

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, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit Hal I. von Gareth

13

Die Helden des Schwarzen Auges

Uijuijui! Da hat die Redaktion dieses ehrwürdigen Mitteilungsblattes offenbar einen schweren Fehler begangen! Denn es herrscht plötzlich eine Aufregung in allen Provinzen, wie sie das Mittelreich noch nicht erlebt hat. Wenn unsere allergnädigste Majestät plötzlich Mutter von Drillingen geworden wäre, könnte der Tumult kaum größer sein: Die Beilunker Reiter hetzen tagaus tagein mit Briefstapeln in die Redaktion; die telepathische Fernruf-Empfangsstation (0211/298138) ächzt unter der Überlastung. Und immer wieder hören wir die gleichen Fragen: 'Was soll das heißen

N*ue Box; was hat es mit diesen neuen Heldentypen auf sich - was ist eigentlich im Karton; wann kommt er raus? usw. usw.*

Also, wir bereuen bitter, daß wir im letzten Boten so voreilig von dem neuen Gesetzeswerk geplappert haben, aber, da es uns nun einmal herausgerutscht ist, sehen wir ein, daß wir mit unserem Geheimwissen nicht länger hinter dem Berg halten können und dringend ein paar genauere Angaben veröffentlichen müssen.

Hier also einige Ausschnitte aus den neuen Texten, anschließend dann ein ungefährer Überblick über Sinn und Inhalt der rätselhaften neuen Box.

Der Heldengeburtstag

Wie allgemein bekannt, gehört Aventurien zu einer Welt, die von den Zwölfgöttern

beherrscht wird. Wenn diese Götter sich den Sterblichen auch nur äußerst selten in ihrer sichtbaren Gestalt zeigen, so kann man doch sicher sein, daß es die Göttlichen wirklich gibt und daß sie von Zeit zu Zeit in die Geschicke der Welt eingreifen.



Heldentyp: Krieger

Jedem der Zwölfgötter ist ein Monat des Jahres geweiht; jeder Gott übt in "seinem" Monat einen besonderen Einfluß auf Aventurien aus. Aus diesem Grunde spielt das Geburtsdatum eines Helden eine wichtige-

re Rolle als der Geburtstag eines Erdemenschen (wobei uns klar ist, daß die irdischen Astrologen in diesem Punkt anderer Meinung sein mögen).

Natürlich können Sie den Geburtstag Ihres Helden frei wählen, wenn Ihnen der Sinn danach steht. Wir halten es aber für stimungsvoller, wenn Sie das Schicksal (in Gestalt des W20) darüber entscheiden lassen, denn schließlich können auch wir Erdenbürger bisher nicht selbst über unsere Geburtsstunde bestimmen.

Würfeln Sie also mit dem W20 und lesen Sie das Resultat aus der Geburtsmonatstabelle ab. Ihnen wird auffallen, daß die Geburtenhäufigkeit nicht völlig regelmäßig über das Jahr verteilt ist. Monate mit höherer Geburtenhäufigkeit liegen zumeist im Abstand von neun Monaten nach der dunklen Winterzeit mit ihren langen Nächten - und der Monat Phex, in dem die meisten Aventurier geboren werden, folgt in einem Abstand von einem dreiviertel Jahr auf Rahja, dem Monat der Liebesgöttin.

(Falls Sie eine gleichmäßige Geburtenverteilung über das ganze Jahr vorziehen - und Sie einen W12 besitzen - können Sie den Geburtsmonat selbstverständlich auch mit dem zwölfseitigen Würfel bestimmen.)

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:

Hadmar Wieser

Auflage: 3.000

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

Copyright © 1987 by

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH

Germany.

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

TABELLE: GEBURTSMONAT

| | | | | | | |
|--------|----------------|------------------|-----------------|----------------|---------------|-----------------|
| Monat: | Praios Juli | Rondra August | Efferd Sept. | Travia Okt. | Boron Nov. | Hesinde Dez. |
| W20: | 1,2 | 3,4 | 5,6 | 7,8 | 9,10 | 11 |

| | | | | | | |
|--------|---------------|-------------|--------------|------------------|-----------------|---------------|
| Monat: | Firun Jan. | Tsa Feb. | Phex März | Peraine April | Ingerimm Mai | Rahja Juni |
| W20: | 12 | 13 | 14-16 | 17 | 18 | .19,20 |

TABELLE: GEBURTSTAG

Glücklich die Spieler, die einen W30 zur Verfügung haben. Sie lassen einfach den dicken Dreißigseitigen rollen und erhalten so den gesuchten Tag. Leute, die keinen W30 besitzen, müssen sich mit dem W20, dem W6 und der folgenden Tabelle behelfen. Sie ermitteln zunächst mit dem W20 das Monatsfünftel und stellen dann mit dem W6 fest, auf welchen Tag in diesem Fünftel der Heldengeburtstag fällt.

| | | | | | |
|-------|-------------|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| W20: | 1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 |
| Stel: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tag: | 1 2 3 4 5 6 | 7 8 9 10 11 12 | 13 14 15 16 17 18 | 19 20 21 22 23 24 | 25 26 27 28 29 30 |
| W6: | 1 2 3 4 5 6 | 1 2 3 4 5 6 | 1 2 3 4 5 6 | 1 2 3 4 5 6 | 1 2 3 4 5 6 |

Der Tag der Geburt ist von geringer Bedeutung, aber der Geburtsmonat hat gewisse Auswirkungen auf das Persönlichkeitsprofil Ihres Helden. Die im folgenden aufgelisteten Zuschläge gelten einmal (bei Spielbeginn), sie sind unabhängig von dem von Ihnen gewählten Heldentyp.

Geburtsmonat

Vergünstigung

- Praios: Mut+1
- Rondra: Kampftechnik Schwerter +1
- Efferd: Talente Schwimmen, Rudern, Segeln +1
- Travia: Talente Heilkunde Seele, Kochen +1
- Boron: Talent Menschenkenntnis+1
- Hesinde: Talent Alchimie +1
- Firun: Talent Fährtensuchen, Schußwaffen +1
- Tsa: Charisma +1
- Phex: Talente Taschendiebstahl, Schleichen +1
- Peraine: Talente Heilkunde Krankheiten, Wunden +1
- Ingerimm: Talent Waffenschmieden +1
- Rahja: Talente Betören, Tanzen, Musizieren +1

(Die Talent-Vergünstigungen beziehen sich auf das neue Talent-System aus der "Helden"-Box. Bitte übertragen Sie die Zuschläge sinngemäß auf das alte Talent-System, falls Sie dieses vorziehen. Leider reicht der Platz im "Boten" nicht aus, um das komplette neue System vorzustellen.)

Anmerkungen:

Die Zwölfgötter gewähren die Vergünstigungen für den Geburtsmonat unabhängig davon, ob der Held sie als Götter anerkennt und verehrt - auch ist es nicht erforderlich, daß der Held sein eigenes Geburtsdatum kennt, was bei vielen Waisen nicht der Fall ist.

Auf jeden Fall aber sollte der Held versuchen, sein Geburtsdatum in Erfahrung zu bringen, denn der Gott des Geburtsmonats kann möglicherweise irgendwann einmal als Schutzgott des Helden in ein Abenteuer eingreifen, wenn der Held ihn in der Stunde seiner höchsten Not um Hilfe bittet. Er wird dem Helden diese Hilfe aber wahrscheinlich verweigern, wenn dieser sich inzwischen zu einem anderen Gott bekehren ließ. Wie auch immer - der Wille der aventurischen Götter bleibt uns Sterblichen verschlossen. Nur der Meister kann auf göttliche Eingebungen hoffen.

Da auch das aventurische Jahr 365 Tage

hat, 12 Monate à 30 Tage aber nur 360 Tage ergeben, bleiben offenbar 5 Tage übrig. Diese 5 Tage sind dem Gott Ohne Namen geweiht. Wer immer an einem der 5 Namenlosen Tage geboren wird, beginnt sein Leben unter einem dunklen Stern.

Zum Glück brauchen uns solche unglücklichen Kreaturen an dieser Stelle nicht zu interessieren, denn auf eines ist Verlaß: Es wurde (und wird) niemals ein Held des Schwarzen Auges an einem Namenlosen Tag geboren.

Übrigens kann eine improvisationsfreudige Spielrunde aus der Suche eines Helden nach dem Tag seiner Geburt leicht ein interessantes Kurzabenteuer gestalten.

Neue Heldentypen

Gaukler, Händler, Krieger, Moha, Nivese, Novadi, Streuner, Thorwaler, Zwerg sind die Heldentypen, die in der Box "Die Helden des Schwarzen Auges" ausführlich vorgestellt werden. Ihnen allen ist gemeinsam, daß sie weder Wunder wirken noch magische Handlungen vollbringen können. (Helden mit übersinnlichen Fähigkeiten werden zu einem späteren Zeitpunkt - in dem Regelwerk "Die Magie des Schwarzen Auges" detailliert vorgestellt.

Damit Sie einen Eindruck von dem neuen - und wie wir meinen - sehr anschaulichen Stil gewinnen, in dem diese Bewohner Aventuriens präsentiert werden, bringen wir als Vorabdruck die Beschreibungen des Gauklers, Mohas und Thorwalers. Die Vorstellung der Typen wird in einem späteren Boten fortgesetzt.

Am Ende jeder der folgenden Kurzbeschreibungen finden Sie den Abschnitt: "Der Held bei Spielbeginn". Hier sind in knapper Form die Voraussetzungen für den Typ und seine besonderen Merkmale aufgelistet. Wieder einmal müssen Sie entscheiden, ob Sie solche Dinge wie Haarfarbe, Körpergröße und Elternfamilie selbst bestimmen oder vom Zufall auswählen lassen wollen. Unser Rat: Geben Sie dem Zufall eine Chance! Zwar ist die Versuchung groß, den neu erschaffenen Helden einer gut situierten Familie zuzuordnen, aber es ist stimmungsvoller, bei der Entstehung eines Helden dem Schicksal seinen Lauf zu lassen: schließlich konnten wir uns unsere Eltern und Haarfarbe auch nicht selbst aussuchen.

Der Gaukler

In Aventurien gibt es zahlreiche Dörfer, Städte und Fürstenhöfe, in denen relativer Wohlstand und ein Bedürfnis nach Unterhaltung herrschen. Da kann es nicht verwundern, daß viele aventurische Familien seit Generationen die Zerstreuung und Ergötzung der Bürger und hohen Herren zu ihrem Beruf gemacht haben. Mit ihren bunten Wagen ziehen diese Gauklersippen durchs Land, um bei Erntefesten, Jahrmärkten und großen Hochzeiten dem Volk mit ihrem akrobatischen Spiel, ihren ausgelassenen Tanz- und Musikdarbietungen Vergnügen zu bereiten. Die Kinder dieser fahrenden Artisten haben kaum Laufen gelernt, da werden sie schon für ihren ersten Auftritt (Ritt auf einem Bornländer oder Spitze einer menschlichen Pyramide) geschult. Mit zwölf oder dreizehn Jahren stehen sie bereits auf dem hohen Seil, springen von der Stadtmauer in den Graben oder dienen dem messerwerfenden Vater als lebende Zielscheibe. Die meisten Gaukler bleiben ihrem Beruf ein Leben lang treu, aber es gibt immer einige, die irgendwann keine Lust mehr haben, zum x-ten Mal die Zelte und das Hochseil aufzubauen. Sie fragen sich, ob denn das Leben nicht auch andere Dinge für sie bereithalten könnte und ziehen hinaus ins Abenteuer.



Die Rolle des Gauklers:

Wenn Sie einen Gaukler rollengerecht spielen wollen, sollten Sie den Charakter und die Eigenarten eines typischen fahrenden Artisten berücksichtigen. Legen Sie die Betonung auf Leichtlebigkeit und Rastlosigkeit. Den Gaukler hält es nie lange an einem Ort, er folgt eher einer spontanen Eingebung als lange über ein Problem nachzudenken, außerdem ist er so abergläubisch wie die meisten "Künstler". Die Zuverlässigkeit gehört nicht zu seinen Stärken. Es kann ihm leicht geschehen, daß er sein ganzes Geld bei einem Hahnenkampf verwettet, während seine Freunde ein paar Straßen weiter ungeduldig auf ihn warten. Dennoch ist der Gaukler in den meisten Abenteurergruppen gern gesehen, da er ohne zu zögern gewagte Risiken auf sich nimmt und durch seine natürliche Fröhlichkeit und verblüffenden Gaukeltricks auch die düsterste Stimmung aufhellen kann.

Der Gaukler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11
Geschicklichkeit: 13
Aberglaube: 8

Herkunft, Vermögen:

| W20 | Elternfamilie | Startkapital |
|-------|----------------------------|--------------|
| 1-4 | fahrendes Volk | 5 S |
| 15-19 | Angesehene Schausteller | 10 D |
| 20 | Hofartisten | 30 D |

Haarfarbe:

| W20 | Farbe |
|-------|-------------|
| 1-5 | schwarz |
| 6-8 | blond |
| 9-10 | weißblond |
| 11-14 | dunkelblond |
| 15,16 | braun |
| 17-19 | rot |
| 20 | albino |

Körpergröße:

1,48 m + 2W20 (150-188 cm)

Kleidung und Waffen:

Auch wenn ein Gaukler seinem Gewerbe den Rücken gekehrt hat, kann man ihn häufig noch an seiner Kleidung erkennen. Er bevorzugt bunt gemusterte Stoffe und eng anliegende Gewänder, die ihn nicht behindern und seinen durchtrainierten Körper gut zur Geltung bringen. Alle Arten von Rüstungen findet er extrem hinderlich. Nur in Notsituationen wird er sich in eine Lederrüstung zwängen.

Der Dolch ist seine Lieblingswaffe, aber er trägt auch andere Stich- und Wurfaffen.

Der Moha

Im tropischen Regenwald des aventurischen Südens lebt eine braunhäutige Menschenrasse, die - nach dem größten ihrer Stämme - allgemein Mohas genannt werden.

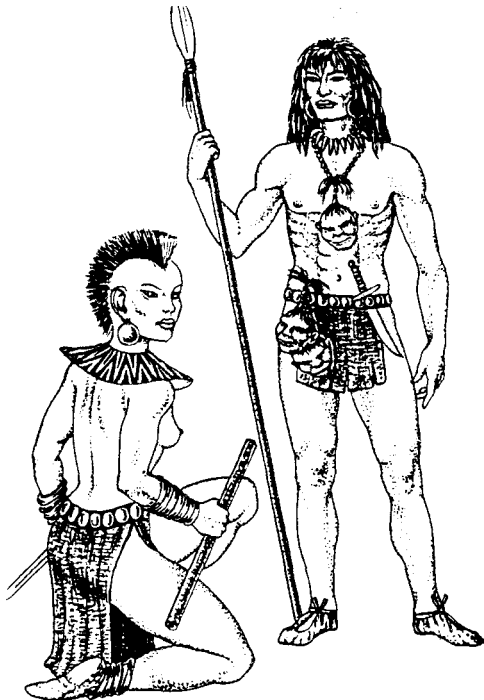
Da die Sitten der voneinander isolierten Moha-Dörfer sich oft stark voneinander unterscheiden, ist es schwer, über dieses Volk allgemein gültige Aussagen zu machen. Fast allen Mohas aber ist eines gemein: ein auffallend zierlicher, schöner Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen, sowie eine natürliche Neugier und entwaffnende Naivität, die leicht über die verborgenen Fähigkeiten dieser Waldbewohner hinwegtäuschen kann.

Das Leben in einer menschenfeindlichen Umwelt hat die Körper der Mohas gestählt und ihre Sinne geschärft, denn im Urwald überleben nur die besten einer Sippe. Mohas werden von Kindheit an in einer Kampftechnik (dem *Hruruzaf*) geschult, die es ihnen erlaubt, ihren Körper wie eine tödliche Waffe einzusetzen. Sie besitzen von Generation zu Generation überlieferte Kenntnisse in der Verwendung der giftigen und heilenden Pflanzen.

Die Rolle des Moha:

Natürlich ist es vorstellbar, daß hin und wieder ein junger Moha das Dorf seiner Vorfahren verläßt, in die Feme zieht und so irgendwann eine der großen Städte des Neuen Reiches erreicht, um dort eine Abenteurer-Laufbahn einzuschlagen. Weitaus häufiger aber verläuft seine Geschichte grausamer: Er wird als Kind von weißen Sklavenjägern eingefangen und auf dem Markt in AI'Anfa verschachert. Irgendwann, nachdem er die Schattenseiten der aventurischen Gesellschaft gründlich

kennengelernt hat, gelingt ihm die Flucht. Mit viel Glück erreicht er eine jener Städte, in denen die Sklaverei verboten ist. Aber auch hier erwartet ihn ein hartes Los: Er ist ein Fremdling im Getriebe der Stadt und muß - mittellos wie er ist - jede Arbeit, jeden Auftrag annehmen, die ihm geboten werden.



Es kann ungeheuer reizvoll sein, die Reaktionen eines solchen "Wilden" auf die "zivilisierte" aventurische Gesellschaft darzustellen. Hier liegt eine Chance für hochinteressantes Rollenspiel, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Der Moha bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:

Charisma: 12
Geschicklichkeit: 11
Aberglaube: 8

Herkunft, Vermögen:

| W20 | Herkunft | Startkapital |
|------|--------------------|--------------|
| 1 | freier | |
| | Moha | 1 S |
| 2-20 | entlaufener Sklave | 0 |

Haarfarbe:

| W20 | Farbe |
|------|-------------|
| 1-5 | schwarz |
| 6-19 | blauschwarz |
| 20 | albino |

Körpergröße

1,52 m + 3W6 (155- 170 cm)

Kleidung und Waffen:

Ein Moha, der in seiner Kindheit als einzige Bekleidung den Lendenschurz kennengelernt hat, wird sich in der normalen Kleidung aventurischer Bürger immer unbehaglich fühlen. Wann immer die Temperatur es zuläßt, beschränkt er seine Kleidung auf das allernotwendigste. Rüstungen trägt er nur in extremen Gefahrensituationen, dann wählt er meistens eine Lederrüstung. Stumpfe Hieb- und Stichwaffen sind ihm am vertrautesten, er zieht sie anderen Bewaffnungen vor.

Der Thorwaler

"Die Thorwaler kommen!" So lautet ein Schreckensruf an vielen Küsten, wenn die bunten Segel eines Piratenschiffes gesichtet werden. Den gleichen Entsetzensruf kann man aber auch hören, wenn in einer Stadt, mit der die Thorwaler friedlichen Handel treiben, eine Schar durstiger Seeleute eine Schänke ansteuert. Dann kann man nur hoffen, daß es dem Wirt noch rechtzeitig gelingt, die Eingangstüre zu verriegeln, denn sonst liegt der Ablauf des restlichen Abends bereits weitgehend fest: Zunächst nimmt der Wirt eine Menge blinkendes Silber ein, aber am nächsten Morgen hat er dennoch Minus gemacht, weil er beim Tischler eine neue Einrichtung für sein Lokal bestellen muß.

Die hünenhaften Thorwaler sind ein fröhlicher, unerschrockener Menschenschlag, ein bißchen zu rauflustig vielleicht...

Wie sagte doch Hetmann Orezar zu dem Kaufmann, der betroffen auf seine frisch ausgeschlagenen Schneidezähne starrte?

"Tja, meine Jungs und Mädels...! Sie sind halt allesamt große Kinder; man kann ihnen einfach nicht böse sein..."

Die Rolle des Thorwaler

Einen Thorwaler rollengerecht zu spielen,

ist keine schwere Aufgabe. Mischen Sie Geradlinigkeit, Rauflust und Trinkfestigkeit mit der Freude an schierer Muskelkraft und geben Sie einen gehörigen Schuß Selbstüberschätzung hinzu ("Wir Thorwaler sind die Herren der Meere und aller anliegenden Küstenstädte.") und fertig ist ihr Held.



Zwar machen ihm sein Aberglaube und plötzlich auftretende, düstere Stimmungen bisweilen schwer zu schaffen, aber der Thorwaler, der vor irgendeinem Problem kapitulieren würde, muß erst noch geboren werden. So ein Nordländer kann sich ruhig noch so oft eine blutige Nase holen - beim nächsten Mal geht er wieder mit dem Kopf durch die Wand. Es dauert seine Zeit, bis ein Thorwaler seine Ecken und Kanten so weit abgeschliffen hat, daß er die Gelassenheit und Gewandtheit erlangt, die auf die Dauer für einen Abenteurer in Aventurien lebensnotwendig sind.

Der Thorwaler bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:

Mut: 11
Körperkraft: 13
Aberglaube: 7

Herkunft, Vermögen

| | | |
|-------|----------------------|---------------------|
| W20 | <i>Elternfamilie</i> | <i>Startkapital</i> |
| 1-9 | Fischer | 10 S |
| 10-13 | Kauffahrer | 10 D |
| 14-19 | Piraten | 20 D |
| 20 | Hetleute | 50 D |

Haarfarbe

| | |
|-------|--------------|
| W20 | <i>Farbe</i> |
| 1-9 | blond |
| 10-15 | rotblond |
| 16,17 | weißblond |
| 18 | dunkelblond |
| 19 | braun |
| 20 | schwarz |

Körpergröße

1,64m + 2W20 + 1W6 (167-210 cm)

Kleidung, Waffen

Die Garderobe eines Thorwalers ist oft recht abenteuerlich anzuschauen, denn die Nordländer kombinieren ihre klassische, schlichte Tracht (Wollhosen und Leinenhemden gern mit bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken, die sie irgendwo erbeutet haben. Man hat schon Seebären gesehen, die zu einem Fellumhang den steifen Hut einer Ratsfrau aus Bethana trugen, aber wer will schon über einen solchen Aufzug eine spöttische Bemerkung fallenlassen? Wir halten uns da jedenfalls lieber raus... Der Thorwaler bevorzugt scharfe Hieb- und Stichwaffen, meistens trägt er gleich mehrere (Axt, Säbel, Entermesser) mit sich herum.

Anmerkung zu **den** vorgestellten Heldentypen

Außer in Beschreibung und Aussehen unterscheiden sich die drei Typen vor allem durch völlig verschiedenartig ausgeprägte Talente. So besitzt der Moha einen hohen Talentwert für die Kampftechnik Hruuzat, der Thorwaler besitzt als Seefahrer einen ausgezeichneten Orientierungssinn und der Gaukler versteht sich besonders auf die Akrobatik. Wie schon gesagt würde es den Rahmen des Boten sprengen, wenn wir versuchen wollten, das Talentsystem, das einen Schwerpunkt des neuen Regelwerks darstellt, hier darzustellen. So können wir Sie nur auf den neuen Kasten verweisen oder auf Ihr Improvisationstalent: Wandeln Sie das alte, Ihnen bekannte Talentsystem

so ab, daß es zu den eben vorgestellten neuen Typen paßt.

Bei den Voraussetzungen für die Heldentypen ist jeweils die Eigenschaft ABERGLAUBE aufgeführt. Gemeinsam mit Höhenangst, Totenangst, Raumangst und Goldgier gehört der Aberglaube zu fünf schlechten Eigenschaften, die wie die bekannten guten (MU, CH, KL, GE, KK) bei Spielbeginn ausgewürfelt werden (schlechte Eigenschaften mit W+1).

In einem komplizierten Tauschverfahren können dann schlechte Eigenschaften auf Kosten der guten gesenkt und andere Manipulationen am Heldenprofil vorgenommen werden.

Schlechte Eigenschaften werden im Spiel genau wie gute "auf die Probe gestellt" - eine gelungene Probe bedeutet, daß die Eigenschaft die Oberhand über die Entscheidungen des Helden gewonnen hat. Siehe hierzu auch den Zwerg im Abenteuer "Im Spinnenwald".

Aventuriens Blätterwald

Im Aventurischen Boten Nr. 12 haben wir mit einer Vorstellung sogenannter "Fanzines" (*sprichfänsiens* - und nicht *zains*, bei Hesinde!) begonnen, die sich die Pflege und Verbreitung der aventurischen Sitten und Gebräuche aufs Panier geschrieben haben. Wir baten um die Zusendung solcher Magazine, die uns bisher unbekannt geblieben sind, damit wir die Präsentation nachholen können.

Inzwischen hat uns eine neue Gazette erreicht, die sich "**WARRIOR EXPRESS**" nennt. Was dieser Name bedeuten mag, ist uns nicht geläufig - es muß sich jedenfalls um eine Sprache handeln, die in Aventurien gänzlich unbekannt ist...

Informationen zum **WARRIOR EXPRESS** über

Arne **Gniech**
Steinstraße 68
2940 Wilhelmshaven

Es versteht sich hoffentlich von selbst, daß alle Anfragen zum EXPRESS von einem frankierten Rückumschlag begleitet wer-

den, denn es geht ja darum, etwas über das Zine zu erfahren und nicht Arnes Portokassette zu plündern.

Die EXPRESS-Redaktion hat eine gewaltige Aufgabe auf sich genommen: die Erstellung eines aventurischen Lexikons - Leseprobe folgt sogleich. Wir könnten uns vorstellen, daß Arne & Co sich bei dieser Großtat über jeden Zuträger und Mitstreiter freuen würden. Ein Aventurisches Lexikon wäre übrigens eine Sache, die auch die Redaktion des "Boten" begeistern könnte. Also, viel Glück, Arne und halte durch!

DAS DSA-LEXIKON

Adelsmarschall Wählbares Oberhaupt des *Bornlands*, Regierungssitz in *Festem AI'Anfa* Stadtstaat im Süden des Kontinents *Aventurien*; Haupthandelsgüter Sklaven u. Rauschkräuter. Überaus einflußreiche Boron-Priesterschaft; bekannter Kult *Flug der Zehn*. AI'Anfa wird als "Pestbeule des Südens" oder auch "die Stadt des roten Goldes" bezeichnet.

Albernia Provinz im Westen des Mittelreiches; Regierungssitz des Fürstengeschlechts ist die freie Stadt *Havena*, derzeitiger Fürst *Cuano Ui Bennain*.

Altoum Größte Insel im südlichen *Perlenmeer* mit ca. 5000 Einwohnern. Bedeutendste Ansiedlung: *Charypso*, an der Meerenge von *Sylla und Charypso*.

Andergast Königreich nordwestlich vom Mittelreich, regiert von König *Wendolyn*. Häufig im Krieg mit dem Nachbarstaat *Nostria*.

Aranien Unabhängiges Fürstentum an der Ostküste *Aventuriens* am Golf von *Pericum*, Hauptstadt und Sitz der Fürstin *Sybia* ist die Stadt *Zorgan*.

Auelfen Elfenrasse mit besonderer Zuneigung zum Wasser, schützen das Elfenvolk der *Salamandersteine* vor Angriffen der *Orks* und anderer Feindvölker. *Azzl Azzl* König eines geheimnisvollen Volkes von Reptilmenschen im *Orkland*

B

Basilisk Todbringendes Ungeheuer, sehr selten; Anblick tötet auf der Stelle

•eilunk Vom Mittelreich abhängiger Stadtstaat am *Golf von Perricum*; *Praios-Tempel* mit berühmter Kuppel
Bennain Fürstliches Geschlecht von *Albernia*

Bernsteinbucht Große Bucht im Norden Aventuriens, nur im Hochsommer eisfrei und schiffbar

Borbarad Böser Erzmagier; Schöpfer der *Harpyien* und der *Borbarad-Moskitos*; vernichtet während der *Magierkriege* (403-898 v.H.).

Borbarad-Moskito Gefährliches, fingerlanges Insekt mit Saugstachel; greift Erinnerungs- und Erfahrungsschatz seines Opfers an.

Born Hauptstrom des *Bornlands*, mündet bei *Festum* ins *Perlenmeer*.

Bornland Unabhängige Aristokratie im Norden Aventuriens, regiert vom *Adelsmarschall*; Hauptstadt *Festum*, enge Verbundenheit mit *Aranien*.

Boron Gott des Todes und des Schlafes; fünfter der *Zwölfgötter*, Haupttempel in *Al'Anfa*.

Brabak Königreich im Süden Aventuriens, derzeitiger König: *Mizirion III*.

Brabakbengel Streitkolben mit Stoßspitze und Verzierung in Form eines Fratzengeichts.

Charisma Fähigkeit, andere Wesen freundlich zu stimmen. Im *Charismawert* sind Aussehen, Ausstrahlung und Charme vereint.

Charypso Stadt auf *Altoum*

Chorhop Stadtstaat an der Westküste, gelegen an der Mündung des *Südask*.

Chichanebi-Salzsee Großer Salzsee im Süden der *Khom-Wüste*.

Olog Orchais Ork-Banditen

Unser stets reger Korrespondent aus den Osterreichen - Hadmar Wieser - hat einige interessante Erkenntnisse über ein paar höchst bemerkenswerte Finsterlinge zusammengetragen, Mitteilungen, die wir unserer Leserschaft nicht vorenthalten dürfen, damit sie gewarnt ist, wenn sie den Schurken einmal - unvermutet, Aug' in Aug' gegenübersteht.

Hadmar hat das Wort:

Orks werden gemeinhin zwar als aggressive und hinterhältige Monster angesehen, aber gleichzeitig doch nur als anonyme Masse von schwarzbezelten Störenfrieden, von denen kaum mehr zu erwarten ist als einige plumpe Säbelattacken. Zuweilen bringt aber auch das Volk der Orks Individuen hervor, mit eigenen, typischen Verhaltensweisen, in denen das Archetypische der Orkkrasse überdeutlich zutage tritt. Solche Kreaturen kann man als Champions bezeichnen, Wesen also, die nicht nur unter den Orks berühmt sind, sondern selbst unter den Menschen oder gar bei den Zwergen. Zu diesen Figuren gehören zweifellos *Olog Orchai*, genannt der Orkan, und seine Bande.

Olog Orchai, der Orkan, Ork-Champion

MU:16, KL:12, CH:8, GE:11, KK:15,
LE:45, RS:7, AT:14, PA:11 GST:1
AU:60, MK:28

TaW: Waffenlos: 14, Fallen stellen: 15



Olog ist mit seiner Größe von 1,80 Metern ein Gigant unter den Orks und - abgesehen von seinem Geruch und den Fliegen, die ihn ständig umschwirren - ein beeindruckende Gestalt. Wie bei allen Orks ist sein gesamter Körper mit schwarzem Pelz bewachsen, nur der Schädel ist kahlrasiert, bis auf einen borstigen, senkrecht in die Höhe stehenden Kamm in der Kopfmitte. Aus seinem Unterkiefer ragen zwei spannenlange Hauer, mit denen er mehr als einem Gegner den Leib aufschlitzen konnte.

Olog trägt ein Chaos-Amulett (RS+2 für Monster) und ein schweres Kettenhemd; letzteres legt er niemals ab, wodurch es sich mit dem Pelz, Dreck und Blut zu einem

perfekten Körperpanzer verbunden hat. Abgerundet wird dieses Erscheinungsbild durch eine Schrumpfkopf-Sammlung, die Olog regelmäßig erneuert, so daß sie immer die Hitparade seiner elf liebsten Ex-Feinde zeigt.

Seine Lieblingswaffe ist eine Ogerschelle (TP: 2W+7), eine Art zweihändiger Morgenstern, mit zwei Ketten und glockenartigen Gewichten daran. Dieses Mordgerät beherrscht Olog perfekt, das heißt, ohne Abzüge auf AT/PA.

Olog ist ein begnadeter Taktiker (für einen Ork), und sein Talent im Fallenstellen benutzt er häufiger für Überfälle als auf der Jagd.

Er liebt es, Gegner zu Schaukämpfen herauszufordern, und ihnen dann mit der Ogerschelle (oder den bloßen Händen) Statur und Antlitz auf das Schwerste zu beschädigen - mit Vorliebe vor Publikum. Olog entstammt einer ziemlich traditionell bewußten Ork-Sippe und träumt davon, noch einmal ein riesiges Orkheer aufzustellen - so wie jenes, das vor 400 Jahren vernichtet wurde. An der Spitze dieser Armee will Olog eine Rachezug gegen alle Blankhäute führen, um sie endgültig aus Aventurien zu vertreiben. ("In einer Welt kann nicht Platz sein für Pelz und Blankhaut zugleich!") Um dieses Ziel zu erreichen, überfällt Olog seit Jahren Handelskaravane, um Geld und Ausrüstung zu sammeln, Bauern, um sich und seine wachsende Truppe zu ernähren, und zuweilen einsame Magier und Druiden, in der Hoffnung, irgendwann eine mächtige magische Waffe zu erbeuten.

Bei dieser Lebensweise hat er sich natürlich Feinde gemacht. Zum Beispiel hat der Fürst von Anergast auf Olog eine Kopfprämie von 50 Dukaten ausgesetzt (bzw. das Doppelte, wenn der Orkchampion der fürstlichen Gerichtsbarkeit lebend überstellt wird), außerdem verspricht er öffentlich, ein Ehrenbankett zu veranstalten und den Orkbezwinger durch die Verleihung des Anergastischen Tapferkeitsordens auszuzeichnen.

Auch Kaufmann Storerbrandt hat sich ausgerechnet, daß er bei einem Fortgang der Überfälle mehr zu verlieren hat als bei der Auszahlung einer Belohnung von 100 Dukaten.

Ork-Krieger (typische Gefährten Ologs)
Orgog, Ogromfog, Oxbox und Ochmak
MU:13, KL:9, CH:6, GE:10, KK:15
LE:35, RS:5, AT:13, PA:10, GST:1
AU:50, MK:19
TaW: Waffenlos: 12, Fernkampf: 13



| | | | |
|---|---|---|--|
| SAC Reken Markus Kellers Esch 3 Reken 1 | Feuerstein u. Zunder (564) Frank Nocke Bielefelder Str. 12 4500 Osnabrück | Drakulum (524) Marcus Heuermann Sanddanstr. 24 4504 GM-Hülte | Dämonenbeschwörer (555) Oliver Landfried Sandstr. 4 4200 Oberhausen |
| SAC Blue Oyster (525) Hakan-P. Yozgatzi Lindath 72 4520 Meile 1 | DSA-Club (535) Christian Schröder Am Nordbad 74 4630 Bochum | Gew. Kämpfer Neethas Matthias Gertzen Eberescheweg 9 4200 Oberhausen 11 | Warriors of the Black (498) Orkun Özdüner Martinstr. ,15 4330 Mülheim/Ruhr |
| DSAP Runenmagier (571) Rafael Springer Marktplatz 4 Wallenhorst | DSA-Club (535) Christian Schröder Am Nordbad 74 4630 Bochum | Tottar Ex (534) Thomas Christofzyk Schwarzmühlenstr. 76 4650 Gelsenkirchen | Pöppeldruiden (450) Hendrik Bolte Kollage 7 4506 Hagen |
| Spielgemeinschaft (523) Kai Sostmann Eichenstr. 66 4700 Hamm 1 | Aventuriens Entdecker (530) Matthias Wehrenberg Seydlitzstr. 11 4700 Hamm 4 | Die Inselherren (546) Tobias Reimann Stockumer Str. 52 4700 Hamm 4 | Cock the Heroes... (574) Uwe Heruth Nörenbergskamp 58 4630 Bochum 7 |
| Die Schwertmeister (531) Jens Geffert Gerainiweg 11 4950 Minden | Drachenhort (579) Henning Bollmann Klösterkampstr. 33 4990 Lübbeck 3 | Spaß, Abenteuer... (491) Bernd Blecha Ringstr. 119 5000 Köln 71 | The Last Warriors (537) Heinz-Günther Resniczek Wittekindstr. 79 4670 Lünen 6 |
| Schwerttau (578) Ulrich Mielbe Karl-Loewe-Str. 9 5020 Frechen | Highländer (447) Ralf Wint Schlangenspfad 54 5030 Hürth | Die Kinder Rondras (582) Achim Welzel Am Kapellenbusch 4 5042 Erftstadt | Die Schwarzen Katzen (562) Markus Gabel Alter Weg 69c 4930 Detmold |
| Streuner von Havena (541) Thomaas Fröscher Eifelstr. 32 5112 Baesweiler | Under the Black Eye (480) Rainer Fischer Höfen 8 5202 Hennef 1 | The Fantasy Club (508) Christian Bevilander Himmellindach 15 5280 Braunau | Voronwe (???) Nicole Natusch Häuschensweg 7 5000 Köln 30 |
| I« Zeichen des Pent..(575) Thomas Gottlieb Hauptstr. 42 5401 St. Sebastian | (527) Jochen Herbst Ausoniusstr. 13 5503 Konz | Plündernde Meute...(544) Arne Meister In den Eichen 7 5910 Kreuztal-Littfeld | SEDA (558) Heero Martens Hochengieflerstr. 33 5063 Overath |
| The Dragonslayers (405) Michael Hesse An Beul 5 5960 Olpe/Sassnicke | Die Helden des Apollo (448) Meik Hirschfeld Auf der Burg 18 5960 Olpe | Die Schwarzen Falken (505) Tassilo Pilati Wolfgangstr. 41 6000 Frankfurt | United Masters of Aven. (449) Norbert Münch Kessenicher Str. 143 5300 Bonn 1 |
| 1. DSAC Limbach (540) Thomas Benn Hauptstr. 151 6654 Kirkel 1 | Flamiaenschwert (554) Olaf Weber Deckenhardter Str. 60 6692 Oberthal-Steinberg | Die Dämonenjäger (533) Sascha Schwarz Im Doppelbrett 41 6704 Mutterstadt | Monstercracker 1987 (506) Kai Strackbein Hochstr. 37 5928 Bad Laasphe-Banfe |
| (550) Jens Freyler Höcherstr. 50a 6797 Waldmohr | Die Unüberwindbaren 5 (444) Dirk Riimler Herzogstr. 3 6834 Ketsch | Der Schwarze Falke (577) Mark Neugebauer Hauptstr. 43 6901 Gaiberg | Die Glücksritter (504) Stephan Klos Efeuweg 6 6652 Bexbach |
| | | | Die 3 Weißmagier (502) Marco Biasaschi Klosterstr. 9 6780 Pimasens |
| | | | Schwertbrüder von Skardik (520) Matthias Wild Äußerer Schepfenweg 3 6902 Sandhausen |

United King-Kongs (445)
Klaudia Opfermann
Ulmenstr. 19
6945 Hirschberg

Helden von Vanas (585)
Steffen Schwarz
Havannastr. 4
7100 Heilbronn

Dragonstone (454)
Magnus Vattrodt
Asterweg 46
7500 Karlsruhe 51

Barfuß nach Gareth (455)
Oliver Herzog
Baarstr. 12
7710 Donaueschingen 17

SAC Konstanz (478)
Lars Horber
Gottliebstr. 1
7750 Konstanz

(539)
Uwe Schildnitz
Fürstenbergstr. 86
7750 Konstanz

AMA (514)
Markus Hofmann
Römerstr. 14
7888 Rheinfelden

Die Basiliskentöter (532)
Dirk Wetzell
Kaminfegerstr. 36
7888 Rheinfelden

Egregii (570)
Markus Kässbohrer
Reutlinger Str. 73
7900 Ulm 10

Black Wulfriders
Wolfgang Höpper
Am Päulestadel 29
7910 Neu-Ulm 3

Die Rächer Gondors (462)
Georg Oberwinkler
Öttlmaierstr. 3
8000 München 83

Dämonenschlächter (492)
Florian Weinzierl
Kreuzlingerstr. 21
8034 Germering

Die Quellenburg (561)
Christian Hörn
Filsenweg 16
8065 Kleinberghofen

The Generous (526)
Uwe Aikelin
Auerbachstr. 10
7100 Heilbronn

Drachenreiter ... (518)
Andreas Waldenmaiere
Heutingsheimer Str. 10
7149 Freiberg/Neckar

Ring d. mag. Sterns (452)
Anja Bartelme
Banaterhof
7597 Rheinau-Honau

DSA-Club Villingen (521)
Frank Bauer
Freiburger Str. 69
7730 Villingen

(507)
Jürgen Setz
Muntpratstr. 6
7750 Konstanz

Die Schwarze Garde (493)
Sascha Jirousek
Eschfelder Weg 5
7888 Rheinfelden

Mag. Gilde Torans (517)
Knut Winkler
Karsauer Str. 40
7888 Rheinfelden 8

Madamal (547)
Damir Bjelopetrovic
Fecampring 28
7888 Rheinfelden

Regionalmeister

Hier noch einmal ein Hinweis auf unsere **REGIONALMEISTER!**
Die RK's sind begeisterte und erfahrene Rollenspieler,
die sich bereiterklärt haben, den größten Teil der DSA-
Korrespondenz zu übernehmen und Eure schriftlichen Anfra-
gen und Ratschläge zu bearbeiten.

PETER SCHULZE
POSTFACH 411
1000 BERLIN 27

ANDREAS MICHAELIS
ERNST-AMME-STR. 14
3300 BRAUNSCHWEIG

JÖRG KLEUDGEN
NIDEGGENER STR. 33
5352 ZÖLPICH

ST. BORGS E O. RICHTBERG
ZUGSPITZSTR. 15
8058 ERDING

BOB SCHUBERT
GERBEN COLNJORWEJ 151
NL-8915 GK LEEUWARDEN
NIEDERLANDE (+ BELGIEN)

MATHIAS AHRENS
LÜDER-BÖHERHANNSTR. 28
2820 BREMEN 71

FELIX HUISGEN
UNTERRATHER Str. 93
4000 DÜSSELDORF 30

JONAS KLAIBER
BELLINOSTR. 35
7410 REUTLINGEN

HADMAR WIESER
HIERZENBERGER STR. 17
A-5310 MONDSEE
ÖSTERREICH (+ Schweiz)

Außerdem gibt es natürlich weiterhin das **DSA-Telefon**,
über das Ihr an jedem Mittwoch zwischen 14⁰⁰ und 16⁰⁰
Uhr die Redaktion des **SCHWARZEN AUGES** und des
AVENTURISCHEN BOTENS erreichen könnt.

Die Telefonnummer:

0211 | 29 81 38

Achtung!

Abos ab Nr. 8
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 Aventurellen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement des Aventurellen 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 AUGE · 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

