

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magierrilden Aventuriens sowie der Grafschaften und

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbruder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig

nach Ablauf mehrer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Solange Seine Majestät König Mirizion III die ausstehende Abonne-

mentrechnung nicht beglichen hat, bleibt er von der Zustellung des Boten ausgeschlossen; gleiches gilt für die Thorwaler, solange sie die Kosten für die durch Bierbeguß unbrauchbar gemachten Drucken der Belhankischen Regionalredaktion nicht in voller Höhe erstattet haben!

Schutzgebühr:

23

DM2,-Boron, 13n.H.

Einsatz in Havena

oder

Der Weg ins Abenteuer (aktualisierte Fassung)

Warnung: Ein guter Rollenspieler sollte die folgende Geschichte **nicht** lesen - und kein DSA-Magazin, das auf sich hält, sollte sie abdrucken. Denn dieses Machwerk strotzt nur so von Todsünden gegen das stimmungsvolle Rollenspiel:

1. In der Geschichte werden ständig Bezüge zwischen der Fantasywelt und der irdischen Gegenwart hergestellt, sogar auf billige Hollywood Produkte wird angespielt!

2. Mehrfach melden sich die Charaktere auf Englisch zu Wort, in einer Sprache also, die in Aventurien völlig unbekannt ist und von deren Verwendung im Spiel wir daher prinzipiell abraten (Engt. Namen für DSA-Magazine und -Helden finden wir schlicht geschmacklos).

3. Die Charaktere werden hoffnungslos eindimensional geschildert - und das nach all der Mühe, die wir uns in den Boxen "Helden" und "Magie" mit der Vorstellung differenzierter Heldentypen gemacht haben!

Da stellt sich natürlich die Frage, war-

um druckt ein respektables Magazin wie der *Aventurische Bote* ein so fragwürdiges Geschreibsel überhaupt?

Die Antwort ist der Redaktion ein wenig peinlich: **Wir bringen die Geschichte, weil wir sie lustig finden.** - Das entschuldigt hoffentlich alles...



Die Nacht war schnell auf Havena herabgesunken. Nebelschwaden lasteten schwer über den verrufenen Gassen des üblen Hafenviertels. Wer jetzt noch hier herumzuschlich, mußte ein Geschäft betreiben, das das Tageslicht scheute oder nicht im Vollbesitz seiner Geisteskräfte sein.

Die sechs Typen, die eben durch die Hafengasse gingen, hatten eigentlich kei-

nen Grund, das Tageslicht zu meiden. Sie waren harte Gesellen, Spezialisten - ausgestattet mit allen Sondervollmachten der KGIA (*Kaiserlich Garethher Informations Agentur*) und sie kannten nur einen Feind: das Verbrechen!

Ihre Namen hatten einen guten Klang: *Phygos*, der chaotische Magier, *Huxley*, der notorische Streuner, *Loreana*, die unschlüssige Hexe, *Zoltan*, der schusselige Krieger, *Cyril*, der orakelnde Druiden und *Gildor*, der genervte Waldelf.

"Wie willst du es nennen - *Torpedo*...!" fragte Gildor eben überrascht.

"Ja, ja", schwärmte Phygos.

"Man fängt ein Schwein, bindet ihm ein Faß mit Sprengellexier auf den Rücken und dann flüstert man ihm ins Ohr, daß auf dem gegnerischen Schiff eine Riesenladung Trüffel versteckt ist..."

"Wie soll das gehen?" entgegnete Cyril blasiert. "Wenn du dem Rüsseltier das Faß auf den Rücken bindest, dann kippt es doch im Wasser um! Schweine haben nämlich keinen Kiel..."

"Keinen Kiel, keinen Kiel", äffte Phygos den Druiden nach. "Und was glaubst du, wie ich das Schiff der verlorenen Seelen versenkt habe, hm...?"

"Ich habe gehört, die hatten einen Al'Anfaner Käse an Bord", schaltete sich Loreana ins Gespräch ein.

"Quatsch, Käse! Ich und mein treuer Zauberstab..." Der Zauberer kam nicht mehr dazu, seinen Satz zu beenden.

"He! Was da gehen? Zoltan töten!" gab der Krieger Laut.

Tatsächlich hatten alle einen schlanken, dunklen Schatten gesehen, der sich an

Der *Aventurische Bote* erscheint zweimonatlich, jeweils am 15. des Monats.

Impressum

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Th. Römer, K. Venzke,
S. Waschek, P. Zimmer

Nachdruck (auch auszugsweise)
nur mit vorheriger schriftlicher
Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder
verstorbenen Personen wären
rein zufällig und unbeabsichtigt.
Abonnementbedingungen siehe
letzte Seite.

Copyrights 1989 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

eine Hauswand drückte.

"Okay, ich übernehme das Kommando!" verkündete Huxley. "Cyril, halte Zoltan an der Leine - wir sehen uns das da mal an! Tiefste Gangart, Schützenreihe, Fernwaffen entsichern und auf Ziel einpendeln. Wir gehen auf DefCon drei!" "Wovon labert der?" wollte Loreana noch wissen, aber Phygos, Gildor und Huxley waren schon im Nebel verschwunden.

Kein Zweifel: Vor einem Haus, dem einzigen Haus, aus dessen unterem Fenster noch Licht drang, stand eine Gestalt, mit dem Rücken zur Wand, einen Knüppel in der Rechten und schob gerade den Fensterladen ein wenig zur Seite.

"Ein Einbrecher!" meldete Huxley, der eine untrügliche Menschenkenntnis besaß.

"Zeit für einen kleinen Magick-Trick!" Phygos rieb sich vergnügt die Hände.

"Nein!" schrie Gildor leise, aber voll Entsetzen auf. "Immer wenn du Magie machst, wird entweder ein Flammenstrahl oder ein Dämon daraus! Lasse mich lieber ein Nebelfeld machen..."

"Vergiß es, Spitzohr! Jetzt kommt ein lupenreiner Vilisibi Veritar, äh, Visibilty Verigood, nein, äh..."

"Nebelfeld! Wehe, walle, Nebula!!"

"...Visivaschi Verisda... äh..."

"Dreigroschenzauberer!"

"Waldschrat!"

"Supermaggi!"

"Mr.Spock-Verschnitt!"

"SANFTMUT!" zischte eine weibliche Stimme in die freundschaftliche Debatte des Elfen und des Magiers.

Zum Erstaunen des Streuners wurden die beiden Streithähne friedlich. "Ich denke, das wirkt nur auf Tiere", wunderte sich Huxley.

"Wozu würdest du unsere beiden Freunde zählen?" fragte Loreana kühl und wandte sich wieder der nächtlichen Szene zu.

Der Einbrecher hatte sich inzwischen, nachdem er längere Zeit gelauscht hatte, immer weiter in Richtung Tür geschoben. Unsere Helden hatten sich, nachdem sie jeden Pflasterstein längere Zeit auf versteckte Fallen untersucht hatten, immer weiter in Richtung Haus geschoben.

Plötzlich ertönte aus dem Inneren des Gebäudes ein quiekender Schrei, worauf der Einbrecher zwei Schritte Anlauf nahm und gegen die Tür sprang. Diese gab krachend nach.

Sofort hörte man von drinnen Schreie

und Kampfgeräusch.

"Subtile Einbruchsmethode", kommentierte Gildor, "ob er sie heimlich bei uns abgeschaут hat?"

"CHARGE!" schrie Huxley und zog sein Rapier, nicht ohne es mit Schwung in die Türverkleidung zu rammen.

"Mit HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN stürm ich in fremde Häuser rein!" brüllte Phygos und setzte Huxley nach.

"Havena-Vice! Freeze!" schrie Gildor und rannte den beiden ins Haus nach.

Innen herrschte das übliche Chaos. In der Eile erkannten die Helden nur ein paar zerhackte Möbel ("Hatten wir hier etwa schon einen Einsatz?" fragte sich Phygos) und ein gutaussehendes Mädchen, das eine verängstigte alte Frau in den Armen hielt.

Hätte Loreana ihn in ihrem Eifer nicht umgerannt, hätte Gildor vielleicht auch den affenähnlichen Gobiin bemerkt. Dieser war damit beschäftigt, gemeinsam mit einem sehbehinderten Herrn (er trug eine Augenklappe) auf einen jüngeren, schwarzhaarigen Mann einzudreschen, welcher seinerseits einen Knüppel schwang.



Phygos legte - mit einem kleinen, häßlichen Klicken - den Sicherungshebel an seinem Flammenschwert um. "Was ist hier los?" donnerte er.

Die Kämpfenden ließen für einen Moment voneinander ab.

"Wer seid ihr und was macht ihr hier?" wollte Huxley wissen.

"Moment!" schaltete sich Gildor gelassen ein. "Ist das nicht der Typ, den wir draußen vor dem Haus gesehen haben?" Er deutete auf den jungen Mann mit dem Knüppel.

"Mein Name ist Alrik", stellte dieser sich vor. "Ich komme aus einem Dorf im Süden..."

"Aus dem Süden..." wiederholte Phygos hämisch. "DAS REICHT! AN DIE WAND! RÜCKEN ZU MIR! HÄNDE HOCH UND HINTER DEM KOPF VERSCHRÄNKEN! BEINE SPREIZEN! SPREIZEN! HAST DU RAUSCHKRAUT IN DEN OHREN?"

"Aber ich..., aber die Frauen, ich hörte von draußen..", stammelte der junge Bursche hilflos.

"Wir verhaften Euch wegen Einbruchs, Ihr habt das Recht, einen Boron-Geweihten Eurer Wahl zu sprechen, im übrigen kann alles, was wir von nun an sagen, gegen Euch verwendet werden", belehrte Phygos den Verbrecher, während Huxley und Gildor damit beschäftigt waren, den Tascheninhalt des Verhafteten in die eigenen Beutel umzufüllen.

"Können wir dann gehen, wertere Herren?" fragte derweil der Herr mit der Augenklappe, der eine Piratenjacke von erschreckend altmodischem Zuschnitt trug.

Gildor war immer noch damit beschäftigt, mit seinen schlanken Elfenfingern den Gefangenen abzutasten. "Klar", erwiderte er über die Schulter. "Aber, verlaßt die Stadt nicht, falls wir noch Fragen haben."

Der Herr im blauen Tuch nickte freundlich. "Versteht sich... Also danke für den Tee, äh... Tantchen. Auf Wiedersehen, liebe Cousine..."

Auch der Gobiin empfahl sich: "Tsüsss, Tannte, tsüss, bisss pald!"

Damit waren die zwei verschwunden. Fast im gleichen Moment stürmte Zoltan ins Zimmer, hinter ihm drein Cyril mit hochrotem Kopf. "Er hat sich losgerissen!" meldete letzterer. "Ich konnte ihn nicht halten."

Zoltan sah sich enttäuscht im Zimmer nach einem Gegner um, entdeckte schließlich den inzwischen gefesselten Alrik und baute sich vor ihm auf. "Du ein Mucks, du für immer tot!" brummelte er, glaubte aber wohl selbst nicht so recht daran, daß es ihm so gelingen könnte, den bleichen Jüngling zu einem Kampf zu provozieren.

Huxley warf einen letzten Blick in die Runde und entschied, den planvollen Rückzug einzuleiten.

Bald marschierten unsere Freunde mit ihrem Gefangenen die stille Straße hinab. Hinter ihnen drein schallten die gel-

lenden Rufe der Greisin, die offenbar inzwischen wieder etwas zu Kräften gekommen war: "Was für Trottel! Was für eine Truppe von hirnlosen Grottentrolen. Das war doch wohl die übelste Bande von Langstreckenpennern zwischen hier und Mendena..."

Und so ging das fort; die Tirade wollte

schier kein Ende nehmen. Die Freunde achteten kaum auf die häßlichen Rufe. Von vielen früheren Einsätzen waren sie es gewohnt, daß sie kaum einmal mit Dank rechnen durften.

Leider ist der Redaktion der Name der Autoren des obigen Artikels nicht bekannt. Bitte meldet euch zwecks Überreichung eines Gratis-W6 als Honorar!

ZEITVERGLEICH

Dieser Artikel kann unter Umständen mehr Verwirrung als Nutzen stiften, dennoch erscheint er uns sinnvoll, da das Problem der aventurisch-irdischen Zeitumrechnung offenbar viele Spieler beschäftigt.

Leider ist das Verhältnis Spiel- und Realzeit, irdische und aventurische Zeit unerhört vielschichtig, so daß man kaum einfache Umrechnungsmöglichkeiten angeben kann.

Auf den ersten Blick jedoch sieht die Sache recht simpel aus: Damit die Spieler eine echte, relativ schnell voranschreitende, Entwicklung ihrer Helden beobachten können, wurde bei der Spielkonzeption festgelegt, daß in Aventurien die Zeit zweimal so schnell wie auf der Erde verstreichen soll. Ein Held, der 1984 erschaffen wurde, ist also inzwischen nicht 5, sondern 10 Jahre älter geworden.

Auch erhält die Spiel-Redaktion so die Möglichkeit, bestimmte geschichtliche Entwicklungen im Mittelreich und anderswo in einem gewissen Tempo voranzutreiben. Wir können zum Beispiel hoffen, das Ende von Kaiser Hals Regierungszeit (und die Thronbesteigung Prinz Brins) noch mitzerleben.

Den Ablauf der aventurischen Monate und Jahre im Vergleich zu irdischen Zeiträumen können Sie der nebenstehenden Tabelle entnehmen. Sie sehen dort unter anderem, daß im Erdenjahr 1985, als hier das DSA-Ausbauspiel erschien, in Gareth das 4. und 5. Hai-Jahr geschrieben wurden. Der aventurische Jahreswechsel fällt immer mit einer irdischen Son-

nenwende zusammen, also jeweils mit der *Winter-* und der *Sommersonnenwende*.

Eine regelmäßige Verbindung zwischen irdischer und aventurischer Zeit kommt durch das Erscheinen des Aventurischen Boten zustande, der in *Eching* alle zwei Erdenmonate, in *Gareth* aber offenbar dritteljährlich ausgeliefert wird.

In der Tabelle sind die aventurischen und die irdischen Erscheinungsmonate durch Fettdruck gekennzeichnet

Januar	Praios
Februar	Rondra
März	Efferd
April	Travia
Mai	Boron
Juni	Hesinde
Juli	Firun
August	Tsa
September	Phex
Oktober	Peraime
November	Ingerimm
Dezember	Rahja

fettgedruckt: die Erscheinungsmonate des Aventurischen Boten in Eching und in Gareth			
Erdenjahr	1985	4, 5	Hal
	1986	6, 7	Hal
	1987	8, 9	Hal
	1988	10, 11	Hal
	1989	12, 13	Hal
	1990	14, 15	Hal

net. Wir haben als Erscheinungsmonat für diesen Boten den Boron, 13 n.H. festgelegt. Die nächste Ausgabe (15. November) wird dann im Phex ausgeliefert, und der Januar-Bote erscheint tatsächlich auch in Aventurien im ersten Monat des neuen Jahres: im Praios 14 n.H.

Wie gesagt, eigentlich scheint es bei der Übertragung der Zeiten keine Probleme zu geben.

Schwierig wird es erst, wenn die Helden auch einmal einer anderen Beschäftigung als der Boten-Lektüre nachgehen, zum Beispiel in ein Abenteuer ziehen wollen.

Denn in den Abenteuern gelten oftmals wiederum ganz eigene Zeitkontinuen: Wer beispielsweise den *Schatten von Travius Haus* nehmen will, der ist unter Umständen etliche Monate in Aventurien unterwegs, aber die Spielerrunde kann das Abenteuer womöglich in einer einzigen, achtstündigen Sitzung bewältigen.

Eine Woche später treffen sich dieselben Spieler (und dieselben Helden) wieder, um zu neuen Taten aufzubrechen. Befinden sie sich nun etwa in der aventurischen Zukunft?

Eine andere Heldenschar hat eben die *Verschwörung von Gareth* aufgeklärt. Sofort anschließend folgt sie dem Ruf des Kaisers zur Schlacht gegen *Mehr als 1000 Oger*. Warum auch nicht? Die Sache hat nur einen kleinen Haken: Die Garether Verschwörung ereignete sich im Jahre 5 n. Hal, die gewaltige Schlacht bei der Trollpforte tobte im Hai-Jahr 10. Die fünf Jahre dazwischen müssen für die Helden wahrlich im Fluge vergangen sein.

Hier zeigt sich also ganz eindeutig: Es ist nicht möglich, das gesamte DSA-Gefüge aus Regelbüchern, Abenteuern und Aventurischem Boten in einen festen Zeitverlauf einzupassen. In jeder Spielrunde vergeht die Zeit auf eine andere Art und Weise. Damit werden wir wohl leben müssen, und dagegen ist auch nichts einzuwenden. Nehmen Sie also unsere Zeittafel nicht allzu wichtig. Gedacht ist sie als grober Rahmen, um einen Überblick über aventurische Verhältnisse zu geben. Indiesem Sinne sollten Sie sie verwenden.

Aus den Magier-Akademien

"Zauberwirkung, dreh' dich um!"

Neueste Erkenntnisse über REVERSALIS REVIDUM

Wir können uns glücklich schätzen, Ihnen hier die neuesten Forschungsergebnisse des Astralen Institutes *Academia der Hohen Magie* zu Punin vorstellen zu können, die den Lesern anerkannter Standardwerke wie der **Magie des Schwarzen Auges** bisher vorenthalten blieben.

Der Artikel wurde uns von Meister *Hesindian dai Palingor* in unsere Lokalredaktion in Belhanka übersandt und von Hochgeboren Dexter Nemrod peinlich genau auf eventuelle Majestätsbeleidigungen oder Anstiftung zur Schwarz-Zauberei überprüft.

Das Kernstück jener Aufzeichnungen bildet ein Arbeitspapier Seiner Spektabilität *Thalion von Rommily's*, welches auf uns unbekanntem Wege in die Hände des Herrn dai Palingor gelangte.

Vielerlei Unsinn wurde schon über die Wirkung der Formel REVERSALIS REVIDUM verbreitet, so unter anderem, daß man mit diesem Spruch und einem NIELARAP ÜLARAP steinerne Statuen beleben oder mit einem TROPELET SELASREVSNAART zwischen den Sphären verlorene Reisende zurückbringen könne.

Es scheint nun an der Zeit, eine Klarstellung zu verbreiten, die auf den neuesten Ergebnissen der Puniner akademischen Forschungen beruht.

Wie uns allen bekannt ist, muß im Anschluß an die REVERSALIS-Formel der umzukehrende Spruch **rückwärts** ausgesprochen werden. Der Zauber kostet 10 ASP und erfordert etwa 10 Sekunden Konzentrationszeit.

Was nur wenige Gelehrte wissen, ist die Tatsache, daß der Spruch sich so lange im Kopf festsetzt, bis die folgende Formel ausgesprochen wird. Handelt es sich um eine rückwärts zelebrierte Zauberei, so kommt die Wirkung des REVERSALIS zum Tragen, bei einem gewöhnlichen Spruch jedoch tritt kein Effekt auf. Leider sind die für den REVERSALIS eingesetzten ASP dennoch verloren!

Es sei noch einmal angemerkt, daß die Kosten für den umgekehrten Spruch genau so hoch sind wie für den in normaler Richtung ausgeführten. Das gleiche gilt für die Reichweite und die Spruch-

und Wirkungsdauer des Zaubers, nicht jedoch für die Zauberprobe, die um zwei Punkte erschwert ist.

Wenden wir uns nun den einzelnen Sprüchen zu. Zuerst seien hier jene Formeln angeführt, welche auch nach allerneuester Erkenntnis irreversibel und nicht durch die REVERSALIS-Formel zu beeinflussen sind:



Sämtliche Zauber der Gebiete "**Antimagie**" und "**Verständigung**", sowie die Formeln **Herr über das Tierreich**, **Schabernack**, **Weißer Mahn** und **Goldener Huf**, **Durch Marmorstein und Eisenwand**, **Klickeradomms**, **Motoricus Motilitich**, **Nackedei**, **Über Eis und Über Schnee**, **Analüs Arcanstruktur**, **Eigenschaften seid gelesen**, **Exposami Creatur**, **Odem Arcanum**, **Armaturtz**, **Druidenrache**, **Objectum Fix**, **Reversalis Revidum**, **Solidirid Farbenspiel**, **Zagibu-Ubigaz**.

Folgende umgekehrte Sprüche heben ihr richtig herum gesprochenes Gegenstück auf, besitzen allein jedoch keine besondere Wirkung: Alle Sprüche des Spezialgebiets "**Illusion**", **NIDALABNAB**, **Halluzination**, **Schabernack**, **Hexenholz**, **Radau**, **Adler**, **Wolf und Hammerhai**, **NIELARAP ÜLARAP**, **RATINAV ILIBISIV**, **ROBITSIVALC SUBIDUALC**.

Hier nun die Ergebnisse, auf die Adepten, Scholaren und Spektabilitäten schon so lange gewartet haben. Die Umkehrung der uns allseits bekannten Sprüche - und ihre Wirkung:

Band und Fessel - Es entsteht ein Bannkreis um den Zaubernden, in den man nur eindringen kann, wenn eine Magieresistenz-Probe gelingt.

Böser Blick - Genau umgekehrte Wirkung. Furcht wird zu Mut (MU verdoppelt), und das Opfer greift den Zaubernden an - eine zweifelsohne unerwünschte Wirkung. Haß wird zu einem friedli-

chen Gefühl (das Opfer würde am liebsten alle Welt umarmen - ja, auch das scheußliche Moddermonster).

Eigne Ängste - Alle Sinne des Verzauberten werden außerordentlich geschärft (Talent Sinnesschärfe steigt um 2W6 Punkte)

Erinnerung verlasse Dich - Das Opfer ist zu phänomenalen Gedächtnisleistungen in der Lage.

Große Gier - verwandelt sich in großen Ekel

Große Verwirrung - Der Verzauberte kann sich besser orientieren (Talent Orientierung + eingesetzte Astralenergie)

Haselbusch und Ginsterkraut - führt zum Verdorren von Pflanzen, sollte man tunlichst nicht in der Nähe von Elfen und Waldschraten ausführen.

Horriphobus - Die Formel SL'BOH-PIRROH kann als Bezir/ungs/auber verwendet werden: das Opfer verliebt

sich auf der Stelle in den Zauberer, jedoch nur für 15 Minuten.

Lachkrampf - Ein umgekehrter Lachkrampf ist das sogenannte Firungsgesicht, der Schrecken auf jeder fröhlichen Feier. Auch sehr gut geeignet, um Posenreißer zur Raison zu bringen.

Magischer Raub - Der Anwender dieses Spruches verströmt seine Astralenergie an die nächstbeste zauberkundige Person, die ihn berührt. Sehr machtvoll und zum Auffrischen der Zauberkraft von Freunden beliebt.

Respondami Veritar - Durch die Formel RATIREV IMADSNOPSER wird das Opfer zu **einer** Lüge gezwungen, was sehr üble Folgen im Beisein von Praiosgeweihten nach sich ziehen kann.

Sanftmut - Das Tier, auf das TUMTF-NAS wirkt, verwandelt sich in eine rasende Bestie - und greift die Hexe sofort an.

Schwarzer Schrecken - Der Verzauberte wird von allen größeren schwarzen Flächen in einen Bann gezogen, außerdem neigt er zu Schlafwandelei.

Somnigravis - Der SIVARGINMOS-Spruch bewirkt eine kurzfristige Schlaflosigkeit, sehr gut zum Wecken bezechter Kollegen oder fürs Wacheschieben geeignet.

Zwingtanz - Das Opfer ist apathisch, verkriecht sich in die nächste Ecke und beginnt, über die Götter und die Welt nachzudenken.

Furor, Blut und Sulphurdampf; Geister Beschwören; Heptagon und Krötenei; Komm, Kobold, Komm; Krähenruf; Meister Minderer Geister - verbannt die gerufenen Geister, Dämonen o. ä. wieder in ihre angestammten Sphären. Aus diesem Grunde sollte der REVERSALIS-Spruch auch jedem Beschwörer in Fleisch und Blut übergegangen sein!

Skelettarius Kryptaduft - TFUDAT-PYRK SUIRATTELEKS verwandelt Untote in normale Leichen, welch ein Segen!

Axxeleratus - die gefürchtete Formel SUTARELEXXA bewirkt eine deutlich

verlangsamte Bewegung des Opfers. Dies wirkt sich natürlich auch im Kampf aus: AT/PA -2.

Foramen - RONIMAROF NEMAROF versperrt Schlösser und ähnliche Mechanismen. Die Schlösser können jedoch normal (also mit einem Schlüssel) wieder geöffnet werden.

Spurlos, Trittlos... Der mit dem umgekehrten Spruch Verzauberte hinterläßt auf seinem Weg eine Spur der Verwüstung, gegen die die Fährte einer Mammutherde geradezu unauffällig erscheint...

Transversalis: ???

Verschwindibus - Der reversierte (oder heißt es *reversalierte* ?) Spruch hebt entweder einen Verschwindibus auf (wenn sich innerhalb der 15 m etwas Verschwundenes befindet) oder ruft einen Gegenstand aus dem Nichts herbei (Heller, Korken, Gänsekiel, Haustürschlüssel, wichtige Notiz), eben eines jener Dinge, die irgendwann einmal irgend jemandem unwiderbringlich verloren schienen.

Ängste Lindern - Das Opfer wird von Selbstzweifeln geplagt, alle schlechten Eigenschaftswerte verdoppeln sich für 3 SR.

Balsamsalabunde - Ein häßlich langsamer Meuchelzauber, dieser EDNUBALASMASLAB: 1 Schadenspunkt pro eingesetztem ASP.

Hexenspeichel - Die Umkehrung wird auch "Hexengalle" genannt und wirkt besonders gut bei vorheriger Giftverabreichung; noch schneller tödlich als ein umgedrehter Balsamsalabunde

Käarum Purum - MURUP MURALK bewirkt eine schnelle, schwer zu diagnostizierende Vergiftung des Opfers mit einem Gift, dessen Stufe den eingesetzten ASP entspricht - und es gibt nur ein bekanntes Gift der 20. Stufe...

Ruhe Körper, Ruhe Geist - ruft für 7 Stunden hektische Aktivitäten, einen wahren Veitstanz, hervor, in dessen Verlauf das Opfer 10 LP und 5 ASP verliert.

Tiere Besprechen - Dieser Zauber wird

natürlich zu "Tiere Quälen", aber welches Tier läßt das schon lange mit sich machen?

Adleraug und Luchsenohr - Die Sinne des Opfers werden abgestumpft; es verliert 7 Punkte seines Talents *Sinneschärfe* und erleidet außerdem einen Fernkampf-Malus von 7 Punkten.

In Dein Trachten, Fühlen, Denken - Der Magier selbst gibt seine Gedanken preis - und jeder kann "mithören". Auch gut zum Übermitteln von Botschaften und Anweisungen geeignet, wenn Stille erforderlich ist.

Penetrizzel - Mit Hilfe des LEZZIRTE-NEP kann der Magier einen kleinen Teil des eigenen Körpers durchsichtig machen - z.B. als freundliche Geste im Theater geeignet, auch die hinter dem Magier Sitzenden haben einen guten Blick auf die Bühne...

Sensibar - Die Gefühle des Zaubernenden werden offenbar. Sehr nett in amourösen Abenteuern, wenn sich ein Adept nicht traut, seiner Liebsten offen seine Liebe zu gestehen.

Blitz Dich Find - Können Sie sich den Nutzen eines 'Dunkelblitzes' vorstellen - wir jedenfalls nicht...

Ecliptifactus - Die Formel SUTCAF1T-PILCE läßt einen beliebigen Schatten verschwinden (am Besten natürlich den Amok laufenden Schatten eines verstorbenen Magiers).

Eisenrost und Grüner Span - Mit dieser Formel kann der Bruchfaktor morscher Waffen wieder auf den Grundwert gesenkt werden.

Fulminictus Donnerkeil - LIEKREN-NOD SUTCINIMLUF - ist ein mächtiger Femheilzauber; immerhin satte 3W+Stufe Lebenspunkte.

Höllenpein - Das fröhliche N1EPNEL-LÖH bewirkt ein Hochgefühl beim Verzauberten. Mit diesem Spruch kann eine Bewußtlosigkeit abgewendet werden. Da der Verzauberte W20 imaginäre LP erhält, kann es allerdings geschehen, daß er noch kämpft, während er eigentlich schon tot ist.

Ignifaxius Flammenstrahl - Die For-

mel LHARTSNEMMALF SUIXAFIN-GI erzeugt einen eisigen Hauch, der dem Opfer ebenfalls Schaden zufügt. Auch geeignet, um kleinere Feuer zu löschen. Für je 10 angerichtete TP steigt der Bruchfaktor einer gegnerischen Waffe für 2 SR um 1 Punkt.

Plumbumbarum und Narretei - Der MURABMUBMULP ist ein beliebtes, aber teure Aufputzmittel - immerhin erhöht er den Attackewert des "Opfers" um 3 Punkte.

Saft-Kraft-MonsterMacht - Die Formel TCHAMRETSNOM-TFARKT-FAS erfordert wahrhaftig die ganze Zungenfertigkeit des Zaubernenden; dafür vermag sie aber Berserker zu besänftigen oder eine Steigerung des Paraderwertes (auf Kosten von AT und TP) zu bewirken.

Scharfes Auge, Sichre Hand - Die Person oder der Gegenstand, der berührt wird, ist für die Dauer von 15 Sekunden um 3 Punkte schwieriger zu treffen.

Arcano Psychostabilis - SILIBATSO-CHYSP ONACRA bewirkt den kurzfristigen Verlust von 2 Punkten der Magieresistenz

Erleuchten, Ermutigen, Ertüchtigen, Schmücken, Stärken - Die Umkehrung dieser Formeln bewirkt ihr genaues Gegenteil, nämlich die Verminderung der entsprechenden Eigenschaften um 2 Punkte.

Feuerbann - Das Opfer wird besonders feuerempfindlich und erleidet durch Flammen und Hitze doppelten Schaden.

Fluch der Pestilenz - Eine teure, aber wirkungsvolle Umkehrung des verfluchten Fluchs: die Heilung von Krankheiten.

In See und Fluß... - Das Opfer kann an Land nicht mehr atmen und muß schleunigst ein Gewässer aufsuchen. Eine andere mögliche Wirkung, das Ersticken von Fischen, ist bisher noch nicht genauer untersucht.

Langer Lulatsch und Kleiner Dotz - Es treten die genau umgekehrten Wirkungen auf.

Salander Mutanderer - Sollte es möglich sein, daß mit dieser Formel aus einer

Kröte oder einem Pilz ein mächtiger Krieger geschaffen werden kann? Bedauerlicherweise haben Pilze eine so verflucht hohe Magieresistenz. Weitere Forschungen vonnöten! Keinesfalls vorher ausprobieren! (Siehe auch *CodAlb.III.21*)

Schwarz und Rot - Scheint eine langsame Genesung und den Wiederaufbau von Eigenschaftswerten zu fördern - ist aber dafür zu astralintensiv.

Abvenenum - Bewirkt das Verfaulen und Verschimmeln von Nahrung, läppt also eher in unappetitliche magische Bereiche...

Aeolitus - Mit SUARBEGDNTW SUTILOEA kann ein Windsog erzeugt werden. Leider zu schwach, um etwas Vernünftiges damit ansaugen zu können.

Arcanovi - GNIDREBUAZ IVONACRA hat dieselbe Wirkung wie ein DESTRUCTIBO, kann wohl aber auch gegen Personen, die astrale Kraft entfließen lassen oder überhaupt gegen dingliche Zaubern angewandt werden.

Brenne, Toter Stoff - führt zum Erlöschen von Flammen -sehr nützlich.

Dunkelheit und Fiim Flam Funkel - lassen sich auch in ihren Umkehrungen als Gegensatzpaar auffassen; wahrscheinlich ein Hinweis auf die elementaren Prinzipien, die hier beschworen werden.

Hartes Schmelze und Weiches Erstarre - Diese beiden Zaubern scheinen sich ähnlichen Prinzipien unterzuordnen wie die eben genannten.

Metamorpho Gletscherkalt - Hiermit läßt sich Eis schmelzen; das kann zwar sehr langwierig, aber unter Umständen doch nutzbringend sein.

Nihilatio Gravitas - Alle Personen im Wirkungsbereich von SATIVARG 01-TALIHIN sind doppelt so schwer wie vorher. Ob hier eine zusätzliche Kraft wirkt?

Silentium Silentille - Die Reversion führt dazu, daß auch die geringsten, sonst kaum wahrnehmbaren Geräusche deutlich hörbar gemacht werden - teilweise unerträglich laut.

Sturmgebrüll, Besänftige Dich - Erzeugt im Wirkungsbereich um den Zaubernenden herum einen tobenden Orkan. Leider läßt sich die Windstärke nicht regeln oder beeinflussen.

Wehe Walle Nebula - Wird dieser Spruch umgekehrt angewandt, so lassen sich damit natürliche und magische Nebelfelder auflösen.

So weit unsere Betrachtung dieses zu großen Teilen unerforschten Gebietes der arkanen Künste. Die Betonung liegt auf *unerforscht*; Selbstverständlich müssen sowohl der Verfasser des Artikels als auch die gesamte Wissenschaftsredaktion des Botens jede Verantwortung für unglückliche Ausgänge bei der praktischen Umsetzung der beschriebenen Formeln und Techniken weit von sich weisen.

Thomas Römer

••••• Bekanntmachung: •••••

Auf vielfachen Wunsch wird es im Rahmen der diesjährigen **Essener Spiel-tage** (19.-22. Travia) wieder ein großes **DSA-Turnier** geben. Start: am Donnerstag; Präsentation der Sieger und große Preisverleihung am Sonntag. Nähere Informationen am Stand der Firma **Schmidt Spiele** in Essen.

Magische DSA-Telefone:

Wieder einmal unser Hinweis auf die telefonische Betreuung aller Aventurien (Wie so ein übersinnlicher Kontakt zwischen z.B. Kuslik und Eching zustandekommt, ist uns bis heute ein Rätsel geblieben):

Unter der Nummer **08165/703260** erreichen Sie Dienstags bis Donnerstags von 13.00 bis 15.00 den DSA-Fachmann im Hause Schmidt-Spiele. Hier können Sie Fragen nach Neuerscheinungen und Regelauslegungen stellen oder evtl. auftretende Abonnement-Probleme mit dem Aventurischen Boten besprechen.

Unter der Nummer **0211/298138** erreichen Sie direkt die Redaktion des **Schwarzen Auges** und des **Av. Boten**. Normalerweise ist der Apparat mit einem der führenden DSA-Autoren besetzt. Hier können Sie vor allem überschwengliches Lob anbringen oder - wenn es denn sein muß - auch Ihre kritischen Anmerkungen. Der Apparat ist an jedem Mittwoch von 14.00-16.00 Uhr erreichbar.

Regelecke - Erläuterungen und Ergänzungen

"Patzer" bei Eigenschafts-, Talent- und Zauberproben

Am DSA-Telefon fragen Spieler immer wieder, ob es eine Regel gibt, die bei Talent- und Zauberproben festlegt, wann eine solche Probe in jedem Fall mißlungen ist. Darum wollen wir hier rasch einmal eine Auflistung aller Möglichkeiten bieten, wie man im DSA-Spiel irgend etwas spektakulär vermessen kann:

1. Attacke/Parade: Eine Attacke oder Parade ist kläglich mißlungen, wenn beim Würfeln eine 20 fällt (und der Held diesen Schnitzer nicht ausbügeln kann - durch eine gelungene AT+9, bzw. PA+7).

2. Eigenschaftsprobe: Ganz gleich wie hoch der Eigenschaftswert eines Helden auch sein mag: Eine solche Probe (auf MU, GE o.a.) ist immer dann verpatzt, wenn beim Würfeln eine 19 oder 20 fällt, bedeutsam ist die reine Würfelzahl-Zuschlägeoder Abzüge spielen keine Rolle.

3. Talent- oder Zauberprobe: Die Regel aus Punkt 2 kann hier nicht angewendet werden, weil bei 3 aufeinanderfolgenden Proben die Wahrscheinlichkeit für ein Scheitern zu groß wäre. Also gilt: *Wenn beizweien der Eigenschaftsproben einer Talent- oder Zauberprobe eine 20 fällt, ist die Probe mißlungen, ganz gleich wie hoch der Talentwert oder die Zauberfertigkeit des Helden auch sein mag.* Über die genauen Auswirkungen eines solchen Scheiterns entscheidet der Meister.

Dabei ist zu bedenken, daß 2 Zwanziger in einer Probe schon eine üble Sache sind - offenbar ein heimtückischer Streich des Schicksals. Eine auf diese Weise gescheiterte Reitprobe hat z.B. unweigerlich den Sturz von Roß und Reiter zur Folge; bei einer Alchimie-Probe hat der Held womöglich eine vollkommen andere Mixtur zusammen gebraut als er wollte (aber das weiß er nicht!) oder gar ein übles Gift als Kraftelixier identifiziert.

Bei einer Zauberprobe wurde der Magier (Elf, Hexe...) durch seinen eigenen Spruch so wirr und unsicher, daß er mehrere Stunden lang nicht mehr in der Lage ist, irgendeine Formel anzuwenden.

Sollte der Fall eintreten, daß bei einer Probe drei Zwanziger auftreten (die Chance hierfür liegt bei 1:8000), dann scheitert die Probe *wirklich* spektakulär, was besonders bei Zauberproben das totale Desaster nach sich ziehen kann: Ein IGNIFAXIUS oder ein SALANDER, der nach hinten losgeht, ist wirklich nicht jedermanns Sache.

Gescheiterte Zauberproben - ganz allgemein:

Obwohl die Regel in der neuen DSA-Magie eigentlich recht klar formuliert ist, scheint sie sich in Zauberkundigen-Kreisen nicht recht herumsprechen zu wollen. Wir wollen hier gar nicht untersuchen, wieso mancher Magier plötzlich von einer gezielten Lese- und Lernschwäche befallen scheint, sondern die Regel einfach noch einmal in Fettdruck wiederholen (auf daß so mancher geplagte Meister sie seinem Spieler-Magier unter die Nase halten kann):

Ein mißlungener Zauber kostet den Magier die Hälfte der für den Zauber erforderlichen Astralenergie!

Wir schlagen vor, die Spielzeit anzuhalten, sobald unser magisch begabter Freund zu einem Zauber ansetzt. Dann wird der Aufwand an Astralenergie berechnet, den er für einen gelungenen Zauber benötigen würde. Gelingt anschließend die Zauberprobe - wunderbar! Nun müssen nur noch die verbrauchten ASP von der Astralenergie des Magiers abgezogen werden und das Spiel kann weitergehen.

Mißlingt die Probe - auch gut! Dann freuen sich die Meisterpersonen, und die haben sowieso meistens wenig zu lachen. In diesem Fall wird nun die Hälfte der oben ermittelten ASP von der AE abgezogen und locker weitergespielt.

Ein Faktor, der in diesem Zusammenhang ebenfalls berücksichtigt werden muß, ist der Verlust an Selbstvertrauen, den der Zauberkundige durch das Verpatzen eines Zaubers notgedrungen erleidet. Wenn er sofort nach gescheiterter Zauberprobe den gleichen Zauber wiederholen will, so ist seine Probe

mit einem Zuschlag von +5 zu belegen, selbstverständlich zusätzlich zu eventuellen anderen, sowieso mit diesem Zauber verbundenen Zuschlägen.

Scheitert auch der zweite Zauberversuch, so ist es um die Zuversicht des Magiers endgültig geschehen, nun müssen 24 Stunden (minus Stufe des Magiers) vergehen, bis er sich ein weiteres Mal an diesem speziellen Zauber versuchen kann.

Steigerung der guten Eigenschaften:

Wie den meisten Spielern bekannt sein dürfte, ist es erstaunlich schwierig, sich in einem Gebiet zu verbessern, das man schon recht gut oder gar meisterlich beherrscht. Ein Einstieg ist oft leicht gefunden, mühsam und langwierig ist das Streben nach Perfektion. Bei den Regeln für das Steigern der Talentwerte haben wir dieser Tatsache Rechnung getragen. Wie Sie bemerkt haben, wird es desto schwieriger, einen Talentwert zu erhöhen, je besser man das Talent ausfüllt.

Wir schlagen nun vor, ein ähnliches Verfahren auf das Steigern der Werte in den guten Eigenschaften anzuwenden:

Um beim Stufenwechsel eine gute Eigenschaft anzuheben, muß dem Spieler mit dem W20 ein Wurf gelingen, der größer oder gleich seinem bisherigen Eigenschaftswert ist. Dazu hat er drei Versuche zur Verfügung.

Dabei sind zwei Anmerkungen nötig: Erstens, der Spieler muß vor den Würfeln ansagen, welche Eigenschaft er erhöhen will und kann sich nicht zwischendrin umentscheiden; zweitens kann er nur eine Eigenschaft pro Stufe anheben.

Hier stellt sich natürlich eine berechtigte Frage: Warum sollte ein Spieler nach der neuen Regel vorgehen und sich so selbst das Leben schwerer machen?

Antwort: Weil er dabei ein Stück Echtheit und Spannung für das Spiel gewinnt. Ein Spieler, der diese Antwort nicht versteht, sollte sowieso auf die neue Regel verzichten.

Einem Spieler dagegen, der die neue

Regel verwenden will, bietet sich eine überraschende Belohnung: Mit dieser Methode lassen sich nämlich Eigenschaftswerte von 21 erreichen! Interessant, nicht wahr?
Für einen Held, der seine Eigenschaften auch weiterhin ohne Probe anheben will, bleibt die 20 natürlich das Äußerste, das er erreichen kann.

Rüstungen:

Ein weiteres Problem, das sich immer wieder stellt, ist die Regelung des Rüstungsschutzes. Was geschieht zum Beispiel, wenn ein Held seinen Helm verliert - sinkt dann auch der RS um 1 oder 2 Punkte? Oder umgekehrt: Wenn ein Held, der eine Lederrüstung trägt, ein Paar eiserner Beinschienen findet, darf er dann seinen

RS heraufsetzen?

Hierzu ist zu sagen: Der Rüstungsschutz in DSA ist eine recht *abstrakte* Angelegenheit. Vielleicht sollte man nicht unbedingt sagen, ein Held, der sich für 8 Dukaten eine Lederrüstung kauft, verfügt über RS3, sondern eher umgekehrt, für 8 Dukaten kannst du dir 3 RS-Punkte kaufen. Wie diese Rüstung aussieht, kannst du nach Geschmack entscheiden. Eine solche Rüstung muß gar nicht einmal aus Leder bestehen, sondern kann sich aus unterschiedlichen Teilen zusammensetzen, die eben zusammen 3 Rüstungsschutzpunkte ergeben.

Wenn eine solche Rüstung dann Schaden nimmt, muß eben von Fall zu Fall entschieden werden, ob die-

ser Schaden im Verlust des Helmes besteht oder in einem Riß im Brustpanzer usw.

Falls Sie das Spiel einfach halten wollen, sollten Sie nach der oben beschriebenen Methode verfahren. Wenn Sie aber nach einem System suchen, das genau berücksichtigt, wie jeder einzelne Körperteil des Kämpfers geschützt wird und in welchem Zustand sich der spezielle Rüstungsschutz einer Körperzone gerade befindet, dann sollten Sie nach den DSA-Professional Regeln spielen, die sich ja problemlos nach Aventurien übertragen lassen.

Trotz dieser Vorrede liefern wir Ihnen hier die komplette Rüstungstabelle, die in der neuen Basis-Box leider vergessen wurde.

Rüstungen

Typ	Rüstungsschutz	Geschicklichkeitsmalus*	Gewicht	Preis
Lendenschurz	0	0	2	2 H.
Normale Straßenkleidung	1	0	80	20 S.
Wattierter Waffenrock	2	1	120	4 D.
Lederrüstung	3	2	180	8 D.
Kettenhemd	4	3	320	20 D.
Schuppenpanzer	5	4	480	100 D.
Ringelpanzer	5	3	400	160 D.
Ritterrüstung**	6	5	900	400 D.
Schild	1	2	140	25 S.
Großschild	2	3	200	45 S.

Anm: *Beim Spiel nach vereinfachten Basis-Regeln sollten Proben auf Geschicklichkeit mit dem in der Spalte Gesch.-Malus angegebenen Zuschlägen belegt werden.

" Wird nur von Krieger getragen und ist nur als Rüstung eines Berittenen sinnvoll.

Kleine und größere Pannen:

Irgend jemand liegt immer auf der Lauer, um nachts heimlich häßliche Fehler in DSA-Regelbücher und Abenteuer zu schmuggeln. Wir tippen auf einen dreiehörnten Dämon, denn die einzige andere Erklärung wäre, daß die Autoren und Setzer diese Fehler selbst produzieren, aber diese Möglichkeit kann ja wohl ausgeschlossen werden... Wie dem auch sei, hier sind die Korrekturen:

DSA-Magie (Inhaltsverzeichnis):

Nicht *Magierexistenz*, sondern selbstverständlich **Magieresistenz**.

DSA-Elf mal Elf Formeln, S. 12 (DE-

STRUCTIBO ARCANITAS): Nicht *Druidenfuß*, sondern **Drudenfuß**.

DSA-Elf mal Elf Formeln, S.36: Nicht *Monsternacht*, sondern **Monsternacht**.

DSA-Die Götter, S. 29:

Die kompletten Kurzangaben zu *Phexens Gabe des Verstehens* sind falsch. Die richtigen Daten sind:

Reichweite: Hörweite

Dauer: 1 Spielrunde

Mirakelprobe: Phex-Geweihte+0, andere +2

Kosten: Phex-Geweihte 1W6, allen anderen 2W6

DSA-Die Helden, S.82:

Geschwindigkeitstabelle 2 "Dauerlauf". Bei RK 3 nicht 23 m/s, sondern 2 m/s

DSA-Die Helden, S. 8

Der Austausch von Eigenschaftspunkten

Das Anwendungsbeispiel ist falsch. Es gilt: Wann immer eine gute Eigenschaft um 1 Punkt herauf- oder herabgesetzt wird, muß gleichzeitig eine schlechte Eigenschaft um 2 Punkte herauf- oder herabgesetzt werden (oder zwei schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt).

Aus der Redaktion

Welche Weisheit sprach doch aus den Worten unseres allseits verehrten Großinquisitors Baron Dexter Nemrod, als er kürzlich beklagte, daß die Verrohung der Sitten in aventurischen Landen immer mehr um sich greife und daß das allein der kaiserlichen Justiz und ihren treuen Dienern vorbehaltene Rechtsmittel der physischen Bestrafung von vielen fragwürdigen Nutznießern unserer segensreichen Monarchie als ein schneller und sicherer Weg zur Beilegung diverser Meinungsverschiedenheiten angesehen werde.

Nur allzu wahr dünkt uns diese Rede, mußte doch jetzt ein angesehener Mitarbeiter unserer Zeitung die Berechtigung dieser Worte am eigenen Leibe erfahren. Die Feder sträubt sich bei dem Versuch, den Inhalt des Drohbriefes,

den er von einem subversiven Element auf der sonnigen Insel Maraskan erhielt, auf's Pergament zu bringen.

In schlechtestem Aventurisch auf billiges Papier hingekleckst, enthält dieses wirre Schreiben, das anscheinend unter dem Einfluß von Unmengen Selbstgebrannten Fusels verfaßt wurde, wüste Beschimpfungen gegen jeden aufrechten Bürger des Mittelreiches und eine - man faßt es kaum - Morddrohung (!) gegen den guten Geist unserer Redaktion, jenen Kollegen, der in Erfüllung seiner journalistischen Pflicht gegenüber den geschätzten Lesern unseres Blattes über den -Praios sei gepriesen- am Ende doch noch glücklich ausgegangenen Jagdunfall Seiner Durchlaucht, Fürst Herdin von Maraskan, berichtete und sich auch der zahlreichen Schreiben

annahm, in denen verschiedene maraskanische Terrororganisationen dieses bedauerliche Ereignis selbstsüchtig als politisch begründetes Attentat darstellten, in der vergeblichen Hoffnung, so ihren Bekanntheitsgrad vergrößern zu können.

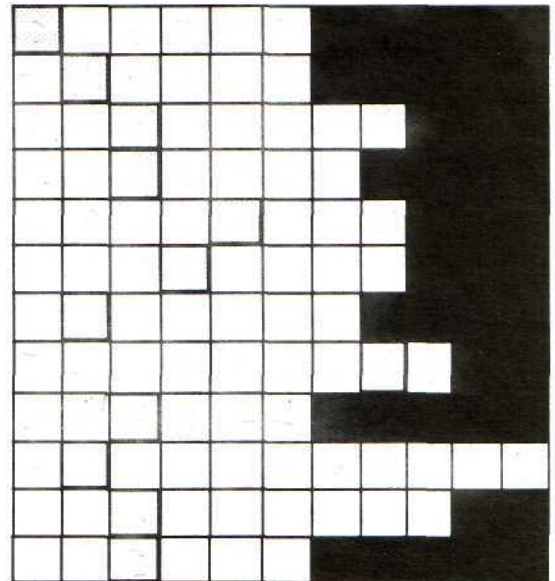
Diese Meldungen des Boten würden dem Faß den Boden in's Gesicht schlagen, heißt es in dem Drohbrief; der zuständige Berichterstatte wird als dumm bezeichnet, schlimmer noch, Fürst Herdin wird als 'Made im Fleisch des maraskanischen Volkes' tituliert, und, was das Maß der verbrecherischen Äußerungen überlaufen läßt, unser guter, gerechter, allzeit auf das Wohl seiner lieben Untertanen achtender Kaiser Hal I. wird - kaum wagt die Tinte das Papier zu be-

(Forts. nächste Seite)

Das Große Aventurische Boten - Rätsel

Die Ferienzeit ist zu Ende, und dennoch hat so mancher arme Hund von einem Streuner sich wieder keinen Urlaub leisten können. Das muß doch nicht sein! Darum hat die Redaktion des Aventurischen Boten sich nicht lumpen lassen und einen kolossalen Preis spendiert. Also los, den Federkiel zur Hand, das Rätsel gelöst und dann ab in den sonnigen Süden...

- 1.) Vorname des beliebtesten Beamten im Mittelreich
- 2.) Fürst Bennain hat dort ein Häuschen
- 3.) Manche rechnen immer noch nach ihrem Fall
- 4.) Kleine, häßliche Möchtegern-Orks (Nein, nicht: Zwerge, klar?)
- 5.) Bekannteste Amazone Aventuriens
- 6.) Große Insel mit sehr vielen Widerstandsorganisationen
- 7.) Magisch begabte, aber wehleidige Heldentypen
- 8.) Schrecken aller Kneipen zwischen Enqui und Brabak
- 9.) Zweitgrößte Stadt Aventuriens
- 10.) Liegt jenseits des Meeres der Sieben Winde
- 11.) Harte Geschäftsfrau mit sehr wenig Familie (Nachname)
- 12.) Teuerstes Schiff in Havena



Die Buchstaben in den grau unterlegten Kästchen ergeben - von oben nach unten gelesen - das Lösungswort: Nein, nicht etwa unser Lieblingsspiel, sondern ein Phänomen, das gelegentlich nach zu intensiver Regeldebatte bei den Spielern zu beobachten ist.

Damit sich das Raten auch lohnt, hat die Redaktion natürlich für das Preisausschreiben einen Preis ausgeschrieben:

1. Preis: Eine Reise nach Al'Anfa!
Was sagt ihr nun?

Alle Einsendungen (aber nur die richtigen natürlich) an:
Norbert Venzke
Krokusweg 8

4000 Düsseldorf 1

Kennwort: "Einmal Al'Anfa - einfache Fahrt..."

netzen- als Ausbeuter bezeichnet.

Als erschienen ihm diese Schmähungen noch nicht genug für das Anrecht auf die härtesten von unserer Obrigkeit zu erteilenden Strafen, bezeichnet sich dieser hochverräterische Pergamentbeschmierer, der sich hinter dem sicherlich falschen Namen Raju Klarauge versteckt, auch noch in selbstgefälliger Weise als Basiliskentöter und gibt damit einen Verstoß gegen das Gareth Artenschutz Gesetz zu.

Als rechtschaffene, kaisertreue Bürger

vertrauen wir darauf, daß diesem mordlüsternen Gesellen bald der Federkiel aus den blutbesudelten Händen entwunden wird, zu seinem Wunsch, daß seine beiden Beile bald den Rücken unseres armen Mitarbeiters zieren werden, können wir nur hoffen, daß jeder brave Bürger diesen Versuch, die Freiheit des Wortes derart drastisch zu beschneiden, durch eine einwandfreie moralische Haltung und die unbedingte Unterstützung jedes bedrohten Berichterstatters, sei er nun in den Diensten des *Aventuri-*

schen Boten, des *Kusliker Hesindespiegels* oder der *Havena Fanfare*, schon im Keim erstickt.

Dies ist ein Angriff auf die Meinungsfreiheit aller kaisertreuen Bürger !! Unserem leidgeprüften Kollegen aber rufen wir zu: "Nur Mut! Sei tapfer und bewahre Dir Deine spitze und kritische Feder! Die gesamte Redaktion steht wie ein Mann hinter Dir und bildet einen schützenden Wall um Dich!"

N. Venzke / S. Waschek

Aus den Provinzen

Thorwal:

Wie uns aus zuverlässiger Quelle hinterbracht wurde, haben Seine Exzellenz Thimorn von Eslamsroden, der Botschafter der Neuen Reiche, und Hetfrau Garheit von Thorwal einen Vertrag bezüglich der Unverletzlichkeit der sog. "Königreiche" Andergast und Nostria geschlossen. Der Vertrag, in dem von "Pufferstaaten" und "natürlichen Interessengebieten" die Rede ist, begrenzt das thorwalische Gebiet auf die Regionen nördlich des Ingval und westlich des Roval und beläßt die Grenzen des Neuen Reiches unverändert. Außerdem verpflichten sich beide Staaten, den verfeindeten Königreichen ab sofort keine Waffen oder Söldner mehr zu überlassen.

König Kasimir ließ sich während der Schiffstaupe des neuen Katapultfloßes "Rache für Joborn" zu der Äußerung herab: "Na ja, ist ja ganz nett, daß die Thorwaler jetzt unsere Dörfer in Ruhe lassen wollen, aber fragen hätten sie uns wenigstens können."

Wendolyn von Andergast hingegen schäumte: "Was für Verträge die machen, kann mir in Allerdämonsamen egal sein! Wenn irgendeiner der Lumpenhunde einen Fuß über unsere Grenzen setzt, werden wir ihm die gleiche Lektion erteilen, die die nostrischen Feiglinge soeben lernen mußten!"

Sprachs und verschwand mit seinem Beraterstab, um eine Parade der neu ausgehobenen *Königlich Andergastischen Elitelandwehr* abzunehmen.

Mendena

In Mendena, der lieblichen Stadt am Randedes nördlichen Perlenmeeres, finden in diesem Jahr zum ersten

Male die "Gesamtaventurischen Gauklertage" statt, eine Zusammenkunft von Schwertschluckern, Feuerspeiern, Jongleuren, Seiltänzern und was sich sonst noch an fahrendem Volk in den Weiten Aventuriens herumtreibt und seinen Lebensunterhalt durch die Belustigung zahlender Zuschauer verdient, sofern überhaupt abgewartet wird, ob diese freiwillig ihr Scherflein zur Finanzierung der Aufführung beitragen.

In's Leben gerufen wurde diese merkwürdige Ansammlung von Gassenkünstlern (so bezeichnen sie sich oft selbst) von der neugegründeten Gauklergilde, einer Organisation, die sich zum Ziel gesetzt hat, der ihrer Meinung nach oftmals rauen und ungerechten Behandlung ihrer in einer Stadt oder einem Dorf gastierenden Zunftmitglieder durch die Obrigkeit entgegenzutreten.

Abgesehen davon, daß der für das Amt des Gildenmeisters vorgesehene Jongleur und Schnupftuchzauberer Gwynn derzeit wegen verschiedener Vergehen von etlichen Bütteln emsig gesucht wird und seit einiger Zeit nicht aufzufinden ist, stellt sich doch die Frage, ob mit einer solchen Großveranstaltung, bei der wohl die weitaus meisten Dukaten durch die Kunst des Taschendiebstahls umgesetzt werden, der Gauklerzunft zu mehr Ansehen im Lande verholten werden kann.

Wir warnen jedenfalls alle unsere Leser, sich durch grellbunte Plakate und prahlerisches Marktgeschrei beeindrucken zu lassen und für den Fall, daß sie sich tatsächlich in diesen sinnverwirrenden Trubel wagen wol-

len, ihre Silbertaler nicht vorschnell für ein kurzlebiges Vergnügen hinzugeben und ein stets waches Auge auf ihre Wertgegenstände zu haben.

Da es die unumgängliche Pflicht eines renommierten Nachrichtenblattes wie des unseren ist, stets für seine Leser Aug' und Ohr in den rauen Wind der Ereignisse zu halten, werden wir selbstverständlich einen unserer sittenstrengsten und moralisch standfestesten Redakteure zu dieser Schaustellerzusammenkunft entsenden und in einer der nächsten Ausgaben des Boten davon berichten.

Gareth

Wie sehr Seiner Allergütigsten Majestät, Kaiser Hal I., das Wohl seiner geliebten Untertanen am Herzen liegt, beweist sich dieser Tage aufs Neue. Die Baronin Anaris von den Seen wurde zur Kanzleirätin für das Innere Reichswesen, Abteilung "Volkswohlergehen" ernannt. In einem Erlaß, der im ganzen Mittelreich verteilt wurde, wurde die Bedeutsamkeit dieses neuen Amtes hervorgehoben und die damit verbundenen Aufgaben der Rätin geschildert.

So wird es ihre fürderste Pflicht sein, die Leiden der Bevölkerung zu lindern und darauf zu achten, daß niemand durch Fahrlässigkeit oder gar Vorsatz neue Gefahrenquellen für die Volksgesundheit schafft.

Erste Amtshandlung der frischgebackenen Reichsbevollmächtigten war es, ein Gesetz vorzuschlagen, nach dem alle Wirte des Mittelreiches und sonstige Personen, die sich mit dem Ausschank oder der Herstellung stark berauschender Getränke beschäftigen, verpflichtet sind, beim Verkauf ihrer Ware auf die

Gefahren durch übermäßigen Genuß hinzuweisen.

Man hegt jedoch allgemein leichte Zweifel an der Durchführbarkeit dieser Verordnung - wer würde es schon wagen, einen Zwerg oder gar einen Thorwaler darauf hinzuweisen, daß Bier oder Branntwein schädlich für ihn sein könnten? Der trinkfreudige Gesell würde das höchstens als Anspielung auf die minderwertige Qualität der Ware auslegen und entsprechend grantig reagieren... Übrigens kam es in Gareth aufgrund des kaiserlichen Erlasses zu einem peinlichen, wenn auch nicht ganz des Humors entbehrenden Zwischenfall: Waldemar der Bär, Herzog von Weiden, schwertgewaltiger Recke und treuer Fechter für Kaiser, Volk und Recht, stürmte wutentbrannt die Stufen zur Kanzlei empor und schleuderte den diensthabenden Wachen zorn erfüllt folgende Worte entgegen: "Wo ist dieses Weib?!? Wer hat diesen Erlaß auf's Papier geschmiert? Was soll das heißen, ein Amt zu vergeben, um die *Weidener Bevölkerung zu mindern*..? Wer ist dafür verantwortlich, wer???"

Nur mit Mühe konnten die Palastwachen den aufgebrachten Herzog beruhigen und ihn dazu bewegen, so lange zu warten, bis Baronin Anaris herbeigeholt war, die ihm in sanftem Tone den tatsächlichen Wortlaut des bewußten Erlasses ("*...die Leiden der Bevölkerung zu lindern...*") zur Kenntnis brachte und damit erreichte, daß die zornesroten Wangen Waidemars den ebenso kräftigen Farbton der Schamröte annahmen. Nach vielen gestammelten Worten der Entschuldigung und dem Versprechen, sich alsbald unter Anleitung seiner Frau Yollina in der lange vernachlässigten Kunst des Lesens und Schreibens zu üben, trat der Bär eiligst den Heimweg an.

Hoffen wir, daß die Kanzleirätin alle zukünftig auftretenden Probleme auf diese zum Schmunzeln anregende Weise lösen kann. (N.V.)

Havena

Unter der segensreichen Regierung unseres geliebten Kaisers geht es nicht nur seinen Untertanen von Tag zu Tag besser, auch die Wissenschaft macht neue und ungeahnte Fortschritte.

Wer hätte noch vor 10 Jahren gedacht, daß jemals solch ein kolossales Wunderwerk aus Stein und Stahl, wie es die Prinzessin-Emer-Brücke darstellt, das

schöne Havena zieren würde? Und wieder erreichte uns nun die Kunde, daß in Albertaina etwas geschaffen wurde, das selbst höchste Stellen am kaiserlichen Hofe zu interessieren scheint: ein Schiff, mit dem man durch die Lüfte fahren kann!!

Unsere Recherchen ergaben, daß ein gewisser *Aurelius*, Mechanicus zu Havena und erbitterter Konkurrent des ebenfalls in H. ansässigen *Leonardo* mit einem gewagten Streich endgültig aus dem Schatten jenes Meisters aller Mechanici treten wollte. In einem Brief an seine Allergöttlichste Magnifizenz erläuterte Aurelius mit knappen Worten seine Konstruktion und bat darum, bei seinen weiteren Forschungsarbeiten unterstützt zu werden.

Aurelius scheint wohl den richtigen, der Bedeutung des Adressaten angemessenen Ton getroffen zu haben, denn sein Schreiben wurde bei Hofe gnädig aufgenommen und sogar dem Kaiser höchstselbst zur Prüfung vorgelegt. Da seine Allergnädigste Kaiserliche Majestät aber mehr den guten alten Traditionen verbunden ist und seine geliebten Untertanen nicht durch über ihre Köpfe hinwegsausende Ungetüme beunruhigen oder gar gefährden will, konnte er sich für diese Neuerung im Transportwesen nur wenig erwärmen. "Das muß doch nicht sein", soll Seine Majestät gesagt haben. "Kaum hat der gute Leonardo eingesehen, daß diese Spielerei mit sogenannten Fluggeräten nur die Bürger verwirrt und ansonsten eine Verschwendung kostbaren Lampenöls darstellt, schickt sich dieser Aurelius an, von neuem mit solchem Unfug zu beginnen."

Prinz Brin jedoch, mit der ungestümen Begeisterung der Jugend für alles bisher noch nicht Dagewesene, bestürmte seinen Vater inständigst solange, bis er von diesem die Erlaubnis erhielt, einer Vorführung des neuen mechanischen Apparates auf den Brachfeldern vor Havena beiwohnen zu dürfen.

Selbstverständlich befand sich in der Reisebegleitung seiner Königlichen Majestät auch ein Berichterstatter des Boten, das sind wir ja schließlich unseren geschätzten Lesern schuldig. Hören wir nun, was er uns zu erzählen hat: "Der kühle Morgenwind bringt die Zuschauer, die sich hier auf den Brachfeldern eingefunden haben, um bei diesem wohl einmaligen Schauspiel dabei zu sein, zum Frösteln. Trotzdem läßt sich

niemand davon abhalten, dieses Monstrum aus Papier und Holz, Leder und Eisen zu bestaunen, das da mitten auf einem Acker ruht, der normalerweise nur die viel geringere Last der reifen Kornähren zu tragen hat. Gewaltig sieht es aus mit seinem riesigen, zylindrischen Körper, der an den Enden spitz zuläuft und in den Farben des Himmels sowie mit großen, flammenden Sonnen zu Ehren Praios' bemalt ist.

Unter den Zuschauern gehen die wildesten Gerüchte um, was wohl in dieser Hülle stecken mag. Die einen vermuten einen Schwärm großer Vögel in ihrem Innern, die durch ihr Hin- und Herflattern dem Luftfahrzeug den benötigten Auftrieb geben, andere halten dagegen, daß das Feuer, das schon seit geraumer Zeit in dem unter dem eigentlichen Körper angebrachten Korb brennt und seine Wärme durch ein kreisrundes Loch im Unterteil der Hülle schickt, wohl eher auf einen im Korb versteckten Drachen schließen lasse, der das Ganze in Bewegung setzen solle. Schon jetzt, wo das Luftboot sich noch am Boden befindet, hört man allenthalben Ausrufe wie 'Wie soll denn das Ding überhaupt fahren, hat ja gar keine Segel, Ruder hab ich auch nicht gesehen, da wird doch wohl nicht schwarze Magie im Spiel sein?'.



Aber da - ein mittelgroßer Mann in den besten Jahren, vorzeitig ergraut unter der Last seiner Arbeit und mit leichtem Bauchansatz, betritt den Ort der Handlung. Es ist Aurelius selbst, der sich zunächst zur Loge seiner Königlichen Majestät begibt und den Prinzen sowie seine liebevollende Gemahlin, Prinzessin Emer, mit einer bis zum Boden reichenden Verbeugung begrüßt. Nach einem kurzen Gespräch begibt sich der Meister

sodann zu seinem Lebenswerk, steigt in den Korb, kontrolliert sorgfältig das Feuer, befestigt hier ein Tau und zupft da eine locker scheinende Bespannung zurecht und gibt dann endlich, endlich das Zeichen, auf das die Menge solange gewartet hat: den Befehl, das Luftboot von den es festhaltenden Tauen zu lösen. Ein Raunen geht durch die Zuschauer, als tatsächlich direkt nach dem Lösen der Verankerung ein Ruck durch den Koloß geht und er sich mit der rechten Seite in die Luft zu erheben beginnt. Leider nur mit der rechten Seite, denn in der Aufregung hat man links vergessen, eine Ankertrosse loszumachen.

Schon neigt sich das Schiff immer mehr auf die linke Seite, schon droht dieser Tag in einem krachenden Inferno zu enden, da springt aus der Menge ein kleiner Mann hervor, genauer gesagt ein Zwerg, zieht seine Waffe und schlägt mit einem einzigen Hieb seiner Streitaxt das gut unterarmdicke Tau entzwei, dabei aber leider nicht bedenkend, welche Kraft einem zum Zerreißen gespannten Strick oftmals innewohnt.

So kommt es, daß zwar das Luftboot, endlich befreit, nun eine gerade Lage

einnimmt, der mutige kleine Mann aber ebenfalls, denn das zurückschnellende Seil traf ihn mit voller Wucht am Kopf. Glücklicherweise steht er aber bald wieder auf seinen Füßen.

Scheinbar ungerührt von den Ereignissen, gibt Aurelius nun den Befehl, das Laufrad anzuwerfen, welches die Aufgabe hat, die seitlich angebrachten seltsamen Schraubenblätter mit Kraft zu versorgen, damit sie das Luftschiff vorwärts treiben. Mulziber, einer der kräftigsten jungen Männer Havenas, steht in der Tretmühle und trampelt, was seine Beinmuskeln an Kraft und die Lungen an Luft hergeben, fast scheint es, als könnte man von hier aus die dicken Schweißtropfen von seiner Stirn perlen sehen. Indes, er bringt es nicht fertig, das Luftboot auch nur einen Meter vorwärts zu bewegen, alles was er erreicht, ist ein wildes Hin- und Herschaukeln des Monstrums.

Da auf einmal ein Ausruf von der Prinzenloge: 'Seht doch nur, wie er zappelt, das ist ja ein richtiger Zappeling!' Begeistert nimmt die Menge diese Namensgebung durch die holde Prinzessin Emer auf, der Name 'Zappeling' wird von Mund zu Mund getragen und wird

diesem Koloß der Lüfte wohl für immer anhaften.

Droben gibt Meister Aurelius resigniert die Anweisung, das Feuer zu löschen und wieder auf dem sicheren Boden zu landen, was auch ohne weitere Schwierigkeiten gelingt.

Seine Königliche Majestät eilt nun zu dem gelandeten Luftboot hin, die Neugierigen machen ihm achtungsvoll Platz. Näher beistehende Zuschauer berichten später, der Prinz habe Aurelius getröstet und ihn ermuntert, den Kopf nicht hängen zu lassen, ja, auch von einer großzügigen finanziellen Unterstützung soll die Rede gewesen sein - unter der Voraussetzung allerdings, daß Aurelius sich bei zukünftigen Forschungen einem anderen Feld zuwendet.

Der Bedarf der havenischen Bürger nach solch hochfliegenden Attraktionen dürfte wohl fürs erste gedeckt sein.

Immerhin wurde wenigstens kein Schaden angerichtet wie seinerzeit, als Leonardos Fluggerät nach einer luftigen Reise von mehreren hunder Metern auf einer Lagerhalle niederging und ihr Dach eindrückte."

N.V./P.Z.

Achtung!

Abos ab Nr.18 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 0, bekommen Sie ihn bis Nr.20, bei einer 3 bis Nr.23 usw.

Technisch werden Abo-Verlängerungen und Neu-Abos vom Verlag gleich behandelt. Der Abo-Auftrag muß spätestens 4 Wochen vor Auslieferung des nächsten Boten vorliegen, sonst beginnt Ihr Abo erst mit der übernächsten Ausgabe.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 10,- (inkl. Mwst u. Zustellgebühr).

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGE

- Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 8057 Eching

Den Betrag von DM 10,- habe ich auf das Konto 698 500 der Bayerischen Vereinsbank in München überwiesen.

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abos ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel+Freizeit schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ein Abo-Auftrag, der nicht von einer Zahlung begleitet ist, kann nicht bearbeitet werden. Bitte Adresse auf Coupon und Scheck/Zahlanweisung deutlich schreiben! Danke.

Auf zum Turniere!

• Höret, Ihr tapferen Streiter
• im Lande!

• Seine Majestät, Kaiser Hal,
• läßt, wie auch in den vergan-
• genen Jahren zum großen
• Turnier nach Gareth. Ein jeder
• Streiter kann teilnehmen, doch
• nur die besten werden Ruhm
• und fürstliche Preise erringen.
• Mehr über das Turnier beim
• Veranstalter

• DSA-Club "Die Schattenrei-
• ter"

• c/o Stefan Wenz

• Goethestraße 5

• 6720 Speyer

• (Kennwort: Turnier)

• Anmeldeformulare und weitere
• Informationen werden postwendend
• zugesandt.

• (Rückporto wäre angenehm)