

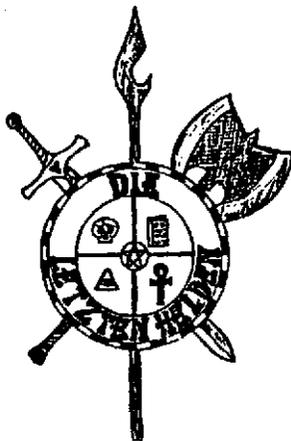
25 Jahre Der Letzte Held

Wer braucht schon eine Clubzeitschrift. Das lassen wir mal besser sein. Doch dann setzten sich Gerd Böder und Andreas Michaelis zusammen und ersannen den ersten Letzten Helden.

Im September 1985 wurde der erste Letzte Held fertig. Damit begann für uns eine bewegte Rollenspielzeit, in der wir manches Abenteuer geschrieben, viele Freunde getroffen und ungezählte Fanzines gelesen haben.

25 Jahre nach der Nummer 1 wollen wir all denen, die einmal erfahren wollen, was da in den 80er Jahren auf dem Fanzine-Markt erschienen ist, zumindest die alten Letzten Helden noch einmal präsentieren.

Hierfür wurden die alten Texte eingescannt und lediglich mit einer neuen Borte versehen.



Somit erscheinen noch einmal die Originaltexte.

Was als *Clubzeitschrift des Clubs "Die Letzten Helden"* begann, wurde erst zum *Fanzine für DSA-Spieler* und schließlich zum *Magazin für Rollenspieler*



Fanzine für DSA - Spieler



November 2010 • 26. Jahrgang

1,50 Euro



Vorwort zur Neuauflage

Ein paar Worte zu DLH 7

Während die Nummer 6 schon Artikel hatte, die mit dem Computer (Schneider 464) geschrieben worden waren, stellt die siebte Ausgabe unseres Heftes auf diesem Gebiet etwas ganz neues dar. Alles wurde erstmals mit dem Computer geschrieben, was zum Glück recht reibungslos verlief, denn uns standen gleich drei dieser Geräte zur Verfügung.

Wenn ich an die Nummer 7 denke, dann fällt mir immer wieder ein, wie schwierig es damals war, Kopierer zu finden, die für so etwas geeignet waren, ohne ein Höllengeld zu kosten. Und so fuhren wir mit den frisch ausgedruckten Blättern zu einem Verwandten von Frank, der einen Kopiergerät im Keller stehen hatte. Es war eine Mordsarbeit, die 30 Hefte zu produzieren, wobei nach dem Kopieren das Klammern stand. Wir waren ja nur im Besitz handelsüblicher Tacker, mit denen man vielleicht A7 Hefte hätte klammern können. So ramnten wir die Klammern durch die Hefte in den Teppich, um sie dann manuell umzubiegen - ein echter Spaß.

Zum Glück fanden wir dann irgendwann einen Kopierladen, der doppelseitig kopieren und gleichzeitig sortieren konnte. Zudem verfügten sie über ein Klammergerät, das auch eine Mittelheftung ermöglichte, ohne sich die Finger blutig zu pieksen.

Um Platz zu sparen, wurden die Pläne für das Abenteuer auf eine Seite gedruckt, ansonsten ist alles so wie im Original.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt	2
Original Inhalt	3
Original Vorwort	4
Original Impressum	4
Die Gruft des Magiers	5
Die Druiden	14
Talente	20
Die Geweihten des Boron	21
Magieecke Geisterbeschwörungen	24
Der lange Weg Story	26
Havena-Ergänzungen	28
Das Bordell der Valeria Mardov	28
Pevendiek Prunzel	32
Jahresrückblick	33
Rollenspieler Brutal	34
Impressum	35
Vorschau auf Nr. 8	35



Vorschau auf Nummer 8

Havena-Extra

2 Abenteuer
Das Gasthaus Walfisch
Religion und Glaube in Havena
Kräuterlanden
Story
Das Fürstentum Albernia
Havenas Außenhandel
Rollenspieler Brutal

Der Letzte Held 7,

November 2010

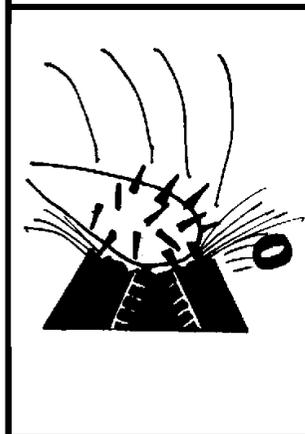
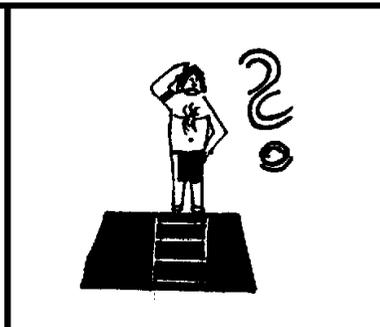
Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Carsten Gillner, Gerd Böder und Frank Jäger

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.



ROLLEN- SPIELER BRUTAL



M: "DU BEKOMMST EINEN ARMBRUSTBOLZEN IN DIE SCHULTER!"

S: "O.K.! DANN BLUTE ICH JETZ DEN GANG VOLL!"

5 min später

S: "MENSCH, ICH BLUTE!"

M: "JA JA!"

5 min später

S: "ICH BLUTE IMMER NOCH!"

M: "NEIN, DU BIST VERBLUTET!"

S: "?"



DER LETZTE HELD

Clubzeitschrift des Clubs
"Die Letzten Helden"

Nr. 7
Oktober 1986
November 1986

INHALT

Vorwort.....	4
Die Gruft des Magiers (Modul).....	5
Die Druiden.....	15
Talente.....	21
Die Geweihten des Boron.....	22
Magieecke.....	25
Der lange Weg (Story).....	27
Havenaergänzung.....	29
Jahresrückblick 1986.....	34
Rollenspieler Brutal.....	35

KONTAKTADRESSEN:

DIE LETZTEN HELDEN
Andreas Michaelis
Ernst-Amme Str. 14
3300 Braunschweig
Tel: 0531/500792

Gerd Böder
Am weißen Kamp 5a
3300 Braunschweig
Tel: 0531/54644



Vorwort

Willkommen zur siebenten Ausgabe unseres offiziellen Clubmagazins "Der Letzte Held".

Ersteinmal herzlichen Dank an all diejenigen, die uns geschrieben haben.

In diesen Briefen tauchte oft der Wunsch auf, eine ältere Ausgabe dieses Magazins zu bestellen. Leider ist dies aus technischen Gründen nicht möglich.

Also: DLH 1-5 sind definitiv nicht mehr zu beziehen !

Ich hoffe, Ihr seid mit dem Inhalt dieses DLH zufrieden.

Wenn nicht schreibt uns eine Kritik mit Euren Verbesserungsvorschlägen.

Schickt uns aber auch andere Sachen, die Ihr als für uns interessant betrachtet (Artikel, Zeichnungen...).

Wir freuen uns über jeden Brief und werden diesen auch sorgfältig bearbeiten, denn schließlich wird dieses Magazin zu einem großen Teil für Euch gemacht; und deshalb habt Ihr unserer Meinung nach auch ein gewisses Recht auf Mitgestaltung.

Bevor Ihr uns aber kritisieren könnt müßt Ihr ersteinmal diesen DLH lesen; dazu wünsche ich Euch viel Spaß.

-Gerd Böder-

IMPRESSUM:

Vorwort, Der lange Weg, Die Geweihten des Boron: Gerd Böder/ Die Gruft des Magiers: Carsten Gillner/ Rollenspieler Brutal: Frank Jäger/ Die Druiden, Talente, Magieecke, Jahresrückblick: Andreas Michaelis, Havenaergänzung: Frank Jäger und Andreas Michaelis
Titelbild aus Verschollen in Al'Anfa von Ina Kramer

(c) by MAUSCHEN VERLAG 1986



JAHRESRÜCKBLICK

Anfang des Jahres kam DER LETZTE HELD Nr.2 heraus, damals war unsere Zeitschrift noch etwas einfacher gehalten, und auch unser Club war nichts weiter als ein einfacher DSA-Club, der Spaß am Spielen hatte. Seit damals hat sich einiges geändert.

Im März fuhren wir zu Stard 7 nach Hamburg, das größte Treffen von Rollenspiel- und Fantasyfreaks. Dort trafen wir zum zweiten Mal Frank Lassack, der uns gleich den neu herausgekommenen Havenakasten schenkte, denn inzwischen waren wir Regionalmeister des Schwarzen Auges geworden. Das Treffen gab uns neue Ideen, und von nun an spielten wir ganz anders. Regelmäßig brachten wir nun den letzten Helden heraus (diese Ausgabe erscheint aufgrund technischer Gründe etwas später, da unser Drucker ausgefallen war).

Wir begannen, uns neue Regeln auszudenken und unser Spiel zu erweitern, so daß unsere Spielabende immer interessanter wurden. Wir sahen uns auch nach neuen Spielen um, und so entdeckten wir TALISMAN und WARLOCK, aber auch die deutsche Ausgabe von DUNE und das Spiel GRAN.

Im Sommer begannen wir dann schließlich auch mit einem neuen Rollenspiel, das unser Interesse geweckt hatte: TRAVELLER. Leider haben wir es noch nicht so oft gespielt, da noch nicht alle von uns alle Regeln beherrschen. Aber wir beschlossen, daß es ein gutes Spiel sei.

Dies war die Zeit, in der immer Leute nach unserem BUCH DER REGELN 3 gefragt hatten, das wir allerdings nicht mehr druckten, da es bereits überholt war. Wir mußten eine Lösung finden, und wir fanden eine. Wir schufen DEN LETZTEN HELDEN EXTRA, von dem bereits eine Ausgabe existiert. Es handelt sich dabei um das Magiesystem, das wir uns ausgedacht hatten. An dieser Stelle möchte ich auch gleich die Nummer 2 ankündigen, die alles über die Zwölfgötter enthalten wird.

Danach kam Stard 8, wo wir natürlich present waren, genauso wie beim Rollenspielertreffen in Bremen.

Dann ging es zu den Spielertagen nach Essen, wo wir unseren Job als Regionalmeister wahrnahmen, und unter anderem ein Turnier mit durchzogen. Weiterhin stellten wir das Kampfsystem des Aventurischen Boten vor, nach dem wir seit einiger Zeit spielen. Aber Essen brachte uns auch noch etwas anderes, nämlich neue Sachen in unserem Spielvorrat. Wir kauften jede Menge LOST WORLDS Charaktere und das Rollenspiel BUSHIDO. Weiterhin erstanden wir HARN, einen kleinen Kasten, der eine ganze Welt beinhaltet. Leider sind dies alles Spiele in englischer Sprache, so daß sie noch nicht zum Einsatz kamen.

Die nächste Aktion waren dann die Niedersächsischen Spielertage in Braunschweig, wo wir mehrere Spiele der Firma Schmidt Spiele vorstellten. Unter anderem veranstalteten wir auch noch ein DSA-Turnier, das recht gut bei den Spielern ankam. Bei diesen Spielertagen entstand auch die Idee einer Braunschweiger Fantasygilde, die bereits gegründet ist (mehr davon in der nächsten Ausgabe).

Letzter Punkt in diesem Jahr war dann Stard 1 in Düsseldorf, was unsere Kasse wieder ein kleines Loch brachte, denn wir kauften 10 Hefte der ENCYCLOPEDIA HARNICA, einer Ergänzung zu HARN.

Das war eigentlich alles des Jahres 1986, aber es geht weiter, denn schon im Februar 1987 finden die Herner Rollenspielertage statt, und schließlich ist da noch die Spielwarenmesse in Nürnberg.



und er sollte es besser nicht wagen, in dieses Bordell zurück zu kehren.

Verhältnisse:

Die Rahja-Priester und die Kurtisanengilde sind nicht erbaut von diesem Bordell, schon seit dessen Gründung versuchen es die beiden Organisationen zu beseitigen, aber immer ohne Erfolg. Ein Grund für diese Mißerfolge sind wahrscheinlich einige reiche Kapitäne aus dem Rat der Kapitäne, die hier regelmäßig anzutreffen sind.

Bordell VALERIAS B: 7 A: / Q: / P: 5 Bemerkung: keine

PAVENDICK PRUNZEL

"MALER- UND BILDHAUERMEISTER"

Pavendick Prunzel bezeichnet sich selbst als begnadeten Künstler, was er zweifellos auch ist, denn all seine Arbeiten sind von makelloser Qualität und finden immer einen Abnehmer.

Sein Haus und seine Werkstatt liegen im Hafenviertel, nicht weit vom Bordell VALERIAS. Als der heute achtundvierzigjährige Mann eines Tages in besagtes Bordell ging, fiel ihm sofort Valeria auf, und er verliebte sich in sie. Es begann eine ausführliche Beziehung, und man munkelt, daß die beiden bald heiraten wollen.

Pavendick lebt erst seit ungefähr fünf Jahren in Havena, aber in dieser Zeit hat er schon beachtliche Aufträge gemeistert. Die Reichsten der Reichen gehören zu seinem Kundenstamm, und sein Name ist in der ganzen Zeit bekannt.

Zur Zeit arbeitet er gerade an einem Portrait des Fürsten, was ihm wahrscheinlich einige hundert Dukaten einbringen wird. Nebenbei malt er auch noch am Bild von Valeria, aber mit dessen Fertigstellung hat er es nicht eilig, denn immerhin handelt es sich um ein Nacktportrait, zu dem er natürlich immer das Originalmodell benötigt.

Zudem schult er auch in einem Abendkurs junge Talente, die auch einmal Künstler werden wollen. Ein solcher Kurs (1/2 Jahr jeden Donnerstag Abend) kostet 4 Dukaten, seine Meisterwerke sind jedoch teurer.

Künstler PRUNZEL B: 1 A: / Q: 9-10 P: 9-10



Die Gruft des Magiers

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden der Stufen 5-8 von Carsten Gillner.

Die Abenteuergruppe sollte aus mindestens einem Magier, einem Boron-Geweihten und einem Krieger bestehen.

Vorgeschichte :

Die Helden befinden sich in Angbar, wo sie von einem Beauftragten des Magiers Colryx-Dyn angesprochen worden, und der sie bat, für den Magier einen Auftrag zu erledigen. Nachdem die Helden zum Turm des Magiers am Stadtrand geführt worden sind, erzählt ihnen Colryx-Dyn die Sage von Sirym, der sich selbst Dämonenfürst nannte, und der zur Zeit der Magierkriege vor über 500 Jahren gelebt haben soll.

Sirym soll im Wald in der Nähe von Angbar in einem Turm gelebt haben, dessen Ruine noch heute dort steht. Zu Lebzeiten soll er riesige Schätze angehäuft und sich eine Bibliothek mit mächtigen Zauberbüchern, Spruchrollen und Dämonenbeschwörungsformeln eingerichtet haben, desweiteren soll Sirym auch viele magische Artefakte besessen haben, darunter ein Schwarzes Auge.

Colryx-Dyn erteilt den Helden nun den Auftrag, ihm das Schwarze Auge und ein Buch mit mächtigen Dämonenbeschwörungsformeln zu besorgen; die Helden erhielten für eine erfolgreiche Ausführung des Auftrages 100 Dukaten pro Held, ebenso könnten sie alle Schätze behalten.

Wenn die Helden den Auftrag annehmen, erzählt ihnen Colryx-Dyn noch, daß sie Redyn, einen Untoten, den Sirym beschworen haben soll überwinden müssen.

Am nächsten Tag teleportiert der Magier mit den Helden zu der Ruine des Turmes. Er sagt ihnen noch, daß er sie in zwei Tagen wieder abholen wird, dann verschwindet Colryx-Dyn.

Die Turmruine :

Von dem ehemaligen Turm stehen nur noch einige Seitenwände, der Boden ist mit Mauerresten übersät. Im Inneren der Ruine können die Helden einen Schacht erkennen, in dem eine brüchige Wendeltreppe nach unten führt. Diese Wendeltreppe endet im Keller des Turmes.

Kellergeschoß

Das gesamte Kellergeschoß ist unbeleuchtet, die ehemaligen Einrichtungsgegenstände sind meist dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen.

1) Gang

Der Gang weist keine Besonderheiten auf.



2) Vorratskammer

In diesem Raum stehen 3 verfallene Schränke, in denen sich allerdings keinerlei benutzbare Gegenstände mehr befinden.

3) Waffenkammer

In der ehemaligen Waffenkammer steht noch ein Schrank, in dem sich mehrere verrostete Waffen befinden; ein Schwert und ein Dolch sind noch zu benutzen.

4) Garderobe

Dieser Raum weist keine Einrichtungsgegenstände mehr auf.

5) Ehemaliger Fallenraum

Vor den Türen in der West- und Ostwand befindet sich jeweils eine stark verrostete Stahlplatte, die sich aus der Decke vor die Tür geschoben hat. Diese Stahlplatten können mit einer normalen Körperkraftprobe eingedrückt werden. Im Raum befinden sich zwei Skelette.

6) Esszimmer

Der Raum weist keine Besonderheiten auf.

7) Vorraum

Keine Besonderheiten

8) Arbeitsraum

Außer einigen zerstörten Einrichtungsgegenständen können die Helden in der Südostecke eine Falltür entdecken, die in das erste Untergeschoß führt, und in Gang 10 mündet.

9) Bibliothek

An den Wänden des Raumes hängen noch einige Regale, die meisten Bücher sind jedoch zerstört.

1. Untergeschoß

Wenn die Helden das Untergeschoß betreten, wird der Magier einen hemmenden Einfluß verspüren.

Bei der Anwendung eines der Zaubersysteme des Letzten Helden extra I, bedeutet dies für den Magier je nach System entweder eine Zaubertalentprobe +3 oder eine um 10% schwierigere Probe.

Das gesamte 1. Untergeschoß ist durch magische Lichtquellen hell erleuchtet.

10) Gang

Im Norden des Ganges führt eine Leiter in das Kellergeschoß. Vor der Tür zum Vorraum (11) steht ein Untoter (Redyn), der von Xyrkef, einem ehemaligen Hofzauberer von Gareth beschworen wurde. Redyn besitzt den Schlüssel zu Raum 11). Die Helden können versuchen, Redyn zu bitten, sie einzulassen; das würde er tun, wenn die Helden ihm glaubhaft erklären können, daß sie Sirym vernichten wollen. Andernfalls bleibt den Helden wohl nur noch der Weg, sich den Schlüssel zu erkämpfen (Werte im Anhang).



davon, daß sie eines Tages von einem starken Helden erlöst wird, um ein anständiges Leben zu führen, am liebsten in der Hauptstadt des Mittelreiches, in Gareth, wohin sie schon als kleines Kind immer wollte.

Doch obwohl Horinde ein ansehnliches Äußeres besitzt, ist sie doch ein wenig zu naiv, um von einem Helden mitgenommen zu werden, der sie dann heiraten würde. Sie ist eben noch ein Kind, aber wenn sie erst einmal zur Frau herangewachsen ist, wird sie die Männer wahn-sinnig machen.

14) Raum der Fora-Di-Nor Vasadas. Sie stammt ebenfalls aus Havena und ist die letzte Nachfahrin der verarmten Adelsfamilie der Vasadas. Sie ist eine Frau mit fein geschnittenen Gesichtszügen, die, einmal darauf angesprochen, stundenlang über ihr Leid erzählen kann. In ihrem Zimmer hängt ein riesiges Familienwappen, das eine goldene Kornähre und eine goldene Sichel auf blauem Grund zeigt, denn die Vasadas waren einst reiche Getreidehändler und Großgrundbesitzer, bis sie von Raubrittern vollkommen ausgeraubt wurden. Ein Großteil der Familie nahm sich damals gleich das Leben. Zu dieser Zeit war Fora 9 Jahre alt. Die Ländereien, die dann immer noch im Besitz der Familie waren wurden schließlich von ihrem Bruder verspielt, so daß die Familie total verarmt war. Der Bruder starb dann in einem Duell. Von nun an war Fora die letzte ihres Geschlechtes.

15) Raum der Paladia Mardov. Sie ist die zwanzigjährige Tochter von Valeria und sie wird einmal alles von ihrer Mutter erben. Ihr göttlicher Körper und ihr überdurchschnitt guter Geschäftssinn sorgen dafür, daß Paladia den höchsten Umsatz in diesem Bordell hat. Sie schätzt den Künstler Pavendick Prunzel und hofft, daß er bald ihre Mutter heiratet, denn dann hätte sie das Sagen im Bordell, und dann könnte sie endlich Lana herausschmeißen, die sie als absolutes Verlustgeschäft bezeichnet.

Paladia hat Ambitionen, Beziehungen mit dem Rahjatempel aufzubauen.

16) Wein und Speisekammer. Hier befinden sich einige Speisen und Getränke, aber besonders groß ist die Auswahl nicht.

VALERIA MARDOV

Eine schlanke Frau von 44 Jahren, die noch immer recht gut aussieht. Sie hat sich allerdings aus dem aktiven Geschäft zurückgezogen. Sie führt das Bordell wie ein Familienunternehmen und schlägt immer gute Preise für ihre Mädchen heraus. Valeria hat zwei Leidenschaften. Dies ist erst einmal das Sammeln der Ahnenbilder. Der Raum 2 ist ein kleines Heiligtum, das außer ihr nur noch der Künstler Pavendick Prunzel betreten darf, und das auch nur, um sie zu malen. Die zweite Leidenschaft ist Pavendick Prunzel, seines Zeichens Maler und Bildhauer, mit dem sie bereits seit mehr als zwei Jahren eng befreundet ist. Pavendick möchte sie heiraten, aber bis jetzt hat sie immer abgelehnt. Paladia ist die Tochter eines Seemanns, der Valeria mit dem Kind sitzen lassen hat. Sie hegt noch immer große Wut auf diesen Mann,



- 7) Treppenraum mit verborgener Falltür. Unter einem Teppich befindet sich eine Falltür (Zwergeninstinkt: 13), die in den Raum 16 führt.
- 8) Flur. Zu Raum 9 führt eine Geheimtür (ZI: 14), ansonsten besitzt dieser Flur noch sechs weitere Türen, die von 1 bis 6 durchnummeriert sind. Am südlichen Ende des Ganges steht eine 1 m große Rahjastatue auf einem 0.5 m hohen Sockel steht. Sie ist aus Mamor und wurde von dem Künstler Pavendick Prunzel geschaffen, der übrigens auch der Maler von Valerias Portrait ist.
- 9) Bekleidungskammer. Hier befindet sich alles, was man für außergewöhnliche und gewöhnliche Liebesspiele benötigt. Aufgeführt werden sollen hier nur eine Peitsche und sehr dünne Negliges, der Rest sollte der Phantasie des Meisters entspringen. Die Geheimtür öffnet man, indem man die Fackelhalterung, die sich an dieser Stelle befindet ein Stück herauszieht.
- 10) Raum der Lana. Lana ist bereits 31 Jahre alt und bedient meist nur noch Stammkunden, was natürlich nicht besonders viel Geld ins Haus bringt. Die Jahre in diesem Etablissement haben sie gezeichnet, so daß sie von den meisten Seeleuten gemieden wird. Hätte sie Valeria nicht einmal in einer Notlage geholfen, wäre sie wahrscheinlich schon längst herausgeflogen. Ihr Raum ist eingerichtet, wie die aller Mädchen, ein Tisch, zwei Stühle, ein Schrank, ein Bett und eine Truhe für persönliche Sachen. Lana hat sich in ihre Truhe einen doppelten Boden einbauen lassen. In diesem Geheimfach bewahrt sie 150 Dukaten auf, die sie sich mühsam zusammengespart hat. Sie will eines Tages ein neues Leben anfangen. Sie ist eng mit dem Wirt der Taverne "Alte Marschen" befreundet. Sie traut sich aber nicht, ihn zu fragen, ob er sie heiraten möchte.
- 11) Raum der Garosa. Sie ist eine 22 jährige Südländerin mit bronzefarbener Haut. Sie ist durchaus attraktiv und wird sehr begehrt. Sie hat aber einen Fehler. Sie bestiehlt ihre Freier, was auch der Grund dafür ist, daß sie in der Wahl ihrer Kunden sehr wählerisch ist. Sie ist eine Spezialistin in der Ausübung von Sadismus, beherrscht aber auch die einfachen Methoden der Liebe.
- 12) Raum der Celtoce. Celtoce ist eine Frau, über die nicht besonders viel bekannt ist. Sie wurde vor zwei Jahren am Ufer des großen Flusses gefunden, halb ertrunken und mit einer bösen Wunde am Hinterkopf. Valeria nahm sie mit zu sich und gab ihr ein Dach über dem Kopf. Sie selbst hat entweder ihre Vergangenheit vergessen, oder sie hüllt sich nur in Schweigen. Sie sieht etwas fremd aus mit ihren schwarzen Augen, der gelblich schimmernden Haut und den langen Beinen, aber ihre Liebespraktiken sollen unübertroffen sein.
- 13) Raum der Horinda. Horinda ist 17 Jahre alt und kommt aus Havena. Sie hat sich vor einiger Zeit von ihren Eltern losgesagt und wurde kurz darauf von ihrem Vater enterbt. Um sich einigermaßen über Wasser halten zu können, kam sie in das Haus von Valeria, um mit ihrem Körper in ihre Dienste zu treten. Sie träumt allerdings



11) Vorräum

In diesem Raum befinden sich in der Nordwest- und in der Nordostecke je eine 2 Meter große Kriegerstatue, in der Mitte der Südwand steht eine 3 Meter hohe Hesindestatue. Die Kriegerstatuen besitzen anstelle der Augen je einen 15 karätigen Saphir, die Hesindestatue ist anstelle der Augen mit je einem 25 karätigen Rubin geschmückt, die die Kriegerstatuen anleuchten.

Das Anleuchten der Kriegerstatuen durch die Augen der Hesindestatue verhindert, daß die Krieger aus ihrer Versteinerung erwachen. Machen die Helden sich an den Augen der Hesindestatue zu schaffen, so erwachen die Krieger und greifen die Helden an (Werte der Krieger im Anhang).

12a)+12b) Gänge

Jeder dieser Gänge führt zu einem Wohnraum; es gibt keine Besonderheiten.

13) Wohnraum

Dieser Wohnraum ist mit zwei Betten, zwei Schränken, zwei Truhen, zwei Stühlen und einem Tisch ausgestattet. In den Truhen können die Helden insgesamt 37 Dukaten und zwei Diamanten a 9 Karat finden. Etwas anderes Interessantes werden die Helden in diesem Raum nicht entdecken können.

14) Wohnraum

Dieser Wohnraum ist wie Raum 13 ausgestattet, in den Truhen können die Helden insgesamt 46 Dukaten und zwei Diamanten a 9 Karat finden.

15a)+15b) Gänge

Die beiden Gänge führen in den Hesindetempel; es gibt keine Besonderheiten.

16) Hesindetempel

Dieser Raum weist im Norden und Süden je eine 2 * 1.5 Meter große Nische auf. Die Nische im Norden enthält einen kleinen Altar hinter dem eine Hesindestatue steht. In der Nische im Süden befinden sich zwei Türen, davor liegen zwei Skelette, die die Helden nach Betreten des Raumes angreifen (Werte der Skelette im Anhang).

Auf dem Altar liegt eine weiß strahlende Kugel, davor liegt ein geöffnetes Buch. Der Magier der Gruppe wird bemerken können, daß der ihn hemmende Einfluß von der Kugel ausgeht.

Der Kugel und dem Buch wird sich keiner der Helden näher als bis auf einen Meter nähern können, da er sonst starke Verbrennungen erleiden wird, die ihn töten würden. Die Helden können jedoch in dem Buch folgendes lesen:

Wehe dem, der dieses Auge entfernt! Vergewissere Dich, daß Sirym, der Dämonenfürst tot ist, oder daß er auf den Pfad der weißen Magie zurückgefunden hat.

Unheil wird über Aventurien hereinbrechen, sollte dieses Auge entfernt werden, während Sirym in diesen Gewölben noch sein Un-



wesen treibt. Allein das Auge verhindert, daß Sirym seine finstere Macht wiedererlangt und mit seinen Dämonenscharen über Aventurien herfällt.

Obwohl ich ihn in einem tagelangen Zauberduell besiegen konnte, vermochte ich doch nicht, ihn zu vernichten. So habe ich ihn hier eingesperrt; mögen die Zwölfgötter verhindern, daß Sirym je wieder freikommt.

Kyrkef
Hofmagier zu Gareth
Vertrauter Rohals, des Weisen

Angbar, im Jahre 129 nach Rohal.

Die Nische in der Südwand weist zwei Türen auf, außerdem können die Helden direkt an der Südwand eine Geheimtür entdecken.

Hinter der Geheimtür befindet sich ein Schacht, der zwei Meter nach unten zu führen scheint, und der anscheinend in einem Gang endet. In Wirklichkeit handelt es sich hier jedoch nur um eine Illusion, der Schacht endet erst in 20 Metern Tiefe; diese Illusion ist mit einer Zaubertalentprobe zu durchschauen.

17a)+17b) Gänge

Die beiden Gänge führen zu Raum 18 und weisen keinerlei Besonderheiten auf.

18) Leibwächtergruft

An der Südwand des Raumes stehen vier Särge, auf denen je ein Zweihänder liegt, dessen Knauf mit einem 5-karätigen Smaragd geschmückt ist. Sollten die Helden einen der Särge öffnen, so wird der darin liegende Krieger erwachen, und als Untoter die Helden angreifen (Werte im Anhang).

Dieser Gruftkrieger wird mit einem Kurzschwert kämpfen, falls er keinen Zweihänder erlangen kann, der auf einem der Särge liegt.

19) Gang

Ein kurzes Gangstück, daß keine Besonderheiten aufweist.

20) Magiergruft

Vor der Südwand des Raumes steht ein Sarg. Dieser Raum ist durch 11 magische Lichtquellen taghell erleuchtet. Falls die Helden den Sarg öffnen, können sie einen Magier im Sarg liegen sehen; er erwacht sofort und wird versuchen, die Helden mit einem Charme-Zauber (Bann-Baladin) zu betören (Werte des Magiers im Anhang).

Falls das gelingt, wird er von dem Magier der Gruppe verlangen, daß Auge zu zerstören. (Da dieses für den Magier eine lebensgefährliche Situation ist, wird er sich bei dem Versuch aus dem Bann lösen können.)

Gelingt der Charme-Zauber nicht, so wird der Magier die Helden mit einem Donnerkeil attackieren, und danach versuchen, durch den Sarg zu fliehen, um sich ihnen in der Bibliothek des 2. Untergeschosses entgegenzustellen.



1) Ein kleiner Flur, der vor einem Vorhang endet. Hier gibt es keine Besonderheiten.

2) Hier handelt es sich um den Privatraum von Valeria Mardov, den man nur durch eine Tür erreichen kann, die im Raum 3 hinter einem großen Wandteppich versteckt ist. Eingerichtet ist der Raum mit einem Sessel, einer Truhe und acht Gemälden, die alle Vorfahren von Valeria darstellen. Außerdem befindet sich hier der Dreibein eines Malers, an dem das begonnene Portrait der Valeria hängt. Die Besitzerin des Bordells läßt sich nämlich gerade malen. Ansonsten hält sie sich hier auf, wenn sie sich einmal ausruhen will. In der Truhe befinden sich 134 Dukaten und Schmuck. Bei dem Schmuck handelt es sich um Familienerbstücke, ein Ring mit einem Smaragd (Wert: 25 Dukaten) und eine Perlenkette aus 25 fünfkarätigen Perlen.

3) Empfangsraum. Der vor allem in rot (wie auch sonst) gehaltene Raum macht einen gemütlichen Eindruck, der durch die großen Wandteppiche und die reiche Einrichtung hervorgerufen wird. Im Süden befindet sich hinter einem unscheinbaren Wandteppich, der, wie die anderen auch, Meeresmotive mit Efferd und Nixen (natürlich unbesetzt) darstellt, eine Tür, die in Raum 2 führt. In der Nordwestecke ist ein 3x3 m großer Raum durch weinrote Samtvorhänge abgetrennt.

4) Gemeinschaftsraum der Frauen. In diesem Raum befindet sich ein großer Tisch mit zehn Stühlen, ein Schrank mit Geschirr und eine kleine Kochecke. An den Wänden hängen Bilder mit Rahjamotiven. Dieser Raum dient den Frauen, um ihre Malzeiten einzunehmen und sich ab und zu zu unterhalten.

5) Wohnraum der Valeria Mardov. In diesem Raum befinden sich ein kleiner Marmortisch mit drei komfortablen Sesseln, die mit dunkelblauen Samt bezogen sind, ein Schreibtisch und ein Stuhl. Im Schreibtisch befindet sich meistens der Schlüssel zu Raum 2, eine Handkassette mit 20 Dukaten und ein Ahnenbuch.

6) Schlafraum der Valeria Mardov. Hier steht wahrscheinlich das weichste und teuerste Bett von ganz Havena, für das Valerias Mutter einst mehr als fünfhundert Dukaten bezahlt hat. Es wurde damals direkt aus Al'Anfa importiert. Es handelt sich um ein 1.80 m * 2 m großes Himmelbett, dessen weiße Behänge mit goldenen Stickarbeiten versehen sind, die alle Göttermotive darstellen. Die Behänge sind aus reiner Al'Anfa Seide und die Kissen und die Matraze sind das komfortabelste, was man sich vorstellen kann. Außerdem befindet sich hier ein Schrank, in dem sich mehr als zwei Dutzend teure Kleider, die Valeria meist von Freiern geschenkt bekommen hat, befinden. Man sagt sich, daß selbst die Kaiserin in Gareth keine schöneren Kleider besitzt.

Die Wände des Raumes und die Decke sind mit feinstem Holz ausgeschlagen und von der Decke hängt ein kleiner Kronenleuchter für 15 Kerzen. Der Fußboden ist völlig mit einem bunten Teppich aus Maraskan bedeckt. An den Wänden hängen mehrere Bilder.



zitterns. Mit der Zeit beruhigte er sich soweit, daß er sich daran machen konnte sein Bein abzubinden.

Plötzlich vernahm er wieder das blubbernde Geräusch, allerdings leiser aber irgendwie mächtiger. In knapp einhundert Meter Entfernung sah er den bekannten Hügel, den Vorboten des Schreckens, neu entstehen, dann noch einen und noch einen bis es sieben Hügel waren.

Nach kurzem Zögern humpelte er energisch und zielstrebig weiter. In seinem Kopf glaubte er seinen Vater sagen zu hören: 'Finde deinen Weg, Sabaka Hylstoch!'

Er wußte, daß ein langer Weg hier enden würde.

Er war an seinem Ziel angekommen...

HAVENAERGÄNZUNG

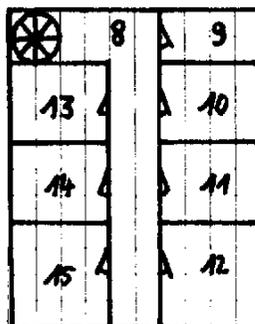
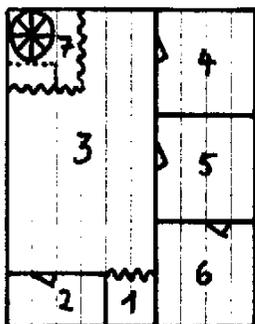
Das Bordell der "VALERIA MARDOV"

Wie in jeder Hafenstadt existieren natürlich auch in Havena die üblichen Amüsierbetriebe wie Spiellokale, Hafenkneipen und - Bordelle. Denn Seeleute, die Wochen und Monate unterwegs waren, werden wohl kaum den RAHJA-Tempel aufsuchen, um sich verwöhnen zu lassen, sondern vielmehr ein Bordell vorziehen, um vor dem nächsten Auslaufen eine Frau gehabt zu haben.

Dieses Thema wurde bisher seitens der Schmidt Spiele ignoriert, so daß wir, DIE LETZTEN HELDEN, uns gezwungen sahen, den armen Seeleuten und geprüften Abenteurern zu ihrer Erholung zu verhelfen.

Das Gebäude

Das Haus von Valeria Mardov liegt im Hafenviertel Havenas, unweit der Anlegestellen. Es hat zwei Stockwerke, die wie folgt aussehen:



2.Untergeschoß

21) Gang

Im Süden des Ganges führt eine Leiter in das 1.Untergeschoß.

22) Wohnraum des Magiers

Dieser Raum ist mit Teppichen ausgelegt, an allen Wänden hängen Gobelins. Im Raum befinden sich 1 Schrank, 1 Truhe und 1 Bett, sowie ein Arbeitstisch vor dem ein Stuhl steht. Im Schrank hängt ein Zauber mantel (RS 2), in der Truhe befinden sich 20 Dukaten, 13 Silbertaler und 27 Heller.

23) Zwischenraum

Dieser Raum weist keine Einrichtungsgegenstände auf; es gibt keine Besonderheiten.

24) Bibliothek

Der Raum ist mit Teppichen ausgelegt, an allen Wänden hängen Regale mit gut erhaltenen Büchern. An der Ostwand steht ein Arbeitstisch, auf dem ein Schwarzes Auge liegt. Neben dem Arbeitstisch steht eine Truhe, die kein Schlüsselloch aufweist und nur durch den Zauber Tür öffnen geöffnet werden kann.

Falls der Magier durch den Sarg im 1.Untergeschoß fliehen konnte, wird er sich den Helden hier entgegenstellen (Werte im Anhang).

In den Regalen stehen mehrere Bücher, die für die Helden interessant sein können:

'Die Sprache der Orks'; ein Studium dieses Buches hebt den Talentwert 'Sprachen beherrschen' um 3 Punkte.

'Die Wirkungsweise von Schlössern und Fallen'; TAW+2

In der Truhe befindet das Buch 'Die Kunst der Dämonenbeschwörung, eine Auswahl der stärksten Dämonen Aventuriens', von Sirym, dem Dämonenfürsten.

Dieses Buch ist mit einem mächtigen magischen Siegel versehen, das ein gleißend helles Licht ausstrahlt. Das Siegel ist von den Helden nicht aufzubrechen.

Die Truhe enthält weiterhin zwei magische Spruchrollen:

Donnerkeil und magischer Schild.

25) Fallenraum ; 26) Gang

Dieser Raum enthält keine Einrichtungsgegenstände. Wird versucht die Tür zur Schmiede (27) im Gang (26) zu öffnen, so schließen sich die Türen zur Bibliothek, die Tür zur Schmiede ist verschlossen.

Nachdem sich die Türen geschlossen haben, wird der Gang und der Raum mit Giftgas geflutet, welches durch sein hohes Alter jedoch in seiner Wirkung schon stark nachgelassen hat. Das einst tödliche Gift verursacht trotzdem noch 20 Schadenspunkte.



27) Schmiede

Der Raum enthält eine normale Schmiedeeinrichtung: einen Amboß mit einem Blasebalg und einer Feuerstelle, einige Schmiedehämmer und mehrere Zangen. Außerdem liegen in einer Ecke des Raumes noch einige unvollendete Waffen.

Eine weitere Untersuchung des Raumes bringt nichts ein.

28) Waffenkammer

In den Waffenständern stehen zwei Schwerter, ein Kriegsbeil, ein Zweihänder und eine Barbarenstreitaxt, alle von makelloser Qualität.

Die Waffen wurden mit Waffenbalsam bestrichen, so daß sie die lange Zeit schadlos überstehen konnten.

In einem Schrank des Raumes liegen noch mehrere Dolche und Messer, sie haben jedoch schon Rost angesetzt.

29) Zwergenunterkunft

Der Raum enthält zwei Betten, zwei Schränke und einen Tisch, vor dem zwei Stühle stehen. Auf jedem Bett liegt das Skelett eines Zwerges, den ehemaligen Schmieden.

Die beiden Zwerge standen im Dienst Siryms; sie sollten für ihn Waffen von makelloser Qualität herstellen, die Sirym danach mit einem Waffenzauber belegte.

30) Schatzkammer

Die Schatzkammer ist durch eine schwere Eisentür verschlossen. In dem Raum stehen drei große Truhen, die mit Schlössern gesichert sind (Talentprobe +5). In der ersten Truhe liegen 783 Dukaten und 520 Silbertaler, in der zweiten Truhe befinden sich 150 Dukaten und 380 Silbertaler sowie 2 Diamanten a 38 Karat, 7 Rubine a 23 Karat und 4 Smaragde a 13 Karat. die dritte Truhe enthält 450 Dukaten, 130 Silbertaler, 780 Heller, 2376 Kreuzer, 23 Saphire a 10 Karat und 34 Aquamarine a 3 Karat. Außerdem können die Helden ein Paar magische Handschuhe IV entdecken (Schatzsucher, findet 7 Schätze im Umkreis von 7 Metern, s. auch Letzter Held extra 1).

31) Labor

Das Labor ist mit einem großen Arbeitstisch ausgestattet, auf dem aufgeschlagene Bücher, Fläschchen und einige Kräuter liegen.

In einem Schrank befinden 7 Atanax, 2 Olginwurz und 6 Finage.

32) Vorratsraum

In diesem Raum stehen nur drei Schränke, in ihnen befinden sich Elixiere, Gifte und Heilpflanzen.

Die Helden können folgende Gifte finden: 13 Shurinknollen, 3 Drachenspeichel, 6 Gonedes, 3 Kukris und 2 Purpurblitz.

Heilpflanzen: 3 Belmart, 6 Donf, 5 Kajubo, 3 Menchal, 3 Olginwurz, 13 Einbeeren und 5 Yagan.

Elixiere: 1 Astralenergietränk 30 ASP, 1 Heiltrank 50 LP, 1 Mut-Elixier, 2 Verwandlungselixiere sowie 1 Waffenbalsam und 1 Körperkraftelixier.



vom Kind zum Manne sei und daß niemand genau sagen könnte wann man am Ende dieses Weges ankommen würde. Sabaka fragte woher man dann aber wüßte wann es soweit sei. Warol Hylstoch entgegnete ihm, daß man es selbst spüren würde wie eine Verwandlung mit sich vorginge.

Als er daran dachte, daß all die Leute die er kannte und liebte ohne Ausnahme tot waren begann er zu verzweifeln und sich selbst aufzugeben. Er würde hier nie lebend herauskommen; würde er das Glück haben und nicht irgendwann im Morast versinken und auch nicht völlig von seinen kleinen Peinigern aufgefressen werden, würde er verhungern und verdursten.

Doch dann kamen ihm die Worte seines Vaters wieder in den Sinn: 'Finde deinen Weg'. Und die Augen, die selbst im Moment des Todes noch soviel Kraft und Ungebrochenheit ausstrahlten. Sabaka hörte seinen Onkel sagen: 'Wenn du den Weg verläßt kommst du nicht ans Ziel sondern um!'.

Langsam erhob sich Sabaka. Sein Schritt wurde immer fester und nach einigen Minuten war er wieder zuversichtlich und zielstrebig.

Er wollte seinen Vater nicht enttäuschen und versuchte sich einzureden, daß er mindestens genauso mutig und stark wie sein Bruder sei, als ihn ein Geräusch aus seinen Tagträumen erwachen ließ.

Es war eine Art blubbern vermischt mit einem leichten zischeln. Sabaka erblickte zehn Meter vor sich einen Morasthaufen, der pulsierte und plötzlich aufplatzte. Ein Fangarm wand sich aus dem Loch und kam Stück für Stück näher. Sabaka stand wie gelähmt da, unfähig einen klaren Gedanken zu fassen oder wegzulaufen. Als die Starre von ihm fiel war es zu spät, der Fangarm hatte sich um seinen Oberschenkel gewickelt und drückte unerbitlich zu. Sabaka spürte etwae warmes an seinem Bein herunterlaufen; und wie er sich vorstellte, daß sich das Urin mit seinem Blut vermischte geriet er in Panik.

Das Ungeheuer begann nun Sabaka langsam aber energisch auf die neu entstandene Öffnung im Morast zuzuziehen. Ein einziger Gedanke schoß Sabaka durch den Kopf: 'Das Messer'. Doch bis er diesen Gedanken klar erfassen konnte vergingen Sekunden. In panischer Hast zog er das kleine Messer und stieß es nach kurzem Zögern in den Fangarm seines Peinigers. Vor Schmerz drückte das unheimliche Wesen noch kräftiger zu, so daß Sabaka glaubte sein Bein explodiere.

Als er über den Rand der Öffnung zu kippen drohte, warf er sein Messer in blinder Verzweiflung aber mit Kraft und Siegeswillen in die Öffnung hinein. Blitzartig löste sich der Griff und aus entsetzlicher Tiefe stieg ein Geräusch nach oben, daß die Erde im Umkreis von zehn Metern beben ließ.

Eilig kroch Sabaka von der Öffnung weg und stand schließlich auf, um diesen Ort des Schreckens humpelnderweise zu verlassen. Sein Puls erreichte eine Frequenz, die fast so hoch war wie die seines Körper-



Der lange Weg

Eine Fantasygeschichte von Gerd Böder

Das Knurren seines Magens zerschnitt die Stille wie ein scharfes Schwert ein Stück Butter zerschneiden würde.

Doch Sabaka hatte weder etwas zu essen noch eine Waffe, außer einem kleinem und rostigen Messer. Ganz ohne Ausrüstung durchquerte also dieser 14jährige Junge Kor'xalpartoch, das Land vor dem er und die anderen Dorfkinder in sovielen Erzählungen gewarnt wurden.

Sein Onkel Erebos Hylstoch, der die besten Geschichten erzählen konnte, hatte ihm einmal anvertraut das Kor'xalpartoch in einer alten Sprache soviel wie 'Land der Tausend Teufel' heißt.

Sein Onkel Erebos Hylstoch; er war nun tot, genau wie Sabakas Mutter Asanta und sein Vater Warol Hylstoch. Sie waren wie die übrigen Dorfbewohner von den Hazzardiern niedergemetzelt wurden. Das war nun schon zwei Tage her. Die Hazzardier waren wie Tiere in Sabakas Dorf eingefallen und schlachteten was sich bewegte. Die Überraschung war so groß, daß es keinen ernststen Widerstand geben konnte. Der einzige der noch eine Waffe ergreifen konnte war Sabakas Vater. Dieser stellte sich in den Zelteingang und wehrte die ersten Angreifer ab, so daß sein Sohn die Möglichkeit hatte durch die hintere Zeltwand zu flüchten. Er hörte seinen Vater sagen: "Finde deinen Weg, Sabaka!"

Als er sich umdrehte, blickte er Warol Hylstoch, seinem Vater, ein letztesmal in die Augen. Diese Augen strahlten soviel Kraft aus, daß Sabaka so schnell wie noch nie lief, und er lief auch noch als das Dorf längst hinter ihm lag. Erst spät in dieser Nacht, als er aus einem unruhigem Schlaf hochschreckte wurde ihm gewahr, daß der Kopf seines Vaters in diesem letzten Augenblick nicht mehr auf dessen Schultern ruhte sondern auf dem Boden lag, währen der Körper die ersten Anzeichen machte in sich zusammenzusacken.

Die Ereignisse schossen ihm wiedereinmal durch den Kopf und veranlaßten Sabaka in die Knie zu gehen und zu heulen. Mit diesem Weinen hätte er jeden noch so harten Barbaren rühren können, doch auf die Stechmücken, die einzigen Bewohner dieses Morasts die ihm begegnet waren, machten Sabakas Tränen keinen Eindruck; sie stachen weiterhin unerbittlich zu, wie sie es schon seit knapp dreißig Stunden taten.

Sabaka dachte an seinen Bruder Palur, der vor zwei Monaten in einer feierlichen Zeremonie zum vollwertigen Mitglied des Stammes erhoben wurde. Seit diesem Tag durfte er den Familiennamen tragen und mußte auch von anderen mit diesem Namen angeredet werden: Palur Hylstoch. Sabaka hatte seinen Bruder an diesem Tag bewundert und beneidet und schließlich seinen Vater gefragt wann denn nun er reif für den Familiennamen sei. Sein Vater hatte geantwortet, daß es ein langer Weg



Hinter dem Schrank, der an der Südwand steht, befindet sich ein Geheimgang, er ist nur durch Wegrücken des Schrankes zu sehen. Dieser Gang führt zu einer weiteren Schatzkammer (33).

33) Schatzkammer

Der Raum enthält die magischen Artefakte, die Sirym zusammengetragen hat:

1 Zyklopenschwert, auf der einen Seite der Klinge ist in aventurisch 'Geistertöter' eingraviert, auf der anderen Seite der Klinge ist in orkisch der Name 'Orkschlächter' eingraviert worden. Der Knauf des Schwertes besteht aus Zwergengold, an den beiden Enden der Parierstange befindet sich jeweils ein 15 karätiger Diamant.

Sirym hat dieses Schwert in Anbetracht der damaligen Orkinvasion mit einem Waffenzauber belegt (s.auch Letzter Held extra 1). Der Zauber bewirkt eine Steigerung der Attacke und der Parade des Waffenträgers um zwei Punkte gegen Geister, um einen Punkt gegen Orks. der Waffenwert (1W+5) steigert sich um W8 Punkte.

Des weiteren enthält die Schatzkammer 2 Körperkraftgürtel, 1 magisches Bärengewand, 1 magisches Adlergewand und ein Paar magische Handschuhe II.

Anhang:

Colryx-Dyn, Magier der 17.Stufe

MU: 13	KO: 11	AT: 15
KL: 20	ZT: 20	PA: 15
CH: 13	RS: 4	
GE: 11	LE: 53	Waffe: Zauberstab
KK: 10	AE:223	TP: 1W+2

Sirym, der Dämonenfürst, Magier der 20.Stufe

MU: 15	KO: 10	AT: 17
KL: 20	ZT: 20	PA: 16
CH: 15	RS: 4	
GE: 11	LE: 61	Waffe: Zauberstab
KK: 09	AE:286	TP: 1W+2

Bei den beiden Magiern ist zu beachten, daß, wird nicht nach dem Zaubersystem der Letzten Helden gespielt, der Charismawert dem Wert des Zaubertalents (ZT) entspricht.

Für Sirym gilt weiterhin, daß er durch die Maßnahmen Kirkefs in seinen Zaubermöglichkeiten stark eingeschränkt ist. Das bedeutet für ihn immer eine Zaubertalentprobe +5, sowie eine Verdreifachung der Kosten für einen Zauber.



Untoter (Redyn)

MU: 18 AT: 18 RS: 6 MK: 50
 KK: 19 PA: 16 TP: 3W+10 (Ochsenherde)
 LE: 48

Steinkrieger

MU: 14 AT: 14 RS: 6 MK: 20
 KK: 15 PA: 12 TP: 1W+7 (Schwert)
 LE: 38

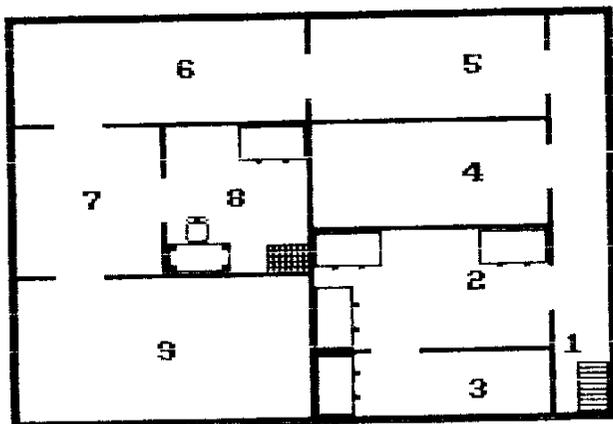
Gruftkrieger

MU: 16 AT: 16 RS: 6 MK: 30
 KK: 17 PA: 14 TP: 1W+7 (Kurzschwert)
 LE: 55 1W+11 (Zweihänder)

Skelette

MU: 11 AT: 12 RS: 1 MK: 15
 KK: 13 PA: 11 TP: 1W+5 (Schwert)
 LE: 28

Der Grundwert des Abenteuers liegt bei 250 Abenteuerpunkten.



KELLERGESCHOSS

2. RUHELOSE SEELEN

Probe: +5

Kosten: +25 ASP

Lernpunkte: 10

Beschreibung: Ruhelose Seelen findet man oft in steinernen Statuen oder in großen Spiegeln. Sie warten auf ihre Chance, die sich dann bietet, wenn ein lebender Mensch sich seiner Behausung nähert. Denn dann stürzt er sich auf ihn und versucht seinen Körper zu übernehmen. Das Opfer muß dann eine KL- und eine KK-Probe schaffen, dann hat er den Geist einigermaßen unter Kontrolle, so daß er selbst noch bestimmen kann, was sein Körper macht und was nicht. Diese Proben führt er nach jeder weiteren Spielrunde durch. Gelingen sie einmal nicht, so übernimmt der Geist die Kontrolle über den Körper und verdrängt die Seele des Menschen, was soviel bedeutet, daß die Person zur Meisterfigur wird. Normalerweise bleibt eine solche Ruhelose Seele solange, bis sie vertrieben wird, hat sie aber erst einmal einen Körper übernommen, wird der Zauber 'GEISTER VERTREIBEN' um 7 Punkte schwerer.

3. IRRLICHTER

Probe: +5

Kosten: +25 ASP

Lernpunkte: 10

Beschreibung: Irrlichter sind im Buch 'Völker, Mythen, Kreaturen' genau beschrieben. Sie können dem Magier aber zusätzlich noch anders helfen, als die Feinde in die Irre zu leiten. Sie können ihm immer einen sicheren Weg durch den Sumpf zeigen, und zwar in jedem Sumpf. Wie lange der Magier die Irrlichter kontrollieren kann, erfährt man unter Wirkungsdauer des Zaubers 'DIENSTBARE GEISTER'. Ob sich Irrlichter im Sumpf aufhalten, entscheiden die Würfel, es besteht eine 50% ige Chance.

Wer nun mit einem Geist kämpft, kann da nicht einfach irgendeine Waffe nehmen, denn solche können den Geistern nichts anhaben. Um ein Geisterleben auszulöschen, benötigt man schon eine magische Waffe. Manchmal funktionieren auch geweihte Waffen, allerdings muß diese Weihe schon durch eine Oberpriester geschehen sein.

Grundsätzlich ist zu den Geistern noch zu sagen, daß sie alle die Fähigkeit des Entmaterialisierens besitzen. Sie können sich also immer unsichtbar machen. Allerdings können sie in diesem Zustand nicht kämpfen. Aber sie können im unsichtbaren Zustand immer noch ihre Telekinese ausführen. Das bedeutet, daß eine Heldengruppe mit Gegenständen beworfen werden kann, ohne daß die Ursache dafür entdeckt wird.

Zwei weitere Geister bringt "DER LETZTE HELD EXTRA 1".



Magieecke:

GEISTERBESCHWÖRUNGEN

Diesmal erscheint der letzte Teil, der für Magier bestimmten Regelerweiterung, die "Geisterbeschwörungen". Alle, die mit dem Magiesystem der "Letzten Helden" nicht vertraut sind und somit nichts mit den Geisterbeschwörungen anzufangen wissen, möchte ich hiermit auf den LETZTEN HELD EXTRA 1 hinweisen. Man beachte die Anzeige in diesem Heft.

Allgemeines:

Die Geisterbeschwörungen beruhen alle auf dem Zauber "Dienstbare Geister". Nur wenn dieser Zauber gelungen ist, kann man einen der folgenden Geister beschwören. Allerdings ist auch hier, wie bei den Dämonenbeschwörungen eine modifizierte Probe nötig, um zu erfahren, ob der Geist erscheint, ob er nicht erscheint oder ob er den Magier sofort angreift.

Grundsätzlich kann man sagen, daß die Geister nicht so mächtig sind wie die Dämonen, aber auch sie haben gewisse Eigenschaften, die sie mächtig erscheinen lassen. Z.B. beherrschen sie Telekinese, oder sie können durch Wände gehen.

Geister sind in fast allen Fällen ortsgebunden, d.h., daß sie sich nicht sehr weit von dem Ort, an dem sie beschworen wurden, entfernen können.

Kommen wir nun zu den Geistern selbst. Aber vorher noch etwas zur Erläuterung. Unter Probe steht, um wieviel die Probe für den Zauber "Geister beschwören" schwieriger wird, unter Kosten steht, was der Zauber mehr kostet als normal.

Die Geister:

1. POLTERGEIST

Probe: +2

Kosten: +15 ASP

Lernpunkte: 4

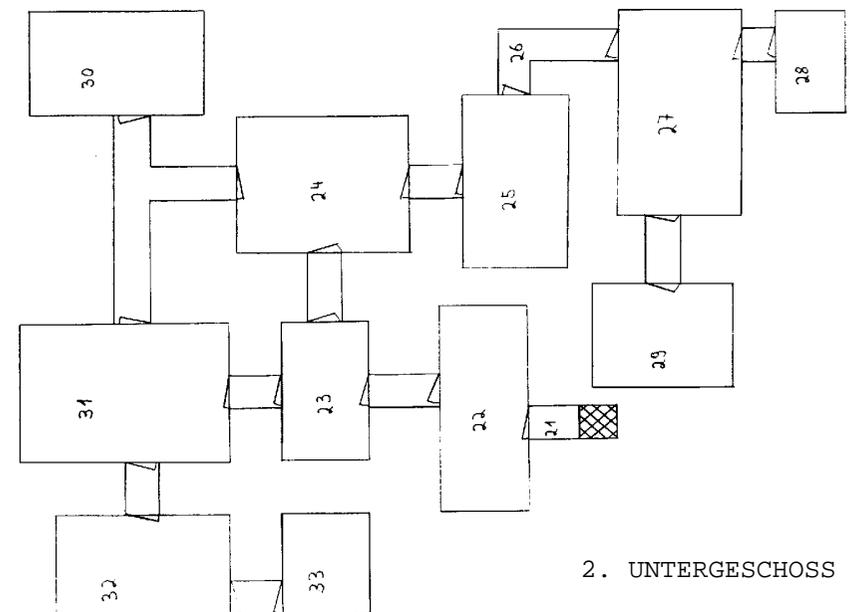
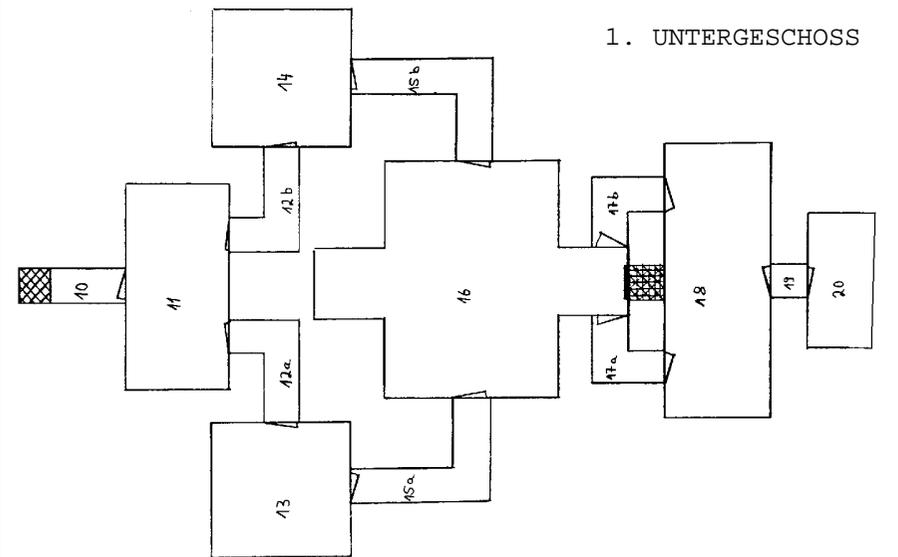
Beschreibung: Der Poltergeist bewohnt meist alte Schlösser und Burgen, wo er auch beschworen werden sollte (es gehen auch andere bewohnbare Gebäude). Poltergeister machen in der Nacht solch einen Krach, daß es so gut wie unmöglich ist zu schlafen. Mit diesem Geist kann man seine Gegner zu nervlichen Wracks machen.

Der Geist verschwindet erst, wenn er durch einen Zauberspruch oder durch ein Wunder vertrieben wird.

Die Chance, daß ein Poltergeist in der Nähe des Beschwörungsortes ist beträgt 75%, das heißt, daß bei 16-20 auf W20 kein Geist im Pentagramm erscheint, auch nicht bei späteren Versuchen im gleichen Gebäude.



1. UNTERGESCHOSS



2. UNTERGESCHOSS



 DIE DRUIDEN

Als ich neulich so über meinen Studien im Hesindetempel zu Kuslik saß, wurde mir plötzlich ein Stück Pergament überreicht. Ich fragte, von wem dieses Schreiben käme, aber der Bote konnte mir diese Frage nicht beantworten. Ich brach das Siegel und las aufmerksam, was dort geschrieben stand. "An Alowid Keral. Wenn Du mehr über die Druiden wissen willst, dann komm um Mitternacht in die kleine Kapelle außerhalb der Stadt. Sie ist dem Gott Ingerium geweiht. gez. Syrinfax".

Mein Interesse war natürlich geweckt, und gespannt lieberte ich den Augenblick des Treffens entgegen. Kurz vor Mitternacht machte ich mich dann auf den Weg. Als ich am Treffpunkt angelangt war, saß dort auf einem Baumstumpf ein scheinbar recht alter Mann in einem zerschissenen, grauen Gewand und einem langen grauen Bart. Auch die Haare waren lang und grau, und sie verschmolzen mit den Barthaaren. Mir war ein wenig unheimlich zu Mute, denn ich hatte von den Druiden nur wenig gutes gehört. Ich ging auf den Mann zu, als er plötzlich zu sprechen anfing.

"Ja, ja, so ist das mit den Menschen, vor allem, was sie nicht kennen fürchten sie sich. Und alles, wovon man sich fürchtet muß beseitigt werden, denn es könnte eine Gefahr für ihn darstellen. Komm ruhig näher mein Sohn, ich werde Dir nichts tun."

Ich ging näher heran und setzte mich neben ihn auf die Erde. Und dann begann er zu reden, ohne daß ich ein Wort hatte sagen können.

"Ihr Menschen mögt uns Druiden nicht, das wissen wir, obwohl auch wir Menschen sind. Wir wollen Euch nichts Böses tun, Euch nicht schaden, aber das wollt ihr scheinbar nicht einsehen. Aber warum mögt ihr uns nun nicht. Wie konnte es geschehen, daß einer meiner Brüder in einem Dorf bei Nostria von einer aufgebracht Menge von Bauer umgebracht wurde, obwohl dieser nur ins Dorf gekommen war, um einer alten Frau, die an einer schweren Krankheit litt, zu helfen?"

Wenn Ihr Menschen das Wort Druiden hört, denkt ihr sofort an schwarze okultische Mächte, die nichts anderes im Sinn haben, als den Menschen zu schaden. Na, wißt Ihr denn nicht, was das Wort Druiden bedeutet?

In einer sehr alten Sprache, die heute keiner mehr kennt, heißt das Wort "Diener des Guten".

Sicherlich dienen nicht alle Druiden dem Guten, viele von uns wurden so von Euch geärgert, daß sie den Pfad der Gerechtigkeit verlassen haben, und nur noch für die Rache leben. Hat sich einer von uns erst einmal etwas vorgenommen, so wird er dieses auch ausführen, mit allen Mitteln, die ihm dabei zur Verfügung stehen.

Was ich Dir hier erzählen mochte, ist, daß ihr selbst Schuld seid, wenn ihr die Rache eines Druiden zu spüren bekommt, denn ihr müßt bedenken, daß ein Druiden niemals etwas vergißt. Oft rächt er sich erst viele Jahre später, weil er erst dann die Mittel dazu hat."



werden kann, immun. Die Geweihten haben allerdings die Möglichkeit sich durch eine 1 SR dauernde Meditation in einen ähnlichen Rausch zu versetzen.

Ich hoffe, dieser Bericht dient dazu Boron die Ehre zu erweisen, die ihm zusteht.

- Mängurth -

Leiter der Bibliothek und Boronpriester zu Al'Anfa

Schlafkraut:

Geschmack: Der Rauch dieses Krauts hat einen süßlichen Geschmack.

Auswirkung: rauschhafte Träume, Ekstase

Beginn: 10 KR

Dauer: 1WG Stunden

Preis: 1 D

Chance: Die Chance süchtig zu werden beträgt 20-KO%; für jedes Kraut das geraucht wird, wird der Wert addiert um anschließend zu würfeln ob man abhängig wird.

Entzugserscheinungen: Schüttelfrost, Schweißausbrüche, Halluzinationen

 * SONDERMELDUNG *
 *
 * DER LETZTE HELD EXTRA 1 *
 *
 * Endlich ist ein Teil des alten BUCHES DER REGELN 3 neu erschienen, *
 * und zwar in einer überarbeiteten und erweiterten Form. *
 * DER LETZTE HELD EXTRA 1 enthält das komplette Magiesystem des *
 * Clubs "Die Letzten Helden". Und das ist es, was Euch erwartet: *
 * 2 Zaubersysteme, 71 Zaubersprüche, Dämonenbeschwörungen, Geister- *
 * beschwörungen und neue magische Artefakte. *
 * Preis: 3,- DM + 1.10 DM (Druckkosten und Porto) *
 * Interessenten melden sich bei: GERD BÖDER *
 * Am weißen Kamp 5a *
 * 3300 Braunschweig *
 *



Ehrentage des verehrungswürdigen Borons. Das erste Fest wird am "Tag des Todes" begangen. Es bezieht sich auf die Ausrufung Borons zum obersten Gott Al'Anfas im Jahre 0 (diese Zeitrechnung gilt nur in Al'Anfa und Umgebung und entspricht dem Jahre 1763 v.H. bzw. dem Jahre 770 v.BF.). An diesem Tag ist die Schlafkrautwolke über Al'Anfa noch weit im Landesinneren zu sehen und zu genießen. An diesem Tag werden weiterhin alle derzeit Gefangenen -vom Mörder bis zum Taschendieb- auf dem Boronplatz -dem größten Platz Al'Anfas hingerichtet. Viele Aventurier kommen extra nach Al'Anfa um diese Festlichkeit mitzuerleben, wie auch knapp ein halbes Jahr später, am "Tag des Vergessens". An diesem Tag zeigt Boron, daß er entgegen anderslautenden Verleumdungen ein gnädiger Gott ist, denn an diesem Tag werden 20 Gefangene begnadigt. Wer an diesem Tage 10% seiner Schulden an den Borontempel von Al'Anfa spendet, dem werden seine Schulden erlassen. Es ist Pflicht für jeden Borongeweihten mindestens einmal in seinem Leben an den beiden Feierlichkeiten teilzunehmen.

Die Geweihten von Boron, die durch Aventurien pilgern, haben die Aufgabe den Machteinfluß Borons zu erhalten und zu vergrößern, außerdem sollen sie mit den vielen Vorurteilen aufräumen, die Boron in ein falsches Licht rücken. So wird z.B. gesagt, daß Boron ein ausbeuterischer Gott sei. Daß dieses völliger Schwachsinn ist, kann jeder Borongeweihte bestätigen, denn kein Geweihter des Boron hat es je zu Reichtum gebracht, was auch bei einem Abgabequotienten von 90% an den Tempel sehr schwer ist.

Eine weitere Verleumdung besagt, daß menschenähnliche Kreaturen, wie z.B. Orks, von Boron geschaffen wurden oder zumindest unter seinem Schutz stehen. Um zu beweisen, daß dies nicht so ist, belohnt Boron jeden seiner Geweihten, der ein solches Wesen vorschriftsmäßig opfert, mit 16 Karmapunkten, die innerhalb einer Woche "verwundert" werden müssen.

Zu diesem Zweck haben die Borongeweihten immer einen Opferdolch dabei, denn es ist ihre Pflicht nach Möglichkeit einmal die Woche etwas oder jemanden zu opfern (am besten Orks oder Tiere; Menschen nur im Notfall). Die Opferzeremonie unterliegt festen Regeln und dauert knapp 8 SR. Zu Beginn dieser Zeremonie legt der Geweihte das Opfer mit dem Rücken auf den Boden und verfällt dann in ein 4 SR dauerndes Meditationskoma, das von meditativem Reden über meditativen Gesang bis zur Ekstase führt und mit einer 3 SR dauernden Ohnmacht des Geweihten endet. Wenn er sein Bewußtsein wiedererlangt setzt er den Opferdolch an den Hals seines Opfers und führt einen Schnitt vom Hals bis zum Beinansatz durch.

Außerdem hat jeder Geweihte einen gewissen Vorrat an Schlafkraut bei sich, den er zur Bekehrung einsetzt...

Der Geweihte selbst ist gegen diese Schlafkraut, das geraucht werden muß und nur auf heiliger Erde in den Borontempeln angebaut



Der alte Mann machte eine kleine Pause, in der er tief durchatmete. Ich dachte über das nach, was er mir gerade gesagt hatte, und mir brannten tausend Fragen auf den Lippen. Aber ich kam nicht dazu, sie zu stellen, denn der Druide begann erneut zu sprechen.

"Ich werde Dir jetzt etwas über die Druiden erzählen, das Dir wahrscheinlich ein wenig Angst machen wird. Glaube aber nicht, daß ich Dir irgendwelche Geheimnisse offenbaren werde.

Unser Druidendarsein beginnt mit der Weihe. Vorher mußten wir aber einen Druiden finden, der uns alles beibringen muß, denn es gibt keine Aufzeichnungen von uns. Bei der Weihe setzen wir dann das erste Mal unser Leben aufs Spiel, denn wir müssen erst einmal Kraft aus dem Boden aufnehmen. Der Schüler legt sich dazu auf den Boden und konzentriert sich. Dann führt sein Lehrer die Opferzeremonie durch. Nun kommt es darauf an, ob der Boden den Schüler annimmt oder nicht. Wenn nicht, hat er nicht mal mehr eine Minute zu leben.

Überlebt er es, so hat er nun die Kraft der Erde in sich. Er ist nun in der Lage, andere Wesen und Pflanzen mit dieser Kraft zu beeinflussen. Weiterhin kann er zu einem gewissen Teil die Kräfte des Bodens lenken. Kurz, er beherrscht ein wenig die Natur, was nicht heißt, daß er die Natur schont. Wir Druiden sind davon überzeugt, daß die Natur für unsere Zwecke da ist, so daß wir keine besondere Rücksicht auf sie nehmen. Sehr oft

gehören zu unseren Zaubern Zeremonien, die Euch Menschen unheimlich sind, da sie Euch fremd sind, und Ihr glaubt, sie hätten mit schwarzer Magie zu tun, was natürlich nicht stimmt. Keiner von Euch will etwas mit uns zu tun haben, dabei könnten wir Euch so oft helfen.

Doch Ihr ruft immer nur nach Euren Göttern und hofft, daß sie Euch helfen. Und helfen sie Euch nicht, so glaubt Ihr, daß es schon seine Gründe haben wird. Wir Druiden haben keine Götter. Wir vertrauen nur der Kraft des Bodens, die uns schon so manches mal geholfen hat. Aber was rede ich, Ihr werdet das sowieso nicht verstehen. Für Euch werden wir immer die bösen Druiden bleiben, die Verbündeten des Teufels. Erzähle Deine Leuten, was ich Dir erzählt habe, und sie werden glauben, Du hättest schlecht geträumt. Einige werden auch sagen, daß ich Dich nur verhexen wollte, und daß ich Dich nur angelogen habe.





Es ist schlimm mit Euch, und ich frage mich, warum ich Dir dies alles erzählt habe, aber ich hoffe, daß wenigstens Du die Druiden nicht mehr verachten wirst.

Wer weiß, irgendwann wird eine Rasse kommen, die stärker ist als Ihr, dann werdet Ihr zu uns kommen und uns um Hilfe bitten. Vielleicht ist es besser, wenn wir weiterhin nicht gemocht werden, dann will wenigstens niemand unsere Geheimnisse wissen, Geheimnisse, die wir schon so lange wahren."

Der Druiden schüttelte seinen Kopf, stand auf, sah mich traurig an und ging dann. Ich wollte noch einige Fragen stellen, aber meine Zunge wollte sich nicht bewegen. Ich ging zurück nach Kuslik und legte mich schlafen. Am nächsten Morgen glaubte ich, ich hätte nur geträumt.

Soweit zu dem Gespräch zwischen Alowid Keral und dem Druiden Syrifax. Nun möchte ich etwas über bestimmte Rituale der Druiden schreiben, wie zum Beispiel die Weihe.

Vom Tage der Weihe an ist ein Druiden wirklich ein Druiden. Zuvor muß noch einiges mit ihm geschehen. Zuerst einmal muß er erkennen, daß er für das Druidenleben ein gewisses Interesse hat. Dies ist dem Spieler selbst überlassen, denn es wäre dreist, dafür irgendwelche Proben zu verlangen. Hat er dieses Interesse erst einmal entdeckt, muß er einen erfahrenen Druiden finden, der ihn in die Kunst der Erdmagie einweist. Hier kann der Meister schon einmal eine Klugheitsprobe verlangen, denn die Druiden pflegen ihre neuen Schüler zu testen. Ist die Probe nicht gelungen, so wird der Druiden dem Helden raten, es später noch einmal zu versuchen. Gleichzeitig wird er ihm den Tip geben, sich schon einmal von allem eisenhaltigen zu trennen und sich mit der Natur ein wenig anzufreunden. Ist der Held dann in eine neue Stufe aufgestiegen und hat er dabei seinen Klugheitswert um einen Punkt gesteigert, denn schließlich ist er ja aufgrund seiner Klugheit nicht angenommen wurden, muß er nur noch den Druiden finden und erneut eine Klugheitsprobe ablegen, diesmal aber -2, da der starke Willen des Helden den Druiden schon ein wenig beeindruckt.

Wenn man nicht bis zum nächsten Stufenaufstieg warten will, kann man es selbstverständlich auch bei einem anderen Druiden versuchen, aber man sollte dabei nicht vergessen, daß die Druiden doch relativ selten sind.

Ist der Held dann erst einmal angenommen, so beginnt eine einjährige Ausbildung. Während dieser Zeit kann der Held keine Abenteuer mitmachen, aber er braucht deswegen nicht traurig zu sein. Während dieser Ausbildung bekommt er nämlich eine ganze Menge vermittelt. Sämtliche Talente, die ein Druiden leicht erlernen kann, bis auf das Talent LEGENDEN ERZÄHLEN, werden in diesem Jahr um drei Punkte angehoben, ohne daß der Held einen Talentpunkt oder einen Silbertaler hat aufbringen müssen. Diese Erhöhung der Talentwerte ist auch recht wichtig, denn am Ende des Jahres erfolgt eine Prüfung. Aber keine Angst, so schwer ist das nicht. Der Held sucht sich drei der für



einfach beschrieben. Und zwar erhält der Held noch einmal 30 TAP, die er auf seine leichten Talente verteilen kann. Dabei müssen alle Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes erfüllt sein, und kein Talent darf um mehr als 3 Punkte erhöht werden.

Die dritte und letzte Methode ergibt sich dann, wenn man den Stand des Helden auswurft, was man so machen kann:

01-02 auf W20: Adel

03-11 auf W20: Mittelschicht

12-20 auf W20: Arm

was nun welcher Stand mit sich bringt, kann man folgender Tabelle entnehmen:

Adel:

Lesen und Schreiben +6; Diplomatie +5; Reiten oder Tanzen +4; Minnekunst oder Schwimmen oder Klettern +3; Sprachen beherrschen oder Fernkampf +4

Mittelschicht:

Knoten binden +4; Klettern oder Schwimmen +4; Überreden oder Pflanzenkunde +3; Überzeugen oder Tierkunde +3; Lesen und Schreiben oder Abrichten +3

Arm:

Klettern oder Schwimmen +4; Schleichen +3; Taschenspielererei oder Nahrung finden +3; Sich verstecken oder Gefahren erkennen +3; Feilschen oder Schätzen +4

Nun muß nur noch jeder Club ausprobieren, ob er diese Regel benutzt oder nicht, wobei man nicht alle drei Möglichkeiten zusammen benutzen braucht.

Die Geweihten des Boron

In dieser Ausgabe des DLH soll einiges Wissenswertes über die Geweihten des einzig wahren Gottes und den Erlöser der Menschheit berichtet werden. Natürlich ist von Boron die Rede. Er ist der Herr über Tod, Schlaf und Vergessen und damit der ständige Begleiter eines jeden Aventuriers. Deshalb ist er auch einer der beliebtesten Götter; und wer sich ihm verschreibt, der hat nichts zu befürchten.

Der Haupttempel von Boron liegt in Al'Anfa, der schönsten und fortschrittlichsten Stadt Aventuriens. Diese Stadt hat Boron zu ihrem Schutzgott erkoren, und Boron hat sie dafür zur reichsten Stadt Aventuriens gemacht.

Zweimal im Jahr werden hier große Feste zu Ehren Borons abgehalten. Diese Feste werden immer am 12. Tag im Monat des Ingerim und am 3. Tag im Monat des Boron veranstaltet und bezeichnen damit die einzigen



TALENTSYSTEM

Im folgenden Artikel soll ein wenig am Talentsystem geändert werden. Jedem DSA-Spieler wird es bereits aufgefallen sein, daß da irgendetwas nicht stimmt, denn die Helden sind am Anfang ihrer Laufbahn die reinsten Trottel, und das, obwohl sie vielleicht schon 18 bis 20 Jahre alt sind. Adlige können nicht lesen und nicht schreiben, besonders hübsche Menschen können bei anderen Personen des anderen Geschlechtes nicht landen usw.

Dem soll nun Abhilfe geschaffen werden, und zwar gründlich. Zunächst einmal wird das ganze Talentsystem von den am Anfang ausgewürfelten Eigenschaften abhängig gemacht. Z.B. hat ein sehr kräftiger Held am Anfang größere Aussichten, einen Waffenlosen Kampf zu gewinnen als ein zierlicher Held. In der folgenden Auflistung werden nur gute Werte berücksichtigt. Sicherlich könnte man auch die schlechten Werte ins Auge nehmen, aber dann würde der Sinn dieses Artikels verfehlt, der das Talentsystem attraktiver machen soll.

Bei einem Wert von 12 kann sich der Held zwei, bei einem Wert von 13 vier Talente der aufgeführten aussuchen, die er dann um W6 Punkte erhöhen kann. Würfelt der Spieler eine "1", so kann er für das gleiche Talent noch einmal würfeln, und zwar solange, bis etwas anderes würfelt. Die Würfelergebnisse werden dann addiert.

KLUGHEIT:

Schlösser und Fallen öffnen/entschärfen; Knoten binden; Geheimfächer finden; alle WISSEN-Talente; alle ZWISCHENMENSCHLICHES-Talente; alle WILDNIS-Talente

CHARISMA:

Diplomatie; Bekehrung; Überreden; Überzeugen; Legenden erzählen; Minnekünste; Gaukelei; Feilschen; Tierkunde; Abrichten; Hypnose

GESCHICKLICHKEIT:

Alle KAMPF-Talente; alle KÖRPERBEHERRSCHUNG-Talente; Wunden behandeln; Malen und Zeichnen; Steinhauen; Handwerker; Heilpflanzen bearbeiten; Waffen reparieren; Singen und Musizieren; Verkleiden; Gaukelei; Glücksspiel; Tanzen; Karten zeichnen; Fallen stellen; Abrichten

KÖRPERKRAFT:

Waffenloser Kampf; Zweihänderkampf; Einhänderkampf; Beidhändiger Kampf; Klettern; Schwimmen; Reiten; Waffen reparieren; Steinhauen; Fallen stellen; Abrichten

Jeder wird gleich gemerkt haben, daß es einige Überschneidungen gibt, das heißt aber nicht, daß man ein Talent zweimal erhöhen darf.

Weiterhin können auch noch durch den Charakter eines Helden die Talente positiv beeinflusst werden. Wie das nun aussieht ist recht



ihn leichten Talente aus, in denen er geprüft wird. Bei diesen Talenten muß ihm dann eine Probe gelingen, wobei er jeweils zwei Versuche hat. Fällt der Schüler trotzdem durch, so vereinbart der Lehrer mit ihm ein Treffpunkt, wo er sich nach Ablauf von zwei Monaten mit dem Schüler treffen will. Der Held hat in diesem Zeitraum die Möglichkeit auf Abenteuer zu ziehen, um sein Wissen und Können zu verbessern. Danach erfolgt erneut eine Prüfung. Schafft er es wieder nicht, geht das ganze Spiel von vorn los. Allerdings sollte er es irgendwann schaffen, denn sonst könnte der Druide die Geduld verlieren und einmal nicht zum richtigen Zeitpunkt am Treffpunkt erscheinen. Hat der Held es geschafft, erfährt er die Druidenweihe. Diese Weihe ist relativ gefährlich und kann mit dem Tod des Schülers enden. Darum wird er vorher noch einmal vom Lehrer gefragt, ob er es sich nicht vielleicht doch anders überlegt hätte. Dies ist die letzte Möglichkeit auszusteigen. Bei arg unschlüssigen Helden, kann der Meister ruhig eine abgeschwächte Mutprobe verlangen.

Ist der Schüler bereit, so beginnt die Zeremonie. Dazu zeichnet der Lehrer ein großes Pentagramm auf den Waldboden, in das sich der Schüler hineinlegen muß. Einen Arm streckt der Schüler dann aus dem Pentagramm heraus. Um die Hand wird ein weiteres Pentagramm gezeichnet. Dann opfert der Lehrer dem Boden ein kleines Waldtier, dessen Blut er dann auch benutzt, um einige Symbole auf die Handfläche des Schülers zu zeichnen. Danach beginnt der Druide mit einer einstündigen Konzentrationsphase, und auch der Schüler konzentriert sich auf die Kräfte des Bodens. Nach dieser Konzentration nimmt der Lehrer seinen Vulkanglasdolch und rammt ihn mit den Worten "Nimm ihn oder verdirb ihn" durch die Hand des zu Weihenden in den Boden. Nach wenigen Augenblicken zieht er ihn wieder hinaus. Nun entscheidet sich, ob der Schüler angenommen wurde oder nicht. Dazu würfelt der Held mit W20. Vorher sagt er eine Zahl von 1-20, wenn diese Zahl mit dem Würfelergebnis identisch ist, hat sich seine Wunde in der Hand nicht wieder geschlossen, und er stirbt nach W20 Minuten.

Ansonsten schließt sich die Wunde narbenlos und der Held hat die Kraft des Bodens in sich, und zwar in Form von 20 Astralpunkten. Danach bekommt er zwei Monate lang W6 Druidenzauber beigebracht, wobei er von seinem Meister einen Vulkanglasdolch bekommt. Danach wird er vom Druiden verlassen, er steht nun auf eigenen Füßen.

Übrigens: Für Helden, die zum Druiden geboren werden entfällt dieses ganze Ritual, da sie es bereits in früher Kindheit mitgemacht haben. Sie beherrschen von Anfang an W6+2 Druidenzauber und auch sie können all die Talente, die für die Druiden leicht sind um drei erhöhen. Der Held führt nun ein Leben als Druide, und er muß seine Ziele selbst stecken. Alles was nun kommt liegt im Ermessen des Spielers und des Meisters.

Und dann kommt da dieser Punkt mit dem Erhöhen der Astralenergie durch Opferrituale. Dieses Ritual soll im folgenden Teil erläutert werden. Um ihre Astralenergie erhöhen zu können, treffen sich immer mehrere



Druiden. Es geht aber auch schon, wenn sich zwei Druiden treffen. Diese warten dann bis Mitternacht, dann beginnt das Ritual. Unter geheimen Beschwörungen, die jeder Druiden mit seiner Weihe lernt, wird einem Tier die Kehle aufgeschnitten, so daß das Blut auslaufen kann. Es wird in einer Schale gesammelt und mit einer handvoll Erde und ungefähr einem halben Liter Wasser vermischt. Danach schneidet sich jeder Druiden in die rechte Hand und läßt sieben Tropfen seines Blutes in das Gemisch laufen. Dieses wird dann über einem Feuer erwärmt, während sich die Druiden geheimnisvollen Beschwörungen hingeben. Nun geht jeder Teilnehmer an den Topf und nimmt einige Schluck. Das ganze ist gelungen, wenn der Druiden nun mit einem W20 weder eine 19 noch eine 20 würfelt, er kann dann seine Astralenergie permanent um 2W6 erhöhen. Das nächste Ritual kann er frühestens in 3 Monaten mitmachen.

Gelingt das ganze Ritual bei dem Druiden nicht, so erwarten ihn einige Folgen, wenn nicht sogar der Tod. Um die Folgen zu ermitteln, würfelt der Druiden erneut mit W20. Den Schaden kann er dann in folgender Tabelle ablesen:

- 01-05 : Hand und Handgelenk erstarren. W6: 1-3 links; 4-6 rechts. 1-5 auf W6 für W20 Monate; bei 6 auf W6 für immer
- 06-10 : Bein starr, und zwar ohne Hüftgelenk. 1-3 linkes, 4-6 rechtes Bein. Dauer: permanent
- 11-14 : Augenlicht geht verloren. 1-3 linkes, 4-6 rechtes Auge. Im Kampf AT, PA und GE -2. Dauer: permanent
- 15-18 : Bildung eines Buckels. GE -3. Oft nächtelange Schmerzen.
- 19-20 : Sofortiger Tod.

Wenn dem Druiden das Ritual nicht gelungen ist, so kann er es in frühestens zwei Jahren erneut versuchen und auch nur, wenn er vorher eine Mutprobe erfolgreich abgelegt hat. Ansonsten fürchtet er sich vor der Zeremonie. Und nun zum letzten Teil des Artikels, einem Teil, der wahrscheinlich für die Spieler, die einen Druiden führen von größtem Interesse ist. Es werden nun einige neue Zauber für Druiden vorgestellt, wie wir dies auch schon in unserer Ausgabe Nr.4 getan haben.

SPUREN VERWISCHEN

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber können die Druiden markante Spuren, wie z.B. abgebrochene Zweige, verwischen. Auch die Fußspuren im Umkreis von 2 km verschwinden.

Zaubertechnik: Der Druiden konzentriert sich eine Spielrunde lang und verwischt dann eine seiner Fußspuren. Kurze Zeit später kann man im Umkreis von 2 km absolut keine Spuren mehr entdecken.

Kosten: 5 ASP
Reichweite: 2 km
Dauer: permanent



LEBENSENERGIE ÜBERTRAGEN

Beschreibung und Wirkungsweise: Irgendwann entdeckten die Druiden, daß die Erde, wenn man ein wenig nachhakt, Lebewesen ihre Lebensenergie zu entziehen vermag. Etwas später entdeckte man dann noch zusätzlich, daß die Erde auch in der Lage ist, diese aufgesogene Energie auch wieder abzugeben. Aufgrund dieser Tatsache war es den Druiden von nun an möglich, Lebensenergie von ein auf ein anderes Lebewesen zu übertragen.

Zaubertechnik: Der Druiden legt seine Hände auf den Boden und konzentriert sich. Dabei ist zu beachten, daß 2x(KL + ST) des Druiden größer sein muß als die Monsterklasse des Lebewesens, dem die LE entzogen werden soll.

Kosten: 3 ASP pro übertragene 5 Lebensenergie

Reichweite: zu beiden Lebewesen muß Blickkontakt herrschen

Dauer: -

FÜR DAS KAMPFSYSTEM DER LETZTEN HELDEN:

Hier wird der Schaden, den ein Wesen erlitten hat, auf ein anderes übertragen. Die Kosten belaufen sich auf 2 ASP pro 5% Abzug auf alle Aktionen.

KRAFT AUS DEM BODEN

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber ist es dem Druiden möglich, verlorene Astralenergie zu gewinnen, und zwar 2W6.

Zaubertechnik: Der Druiden nimmt dazu ein kleines Waldtier und stößt seinen Vulkandolch durch das Tier hindurch in den Boden. In diesem Moment strömt Astralenergie in ihn. Jetzt würfelt er mit W20. Bei einer 19 oder 20 strömt eine unkontrollierte Menge Energie in seinen Körper. Mit W20 wird der Schaden ermittelt.

01-05: keine Auswirkung

06-10: Verlust von 2W6 LP (OV am Kopf)

11-15: Verlust von 3W6 LP (GV am Kopf)

16-18: Verlust von 4W6 LP (SV am Kopf); Blindheit für W20 Tage

19-20: Sofortiger Tod (TV am Kopf)

Kosten: keine

VERÄNDERTE JAHRESZEITEN

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Druiden die Natur derart beeinflussen, daß sich die Jahreszeit sofort ändert. Er sollte aber immer bedenken, was dies für Folgen haben kann, denn immerhin wirkt der Zauber in einem Umkreis von 5 km, und nicht alle Vögel überleben eine Eiseskälte.

Zaubertechnik: Der Druiden reckt seine Arme in den Himmel und konzentriert sich 4 Spielrunden lang. Dann spricht er die gewünschte Jahreszeit aus, und innerhalb einer Spielrunde ändert sich das Bild der Landschaft.

Kosten: 20 ASP

Reichweite: 5 km

Dauer: 2 SR pro Stufe des Druiden