

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-

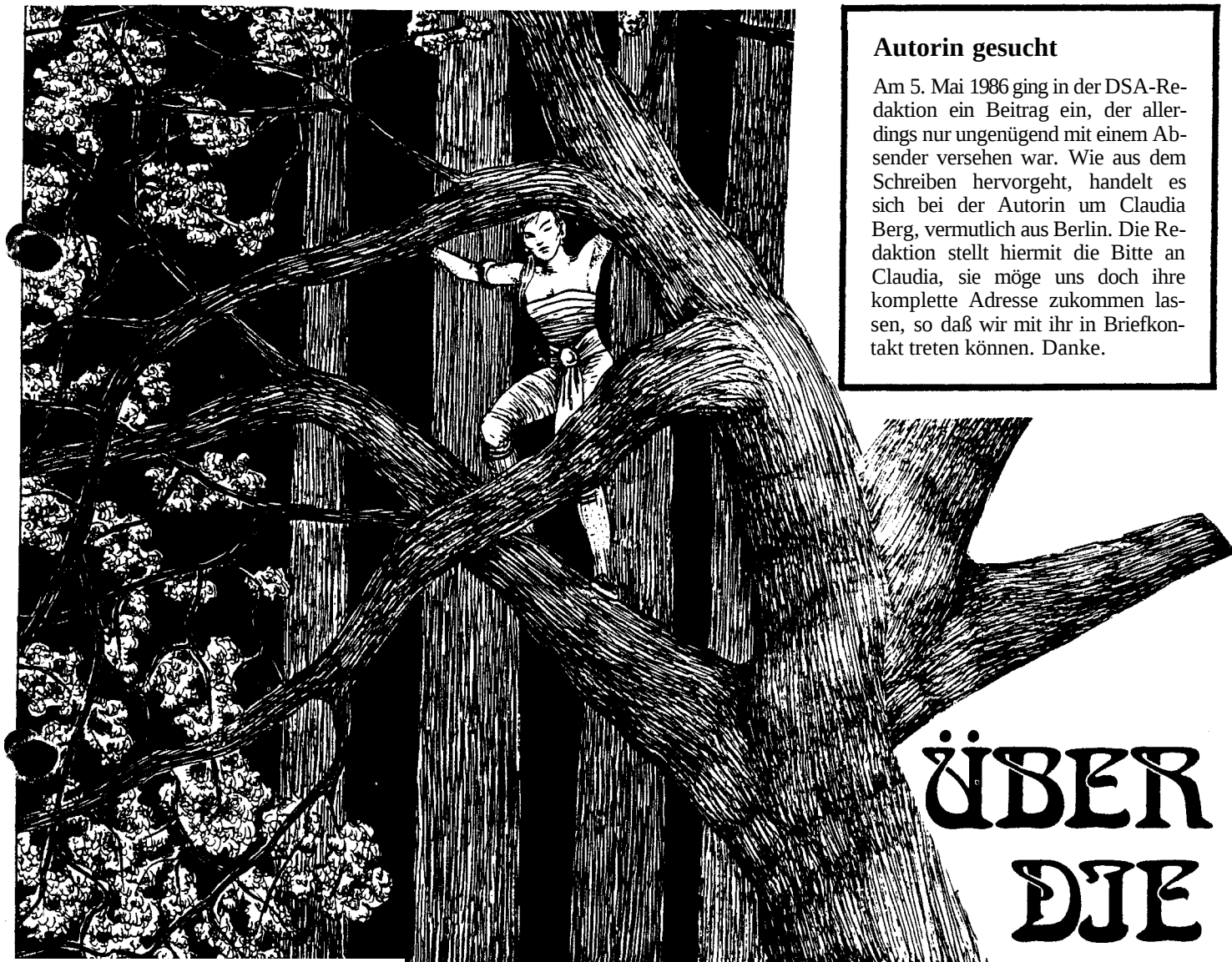
schaften des Mittelreiches 1 Dukaten, außerhalb des Mittelreiches 2 Dukaten. Erscheint nach Ablauf zweier Monate erneut und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter des Hofes zu Gareth.

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

5

Autorin gesucht

Am 5. Mai 1986 ging in der DSA-Redaktion ein Beitrag ein, der allerdings nur ungenügend mit einem Absender versehen war. Wie aus dem Schreiben hervorgeht, handelt es sich bei der Autorin um Claudia Berg, vermutlich aus Berlin. Die Redaktion stellt hiermit die Bitte an Claudia, sie möge uns doch ihre komplette Adresse zukommen lassen, so daß wir mit ihr in Briefkontakt treten können. Danke.



ÜBER DIE AUELFEN

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

Redaktionsleitung:
Frank Lassak
Redaktionsassistent:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
E. Frädich

Formgebung: Madhouse
Auflage: 3.000

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 + Freizeit GmbH.

Germany.

Der Bericht über dieses Volk beruht auf einem Pergament, das im Stadtarchiv von Tiefhusen aufbewahrt wird. Es handelt sich dabei um eine Schilderung, die ein Auelf einem Magier gab. Sein Inhalt besteht aus einer Beschreibung dieses Elfenvolkes sowie einem Anhang mit Wortverzeichnis der Auel-fensprache:

»Da über uns Elfen von den Bewohnern dieses Kontinents viel Halbwahres und Falsches gesagt und geschrieben worden ist,

scheint es erforderlich, einiges richtigzustellen. Allerdings kann ich nicht für alle Elfen sprechen, wohl aber für mein Volk, die Elesnodomdeot des Grägoras, in der gemeinsamen Sprache »Erlenheimvolk des grauen Gebirges«.

Es ist ein Irrtum wenn behauptet wird, wir verfügten über keine soziale Struktur. Es gibt in unserem Volk zwar wahrhaftig keine Fürsten, doch gibt es Familien. In ihnen sind einzelne Personen angesehener als andere.

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Eine Familie wird auch als Sippe bezeichnet. Hierzu gehören alle miteinander blutsverwandten Elfen, aber auch solche, die sich der Sippe anschließen möchten. Eine angesehene Sippe hat dementsprechend viele Mitglieder.

Eine Sippe ist dabei aber ein recht lockerer Verband und spielt meist nur im Kriegsfall eine Rolle. Die Sippenzugehörigkeit wird meist durch den Rufnamen gekennzeichnet. Rainfarn und Silberfarn gehören zu einer Sippe (die Farnlinge), wie Goldklee und Hügelklee zu derjenigen der Kleelinge. Wird kein solcher Rufname getragen oder wurde jemand erst später in die Sippe aufgenommen, muß ein zweiter Name dem Rufnamen hinzugefügt werden. Er macht die Sippenzugehörigkeit deutlich, wie z. B.: Blauheide Farnling. Der Zweitname wird aber auch bei einem formellen Anlaß zusätzlich genannt.

Jede Sippe hat ein Oberhaupt, >heofodu< genannt, das die Aufgaben der Rechtsprechung übernimmt. Rechtsgesprochen wird in unserem Volk im Rahmen des >æ< (altes Recht), einem ungeschriebenen, aber allen bekanntes Recht. Bei schweren Verfehlungen werden mehrere Häupter zu einem Rat zusammengezogen, der dann in gemeinsamer Entscheidung ein Urteil fällt. Ein heofodu hat keine Herrschergewalt wie ein Menschenfürst, sondern kann nur einen Rat erteilen, der aber im allgemeinen befolgt wird. Es ist auch immer das angesehenste Mitglied einer Sippe, unabhängig von Geschlecht und Alter.

Entscheidungen, die die ganze Sippe oder einen Teil betreffen, werden von den Angehörigen gleichberechtigt getroffen. Solche aber, die das Volk betreffen, werden von den heofodu in einer großen Versammlung bestimmte

Ein Volk ist ein Verbund von Sippen, die ein größeres Gebiet bewohnen, z. B. die Waldelfen, die das Gebiet zwischen Kuill und den Salamandersteinen bewohnen. Zur Zeit gibt es drei bekannte Elfenvölker: die Elfen der Salamandersteine, die Waldelfen sowie die

Letztere unterscheiden sich generell nicht von den >normalen< Elfen, sind aber etwas weniger kräftig und können bis zu einem gewissen Grad schwimmen sowie gut mit den nur von ihnen gebauten >Elfennachen< umgehen. Auch ist es unwahr, daß sich Elfen nicht um das kümmern, was war und sein wird! Es gibt in unserem Volk genug Kundige alter Überlieferungen.

Es heißt zum Beispiel, als die Orks damals (im Jahre 397 v. Hal, Anm. d. Verf.) das Mittelreich angriffen, seien auch Scharen von ihnen durch die kleine Ork-Pforte gekommen und hätten die westlich der Salamandersteine lebenden Elfen fast vernichtet, wären sogar beinahe bis zum Hof des Elfenkönigs vorgedrungen. Nachdem die Orks schließlich geschlagen waren, siedelten sich in den Wäldern gegenüber dem Orkland Elfen an, um einen weiteren Marsch der Orks zu verhindern. Darum hassen wir Auelfen mehr als alle anderen die Orks. Deshalb sind unsere Wohnsitze auch streng bewacht, und selten kommen Menschen zu uns, obwohl die Bewohner von Tiefhusen ihnen freund-

schaftlich gesonnen sind, denn wir halten das Gebiet zwischen Tiefhusen und Tjolmar weitgehend orkfrei.

Die Täler des umliegenden Gebirges sind weitgehend mit Erlen bewachsen — daher auch unser Name Erlenheimvolk —, und wir richten unsere Wohnsitze meist in diesen Bäumen ein. Der Name >Auelfen< wurde uns von den Menschen in Tiefhusen gegeben, da wir die Stadt häufig aufsuchen und dabei mit unseren Booten den Fluß hinunterkommen. Die Tiefhusener nennen ihn

daher die Elfwasser, wir selbst haben den Namen als >abbalwa<, den Elfenfluß übernommen. Das von uns bewachte Gebiet östlich des Svellt und entlang der Südflanke des grauen Gebirges nennen wir >biundawar<, das bewachte Gebiet.

Das mangelnde Wissen über uns Elfen kommt wohl daher, daß wenige Elfen es für statthaft halten, unsere Überlieferungen in die gemeinsame Sprache zu übersetzen. Denn unsere Sprache ist wohl die schönste Sprache, die gesprochen wird, und keine andere und keine Übersetzung kommt der Schönheit unserer Lieder und Erzählungen auch nur annähernd nahe. Auch halten es wenige Schriftkundige für notwendig, un-



sere Geschichten aufzuzeichnen. Auf daß hiermit ein kleiner Teil dieser Wissenslücke geschlossen wurde. Bialthaorn Thaornling aus dem Volke Elesnodomdeot Mit Dank für Melchior von Weiden, dem Magier, der diese Zeilen für mich zeichnete. Gegeben im Jahre 2 nach Hal.«

DER AU ELF IN STICHWORTEN

Der Auelf in Stichworten

Grundvoraussetzungen:

Klugheits- und Geschicklichkeitswert mindestens 12;

Körperkraft nicht größer als 9

(ein Auelf mit KK 8-9 muß kein Auelf sein, kann auch »normaler« Elf sein);

Vorzüge:

Magiebegabung (wie »normale« Elfen);

Talent:

Schwimmen von Anfang an auf 8;

Beschränkung:

keine Rittersrüstung, keine Zweihänderwaffen;

LE: wie »normaler« Elf;

Astralenergie: wie »normaler« Elf.

Hier nun ein kurzer Einblick in die elfische Sprache:

A
 Abhang, Berghang - lîte
 Ahorn - clava, clawa
 alt - ôl(e), virn(e), vern(e)
 älter, älterer - afi, awe
 anderer, anders - othar
 angenehm - gaewe
 Anhöhe - huvel
 Aue, Wasserland - ôg
 Arm - earm

B
 Bach, Fließchen - ahwa, alv, ahe
 Bär (Stärke) - bere, bero, baar, bern, baare
 Bauer - bonde
 Baum - berbo(m/n), birbo(m/n)
 Berg - gora (Pl. goras-Gebirge)
 Bergkamm - gubel
 Bernstein - ag(e)staen
 Besitz (Glück) - ot, od
 Bezirk - ban
 Birke - bres, bris
 Bier - ealu, aiod
 Biß - bait
 blaß, blond - val (wes)
 blau - blawe
 Blume, Blüte - bloet, blost(m)
 Boot, Nachen - nocci, naco
 böse - arc
 Brachland - egerte
 braun - brun
 brauchen - brikan
 Buche - hetre, hest, bok
 Buckel - bunga

D
 Dickicht - brâm, hausti
 Dolch - riutlinc
 Dorf - wic, derp
 dunkel - mirc, nifal
 Dorn - ahaurn, ahaorn

E
 Ebene - efn(ess), ebanöti, ibnass
 edel - gis
 Eiche - eec, eic
 Eifer - ni(e)t
 einfältig - gec
 Eisen - isen, esenin, isenin, eserin, iserin
 Erbgut, Erbstücke - odal, ud, ohl
 Erbe (der) - arf(r), arbi, erbo
 Erde - airthai, ert
 Erlen - ebs, eler, elesn(ao)
 Eschen - asc, ask
 Espen - eban, asban

E
 - ral(wes)
 - drûch
 - fial(l)
 - balc
 - dene
 - vuir, glude, glode
 - ache, alwa
 - cwen, cwene, cwan
 - wac, los
 - erl, -ma
 - fridu
 - hrîosa
 - bild(e)
 - achte, echte

F
 Fell -
 feucht -
 feuchte Niederung -
 Feuer -
 Fluß -
 Frau -
 frei -
 freier Mann -
 Friede -
 Frost -
 fröhlich -
 Fronarbeit -
 fruchtbare Gegend (schön) -
 Freund -
 führen -
 fünf -
 Furt -

F
 - buind(ae)
 - win, wien
 - tiohan
 - fif, fin(t)
 - wed

G
 Gabe - madum, dal, dan, geba
 Gedanke - mun
 Gefolge - truht
 Gehölz, Gesträuch - struot, strôd, lon
 gewaltig, groß - aucan, eacen, ermen, irmen, irm, erm

G
 gewandt, geschickt - swind, swend, swere
 Gewässer (z. B. See) - kil
 gewunden - cruv, creven
 Gier - git
 Gift - âtor
 Glanz - berth, bercht, bracht
 glatt - slit
 Gras - risca, lis, sher
 Grasland - wase
 grau - grâ, grô
 Grube - grof
 Gunst - anstai

H
 Haar - bian
 Hammer - angol(ao)
 Hand - hond
 Haufen - hôp
 Haupt - hov(e)d
 häßlich - eisch, aish
 Heide - gol
 heilig - scant, swant
 Heim, Wohnstatt - elom
 Herrscher, Gebieter - verik, rl(g), cwene
 Herrin - cwen, cwan/bot, bod
 Herrschaft, Besitz - vlad
 Hieb - shrôt, srot
 Hirsch - hert
 Hof - stôd
 Hoffnung - wan
 Höhle, Versteck - luoc
 hören - horian
 Hügel - bulte, bihl, buhel
 (klein) - cholmec
 (sandig) - aud
 (steinig) - homol(ae)
 - hae. ware

J
 Hüter -
 jung - wef
 Jahr - jer

K
 Kamel - ulfald(e), ulfand(e)
 Kampf - gum, gun, had, hid
 Kämpfer, Krieger - here, heri, hari
 Kind - bera(n), bearn, barn
 Knecht - scalh
 Kraft - magin, megin, hun
 Kreis - gart, gard
 Kreuzkraut - herlinc
 kühn - beald, nand, beld

L
 Land - lond
 Langbogen (Kurzbogen) - ceo, ein
 Lärm - garm, galm
 Lehm - tahe, dahe
 lehnen - klincian, klnon
 Lehnputz - len
 Leier, Harfe - lire
 Licht - leoht, liot, lios
 Lichtung - ruit
 lieb - mil, mil(ao)
 Lilie - (l)þge
 lügen - liogan, liugan

M
 Macht - maht
 mächtig - rieh
 Mädchen - vût
 Mann - ma, me, mo, mu
 Maske - grim, grima
 Maul, Rachen - giel
 Meer - mere, maeri
 Messer - meste, (langes - dagge)
 Metall - ruda
 mischen - miscian, miscan
 Moor - dus, dul, drot, not, dert, tut, tat, golch, gog
 Moorwasser - vliet, heb



N
 Nachtweide - uchte, tucht
 Nacht - neaht, naht
 Nässe - mad
 Narr - off, ape
 Niederung, Tal - vin(t), rin(t)
 Nachkomme, Abkömmling - napat, nefi, nefa, nefo

O
 Opfer - apas
 Ort, Flecken - iac(um)
 Osten - ostar

P
 Pappel - alber, olber
 Pergament - vel
 Schritztrolche - socha, sochor
 Pfahl, Stange - leof, leob, liof
 Pfeil (schnell) - marah, asvas, asvam
 Pferd - talpe, tape
 Rote, Klaue - pol
 Pfuhl - klaf
 Pforte, Einlaß -

Q
 Quelle - mar
R
 Rabe - kraban, ram
 Rauch - rök
 rau - rûch, rû
 rauschen - klamon
 Reisich - risach
 retten - merien, nerian
 Riese - iotun
 Rinde - ruft
 Rodung - riet
 rot - raud(r), raudas, rot(u)
 Ruhm - lot, klod, chwala
 Rüstung - sar, arnas (eiserne)

R

T



T

T	
Tag	- daig
Tal	- vin(t),rin(t)
Tatkraft, Energie	- amal, amel
teuer	- diur
tief	- deop, diop
Tölpel	- drös
Topf, Töpfer	- ule, uln(eo)
töricht	- töl,döl
Turm	- torm,turn
Turnier	- renne
tragen	- bairand, bera

U	
Übermut	- guof
Ulme	- elm
unbeugsam	- stitthe
ungestüm	- gäch
Urteil	- domes

V	
Veilchen	- viol
verfolgen	- ethan
verlöschen	- osen
verständlich	- ruot
verwegen	- balde, balte
verborgenliegend	- filhan,fulhin,fulgin
viel	- filu,feotu,man(ea)c
Vieh	- faih(u)
Vorrat, Vermögen	- räd, regin, ragin

W

W	
Waage	- tula
wacker, tüchtig	-vrum.vrom
Waffe(nspike)	- ag(l),eg
wagen	- nendan
wählen	- ciosan, ceosan
Wald	- lö,wid,tan
walten	- wal, war, olt
Wasser	- lol, äff, als, an, alch, (ea)ln
Weide (Baum)	- espan, arspan, velwe
Weideplatz	- äste
Weise	- wis
weiß	-bial.bel
werfen	- weorpan, wairpan
wert	- göd
Winkel	- hern
Wohnstatt	- ham, dorn, hum
Wolke, Nebel	- nabhas, nabh
Würde	- haidus, heid(r)
wüst, öd	- öste

Z	
Zank	- gilf(e)
Zauberer, Heiler	- wrä(c)
Zauberkundig(e)(r)	-wicce,wicca
Zaun, Grenze	- tun
Zeit	- awa, aiw(s)
zwei	- dvau
Zweikampf	- eornost
zehn	- taihun.tiotien

S

s	
Salweide	- salke, selkin
sanftmütig	- mammende
Sänger	- hana, kuon
scharf	- scar(pf)
Schatten	- scuvo, scuva
Schild	- bord
Schilf	- dac, daut
Schlag, Stoß	- bo(s)
schlank,	
schmächtig	- rän
Schlamm	- lingene
Schleier	- rise
Schlucht	- rovina
Schmerz	- acan, eee
Schmied	- covar
Schnee	- miol, miolvi
schnell	- leof, leob, liob
Schopf	- crol
schütteln	- scaean
schwelgen	- demen
schwer	- gurus
Schwert	- heor(u), hair(u)
Schwertpik	- ort
See	- saiw(s), sewes
sieben	- siofon, sibun
Sippe	- cun, ling, lung
Spaß, Spiel	- gamel
Spitze	- ag
Speer	- liv(ao)
Springen	- laikan
Stachel	- ang(e)
Stand	- had, hed
Stein	- sten.stan
Stimme	- vac,voc
Sumpf	- bal, bog, bagn, bala, bels

S



Zwei hintereinander stehende Vokale werden getrennt gesprochen, z. B. Fell - fial(l) wird fi-al gesprochen.

(m)(ao) bedeutet, daß einer der beiden oder auch keiner verwendet werden kann, bedeutet, der Vokal wird lang gesprochen. Es gibt - soweit bekannt - keine besonderen Regeln für die Benennung von Gegenden, Bergen, Gegenständen, wozu dieses »Vokabelverzeichnis« in erster Linie dienen sollte.

Da Elfen viel Wert auf Poesie legen, wählen sie Kombinationen, die ihnen am angenehmsten klingen. Nennt man jemanden z. B. Hammerhand, kann er elfisch tangol(a)hond oder auch Hondtangol heißen.

Einschübe an Vokalen und Konsonanten sind möglich, wenn sie die Aussprache verschönern. Z. B. tangolobait - Hammerbiß. Es wird kein Unterschied zwischen Namen, Verben, Adjektiven gemacht:

Licht ~ leoht, öioht, lios - kann auch leuchten oder leuchtend bedeuten,

c wird gesprochen wie k

sh wird gesprochen wie sch

th wird gesprochen wie t

Es gibt noch einige Wörter, die keine eigentliche Übersetzung ermöglichen, sondern eher eine bestimmte Funktion beschreiben.

heotodu

(Haupt, Häupter) sind/ist das Oberhaupt einer Elfensippe.

wisel

(Oberhaupt, Anführer) ist der Anführer einer Gruppe von Elfen auf Jagd-, Kriegs- oder sonstigen Abenteuerzügen.

gutel

(hohle Felswand) ist der Zufluchtsort einer Elfensippe; aber von den Auelfen wird auch der verborgene Hof des Elfenkönigs »gutelbiunde« genannt, das heißt soviel wie »verborgenes Tal«.

cundom

(Sippenheim) ist ähnlich wie »gutelbiunde« eine Bezeichnung für den Hof des Elfenkönigs, aber auch für alle Elfen, die diesen König als Oberherrscher anerkennen.

banware

(Bezirkshüter) ist eine Art Patrouille, die die von den Elfen bewohnten Gebiete bewacht. Sie sind keine herumstreifenden Patrouillen, sondern fest eingerichtete Posten, zumeist in Bäumen versteckt. Das liegt an der Besonderheit der Auelfen, ihre Wohnstätten so anzulegen, daß es nur einen Weg dahin gibt. Auch an den Grenzen ihrer Länder haben sie solche Posten errichtet.

elf, alf, alb

(Elfen) sind die von den Menschen übernommenen Ausdrücke für Elfen. Kein Elf käme auf die Idee, sich in seiner Sprache als alf, alb oder elf zu bezeichnen. Allerdings sind sie als Lehnworte in die Elfensprache aufgenommen worden. Sie werden durchaus zur Benennung von Gegenden oder Dingen verwendet.

ma, nie, mo

(Mann, Herr)

cwen, cwan, cwene

(Frau, Herrin)

sind wichtige Endsilben zur Benennung von Personen, oder auch Umschreibung von Personen-Attributen und Berufsbezeichnungen.

Z. B. ceo - Bogen

ceome oder ceomo bezeichnet den männlichen Bogenschützen

ceocwen oder ceocwene den weiblichen.

Trägt ein Elf eine solche Bezeichnung als Zweitnamen, z. B.

Bresbloet Ceome/Ceocwen

(Birkenblüte Langbogen),

bedeutet das eine Vorliebe für oder besondere Meisterschaft mit einer solchen Waffe.

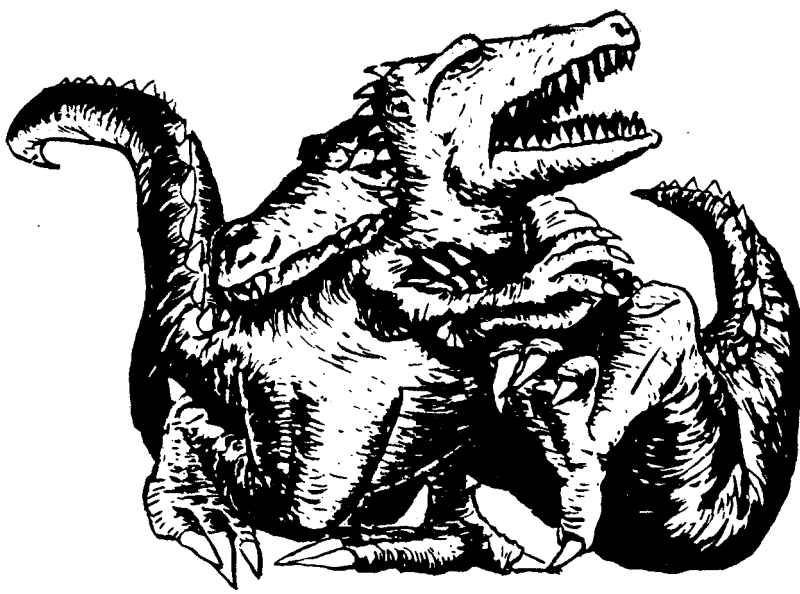
videlaere

(Spielmann) ist ein Elf oder eine Elfe, die in der Lage ist zu musizieren, singen und auch Legenden erzählen sowie Gedichte schreiben kann. Das bevorzugte Instrument dieser Spielleute ist die Harfe oder Leier, die sie dazu befähigt, sowohl Musik zu machen als auch gleichzeitig zu singen; es gibt aber auch Flötisten. Ihre soziale Bedeutung ist um so größer, als sie die Bewahrer der Legenden und Erzählungen sind, die aus alten Überlieferungen stammen oder neueren Ursprungs sind.

Ein videlaere ist ein gern gesehener Gast, wo immer Elfen sich aufhalten.

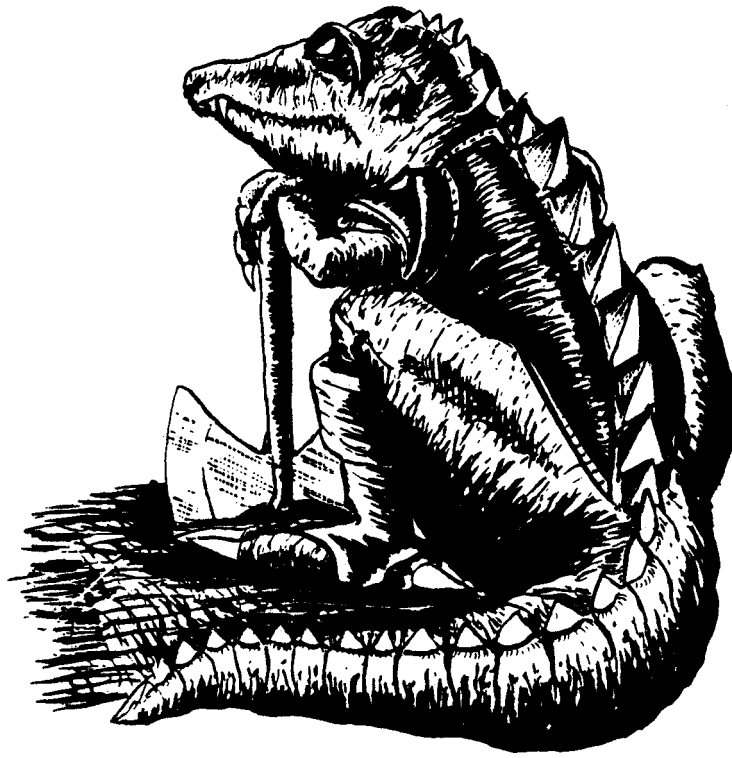
E. Frädrich





REGELFRAGEN UND ANTWORTEN

1. Ist der KK-Bonus auf die Trefferpunktzahl eine einmalige Vergünstigung, oder steigt die TP-Zahl, wenn die KK erhöht wird?
A: Richtig, die TP-Zahl steigt.
2. Dürfen alle Heldentypen auch Stangenwaffen benutzen? Wenn ja: Zählen Efferdbart und Zweililien zu den Stangenwaffen?
A: Zweihänderwaffen, wie Efferdbart und Zweililien, dürfen bekanntlich nur von Kriegen geführt werden.
3. Gibt es noch mehr Elfenzauber als die aus dem Buch der Regeln 1? Wenn ja: Wo kann man sie erfahren?
A: Im Buch der Regeln 2 stehen noch Zaubersprüche für Waldelfen.
4. Gibt es für Elfen wirklich keine Möglichkeit, die AE zu steigern, ohne in eine neue Stufe zu kommen?
A: Nein.
5. Was ist eine Kurtisanen-Gilde?
A: Der Dachverband des ältesten Gewerbes der Welt.
6. Kann ein Magier ein Blasrohr benutzen?
A: Ja.
7. Kann man sich einen Ork oder Gobiin als Sklaven halten?
A: Es ist zwar auch bei Orks und Gobliins moralisch nicht vertretbar, doch steht dem nichts im Wege, es sei denn, die Gesetze des Landes erlaubten es nicht.
8. Was ist der Unterschied zwischen einem Ghul und einem Ghoull?
A: Es handelt sich nur um verschiedene Schreibweisen.
9. Wie hoch ist die GE eines Zyklopen?
A: $GE = 1W6+6$.
10. Wie lauten die Tabellen für die GE-Proben für Bumerang, Blasrohr, Wurfspieß?
A: Die Tabellen wurden im Aventurischen Bote 2 veröffentlicht.
11. Darf ein Magier die im »Quell des Todes« erwähnte Lederkleidung tragen?
A: Ja, wenn er sie irgendwie auftreiben kann.
12. Wird bei einer Feuerlanze der RS des Gegners abgezogen?
A: Ja. Der Donnerkeil verursacht SP, die Feuerlanze TP!
13. Ist das Seil des 3. Stabzaubers unzerstörbar? Wickelt es sich auch um Körperteile von Feinde?!?
A: Es ist unzerstörbar. Es wickelt sich nicht um Körperteile.
14. Zählt ein Helm zum RS?
A: Siehe Aventurischer Bote 3.
15. Addieren sich verschiedene Rüstungen, z. B. Kettenhemd + Kleidung?
A: Je nach gespielter Regel. Nach den Grundregeln nicht. Siehe Aventurischer Bote 3.
16. Bei einer KK von 17 hat die Ochsenherde keine Abzüge auf AT/PA. Sind die TP nun $3W+3$ oder $3W+8$?
A: $3W+8$.
17. Wie wird der 1. Stabzauber bei Plumbumbarum o. a. gehandhabt? Jede KR 2 ASP sparen oder am Schluß alles zusammenzählen und dann nur 2 abziehen?
A: Am Schluß.
18. In wieviel Zauber kann ein Magier gleichzeitig ASP fließen lassen?
A: Grundsätzlich beliebig. Ich \ jedoch beim zweiten Zauber testen, ob seine Klugheit ausreicht. Beim dritten: RL-Probe + 1 usw.
19. Wieso können Druiden Zweihänderwaffen führen, ich denke, dieses wäre der Kriegergilde vorbehalten?
A: Siehe Aventurischer Bote 4.
20. Addieren sich Rüstungen auch, wenn man ohne die Regeln für einzelne Körperteile spielt?
A: Nein.
21. Werden noch Abenteuer aus dem Abenteuerwettbewerb veröffentlicht?
A: Nein.
22. Können gute Attacke und gute Parade auch von Meisterfiguren ausgeführt werden?
A: Ja.
23. Gilt der KK-Bonus auf Schußwaffen?
A: Nein!



24. Kann ein Spieler auch Geweihter des Gottes ohne Namen werden, wenn ja, welche Wunder hat er dann?
A: Siehe Aventurischer Bote 4.
25. Kann ein Druide Waffen aus Gold oder Silber benutzen?
A: Ja, wenn es auch nicht empfehlenswert ist!
26. Dürfen Boron-Priester mit Hilfe des Wunders »Wunderbare Herrschaft über Grabgestalten« eine Untoten-Armee erschaffen?
A: Ja, aber warum!?
27. Gibt es in Aventurien ein Bankwesen?
A: Ja.
28. Wie teuer ist ein großes Segelschiff?
A: Für den Durchschnittshelden unbezahlbar.
29. Wie hoch ist der Durchschnittslohn av. Söldner?
A: Meistersache.
30. Wie lange läuft das AB-Abo, wenn man ab Ausgabe 1 bestellt hat.
A: 1 Jahr (bis einschließlich Nr. 7).
31. Kann ein Druide, der einen magischen Ring trägt oder ein Mutelexier trinkt, seinen Zaubern bessere Wirkung verleihen?
A: Ja.
32. Wie oft kann man ein Wahrheitsamulett benutzen?
A: Meistersache.
33. Wo bekommt man ein Schwarzes Auge her?
A: Finden, Stehlen, Verdienen, etc.
34. Können Zauberelexiere und Waffenbalsam nur von Magiern gebraut werden?
A: Ja.
35. Beim Gegenzauber ist unter Dauer »1 Spielrunde« angegeben. Besagt dies die Zeit, in der die antimag. Aura herrscht, oder besagt sie die Länge der Außerkraftsetzung des anderen Zaubers?
A: Das erste.
36. Wie reagieren Bannbaladin-Opfer, wenn sie 1. vom zuständigen Magier freiwillig erlöst werden, 2. von einem Gegenzauber befreit werden?
A: Sie wissen nichts mehr von der früheren Feind- oder Freundschaft.
37. Ist die Veröffentlichung eines von mir eingeschickten Heldentyps (Halbling) an die DSA-Redaktion überhaupt denkbar?
A: Allenfalls im Aventurischen Boten.
38. Gibt es weibliche Druiden?
A: Natürlich.
39. Wie wird man Schwarzmagier und wo sind die Unterschiede zum normalen Magier?
A: Beachte eine der nächsten Ausgaben dieser Zeitschrift.
40. Ab wann und wie können andere Gifte gebraut werden?
A: Siehe Talentsystem.
41. Wie stellt man aus Drachenblut Heiltränke/-salben her und wieviel LP bringen sie zurück?
A: Meistersache.
42. Wirkt Telekinese auch auf Lebewesen?
A: Nein.
43. Wann verschleißten Rüstungen?
A: Gute Frage. Vorschlag: Jede Rüstung hat LP, d. h. nach soundsoviel TP, die von ihr aufgefangen wurden, kann man sie wegwerfen oder restaurieren lassen. Mal ausprobieren.
44. Kann ein Spieler Monster als Heldentypen übernehmen?
A: Meistersache.

REGELFRAGEN UND ANTWORTEN