

Das Schwarze Auge

Informationen zu

1995

Nachrichten aus Aventurien

Phantastische Grüße an alle Meister, Spieler und Freunde des Schwarzen Auges!

Geheimnisse des Südens offenbaren sich uns durch die unermüdlichen und waghalsigen Forscher des Kontinentes Aventurien, die oft unter Einsatz all ihrer Fähigkeiten Kunde aus den entferntesten Winkeln des Landes bringen, um uns davon zu berichten.

In den Jahren 24 und 25 Hal erfahren wir Neues aus dem tiefen Süden, neue Geschichten erzählen von spannenden Abenteuern und fleißige Schreiber führen uns literarisch in das Reich des Madamals, unter die Sonne Praios' und auf das Land der Sumu.

Eine Vielzahl von Romanen aus dem Lande Aventurien werden uns dieses Jahr zuteil, neun neue Abenteuer, zwei Klassiker, eine Spielhilfe und eine neue Box. Eine Menge zu lesen, eine Menge zu spielen.

Neu in Aventurien ist das Spiel der Armeen, Ländereien und Heerführer: DARK FORCE, ein Sammel-Kartenspiel auf der Welt des Schwarzen Auges. Bereits Ende 1994 ist DARK FORCE so erfolgreich wie selten ein anderes Produkt, das aus DSA hervorging. DARK FORCE ist eine Bereicherung der Vielfalt der aventurischen Welt, auch über das Prinzip des eigentlichen Rollenspieles hinaus. Lassen wir uns überraschen, was Aventurien noch für uns in der Zukunft bereit halten mag.

Aber jetzt gehen wir ins Detail, sehen uns an, was uns alles erwarten wird und auf was wir gespannt sein dürfen. Das Gesamtprogramm 1995:

Gleich vorneweg eine kleine Übersicht, damit Ihr schnell findet, was Ihr wissen wollt:

1. Das Schwarz Auge-Gesamtprogramm

1.1	Boxen.....	Seite 2
1.2	Abenteuer.....	Seite 5
1.3	Spielhilfen.....	Seite 5
1.4	Die Gesamtliste der DSA-Abenteuer.....	Seite 5
1.5	Neu im Programm.....	Seite 10
1.6	DSA-Romane.....	Seite 14

2. Was verläßt uns?

2.1	Die Ausscheider.....	Seite 17
2.2	Wo bekomme ich altes Material?.....	Seite 17

3. Die Redaktion

3.1	Das Redaktionstelefon.....	Seite 18
3.2	Der Aventurische Bote und das Abonnement.....	Seite 19
	Das Abonnement	Seite 20
	Wie bestelle ich nun das Abo?.....	Seite 20
	Die Zahlungsmöglichkeiten.....	Seite 20

	Probleme mit dem Abonnement.....	Seite 21
	Ältere Ausgaben des Boten.....	Seite 22
3.3	Anzeigen für den Boten.....	Seite 22
3.4	Briefe an die Redaktion des Schwarzen Auges.....	Seite 23
3.5	Regelfragen/Reklamationen.....	Seite 23
3.6	Anfragen.....	Seite 23
3.7	Die Errata des Schwarzen Auges...	Seite 26
3.8	Stellt uns bitte Fragen folgender Art nicht:.....	Seite 27
3.9	Manuskripte, Vorschläge & Boten-Artikel.....	Seite 28
3.10	Adressänderung.....	Seite 29
3.11	Clubgründungen.....	Seite 29

4.	Dark Force.....	Seite 30
5.	Der Restpostenverkauf.....	Seite 31
6.	Der Kalender.....	Seite 32
7.	Das Rätsel.....	Seite 33
8.	Das Dokument.....	Seite 33

So weit, so gut. Laßt uns denn beginnen:

1. Das DSA - Gesamtprogramm:

1.1 Boxen:

Auch diesmal geben wir wieder die Bestellnummern der Boxen an. Sie sind dafür gedacht, Euren Händler dingfest zu machen, damit er nicht mit der Aussrede "Ham' wa nich!" davonkommt. Er kann dann unter der gegebenen Nummer bei uns bestellen. Bei uns könnt Ihr leider nichts bestellen. Wir sind Hersteller und dürfen nicht an Privatpersonen liefern.



Das Abenteuer-Basis-Spiel: Die Helden des Schwarzen Auges (01727)

DIE ultimative Einsteiger-Box, vollständig überarbeitet. Im Vergleich zur früheren Auflage fallen die neu gestalteten, wesentlich ausführlicheren Texte und die klarere Gliederung auf. Vier neue Eigenschaften werden eingeführt. Der Rollenspielneuling wird eine Fülle an Informationen finden, die ihn direkt und ohne Umwege in das Land des Schwarzen Auges führen. Meistertips, Hinweise für die ersten Schritte, aber auch die Regeln im Gewand der "Mantel, Schwert und Zauberstab" - Box werden von einer wunderschönen Karte Aventuriens begleitet und von einer Großraumkarte der Hauptstadt Gareth ergänzt. Zudem

liegen ein Solo- und ein Gruppenabenteuer bei.

Götter, Magier und Geweihte (01797)

Zum zehnjährigen Jubiläum des Schwarzen Auges 1994 erschien die materialstärkste Box, die es bisher gab. Ein hundertseitiges Regelbuch im A4-Format über die Künste und Mythen der Magie, die magiebegabten Helden vor dem Hintergrund ihrer Fähigkeiten. Zwei neue Zauberkundige betreten zudem die Bühne arkaner Künste: Der Scharlatan und der Schamane.

Das zweite A4-Buch "Die Götter des Schwarzen Auges" übernimmt und erweitert weitgehend die Regeln und Hintergründe der vormaligen gleichnamigen Spielhilfe.



Der "CODEX CANTIONES - Almanach Aventurischer Zauberformeln" im A5-Format ist ein Zauberbuch so richtig im Stile eines arkanen Werkes. Der Codex enthält über 200 Formeln, Rituale und magische Handlungen. Jeder Zauberspruch nimmt genau eine Seite ein.

Das zweite A5-formatige Buch "MYSTERIA ARCANA" schließlich enthält auf zahlreichen Seiten magisches Meisterwissen, das den Spielern zunächst verborgen bleiben sollte. 6 Farbtableaus der magiebegabten Heldentypen und aller Geweihten schließen das Werk ab. Kein Millimeter Luft klafft zwischen Büchern und Boxendeckel, ein wahrhaft gewichtiges Exemplar aventurischer Schöpfung.



Die Werkzeuge des Meisters: Das Land des Schwarzen Auges (01726)

Speziell für den Meister ist diese Box eine Fundgrube über alles Wissenswerte der Welt des Schwarzen Auges und gewissermaßen eine Art Rahmen für die Reihe "Aventurische Regionen". Die Rassen, Kulturen, Völker und Städte, Orte und Dörfer Aventuriens sowie die Geschichte des Kontinentes sind in dem 128 Seiten umfassenden Buch "Das Land des Schwarzen Auges" beschrieben. Das zweite Buch "Enzyklopaedia Aventurica" bietet dem interessierten Meister auf weiteren 120 Seiten alles über Alchimie, Staatswesen, Maße und Gewichte, Währung, Handelsgüter, Sternenhimmel, Volksweisen, Weltbilder und vieles mehr. Eine große farbige Landkarte des Kontinents Aventurien sowie eine Farb- und zwei Schwarzweißkarten der Hauptstadt Gareth stellen Schätze dar, die der Meister seinen Spielern nur in Zügen offenbaren sollte... **Diese Box erschien 1994 in neuem Gewand aber unverändertem Inhalt!**

Die Kreaturen des Schwarzen Auges (01748)

Ebenso als Informationsquelle für den aventurieninteressierten Meister, bietet das Buch "Die Kreaturen des Schwarzen Auges" Geschöpfe, Tiere, Monster und Fabelwesen von A-Z. Eine Beschreibung dessen, was krecht und fleucht, genauso wie dessen, was summt und brummt, was faucht und raucht, fliegt und liegt, läuft und säuft. Natürlich ist jedes Wesen in Wort und Spielwert, meist auch mit Bild, ausführlich wiedergegeben. Das "Handbuch für den Reisenden" schließlich gibt Auskunft über die Entwicklung eigener Dörfer, die Gefahren der Wandschaft sowie über Kräuter und giftige Pflanzen, über Krankheiten und deren Heilmittel. Zusätzlich zu drei zehneitigen Würfeln enthält diese Box noch einen Tabellenschirm mit unverzichtbaren Informationen zu Preisen aller möglichen käuflich erwerbenden Gegenstände. **Auch diese Box erschien 1994 in neuem Gewand aber unverändertem Inhalt!**

(HINWEIS: Leider ist uns bei der Aufstellung dieser Tabelle ein kleiner Fehler unterlaufen: Unter der Spalte Waffen und Zubehör finden sich einige solche, die in einem der früheren Aventurischen Boten veröffentlicht, aber sonst nicht mehr erwähnt wurden. Werte und Beschreibung der besagten Waffen sind jedoch ausführlich in der Box MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB niedergelegt.)



Thorwal, Die Seefahrt des Schwarzen Auges (01725)

In der Reihe "Aventurische Regionen", die wir auch in Form unserer Spielhilfen (Siehe 1.3) herausbringen, ist diese Box eine besondere Beschreibung der Kultur und Region der Thorwaler, die zudem allgemeine Informationen über die Schifffahrt und die Schiffstypen von Aventurien bereithält. So bietet das Buch "Die Seefahrt des Schwarzen Auges" Informationen zu Seehandel, Navigation, Kriegsflotten, über das Leben an Bord eines Schiffes sowie über Schiffstypen, Gerätschaften und Seekarten. Die Box enthält Farbkarten der Stadt Thorwal und der Region. Durch das Buch "Thorwal" erfährt der interessierte Meister alles über Kultur und Kunst, Leben und Götter sowie über weitere Städte der

Thorwaler. Zudem werden die beiden Heldentypen "Der Skalde" und der "Swafnirgeweihte" vorgestellt. **Und auch diese Box erschien 1994 bereits in neuem Gewand aber unverändertem Inhalt!**

Die Wüste Khom und die Echsenkümpfe (01772)

Aventurien ist groß, und der Süden mag den Reisenden verzaubern mit seiner orientalischen Pracht. Mit dieser Box stellt sich eine weitere Region vor: das farbenfrohe Treiben auf den Basaren, das raue Leben in der Wüste, die Bräuche der Tulamiden und Novadis, ihre Geschichte und die großen Städte erschließen sich dem wissensdurstigen Meister, unterstützt durch vier Farbkarten und ein Begleitheft, in dem erstmals die

geheimen Meisterinformationen ausgelagert sind. Der Meister kann somit auch seinen Spielern Einsicht in die Kulturen des Südens gewähren, ohne ihnen ungewollt Informationen zu geben, die ganze Abenteuer und Mythen zerstören würden.

Achtung: Im Zuge der Design-Erneuerung erscheint diese Box in neuem Gewand. Ihr Inhalt jedoch bleibt unverändert!!



Das Fürstentum Albernia (01773)

Havena, Hauptstadt Albernias, die schillernde Seerose unter den Blumen der Städte. Diese Box befaßt sich ausführlich mit einer der erstaunlichsten Städte des Kontinentes, ihrer Kultur, Geschichte, ihren Bewohnern und darüber hinaus mit den Landen dieses Fürstentums am Meer der Sieben Winde. Die alte "Havena"-Box findet hier nicht nur eine Neuauflage, der Aventurienreisende erfährt zudem vieles mehr über die Eigenwilligkeiten dieses bemerkenswerten Fürstentums am Großen Fluß.

Das zweite Buch der Box bietet 3 kurze Abenteuer in Albernia, deren Ausbaufreudigkeit jedes einzelne über ein gewöhnliches Abenteuer zu erheben vermag.

Eine Regionalkarte sowie eine Karte des großen Flußdeltas Havenas und ein detailreicher Plan der Stadt vervollständigen den Inhalt dieser Box.

Achtung: Im Zuge der Design-Erneuerung erscheint diese Box in neuem Gewand. Ihr Inhalt jedoch bleibt unverändert!!



Das Orkland (01774)

Weißer Flecken zieren die Landkarte Aventuriens. Noch immer sind große Regionen unerforscht. Zu einer der größten zählt das Orkland. Diese Box stellt dem Meister eine einzigartige Region vor, deren Landschaft und Bewohner derart wild sind, daß das Abenteuer hinter jedem Baum lauert. Besonders gelungen ist die Beschreibung der Lebensweise der Orks, die in diesen Schilderungen zu plastischen, intelligenten Wesen aufsteigen und deren Kultur sie zu weit mehr macht als zu tierhaft plündernden Monstern.

Ansätze zur Erschaffung eines Orkhelden sind ebenso revolutionär, wie ein Soloabenteuer für einen Ork, das von drei weiteren Kurzabenteuern begleitet, eine Einführung zum Spiel im

Orkland bietet. Eine Regionalkarte und der Stadtplan der Diebesstadt Phexcaer bieten Orientierungshilfen in diesem wilden Land im Nordwesten Aventuriens.

Achtung: Im Zuge der Design-Erneuerung erscheint diese Box in neuem Gewand. Ihr Inhalt jedoch bleibt unverändert!!

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab (01782)

Diese Box mit Regelerweiterungen widmet sich ganz dem Leben des Helden. Die Frage nach dem Detail, dem Alltag und den Feinheiten des Spieles "Zwischendurch" wird in verschiedenster Art beantwortet. Neue Grundeigenschaften, komplette und erweiterte Talentlisten, Berufstalente, ein neuer Umgang mit der Stufe, ausführliche Rüstungs- und Waffenlisten, verfeinerte Regeln für den Kampf, die Heilung und die Anwendung langer unklarer Talente bieten ein rundes umschlossenes Regelbild, das den Meister vielfältig unterstützt und anregt. Die Amazone, der Jäger, der Medicus, der Seefahrer, der Söldner und der Barde erweitern und beleben das Spektrum spielbarer Charaktere und eine ausführliche Anleitung zur Umsetzung eines alten Helden auf das erweiterte System greift Meister und Spieler tatkräftig unter die Arme.

Das zweite Buch erzählt vom Leben in Aventurien. Wie wächst ein Held auf? Wie ergeht es ihm im Alter, welche Chancen hat er, Karriere zu machen? Eine Vorstellung ausgewählter Krieger- und Magierakademien, sowie persönliches Lernen und gegenseitiges Lehren und eine Liste aventurischer Namen, in Abhängigkeit zu Kultur und Volk stellen eine Fundgrube zur Bereicherung des Rollenspieles dar. Ein Block mit den neuen Helden- und zusätzlichen Meisterdokumenten, sowie vier exzellente Farbtafeln aller vorgestellten Helden runden den Inhalt dieser Box ab.

Achtung: Im Zuge der Design-Erneuerung erscheint diese Box in neuem Gewand. Ihr Inhalt jedoch bleibt unverändert!!



Dunkle Städte - lichte Wälder, die Elfen und Zwerge Aventuriens (01796)

Wie leben die Elfen? Welcher Zauber umgibt sie? Welche Kultur verbindet sie mit Aventurien? Das Leben in den goldsonnigen Wäldern der Elfenreiche findet eine ausführliche Darstellung in dieser neuen Box. Die

drei bislang bekannten Elfenvölker erfahren eine Bereicherung und Ergänzung an Hintergrund und Kultur, Geschichte und Lebensart. Der Halbelf wird als neuer Heldentyp eingeführt.

So ganz anders als die Elfen leben sie: die Zwerge. In tiefen Stollen, Korridoren, Gängen, Höhlen und phantastischen Hallen, geschaffen aus der Hand zwergischer Künstler und Meister. Ganze Städte in den Bergen, unterirdisch, geheimnisvoll und majestätisch, und dazu eine nicht minder alte Kultur als die der Elfen. So leben die Zwerge. Der Leser erhält zudem eine Aufstellung verschiedener Zwergenvölker, die als Spielercharaktere in das Geschehen eingebaut werden können.

Eine Karte der Salamandersteine und der Stadtplan der Hauptstadt der Zwerge liegen dieser Box bei, sowie 2 Farbtapeten der Heldentypen.

Achtung: Im Zuge der Design-Erneuerung erscheint diese Box in neuem Gewand. Ihr Inhalt jedoch bleibt unverändert!!



1.2 Abenteuer

Eine genaue Auflistung aller Abenteuer findet Ihr unter dem Abschnitt 1.4.

Die alten Abenteuer sind in drei Sorten aufgeteilt: Abenteuer mit blauen, mit gelben und mit roten Ecken. Grundsätzlich besteht wenig Unterschied zwischen der Art dieser Abenteuer. Blaue Ecken besagen jedoch, daß in diesem Abenteuer auf die speziellen Zusatzregeln aus dem Regelbuch II der Basisbox weitgehend verzichtet wird. Bei Abenteuern mit gelben Ecken hingegen wird des öfteren auch auf speziellere Regeln verwiesen. Die rot beeckten Abenteuer laufen unter der Bezeichnung "Abenteuer in Havena" oder einfach: "Stadtabenteuer". Grundsätzlich gilt jedoch: Jedes Abenteuer ist mit den beiden Boxen "Basis" und "Ausbau" spielbar. Kenntnisse anderer Boxen sind nicht erforderlich, obgleich sie das Spiel bereichern können.

Alle Abenteuer neueren Erscheinungsdatums tragen graue Ecken und treffen diese Unterscheidungen nicht mehr.

1.3 Spielhilfen

Spielhilfen sind Hefte, die Spielmaterial zu Aventurien bieten und Regionen des Kontinents genauer beleuchten. Die Themen können dabei recht unterschiedlich sein. Erkennbar sind sie an einer grünen Ecke. Bisher erschienen sind:

SH3 Aventurische Regionen: Das Königreich am Vaquir (01762)

Farbkarte der Hauptstadt und der Region, Geschichte, Geographie, Politik, Völker der Region, Sagen und Lieder, die wichtigsten Städte der Region sowie spezielle Meisterinformationen zum Herausnehmen.



O.R. '95

1.4 Gesamtliste der DSA - Abenteuer

Auf den folgenden vier Seiten sind die Abenteuer zusammengestellt, die bisher im Programm waren. Bei noch lieferbaren Büchern sind zu den jeweiligen Abenteuern die Bestellnummern angegeben. Sie dienen allerdings lediglich dazu, Eurem Händler die Bestellung zu vereinfachen, sollte er eine Box oder ein Abenteuer nicht auf Lager haben. Ihr selbst könnt bei uns leider nicht bestellen!

G Gruppenabenteuer S Soloabenteuer

B1 Das Wirtshaus zum Schwarzen Keller

B2 Der Wald ohne Wiederkehr

B3 Das Schiff der verlorenen Seelen

B4 Die sieben magischen Kelche

B5 Nedime - Die Tochter des Kalifen

B6/A51 **Unter dem Nordlicht** (01737)

B7 Borbarads Fluch

B8 Durch das Tor der Welten

B9/A53 **Der Strom des Verderbens** 01874

B10 In den Fängen des Dämons

B11 Der Quell des Todes

B12/A58 **Der Zug durch das Nebelmoor** 01874

B13 Der Streuner soll sterben

B14 Die Schwarze Sichel

B15 Im Spinnenwald

B16 Der Purpurturm

B17 Der Orkenhort

B18 Kommando Olachtal

B19 Senche am Bord

B20 Tödlicher Wein

B21 Der Fluch des Mantikor

B22 Hexennacht

STUFEN

G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Konturschrift: Abenteuer nicht mehr lieferbar

S = Abenteuerreihe

G Gruppenabenteuer S Soloabenteuer

B23 Die Bettler von Grangor

B24 Die Kanäle von Grangor

B25 Das große Donnersturmrennen

A1 Die Verschwörung von Gareth

A2 Die Göttin der Amazonen

A3/A9 Das Geheimnis der Zyklopen (01736)

A4 Auf dem Weg ohne Gnade

A5 Verschollen im Al-Anfa

A6 Das Grauen von Ranak

A7 Die Fahrt der Korisande

A8 Der Wolf von Winhall

A9 Mehr als 1000 Oger

A10 Die Seelen der Magier

A11 Elfenblut

A12 Schatten über Travias Haus

A13 Gaukelspiel

A14 Im Zeichen der Kröte

A15 Die Insel der Risse

A16 Liebliche Prinzessin Yasmina

A17 Wie Sand in Rastwills Hand

A18 Der Bund der Schwarzen Schlange

A19 Menschenjagd

STUFEN

G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Klassifizierung

S

S = Abenteuerserie

G Gruppenabenteuer S Soloabenteuer

A20 Im Traumlabirynth

A21 Folge dem Drachenhals (01760)

A22 Das Grabmal von Brig Lo (01764)

A23 Auf der Spur des Wolfes (01763)

A24 Stromaufwärts (01765)

A25 Xeledons Rache

A26 Wie der Wind der Wüste (01767)

A27 Inseln im Nebel (01769)

A28 Findet das Schwert der Göttin

A29 Staub und Sterne (01770)

A30 Die Attentäter (01771)

A31 Die Tage des Namenlosen (01776)

A32 Der Zorn des Bären (01777)

A33 Die Stadt des toten Herrschers (01778)

A34 Das Schiff in der Flasche (01779)

A35 Der Götze der Mohas

A36 Ein Stab aus Ulmenholz (01781)

A37 Straßenballade 01793

A38 Im Dschungel von Kun-Kau-Peh 01795

A39 Des Elfenkönigs Zaubermacht 01786

A40 Verrat auf Arras De-Mott 01789

A41 Der Löwe und der Rabe: Tar Honak
01784

A42 Der Löwe und der Rabe: Malkillah
01785

S = Abenteuerserie

STUFEN

G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
S	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 +
G	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 +

G Gruppenabenteuer **S** Soloabenteuer

A43 Der Krieg der Magier (01717)

A44 In den Höhlen des Seeogers (01716)

A45 Alptraum ohne Ende (01741)

A46 Das Jahr des Greifen I (01715)

A47 Das Lied der Elfen (01728)

A48 Auf der Suche nach einem Kaiser (01718)

A49 (siehe A3!)

A50 Stunden der Entscheidung (01719)

A51 (siehe B6!)

A52 Das Fest der Schatten (01871)

A53 (siehe B9!)

A54 Am Rande der Nacht (01870)

A55 Die Ungeschlagenen (01876)

A56 Das Jahr des Greifen II (01873)

A57 Unsterbliche Gier (01877)

A58 (siehe B12!)

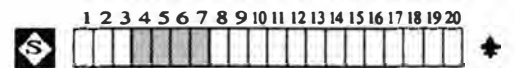
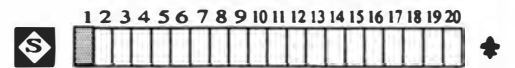
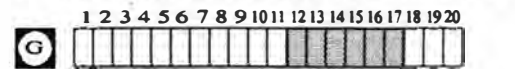
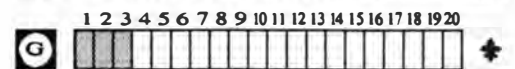
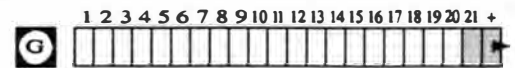
A59 Für die Königin, für Rondra! (01882)

A60 Wenn der Zirkus kommt (01881)

A61 In Liskas Fängen (01878)

A62 Firuns Land (01879)

STUFEN



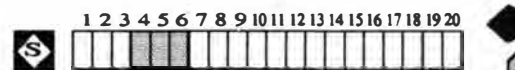
⌘ **Klassiker** ⌘



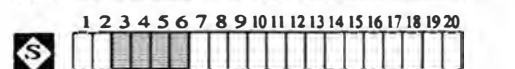
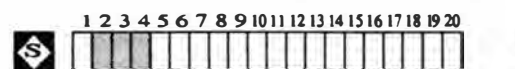
⌘ **Klassiker** ⌘



⌘ **Klassiker** ⌘



⌘ **Klassiker** ⌘



O.R.'95

⌘ **Üchtung:** Bei den hier gekennzeichneten Abenteuern deckt sich die Stufenangabe nicht mit dem Aufdruck in der rechten oberen Ecke des Titels. Die hier verzeichnete Stufenangabe ist korrekt. Man sollte, nebenbei gesagt, jedoch nie vergessen, diese Angaben nur als **grobe** Orientierung zu verstehen!

15 Neu im Programm

Neue Boxen 1995:

Al'Anfa und der tiefe Süden (01869)

Al'Anfa, die Stadt der Verschwendung, der Ausschweifung und der Laster, Brennpunkt des Sklaven- und des Rauschkrauthandels - es war an der Zeit, daß Aventuriens berühmteste Stadt endlich für Spieler und Meister erforscht und beschrieben wurde. In dieser Box findet man die phantasievolle, farbenprächtige Schilderung eines Spielhintergrundes, vor dem sich jede Art von Abenteuer entfalten kann, denn nicht nur das finstere Al'Anfa wird von den Autoren sachkundig präsentiert, sondern auch die undurchdringlichen Dschungelwälder mit ihren teils anmutigen, teils blutrünstigen Bewohnern und die facettenreiche Welt der südlichen Inseln mit ihren bestechlichen Gouverneuren, den tollkühnen, aber gewissenlosen Freibeutern und den Waldmenschen mit ihren bizarren Riten...

Wer nach dem Abenteuerstoff sucht, der seinen Spielern den Schweiß aus allen Poren treibt und ihnen zugleich kalte Schauer über den Rücken jagt, der sollte eintreten in die tödliche Welt des aventurischen Südens.

Zwei ausführliche Bände beschreiben die gesamte Südregion Aventuriens und in dem Buch **Unter Piraten** findet sich eine reiche Sammlung von Kurzabenteuern, Meisterhinweisen und Szenarien zum Thema "Freibeuter des Südens"! Ein farbiger Stadtplan Al'Anfas sowie vier großformatige Farbkarten der südlichen Regionen, passend zu Maßstab und Design der Karten aus allen anderen Regionalboxen schließlich ergänzen diese magnifizierte Box.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: März bis April '95.



Rauhes Land im hohen Norden (01775)

Der Norden, bittere Kälte, ein Land aus purem Weiß. Diese Box vervollständigt das Wissen um die kalten, aber nicht minder geheimnisvollen Regionen des hohen Nordens und der subpolaren Bereiche. Die Spielhilfe **Das Bornland** geht vollständig und stark erweitert in diese Box ein. Die Regionalkarte des Bornlandes, die bisher in dem Abenteuer **Stromaufwärts** zu finden war, wird auch hier noch einmal enthalten sein und zudem 2 neue Karten zur Region.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: Herbst '95.

Leider war das Bild zum Zeitpunkt der Entstehung des Infoheftes noch in Arbeit!

Neue Spielhilfen 1995:

In den letzten Jahren etwas vernachlässigt, jetzt wieder neu zum Aufleben gebracht: Die Spielhilfe-Hefte. Der Vorteil ist, Aventurische Regionen weiterhin mit Details zu versorgen, ohne deshalb eine weitere Box herausgeben zu müssen. Stößt dies auf positive Reaktionen unter den DSA-Freunden, so wird diese Form der Regionalerweiterung sicher in Zukunft weiter ausgebaut werden.

Das Herzogtum Weiden (01872)

Im Herzogtum Weiden - gelegen auf der ständig von Ork-Überfällen bedrohten Nordseite des Mittelreiches - scheint die Zeit langsamer zu verstreichen als im schnellebigen Gareth oder in den südlichen Provinzen. In Weiden steht das Rittertum noch in voller Blüte, kämpferische Kriegerorden schützen das Land, uralte Geschlechter heften stets neuen Ruhm auf ihre Schilde. Aber Weiden ist auch ein Land der Hexerei, der Mythen und Legenden, von denen sich viele als wahr erwiesen haben und bis in unsere Tage wirken. Nur eines ist die Provinz Weiden nicht: Ein Platz für Leute, die Ruhe und Frieden suchen. Wer Schwert oder Zauberstab nicht zu führen vermag, der wird im Land Herzog Waldemars einen schweren Stand haben!

Eine umfassende Beschreibung der Provinz, ihrer Bewohner, Sitten und Gebräuche und der alten Weidener Überlieferungen wird man hier finden. Eine großformatige Farbkarte der Stadt Trallop und dazu eine schwarzweiße Karte der Region in historischem Stil sind ebenso enthalten.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: April bis Juni '95.





Neue Abenteuer 1995:**Das Fest der Schatten** (01871)

Grangor ist gewiß eine der schönsten Städte Aventuriens, aber die Götter scheinen sich gegen sie verschworen zu haben: Kaum 20 Jahre ist es her, daß die "blutige" Krimhelde Vanderzee in Grangor wütete, und nun schwimmen wieder schrecklich zugerichtete Leichen in den Kanälen! Die Grangorer "Warenschau" - Messe und Volksfest zugleich - wird überschattet von den schrecklichen Ereignissen; Panik und Raserei drohen von den Einwohnern Besitz zu ergreifen, falls sich nicht auf der Stelle jemand findet, der dem grausamen Spiel ein Ende macht. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn wer immer Grangor erretten will, der muß sein Leben in die Waagschale werfen ...

Ein Gruppenabenteuer für die 8.-12. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: April - Juni '95.

Am Rande der Nacht (01870)

"... mit viel mehr Zähnen, lang und gelb. Schwarzes Blut quoll aus seinem Rachen, schwarzes Blut aus seinem Maul! Es war nicht tot, Schwesterchen, es lebte. Es lebte und kam näher, eingehüllt in dunkle Schlieren, es kam näher, und es sprach zu mir! Es sprach, Schwesterchen, es sprach! Ich habe Angst, solche Angst!"

Wenn Sie keine Angst haben wollen, dann Hände weg von diesem Buch!

Ein Soloabenteuer auf Maraskan für die 4.-6. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: März - April '95.

Die Ungeschlagenen (01876)

Ein Jahr ist vergangen, seitdem Sie aus den uralten Schriften der Beni Rurech Ihre Zukunft und die Aventuriens erfuhren. Sie haben versucht, mit dem Wissen um das Ende der Welt, wie Sie sie kannten, und mit ihren Alpträumen weiterzuleben. Jetzt kehren Sie zurück nach Maraskan. Sie scheuen weder die giftige Tier- und Pflanzenwelt der Insel, noch den lautlosen Krieg zwischen Rebellen und Kaiserlichen oder die mörderischen Umtriebe der Bruderschaft vom "Zweiten Finger Tsas". Es sind unbedeutende Gefahren gegenüber der, die von dem finstersten Magier Aventuriens droht, der nach Jahrhunderten aus dem Limbus zurückkehren wird, und dem Sie den Kampf angesagt haben.

Die Ungeschlagenen ist die Fortsetzung von *Am Rande der Nacht*. Beide Solo-Abenteuer sind Teil einer gemeinsamen Kampagne der DSA-Autoren, die sich über zahlreiche

Abenteuerbände und etliche Jahre irdischer Zeitrechnung erstrecken wird.

Ein Soloabenteuer auf Maraskan für die 5.-7. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: März - April '95.

Das Jahr des Greifen II (01873)

Die Lage in Greifenfurt ist hoffnungslos: Hunger und Krankheiten wüten in der Stadt, der Belagerungsring der Orks ist undurchdringlich. Nur wenn es den Helden gelingt, ein altes Geheimnis zu lüften, das tief unter den Straßen Greifenfurts verborgen liegt, hat die Stadt noch eine Chance, doch dazu müßten die Helden die Stadt verlassen und sich durch die Linien der Orks schlagen ...

Dies ist der zweite Band der Reihe Das Jahr des Greifen für die 12. - 17. Stufe und bereits im Dezember 1994 erschienen.

Unsterbliche Gier (01877)

Dieses Abenteuer entfaltet sich im Herzen des Herzogtums Weiden zur kalten Zeit des Winters. **Unsterbliche Gier** ist ein Abenteuer aus der Borbarad-Kampagne "Die Sieben Gezeichneten", die mit **Alptraum ohne Ende** in die Aventurische Geschichte trat. Leider steckt unser Kundschafter noch mit näheren Informationen eingeschneit in den Bergen fest ...

Ein Gruppenabenteuer für die 9.-14. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: April - Juni '95.



Für die Königin, für Rondra! (01882)

Amazonen sind gefürchtet. Das wissen Sie wohl als Vertreterin dieses stolzen Volkes. Trotzdem sollten Sie sich in acht nehmen, den berühmten Bogen nicht zu überspannen ... Leider ist auch hier unser Redaktionsmitglied mit näheren Informationen zum Thema noch nicht wieder von den Amazonen zurückgekehrt. Wo er wohl abgeblieben sein mag ...?

Ein Soloabenteuer für eine Amazonen der 2.-4. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: September - Oktober '95.



Wenn der Zirkus kommt (01881)

Noch ist er nicht da, aber er verspricht ein *Gruppenabenteuer der 6.-10. Stufe und wird sich voraussichtlich September - Oktober '95 einfinden.* (Karten an jeder Vorverkaufsstelle außer Praiostags!)



In Liskas Fängen (01879)

Leider haben wir noch niemanden gefunden, in die rauhe Wildnis des hohen Nordens aufzubrechen, um uns Kunde über dieses Abenteuer zu bringen.

Ein Gruppenabenteuer für die 10.-14. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: Juli - September '95.



Firuns Land (01879)

Ein Soloabenteuer zwischen Gletscherwürmern und Yetis ... Dies war das letzte, was uns unser Bote noch übermitteln konnte, bevor ...

Ein Soloabenteuer für die 3.-6. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: Juli - September '95.



ACHTUNG: Alle Angaben über Erscheinungszeiträume können sich noch verschieben, sowohl nach vorne, wie auch nach hinten. Änderungen also vorbehalten!

1.6 DSA-Romane

1994 wurde eine sehr alte Idee wieder aufgegriffen und in die Tat umgesetzt: Romane, die in Aventurien spielen, um von aventurischen Helden, spannenden Geschichten und Aufgaben ganz im Sinne der Abenteuer des Schwarzen Auges zu erzählen. Mit den ersten drei Bänden, zu dem Abenteuer **Das Jahr des Greifen**, startete eine Reihe von DSA-Romanen, die in diesem Jahr weiter ausgebaut wird und künftig pro Jahr um etwa 12 Bücher erweitert werden soll.

Worauf ich nicht deutlich genug hinweisen kann: Die DSA-Romane erscheinen nur unter "Lizenz" von Schmidt-Spiele. Wir vertreiben diese Produkte nicht, noch stellen wir sie her!! Die ersten drei Romane zum Jahr des Greifen sind bei BASTEI-LÜBBE erschienen, alle folgenden werden durch den HBYNB-Verlag ins Dasein treten. Zu Nachfragen bezüglich Inhalt, Preis und Bestellungen also bitte nicht uns fragen oder die Redakteure am Telefon um ihre Geduld bringen, sondern einfach mal im Buchhandel nachfragen! Wir führen diese Liste hier aus Gründen der Vollständigkeit und um Euch einen produktübergreifenden Überblick zu verschaffen.

Das Jahr des Greifen Autor: Bernhard Hennen Band 1: Der Sturm (20222) (Bastei-Lübbe)



Die gefährlichen Orks haben Greifenfurt, eine der größten Städte Aventuriens, besetzt. Da zettelt der Inquisitor Marcian einen Aufstand an, um die Stadt für seinen Prinzen Prin zu befreien. Doch statt der erwarteten kaiserlichen Armee, die eigentlich zu Hilfe eilen sollte, stehen plötzlich weitere Orks vor den Mauern von Greifenfurt. Mit wenigen Soldaten und Freiwilligen nimmt Marcian dennoch den Kampf auf - als sich ihm ein neuer Feind entgegenstellt: Ein Erzvampir beginnt in der Stadt sein Unwesen zu treiben...

Band 2: Die Entdeckung (20226) (Bastei-Lübbe)



Die Lage Greifenfurts gegen die feindlichen Orks wird immer verzweifelter. Mit aller Macht bestürmen die Schwarzpelze die Wälle und Mauern. Während der Inquisitor Marcian versucht, das Geheimnis der Stadt zu ergründen, schickt er einige tollkühne Helden auf den Weg, Hilfe zu holen. Nach einer langen Odyssee gelangen sie nach Xorlosch, in das Heerlager des Prinzen Brin. Doch wird Greifenfurt standhalten, bis die Befreier zurückkehren?

Band 3: Die Amazone (20231) (Bastei-Lübbe)



Die Orks belagern weiter Greifenfurt. Der Inquisitor Marcian erwägt, sich den Belagerern auszuliefern, da entdecken er und die geheimnisvolle Amazone, die sich auf seine Seite geschlagen hat, das Rätsel von Greifenfurt. In den Katakomben unter der Stadt befindet sich der sagenumwobene Greif - mit dem sie die Orks besiegen können... und deren wichtigsten Verbündeten, den Erzvampir, der alle in Angst und Schrecken versetzt.

Folgende Bücher erscheinen im HEYNE-Verlag:

Die Löwin von Neetha Autor: Ina Kramer

Thaliomel - der Name gebietet Ehrfurcht in den Tempeln und an den Feuern Aventuriens, denn unter den furchtlosen Heiligen der Kriegsgöttin Rondra war Thaliomel die tapferste, als es darum ging, die Heimat gegen den Ansturm der Feinde zu verteidigen.

Dieses Buch beschreibt die behütete Kindheit und die bewegte Jugend der bedeutendsten Heldin Aventuriens.



Thaliomels Ende Autor: Ina Kramer

Die Schicksalsschlacht auf der Chababbrücke.



Der Scharlatan Autor: Ulrich Kiesow

Als Selissa, eine der besten in der Elitetruppe der Ferdoker Lanzenreiterinnen, des Mordes und Verrats bezichtigt wird, stürzt sie tief: Freunde und Kampfgefährtinnen wenden sich gegen sie. Einzig ein Junker aus dem Bornland und Selissas Stallmagd halten noch zu ihr - diese beiden und der Scharlatan, ein alter Jahrmarktszauberer, den das Leben verbittert hat. Mit Tollkühnheit, Schwert und Magie zieht die seltsame Schar in den ungleichen Kampf um Selissas Ehre und Erbe.



Tuan, der Wanderer Autor: Uschi Zietsch

Aigolf Thuranson, der Seebär aus dem Bornland, haßt die Sklaverei wie sonst nichts auf der Welt. Und so ist es für ihn Ehrensache, den jungen Waldmenschen Túan aus den Ketten zu befreien und in seine südliche Heimat zurückzubringen, doch Túans Mutter wurde verschleppt, der Stamm hat den Jungen ausgestoßen... Für das ungleiche Paar beginnt eine lange Suche, die sie quer durch Aventuriens gefährlichste Regionen führen wird.



Der Drachenkönig Autor: Uschi Zietsch

In den Walbergen, fernab aller Zivilisation, lebt das Volk der Hagrim, gefangen in abergläubischer Furcht vor dem mysteriösen "Drachenkönig", dem es seine wertvollsten Besitztümer und sogar Menschen opfert. Als Kapitän Aigolf Thuranson in das Dorf der Hagrim verschlagen wird, steht für ihn fest, daß er die verängstigten Bauern von ihrem Aberglauben befreien wird, doch dann stößt er auf ein Problem: Der grausame und habgierige Drachenkönig ist keineswegs ein Fabelwesen - er existiert, und er ist zornig!





Katzenspuren Autor: Christel Scheja

Inamar ay Shorn, der erfahrene Kämpfer und asketische Ordensritter kennt seit Jahren nur ein Ziel: Er muß Djamilä, die spöttische Diebin mit den Augen einer Katze, zur Strecke bringen und ihrer gerechten Strafe zuführen. Doch als Inamar die hübsche Djalima endlich zu fassen bekommt, sehen sie sich plötzlich mit einem gemeinsamen, übermächtigen Feind konfrontiert. Der Gardist und die Königin der Diebe schließen einen höchst zerbrechlichen Bund...



Feuerodem Autor: Pamela Rumpel

Im fernen Thorwal sind die Bräute rar. Darum zieht der junge Firunwulf in die Welt hinaus, um die Frau fürs Leben zu suchen, doch er findet zunächst nur männliche Gefährten: den Sänger und Bogenschützen aus dem Nivesenland. Und als Firunwulf endlich vor der Frau seiner Träume steht, trifft er auf einen Nebenbuhler, der unmenschliche Grausamkeit und dämonische Macht in sich vereint. Ein tödlicher Wettstreit der Kontrahenten beginnt.



Zeit der Gräber Autor: Björn Jagnow

An zwölfmal dreißig Tagen herrschen die Zwölfgötter in Aventurien, und der Gerechte muß keine Furcht haben, aber an fünf Tagen regiert der Namenlose Gott - da bleiben die Menschen in ihren Häusern und halten die Türen und Läden fest verschlossen. Wer aber - wie die junge Narena und ihr Freund Wulfen - ausgerechnet an den Tagen des Namenlosen durch die Stadt der Toten streift, weiß nicht, welche Gefahren er weckt und welche Mächte er herausfordert...



2. Was verläßt uns?

2.1 Die Ausscheider:

Folgende DSA-Artikel verlassen das Programm zu Beginn des Jahres '95 und sind somit nur noch als Restposten Eurer Händler zu erwerben:

Boxen:

keine einzige!! (Juuubel, tooob, flöööt-flöööt!)

Abenteuer:

Der Quell des Todes	Der Götze der Mohas
Im Spinnenwald	Lebliche Prinzessin Vasmina
Der Purpurturm	Das große Donnersturmrennen
Der Orkenhort	Wie Sand in Rastullahs Hand
Xeledons Rache	



Spielhilfen:

Das Bornland

(Achtung: Diese Spielhilfe geht vollständig und erweitert in die neue Box **Rauhes Land im hohen Norden** ein!)

2.2 Wo bekomme ich altes Material?

Immer wieder werden wir gebeten, DSA-Abenteuer oder ganze Kästen gegen Rechnung an Euch zu verkaufen. Wie bereits erwähnt, können wir das nicht tun, auch gegen Rechnung nicht, da uns die Großhandelsrechte den Verkauf an Einzelpersonen oder Privatgruppen nicht gestatten.

Eine Möglichkeit bietet sich auch durch ein Inserat im Aventurischen Boten. Eine kleine Anzeige über das, was Ihr sucht ist kostenlos und mag durchaus Wirkung zeigen. Mehr dazu siehe Punkt 3.3!

Außerdem führen wir eine Liste all unserer Händler, die DSA verkaufen. Wir nennen Euch gerne den entsprechenden Händler in Eurer Nähe.



3. Die Redaktion

Jetzt geht's zur Sache. Wie bereits weiter vorne erwähnt, erreichen uns viele Briefe von Euch. Manche davon sind wunderschön gestaltet: mit Siegel und Pergamentpapier, dazu mit Schönschriftfeder geschrieben. Viele Spieler haben sich sogar ein eigenes Wappen zugelegt. An dieser Stelle ein Lob und einen herzlichen Dank für Eure Mühe, denn es macht weitaus mehr Spaß, solch einen Brief zu lesen, als einen, der mit Bleistift und krakeligen Hieroglyphen auf Klopapier geschrieben wurde...

(Vielen Dank auch an diejenigen, die genau das taten, eben weil ich es hier erwähnt hatte)

WICHTIG!

In der Redaktion in Eching sitzen keine DSA-Autoren! Sie besteht aus zwei Studenten, Wilhelm Grögl und meiner Wenigkeit, Oliver Richtberg. Wir können diese Aufgabe nur nebenher machen, bemühen uns aber, die gesamten Belange um DSA bei Schmidt Spiele zu erledigen. Trotz der Tatsache, aktive Rollenspieler zu sein, wissen wir jedoch nicht alles!! Bitte macht uns nicht mit Fragen verrückt, was unter dem großen Felsen hinter dem dritten Baum auf der zweiten Wiese des Baron Rudznick von Kleinkugelburg in einem Seitental des Walsachnebenflößchens Rinnsach liegt. Wir sind lediglich für die Verwaltung zuständig und haben mit inhaltlichen Dingen nichts zu tun!!

Zudem müßt Ihr bedenken: Schmidt Spiel & Freizeit ist eine Spiele-GmbH, und DSA gilt darin als Exot, d.h. die Redaktion läuft als Serviceleistung nebenbei her. Da der Wissensdurst der Spieler immer größer ist, als die vorhandene Redaktionskapazität, ist es leider möglich, daß dabei ein Brief mal drei Monate bei uns liegen bleibt. Wir tun und taten aber immer unser Bestes, um Euch zu helfen und zu unterstützen, also habt ein Herz für Redakteure!

3.1 Das Redaktionstelefon (Spielerbetreuung)

Wann immer Ihr Fragen an die Redaktion habt, die folgendes betreffen:

- Spielergesuche und Adressen von DSA-Spielern in Eurer Nähe;
- Probleme mit dem Abonnement des Aventurischen Boten;
- Fragen über Neuerscheinungen;
- Clubgründungen (obwohl dieser Punkt brieflich erheblich besser zu handhaben ist!!);
- Abonnementsbestellungen;
- Fragen zu Dark Force;
- Bestellungen bezüglich Restpostenverkauf (siehe 5);

dann könnt Ihr uns direkt telefonisch erreichen

unter der Telefonnummer:

Redaktionstelefon
08165/ 924-260

Am Rohr sitzt dann in der Regel Willy Grögl, manchmal auch ich. Da wir, wie gesagt, beide Studenten sind, ist es beim besten Willen nicht möglich, feste Zeiten anzugeben.

Die genauen Zeiten und Wochentage und eventuelle Änderungen sagen wir auf unserem magischen Band (einer sensationellen Entwicklung aus dem Hause Telekom) an, das jederzeit dann abgespielt wird, wenn wir nicht am Apparat sitzen. Der Text auf Band enthält meist kleine Infos in Kurzform.

Und bitte haltet die Zeiten genau ein!! Ihr hört sonst immer nur das Band.

Ich weiß auch, daß es nicht besonders leicht zu sein scheint, zu uns durchzudringen. Ich bitte jedoch ein weiteres Mal mit predigender Gelassenheit: Habet Geduld, denn Ihr werdet erhört werden!

Bitte seid auch so nett und martert die arme Frau in der Telefonzentrale der Firma nicht. Sie kann Euch überhaupt nicht weiterhelfen, außer darauf hinzuweisen, wann die Telefone besetzt sind.

Wenn Ihr Fragen zu Regeln oder Inhalt der Boxen, Bücher oder Hefte habt, so ruft bitte nicht oben bei der Spielerbetreuung an. Dafür gibt es das

Redaktionstelefon - Spielautoren
0211/298138

Am Mittwoch von 14.00 Uhr - 16.00 Uhr

3.2 Der Aventurische Bote und das Abonnement

Aventurischer Bote



Der Aventurische Bote ist das Nachrichtenblatt für den Aventurieninteressierten, der immer gerne auf dem Laufenden sein möchte. Ihr findet hier spezielleres Hintergrundmaterial, aus dem man selbst Abenteuer aufbauen kann, Hinweise zu Veranstaltungen, Interessantes, Wissenswertes, kleine Regelvorschläge und vor allem Berichte und Meldungen der jüngsten Ereignisse in den Ländern und Provinzen Aventuriens. Auch Wettbewerbe und Anzeigen sind Teil dessen, was der Aventurische Bote zu bieten hat.

Gegen
4,- DM in Briefmarken
könnt Ihr ein

Probeexemplar des Aventurischen Boten
bei uns anfordern. Es handelt sich dann jeweils um die aktuellste Ausgabe.

ACHTUNG!!

Es kommt leider immer noch vor, daß in älteren Abenteuern oder noch nicht korrigierten Werbeseiten für den Aventurischen Boten der Preis von 2,- DM für das Probeexemplar angegeben ist! Dies ließ sich leider nicht so schnell ändern, wie die Post ihre Gebühren erhöht hat. Demnach gilt: Wer nur 2,- DM an uns schickt erhält ab sofort nur noch dieses Infoschreiben. Das müssen wir tun, sonst kann sich der Bote nicht tragen und müßte irgendwann eingestellt werden. Wer nur 3,- DM für das Probeheft zahlt, erhält in Zukunft eine nichtaktuelle, also ältere Ausgabe!

Ihr könnt den Aventurischen Boten auch abonnieren. Dazu weiter unten mehr.

Das Probeexemplar verbindet sich jedoch NICHT mit einem Abonnement! Wenn Ihr schreibt: "Hiermit bestelle ich den Aventurischen Boten für ein Jahr" und Ihr legt nur 4,- DM in Briefmarken bei, so bringt das ein Probeheft ein, aber kein Abo!!

Der Aventurische Bote erscheint alle zwei Monate gegen Ende des Monats. Aus technischen Gründen, hier und da auch mal aufgrund ausgefeilter Intrigen der Anhänger des Namenlosen, kann es jedoch geschehen, daß sich der Erscheinungstermin des Boten um einige Tage verschiebt. Wir bitten Euch deshalb: Habt Geduld!

Wenn also das heiß ersehnte Blatt nicht am Ende des Monats in Eurem Briefkasten liegt, sprengt nicht den Postboten in die Luft und heuert keine Meuchelmörder für uns an (sonst kommt nämlich gar nichts mehr...)

Sollte die erwartete Ausgabe nach 4 Wochen dann noch immer nicht da sein, dann könnt Ihr langsam daran gehen, uns Euer Mißfallen zu bekunden. Nachdem dies auch immer auf zivilisierte Weise geschieht, brauche ich ja nicht zu erwähnen, daß Bombendrohungen oder gar Publikation der Mißstände in einschlägigen Boulevardzeitungen nichts nützen.

Leider mußten wir auch feststellen, daß unsere geschätzte Deutsche Post seit einiger Zeit zuweilen seltsame Anwandlungen von Nichtzustellungswahn bekommt. Oft kommt es auch vor, daß ein Brief mit einer von Euch angegebenen Adresse zu uns zurückkommt mit dem Vermerk: "Unbekannt verzogen" oder "Empfänger unbekannt". Wir wissen nicht, was dann da schief gelaufen ist. Wir können nur nichts daran ändern. (Vielleicht sollten wir die Runen werfen um die richtige Adresse zu erfahren...?)

Die geplanten Erscheinungsdaten der Boten für das Jahr 1995:

Nummer 55:	Ende Januar	1995 (Praios, 24 Hal)
Nummer 56:	Ende März	1995 (Boron, 24 Hal)
Nummer 57:	Ende Mai	1995 (Phex, 24 Hal)
Nummer 58:	Ende Juli	1995 (Praios, 25 Hal)
Nummer 59:	Ende September	1995 (Boron, 25 Hal)
Nummer 60:	Ende November	1995 (Phex, 25 Hal)

Das Abonnement:

Oh Phex, was hast Du uns angetan! Wir bewundern deine Schläue und werfen uns vor deiner Härte in den Staub!

Es ist wahr! Es ist hart und es ist ungerecht. Wir alle wissen es, aber der Aventurische Bote ist teurer geworden! Aufgrund Phexens Hartnäckigkeit ist der Preis des Abos erheblich gestiegen, allerdings hat Hesinde in Ihrer Gnade beschieden, daß dafür der Umfang des Botens auf nunmehr 20 Seiten stieg.

Das Abonnement über 6 Ausgaben kostet ab Ausgabe 43:

18,- DM

Das Probeheft kann für 4,- DM angefordert werden.

Weiterhin gilt, daß Ihr auch telefonisch bestellen könnt (am Redaktionstelefon) und auch mehr als ein Abonnement auf einmal. Eine Bestellung am Telefon gilt wie ein Coupon, d.h. solange Ihr natürlich kein Geld überwiesen habt, wird sich nichts tun.

(Zahlungsmöglichkeiten siehe unten).

Ganz wichtig ist etwas, das Ihr ab sofort immer beachten müßt:
Bei jedem schriftlichen Verkehr mit uns, der Verwaltung erfordert, gebt bitte Eure Kundennummer an, sofern Ihr schon eine habt.
Die Kundennummer erleichtert uns in Zukunft die Arbeit ungemein und das bedeutet: Die Bearbeitung der Abos geht schneller.

Der Adressaufkleber, der auf dem Brief mit der Botenzustellung klebt, enthält diese ominöse Kundennummer. Zudem diejenige Ausgabe des Boten, bis zu der einschließlich Euer Abo läuft. Damit Ihr wißt, von was ich hier spreche, ein Beispiel:

Name → Baron Dexter Nemrod 000059
Straße → Praios's Pracht 1 123456
Land → M 77777 GARETH
PLZ und Ort
Kunden-Nummer des Abonnenten **WICHTIG!!**

Nummer des Boten, mit der das Abo endet wird, hier z.B. Ausgabe 59.



Wie bestelle ich nun das Abo?

Schriftliche Bestellung erfolgt mit dem Coupon auf der nächsten Seite. *Diesen bitte sauber und gut lesbar ausfüllen!!*
Telefonische Bestellung erfolgt über das Redaktionstelefon. Sie hat den gleichen Wert wie der Coupon.

Die Zahlungsmöglichkeiten

Die Bezahlung des Boten per Nachnahme oder gegen Rechnung geht NICHT!!
Ihr könnt das Geld auf folgendes Konto überweisen:

Bayrische Vereinsbank
München
BLZ 700 202 70
Konto 417 403 29

Wenn Ihr das Geld überweist, so achtet bitte darauf, auf die Überweisung den **vollen Namen und die ganze Anschrift** zu schreiben oder die **KUNDENNUMMER** (bitte auch mit nicht zu zarter Hand, sodaß die Farbe eine Chance bekommt, auf dem Durchschlag zu erscheinen!!!) Es kommt oft vor, daß wir dem getrennt bei uns eingehenden Coupon deshalb keinen Zahlungsbeleg zuordnen können, weil wir keine Adresse auf der Überweisung finden. Die Folge ist dann, daß Ihr vergeblich auf den Boten wartet, da wir zwar das Geld erhalten haben, aber einfach nicht wissen, wem wir den Boten schicken sollen.

Achtung!

Die Bezahlung des Abos geht nicht mehr mit Briefmarken
sondern nur mehr per Überweisung.

(zur Not auch mit Bargeld oder Verrechnungsscheck.

Bedenkt dabei aber: Das Geld könnte beim Transport verlorengehen. In diesem Fall
können wir keine Haftung übernehmen!)

WIR SENDEN EUCH GERNE EIN ÜBERWEISUNGSFORMULAR ZU! (Bitte anfordern!)

Vergeßt nicht, mit dem Einsenden des Coupons oder der telefonischen Bestellung eine Zahlung erfolgen zu lassen. Der
Coupon ist zwar wichtig, wenn er aber ohne Bares hier landet, ist er nichts wert!

***Habt Ihr die letzte Ausgabe Eures Abonnements erhalten, so müßt Ihr NEU abonnieren. Es läuft nicht automatisch
weiter!!***

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit, eine versäumte Ausgabe gegen 4,-DM in Briefmarken bei uns nachzubestellen.

Abonnements in das europäische Ausland sind jederzeit möglich und bis jetzt nicht teurer als innerhalb Deutschlands.
Es mag jedoch sein, daß wir bald dazu gezwungen werden, das anders zu regeln. Wie das mit der Bezahlung in der
jeweiligen Landeswährung geht (z.B. in Schilling oder Schweizer Franken), sagen Euch die Angestellten Eurer Bank
gerne. Mit unserem Überweisungsauftrag sollte dies ohnehin keinerlei Problem darstellen.

Probleme mit dem Abonnement:

Sollte der Aventurische Bote trotz Abo und Wartegeduld einfach nicht kommen, so kann das daran liegen, daß
wir aus oben genannten Gründen das Abonnement nicht bearbeiten konnten, oder die Post Schwierigkeiten mit
der Zustellung hatte.

In diesem Fall schreibt uns bitte ohne Umschweife und legt eine Kopie Eures KONTOAUSZUGES (Kopie der
Überweisung oder des Zahlungsbeleges nützt uns nichts!) bei.

Gebt bitte auch an, mit welcher Nummer Euer Abo hätte starten sollen oder mit welcher es hätte enden sollen .
(Eine Angabe reicht, den Rest können wir uns dank guter Mathekenntnisse ausrechnen!)

Ihr braucht uns übrigens nicht gleich mit dem Gerichtsvollzieher zu drohen, wenn das Abo nicht kommt, denn wir
nu

Alter

Die An
mehr
anfert
erwerb
bevor
Boten
lieferb
Numm

Bitte
Brief
(wir c

3.3

Ihr kö
organi
Kuche

treffen
rische

Anzeig
deutlic
DM sc
Fanzin
bei. Gl

ar und
nir 1,-

emplar

i, dann
leider

Eine A
auch d
nicht immer möglich, alle eingegangenen im nächsten Boten zu drucken. Er hat nämlich nur zwanzig Seiten und allein diese voller Anzeigen machen sich vielleicht optisch ganz hübsch und lockern das Leseverhalten, sind jedoch sicher nicht jeden Lesers Traum.

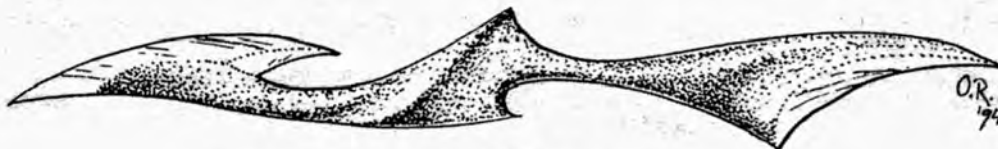
Habt also Geduld, wenn Eure Anzeige, die Ihr für den Boten 85 geschrieben habt, erst im Boten 86 oder 87 erscheint. Wollt Ihr Termine veröffentlichen, dann denkt also daran, rechtzeitig die Anzeige aufzugeben!! Bedenkt bitte auch, daß wenn Euch der aktuelle Bote erreicht, die Redaktion meist schon die Arbeit an der nächsten Ausgabe beendet hat. Anzeigen, die Ihr entsprechend abgeschickt habt, können deshalb im seltesten Falle in der nächsten Ausgabe erscheinen.

Anzeigen bitte NICHT an unsere Hausadresse in Eching, sondern an:

**Michelle Melchers
Normannenstr. 37
42275 Wuppertal 2**

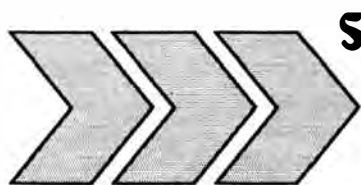
Michelle ist übrigens eine *Dame*, kein Herr und sie hat mit dem Boten eine Menge Arbeit. Daß sie das sehr gut macht, könnt Ihr alle zwei Monate in Form von 20 Seiten sehen. Bemerkungen wie: »He Junge! Wird's bald mit der Anzeige?!« sind also in mehr als einer Hinsicht unangebracht und ziehen allein den akquisitorischen Bannstrahl nach sich!

Ach ja: Michelle hat mich noch gebeten, Euch zu bitten, einen Rückumschlag mit Porto beizulegen, wenn Ihr von ihr auf Eure Fragen Antwort haben wollt. Es ist doch wohl klar, daß ihr das aus eigener Tasche bald zu teuer wird. Sie arbeitet nämlich nicht im Haus der Firma Schmidt.

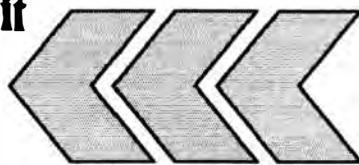


3.4 Briefe an die Redaktion des Schwarzen Auges

Wenn Ihr Fragen an uns habt, so schreibt an folgende Adresse, die übrigens auch bei allen anderen Anliegen an uns gilt:



Schmidt Spiel und Freizeit
Das Schwarze Auge
Postfach 1165
85378 Eching



Legt 2,- DM in Briefmarken für den Antwortbrief bei oder schickt uns einen ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlag im DIN A4 Umschlagformat mit. (~~Kleinere Rückumschläge können wir, außer für den Versand von zwei bis drei Kopien, leider nicht verwenden!~~ Habt damit Dank für unsere Sammlung!)

Habt Ihr so etwas nicht zur Hand, so ist uns mit einem **Aufkleber Eurer Adresse** sehr geholfen, sofern Ihr über einen solchen verfügt, oder Lust habt, einen anzufertigen (das hilft uns nämlich bei dem handkrämpfe provozierenden Adressenschreibmarathon! Puh, da hat man Worte).

Folgendes ist sehr wichtig!

- Bitte schreibt auch auf Euer Briefpapier noch einmal Eure Adresse, denn es kam schon vor, daß der Umschlag beim Transport naß oder zerissen wurde, so daß die Adresse unlesbar war. Steht dann auf dem Brief selbst nicht noch einmal die Adresse, können wir demjenigen nichts zuschicken! ■
- Ihr helft uns auch sehr damit, wenn Ihr, im Falle verschiedener Anliegen, diese alle auf getrennte Blätter schreibt, jedes mit Eurer ADRESSE versehen. Solltet Ihr also in einem Brief sowohl eine Clubgründung melden, als auch ein Probeheft bestellen und Regelfragen haben, so schreibt dies alles nicht auf *ein* Blatt, wohlmöglich noch ohne Absatz und Leerzeile, sondern auf drei getrennte Blätter. ■
- Schreibt Eure Adresse so sauber wie möglich! Wir wollen nicht extra einen Professor für Graphologie einstellen müssen. ■
- Im Zweifelsfall (der kommt leider oft vor) schreiben wir die Adresse so, wie sie uns am wahrscheinlichsten erscheint. Trotzdem ist sie deshalb nicht immer richtig, so daß der Brief zu uns zurückkommt, oder statt EIKE HUNNEMANN dann ILKA MONNEHUMM den Brief bekommt. Da wir das nicht wollen (Ihr sicher noch weniger), schreibt die Adresse am besten mit Schreibmaschine (bzw. Computer). ■

3.5 Regelfragen ...

Sofern sie beantwortbar sind, beantworten wir Eure Regelfragen gerne. Leider sind wir aus Zeitgründen gezwungen, nur noch solche Anfragen zu beantworten, die in Form von *Fragebögen* an uns gerichtet sind, also eine Frage mit anschließender Zeile, in die wir hineinschreiben können, oder gar Antwortmöglichkeiten, die wir nur ankreuzen brauchen. Bitte glaubt nicht, daß wir faul werden, wenn wir Euch bitten, dies zu tun, aber andere Aufgaben nehmen leider Überhand.



... Reklamationen

Zuweilen kommt es vor, daß ein Abenteuer oder ein Teil einer Box einen Produktionsfehler aufweist, sei es, daß Seiten fehlen, oder falsch gedruckt sind. In diesem Falle schickt uns bitte das fehlerhafte Stück zu und Ihr erhaltet sofort ein tadelloses Exemplar zurück.

ACHTUNG: Das Produkt DSA-COMPUTERSPIEL wird nicht von uns produziert! Anfragen und Reklamationen bitte an eine der im Spiel angegebenen Stellen (Attic oder FanPro)! Ebenso haben wir keine Macht über fehlerhafte Karten bei Dark Force!!

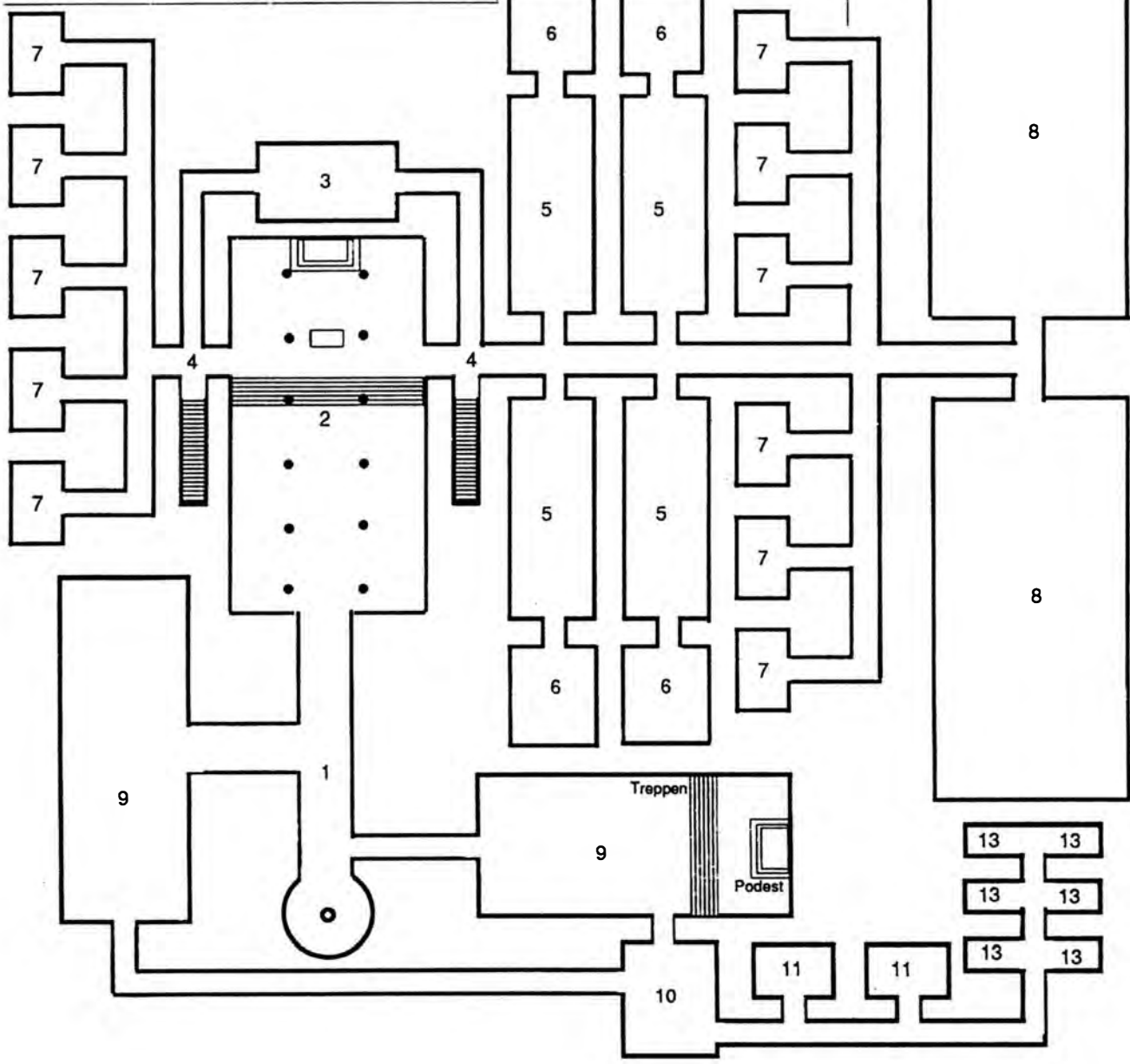
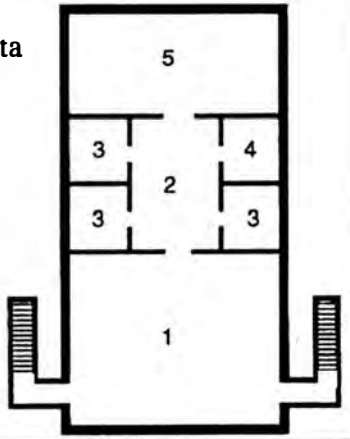
3.6 Anfragen

Eine Flut von Zuschriften erreicht uns täglich. Leider können wir nicht alle Briefe zu Eurer Zufriedenheit persönlich beantworten. Es gibt jedoch Standardfragen, die regelmäßig gestellt werden.

Auf einige der häufigsten Fragen, die überhaupt zu beantworten sind, werde ich hier in einem Überblick antworten:

- Leider können wir keine DSA-Materialien an Euch direkt verkaufen, das verbieten uns die Großhandelsrechte. Es hat also keinen Sinn, Bestellungen an uns zu schicken (Ausnahme siehe 5).
- Auch Teile des Boxeninhaltes, also einzelne Karten, Würfel oder gar Hefte oder Bilder können wir leider nicht an Euch schicken. **Ebenso einzelne oder gar spezielle Dark Force - Karten!** Wir müßten dazu abgepackte Teile zerreißen und der Rest würde übrigbleiben. Ich denke, es ist verständlich, daß wir das nicht tun können.
- Habt bitte Verständnis, daß wir weder Privatadressen noch Telefonnummern der DSA-Autoren oder sogar die Ulrich Kiesows an Euch geben können. Stellt Euch mal bitte vor, Euer Telefon würde selbst in der Nacht pausenlos klingeln. Wir können da auch keine Ausnahmen unter Einzelnen machen, das wäre nicht gerecht gegenüber den vielen Tausenden übrigen DSA-Fans in ganz Deutschland. Schließlich seid Ihr nicht allein. Das ist zwar einerseits tröstlich, aber andererseits gebietet es bestimmte Regeln.
- Traurigerweise bekommen wir auch immer wieder erboste Anfragen darüber, warum es Meisterfiguren in Abenteuern und Regelbüchern gibt, die Werte besitzen, die den Regeln widersprechen. Ihr vergeßt dabei, daß diese Regeln nur für Spielerhelden gelten, was außerhalb der durch Spieler geführten Helden geschieht ist ganz und gar der Notwendigkeit der Situation oder des Hintergrundes der betreffenden Person zuzurechnen. Mit anderen Worten, es ist Meistersache, und wie eigentlich bekannt sein sollte, ist der Meister jederzeit berechtigt, Regeln und Hintergründe nach Bedarf zu verändern. Demnach ist es beispielsweise der Zauberin Nahema eben möglich, ein Kettenhemd zu tragen. Ihre Macht ist sehr groß, sie steht über den Regeln. Daß sie dabei dennoch zum Beispiel eine Stufe besitzt (nämlich 23) ist reine Formsache.
- Häufig werden wir gefragt, was der Begriff SPIELRUNDE bedeutet. Nun, er bezeichnet eine Zeiteinheit, die dem Meister zur groben Zeitabschätzung der Handlungen seiner Helden dienen mag. Eine Spielrunde umfaßt 5 MINUTEN. Heißt es also ein Zauber wirke 3 SR (Spielrunden), so dauert er in der Handlung der Helden eine Viertelstunde lang an. Eine Spielrunde ist nicht zu verwechseln mit der Kampfrunde, die 2 bis 10 SEKUNDEN umschreibt!
- Eine ab und zu auftretende Frage ist jene nach der Bedeutung der seltsamen Buchstaben **B A Q P** über einer Häuserbeschreibungsliste z.B. in **Thorwal** oder **Das Fürstentum Albernika**. Es handelt sich um kein kryptisches Rätsel, vielmehr um: **B**: Bewohner = Anzahl der ständig im Haus wohnenden Personen; **A**: Angestellte = Anzahl der Arbeitnehmer, die nur tagsüber im Haus anzutreffen sind; **Q**: Qualität = Güte der hier angebotenen Waren/Dienstleistungen. Die Skala reicht von 1 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut); **P**: Preise = Preise der hier angebotenen Waren/Dienstleistungen. Die Skala reicht von 1 (sehr billig) bis hin zu 10 (maßlos überteuert). Der Wert »5« gibt den Grundpreis (laut Preisliste) an. Jeder Wert darüber oder darunter bedeutet einen 10%igen Aufschlag/Abzug auf den Preis.
- Es gibt übrigens **keine** Formel zur Errechnung der Monsterklasse! Wir werden immer wieder gebeten, diese Formel zu nennen. Die Angabe der Monsterklasse ist ein reiner Schätzwert und folgt keinerlei mathematischer Prinzipien. Dies ist auch nicht möglich, da sich besondere Eigenschaften eines Monsters nicht immer in Zahlenwerten ausdrücken lassen. *Die Monsterklasse wird in Zukunft übrigens keine so große Rolle mehr spielen. Sie wird in den Beschreibungen und Abenteuern möglicherweise bald nicht mehr auftauchen.*
- In der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** taucht der Charakter HÄNDLER nicht mehr auf. Nach vielen Vorschlägen und Kritiken haben wir uns schweren Herzens entschlossen, ihn nicht mehr aufzuführen, da viele Spieler ihn weniger interessant fanden. Ich bitte die Händlerliebhaber nicht allzu enttäuscht zu sein, aber allen kann man es nie recht machen. Außerdem besteht die Möglichkeit sich dem Händler im Aventurischen Boten weiterhin zu widmen.
- Die neuen Charakterblätter in der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** scheinen in Punkto Zaubersprüche zu wenig Platz zu bieten. Nun, sie sind auch auf normale Magier unterhalb der 15. Stufe ausgelegt. Daß mit mächtigeren Magiern die Zahl ihrer beherrschten Sprüche wächst ist klar, aber dann kann man ja ein neues Blatt nehmen, in dem man mit der Eintragung fortfährt. Im Grunde schreibt man sowieso nur die Zauber auf, die man mindestens einmal gesteigert hat. Die Startwerte der bisher nicht gesteigerten Zauber stehen ja im Heft.
- Desweiteren liegen der Box **Götter, Magier und Geweihte** keine Heldenbriefe für die Zaubersprüche bei. Sie sind in ausführlicher Form im **Boten 53** enthalten und dort zur Kopie freigegeben. Wenn Ihr nur die Kopien von uns haben wollt, dann denkt daran, uns einen mit **1,- DM frankierten und Eurer Adresse versehenen Rückumschlag** Eurer Anforderung beizulegen!!

Die Krypta



3.7 Die Errata des Schwarzen Auges

- In den Abenteuern **Die Fahrt der Korklande**, **Folge dem Drachenhals** und **Auf der Spur des Wolfes** hat es kleine Schwierigkeiten mit den "Plänen des Schicksals" gegeben. Leider handelt es sich hier um keine Fehler, die einzeln auftreten, sondern Druckfehler, die nicht mehr rückgängig zu machen sind. Wir haben dazu auch keine fehlerfreien Pläne auf Lager. Die Karte auf der vorhergehenden Seite 25 können wir jedoch anbieten.
- Auf der großen Landkarte AVENTURIENS in der Box **Das Land des Schwarzen Auges** sollen laut Text im Buch "Enzyklopaedia Aventurica" zur Bestimmung der Kosten von Handelsgütern HEXFELDER auf der Landkarte angegeben sein. Bei der Erstellung der Box wurde nachträglich jedoch beschlossen, die Karte nicht mit Hexfeldern auszustatten, da dies optisch schlechter gewirkt hätte. Ein Hexfeld jedoch entspricht im Durchmesser genau einer Einheit auf dem Maßstab, der links unten auf der Aventurienkarte zu finden ist. Eine Hexfeldlänge bedeutet also 40 Meilen. Somit ist es nicht schwer, die Preise für Handelsgüter zu errechnen.
- Auf einer Tabelle in der Box **Die Kreaturen des Schwarzen Auges** erscheinen Waffen, deren Werte und Beschreibungen man sonst nicht findet. Sie sind in der im Oktober '92 erschienenen Box **Mit Mantel Schwert und Zauberstab** enthalten.
- Ebenso wurden in einem früheren Aventurischen Boten und in manchen Abenteuern zusätzliche Talente vorgestellt, deren nähere Beschreibung und Startwerte für die einzelnen Heldentypen damals nirgends sonst zu finden waren. Auch sie sind nun in der Box **Mit Mantel Schwert und Zauberstab** ausführlich beschrieben.
- In einigen Prospekten stand, die Box **Thorwal** werde Regeln und Material für Seeschlacht-Szenarios beinhalten. Dies war zunächst geplant. Aufgrund der Fülle an Material wurde jedoch davon abgesehen. Die Thorwal-Box enthält derlei Regeln nicht und es ist kein Produktionsfehler, eine Box zu besitzen, die keine Schiffsspielmatten enthält. Vorankündigungen in Prospekten unterliegen übrigens IMMER der Angabe "ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN!". Bis auf weiteres sind übrigens keine Seekampfregele geplant.
- In dem Soloabenteuer **Ein Stab aus Ulmenholz** spielte uns übrigens der Grafikcomputer einen Streich. Der Termindruck war derart hoch, daß dieser Fehler vor Druck des Heftes nicht mehr behoben werden konnte: Im Anhang auf Seite 55 gibt es eine Tabelle mit Abschnittsverweisen. Leider wurden aus den grauen Zeilen die Zahlen gelöscht. Hier findet ihr die vollständige Tabelle:

	Fesseln/Entf.		Sinnesschärfe		Menschenkenntnis		Betören		Mechanik		Verstecken		Lügen		Schleichen	
Abschnitt	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
168	214	129	140	463	2	13	486	1	163	189	14	386	8	24	216	15
127	141	11	188	139	18	109	19	27	473	20	28	167	213	6	387	328
310	343	175	70	86	100	364	4	50	71	87	101	365	359	51	72	88
38	259	138	78	120	39	450	219	94	110	123	40	451	95	184	124	41
152	169	329	217	226	316	67	47	203	128	227	242	449	156	336	191	485
231	208	220	235	252	250	162	112	456	209	297	236	253	382	431	373	195
318	147	150	428	302	324	151	429	483	325	484	327	379	435	199	337	380
287	346	453	64	317	403	326	311	239	315	454	290	240	425	404	200	241
344	398	292	348	408	350	409	194	437	296	353	411	461	305	354	412	464

	Bannbaladin		Horriphobus		Foramen		Klarum Purum		Penetrizel		Aurum Nasus		Plumbumbarum		Ignifaxius	
Abschnitt	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
44	371	81	97	131	45	68	98	113	135	46	468	83	3	48	469	85
152	218	228	243	258	181	340	232	206	132	229	246	366	281	56	179	74
231	307	160	182	192	413	174	77	193	207	414	234	222	29	161	183	455
318	423	376	149	481	255	351	61	482	248	282	283	426	300	284	427	301
247	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421

In der aktuellen Auflage ist der Fehler bereits korrigiert.

- In dem Soloabenteuer **Huf der Suche nach einem Kaiser** haben sich leider einige Abschnitzzuweisungsfehler eingeschlichen. So soll es in **Abschnitt 52** heißen: "... Wollen Sie das Angebot annehmen (10) ..." [nicht 108!!] In **Abschnitt 373** darf es auf keinen Fall heißen: "... Lesen Sie jetzt das hochinteressante Kapitel 412 ...", sondern: "...Lesen Sie jetzt den Rapport! ..."
- In der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** haben sich leider einige kleine, lästige Fehler eingeschlichen. Die Korrektur ist zu umfangreich, als daß wir sie hier wiedergeben könnten. Sie ist jedoch im **Boten 42** zu finden. Wir schicken Euch jedoch auch eine Kopie der beiden DinA4-Seiten gegen einen mit **1,-DM frankierten und Burer Adresse versehenen Rückumschlag zu!**
- Die Magie des Schwarzen Auges ist eine höchst komplexe und schwierige Materie. Es gibt verschiedene Lehren, Ansichten und Meinungen in Aventurien, die sich oftmals gravierend widersprechen. Daß sich dies niederschlägt in Publikationen zu diesem Thema, ist nur plausibel. Trotzdem kann es geschehen, daß der eine oder andere Magie--Wissenschaftler Klarheit sucht über Texte, die er in **Mysteria Arcana** oder dem **Codex Cantones** fand und nicht verstand. Zu diesem Zwecke wurde als Forum, Ergänzungs- und Erratawerk **Der Salamander** geschaffen. Eine Rubrik im Aventurischen Boten, die unregelmäßig in kommenden Ausgaben zu finden sein wird. Der erste **Salamander** befindet sich im **Boten 54**.
- In dem Soloabenteuer **Verrat auf Erras De Mott** sucht man leider vergeblich nach dem Abschnittsverweis, der von **Abschnitt 1** aus weiterführt. Es ist der **Abschnitt 9**. Ebenso findet man keine Angabe über die Abenteurpunkte zur Belohnung des bestandenen Abenteuers. Es sind **250 AP**.
- Auch in dem Soloabenteuer **Des Elfenkönigs Zaubermacht** fehlt die AP-Angabe. Es sind ebenso **250 AP**.
- In der Box **Dunkle Städte, lichte Wälder** wird der Geode vorgestellt. Es wurde versäumt, darauf hinzuweisen, daß er zu Beginn seines Heldendaseins **25 ASP** besitzt. Näheres dazu jedoch auch in **Götter, Magier & Gewächse**.
- Es existieren eine Reihe offizieller DSA-Publikationen, die nicht über die Firma Schmidt-Spiele zu erwerben sind. Sie werden von der Firma Fan-Pro herausgegeben. Unter diesen Objekten befinden sich sowohl das Buch **Kaiser Retos Waffenkammer**, als auch ein Heft mit Zusammenfassungen früherer Aventurischer Boten, genannt **Kleinodien aus dem Aventurischen Boten** und einige andere interessante Dinge. Die Adresse von Fan-Pro kann am Redaktionstelefon erfragt werden.

Es gibt noch ein Dutzend weiterer klärenswerter Dinge, doch diese sollen hier einmal genügen.

3.8 Stellt uns bitte Fragen folgender Art nicht:

† Fragen, die den Hintergrund Aventuriens betreffen, oder solche, die sich mit Werten und Eigenschaften von Waffen oder Monstern beschäftigen, können wir nicht beantworten!

† Alle Fragen also, die spezielles Material betreffen, wie z.B. "Was liegt denn nun hinter dem Ehernen Schwert?" können wir nicht beantworten, da dazu keinerlei Material existiert und die Antwort ohnehin mehrere Seiten umfassen würde.

† Ebenso Superlativ-Fragen, wie "Was ist das größte oder kleinste Monster Aventuriens? Wie heißt der größte Zwergenschatz und wo liegt er?" sind Fragen, bei denen eigentlich klar sein sollte, daß wir nicht darauf antworten können, ohne Aventurien damit langsam kaputt zu machen.

† Es gibt noch einige weitere Arten von Fragen, zu denen wir nichts schreiben können. Im Zweifelsfalle diskutiert Eure Fragen zu allererst am Spieltisch untereinander, bevor Ihr uns schreibt, und denkt bitte auch daran: Das Rollenspiel soll Spaß machen und Spannung bringen, die Fantasie fördern und den Sinn für die Gemeinschaft stärken. Bevor Ihr Euch in Regelkriegen gegenseitig die Stühle an den Kopf schlägt, denkt lieber erst einmal darüber nach, ob es nicht sinnvoller wäre, ein tolles Abenteuer zu bestehen, in dem der eigene Held halt keine magische Zwergenrüstung mit RS 20 besitzt, sich dafür aber nicht tagelang mit dem Meister darüber streiten muß. Außerdem: Der verletzte Held ist immer interessanter als jede unbesiegbare Kampfmaschine oder jeder blitzeschleudernde Magierhalbgoth!



† Desgleichen erhalten wir manchmal verzweifelte Fragen von frustrierten Meistern, was sie denn in Praios' Namen nur machen sollen, weil sie so schreckliche Spieler haben, die nur darauf lauern, den Meister mit seinen eigenen Waffen zu schlagen, sich mit nichts zufrieden geben und persönliche Rachegelüste offen gegeneinander und durch das Rollenspiel ausleben. Dies sind in der Tat traurige Formen von falsch verstandenem Rollenspiel. Dazu ist schwer etwas zu sagen. Natürlich versuche ich, solchen Spielleitern zu helfen, aber die Ursache solchen Übels liegt eigentlich in Bereichen, die diese Gruppen nur selbst beheben können.

Ich möchte dazu jedoch eine allgemeine Anmerkung machen:

Das Rollenspiel ist nun einmal ein Erwachsenenspiel. Dies heißt nun nicht, daß ein 13 oder 14-jähriger Fan DSA nicht spielen darf. Nein, aber es ist unumgänglich, daß zu diesen Spielen ein gewisses Maß an Disziplin und vernünftigem Verhalten erforderlich ist. Wer dies noch nicht aufbringen kann, der sollte vielleicht erst einmal die Finger vom Rollenspiel lassen, bis er gelernt hat, sich in eine Gemeinschaft einzufügen. Dies ist also ein Problem jüngerer Spieler. Klarerweise stammen derartige Klagelaute aus der Ecke der 12-15-jährigen DSA-Fans. Den Meistern, die uns derartige Briefe schreiben, möchte ich jedoch in Ihrem Kampf gegen solche Untugenden Mut zusprechen!

† Der Aventurische Bote Nummer 37 übrigens, der im April 1992 erschien war ein SCHERZ, das muß ich noch einmal deutlich betonen. Viele der Artikel, die darin erschienen, waren reine Satire. So auch der ASSASSINENHALBLING. Demnach existieren dazu keine Werte und es wird auch keine Werte geben. Es ist erschreckend wieviele Anfragen wir dazu erhalten haben. Auch magische Zweihänderwaffen für Zauberer werden sobald nicht veröffentlicht. Ich hoffe, daß viele diese Zeilen mit einem sanften Lächeln und nicht mit enttäuschter Miene lesen werden.

† Ach noch etwas: Bitte lest Euren Brief vor dem Abschicken nochmals durch. Es gibt tatsächlich Leute, die nicht bemerken, wie seltsam es wirkt, wenn sie Fragen folgender Art stellen: "Wenn ich doppelt so viel Zeit für den Zauber als sonst brauche, wie lange dauert es dann, bis ich den Zauber ausgeführt habe?" oder "Wie lange dauert ein permanenter Abzug?"

Wer nicht weiß, was "permanent" heißt, der versuche es einfach mit einem Wörterbuch, bevor er 1,- DM für Porto an uns ausgibt...

3.9 Manuskripte, Vorschläge und Boten-Artikel

Wenn Ihr Ideen und Vorschläge für das Schwarze Auge habt, so könnt Ihr diese an uns schicken.

Schickt uns zu Abenteuer-Manuskripten bitte erst einmal eine Inhaltsangabe von nicht mehr als einer Seite, also nicht gleich das ganze Manuskript.

Sämtliche Manuskripte, die keine Verwendung bei uns finden, werden Euch selbstverständlich unversehrt zurückgeschickt, und es wird keinerlei Idee daraus klammheimlich veröffentlicht. Seid aber bitte nicht erstaunt, wenn man Euer Abenteuer abgelehnt hat und ein Detail daraus erscheint in einer ähnlichen Weise in einem neuen Abenteuer oder im Aventurischen Boten. Bei Tausenden von DSA-Spielern kann es schon mal geschehen, daß mehrere DSA-Spieler dieselben Gedanken haben.

An dieser Stelle eine Bemerkung: Es ist wunderbar, was da alles in unsere Schreibstube flattert. Oft Abenteuermanuskripte, die Kunstwerken gleichkommen. Leider ist es dennoch so unwahrscheinlich wie die Liebe eines Elfen zu Zwergen, daß ein solches zur Veröffentlichung gelangt. Es ist auch immer wieder schwer für uns, Eure mit viel Mühe und Freude gemachten Abenteuer abzulehnen, aber leider ist die Welt ungerecht. Uns sind da in vielen Dingen die Hände gebunden, denn das Spiel entsteht nach einem für viele Jahre festgelegten Produktionsplan. So ist es sehr unwahrscheinlich, daß eines Eurer Abenteuer zufällig in die Produktionsplanung paßt.

Auch wenn Euch ein Brief erreicht, der Euch bestätigt, daß uns Euer Werk gut gefallen hat, heißt das noch nicht, daß wir Euer Abenteuer veröffentlichen können. Rechnet immer und in jedem Fall damit, daß nichts daraus wird. Dann ist die Enttäuschung nicht so groß. Wir möchten nur Eurer Kreativität keinen Abbruch tun. Alle, die Ihre trefflichen Machwerke gerne einer breiteren Öffentlichkeit angedeihen lassen möchten, sei ans Herz gelegt, Ihre Traktate einem der vielen Fanzines anzudingen, die erfahrungsgemäß händelnd nach fleißigen Schreibern suchen. Adressen solcher Fanzines findet Ihr im Aventurischen Boten.



Spezielle Regelvorschläge und Artikel, die Ihr für den Aventurischen Boten vorschlagt, bitte an die Adresse unserer Annoncenaquissesse



**Michelle Melchers
Normannenstr. 37
42275 Wuppertal**



und NICHT an uns!

O.R.'95

Das Gleiche gilt auch für Anfragen und Briefe, die die Baronien und das politische Geschehen Aventuriens betreffen. Wir müssen derartige Briefe immer wieder an Michelle weiterleiten. D.h. Aufwand und Zeit verdoppeln sich und es gibt eine weitere Chance für den Brief, daß er auf postalischem Wege verlorengeht.

Allerdings kann geschätzte Dame mit Abowünschen, Stimmzetteln zur DSA-Umfrage (die sowieso schon lange abgelaufen ist!) und Bestellungen von Zinnfiguren kaum mehr anfangen, als sie gen Eching zu schicken. Ihr wißt: Zeitverzögerung...

Und bitte, geratet nicht gleich in Rage, wenn Ihr länger einer Antwort harrt, Michelle beantwortet Eure Anfragen in Ihrer knapp bemessenen Freizeit, genauso wie wir in der Redaktion!

Und bedenkt auch bei Anfragen an die Redaktion des Boten all jene Punkte, die Ihr bei Anfragen an unsere Eching'sche Redaktion beachten sollt: Auch Michelle weiß nichts über das ferne Riesland oder hat die nötige Muße, seitenlange Traktate über das Wesen der Magie oder das mögliche Verhalten von Meisterpersonen in Ihren Abenteuern abzufassen. Das müßt Ihr schon mit Euch selber abmachen. Und noch einmal: Vergesst nicht Rückporto beizulegen, sonst harrt Ihr vergeblich einer Antwort!!

3.10 Adressänderung

Sollte sich im Verlauf eines Abonnements Eure Adresse ändern, dann teilt uns bitte die neue Adresse umgehend mit, damit Ihr auch weiterhin den Boten an die richtige Adresse geschickt bekommt.

Vergesst dabei bitte auf keinen Fall die alte Adresse mit anzugeben, oder Eure KUNDENNUMMER!

3.11 Clubgründungen

Wenn Ihr wollt, könnt Ihr einen eigenen DSA-Club gründen, der von Euch selbst geführt und verwaltet und von uns kostenlos registriert wird.

Schreibt uns hierfür den Namen und die Adresse des Clubgründers, dazu einen schönen aventurischen Clubnamen und gebt uns noch die Namen und Adressen der Mitglieder des Clubs sowie das Durchschnittsalter in Form des Durchschnittsgeburtsjahres an. Außerdem benötigen wir eine Telefonnummer, unter der Euer Club erreichbar ist (meist die des Clubgründers), den Namen des Vorstandes (ebenso meist auch der Gründer) und die Angabe, ob Ihr oder welcher von Euch DARK FORCE - Spieler ist und damit sein Einverständnis zur Weitervermittlung an andere DARK FORCE - Spieler gibt.

Alles weitere liegt dann ganz in Eurer Hand, Ihr seid in nichts weiter an uns gebunden.

Wir tragen Eure Clubadresse in eine Liste ein und werden diese Adresse bei Anfragen von Spielern in Eurer Nähe durch das Redaktionstelefon (siehe 3.1) weitergeben. Ebenso bei Anfragen und Spielergesuchen zu DARK FORCE. Die Adressen werden selbstverständlich aus Datenschutzgründen zu nichts und an niemanden sonst weitergeben.

Ihr erhaltet von uns bei der Gründung eine Urkunde, sowie eine Clubnummer. Außerdem werdet Ihr jedes Jahr automatisch über anfallende Neuheiten informiert.

Erst seit kurzem haben wir übrigens wieder die unumschränkte Gewalt über die computerielle Eintragung und Verwaltung der Clubs. Über 1000 Clubs mußten und müssen neu eingetragen, angeschrieben und mit ihren Urkunden versehen werden. Mein Kollege Willy Grögl arbeitet oft bis 10 Uhr Nachts an dieser Aufgabe. Wenn es also jetzt noch etwas dauern mag, bis Eure Gründungsurkunde eintrifft, dann bitte habt noch etwas Geduld. Leider ist es von unserer Seite aus betrachtet nicht so einfach, wie von Eurer Seite aus gesehen es sich anhören mag.



4. Dark Force

Was ist **DARK FORCE**? **DARK FORCE** ist ein Kartenspiel, oh ja, aber kein gewöhnliches! Nicht nur, daß es auf Aventurien spielt, nicht nur, daß es in einzigartiger Weise die Bewohner, Landschaften, Kreaturen, Tiere, Helden, Dämonen und Magie Aventuriens in farbige Bilder umsetzt, nein, es bietet einen nahezu unerschöpflichen Reichtum an interessanten, spannenden und taktischen Spielduellen zwischen zwei Kontrahenten.

Das Besondere nebenbei liegt im Konzept des Sammelkartenspiels. Vorerst 297 verschiedene Karten existieren, einteilbar in die Kategorien *sehr häufig*, *häufig*, *selten* und *sehr selten*. Ein **MASTERPACK** enthält 60 Karten, wovon etwa die Hälfte *sehr häufige* Karten, rund 40% *häufige* und etwa 10% *seltenen* Karten darstellen. Ein **POWERPACK** enthält 16 Karten mit etwa 30% *sehr häufigen*, 40% *häufigen* und 30% *seltenen* Karten. In rund jedem zwölften Powerpack findet sich eine der *sehr seltenen* Karten.

Wir haben auf dieser Seite einige *selten* und *sehr selten* Karten abgebildet. Leider ist es uns aus technischen Gründen nicht möglich, sie farbig abzdrukken, wodurch der optische Reiz der Karten etwas verblaßt.

Der Sinn dieser eigenartigen Powerpack gleicht dem zusammengemischten. Kartenkategorien. Kein wie mächtig sein Gegner Karten ist vorprogrammiert Gegners zu gewinnen!

Ein nicht unwesentlicher Tauschen und Handeln. Eine im Oktober 1994 gebildet. der sehe sich einmal im telefon an. Wir vermitteln gerne in gleicher Weise wie die Verhändleradressen, die **DARK** einen mit 1,-DM *fraktion* und

DARK FORCE ist bereits erfolgreichsten DSA-Zweigpublikation. Einschlägige Fantasy-Zeitschriften beginnen bereits eigene **DARK FORCE** Rubriken einzurichten. Es wird sich noch viel tun bei **DARK FORCE**.

Für das Jahr 1995 ist eine zweite Auflage geplant, die sich von der ersten vor allem durch spezifischere Regeln, d.h. klarere Gliederung, Lückenfüllung und Erweiterungen auszeichnen wird. Ebenso wird es im Laufe des Jahres zur Veröffentlichung einer sogenannten **EDITION** kommen. Das ist eine Sammlung aller 297 Karten, die jedoch zur reinen Referenz gefertigt in den Handel kommt. D. h. diese Karten sind nicht ins Spiel integrierbar, da gekennzeichnet und von anderer Beschaffenheit als die regulären Karten. Die **EDITION** ist für all jene gedacht, die gerne wüßten, wie die 297 Karten, auch die sehr seltenen, aussehen.

Zudem wird ein Erweiterungssatz von rund 70 Karten erscheinen, der vor allem neue Kreaturen, Helden, Armeen, Ereignisse, Zauber und Zauberkreaturen enthalten wird. Genauer hierzu bleibt abzuwarten. Auch ein Datum steht noch nicht fest!

Wer sich übrigens fragt, warum dieses Spiel einen englischen Titel besitzt, wo doch DSA ein Verfechter des Verbannens jeglicher Anglizismen aus seinem Textwerk und seiner Terminologie ist, dem sei zur Antwort gereicht, daß **DARK FORCE** weitere Kreise ziehen soll, als nur in Deutschland Fantasy-Spieler zu erfreuen. Die Begriffe "Dark Force", "Master-" bzw. "Powerpack" sind von Anfang an installiert worden, um das Spiel leichter in den europäischen Markt integrieren zu können. Tja, wir leben im Jahre 1995, das muß leider auch DSA in Rechnung gestellt werden. Wer sich jedoch grämt, dem sei versichert, daß das Rollenspiel sich diesem Trend nicht anschließen wird. Es ist immerhin ein anderes Medium und hat höchstens in Punkto Landkarte etwas mit einem "Karten"-spiel gemein...



Aufteilung liegt auf der Hand: Kein gekauftes Master- oder anderen, jedes Pack wird maschinell durch ein Zufallsprinzip Einziger Anhaltspunkt sind die prozentualen Verteilungen der Spieler besitzt das gleiche Kartendeck und weiß somit nicht, ist, gegen den er spielt. Die Jagd nach den *sehr seltenen* und in jedem Duell ist es möglich Karten aus dem Deck des

Reiz des Spieles liegt jedoch im Sammeln der Karten, Tauschbörse hat sich bereits kurz nach dem Erscheinen Wer also Karten anbieten möchte, oder spezielle sucht, Aventurischen Boten um oder rufe am Redaktions- **DARK FORCE** - Spieleradressen. Dies geschieht mittlung von Clubadressen. Eine Liste von **FORCE** führen schicken wir Euch gerne zu gegen **Brief Adress verschicken Rückzahlung!**

jetzt, wenige Monate nach dem Erscheinen eine der tionen. Ein Grund, sich in Zukunft verstärkt darum zu kümmern. beginnen bereits eigene **DARK FORCE** Rubriken einzurichten. Es wird sich



5. Der Restpostenverkauf

Auch dieses Jahr ist durch das Räumen des sogenannten Teilelagers wieder eine kleine Anzahl von uralten DSA-Produkten gefunden worden. Sie sind gänzlich zu schade zum Wegwerfen. Deshalb, Sammler aufgepaßt: Ihr könnt sie haben! Wir werden alles in Sammelpacks gegen ein kleines Entgelt an Euch verkaufen solange der Vorrat reicht.

Leider sind die Bestände des letzten Jahres erschöpft. Wir geben in Folge an, was noch zu haben ist. Da kaum etwas hinzugekommen ist, ist das Angebot leider nicht sehr groß.

Wenn Ihr an etwas aus der untenstehenden Liste interessiert seid, so gebt uns telefonisch oder schriftlich bescheid und überweist den angegebenen Betrag an folgendes Konto:



Bayrische
Vereinsbank
BLZ 700 202 70
Konto 417 403 29



Wiederum könnt Ihr eine Überweisung anfordern. Wenn Ihr anruft, könnt Ihr selbstverständlich auch reservieren lassen. Geliefert wird allerdings erst nach der Überweisung.

Die Restpostenliste DSA-Französisch

Ja, ihr habt richtig gelesen! DSA gibt es auf französisch! Da Schmidt-Spiele eine französische Zweigstelle besitzt ist DSA vor etwa 5 Jahren versuchsweise bei Schmidt-France in Produktion gegangen. Es ist ein nicht kleines Kontingent an Boxen und vor allem Abenteuern vorhanden. Kurioserweise handelt es sich um eben jene Abenteuer, die bei uns bereits lange aus dem Programm sind und deshalb heißbegehrt. Leider haben wir sie nur auf französisch da. Ich denke jedoch, daß gerade für jene unter Euch, die französisch lernen und zudem DSA spielen, dies eine einmalige Chance ist, Nutzen (= Lerneffekt) mit Spaß (= das geliebte DSA-Rollenspiel) zu verbinden. Vielleicht schlägt Ihr ja mal Eurem/Eurer Französischlehrer/in den Erwerb eines solchen L'Œil Noir's zu schulischen Zwecken, z.B. im Leistungskurs Französisch vor? Ich weiß, ich weiß, da beschäftigt man sich in der Regel mit ernsthafteren Dingen. Aber ein Referat über DSA-Abenteuer auf Französisch? Ein Vorschlag...

Hier die Liste der Abenteuer mit ihren deutschen Äquivalenten:

Best.-Nr.	Titel	deutscher Titel	Preis
9201	Les Héros de L'Œil Noir	Die Helden des Schwarzen Auges (Basis Box)	15,-
5002	Le navire des âmes perdues	Das Schiff der verlorenen Seelen	5,-
5003	La porte des mondes	Das Tor der Welten	5,-
5004	L'archipel des Cyclopes	Das Geheimnis der Zyklopen	5,-
5005	Dans les griffes du démon	In den Fängen des Dämons	5,-
9214	Les Esclaves d'Al'Anfa	Verschollen in Al'Anfa	5,-
9215	Le Bouteau de Thalussa	Der Streuner soll sterben	5,-
9216	La Reine des Amazones	Das Geheimnis der Amazonen	5,-
9218	Le Chemin Maudit	Auf dem Weg ohne Gnade	5,-
9248	Terreur sur Ranak	Das Grauen von Ranak	5,-
9249	La forêt des Araignées	Der Spinnenwald	5,-
9251	Le trésor des Orks	Der Orkenhort	5,-
9252	La Faucille Noire	Die Schwarze Sichel	5,-

Parameter der Abenteuer (Stufenangabe, Solo- bzw Gruppenabenteuer): siehe 1.4 Gesamtliste der DSA-Abenteuer

Leider haben wir dieses Jahr nicht mehr zu bieten. Bestellungen von Material, das wir letztes Jahr im Angebot hatten, können wir leider in Punkto DSAP nicht mehr bzw. bei Zinnfiguren nur noch bedingt bearbeiten. (Wo nichts mehr ist...)

Wir schicken Euch übrigens nach Eurer Bestellung eine Rechnung zu. Standardmäßig liegt dieser Rechnung eine Gutschrift bei, die Ihr für die Überweisung benutzen könnt. Habt Ihr selbst bereits überwiesen, ist beigelegte Gutschrift natürlich hinfällig!

✱

Und bitte denkt daran: Dieser Restpostenverkauf ist ein reiner Service an Euch. Wir bräuchten ihn nicht durchzuführen. Er kostet uns viel Arbeit und Schweißwasser, da wir ihn gänzlich ohne Mithilfe der Firma durchführen. Daß es dabei zu Wartezeiten von bis zu 5 Monaten kommen kann ist nicht unsere Absicht, leider aber nicht zu verhindern!

6. Der Aventurische Kalender für 1995 - 24/25 Hal

Januar Pralos

1 So 1/2 Pr/Ro
2 Mo 3/4 Fe/Wa
3 Di 5/6 Wi/Er
4 Mi 7/8 Ma/Pr
5 Do 9/10 Ro/Fe
6 Fr 11/12 Wa/Wi
7 Sa 13/14 Er/Ma
8 So 15/16 Pr/Ro
9 Mo 17/18 Fe/Wa
10 Di 19/20 Wi/Er
11 Mi 21/22 Ma/Pr
12 Do 23/24 Ro/Fe
13 Fr 25/26 Wa/Wi
14 Sa 27/28 Er/Ma
15 So 29/30 Pr/Ro

Rondra

16 Mo 1/2 Fe/Wa
17 Di 3/4 Wi/Er
18 Mi 5/6 Ma/Pr
19 Do 7/8 Ro/Fe
20 Fr 9/10 Wa/Wi
21 Sa 11/12 Er/Ma
22 So 13/14 Pr/Ro
23 Mo 15/16 Fe/Wa
24 Di 17/18 Wi/Er
25 Mi 19/20 Ma/Pr
26 Do 21/22 Ro/Fe
27 Fr 23/24 Wa/Wi
28 Sa 25/26 Er/Ma
29 So 27/28 Pr/Ro
30 Mo 29/30 Fe/Wa

Efferd

31 Di 1/2 Wi/Er

Februar

1 Mi 3/4 Ma/Pr
2 Do 5/6 Ro/Fe
3 Fr 7/8 Wa/Wi
4 Sa 9/10 Er/Ma
5 So 11/12 Pr/Ro
6 Mo 13/14 Fe/Wa
7 Di 15/16 Wi/Er
8 Mi 17/18 Ma/Pr
9 Do 19/20 Ro/Fe
10 Fr 21/22 Wa/Wi
11 Sa 23/24 Er/Ma
12 So 25/26 Pr/Ro
13 Mo 27/28 Fe/Wa
14 Di 29/30 Wi/Er

Travla

15 Mi 1/2 Ma/Pr
16 Do 3/4 Ro/Fe
17 Fr 5/6 Wa/Wi
18 Sa 7/8 Er/Ma
19 So 9/10 Pr/Ro
20 Mo 11/12 Fe/Wa
21 Di 13/14 Wi/Er
22 Mi 15/16 Ma/Pr
23 Do 17/18 Ro/Fe
24 Fr 19/20 Wa/Wi
25 Sa 21/22 Er/Ma
26 So 23/24 Pr/Ro
27 Mo 25/26 Fe/Wa
28 Di 27/28 Wi/Er

März

1 Mi 29/30 Ma/Pr

Boron

2 Do 1/2 Ro/Fe
3 Fr 3/4 Wa/Wi
4 Sa 5/6 Er/Ma
5 So 7/8 Pr/Ro
6 Mo 9/10 Fe/Wa
7 Di 11/12 Wi/Er
8 Mi 13/14 Ma/Pr

9 Do 15/16 Ro/Fe
10 Fr 17/18 Wa/Wi
11 Sa 19/20 Er/Ma
12 So 21/22 Pr/Ro
13 Mo 23/24 Fe/Wa
14 Di 25/26 Wi/Er
15 Mi 27/28 Ma/Pr
16 Do 29/30 Ro/Fe

Hesinde

17 Fr 1/2 Wa/Wi
18 Sa 3/4 Er/Ma
19 So 5/6 Pr/Ro
20 Mo 7/8 Fe/Wa
21 Di 9/10 Wi/Er
22 Mi 11/12 Ma/Pr
23 Do 13/14 Ro/Fe
24 Fr 15/16 Wa/Wi
25 Sa 17/18 Er/Ma
26 So 19/20 Pr/Ro
27 Mo 21/22 Fe/Wa
28 Di 23/24 Wi/Er
29 Mi 25/26 Ma/Pr
30 Do 27/28 Ro/Fe
31 Fr 29/30 Wa/Wi

April Firun

1 Sa 1/2 Er/Ma
2 So 3/4 Pr/Ro
3 Mo 5/6 Fe/Wa
4 Di 7/8 Wi/Er
5 Mi 9/10 Ma/Pr
6 Do 11/12 Ro/Fe
7 Fr 13/14 Wa/Wi
8 Sa 15/16 Er/Ma
9 So 17/18 Pr/Ro
10 Mo 19/20 Fe/Wa
11 Di 21/22 Wi/Er
12 Mi 23/24 Ma/Pr
13 Do 25/26 Ro/Fe
14 Fr 27/28 Wa/Wi
15 Sa 29/30 Er/Ma

Tsa

16 So 1/2 Pr/Ro
17 Mo 3/4 Fe/Wa
18 Di 5/6 Wi/Er
19 Mi 7/8 Ma/Pr
20 Do 9/10 Ro/Fe
21 Fr 11/12 Wa/Wi
22 Sa 13/14 Er/Ma
23 So 15/16 Pr/Ro
24 Mo 17/18 Fe/Wa
25 Di 19/20 Wi/Er
26 Mi 21/22 Ma/Pr
27 Do 23/24 Ro/Fe
28 Fr 25/26 Wa/Wi
29 Sa 27/28 Er/Ma
30 So 29/30 Pr/Ro

Orion Phex

1 Mo 1/2 Fe/Wa
2 Di 3/4 Wi/Er
3 Mi 5/6 Ma/Pr
4 Do 7/8 Ro/Fe
5 Fr 9/10 Wa/Wi
6 Sa 11/12 Er/Ma
7 So 13/14 Pr/Ro
8 Mo 15/16 Fe/Wa
9 Di 17/18 Wi/Er
10 Mi 19/20 Ma/Pr
11 Do 21/22 Ro/Fe
12 Fr 23/24 Wa/Wi
13 Sa 25/26 Er/Ma
14 So 27/28 Pr/Ro
15 Mo 29/30 Fe/Wa

Peratine

16 Di 1/2 Wi/Er
17 Mi 3/4 Ma/Pr
18 Do 5/6 Ro/Fe
19 Fr 7/8 Wa/Wi

20 Sa 9/10 Er/Ma
21 So 11/12 Pr/Ro
22 Mo 13/14 Fe/Wa
23 Di 15/16 Wi/Er
24 Mi 17/18 Ma/Pr
25 Do 19/20 Ro/Fe
26 Fr 21/22 Wa/Wi
27 Sa 23/24 Er/Ma
28 So 25/26 Pr/Ro
29 Mo 27/28 Fe/Wa
30 Di 29/30 Wi/Er

Ingerim

31 Mi 1/2 Ma/Pr

Sumi

1 Do 3/4 Ro/Fe
2 Fr 5/6 Wa/Wi
3 Sa 7/8 Er/Ma
4 So 9/10 Pr/Ro
5 Mo 11/12 Fe/Wa
6 Di 13/14 Wi/Er
7 Mi 15/16 Ma/Pr
8 Do 17/18 Ro/Fe
9 Fr 19/20 Wa/Wi
10 Sa 21/22 Er/Ma
11 So 23/24 Pr/Ro
12 Mo 25/26 Fe/Wa
13 Di 27/28 Wi/Er
14 Mi 29/30 Ma/Pr

Rahja

15 Do 1/2 Ro/Fe
16 Fr 3/4 Wa/Wi
17 Sa 5/6 Er/Ma
18 So 7/8 Pr/Ro
19 Mo 9/10 Fe/Wa
20 Di 11/12 Wi/Er
21 Mi 13/14 Ma/Pr
22 Do 15/16 Ro/Fe
23 Fr 17/18 Wa/Wi
24 Sa 19/20 Er/Ma
25 So 21/22 Pr/Ro
26 Mo 23/24 Fe/Wa
27 Di 25/26 Wi/Er
28 Mi 27/28 Ma/Pr
29 Do 29/30 Ro/Fe

Namenlos

31 Fr t/t

Junli

1 Sa t/t
2 So t/t
3 Mo 1/2 Wa
4 Di 2/3 Wi/Er
5 Mi 4/5 Ma/Pr
6 Do 6/7 Ro/Fe
7 Fr 8/9 Wa/Wi
8 Sa 10/11 Er/Ma
9 So 12/13 Pr/Ro
10 Mo 14/15 Fe/Wa
11 Di 16/17 Wi/Er
12 Mi 18/19 Ma/Pr
13 Do 20/21 Ro/Fe
14 Fr 22/23 Wa/Wi
15 Sa 24/25 Er/Ma
16 So 26/27 Pr/Ro
17 Mo 28/29 Fe/Wa
30 Wi

Rondra

18 Di 1/2 Er
19 Mi 2/3 Ma/Pr
20 Do 4/5 Ro/Fe
21 Fr 6/7 Wa/Wi
22 Sa 8/9 Er/Ma
23 So 10/11 Pr/Ro

23 So 12/13 Fe/Wa
24 Mo 14/15 Wi/Er
25 Di 16/17 Ma/Pr
26 Mi 18/19 Ro/Fe
27 Do 20/21 Wa/Wi
28 Fr 22/23 Er/Ma
29 Sa 24/25 Pr/Ro
30 So 26/27 Fe/Wa
31 Mo 28/29 Wi/Er

August

30/ Ma

1 Di Efferd

1/1 Pr

2 Mi 2/3 Ro/Fe
3 Do 4/5 Wa/Wi
4 Fr 6/7 Er/Ma
5 Sa 8/9 Pr/Ro
6 So 10/11 Fe/Wa
7 Mo 12/13 Wi/Er
8 Di 14/15 Ma/Pr
9 Mi 16/17 Ro/Fe
10 Do 18/19 Wa/Wi
11 Fr 20/21 Er/Ma
12 Sa 22/23 Pr/Ro
13 So 24/25 Fe/Wa
14 Mo 26/27 Wi/Er
15 Di 28/29 Ma/Pr

Travla

30/ Ro
1/1 Fe
16 Mi 2/3 Wa/Wi
17 Do 4/5 Er/Ma
18 Fr 6/7 Pr/Ro
19 Sa 8/9 Fe/Wa
20 So 10/11 Wi/Er
21 Mo 12/13 Ma/Pr
22 Di 14/15 Ro/Fe
23 Mi 16/17 Wa/Wi
24 Do 18/19 Er/Ma
25 Fr 20/21 Pr/Ro
26 Sa 22/23 Fe/Wa
27 So 24/25 Wi/Er
28 Mo 26/27 Ma/Pr
29 Di 28/29 Ro/Fe

Boron

30/ Wa
1/1 Wi
1 Fr 2/3 Er/Ma
2 Sa 4/5 Pr/Ro
3 So 6/7 Fe/Wa
4 Mo 8/9 Wi/Er
5 Di 10/11 Ma/Pr
6 Mi 12/13 Ro/Fe
7 Do 14/15 Wa/Wi
8 Fr 16/17 Er/Ma
9 Sa 18/19 Pr/Ro
10 So 20/21 Fe/Wa
11 Mo 22/23 Wi/Er
12 Di 24/25 Ma/Pr
13 Mi 26/27 Ro/Fe
14 Do 28/29 Wa/Wi

Hesinde

30/ Er
1/1 Ma
16 Sa 2/3 Pr/Ro
17 So 4/5 Fe/Wa
18 Mo 6/7 Wi/Er
19 Di 8/9 Ma/Pr
20 Mi 10/11 Ro/Fe
21 Do 12/13 Wa/Wi
22 Fr 14/15 Er/Ma
23 Sa 16/17 Pr/Ro
24 So 18/19 Fe/Wa
25 Mo 20/21 Wi/Er
26 Di 22/23 Ma/Pr

27 Mi 24/25 Ro/Fe
28 Do 26/27 Wa/Wi
29 Fr 28/29 Er/Ma
30/ Pr

Firun

1/1 Ro

Oktober

1 So 2/3 Fe/Wa
2 Mo 4/5 Wi/Er
3 Di 6/7 Ma/Pr
4 Mi 8/9 Ro/Fe
5 Do 10/11 Wa/Wi
6 Fr 12/13 Er/Ma
7 Sa 14/15 Pr/Ro
8 So 16/17 Fe/Wa
9 Mo 18/19 Wi/Er
10 Di 20/21 Ma/Pr
11 Mi 22/23 Ro/Fe
12 Do 24/25 Wa/Wi
13 Fr 26/27 Er/Ma
14 Sa 28/29 Pr/Ro

30/ Fe

Tsa

1/1 Wa
16 Mo 2/3 Wi/Er
17 Di 4/5 Ma/Pr
18 Mi 6/7 Ro/Fe
19 Do 8/9 Wa/Wi
20 Fr 10/11 Er/Ma
21 Sa 12/13 Pr/Ro
22 So 14/15 Fe/Wa
23 Mo 16/17 Wi/Er
24 Di 18/19 Ma/Pr
25 Mi 20/21 Ro/Fe
26 Do 22/23 Wa/Wi
27 Fr 24/25 Er/Ma
28 Sa 26/27 Pr/Ro
29 So 28/29 Fe/Wa

30/ Wi

Phex

1/1 Er
31 Di 2/3 Ma/Pr

November

1 Mi 4/5 Ro/Fe
2 Do 6/7 Wa/Wi
3 Fr 8/9 Er/Ma
4 Sa 10/11 Pr/Ro
5 So 12/13 Fe/Wa
6 Mo 14/15 Wi/Er
7 Di 16/17 Ma/Pr
8 Mi 18/19 Ro/Fe
9 Do 20/21 Wa/Wi
10 Fr 22/23 Er/Ma
11 Sa 24/25 Pr/Ro
12 So 26/27 Fe/Wa
13 Mo 28/29 Wi/Er
30/ Ma

Peratine

1/1 Pr
15 Mi 2/3 Ro/Fe
16 Do 4/5 Wa/Wi
17 Fr 6/7 Er/Ma
18 Sa 8/9 Pr/Ro
19 So 10/11 Fe/Wa
20 Mo 12/13 Wi/Er
21 Di 14/15 Ma/Pr
22 Mi 16/17 Ro/Fe
23 Do 18/19 Wa/Wi
24 Fr 20/21 Er/Ma
25 Sa 22/23 Pr/Ro
26 So 24/25 Fe/Wa
27 Mo 26/27 Wi/Er
28 Di 28/29 Ma/Pr
30/ Ro

29 Mi

Ingerium		9 Sa	20/21 Pr/Ro	19 Di	10/11 Ma/Pr
29 Mi	/1 Fe	10 So	22/23 Fe/Wa	20 Mi	12/13 Ro/Fe
30 Do	2/3 Wa/Wi	11 Mo	24/25 Wi/Er	21 Do	14/15 Wa/Wi
Dezember		12 Di	26/27 Ma/Pr	22 Fr	16/17 Er/Ma
1 Fr	4/5 Er/Ma	13 Mi	28/29 Ro/Fe	23 Sa	18/19 Pr/Ro
2 Sa	6/7 Pr/Ro		30/ Wa	24 So	20/21 Fe/Wa
3 So	8/9 Fe/Wa	14 Do	Rahja	25 Mo	22/23 Wi/Er
4 Mo	10/11 Wi/Er		/1 Wi	26 Di	24/25 Ma/Pr
5 Di	12/13 Ma/Pr		2/3 Er/Ma	27 Mi	26/27 Ro/Fe
6 Mi	14/15 Ro/Fe	15 Fr	4/5 Pr/Ro	28 Do	28/29 Wa/Wi
7 Do	16/17 Wa/Wi	16 Sa	6/7 Fe/Wa	29 Fr	30/† Er/-
8 Fr	18/19 Er/Ma	17 So	8/9 Wi/Er	30 Sa	†/†
		18 Mo		31 So	†/†

Immer wieder wurden wir gefragt, ob der aventurische Kalender auf den irdischen übertragbar ist. Natürlich ist er das. Er besitzt eine genaue Entsprechung, die vor allem in der Geschichtsschreibung und dem Erscheinungsdatum des "Boten" ihren Ausdruck findet. Für die Chronologie der Abenteuer ist sie jedoch weitgehend irrelevant.

Da jedes irdische Jahr zwei entsprechende aventurische besitzt, muß die Zeit in all ihren Einheiten bei der Umrechnung verdoppelt werden. Ein irdischer Monat besitzt demnach zwei aventurische, ein irdischer Tag zwei aventurische, eine Sekunde zwei

auf Dere etc. Die Zeit von Mitternacht bis Mittag eines irdischen Tages entspricht somit einem aventurischen Tag, während die Zeit von Mittag bis Mitternacht schon dem nächsten aventurischen Tag zuzuordnen wäre. Aus diesem Grunde stehen in der Zeile jedes irdischen Tages zwei aventurische nebeneinander. Im Jahre 25 nach Hal gibt es "Sprungtage", an denen jeweils ein irdischer Tag den letzten Tag eines aventurischen Monats und den ersten des folgenden Monats beinhaltet. Dies passiert alle 2 aventurische Jahre, sprich, in der letzten Jahreshälfte auf der Erde.

Das ist nur konsequent, allerdings praktisch gesehen purer Sophismus, d.h. um Praios Willen nicht in den Spielablauf eines Abenteuers umzusetzen! Trotzdem: Wer will, der kann mit diesem Kalender zu jedem Tag des Jahres 1995 das theoretische Pendant in Aventurien angeben: Welch ein Spaß!! Zu beachten ist, daß jeder irdische Tag wirklich zwei aventurischen entspricht. Da jeder aventurische Monat jedoch exakt dreißig Tage besitzt, ist eine lineare Umsetzung von irdischem auf aventurischen Kalender nicht möglich. Wie zu sehen, gibt es Verschiebungen. Am Ende eines aventurischen Jahres gibt es 5 "Namenlose Tage", die natürlich ebenso ihre irdischen Pendants finden. Also Vorsicht bei Erstellung von Übertragungsformeln.

† = Namenloser Tag! Aventurische Wochentage: Pr = Pralostag, Ro = Rohalstag, Fe = Feuertag, Wa = Wassertag, Wi = Windstag, Er = Erdstag, Ma = Markttag.

ACHTUNG: Der im Aventurischen Boten 55 angegebene Kalender ist ebenso richtig, nur bezieht der hier vorgestellte die Verschiebung von Tagen und die Angabe von Wochentagen mit ein, er ist also genauer.

7. Das Rätsel

Dies Rätsel auf Seite 34 wurde einst einem Schüler der Magie als Abschlufsaufgabe vorgelegt. Was verbirgt sich dahinter? Das Rätsel ist schwer und einem wahren Meister der Künste des Arkanen mag die Antwort sich erschließen... Wer also die Antwort mit dem Werkzeug des eigenen Könnens erhalten hat, vor dem verneigen wir uns mit Hochachtung. In Aventurien gebürte ihm ein arkaner Titel.

Ich habe dieses Rätsel aufgrund dessen erstellt, da mich Schriften sehr interessieren. Deshalb ist der Text auch in Nanduria geschrieben. Die Umsetzung in lateinische Buchstaben stellt die erste Ebene des Rätsels dar. Doch sei versichert, Rätselnder, es folgen noch zwei weitere Ebenen, ehe des Rätsels Lösung Dein sein wird.

Ein findiger Meister mag dieses Rätsel auch seinen Spielern als harte Nuß mit in das Abenteuer geben, doch dazu muß ihm die Lösung verständlicherweise ebenso erst bekannt sein.

Die Lösung schreibt ihr an **Das Schwarze Auge, Stichwort RÄTSEL, Postfach 1165, 85378 Echting**. Der Einsendeschluß ist der **31. 12. 1995**. Es gilt das Datum des Poststempels. Aus den Einsendungen verlosen wir:

1. Preis: Das Neuerscheinungsprogramm des Jahres 1996, jeweils direkt am Erscheinungstermin ins Haus geschickt.
2. Preis: Die im Frühjahr 1996 erscheinende Box (Titel noch unbekannt).
3. Preis: Ein Jahresabo des Aventurischen Boten (sollte bereits eines aktiv sein, wird dieses um sechs Ausgaben erweitert).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

8. Das Dokument

Das Ende naht! –Nein, nicht *das*, das Ende des Infoheftes (Praios sei Dank!). Da wir diesmal wieder Platz haben, drucken wir die beiden wichtigsten Heldendokumente (Attributs-Seite und Talentblatt) zur freien Kopie auf den beiden letzten Seiten ab. Es handelt sich dabei im Übrigen um die Dokumente aus der aktuellen Basis-Box **Die Helden des Schwarzen Huges**.

So bleibt mir am Ende noch zu erwähnen, Euch Grüße auszurichten von Ulrich Kiesow (meisterlich), Thomas Römer (magisch), Michelle Melchers (poetisch), Hadmar Wieser (schelmisch), Nils Gaul (heroisch), Jörg Raddatz (herrlich), Willy Grögl (beschäftigt) und all den anderen DSA-Autoren, Mitarbeitern, Schaffern, Zeichnern und Koordinatoren (wichtig). Nun ja und natürlich auch von meiner Wenigkeit (nichtig): phantastische, aventurische und gildenländische Grüße!



Oliver Richter
i.A. Oliver Richter
DSA-REDAKTION
SCHMIDT-SPIEL
& FREIZEIT GmbH

[illegible][illegible]

Ի՞նչ կ'առաջարկես թող յղեն ինչպիսի
 փողով:

[illegible]

706 717 728 739 750 761 772 783 794 805 816 827 838 849 860 871 882 893 904 915 926 937 948 959 970 981 992 1003 1014 1025 1036 1047 1058 1069 1080 1091 1102 1113 1124 1135 1146 1157 1168 1179 1190 1201 1212 1223 1234 1245 1256 1267 1278 1289 1300 1311 1322 1333 1344 1355 1366 1377 1388 1399 1410 1421 1432 1443 1454 1465 1476 1487 1498 1509 1520 1531 1542 1553 1564 1575 1586 1597 1608 1619 1630 1641 1652 1663 1674 1685 1696 1707 1718 1729 1740 1751 1762 1773 1784 1795 1806 1817 1828 1839 1850 1861 1872 1883 1894 1905 1916 1927 1938 1949 1960 1971 1982 1993 2004 2015 2026 2037 2048 2059 2070 2081 2092 2103 2114 2125 2136 2147 2158 2169 2180 2191 2202 2213 2224 2235 2246 2257 2268 2279 2290 2301 2312 2323 2334 2345 2356 2367 2378 2389 2400 2411 2422 2433 2444 2455 2466 2477 2488 2499 2510 2521 2532 2543 2554 2565 2576 2587 2598 2609 2620 2631 2642 2653 2664 2675 2686 2697 2708 2719 2730 2741 2752 2763 2774 2785 2796 2807 2818 2829 2840 2851 2862 2873 2884 2895 2906 2917 2928 2939 2950 2961 2972 2983 2994 3005 3016 3027 3038 3049 3060 3071 3082 3093 3104 3115 3126 3137 3148 3159 3170 3181 3192 3203 3214 3225 3236 3247 3258 3269 3280 3291 3302 3313 3324 3335 3346 3357 3368 3379 3390 3401 3412 3423 3434 3445 3456 3467 3478 3489 3500 3511 3522 3533 3544 3555 3566 3577 3588 3599 3610 3621 3632 3643 3654 3665 3676 3687 3698 3709 3720 3731 3742 3753 3764 3775 3786 3797 3808 3819 3830 3841 3852 3863 3874 3885 3896 3907 3918 3929 3940 3951 3962 3973 3984 3995 4006 4017 4028 4039 4050 4061 4072 4083 4094 4105 4116 4127 4138 4149 4160 4171 4182 4193 4204 4215 4226 4237 4248 4259 4270 4281 4292 4303 4314 4325 4336 4347 4358 4369 4380 4391 4402 4413 4424 4435 4446 4457 4468 4479 4490 4501 4512 4523 4534 4545 4556 4567 4578 4589 4600 4611 4622 4633 4644 4655 4666 4677 4688 4699 4710 4721 4732 4743 4754 4765 4776 4787 4798 4809 4820 4831 4842 4853 4864 4875 4886 4897 4908 4919 4930 4941 4952 4963 4974 4985 4996 5007 5018 5029 5040 5051 5062 5073 5084 5095 5106 5117 5128 5139 5150 5161 5172 5183 5194 5205 5216 5227 5238 5249 5260 5271 5282 5293 5304 5315 5326 5337 5348 5359 5370 5381 5392 5403 5414 5425 5436 5447 5458 5469 5480 5491 5502 5513 5524 5535 5546 5557 5568 5579 5590 5601 5612 5623 5634 5645 5656 5667 5678 5689 5700 5711 5722 5733 5744 5755 5766 5777 5788 5799 5810 5821 5832 5843 5854 5865 5876 5887 5898 5909 5920 5931 5942 5953 5964 5975 5986 5997 6008 6019 6030 6041 6052 6063 6074 6085 6096 6107 6118 6129 6140 6151 6162 6173 6184 6195 6206 6217 6228 6239 6250 6261 6272 6283 6294 6305 6316 6327 6338 6349 6360 6371 6382 6393 6404 6415 6426 6437 6448 6459 6470 6481 6492 6503 6514 6525 6536 6547 6558 6569 6580 6591 6602 6613 6624 6635 6646 6657 6668 6679 6690 6701 6712 6723 6734 6745 6756 6767 6778 6789 6800 6811 6822 6833 6844 6855 6866 6877 6888 6899 6910 6921 6932 6943 6954 6965 6976 6987 6998 7009 7020 7031 7042 7053 7064 7075 7086 7097 7108 7119 7130 7141 7152 7163 7174 7185 7196 7207 7218 7229 7240 7251 7262 7273 7284 7295 7306 7317 7328 7339 7350 7361 7372 7383 7394 7405 7416 7427 7438 7449 7460 7471 7482 7493 7504 7515 7526 7537 7548 7559 7570 7581 7592 7603 7614 7625 7636 7647 7658 7669 7680 7691 7702 7713 7724 7735 7746 7757 7768 7779 7790 7801 7812 7823 7834 7845 7856 7867 7878 7889 7900 7911 7922 7933 7944 7955 7966 7977 7988 7999 8010 8021 8032 8043 8054 8065 8076 8087 8098 8109 8120 8131 8142 8153 8164 8175 8186 8197 8208 8219 8230 8241 8252 8263 8274 8285 8296 8307 8318 8329 8340 8351 8362 8373 8384 8395 8406 8417 8428 8439 8450 8461 8472 8483 8494 8505 8516 8527 8538 8549 8560 8571 8582 8593 8604 8615 8626 8637 8648 8659 8670 8681 8692 8703 8714 8725 8736 8747 8758 8769 8780 8791 8802 8813 8824 8835 8846 8857 8868 8879 8890 8901 8912 8923 8934 8945 8956 8967 8978 8989 9000 9011 9022 9033 9044 9055 9066 9077 9088 9099 9110 9121 9132 9143 9154 9165 9176 9187 9198 9209 9220 9231 9242 9253 9264 9275 9286 9297 9308 9319 9330 9341 9352 9363 9374 9385 9396 9407 9418 9429 9440 9451 9462 9473 9484 9495 9506 9517 9528 9539 9550 9561 9572 9583 9594 9605 9616 9627 9638 9649 9660 9671 9682 9693 9704 9715 9726 9737 9748 975

[illegible][illegible]

የሚገኝ ጊህዋጉ, ለጊሪ ግጥሚያ, ስራ ለሆኑ የግል ጥሪ ሆኖ ሊገለጽ ይችላል።

የጥቅም ስራ የተደረገው በፊት ነው

תְּהֵאָדָּמָה, תִּהְיֶה זִמְנָא דְּמִסְתַּבֵּי לִי בְּיָדֵי הַמֶּלֶךְ הַזֶּה מְהֵרָה.

[illegible]

ክብር. ሲገኝህህን ጥገኝ ህን ሕይወጥህ. ህ ህጥ ምክርህም ከገሪህ ሕይወት ምክርክ
ጥገኝህህን ጥገኝህ.

[illegible]

יְיָ אֱלֹהֵינוּ שֶׁנִּשְׁמָר וְנִשְׁמָר וְנִשְׁמָר, וְנִשְׁמָר וְנִשְׁמָר.

2	Waffe/Schild zerstört	9-10	Selbst verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Selbst schwer verletzt

Eigenschaften: MU ☐ KL ☐ IN ☐ CH ☐ FF ☐ GE ☐ KK ☐

Talente

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Raufen				
Äxte und Beile				
Messer und Dolche				
Scharfe Hieb Waffen				
Schwerer				
Speere und Stäbe				
Stich Waffen				
Stumpfe Hieb Waffen				
Zweihänder				
Schuss Waffen ()				
Wurf Waffen ()				

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Klettern (MU/GE/KK)				
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)				
Reiten (CH/GE/KK)				
Schleichen (MU/IN/GE)				
Schwimmen (MU/GE/KK)				
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)				
Sich Verstecken (MU/IN/GE)				
Tanzen (CH/GE/GE)				

Gesellschaftstalente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Betören (IN/CH/CH)				
Feilschen (MU/KL/CH)				
Gassenwissen (KL/IN/CH)				
Lügen (MU/IN/CH)				
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				
Schätzen (KL/IN/IN)				

Naturtalente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fährten suchen (KL/IN/GE)				
Fallenstellen (KL/FF/KK)				
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)				
Tierkunde (MU/KL/IN)				
Wildnisleben (IN/FF/GE)				

Wissenstalente (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)				
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)				
Rechnen (KL/KL/IN)				
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)				

Handwerk, Talente (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Boote Fahren (FF/GE/KK)				
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)				
Falschspiel (MU/CH/FF)				
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)				
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)				
Musizieren (KL/IN/FF)				
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)				
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)				

Intuitive Begabungen (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)				
Glücksspiel (MU/IN/IN)				
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				

Sprachen:

Zauberfertigkeiten

Adleraug und Luchsenohr (KL/IN/FF)				
Analus Arcanstruktur (KL/KL/IN)				
Arcano Psychostabilis (MU/KL/CH)				
Amabruz (IN/GE/KK)				
Auris Nasus Oculus (KL/CH/FF)				
Axxeieratus Blitz (KL/GE/KK)				
Balsam Salabunde (KL/IN/CH)				
Bannbaladin (IN/CH/CH)				
Claudibus Clavistibor (KL/FF/KK)				
Duplicatus Doppelpein (KL/IN/CH)				
Odem Arcanum (KL/IN/CH)				
Flim Flam Funkei (KL/KL/FF)				
Foramen Foraminor (KL/KL/FF)				

Fulminictus Donnerkeil (KL/GE/KK)				
Gardianum Paradei (IN/CH/KK)				
Horiphobus Schrecken. (MU/IN/CH)				
Ignifaxius Flammenstrahl (KL/GE/FF)				
Klarum Purum (KL/KL/CH)				
Paralü Paralein (IN/CH/KK)				
Penetrizzei Holz u. Stein (KL/KL/KK)				
Salander Mutanderer (KL/CH/KK)				
Sensibar (KL/IN/CH)				
Silentium Silentie (KL/KL/CH)				
Somnigravis (KL/CH/CH)				
Visibill Vanitar (KL/KL/GE)				
Wehe, Walle Nebula (KL/FF/KK)				

Ausrüstung

Notizen
