

ARMALION

JOURNAL Nr. 15

Aventurische Grüße!

Anlässlich des Erscheinens der lang ersehnten DSA-Ergänzungsbox **Schwerter und Helden** haben wir uns dazu entschlossen, den Innenteil dieses Journals einem umfangreichen "Was ist drin?"-Artikel zu opfern, in dem der Inhalt der Box genau wie bei der DSA4-Grundbox noch einmal genauestens durchleuchtet wird.

Um irgendwelchen dummen Gerüchten vorzubeugen, muss an dieser Stelle ausdrücklich gesagt werden, daß die Abtretung dieses Platzes völlig freiwillig geschah und sich der Armalion-Chefredakteur und der für den "Was ist drin?"-Artikel zuständige Redakteur ohne größeres Blutvergießen einig wurden [Nachträgliche Anmerkung: weil sie ein und dieselbe Person sind]. Wobei eingeräumt werden muß, daß die bald erscheinende Miniaturenbox **Archetypen des Schwarzen Auges 2** (siehe unten) eben jene Archetypen aus der **Schwerter und Helden**-Box enthält, wodurch die Geste nicht mehr ganz so uneigennützig dasteht...

Womit wir bei den beiden im Mai erscheinenden Archetypen-Boxen wären, deren Inhalt nicht nur zufällig an die Archetypen der **DSA4-Grundbox** und der **Schwerter und Helden**-Box erinnert, sondern speziell nach diesen Vorlagen erstellt wurde. Bessere Sammlerstücke kann man sich gar nicht vorstellen.

Bevor ich mich für heute verabschiede, möchte ich noch einmal auf die wachsende Internet-Präsenz von Armalion hinweisen. Wer also auf der Suche nach nützlichen Tools und neuen Ideen für seine Spiele ist, sollte noch heute im Armalion-Bereich von www.fanpro.com vorbeischaun!

Viel Spaß und gute Unterhaltung wünscht

Christian Lonsing

NEUE DSA-MINIATURENOXEN

Rechts: In der DSA-Miniaturenbox "Archetypen des Schwarzen Auges 1" (Art.-Nr. 15504) sind alle Archetypen der neuen DSA-Grundbox enthalten: Der garetische Krieger, die horasische Einbrecherin, der garetische Forscher, die thorwalsche Piratin, der tulamidische Gaukler, die auelfische Waldläuferin und der Zwergensöldner



Links: In der DSA-Miniaturenbox "Archetypen des Schwarzen Auges 2" (Art.-Nr. 15507) sind alle Archetypen der neuen DSA-Ergänzungsbox "Schwerter und Helden" enthalten: Norbardische fahrende Händlerin, Albernischer Schwertgeselle, Yaquirische Hochstaplerin, Novadi-Karawanenführer, Aranische Falknerin, Moha-Stammeskrieger, Gjalskerländer Kundschafterin und Goblin-Rattenfänger.

AB MAI 2002 ERHÄLTlich

LITURGIEN TEIL IV

Im vierten Teil der Armalion-Liturgienreihe wollen wir uns den Liturgien des gnadenlosen Gottes des Winters und der Jagd sowie der jugendlichen Göttin des Lebens widmen.

FIRUN



SCHUTZ VOR SCHNEE UND EIS

Kosten: 1 KP

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: sofort

Die gesegnete Figur erleidet für den Rest des Spiels keinen Schaden durch Kälte und kann die Geländeauswirkungen durch Eis und Schnee ignorieren.

AUGE DES JÄGERS

Kosten: 3 KP

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: 1

Der Firungeweihte darf diesen Segen nicht auf Geschützbediener und auch nicht auf sich selbst anwenden. Der FK-Wert der gesegneten Figur wird bis zum Spielende verdoppelt (bis zu einem Maximalwert von 18).



EISBÄRENGESTALT

Kosten: 5 KP

Reichweite: G(eweiheter)

Wirkdauer: 1

Der Firungeweihte verwandelt sich in einen Firunsbären mit den folgenden Werten:

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
8	14	6	-	2	6	*	-	18	12	0

Waffe: Pranke und Biß

Rüstung: Fell

Talente: Wildnisgang, Selbstbeherrschung, Furchteinflößend, 2 AT pro Runde, große Kreatur

Besonderheiten: Der Geweihte übernimmt die LE seiner Menschenform und unterliegt nicht den besonderen Kampfregeln für Tiere. Er ist immun gegen die Talente „Furchteinflößend“ und „Schreckenerregend“.

Solange die Liturgie in Kraft ist, wird der Geweihte durch ein passendes Bärenmodell dargestellt (Art.-Nr. 17019). Er kann jederzeit eine Handlung darauf verwenden, sich in seine ursprüngliche Gestalt zurückzuverwandeln.

TSA



KIRSCHBLÜTENREGEN

Kosten: 3 KP

Reichweite: G(eweiheter)

Wirkdauer: sofort

Bis zur nächsten Aktivierung der Geweihten gilt für sie und alle Figuren, die sich in Basiskontakt mit ihr befinden, dass sie nicht im Fernkampf beschossen werden können und AT gegen sie um 8 Punkte erschwert sind. Sie selbst dürfen keinen Fernkampf, keine Magie, keine Liturgien und keine Wunder wirken und ihre eigenen AT sind ebenfalls um 8 Punkte erschwert. Bei ihrer Aktivierung darf sich die Geweihte entscheiden, ob sie die Liturgie beenden oder fortsetzen möchte. Solange sie die Liturgie fortsetzt, darf sie keine anderen Handlungen unternehmen.

TSAS SCHUTZ VOR UNHEILIGEM

Kosten: 3 KP

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: 1

Die Geweihte darf diesen Segen nicht auf sich selbst wirken. Alle AT der gesegneten Figur gelten als geweiht und verursachen im Kampf gegen Dämonen und Untote zwei zusätzliche TP. Im Gegenzug ist es der Figur ab nun unmöglich, normalen Lebewesen Schaden zuzufügen. Die Wirkung der Liturgie hält bis zum Spielende an.

EIDECHSENHAUT

Kosten: 3 KP

Reichweite: B(erührung)

Wirkdauer: 1

Die Haut des Gesegneten überzieht sich mit einer dicken Eidechsenhaut und sein RS steigt dadurch um 2 Punkte (diese Wirkung gilt auch für Achaz!). Die Wirkung der Liturgie hält bis zum Spielende an.

& REGELÄNDERUNGEN & ERGÄNZUNGEN

Scharfes Auge, Glückssegens und Geschütze

Der Zauberspruch „Scharfes Auge, sichere Hand“ sowie die Liturgie „Glückssegens“ dürfen nicht auf Geschützbediener gesprochen werden.

Selbsterstellter Kor-Geweihter

Einen selbsterstellten Helden zum Kor-Geweihten zu machen, kostet ab nun 80 Generierungspunkte.

Ständiges Regel-Update unter
www.fanpro.com/spiele/armalion/regelerg.htm

Impressum

Redaktion, Satz und Layout
Christian Lonsing

Fotos

Michael Immig & Foto-Studio Aust, Düsseldorf
Tobias Wiersch

Belichtung

Werbedruck Meyer, Düsseldorf

Druck

Druckerei Krull, Neuss

FANTASY PRODUCTIONS GmbH

Postfach 1517, 40675 Erkrath
<http://www.fanpro.com/>