

Aventurischer Bote

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

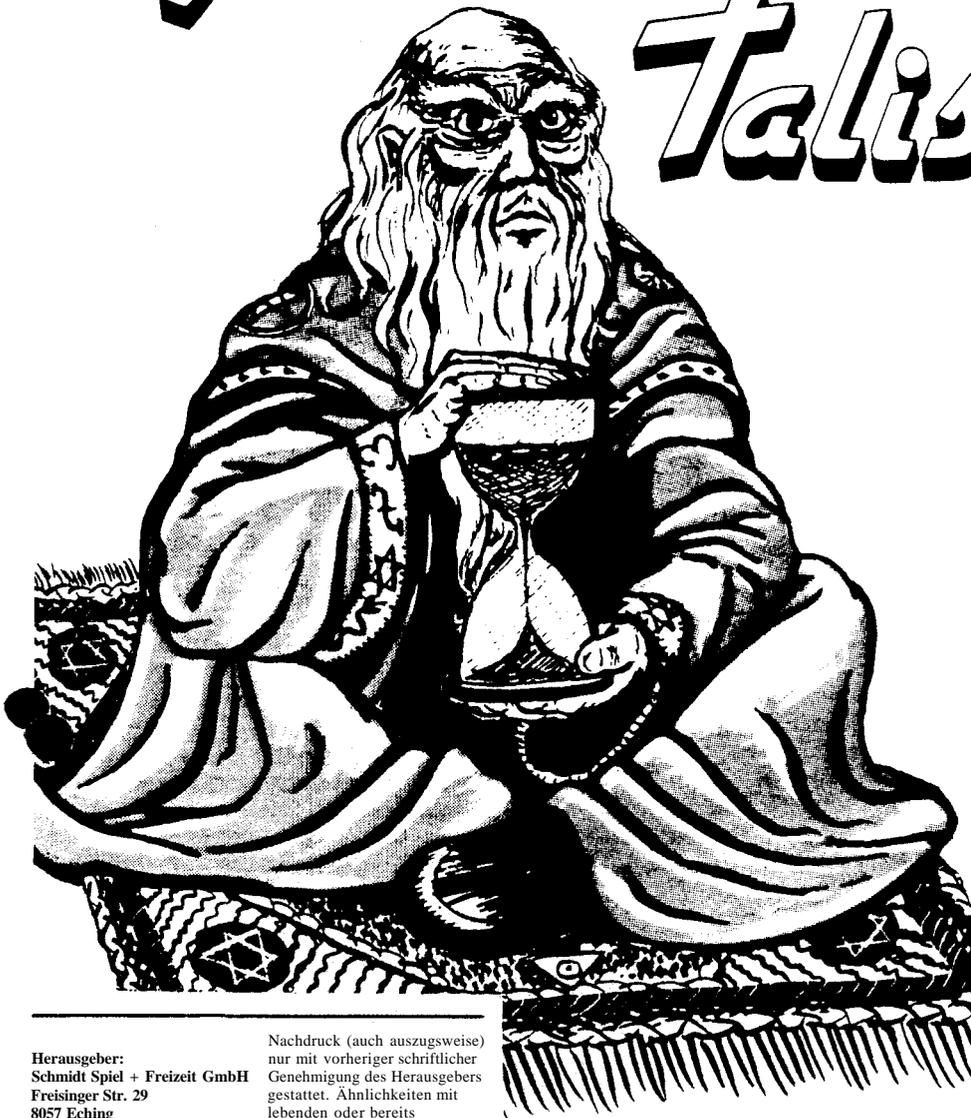
Kaisers von Gareth: Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens: Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten. Einzelpreise: Gareth kostenlos; Havena kostenlos; Nostria kostenlos; Beilunk kostenlos; alle anderen Städte und Ort-

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

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

6

Göttliche Talismane



bereit sind, 25% ihrer bislang erreichten Karmaenergie zu verlieren.

Die zwei Talismane einer Gottheit werden in jeweils einem geheimgehaltenen Tempel aufbewahrt und streng bewacht. Um einen Talisman anzuwenden, ist es für einen Geweihten nämlich nicht erforderlich, ihn im eigenen Besitz zu haben. Allein das Wissen um den Aufenthaltsort genügt. (Hat sich

dieser aber ohne das Wissen des Geweihten verändert, kann er ihn nicht anwenden.)

Schon oftmals in der aventurischen Geschichte waren göttliche Talismane das Ziel räuberischer Banden, doch nie ist es gelungen, ein solches Stück seinen rechtmäßigen Besitzern zu entwenden. Das wäre auch völlig sinnlos, da der Gebrauch nur wie oben beschrieben geschehen kann. Allenfalls als kostbares Schmuckstück eignete sich solch ein Gegenstand.

Auge des Prais

Diese gelblich schimmernde Kugel in der Größe eines Zyklopenauges gehört zu den mächtigsten Talismanen Aventuriens. Sie bewirkt, daß im Umkreis von 25 Metern um den Anwender herum keine Magie zur Wirkung kommt, d. h., weder von außen nach innen, noch von innen nach außen, noch im Inneren selbst. Magische Artefakte wirken nur zu 50% (1 bis 10 auf W20). Natürlich ist das Auge des Prais nicht durch Menschenhand (Sterblichenhand) zerstörbar. Dieser Grundsatz gilt im übrigen für alle hier vorgestellten Talismane.

Rondras Schwert

Das kostbar verzierte Schwert wird nur zur Verteidigung eines Rondratempels eingesetzt. Der Benutzer muß ein Oberpriester sein, der dann praktisch unbesiegbar ist. Das Schwert wird nicht vom Träger geführt, es lenkt vielmehr den Träger. Im Kampf gelangen automatisch pro KR zwei göttliche Paraden (auch gegen gute Attacken) sowie zwei göttliche Attacken (nur durch gute Paraden abwehrbar). Die Waffe bewirkt einen Schaden von (Stufe des Trägers mal W6) + 2 W20 Trefferpunkten und geht durch jede (auch magische) Rüstung. Nach Gebrauch verschwindet das Schwert wieder an seinen vorherigen Aufenthaltsort.

Borons Stab des Vergessens

Der 50 cm lange Stab besitzt als Knauf einen auffällig geschnitzten Rabenkopf. Wird je-

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

Redaktionsleitung:
Frank Lassak
Redaktionsassistent:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
G. Böder und
»Die letzten Helden«
F. Huisgen
Th. Kerßbaum
und alle Regionalmeister DSA

Formgebung: Madhouse
Auflage: 3.000

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

Copyright © 1986 by

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.

Germany.

Geballte Kraft für alle Geweihten

Jeder aventurischen Gottheit gehören zwei Talismane an. Nur wenige, auserwählte Geweihte wissen um deren Existenz, die meisten können sie nicht einmal identifizieren oder anwenden. Voraussetzung für den Umgang mit einem Talisman der eigenen Gottheit ist das jahrelange Studium der kosmischen Gegebenheiten zwischen Aventurien und dem Reich der Zwölfgötter. Geweihte können dieses Wissen frühestens mit der 14. Stufe erlangt haben und nur dann, wenn sie

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele



mand mit diesem Knauf zwischen den Augen berührt, verliert er für 20 Tage sein Gedächtnis. Die einzige Möglichkeit, es vorzeitig zurückzuerlangen, ist eine Berührung mit dem Stabende an der gleichen Stelle. Allerdings ist die Berührung mit dem Stabende nicht nur dafür geeignet, sondern auch, um anderen Leuten auf die Sprünge zu helfen, wenn sie sich z. B. aufgrund übermäßigen Alkoholkonsums an nichts mehr erinnern können. Auch Ereignisse, die bis zu 20 Jahre zurückliegen, können ins Gedächtnis zurückgerufen werden. Natürlich verschwindet der Stab sofort nach der gewünschten Anwendung zurück an seinen vorherigen Aufenthaltsort.

Hesindes Trichter

Der handgroße Trichter hat fünf Öffnungen und ist von grünlicher Farbe. Er dient der Erleichterung der Stoffanalyse von Flüssigkeiten. Die zu untersuchende Flüssigkeit wird in den Trichter geschüttet; durch die fünf Öffnungen wird die Flüssigkeit dann in ihre Bestandteile zerlegt. Besteht die Flüssigkeit aus mehr als fünf Komponenten, werden vier abgetrennt, der Rückstand rinnt dann durch die mittlere Öffnung. Nach Gebrauch verschwindet Hesindes Trichter wieder zurück an seinen vorherigen Aufenthaltsort.

Firuns Ring

Der Ring besteht aus einer Goldfassung und einem Eiskristall. Er leuchtet auf, wenn der

Anwender an ein Lebewesen denkt, das gerade in der Nähe ist. Die Intensität des Leuchtens hängt von der Entfernung des Wesens, der Richtung, in die der Ring gehalten wird, und von der Konzentrationsfähigkeit des Anwenders ab. Die Leuchtwirkung tritt bis zu einer ungefähren Entfernung von einem Kilometer zum Wesen ein. Der Ring kann auch als Richtungsweiser angesehen werden, gibt aber nur Auskunft über die Art des Lebewesens, nicht über Geschlecht oder Name etc..

Tsas Kreide

Das regenbogenfarbene Kreidestück dient zur Geschlechtsbestimmung eines gerade gezeugten Kindes. Auf den Bauch der Mutter wird ein Kreis gemalt - für Mädchen im Uhrzeigersinn, für Jungen entgegen dem Uhrzeigersinn -, der dort bis zur Geburt des Kindes verbleibt. Die Neugeborenen werden auch automatisch zu Anhängern der Göttin Tsa, teilweise sogar zu Geweihten. (Für Mehrlinge wird die entsprechende Anzahl an Kreisen auf den Bauch gemalt.) Nach Gebrauch verschwindet die Kreide wieder zurück an ihren vorherigen Aufenthaltsort.

Phexs Schattenraum

Diese taubeneigroße, schwarze Kugel wird durch einen Zapfen zusammengehalten. Löst man ihn und die beiden Hälften voneinander, wird der Anwender von einem Nebel

umgeben, der ihn nach außen hin tarnt und Geräusche aus dem Inneren vollständig unterdrückt.

Der Anwender kann aber weiterhin hören und sehen wie zuvor. Die Kugel verschwindet - wie alle anderen Talismane auch - nach Gebrauch wieder zurück in ihren »Heimattempel«.

Peraines Handschuhe

Mit Hilfe dieser grünen Handschuhe kann der Anwender Pflanzen mit heilender Wirkung von solchen mit giftigen Substanzen unterscheiden. Nimmt er eine Giftpflanze in die rechte Hand, leuchtet der Handschuh bläulich auf. Bei Heilpflanzen leuchtet der linke Handschuh rötlich. Die Intensität des Leuchtens bleibt immer gleich, d. h., es ist zwar erkennbar, ob eine Pflanze giftig ist, nicht aber, wie stark die giftige Wirkung tatsächlich ist.

Ingerimms Stein

Ein Ingerimm-Geweihter im Besitz dieses menschengroßen Steins muß keine Angst vor Erdbeben haben. Denn im Umkreis von 10 Kilometern kann kein noch so starker Erdstoß dem Träger Schaden zufügen. bei spielt es keine Rolle, ob das Beben natürlichen Ursprungs ist oder nicht. Der Stein wiegt ca. 800 Unzen.

Rahjas Kelch

Dieser 30cm hohe Kelch besteht aus Gold und ist mit vielen Edelsteinen besetzt. Der Materialwert beträgt rund 500 bis 600 Dukaten, weswegen dieser Talisman bereits mehrmals in die Hände von Dieben fallen sollte; es blieb immer nur beim Versuch. Sein wahrer Wert liegt allerdings in der Fähigkeit, aus jeder in ihn hineingeschütteten Flüssigkeit Wein machen zu können. Der Kelch hat ein Fassungsvermögen von einem halben Liter.

Gebrauchshinweise

Wie bereits eingangs erwähnt, verbleiben göttliche Talismane auch während ihrer Anwendung durch Geweihte stets an ihrem eigentlichen Aufenthaltsort. Lediglich ihre materielle Erscheinung wird durch den Anwender herbeigerufen.

Natürlich ist der Gebrauch nicht »kostenlos«. Jeder Geweihte muß - je nach Erfahrungsstufe und Anwendungsdauer - unterschiedlich viel Karmaenergie aufwenden, um die Wirkung eines göttlichen Talismans nutzen zu können:

Karmaenergie-Kosten

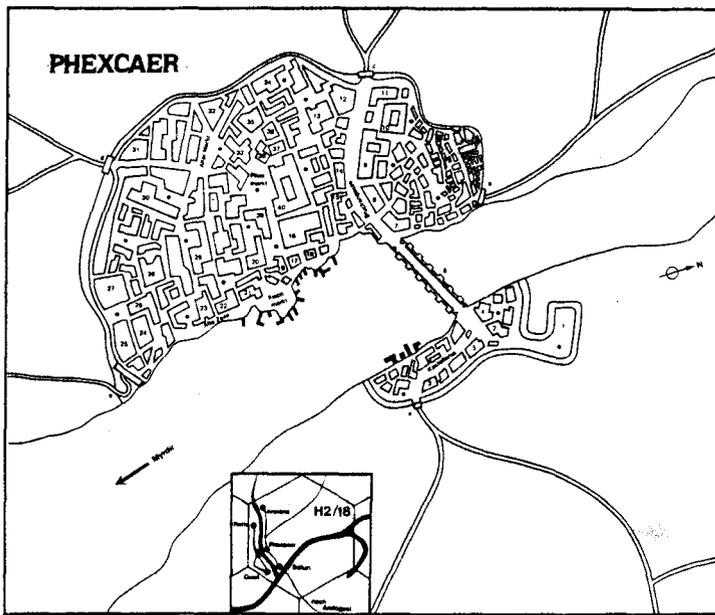
E-Stufe: 14-15 16-17 18 19 20 21 22 23 24 25+
Kosten: 20 17 15 13 11 10 9 8 7 5

(Die angegebenen Kosten gelten für eine Anwendung bzw. für die Dauer von 5 Stunden oder für die Dauer eines Kampfes, je nach Art der hervorgerufenen Wirkung.)

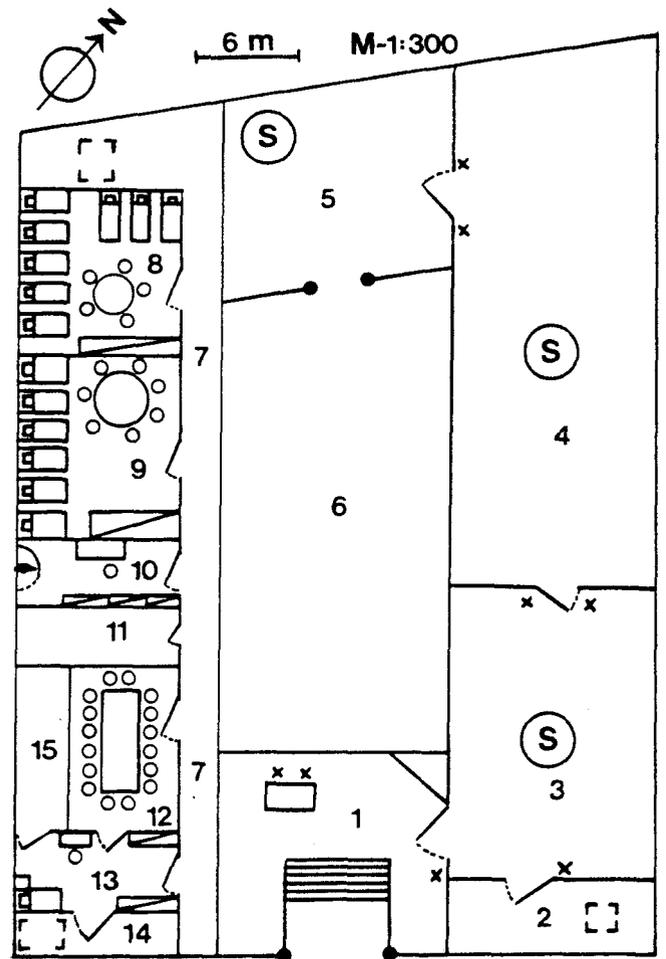
Wichtig: Befindet sich ein Talisman in Gebrauch, kann er zur gleichen Zeit nicht durch einen anderen Geweihten gebraucht werden! Die Wirkung eines göttlichen Talismans kann weder durch Magie noch durch andere Wunderwirkungen aufgehoben bzw. aufgeschoben werden. Nur die Intervention der Gottheit des betreffenden Talismans kann die Wirkung aufheben bzw. beenden.

G. Böder

und »Die letzten Helden«



- | | | |
|---------------------------------|-----------------------|----------------------|
| 1 Kastell | 17 Schiffsausrüster | 33 Fuhrunternehmer |
| 2 Garde | 18 Taverne »Myrdir« | 34 Altes Westtor |
| 3 Zollhaus | 19 Hotel »Kehrwieder« | 35 Wohnhaus |
| 4 Sho-taka'sa-Treff | 20 Markthalle | 36 Ärzte |
| 5 Fuhrunternehmer | 21 Flußlotsenhaus | 37 Bettlergilde |
| 6 Brückenbefestigung | 22 Lagerhalle | 38 Hotel »Zur Weihe« |
| 7 Hotel »Zur Brücke« | 23 Fischmarkt | 39 Geweihtenwohnhaus |
| 8 Markthalle | 24 Gefängnis | 40 Tempel des Phex |
| 9 Stadthaus | 25 Garnison | |
| 10 Tempel des Gottes ohne Namen | 26 Altes Südtor | a) Westtor |
| 11 Zollhaus | 27 Garnison | b) Ölporter Tor |
| 12 Fuhrunternehmer | 28 Krämergilde | c) Thorwal-Tor |
| 13 Gemischtwarenhändler | 29 Kolonialwaren | d) Gwater-Tor |
| 14 Taverne »Zitadelle« | 30 Wohnhäuser | e) Südtor |
| 15 Seeleute | 31 Garnison | |
| 16 Stadtgarde | 32 Waffenschmiede | |



BESUCH IN PHEXCAER

Ein Blick in den Tempel des namenlosen Gottes

Im Nordwesten Phexcaers liegt der Tempel des Gottes ohne Namen. Erst vor sechs Jahren erbaut, zieht die einzige bekannte Niederlassung dieser Gottheit schon große Teile der Stadtbevölkerung in ihren Bann. Allerdings beruht diese Tatsache weniger auf dem fleißigen Sammeln neuer Seelen durch die Geweihten. Vielmehr ist der reichliche und preiswerte Einkauf von Rauschkraut verantwortlich für den Erfolg des neuen Tempels.

Bereits an dieser Stelle soll jedoch gesagt werden, daß es sich hier nicht um einen »echten« Tempel des Namenlosen Gottes handelt. Der Erbauer heißt nämlich Morkus Delta, ein 42-jähriger Streuner aus Brabak. Er treibt ein gewagtes Spiel: Nachdem er sich über besagten Gott informiert hatte, bemerkte er schnell, daß eigentlich kaum etwas Konkretes bekannt war. Er erkannte, welche Möglichkeiten sich ihm dadurch boten. Phexcaer kannte er aus Schilderungen eines Freundes, und so beschloß er, sich hier als vermeintlicher Geweihter des Gottes auszugeben. Von den schon früher durch den Rauschkrauthandel erworbenen Geldern ließ er einen Tempel bauen, wobei er jede ihm bekannte Information über den Gott ohne Namen berücksichtigte. Sodann nahm er Kontakt zur Sho-taka'sa auf und erreichte durch gekonnten Einsatz einiger magischer Gegenstände - von den Dieben für Wunder gehalten -, daß ihm das alleinige Recht für den Rauschkrautverkauf in Phexcaer übertragen wurde.

Da es ihm innerhalb kürzester Zeit gelang, den Drogenkonsum innerhalb der Stadt zu verdreifachen, konnte er seinen Einfluß in der Diebesgilde weiter ausbauen. Zur Zeit ist er Vorsitzender des Kollegiums der örtlichen Sho-taka'sa. Die Geweihten und Wachmannschaften des Tempels sind Gefolgsleute von Delta. Durch faires Verhalten und sehr hohe Entlohnung hat er sich hier eine Privattruppe von knapp 30 erfahrenen, ihm gegenüber absolut loyalen Streunern geschaffen.

Beschreibung des Tempels:

Von außen stellt der Tempel ein beeindruckend schönes Bauwerk dar, da alle Mauern von oben bis unten vergoldet sind und mit Ornamenten reichlich verziert wurden. Die einzige Ausnahme bildet ein über dem Eingang postierter, sechs Meter hoher, schwarzer Tiger - von Delta dem Namenlosen Gott als geweihtes Tier zugeordnet -, der drohend gen Himmel schaut. Raum 1 ist die Eingangshalle. Hier prüfen zwei Wächter die Identität der Tempelbesucher. In der nördlichen Ecke befindet sich ein Altar, auf dem Tempelbesucher mitgebrachte Opfergaben ablegen können. Die Räume 3, 4 und 5 sind diejenigen Orte des Tempels, in denen die Gläubigen ihre Gottheit anbeten. Hier werden auch Messen abgehalten, Opfer gebracht. Zumindest wird dies von den Geweihten in der Stadt be-

hauptet. In Wirklichkeit wird hier ausschließlich Rauschkraut konsumiert. In jedem Raum bildet eine schwarze Tigerstatue die einzige Einrichtung. Mehr ist auch gar nicht nötig, da die Gläubigen in ihrem Rausch die absolute Glückseligkeit empfinden, ohne triviale Bequemlichkeiten wie Stuhl oder Liege zu benötigen. Raum 2 beinhaltet ein kleines Rauschkrautlager, aus dem die laufende Nachfrage gedeckt wird. Räume 8, 9 und 10 sind Mannschaftsquartiere. Raum 11 dient als allgemeine Abstellkammer. In Raum 12 werden Besprechungen abgehalten. Verbunden hiermit ist Raum 13, die Kammer von Morkus Delta. Raum 15 beinhaltet das zentrale Rauschkrautlager des Tempels.

Der Tempelgarten ist mit der Ziffer 6 gekennzeichnet. Er wird häufig von Besuchern betreten, wenn die Luft im Tempel wieder einmal unerträglich ist

Da Morkus Delta immer befürchten muß, daß ein »echter« Geweihter des Namenlosen Gottes auftaucht oder die Diebesgilde seinen Schwindel bemerkt, hat er verschiedene Vorsichtsmaßnahmen getroffen: Zum einen hat er den Gebrauch von Magie strikt untersagt, zum anderen hat er ein unterirdisches Gangsystem anlegen lassen. Es befinden sich vier Eingänge in Raum 1 (unter dem Tisch), Raum 2, Gang 7 und Raum 14. Sie sind alle miteinander verbunden und führen sogar aus dem Tempel hinaus. Dagegen gibt es keine Verbindung zwischen Schlaf- und Publikumsräumen.

F. Huisgen

»No Name«

oder:

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



Teil 2

Glücklicherweise gibt es in Aventurien immernoch wagemütige Abenteurer, die auf der Suche nach neuen Erkenntnissen sind. So auch unserer Korrespondent in Guldland, den wir seit einigen Jahren bereits als »verschollen im Guldland« abgeschrieben hatten. Jetzt meldete er sich unerwartet zurück und konnte wichtige Informationen über den Gott ohne Namen mitteilen. Dabei handelt es sich um Wunder der zweiten bis vierten Spruchstufe. Er stellte ebenfalls noch einmal heraus, daß seine Rückkehr mehr als »Geschenk des Himmels« zu bezeichnen sei und daß er diese Informationen eigentlich nur widerwillig herausgibt, um nicht sein Leben zu riskieren. Aus diesem Grunde behalten wir uns vor, seinen Namen an dieser Stelle nicht zu nennen.

Wie unseren treuen Lesern bereits aus dem Boten Nr. 4 bekannt ist, sind sämtliche Wunder der Geweihten des Gottes ohne Namen mit einem sogenannten Gefahrenwert versehen. Jeder Geweihte verfügt über eine Gefahrenreserve, aus der er die Sprüche bestreiten muß. Sinkt das Reservoir auf -5 ab, besteht zum ersten Mal die Chance, daß der Anwender während des Wunderwirkens stirbt. Auch das Wunder kommt dann nicht zum Tragen. Die Chance beträgt nur 10%, steigert sich dann aber pro weiteren 5 Minuspunkten um jeweils die nächsten 10%. Bei einem Gefahrenreservoir von z. B. -27 besteht bereits eine 50% Chance des Ablebens.

Wunder der 2. Spruchstufe:

7. Unwetter erzeugen

Wirkungsweise:

Dieser Zauber erzeugt in einem Umkreis von 200 Metern ein schweres Unwetter



(Sand-, Schnee-, Regensturm; je nach klimatischen Bedingungen). Leichte Bauten, wie z. B. Strohütten, Zelte o. ä. werden zerstört, und Felder werden verwüstet, kleine Bäume und Sträucher entwurzelt. Lebewesen ohne Schutz erleiden je Spielrunde im Umwettergebiet 1/2 W6 Schaden. Als Schutz gelten Steingebäude, Holzhütten oder große Waldstücke oder große Waldstücke mit alten Bäumen.

Zaubertechnik:

Der Priester konzentriert sich für die Dauer von zwei KR und denkt an die Gegend, in der das Unwetter stattfinden soll. Er muß das Gebiet also kennen. Damit der Zauber wirkt, muß ihm eine KL-Probe gelingen. Bei Mißgelingen bricht das Unwetter über ihn herein.

Kosten: 9 KP

Reichweite: 2 Kilometer

Dauer: 3 Spielrunden (SR)

Gefahrenwert: 5

8. Verwüstung

Wirkungsweise:

Alle Pflanzen im Umkreis von 10 Metern um den Anwender herum verdorren innerhalb von 30 Sekunden. Nichtpflanzliche Wesen sowie tote Materie bleiben von der Wirkung unberührt. Intelligente Pflanzen (z. B. Waldschrate) haben eine 50%ige Chance, daß sie gegen die Wirkung immun sind. Ansonsten verdorren auch sie!

Zaubertechnik:

Der Priester blickt einmal im Kreis und spricht leise die Formel. Eine KL-Probe ist notwendig. Das Aufsagen der Formel dauert zwei KR.

Kosten: 4 KP

Reichweite: Zehn Meter um den Geweihten herum.

Dauer: 1W20 Wochen

Gefahrenwert: 3

9. Personen bezaubern

Wirkungsweise:

Dieser Spruch wirkt wie »Bannbaladin - Dein Freund ich bin«. Aber das Opfer gehorcht dem Anwender praktisch wie ein Sklave. Auch Selbstmordmissionen werden durchgeführt.

Zaubertechnik:

Der Geweihte muß dem Opfer in die Augen sehen und die Formel leise vor sich hin sprechen. Sodann wirft das Opfer mit 3 W6 und addiert zum Zwischenergebnis seine Erfahrungsstufe. Der Geweihte wirft 1 W6 mal eigener Erfahrungsstufe (nicht Spruchstufe) und addiert seinen Charisma-Wert. Übertrifft sein Ergebnis das des Opfers, so beginnt die Wirkung sofort. Anderenfalls war der Spruch ohne Wirkung. (Die Karmaenergie geht jedoch in jedem Falle verloren!)

Kosten: 10 KP pro Opfer

Reichweite: 10 Meter
Dauer: permanent bis Gegenzauber
Gefahrenwert: 8

Wunder der 3. Spruchstufe:

10. Tote erwecken

Wirkungsweise:

Mit diesem Spruch erwecken die Geweihten des Namenlosen Gottes Skelette, Zombies und Mumien zu ihrem unheilvollen Dasein. Alle Untoten, die auf diese Art erweckt wurden, dienen dem Anwender, bis er sie entweder entläßt oder sie vernichtet werden.

Zaubertechnik:

Der Geweihte muß das Wesen berühren und die Formel flüstern. Nach zwei Kampfunden erhebt sich das untote Geschöpf. Seine Werte richten sich nach dem Zustand des leblosen Körpers und werden vom Spielleiter individuell festgelegt.

Kosten: 3 KP pro Skelett
5 KP pro Zombie
10 KP pro Mumie

Reichweite: 0

Dauer: permanent (aber siehe Wirkungsweise)

Gefahrenwert: 8

11. Untote vertreiben

Wirkungsweise:

Mit diesem Spruch kann der Anwender die von anderen Geweihten, Magiern oder Hexen erweckten Untoten vertreiben. Die Untoten zerfallen dann zu Staub. Durch ihn selbst erschaffene Geschöpfe müssen nicht mit diesem Spruch beseitigt werden. (Siehe: Tote erwecken.)

Zaubertechnik:

Der Priester muß auf den Untoten deuten und die Formel flüstern. Gelingt ihm dann eine KL-Probe, zerfällt das untote Wesen zu Staub.

Kosten: 2 KP pro Skelett
4 KP pro Zombie
8 KP pro Mumie.

Reichweite: 15 Meter

Dauer: permanent

Gefahrenwert: 4

12. Feuerteufel

Wirkungsweise:

Durch diesen Spruch ruft der Priester einen Feuerteufel herbei. Er dient ihm für die Dauer von 10 Spielrunden und kämpft mit folgenden Werten:

LE: 30, AT: 13, PA: 9, RS: 4, Dreizack, TP: 1W+4; MK: 40, MU: 20.

Der Teufel ist gegen Feuer immun, und alle Holz Waffen sowie -schilde verbrennen bei Berührung mit seinem Körper oder dem Dreizack. Auch Zauberstäbe fallen seinen Flammen zum Opfer. Die Bruchfaktoren aller Metallwaffen erhöhen sich während des Kampfes gegen einen Feuerteufel um einen Punkt. Durch Berührung mit Wasser erleidet der Feuerteufel 1 W6+4 Schadenspunkte.

Zaubertechnik:

Der Geweihte breitet seine Arme mit den Handflächen nach unten beschwörend vor sich aus. Dann macht er ihnen eine zu sich hinziehende Bewegung und spricht dabei die Formel (Dauer: zwei KR). Danach erscheint der Feuerteufel direkt vor seinem Beschwörer aus dem Boden. In Wassernähe oder in direkter Berührung mit Wasser gelingt der Zauber nicht.

Kosten: 8 KP
Reichweite: 2 Meter
Dauer: 10 Spielrunden
Gefahrenwert: 10

Wunder der 4. Spruchstufe

13. Höllenbote

Wirkungsweise:

Dieses Wunder ruft ein Höllenwesen herbei, das sich auf ein vom Anwender bestimmtes Lebewesen stürzt. Das Opfer muß sich allerdings innerhalb der Reichweite befinden, und seine Position muß vom Geweihten zuvor auf 500 Meter genau bestimmt werden. Findet der Höllenbote sein Opfer nicht an, kehrt er um und greift seinen Auftraggeber an. Der Bote ist nur für den Anwender und das Opfer sichtbar, es sei denn, der Spruch »Gegenzauber« wird angewendet. Der Bote ist dann für alle Anwesenden im Wirkungsbereich des Gegenzaubers sichtbar, behält aber ansonsten alle Eigenschaften.

Die Werte des Boten:

LE: 40, MU: 40, AT: 16, PA: 14, RS: 6, Biß, TP: 2x(W+3), MK: 80, GST: 25 (fliegend), Ausdauer nicht bekannt, aber unermesslich. Der Bote hat die Gestalt eines sehr großen, schwarzen Löwens mit Fledermausflügeln in entsprechender Größe und besitzt rotglühende Augen. Jede Person, die ihn zu Gesicht bekommt, muß eine KL-Probe ablegen. Wenn die Probe mißlingt, werden Spielfiguren der 1. bis 5. Erfahrungsstufe wahnsinnig, während Charaktere der Stufen 6 bis 10 in panischer Angst die Flucht ergreifen. Helden höherer Stufen erleiden aus Furcht einen AT-Abzug von drei Punkten.

Zaubertechnik:

Der Spruch muß zwischen Mitternacht und 1 Uhr morgens angewandt werden. Der Geweihte muß außerdem eine CH-Probe mit Erfolg ablegen. Das Ritual der Beschwörung dauert eine Spielrunde. Mißlingt die CH-Probe, stürzt sich der Bote sofort nach Erscheinen auf den Anwender.

Kosten: 15 KP

Reichweite: 100 Kilometer

Dauer: 1 Stunde (von Mitternacht bis 1 Uhr morgens)

Gefahrenwert: 20

14. Die Macht der Finsternis

Wirkungsweise:

Ein kleiner Teil der Macht des Namenlosen Gottes fließt durch dieses Wunder in den Geweihten über. Er hat dann folgende Möglichkeiten, die ihn unterschiedlich stark gefährden und deshalb unterschiedliche Gefahrenwerte aufweisen:

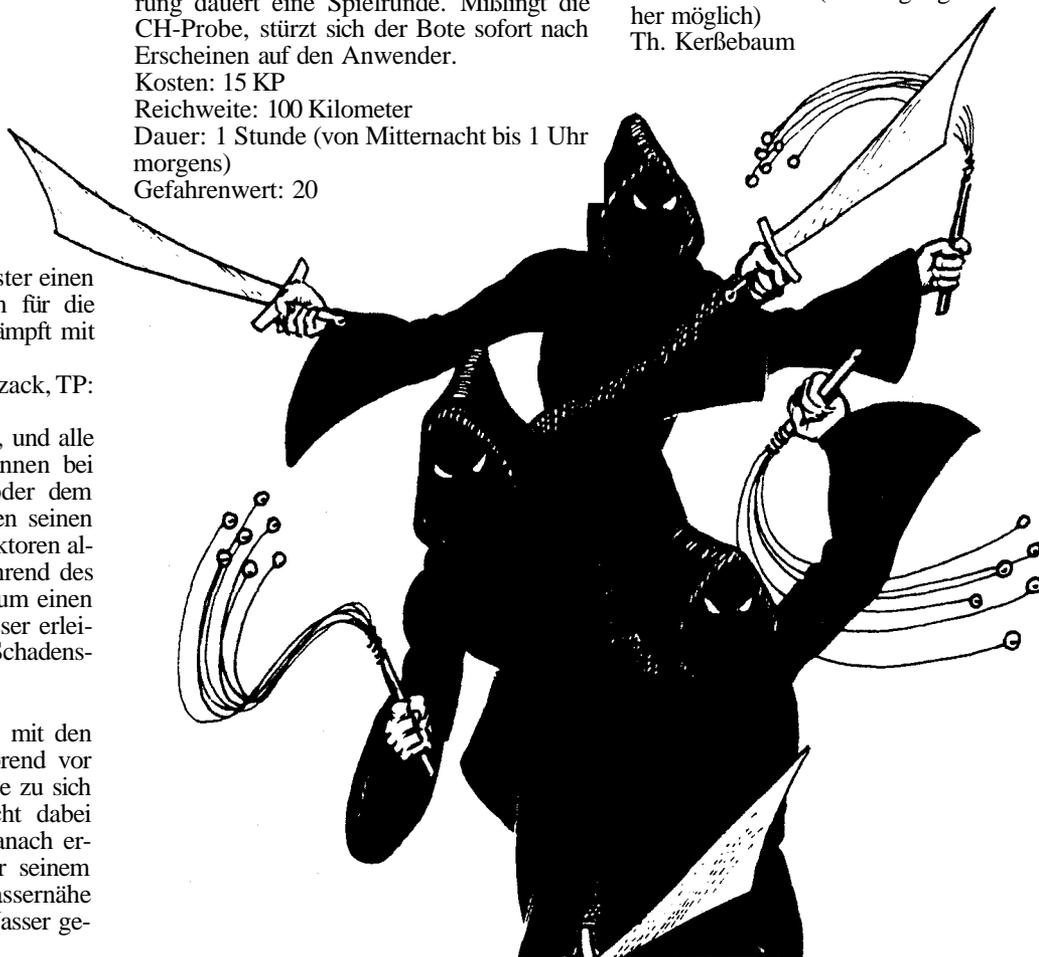
- Anhebung aller Eigenschaftswerte um einen Punkt (Gefahrenwert: 10),
- Anhebung eines Eigenschaftswertes auf 19 Punkte (Gefahrenwert: 10),
- Heilung aller eigenen Wunden und Aufhebung auf sich einwirkender Zauber (Gefahrenwert: 20),
- Unverwundbarkeit gegen alle nichtmagischen und nichtsilbernen Waffen (Gefahrenwert: 20),
- Annahme der Gestalt und Eigenschaften eines der folgenden Wesen:
 - Riesenschlange (GW: 10) mit LE: 40, AT: 10, PA: 3, RS: 3, MU: 13, MK: 25, SP 1 W+2 (umschlingen), GST: 4, AU: 50;
 - Troll (GW: 22) mit LE: 70, AT: 10, PA: 8, RS: 3, MU: 25, MK: 40, TP: 3 W6 (Axt), GST: 7, AU: 85;
 - Werwolf (GW: 8) mit LE: 16, AT: 11, PA: 6, RS: 2, MU: 10, MK: 10, TP 1 W+3 (Biß), GST: 12, AU: 30.

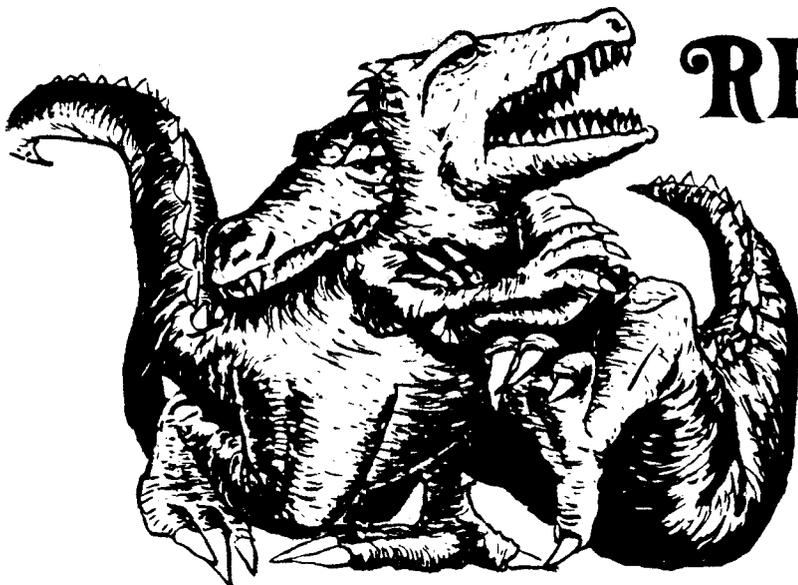
Für die Dauer des Gestaltwechsels behält der Geweihte lediglich seinen ursprünglichen KL-Wert bei. Sämtliche anderen Werte sind während dieser Zeit aufgehoben. Schadenspunkte, die während der Verwandlungsphase erlitten wurden, sind nach der Rückverwandlung automatisch verheilt. Der Gestaltwechsel dauert eine KR. In verwandelter Form kann der Geweihte keine weiteren Wunder anwenden.

Kosten: 9 KP

Reichweite: 0

Dauer: 1 Stunde (Beendigung ist auch vorher möglich)
Th. Kerbbeaum





REGELFRAGEN UND ANTWORTEN

1. Was mache ich mit einem Magier-Helden, der die schwarze Magie - wie in HAVENA gezeigt - erlernen will? Welche Regeln bzw. Verhaltensweisen würden für ihn gelten?

A: Siehe Frage 39 im AB 5.

2. Muß bei der Geschwindigkeitsberechnung auch die natürliche Rüstung humanoider Wesen berücksichtigt werden?

A: Nein

3. Soll die Wirkung von Tiergiften nach den Werten der Tabelle im Buch der Regeln II bestimmt werden oder nach den Werten, die beim jeweiligen Tier (z. B. Nesselvipere) stehen?

A: Wenn nach dem Buch der Regeln I gespielt wird, sollten die Werte des jeweiligen Tiers genommen werden, die dort zu finden sind. Anderenfalls sollten die Werte der Tabelle aus dem Buch der Regeln II genommen werden.

4. Muß bei der Beschwörung von »Braggu« (Formel XXV) der Magier selbst auch eine MU-Probe ablegen?

A: Ja, wenn er diese Formel zum ersten Mal anwendet. Später ist er den Anblick gewohnt und kann auf eine Mutprobe verzichten. Dies gilt allerdings nicht für seine Begleiter. Zählen Untote zu seinen Begleitern, so gilt die MU-Proben-Regelung nicht für sie.

5. Welche Gesinnung hat ein Geweihter des Gottes ohne Namen?

A: Je nach erreichter Spruchstufe hat der Geweihte sich mehr oder weniger stark seiner Gottheit verschrieben. In der ersten Stufe ist seine Gesinnung bzw. seine Einstellung gegenüber Anderen als »ehrgeizig, arrogant und rücksichtslos« zu bezeichnen. In der zweiten Stufe läßt zwar der Ehrgeiz noch nicht nach, doch die Arroganz wird durch Zurückgezogenheit und Kontaktscheu ersetzt - eine Auswirkung der asketischen Ausbildung in den von der Zivilisation weit abgeschiedenen Tempeln. Ab der dritten Stufe läßt dann auch der Ehrgeiz nach, denn nur wenigen Geweihten ist es vergönnt, die vierte Spruchstufe zu erreichen. Hier setzt meist eine Art von Resignation ein, die von Außenstehenden als Lethargie empfunden wird. Die wenigen Geweihten, die in die vierte Spruchstufe emporsteigen durften, sind sich ihres Erfolgs durchaus bewußt, aber aus ihnen spricht bereits das elementare Böse. Ihr Gesichtsausdruck

zeigt genauso wie das höhnische Lachen die innere Abkehr von den guten Seiten des Lebens.

6. Wie ist ein Geweihter des Gottes ohne Namen im Spiel als Heidenfigur handzuhaben?

A: Schwierig. Der Spielleiter muß einverstanden sein, wenn ein Spieler einen solchen Geweihten spielen möchte, da die Gruppe durch seine Anwesenheit durchaus gefährdet ist. Je nach erreichter Spruchstufe steigt der Grad der Gefährlichkeit des Geweihten rasch an, da ihm auch immer stärkere Wunder zur Verfügung stehen.

7. Nach den Regeln zur Lebensenergie aus dem AB 2 werden solche Spielfiguren benachteiligt, die ihre Lebensenergie (lt. BdR I) kontinuierlich steigern, da die neue LE ausschließlich aus KK berechnet wird. Dadurch würde z. B. ein höherstufiger Elf, der seine KK nie erhöht, wohl aber immer seine LE verbessert hat, in den einzelnen Körperteilen immer die gleiche Anzahl an LP besitzen. Sie müßte aber normalerweise proportional steigen. Ich schlage daher die folgende Formel vor, die allerdings bei einem Stufenwechsel immer neu berechnet werden müßte:

$(LE: 1,8 + KK \times 1,8) : 1,8 = LE \text{ (neu)}$.

Beispiel: Eine Figur mit LE 28 und KK 14 hätte demnach eine LE (neu) von 22,5 (abgerundet 22).

Wir bedanken uns für diesen interessanten Vorschlag von Christian Leidl, 8263 Burghausen, vom DSA-Club »Die Edlen«.

8. Kann sich die KK auf die Reichweite beim Bogenschießen auswirken?

A: Nein.

9.

Kann ein Magier einen magischen Heiltrank herstellen, indem er auf eine Flasche Wasser in LE umgewandelte AE überträgt, die er dann permanent bei sich abzieht?

A: Nein.

10. Kann ein Magier den »Armatruz...« auch auf andere Personen anwenden?

A: Nein

11. Welche Auswirkungen hat der Druidenzauber »Zwingtanz« auf die Kampfeigenschaften eines Opfers?

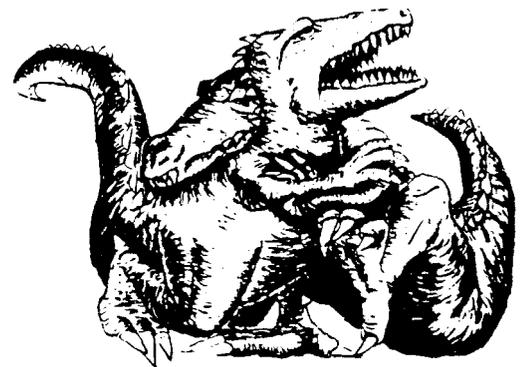
A: Der Tänzer kann nicht mehr kämpfen, da er/sie sich völlig aufs Tanzen konzentriert.

12. Gibt es für den »Zwingtanz« eine Begrenzung, oder kann der Druiden beispielsweise auch einen Riesenlindwurm tanzen lassen?

A: Ja, es gibt eine Begrenzung auf ausschließlich humanoide Wesen.

13. Kann ein Mensch sich von einem Elf oder Zwerg Unterricht in Sprachen und Schriften geben lassen (zwecks Talentwerterhöhung)?

A: Ja, dazu benötigt er allerdings Lehr- und Lernmittel. Die Kosten hierfür sind vom Meister festzulegen, ebenso wie die Dauer der Lernperiode bis zur nächsten TAW-Steigerung.



Das Dokument der Persönlichkeit

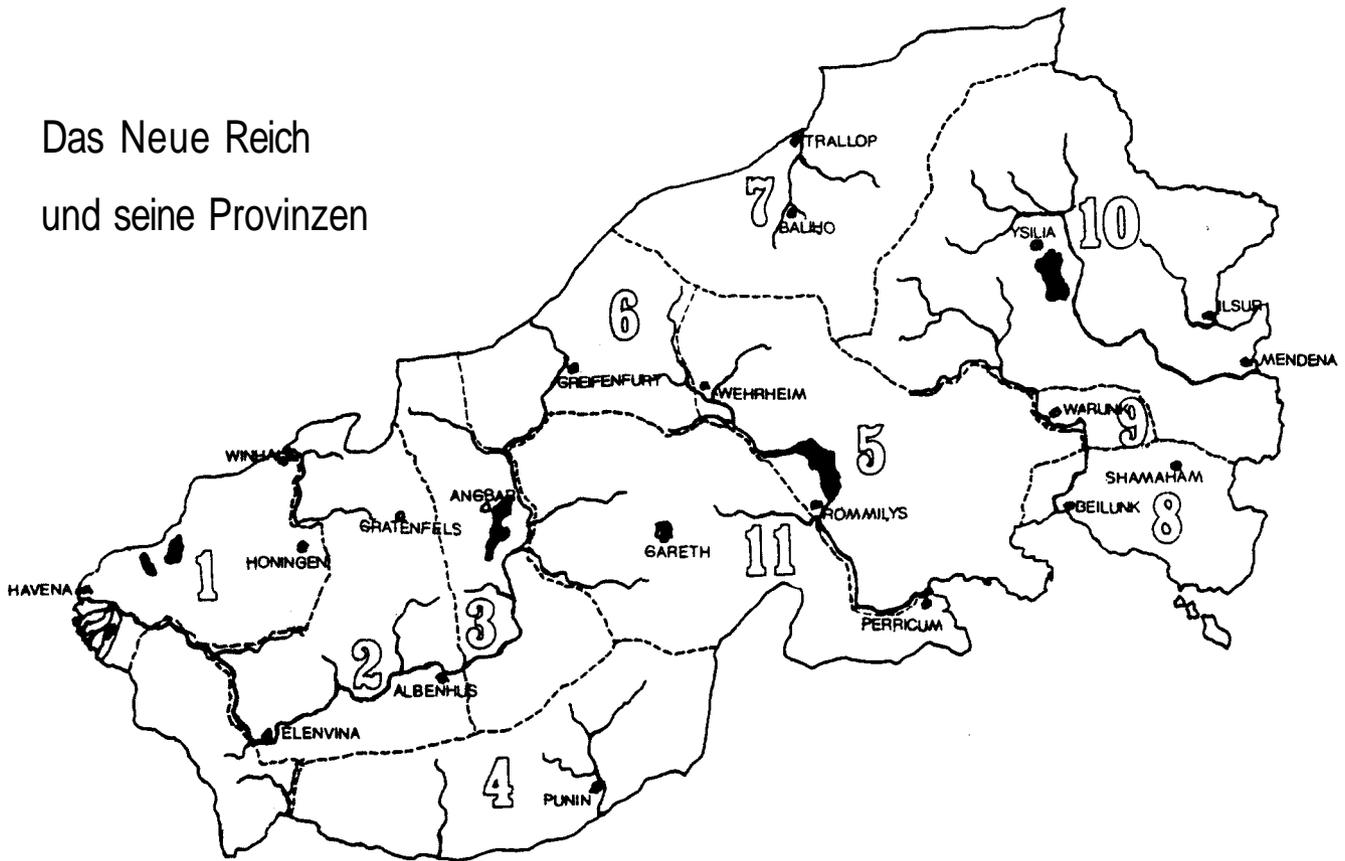
Seite 1

Das auf der gegenüberliegenden Seite abgebildete, neue Dokument der Stärke, von nun an Dokument der Persönlichkeit genannt, kombiniert die in den beiden Regelbüchern des Schwarzen Auges eingeführten Regeln zum Aufbau einer Heldenfigur.

Eine Erklärung zur Verwendung des Blattes ist daher nicht notwendig. Im nächsten Aventurischen Boten wird dann Seite 2 des Dokuments veröffentlicht. Dort werden die neuen Regeln für Kämpfe und Rüstungen mitberücksichtigt. Wir erteilen hiermit allen Lesern die Erlaubnis, dieses Dokument (nur für den persönlichen Gebrauch) kopieren zu dürfen. Die Kopien dürfen allerdings nicht an Dritte veräußert werden.

Eure Redaktion.

Das Neue Reich und seine Provinzen



Der Kaiser ehrt seine Kämpen

Es ist an der Zeit, die verdientesten Helden des Schwarzen Auges über die Masse gesichtsloser Aventurier zu erheben.

Daher ergeht ein Ruf der Majestät an jene Untertanen, die sich mit Ehre bedeckten, unverzüglich den Hof von ihren Taten zu unterrichten. Wir werden herausragende Verdienste zu würdigen wissen, indem wir hohe und höchste Titel vergeben.

gez.

Seine Allergöttlichste Magnifizenz, Hal von Gareth, Kaiser des Neuen Reiches, König von Garetien, König von Albernica, König von Araniem, Großfürst von Almada, Fürst der Tulamiden, Oberhäuptling der Nivesen, Herr der Weltmeere, Beschützer des wahren Glaubens usf.

Ein Wort der Erklärung

Wir, die Botenredakteure können uns vorstellen, daß sich nun so mancher Leser die

folgende Frage stellt 'Was will Seine Majestät uns mit obigem Aufruf sagen?' (Krieger Ektor (KL:8) formuliert die Frage vielleicht so: 'Wa...? Wat is los..?')

Was los ist, wollen wir ja gerade erklären: Sie finden in diesem Heft die lang vermißte Übersichtskarte der Provinzen des Neuen Reiches. Angegeben sind unter anderem die Residenzstädte und die Namen der Regenten (Fürsten, Grafen usw.) Wie Sie bemerken werden, findet sich hinter vielen Titeln ein Fragezeichen. Dies alles sind vakante Grafen-, Baron- und andere Titel, die nun vergeben werden sollen. Nutzen Sie die Chance, Ihren Helden in Amt und Würden zu bringen. Schicken Sie uns eine Beschreibung Ihres Lieblingshelden und seiner Verdienste, und wenn Sie den Kaiser überzeugen können, wird Ihr(e) Held(in) zum Edelmann (zur Edelfrau) ausgerufen. Sie finden ihn/sie wieder - und zwar mit vollem Titel (und allen Schikanen) in der DSA-Ergänzungsbox "Das Land des Schwarzen Auges", die voraussichtlich 1989 erscheinen wird.

Teilnahmebedingungen:

Sie liefern eine Kurzbeschreibung Ihres Helden. (Umfang: höchstens eine Schreib-

maschinenseite - Beschreibungen, die auch nur 1 Zeile länger sind, kommen nicht in die Wertung!) Eine originelle und lesenswerte Schilderung ist entschieden wichtiger als die Stufe des Helden oder gar die Menge der von ihm erschlagenen Monster.

Einsendeschluß: 10. Mai 1988

Wichtig:

Schicken Sie die Beschreibung nicht an die Redaktionsadresse des Boten, sondern an:

DSA Club

Die blaue Blume v. Havena

c/o Jürgen Hofffeld

Liststr. 26

4000 Düsseldorf

Titelaspiranten, die nicht an die angegebene Adresse schreiben, gehen auf jeden Fall leer aus. Der DSA-Club, eine Runde von Spielern mit langjähriger DSA-Erfahrung (und gutem Rollenspielgeschmack) hat sich bereiterklärt, die Vorauswahl zu treffen. Wir danken der blauen Blume für ihre Mühe.

Die Provinzen:

1. Fürstentum Albernia

Regent: König Hal, Fürst Bennain
Residenz: Havena
Grafschaften: Honingen (Landgräfin Franka Salva Galahan)
Winhall (Graf Raidri Conchobair, gen. 'Schwertkönig')
Stadt Havena (Fürst Bennain)
Baronate: ?

2. Herzogtum Nordmarken

Regent: Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß
Residenz: Elenvina
Grafschaften: Gratenfels (vormals Graf Greifax, heute vakat)
Baronate: Albenhus (bekannt: Gelda v. Albenhus, Tochter des Barons)

3. Fürstentum Kosch

Regent: Fürst Blasius von Eberstamm
Residenz: Angbar
Grafschaften: ?
Baronate: ?

4. Markgrafschaft Almada

Regent: Großfürst Hal, Markgraf: ?
Residenz: Punin
Baronate: ?

5. Fürstentum Darpatien

Regent: Fürstin Hildelind v. Rabenmund (Nichte von Kaiser Reto, Base von Kaiser Hal, Schwester des verbannten Graf Rabenmund)
Residenz: Rommilys
Grafschaften: Wehrheim (Regent: Graf Haffax, davor G. Rabenmund)
Baronate: ?

6. Landgrafschaft Greifenfurt

Regent?
Residenz: Greifenfurt
Baronate: ?

7. Herzogtum Weiden

Regent ?
Residenz: Trallop
Grafschaften: Balliho (Regent: ?)
Baronate: ?

8. Markgrafschaft Beilunk

Regent ?
Residenz: Beilunk
Baronate: ?

9. Markgrafschaft Warunk

Regent: Markgraf Throdwig
Residenz: Warunk
Baronate: ?

10. Herzogtum Tobrien

Regent ?
Residenz: Mendena
Grafschaften: Ysilia (Regent: ?)

11. Königreich Garetien

Regent: König Hal
Residenz: Gareth
Grafschaften: Perricum (Regent: ?)
Baronate: ?

Also los, sichern Sie sich Ihren Platz in der aventurischen Aristokratie!

Bekanntmachung:

Der Rollenspielclub "AG Giftmord" antstaltet vom 22. bis 24. Peraine (April) ein Treffen.

Ort der Handlung:

Schwedenheim
Herdecker Str. 109
5810 Witten
Tel: 02302/62476

Attraktionen:

Runden in bekannten und weniger bekannten Rollenspielen, Brettspielen und ein Live-Roleplay, Spanferkelessen!
Übernachtung: Im möglich, aber Luftmatratzen, etc. sind mitzubringen.

Nur schriftliche Anmeldungen werden akzeptiert, Adresse und Telefonnummer angeben!

Anmeldeschluß: 8.4.1988

Unkostenbeitrag: DM 25,-

Achtung!

Abos ab Nr. 9 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet. Zur Verlängerung benutzen Sie bitte den Coupon. Danke.

Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 3, bekommen Sie ihn bis Nr. 13, bei einer 4 bis Nr. 14 usw.

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

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

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

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ich bin Clubmitglied ja nein wenn ja: Clubnummer

