

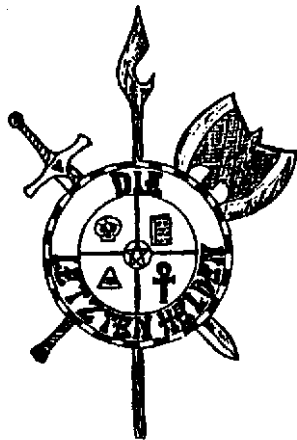
25 Jahre Der Letzte Held

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 9

Der LH 9 ist das einzige unserer frühen Werke, das niemals verändert wurde. Nachauflagen sahen immer genauso aus wie das Original. So wurde er auch nie mit dem neuen Schriftzug auf der Titelseite versehen. LH 9 war recht schnell wieder aus dem Programm genommen, was verschiedene Gründe hatte.

Einige Artikel waren nicht mehr aktuell, da sich DSA verändert hatte. Die Kaufleute wurden Teil der Havena-Ergänzungen und große Teile des Rests landete in einem Auswahlband. Wir hatten schlicht und einfach keine Lust mehr, die alten Hefte nachzudrucken.

Alle mal bemerkenswert ist der LH 9 durch die Story am Ende des Heftes. Zum ersten Mal treten die chaotischen Vier in Erscheinung ...

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	2
Inhalt / Impressum	2
Original Inhalt/Impressum	3
Original Vorwort	4
Wolfsblut	5
Sprachen in Aventurien	14
Magieecke	16
Jetzt wird gekämpft	17
Das Spiel der Götter	18
Kaufleute in Havena	19
Der Würfel kam, sah und siegte	23
Rollenspieler Brutal	35

Der Letzte Held 9,

November 2010

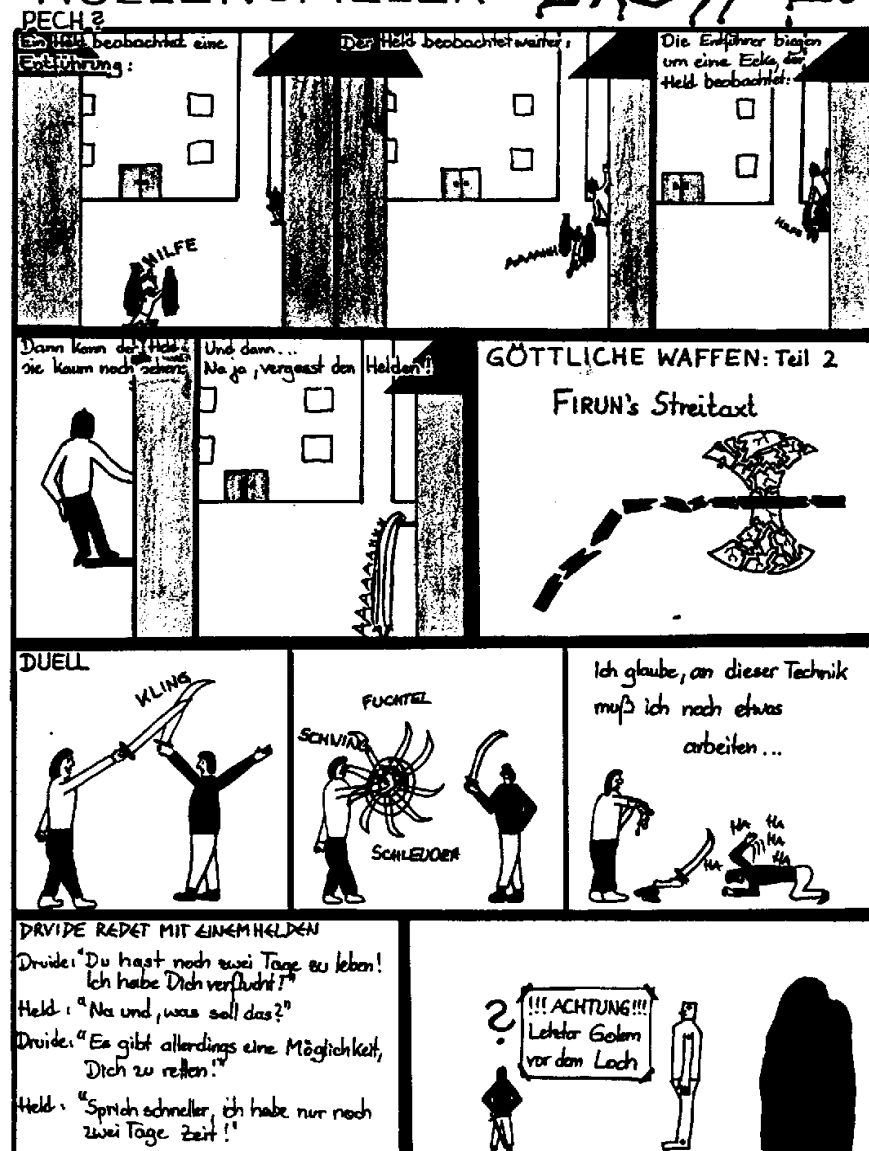
Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Gerd Böder und Frank Jäger

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.



ROLLENSPIELER BRUTAL!





DER WÜRFEL KAM, SAH UND SIEGTE

von Andreas Michaelis

Wir kennen alle die wunderschöne Szene in einem Wirtshaus: Rolf der Krieger schluckt gerade das zehnte Bier hinunter, Sila, die liebeliche Elve hält sich mit einigen Gläsern Wein zurück, und der Abenteurer Hugo spielt mit dem Zwerg Ture ein lustiges Würfelspiel. Kurz gesagt, die Stimmung der Helden ist einfach prächtig, und die Spieler spielen begeistert mit. Nur einer, der, der sonst immer das Sagen hat, kullert gelangweilt seine Würfel vor sich hin. Was fällt den Spielern eigentlich ein, sich selbst zu beschäftigen und den Meister in den Schatten zu stellen.

"Mein Gott", denkt sich der Spielleiter, "hier muß sich doch eine Möglichkeit zum Würfeln finden lassen, meine schönen Zufallsbegegnungen warten alle vor der Tür...." Angstschweiß bricht ihm aus, seine armen Monster können doch nicht die ganze Nacht vor der Tür warten. Und während der Meister ganz und gar in seine schönen Zufallsbegegnungen versunken ist, kommt die Elve plötzlich auf die Idee zu singen. Zuerst bekommt unser netter Spielleiter das gar nicht so recht mit, was sich da für eine Gelegenheit geboten hatte, aber urplötzlich stürzt er sich in das Geschehen.

"Mach doch mal 'ne Probe auf SINGEN!"

Der Spieler begreift nicht ganz, was das soll, denn schließlich wollte er nur für sich selbst ein wenig singen, aber guten Glaubens würfelt er mit seinem W20. Sicherlich hätte er die Probe schaffen können, wenn seine Elve nicht erst in der zweiten Stufe gewesen wäre, und wenn er ihr Talent SINGEN schon einmal erhöht hätte, aber so ergibt sich eine aussichtslose Situation. NICHT GESCHAFFT.

"Hey Zwerg", sagt der Meister, "das Gekrächze der Elve gefällt dir nicht."

"Na und, aber das Würfelspiel gefällt mir. Ich bin am Gewinnen."

"So", meint der Meister, "das werden wir ja sehen, würfel mal, ob du dich beherrschen kannst."

NICHT GESCHAFFT. Wohl oder übel fährt der Zwerg die Elve an, sie möge bitte zu singen aufhören. Sie tut es.

"Na", sagt der Spielleiter, "wie war das doch gleich mit den Elfen und den Zwergen? Du wirst ja wohl weitersingen, oder?"

Die Elve singt weiter. Der Zwerg dreht sich mit flehenden Augen um, hält sich die Ohren zu und spielt weiter. Doch der Meister kennt keine Gnade.

"Mann, Zwerg", flüstert er dem Spieler zu, "sie singt immer noch. Du haßt doch dieses Elfenpack. Gib ihr deine Faust zu schmecken."

Der Zwerg droht der Elve Schläge an, schließlich ist er ein guter Rollenspieler. Und der Meister ist in seinem Element, er sieht die Wirtshauschlägerei schon vor sich. Und tatsächlich, nachdem der betrunkene Krieger Partei für die Elve und der Abenteurer für den Zwerg ergriffen hat, geht es los, und bald schon prügelt sich das ganze Wirtshaus, sogar einige von den Zufallsbegegnungen kommen herein um mitzumischen. Schließlich fliegen die Helden hinaus, und im Wirtshaus herrscht wieder Frieden.

"So", triumphiert der Meister, "vor euch liegt ein gefährlicher Weg, es ist besser für euch, wenn ihr zusammenhaltet...."

Soweit zu unserem Mustermeister. Ich frage mich nur, was ihm eingefallen wäre wenn die Elve die SINGEN-Probe geschafft hätte.



DER LETZTE HELD

Clubzeitschrift des Clubs
"Die Letzten Helden"

Nr. 9
März 1987
April 1987

INHALT

Vorwort.....	4
Wolfsblut (Abenteurer).....	5
Sprachen beherrschen in Aventurien.....	8
Magiecke.....	12
Jetzt wird gekämpft.....	15
Das Spiel der Götter (Abenteurer).....	20
Kaufleute in Havena.....	26
Der Würfel kam, sah und siegte.....	34
Rollenspieler Brutal.....	35

IMPRESSUM:

Kaufleute in Havena: Frank Jäger und Andreas Michaelis/ Rollenspieler Brutal: Frank Jäger/ Wolfsblut: Gerd Böder/ Vorwort, Magiecke, Jetzt wird gekämpft, Sprachen, Spiel der Götter, Der Würfel

KONTAKTADRESSEN:

Die Letzten Helden
Andreas Michaelis
Ernst-Amne Str.14
3300 Braunschweig
Tel.: 0531/500792

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

Die LETZTEN HELDEN sind Mitglied in der BRAUNSCHWEIGER FANTASYGILDE



VORWORT

Ich grüße alle Leser, die wieder einmal so verrückt waren, den Letzten Helden zu kaufen.

Ihr werdet es nicht glauben, aber unser Club ist 2 Jahre alt geworden und existiert immer noch. An dieser Stelle möchte ich alle Gratulanten auffordern, uns nachträglich zu gratulieren.

Diese Ausgabe unserer Zeitschrift ist geprägt von seinen vielen Artikeln, die wieder einmal Neuigkeiten im Regelbereich verkünden. Sicherlich werdet ihr bemerken, daß die Vorschau aus Nr.8 wieder einmal völliger Blödsinn war, so wie immer, und darum habe ich beschlossen, nie wieder Vorschauen zu machen.

Und nun möchte ich euch etwas absolut neues vermitteln. Auch wenn ihr mir nicht glaubt und mich einen Lügner schimpft, DER LETZTE HELD EXTRA 2 ist nun endlich zu haben, und ich glaube, er ist uns gelungen.

Er bringt viel über die aventurische Götterwelt und vor allem bringt er jede Menge neue Wunder, auf die ihr schon so lange gewartet habt. Wer es haben möchte, schicke uns bitte 4,60 (Porto und Druck) in Briefmarken oder sonstwie. Wendet euch dabei an unseren Versandmeister Carsten Gillner.

Den Letzten Helden kann man übrigens immer noch abonnieren, und zwar schickt man dazu 10,- DM an Carsten Gillner und schreibt dazu: Schickt mir bitte die nächsten vier Ausgaben des Letzten Helden, des besten FANZINES der Welt. Ab Nummer 10 bekommt ihr ihn dann ins Haus. Wundert euch aber nicht über die unregelmäßigen Abstände, so etwas kommt schon einmal vor.

Und nun, zum Schluß, noch eine traurige Nachricht. Die Aktion mit der zweiten Auflage lief schleppender an, als ursprünglich geplant. Die Vorlagen von Nummer 1 und 2 sind dermaßen schlecht, daß sie dem Anspruch des Lesers nicht mehr genügen. Zur Zeit werden diese beiden Bände neu gestaltet, wann allerdings die Fertigstellung sein wird, steht noch in den Sternen. Aber die Nummern 3-8 sind ab sofort zu bekommen. Dazu schickt ihr uns bitte für jeweils zwei Hefte 5,- DM. Bei Bestellung eines Heftes müssen wir leider 3,10 berechnen, da uns die Portokosten sonst ruinieren würden, und das will schließlich keiner, oder?

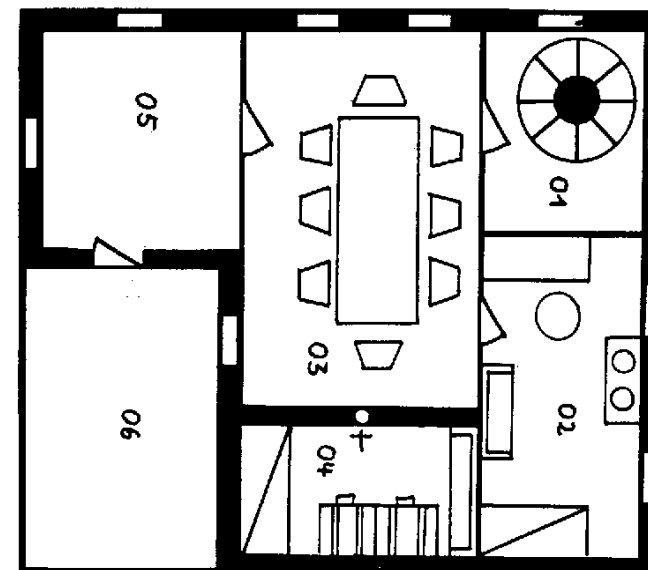
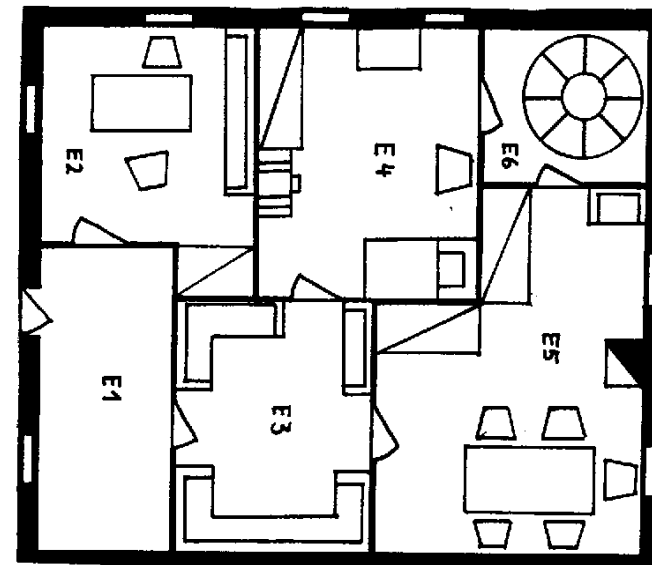
Aber nun, viel Spaß beim Lesen wünscht euch

- Andreas Michaelis -

P.S.: Lieber Dieter M. aus F. Wenn du uns das nächste Mal eine Bombe schickst, achte bitte auf das Haltbarkeitsdatum.



DAS GESCHÄFTSHAUS DES GERAD ONGSWIN (H 29)





die sich im oberen Stock befinden zu betäuben, auch wenn alle Fenster geöffnet sind. Sie schlafen dann für W20 Stunden.

05 Botanischer Raum

Gerad ist ein eifriger Sammler von Pflanzen. Hier bewahrt er sie auf. Man kann hier auch eine einfache Wasserpumpe finden.

06 Balkon

Keine Besonderheiten.

Fenster: alle Fenster sind mit schweren Eisenläden versehen, die von innen verschlossen werden. Das gleiche gilt für die Glastür (aus Al'Anfa importiert) zum Balkon. Ein Eindringen von Außen ist kaum möglich.

Gerad Ongswin

Der Kaufmann ist von imposanter Statue, und niemand würde es wagen, ihn dumm anzuquatschen, es sei denn, er ist lebensmüde. Trotz seines relativ hohen Alters ist er noch immer ein sehr kräftiger Mann, der als Ausnahmeerscheinung in Havena zu betrachten ist. Er trägt immer einen Spazierstock bei sich, in dem sich ein hervorragender Rapier befindet.

Er ist seit vielen Jahren verheiratet und hat einen 17 jährigen Sohn, der zur Zeit bei den Piraten einige Erfahrungen sammelt, und eine 15 jährige Tochter, die er nicht in ein kriminelles Leben verwickeln will, sie soll einmal reich heiraten.

Das Handelunternehmen Ongswin B: - A: sehr viele Q: B P: 7

	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE
Gerad Ongswin	18	16	14	17	20	19	19	116

ABENTEUERVORSCHLÄGE

1. Die Helden kommen nach Havena, um sich ein Schiff zu suchen. Was für ein Zufall, daß gerade die "MÖWE" in wenigen Tagen in die Richtung auslaufen will, die die Helden brauchen. Auch wenn sie das nicht tut, auf jeden Fall hat Vasabil Agave wieder einige neue Sklaven.

2. Tino Stersond ist arg neidisch auf Gerad Ongswin, und so beschließt er, die Helden damit zu beauftragen, das Haus im Herzen der Stadt zu untersuchen. Er hofft dadurch wichtige Erkenntnisse zu gewinnen, die ihn zum reichsten Mann der Stadt machen.

3. Gerad Ongswin sucht ein Hotel, alt und fast zerfallen, aus dem er ein Luxushotel machen kann. Er beauftragt die Helden, sich einmal in der Stadt umzusehen und ihm zu berichten, welches geeignet ist. Danach sollen sie den Vertrag unter Dach und Fach bringen.

4. Gerad Ongswin hat die Machenschaften von Vasabil Agave mitbekommen, und er findet diese Konkurrenz für die Piraten gar nicht gut. Er beauftragt die Helden, den vermeidlichen Konkurrenten zu enttarnen. Schließlich kann man sich ja auch friedlich einig.

5. Die Helden kaufen von Wolislaw Combin gestohlene Ware und werden damit erwischt. Es ist nun ihre Aufgabe ihre Unschuld zu beweisen und den Händler zu überführen.



WOLFSBLUT

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 4-6 Helden der 5.-8. Stufe von Gerd Böder

Hintergrund:

Die Spieler werden in der Nacht von Waldwölfen überfallen. Dabei ist allerdings auch ein Werwolf, doch dies merken die Helden erst, wenn sich der Werwolf in ein nacktes Mädchen verwandelt. Ein Held wurde von dem Wolf gebissen.

Im nächsten Dorf erfahren sie von dem angesehenen Heilkundigen Rada-lagg, daß sich der gebissene Held in einen Wolf verwandeln wird, wenn er nicht vor dem nächsten Vollmond (in zwei Wochen) ein Gegengift bekommt. Während die Helden die letzte Zutat für das Gegengift besorgen, entführen Räuber den Heiler und ersetzen ihn durch einen Doppelgänger, der in seiner Funktion die Dorfbewohner und den Fürsten vergiften soll. Merken die Helden keinen Unterschied, ist das Abenteuer hier zu Ende und Aventurien hat einen Lykantropen mehr. Ansonsten müssen die Helden das Räuberlager finden und den echten Rada-lagg befreien.

I Der Überfall

Wenn die Helden gerade am Einschlafen sind, erscheinen plötzlich Waldwölfe (Anzahl der Helden + 2). Einer dieser Wölfe ist ein Werwolf. Der Meister hat dafür zu sorgen, daß dieser Werwolf einen Biß anbringt. Die Werte für die Waldwölfe/ den Werwolf:

Mut:	10/18	Angriff:	11/12
Lebensenergie:	20/34	Parade:	6/7
Rüstungsschutz:	3/3	Trefferpunkte:	1W+3/1W+3
		Monsterklasse:	10/30

(Besonderheiten des Werwolfes siehe VII)

Nach dem Tod des Werwolfes flüchten die Waldwölfe in alle Richtungen. Die Helden bemerken, daß sich ein Wolf (der Werwolf) verändert: die Harre verschwinden, die Körperformen ändern sich und schließlich nach 1 Spielrunde liegt vor den Helden ein wunderschönes, nacktes, durch Wunden entstelltes, totes Mädchen. Es öffnet die Augen und den Mund, und aus dem Mund entweicht unter einen wolfsähnlichen Schrei etwas schemenhaftes, um im Wald zu verschwinden. Der Mund klappt zu und Wolfsgeheul kommt von überall auf. Es endet erst bei Sonnenaufgang.

II Das Dorf Delain

Das Dorf hat 150 - 200 Einwohner. Für die Helden sind nur zwei von ihnen interessant: Rada-lagg (siehe III) und Fürst Suyin vom Südländ. Den Titel hat sich ein Urahn Suyin selbst gegeben. Dieser Urahn entdeckte Delain und beanspruchte es für sich. Als Gegenleistung verpflichtete er sich, das Dorf vor Überfällen zu bewahren. Sutin, von den einfachen Leuten einfach "Der Fürst" genannt, hält alle drei Gewalten in seiner Hand. Er geht nach dem Wahlspruch "Herz um Herz, Kopf um Kopf" vor und bestraft Verbrecher ohne Gnade. Ihm unterstehen 20 Soldaten. Hier die Werte (Soldat/Suyin):

Mut:	10/14	Angriff:	12/16
Lebensenergie:	30/54	Parade:	9/14
Rüstungsschutz:	3/3	Trefferpunkte:	1W+4/1W+12
		Monsterklasse:	15/35

Ansonsten ist es hier sehr friedlich, und es herrscht eine freundliche Atmosphäre. Es gibt nicht gerade viele Waren (z.B. keine Zweihänderwaffen), doch die, die es gibt, sind von guter Qualität und recht billig (10% unter Listenpreis).



III Der Heiler Radalagg

Radalagg ist eine Mischung aus Magier, Druide, Kräuterweiblein und Arzt. Erzählen die Helden alles, wird Radalagg gedankenversunken umhergehen und plötzlich in ein anderes Zimmer gehen, um nach 3 Spielrunden zurückzukommen und einiges über den Werwolf zu berichten (siehe VII). Schließlich gibt er dem Gebissenen eine widerlich schmeckende Mampfe zu essen. Dann sagt er: "Dieser Mittel senkt nur das Fieber. Für das eigentlich Gegengift fehlt mir noch ein Mittel: Die Blüte der sogenannte Drachenblume. Sie hat ihren Namen daher, daß man sich sagt, der Geruch locke Drachen an. Ich weiß zwar nicht ob das stimmt, aber es ist wahr, daß sie häufig neben Drachenhöhlen gedeiht. Leider ist sie sehr selten, und ich weiß nicht, wo sie blüht... Aber halt, neulich erzählte mir jemand, er habe im Norden einen Drachen gesehen. Wahrscheinlich hat er nur gesponnen, aber wer weiß... Es ist eh eure einzige Chance, da euer Freund das Gegenmittel geschluckt haben muß, bevor wir in zwei Wochen Vollmond haben, sonst ist er verloren." Wenn die Helden ihm genügend Blüten mitbringen, verspricht Radalagg, den gebissenen Helden umsonst zu behandeln.

IV Die Drachenblume

Nachdem die Helden drei Tage unterwegs sind, finden sie einen Mann, der ihnen den Weg zum Drachenhort weisen kann. Bei dem Drachen handelt es sich um einen Höhlendrachen, der erst seit kurzem hier ist, da er einen neuen Hort suchte, denn sein alter wurde geplündert. Durch diesen Gram verlor er zwar die Hälfte seiner Lebensenergie, wurde aber auch sehr angriffslustig, so daß Verhandlungen umsonst sind. Die Werte des Höhlendrachen:

Mut: 18	Angriff: 17
Lebensenergie: 40	Parade: 12
Rüstungsschutz: 6	Trefferpunkte: 2W+4 Feueratem!
Monsterklasse: 50	

Neben seiner Höhle wachsen vier Drachenblumen, die gegen Feuer resistent sind.

Die Suche mit Rückkehr nimmt insgesamt sechs Tage in Anspruch.

V Der falsche Heiler

Als die Helden die Drachenblume suchten, wurde der Heiler Radalagg entführt und durch einen nahezu perfekten Doppelgänger ersetzt. Der falsche Heiler soll die Dorfbewohner vergiften, damit seine Kumpane sie ausrauben können. Vor allem will man in den Palast von Fürst Suyin, weil man dort riesige Schätze vermutet.

Der falsche Heiler hat keine Ahnung von Giften und Tränken ist aber ansonsten nicht dumm. Er spielt die Rolle als Heiler sehr gut. Die Helden können ihm allerdings leicht auf die Spur kommen, z.B. durch Befragen der Dorfbewohner, die bescheinigen, daß Radalagg seit drei Tagen so komisch ist, oder durch sein seltsames Verhalten (er scheint die Helden nicht zu kennen, er verlangt für seine Dienste 10 Dukaten, er legt die Blumen achtlos beiseite...), oder aber durch die kleine Narbe, die der falsche Radalagg im Gegensatz zum echten nicht auf der Nasenspitze hat.

Danach gibt es zwei Methoden, zum Versteck der Räuber zu finden. Entweder mit Gewalt (schlecht, da der Tod des falschen Heilers auch des Tod des gebissenen Helden bedeuten würde; außerdem ist Radalagg der Liebling Suyins), oder ohne Gewalt (z.B. durch Einschüchterung des Betrügers, woraufhin dieser zum Versteck schleicht, um seine Kumpane zu warnen).



angesehen wird. Er hat es nicht mehr nötig, Geld von den Piraten anzunehmen, denn inzwischen ist er selbständig genug, um all seine Geschäfte über Wasser zu halten. Er kann es sich sogar leisten, all seine Lagerhäuser Tag und Nacht durch eine eigene Garde, die im Volksmund die "Roten" genannt werden, da sie grundsätzlich rot gekleidet sind, bewachen zu lassen.

Damit die Spieler dieser Persönlichkeit auch einmal im Spiel begegnen können, möchte ich hier das kleine Haus beschreiben, in dem Gerad seine Geschäfte erledigt.

Das Geschäftshaus des Gerad Ongswin (M 29)

1. Erdgeschoß

E1 Eingangsraum

In diesem Raum hängen mehrere Haken an den Wänden, an denen man seine Kleidung aufhängen kann. Außerdem hängen hier zwei Bilder, die Schiffsmotive zeigen, sie sind von Pavendiek Prunzel gemalt worden. Auf der Tür zu E3 steht "PRIVAT" und auf der Tür zu E2 "BÜRO".

E2 Büro

Hier empfängt Gerad Käufer und Verkäufer. In dem Regal stehen mehrere Bücher, die den augenblicklichen Handel betreffen. In einer Schublade des Schreibtisches liegt immer ein schwerer Dolch. Auch hier hängen einige Bilder von Pavendiek Prunzel.

E3 Bibliothek

In den Regalen dieses Raumes stehen meist Atlanten und Handelsbücher, aber mit einer gewissen Chance kann man auch andere Bücher finden: ein Buch über die Schmiedekunst der Zyklopen (20%, wer es liest kann sein TAW Waffen reparieren um 2 Punkte steigern) oder einige Bücher über Sternenkunde (40%, TAW Himmelsrichtungen erkennen +3).

E4 Schlafrum

Es kommt schon einmal vor, daß Gerad bis tief in die Nacht hinein arbeitet. An solchen Tagen übernachtet er in diesem Raum. Die Truhe und der Schrank enthalten lediglich wertvolle Kleidungsstücke.

E5 Gemütlicher Raum

Hierher bittet Gerad die Abnehmer, mit denen er mehr zu besprechen hat. In den Schränken stehen Becher und einige erlesene Getränke, die der Kaufmann gern anbietet. Auch hier hängen zahlreiche Bilder.

E6 Treppenaufgang

2. Obergeschoß

O1 Treppenaufgang

O2 Küche

Hier kocht Gerad immer für sich und ab und zu für geladene Gäste. Er gilt als Meisterkoch, und es gibt viele Freunde, die ihn deswegen gern besuchen. Diese Küche ist relativ schlicht.

O3 Speisesaal

Es kommt schon mal vor, das Gerad Gäste hat, die zum Essen bleiben. Hier werden ihre Gaumen dann verwöhnt. Hier hängen einige Bilder von Prunzel, und die Wände sind mit rotem Samt behangen.

O4 Geheimkammer

In diesem Raum befindet sich alles, was neue Projekte betrifft. Belastendes Material, das ihn als Piraten ausweisen kann wird man hier nicht finden. In der einen Truhe befinden sich zudem 297 Dukaten und ein 14 karätiger Diamant. Die andere Truhe ist eine Falle. Wird sie geöffnet, sie ist im Gegensatz zu der anderen nicht mit einem Schloß versehen, strömt ein starkes Betäubungsgas aus, das ausreicht alle,



übernahm Gerad ein Geschäft mit vier Schiffen und drei organisierten Karavananen. Hatte sein Vater schon mit allem gehandelt, was es auf den aventurischen Märkten so gab, so erweiterte Gerad das Angebot noch um einige Waren, die sein Vater niemals in das Sortiment aufgenommen hätte: Drogen, Waffen, Alkohol und Sklaven.

Man konnte seine Schiffe sehr oft vor den Küsten des südaventurischen Dschungels sehen, wo sie immer wieder Eingeborene verschleppten, um sie auf dem Sklavenmarkt zu verkaufen. Im Jahre 21 v. Hal wurde Gerad dann im Meer der Sieben Winde von Piraten gestellt, die seine Machenschaften nicht mitmachen wollten, denn Gerad war zu ihren Konkurrenten geworden. Sie versenkten sein Schiff und nahmen ihn mit in ihr Lager. Doch Gerad war ein kluger Mann, der die Situation längst im Griff hatte. Er schaffte es, daß er bei den Piraten aufgenommen wurde, und seine Schiffe fuhren von nun an des öfteren unter der Totenkopfflagge. Sein Aufstieg in der Rangordnung war enorm und als im Jahre 18 v. Hal die Aufstellung eines Söldnerheeres begann, war er bereits Oberführer. Trotz der Bedrohung durch die Söldner brachte Gerad immer reiche Beute mit, und als der Piratenanführer im Jahre 16 v. Hal starb, ernannte er Gerad zu seinem Nachfolger. Gerad nannte sich nun selbst "Abrax der Grausame".

Er führte die Piraten zu ungeahntem Reichtum, ohne daß in Havena jemals etwas aufgefallen wäre, denn Gerad verbrachte immer die meiste Zeit in Havena. Bis heute ist ihm noch niemand auf die Schliche gekommen, was auch sehr schwierig sein wird, denn er hat sehr gute Beziehungen zum Rahjatempel, den er mit Spenden nur so eindeckt und auch die Gefolgschaft des Praios und des Efferds achten ihn aus dem selben Grund. Bei dem Adel und der höheren Schicht Havenas ist er ein beliebter Mann, denn auf seinem Landsitz außerhalb von Havena veranstaltet er viele Feste, zu denen auch der Fürst und seine Familie immer recht herzlich eingeladen sind.

Tino Stersond allerdings gehört zu den Leuten, die den Fürsten immer wieder dahingehend beraten, den Kaufmann nicht zu besuchen, denn Gerad ist sein härtester Konkurrent.

Und nun zu den Besitztümern des Kaufmannes. Er ist im Besitz zweier Lagerhäuser (Nr. 161, 162), eines Fuhrhofes (Nr. 167) und eines kleinen Hauses in der Stadt, in dem er seine Geschäfte erledigt.

Außerdem gehören ihm drei seetüchtige Schiffe, von denen immer mindestens eines im Hafen liegt, zwei Flußschiffe und vier Handelskaravananen.

Vor kurzem erwarb er eine Werft (Nr. 180) und die Gilde der Schiffsbauer ernannte ihn umgehend zu ihrem Gildenoberhaupt. Somit sitzt nun ein "Pirat" im Stadtparlament.

Gerad Ongswin ist neben dem Fürsten der mit Abstand reichste Mann, dem einige Unternehmen der Stadt gehören, ohne daß dies irgendjemand weiß, denn er erwarb sie durch Mittelsmänner, und unter anderem Namen. Ich möchte hier einige davon nur kurz erwähnen. Es handelt sich um eine Segelmacherei (Nr. 6), um die Taverne "ALTE MARSCHEN" (Nr. 29), die erst durch ihn zu einer qualitativ hochwertigen Taverne wurde, um eine Großbäckerei (Nr. 76) und schließlich um einen Hufschmied (Nr. 265).

Dies waren nur einige Beispiele, und Gerad Ongswin hört nicht auf aktiv zu werden. Zur Zeit arbeitet er Pläne aus, um ein neues Luxushotel zu bauen.

Ist er auch der reichste Mann der Stadt, ohne die Piraterie hätte er es nie soweit gebracht. Seit dem Jahre 5 nach Hal ist er nicht mehr Anführer der Piraten, sondern nur noch ein hoher Berater, der hoch



Will der gebissene Held das Gegengift, so geht der "Heiler" in den hinteren Raum und ergreift irgendein Fläschchen, um es dem Helden zu geben. Um den Inhalt zu ermitteln würfelt der Meister mit W20:

- 1 Gegengift ohne Blume, wirkt zu 50%
- 2 Eigenschaftsexier, eine Eigenschaft steigt permanent um 1
- 3 Heiltrank für eine Anwendung
- 4 Haarwuchsmittel
- 5 Liebestrank, W6 Stunden völlig geil
- 6-15 Gebräu ohne besondere Wirkung
- 16 Gift, Schlaf für W6 Stunden
- 17 Gift, 10 Schadenspunkte und W6 Tage Übelkeit
- 18 Gift, 50% ige Lähmung des Körpers für W20 Tage
- 19 Gift, Körper verfärbt sich grün (permanent)
- 20 Gift, plötzlicher Tod nach 2 Spielrunden

(Sollte irgendein Meister den Trank überhaupt auf Lager haben, so kann er ihn zwischen 6 und 15 unterbringen.)

Nach dem Verschwinden der Helden wirft der falsche Heiler die Drachenblumen ins Feuer. Da diese resistent gegen Feuer sind, kann man sie dort auch später noch finden.

VI Das Räuberlager

Hier hat der Meister die Möglichkeit das Abenteuer gemäß seiner pervertierten Veranlagungen und der Verfassung der Helden zu gestalten. Meinwegene möge er hier ein Höhlensystem mit 40 Räubern, 3 Magiern, 30 Killerhunden, 4 Ratten und 2 Borbaradmoskitos entwickeln. Ich tendiere allerdings eher zu einer kleinen, gut getarnten Hütte im Wald mit (Anzahl der Helden + 2) Räubern und einem gefesselten Heiler. Die Werte der Räuber sind so zu wählen, daß die Helden den Platz als Sieger verlassen.

VII Der Werwolf

Wird jemand von einem Werwolf gebissen, bekommt er zunächst starkes Fieber. Bis zum nächsten Vollmond muß er ein Gegenmittel bekommen, sonst ist sein Schicksal besiegelt. Bei Vollmond verwandelt sich der Held in einen Werwolf. Bei Sonnenaufgang verwandelt er sich zurück, ohne eine Erinnerung daran, was letzte Nacht geschehen ist. Im nächsten Monat dauert die Wolfphase 2 Tage länger. Das geht jeden Monat so, bis der Held schließlich ganz und gar zum Werwolf wird (nach ungefähr 20-25 Monaten). Ein Werwolf denkt nur ans Töten und tritt oft als Führer eines Wolfsrudels auf, da er in telepathischer Verbindung mit allen Wölfen im Umkreis von 10 km steht. Wird ein Held zum Werwolf, sieht er zu Beginn seiner Laufbahn eher wie ein behaarter Mensch mit Wolfsschnauze aus, doch mit jeder Verwandlung ähnelt er mehr und mehr einem Wolf.

VIII Das Ende des Abenteuers und ein Wort von Meister zu Meister

Nach dem Abenteuer sollte jeder Held 200 Abenteurpunkte erhalten. Ob sie eine besondere Belohnung von Kadalagg oder dem Fürsten erhalten, liegt im Ermessen des Meisters.

Abschließend möchte ich den Meister noch bitten bei zwei Punkten besonders sorgfältig zu sein. Die Auswahl der Heldengruppe sollte so aussehen, daß die einzelnen Mitglieder ihr Leben für den anderen geben würde, sonst entsteht schnell ein Soloabenteuer. Außerdem sollte der falsche Heiler so geführt werden, daß die Helden sein Schauspiel durchschauen können, allerdings sollte der Meister es ihnen auch nicht zu leicht machen.



SPRACHEN BEHERRSCHEN IN AVENTURIEN

von Andreas Michaelis

Sicher ist es euch auch schon so ergangen, daß ihr über das Talent "Sprachen beherrschen" gestolpert seid. Ich persönlich habe keine Lust Orkisch oder Goblinsch zu sprechen, denn mit diesen Kreaturen haben meine Helden im seltensten Falle zu tun.

Weiterhin finde ich es recht unrealistisch, wenn ein ganzer Kontinent der Große Aventuriens die gleiche Sprache spricht. Darum habe ich mir gedacht, verteil. doch einfach einige Sprachen in Aventurien, damit auch dieses Talent einmal interessant wird.

Doch zuvor möchte ich noch eine kleine Erläuterung des Talent es überhaupt geben. Im Buch der Regeln II findet man es so aufgegliedert, daß man bei einem TAW von 0 nur den einfachsten Wortschatz beherrscht, bei einem TAW 2 spricht man Umgangssprache, mit TAW 4 kann man sich gut ausdrücken und schließlich bei einem TAW von 6 ist man perfekt und hat eine gepflegte Ausdrucksweise. Will man nun eine neue Sprache erlernen, muß man den TAW auf 8 erhöhen, dann beherrscht man die Grundkenntnisse.

Nun muß man sich entscheiden, ob man die Grundkenntnisse in einer neuen Sprache erlernen will, oder ob man die Kenntnisse in der anderen Fremdsprache vertiefen will. Will man weitere Kenntnisse über die erlernte Sprache erwerben, muß man den TAW um einen Punkt erhöhen, dann beherrscht man die Sprache, für einen weiteren TAW kann man sie dann auch lesen und Schreiben, sofern der TAW Lesen und Schreiben mindestens 10 beträgt. Nun beherrscht man eine neue Sprache und kann die nächste lernen.

In Aventurien wachsen die Menschen meist zweisprachig auf. Nur in Regionen, in den Neuaventurisch gesprochen wird, ist dies nicht der Fall. Grundsätzlich beherrscht ein Held seine Muttersprache mit 2 und Neuaventurisch mit 0. Von nun an muß sich ein Charakter entscheiden, welche Sprache er verbessern will. Um seine Muttersprache zu vervollkommen, muß er seinen TAW um 4 auf 6 steigern, dann beherrscht er Neuaventurisch immer noch mit 0. Konzentriert er sich auf Neuaventurisch, muß er den TAW um 6 auf 8 erhöhen. Er beherrscht dann seine Muttersprache mit 2, besitzt also Grundkenntnisse darin.

Bei dem Talent Lesen und Schreiben muß sich der Held entscheiden, ob er es in seiner Muttersprache oder in Neuaventurisch machen will. Nur sollte er sich auf eine Sprache konzentrieren, damit es keine Komplikationen gibt.

Von nun an wird es wichtig, daß eine Heldengruppe über mehrere Sprachen verfügt, denn es gibt nun mehr als eine Universalsprache in Aventurien. Man kann zwar davon ausgehen, daß man in großen Aventurischen Städten Menschen trifft, die Neuaventurisch sprechen, aber in ländlichen Gegenden wird man solche Leute nur noch sehr selten treffen.

Sicherlich kann man nicht alle Sprachen des Kontinents lernen, aber es gibt ja auch noch andere Möglichkeiten, zu kommunizieren. Mit dem Talent Gaukelei könnte man weiter kommen aber auch der Zauber "Telepatie" hilft, denn die Gedanken kennen keine Sprachen.

Und schließlich gibt es ja auch noch die Geweihten des Phex, deren Wunder Omilingua für solche Fälle gedacht ist.

Im folgenden findet ihr eine Aventurienkarte, auf der die verschiedenen Sprachgebiete eingetragen sind.



auch auf den Fürsten Einfluß aus, da ihn niemand zum Feind haben möchte, denn er ist ein Freund schneller und harter Entscheidungen, und er hat einen festen Willen, dem schon einige Gegner zum Opfer gefallen sind. Um irgendwelchen Racheakten vorzubeugen, wird er stets von drei Leibwächtern umgeben.

Der Kaufmann hat eine Frau (Yasava), die ihm im Jahre 3 n.H. einen Sohn namens Hofrill geboren hat. Die drei leben in einem größerem Haus in Havenas besten Viertel (Oberfluren). Sie sind bei der Bürgerschaft sehr angesehen, ebenso wie beim Fürsten. Allerdings sind die Geweihten Havenas nicht allzu gut auf ihn zu sprechen, und auch Cuanu Ui Bennain ist es auch nur, weil er schon lange mit ihm befreundet ist, denn Tino Stersond ist Hesindeanhänger. Er ist auch eifrigster Verfechter eines Hesindetempels in Havena. Seine Besuche beim Fürsten enden oft in einem eifrigen aber freundschaftlichen Disput.

	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE
1. Leibwächter	13	10	10	13	15	14	12	49
2. Leibwächter	14	09	09	13	13	13	10	43
3. Leibwächter	10	12	10	12	13	12	12	45

DER HÄNDLER WOLISLAV COMBIN

Der Händler betreibt einen kleinen Laden am Halplatz, in dem er alle möglichen Waren anbietet. Hinter dem Geschäftsraum befindet sich ein Lager mit vielfältigen Waren und einer geheimen Kammer. Diese Kammer benutzt Wolislav, um sich mit Vertretern der Diebesgilde zu treffen, denn er ist ein Hehler. Er kauft den Dieben die erbeuteten Waren zu einem günstigen Preis ab und verkauft sie recht billig weiter. Deshalb hat er auch ein so großes Warensortiment, denn es ist nie vor auszusehen, was die Diebe beim nächsten wöchentlichen Treffen anbieten. Wolislav genießt bei den Dieben großes Vertrauen und wird dieses auch nicht mißbrauchen oder enttäuschen, denn er ist ein leidenschaftlicher Anhänger des Gottes Phex.

Um nicht aufzufallen, bezieht er Waren auf dem Landweg aus Honingen, Angbar und Elenvina. Zur Organisation und zum Verkauf beschäftigt er zwei Angestellte, die er gut bezahlt, und zu denen der freundliche Mann ein gutes Verhältnis hat. Obwohl beide etwas ahnen, halten sie fest zu ihm und würden mit ihm durch dick und dünn gehen.

Wolislav ist verheiratet und hat zwei Kinder im Alter von drei und vier Jahren. Er unterstützt die Diebesgilde auch als Informant.

	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE
Wolislav Combin	10	12	11	10	12	12	11	40
Anoli Krosalf	11	10	09	11	13	13	12	48
Wingol Jaga	12	10	13	10	10	12	12	45

DER KAUFMANN GERAD ONGSWIN

Gerad Ongswin wurde im Jahre 41 vor Hal geboren. Sein Vater besaß zu dieser Zeit das bedeutendste Kaufmannsunternehmen Havenas, und er war traurig darüber, daß sich sein Sohn gar nicht für diesen Beruf begeistern konnte, und er machte sich Sorgen, wie es wohl nach seinem Tode weitergehen würde. Als Gerad 16 Jahre alt war, handelte er bereits insgeheim mit Rauschkraut, ohne die Droge je selbst zu nehmen. Mit 17 Jahren nahm ihn sein Vater mit nach Al'Anfa, wo er zum ersten Mal mitbekam, was ein Sklavenmarkt ist. Urplötzlich interessierte er sich für die Arbeit des Kaufmanns, und er ließ sich von seinem Vater in den Beruf einweisen. Als sein Vater bereits ein Jahr später starb,



- Kabine von Steuermann Sagir Wandrason und Koch Amujo Vitro. Einrichtung: 2 Betten, 1 Schrank (Sagir), 1 Truhe (Amujo), 1 Tisch, 2 Stühle. Im Schrank sind Kleidungsstücke, 2 Dukaten und ein Messer. In der Truhe befinden sich ein Ring mit einem Opal (6 D) und verschiedene Kleidungsstücke. Sagir ist Hofall treu ergeben und der zweite Mann an Bord. Er stammt ebenfalls aus Al'Anfa und ist ein rauflustiger Bursche, der auch mit Waffen umzugehen weiß. Amujo ist ein Südländer aus Chorhop. Er ist der Verbindungsmann zu den Sklavenhändlern und kennt sich im südlichen Aventurien bestens aus. Er kennt allerdings keinen Sklavenhändler beim Namen.
- Kabine der Matrosen Potan und Zai. Die Kabine ist nur spärlich mit zwei Hängematten und zwei Truhen eingerichtet, in denen sich Kleidung und jeweils 3 Silbertaler befinden. Die beiden Matrosen arbeiten nur für Hofall, weil sie sonst keine Arbeit finden, denn sie sind beide ziemlich schlechte Seemänner. Bietet ihnen jemand genug Geld, werden sie Hofall gern verraten, doch sie haben kaum Gelegenheit dazu, denn sie kommen nur sehr selten vom Schiff herunter.
- Gerümpelraum. Alles ist voll von zerbrochenen oder verschlissenen Gebrauchsgegenständen. In dem Haufen befindet sich ein von Hofall verstecktes Entermesser.
- Kapitänskajüte. Ein Bett, ein Schreibtisch, ein Schrank und ein Stuhl bilden die Einrichtung. Im Schreibtisch sind Papier, Feder und Tinte und ein Buch über EFFERD. Im Schrank ist Kleidung und ein Dolch, in der Truhe 43 Dukaten und ein Kajubo. Unter einem Teppich befindet sich eine Falltür zu Nummer 7.
- Steuerraum. Hier befinden sich unter anderem die Seekarten und die Waffen (4 Säbel, 3 Entermesser) des Schiffes.
- Küche.
- Geheimraum zur Unterbringung von Sklaven. Eine Leiter führt zu einer Luke in der Decke, durch die man in Raum 4 gelangt.

	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	MK
Hofall Kopartino	12	11	10	10	14	13	12	47	28
Sagir Wandrason	11	12	11	13	12	14	13	45	30
Amujo Vitro	09	10	11	10	10	09	40	22	
Polan	09	10	08	09	11	11	08	41	20
Zai	10	09	12	09	11	11	10	38	20

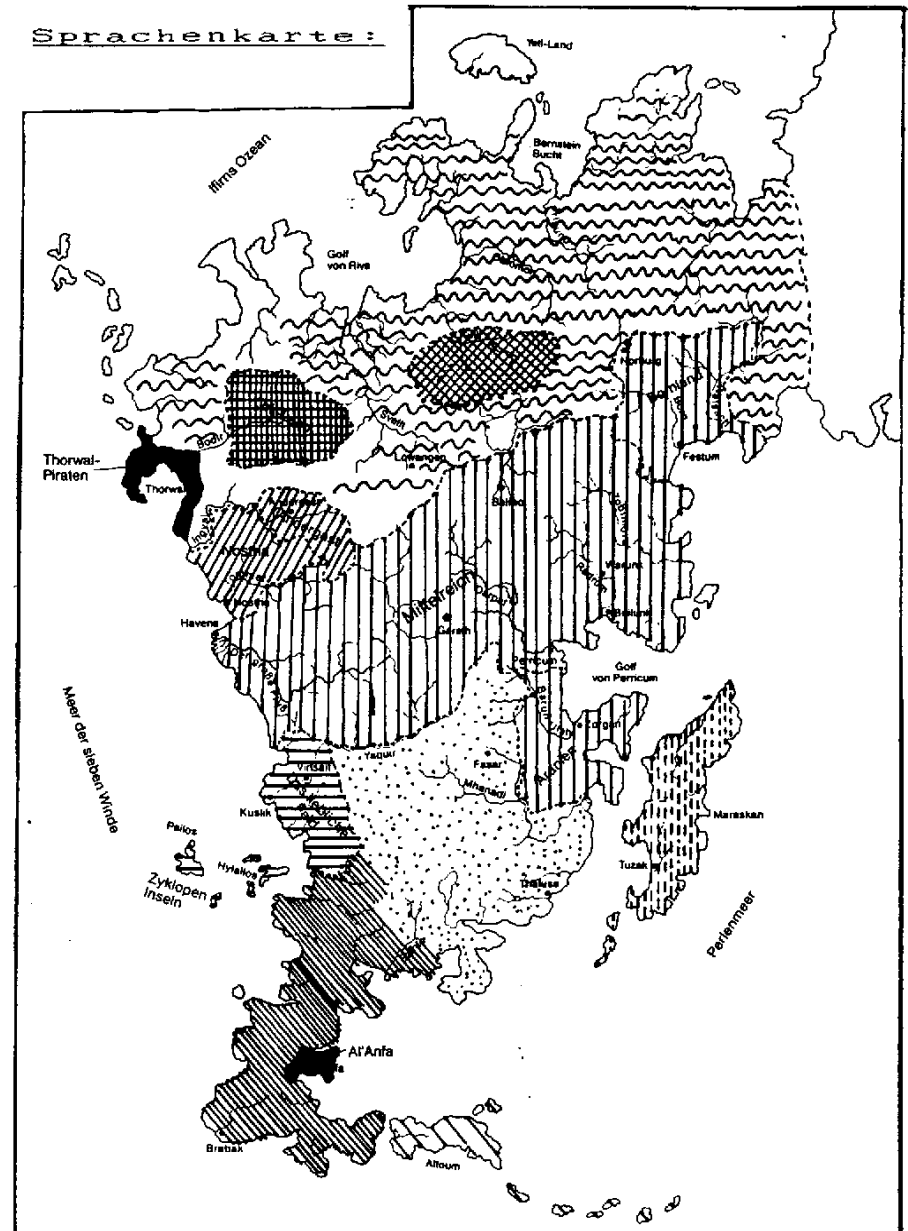
DER KAUFMANN TINO STERSOND

Tino Stersond ist einer der reichsten Männer Havenas, da sein Geschäft mit Edelmetallen, Edelsteinen und Kunstwerken floriert. Er hat einen kleinen Laden zum Entenmarkt, betreibt diesen allerdings nur nebenbei. Hauptsächlich schickt er Wagenzüge zu den umliegenden Städten, um dort die Waren zu verkaufen. Er ist der bedeutendste Zulieferer an Gold und Silber der Goldschmiede Havenas und ist mit dem Gildenoberhaupt UZRHOM SUTHRI befreundet. Außerdem hat er Beziehungen nach Kuslik und in den Norden Aventuriens, so daß Tino immer Nachschub an Waren hat. Er beschäftigt in einer Werkstatt hinter seinem Geschäft vier Männer und einen Verkäufer, sowie natürlich die Besatzung seiner beiden Schiffe, der ABENDSTERN und der SEETEUFEL und seine Wagenführer. Er hat immer vier bis acht Wagen unterwegs und auch Tinos Schiffe liegen selten im Hafen.

Tino ist politisch sehr aktiv, er übt sowohl auf das Parlament als



Sprachenkarte:





NEUAVENTURISCH: Diese Sprache entstand mit der Gründung des Mittelreiches, wo sie auch am meisten gesprochen wird. Auch im Bornland und in Aranien ist diese Sprache Muttersprache. Im lieblichen Feld sprechen ungefähr 30% der Bevölkerung Neuaventurisch, doch der Großteil spricht Altaventurisch.



ALTAVENTURISCH: Diese Sprache stammt noch aus der Zeit vor Bosparans Fall. Damals unterschieden sich Neu- und Altaventurisch nur sehr wenig, aber mit der Zeit entwickelten sich die beiden Sprachen auseinander, so daß sie nur noch sehr wenig gemein haben. Diese Sprache wird im lieblichen Feld gesprochen, wo man die Traditionen des alten Reiches unter Bosparan noch pflegt. Auf den Zyklopeninseln spricht man nur Altaventurisch. Sie waren zwar damals ein Teil des alten Reiches gewesen, aber sie gehörten niemals zum Mittelreich, und somit wurde dort auch niemals Neuaventurisch eingeführt.



KHOM-DIALEKTE: Dies ist nicht nur eine Sprache, sondern man nimmt an, daß es mehr als 100 Khom-Dialekte gibt. Man findet diesen Sprachtyp in dem Gebiet um die Khomwüste. Jedes noch so kleine Nomadenstämmchen hat eine eigene Auslegung der Khomsprache, und die Städte in diesem Gebiet hallen wieder von einem sagenhaften Stimmengewirr. In diesen Städten (Unau, Fasar, Thalusa etc.) spricht man eine Vereinheitlichung, die sogenannte Khomsprache. Wenn man diese Sprache beherrscht, kann man zwar nicht alle Dialekte verstehen, aber sie ist so konstruiert, daß man sich wenigstens einigermaßen mit den Wüstenbewohnern verständigen kann.



SÜDLÄNDISCH: Hierbei handelt es sich um eine Sprache, die verbreitet in dem südlichen Dschungelgebiet Aventuriens gesprochen wird. In den großen Städten spricht man auch andere Sprachen, die durch den kräftigen Handel mit anderen Städten dorthin gelangen. Es ist selbstverständlich, daß es in den Dschungelregionen Eingeborenenstämme gibt, die ihre eigenen Sprachen sprechen.



ALTOUM: Mit der Bildung eines neuen Königreiches im Süden Aventuriens bildete sich auch eine neue Sprache, die man allerdings in den Sprachschulen nicht lernen kann, da sie noch recht neu ist. Man muß abwarten, wie sich das neue Königreich entwickelt. Man munkelt, daß der König einen heiligen Krieg führen will.



MARASKAN: Auf dieser Insel hat es schon immer eine eigene Sprache gegeben. Sie ist mit keiner Sprache Aventuriens artverwandt und läßt sich nur recht schwer erlernen.



NOSTAN: Diese Sprache wurde einst von den Sprachgelehrten der Königreiche Nostris und Andergast entwickelt. Sie wird dort seit der Zeit der Lossagung vom Mittelreich gesprochen und ähnelt ein wenig dem Neuaventurischen. Die Einführung einer neuen Sprache sollte dem Kaiser von Gareth zeigen, daß die Lossagung entgeltlich sei.



ORKISCH: Diese Sprache wird meist nur von den Orks gesprochen, aber es gibt auch einige Siedler in der Nähe des



Agave ist mit seinen Tüchern und Stoffen regelmäßig auf dem Markt zu finden, da er keinen festen Abnehmer hat und versuchen muß, seine Ware anders an den Mann zu bringen. Deshalb wird er von anderen Kaufleuten oft verhöhnt und ausgelacht, was ihn nur noch mehr anstachelt, endlich richtig reich zu werden, um ihnen das Lachen zu verleiden. Deshalb nimmt er fast jeden gewinnträchtigen Auftrag an. Er ist jedoch kein Abenteurer.

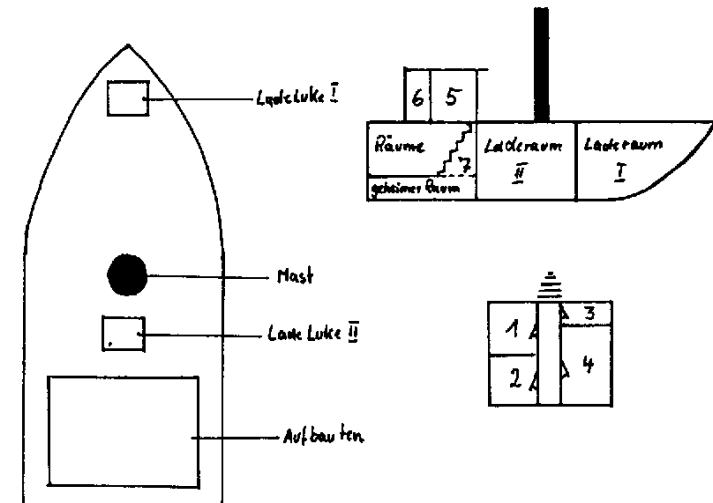
Wenn er auf dem Markt steht oder zu Hause arbeitet, hilft ihm immer seine Frau Ugasa, ohne die er die Arbeit gar nicht bewältigen könnte. Sie weiß nichts von Vasabils Nebengeschäften, doch sie ahnt, daß ihr Mann irgendetwas vor ihr verheimlicht, aufgrund seiner nächtlichen Unternehmungen und der etwa halbjährig verdienten Geldmengen (Sklavenerverkauf), doch da sie in Sachen Geldgier, wenn auch nur aus Eitelkeit, ihrem Gatten kaum nachsteht, ist es ihr gleichgültig, wie krumm die Touren von Vasabil sind, solange sie einträglich sind.

Tuchhändler Vasabil Agave B: 2 A: - Q: 5 P: 6
 MU KL CH GE KK AT PA LE
 Vasabil 09 09 12 11 12 10 10 37
 Ugasa 10 10 10 11 09 -- -- 32

HOFALL KOPARTINO UND DAS SCHIFF "MÖWE"

Über die Geschäfte Kopartinos wissen nur sehr wenige Leute Bescheid, so daß noch niemand Verdacht geschöpft hat, denn er ist ein kleiner, unbedeutender Kapitän. Die einzigen Eingeweihten sind seine Mannschaft und Vasabil Agave. Der Kapitän ist eine imposante Erscheinung, der seine Crew fest im Griff hat. Er stammt ursprünglich aus Al'Anfa, ist jedoch jetzt nur noch auf der "Möwe" zu Hause.

Das Schiff die "Möwe":





KAUFLUTE IN HAVENA

von Frank Jäger und Andreas Michaelis

Havena beherbergt als eine der bedeutendsten Handelsstädte Aventuriens eine große Anzahl von Händlern und Kaufleuten, die die mannigfaltigsten Waren erwerben und weiterverkaufen. Diese Geschäftsleute machen einen Großteil des Wohlstandes der Stadt aus, da sie Waren anbieten, die für diese Region untypisch sind, und die in anderen Städten der Umgebung nicht zu bekommen sind. Deshalb genießen die Kaufleute ein großes Ansehen bei den Bürgern Havenas. Da sie jedoch keine echten Zusammenschluß wie zum Beispiel einer Gilde haben, besitzen sie, gemessen an ihren Möglichkeiten, relativ wenig Macht. Das liegt auch daran, daß viele Händler nicht politisch interessiert sind, und sich gegenseitig das Leben durch harte Konkurrenzkämpfe schwer machen. Es ist auffällig, daß kein Händler im Stadtparlament sitzt, abgesehen von den Vertretern der Krämer, die aber nicht zu den hier gemeinten Kaufleuten gehören, obwohl sie große Teile des Kapitals der Stadt in ihren Händen halten. Doch selten entscheidet das Parlament einmal so, daß die Händler geschädigt würden, denn Parlamentarier sind auch nur Menschen. Zum Beispiel votiert das Parlament grundsätzlich gegen Erhöhungen der Einfuhrzölle oder Steuern, denn in solchen Fällen, solchen Krisen, die den Gewinn der Kaufleute schmälern könnten, stehen die Kaufleute zusammen und üben mit ihrer Finanzmacht Druck auf die Abgeordneten weniger wohlhabender Gilden aus und erreichen auf diese Weise immer, was sie wollen, da der Fürst Cuanu Ui Bennain klugerweise nicht oft gegen die Parlamentsbeschlüsse, die für ihn ja keinesfalls bindend sind, entscheidet.

Eine weitere Möglichkeit, warum Kaufleute einen befristeten Zusammenschluß eingehen, ist eine äußere Gefahr, wie z.B. im Jahre 18 v.H., als sich die Piratenüberfälle derart häuften, daß einige Händler am Rande des Ruins waren. Damals stellten sie ein Söldnerheer auf, das den Piraten oftmals beim Entern eine böse Überraschung bescherte und der Plage bald Herr wurde. Diese im Volksmund "PIRATENHATZ" genannte Verfolgung dauerte insgesamt neun Monate und kostete die Kaufleute ein Vermögen. Kein einziger Händler wurde dadurch ruiniert, aber nach einer einmonatigen Schonzeit ging der Konkurrenzkampf unerbittlich weiter.

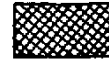
DER HANDLER VASABIL AGAVE

Vasabil ist ein 28 jähriger Mann, der hauptsächlich mit Tuch und Stoff handelt. Er ist ein kleiner Händler, ohne eigenes Schiff, aber mit festen Zulieferern, wie Hofall Kopartino, dem Kapitän der "MÖWE", einem Einmaster, der die Route Havena - Kuslik und umgekehrt regelmäßig fährt. Allerdings dauern seine Fahrten gelegentlich etwas länger als normal, aber das fällt nie auf, da sich niemand darum kümmert, denn er ist nur einer von vielen, und Agave weiß Bescheid. Hofall fährt nämlich etwa zweimal im Jahr zu einem vereinbarten Treffpunkt nördlich von Chorhop, um dort einen Teil seiner Ladung zu verkaufen, und zwar Sklaven. Dies sind regelmäßig 3-8 arme Reisende, die von der Besatzung der "MÖWE" und Agave, der die Leute aussucht, nachdem er sie ein paar Wochen beobachtet hat, gefangen und verschleppt werden. Sie landen dann irgendwann in Al'Anfa.

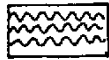
Noch ist Vasabil niemand auf die Schliche gekommen, da er es verteidigt, alle Spuren sorgsam zu verwischen.



ELFISCH:



NIVESISCH/
NORBARDISCH:



NORDLÄNDISCH:

SPRACHENGEWIRR:



ZWERGISCH:

GOBLINISCH:

Orkiandes wohnen und diese Sprache sprechen gelernt haben. Allerdings sind dies so wenig, daß man ihnen keine Beachtung zu schenken braucht.

Alle Elfen, ob nun Waldelfen, Auelfen oder die einfachen Elfen, sprechen die gleiche Sprache. Das größte Gebiet, in dem Elfisch gesprochen wird, ist das Gebiet über den Salamandersteinen.

Elfisch ist eine recht melodische Sprache und wird häufig von Musikern benutzt. Es gibt nur sehr wenige Schulen, in denen man diese Sprache lernen kann, aber sie ist recht einfach zu erlernen.

Diese beiden Sprachen findet man bei den Eingeborenen im Norden Aventuriens. Sie hat eine kleine Besonderheit, denn sie verfügt nicht über eine eigene Schreibweise. Dies liegt daran, daß die Eingeborenen niemals Wert darauf gelegt haben, irgendetwas aufzuschreiben. Für Botschaften setzten die Eingeborenen Läufer ein, die absolut vertrauenswürdig sind.

Übrigens haben Geschichtsforscher aus Gareth festgestellt, daß es vor rund dreitausend Jahren hier schon einmal eine Zivilisation gegeben haben muß. Man hat einige Gräber ausgegraben, in denen ganze Clans begraben waren. Aus unerfindlichen Gründen existieren diese Clans nicht mehr. Man nimmt aber an, daß sie sich gegenseitig umgebracht haben.

Diese Sprache ist eine Mischung aus Neuaventurisch, Nivesisch und Norbardisch und wird in den großen Städten nördlich des Mittelreiches gesprochen.

Bei den Thorwal-Piraten und in Al'Anfa herrscht ein Sprachengewirr. Hier treffen sich alle Sprachen, die man in Aventurien finden kann. Bei Al'Anfa liegt das am bekanntesten Sklavenmarkt, und bei Thorwal liegt es ganz einfach daran, daß sich hier alle Verbrecher des ganzen Kontinents treffen.

Diese Sprache wird zum größten Teil nur von den Zwergen selbst gesprochen. Von Menschen wird diese Sprache nur sehr selten gelernt, da sie aufgrund ihrer beinahe Unaussprechlichkeit sehr schwer zu erlernen ist, jedenfalls für die Menschen.

Einige Ingerimmgeweihte lehren diese Sprache in ihren Tempeln, und sie sprechen sie selbst, weil sie glauben dadurch dem Schutzgott der Zwerge näher zu kommen.

Ist die Zwergensprache kopiert, so muß man doch folgendes sagen: Gegen Goblinisch ist Zwergisch ein wahres Kinderspiel. Nur sehr wenige Sprachgelehrte können diese Sprache sprechen.

Soweit zu den aventurischen Sprachen. Selbstverständlich gibt es noch einige mehr, denn so ziemlich jede denkende Monsterrasse (Trolle, Zyklopen, Yetis, etc.) hat ihre eigene Sprache. Es ist jedoch fraglich, ob es sich für einen Charakter lohnt, eine solche Sprache zu lernen. Er sollte lieber Sprachen lernen, die er gebrauchen kann. Übrigens gibt es noch eine Sprache, aber diese wird in keiner Sprachschule gelehrt, denn es ist eine inoffizielle Sprache. Es handelt sich hierbei um die Sprache der Diebes- und der Bettlergilde, die benutzt wird, um Geheimnisse zu wahren.



MAGIEECKE

von Andreas Michaelis

Eigentlich dachte ich, daß die Magier in der Magieecke nicht mehr zum Zuge kommen, denn immerhin ist der DLH extra 1 recht ausführlich. Und doch gibt es noch einige Lücken und Ergänzungen. Vorab möchte ich gleich auf den DLH 11 hinweisen, in dem dann weitere Zaubersprüche erscheinen, Zaubersprüche, mit denen man Schatzkammern sichern kann, aber auch andere.

Aber nun zu etwas anderem. In letzter Zeit stellte ich mir die Frage, ob es den magisch begabten Wesen, wie den Elfen, den Druiden oder den Hexen eigentlich leichter fällt, Zauber abzuwehren, da sie ja schließlich auch mit Astralenergie umgehen.

Zu dem einfachen Magiesystem des Schwarzen Auges möchte ich folgende Regelung vorschlagen: Elfen, Waldelfen, Druiden und Hexen können ihre Magieanfälligkeit verdoppeln, Magier können sie sogar verdreifachen. So wird es schon schwieriger, sie zu bezaubern.

In unserem Magiesystem ist die Problematik auch ganz einfach zu lösen. Elfen, Waldelfen, Druiden und Hexen dürfen künftig auch ihr Zaubertalent erhöhen und werden somit ein wenig resistenter gegen Zaubersprüche.

Bei den Magiern sieht es wie folgt aus: Beherrscht ein Magier einen Spruch, der auf ihn angewendet wird nicht, so ergibt sich keine Änderung. Beherrscht er ihn allerdings, so kann er sein Zaubertalent kurzzeitig um WB Punkte erhöhen, was ihn allerdings auch die WB Astralpunkte kostet.

Nun gibt es auch Zauber, die man nicht durch einfache ZT-Proben abwehren kann. Bei der Flammenlanze ist dies z.B. der Fall, und ein Magier wäre immer hilflos ausgeliefert, denn der Magieschild bedarf einer zu langen Konzentrationsphase bedarf.

Darum besteht nun die Möglichkeit, daß ein Magier einen Zauberspruch, der gegen ihn gesprochen wird, neutralisieren kann. Dazu muß er allerdings den gegnerischen Zauber auch selbst beherrschen und ihm muß eine Klugheitsprobe +Lernpunkte des auf ihn angewandten Zaubers gelingen. Erst dann kann er den Neutralisationszauber sprechen, der umgekehrt wie der eigentliche Zauber funktioniert, der die gleiche Anzahl an Astralpunkten kostet und dessen Spruchdauer völlig entfällt.

Bei der Klugheitsprobe kommt übrigens noch die Differenz der Stufe des angreifenden und der Stufe des verteidigenden Zaubers dazu.

Gelingt dem verteidigenden Magier nun eine KL-Probe +Komplexität des Spruches (hier wird die Differenz der Stufe nicht berücksichtigt), wird aus der Neutralisation ein Magiespiegel. Der Zauber wird dann mit gleicher Wirkung zurückgeworfen. Der verteidigende Magier muß wieder die gleiche Anzahl Astralpunkten aufbringen.

Sollte die Astralenergie nicht reichen, so kann ein Zauber nicht mehr neutralisiert werden. Auf diese Weise könnte ein recht interessantes Zauberduell entstehen, bei dem beide Kontrahenden allerdings verschweigen müssen, welche sie beherrschen und welche nicht.

BESCHRÄNKUNGEN

Im folgenden Teil ist nun eine Tabelle mit Beschränkungen zu finden. Sie zeigt drei verschiedene Sachen an. 1. Nicht alle Zauber lassen sich mit einer Permanenz belegen. Z.B. ein permanentes Erdbeben hätte verheerende Auswirkungen. Zauber, die mit einer Permanenz belegt werden



DIE HALLE DER BELOHNUMG

Spielerinformation:

Es wird ganz heil um euch und ihr schließt geblendet die Augen. Als sich das helle Licht wieder legt, findet ihr euch in einem 8*8 Meter großen Raum wieder. In der Mitte des Raumes stehen sechs Podeste, die von innen ein grünes Licht zu verstrahlen scheinen. Die Wände sind mit Bildern der aventurischen Entstehungsgeschichte geschmückt, und der Boden und die Decke sind mit schwarzem Samt bedeckt. Es herrscht eine merkwürdige Stille in diesem Raum, und ihr wagt nicht, diese Ruhe zu stören, bis plötzlich eine Stimme ertönt. Zunächst ist sie so laut und grollend, daß ihr sie kaum verstehen könnt, aber schließlich werden die Worte klarer:

"Wir Götter lieben es, einmal im Jahr mit den Menschen und Kreaturen unserer Welt zu spielen. Solange es Menschen wie euch gibt, werden die Götter dort unten nicht vergessen werden. Ihr habt euch wacker geschlagen, und ich, Praios, bin stolz auf euch. Doch glaubt nicht, daß euer Eifer umsonst war. Nehmt eure Geschenke entgegen und dann geht."

Meisterinformation:

Nun erscheinen auf den Podesten Gegenstände, Geschenke der Götter. Hierbei kommt es immer auf den Gewinner der Wette an, denn der Verlierer verteilt keine Geschenke:

Wette I:

Firun: Er schenkt jedem Helden einen Pfeil. Dieser trifft sein Ziel immer und zerbricht nicht.

Travia: Sie schenkt jedem Helden eine Gänsefeder. Wer sie offen trägt, wird bei allen einfachen Familien freundlich aufgenommen und bewirtet.

Wette II:

Hesinde: Hesinde verwandelt jeden der es möchte in einen Magier und gibt ihm ein ZT von 13 und 50 ASP mit auf den Weg.

Praios: Er schenkt jedem Helden ein kleines Wahrheitsamulett, welches warm wird, wenn jemand in der Nähe des Helden lügt.

Wette III:

Rahja: Sie erhöht den Charismawert eines jeden Helden um 3 Punkte.

Boron: Er gesteht den Helden die Ehre ein, einmal in sein Reich zu kommen und gleich wieder entlassen zu werden.

Wette IV:

Phex: Er schenkt jedem Helden ein Paar Schuhe, die den TAW Schleichen um 3 Punkte steigern.

Rondra: Sie erhöht entweder den MU oder den KK Wert eines jeden Helden um 2 Punkte.

Wette V:

Ingerimm: Er schenkt jedem Helden eine unzerbrechliche Waffe seiner Wahl. Der Schaden liegt um 1 Punkt höher.

Efferd: Er gibt jedem Helden zwei Kajubo.

Wette VI:

Peraine: Sie schenkt jedem Helden einen Heiltrank (2 Anwedungen).

Tsa: Tsa verjüngt jeden Helden auf ein Alter von 18 Jahren, wenn er möchte.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Für jede geschaffte Prüfung erhalten die Helden 20, für jede nicht geschaffte 10 Abenteuerpunkte. Wer nun ein Geweihter werden will, startet mit 20 Karmapunkten.

Nachdem die Helden ihre Geschenke empfangen haben, schlafen sie ein. Sie wachen dort auf, von wo sie gekommen waren. Sie können sich an die Welt der Götter nicht mehr erinnern.



gesucht hat, z.B. "den Rand habe ich schon abgesucht, den braucht ihr nicht zu beachten."

Wenn die Helden es nicht in zwanzig Minuten schaffen, geht es weiter mit der nächsten Prüfung.

Sind die Helden zu schnell, wird Efferd den Amboß einmal auf ein anderes Feld setzen.

Hat ein Held das Schwert endlich das Schwert freibekommen, verschwindet das Wasser, als wäre es nie da gewesen. Jetzt müssen die Helden nur noch das Schwert in die Tür setzen, und es geht weiter mit der nächsten Prüfung.

PERAINES PRÜFUNG

Spielerinformation:

Ihr steht plötzlich auf einer weiten Ebene, die kein Ende zu nehmen scheint. Auffällig sind eigentlich zwei Dinge. Zum einen ein großer Brunnen, der nicht weit von euch steht, zum anderen die Kornfelder darum herum, die allesamt verdorrt sind. Ihr nähert euch dem Brunnen, der eine Seilwinde mit einem Eimer besitzt und entdeckt, daß die Erde trocken ist. An vielen Stellen ist sie aufgebrochen, und es staubt, wenn ihr euch fortbewegt.

Meisterinformation:

Die Aufgabe der Helden ist es, dafür zu sorgen, daß der Brunnen wieder Wasser gibt, denn auch er ist trocken und ohne Wasser. Schuld daran ist eine große Schlange, die die Wasserzufuhr versperrt. Die Helden müssen schon in den Brunnen hinabsteigen und die Schlange töten, sonst ist hier nichts zu machen.

Tsa hat mit Peraine gewettet, daß die Helden dieses nicht schaffen, ohne daß einer von ihnen das Leben verliert.

Der Brunnen:

Der Brunnenschacht ist ungefähr 40 Meter tief, das Seil an der Winde reicht aber nur für ungefähr 35 Meter. Am unteren Ende des Schachtes befindet sich ein kleines Gewölbe. In der Südwand dieses Gewölbes war früher einmal ein Loch, in dem jetzt allerdings eine Riesenschlange sitzt. Wenn sich die Helden dieser Schlange nähern, greift sie auf jeden Fall an. Ihre Werte:

Mut: 25	Angriff: 15
Lebensenergie: 40	Parade: 13
Rüstungsschutz: 6	Trefferpunkte: 2W+6
Monsterklasse: 75	

Wenn die Schlange einen Helden gebissen hat, wirkt zusätzlich noch das Gift. Der gebissene Held muß sich pro Kampfrunde 1W6 Schadenspunkte abziehen, und zwar solange, bis die Schlange das Zeitliche gesegnet hat.

Stirbt bei dem Kampf keiner der Helden, wird die Tsa die Schlange wiederbeleben (allerdings nur einmal), so daß der Kampf von vorn beginnt.

Ist die Schlange endlich beseitigt, müssen die Helden noch die Schlange aus dem Loch ziehen. Sie sollten sie dafür aber an ein Seil binden, und von oben ziehen, denn sowie die Schlange entfernt ist, schießt ein Wasserstrahl mit sehr hohem Druck aus dem Loch, der jeden hier unten erfaßt und an die Wand schleudert. Dieser Aufprall kostet jeden, der erfaßt wird 5W6+4 Trefferpunkte. Sollte bei dieser Aktion ein Held sterben, hat die Tsa doch noch ihre Wette gewonnen.

Sowie Tsa ihre Wette gewonnen hat, geht es weiter zum nächsten Abschnitt. Ansonsten schießt aus dem Brunnen eine Wasserfontaine, die die Felder bewässert und wieder fruchtbar macht.



können, sind mit einem "P" gekennzeichnet.

2. Einige Zauber greifen die Psyche des Opfers an. Diese Zauber sind durch modifizierte ZT-Proben abwehrbar. Sie sind in der Tabelle mit einem "Ph" gekennzeichnet.

3. Nicht alle Zauber sind neutralisierbar. Die, die es sind, sind mit einem "N" markiert.

Tabelle 1: Beschränkungen

Zauber	Beschränkungen
Licht	P
Unsichtbarkeit	P,N
tanz,Zauberstab	P,N
Dunkeiheit	P,N
Terror	P,Ph,N
Gefühle erk.	Ph,N
Tarnung	P
Schlaf	Ph,N
Stille	P
Charme	Ph,N
Donnerkeil	N
Berserker	Ph
Verwandlung I	P,Ph
Telepathie	Ph
Vergessen	Ph,N
Paralyse	P,Ph,N
Telekinese	N
Flammenlanze	N
Astralsperre	Ph,N
Illusion I+II	Ph
Versteinern	P,Ph,N
Astralen.entz.	Ph,N
Desintegration	N
Reelle Tarnung	P
Verwandlung	Ph
Frieden I	Ph,N
Kampfzauber	Ph
Selbstverm. I-III	P
Erdbeben	N
Illusion III	P
Frieden II	Ph,N
Seelenraub	Ph,N

MAGISCHE ARTEFAKTE

Wer das Abenteuer "Auf dem Weg ohne Gnade" gespielt hat, der wird über eine Stelle gestolpert sein. Die beiden Harpyien hatten einen magischen Ring um den Hals hängen. Diese verhinderte, daß der böse Magier vollkommen unter Kontrolle bekam. Diese Tatsache brachte mich auf die Idee, daß einige magische Artefakte die magische Resistenz eines Helden erhöhen können. Im folgenden habe ich eine Tabelle erstellt, die anzeigt, wie das Zaubertalent durch verschiedene Artefakte beeinflusst werden, wobei beachtet werden muß, daß sich die Auswirkungen verschiedener Artefakte nicht addieren. Wenn z.B. ein KK-Gürtel das ZT um 2 Punkte erhöht und ein magischer Ring um 4 Punkte, bedeutet das nicht, daß sich das ZT um 6 Punkte steigert. Es zählt jeweils der höhere Wert.

Tabelle 2: Erhöhung des ZT

Artefakt	ZT-Bonus
Magischer Ring	+4
Schwarzes Auge	+4
Kraftgürtel	+2
Zauberspiegel	+1
Magisch Maske I	+1
Wahrheitsamulett	+1

Und nun möchte ich euch noch ein neues magisches Artefakt vorstellen, von dem es nur sehr wenige Exemplare gibt.

DER HESINDESPIEGEL

Dieser Spiegel wirft jeden Zauber auf den zurück, der ihn verursacht hat. allerdings reflektiert er nur insgesamt 250 Astralpunkte, dann zerbricht er unwiederbringlich.

Doch dieser Spiegel ist noch zu etwas nützlich. In ihm spiegeln sich nämlich auch Wesen, die eigentlich unsichtbar sind. Bei diesen Wesen könnte es sich um unsichtbare Elfen oder Magier handeln, aber auch um entmaterialisierte Geister.

Kosten: 400 Dukaten

ZT-Bonus: +2



Zum Schluß komme ich auf einige neue Zaubersprüche zu sprechen. Sie sind wie die im DLH extra 1 genannten zu benutzen.

Nr. 72 ALKOHOL NEUTRALISIEREN

Komplexität: 14

Lernpunkte: 4

Kosten: 2 ASP pro Liter

Spruchdauer: 2 KR

Reichweite: Becher mit Getränk muß mit der Hand berührt werden

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsbereich: ein Gefäß mit Alkohol

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann man den Alkohol in jedem Getränk neutralisieren, so daß man saufen kann ohne betrunken zu werden.

Beschränkungen: -

Nr. 73 SCHLAFLOSE NACHT

Komplexität: 15

Lernpunkte: 5

Kosten: 12 ASP

Spruchdauer: 10 KR

Reichweite: -

Wirkungsdauer: eine Nacht

Wirkungsbereich: Magier

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier die Nacht über wach bleiben, und es ist doch, als hätte er geschlafen. Allerdings regeneriert er keine Astralpunkte.

Beschränkungen: -

Nr. 74 BLINDHEIT

Komplexität: 16

Lernpunkte: 6

Kosten: 9 ASP/Person

Spruchdauer: 4 KR

Reichweite: 1 Meter/Stufe

Wirkungsdauer: 1W20 Spieirunden

Wirkungsbereich: Mensch/Tier

Beschreibung und Wirkungsweise: Wer mit diesem Zauber belegt wird, wird für eine gewisse Zeit ohne Augenlicht auskommen müssen. Die Werte für GE, MU, AT, PA sinken dabei um acht Punkte.

Beschränkungen: Ph, N

Nr. 75 DÄMONEN BINDEN

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 5*Stufe des Dämons + 35 ASP

Spruchdauer: 4 KR

Reichweite: -

Wirkungsdauer: bis Befreiung

Wirkungsbereich: 1 Dämon

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann man einen Dämon an ein Pentagramm aus Blut binden, so daß er gefangen ist. Der Dämon ist dann an das Pentagramm gebunden und muß dem Magier gehorchen. Befreit ist er, wenn das Pentagramm mittels von Gold unterbrochen wird. Er kehrt dann in seine Dimension zurück.

Beschränkungen: -



fällt in die Stäbchen. Daraufhin fallen 6W20+20 Stäbchen um. Der Held kann danach seinen Weg normal weiter gehen. Ein zweites Mal wird dieser Windstoß nicht kommen.

Für jeden Stab, den die Helden unter 250 umschmeißen, erhält jeder Held 1 Abenteuerpunkt.

INGERIMMS PRÜFUNG

Spieelerinformation:

Ihr seht vor euch einen Raum, der ganz und gar mit Wasser gefüllt ist. Lediglich in dem kurzen Gangstück, in dem ihr steht und in dem Gangstück, das auf der anderen Seite ist, ist kein Wasser. Bis zur anderen Seite sind es sechs Meter. Die Wände, die Decke und auch der Fußboden auf dem ihr steht ist aus blanken weißen Marmor. Die Wasseroberfläche ist glatt und ihr könnt eure Spiegelbilder darin erkennen. Es scheint zwar klar zu sein, aber ihr könnt keinen Grund erkennen.

Meisterinformation:

Am Ende des Gangstückes auf der anderen Seite befindet sich eine schwere Eisentür, die mit zahlreichen Ornamenten versehen ist. Es sieht so aus, als hätte jemand ein Schwert aus der Tür herausgeschnitten.

Das Wasserbecken ist zehn Meter tief, und normalerweise ist dort kein Wasser, aber hier hat Efferd mit Ingerimm gewettet, daß die Helden es nicht schnell genug schaffen, aus dieser Schmiedehalle wieder herauszukommen. Auf dem Grund steht ein Amboß, in dem ein prächtiges Schwert steckt. Dieses müssen die Helden herausziehen und in die Tür setzen, dann geht es weiter.

Von dem Moment an, wo die Helden den Raum betreten, haben sie zwanzig Minuten Zeit, des Rätsels Lösung zu finden.

Wenn die Helden nun tauchen wollen, gilt folgende Regelung. Bei einem Talentwert Schwimmen von 8 und ohne Rüstung kann der Held pro Ausdauerpunkt eine Sekunde lang unter Wasser bleiben. Bei einem Talentwert von 8 braucht er pro Meter drei Sekunden beim Herabtauchen und zwei zum Auftauchen. Bei einem TAW von 10 braucht er zwei und eine Sekunde und ab einen TAW von 12 braucht er für beides nur noch eine Sekunde. Da das Wasser dunkel ist, kann man unter Wasser nichts sehen, so daß man den Boden absuchen muß. Der Meister sollte sich sagen lassen, daß der Held den Boden absucht, dann legt er eine Karte mit 36 Feldern (6*6) auf den Tisch, wobei er vorher das Feld bestimmt hat, auf dem sich der Amboß befindet, und läßt sich zeigen, wie der Held vorgeht. Um einen Quadratmeter abzusuchen braucht man fünf Sekunden. Hat der Held das Feld endlich erreicht, kann er versuchen das Schwert herauszuziehen. Dazu muß ihm eine KK-Probe +4 gelingen. Vom Erreichen des Amboßes bis zum ersten ansetzen vergehen 10 Sekunden, für jede KK-Probe vergehen weitere fünf Sekunden. Der Held sollte nicht vergessen, daß er noch auftauchen muß. Sollte dem Helden unter Wasser die Ausdauer ausgehen, muß ihm eine TAW Schwimmen Probe gelingen, ansonsten wird er ohnmächtig und treibt an die Wasseroberfläche. Dort sollte er dann an "Land" gezogen werden, sonst ertrinkt er. Bricht ein Held einen Tauchversuch ab, um an der Wasseroberfläche Luft zu tanken, startet er seinen nächsten Versuch mit 10 Ausdauerpunkten weniger.

Übrigens: Ab einen TAW Schwimmen von 12 kann der Held pro Ausdauerpunkt zwei Sekunden unter Wasser bleiben.

Und noch ein Tip. Der Meister sollte mit dem Helden, der taucht die Spielerrunde verlassen, damit der Rest nicht mitbekommt, wo er sucht. Der Held kann seiner Gruppe dann ja ungefähr mitteilen, wo er schon



RAHJAS PRÜFUNG

Spielerinformation:

Ihr kommt in einen Ballsaal, der mit reichgekleideten Personen gefüllt ist. Auch ihr seid reich gekleidet, und ihr wundert euch, was ihr hier sollt. Schließlich haltet ihr einen der Diener an, die Wein verteilen, und fragt ihn, was hier los ist. Er guckt euch verdutzt an und erklärt euch dann, daß heute die Prinzessin von Uinty-Sabbath ihren Gatten unter all den Bewerbern aussuchen wird. Schließlich fragt er euch, ob ihr nicht deshalb gekommen seid, und er redet euch mit "hohe Herrschaften" an.

Meisterinformation:

Die Helden, bzw. einer von ihnen muß versuchen, der Auserwählte der Prinzessin zu werden, die übrigens sehr hübsch ist.

Zuerst sollte der Meister die Helden ein Probe auf ihren TAW Diplomatie machen lassen. Gelingt sie nicht, benehmen sich die entsprechenden Helden unmöglich und haben praktisch keine Chance mehr.

Ein Held sollte sich mit der Prinzessin unterhalten, und die anderen sollten dabei den schwarzen Baron zurückhalten. Er ist nämlich der Favorit unter den Bewerbern. Und zwar handelt es sich hier um Boron persönlich, denn er hat gewettet, daß es die Helden nicht schaffen.

Die Helden können es schaffen, wenn der Held, der die Prinzessin heiraten soll, sich mit ihr mindestens fünf Minuten ungestört unterhalten kann und ihm dann eine Probe auf sein TAW Minnekünste gelingt. Ist die Diplomatieprobe mißlungen, muß dem Charakter eine CH-Probe gelingen, sonst wird aus der TAW-Probe eine Probe +4.

Halten die anderen Helden den schwarzen Baron nicht zurück, wird dieser den Bewerber zum Duell fordern. Gekämpft wird mit Degen. Wer zuerst 10 Treffer kassieren mußte, hat verloren. Eine Gute Attacke kommt automatisch einem Treffer gleich. Die Werte des Barons:

MU: 15 AT: 17 PA: 15. Siegt der Held, hat er die Prinzessin für sich gewonnen und erhält 20 Abenteuerpunkte für den Kampf. Verliert er, haben die Helden Rahjas Prüfung nicht bestanden.

PHEX' PRÜFUNG

Spielerinformation:

Ihr seht plötzlich vor euch einen 20 Meter langen Gang, der 5 Meter breit ist. Der Fußboden ist aus Glas und darunter ist nur gähnende Leere. Auf die andere Seite des Ganges führt ein 1 Meter breiter Weg. Rechts und links des Weges sind tausende von kleinen Glasstäbchen aufgestellt.

Meisterinformation:

Die Helden müssen die Glasscheibe überqueren, ohne dabei die Glasstäbchen umzuwerfen. Rondra hat mit Phex gewettet, daß die Helden es nicht schaffen, weniger als 250 Stäbchen umzuwerfen.

Die Helden müssen nun für jeden Meter eine Schleichenprobe machen. Gelingt sie nicht, fallen W20 Stäbchen um.

Ziehen sich die Helden mittels eines Seiles über die Scheibe, muß dem ziehenden Helden pro Meter eine KK-Probe +2 gelingen. Gelingt sie nicht, macht der gezogene Held eine GE-Probe + den Wert den die KK-Probe nicht gelungen ist. Gelingt auch diese Probe nicht, fallen W20+5 Stäbchen um. Sieht es für die Rondra schlecht aus, so läßt sie plötzlich eine Windböe aufkommen. Der Held, der gerade unterwegs ist, muß eine Reaktionsprobe machen. Er würfelt mit W20, hat er eine 12 oder weniger gewürfelt hat er reagiert. Er macht nun eine GE-Probe -2. Hat er nicht reagiert muß er eine GE-Probe + den Würfelwurf +12 machen. Gelingt die GE-Probe nicht, verliert er das Gleichgewicht und



Jetzt wird gekämpft

von Andreas Michaelis

Es ist fraglich, ob es sich lohnt, neue Regeln für den Kampf zu erfinden, jetzt wo der neue Kasten vom Schwarzen Auge herausgekommen ist. Aber dieser Kasten spielt in einer anderen Welt, mit Helden, die mindestens die Stufe 15 haben sollten. Doch das Leben in Aventurien geht weiter, noch immer gibt es Helden der Stufen 1-14, die schließlich auch einmal kämpfen.

Das eigentliche System mit den Treffer- und Lebenspunkte bleibt erhalten. Das System aus dem Aventurischen Boten ist zwar nicht schlecht, eignet sich aber allenfalls für Zweikämpfe, denn bei einem Kampf, an dem mehr als zwei Kämpfer teilnehmen, verliert man sehr schnell den Überblick.

Das System, das ich jetzt vorstellen möchte, basiert auf neuen Talenten, die den Kampf meiner Meinung nach etwas interessanter macht. Im folgenden werden neue Talente vorgestellt (Fernkampf, Zweihänderkampf, Einhänderkampf, Beidhändiger Kampf, Meucheln, Entwaffnen), die alle dem Bereich Kampf angehören.

FERNKAMPF

Allgemein werden die gleichen Regeln benutzt wie im Buch der Regeln II. Allerdings soll hier noch etwas zugefügt werden. Man kann bei einer Fernkampfwaffe auch einen Guten Treffer landen. Dazu muß man bestimmte Werte bei den GE-Proben würfeln, was vom TAW abhängig ist. Die beiden folgenden Tabellen geben an, wann man einen guten Treffer gelandet hat, und was dies für Auswirkungen hat. Bei den Auswirkungen würfelt man mit W20, wenn man einen Guten Treffer erzielt hat.

TAW	Guter Treffer bei	W20	Auswirkungen
		01-05	+1 auf Schadenswurf
01-06		06-10	+2 auf Schadenswurf
07-10	01	11-13	+3 auf Schadenswurf
11-14	01-02	14-16	+4 auf Schadenswurf
15-17	01-03	17-18	+5 auf Schadenswurf
18	01-04	19-20	+6 auf Schadenswurf

Hat man nun eine Fernkampfwaffe als Lieblingswaffe, so hat dies zwei Vorteile. Zunächst einmal kann man sein Talent pro Stufe um drei Punkte erhöhen, und dann trifft er grundsätzlich um einen leichter.

ZWEIHÄNDERKAMPF

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: GE 11, KK 13

Leicht: K, G(RO), Z

Normal: S, A, G(PH, IN)

Schwer: E, W, G(FI, EF), D

Gar nicht: M, G(TS, HE, BO, PR)

Dieses Talent widerspricht der Regel, daß nur Krieger Zweihänderwaffen führen können. Wie man sieht, ist es sogar Druiden möglich, solche Waffen zu führen, sofern sie nicht aus Eisen sind. Bei den Zwergen bleibt zu berücksichtigen, daß für sie bereits ein Schwert eine Zweihänderwaffe ist. Wenn sie Waffen führen wollen, die sie mit beiden Händen bedienen müssen, müssen sie dieses Talent erlernen.



Mit diesem Talent ist wie folgt umzugehen. Zuerst sucht sich der Held eine Waffe aus, mit der er dieses Talent erlernen will. Erreicht er einen TAW von 6, so beherrscht er diese, ohne Abzüge auf Attacke oder Parade hinnehmen müßte. Jedesmal, wenn er seinen TAW um weitere vier Punkte gesteigert hat, kann er sich eine weitere Waffe aussuchen, die er beherrscht. Für die Ochsenherde benötigt man sogar sechs weitere Punkte.

Der TAW sagt allerdings auch etwas über die Erfahrung des Helden aus. Bis zu einem Wert von sechs, weiß er z.B. gar nicht recht, wie er mit der Waffe umzugehen hat. Am Anfang muß er Abzüge auf Attacke und Parade entsprechend der Differenz seines TAW und 6 hinnehmen.

Danach erlernt nach Steigerung des TAWs folgende Fähigkeiten.

TAW 08: Lauerstellung. Der Held verzichtet auf seine Attacken und wartet statt dessen auf eine günstige Gelegenheit, die sich dann ergibt, wenn dem Gegner eine Attacke mißlingt. Zu seinem Schadenswurf kann er zwei Punkte dazuzählen. Danach kann er wieder in Lauerstellung gehen, allerdings muß ihm dazu eine TAW-Probe gelingen. In der Lauerstellung verdoppelt sich die Zahl der möglichen Paraden. Der Gegner kann der Attacke nur entgehen, wenn ihm eine Parade +6 gelingt.

TAW 10: Ausfall. Wenn dem Held eine TAW-Probe gelingt, kann er einen Ausfall starten. Die Ausfallregeln bleiben hierbei die alten, wobei der Mutwert allerdings nicht ausschlaggebend ist.

TAW 13: Finten schlagen. Wenn dem Helden eine TAW-Probe gelingt, konnte er eine Finte anbringen. Der Gegner kann nur parieren, wenn ihm eine TAW-Probe der Waffe, die er führt, +2 gelingt. Ansonsten trifft der Held auf jeden Fall, wenn ihm gleichzeitig noch die Attacke gelingt. Finten müssen vor der Attacke angesagt werden.

TAW 16: Ob dem Held nun eine TAW-Probe gelingt oder nicht, wenn sein TAW 16 beträgt, hat er in jeder Kampfunde die doppelte Anzahl an Attacken und Paraden.

TAW 18: Tötlicher Schlag. Immer wenn der Held eine Gute Attacke gelandet hat, und der Gegner nicht pariert hat, ist der Gegner tödlich verletzt worden.

So kann mit einem Schlag einen Gegner töten.

All diese Kampftechniken muß man in Kampfschulen erlernen, man kann sie sich aber auch von befreundeten Meistern in die Techniken einweisen lassen. Ab einen Talentwert von 17 zählt man zu den Waffenmeistern.

EINHÄNDERKAMPF

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: GE 11, KK 11

Leicht: K, S, A, Z, G(RO,FI,IN,PH), E, W

Normal: G(PR,BO,EF), D

Schwer: M, G(TS,HE)

Dieses Talent wird genauso benutzt, wie das Talent Zweihänderkampf, nur daß man hier zum Erlernen einer neuen Waffe den TAW nur um drei Punkte steigern braucht.

Und nun eine kleine Neuerung, die bisher noch nicht berücksichtigt worden ist. Das System der artverwandten Waffen.

Eingeführt soll es werden, da es logisch ist, daß, wenn man bereits das Kämpfen mit einem Morgenstern gelernt hat, einem das Erlernen der



einen schwerer.

Für jede Probe, die die Helden nicht schaffen, hoppelt der Hase zehn Meter weiter.

Jedesmal, wenn die Helden eine Probe gemacht haben, ist eine Runde vorbei, das gilt auch für Proben zum Fangen des Tieres.

Travia hat gewettet, daß die Helden dieses Spiel nicht in fünfzehn Runden schaffen, und Firun hat die Wette angenommen. Was der Gewinner bekommt ist übrigens egal. Kommen die Helden zu schnell an den Hasen heran, und sie können nun auf ihn schießen, wird Phex das Spiel ein wenig erschweren. Das ist vielleicht unfair in den Augen der Helden, aber die Götterregel sieht dies vor. Die Helden müssen das Spiel aber immer noch schaffen können.

Wenn die Helden nun auf den Hasen schießen wollen, stehen plötzlich sieben Hasen da. Der zweite von rechts ist der richtige, was die Helden natürlich nicht wissen. Wenn sie sich die Hasen aber genau betrachten und eine Probe auf ihren TAW Tierkunde schaffen, werden sie erkennen, daß der richtige Hase etwas längere Ohren hat. Auch diese Probe gilt als eine Runde.

Schaffen es die Helden nicht in der vorgegebenen Zeit schaffen, verwandelt sich der Hase in eine Gans und fliegt fort.

Für jede Runde, die die Helden noch hätten brauchen können, bekommen sie 10 Abenteuerpunkte.

Wunder sind hier wirkungslos.

HESINDES PRÜFUNG

Spielerinformation:

Die Ebene verschwimmt und plötzlich steht ihr in einem acht mal acht Meter großen Raum. An der Nordwand steht ein Podest in dem fünf goldene Stangen stecken, die wie vergoldete Schlangen aussehen. Ihr steht an der Südwand und betrachtet den Raum. Ihr stellt fest, daß es keine Ausgänge gibt.

Meisterinformation:

Für diese Aufgabe haben die Helden fünf Spielrunden Zeit. Der Meister sollte sich also eine Uhr besorgen, und die Stoppuhr auf zwanzig Minuten stellen.

Der Gott Praios, der die Magie haßt, hat mit Hesinde gewettet, daß die Helden es nicht schaffen werden, das Rätsel zu lösen. Die Helden müssen nur die fünf Stangen herausziehen und sie zu einem Pentagramm zusammenlegen, dann haben sie es geschafft.

Praios hat aber nun ein Kraftfeld in diesen Raum gelegt, so daß die Helden kaum vorankommen. Sie müssen für jeden Schritt eine Körperkraftprobe machen. Schaffen sie die Probe, können sie einen Meter weiter gehen und haben dafür zwei Minuten gebraucht. Schaffen sie die Probe nicht, so brauchen sie für einen Meter vier Minuten. Eine gescheiterte Probe bedeutet gleichzeitig den Verlust von einem KK-Punkt für die nächsten 6 Spielrunden.

Es gibt natürlich auch elegantere Lösungen. Phexens Elsterpflug ist eine Möglichkeit für Geweihte des Phex und Telekinese oder Teleportation für Magier. Was allerdings in diesem Raum versagt sind Fernkampfaffen. Sie können das Kraftfeld einfach nicht durchdringen. Wenn die Helden es geschafft haben, erhalten sie für jede Minute die ihnen noch bleibt 5 AP. Ein Magier erhält für jede noch übrige Minute 2 Astralpunkte zurück.

Dann tut sich entweder wenn die Helden es geschafft haben, oder wenn die Zeit um ist, im Westen des Raumes eine Tür auf.

Praioswunder haben in diesem Raum keine Wirkung.



DAS SPIEL DER GÖTTER

Ein DSA - Gruppenabenteuer für 3-6 Helden der Stufen 7-12
von Andreas Michaelis

ES BEGINNT . . .

Die Helden brauchen nicht einmal in einer Gruppe zu reisen. Es ist völlig egal, wo sie sich befinden, denn die Götter haben sie ausgesucht, um mit ihnen zu spielen. Folgendes geschieht: Jeder Held ist gerade mit irgendetwas mehr oder weniger Wichtigem beschäftigt, als ihre Umwelt plötzlich verschwimmt und schließlich verschwindet. Um sie herum ist es sehr hell, aber schon bald klärt sich die Umwelt wieder. Sie befinden sich nun als Gruppe im Saal der Welt.

DER SAAL DER WELT

Spielerinformation:

Der Saal mißt von Norden nach Süden 100 Meter und von Osten nach Westen 30 Meter. In der Mitte des Saales könnt ihr ein rundes Podest mit einer Höhe von ungefähr einem und einem Durchmesser von ungefähr 10 Meter. An der West- und an der Ostwand befinden sich bis an die in vier Meter Höhe liegende Decke Regale. Ihr befindet euch an der Südwand des Saales, und ihr könnt am Nordende 13 Statuen entdecken, von der die mittlere größer ist als die anderen.

Meisterinformation:

In den Regalen an Ost- und Westwand befinden sich kleine Statuen. An der Westwand stellen sie Menschen, Elfen und Zwerge da, während in der Ostwand Drachen, Orks, Goblins und alle anderen Monster stehen. Vor den Regalen befinden sich Energiewände, die verhindern, daß die Helden die Figuren heraus nehmen können.

Auf dem Podest in der Mitte des Saales liegt eine schwarze Samtdecke, auf der die Sterne abgebildet sind. Auf ihr stehen die Miniaturen der Helden. Auch dieses Podest wird von einem Energieschild geschützt. Die Statuen an der Nordwand stellen die ZWÖLFGÖTTER da. In der Mitte steht die Statue des Urgottes LOS, der auch zu den Helden sprechen wird, wenn sie davor stehen.

"Einmal in jedem Jahr gestatte ich den Zwölfgöttern, daß sie sich Menschen zu sich holen, mit denen sie spielen können. Ihr seid nun die Spielfiguren in diesem Spiel, und ich hoffe es wird auch euch gefallen. Für uns Götter wird es eine Abwechslung sein..."
Dann tut sich eine ein Meter breite und zwei Meter hohe Tür auf, durch die nur gleißendes Licht fällt.

FIRUNS PRÜFUNG

Spielerinformation:

Ihr kommt in eine verschneite Ebene, die kein Ende zu haben scheint. Es gibt keine Vertiefungen oder Erhebungen, nur flaches und glattes Land. In eine Entfernung von 70 Metern von euch seht ihr einen Schneehasen sitzen. Er schaut euch neugierig an, dreht sich dann aber um und wühlt im Schnee.

Meisterinformation:

Das erste Spiel hat sich Firun ausgedacht. Die Helden müssen den Schneehasen fangen. Allerdings müssen sie sich ihm erst einmal nähern, ohne daß sie gehört werden. Anfangs ist dies noch recht einfach. Um zehn Meter heranzukommen, müssen sie zunächst eine Probe auf ihren TAW Schleichen -2 schaffen. Für die nächsten zehn Meter wird die Probe um



Ochsenherde nicht mehr so schwer fällt. Darum soll folgende Regelung getroffen werden: Hat man bereits eine artverwandte Waffe erlernt, so braucht man für die nächste dieser Familie einen TAW-Punkt weniger aufbringen als sonst.

Artverwandte Waffen:

Kurzklingenwaffen:

Kurzschwert, Entermesser, Schwerer Dolch, Messer, Dolch, Ogerfänger, Basiliskenzunge, Mengbilar

Klingenwaffen:

Zweihänder, Tuzakmesser, Bastardschwert, Rondrakamm, Schwert, Kurzschwert.

Einschneidige Klingenwaffen:

Doppelkunchomer, Kunchomer, Säbel

Stangenwaffen:

Kampfstab, Speer, Dreizack, Efferdbart, Zweililie, Hellebarde, Pike, Lanze

Kettenwaffen:

Morgenstern, Ochsenherde

Axte und Beile

Wurfbeil, Kriegsbeil, Barbarenstreitaxt

Alle anderen Waffen müssen einzeln erlernt werden, wobei noch zu erwähnen bleibt, daß, wenn man Degen lernt, man auch mit einem Rapier umgehen kann.

BEIDHANDIGER KAMPF

Anfangswert: 1

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: GE 13, KK 13

Leicht: S, E, W, G(PH)

Normal: A, K, G(RO)

Schwer: Z, G(IN)

Auch hier gelten die gleichen Regeln wie beim Zweihänderkampf. Die Sonderregel hier liegt darin, daß in jeder Hand eine Waffe liegt, wobei man mit der einen parieren und gleichzeitig mit der anderen zuschlagen kann. Allerdings braucht man dazu einige Koordinationserfahrungen.

Von vorn herein muß man sagen, daß man auf die Hand, die nicht die Führungshand ist, zusätzlich AT -3 und PA -3 hinnehmen muß. Ansonsten muß der Held vor jeder Kampfunde eine TAW-Probe machen, ob er nicht durcheinander kommt. Gelingt sie nicht, so unterläuft dem Held ein Attackepatzer, wenn ihm nicht eine Attacke +5 gelingt.

Für den Kampf mit Schild verfährt man genauso. Das bedeutet, daß der Schild keinen zusätzlichen Rüstungsschutz bietet, sondern nützlich bei der Parade ist (nicht bei der Attacke). Allerdings wird nach jeder Parade mit dem Schild (gelingen) ausgewürfelt, ob er zerbricht. Der Bruchfaktor steigt dabei nach jeder gelungenen Parade um ein Punkt.

Schild: Bruchfaktor 4; Schwerer Schild: BF 2; Bock: BF 3; Panzerarm: BF 3

MEUCHELN

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 11, GE 12

Leicht: S, G(PH)

Normal: K, A, G(RO,BO)

Schwer: E, W, Z, G(IN,FI,EF)



Dieses Talent wird dann benutzt, wenn es gilt, einen Gegner hinterrücks zu ermorden. Gelingt die Probe, so kann man davon ausgehen, daß der Gegner tot ist, wobei der Meister bedenken sollte, daß dieser Gegner einen hervorragenden "Sechsten Sinn" hat. Gelingt die Probe nicht, wurde der Attentäter bemerkt.
Dieses Talent wird durch Talent "Schleichen" modifiziert. Bei einem TAW Schleichen von 9-11 gibt es keine Veränderung.

ENTWAFNEN

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: GE 13

Leicht: K, S, G(RO,PH,TS)

Normal: A, E, W, Z, G(PR,FI,EF,BO,IN), D

Schwer: M, G(HE)

Dieses Talent kommt dann zur Anwendung, wenn eine Gute Parade gelungen ist und der Versuch der Entwaffnung vorher angesagt wurden ist. Die TAW-Probe wird wie folgt modifiziert (nach den Paradewaffen):

Waffe	Modifikation	Alle anderen Waffen haben keine Modifikation.
Schild	+ 3	
Bock	+ 1	
Panzerarm	+ 2	
Panzerdolch	- 2	
Efferdbart	- 4	
Kettenwaffen	- 1	

Will ein Waffenloser Kämpfer einen anderen entwaffnen, wird der TAW Entwaffnen durch den TAW Waffenloser Kampf modifiziert. Alle zwei Punkte unter 9 bedeuten einen Abzug von einem Punkt, und alle zwei Punkte über 11 einen Aufschlag auf den Talentwert.

Jedem Entwaffnungsversuch kann allerdings durch eine Körperkraftprobe entgegen gewirkt werden. Diese KK-Probe wird allerdings durch den TAW Entwaffnen des Angreifers modifiziert (bei 09-11 geschieht nichts).

NEUE TALENTE

Soweit zu den neuen Talenten des Kampfes. Nun möchte ich euch noch einige neue andere Talente vorstellen, die sich bedenkenlos in das Spiel einbauen lassen. Werden alle neuen Talente eingebaut, so sollte der Meister darauf achten, daß es bei einem Stufenanstieg mehr Talentpunkte gibt als vorher.

BALANCIEREN (Körperbeherrschung)

Anfangswert: 4

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: GE 13

Leicht: S, A, G(PH), E, W

Normal: K, Z, D, G(RO, IN, PR, EF, FI)

Schwer: M, G(TS, HE, BO)

Dieses Talent erlaubt den Helden auf sehr schmalen Stegen, Mauern und vielleicht sogar auf Seilen zu balancieren, ohne sich irgendwo festzuhalten. Alle drei Meter muß der Held dabei eine Probe auf sein Talent machen. Gelingt sie ihm nicht, so verliert er das Gleichgewicht und stürzt ab.



WALDLÄUFER (Körperbeherrschung)

Anfangswert: 6 (W), 2

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 10, GE 11

Leicht: S, W

Normal: K, A, E, D, G(PH, RO, FI)

Schwer: Z, M, G(HE, TS, BO, IN, EF, PR)

Dieses Talent erlaubt es dem Helden, auch in einem Gelände, das stark mit Hindernissen versehen ist, mit unverminderter Geschwindigkeit vorwärts zu kommen. Im Wald sind Helden, die dieses Talent besitzen so gut wie uneinholbar.

Mit diesem Talent können auch die Talente SCHLEICHEN und SICH VERSTECKEN modifiziert werden, sofern sie im Gelände benutzt werden. Hierbei gilt, daß die Proben einen Zuschlag bekommen, wenn der TAW Waldläufer unter 9 ist, und zwar entsprechend der Differenz zu 9, während ein Talentwert über 11 einen Abzug entsprechend der Differenz zu 11 bringt.

HENSCHENKENNTNIS (Zwischenmenschliches)

Anfangswert: 2

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 12

Leicht: S, G, M

Normal: A, D, K

Schwer: Z, E, W

Dieses Talent kann dazu führen, daß ein Held, der es beherrscht, Aktionen von Nichtspielercharakteren vorauszusagen. Auch ist es ihm möglich, durch genaues Beobachten von anderen Wesen festzustellen, ob jemand die Wahrheit sagt oder nicht.

Die Probe sollte allerdings vom Meister durchgeführt werden. Er kann dann dem Spieler schildern, wie ihm eine Person vorkommt.

Bei nichtmenschlichen Wesen wird die Probe allerdings modifiziert.

HYPNOSE (Zwischenmenschliches)

Anfangswert: 0

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 14, CH 15, (ZT 12)

Leicht: M, E, W

Normal: G

Schwer: Z, K, A, S

Unmöglich: D

Mit diesem Talent kann man andere Personen so beeinflussen, daß sie dem Spieler nützlich sein können. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten: zum einen kann man eine andere Person dazu bringen, etwas zu machen, was sie sonst nicht machen würden. Zum anderen kann man dem hypnotisierten Wesen Geheimnisse entlocken, wobei man damit rechnen kann, daß der Gegner die Wahrheit sagt.

Nun kann man allerdings davon ausgehen, daß eine gelungene Talentprobe nicht bedeutet, daß der Gegner hypnotisiert ist. Der Held braucht dazu mindestens eine Minute, in der er sich dem Gegner widmen muß.

Vorangegangene überreden oder überzeugen Proben können hierbei nützlich sein.

Anschließend wird festgestellt, wie gut die Probe war. Ist man z.B. 2 unter dem TAW geblieben, muß der Gegner eine KL-Probe + 2 machen, dann hat er den Hypnoseversuch vereitelt. Je besser ein Held also eine TAW-Probe schafft, desto schwieriger wird es für den Gegner, sich dagegen zu wehren.