 Kampfrunden Dauer. Der WG entscheidet, welcher Art von Wahnsinn das Opfer verfällt.

Mirakelprobe : +2 gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 5 Karmapunkte pro Opfer

Reichweite : 10 m

Dauer : 3W20 Monate

Pestilenz

Beschreibung und Wirkungsweise : Mit diesem Wunder kann ein Geweihter einer Heldengruppe die Pest anhängen. Dazu müssen die Helden eine Probe auf ihre Konstitution ablegen, um zu sehen, ob sie befallen werden. Die Probe wird durch die Stufe des Geweihten modifiziert, außerdem dürfen Zwerge 2, Elfen und Waldelfen 4 vom Wurf abziehen. Nach zwei Tagen Inkubationszeit bricht die Krankheit aus und verursacht 2W6+5 Schadenspunkte pro Tag. Die Ansteckungswahrscheinlichkeit beträgt 30%. Eine Heilung ist schwer und kostet sicherlich 100 Dukaten.

Voraussetzung : meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer

Mirakelprobe : +5 gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 12 Karmapunkte

Reichweite : 10 m

Dauer : bis zum Tod oder bis zur Heilung

Tod

Beschreibung und Wirkungsweise : Ein mächtiges Wunder, das nur auf einzelne Personen anwendbar ist, bei einer Gruppe also nur auf einem nach dem anderen. Das Wunder setzt die Herzfunktionen außer Betrieb und wirkt deshalb nicht bei allen Monstern.

Voraussetzung : Stoßgebet von 15 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe : +10 gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 20 Karmapunkte

Reichweite : 5 m

Dauer : augenblicklich



Nahrung

Beschreibung und Wirkungsweise : Dieses Wunder bewirkt, daß der Geweihte praktisch aus dem Nichts Essen und Trinken bekommt. Die Nahrung verschwindet von irgendeinem Platz und erscheint beim Geweihten. Eine Einheit reicht für eine Person pro Tag.

Voraussetzung : intensives Gebet von 6 Spielrunden Dauer

Mirakelprobe : -5 gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 1 Karmapunkt pro Einheit

Reichweite : -

Dauer : -

Wunderschutz

Beschreibung und Wirkungsweise : Dieses Wunder schützt einen Geweihten des Gottes Ohne Namen vor den Wundern der Geweihten der Zwölfgötter.

Voraussetzung : Stoßgebet von 5 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe : -4 gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 4 Karmapunkte

Reichweite : 0

Dauer : 2 Spielrunden

Geweihtenalarm

Beschreibung und Wirkungsweise : Dieses Wunder zeigt dem Geweihten welche der anwesenden Personen Geweihte sind und wie ihre Götter heißen.

Voraussetzung : Stoßgebet von 6 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe : -5 gegen die Stufe des Geweihten

Kosten : 4 Karmapunkte

Reichweite : Sichtweite

Dauer : 10 Kampfrunden

Nebelwesen

Beschreibung und Wirkungsweise : Der Gott Ohne Namen hat kein Symboltier und wird meist als nebelhafte Wolke dargestellt. Der Geweihte hat nun die Möglichkeit, sich ebenfalls kurzzeitig in den gasförmigen Zustand zu versetzen. Hierbei kann er die Form und die Farbe (auch durchsichtig) ändern wie er will. Außerdem kann er sich in diesem Zustand bewegen wie er will, das heißt er ist unabhängig vom Wind u.ä.

Voraussetzung : Stoßgebet von 2 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe : -2 gegen die Stufe des Geweihten

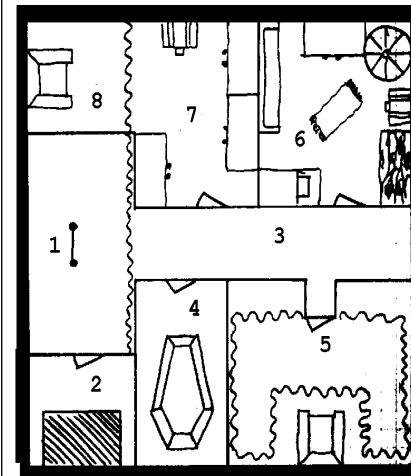
Kosten : 8 Karmapunkte

Reichweite : 0

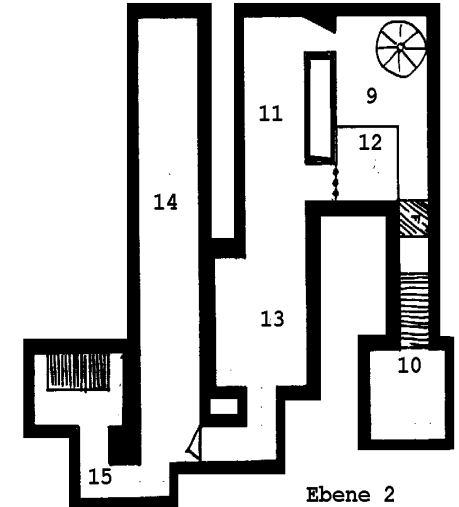
Dauer : 2 Spielrunden

Freundschaft

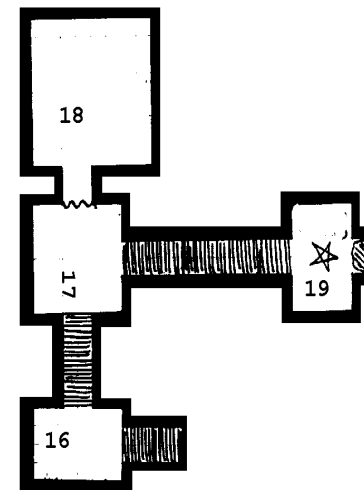
Beschreibung und Wirkungsweise : Mit diesem Wunder kann der Geweihte jede Person bekehren. Gelingt das Wunder, muß das Opfer mit W20 würfeln und seine Stufe subtrahieren. Dann wird die Stufe des Geweihten addiert. Elfen und Waldelfen dürfen von diesem Ergebnis 3 abziehen, Zwerge 5 und Geweihte der Zwölfgötter 10. Ist das Ergebnis kleiner als 6, bewirkt das Wunder nichts. Ist das Ergebnis zwischen 6 und 15, vertritt das Opfer eine Stunde lang die Interessen des Gottes Ohne



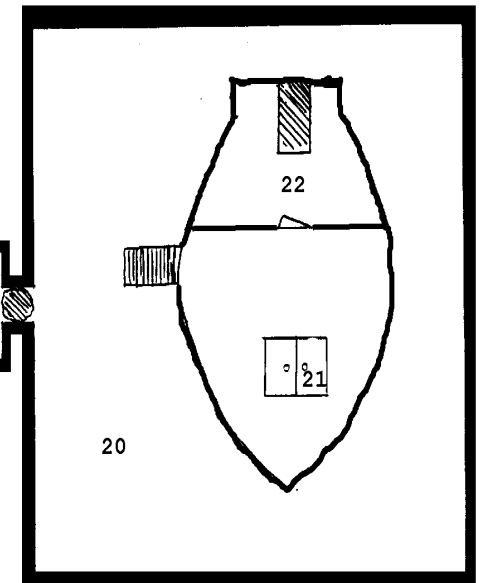
Ebene 1



Ebene 2



Ebene 3





Tränke und Elixiere:

Vorweg etwas Grundsätzliches: Für die Herstellung von Tränken und Elixieren sind keine Talentproben nötig. Wenn ein Magier oder Druiden einen bestimmten Talentwert erreicht hat, ist er in der Lage alle Tränke oder Elixiere zu brauen. Als Voraussetzung für die Herstellung dieser müssten die Magier oder Druiden ein Studium bei einem höherstufigen Magier oder Druiden absolvieren. Für neue Magier oder Druiden heißt das, sie müssen ein Studium in einer der zahlreichen Magiergilden ablegen. Hierfür benötigen sie gute Beziehungen, um einen Platz zu ergattern, und viel Geld, da so ein Studium sehr teuer ist. Vorsicht ist geboten, wenn ein Magier versucht aus Büchern die Herstellung eines Trankes zu erlernen. Nur allzu oft mußte ein Magier das Experimentieren mit dem Leben bezahlen.

Die folgende Auflistung verläuft nach folgendem Schema: Die verschiedenen Kriterien zur Herstellung der Tränke werden jeweils unter dem Trank angeführt. Auftretende Abk. müßten jedem Spieler bekannt sein. Etwaige Fragen müssen an die Redaktion gerichtet werden.

Heiltrank:

1. Voraussetzung: 8. Stufe // TAW Medizin und Gegengifte brauen 12 //
2. Zutaten: 2 Atanax // 2 Belmart // 3 Olingwurz // Wasser
3. Wirkung: Die Wirkung des Trankes richtet sich nach der hergestellten Menge, die wiederum von der Menge der Zutaten abhängt. Dieser Trank gibt 200 LP zurück. Wenn man nur die Hälfte an Zutaten nimmt, vermindert sich auch die Wirkung um die Hälfte.
4. Dauer: 8 SP
5. Kosten: 200 Dukaten (jedem Magier ist es selbst überlassen, ob er seine Arbeitszeit auf den Preis draufschlägt.)
(Dauer meint Herstellungszeit)

Unverwundbarkeitselixier:

1. Voraussetzung: 15. Stufe // TAW Medizin und Gegengifte brauen 18 //
2. Zutaten: 1 Belmart // 2 Donf // Menchal (1 Kaktus) // 1 Liter Basiliskenblut //
3. Wirkung: Wer von diesem Elixier trinkt, ist gegen jede Art von Gift immun, auf Lebenszeit. Schadenspunkte durch Waffen haben nur noch die halbe Wirkung, d.h. aber nicht, daß der Held, der aus 100 Meter Höhe abstürzt, den Sturz überlebt.
4. Dauer: 1 Tag
5. Kosten: 72 Duk. o. Basiliskenblut. Als Obergrenze für den Preis sollten 1000 Duk. gelten, wobei die Gefahrenzulage für die Beschaffung inbegriffen ist.
(sehr selten)



Priester sind die einzigen, die diese Waffe führen können, da es der Gott Ohne Namen ist, der die Verdopplung der Schneide hervorruft. Dieser Vorgang ist kein Wunder, dementsprechend muß der Priester auch keine Probe ablegen. Allerdings kostet ihn jeder Kampf einen Karma-punkt. Diese Göttertöter stammen ebenfalls von der schon erwähnten versunkenen Welt.

Im Streben nach der Vernichtung der Zwölfgötter handelt der Gott Ohne Namen nach dem Motto: der Zweck heiligt die Mittel. Seine Geweihten und Priester dürfen lügen, betrügen und morden. Nach außen hin dürfen sie sogar ihren Gott verleumden, nicht aber innerlich. So dürfen sie zum Beispiel nie ihr Kopfhair wachsen lassen oder ihren Bart abrasieren, wohl aber dürfen sie ihren Bart mit einem Tuch oder ihre Glatze mit einer Perücke verdecken.

Die Priester und Geweihten des Gottes Ohne Namen sind zwar fast in ganz Aventurien verbreitet, doch sie leben nur im Untergrund. Versteckte Tempel gibt es nur im Südwesten.

Die Geweihten des Gottes Ohne Namen erhalten bei ihrer Weihe 20 (!) Karma-punkte und eine Kopfrasur. Nach jedem Stufenaufstieg erhalten sie automatisch 2 KP. Dafür entfallen aber Karma-punkte für mögliche Bekehrungen, denn die Geweihten müssen natürlich im Untergrund bleiben. Der Gott Ohne Namen hat andere Möglichkeiten, seine Glaubensgemeinde zu erweitern: Entführung und Gehirnwäsche. Ansonsten sind die Geweihten des Gottes Ohne Namen wie die Geweihten der Zwölfgötter zu führen, und müssen sich zum Beispiel entscheiden, ob sie die Karma-energie oder die Lebensenergie um 1WS Punkte erhöhen wollen.

Die Wunder der Geweihten des Gottes Ohne Namen :

Prinzipiell ist zu sagen, daß der Gott Ohne Namen alle Wunder seiner Geweihten gelingen läßt. Doch da er sich vor den Zwölfgöttern im Verborgenen hält, erreichen ihn nicht alle Bittgesänge, dies entscheidet natürlich die Mirakelprobe. In der Praxis bedeutet dies, daß der Zorn des Gottes durch das Scheitern eines Wunders niemals hervorgerufen werden kann. Außerdem kosten nur gelungene Wunder Karma-punkte.

Kommunikation

Beschreibung und Wirkungsweise : Dieses Wunder entspricht der Wunderbaren Verständigung der Geweihten der Zwölfgötter.
Voraussetzung : meditatives Gebet von 1 Spielrunde Dauer
Mirakelprobe : -6 gegen die Stufe des Geweihten
Kosten : 3 Karma-punkte
Reichweite : beliebig
Dauer : beliebig

Lebensenergie

Beschreibung und Wirkungsweise : Dieses Wunder bewirkt, daß der Geweihte, und nur er, 20 Lebenspunkte bekommt; Gifte bis zur 8. Stufe werden neutralisiert.
Voraussetzung : Stoßgebet von 2 Kampfunden Dauer
Mirakelprobe : -5 gegen die Stufe des Geweihten
Kosten : 6 Karma-punkte
Reichweite : 0
Dauer : augenblicklich



DIE GEWEIHTEN DES GOTTES OHNE NAMEN

Die Geweihten des Gottes Ohne Namen sind reine Nichtspielercharaktere, das heißt er kann nicht von einem der Spieler geführt werden. Der Meister kann diese Geweihten zur Auflockerung des Abenteuers am Rande mit ins Spiel bringen, kann sie aber ebenfalls in den Mittelpunkt eines Szenarios stellen.

Der Gott Ohne Namen will eines Tages ganz Aventurien beherrschen. Um dieses Ziel zu verwirklichen, versucht er die Zwölfgötter und ihre Geweihten zu vernichten. Dementsprechend ist die Auflage seiner Geweihten, niemals eine Gelegenheit die Zwölfgötter und ihre Geweihten zu schädigen auszulassen.

GESCHICHTE : Vor vielen tausend Jahren war der Gott Ohne Namen der oberste Gott einer Welt, die viele tausend Meilen westlich von Aventurien lag. Der Gott Ohne Namen war hart und ungerecht. Ihm unterstanden drei Götter, deren Funktionen mit denen der aventurischen kaum zu vergleichen waren. Das Ende dieser Welt war gekommen, als die drei Untergötter den Gott Ohne Namen stürzten und ein Götterkampf begann, der einige hundert Jahre dauerte und mit dem Tod der drei Untergötter sowie dem Untergang der Welt endete. Der Gott Ohne Namen überlebte schwerverletzt.

Als der Gott Ohne Namen nach Aventurien kam beschloß er, hier als oberster Gott zu herrschen. Doch schnell mußte er erkennen, daß es hier schon Götter gibt, die ihre Vormachtstellung nicht freiwillig aufgeben würden. Da seine Macht durch die Kämpfe verringert worden war, zog er es vor, die direkte Konfrontation zu vermeiden und die Zwölfgötter auf andere Art zu schwächen. So suchte er sich passende Aventurier (keine Aventurierinnen !), die er zu seinen Priestern und Geweihten machte. Dabei formte er seine Gläubigen nach dem Abbild der Menschen seiner alten Welt: Männer in Purpur mit Glatze und Bart. Und damit sie eine Chance gegen die Geweihten der Zwölfgötter haben, rüstete der Gott Ohne Namen seine Gefolgsleute mit speziellen Fähigkeiten, Waffen und Wundern aus.

Fähigkeiten und Waffen: Die Priester und die Geweihten des Gottes Ohne Namen sind auf göttliche Weise völlig resistent gegen Krankheiten und Infektionen.

Die Geweihten bevorzugen im Kampf meist das Kurzschwert oder einen Dolch, wohingegen die Priester eine Waffe führen, die sonst niemand in ganz Aventurien zu führen vermag: der sogenannte Göttertöter.

Der Göttertöter ist zuerst ein normales Schwert, konzentriert sich der Priester aber eine Kampfrunde, so verwandelt sich das einschneidige Schwert in ein zweischneidiges. Beide Schneiden sind parallel angeordnet, im Abstand von 6 cm. Der Priester hat mit dieser Waffe eine Attacke und eine Parade; sie kann durch eine gelungene Parade ganz pariert werden. Falls eine Attacke nicht pariert werden kann, wird diese Waffe wie zwei Schwerter behandelt, das heißt die Trefferpunkte betragen $2 \times (1W+4)$. Der Körperkraftbonus wird ebenfalls verdoppelt, ein Priester mit Körperkraft 13 zum Beispiel erzielt mit dieser Waffe $2 \times (1W+5)$ Trefferpunkte. Da diese Waffe sehr schwer zu führen ist, sind die Mali entsprechend hoch: 18-KK auf AT und 19-KK auf PA. Die



KK-Elixier:

1. Voraussetzung: 5. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 9 //
2. Zutaten: 2 Finage // Pfeffer // Wasser // Rattenblut // Haut der Viper //
3. Wirkung: Erhöht den KK-Wert um 7, und zwar 5 SP lang.
4. Dauer: 1SP
5. Kosten: 16-20 Duk.

GE-Elixier:

1. Voraussetzung: 5. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 9 //
2. Zutaten: 2 Finage // Alkohol // Wasser // Salamanderhaut //
3. Wirkung: Erhöht den GE-Wert um 7, und zwar 5 SP lang.
4. Dauer: 1SP
5. Kosten: 16-30 Duk.

MU-Elixier:

1. Voraussetzung: 5. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 9 //
2. Zutaten: 2 Finage // Alkohol // Wasser // Haischuppen // Eberzahn //
3. Wirkung: Erhöht den MU-Wert um 7, und zwar 5 SP lang.
4. Dauer: 1SP
5. Kosten: 16-30 Duk.

CH-Elixier:

1. Voraussetzung: 5. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 9 //
2. Zutaten: 2 Finage // Quellwasser // Löwenhaare //
3. Wirkung: Erhöht den CH-Wert um 7, und zwar 5 SP lang.
4. Dauer: 1SP
5. Kosten: 16-35 Duk.

KL-Elixier:

1. Voraussetzung: 5. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 9 //
2. Zutaten: 2 Finage // Wasser // Gehirn der Fledermaus //
3. Wirkung: Erhöht den KL-Wert um 7, und zwar 5 SP lang.
4. Dauer: 1SP
5. Kosten: 16-20 Duk.

Die fünf zuletzt genannten Elixiere sind in jeder größeren Stadt zu kaufen. Die letzte Entscheidung, ob es ein Elixier gibt, fällt aber trotzdem immernoch der Meister.



Fliegenstrank:

1. Voraussetzung: 8. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 10 //
2. Zutaten: Adlerblut // Falkenfedern // Gemisch aus Blütenstaub und Bienenwachs // Wasser // Schuppe des Baumdrachen //
3. Wirkung: Durch den Trank kann man 7 SP lang fliegen, und zwar mit der gleichen Geschwindigkeit, wie in Aventurien.
4. Dauer: 8SP
5. Kosten: 15-? Duk.

Schlafgift:

1. Voraussetzung: 6. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 9 //
2. Zutaten: 2 Shurinknollen // Wurzel des Kukris // Wasser //
3. Wirkung: Das Gift versetzt den Betroffenen in einen zweitägigen Tiefschlaf. Ob das Gift wirkt hängt von der Konstitution des Opfers ab, z.B. hat das Gift bei einem Drachen keine Wirkung. Jedes Opfer sollte eine Probe auf seine Konstitution machen. Wenn sie gelingt, hat das Gift 3/4 seiner Wirkung verloren. Wenn eine +5 Probe gelingt, verfällt die Wirkung.
4. Dauer: 8.SP
5. Kosten: 20 Duk.
(auch als Pfeilgift)

Friedenswasser:

1. Voraussetzung: 8. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 10 //
2. Zutaten: Gewürze // Haare eines Magiers // Horn des Einhorn //
3. Wirkung: Wer das Friedenswasser trinkt, zerstört zuerst seine Waffen und versucht danach die Waffen der sich in der Umgebung aufhaltenden Helden zu zerstören. Außerdem wird sich der betreffende zwischen Kämpfende stellen, um sie vom Kampf abzuhalten. Die Wirkung hält 10SP an.
4. Dauer: 1USP
5. Kosten: 10-? Duk.

Berserkertrank:

1. Voraussetzung: 10. Stufe // TAW Gifte und Tränke brauen 12 //
2. Zutaten: Gewürze // Marublut // Su'ura // Eier der Piranhas //
3. Wirkung: Wer von dem Trank trinkt, verfällt in ein Kampftraum, der ihn in eine Kampfmaschine, und zwar 20 KR lang. Hierbei macht der betreffende auch nicht vor seinen Freunden halt.
4. Dauer: 8SP
5. Kosten: 60-100 Duk.



HEILUNGSZAUBER

Beschreibung und Wirkungsweise: Es gibt zwei Heilungszauber für Druiden, zum einen einen Zauber, mit dem man Brüche heilen kann und zum andern einen Zauber, mit dem man abgerissene Gliedmaßen wieder anzaubern kann.

Beide Zauber verlangen vom Druiden einen Ausgleich, das heißt zum Beispiel, daß ein anderer Knochen gebrochen werden muß, um den einen zu heilen. Für diesen Ausgleich reichen allerdings auch Tiere aus.

Zaubertechnik: Die Zaubertechnik ist verhältnismäßig einfach, denn der Druiden braucht sich lediglich zwei Spielrunden lang auf die Heilung zu konzentrieren, danach schafft er den Ausgleich und alles ist vorbei. Bei der Heilung von abgerissenen Gliedmaßen ist allerdings noch zu beachten, daß das abgerissene Körperteil neben die Wunde gelegt werden muß, und daß das Körperteil höchstens eine Woche lang ab sein darf.

Kosten: 9 ASI

Reichweite: -

Dauer: permanent

WACHSENDE KÖRPERTEILE

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber können die Druiden ihren Mitmenschen das Leben schon ganz schön schwer machen, denn er erlaubt ihnen, Körperteile von anderen Menschen um 200 % wachsen zu lassen, und wer läuft schon gern mit einer überdimensionalen Nase herum? Dieser Zauber kennt eigentlich nur eine Regel, und die besagt, daß das erwählte Körperteil nicht mehr als 50 % des ganzen Körpers ausmachen darf.

Zaubertechnik: Der Druiden konzentriert sich ganz kurz auf das Körperteil, das in wenigen Augenblicken wachsen soll, ruft ganz laut "wachse" und alles ist geschehen. Das Opfer kann sich nicht gegen diesen Zauber wehren, und auch Magier versuchten bisher vergeblich einen Schutz vor diesem Zauber zu finden. Aber ein Trost bleibt den Opfern, denn bisher ist es den Druiden noch nicht gelungen einen solchen Zauber zu entwickeln, der die Körperteile auf ewig wachsen läßt.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 15 Meter

Dauer: 1W20 Tage



WIEDERBELEBEN

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber ermöglicht es dem Druiden, Tote wieder zum Leben zu erwecken. Der Tote darf dabei nicht länger als zwei Tage tot sein; ist er es doch, wird er zwar wiederbelebt, aber gleichzeitig verwandelt er sich in eine wilde Bestie (MU: 22 LE: 100 RS:4 AT: 12 PA: 12 TP: 2x3W+4 MK: 60), die alles daran setzt, die Mitglieder seiner letzten Abenteuergruppe zu finden und zu vernichten. Der Druide wird von der Bestie nicht angegriffen. Wenn der Zauber gelingt, fallen Wiederbelebter und Druide in einen siebentägigen Tiefschlaf. Der Wiederbelebte hat nach dieser Woche seine volle Lebensenergie, und auch der Druide ist vollkommen erholt.

Zaubertechnik: Der Tote wird auf die Erde gelegt. Danach muß der Druide sieben kleine Tiere sachgerecht töten und ausweiden und sie in Form eines Heptagrammes (Siebeneck) um den Toten herum hinlegen. Anschließend zeichnet er ein Pentagramm und stellt sich hinein. Nun muß er sich sieben Stunden lang konzentrieren und seinen Zauber bewirken, woraufhin er in einen siebentägigen Schlaf fällt, bei dem er nicht gestört werden darf. Wird er es doch, so besteht eine 15% ige Gefahr, daß der Druide stirbt.

Kosten: 45 ASP

Reichweite: -

Dauer: permanent

Bemerkung: Da dies ein recht gefährlicher Zauber für den Druiden ist, kann man davon ausgehen, daß er eine dementsprechende Bezahlung verlangen wird. Dieser Preis liegt ungefähr bei 500 Dukaten. Übrigens sollte der Druide diesen Zauber an einem Ort durchführen, den sonst niemand finden kann, denn es ist schon geschehen, daß geldgierige Helden, den Druiden, der sich gerade im Tiefschlaf befand, einfach umgebracht haben, weil sie den Preis nicht bezahlen wollten.

SCHWEBEN

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber ermöglicht es dem Druiden zwanzig Zentimeter über "festen" Boden zu schweben. Er kann damit auch andere Personen schweben lassen, nur können die sich dann nicht mehr fortbewegen.

Zaubertechnik: Gibt es eigentlich nicht, denn bereits der Wunsch löst den Zauber aus.

Kosten: 6 ASP/Person

Reichweite: 10 Meter

Dauer: 4 Spielrunden



Unsichtbarkeitselixier:

- 1.Voraussetzung:10.Stufe//TAW Gifte und Tränke brauen 12//
- 2.Zutaten:Atanax//Belmart//Kalubo//Federn//Drachenschuppen//Fledermausflügel
- 3.Wirkung:Der Trank macht den Helden 4 SR unsichtbar.
- 4.Kosten:32 Duk.
- 5.Dauer:6 SR

Verwandlungselixier:

- 1.Voraussetzung:8.Stufe//TAW Gifte und Tränke brauen 10//
- 2.Zutaten:Yagan//2 Donf//Werwolfhaare//Vampirblut//Wasser
- 3.Wirkung:Der Trank verwandelt den Helden in das Geschöpf, an das der Held in dem Augenblick denkt.
- 4.Kosten:52 Duk.
- 5.Dauer:8 SR

Die zuletzt genannten Tränke sind nur bei höherstufigen Magiern zu finden. Jedem Magier ist es selbst überlassen, den Geschmack des Trankes zu beeinflussen. Insofern können auch keine Festpreise, wie für Edelsteine, gegeben werden. Preisunterschiede müssen in Kauf genommen werden. Die angegebenen Kosten geben den Mindestpreis an.

Ich trauere um

M Ä N K H E L E K

Er war ein guter Bruder und ein verlässlicher Kamerad. Die, die ihn kannten wußten, daß er niemandem etwas antun konnte. Er wurde getötet von einem bespissem Zwergenarsch namens Gorgalon: G wie Giftzweig, U wie Orgasmuschwierigkeiten, R wie Rattenhirn, G wie Gartenzweig, A wie Affenfurz, L wie Leopardentimmel, O wie Überspinner, N wie Nilpferdpisse.

Dieser Ausschiß Ingerimma ermordete meinen ehrenwerten Bruder hinterrücks auf feigste Art.

Wer mir den Schadel dieser Zwergenkakerlake bringt erhält 200 Dukaten bar auf die Hand.

Krepiere Ingerim, Gott des Abschaums!

Der heilige Zorn Ainaróth



Monster und Fallen

Statuenfalle

Genau in der Mitte des betreffenden Raumes steht auf einem Sockel eine kleine, goldene Statue (Zwerge an die Front!). Der habgierige Held wird sicher als erstes diese wunderschöne(?) Statue an sich nehmen, woraufhin in allen Türrahmen dieses Raumes schwere Eisenplatten nach unten fallen, die von den Helden ummöglich geöffnet werden können. Doch wenn unsere tapferen Recken die Wände absuchen (Meister, lass sie erstmal ein wenig zappeln, das erhöht den Reiz der Sache), so finden sie ein kleines Geheimfach, das der Meister ihnen auch nicht vorenthalten sollte. Denn darin werden die Helden voller Freude einen Hebel finden, klein zwar, doch er erfüllt seine Funktion. Und eben diese wird den Helden weniger behagen. Denn kaum ist das unvermeidliche Umlegen des Hebelchens erfolgt und die Helden erwarten das Öffnen der Türen, so strömt durch hunderte kleiner Löcher Giftgas in den Raum, das die Helden pro Spielrunde 2W+4 Schadenspunkte kostet.

Aber wie jede gute Falle hat auch diese einen Schwachpunkt: die Helden haben eine Möglichkeit zu entkommen. Dazu müssen sie nur die Statue um 180 Grad drehen. Und siehe da, die Türen öffnen sich...

Grubenfalle

Hier gehen die Helden über einen kurzen Gang zu einer Tür, um diese zu öffnen. Nachdem sie das getan haben, werden sie sofort feststellen, wohin sie geraten sind, denn der Raum besteht aus einer einzigen, etwa 10 Meter tiefen Grube, in der wahlweise zwei Höhlendracachen, die auf ihr Frühstück warten, ein Schwarm Piranhas, die die Helden zum Fressen gern haben oder andere lustige Exemplare der Aventurischen Fauna warten.

Meister, nicht ärgern, daß die Helden diese Falle sofort entdecken! Jetzt kommt der Clou: Natürlich werden die Helden versuchen, im Gang zu bleiben, doch man soll's ihnen ja nicht zu leicht machen. Denn der Gangboden fängt nun an, sich zu heben und verwandelt sich so in eine tödliche Rutschbahn, da er am Rand der Grube unten bleibt. Damit diese Falle wirkt, muß natürlich die andere Gangseite vor einer jetzt verschlossenen Tür enden. Oder, was noch einfacher wäre: die Tür geht nach innen, also zum Gang hin, auf. Hebt sich der Boden, kann sie nicht mehr geöffnet werden. Nach einer Spielrunde können sich die Helden nur noch mit einer Kraftprobe halten, die mit zunehmender Dauer immer schwieriger wird.

Und nun der Ausweg: sehen sich die Helden besser um, entdecken sie vor der Tür auf der anderen Grubenseite eine 1x1m große Plattform und über der Tür und auch über der Tür auf ihrer Seite jeweils einen schweren Eisenhaken. Ein Seil ist also der Ausweg. Hat die Heldengruppe kein Seil dabei, werden sie bald schmerzhaft an ihre Leichtsinnigkeit erinnert.



Magieecke

In dieser Ausgabe soll der Druide, der vielleicht in dem erst vor kurzem im Mäuschen Verlag erschienenen Buch der Regeln 3, ein wenig zu kurz gekommen ist, auf seine Kosten kommen, denn diesmal werde ich vier neue Druidenzauber behandeln.

FLUCH DER VERWANDLUNG

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber ist es dem Druiden möglich, einen Menschen derart zu verfluchen, daß er sich entweder am Tag oder in der Nacht in irgendein Tier verwandelt.

Man kann diesen Fluch natürlich wieder aufheben. Man braut dafür einen Tee aus den Blütenblättern der Weißrose, die ausschließlich in den Urwäldern des Südens wachsen. Wenn dieser Tee dann in einer Vollmondnacht getrunken wird, hat man sich des Fluches entledigt.

Zaubertechnik: Der Druide muß den vollständigen Namen des Opfers mit dem Blut eines Riesenlindwurmes auf ein Pergament, das aus den Kokons der Drachenspinne (siehe unten) gemacht worden sein muß, schreiben und dieses Pergament dann in ein Pentagramm aus Löwenblut legen. Dann konzentriert er sich drei Spielrunden lang auf das Opfer, auf die Tageszeit, in der sich das Opfer verwandeln soll und auf das Tier, in das das Opfer verwandelt werden soll. Danach muß er mit dem Mittelfinger der rechten Hand über die Linien des Pentagramms fahren, dann ist das Opfer verflucht.

Kosten: 40 ASP

Reichweite: unbegrenzt

Dauer: siehe Beschreibung und Wirkungsweise

Bemerkung: Die Drachenspinne lebt in allen Gebirgen Aventuriens. Sie sind ungefähr so groß wie ein sehr großer Kürbis und ihr fetter Körper ist über und über mit Schuppen bedeckt. Sie spinnt riesige Netze in Höhleneingängen und baut alle fünf Jahre einmal einen Kokon, aus dem dann nach dreizehn Monaten 5-8 neue Drachenspinnen kommen. Während der ganzen Zeit paßt die Mutter auf den Kokon auf. Sie greift jeden an, der sich zu nahe heranzwagt. Wenn die Spinnenjungen geschlüpft sind, fressen sie sofort den Kokon auf. Die Werte der Spinne:

MU: 18 LE: 20 RS: 6 AT: 9 PA: 7 TP: 1W+4 MK: 25

wenn ein Held Schaden nimmt, muß ihm eine Konstitutionsprobe +5 gelingen, sonst stirbt er an dem tödlichen Gift der Spinne.