

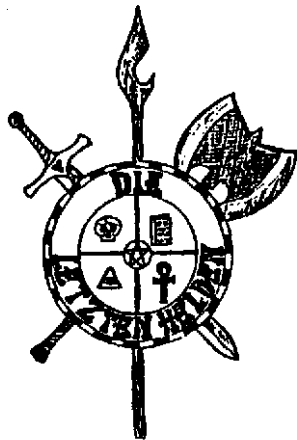
25 Jahre Der Letzte Held

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



Impressum

DER LETZTE HELD 11
Juli/August 1987

Herausgeber:
DIE LETZTEN HELDEN

Kontaktadressen:
Carsten Gillner
Celler Str. 23
3300 Braunschweig

Andreas Michaelis
Ernst-Amme Str.14
3300 Braunschweig

Titelbild und Illustrationen:
Ralf Freitag

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Frank Jäger
Andreas Michaelis
Carsten Gillner
Gerd Böder

Erscheinungsweise:

Alle 4 Monate eine neue Zeitschrift zum Einzelpreis von 2,- DM plus eventuell auftretende Portokosten von -,50 DM. Ein Abonnement über 5 Ausgaben kostet 10,- DM. DIE LETZTEN HELDEN sind Mitglied in der Fantasy Gilde Brg.

(c) by Mäuschen Verlag 1987

Der Letzte Held 11,

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.



ROLLENSPIELER ~~BRITAIN~~

MELSTERSPRÜCHE

M: Keine Ahnung das weiß der Geier!
Daraufhin: Was wollen die bloß von mir?
Oh, allwissender Geier, sage uns endlich...

Sailproblem I.
"Laß mich mit dem Seil runter!"
"Okay"
M: Du wirst geföhrt!
S: Aber ich sage doch alles!
M: Egal, die föhrt Dich trotzdem!
? ? ?

Oh... war wohl ein bißchen zuviel...

Waldelf: Ich kann mich doch in Kleinere verzaubern, nicht wahr?
Meister: Ja
Waldelf: Auch in Fische?
Meister: Ja
Waldelf: Meiner Auswahl?
Meister: Klar!
Waldelf: Gut, das mach ich!
Meister: In was fürn Fisch?
Waldelf: Warts ab...

HAVENA KONSERVEN
ZARTE HERKUNFTS IN TERNWÄNDIGE
LECKER
Ich hasse Fisch!

Anmerkung: Es gibt ja 10 Waldelfen sich in Fische verzaubern, allerdings soll der unglücklichste bei mehr Schwierigkeiten bringen (siehe D&D 33)

GÖTTLICHE WAFEN: Teil 5
TSA's Degen

M: Es kommt ein herunterkommener Verkl zu Euch!
S: Ich sage zu ihm: VERNISS DICH!
M: Der Kerl hat aber ein Schild um den Hals, darauf steht: ICH BIN DAS ABENTEUERER!

M: Da steht ein Unwaidriese!
S: Ich greife ihn an!
M: ?

Seilproblem II.
Unten angekommen
"Wurf mir das Seil runter!"
"Okay"
AHH, eine Fallgrube
? ? ?



wissen kaufen kann. Zwar bietet LABYRINTH nicht sehr viel Neuerungen im Regelsektor, aber allein der Abenteuer wegen sollte man das Zine kaufen. Wo bekommt man schon 3 Module für 3,- DM. Die nächste Ausgabe wird die Nummer 3 sein, und ich für meinen Teil bin gespannt darauf.

DIE SCHRIFTTROLLE

Preis: 1,40 DM
Abo: 10,- DM für 6 Ausgaben
Herausgeber: Thomas Finn
Badener Str. 9
2890 Nordenham

Auf 28 Seiten zeigen die Jungs um Hanke Penning und Thomas Finn, was sie können. Es ist ein Zine für alle Rollenspiele und enthält immer ein Modul. Weiterhin findet man zahlreiche Ergänzungen für die einzelnen Rollenspiele. Science Fiction Fans werden allerdings (noch?) enttäuscht. Die nächste Ausgabe ist die Nummer 6.

GM-NEWS

Preis: 1,- (+ -50 DM Porto)
Abo: nicht bekannt
Herausgeber: Nils Klipstein
Zum Wasserblöcken
2301 Otterndorf

Das Zine liegt mir noch nicht vor. Ich werde euch in Nr. 12 genauer informieren.

EMPIRE OF FANTASY

Preis: 4,- DM
Abo: 30,- für 6 Ausgaben
Herausgeber: Bernd Schmid
Allemannenstr. 60
7910 Neu-Ulm 4

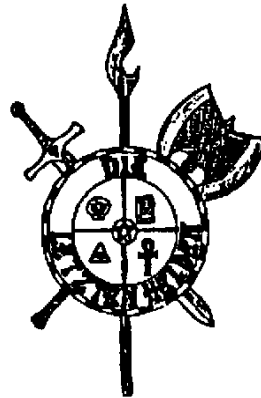
Auf 40 Din A4 Seiten bekommt der Leser schon etwas geboten. Auch dieses Zine nennt sich Magazin für Rollenspieler und soll wohl für alle Systeme sein. Nr. 3 enthält allerdings sehr viel über DSA.

Auch hier findet man alles, was ein Zine ausmacht, Modul, Illus und Regelerweiterungen. Die EoF ist zwar teurer als beispielsweise das LABYRINTH, aber ich glaube, daß der Preis in Ordnung geht. Schade ist nur, daß das Zine geleimt ist. Bei mir liegen schon einzelne Seiten herum.

TRAUMWIND

Preis: 2,-
Abo: nicht bekannt
Herausgeber: Claus Meyer-Ottens
Meißenstr. 21
3300 Braunschweig

Dieses Zine ist vor allem etwas für Story-Fans im Fantasybereich, denn Claus möchte gerne Storys und Comics veröffentlichen. Die Traumwind erscheint alle halbe Jahre in Din A5 Format und hat eine unterschiedliche Seitenzahl. Die nächste Ausgabe ist Nr. 6. Es gibt auch ein Fantasy-Abenteuer.



Vorwort zur Neuauflage

Ein paar Worte zu DLH 11

Was gibt es schon besonderes zur Nummer 11 zu erzählen. Nun, er war der erste Letzte Held, der Leserbriefe enthielt. Zudem hatten wir mit Ralf Freitag einen Zeichner entdeckt, der uns einige seiner Werke überließ. Später gaben wir bei ihm das Titelbild für die Havena-Ergänzungen in Auftrag. Ansonsten hatten wir inzwischen sehr geregelte Bahnen betreten. Es gab viele Läden, die unser Produkt anboten und die Zahl der Abonnenten stieg stetig.

Ach ja, auf Seite 34 findet ihr eine Werbung für die Aussenwelt. Wir hatten tatsächlich geplant, ein zweites Fanzine herauszugeben, um auch Artikel für andere Rollenspiele veröffentlichen zu können. In der geplanten Form wurde aber leider nichts draus. Trotzdem erschienen zwei Aussenwelten, allerdings nur als Beilage in den Helden 18 und 19. Zum Glück war damals niemand drauf aus, dieses komische Abo zu schalten.

Und dann bleibt noch zu erwähnen, dass wir zum zweiten Mal ein echt langes Abenteuer im Heft hatten. Wir hatten irgendwie selbst erkannt, dass das mit den Abenteuern so nicht weitergehen konnte.

Für die Neuausgabe dieses Heftes habe ich die Seiten ein wenig verschoben und bei den Leserbriefen gekürzt. So bin ich schließlich auf die ursprünglichen 40 Seiten gekommen.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Impressum-Seite	2
Vorwort zur Neuauflage	3
Inhalt	3
Original Vorwort / Inhalt	4
Leserbriefe	5
Das Geheimnis des Brunnens der Tränen	6
Havena-Ergänzung Das Wettbüro	26
Magieecke	28
Neues über Talente	31
Der Geweihte der Zwölfgötter	33
Mixtur	35
Magie ist, wenn man trotzdem lacht	36
Zum Schluss	37
Rollenspieler Brutal	39





VORWORT

Liebe Leser, ich möchte Euch wieder einmal zu einem neuen DLH begrüßen, der, wie Ihr gleich beim Lesen merken werdet, eine Reihe von Neuheiten aufzuweisen hat. Als erstes sind da die Leserbriefe, die von nun an immer erscheinen sollen, vorausgesetzt es treffen welche bei mir ein. Dann freuen wir uns über etliche Zeichnungen von Ralf. Nachdem unsere Leser Illus sehen wollten, bringen wir nun welche. Weiterhin gibt es eine neue Sparte, die die Reihe MONSTER UND FALLEN beinhalten wird. Sie heißt MIXTUR. Solltet Ihr etwas für diese Sparte haben, schickt es uns.

Was für den Leser vielleicht am erfreulichsten ist, ist die Tatsache, daß der LH beim gleichen Preis jetzt immer 40 Seiten umfassen wird. Dafür erscheint er allerdings nur noch alle vier Monate. Der Grund dafür ist ein neues Zine aus unseren Reihen, mit dem Namen AUSSENWELT. Sie wird sich nicht nur mit dem Schwarzen Auge beschäftigen, sondern auch mit anderen Rollen- und Brettspielen. Sie erscheint im Wechsel mit dem DLH. Genauer erfahren Ihr dann später. Umfang und Kosten sollen denen des LH entsprechen, und auch die Kontaktadressen bleiben bestehen.

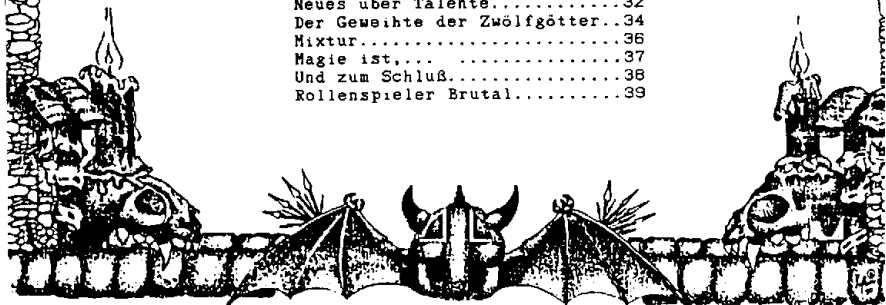
Abonnenten des DLH sollten sich bei uns melden, ob sie an Stelle eines DLH gerne eine AUSSENWELT haben möchte.

Doch nun hinein ins Vergnügen. Ich hoffe, das Abenteuer (es ist wieder recht lang) gefällt Euch. Bis zum nächsten Mal

Euer Andreas

INHALT

Impressum.....	2
Vorwort/Inhalt.....	3
Leserbriefe.....	4
DSA-Abenteuer.....	6
Das Wettbüro.....	27
Magieecke.....	29
Neues über Talente.....	32
Der Geweihte der Zwölfgötter.....	34
Mixtur.....	36
Magie ist.....	37
Und zum Schluß.....	38
Rollenspieler Brutal.....	39



reißende Flüsse, und ähnliche Attacken).

Als der Meister, nun schon völlig panisch, die Regelbücher überfliegt, bleibt sein Blick an zwei folgenschweren Worten hängen: "Phexens Elsterflug".

Und so erklärt er den deprimierten Becherwächtern am nächsten Tag, daß ein Phexgeweihter den Becher auf göttliche Art und Weise während der Nacht als Opfergabe nahm. Die Laune der Spieler steht im reziproken Verhältnis zu der des Meisters, welcher gerade ein Hoch

durchmacht.

Stutzig und nachdenklich wird der Meister erst, als die Helden einen Magier (Auftraggeber) aus dem Gasthaus werfen - und zwar durchs Fenster - , als der ihnen einen Auftrag anbietet, für dessen Erledigung sie jeder 10 D und ein Paar magische Hosenträger, mit denen man seiner Kleidung jede beliebige Farbe geben kann, erhalten sollen.

Und da sage noch einer, Meister seien knauserig mit magischen Artefakten.

UND ZUM SCHLUSS:

Diesmal möchte ich euch wieder einige andere Zine vorstellen. Ich schreibe meine Meinung dazu, aber wirklich urteilen solltet ihr erst, wenn ihr das betreffende Zine gelesen habt.

durch eine der hervorragenden Zeichnungen Jörgs ersetzen würde. Der Levi hat Din A5 Format.

LEVIATHAN

Preis: 3,- DM

Abo: 12,- DM für 4 Ausgaben

Herausgeber: Jörg Kleudgen
Nideggenstr.33
5352 Zulpich

Das Zine enthält vieles für Rollenspieler aller Systeme. Nr. 4 hatte 44 Seiten aus Pappe, einen roten Umschlag mit aufgeklebten Foto (Farbe). Mit Sicherheit sind die Illus von Macher Jörg sehr interessant.

Nr. 4 wirkte auf mich ein wenig vollgestopft und unübersichtlich, doch das sagt nichts über die Güte des Zines selbst aus.

Auf jeden Fall findet man ein Modul, bis jetzt waren es zwei (ein Solo-Abenteuer nach eigenem System).

Die nächste Ausgabe die erscheint, ist die Nummer 5, in der ein Cthulhu-Modul.

Der Preis ist gerechtfertigt, könnte aber gesenkt werden, wenn man im Innern Papierseiten verwenden würde, und wenn das Foto



LABYRINTH

Preis: 3,- DM

Abo: nicht bekannt

Herausgeber: Sascha Dorsch
Silberkamp 6b
3004 Isernhagen

64 Seiten Din A4 Format für 3,- DM herauszubringen ist eine reife Leistung, die gelobt werden muß. Auch dieses Zine ist für alle Systeme und kann mit ruhigen Ge-



Magie ist, wenn man trotzdem lacht

von Gerd Böder

Nach dem letzten Abenteuer ging der Meister nach Bad Kuslik zur Kur. Die Helden nutzten die Zeit, um bei einem anderen Meister ein Abenteuer zu spielen. Dieses Abenteuer war schwer, aber am Ende wurde jeder reichlich belohnt: Sila, die Elfin, erhielt eine goldene Harfe, die auf magische Weise wunderbare Musik von sich gab, der sich kein Wesen entziehen kann; Hugo, der Abenteurer, erhielt einen magischen Brotbeutel; Rolf, der Krieger eine magische Streitaxt, die W20+10 Trefferpunkte verteilt; und Ture, der Zwerg, erhielt einen magischen Becher, der immer Starkbier enthält.

Als der Meister, gut erholt und den Koffer voller Abenteuer, von der Kur zurückkommt und die neue Ausrüstung "seiner" Helden sieht, beschließt er, diese erheblich zu reduzieren (die Ausrüstung natürlich), getreu dem Motto "Allzuviel ist ungesund".

Das Abenteuer beginnt in irgendeiner Kneipe in irgendeinem Dorf in Mittelaventurien. Sila probiert gerade ihre Harfe aus, Rolf haut sich den Magen voll, und Ture und Hugo probieren den Becher des Zwerges aus, der sich mehrere dutzend Male leert und füllt.

Als Hugo, der als Abenteurer keine sehr große Trinkerkondition aufzuweisen hat, lallend und grölend die Kneipe verläßt, stößt der Meister gnadenlos zu: "Die Stadtgarde nimmt Dich wegen Ruhestörung fest. Du wirst zur Ausnüchterung in den Kerker geworfen!"

Am nächsten Tage legen die übrigen Helden ihr letztes Geld zusammen, um den verkateren Hugo auszulösen. Dieser wird freigelassen, und er holt sich seine Ausrüstung zurück. Doch siehe da, der magische Brotbeutel ist futsch. Auch nach zahlreichen Beschwerden bleibt er verschwunden.

Also zieht Hugo mißgestimmt ins

Abenteuer. Bei einem Standardkampf gegen einen Baumdrachen passiert Rolf ein Attackepatzer: Waffe weggeschleudert!

Der Meister erkennt sofort seine Chance und ruft aus: "Deine Waffe fällt ins Moor und versinkt unverzüglich!"

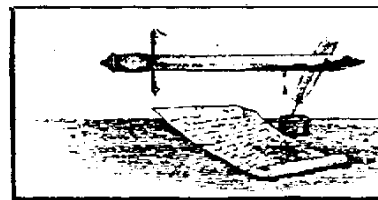
Erboste Widerworte der Helden (Wieso Moor, wo wir doch gerade gegen einen Baumdrachen gekämpft haben?!) wischt der Meister souverän vom Tisch (Das Moor kam so plötzlich, daß ihr es nicht gemerkt habt. Außerdem gibt es hier viele Bäume, vor allem Moorbäume.) Die Wut von Rolf und Hugo kann nur durch Tures Becher in Grenzen gehalten werden.

Und so ist die Gruppe recht frohen Mutes, als der Meister erneut wie ein Raubtier zustößt. Hat er doch tatsächlich die Idee, daß jeder Held, der am Tag nichts ißt, 5 LP verliert. Da Hugo im Kampf gegen den Baumdrachen Federn lassen mußte, beschließt man, auf die Jagd zu gehen. Doch zufälligerweise ist die Gegend so öde, daß man nichts findet. Aber der Meister ist ja kein Unmensch. Flugs verkündet er, daß ein fahrender Händler mit einer achtköpfigen Leibwache erscheint. Die Helden haben zwar kein Geld, aber der Händler ist bereit, den Helden soviel Essen zu geben, wie sie tragen können, wenn man ihm nur die goldene Harfe feilbietet.

Zähneknirschend willigt die Elfin Sila ein, da es um das Leben ihres Freundes geht. Die Helden haben den Braten spätestens jetzt gerochen und solidarisieren sich nun.

Der Behalt des magischen Bechers ist nun wichtiger als die Lösung des Abenteuers.

So können schließlich einige Ausgebirten aus den Gehirnwindungen des Meisters erfolgreich überstanden werden (Räuber, Brückentrolle,



LESERBRIEFE

Zum ersten Mal in der Geschichte des DLH wollen wir diesmal einige Zuschriften, die wir von aufmerksamen Lesern bekommen haben, veröffentlichen.

Thomas Finn, Nordenham

... Wann kommt endlich einmal ein spielbares Abenteuer von euch heraus? Bis jetzt habe ich erst zwei gefunden, die man wenigstens kurz in eine Kampagne unterbringen konnte (ein Havenaabenteuer sowie das Kurzmodul mit dem Werwolf). Bei allen anderen Modulen hapert es entweder an der Idee, am Witz oder an der Spielbarkeit....

... Wie wäre es außerdem, wenn ihr auch eine Leserbriefseite bringen würdet. So ein Spiegel der Lesermeinung wäre sehr interessant! Gut war auch der Artikel "Sprachen beherrschen in Aventurien"; gute Ideen auch in deiner Magiecke. Die neuen Talente überschneiden sich ja teilweise mit den unsrigen. Warum darf jedoch ein Druide nicht hypnotisieren?

Ulrich Kiesow, Düsseldorf

Lieber Andreas, auf dem Umweg über die Firma Schmidt erhielt ich heute euren letzten Helden Nr. 10. Ich habe das Heft mit großem Interesse gelesen und bin der Meinung, daß der LH zu den besten DSA-Zines gezählt werden kann.

Das Havenaabenteuer wirkt vielversprechend, mir scheint nur die Anzahl der potentiellen Verdächtigen ein wenig hoch. Ich fürchte, dadurch können die Er-

mittlungen für die Helden recht langwierig und zäh verlaufen. Den durch die Verhaftung erzwungenen Einstieg in das Abenteuer halte ich nicht unbedingt für erforderlich. Warum sollte nicht ein Vertrauter des Fürsten die Helden ansprechen. Irgendwelche beeindruckende Taten, die bis an das Ohr des Fürsten gedrungen sind werden die Helden allemal vorzuweisen haben.

Sehr gut finde ich, daß die Verschwörung nicht zum Ziel kommt, obwohl sie eigentlich (Errichtung der Demokratie) lautere Absichten verfolgt. Denn was wir in Aventurien gerade nicht gebrauchen können, sind moderne, geordnete Verhältnisse. Wenn Kaiser Hal gestürzt und ein aventurischer "Bundestag" etabliert werden würde, könnte man das Abenteuer-Leben über kurz oder lang an den Nagel hängen und statt dessen bei dem Av. Bundes-Grenzschutz oder in der zentralen Finanzverwaltung einen Job annehmen.

Diesen wichtigen Punkt, daß man für DSA ein großes Reich voller Lug, Trug, Bestechlichkeit etc. benötigt, haben leider viele DSA-Spieler nicht begriffen, und sie versuchen ständig, die moderne Zivilisation nach Aventurien zu tragen.

Der Barde als Heldentyp ist sehr gut gelungen; nur können wir leider keine typischen AD&D-Charakterklassen in das offizielle DSA-Regelwerk aufnehmen.

Weniger gut gefallen mir die Dienstgradabzeichen (bunte Kragen) der Druiden. Nach meinem Verständnis sind Druiden finstere, eigenbrötlerische Gesellen, die kein Interesse an einer Druiden-Organisation haben. Da würde es schon eher passen, daß jeder Druide ganz individuelle Zauber entwickelt, die nur er beherrscht und die mit seinem Tod in Vergessenheit geraten...

Sehr gelungen dann wieder der "Marktplatz von Havena"...



DAS GEHEIMNIS DES BRUNNENS DER TRANEN

ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden der Erfahrungsstufen 7-10 von Andreas Michaelis.

HINTERGRUND FÜR DEN SPIELER

Gemütlich sitzt ihr im Gasthaus "Drachenflug" und ruht euch ein wenig von der Reise von Festum nach Neersand zu erholen. Es hat angefangen zu regnen, und ihr freut euch, im Trockenen zu sitzen und euch bei einem Glas Glühwein aufzuwärmen, als plötzlich die Tür auffliegt und acht Gardesoldaten, die vollkommen durchnäßt sind, hineintreten. Alle bis auf einen sind mit gespannten Armbrüsten bewaffnet. Der eine, er scheint eine Art Anführer zu sein, sieht sich aufmerksam in dem Gasthaus um und schließlich bleibt sein Blick an euch hängen. Er streckt seinen Arm aus und zeigt auf euch.

"Festnehmen", sagt er, und sofort sind sieben schwere Armbrüste auf euch gerichtet. Man nimmt euch alle Sachen ab und führt euch durch den Regen zu Garrison, wo ihr eingesperrt werdet.

Natürlich seid ihr aufgebracht, aber das interessiert die Soldaten reichlich wenig, und bald fällt eine Tür ins Schloß, und ihr sitzt im Dunkeln. Es dauert nicht lange, und die Tür öffnet sich wieder. Soldaten treten ein und ein betuchter, dicker Mann, der reich mit Schmuck behangen ist.

"Sind das die Diebe, Herr?" fragt der Garnisonskommandant den betuchten Mann. Dieser mustert euch ausgiebig und schüttelt dann mit dem Kopf. "Nein, das sind sie nicht. Laßt sie waschen, gebt ihnen ihre Sachen wieder und dann bringt sie zu mir."

Nur zwei Stunden später sitzt ihr an einem großen Tisch mit eurem Gastgeber, der sich als der Kaufmann Borwen vorgestellt hat, und nehmt ein köstliches Mahl zu euch. Nachdem ihr fertig gegessen habt, setzt ihr euch alle an den Kamin und trinkt ein Glas Wein. Dann beginnt der Kaufmann zu erzählen.

"Letzte Nacht wurde bei mir eingebrochen, und mir wurde etwas gestohlen, das mir sehr ans Herz gewachsen war. Es handelt sich um einen Diamanten von vollkommener Schönheit. Daß ihr in die Sache mit hinein geraten seid, tut mir leid, aber vielleicht könnt ihr mir helfen, den Stein wieder zu bekommen. Inzwischen weiß man nämlich, daß die Diebe Richtung Notmark geflohen sind. Wenn ihr bereit wäret, mir den Stein zurückzuholen, so würde ich mich bestimmt erkenntlich zeigen."

HINTERGRUND FÜR DEN MEISTER

Der Kaufmann zahlt den Helden 100 Dukaten pro Kopf, wenn sie den Auftrag erfolgreich erledigen. Auf jeden Fall ist er bereit, die Helden für das Abenteuer auszurüsten. Sie können sich in seinen Lagerhallen frei bedienen, außer Waffen besitzt er alles mit 80% Sicherheit.

Es ist bereits Spätherbst, und man rechnet in den nächsten Tagen mit Schnee, der hier jedes Jahr reichlich fällt. Bereits in der Nacht, in der die Helden noch in Notmark sind, sinken die Temperaturen unter den Nullpunkt.

Haben die Helden selbst keine Pferde, so bekommen sie welche vom Kaufmann, der reichlich davon hat. Die Pferde sind erprobt und sehen recht kräftig aus. An dem Morgen, an dem die Helden aufbrechen friert es noch immer, und der Kaufmann sagt, daß nun die lange Zeit des Winters gekommen sei.

Er gibt den Helden unter anderem folgende Ausrüstungsgegenstände mit:



MIXTUR

In dieser Ausgabe stellen wir Euch eine neue Serie vor, die ab jetzt in jedem neuen DLH erscheinen wird. In ihr werden, wie der Titel Mixtur schon aussagt, Artikel veröffentlicht, die weniger als eine Seite lang sind.

Neuer Waldelfenzauber

SPRINGEN

Diesen Zauber entwickelten die Waldelfen, um sich vor gefährlichen Waldtieren in Sicherheit zu bringen. Mit diesem Zauber können die Waldelfen bis zu 15 Meter hoch oder 20 Meter weit springen, und das aus dem Stand.

Zaubertechnik: Der Waldelf hockt sich hin, streicht über seine Füße, konzentriert sich kurz (2 KR) und springt dann ab.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 15 Meter hoch

20 Meter weit

Dauer: Ein Sprung

* * *

Beim Spielen eines Hesinde-Geweihten ist uns aufgefallen, daß der Geweihte zwar magische Artefakte einsammeln soll, sie aber nicht als solche erkennen kann. Deshalb folgt nun ein

Neues Hesindewunder

MAGIE ERKENNEN

Wenn dieses Wunder gelingt ist es dem Geweihten durch eine göttliche Eingebung möglich, magische Gegenstände in Sichtweite als solche zu identifizieren. Diese Möglichkeit hat er für 5 KR.

Voraussetzung: Stoßgebet von 5 KR

Dauer

Mirakelprobe: -1 gegen die Stufe

Kosten: 4 Karmapunkte

Reichweite: Sichtweite

Dauer: 5 KR

Im Gegensatz zum Magier kann der Elf auch kämpfen, und da er mit Zaubern nun nicht gerade bedacht ist, bringe ich hier einen Kampfa zauber.

Neuer Elfenzauber

GEDANKENSTRAHL

Diesen Zauber macht der Elf vor einem Kampf und die Kostenabrechnung macht er danach. Mit dem Gedankenstrahl ist er in der Lage, den Gegner mit Geisteskraft zu beeinflussen. Der Elf kann auf seine Parade verzichten und statt dessen den Gedankenstrahl anwenden. Der Waffenaar des Gegners verfehlt dann auf jeden Fall sein Ziel. Der Elf kann mit diesem Zauber auch Freunden helfen, also andere Kämpfer beeinflussen.

Kosten: 4 ASP pro Parade

Reichweite: 2 Meter pro Stufe

Dauer: beliebig

* * *

HAVENA FANFARE

Gesetz des Kaisers

Dem Kaiser ist aufgefallen, daß immer mehr aventurische Jugendliche den Konsum des gefürchteten Rauschkrautes verfallen sind. Darum erließ er am letzten Praios-tag ein Gesetz, wonach alle, die der Jugend Aventuriens Drogen verkaufen, mit dem Tode zu bestrafen seien. Die Tempel haben die Bevölkerung über die gefährliche Wirkung von Drogen aufzuklären.



Priester und Geweihte eines Gottes sie mit Mißtrauen betrachten, da sie zum einen Konkurrenz nicht sehr gern sehen und zum anderen skeptisch sind, ob ihre Götter in den Tempeln auch angemessen und richtig verehrt werden. Aber da ihr jeweiliger Gott die Anhänger der Zwölfgötter nicht nur duldet, sondern sogar unterstützt, dulden auch die Sleptiker die kleine Glaubensgemeinschaft. Allerdings ist abzusehen, daß die Bruderschaft niemals allzu mächtig werden wird, da die Zwölfgötter sie zwar Symbol ihrer Zusammengehörigkeit wohlwollend betrachten und als weitere Bastion gegen ihren Feind, den Gott ohne Namen, in ihnen aber trotzdem nicht mehr sehen, als eine Geste mit Symbolcharakter und sie kein Interesse haben, dort eine echte Konkurrenz zu ihren Tempeln erwachsen zu lassen.

Geweihte der einzelnen Götter sind in den Tempeln gern gesehen, da diese Besuche das Ansehen der Bruderschaft heben und ihr zeigt, daß sie anerkannt wird. Außerdem unterhält man sich gerne mit anderen Geweihten, da man allen Göttern zu gefallen sucht und immer neue Aspekte in ihre Verehrungsrituale und Zeremonien einfließen läßt.

Soweit zum ersten Teil des Geweihten der Zwölfgötter. Bevor wir ihn fortsetzen, hätten wir gern gewußt, was Ihr, unsere Leser, von diesem neuen Charaktertyp haltet.

Der zweite Teil folgt dann in einem der nächsten Letzten Helden. Bis dahin wünschen wir allen Geweihten der Zwölfgötter Durchhaltevermögen.

* * *

AUSSENWELT

FANZINE FÜR ROLLEN- UND BRETTSPIELER

Bald ist es soweit, die Nummer 1 der AUSSENWELT erscheint, und somit sind die Zines Der Letzten Helden nicht länger nur DSA bezogen. Wir wollen nun auch Artikel über verschiedene andere Rollenspiele und auch einige Brettspiele schreiben.

Dafür können wir noch Mitautoren, vor allem im Bereich AD&D, gebrauchen.

Die AUSSENWELT umfaßt 40 Seiten und kostet 2,- DM + -,50 DM Porto. Ein Abo beläuft sich über 5 Ausgaben und kostet 10 DM. Die Bankverbindung findet Ihr im Impressum.

Es gibt aber nun auch ein Gemischtabo. Es beginnt mit der AW 1, dann bekommt Ihr den DLH 12, die AW 2 und den DLH 13. Der Wunsch nach einem Gemischtabo müßte aber angegeben werden. Abonnenten des DLH erhalten NICHT automatisch eine AW.

Doch nun zum Inhalt der AW 1:

Ihr findet auf 40 Seiten ein Modul für Cthulhu, Orden und Ehrenzeichen für Traveller, Weiterbildung in Traveller, verschiedene neue alchimistische Substanzen für DSA und Midgard, Das Labyrinth des Todes, ein selbstgeschriebenes Brettspiel, ein Kurzmodul für alle Fantasy-Rollenspiele und einiges mehr.

Wer nun interessiert ist, soll uns schreiben, unsere Adressen findet Ihr im Impressum.

Erscheinungsdatum der Nummer 1: Oktober 1987 (wahrscheinlich)



Wollhemd, Fellmantel, Fellhose, gefütterte Stiefel, Fellhandschone und eine Fellmütze. Der Rüstungsschutz dieser Sachen beträgt 3.

Noch am Tag, an dem die Helden Neersand verlassen, beginnt es zu schneien. Der Meister muß darauf achten, daß die Helden immer warm angezogen sind, denn sonst werden sie erfrieren. Lassen sie die Helden ruhig ab und an eine Konstitutionsprobe machen. Je nachdem, wie die Probe ausfällt gibt es dann einige Auswirkung. Im folgenden genen wir davon aus, daß die Probe nicht geschafft wurde.

Probe (-6)- (-3)-(-5) (-1)-(-2) AUP=Ausdauerpunkte

Auswirkung -10 AUP -08 AUP -05 AUP

Ein Held, der keine AUP mehr besitzt bricht kraftlos zusammen. Wenn er nicht ans Feuer gelegt oder von seinen Kameraden warm gehalten wird, stirbt er. Am Feuer kann er alle AUP innerhalb von drei Stunden wieder erlangen.

Die meiste Zeit wird es furchtbar kalt sein. Für die Helden wird es dann besser sein, vom Pferd abzusteigen, und sich zu bewegen, ansonsten könnte es Erfrierungen geben.

Den Weg finden

Da es heftig schneien wird, wenn die Helden nach Notmark gehen, kann man streckenweise den Weg nicht finden. In den meisten Fällen stehen Pfähle an den Straßenrändern, aber es kann schon einmal vorkommen, daß diese nicht mehr dort sind. Der Meister würfelt für jedes Feld, das die Helden durchqueren mit einem W6. Fällt die 6, müssen die Helden eine Himmelsrichtung erkennen Probe schaffen oder eine Weg finden Probe. Gelingt keine der Proben, verlaufen sie sich in den weiten Schneefeldern. Zum wiederfinden des Weges werden die Proben nach jedem Versuch um einen Punkt schwerer. Schaffen sie es gar nicht mehr, werden sie wohl irgendwann erfrieren.

DER WEG

A) Brücke über den Walsasch

Spielerinformation:

Nach mehreren Tagen erreicht ihr den Walsasch, über den eine stark verschneite Brücke führt. Der langsam fließende Fluß ist an manchen Stellen bereits mit einer Eisschicht bedeckt. Dicht bei der Brücke steht ein Reh, das das Wasser des Flusses säuft. Es hat wieder leicht angefangen zu schneien, und es beginnt bereits zu dämmern. Ih wißt, daß es bald zu dunkel zum Weiterreiten ist.

Meisterinformation:

Wenn allen Helden eine Schleichen-Probe -2 schaffen, verscheuchen sie das Reh nicht, und sie können es ohne weiteres durch einen gezielten Schuß erlegen. Wenn die Helden dann Brennholz suchen, werden sie in der Nähe des Weges eine knorrige Eiche finden. Sie hat einen Stammdurchmesser von vier Metern. Wenn sie sich an der Rinde zu schaffen machen, oder den Baum sonstwie bearbeiten, werden sie sehr schnell feststellen, daß der Baum eine Tür besitzt, die sich ohne weiteres öffnen läßt. Dahinter ist ein Raum mit drei Meter Durchmesser. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Feuerstelle, die seit ungefähr einer Woche nicht mehr benutzt worden ist. An einer Wand liegt ein Stapel Brennholz, und davor liegt ein regloses Wesen, das ein wenig an einen Teddybären erinnert. In seinem Bauch steckt ein Entermesser und eine Blutspur führt zum Ausgang. Das Wesen ist tot. Worum es sich bei dem toten Wesen handelt, wird wohl immer ein Geheimnis bleiben, denn schließlich kann es nicht mehr reden. Auf jeden Fall können die Helden den Baum als Unterschlupf benutzen.

In der Nacht kommt ein starker Schneesturm auf, und der Wind heult



dermaßen laut, daß die Helden kaum einschlafen können. Wenn einer von ihnen Wache steht, wird er das Wiehern der Pferde hören, denn in ihrer Nähe treiben sich Fremde herum, deren eigene Pferde erfroren sind. Es handelt sich um vier Soldaten, die aus der neersandischen Armee desertiert sind, da sie einen reichen Kaufmann überfallen haben. Wenn die Helden auf sie zugehen, werden sie auf jeden Fall kämpfen, denn sie wittern reiche Beute und sie brauchen Pferde. Ihre Werte:

Mut: 14	Attacke: 11
Lebensenergie: 44	Parade: 10
Rüstungsschutz: 2	Trefferpunkte: 1W+5 (Schwert)
Monsterklasse: 20	

Wenn drei der Soldaten tot sind, ergibt sich der letzte. Er erzählt dann von dem Diebstahl, und daß sie ins Eherne Schwert wollten, um sich zu verstecken. Unterwegs sind dann ihre Pferde gestorben, so daß sie zu Fuß weiter mußten. Schließlich kam der Schneesturm und sie fanden die angebundenen Pferde. Er bittet die Helden ihn mitzunehmen, aber er ist bereits sehr schwach (Kampf und Kalte), so daß er den nächsten Tag nicht überleben wird. Das Hab und Gut der Soldaten beläuft sich auf 120 Dukaten und einen 23 karätigen Diamanten. Es handelt sich aber nicht um den gesuchten Stein, was man daran erkennen kann, daß er nicht besonders gut geschliffen ist.

Am nächsten Morgen hat sich der Sturm gelegt und die Wolkendecke ist aufgerissen, so daß die Sonne ein paar wärmende Strahlen zur Erde schicken kann. Die Temperatur sinkt aber weiter, und es friert sehr.

B) Weggabelung

Spielerinformation:

Am Nachmittag erreicht ihr eine Weggabelung. Der Weg ist nach der letzten Nacht kaum noch zu erkennen, da er fast völlig zugeschneit ist. Aber trotzdem könnt ihr erkennen, daß ein Weg nach Norden, Richtung Notmark, und ein anderer nach Osten, direkt in das Eherne Schwert führt. Aber etwas anderes erregt eure Aufmerksamkeit. Ganz leise, kaum hörbar, dringen winzelnde Laute an eure Ohren, und dann erkennt ihr den umgekippten Wagen am Wegrand. Das merkwürdige Wimmern scheint von dort zu kommen.

Meisterinformation:

Wenn die Helden den Wagen untersuchen, finden sie zuerst den Fahrer, der tot daneben liegt. Er ist vollkommen steif gefroren, und vier Pfeile stecken in seiner Brust. Die Ladung des Wagens ist bis auf ein paar Decken verschwunden, aber dennoch ist er nicht leer. In ihm befinden sich vier Bornländerwelpen, die alle bei ihrer toten Mutter Schutz vor der Kälte gesucht haben. Wenn die Helden die Welpen mitnehmen, kann man davon ausgehen, daß nur eines, das stärkste von ihnen überlebt. Die anderen sterben in den Armen der Helden.

C) Der Treck der Flüchtlinge

Spielerinformation:

Schon von weitem habt ihr eine Rauchfahne gesehen, die in den wolkenlosen Himmel aufgestiegen ist. Nun erkennt ihr, von wo sie kommt. Nicht weit von euch stehen ungefähr zehn Fuhrwerke, die einen Kreis bilden. Zwischen den Wagen herrscht reges Treiben. Kurz bevor ihr den Wagenkreis erreicht, kommen plötzlich fünf bewaffnete Männer auf euch zu, strecken euch die Hand entgegen und fordern euch auf anzuhalten.

Meisterinformation:

Bei den Leuten handelt es sich um Flüchtlinge aus Notmark, die den



DIE GEWEIHTEN DER ZWÖLFGÖTTER

von Frank Jäger

Wer meinen Artikel 'Geweihete und Götter' im LETZTEN HELDEN EXTRA 2 gelesen hat, dürfte einen Eindruck dessen gewonnen haben, was für eine Ansicht ich von der Götterwelt Aventuriens habe. Denn ich bin der Meinung, daß die Götterwelt unseres imaginären Rollenspielkontinents eine Einheit bildet und nicht aus zwölf separaten Teilen besteht (ich rede natürlich nur von den Zwölfgöttern, nicht von anderen Mächtegermächten, die sich, wie in Szenarios oft genug beschrieben, auf diversen Inseln und Atollen breit gemacht haben und Eingeborene auf harmlose, abenteuerpunktgeierige und blutrünstige Charaktere hetzen). Denn mit der Dauer von Äonen fanden auch die Zwölfgötter, anfangs ja noch zerstritten und uneinig, was sich auch auf ihre Anhänger auswirkte, man denke nur an den Umsturzversuch in Havena und an die Brandschatzung von Tempeln in diversen Siedlungen (Mirham-Ingerimm, Riva-Efferd, Boran-Praios oder Tjolmar-Tsa), zu einer Art Partnerschaft, deren Intensität zwar unterschiedlich stark ist, doch zwischen allen der zwölf Gottheiten besteht. Vielleicht auch dazu ein Beispiel: die Geweihten der Rondra im Tempel zu Zorgan planten im Jahre 89 vor Hal eine Verschwörung, um die Glaubensgemeinschaft der Tsa aus Zorgan zu vertreiben. Dies wäre auch fast gelungen, denn die Geweihten und Priester der Tsa hatten denen der Rondra nichts entgegenzusetzen. Doch Tsa beriet sich mit der Gattin des Praios und es stellte sich heraus, daß Rondra von der Unternehmung ihrer Anhänger in Zorgan nichts wußte (wie man weiß, hatte Rondra gerade alle Hände voll zu tun, da auf Maraskan schwere Schlachten zwischen Geweihten und Anhängern des Gottes Ohne Namen und den Anhängern der Götterzwillinge Rur und Gror tobten und sie daraufhin ihre gesamte Macht zur Unterstützung der Götterzwillinge einsetzte), woraufhin Rondra ihren Geweihten nicht nur die Hilfe entsagte, sondern sie sogar noch hart bestrafte, indem sie Ihre Priester verstieß und ihren Geweihten für immer ihre Unterstützung entzog. Noch heute steht in Zorgan der berühmte Schwertschrein, eine von Rondra und Tsa initiierte Opferstätte, auf deren Altar ein Schwert dargestellt ist mit einer Eidechse in der Klinge.

Daraus mag man ersehen, daß die alten Zwistigkeiten weitestgehend beigelegt sind, und wenn auch Anhänger einiger der Zwölfgötter die Ideale manch anderer nicht verstehen oder gar annehmen können, so respektieren sie dieselben zumindest. Dementsprechend ist ein Heiliger Krieg unter den Zwölfgöttern undenkbar. Doch Gefahren können noch von außen kommen, und vielleicht sollten sie den Süden Aventuriens besser im Auge behalten...

Da diese Geweihten also eine Einheit bilden und bis auf wenige Ausnahmen in ganz Aventurien verehrt werden (im alten Reich mag man sich z.B. mit Boron noch nicht so recht abfinden), gibt es seit wenigen Jahren eine Vereinigung, die Bruderschaft der Zwölfgötter, die alle zwölf Gottheiten verehrt, allerdings immer noch mit Praios als obersten Götterherren. Diese Bruderschaft hat mittlerweile drei Tempel errichtet, die sich in Elburum, Rommils und Warunk befinden und sich folgendermaßen nennen: Tempel der Allmacht (E), Tempel der Herrlichkeit (R) und Tempel der Einigkeit (W). Die Geweihten nennen sich nach ihren Tempeln.

Die Bruderschaft ist noch sehr klein, jeder Tempel umfaßt gerade 5 Priester und acht Geweihte, sowie fünfundzwanzig Geweihte auf Wanderschaft. Sie sind überall geachtet und respektiert, wenn auch einige



Dieses Talent ähnelt dem vorigen, nur wird niemand eine Statue eines gesuchten Menschen hauen. Mit diesem Talent kann man aber auch Steintüren so bearbeiten, daß sie einen Geheimmechanismus besitzen. Demnach sind die Helden mit diesem Talent auch fähig, Geheimmechanismen zu durchschauen. Der Steinhauer kann sich natürlich auch als Steinmetz bewerben.

HEILPFLANZEN BEARBEITEN (Wissen)

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 12

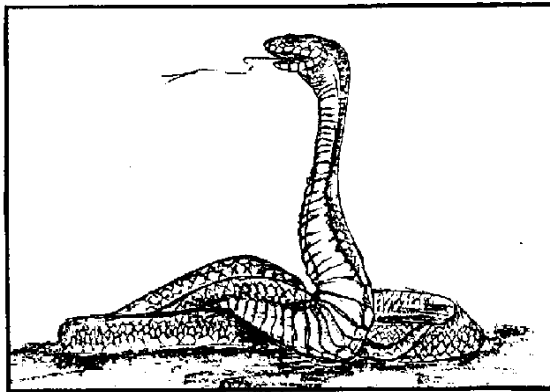
Anfangswert: 0

Leicht: M, E, W, S, G(HE,PE,TS), D

Normal: G(TR,PR,FI,BO,PH), A

Schwer: K, Z, G(RO,EF,IN)

Manche Heilpflanzen muß man erst ein wenig bearbeiten, bevor man sie genießen kann, und damit sie eine heilende Wirkung haben. Bei einer gelungenen Probe, kann dieses Talent die Probe für Gifte und Tränke brauen und für Medizin und Gegengift brauen positiv beeinflussen. Der umgekehrte Fall ist natürlich auch möglich.



TANZEN (Zwischenmenschliches)

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 11, GE 12

Anfangswert: 2 (für Barden 7)

Leicht: S, A, E, M, GE(HE,PH,TS,TR,PE)

Normal: K, W, GE(PR,RO,BO,FI,EF)

Schwer: Z, D, GE(IN)

Dieses Talent benötigt man schon für das Leben am Hofe, aber auch in den aventurischen Gasthäusern kann es zur Anwendung kommen. Das Talent enthält alle Arten des Tanzes, und es gibt Auskunft darüber, ob ein Held einen Tanz, den er nicht kennt, und den er sich erst einmal nur ansieht, später auch tanzen kann.

Gelungene Tanzproben können sich genau wie das Talent Singen und Musizieren auf einen Minnekünste versuch auswirken. Dies ist aber Meistersache.



Helden nichts böses wollen. Sie wollen nur sicher gehen, daß sie nicht angegriffen werden. Zeigen die Helden keine Feindschaft, so werden sie von den Leuten eingeladen, die Nacht bei ihnen zu verbringen. Man wird ihnen dann auch Speis und Trank geben, und man wird ihnen erzählen, daß man aus Angst vor den Altucks, einer vierarmigen Rasse aus dem Eherne Schwert, aus Notmark geflohen ist. Die Angriffe der Monster auf die Stadt wurden immer häufiger und auch die Soldaten konnten nichts mehr gegen sie machen. Man hat einen Kurier nach Neersand geschickt, aber bis heute hat sich nicht ergeben.

Der Meister kann dieses Lager gut ausspielen, denn hier gibt es hübsche junge Töchter, die ganz angetan sind von den Helden, einige Spielergruppen treffen sich zum Karten- oder Würfelspiel und einige Barden spielen zum Tanz auf. Die Laune der Leute ist prächtig.

Irgendwann legen sich dann alle Leute schlafen. Den Helden werden zwei Wagen zugewiesen, in denen es genug Decken und Rum gibt, so daß die Helden diese Nacht einmal nicht zu frieren brauchen.

Mitten in der Nacht wird plötzlich Alarm geschlagen. In dem von einem großen Lagerfeuer beleuchteten Kreis stent ein ungefähr drei Meter großes Monster, das vier Arme hat. Es handelt sich um einen Altuck, der in das Lager geraten ist und nun wild um sich schlägt, was bereits zwei Männern das Leben gekostet hat. Die Werte stehen im Anhang.

Nach diesem Überfall bleibt die Nacht ruhig. Am nächsten Morgen werden zuerst die Toten begraben, dann ziehen die Notmarker weiter, Neersand entgegen.

D) Die Stadt Notmark

Spielerinformation:

Die Stadt Notmark ist nicht besonders groß. Vor den Stadtmauern liegen die Leichen von Kriegern und Altucks, die keiner mehr beachtet, außer vielleicht die Wölfe. Die Stadt selbst ist so gut wie leer gefegt. Zum größten Teil befinden sich Soldaten in den Straßen, die einen erschöpften Eindruck machen. Ihre Rüstungen sind blutverschmiert und ihre Waffen sind schartig von den vielen Kämpfen. Im großen und ganzen macht die Stadt einen trostlosen Eindruck.

Meisterinformation:

Anlaufstelle in dieser Stadt ist der Turm des Magiers. Hier werden die Helden auch immer wieder hingeschickt, wenn sie sich um Auskunft bemühen. Aber auch der Magier wird die Helden schnell finden und sie zu sich einladen, denn er merkt, daß etwas mit ihnen nicht in Ordnung ist.

Der Magier heißt Sen-Bai-Lun und kommt eigentlich aus Al'Anfa, aber die Neugierde hat ihn in das Eherne Schwert gelockt und schließlich nach Notmark verschlagen. Er ist die wichtigste Person Notmarks, denn nur ihm ist es zu verdanken, daß die Stadt noch nicht vernichtet ist.

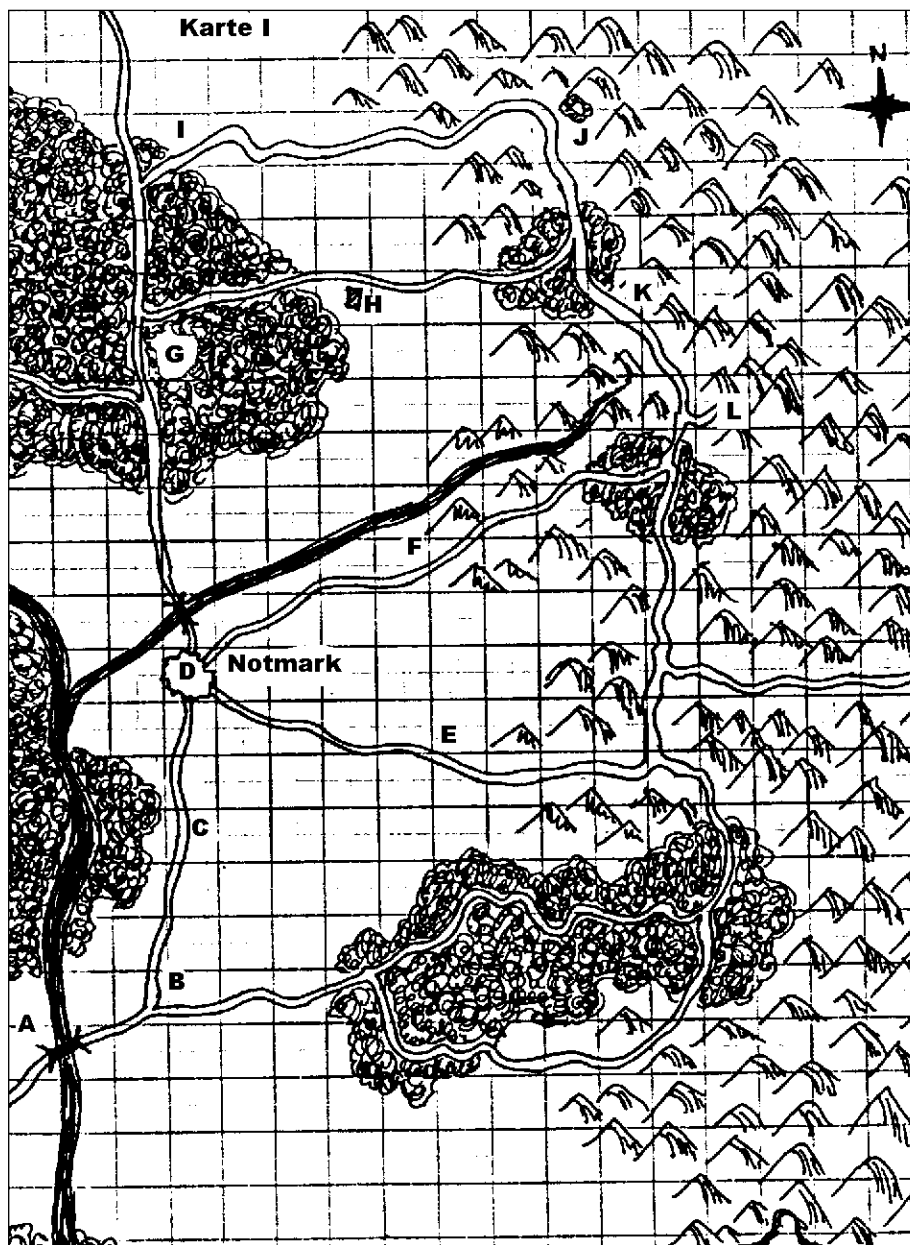
Der Magier wird die Helden freundlich bewirten. Wahrscheinlich werden die Helden dem Magier ihr Anliegen vortragen. Wie dem auch sei, der Magier weiß, was die Helden vorhaben, und er wird ihnen folgendes erzählen:

"Wie ihr wißt, wird unsere Stadt immer wieder von den Angriffen der Altucks heimgesucht. Sie sind sehr anfällig für Magie, und sie fürchten sie. Aber meine Kräfte sind beschränkt, und die Soldaten werden auch bald keinen Widerstand mehr leisten. Dann wird Notmark untergehen und für immer von der Landkarte verschwinden.

Der Kaufmann Borwen, der euch geschickt hat, seinen Edelstein zurückzuholen, ist in Wirklichkeit ein Geweihter des Gottes ohne Namen, und er allein ist Schuld am Übel dieser Stadt.

Ich will euch kurz sagen warum.

Vor sehr langer Zeit wurden die Altucks in das Eherne Schwert



Neues über Talente

von Andreas Michaelis

Angefangen hat es in Nummer 7, und es ging dann in Nummer 9 mit einigen neuen Talenten weiter. Nun möchte ich euch zweierlei bieten. Eine neue Talentwertregel und dann noch einmal neue Talente. Und nun zum ersten Punkt:

DIE ERLEICHTERTEN TALENTE

Es ist nun einmal Tatsache, daß nicht jeder Charakter jedes Talent leicht erhöhen kann. Das mag ja auch schön und richtig sein, aber manchmal zerstört diese Regel das Spielen mit Talenten. Ein Zwerg hat es mit dem Talent Reiten recht schwierig, und weil der Gute seine Talentpunkte lieber für etwas anderes benutzt, als um das Talent Reiten zu erhöhen, hat er lediglich den Grundwert von 2, was aber zu wenig ist, um sich auf dem Pferd zu halten, wenn es gilt, zu reiten. Wenn nun die ganze Gruppe ein Pferd hat, müßten sie alle zu Fuß gehen, damit der Zwerg auch mitkommt.

Damit der Zwerg es mit einem solchen relativ wichtigen Talent nicht mehr so schwer hat, will ich die erleichterten Talente einführen. Dies ist recht einfach und auf jedes Talent bis auf "Sechster Sinn" anzuwenden.

Um ein Talent eine Stufe leichter zu können, muß man die Grundvoraussetzungen um zwei Punkte übertreffen. Wenn ein Zwerg nun Reiten Normal haben möchte, müßte er eine GE von 14, und eine KK von 11 haben. Um das Ganze noch einmal zu steigern, müssen die Grundvoraussetzungen um weitere drei also insgesamt um fünf Punkte übertreffen. (Zwerg, Reiten leicht: GE 17 KK 14).

Dies geschieht allerdings nicht automatisch, sondern man kann dies insgesamt zehn mal machen. Man kann so zehn beispielsweise zehn normale oder fünf schwere Talente leicht machen.

NEUE TALENTE

MALEN UND ZEICHNEN (Wissen)

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 12, GE 11

Anfangswert: 0

Leicht: E, A, S, G(HE)

Normal: G(PH, TS, PE, PR, EF, TR), M, W

Schwer: K, Z, G(RO, IN, FI, BO), D

Mit diesem Talent, es gehört zu den künstlerischen Talenten, kann man je nach Talentwert Zeichnungen oder Malarbeiten anfertigen. Man kann dieses Talent dazu nutzen, Zeichnungen von Leuten oder Orten, die man sucht, anzufertigen. Eine Talentprobe gibt dabei Auskunft, ob ein anderer das Gesuchte auf dem Bild auch richtig erkennt. Zum anderen kann man mit kleinen Portraits auch ein wenig Geld machen.

STEINHAUEN (Wissen)

Grundvoraussetzungen zur Steigerung des Wertes: KL 11, GE 12, KK 11

Anfangswert: 0

Leicht: S, Z, G(IN)

Normal: A, G(EF, FI, RO, PH)

Schwer: M, K, W, E, G(PR, BO, TS, TR, PE, HE), D



Soweit zu den neuen Zaubern. In Heft Nr. 13 werdet ihr weitere neue Sprüche finden, aber bis dahin solltet ihr erst einmal diese hier lernen. Kommen wir nun zu einem anderen Kapitel des DLH extra 1, den Dämonenbeschwörungen. Bisher gibt es acht bekannte Dämonen, die beschworen werden können. Ich will nun ihre Zahl ein wenig erhöhen. Hier nun die neuen Dämonen:

Nr. 9

Name: Konju AT: /
 Stufe: 2 PA: /
 Lernpunkte: 4 TP: /
 Kosten: 40 ASP RS: 4
 Spruchdauer: 9 KR LE: 30
 Wirkungsdauer: 1 SR/(Stufe des Magiers-2) MK: 16

Beschreibung: Konju wird auch der TRÄGER DER KRANKHEITEN genannt. Er trägt immer irgendeine Krankheit mit sich, die sich der Meister aussuchen kann. Mit jeder SR die der Dämon in der Nähe der Menschen ist, erhöht sich die Ansteckungschance um 5%. Er ist mit magischen Waffen zu töten, allerdings muß man dazu eine Konstitutionsprobe schaffen, denn der Dämon stinkt erbärmlich. Gelingt sie nicht, wendet man sich angeekelt ab.

Nr. 10

Name: Uihthanbar AT: /
 Stufe: 8 PA: /
 Lernpunkte: 16 TP: /
 Kosten: 70 ASP RS: /
 Spruchdauer: 15 Stunden LE: /
 Wirkungsdauer: 1 SR/(Stufe des Magiers-8) MK: /

Beschreibung: Uihthanbar wird als der ALLWISSENE bezeichnet. Von ihm kann man Informationen erhalten, die vielleicht nicht einmal die Götter kennen. Er weiß von versunkenen Städten, großen Schätzen. Er kennt sich auch mit der Vergangenheit und mit der Zukunft aus, so daß man ihm schon einige wichtige Sachen entringen kann. Um eine Information zu erhalten, muß dem Magier eine Charisma-Probe gelingen, für die zweite Information eine Probe +1 usw. Gelingt eine dieser Proben nicht, so verschwindet Uihthanbar, es sei denn, er ist an ein Pentagramm gebunden. auch wenn er angegriffen wird, zieht er es vor, in seine Dimension zurückzukehren.

Nr. 11

Name: Fryurtyx, der Reisende AT: 12
 Stufe: 9 PA: /
 Lernpunkte: 18 TP: /
 Kosten: 75 ASP RS: /
 Spruchdauer: 23 KR LE: 35
 Wirkungsdauer: 2 KR MK: 20

Beschreibung: Wenn die Beschwörung dieses Dämons gelingt, wird dieser blitzschnell erscheinen, und die Gegner des Magiers (alle) attackieren. Wenn die Attacke gelingt, kann der Gegner nur durch eine Gute Parade entkommen, ansonsten hat ihn einer der Tentakel ergriffen (der Dämon hat mehr als 50 davon) und reißt ihn mit. Dann greift der Dämon ein zweites Mal an. Danach verschwindet er in seiner Dimension und verspeist die mitgenommenen Menschen. Wer den Angriff des Dämons übersteht, der kann sich 10 AP gutschreiben. Dieser Dämon kann nicht gebunden werden.



getrieben. Magier bauten eine riesige Hesindestatue und setzten ihr zwei große Edelsteine in die Augenhöhlen. Diese beiden Steine, sie heißen Augen der Hesinde, verhinderten, daß die Altucks das Eherne Schwert verlassen konnten, so daß die Menschheit vor ihnen Ruhe hatten. Es kamen Hesindepriester an diese Statue, und da sie ihre Bedeutung nicht kannten, sahen sie es als ein Zeichen ihrer Göttin, und sie bauten einen Tempel an diese Stelle.

Doch vor einigen Jahren wurden die Augen der Hesinde gestohlen und tauchten nicht wieder auf.

Ich hatte von der Statue in der Bibliothek zu Kuslik gelesen, und als ich vom Raub der Steine hörte, erhielt ich vom Gildenführer der Magiergilde den Auftrag, Ermittlungen einzuleiten. Ich zog nach Notmark und fand schon bald einen der Steine bei einem Nivesenstamm. Sie beteten den Gott ohne Namen an, und es war schwere Arbeit, seine Priester aus dem Weg zu räumen. Ich verlor meine besten Schüler dabei. Dann begannen die Angriffe der Altucks, und ich wußte, daß die Geweihten des Namenlosen dahinter steckten. Ich setzte meine Suche nach dem zweiten Auge fort, bis ich es schließlich fand.

Ich schickte meine beiden letzten Schüler aus, den Stein zu stehlen. Eigentlich müßten sie schon längst zurück sein, aber vielleicht sind sie gleich zum Tempel geritten.

Mehr weiß ich nicht. Es ist mir ein Rätsel, wie die Priester des Gottes ohne Namen in die Höhle in dem Tempel gelangen konnten, denn es gibt nur einen Zugang, und der führt am Wächter vorbei.

Hier habe ich das eine Auge der Hesinde (er holt es aus einem Schrank) und ich bitte euch, es zum Tempel zu bringen. Findet auch meine Schüler und sorgt dafür, daß die Gefahr der Altucks gebannt wird, bevor Notmark gefallen ist."

Der Magier gibt den Helden den Stein und plaudert noch ein wenig mit ihnen. Wenn die Helden den Auftrag nicht so annehmen möchten, wie der Magier es möchte, dann belegt er sie mit einem Charmzauber (BannBaladin) oder einem Seelenraub. Die Voraussetzungen dafür erfüllt er. Schließlich gibt er ihnen noch zwei Heiltänke (je 20 LP) und einen Kraftgürtel mit.

In der Stadt selbst werden die Helden nichts kaufen können, denn alle Läden und auch die Schänken und Herbergen sind geschlossen. Proviant erhalten sie vom Magier.

E Soldatenlager

Spielerinformation:

Vor euch seht ihr eine kleine Zeltstadt, die von Soldaten bewohnt wird. Sie sehen alle schon recht müde und entkräftet aus, und große Lagerfeuer bringen wieder Leben in ihre steifen Glieder. Aus einigen Zelten hört man Verwundete stöhnen und an den Wegrändern liegen Leichen, die mit weißen Laken zugedeckt wurden.

Meisterinformation:

Die Soldaten bieten den Helden an, mit ihnen zu kämpfen, aber niemand wird sie zwingen. Allerdings werden die Soldaten die Helden auf jeden Fall zurück nach Notmark schicken, denn dieser Weg wird von ganzen Horden von Altucks bewacht. Es wäre viel zu gefährlich hier weiter zu gehen.

F Versperrter Weg

Spielerinformation:

Plötzlich endet der Weg vor einer sehr hohen Schneewand. Es sieht so aus, als sei hier vor sehr kurzer Zeit eine Lawine zu Tal gegangen. An



einigen Stellen rieselt noch Schnee von den sehr steilen Bergwänden. Ihr erkennt, daß es besser ist, umzukehren. Ihr dreht euch um und wollt gehen, als ihr die drei Yetis bemerkt, die euch den Weg versperren. Noch während ihr nachdenkt, wie ihr aus dieser Situation kampfflos heraus kommt, greifen die drei Ungetüme an.

Meisterinformation:

Die drei Yetis sind hier nicht zufällig aufgetaucht. Sie wurden von einem Priester des Gottes ohne Namen geschickt, um die Helden zu beiseitigen und den Stein an sich zu bringen. Die Werte der Yetis:

Mut: 12	Angriff: 11
Lebensenergie: 35	Parade: 8
Rüstungsschutz: 3	Trefferpunkte: 3W+1
Monsterklasse: 20	

Die Yetis kämpfen bis zum Tod, da sie vor ihren Herren mehr Angst haben, als vor dem Sterben. Auf diesem Weg gibt es kein Weiterkommen.

G Weggabelung

Spielerinformation:

Ihr kommt an eine Wegkreuzung. Der eine Weg geht weiter nach Norden, der andere führt nach Osten, in das Eherne Schwert. Der Wald ist tief verschneit, und es ist absolut unmöglich eine Spur zu finden, die euch den Weg weisen könnte.

Meisterinformation:

Hier sollte der Meister für die Helden eine Probe auf ihren TAW Sechster Sinn (bzw. Gefahren erkennen) machen. Gelingt sie schildert er ihnen, daß sie das Gefühl nicht los werden, daß dieser Weg große Risiken birgt. Gelingt sie nicht, bleibt er stumm. Es ist ratsamer den Weg nach Norden zu nehmen.

H Haus des Druiden

Spielerinformation:

Ihr seid schon wieder ein ganzes Stück vorangekommen, als ihr plötzlich eine kleine Hütte vor euch seht. Darum herum liegen die Leichen mehrerer Altucks.

Meisterinformation:

Das Haus gehört einem Druiden, der sich gegen die Altucks zur Wehr gesetzt hat, und zwar recht erfolgreich. Er haßt den Gott ohne Namen, und hat ihm deshalb auch den Kampf angesagt. Das mit den toten Altucks ist sein Werk. Wenn die Helden die Hütte betreten, werden sie den Druiden finden. Er liegt am Boden und stammelt etwas vor sich hin.

"Ich habe sie vernichtet...", sagt er immer wieder, bis er kurz darauf stirbt. Die Helden können ihm nicht mehr helfen.

Die Hütte besteht aus einem einzigen Raum. Es gibt eine Feuerstelle, einen alten Schrank, einen Tisch mit zwei Stühlen und eine Schlafmulde, die mit Stroh ausgelegt ist. Der Druiden hatte dieses Jahr noch nicht die Zeit, sich für den Winter auszurüsten, so daß die Helden höchstens etwas Trockenwurst und Eingemachtes finden werden. In dem mit Holz ausgelegten Boden befindet sich ein Geheimfach (Z1:12). Darin befindet sich ein blutroter, 20-karätiger Rubin.

Die Helden sollten diese Hütte als Übernachtungsmöglichkeit nutzen, denn inzwischen hat es wieder heftig angefangen zu schneien.

Spielerinformation:

Mitten in der Nacht wird plötzlich die Tür aufgestoßen, und ein Wesen betritt den Raum. Es ist völlig in weiße Felle gekleidet und hat fast eine schneeweiße Haut, die ein wenig glasig wirkt. Als euch das Wesen erblickt, zieht es sofort ein Schwert, das aussieht, als sei es aus



möglich, Botschaften zu hinterlassen. Er bezaubert dazu einen faustgroßen Glaskristall und denkt an die Leute und an die Botschaft. Wenn einer der Leute, für den die Botschaft bestimmt ist, den Kristall berührt, so erscheint im Kristall das Gesicht des Magiers und übermittelt die Botschaft. Wird der Zauber mit einer Permanenz belegt, so erscheint das Gesicht jedem, der den Kristall berührt.

Beschränkungen: P

Nr. 78 Gegenstände mit Zaubern belegen

Komplexität: 19

Lernpunkte: 9

Kosten: 25 ASP

Spruchdauer: 8 KR

Reichweite: Hand

Wirkungsdauer: bis Gegenstand berührt wird

Wirkungsbereich: irgendein Gegenstand

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann man andere Zaubersprüche in Gegenstände "einsperren". Erst wenn der Gegenstand berührt wird, entläßt sich der Zauberspruch.

Man spricht dabei zuerst diesen Spruch auf den Gegenstand aus, und dann den, der in den Gegenstand geladen werden soll.

Dieser Zauber ist nicht mit einer Permanenz belegbar, aber man kann den Zauber, der geladen wird mit einer Permanenz belegen, sofern dies gestattet ist (siehe DLH 10).

Beschränkungen: -

Nr. 79 Statuen beleben

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: klein: 25 ASP/SR

mittel: 30 ASP/SR

groß: 35 ASP/SR

Spruchdauer: 10 KR

Reichweite: Hand

Wirkungsdauer: siehe Kosten

Wirkungsbereich: 1 Statue

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Magier Statuen ein magisches Leben einhauchen, um z.B. ihren Standort zu verändern. Wenn der Meister es zuläßt, kann eine solche Statue auch kämpfen. Dieser Zauber ist mit Spruch Nr. 78 kombinierbar, so daß die Statue erst zum Leben erwacht, wenn sie berührt wird.

Beschränkungen: -

Nr. 80 Glühende Waffen

Komplexität: 20

Lernpunkte: 10

Kosten: 15 ASP/Waffe

Spruchdauer: 2 KR

Reichweite: 2 m pro Stufe

Wirkungsdauer: 1 SR

Wirkungsbereich: die Waffe der Gegner

Beschreibung und Wirkungsweise: Wenn dem Magier dieser Spruch gelingt, beginnen die gewünschten Waffen in den Händen der Feinde zu glühen (auch Holz Waffen), und zwar so heiß, daß man sie sofort fallen läßt. Wer seine Waffe trotzdem in der Hand behält, dem muß pro KR eine KK-Probe schaffen, ansonsten läßt er los. Er verliert pro KR vier LP und nach vier KR ist die Hand für immer unbrauchbar.



MAGIEECKE

von Andreas Michaelis

Diesmal bringe ich nicht nur neue Zaubersprüche, so wie ich es in unserer Nr.9 angekündigt habe, sondern ich beschreibe noch neue Dämonen und bringe eine neue Regelung, die allerdings nicht nur das Zaubern des Magiers angeht. Darum will ich damit gleich beginnen.

Beim Schwarzen Auge ist es recht auffällig, daß die magiekundigen Wesen durch ihre Zauberei keineswegs Kraft verlieren. Ich erinnere mich an den Film "EXCALIBUR". Merlin machte einen bedeutenden Zauber und mußte sich dann lange Zeit ausruhen.

Darum will ich nun folgende Regelung einführen. Wenn ein Zauberer, Waldelf oder Druide zaubert, verliert er nicht nur Astralenergie, sondern auch den gleichen Betrag an Ausdauerpunkten.

Erreicht die Anzahl der Ausdauerpunkte dabei 10 und weniger, so muß das magiekundige Wesen mindestens zwei Stunden ruhen, um rund 20 AUP zu regenerieren.

Erreicht die Ausdauer 5 und weniger, wird der Charakter sofort für 16 Stunden bewußtlos. Wenn er aufwacht, haben sich 20 AUP regeneriert.

Erreicht die Ausdauer schließlich 0 und weniger, ist der Held dermaßen erschöpft, daß er permanent 1 KK-Punkt verliert. Außerdem fällt er in eine 16 Tage dauernde Ohnmacht. Erwacht er, besitzt er wieder alle Ausdauerpunkte.

So, und nun zu den versprochenen neuen Zaubersprüchen. Sicherlich habt ihr euch schon einmal gefragt, warum Türen einfach wieder zu fallen, oder warum ein Kristall plötzlich sprechen kann. Hier kommt nun die Antwort: es gibt dafür Zauber, die auch ein aventurischer Magier erlernen und anwenden kann. Hier sind einige davon:

Nr. 76 Die selbständige Tür

Komplexität: 16

Lernpunkte: 6

Kosten: 8 ASP für 1* schließen

Spruchdauer: 2 KR

Reichweite: Hand

Wirkungsdauer: siehe Kosten

Wirkungsbereich: eine beliebige Tür

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann man Türen sich selbst überlassen, d.h. sie schließen sich von allein, kurz nachdem sie geöffnet wurde. Damit der Zauber wirkt, legt der Zauberer die Hände gegen die Tür und läßt soviel Energie, wie er will in die Tür einfließen (siehe Kosten). Permanenz kann man erreichen, indem man fünf Ladungen in die Tür gibt, und sie dann mit einem Permanenzzauber belegt.

Beschränkungen: P

Nr. 77 Botschaftskristall

Komplexität: 18

Lernpunkte: 8

Kosten: 25 ASP für das einmalige Senden einer Botschaft

Spruchdauer: 8 KR

Reichweite: Hand

Wirkungsdauer: je nach Kostenaufwand

Wirkungsbereich: ein Glaskristall

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber ist es dem Magier



Eis, und fragt euch: "Was macht ihr hier, wo ist mein Freund, der Druide?"

Meisterinformation:

Bei dem Wesen handelt es sich um einen Winterselfen, der in den eisigen Höhen des Ehernen Schwertes wohnt. Wenn die Helden ihm erklären, was geschehen ist, wird er sein Schwert wieder in die Scheide stecken. Er wird sich mit den Helden ein wenig unterhalten, aber er wird keine Angaben über sich oder sein Volk machen. Er bittet sie dann aber schließlich, in der Hütte übernachten zu können. Am nächsten Morgen wolle er dann weiter ziehen.

Spielerinformation:

Am nächsten Morgen wacht ihr mit den ersten Strahlen der Sonne. Ihr bereitet euch darauf vor, weiter zu ziehen, als ihr von draußen Geräusche vernehmt.

Meisterinformation:

In einer Entfernung von etwa 20 Metern warten sechs Altucks. Sie sehen sehr wütend aus und greifen kurze Zeit später an. Der Winterself stürmt mit gezogener Waffe hinaus und wirft sich ihnen entgegen.

Die Helden sollten ihm helfen.

Im Kampf wird der Elf tödlich verletzt. Der erste Held, der ihn erreicht, wird noch folgendes vernehmen:

"Nimm mein Schwert, mein Freund, und bringe es meinem Sohn. Mein Name ist Foradyn. Mein Sohn wurde entf...."

Er stirbt ohne zu bluten, aber er hat zahlreiche Wunden. Das Schwert hat für einen Normalsterblichen keinen Wert.

I Weggabelung

Spielerinformation:

Ihr erreicht eine Weggabelung. An der einen Seite seht ihr ein eingeschnitztes Schild.

Meisterinformation:

Das Schild zeigt nach Osten. Darauf steht: "Zur Burg Feehstard". Gehet die Helden nach Norden weiter, sollte der Meister ihnen irgendwie klar machen, daß sie den falschen Weg genommen haben.

J Die Burgruine

Spielerinformation:

Es hat aufgehört zu schneien, aber viel Schnee ist gefallen, so daß das Weiterkommen immer schwerer wird. Streckenweise steckt ihr bis zur Hüfte im Schnee. Immer häufiger werden die Pausen, und gerade wollt ihr wieder eine machen, als einer von euch die Ruine einer Burg entdeckt. Sie wirkt nicht gerade einladend, aber vielleicht ist ja eines der Dächer noch in Ordnung.

Meisterinformation:

Es handelt sich hier um die Burg Feehstard. Der Meister sollte eine KL-Probe +3 machen lassen, gelingt sie, hat einer der Helden die Legende der Burg schon einmal gehört.

Ein Drache soll die Burg so zugerichtet haben, und zwar, weil der Herr dieser Burg ihm nicht seine Tochter geben wollte. Dies brachte den Drachen so in Rage, daß er die Burg beinahe in Schutt und Asche gelegt hat. Doch auch die Tochter kam ums Leben, und dem Drachen tat leid, was er getan hatte. Er sammelte alles Geld und Gold aus der Burg zusammen und legte es auf einen Haufen. Darauf legte er dann das tote Mädchen. Es heißt, daß er seit dieser Zeit dort liegt und auf den Leichnam aufpaßt.

Das dies eine Legende ist, wird sich jeder denken können, denn Dra-



chen, die sich in Töchter verlieben gibt es doch nur in Märchen. Nun, dann ist dies ein Märchen.

Wenn die Helden die Burgruine betreten, werden sie sofort viele verkohlte Skelette finden. Das nächste, was ihnen auffallen wird, ist ein großer Haufen von Gold und Edelsteinen, auf dem ein junges hübsches Mädchen liegt. Dahinter liegt ein Riesenlindwurm, der bereits viele hundert Jahre alt ist.

Wenn die Helden vorsichtig sind und mit ihm sprechen, wird er ihnen seine Leidensgeschichte erzählen. Er erlaubt den Helden dann auch in der Ruine zu übernachten.

Während der Nacht beginnt der Drache zu weinen und seine Tränen gefrieren sofort. Wenn die Helden ein wenig Geld auf den Haufen werfen, bekommt jeder von ihnen eine solche gefrorene Träne. Kein normales Feuer vermag dieses Eis zu tauen, und die Helden werden immer vor Feuer geschützt sein, wenn sie diese Träne bei sich tragen. Sie schützt zwanzig mal vor dem Feueratem des Drachen. Dieser Feueratem schmilzt die Träne in der 21. Kampfunde.

Sollten die Helden dem Drachen etwas wegnehmen wollen, wird er sie angreifen. Die Erläuterung zum Riesenlindwurm findet man im Buch "Aventurien". Hier noch einmal die Werte:

Mut: 18	Angriff: 16
Lebensenergie: 120	Parade: 10
Rüstungsschutz: 6	Trefferpunkte: 3*(2W+5)
Monsterklasse: 200	

Wenn die Helden friedlich bleiben und nichts spenden, werden sie einfach nur in Ruhe gelassen.

K Das Räuberlager

Spielerinformation:

Vor euch auf dem Weg könnt ihr plötzlich deutlich Spuren von Menschen und Pferden erkennen. Sie führen tief in den verschneiten Wald hinein und enden auf einer keinen Lichtung, auf der ihr einige Holzhütten sehen könnt. Weiterhin erkennt ihr eine Rauchsäule, die von der Lichtung kommt.

Meisterinformation:

Erst wenn sich die Helden näher an das Lager heranwagen, werden sie genaueres erkennen. Die Rauchsäule stammt von einem Lagerfeuer. Davor steht ein Ork, der aufpaßt, daß der Braten, den er über das Feuer hält, nicht anbrennt. Aus einer der vier kleinen Hütten kommt Licht. Vor der Hütte sind vier Pferde angebunden.

Es handelt sich hier um Räuber, die seltsamerweise nicht mit den Altucks in Konflikt geraten sind. Sie haben auch die Schüler des Magiers überfallen und ihnen den Edelstein (Auge der Hesinde) abgenommen. Des weiteren halten sie einen kleinen Winterself gefangen (Sohn des Winterselfen aus Abschnitt H). Wenn die Helden nicht beim Haus des Druiden waren, taucht plötzlich ein Wesen mit schneeweißer Haut auf und erschlägt in Windes Eile den Ork, der jedoch noch einen Hilferuß ausstoßen kann. Sofort öffnet sich die Tür der Hütte, und drei Männer treten heraus, die sich sofort auf einen Kampf einlassen. Wenn die Helden dem Elfen nicht helfen, wird er sterben. Im Kampf ist dann auch ein Räuber ums Leben gekommen.

In der Hütte befinden sich dann der Edelstein, er liegt auf dem Tisch, und der kleine Elf, der gefesselt in einer Ecke liegt.

Wenn die Helden dem kleinen Elfen das Schwert geben, wird er dieses nehmen und dann für verschwinden.

Überleben beide Elfen, werden sie sich bei den Helden bedanken und



daten aus der Palastgarde im Wettbüro, je nachdem, was gewettet wird, und wieviel Einnahmen zu erwarten sind. Diese Soldaten sind Elitekrieger, die bereits einmal einen Angriff auf das Büro abgewehrt haben, und zwar töteten sie dabei alle Räuber, was ihnen einen Ruf der Brutalität brachte. Seitdem kam auch noch niemand wieder auf die Idee, das Wettbüro auszurauben. Nachts lohnt sich ein Überfall übrigens nicht, da nach Schaltersluß sämtliche Einnahmen in den Fürstenpalast gebracht werden. Das sind an normalen Tagen nur so um die 80 Dukaten, doch an Tagen, an denen ein echtes Ereignis wie ein Flußschiffrennen oder ein Immanspiel stattfindet, können schon einmal bis zu 1500 Dukaten zusammenkommen.

Der Wettbetrieb

Während der meisten Tage ist im Wettbüro Flaute, da niemand Wetten für Rennen oder Wettkämpfe abschließen will, die noch Tage oder Wochen in der Zukunft liegen. An solchen Tagen sind nur einige unvernünftliche Wetter anwesend und einige Bürger, die an dem Tage des Wettkampfes, über dessen Ausgang sie Wetten abschließen wollen, entweder nicht in Havena sind oder selbst arbeiten müssen.

Doch an Tagen mit wettwürdigen Ereignissen, was etwa dreimal im Monat vorkommt, herrscht im Büro und auf der Straße Volksfeststimmung. Auf der Straße vor dem Wettbüro tummeln sich die unterschiedlichsten Leute: Gaukler führen ihre Kunststücke vor, reisende Händler bieten ihre Ware feil, Artisten präsentieren sich dem staunenden Publikum, Kaufleute aus Havena verlegen ihre Geschäfte aus ihren Läden auf die Straße, der Duft unzähliger Köstlichkeiten hängt in der Luft und Narren erfreuen das fröhliche Volk. Auch im Wettbüro herrscht dann geschäftiges Treiben, und Wettensätze wechseln den Besitzer, Geheimtips werden weitertgeflüstert und Quoten schallen

durch den Laden. Außerdem hat Tisal eine Abmachung mit Daderus Bhorr, dem Besitzer des Gasthauses Walfisch (siehe DLH 8), der an solchen Tagen im Wettbüro Getränke ausschenkt. Dieser hat wiederum eine geschäftliche Abmachung mit dem Vorstand der Bierbrauergilde (siehe DLH 6) Havenas, so daß er nur das teure HAVENA-BIER verkauft (ein Krug mit einem Viertelliter kostet 6 ST), so daß hier nur wohlhabende Bürger Havenas kaufen, die allerdings ganz froh sind, sich auf diese Weise vom gemeinen Volk ein wenig absetzen zu können. Die wichtigsten Wettereignisse sind Immanspiele (Havena-Bullen), Wettläufe, Flußschiffrennen und Duelle. Letzteres findet der Fürst zwar nicht gut, aber er erkennt die Wettwürdigkeit derselben doch an. Allerdings finden solche immer außerhalb Havenas statt. Ein Wetttag verläuft folgendermaßen: am Vormittag wird gewettet, danach zieht der gesamte Troß zum Austragungsort und nach dem Schauspiel verlegt sich das Geschehen wieder zurück in das Wettbüro, wo noch bis spät in die Nacht gefeiert wird. Fürst Cuano wettet übrigens vor jedem Spiel seiner Havena-Bullen für die Immanmannschaft der Stadt. Er ist anschließend auch im Wettbüro anzutreffen, wo er regelmäßig eine halbe Stunde bei einem Krug Havena-Bier verbringt. Diese Angelegenheit bringt ihm Volk viel Sympathien ein, und er braucht dabei nichts zu fürchten, so daß die vierköpfige Wache, die stets bei ihm ist, absolut überflüssig wirkt.

Die meisten Einnahmen macht das Wettbüro übrigens, wenn das jährliche Immanturnier stattfindet. Teilweise kann es dann zu recht hohen Gewinnen kommen, nämlich dann, wenn ein krasser Außen-seiter das Turnier gewinnt. Der Sieg der Adler von Grangor hätte beim letzten Turnier reich machen können, aber sie gewannen nicht.



Havena-Ergänzung:

Das Wettbüro

von Frank Jäger

Nahe dem Immanstadion liegt das einzige Wettbüro Havenas. Es wird geführt von Tisal Limrod, einem kleinen, dicklichen Mann, der zu den wohlhabendsten Bürgern Havenas zählt. Ein offizielles Wettbüro ist auch im fortschrittlichen Mittelreich eine seltene Einrichtung, wo bisher nur unter der Hand gewettet und oft genug betrogen wurde. Da Cuano Ui Bennain, Baron zu Havena und Fürst von Albernia, aber selbst ein gelegentlicher Wetter ist, kam ihm die Idee einer öffentlichen Wettstelle. Weil dieses Wettbüro auch noch seine Idee war und von ihm eingerichtet wurde, hat es für die Stadtkasse noch den Vorteil, daß der oftmals deutliche Gewinn in selbige fließt.

Das Gebäude

Das Büro liegt in einem flachen Steinbau im Feld J/2B. Das kleine Gebäude besteht nur aus drei Räumen: dem Wettsaal, einem großen Raum mit drei Schaltern, die einfache Holzhäuschen darstellen, an denen die Wetten angenommen werden, und zwei kleinen Räumen, von denen der eine als Lager und der andere als Aufenthaltsraum für die Angestellten genutzt wird.

Personen im Wettbüro

Tisal Limrod

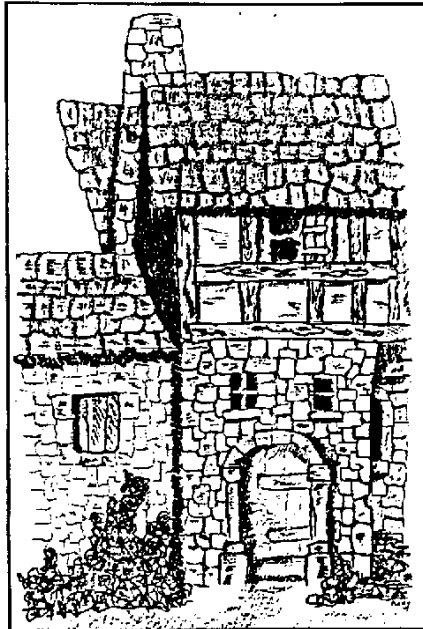
Er führt das Wettbüro, obwohl er eigentlich genug Geld hätte, um ohne Arbeit leben zu können. Doch der Fürst weiß, daß Tisal ihm treu ergeben ist, und er kann sich keinen besseren Mann für diese vertrauensvolle Aufgabe denken. Und des Fürsten Bitte konnte der loyale Tisal nicht abschlagen und nach einer gewissen Zeit machte ihm die Arbeit auch Spaß.

Er bekommt vom Fürsten pro Woche 50 Dukaten, davon muß er sämtliche laufenden Kosten und seine drei

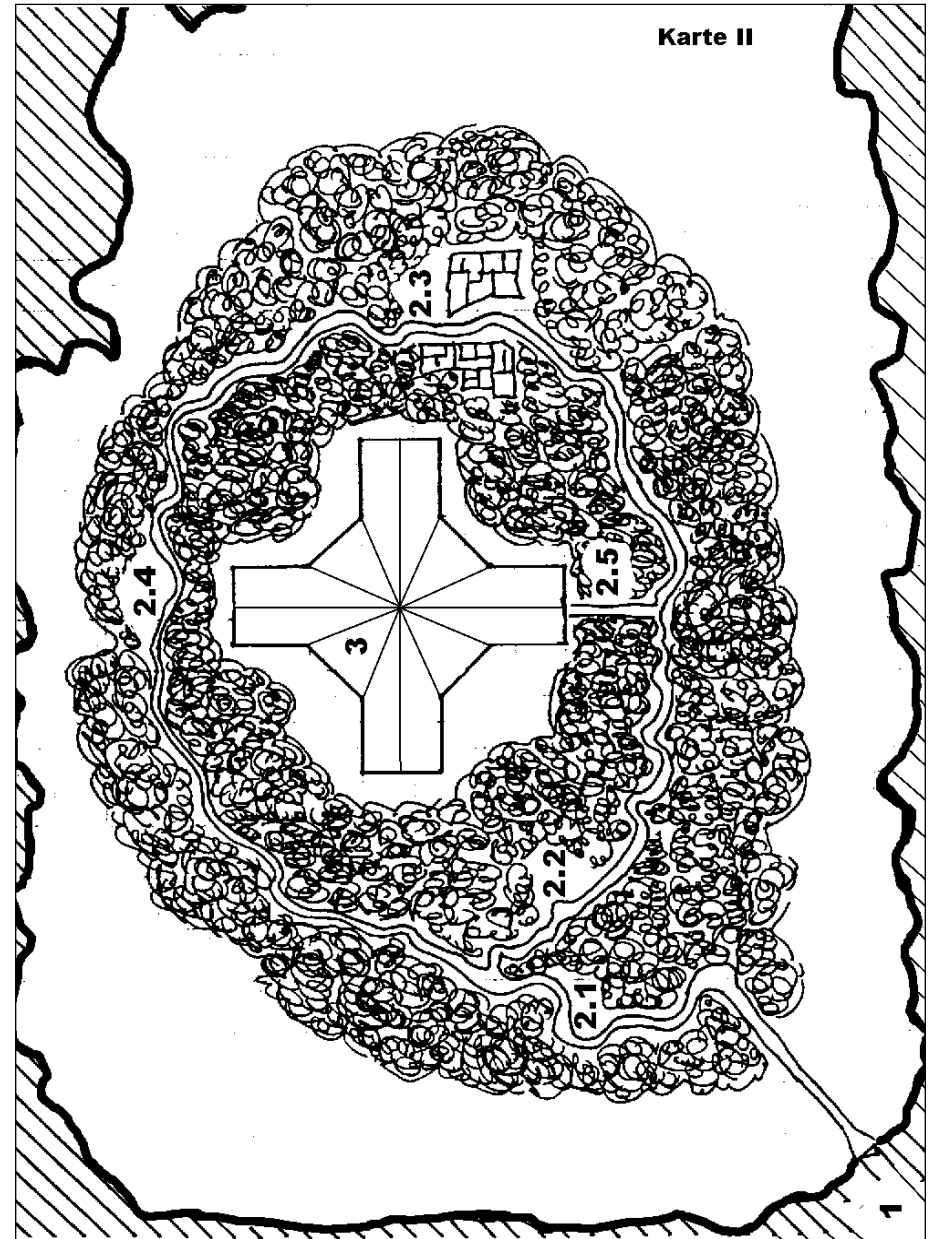
Angestellten bezahlen.

Die drei Angestellten Asdal Balaras, Fon Limkor und Plarot Ghir arbeiten während der Wettannahmezeit an den drei Schaltern, anschließend helfen sie beim Auswerten und Errechnen der Quoten. Sie erhalten mit 8 Dukaten pro Woche einen recht hohen Lohn, und Tisal vergibt nach arbeitsreichen Wochen auch schon einmal besondere Prämien, so daß keiner der drei wirklich betrügerische Absichten hegt und auch nicht zu bestechen ist. Übrigens sind die drei Söhne wohlhabener Männer dieser Stadt, die ebenfalls fürstentreu sind. Sie sind von Tisal persönlich ausgesucht.

Außerdem befinden sich an jedem Wetttag zwischen vier und acht Sol-



Karte II





dann fortgehen. Der Vater kann den Helden auch die Bedeutung der gefrorenen Drachentränen erklären, tut dieses aber nur, wenn er danach gefragt wird. Und hier die Werte der Räuber/des Orks. Sie kämpfen auf jeden Fall bis in den Tod.

Mut: 12/11	Angriff: 13/11
Lebensenergie: 34/16	Parade: 09/08
Rüstungsschutz: 3/ 2	Trefferpunkte: 1W+4
Monsterklasse: 28/10	

L Der Weg zum Tempel

Spielerinformation:

Ihr erreicht eine steile Bergwand, die mindestens 100 Meter hoch ist. In ihr befindet sich ein doppelflügliges Tor, das eisenbeschlagen ist und sehr widerstandsfähig aussieht.

Meisterinformation:

Eigentlich benötigt man einen bestimmten Spruch, um das Tor öffnen zu können. Aber wenn die Helden die beiden Augen der Hesinde bei sich haben, können sie das Tor öffnen.

Die Helden kommen dann in einen langen Gang (ungefähr 500 Meter), der stetig nach unten führt. Er endet in der Halle des Wächters.

DER TEMPEL

1 Die Halle des Wächters

Spielerinformation:

Endlich endet der lange Gang in einer sehr großen Halle, die von Pechfackeln beleuchtet wird. Die Halle hat acht Ein-, bzw. Ausgänge, wobei sich der, durch den ihr die Halle betreten habt im Westen liegt, und sieben weitere Türen befinden sich im Osten. Die Türen sind geschlossen. In der Mitte der Halle befindet sich ein riesiger Monolith, der aus schwarzen Stein gehauen wurde. Kaum habt ihr die Halle betreten, da steigt aus dem Stein schwarzer Rauch empor, aus dem sich rasch eine menschliche Erscheinung bildet. Die Gestalt schwebt auf euch zu und spricht schließlich mit euch.

"Ihr wißt nicht, welche die richtige Tür ist, oder? Nun ich will es euch sagen, denn immerhin habt ihr die Augen der Hesinde. Doch ganz so einfach sollt ihr es nicht haben. Zuerst müßt ihr mein Rätsel lösen, dann wißt ihr, welche Tür ihr nehmen müßt. Also paßt auf!

Einst erzählte man sich unter den Zwergen die Geschichte eines riesigen Schatzes, der den Trollen gehörte. Eines Tages brachen sieben Zwergenkrieger auf, um diesen Schatz zu finden. Am ersten Tag kamen sie in einen düsteren Wald, in dem sie von Finstergnommen überfallen wurden. Einer der Zwerge starb. Am nächsten Tag kamen sie in einen Sumpf. Ein Zwerg versank und wurde nie wieder gesehen. Am dritten Tag kamen sie in ein Rudel Waldwölfe und sie entkamen nur ganz knapp dem Tode. Am vierten Tag ruhten sie sich aus, aber einer von ihnen erlag seinen Verletzungen, und es waren nur noch vier Zwerge. Am fünften Tag erreichten sie dann die Trollhöhlen, doch der Schatzwächter tötete zwei der, bevor er selbst starb. Zwei Zwerge nahmen den Schatz mit, aber am sechsten Tag starb einer der beiden am Biß einer Giftschlange. Am siebenten Tag wurde dann auch der letzte Zwerg getötet, und zwar von seinen Verfolgern, den Trollen.

Meisterinformation:

Die Helden müssen die Tür Nr.3 nehmen, denn nur am dritten Tag ist kein Zwerg gestorben. Nehmen sie eine andere, ist das Abenteuer hier zu Ende, denn sie führen alle in den sicheren Tod.



- 3 ZW6 Wölfe, die in der Schneelandschaft nach Nahrung suchen, begleiten die Helden in sicherem Abstand. In der nächsten Nacht werden sie dann angreifen. Für die Helden bedeutet die Dunkelheit einen Attacke-Parademalus von -1/-1. Die Werte der Wölfe:
- | | |
|-------------------|---------------------|
| Mut: 9 | Angriff: 9 |
| Lebensenergie: 15 | Parade: 4 |
| Rüstungsschutz: 2 | Trefferpunkte: 1W+1 |
| Monsterklasse: 6 | |

- 4 Ein Geweihter des Firun kommt des Weges. Er will dieses Jahr den Winter im Freien durchleben, um seinen Gott zu huldigen. Er kennt die Gegend recht gut, und kann den Helden zur Not ein wenig weiterhelfen. Ansonsten wird er sich aber schnell abwenden, um sein einsames Leben fortzusetzen. Diese Begegnung findet nur einmal statt.

- 5 Es geschieht nichts.

- 6 Der Elementargeist des Elementes Eis erscheint ganz plötzlich in Form eines Eisriesen. Er unterhält sich mit den Helden und bietet ihnen seine Hilfe an, wenn sie ein Rätsel lösen:

"Es sind drei, und sie sind einander gleich.

Vier gleiche können es werden.

Vier, von einem fünften eingeschlossen."

Es handelt sich um drei gleiche gleichseitige Dreiecke. Legt man sie zusammen, entsteht ein viertes. Alle zusammen bilden das fünfte.

Lösen die Helden das Rätsel, gibt der Geist ihnen eine Schneeflocke. Wenn sie diese in den Mund nehmen, erscheint der Riese, um ihnen zu helfen. Diese Begegnung gibt es nur einmal.

DER ALTUCK

Genauer erklärt wird er bereits im DLH 1. Hier kurz das wichtigste. Sie haben vier Arme, von denen eines erschläft, wenn einem magiekundigen Wesen eine CH-Probe gelingt, welche für jeden Altuck gemacht werden muß. Ansonsten kämpft er mit 2 Attacken und Paraden. Die Werte:

Mut: 25	Angriff: 15
Lebensenergie: 60	Parade: 12
Rüstungsschutz: 5	Trefferpunkte: 1W+6
Monsterklasse: 55	

Das Ende des Abenteuers

Die Priester und Geweihten bedanken sich überschwänglich bei den Helden, sie können ihnen allerdings kein Geld bieten, um sie zu entlohnen. Sie bieten ihnen an, eine Weile ihr Gast zu sein, und sich ein wenig Wissen anzueignen. Nach dieser Zeit des Studiums können sie dann gefahrlos zurückkehren. Die Stadt Notmark befindet sich dann bereits wieder in der Aufbauphase, obwohl ein strenger Winter herrscht.

Die Helden können während ihres Aufenthalts im Tempel ihre Wissens-talente erhöhen, und zwar um einen leichter als sonst. Sie erhalten dafür 10 Talentpunkte.

Für das ganze Abenteuer sollte jeder Held mindestens 150 Abenteuerpunkte erhalten, wobei der Meister ihnen auch noch für gute Aktionen Punkte geben kann.



3.8 Schatzraum

Hier haben die Hesindepriester die drei Elfenschwerter, die magische Kräfte haben aufbewahrt. Die Geweihten des Gottes ohne Namen haben sie gestohlen.

3.9 Speisesaal

Hier nehmen die Bewohner des Tempels ihre Mahlzeiten ein.

3.10 Küche

Durch eine Falltür im Boden kann man einen kleinen Keller erreichen, in dem einiger Vorrat aufbewahrt wird.

3.11 Bibliothek

Eine umfangreiche Sammlung von Büchern, die von den Geweihten der Hesinde zusammengetragen wurde.

3.12 Labor

Einige Geweihte führen ab und an alchemistische Versuche durch. Dies tun sie für gewöhnlich hier.

3.13 Gästezimmer

3.14 Gästezimmer

3.15 Abort

3.16 Raum eines Anwärters (siehe DLH extra 2)

3.17 Raum eines Geweihten

3.18 Badezimmer

Die Geweihten haben einen ausgesprochenen Sinn für Körperhygiene. Hier waschen und baden sie sich.

3.19 Raum eines Priesters

3.20 Raum des Oberpriesters

Der Oberpriester heißt Suri Nideras, und er wird der erste sein, den die Helden treffen. Siehe Ende des Abenteuers.

3.21 Raum eines Geweihten

3.22 Raum eines Geweihten

3.23 Raum eines Anwärters

3.24 Raum eines Anwärters

ANHANG

In diesem Anhang sollen noch zwei Dinge beschrieben werden. Zum einen das Monster Altuck und dann die möglichen Zufallsbegegnungen, wenn die Helden durch die Landschaft reisen.

Zuerst die Zufallsbegegnungen:

Der Meister kontrolliert alle zwei Quadrate, die die Helden passieren, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt oder nicht.

Der Meister würfelt mit W20. Bei 1-8 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Er würfelt dann mit W6, was passiert.

- 1 Zwei Altucks sind auf die Heldengruppe aufmerksam geworden. Sie werden auf jeden Fall angreifen.
- 2 Schneesturm. Die Helden müssen eine Probe auf ihr Talent Weg finden oder Himmelsrichtungen erkennen schaffen. Gelingt es nicht, weichen sie vom Weg ab und laufen Gefahr, sich zu verirren. Um den Weg wieder zu finden muß eine entsprechende Probe gelingen. Ist dies nicht der Fall, weichen sie wieder weiter ab. Beschließen die Helden, während des Sturmes nicht weiter zu gehen, können sie auch nicht vom Weg abkommen. Der Meister sollte auf seiner Karte eintragen, inwieweit sich die Helden verlaufen. Jede mißlungene Probe bedeutet, daß sich die Helden um ein Feld vom Weg entfernt haben.



Hinter Tür Nr.3 befindet sich dann wieder ein Gang, der an einer schweren Eisentür endet. Diese ist zwar ge- aber nicht verschlossen. Dahinter liegt die große Höhle mit dem Tempel der Hesinde.

2 Die Höhle

Spielerinformation:

Ihr kommt in eine sehr große Höhle, die durch rätselhaft Weise taohell ist. Auch herrschen hier Temperaturen wie im Dschungel von Südaventurien, so daß ihr zu schwitzen beginnt. In der Mitte der Höhle befindet sich ein achteckiges Bauwerk. An vier Seiten des Gebäudes befinden sich noch quadratische Anbauten. Das Gebäude ist fensterlos aber in einem der Anbauten befindet sich eine Tür, die jedoch verschlossen ist.

Das ganze macht einen friedlichen Eindruck, und es gibt keine Hinweise darauf, daß hier Geweihte des Gottes ohne Namen eingedrungen sind. Dicht vor euren Füßen führt ein Weg in das dschungelartige Pflanzenparadies.

Meisterinformation:

Der Weg führt ein wenig bergab, so daß sich bald herausstellt, daß es sich wirklich um einen Dschungel handelt.

Spuren der Geweihten des Gottes ohne Namen gibt es deswegen nicht, da sie in diesem Garten niemals waren.

Der Weg zum Tempelgebäude scheint den Helden zunächst leichter als er wirklich ist. Der Dschungel selbst ist so dicht, daß es nicht möglich ist, sich einen Weg hineinzuschlagen.

Das Klima in dieser Höhle ist nicht natürlich, wie es sich wahrscheinlich jeder denken kann. Die Geweihten der Hesinde haben dafür gesorgt. Leider bleibt auch dem Meister verborgen, wie sie das angestellt haben.

2.1 Der Dornenapfel

Spielerinformation:

Rechts des Weges fällt euch plötzlich ein sehr großer Busch auf. Seine Zweige sind kreuz und quer gewachsen und die Blätter dieser Pflanze sind mit feinen Dornen besetzt. In diesem Busch hängen vereinzelt faustgroße rote Früchte.

Meisterinformation:

Es handelt sich hier um den Dornenapfel, einer Heilpflanze aus dem Süden Aventuriens. Die Helden können dies erkennen, wenn ihnen eine Probe auf ihren TAW Pflanzenkunde +2 gelingt.

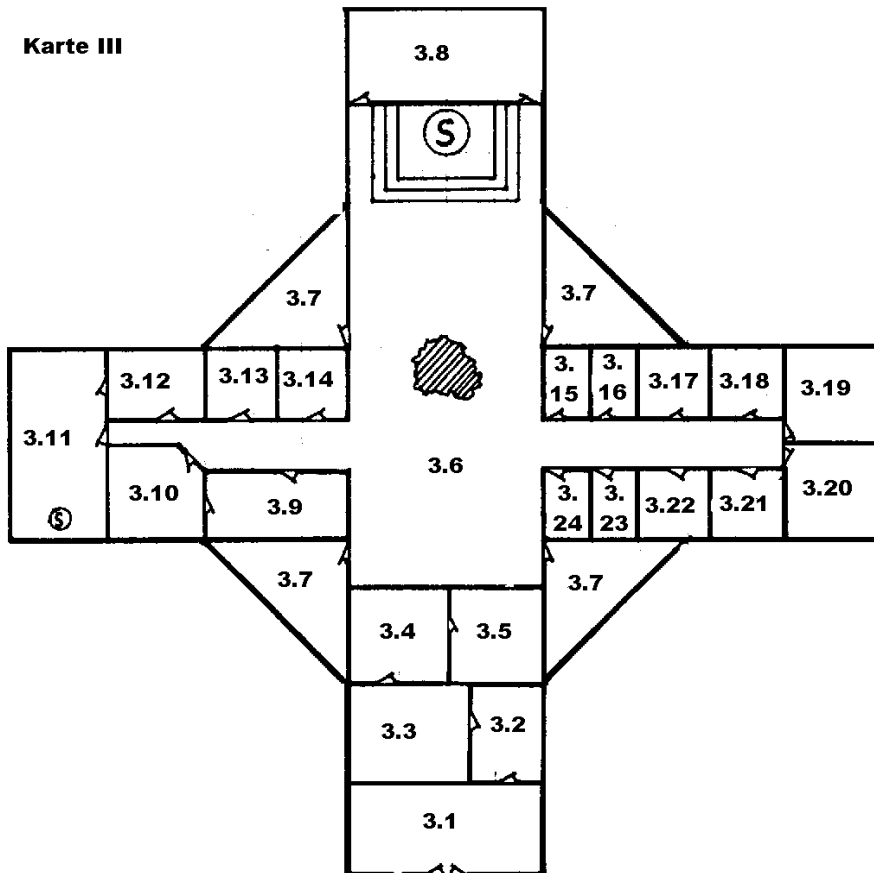
Wer einen Dornenapfel ißt, dem werden 2W6 Lebenspunkte regeneriert. Aber die Frucht bewirkt noch etwas anderes. Sie sorgt dafür, daß der, der sie gegessen hat, nach W6 Spielrunden in eine W20 Minuten dauernde Bewußtlosigkeit fällt. In dieser Zeit gährt die Frucht im Magen des Helden. Wird dieser wieder wach, ist er sturzbetrunken (für 2W6 SR) was folgendes bewirkt: Attacke, Parade und Geschicklichkeit -2 und Mut +2.

Allerdings ist dieser Busch nicht ganz ungefährlich, denn die Dornen enthalten ein starkes Betäubungsgift. Um nun an solch eine Frucht zu gelangen, muß dem Helden eine GE-Probe gelingen, damit er nicht gestochen wird. Dann benötigt er eine GE-Probe +3, um die Frucht abzuzerren und schließlich noch eine einfache GE-Probe, um den Arm wieder hinauszuziehen.

Übrigens: Die Fellhandschuhe würden sofort in den Dornen hängen bleiben, so daß es unmöglich ist, mit ihnen eine solche Frucht zu erreichen. Wird ein Held nun von den Dornen gestochen, so muß ihm eine



Karte III



wird verdoppelt. Auch der Wundfieberbonus steigt in dieser Zeit um das Doppelte.

Gelb: Diese Wand verbrennt alles, was ein Held an Ausrüstungsgegenständen mit sich führt, und was nicht magisch ist. Der Held kommt auf der anderen Seite nackt heraus.

Die Tür in der Ostwand ist wirklich offen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Helden die andere Seite unbeschadet erreichen.

3.5 Die Giftflaschen

Spielerinformation:

Der Raum, den ihr jetzt betretet ist bis auf einen Tisch einrichtungslos. Die Wände sind alle mit schwarzem Samt behangen. Der Raum wird auf magische Art erhellt. Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes stehen sechs kleine Glasfläschchen, die alle mit einer durchsichtigen Flüssigkeit gefüllt sind.

Meisterinformation:

Die Anzahl der Flaschen hängt von der Anzahl der Helden ab. Auf jeden Held kommt eine Flasche. Erst wenn jeder Held eine Flasche getrunken hat, öffnet sich die Tür, die sich hinter den Wandbehängen in der Nordwand befindet.

Die Helden brauchen sich nicht zu fürchten. Nur für solche Leute, die den Tempel etwas Böses wollen, verwandelt sich das Wasser in ein tödliches Gift. Der Meister sollte die Helden aber ruhig mit einigen Geruch und Geschmack erkennen Proben ärgern.

3.6 Tempelhalle

Spielerinformation:

Ihr kommt in eine große Halle, in der an der Nordwand auf einer kleinen Bühne eine recht große Hesindestatue steht. Aus ihren Augen läuft Wasser, das sich seinen Weg durch den Raum in ein großes Loch im Boden, das sich in der Mitte des Raumes befindet, gebahnt hat.

In diesem Raum befinden sich aber auch zwei Wesen, die ihr inzwischen kennen gelernt habt. Es handelt sich um Altucks.

Meisterinformation:

Die Altucks greifen sofort an und kämpfen bis zum letzten Blutstropfen. Durch das Loch im Boden sind dereinst die Geweihten des Gottes ohne Namen in den Tempel eingedrungen und haben die Augen der Hesinde gestohlen. Die Bewohner des Tempels konnten sich gerade noch in ihre Räume retten, die dann magisch verschlossen wurden, so daß niemand an sie heran kam. Auch alle anderen Räume, bis auf Raum 3.8 wurden fest verschlossen, so daß sie nicht zu betreten sind.

Wenn die Helden schließlich die beiden Augen wieder einsetzen, löst sich der Bann, und die Geweihten und Priester erwachen aus ihrem magischen Tiefschlaf. Das Abenteuer ist dann beendet.

Die Türen zu Raum 3.8 stehen weit offen. Die übrige Einrichtung der Tempelhalle wurde von den Altucks gestohlen, so daß die Wände alle kahl sind.

Die übrigen Räume können erst nach dem Lösen des Bannes von den Helden betreten werden. Sie spielen innerhalb des Abenteuers keine Rolle und sollen nur der Vollständigkeit halber genannt werden. Die Informationen sind allgemein gehalten und jeder Meister muß sie selbst einrichten, wenn das Abenteuer hier eine zeitlang spielen soll.

3.7 Räume der Gebeine

Hier werden die Gebeine ehemaliger Priester und Bewohner des Tempels aufbewahrt.



3.2 Bodenlose Frechheit

Spielerinformation:

Ihr seht vor euch durch die Tür einen 3*4 m großen Raum, der keinen Fußboden besitzt. Ihr seht nach unten und entdeckt in etwa 10 Meter Tiefe einen Fußboden, der von unzähligen Schlangen bedeckt wird. Eine weitere Tür befindet sich in der Westwand des Raumes. Sie scheint verschlossen.

Meisterinformation:

In Wirklichkeit hat der Raum nur an zwei Stellen keinen Boden, und zwar jeweils vor den beiden Türen (1*1 Meter). Wer vorsichtig ist, und dort hinunterstürzt, nimmt 3W6+4 Schaden durch den Sturz in ein vier Meter tiefes Loch ohne Schlangen.

3.3 Die HitzeKammer

Spielerinformation:

Ihr kommt in einen Raum, dessen Wände, der Boden und die Decke mit Kupferplatten ausgeschlagen ist. Der Raum hat eine weitere Tür in seiner Nordwand, ist aber ansonsten einrichtungslos.

Meisterinformation:

Wenn alle Helden den Raum betreten haben, fliegt die Tür hinter ihnen ins Schloß, und ist auch nicht mehr zu öffnen. Die Tür im Norden ist zwar nicht verschlossen, aber man bekommt sie nur auf, wenn man die Klinke um 90 Grad in die falsche Richtung dreht.

Sobald die Tür zugefallen ist, beginnt es in dem Raum sehr heiß zu werden, so heiß, daß Waffen und Rüstungen darunter leiden. In jeder Minute, die die Helden in diesem Raum sind, vermindert sich der Rüstungsschutz um einen Punkt, und auch der Waffenwert jeder nicht-magischen Waffe vermindert sich pro Minute um einen Punkt. Ist der Rüstungsschutz auf Null gesunken, verliert der Held pro Minute 2 Lebenspunkte.

Wasser, das von den Helden mitgeführt wird, verdampft auf jeden Fall innerhalb von zwei Minuten.

3.4 Die magischen Wände

Spielerinformation:

Der Raum, der vor euch liegt hat eine quadratische Grundfläche. Eine weitere Tür befindet sich in der Ostwand des Raumes, sie steht offen. Auf der Diagonale durch den Raum wurden in regelmäßigen Abständen Säulen aufgestellt, so daß es insgesamt fünf Durchgänge zur anderen Hälfte des Raumes gibt. Zwischen den einzelnen Säulen, die schmucklos sind, befinden sich verschiedenfarbige Schleier. Ganz rechts ist er rot, daneben blau, dann schwarz, dann grün und schließlich ganz links gelb.

Meisterinformation:

Bei den Schleiern handelt es sich um magische Wände, und die Helden sollten hier vorsichtig sein. Der nächste Schritt könnte der letzte sein. Die Bedeutungen der Farben:

- Rot:** Dieser Schirm verbrennt alles, was durch ihn hindurchgesteckt wird. Steckt ein Held seine Hand hier hindurch, so verbrennt alles, was durchgesteckt wurde, für immer.
- Blau:** Dieser Schirm ist absolut harmlos. Wer ihn passiert, dem geschieht nichts.
- Schwarz:** Dieser Schirm wirkt wie eine feste Wand. Nur mit Hilfe eines magischen Schildes kann man sie passieren.
- Grün:** Wer diese Wand durchschreitet, der wird für die nächsten 7 SR überempfindlich. Jeder Schaden, den er in Kauf nehmen muß,



KK-Probe +2 gelingen, sonst wirkt das Gift. Wirkt es, so ist der Held für W6 SR so benommen, daß er sich nicht auf den Beinen halten kann. Er muß von seinen Kameraden gestützt werden, wenn er nicht umfallen soll.

2.2 Die Tara-Fliege

Spielerinformation:

Direkt vor euch taucht plötzlich eine große Wasserpfütze auf, über der sich ein Schwarm Insekten befindet. Das Wasser sieht schmutzig aus, und es ist nicht zu erkennen, wie tief diese Pfütze ist.

Meisterinformation:

Wahrscheinlich werden die Helden jetzt glauben, daß es auf die Wasserpfütze ankommt, aber diese ist nur wenige Zentimeter tief und ist vollkommen ungefährlich. Bei den Insekten über der Pfütze aber, handelt es sich um die Tara-Fliege, von der jeder Dschungelbewohner weiß, daß sie das BUNTFIEBER übertragen kann. Die Chance, daß eine Fliege infiziert ist, liegt bei 10%.

Wenn sich die Helden der Pfütze nähern, werden sich die Insekten auf sie stürzen, und zwar pro Held W20 Stück. Sie versuchen sich auf eine Stelle des Körpers zu setzen, die nicht von Rüstung oder Kleidung bedeckt ist, was bei einer gelungenen Attacke der Fall ist.

Mit einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe kann der Held ein Insekt er schlagen, wobei er pro Kampfrunde zwei GE-Proben machen kann. Ein Insekt, das nicht erschlagen wurde, saugt in der nächsten Kampfrunde Blut, so daß der Held einen Lebenspunkt verliert, dann fliegt es fort. Nur wenn die Fliege auch Blut saugt, kann die Krankheit übertragen werden. Die Werte der Fliege:

Mut: 17	Attacke: 05
Lebensenergie: 1	Parade: —
Rüstungsschutz: 0	Schadenspunkte: 1
Monsterklasse: 1	

Was passiert nun, wenn ein Held infiziert wird? Gleich vorweg, die Krankheit kann zum Tode des Helden führen.

Den Namen hat die Krankheit von ihren vier verschiedenen Stadien. Bis zum Ausbruch der Krankheit vergehen W20 Stunden, wobei sich die Haut um den Stich schon nach wenigen Minuten verdickt und rot wird. Nachdem die Zeit bis zum Ausbruch der Krankheit vorüber ist, rötet sich der ganze Körper und der Held bekommt sehr hohes Fieber. In dieser Phase (sie dauert ungefähr zwei Tage) verliert der Held 3W6 Lebenspunkte. Er ist nicht im Stande sich fortzubewegen, und er phantasiert, da er teilweise von schlimmen Träumen verfolgt wird.

Nachdem die rote Phase vorüber ist, beginnt sich die Haut gelb zu färben. Das Fieber sinkt, und der Held fällt in eine tiefe Ohnmacht, die nach zwei bis drei Tagen endet. In dieser Phase verliert er 1W6 Lebenspunkte. Nach spätestens drei Tagen aber verfärbt sich die Haut schwarz und das Fieber steigt wieder. Während der viertägigen schwarzen Phase kann der Held nicht schlafen, da er von starken inneren Schmerzen geplagt wird. In dieser Phase verliert er noch einmal 4W6 Lebenspunkte. Schließlich kommt die letzte, die weiße Phase, in der sich die Haut stark bleicht. Sie dauert nur wenige Stunden, aber in dieser Zeit hegt der Held starke Selbstmordabsichten, so daß er zu einer Gefahr für sich selbst wird. Nach Ablauf aller vier Phasen wird der Held sehr geschwächt sein, so daß er schlafen wird. Auf jeden Fall hat er permanent einen Körperkraftpunkt verloren.

Anmerkung: Die Heilpflanze Olginwurz wirkt bei dieser Krankheit nur mildernd. Jeder Schaden wird lediglich halbiert.



2.3 Der Heilpflanzengarten

Spielerinformation:

Links und rechts des Weges leuchtet sich plötzlich der Dschungel. Er macht einem Garten, der einen sehr gepflegten Eindruck macht, Platz. Es gibt einige Gemüsesorten und auch Pflanzen, die euch weniger bekannt sind. Einige kleine Tiere hocken in diesem Garten und lassen sich die Pflanzen schmecken.

Meisterinformation:

Die Tiere sind zu klein, als daß sie den Helden als Nahrung dienen könnten. Aber mit ein bißchen Glück können die Helden hier Heilpflanzen finden. Rein theoretisch könnten hier alle in Aventurien bekannten wachsen. Die Chance, daß sie es auch tun, sieht wie folgt aus: Atanx-20%, Belmart-20%, Donf-20%, Finage-40%, Kajubo-10%, Lulanie-20%, Menchal-20%, Olginwurz-10%, Sarsaro-40%, Vierblättrige Einbeere-80%, Wirschkraut-40%, Yagan-20%.

Um sie zu finden muß der Held aber sagen, wonach er sucht, und dann muß ihm eine Probe auf sein TAW Heilpflanzen finden gelingen. Er kann sich aber auch eine Pflanze herausuchen und mit Hilfe einer Probe auf sein TAW Pflanzenkunde herausfinden um welche Pflanze es sich handelt. Es gibt hier auch Pflanzen wie Melisse oder Kamille, die man gegen Erkältungen benutzt, also, lieber Meister, amch es den Helden nicht zu leicht.

2.4 Die Riesenschnecke

Spielerinformation:

Plötzlich bemerkt ihr, daß der Weg mit einer Schleim schicht überzogen ist, die ein wenig klebrig ist. Ihr geht weiter und überlegt euch, woher wohl dieser Schleim kommen mag, als plötzlich eine Riesenschnecke vor euch auftaucht. Sie wendet euch ihr Hinterteil entgegen und versperrt den ganzen Weg.

Meisterinformation:

Die Schnecke ist als Hindernis für die Helden gedacht. Es ist für sie unmöglich an ihr vorbei zu kommen. Greifen die Helden an, verkriecht sich die Schnecke in ihrem Schneckenhaus. Die Helden können dann versuchen, über das Haus hinweg zu klettern, aber es ist drei Meter hoch und sehr glatt, so daß es sehr schwierig werden könnte.

2.5 Das Rosentor

Spielerinformation:

Euer Weg endet vor einem Torbogen, in dessen Öffnung Rosensträucher wachsen, so daß es kein Durchkommen gibt. Über dem Tor ist das Gesicht der Hesinde eingehauen. Links und rechts von diesem Gesicht kriechen eingemeißelte Schlangen am Torbogen hinauf.

Meisterinformation:

Wenn die Helden versuchen, sich hier einen Weg mit dem Schwert zu bahnen, werden sie sehr schnell merken, daß dies nicht der richtige Weg ist, denn die Dornenranken verwandeln sich in Schlangen, die die Helden angreifen. Es handelt sich zunächst um sechs Schlangen, wird allerdings eine erschlagen, sind kurze Zeit später zwei an ihrer Stelle. Die Werte:

Mut: 15	Angriff: 12
Lebensenergie: 08	Parade: 04
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 1W-1
	Monsterklasse: 6

Erleidet ein Held Schaden, muß er sich noch einmal 1W Schadenspunkte abziehen, denn die Schlangen sind giftig.



Wenn die Helden das Tor passieren wollen, müssen sie lediglich die beiden Steine herausholen und sie dem Gesicht zeigen. Dann entfernen sich die Rosenstränge und geben den Weg frei.

Das Tempelgebäude

Allgemeine Information:

Das Tempelgebäude wurde von den Geweihten der Hesinde durch einige Fallen gesichert. Diese befinden sich gleich hinter dem Eingang, so daß es Unberufenen nur sehr schwer möglich ist, den Tempel zu betreten. Die Anhänger des Gottes ohne Namen haben den Tempel nicht auf diesem Wege betreten, sie haben sich einen Tunnel, bis hin zum Kultraum des Tempels geschaffen.

3.1 Empfangsraum

Spielerinformation:

Ihr kommt in einen recht großen Raum, der außer der Eingangstür noch eine weitere Tür besitzt. Die Wände sind mit rotem Samt behangen, und mehrere Fackeln an den Wänden geben ein gespenstisches Licht ab. In dem Raum stehen sechs verzierte Betten, auf denen schwarze Decken mit allerlei magischen Zeichen darauf liegen. In dem Raum steht eine junge Frau, die die Kleidung eines Hesindegeweihten trägt. Sie schaut euch mit feurigen Augen an und spricht zu euch:

"Tretet ein, Retter vor dem Bösen, wir erwarten euch schon. Doch ruht euch zuvor ein wenig aus. Kommt herein und legt euch ein wenig hin."

Meisterinformation:

Die junge Frau will gar nicht, daß sich die Helden ausruhen, im Gegenteil, sie trachtet ihnen nach dem Leben. Skeptische Helden werden hier auf eine Ruhepause verzichten, aber erst einmal zu denjenigen, die sich wirklich hinlegen. Der Meister würfelt mit W6 aus, was mit dem Helden geschieht:

1. Permanent 2 KL-Punkte dazu.
2. Vollständige Erholung. Held bekommt alle LP zurück.
3. Permanent 1 CH- und ein KL-Punkt dazu.
4. Permanent 1 KL-Punkt dazu und 2 MU-Punkte weg.
5. Es geschieht nichts.
6. Der Held wird erleuchtet und kann seinen TAW Lesen und Schreiben um 5 Punkte erhöhen.

All diese Vorteile dienen natürlich nur dazu, alle Helden auf die Betten zu locken, um sie auszulöschen. Jeder Held, der sich auf eines der Betten legt, muß eine KK-Probe +3 schaffen (oder 2T-Probe +2), dann wird er nicht von dem Auge an der Decke, das er plötzlich entdeckt, versteinert. Alle anderen, die auf den Betten liegen, werden zu Stein. Dieser Zustand ändert sich erst, wenn das Auge durch Fernkampfaffen mit 10 Trefferpunkten bekämpft wurde. Alle Helden die nicht versteinert wurden, werden es nun mit der Frau zu tun bekommen. Diese verwandelt sich in eine Furie und greift mit ihren Franken an. Sie hat zwei Attacken, die sie aber auf den gleichen Gegner schlägt. Ihre Werte:

Mut: 15	Angriff: 13
Lebensenergie: 42	Parade: 12
Rüstungsschutz: 3	Trefferpunkte: 2*(1W+7)
	Monsterklasse: 30

Ist der Spuk vorbei, erweist sich der Raum als einrichtungslos. Die Türen lassen sich nun wieder öffnen.

Als Meister sollte man ruhig versuchen, alle Helden auf die Betten zu bekommen. Einer wird die Probe schon schaffen.