

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 Gefahrengelände. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal A'Anfa und ins Ork-Land geliefert Ihre kaiserliche Hoheit Hal I. von Gareth

12

Kampf ohne Waffen

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus ...

In gutunterrichteten Kreisen am Hof zu Gareth geht seit längerem die Kunde, daß eine Schar weiser Männer und Frauen geheim damit beschäftigt sei, die Gesetzestafeln Aventuriens neu zu meisteln - oder mit anderen Worten: das Regelwerk des **Schwarzen Auges** werde angeblich verfeinert, umgestaltet und beträchtlich erweitert.

Dem nimmermüden Redaktionsstab des Boten ist es tatsächlich gelungen, den Vorhang des Schweigens ein wenig zur Seite zu ziehen. Und so kann nun die verehrte Leserschaft einen ersten Blick in die Zukunft tun. Der folgende Text entstammt einer Box namens »Die Helden des Schwarzen Auges«. Dieses Regelwerk hat es sich zur Aufgabe gestellt, die Schar der DSA-Helden um einige Typen zu erweitern. Außerdem wird das Talentsystem neu organisiert, ergänzt und enger an die *Eigenschaften* der Helden gebunden. Und schließlich werden einige häufig gestellte Fragen zum Alltagsleben der Helden beantwortet: Z. B. Was kostet die monatliche Lebenshaltung; wie viele Taler muß man einem Dienstboten zahlen; was muß man für ein Stadthaus anlegen, was für eine Sommerresidenz am Neunaugensee?

(Erscheinungstermin und Preis für die Box »Die Helden des Schwarzen Auges« stehen noch nicht fest, werden aber Ihrem Fachhändler rechtzeitig bekanntgegeben.)

Die anschließenden Regeln sind dem erweiterten Kampfsystem entnommen; Sie werden aber feststellen, daß Sie sie ohne Mühe in Ihr Spiel einbeziehen können.

Auch der Körper eines Kämpfers kann eine Waffe sein

In Aventurien unterscheiden wir drei waffenlose Kampftechniken: Ringen,



Boxen und Hruruzat (sprich *rurusat*.) Das Hruruzat ist eine Kampfart, die von den Bewohnern der tropischen Regenwälder entwickelt wurde und vor allem in Südaventurien verbreitet ist; dort kennt man diese Kampftechnik auch unter dem Namen »Nackter Tod«.

Für die drei Spielarten des waffenlosen Kampfes sind vor allem folgende *Eigenschaften* von Bedeutung: *Mut*, *Geschicklichkeit* und *Körperkraft*. Ebenso wichtig sind natürlich eine gute Ausbildung und ständiges Training. Ausbildung und Training werden im Spiel durch *Talente* dargestellt. Da Ihnen, lieber Leser, das neue Talentsystem noch nicht zur Verfügung steht, müssen Sie ein wenig improvisieren, um Ihre Talente zu ermitteln:

a) Sie besitzen bereits Talente im Bereich »Waffenloser Kampf«, dann können Sie diese Punkte nach Belieben auf die drei Kampftechniken verteilen. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:

Für »Ringen« dürfen Sie 2 Punkte zu Ihrem Talentwert addieren, für »Boxen« 1 Punkt, für »Hruruzat« müssen Sie 7 Punkte subtrahieren. Ein Beispiel: Ihr Talentwert in »Waffenloser Kampf« beträgt 12. Diese 12 Punkte verteilen Sie nun auf die 3 Kampftechniken: 4 Punkte für *Ringen*, dazu dürfen Sie 2 addieren, 3 Punkte für *Boxen*, dazu dürfen Sie 1 addieren, und 5 Punkte für *Hruruzat*, davon müssen Sie 7 abziehen. Nun haben Sie folgende neue Talentwerte:

Ringen: 6, *Boxen*: 4, *Hruruzat*: -2.

b) Sie haben bisher ohne das DSA-Talentsystem gespielt. Dann multiplizieren Sie einfach Ihre Stufenzahl mit 2. Das Resultat ist die Summe der Talente, die Sie auf die drei Kampftechniken verteilen können. Die Verteilung geschieht nach der unter a) geschilderten Methode. Ganz ohne Talente läßt sich das neue System für waffenlose Kampftechniken im Spiel kaum anwenden.

Angriff und Abwehr

Im waffenlosen Kampf tritt der Begriff *Angriff* an die Stelle der *Attacke*, die *Abwehr* an die Stelle der *Parade*. Diese Begriffe sind umfassender und somit geeigneter, denn eine *Abwehr* kann sowohl einen *Parade-Hieb* (im Boxen) bedeuten als auch ein Ausweichmanöver (Ringen, Hruruzat).

Jeder Held hat einen Basis-Angriffswert und einen Basis-Abwehrwert.

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Auflage: 3.000

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

Copyright (c) 1987 by

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH

Germany.

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Diese Basis-Werte sind bei einem Helden für alle drei Kampftechniken gleich - erst durch die unterschiedlichen Talentpunkte in den diversen Kampftechniken kommen für jede Kampfform verschiedene Angriffs- (AN) und Abwehrwerte (AB) zustande.

Die Ermittlung des Basis-Angriffs- und des Basis-Abwehr-Wertes:

Mut, Geschicklichkeit und Körperkraft eines Helden werden addiert, das Resultat teilen Sie durch 4, das Ergebnis runden Sie auf oder ab.

Beispiel:

MU: 12, GE: 11, KK: 13. $12 + 11 + 13 = 37$. $37 : 4 = 9,25$ abgerundet: 9. Der Basis-Angriffs- und der Basis-Abwehr-Wert des Helden beträgt jeweils 9. Der Spieler kann diese Basis-Werte nun mit Hilfe der Talentpunkte in den einzelnen Kampftechniken abändern.

Beispiel: Der Held besitzt im *Ring* den Talentwert 6, der Spieler verteilt die Talentpunkte wie folgt: Angriff +4, Abwehr +2 und erhält im Ringen folgende Werte:

Angriff (9 + 4): 13

Abwehr (9 + 2): 11

Im *Boxen* gibt es 4 Punkte zu verteilen:

Angriff (9 + 1): 10

Abwehr (9 + 3): 12

Im *Hruruzat* muß der Held 2 Punkte abziehen:

Angriff (9 - 1): 8

Abwehr (9 - 1): 8

An diesen endgültigen Werten ist recht gut zu erkennen, daß die Fertigkeit eines Helden in den drei Kampftechniken stark variieren kann.

Wenden wir uns nun den einzelnen Kampfformen zu:

Ring

Das Ringen wird vor allem als sportlicher Wettkampf gepflegt. Während eines Abenteuers wird es zumeist dann praktiziert, wenn ein Held einen Gegner überwältigen will, ohne ihn ernstlich zu verletzen.

Der Ringkampf wird wie ein gewöhnlicher DSA-Kampf ausgewürfelt; an die Stelle der AT- und PA-Würfe der Spieler treten jetzt Angriffs(AN)- und Abwehr(AB)-Würfe. Bei gelungenem AN und gescheiterter AB kann der Angreifer das Ergebnis seines gelungenen Angriffs bestimmen:

1. Der Verteidiger wurde geworfen. Er muß 1W6 Schadenspunkte hinnehmen. Bei einem sportlichen Ringkampf bekommt der Angreifer Punkte für den gelungenen Wurf; bei einem Kampf auf Leben und Tod kann er die Zeit nutzen, bis der Verteidiger wieder auf die Füße kommt, z. B. um zu fliehen oder um eine verlorene Waffe aufzuheben.

Der Angreifer verzichtet darauf, dem Verteidiger in dieser Runde Schaden zuzufügen. Er sagt statt dessen an, daß er den Verteidiger in einen Würgegriff nehmen will. Anschließend würfelt er einen AN-2, der Verteidiger kontert mit einer AB+2. Mißlingt die AB, steckt der Verteidiger im Würgegriff und muß nun 1W6 Schaden hinnehmen. In der anschließenden Runde würfelt der Angreifer einen AN-3, der Verteidiger kontert mit AB+3. Bei mißlungener AB wird wiederum der Schaden ausgewürfelt und der Kampf mit AN-4/AB+4 fortgesetzt, bis schließlich die Kampfunfähigkeit des Verteidigers eintritt.



Schadenspunkte im Ringen

Die in einem Ringkampf erlittenen Schadenspunkte sind keine *echten* Schadenspunkte, denn am Ende des Kampfs steht nicht der Tod eines Kämpfers, sondern die totale Erschöpfung bzw. Besinnungslosigkeit. Ziehen Sie dennoch die Schadenspunkte von der LE des Helden ab. Sinkt die LE auf 5 oder darunter, ist der Held kampfunfähig. Nach Kampfen gewinnt der Held seine LE im Tempo 3 LP pro Spielrunde wieder zurück.

Boxen

Auch das Boxen ist eine in Aventurien verbreitete Sportart. Punktentscheidungen sind jedoch unbekannt; jeder Kampf wird bis zur totalen Erschöpfung (oder Bewußtlosigkeit) eines Kämpfers fortgesetzt. Auch im Boxkampf würfeln die Kämpfer abwechselnd ihre AN- und AB-Würfe. Folgt auf einen gelungenen AN eine gescheiterte AB, wird der Schaden ermittelt: Der Angreifer würfelt mit dem W6, zum Ergebnis kann er seinen Körperkraft-Zuschlag (KK-12) addieren, so er einen Zuschlag besitzt.

Schwere Treffer und K. o.:

Fällt der Würfel beim Schadenswurf auf 6, darf der Angreifer noch einmal würfeln. Zu beiden Würfeln wird jeweils der KK-Zuschlag addiert. Der Angreifer kann den Schadenswurf so oft wiederholen, wie der Schadenswürfel auf 6 fällt; bei einer Superserie kann also ein einziger Treffer zum K. o. des Gegners führen.

Schadenspunkte im Boxen:
Siehe »Ring«.

Hruruzat

Das Hruruzat ist eine Kampftechnik, die vor allem von den Mohas Südaventuriens angewandt wird. Über sportliche Turniere in dieser unter Umständen tödlichen Kampfform ist uns nichts bekannt. Die Hruruzat-Kämpfer würfeln abwechselnd ihre AN- und AB-Würfe. Folgt auf einen gelungenen AN eine gescheiterte AB, wird der Schaden ermittelt: Der Angreifer würfelt mit 2W6. Bei einem Pasch darf er noch einmal würfeln. Die Augen werden addiert. Wenn ein Spieler zwei Paschs hintereinander würfelt, ist ihm ein *Zat* gelungen. Nach dem zweiten Pasch muß noch einmal gewürfelt werden, eventuell noch einmal, wenn wieder ein Pasch fällt. Alle Augen werden zu einer Gesamtschadenspunktschadenspunkte addiert.

Schadenspunkte im Hruruzat:

Auch die in dieser Kampfform anfallenden Schadenspunkte sind nicht echt. Für Kampfunfähigkeit und Wiederherstellung des Verlierers gelten im Prinzip die gleichen Regeln wie im Ringen und im Boxen. Aber es gibt eine *wichtige* Ausnahme:

Alle Schadenspunkte, die bei einem *Zat* entstehen (zwei oder mehr Paschs hintereinander) sind *echte* Schadenspunkte. Außerdem hat ein *Zat* immer die sofortige Bewußtlosigkeit des Opfers zur Folge. Während eines Hruruzat-Gefechtes werden also die anfallenden Schadenspunkte wie gewohnt als imaginäre Schadenspunkte von der LE abgezogen, auch auf diese Weise kann ein Held kampfunfähig werden. In dem Augenblick aber, wo einem Kämpfer ein *Zat* gelingt, endet das Gefecht auf der Stelle, alle Schadenspunkte aus dem *Zat* werden separat von der Lebensenergie abgezogen. Für das Ausheilen dieser Schadenspunkte gelten die gleichen Regeln wie für Verletzungen durch Waffen.

Boxer gegen Ringer?

In unserem System für waffenlosen Kampf ist es durchaus möglich, daß zwei unterschiedliche Kampftechniken gegeneinander eingesetzt werden. Dazu müssen natürlich beide Gegner vor Kampfbeginn ansagen, welcher Technik sie sich bedienen wollen. Anschließend zum Beispiel ein Ringer mit seinen ABs im Bereich Ringen die ANs eines Boxers abwehren. Hierbei gilt eine wichtige Ausnahme: Ein Kämpfer, der im *Würgegriff* eines Ringers steckt, kann sich nur mit einer gelungenen AB-Ringen aus dem Griff befreien. Er wird also von seinem Gegner zur Kampftechnik Ringen gezwungen!

Aventuriens Blätterwald

Im Auftrage Ihrer erleuchteten Majestät, unseres göttlichen Kaisers habe ich, Galotta, Magicus und Ratgeber am Hof zu Gareth, die Redaktion des *Boten* angewiesen, den kaiserlichen Archivaren einen angemessenen Raum in dieser Ausgabe zur Verfügung zu stellen. Ihre Majestät ist nämlich der Ansicht, es müsse unbedingt einmal dargestellt werden, daß der *Aventurische Bote* keineswegs das einzige Presseorgan ist, das sich mit den Geschicken Aventuriens befaßt. Es gibt vielmehr in allen Provinzen regionale Magazine (auch »Zines« genannt), die über das Leben und Sterben aventurischer Helden, über gefährliche Waffen und bizarre Ungeheuer berichten. Oftmals sind die Beiträge in diesen Zines außerordentlich lesenswert, und meist zu bedauern, daß die meisten von

ihnen nur eine kleine Leserschaft erreichen. Um diesem Mißstand zu begegnen, wollen wir auf den folgenden Seiten ein paar Leseproben anbieten. Am Schluß findet der Leser eine Liste der Bezugsadressen für die einzelnen Postillen.

Falls die Archivare das eine oder andere Zine nicht aufgelistet haben, so liegt das vermutlich daran, daß ihnen das Blatt nicht vorgelegen hat. In ein paar Monaten werden wir - das Interesse der verehrten Leserschaft vorausgesetzt - die Vorstellung der aventurischen Presse-landschaft fortsetzen. Wenn also ein Fanzine in unserer Präsentation fehlen sollte, so bitte ich die Redakteure herzlich, dem kaiserlichen Archiv jene Zines zur Verfügung zu stellen.

gez. Galotta,
1. Magier am Hof zu Gareth

Das Magische Blatt

Der Lykanthropentöter

Ein Gegenstand, über den in Aventurien nicht viel bekannt ist, ist der Lykanthropentöter. Wenige Worte darüber im *Aventurien-Buch* (S. 63) sowie zwei Zeilen im »offiziellen Nachrichtenorgan des Schwarzen Auges« helfen nicht, diese Unklarheiten zu beseitigen. Zitat aus der 4. Ausgabe der genannten Publikation: »Frage: Wo können in Aventurien Lykanthropentöter gekauft werden? - Antwort: In einer Region östlich des Ehernen Schwertes.« Die Antwort schlechthin! Woher der Lykanthropentöter tatsächlich stammt und wie er entsteht, wird dem wißbegierigen Rollenspieler verschwiegen.

Die Herstellung einer solchen Waffe ist nur einem Geweihten der Hesinde möglich. Dieser muß aus einer bei Vollmond gefällten Steineiche einen Stab heraus-schneiden, ungefähr 160 cm lang und 3 bis 5 cm dick. Dieser Stab wird nun von einem Goldschmied mit einer dünnen Silberschicht überzogen, dabei ist es wichtig, daß das Holz lange genug gelagert hat, sonst könnte es sich später w-möglich verziehen und die Silberbe-schichtung absprengen. Erst eine Weihe durch Priester aller Zwölfgötter macht den versilberten Stab zum Lykanthropentöter. Gegen einen Werwolf angewandt verursacht er 2W20 Trefferpunkte. Im normalen Kampf bringt er, wie ein Kampfstab, 1W+1 TP. Die übrigen Werte: Gewicht: 120 Unzen, Attacke-/Parade-Malus: 0/0, Bruchfaktor: 4. Der Preis für eine solche Waffe läßt sich nicht

generell festlegen. Stäbe, die sich schon einmal im Kampf bewährt haben, sind gewiß für weniger als 500 Dukaten nicht zu bekommen.

Windgeflüster

Der Tod des Spiels

Wie tötet man ein Spiel? Oder genauer: Wie tötet man die Spielfreude bei den Mitspielern?

Im Grunde ist die Antwort einfacher, als man erwartet. Beschreiben wir einfach kurz die typische Entwicklung eines Rollenspielers:

Da liegt es auf dem Tisch, das *Basis-Set*! Beim ersten Durchblättern findet der Käufer eine Unmenge von Dingen, die er bisher nur vage aus Filmen und Büchern kannte, aber in einem Spiel nicht vermutet hätte: die geheimnisvollen Kräfte der Magie, die Schwertkünste von Helden und Bösewichtern, den mutigen Gottesdiener im Kampf für seinen Glauben; all das und viel mehr wird jetzt nicht mehr irgendwelchen (Buch-)Helden überlassen, sondern man kann selbst in das Geschehen eingreifen.

Man führt seinen Charakter wie Conan oder Frodo in gefährliche Abenteuer hinein und (meistens) auch wieder heraus.

Und bald ist es soweit: Ein neues Set muß her, um dem in der Zwischenzeit mächtiger gewordenen Charakter neue Möglichkeiten, aber auch neue Herausforderungen zu bieten. Und so wird das *Experten-Set* gekauft. Dem Spielleiter hüpf das Herz im Leibe: Neue Monster,

neue magische Gegenstände usw. Jetzt wird den Spielern mal richtig eingeheizt. Und gar nicht viel später kauft man das dritte Set, vielleicht sogar das vierte. Noch mehr Killer-Monster, Killer-Sprüche und noch mehr wahnwitzige Gegenstände. Die gegenseitige Aufrüstung geht munter weiter: Bald sind die Charaktere so hervorragend ausgerüstet, daß 50 Oger nach fünf Kampfrunden zerschmettert vor ihnen im Staube liegen.

Die Schätze erreichen horrende Ausmaße: 200.000 bis 300.000 Goldmünzen müssen her, um der Gruppe selbst auf hohen Stufen die Aufstiegsmöglichkeiten zu erhalten.

Nachdem jedem in der Gruppe die magischen Artefakte in Trauben am Gürtel baumeln, tritt langsam ein gewisses Sättigungsgefühl auf: Man hat sozusagen alles schon einmal geschlachtet und ausgeplündert. Und viele Spielleiter unterstützen das bunte Treiben durch immer neue Killermodule, die grundsätzlich nach dem Schema »Türe auf - rein ins Zimmer - Monster plätten - Schätze einsacken« aufgebaut sind. Lustlos tritt man schließlich zum allwöchentlichen Spielabend, und der Frust wächst und wächst ...

Dieser Artikel versteht sich als Anklage, aber auch als Aufruf. Er klagt alle diejenigen an, die die oben beschriebene Spielweise betreiben, denn diese Art des Spiels ist es, die unser Hobby so in Mißkredit bringt. Außerdem zerstört sie das, was einer Fantasy-Welt erst Charakter verleiht: den Zauber des Unbekannten, des Mysteriums, der Phantasie!

Mit Zauber ist nicht das Magie-System des Rollenspiels gemeint, sondern dieses eigentümliche Gefühl, das einen beschleicht, wenn man ein Buch wie den *Herrn der Ringe* liest, diese Mischung aus Neugier, Erwartung und Vorstellungskraft, die das Geschriebene real werden läßt, das Fluidum, das diese Welt umgibt. Wer jedoch spielt wie ein Killer, der kann diese Gefühle nicht mehr haben. Der degradiert die Regeln auf ihr spieltechnisches Grundkonzept, so daß es faktisch auf einer Stufe mit *Monopoly* oder *Mensch ärgere dich nicht* steht. Er hat den Zauber verloren.

Leviathan

Der Khai'Kar

Der Khai'Kar ist ein Todesdämon, der sich von den Abenteuerpunkten des Opfers ernährt. Der erste Treffer kostet das Opfer 10x W20 AP, der zweite 20x W20 AP usw. Sinken die Abenteuerpunkte unter den Mindestwert für eine Stufe, so verliert der Held diese Stufe. Steht der Held auf der ersten Stufe, so verliert er

für je 100 eingebüßte AP einen Punkt einer Eigenschaft. Die Eigenschaft wird mit dem W20 festgelegt: 1-4: MU, 5-8: KL, 9-12: CH, 13-16: GE, 17-20: KK. Der Eigenschaftspunkte-Verlust kann zur totalen Lebensunfähigkeit des Opfers führen!

Der Khai'Kar kann nur durch einen Dämonentöter (goldene, in Blut gehärtete Waffe) verletzt werden. Jeder Held, der eine Begegnung mit einem Khai'Kar überlebt, erhält 50 AP, wer ihn tötet, noch einmal so viele.

Die Werte:

MU:35

LE: anfangs 20, dann die gesaugten AP als Lebenspunkte!

RS: 0, AT: 14, PA: 8

MK:50

Zeit-Aus

Rollenspiel und Realismus

Die Forderung nach äußerstem Realismus im Rollenspiel wird laut erhoben, und sie hat ihre eigenen Spiele produziert, Spiele mit hohen Ansprüchen und leider manchmal kleingeistigen Anhängern, die ihrem Superrealismussystem vor allem aus Zentimeterfanatismus die Treue halten. Die Gegenseite bemüht sich durchaus auch um eine gewisse Plausibilität der Simulation, nimmt aber als Vorbilder eher literarische Realitäten als die unserer Historie.

Man kann sich in der Tat fragen, warum sich Leute überhaupt für Fantasy-Rollenspiele interessieren, wenn sie sich dann allen Ernstes überlegen, wie man die Reichweite eines Drachen-Feueratemstoßes möglichst realistisch berechnen kann.

Da die Fantasy von Hause aus unrealistisch ist, wenn ich so sagen darf, erübrigt sich eigentlich jede Diskussion über

Rollenspiel-Realismus. Trotzdem wird sie eifrig und teilweise fanatisch vorangetrieben.

Komischerweise sind die Rollenspielrealisten auf ihr ultimatives Argument noch nicht gekommen. Da es ihrer Meinung nach so wichtig ist, sich an historische Vorbilder anzulehnen und beim Klettern und Gewichtestemmen absolut kleinlich zu sein, sollten sie doch Nägel mit Köpfen machen und den Verzicht auf Magie und Fabelwesen fordern, ja überhaupt jede Fantasy durch rein historische Abenteuer ersetzen. Oder sind Zaubersprüche vielleicht realistisch? Der Autor will gar nicht verhehlen, daß er es mit den Phantasten hält. Die historischen Vorbilder sind für ihn ein Element der Anregung unter vielen, dafür die literarischen um so wichtiger. Mit anderen Worten, er hält Tolkiens »Herr der Ringe« für anregender als Veit Valentins »Weltgeschichte in drei Bänden.« Natürlich kann man die Dinge auch anders sehen. Es soll ja keine gleichgeschaltete Rollenspiel-Ideologie geben, sondern vielmehr jeder auf seine Kosten kommen. Eines aber fällt mir auf: Hohe Ansprüche sind manchmal der erste Ansatz zur Intoleranz. So habe ich über Jahre hinweg viel Kritik am **Schwarzen Auge** gehört, seltsamerweise aber nie ein greifbares Argument. Die knappen Regeln des **Schwarzen Auges**, die betonte Gleichgültigkeit gegenüber Regelfuchseri und der humorige Sprachstil werden offenbar von einigen Rollenspielern als permanente Provokation empfunden.

Wieder andere nehmen es dem **Schwarzen Auge** übel, daß seine Abenteuer oft in Form einer Geschichte gestaltet sind - einer Geschichte, o Graus, der die armen Spieler und ihre Figuren ganz ohne demokratische Mitwirkungsmöglichkeiten folgen müssen. Da wird dann sogar von den Herrschaften Realismus-Simulationisten wieder der gute alte Dungeon aus der Mottenkiste geholt, abgestaubt und als neue Dimension des Rollenspiels angeboten, nach dem Motto: hier können sich die Spieler frei im Szenario bewegen.

Nun, wie aus meiner Vorliebe für literarische Vorbilder und ein denselben verpflichtetes Rollenspiel herauszulesen ist, habe ich nichts gegen Geschichten. Im Gegenteil, ich erwarte vom Rollenspiel gerade, daß es mir die Möglichkeit bietet, eine Fantasy-Geschichte nicht nur zu lesen, sondern selbst als handelnde Figur daran teilzunehmen, natürlich in gewissem Umfang auch auf den Gang der Ereignisse einzuwirken, wo sich die Möglichkeit bietet.

Für mich ist der Spielleiter vor allem Geschichtenerzähler, nicht nur der Hausmeister eines Dungeons oder der Parkwächter eines anderen »freien« Szena-

rios. Sollen sich dort die Simulationisten langweilen!

Der Eremit

Gekreuzte Klingen

Wie oft hat man in Samurai-Filmen gesehen, wie das Schwert mal mit zwei Händen, mal jedoch nur mit einer Hand geführt wurde. Dies ließ mich folgende Überlegung anstellen:

Wenn man mit einem Tuzakmesser (s. »Havena«) zweihändig kämpft, jedoch den Gegner mit einem rasch geworfenen Dolch überraschen will, so muß man die Waffe mindestens 2 Kampfrunden lang mit einer Hand führen. Geschieht dies, so beträgt der Abzug auf Attacke und Parade je 3. Wegen des Gewichts und der komplizierten Handhabung des Tuzakmessers dürfte es einleuchten, daß die Ein-Handhabung nur für max. 5 KR möglich ist.

Der letzte Held

Magie ist, wenn man trotzdem lacht

Nach dem letzten Abenteuer ging der Meister nach Bad Kuslik zur Kur. Die Helden nutzten die Zeit, um bei einem anderen Meister ein Abenteuer zu spielen. Dieses Abenteuer war schwer, aber am Ende wurde jeder reichlich belohnt: Sila, die Elfe, erhielt eine goldene Harfe, die eine wunderbare Musik von sich gab, der sich kein Wesen entziehen konnte. Hugo, der Abenteurer, erbeutete einen magischen Brotbeutel, Krieger Rolf eine magische Streitaxt (W20+10TP), und Türe, der Zwerg fand einen Zauberbecher, der ständig Starkbier enthält.

Als der Meister gut erholt aus Kuslik zurückkehrt und die prächtigen Fundstücke seiner Helden sieht, beschließt er - getreu dem Motto »Allzuviel ist ungesund« -, die Ausrüstung erheblich zu reduzieren.

Das Abenteuer beginnt in irgendeiner Kneipe in Mittelaenturien. Sila probiert gerade ihre Harfe aus, Rolf haut sich den Magen voll, Türe und Hugo beschäftigen sich mit dem magischen Becher, der sich mehrere Dutzend Male leert und wieder füllt.

Als Hugo, der als Abenteurer keine sehr große Trinkercondition aufzuweisen hat, lallend und grölend die Kneipe verläßt, stößt der Meister gnadenlos zu: »Die Stadtgarde nimmt dich wegen Ruhestörung fest. Du wirst zur Ausnüchterung in den Kerker geworfen!«

Am nächsten Morgen legen die Helden ihr letztes Geld zusammen, um den ver-



katerten Hugo auszulösen. Dieser wird freigelassen, und er holt sich seine Ausrüstung zurück. Doch siehe da, der magische Brotbeutel ist futsch! Auch nach heftigen Beschwerden bleibt er verschwunden.

Also zieht Hugo mißgestimmt ins Abenteuer. Als nächster ist Krieger Rolf an der Reihe: Bei einem Standardkampf gegen einen Baumdrachen passiert ihm ein Paradepatzer: *Waffe weggeschleudert!*

Der Meister erkennt sofort seine Chance und trällert: »Deine Waffe fällt ins Moor und versinkt unverzüglich!«

Erboste Widerworte der Helden (»*Wieso Moor, wovondochgeradegegeneinen Baumdrachengekämpfthaben?*«) wischt der Meister souverän vom Tisch: »Das Moor kam so plötzlich, daß ihr es nicht bemerkt habt. Außerdem gibt es hier viele Bäume - vor allem Moorbäume ...« Rolf und Hugo können ihre Wut nur mit Hilfe von Tures Becher in Gren-

Die Gruppe hat gerade wieder frohen Mut geschöpft, als der Meister erneut wie ein Raubtier zustößt. Er überrascht die Spieler mit der Eingebung, daß jeder Held, der einen Tag lang nichts ißt, 5 LP verliert. Da Hugo im Kampf gegen den Baumdrachen Federn lassen mußte, beschließt man, auf die Jagd zu gehen. Doch *zufälligerweise* ist die Gegend so öde, daß den Jägern nicht einmal ein Goldhamster vor den Bogen läuft. Aber der Meister ist ja kein Unmensch. Flugs läßt er einen fahrenden Händler mit einer achtköpfigen Leibwache erscheinen. Die Helden haben zwar kein Geld, aber der Händler ist bereit, wie sie nur tragen kann, wenn er zum Tausch die Harfe erhält.

Zähneknirschend willigt die Elfe ein, da es um das Leben ihres Freundes geht. Inzwischen haben die Helden den Braten natürlich längst gerochen - sie solidarisieren sich. Ihnen ist nur noch der magische Becher geblieben - seine Verteidigung wird wichtiger als die Lösung des Abenteuers. So können schließlich einige Ausgeburten der Gehirnwindungen des Meisters erfolgreich überstanden werden: Räuber, Brückentrolle, reißen-de Flüsse und ähnliche Attacken. Als der Meister - nun schon völlig panisch - die Regelbücher überfliegt, bleibt sein Blick an zwei folgenschweren Worten hängen: »*PhexensElsterflug*«.

Und so erklärt er den deprimierten Becherwächtern am nächsten Tag, daß ein Phexgeweihter den Becher während der Nacht auf göttliche Art und Weise als Opfer an sich nahm. Die Laune der Spieler steht in reziprokem Verhältnis zu der des Meisters, welche soeben ein absolutes Hoch durchläuft.

Der Aventurier

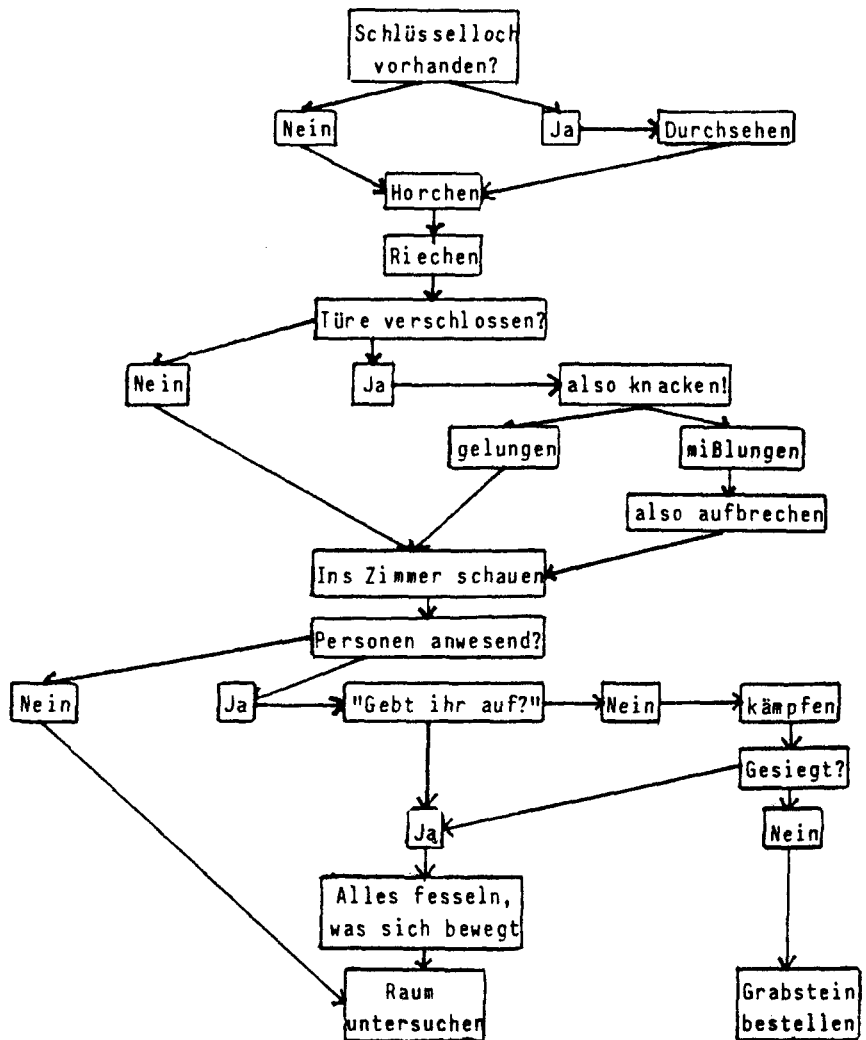
ANZEIGE

ANZEIGE

ANZEIGE

Türen öffnen - leicht gemacht

Haben Sie auch Probleme beim Öffnen einer Tür?
Ja? - Dann ist unser System genau das richtige für Sie!



Unser System wurde in penibler Kleinarbeit mit großer Mühe und unter hohem Zeitaufwand erarbeitet. Gegen eine kleine Entschädigung treten wir die Nutzungsrechte an Ihre Helden ab!

Bitte übersenden Sie noch heute die lächerliche Gebühr von 1 Heller zuzügl. 1 Basiliskenkrone an folgende Adresse:

A.S. Soft

Neues-Kaiserreich-Allee 43-47

Havana

Stutzig und nachdenklich wird der Meister erst, als die Helden einen Magier (Auftraggeber) aus dem Gasthaus werfen - und zwar durchs heile Fenster-, als der ihnen einen Auftrag anbietet, für dessen Erledigung sie jeder 10 Dukaten und ein Paar magische Hosenträger, mit denen man seiner Kleidung jede beliebige Farbe geben kann, erhalten sollen. Und da behauptet noch jemand, Meister seien knauserig mit magischen Artefakten!

Die Schriftrolle

Tips für Spielleiter

Marschordnung:

Wenn ein Meister Probleme damit hat, daß keiner seiner Helden vorn gehen will, dann heißt das eindeutig, daß die Gefahren die Vorteile überwiegen. Das läßt sich sehr einfach ändern - einige Vorschläge, sortiert für Spieler mit wachsendem Feigheitsgrad:

a) Für metzelfreudige Abenteurer genügen einige Kämpfe in engen Gängen, bei denen die vorderen schon eifrig massakrieren dürfen, während den anderen der Weg versperrt ist.

b) Die Helden hören Hilferufe - von einem verschütteten Zwerg, einem eingeklemmten Kobold einer gefangenen Jungfrau oder etwas Ähnlichem. Nur der vorderste Held, der ja als erster zur Stelle ist, erhält eine Belohnung: einen Edelstein, einen magischen Ring mit mehreren Ladungen - oder gar die Jungfrau persönlich, wer weiß ...?

c) Statt der üblichen Gefahren vorne kommen einfach auch welche von hinten:

Die Falltür ist schon etwas eingerostet und gibt erst beim dritten nach. Ein Vampir schleicht der Gruppe nach und genehmigt sich (klammheimlich) den Hintersten ...

d) Der vorderste Held findet einfach am Wegesrand ein gutes Schwert oder einen ansehnlichen Diamanten, beispielsweise neben einem toten Abenteurer. Das überzeugt auch den letzten Helden, daß er ab und zu vorne gehen sollte ...

Ivory

Leserbrief aus Aventurien

So, jetzt ist es endlich an der Zeit, die Dinge einmal ins rechte Licht zu rücken! Deshalb schreibe ich einen Brief an das Fantasy-Magazin *Ivory*. Ich darf mich zunächst einmal vorstellen? Mein Name ist Naugra Dragonis, und ich zähle zu jenen wunderhübschen Geschöpfen, die ihr so abwertend »Drachen« nennt. Und da geht's auch schon los! Wer sagt eigentlich, daß alle Drachen böse sind, mit lächerlichen Fledermausflügeln durch die Luft wedeln und einen umwerfenden Mundgeruch haben? Ich sage, diese unfähigen Meister in eurer Welt sind alle Stümper! Da erschaffen sie uns - womöglich für den Einmalgebrauch dieser sogenannten Helden - und machen sich überhaupt keine Gedanken über unser Innen- oder gar Sexualleben. Ich für meinen Teil bin stolz, eine Drächin zu sein, aber Helden und Meister haben natürlich keinen Dunst von der Emanzipation im Drachenreich! Und noch etwas: Weg mit diesen Zwergpinschern namens Helden. Da hat man sich einmal einen jungen hübschen *Prinzen* (nähe - nicht immer nur Prinzessinnen!) mitgenommen, um ein wenig mit ihm zu spielen, da rückt prompt eine Kolonne von irgendwelchen Blechdosen und lederharnischumteten Bazillen an, die die fixe Idee haben, uns in die ewigen Jagdgründe zu schicken. HA!! Da schnippe ich doch nur einmal mit der kleinsten Schup-

pe, dann brauchen sie 'ne halbe Stunde, bis sie wieder festen Boden unter den Füßen haben! Aber versuch einmal, das einem Meister klarzumachen! Der schleudert immer so'n Ding rum, das er Würfel nennt, und sagt: »Drache getroffen, tot!« Und dann stehste da, glotzt blöd und muß auch noch tun, was der sagt, weil der angeblich immer recht hat. Es mag ja sein, daß das für seine Bazillen gilt, aber doch nicht für uns! Ich frage mich oft, ob ich meinen Job nicht einfach hinschmeiße und auf eine einsame Südseeinsel flieg, wo mich der Meister nicht mehr erwischen kann. Aber dieses Geschmeiß ist ja überall! Jaja, big Master is watching you!

NaugraDragonis, Finsterkamm7

DSAFC-Fürth-Magazin

Neuer Zauber

»KarunkelKarfunkel-machesdunkel!«

Beschreibung und Wirkungsweise:

Mit dieser Formel kann ein Elf oder Magier einen Wunderwind erschaffen, mit dem er alle Fackeln, Öllampen und ähnliche Dinge ausblasen kann.

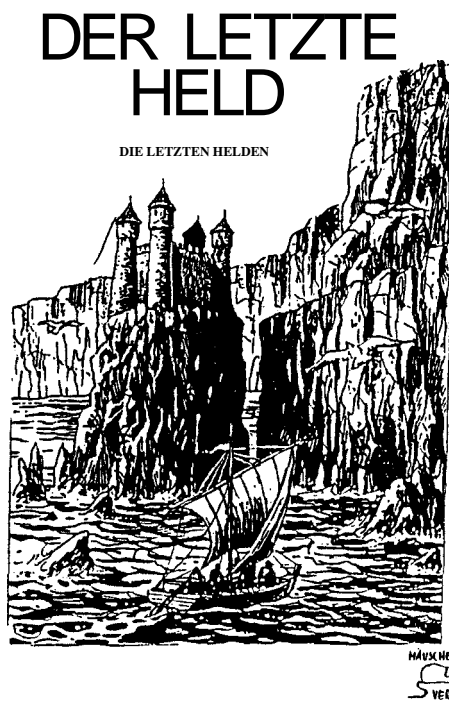
Zaubertechnik:

Der Magier spricht die Formel und schnippt dabei mit den Fingern. Der Wunderwind entsteht, und im Nu ist es dunkel.

Kosten: 2 ASP pro Anwendung

Reichweite: bis 100 m

Dauer: Augenblicklich



Soweit die Präsentation der Magazine. Wenn Sie, lieber Leser, mit der einen oder anderen Redaktion Kontakt aufnehmen wollen, sollten Sie bedenken, daß die Zine-Macher zumeist nur über beschränkte Mittel verfügen. Also ist es ein Gebot der Höflichkeit, daß Sie Ihrer Anfrage einen adressierten und *frankierten* Rückumschlag beilegen! Um so rascher dürfen Sie auf eine Antwort hoffen. Alle Zines sind eigenständige Publikationen und haben mit dem Aventurischen Boten außer der Beschäftigung mit dem **Schwarzen Auge** nichts gemein. Also richten Sie bitte keine Anfragen zu den Zines an die Redaktion des Boten, sondern wählen Sie den direkten Weg! Und hier nun die Redaktionsadressen:

DER AVENTURIER

c/o Karsten Wurr
Hansestr. 42
2410 Mölln

DAS MAGISCHE BLATT

c/o Wolfgang Wagner
Am Baumgarten 1
8721 Zeil

WINDGEFLÜSTER

c/o Seref Demir
Konrad-Adenauer-Str. 50
5000 Köln 90

LEVIATHAN

c/o Jörg Kleudgen
Nideggener Str. 33
5352 Zülpich

ZEIT-AUS

c/o Jürgen Dolassek
Loerpabelsweg 1
4830 Gütersloh 1

DER EREMIT

c/o Alexander Bach
Herwarthstr. 24-26
5000 Köln 1

DIE SCHRIFTROLLE

c/o Thomas Finn
Badener Str. 9
2890 Nordenham

IVORY

c/o Oliver Richtberg
Akazienstr. 1
8058 Erding-Pretzen

DER LETZTE HELD

c/o Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Str. 14
3300 Braunschweig

DSAFCFÜRTH

c/o Andreas Eichler
Albrecht-Dürer-Str. 15
8510 Fürth 2

Aventurische Romane

Leider ist nicht allen Aventurien-Forschern bekannt, daß unser fantastischer Kontinent nicht nur in den offiziellen DSA-Publikationen, dem Aventurischen Boten und den diversen Fanzines beschrieben wird, sondern auch in Form von Fantasy-Romanen, die jeweils ein Stück aus der aventurischen Geschichte wiedergeben.

Das Eherne Schwert

1985 erschien im Droemer Knaur Verlag ein aventurischer Roman des deutschen Fantasy-Autors *Andreas Brandhorst* mit dem Titel »Das Eherne Schwert«. Das »Schwert« ist die spannende Geschichte zweier Diebe, die auf eine schwere Bewährungsprobe gestellt werden. Leider hat der Droemer Knaur Verlag inzwischen beschlossen, seine Fantasy-Taschenbuchreihe einzustellen, und von dieser Entscheidung ist auch der Roman vom Ehernen Schwert betroffen. Wenn Sie Glück haben, können Sie das Buch aber noch bei Ihrem Händler bekommen.

*Andreas Brandhorst
Das Eherne Schwert
Taschenbuch, 206 S.
ISBN 3-426-05826-X
Droemer Knaur
München*

Die Gabe der Amazonen

Vor ein paar Monaten nun hat sich ein Düsseldorfer Verlag (Fantasy Production) entschieden, die Idee einer aventurischen Romanreihe wieder aufzugreifen. Er veröffentlicht im Dezember dieses Jahres ein Paperback, in dem eine Geschichte aus der Jugend Yppolitas, der Königin der Kurkum-Amazonen, erzählt wird.

Während »Das Eherne Schwert« leider an einigen Stellen Aventurien etwas anders beschreibt, als wir es aus den DSA-Büchern und -Abenteuern kennen, fügt sich »Die Gabe der Amazonen« nahtlos in die aventurischen Chroniken ein, denn der Autor der »Gabe« ist *Ulrich Kiesow*, der gewiß zu den besten Aventurien-Kennern zählt. Wenn Sie das DSA-Abenteuer »Die Göttin der Amazonen« kennen, werden Sie eine ungefähre Vorstellung davon haben, was Sie in der Gabe der Amazonen erwarten dürfen.

Der Roman ist übrigens so geschrieben, daß er mühelos in ein Gruppenabenteuer verwandelt und nachgespielt werden kann. Die Helden des Romans sind ein

Streuner, eine Rondra-Geweihte, ein Krieger, ein Zwerg und natürlich Yppolita (als Zwanzigjährige), aber die Geschichte kann selbstverständlich auch von anderen Heldentypen nacherlebt werden ...

*Ulrich Kiesow
Die Gabe der Amazonen
Paperback, 307 S.
(mit Illustrationen v. Ina Kramer
u. Stadtplan v. Beilunk)
ISBN 3-89064-503-8
Fantasy Productions
Postfach 3026
4000 Düsseldorf*

Es folgt eine kleine Leseprobe:

... ich stand einfach da und starrte es an ... Das Geschöpf ragte eineinhalb Mannslängen hoch aus dem Schacht.

Wasser troff von seinem pelzigen Schädel, strömte in Bächen über die wulstigen Ringe aus weichem Fett, die - am Halse beginnend - den ganzen massigen Leib der Kreatur umspannten. Das Wesen schüttelte sich, daß feine Wassertröpfchen wie eine Regenböe nach allen Seiten stoben, und öffnete seinen Rachen: Zwischen oberer und unterer Gesichtshälfte klappte plötzlich ein rosiger Spalt, und die Kiefer entfernten sich noch weiter voneinander, bis ein Pferdekopf leicht in den gähnenden Schlund hineingepaßt hätte. Dem offenen Rachen entströmte ein süßlicher, nicht einmal unangenehmer Duft. Dicke Speichelfäden quollen aus den Winkeln des Mauls und krochen über das feuchte Fell.

Der starr auf uns gerichtete Blick, stumpfsinnig, gierig und böse zugleich, sagte uns eines: Wir waren der Grund für den widerwärtigen Speichelfluß.

