

Aventurischer Bote

Unabhängiges Nachrichtenblatt für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches, die Freie Stadt Havena, die Freie Stadt Beilunk und das Land Nostria; Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und angrenzende Gebiete. Kurier des

Kaisers von Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten. Einzelpreise: Gareth kostenlos; Havena kostenlos; Nostria kostenlos; Beilunk kostenlos; alle anderen Städte und Ort-

schaften des Mittelreiches 1 Dukaten, außerhalb des Mittelreiches 2 Dukaten. Erscheint nach Ablauf zweier Monde erneut und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter des Hofes zu Gareth.

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahrengebiete. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit. Hal I. von Gareth

4

»Wenn es einen namenlosen Gott gibt«, bemerkte unser Korrespondent in Güldenland folgerichtig vor Beginn seiner dreijährigen Reise dorthin, »dann muß es auch Geweihte geben, die in seinen Diensten stehen!«

Aus Berichten, die wir mittlerweile auf abenteuerlichem Wege von ihm bekommen konnten, gehen jetzt einige Details dieser hierzulande als kriminell zu bezeichnenden Anhänger hervor:

Die Priesterschaft dieser Verkörperung des Bösen setze sich aus Magiern, Druiden, Elfen, Geweihten und Hexen zusammen, die einen Pakt mit dem Bösen abgeschlossen hätten. Ihr Ziel sei es, alles Gute zu vernichten und die gesamte Welt der Herrschaft ihres Gottes zu unterwerfen.

Die Geweihten des namenlosen Gottes hätten in der Regel schon eine längere Karriere auf dem Sektor der bösen Taten hinter sich, bevor sie diesen Pakt eingingen, berichtet er. Als Voraussetzungen für den Abschluß des Paktes gelten danach:

- a) der Priester soll überdurchschnittlichen Mut, ausgesprochene Klugheit sowie ein faszinierendes Charisma haben;
- b) der Priester muß ein Körperteil opfern. (Zeh, Finger, das Spiegelbild, Schatten oder ein Auge.)

Wenn der Pakt einmal abgeschlossen ist, könne nur Praios ihn aufheben — und damit den Abtrünnigen wieder aus seiner mißlichen Lage befreien. Dies würde allerdings nur dann funktionieren, wenn die Seele des Ärmsten sich noch nicht im Besitz des Urbösen befindet.

»In der Hierarchie der Priester gibt es vier Stufen. Priester, die einen Zeh oder Finger geopfert haben, bilden die 1. Stufe. Solche, die ihr Spiegelbild/Schatten vergaben, bilden die 2. Stufe, während jene, die ihr Auge geopfert haben, die 3. Stufe erreichen. Erst wenn ein Priester seine Seele dem Namenlosen Gott überschreibt, kann er die 4. Stufe erklimmen.«

Impressum

Herausgeber:
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktionsleitung:
Frank Lassak
Redaktionsassistent:
Ulrich Kiesow
Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
T. Kerkebaum
M. und F. Kiessinger
G. Böder
und »Die letzten Helden«

Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen wären rein zufällig und nicht in der Absicht des Herausgebers. Abonnementsbedingungen siehe Coupon an anderer Stelle in dieser Ausgabe.

Copyright © 1986 by

Schmidt Spiel 4 - Freizeit GmbH.

Formgebung: Madhouse
Auflage: 3.000

Germany.

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele



»No Name«

oder:

Was Sie schon immer über den »Gott ohne Namen« wissen wollten, aber nie zu fragen wagten...

»Beim Aufstieg in die jeweils nächsthöhere Stufe«, fährt unser Berichterstatte fort, »erscheint dem Geweihten ein furchterregender Dämon, der ihm die entsprechenden Kenntnisse verleiht.«

Ein Priester der 4. Stufe könne schließlich alle Wunder und Fähigkeiten anwenden.

»Dabei verbrauchen auch Geweihte des namenlosen Gottes Karmaenergie. Jeder übernimmt, wenn er bereits Geweihter einer anderen Gottheit war, die schon vorhandenen KP in doppelter Anzahl. Bei allen anderen Priestern wird die vorherige AE halbiert und als KP übernommen.«

Ein Geweihter der 1. Stufe hätte somit als »dunkler« Priester zu Beginn 30 KP, während ein Magier der 1. Stufe nur über 15 KP verfügte.

Eine besondere Eigenart dieser »Geweihtenwunder« beschreibt sein Bericht in unglaublicher, aber beeindruckender

Weise: Demnach wäre jede Anwendung eines bösen Spruches mit einer Gefährdung verbunden, und ein böser Priester müsse jedes Wunder aus einem Gefahrenreservoir bestreiten. Gleitet die Reserve des Priesters ins Negative ab, müsse dann nach jedem weiteren »Zauber« eine Gefahrenprobe abgelegt werden. Je nach Beanspruchung bestünde eine unterschiedlich hohe Wahrscheinlichkeit, daß der Priester lebendigen Leibes zur »Hölle« fährt.

Die Ausführungen unseres Korrespondenten in Güldenland enden an dieser Stelle äußerst abrupt. Wie wir jedoch aus Augenzeugenberichten entnehmen konnten, ginge es ihm »den Umständen entsprechend« gut, obwohl er sich wohl schließlich ebenfalls diesem Unglauben verschrieben habe.

Tragisch aber ist die Tatsache, daß er uns keinerlei Informationen über Wunder oder sonstige Fähigkeiten der Priester des namenlosen Gottes zukommen ließ, so daß wir in dieser Angelegenheit nur aufgrund vager Aussagen anderer Personen über vermeintliche Kräfte berichten können.

»Der Gott Ohne Namen will eines Tages ganz Aventurien beherrschen. Um dieses Ziel zu verwirklichen, versucht er, die Zwölfgötter und ihre Geweihten zu vernichten«, soweit die Aussage eines Augenzeugen. Dementsprechend sei die Auflage an seine Geweihten, niemals eine Gelegenheit auszulassen, die Zwölfgötter oder ihre Geweihten zu schädigen.

Im kaiserlichen Archiv zu Gareth konnten wir jetzt ein Papier sicherstellen, aus dem eine mögliche Geschichte dieser »Gottheit« hervorgeht:

»Vor vielen tausend Jahren war der Gott

»Unter anderem«, fuhr der Andere fort, »kamen wir dabei in den Genuß, die nordwestlich Ölports vorgelagerten Inseln zu besuchen. Es handelt sich um öde, wüstenähnliche Eilande, deren Bevölkerung zumeist in einfachen Zelten ihr Leben fristet. Daraus hervor sticht ein aus dem in dieser Gegend äußerst selten Schilfmateriale erbauter Palastkomplex. Doch hierin herrscht nicht etwa ein allmächtiger Regent, sondern nur eines: ein wahrhaft heiliger Friede. Die hier angebotene Stille wird nur durch das leise Plät-

abgezogen werden müsse. Bei — 5 bestünde dann erstmalig eine 10%ige Chance, daß der Geweihte stirbt. Diese Chance steige pro weiteren 5 Minuspunkten um 10%, so daß z. B. bei einem Gefahrenreservoir von - 18



Ohne Namen der oberste Herrscher einer Welt, die viele tausend Meilen westlich unseres Reiches liegt. Er war hart und ungerecht. Ihm unterstanden drei Götter, deren Funktion mit derjenigen der unseren kaum zu vergleichen ist. Das Ende dieser Welt sollte also kommen, als die drei »Untergötter: den Gott Ohne Namen stürzten. Da begann ein Götterkampf, der einige hundert Jahre dauerte und mit dem Tod der drei Untergötter sowie dem Untergang jener Welt endete. Der Gott Ohne Namen überlebte schwerverletzt. Als er nach Aventurien kam, beschloß er, hier als oberster Gott herrschen zu wollen. Doch schnell mußte er erkennen, daß es hier schon Götter gab, die ihre Vormachtstellung nicht freiwillig aufgeben würden. Da seine Macht durch Kämpfe verringert worden war, zog er es vor, die direkte Konfrontation zu vermeiden, um die Zwölfgötter auf andere Art zu schwächen. So suchte er sich Anhänger, die er zu seinen Geweihten machte. Und damit sie eine Chance gegen die Geweihten der Zwölfgötter hatten, rüstete er sie mit speziellen Fähigkeiten, Waffen und Wundern aus.«

Soweit der Bericht eines Schreibers aus Havena. Doch auch an dieser Stelle konnten keine genauen Angaben zu den Wundern entdeckt werden.

Erst vor kurzem kam nun ein Bericht aus Ölport, wonach auf einer der vorgelagerten Inseln eine Ansiedlung der Anhänger des Gottes Ohne Namen vorzufinden sei. Die Verfasserin des Schreibens, Solita Giochi, teilte uns mit, ein Gespräch mit zwei Gildenländern geführt zu haben:

»Burns Red in the Sun kann Ihnen ein paar Anekdoten unserer Überfahrt ins Land der Feiglinge (gemeint ist hier wohl unser herrlicher Kontinent Aventurien, d. Red.) erzählen«, begann einer der beiden, der sich selbst »Zobeljäger« nennt.

schem eines munter dahinsprudelnden Quells unterbrochen. Inmitten dieser liebevoll eingerichteten Oase leben sie, die Geweihten des namenlosen Gottes«.

Ein steter Besucherstrom, vor allem aus dem nahegelegenen Gildenland, so der Zobeljäger, ergießt sich alltäglich in die zahlreichen Gemächer. Angezogen von der dort ausgestrahlten »magischen« Ruhe aalten sie sich in den Höfen und Ruhezimmern, um die Bewirtung durch die überaus zuvorkommenden Priester zu genießen.

Hier wird also ein völlig andersartiges Bild der ansonsten verschmähten Anhänger dieser Gottheit gezeichnet. Zu sagen, welchem der vielen Berichte nun geglaubt werden soll (und kann), steht außerhalb des Ermessens dieses Schreibers. Doch zum Schluß möchten wir noch einmal zusammenfassen, wie sich eine Synthese der verschiedenen Bilder vor unseren Augen gestaltet:

Geweihte des Gottes Ohne Namen verfügen über mehr als nur durchschnittliche Werte (13) im Bereich Mut, Klugheit und Charisma. Sie sind unter Umständen am nicht vorhandenen Spiegelbild oder Schatten oder aber am Fehlen eines Zehs oder Fingers zu erkennen. Daneben besitzen sie mehr oder minder viel Karmaenergie, müssen aber auch mit einem Gefahrenreservoir haushalten. Allem Anschein nach kann ihre Gefahrenreserve um maximal 5 Punkte überschritten werden, bevor die Bedrohung eintritt, sie könnten ihr Leben verlieren. Bei Anwendung eines Wunders würde grundsätzlich ein Faktor ihres Reservoirs verbraucht werden, so daß sie automatisch (nach einer bestimmten Anzahl an Wundern) in einen sogenannten »roten Bereich« kommen. Allerdings regeneriert sich das Gefahrenreservoir allmorgendlich auf einen Wert von 10 Punkten. Alle Wunder wären mit einem Wert versehen, der dann hiervon

bereits eine 30%ige Chance des Ablebens bestünde.

Letzten Erkenntnissen zufolge verfügen die Geweihten über eine Reihe interessanter Wunderwirkungen, die wir im folgenden kurz wiedergeben möchten:

1. Entzug der Zauberkraft

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Priester gefangenen Geweihten, Elfen, Magiern, Druiden und Hexen ihre Astral- oder Karmaenergie entziehen. Die entzogene Energie erhöht dann seine eigene Karmaenergie.

Zaubertechnik: Der Priester muß das **völlig wehrlose** Opfer in ein mit Blut gezeichnetes Pentagramm legen und an einem Ende mit Kohle drei Runen seines Geheimnamens aufschreiben. Dann setzt er sich an diesem Ende nieder und spricht leise die Formel. Er fällt in einen Trancezustand und muß zwei Stunden ungestört in dieser Haltung verblei-



ben. Nach Ablauf der Zeit würfelt der Spieler mit 1W6 pro beherrschter Spruchstufe (max. 4W6). Die hierbei erwürfelte Summe an KP/AE wird dem Opfer entzogen und zur Hälfte der Karmaenergie des Priesters hinzugefügt. Das Opfer erleidet bei diesem Ritual 2W6 Schaden. Der Spruch kann nur einmal pro Tag angewandt werden.

Kosten: 1 KP pro Stufe des Opfers (bei Geweihten x 2)

Reichweite: Siehe Zaubertechnik

Dauer: Permanent

Gefahrenwert: 10

2. Böser Blick

Wirkungsweise: Im Gegensatz zum gleichnamigen Druidenzauber wirkt dieser Spruch auch auf Elfen, Zwerge und alle anderen humanoiden Wesen (z. B. Orks und Goblins).

Zaubertechnik: Der Priester darf höchstens fünf Meter vom Opfer entfernt sein und muß ihm in die Augen sehen. Das Opfer muß nun eine KL-Probe + Stufe des Priesters (Spruchstufe) ablegen. Zwerge, Geweihte und Elfen, dürfen zwei Punkte vom Ergebnis abziehen. Mißlingt die Probe, so wirkt der Zauber. Anderenfalls geschieht nichts. Die Folgen sind wahlweise:

a) Demoralisierung

Der AT-Wert des Opfers verringert sich um fünf Punkte. Pro Kampfrunde besteht eine 25%ige Chance, daß das Opfer sich ergibt.

b) Furcht

Der MU-Wert des Opfers wird halbiert. Es muß nun nach jeder KR eine Mutprobe ablegen. Mißlingt diese, so flieht das Opfer mit höchstmöglicher Geschwindigkeit in eine beliebige Richtung.

Kosten: 5 KP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 10 KR

Gefahrenwert: 1

3. Finsternis

Wirkungsweise: Hierdurch wird ein entweder 30 Meter durchmessendes oder einen ganzen Raum ausfüllendes, unbewegliches Dunkelfeld erzeugt, in dem alle nichtmagischen Lichtquellen erlöschen. Magische Lichtquellen (z. B. Flim-Flam-Funkel, nicht aber der 2. Stabzauber, leuchten nur 1 Meter weit. Alle Geräusche klingen dumpf.

Kosten: 5 KP

Reichweite: 100 Meter (dort ist das Zentrum des Feldes)

Dauer: 10 Spielrunden

Gefahrenwert: 4

4. Pech und Schwefel

Wirkungsweise: Dieser Zauber wirkt wie ein FULMINICTUS-DONNERKEIL, nur daß hier ein Strahl schwarzer Flammen, die stark nach Schwefel riechen, aus den Fingerspitzen des Priesters auf das Opfer trifft.

Zaubertechnik: Der Geweihte muß mit den Fingerspitzen einer Hand auf das Opfer deuten und die Beschwörung flüstern. Das Opfer verliert dann (3W6 + Stufe des Priesters) Lebenspunkte, maximal aber die KP-Anzahl des anwendenden Geweihten.

Kosten: siehe Zaubertechnik (1 KP pro abgezogenen Lebenspunkt)

Reichweite: 15 Meter

Dauer: Augenblicklich

Gefahrenwert: 0

5. Kleiner Fluch

Wirkungsweise: Hiermit kann der Geweihte anorganische Gegenstände bis Menschengröße verfluchen und die Eigenschaften dieser Gegenstände negativ verändern (z. B. wird eine Rüstung plötzlich schwer wie Blei, ein Schwert verliert 4 TP u. ä.). Der Fluch darf jedoch nur Eigenschaften des Gegenstandes betreffen.

Zaubertechnik: Der Priester berührt den Gegenstand und spricht die Formel (1 KR). Danach muß ihm eine KL-Probe gelingen, ansonsten bewirkt der Zauber nichts.

Kosten: 7 KP pro Gegenstand

Reichweite: 0

Dauer: Permanent bis Gegenzauber

Gefahrenwert: 2

6. Fäulnis

Wirkungsweise: Durch diesen Spruch beginnt ein Objekt aus toten organischen Substanzen (keine lebenden Wesen) rapide zu verfaulen. Die Zeitdauer, bis ein Objekt verrottet ist, hängt von dessen Größe und Art ab. So verfault ein Bund Heu innerhalb von 2 Minuten, während dies bei einer schweren Eichentruhe gut und gern 2 Stunden dauern kann.

Zaubertechnik: Der Geweihte fixiert das Objekt und konzentriert sich für die Dauer einer KR. Der Zauber gelingt immer. Er ist auch auf Holz Waffen und Holzschilde anwendbar. Ein Zauberstab ist allerdings immun.

Kosten: 3 KP pro Objekt

Reichweite: 20 Meter

Dauer: Permanent

Gefahrenwert: 0

Soweit reichen die Ermittlungen im Bereich der Wunder für Geweihte der ersten Stufe.

Wir hoffen, weitere Informationen in Kürze präsentieren zu können und sind dankbar für jeden uns in dieser Sache zugetragenen Hinweis.



T. Kerßbaum
M. und F. Kiessinger
G. Böder und »Die letzten Helden«

Verletzungen durch WAFFEN



Viele Leser werden sich an die in der ersten Ausgabe dieser Zeitschrift veröffentlichten neuen Regeln zur Feststellung von verletzten Körperteilen erinnern, so daß Ihnen dieser Beitrag sehr gelegen kommen wird, um das Kampfsystem des Schwarzen Auges weiter zu verbessern. Schauen wir uns zunächst den Ablauf eines Kampfes an, so wie er derzeit mit DSA abläuft:

Zwei (oder mehr) Personen bekämpfen einander, im Normalfall mit Handwaffen, indem die Attacke- und Paradowürfe absolviert werden. Der Verteidiger kann mit einem gelungenen Paradowurf zwar einen Angriff abwehren, aber der nächste Hieb seines Gegners trifft schließlich. Jetzt wird laut der neuen Regeln im AB 1 das betroffene Körperteil ausfindig gemacht, und anschließend wird — abhängig von der benutzten Waffe —

die zugefügte Trefferpunktzahl festgestellt und von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen. So weit, so gut; doch auch hier lassen sich noch Vereinfachungen anbringen, die trotzdem nicht zu einem Realitätsverlust führen. Dazu müssen wir an einer entscheidenden Stelle beginnen umzudenken:

Das Kampf System des Schwarzen Auges verläßt sich geradezu selbstverständlich auf die waffenspezifischen »Trefferpunkte«, gegebenenfalls modifiziert durch den KK-Bonus des Angreifers. Laut der Regeln im AB

1 besitzt jedes Körperteil eine bestimmte Menge an Lebenspunkten, und die zugefügten Trefferpunkte werden sowohl hiervon als auch von der Gesamt-LE abgezogen. Dieser Umstand bedingt eine zwar realistische, aber zeitaufwendige Rechnerei. An dieser Stelle wollen wir ein System einführen, das **ohne** Lebenspunkte auskommt und doch so realistisch ist, daß keine weiteren Schwierigkeiten daraus entstehen.

Das Kernstück dieser Regelergänzung (-änderung) bilden die Tabellen, in denen verschiedene **Verletzungsarten** in Abhängigkeit von der geführten Waffe aufgezeigt werden. Ein Blick auf die nebenstehenden Tabellen zeigt auch gleich ihre Funktionsweise:

Kategorie A

	RS0	RS1	RS2	RS3	RS4	RS5	RS6
0							
1							
2	OV						
3		OV					
4	GV		OV				
5		GV		OV			
6			GV		OV		
7				GV		OV	
8	SV				OV		
9		SV				OV	
10			SV	GV			OV
11					GV		
12	KV					GV	
13		KV					GV
14			KV	SV			GV
15+	TV				SV		

Kategorie B

	RS0	RS1	RS2	RS3	RS4	RS5	RS6
0							
1							
2	OV						
3		OV	OV				
4	GV			OV			
5		GV			OV	OV	
6			GV				
7	SV			GV			OV
8		SV			GV		
9			SV			GV	
10				SV			GV
11					SV		
12	KV					SV	
13		KV					SV
14			KV	SV			SV
15+	TV	TV			KV	KV	

Kategorie C

	RS0	RS1	RS2	RS3	RS4	RS5	RS6
0							
1							
2							
3	OV	OV					
4			OV	OV			
5					OV		
6	GV					OV	
7		GV	GV				
8				GV			OV
9	SV				GV	GV	
10		SV					GV
11			SV			GV	
12	KV			SV			
13		KV			SV	SV	
14	TV		KV	KV			
15+		TV	TV		KV		SV

Kategorie D

	RS0	RS1	RS2	RS3	RS4	RS5	RS6
0							
1							
2		OV	OV				
3				OV			
4	GV				OV	OV	
5		GV					OV
6	SV		GV				
7				GV			
8	KV	SV			GV	GV	
9			SV				GV
10		KV		SV			
11						SV	
12			KV				SV
13	TV			KV			SV
14		TV			KV		
15+			TV	TV		KV	

Messer

Vulkanglasdolch

Peitsche

Dolch

Knüttel

Kampfstab

Basiliskenzwinge

Mengbilar

Veteranenhand

Havenarohr (als Dolch)

Hutfeder

Schwerer Dolch

Keule

Bumerang

Kurzschwert

Sichel

Schleuder (Stein)

Efferdbart

Ogerfänger

Zweililien

Papier

Degen

Dreschflegel

Wurfspeer

Säbel

Entermesser

Seuse

Wurfbeil

Wurfspeer

Kurzbogen

Kategorie E

Kategorie F

Kategorie G

Kategorie H

	RS0	RS1	RS2	RS3	RS4	RS5	RS6		RS0	RS1	RS2	RS3	RS4	RS5	RS6
0															
1															
2	OV	OV						OV	OV						
3	↓	↓	OV	OV				GV	↓	OV	OV				
4	GV	GV	↓		OV			↓	GV	↓		OV			
5	↓		GV	↓		OV	OV	SV	↓	GV	↓		OV		
6	SV	↓		GV	↓			↓	SV	↓	GV	↓		OV	
7	↓	SV	↓		GV	↓		KV		SV	↓	GV	↓		
8	KV		SV	↓		GV	GV				SV		GV	↓	
9		↓		SV	↓			↓	KV	↓		↓		GV	
10	↓	KV	↓		SV			TV		KV	↓	SV	↓		
11	TV		KV	↓						KV	↓	SV	↓		
12		↓		KV	↓	SV	SV		TV	↓		KV	↓	SV	
13		TV	↓		KV				TV	↓			↓		
14			TV	↓						TV	↓	KV	↓		
15+	↓	↓	↓	TV	↓	KV	↓	↓	↓	↓	↓	TV	↓	KV	↓

Kunchomer

Schwert

Doppelkunchomer

Pike

Tuzakmesser

Barbaren-Streitaxt

Rabenschabel

Kriegsbeil

Brabakbeugel

Bastardschwert

Kriegshammer

Ochsenherde *

Streitkolben

Langbogen

Morgenstern

Rondrakamm

Kriegslanze

* + 1 für Würfelwurf auf dieser Tabelle

Hellebarde

Armbrust

Zweihänder

Am Kopf jeder Kolumne ist der Rüstungsschutz (RS) verzeichnet, links am Rand stehen die Ergebnisse von 2 bis 15, und im Inneren der Tabelle werden verschiedene Verletzungsarten aufgeführt.

Jede im Schwarzen Auge bekannte Waffe ist hier in einer der acht Tabellen verzeichnet.

Und so werden die Daten benutzt:

Wenn der Angreifer einen Treffer beim Verteidiger gelandet und der Spielleiter das betroffene Körperteil ausfindig gemacht hat, wirft der Angreifer 2 W6. Das Resultat wird eventuell noch aufgrund von Besonderheiten verändert (s. u.). Schließlich schaut der SL nach, welche Verletzungsart aus der Attacke resultiert, muß dabei aber auch berücksichtigen, daß nicht jeder Rüstungsschutz (RS) bei jedem Körperteil zur Anwendung gelangt. Das Würfelergebnis wird also in der zutreffenden Tabelle (je nach Waffenart) mit dem RS verglichen. Jetzt ergibt sich eine Eintragung, die die Art der Verletzung beschreibt. Es gibt

- oberflächliche
- geringfügige
- starke
- kritische und tödliche Verletzungen.

Beispiel: Der Angreifer hat einen Treffer mit dem Zweihänder beim Verteidiger gelandet. Der SL hat ermittelt, daß der linke Arm des Verteidigers getroffen wurde.

Dort wirkt sich sein Rüstungsschutz 3 (Lederrüstung) als verletzungsvermindernd aus. Das vom Angreifer mit 2 W6 erreichte Er-

gebnis von »9« wird nun aufgrund der überdurchschnittlichen Geschicklichkeit des Verteidigers um (—1) verändert (s. u.), so daß schließlich die Zahl »8« mit der Kolumne »RS 3« verglichen wird. Daraus ergibt sich ein **starke Verletzung**.

Wie bereits erwähnt, kann der 2 W6-Wurf aufgrund von Besonderheiten modifiziert werden. So zum Beispiel bei hoher oder niedriger Körperkraft (des Angreifers) oder bei außergewöhnlicher Geschicklichkeit (des Verteidigers). Dazu werden die beiden folgenden Tabellen zu Rate gezogen:

Veränderung durch Körperkraft des Angreifers

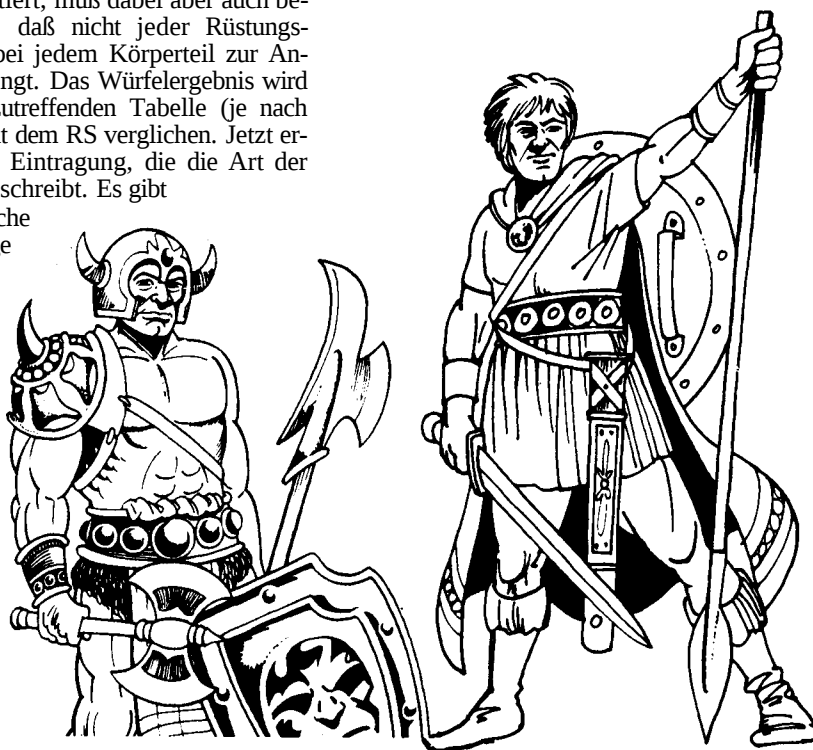
KK	Würfelbonus
01-05	- 4
06-09	- 2
10-13	0
14-19	+ 2
20 +	+ 4

Diese Veränderung wird nicht beim Gebrauch von Fernwaffen angewandt!

Veränderung durch Geschicklichkeit des Verteidigers

GE	Würfelbonus
01-05	+ 2
06-09	+ 1
10-13	0
14-17	- 1
18 +	- 2

Die angegebenen Plus- bzw. Minuspunkte werden im Kampf mit Fernwaffen verdoppelt!



Verzicht auf Lebenspunkte

Eingangs wurde davon gesprochen, daß die bislang im Schwarzen Auge verwendeten Lebenspunkte mit diesem System »über Bord geworfen« werden, nicht etwa um weniger Rechnerien im Spiel durchführen zu müssen, sondern um den Spielern ein wenig mehr Unsicherheit entgegenzubringen. Denn solange ein Spieler weiß, wieviel Tref-

ferpunkte er noch einstecken darf, bevor die Figur das Zeitliche segnet, kann er die Handlungen im Spiel mit mathematischem Vorsichtskalkül vorausplanen. Sind aber keine Lebenspunkte mehr da, an denen er sich ausrechnen kann, wie lange seine Figur den Kampf noch durchstehen wird, nimmt das Spielgeschehen andere Formen an: Zwar kann eine Person auch in der Realität

einigermaßen abschätzen, wann sie ihre Kräfte verlassen. Aber eine 100%ige Sicherheit — wie sie in DSA derzeit vorhanden ist — besteht nicht.

Der Blick auf die nachfolgende Tabelle soll einen ersten Einblick in das System »DSA für Fortgeschrittene« erlauben und auch das Prinzip des »Handicaps« verdeutlichen:



	Arm	Bein	Körper	Kopf
OV	- 5% auf alle Aktionen.	Evtl. Fall. GE auf W20 unterwürfeln -5% a.a.A.	- 5% a.a.A.	- 5% a.a.A. Evtl. bewußtlos: 6 auf W6, + 1 für Keule, Faust + 1, wenn KK <10 Dauer: W20sek.
GV	- 10% auf alle Aktionen: KK auf W20 unterwürfeln, sonst alles fallenlassen, was vom Arm getragen wird.	Fall. -10% a.a.A.	Keine Attacke in dieser Runde. - 25% a.a.A. in der nächsten Runde. - 10% a.a.A. ab der übernächsten Runde.	Evtl. bewußtlos: 3-6 auf W6 + 2 für Keule, Faust + 1 wenn KK L10 -10% a.a.A. Dauer: W20 min.
SV	- 20% auf alle Aktionen.	Fall. Kein Aufstehen möglich. Bein unbrauchbar bis geheilt. - 20% a.a.A.	Fall. In jeder weiteren Rde. bei 1 auf W6 erneuter Fall. - 25% a.a.A.	Bewußtlos für W20 Stunden. -40% a.a.A.
KV	Arm für W20 Monate unbrauchbar. Zusätzlich SV für Körper.	Fall. Bein für W20 Monate unbrauchbar. Zusätzlich SV für Körper.	Fall. Bewußtlosigkeit in W20 Sekunden. Tod in W20 Minuten.	Koma für W20 Tage -100% a.a.A.
TV	Arm vollkommen zerstört. Zusätzlich KV für Körper.	Bein vollkommen zerstört. Zusätzlich KV für Körper.	Sofortiger Tod.	Sofortiger Tod.

Das hinter dieser Tabelle stehende Prinzip ist einfach und zweckmäßig zugleich: Die aus den verschiedenen Verletzungsarten resultierenden Handicaps äußern sich zunächst als prozentuale Mißerfolgschancen (z. B. - 10% auf alle Aktionen). Diese Aussage gilt allgemein für einen unterschiedlich langen Zeitraum. Bei oberflächlichen und geringfügigen Verletzungen (OV und GV) endet der Zeitraum nach einer vom Spielleiter individuell festzulegenden Ruheperiode. Im Falle einer starken Verletzung (SV) verschwindet das Handicap erst nach erfolgreicher Heilbehandlung der Verletzung, während eine kritische Kopfverletzung nur durch eine Heilbehandlung und anschließende »Kur« überwunden werden kann. Darüber hinausgehende Verletzungen (tödlicher Art) führen entweder zum sofortigen Tod oder zum völligen Verlust des betroffenen Körperteils.

Zu beachten ist auch die Tatsache, daß alle von einer Person angesammelten Handicaps zusammenwirken, also zum Beispiel eine OV am Arm zusammen mit einer SV am Bein zu einem 25%igen Handicap führen. Hiervon »verheilen« die ersten 5% bereits nach einer Ruhepause, während die restlichen 20% erst nach einer Behandlung verfallen.

Wie sind die Handicaps im Spiel anzuwenden?

Beispiel: In einem haarsträubenden Duell trug unser Held Alrik eine GV (Arm) sowie eine SV (Körper) davon. Nach dem Kampf sah er sich vor folgende Probleme gestellt: Ein 35%iges Handicap, zusammen mit ständigem Hinfallen (bei »1« auf W6) und dem Risiko, von Zeit zu Zeit (Spielleiterentscheidung) die vom verletzten Arm getragenen Dinge einfach fallen zu lassen, ließen Alrik nicht gerade

zuversichtlich in die Zukunft blicken.

Einzig der Trost, daß seine Armverletzung bald kuriert sein würde, ließ ihn neuen Mut schöpfen. Nach einer wohlverdienten Ruhepause machte er sich denn mit nurmehr 25%igem Handicap und auskuriertem Arm wieder auf den Weg.

Nach einer knappen Stunde kam er an einen Fluß, den er schließlich überqueren mußte, um sein Ziel, die ferne Stadt Phexcaer zu erreichen. Er bemerkte geistesgegenwärtig, daß sein jetziger Zustand eine schwimmende Überquerung nicht zulassen würde und entschied schließlich, die morsche Hängebrücke zu nehmen. Der umsichtige Spielleiter ließ nicht mit sich verhandeln und bestand auf drei Geschicklichkeitsproben sowie einer Kraftprobe, die hintereinander abzuleisten waren. Alrik wies eine GE von 12 und eine KK von 16 auf, und jetzt brachte der SL die Handicaps zum Tragen:

Jeweils ein 25%iger Abzug führten zu einem veränderten GE-Wert von 09 und einem KK-Wert von 12, die beide auf einem W20 zu unterbieten waren. Nach zwei erfolgreichen GE-Proben ließ der SL die Kraftprobe folgen, die Alrik auch beeindruckend bestand, und der SL honorierte diese nicht alltäglichen Leistungen mit einem Bonus von 2 Punkten auf die nächste GE-Probe, die nunmehr den Wert 11 nicht übersteigen durfte. Doch jetzt verließ das Glück unseren tapferen Helden.

Er stürzte ab.

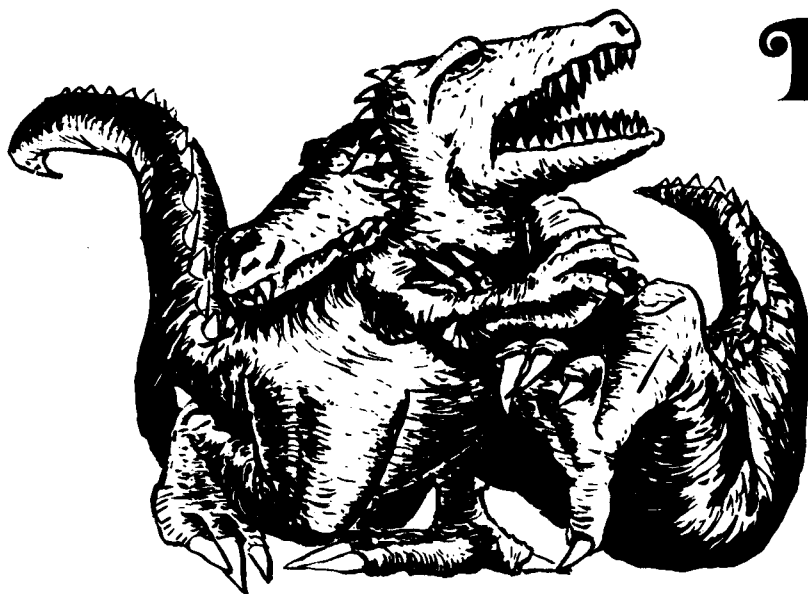
Die Ausführungen über das Ermitteln von Verletzungen aus Stürzen möchte ich mir an dieser Stelle sparen und auf einen in einem der nächsten Boten erscheinenden Artikel verweisen, der das Verletzungssystem noch weiter detailliert.

Zusammenfassung

Im vorangegangenen Beispiel war zu erkennen, wie der Spielleiter das neue Verletzungssystem handhaben kann. Wichtig dabei ist auch, daß eine Ansammlung von insgesamt 100% Handicaps in jedem Fall zu einem Koma-Zustand führt, der mindestens W20 Tage andauert. Die Spielfigur kann aus diesem Zustand nur befreit werden, wenn ihr mit Hilfe des Zauberspruchs »Balsam Salabunde . . .« 30% ihrer anfänglich ermittelten Lebensenergie wieder zugeführt werden.

Abschließend noch eine Bemerkung zur Realitätsnähe dieses Systems: Bei Weglassung der »bewährten« Lebensenergie gerät der Spieler in eine unangenehme, aber realitätsnähere Lage, da er stets die Unsicherheit besitzt, im nächstfolgenden Kampf die noch fehlenden Handicaps einzustecken, die zu entweder einem Koma oder aber dem Tod seiner Spielfigur führen. Findige Spielleiter seien noch daran erinnert, daß es für das Spiel noch reizvoller sein kann, wenn die Spieler **nicht** über den genauen Stand ihrer Handicaps aufgeklärt werden und nur der SL weiß, wie wirklich schlecht oder gut es der einen oder anderen Figur momentan geht.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser neuen Regelerweiterung und verbleiben bis zum nächsten Mal mit aventurischen Grüßen, Eure DSA-Redaktion.



REGELFRAGEN UND ANTWORTEN

1. Kann ein Phex-Geweihter mit dem Wunder »Phexens Elsternflug« ein Organ aus einem Wesen herauszaubern?

A: Nein, Organe sind keine Gegenstände.

2. Gibt es eine Begrenzung der Astralenergie für Magier?

A: Regeltechnisch nicht; bedenke aber, daß der Magier rund 49 Stunden intensives Studium absolvieren muß, um einen »gekauften« Astralpunkt zu bekommen und daß Astralkonzentrationen Kopfschmerzen hervorrufen können (z. B. bei Deinen Freunden).

3. Im Aventurischen Boten 3 wird gesagt, daß Druiden Zweihänderwaffen führen können. Welche sind es; sie dürfen ja keine Waffen aus oder mit Eisen führen?

A: Dreschflegel, Kampfstab.

4. Darf ein Druide einen Schuppenpanzer tragen?

A: Nein, wenn es sich um einen »normalen«, eisernen Schuppenpanzer handelt. Ja, wenn der Druide viel Glück und einen zu freundlichen Meister hat: ein Schuppenpanzer aus Drachenschuppen.

5. Was passiert mit Helden, die die 21. Stufe erreicht haben?

A: Sie werden vorübergehend »auf Eis gelegt« oder weitergespielt, ohne weitere Vergünstigungen erreicht zu haben. Es empfiehlt sich hier, einem neuen Helden die Chance zu geben, eine ebensolche Karriere zu beschreiten.

6. Im Buch der Regeln 1 steht, daß ein Elf mit dem Langbogen geschickter umgehen kann als andere Heldentypen. Warum gibt es für ihn keinen Bonus?

A: Eine der Voraussetzungen für den Heldentyp »Elf« ist ein hoher GE-Wert. Daraus ergibt sich automatisch eine bessere Handhabung des Langbogens.

7. Was soll der Spielleiter tun, wenn die Gruppe längere Reisen durch Aventurien unternehmen will?

A: Eine Reise in Aventurien kann unter Zuhilfenahme der Zufallsbegegnungstabellen aus den Abenteuern »Göttin der Amazonas« und »Im Spinnenwald« improvisiert werden.

8. Wie können Minnekünste erlernt werden?

A: In den Rahja-Tempeln größerer Städte werden Kurse zum Erlernen der Minnekünste angeboten. Pro erlerntem Talentpunkt müssen die Spieler hier ein halbes Jahr (Spielzeit) verbringen. Die Kosten variieren und sind vom Spielleiter festzusetzen.

9. Im Abenteuer »Verschwörung in Gareth« ist der erste Preis im Bardenwettbewerb eine Leibrente von 20 Dukaten pro Monat sowie eine Anstellung als Hofsänger. Ist es möglich, die Stellung anzunehmen, aber auch weiterhin abenteuernder Held zu bleiben?

A: Nein, der Hofsänger muß am Hof singen, es sei denn, er reicht die Kündigung ein.

10. Beim Talentsystem (Buch d. Regeln 2) steht für die Wettvorhersage: leicht — Abenteurer; normal — Abenteurer. Was ist richtig?

A: Normal ist richtig.

11. Wo können in Aventurien Lykanthropentöter gekauft werden?

A: In einer Region östlich des Ehernen Schwertes.

12. Welcher Zauberspruch muß angewandt werden, um die Folgen eines Lykanthropenbisses zu beseitigen?

A: Der Spruch »Gift neutralisieren« hilft hier, wenn dreimal soviel AE wie nötig eingesetzt wird.

13. Gibt es Schilde für Zweihänderwaffen?

A: Nein.

14. Gibt es Richtlinien für die Einsendung von Manuskripten jeglicher Art an die Redaktion des Schwarzen Auges?

A: Ja: Wenn Ihr selbstverfaßte Abenteuer, Geschichten oder sonstige Beiträge an die Redaktion einschicken wollt, müßt Ihr wie folgt verfahren:

- keine komplett ausgearbeiteten Manuskripte einsenden, sondern
- eine maximal zweiseitige Inhaltsangabe (maschinengeschrieben), in der Ihr **kurz** beschreibt, worum es in dem Beitrag gehen soll.

Unverlangt eingesandte Manuskripte werden nicht bearbeitet und müssen auch nicht an Euch zurückgeschickt werden.





Die Helden Asgards
Christian Northe
Mondhagen 2
3100 Celle

The valley of mystery
Dagmar Braun
Nordstraße 15
4223 Vörde

Dragonfire V
Andreas Schroth
Selbitzer Straße 99
1000 Berlin

Die Glorreichen Sechs
Michael Gramse
Selbitzer Straße 106
1000 Berlin

Aventurias Zirkel
Sven Sucker
Am Sportplatz 1
8531 Lonerstadt

Die Abenteuerer
Roland Raffel
Wildschwanbrook 95 B
2000 Hamburg 73

VDBGACHF E. C.
Jürgen Noske
Freiherr-von-Stein-Straße 30
6000 Frankfurt 1

The Black Heros
Andreas Schwalm
Wasenbergerstraße 12
3577 Neustadt 1

Der Abenteuer-Club
Philipp Wabnitz
Im Dorffeld 51
5653 Leichlingen

SAC Braunfels
Peter Post
Rilkestraße 6
6333 Braunfels

Die Weißen Adler
Carsten Dalkowski
Königstraße 27
3550 Marburg

Helden der Kaiserstadt
Jörg Großkreutz
Hüttenstraße 11
5870 Hemer 2

SAC Brüssel
Sven Schneider
Rue des Epiceas 74
1170 Bruxelles

Die Einhörner Darmstadt
Oliver Koch
In der Hanhecke 1
6100 Darmstadt 23

Die Retter Aventuriens
Ralf Zischka
Kirchfuhrweg 23
4133 Neukirchen-Vluyn

Die Hüter des Diamanten
Carsten Groß
Im Mannenbruch 22
6640 Merzig

Die Schrecklichen Rächer
Stefan Körber
Grabenstraße 9
6360 Friedberg 2

Heroic Hawks
Jörg Berns
Am Wiesenrain 8
5860 Iserlohn

Four foulsh freaks
Carsten Voß
Urenbachstraße 29
3590 Bad Wildungen

Die Schwarzen Schwerter
Markus Naaßner
Teschensudberg 48
5600 Wuppertal 12

Die Unwiederstehlichen 4
Andreas Hogrefe
Fuhlenbreite 4
3250 Hameln 5

SAC Salzgitter
Sven König
H.-v.-Kleist-Straße 19
3320 Salzgitter 31

Bla, Bla DSA
Arne Schneidewind
Weitersburger Straße 8
5414 Vallendar

Die Schwarze Fledermaus
Matthias Müller-Hagedorn
Hofberg 18
5500 Trier

The druids of festum
Jann Preuss
Feldeggstraße 74
8008 Zürich

Reisende Aventuriens
Stefan Schulze
Riesstraße 76
8000 München 50

Cl. Der Tanzenden Dämonen
Björn Schick
Wormser Straße 19
7000 Stuttgart 31

Quest of magic
Martin Hinkämper
Herrenstraße 37
4403 Senden

Letzte Königl. Haudegen
G. Hindrichs
Ringstraße 14
5161 Merzenich

SAC Nordkirchen
Martin Haase
Rosenstraße 52
4717 Nordkirchen

Avent. Drachenjäger
Erich Ohmer
Scheffelstraße 11
6904 Eppelheim

Helden Aventuriens
Thomas Kugler
Am Zollstock 6
6200 Wiesbaden

Die Marodeure des Nordens
Klaus Brummer
Herderstraße 1
3500 Kassel

White magic
Urs Erdmann-Pause
Hinter dem Kreuze 5
3338 Schöningen

SASC Berlin 1
Gerald Lukawsky
Lindauer Straße 4/5
1000 Berlin 30

Das Reich des Marus
Sven König
Kaiserstraße 17
5620 Velbert 1

SAC Schöningen
Frank Meyer
Burgstraße 2
3338 Schöningen

Venturen-Geretsried
Robert Wanner
Karl-Lederer-Platz 8
8192 Geretsried

Regionalmeister des Schwarzen Auges

Regelfragen, Vorschläge
Veränderungen?

Ab jetzt gibt es für alle »DSA-Bastler« und solche, die es werden wollen, neue und kompetente Ansprechpartner. In insgesamt acht Regionen der Bundesrepublik werden besonders aktive Clubs bzw. Meister des Schwarzen Auges ausgewählt, die als Bindeglied zwischen Spielern und der Redaktion in Eching wirken. Bisher wurden folgende fünf Regionen besetzt:

Peter Schulze
Postfach 411
1000 Berlin 27

Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Str. 14
3300 Braunschweig

Andrée Tietjen
Dalenstieg 4
2000 Hamburg

Stefan Borgs
Zugspitzstr. 15
8058 Erding

Österreich:
Hadmar Wieser
Hierzenbergerstr. 17
A-5310 Mondsee

Thomas Dellenbusch
Geschwister-Scholl-
Straße 82
4019 Monheim2

Peter Post
Rilkestraße 6
6336 Braunfels

Aufgabenbereich der Regionalmeister ist vor allem die Sichtung und Sortierung des unglaublich umfangreichen Materials, das dann in zweiwöchigem Rhythmus an die Redaktion weitergeleitet wird. Hier werden die Anfragen schließlich beantwortet bzw. zur Veröffentlichung im Aventurischen Boten vorgemerkt. Also, in Zukunft **keine** Briefe mehr direkt an die Redaktion schicken, sondern an den zuständigen (!) Regionalmeister Eures Postleitzahlbereichs.

Wichtig: Informationen, die ihr **nicht** von den RMs bekommen könnt, sind:

- Neuheitenprogramm
 - Abenteuerwettbewerb
 - Reklamationen bei defektem Material
 - Abo-Bedingungen des Aventurischen Boten
- (auch **keine** Bestellungen!)

Noch wichtiger: Anfragen zu Regeln, etc. werden nur bearbeitet, wenn sie an den zuständigen RM geschickt werden.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement des Aventurischen Boten für mindestens 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z. Zt. DM 10.- (inkl. gesetzl. MwSt. u. Zustellgebühr). Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGE • Postfach 11 65 • 8057 Eching

D Den Betrag habe ich auf das Konto 698 500 bei der Bayerischen Vereinsbank in München heute überwiesen. D Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

Diese Ermächtigung kann jederzeit schriftlich widerrufen werden. Sie erlischt automatisch bei Kündigung des Abonnements. Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche, die Bestellung des Abonnements ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Abt. Werbung, Postfach 11 65, 8057 Eching, schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ich bin Clubmitglied D ja D nein wenn ja: Clubnummer _____

Mysto
Oliver Grünwald
Graf-Törring-Straße 38
8031 Gernlinden

SAC Lohne
Jens Lienesch
Adenauerring 53
2842 Lohne

Boromirs Erben
Alexander Büsdorf
Römerhof 9
5040 Brühl

Elfenfeuer
Patrick Hechler
Voelckerstraße 20
6000 Frankfurt/Main

Bund der Seelenretter
Ulf Soltau
Holsteinstraße 62
2216 Schenefeld

Die Nachtgeiger
Martin Keller
Josef-Simon-Straße 191
8500 Nürnberg 50

Zur Tropfenden Kerze
Rudolf Garski
Große Albanusstraße 1
6501 Wörrstadt

Die Weiße Legion
Ralf Burg
Brackeler Straße 25
4600 Dortmund 1