

Aventurischer Bote



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

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

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

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

Schutzgebühr:
DM 2,--
Efferd, 13 n.H.

22

In eigener Sache



Mit dem Erscheinen des Buches über die Götter des Schwarzen Auges ist eine so wichtige Etappe in der "Geschichte" unseres Spiels erreicht (Die Umstellung auf das neue Regelwerk ist damit praktisch abgeschlossen, daß wir uns die Freiheit nehmen wollen, einmal ein wenig ausführlicher von unserem Lieblingsfantasyrollenspiel und natürlich auch von unserem Lieblingsmagazin zu schwatzen. Schließlich stoßen in jedem Monat etliche neue Spieler zum Kreis der DSA-Adepten, und nicht jeder von ihnen kennt die Geschichte und Perspektiven dieses aventurischen Volkssports.

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

Impressum

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kizauw

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
St. Geussenhainer, M. Johann
Claudia Mohr, J. Raddatz,
Th. Römer, N. Venzke

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

Copyright © 1989 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Aber auch "alte DSA-Hasen" - graubärtige Gründerväter, die schon seit dem Jahre 5 n.H. (1983) dabei sind, können hoffentlich in den folgenden Zeilen einige neue Informationen entdecken. Eine wichtige Neuerung hat sogar unser Abonnent Chrachrazz (Goblinschamane in der Roten Sichel) entdeckt, obwohl er den Aventurischen Boten nicht zum Zwecke der erbaulichen Lektüre, sondern aus anderen Gründen bezieht: Chrachrazz schreibt uns: "Iss ja'n Ding - jetzt erreicht dasz Blatt für 4 Ssitszungen mehr!" (Was immer er damit gemeint haben mag...)

Jedenfalls hat er irgendwie recht: Der Bote hat seit dieser Nummer 12 Seiten, Zwölf, Echt, - bei allen Göttern!

Da sollte schon erwähnt werden, wie diese Umfangerweiterung erreicht wurde: Nachdem man im Hause Schmidt das Ergebnis unserer Leserbefragung zur Kenntnis genommen hat (Für mehr Seiten stimmten 75% der Leser.), wurde kurzerhand entschieden, den Werbeetat umzuverteilen und aus diesem Topf einen Zuschuß für das Magazin abzugeben. Nun werden zwar in Zukunft einige Farbanzeigen zum Thema DSA

weniger geschaltet, aber der Aventurische Bote kann mit um 50% gesteigertem Umfang erscheinen, ohne daß sich dadurch der Preis für ein Abonnement erhöht!

Weiterhin wurde entschieden, die Abonnenten gegenüber den anderen Lesern in einen gewissen Vorteil zu bringen. Schließlich seid ihr Abonnenten es ja, die mit Treue und Enthusiasmus den Boten letztendlich am Leben erhalten. So werden auch in Zukunft Aventurische Boten auf Wunsch an Spielhändler geliefert, allerdings erst mit einer Verzögerung von zwei Monaten, so daß die Abonnenten ihr Blatt mit einem wohlthuenden Vorsprung genießen können... Ungeduldige Aventurier sollten also schleunigst ein Boten-Abo buchen. Genügsamere DSAler können natürlich weiterhin wochenlang darauf harren, daß ihr Händler ihnen irgendwann ein Freiexemplar spendiert...

DSA Heute, Gestern und Morgen

(Vorgestern und Übermorgen...)

Die zur Zeit herrschende Phase der Umstellung des Schwarzen Auges auf ein neues System bringt offenbar nicht nur Freude - wie von den Autoren gehofft -, sondern auch einige Verwirrung in die Spielerszene: Da kann man vom Basis-Spiel, erste u. zweite Auflage hören, von verschiedenen Versionen der "Werkzeuge", von der dritten Auflage des Basis-Spiels, das nun aber unter dem Titel "Die Helden des Schwarzen Auges" firmiert. Auch vom "Ausbau-Spiel" gibt es zwei Varianten, von denen die neuere zusätzlich den Titel "Die Magie des Schwarzen Auges" trägt. Hin und wieder kann man außerdem blaue DSA-Kästen bei den Händlern entdecken, die dann wiederum als "Der Ge-

heimbund des Schwarzen Auges" angeboten werden.

Um ein wenig Übersicht in diese Verhältnisse zu bringen, sollte man wohl am besten kurz auf die Geschichte des Schwarzen Auges eingehen:

DSA - eine Spielgeschichte

Zu Beginn der 80er-Jahre wurde von einem Spielerkreis in Düsseldorf ein Fantasy-Rollenspiel gepflegt, das in seinen Grundzügen vom derzeitigen DSA-Chefdesigner U. Kiesow entwickelt und von der Spielrunde AVENTURIA* genannt wurde. Durch eine Verknüpfung von glücklichen Zufällen erfuhr man in Düsseldorf von den Plänen der Firmen Schmidt Spiel+Freizeit und Droemer Knauer ein deutschsprachiges Fantasyrollenspiel in den Spiel- und Buchhandel zu bringen.

Also reisten die Düsseldorfer Spieler nach München, ein Spiel im Gepäck, das vor allem aus einem Stapel handgeschriebener Blätter bestand. Aber irgendwie mußte an dem Konzept wohl etwas dran gewesen sein, denn nach kurzen Verhandlungen war Aventuria verkauft. Auf der Spielwarenmesse '84 sollte es der Öffentlichkeit präsentiert werden.

Nur einen neuen Namen baten sich die Herausgeber aus - 'Aventuria' erschien ihnen zu blaß; man einigte sich schließlich auf das Schwarze Auge, da diese Schwarzen Augen ja auch in jenem aventurischen Reich eine gewisse Rolle spielten.

Obwohl die Terminvorgabe (Spielwarenmesse Feb.84) sehr knapp ausgefallen war, gelang es tatsächlich, auf der Messe das Basis-Spiel, die Werkzeuge des Meisters und die Gruppenabenteuer 1 bis 4 vorzustellen. Beide Boxen sind heute gefragte Sammlerstücke, da sie - aus unterschiedlichen Gründen - nur für sehr kurze Zeit in ihrer ursprünglichen Form erhältlich waren.

Da gab es im Basis-Spiel eine Illustration, die die professionelle Kritik in helle Empörung versetzte: ein Goblin, der einer Maid das Kleid zerreißt.

Die Kritiker gingen damals allgemein davon aus, daß das Durchschnittsalter von Leuten, die sich mit einem solchen, für sie (die Kritiker) teilweise völlig unzugänglichen Spiel befaßten, vermutlich bei ca. 10 Jahren liegen dürfte. Man traute wohl nur Kindern die für ein Roll-

enspiel nötige Kreativität und Phantasie zu. Sofort wurde der Ruf nach Indizierung laut. Um dem neuen Spiel den Start nicht unnötig zu erschweren, entschieden die Herausgeber, die beanstandeten Illustrationen durch unverfängliche zu ersetzen.



So wurden von der allerersten Variante des Basis-Spiel etwa 3000 Exemplare verkauft. Wenn Sie, lieber Leser, ein "Buch der Abenteuer" mit der oben erwähnten Illustration Ihr eigen nennen, dann besitzen sie fürwahr eine Rarität. Dem ersten "Werkzeugkasten" war ein anderes Schicksal beschieden: Bis auf das beiliegende Heft "Das Buch der Macht" wurde der gesamte Boxinhalt von einem Team gestaltet, das zwar Erfahrung mit der Ausstattung von klassischen Brettspielen, nicht aber mit den damals in Deutschland fast völlig unbekanntem Rollenspielen hatte.



es entschied, die Autorenvorgaben zu "verbessern", indem es zum Beispiel statt der gewünschten 2,5 cm hohen Aufstellfiguren gewaltige, mehr als 10 cm hohe Monster aus dicker, unverwüstlicher Pappe in die Box packte. Außerdem dachte man sich, man könnte die Spielatmosphäre beträchtlich steigern, wenn

man dem Meister eine fledermausförmige Plastikmaske spendierte, die er während der Sitzung tragen sollte.

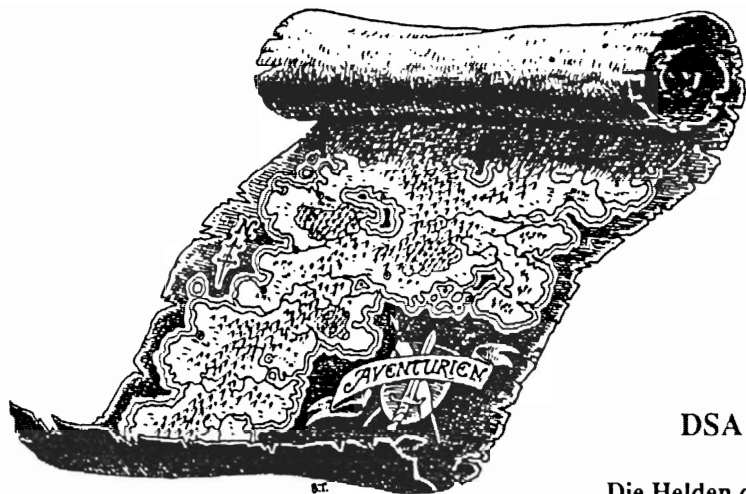
So lösten die ersten Werkzeugkästen bei den meisten Spielern eher Heiterkeit als das beabsichtigte Kaufinteresse aus. Es gab nur eine Lösung: Die Werkzeuge mußten zurückgezogen und durch völlig neu ausgestattete Boxen ersetzt werden: die "Werkzeuge des Meisters - 2. Auflage", die in seitdem unveränderter Form auch heute (und etwa bis zur Jahreswende '89/90) im Handel erhältlich sind. Aber wie es in Spieler- und Sammlerkreise nun einmal so geht: Seit es die "Ur-Werkzeugkästen" mit der ominösen Maske nicht mehr gibt, haben sie ständig an Attraktivität gewonnen und sind heute auf Tauschbörsen begehrter als die neuen.

Ein Tip für Sammler: Die beiden 84er Boxen sind zwar heute bei Schmidt Spiel+Freizeit und in den meisten Spiel-Fachgeschäften vergriffen, aber in kleinen Spielwarenläden in der Provinz kann man mit etwas Glück auch jetzt noch fündig werden.

Auf der Spielwarenmesse 1985 erschien dann das Ausbauspiel, in dem diverse Autoren nicht nur Regelergänzungen, sondern endlich auch die Hintergrundwelt des Schwarzen Auges - Aventurien - vorstellten. 1985 war überhaupt ein interessantes Jahr in unserer Spielgeschichte, denn in diese Zeit fiel auch die Entscheidung, den Aventurischen Boten zu starten, der es bis heute auf die stattliche Anzahl von 22 Ausgaben ge-

bracht hat und wohl für sich in Anspruch nehmen darf, Deutschlands am regelmäßigsten erscheinendes Rollenspielmagazin zu sein.

Nicht zuletzt waren inzwischen die ersten DSA-Übersetzungen fertig geworden, und das Spiel erschien in drei europäischen Nachbarländern: Niederlande



DSA heute

Die Helden des Schwarzen Auges

- "Het Oog des Meesters" -; Italien - "Una Sguardo nel Buio" - und Frankreich - "L'Oeil Noir". Für die DSA-Autoren war es schon ein wunderbares Gefühl, Alriks Abenteuer in Graubarts Haus einmal auf *holländisch* nachzulesen...

Außerdem fiel in das Jahr 1985 auch noch die Veröffentlichung des Geheimbunds des Schwarzen Auges. Der "Geheimbund" war ein Versuch, Rollenspiel für 6- bis 12-jährige Spieler zu bieten. Die Helden sollten die Welten bekannter Jugendbücher wie z.B. Robin Hoods Sherwood Forest erforschen. Obwohl das sehr hübsch ausgestattete Spiel von Kritikern, Pädagogen o.ä. hoch gelobt wurde, blieb der finanzielle Erfolg aus: Das Spiel geht von der Voraussetzung aus, daß Eltern sich die Zeit nehmen, die Spielrunden als "Meister" zu leiten. Es zeigte sich jedoch bald, daß Spiele, die nicht dazu geeignet sind, die Kleinen ohne weiteren Arbeitsaufwand durch die Eltern "ruhig zu stellen", keine großen Chancen besitzen...

Der "Geheimbund des Schwarzen Auges" (auch DSA-Junior genannt) steckt in einer blauen Box, ist hier und da noch erhältlich, auch die fünf separaten Geheimbund-Abenteuer sind mit etwas Glück noch zu bekommen.

In 1986 und 1987 erschienen die beiden DSA-Professional-Boxen der "Schwertmeister"-Reihe. Vielleicht ein wenig zu früh, denn es zeigte sich, daß das Professional-Konzept, in erster Linie erfahrene Rollenspieler mit einer starken Neigung zur eigenen Spielgestaltung anzusprechen, gelegentlich Irritationen auslöste. Eigentlich findet die Schwertmeister-Serie erst in jüngster Zeit die wohlwollende Aufnahme bei der Spielerschaft, die sie verdient.

Wenn man die Spieler ständig um Mitarbeit, Anregungen und Kritik zu DSA bittet, darf man sich nicht wundern, wenn ein solcher Aufruf nicht unbeantwortet bleibt. Bis zu 50 Briefe gehen täglich in der DSA-Redaktion ein. Ein großer Teil dieser Zuschriften enthielt vor allem zwei Forderungen: eine größere Vielfalt von Heldentypen, ein detaillierteres Kampfsystem. Hinzu kam der Wunsch der Redaktion nach einem neuen Talentsystem. Unserer Meinung nach spielen für das erfolgreiche Abschließen einer Aktion sowohl die physischen und psychischen Eigenschaften des Helden eine Rolle als auch seine spezielle Fertigkeit auf dem jeweiligen Gebiet. Das sollte auch im Spiel zum Ausdruck kommen.



Es mußte also ein Regelset geschaffen werden, das neue Kampfregeln, Heldentypen und ein verändertes Talentsystem bot. Mit einer einfachen Überarbeitung des klassischen Basisspiels war das nicht zu verwirklichen, daher entschieden wir uns für eine fast vollständige Neuausgabe.

Tja, und wo wir schon einmal so schön in Schwung gekommen waren, gab es nun kein Halten mehr. Wenn schon ein neues Basis-Spiel, warum dann nicht gleich eine Umgestaltung und Erweiterung des ganzen Systems? Bot sich hier doch eine hervorragende Gelegenheit, das gesamte Regelsystem neu zu ordnen und den Hauptthemen unseres Spiels (1. *Figurenerschaffung/Kampf*, 2. *Magie*, 3. *Hintergrundwelt*) je eine eigene Box und damit viel mehr Ausführlichkeit zuzumessen. Der Herausgeber war einverstanden, gab uns aber auf, die alten Boxbezeichnungen (*Basis*, *Ausbau*, *Werkzeuge*) zumindest im Untertitel beizubehalten, damit nicht Tausende von Bestelllisten und Katalogen neu zu drucken wären.

Inzwischen ist die Umstellung auf das neue System - soweit es die Regeln betrifft - fast vollständig abgeschlossen. Mit den Helden, der Magie und den eben erschienenen *Göttern des Schwarzen Auges* liegt jetzt eine radikal aktualisierte Ausgabe der Regeln vor. Was noch aussteht, ist eine detaillierte Vorstellung der Hintergrundwelt, und damit sind wir bereits bei:

DSA morgen

Zu den Essener Spielertagen (Okt. 89) soll sie zum ersten Mal geöffnet werden, die Box mit dem *Land des Schwarzen Auges*. Und wir denken schon, daß sie sich sehen lassen kann: Außer einer neuen Aventurienkarte im A1-Format wird sie einen Übersichts- und einen Innenstadtplan von Gareth enthalten, dazu Texte zu allen erdenklichen Themen, die das Mittelreich und die umliegenden Gebiete bewegen: Geschichte und Geografie, Sprachen und Alchimie, Kochkunst und Astrologie, einen Bericht über das Güldenlad und vieles andere mehr.

1990 wird außerdem eine Spielhilfenreihe unter dem Arbeitstitel "Aventurische Regionen" gestartet, Sammlungen von Hintergrundinformationen über Teile dieses Kontinents. Den Anfang machen das *Bornland* und das *Liebliche Feld*. Aus den Karten, Stadtplänen und "Fakten" über die Region werden sich eine Vielzahl von stimmungsvollen Abenteuern entwickeln lassen. Teilweise werden die Szenarien bereits in einem Anhang enthalten sein, teilweise werden sie - so

hoffen wir - in den "Meisterhirnen" von selbst entstehen. Auch für 1991 ist bereits ein Regionenbuch fest eingeplant: *Thorwal*.

Ebenfalls 1991 wird dann eine weitere Box erscheinen, die den verheißungsvollen Titel *Güldenland* trägt.

Zum Abschluß unserer Betrachtungen noch einmal ein kleiner Überblick über die zur Zeit (bzw. nicht mehr bzw. noch nicht) lieferbaren DSA-Sets:

- DSA-Basispiel, 1. Auflage
ersch.: 1984, nicht mehr erhältlich
- DSA-Basispiel, 2. Auflage
ersch.: 1984, nicht mehr erhältlich
- DSA-Basispiel, 3. Auflage
(inhaltlich identisch mit 2, anderes Box-Cover) ersch.: 1985, nicht mehr erhältlich
- DSA-Basispiel "Die Helden des Schwarzen Auges"
ersch.: 1988, aktuelle Regeln
- DSA-Werkzeuge d.M. 1. Auflage
ersch.: 1984, nicht mehr erhältlich
- DSA-Werkzeuge d.M., 2. Auflage
ersch.: 1984, noch bis Ende 1989 erhältlich
- DSA-Werkzeuge "Das Land des Schwarzen Auges"
Erscheinungstermin: Herbst 1989, aktuelle Hintergrundinformationen, neue, große Aventurienkarte etc.
- DSA-Ausbauspiel, 1. Auflage
ersch.: 1985, nicht mehr erhältlich
- DSA-Ausbauspiel "Die Magie des Schwarzen Auges"
ersch.: 1989, aktuelle Regeln
- DSA-Spielhilfe "Die Götter des Schwarzen Auges"
ersch.: 1989, aktuelle Regeln
- DSA-Professional, Set I
ersch.: 1986, aktuelle Regeln
- DSA-Professional, Set II
ersch.: 1988, aktuelle Regeln
- DSA-Junior "Der Geheimbund des Schwarzen Auges"
ersch.: 1985, nicht mehr erhältlich

(Alle im Artikel verwendeten Illustrationen sind dem DSA-Basis-Spiel, 1. Auflage entnommen.)

*Das von der Fa. Herder angebotene Brettspiel AVENTURIA weist außer dieser merkwürdigen Titel-Gleichheit keinerlei Ähnlichkeiten mit irgendeiner Fassung des Schwarzen Auges auf und hat auch mit unserer Hintergrundwelt *Aventurien* nichts zu tun. Warum es dennoch *Aventuria* heißt, ist uns unbekannt.

Brief an eine Akademie

Gelegentlich wird der Redaktion vorgeworfen, sie kümmere sich zu wenig um die geistigen Belange, insbesondere die Wissenschaft, die Kunst und die magischen Lehren. Wir möchten diesen Vorhaltungen entgegen, daß unser Journal nun einmal in erster Linie seine Aufgabe darin sieht, über das wirklich Wesentliche zu berichten; dazu zählen wir wichtige Begebenheiten der Zeitgeschichte und natürlich interessante Neuigkeiten aus dem Leben der Herrschaften, die das Schicksal der Provinzen und des Reiches bestimmen, zuvörderst natürlich Mitteilenswertes aus der Kaiserlichen Familie.

Dennoch wollen wir natürlich gern einen Blick in das Feld der arkanen Wissenschaften tun und stellen im folgenden einen Schriftwechsel zwischen zwei Vertretern dieser Profession vor, wobei wir frank und frei gestehen, daß selbst wir nicht ganz nachvollziehen können, warum die hohen Herren eigentlich streiten und ob der Anlaß die teilweise starken Worte rechtfertigt. Aber so sind sie nun einmal, unsere magiekundigen Gelehrten. Im übrigen mag der Text dem uneingeweihten Leser einen Einblick geben in den Ton, der in den Hohen Akademien bisweilen angeschlagen wird.

Es handelt sich um einen sog. "Feldbericht" eines Herrn *Angrond*, darauf folgt der Kommentar des *Magiemagisters für Elfenzauber, Salandron Finkenfarn*, Lehrmeister an der Akademie zu *Punin*. Solche Kommentare werden gern den archivierten Berichten beigeheftet, um die jeweilige Stellungnahme der Akademie zu den angesprochenen Fragen festzuhalten.

gegeben im *Efferd 1005* zu *Vinsalt*

"An die Academia der Hohen Magie und das Arkane Institute zu Punin

Werthes Kollegium!

In der Hoffnung, meinen Beitrag zur Vermehrung und Fortentwicklung des magischen Wissens leisten zu können, möchte ich über zwei durchaus interessante Erfahrungen berich-

ten, die ich in der letzten Zeit bei der Ausübung unserer Hohen Kunst machen durfte:

Zum Ersten: Es will mir scheinen, daß die Kräfte anderer Sphären einen nicht unerheblichen und störenden Einfluß auf die Magie haben können. Dies wäre fürwahr nicht verwunderlich, wenn ich hier über Beschwörungs- und Beherrschungsmagie berichten würde, denn in dieser Sparte der Hohen Kunst sind solche Störungen zu erwarten, mehrfach beobachtet und (z.B. im Codex Dimensionis) recht genau untersucht worden. Daß jedoch auch einfache Zauber stark in ihrer Wirkung beeinträchtigt werden können, darüber liegen meines Wissens bisher keine Berichte vor. So wurde ich bei der Ausübung eines einfachen Lichtzaubers (dem weitgehend standardisierten Flim Flam...) neulich von sphärischen Kräften dergestalt gestört, daß die Wirkung des Zaubers vollständig ausblieb...

*Da dieser Zauber an einer Stelle bewirkt werden sollte, an der im Monat *Efferd* regelmäßig mit dem Erscheinen sogenannter Geister oder anderer außerdimensionaler Wesenheiten zu rechnen ist, kann ich die Vermutung nicht von der Hand weisen, daß für das Nichtgelingen meines Zaubers nur ein störender Bereich verantwortlich gemacht werden kann.*

Sollten sich solche Erfahrungen mehren, so halte ich eine genauere Untersuchung dieses Phänomens für sinnvoll.

Zum Zweiten: Leidige Erfahrungen mit dem Unsichtbarkeitszauber nähren in mir die Einsicht, daß auf diesem Gebiete noch erhebliche Verbesserungen anzustreben sind. Es wäre insbesondere von hohem Interesse, die Wirkung des Zaubers auch auf unbelebte Elemente auszuweiten - so daß zum Beispiel die Ausführung des Zaubers auch im gewöhnlichen Bekleidungsstand noch sinnvoll durchführbar ist.

In diesem Zusammenhange sei darauf verwiesen, daß sich hohe elfische Meister bereits auf die angesprochene Kunst verstehen, sich jedoch einer

allgemeinen Verbreitung dieses Wissens in den Weg stellen. Dafür können aber von jener elfischen Seite moralische Bedenken kaum vorgebracht werden, denn die Existenz magischer Artefakte, die den gewünschten Effekt hervorrufen können und - wohlgemerkt - von Elfenhand gewirkt wurden, beweist letztendlich, daß sie sehr wohl zu einer Ausübung dieser Kunst imstande und bereit sind.

Mein Vorschlag geht daher in die Richtung, ein solches Artefakt (eine "Tarnkappe" eignet sich hier wohl am besten) genaueren Untersuchungen zu unterziehen. Zwar würde ein solches Vorgehen mit Sicherheit auf elfischer Seite nicht eben begeisterte Zustimmung hervorrufen, aber ernsthafte Einwände sind wohl auch nicht zu erwarten.

Da aber sowohl in der Vergangenheit schon des häufigeren Probleme auftraten, wenn sich eine Akademie der elfischen Zauber annahm, als auch der Weg beider Hände immer bemüht ist, eine Verständigung herbeizuführen, so muß ein solches Vorhaben denn wohl zumindest elfischen Meistern unterbreitet werden, auf daß sie ihre Einwände - so vorhanden - zur Sprache bringen können!

Vom Standpunkt der akademischen Magie aus sprechen jedenfalls alle Argumente für ein solches Unterfangen, denn es kann nicht angehen, daß sich studierte Zauberkundige bei der Ausführung des Visibili Vanitar immer wieder zum Gespött der Menge machen müssen (was ihnen wahrlich nicht gebührt!), nur weil die elfischen Meister kein Einsehen darein haben wollen, daß gerade die Verheimlichung von nützlichem Wissen immer den Weg der linken Hand gefördert hat (und das kann nun nicht eben im Interesse unserer elfischen Kollegen liegen. Da sie einmal den Anfang beschritten und große Teile ihres Wissens der allgemeinen Forschung zugänglich gemacht haben, ist es nun an den Elfen, endlich das Stadium des Zauderns zu verlassen. Wie sonst soll nämlich ihre Heimlichtuerei interpretiert werden, denn als Verbohrtheit?!

Es steht jedenfalls zu hoffen an, daß sich die Elfen dieser Argumentation nicht weiter verschließen, denn in seiner jetzigen Form kann der Un-

sichtbarkeitszauber allenfalls die Belange von Schelmen befriedigen und ist eher geeignet, eine Gaudi dem Volk zu bereiten, als für ernsthafteres Tun Verwendung zu finden! Ansonsten verbleibe ich in der Hoffnung, einen kleinen Beitrag für das Wissen der Akademie geleistet zu haben.

Möge Hesinde Euch stets tiefe Einsichten schenken!

Angrond, Adeptus des verstorbenen Erzmagus Derbela

P.S.: Man möge mir verzeihen, daß ich ob meiner Erfahrungen bei der Darstellung ein wenig in Rage geraten bin."

Salandrion Finkenfarn, Magister an der Puniner Akademie schreibt in seinem Kommentar:

Eff. 13 n.H., Punin

"Das ist nun wirklich ein hochmerkwürdiges Pamphlet, wie es unsere Akademie nur selten erreicht. Es fällt schwer, nach Inhalt und Ton des Schreibens auf Rang und Persönlichkeit des Schreibers zu schließen und somit auf die Ernsthaftigkeit seines Anliegens. Betrachten wir den ersten Punkt seiner Darlegung, das Mißlingen einer magischen Beleuchtung, so läßt dieses Faktum auf einen Jungmagus schließen.

Der Lehrkörper der Akademie erlebt schließlich oft genug jugendliche Adepten, die das Studium der Puniner Weinstuben über den regelmäßigen Besuch der Lektionen stellen und dann am Ende zu der bitteren Erkenntnis gelangen, daß mit Anmaßung statt Lerneifer die Beherrschung auch einfachster Zauber wie des Flim-Flam nicht zu gewährleisten ist.

Leider muß die Theorie des Herrn Angrond (eine Art Dimensionsüberlappung oder Sphärendurchdringung können seinen Flim-Flam verhindert haben) vollständig in das Reich der Fabel verwiesen werden! Vielmehr erinnert seine These auf fatale Weise an eine Ausrede, mit der so mancher Erstseminarist seine Zauberpatzer vor dem Magister zu entschuldigen trachtet. ("Wie kann ich hier einen

Banbaladin zustande bringen, wenn im Raum nebenan ständig die Fulminicti knistern..." Man kennt das zur Genüge!)

Andererseits gibt uns der Schreiber in Punkt zwei seines Briefes zu verstehen, daß er offenbar zur erfolgreichen Anwendung des ungleich schwierigeren Unsichtbarkeitszauber fähig ist. Hier stören ihn anscheinend nur die Begleitumstände. Falls er, der Herr Angrond, aber tatsächlich den Visibili beherrscht, so kann er kein Neuling in den arkanen Künsten sein. Möglicherweise liegen diese Widersprüche in der Tatsache begründet, daß er offenbar eine private Schulung von Meister Derbela genoß - ein Magus übrigens von unbestreitbaren Fähigkeiten aber äußerst zweifelhaftem Ruf.

Möglicherweise hat es Derbela bei seinen Lektionen an der moralischen Schulung fehlen lassen, sonst würde sein Schüler Angrond heute nicht die Eigenarten des Unsichtbarkeitszaubers beklagen.

Die Hohe Kunst des Visibili wurde wie bekannt vom Volk der Auelfen zur Vollkommenheit entwickelt und freundlicherweise an menschliche Magiebegabte weitervermittelt. Die gesamte Ausrichtung des Zaubers ist angelegt auf den Schutz des Zaubernenden und eventueller Begleiter. In bedrängter Lage gibt es häufig kein besseres Mittel als die Unsichtbarkeit, um das nackte Leben zu retten. So und nicht anders wird der Zauber vom Elfenvolk verstanden und genutzt.

Was aber geschieht, wenn menschliche Magier sich der Elfenkunst bedienen, mag ein kleiner Vorfall belegen, der sich kürzlich in der Nähe von Kuslik zutrug und von dem ich durch Zufall Kenntnis erhielt.

Allem Anschein nach zog es dort ein junger Edelmann vor, in einer strittigen Besitzfrage nicht etwa die örtliche Rechtsprechung anzurufen, sondern einen befreundeten Magier zu bitten, ihm bei einem Diebstahl - es ging wohl um ein Pferd - in Persona und mit seinen Künsten zur Seite zu stehen. Nun, der schnöde Raub gelang! Als der Unsichtbarkeitszauber wirkungslos wurde, sprengten die beiden Räuber auf dem gestohlenen Pferd in sicherem Abstand vor den Häschern davon. Da kann man als

Zauberkundiger der seine Gabe und seinen Stand mit Verantwortung trägt, doch nur in hilflosen Zorn geraten!

Wenigstens bleibt bei der eben geschilderten Episode die kleine Genugtuung, daß die Ritter und sein magischer Komplize offenbar gezwungen waren, in unbekleidetem Zustand auf dem Pferderücken durch mehrere belebte Dörfer zu reiten. Wie gesagt, eine kleine Genugtuung, aber immerhin!

Würde man nun den Wünschen des Herrn Angrond folgen und etwa tatsächlich einen Unsichtbarkeitszauber entwickeln, der sich beliebig auf unbelebte Dinge erweitern ließe, so stünde wohl zu befürchten, daß jener

Kusliker Magus bald Scharen von Nachahmern fände, eine Generation von habgierigen Zauberkundigen, die sich mit wahrem Elan nur noch dem Aneignen von fremdem Eigentum oder dem berufsmäßigen Meucheln nicht aber der Fortentwicklung der arkanen Künste widmen würden.

Nein, solange es weiterhin Vorfälle wie jenen Kusliker Pferderaub gibt, wird sich wohl kein Elfenmeister dazu bereit finden, dem Herr Angrond in seinen Wünschen entgegenzukommen!

Im übrigen scheint mir Freund A. durchaus unser Mitgefühl zu verdienen, muß er sich doch allem Anschein nach mit einem Körper plagen, der ihn in unbekleidetem Zu-

stand- nach seiner eigenen Aussage - "der Lächerlichkeit preisgibt" und "dem Volk eine Gaudi bereitet". Fürwahr ein bedauernswerter Mensch und ein weiterer Beleg für den alten Akademiegrundsatz, daß man als magischer Adept über der Schulung des Geistes nicht alle körperliche Ertüchtigung vernachlässigen sollte! Ich schließe diesen Kommentar trotz aller Einwände, die ich gegen Herrn Angronds Bericht vorgetragen habe, dennoch mit einem Dank für seine Bemühungen, die Diskussion über Sinn und Inhalt der Hohen Kunst zu beleben.

Salandrion Finkenarn, Magister
M.Johann / U. Kiesow

"Ej, Großfürst, hör' ma' zu!"*

J. Raddatz / Th. Römer

*Wortgetreue Wiedergabe der Grußworte eines Abenteurers aus Ferdok, mit denen er sich an einen Würdenträger wandte. Besagter Abenteurer wandelt allein deshalb heute noch auf freiem Fuß, weil es sich bei dem von ihm so Angeredeten nicht etwa um einen Großfürsten, sondern um einen örtlichen Bierbrauer handelte, den der leicht angetrunkene Ferdoker ob dessen prächtiger Garderobe mit einem Provinzherren verwechselte.

Wir, Hal I. von Gareth, Allergöttlichste Magnifizienz, Kaiser des Neuen Reiches (...), sind zutiefst beunruhigt über die Verrohung und den Verfall der guten Sitten in unserem Reich und den angrenzenden Provinzen, welche sich unter anderem darin äußern, daß Personen von Stand dadurch beschimpft, verunglimpft und lächerlich gemacht werden, daß ihnen die ihnen gebührenden Anreden vorenthalten bzw. willentlich oder unwillentlich verunstaltet werden.

Wir stellen hiermit nochmalig fest, daß die von uns oder Unseren Vorgängern den Uns Untergebenen verliehenen Würden das Recht beinhalten, mit vollem Titel adressiert zu werden und ermahnen jeden, sei er nun aus dem uns untergebenen Volke oder gar selbst von Stand, in Zukunft die gebührende Höflichkeit walten zu lassen.

Jegliche Mißachtung dieser Bitte kann von der Gerichtsbarkeit mit bis zu 100 Stockhieben geahndet werden.

Um unseren Untergebenen diese Schande zu ersparen, die ein schlechtes Gedächtnis mit sich bringen mag, haben wir unseren Hofherold, den kaiserlichen Wappenkönig, angewiesen, eine allgemein gültige Zusammenstellung der von Uns erwarteten standesgemäßen Titulaturen auszuarbeiten, welche hiermit als öffentlich und kundig gilt."

Gareth, 16. Praios, im Jahre 13 unserer Regentschaft.

Das Adelssystem unseres Neuen Reiches ist ein Gebilde von außerordentlicher Kompliziertheit, zu vielschichtig, um es auf dem zur Verfügung stehenden engen Raum in seiner ganzen aus der Geschichte entspringenden Vielfältigkeit vorstellen zu können. Darum wollen wir uns auf die wichtigsten Fakten beschränken und eine besondere Betonung auf die Titulaturen legen:

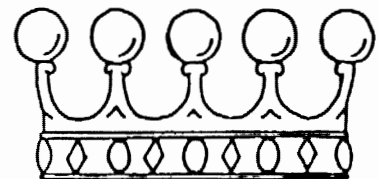
Über Allem und jedem steht unser Kaiser, was auch durch seine Anrede "Eure Allergöttlichste Magnifizienz" bestätigt wird. Sein persönliches Wappen ist das des roten Fuchses vor einer silbernen Scheibe auf Schwarz. Dies ist das alte Familienwappen derer von Gareth, das in jeder Seitenlinie verändert wurde.

Ursprünglich wählte Raul von Gareth nach seiner Erhebung zum Kaiser als neues Wappen der Dynastie das alte Reichswappen, bei dem er den roten Greifen mit dem Fuchs aus dem Garether Stadtwappen vertauschte.

Eine stilisierte Darstellung der prachtvollen Kaiserkrone prangte auf der Titelseite der Ausgabe 18 dieses Journals, so daß wir uns eine erneute Abbildung sparen wollen.

Direkt unter dem Kaiser stehen die Herren der neun Provinzen, sie gliedern sich in einen König, Herzöge, Fürsten und Markgrafen.

König ist der Titel des Regenten der Provinz Garethien, der stets ein(e) kaiserliche(r) Prinz(essin), meist der Thronfolger ist. Seine Kronreif trägt acht der Goldkugeln, die die Provinzherrenwürde anzeigen; die korrekte Titulatur lautet "Eure Königliche Majestät"

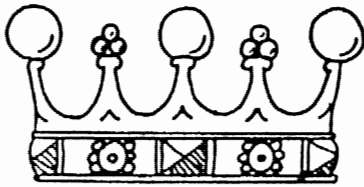


Königskrone

(Die gleiche Anredeform beanspruchen auch die Könige von Brabak, Vinsalt, Rethis, Andergast und Nostria. Den

Bergkönigen von Koshmin, Unteramboß, Eisenwald und Waldwacht steht im Prinzip diese Titulatur ebenfalls zu; man weiß aber, daß die Herren zumeist die Ansprache "Väterchen" oder "Würdiges Väterchen" bevorzugen.)

Die drei Herzöge waren ehemals relativ selbstständige Regenten großer, entfernt liegender Territorien. Heutzutage zeigt sich dies nur noch in der Etikette: Herzöge haben den Anspruch auf die Anrede "Eure Hoheit"; rechtlich sind die beiden darunterliegenden Klassen ihnen gleichgestellt. Die Herzogskrone zeigt vier Goldkugeln sowie vier Dreiergruppen Perlen.

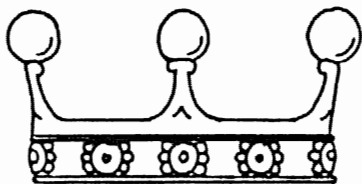


Herzogskrone

Wenn die Gnade des Kaisers es so bestimmt und einem seiner Söhne oder einer Tochter ein Herzogtum verliehen wird, so führt diese Person den Titel Großherzog und wird mit "Eure Königliche Hoheit" angedredet.

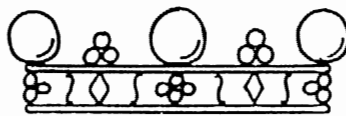
Ähnliches gilt für den Fürstentitel, so er einem Sohn des Kaisers verliehen wird. Die gebührende Anrede lautet hier "Eure königliche Durchlaucht". Den Rang des Großfürsten kennen wir heute in der Provinz Almada. Da der Kaiser aber diesen Titel zur Zeit noch selbst innehat, wird die Anrede Königliche Durchlaucht kaum gebrauchet, da natürlich jedermann unsere Majestät so tituliert, daß die Kaiserwürde zum Ausdruck kommt.

Der Fürstenstand ist hervorgegangen aus den Verwaltern zentral gelegener Provinzen mit geringer Autonomie. Das den Fürsten zustehende Prädikat ist "Eure Durchlaucht". Die Krone eines Fürsten trägt nur vier Goldkugeln



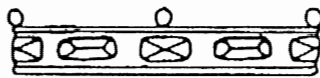
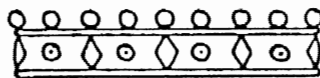
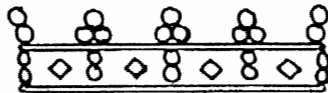
Fürstenkrone

Markgrafschaften entstehen, wenn Grafschaften aus bsiherigen Provinzen gelöst und zur eigenen Provinz erhoben werden. Dies geschieht entweder auf Lebenszeit des betreffenden Grafen - als Belohnung für besondere Dienste, verbunden mit dem Anrecht auf die Bezeichnung "Erlaucht", oder aber als dauerhafte administratorische Maßnahme. Zur Zeit existieren Greifenfurt (früher Teil von Garetien) als Markgrafschaft der ersten sowie Warunk und Beilunk (ehemals Tobrien) als solche der zweiten Kategorie. Die vier Goldperlen der Markgrafenkrone und die Perlenhäufchen liegen direkt auf dem Reif.



Markgrafenkrone

Die Krone eines Grafen - Anrede "Ew. Hochwohlgeboren" - zeigt nur acht solcher Perlengruppen, die der darunter stehenden Barone bzw. Freiherrn, - Anrede: "Ew. Hochgeboren" - sechzehn einzelne Perlen.



Grafen-, Baron-, Edlenkrone

Die meist nur auf Wappendarstellungen, nicht aber realiter, existierenden Rangkronen der landlosen Edlen - Anrede: "Ew. Wohlgeboren" - schließlich tragen vier Perlen.

Personen, welche nicht von Stand sind oder ein besonderes Amt führen, sind wie folgt anzureden: Der Titel Meister gebührt allen Meistern des Handwerks, den geprüften Kundigen der Juristerei, den studierten Medicussen, den Schreibern und Magiern der Akademien - wobei einige Leiter solcher Einrichtungen

gen der arkanen Kunst mit dem Titel "Ew. Spektabilität" anzureden sind. Einfache Priester sind mit "Euer Gnaden" anzusprechen, Tempelvorsteher mit "Ew. Hochwürden", die Mitglieder des Priesterrats eines Kultes der Zwölf mit "Ew. Eminenz"; Hohepriester eines Kultes mit "Erhabener" und der Bote der Lichts mit "Ew. Erhabene Weisheit", während der Patriarch in Al'Anfa die Anrede "Ew. Hochwürdigste Erhabenheit" beansprucht. Letztlich sei noch die Anrede "Exzellenz" erwähnt, die dem Reichskanzler, dem Reichsschatzmeister, dem Reichsmarschall, den Reichsräten, auswärtigen Botschaftern, Großmeistern eines Ordens sowie Generälen und Admirälen gebührt.

Leider ist damit diese Aufstellung alles andere als vollständig, begehrt doch jeder lokale Herrscher mit einer Unmenge von Titeln angedredet zu werden, auch die Rangordnung des Hoch- und Niederadels ist von Land zu Land unterschiedlich: So kennt das Bornland den Titel des *Flußkönigs*, der wie das Amt des *Adelsmarschalls* auf Zeit verliehen wird. In Aranien steht der sog. "Reuther" zwischen Graf und Baron; im Lieblichen Feld bezeichnet man Adlige dieses Ranges als "Comto". Die Herrscher der südlichen Stadtstaaten und der nördlichen Öden schließlich geben sich oft durch nichts begründete Phantasietitel und so fort."

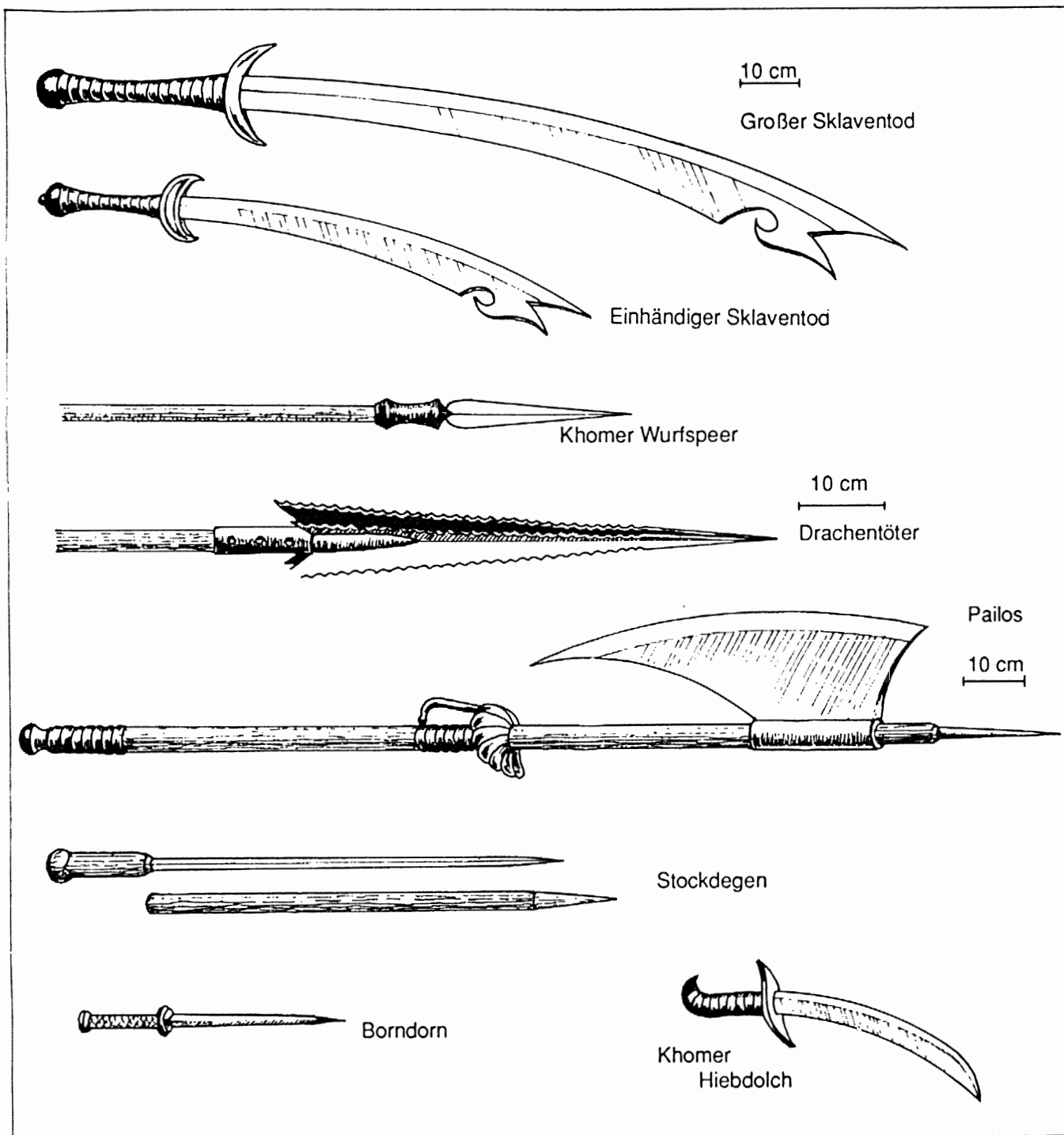
Damit Sie nun nicht alle diese Titel und Prädikate auswendig lernen müssen (Das Schwarze Auge ist schließlich ein Spiel und kein Knigge) können Sie auf Wunsch das zusätzliche Talent "Etikette" (KL/CH/GE) einführen, das solche wichtigen Bereiche wie korrekte Anreden, Verbeugungen, Ehrenbezeugungen, Tischsitten, die geheime Fächersprache, höfische Konversation und Kenntnisse der Familien und Gepflogenheiten des Hochadels umfaßt. Das Talent kann um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden. Hier die Startwerte für die einzelnen Heldentypen:

Gaukler: 0	Händler: 3	Krieger: 2
Moha: -6	Nivose: -6	Novadi: -2
Streuner: -4	Thorwaler: -4	Zwerg: -3
Magier: 2	Auelf: 1	Waldef: -2
Fimelf: -2	Druide: -4	Hexe: -3
Schelm: -2	Praiosg.: 3	Rondrag.: 3
Traviag.: 2	Hesindeg.: 2	Rahjag: 2
Andere Geweihte: 1		

Anm.: Abk. "Ew." steht für Euer/Eure

Raritäten

Aus der Waffensammlung derer
von Ilmenstein



Die Ilmensteins darf man gewiß zu den bedeutendsten aventurischen Familien zählen, nicht nur, weil mit *Haldana* von Ilmenstein ein Mitglied dieser Dynastie seit vielen Jahren dem Hesindekult voransteht, sondern vor allem wegen des Einflusses, den die Ilmensteins im fernen Bornland genießen. So kann es schon heute fast als sicher gelten, daß bei der Wahl des Adelsmarschalls im nächsten Jahr die Gräfin Thesia von Ilmenstein alle Mitbewerber weit hinter sich lassen wird. Die Gräfin, die - wenn man Augenzeugen glauben darf - von

Antlitz und Staturalis eine der schönsten Frauen des Bornlandes gilt, steht zugleich im Ruf, eine überaus harte Kriegerin zu sein.

Da sie aber bisweilen von sprunghaften Launen und wildem Übermut heimgesucht werden soll und von manchem Kampfgefährten als ausgesprochen lasterhaft beschrieben wird, ist es durchaus ungewiß, ob die Gräfin im Amt der Marschallin des Bornlandes die nötige Umsicht und Besonnenheit an den Tag legen wird, die ihre Vorgänger ausgezeichnete und die Kon-

flikte zwischen dem Bornland und dem Kaiserreich in der Vergangenheit auf ein Minimum reduziert haben.

Uns soll jedoch an dieser Stelle nicht die Person der Gräfin Thesia, sondern vielmehr die legendäre Waffensammlung interessieren, die sie auf dem Stammsitz, Schloß Ilmenstein, von ihrem Onkel übernommen und inzwischen beträchtlich erweitert hat.

Dort findet sich neben Stücken von außerordentlichem Wert und ungeheurer Seltenheit auch der berühmte Elfendolch "Nebelzunge" über dessen magische Dimensionen zwar keine gesicherten Angaben vorliegen dessen Wert unter Sammlern aber dennoch gern als "unschätzbar" angegeben wird.

Wir wollen heute ein paar "gewöhnlichere" Exemplare aus der Sammlung vorstellen - Sie werden sehen, lieber Leser, diese Stücke sind immerhin noch so selten, daß Sie die meisten von ihnen wohl kaum je bei einem Händler entdecken werden. Falls Sie jedoch einmal auf vergleichbare Kunstwerke stoßen, dann informieren Sie doch bitte umgehend die Redaktion dieses Journals. Wir sind nur allzu gern bereit, auch Ihre Raritäten unserer Leserschaft zu präsentieren. Nun aber zu der Ilmenstein-Sammlung:

Pailos

Der "Pailos", dessen Name zugleich auf seine Herkunft schließen läßt, wurde auf den Zyklopeninseln entwickelt und stellt im Prinzip eine Variante der Barbarenstreitaxt dar. Die Schmiede des ersten Pailos erhofften sich, mit dieser wuchtigen Waffe ein Kampfgerät gegen jene einäugigen Riesen zu schaffen, die der Bevölkerung des Archipels gelegentlich schwer zu schaffen machten.

Es zeigte sich jedoch, daß nur wenige Kämpfer der Inseln die zur Handhabung dieser Waffe erforderliche Geschicklichkeit und vor allem schiere Kraft aufbringen konnten.

Derzeit wird nur auf der Kriegerschule in Rethis (Hylailos) die Handhabung dieser Zweihänderwaffe gelehrt. Vielleicht ist es besser so, denn in der Hand eines starken, gut ausgebildeten Kriegsmanns kann der Pailos entsetzliche Dinge vollbringen.

Typ: Äxte/Stichwaffen*

TP: 2W+4 KK-15 (unter KK:14 nicht verwendbar)

BF:3 Preis: 300 S Gewicht: 160 u

Länge: 175 cm Material: Stahl, Holz

**Für die Ermittlung von AT/PA wird jeweils die schlechtere der Waffenfertigkeiten (Äxte oder Stichwaffen) zugrundegelegt.*

(Einhändiger) Sklaventod

Waffen dieses Typs werden bevorzugt in der Region des Regengebirges gefertigt. Trotz des Namens ist uns nicht bekannt, ob die Waffe tatsächlich häufig gegen Sklaven eingesetzt wird. Welcher Sklavenhalter wünscht seinem Besitztum schon den Tod?

Andererseits kann man mit dem merkwürdig geformten Ende der Klinge einem Gegner ungeheuer schmerzhaft, dabei aber nicht sehr schwere Verletzungen beibringen, was wiederum doch für einen Einsatz auf der Sklavenjagd spräche.

Werte Sklaventod:

Typ: Scharfe Hieb Waffen

TP: 1W+4 KK-14

BF:3 Preis: 250 S

Gewicht: 80 u

Länge: 90 cm

("Großer") Sklaventod

Mehr noch als bei der "kleinen" Variante drängt sich bei dieser mörderisch aussehenden Waffe der Verdacht auf, daß sie vor allem dazu dienen soll, freiheitsliebenden Sklaven einen Schrecken einzujagen. In vielen Fällen mag es genügen, einer der bedauernswerten Kreaturen, den "Großen Tod" zu zeigen, um ihr alle Gedanken an eine Flucht auszutreiben.

Zumindest von der Al'Anfaner "Dukatengarde" jener legendären Schutztruppe für die reichsten Bürger der Stadt, ist bekannt, daß zwar ein jeder Söldner in der Handhabung dieser Waffe ausgebildet ist, sich im Kampf jedoch meist auf den gewohnten Khunchomer verläßt.

Typ: Scharfe Hieb Waffen

TP: 1W+6 KK-16

BF:3 Preis: 350 S

Gewicht: 160 u

Länge: 140 cm

Drachentöter

Die mörderischen Spieße dieses Namens werden ausschließlich von Zwergenschmieden gefertigt. Ursprünglich waren sie wohl zur Bekämpfung der gelegentlich in die Zwergenstollen eindringenden Tatzelwürmer gedacht. Es erwies sich jedoch, daß sie sich auch gegen andere Großtiere und -Ungeheuer einsetzen lassen, vorausgesetzt, der Drachentöter wird mit der erforderlichen Körperkraft ins Gefecht geführt. Da auch die bekannt robusten Zwerge nur über eine Handvoll Kämpfer verfügen, die allein einen Drachentöter schwingen können, bedienen sie diese Waffe meist zu zweit, wobei ein solches, gut eingespieltes "Spießgespann" fast mit der gleichen Wendigkeit wie ein einzelner Streiter agieren kann.

Die Spitzen der Drachentöter bestehen aus Zwergenstahl, einer speziellen Legierung, zu der einige so seltene Metalle benötigt werden, daß man diesen Stahl gelegentlich auch "Zwergensilber" oder "-Platin" nennt.

Falls Sie, lieber Sammler, gute Beziehungen zu einem Zwergenvolk unterhalten, mag es Ihnen gelingen, einmal an einen eigenen Drachentöter zu kommen. Auf den "menschlichen" Waffenhandel dürfen Sie kaum hoffen.

Typ: Stichwaffen

TP: 7W KK:21*

BF:0 (Spitze) / 4 (Schaft) Preis: 7000 S

Gewicht: 400 u Länge: 65 cm (Spitze)

Schaft: unterschiedl.

**Für jeden Punkt, den die KK weniger als 21 beträgt, wird 1 W von den Trefferpunkten der Waffe abgezogen. Ein Kämpfer mit KK:18¹⁵ richtet also nur 1W TP an, schwächere Krieger können den Töter nicht einsetzen.*

Die Waffe kann von mehr als einem Kämpfer gleichzeitig bedient

Waffenvergleichstabelle

Gegnerische Waffe	Peilos		Gr. Sklaventod		Sklaventod		Drachentöter	
	Peilos gegen	gegen Peilos	Gr. Skl gegen	gegen Gr. Skl.	Skl. gegen	gegen Skl	Dra. gegen	gegen Dra.
	AT/PA	AT/PA	AT/PA	AT/PA	AT/PA	AT/PA	AT/PA	AT/PA
Waffenlos	-1/-3	-2/-4	-1/-2	-2/-5	0/0	-4/-5	-3/-4	-2/-3
Messer	-1/-3	-2/-4	-1/-2	-2/-5	0/0	-3/-4	-3/-5	-2/-2
Dolch	-2/-4	-1/-3	-2/-2	-2/-3	0/0	-1/-2	-3/-5	-2/-2
Schwerer Dolch	-2/-4	0/-3	-2/-2	0/-2	0/0	0/-1	-3/-6	-1/-1
Rapier	-2/-5	0/-2	-2/-3	0/-1	0/-1	0/0	-2/-6	0/0
Speer	-1/-3	0/-2	-1/-2	0/-3	0/-1	-2/-3	-1/-3	0/-1
Dreizack	-1/-1	0/-1	-1/-1	0/-2	0/-1	-1/-3	-2/-2	0/-1
Knüppel	-1/-1	0/-3	-1/-1	-1/-1	0/0	-1/-2	-2/-3	-1/-1
Kampfstab	-1/-2	0/-2	-1/-2	0/-1	0/0	-1/-2	-3/-3	0/0
Streitkolben	-2/-3	0/-1	0/-2	0/-1	0/0	-1/-2	-4/-4	-1/-1
Morgenstern	-1/-2	0/-2	0/-1	0/0	0/0	-1/-2	-2/-4	-1/-3
Ochsenherde	0/-1	0/-2	0/0	0/-2	0/-1	-2/-3	-2/-5	-1/-3
Peitsche	0/-3	-1/-3	0/-1	-1/-3	0/-2	-1/-4	0/-4	-1/-2
Säbel	-1/-3	0/-1	-2/-3	0/0	0/0	0/0	-3/-6	0/0
Sichel	0/-3	-1/-3	0/-1	-1/-4	0/0	-3/-4	-1/-3	-1/-3
Sense	0/-1	-1/-3	0/0	-1/-3	0/0	-2/-4	0/-2	0/-3
Khunchomer	-2/-2	0/0	-1/-2	0/-1	0/0	0/0	-3/-6	0/-1
Doppelkhunchomer	-1/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	-1/-2	-2/-4	-1/-2
Beil	0/-3	-1/-2	-1/-1	-1/-3	0/0	-1/-3	-2/-4	-1/-2
Streitaxt	0/-1	0/-1	0/-1	-1/-1	0/0	-1/-2	-2/-4	-1/-1
Hellebarde	0/-1	0/-1	0/0	-2/-3	0/0	-3/-5	0/-2	-2/-2
Zweililien	-1/-2	0/-2	0/-2	0/-1	0/0	-1/-2	-3/-4	-1/0
Kurzschwert	-1/-3	0/-1	-1/-1	-1/-1	0/0	0/0	-3/-6	-1/0
Schwert	-2/-3	0/0	-2/-2	0/0	0/0	0/0	-2/-5	0/0
Bastardschwert	-1/-2	0/0	0/-1	0/0	0/0	0/-1	-2/-4	0/0
Zweihänder	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	-2/-2	-1/-3	0/-3
Tuzakmesser	0/-2	0/-1	0/0	0/0	0/0	-2/-2	-2/-4	0/-2
Pailos	0/0		0/-1		0/-1		0/0	
Großer Sklaventod	-1/-2		0/0		0/0		-2/-4	
Einhändiger Sklaventod	-2/-3		-1/-2		0/0		-3/-5	
Drachentöter	0/-2		-1/-3		0/-1		0/0	

Für die übrigen hier vorgestellten Waffen gelten die Waffenvergleichswerte verwandter Typen:

Stockdegen: siehe Degen
 Borndorn: siehe Schwerer Dolch
 Khomer Hiebdolch: siehe Schwerer Dolch

werden - dann entfaltet sie normalerweise ihre volle Wucht, da die gemeinsame KK der Kämpfer vermutlich mindestens 21 betragen dürfte.

In einem solchen Fall muß allen Beteiligten die AT (bzw. PA) gelingen. Bei einer mißlungenen PA wird nicht automatisch der Kämpfer getroffen, der den PA-Wurf verpatzt hat, sondern der Meister läßt den Zufall entscheiden.

Khomer Wurfspeer

Diesen Speer zeigen wir hier nur wegen der sehr geschmackvoll geformten Spitze. In seinen Eigenschaften unterscheidet er sich ansonsten nicht von anderen in Aventurien verbreiteten Wurfspeerarten.

Typ: Stichwaffen
 Gewicht: 90 u

Preis: 35 S

Borndorn (nordaventurischer Wurfdolch)

Das besondere an dieser Waffe ist ihr relativ hohes Gewicht und der dreikantige Schliff der Klinge, die ihr beim Wurf eine überraschende Wirkung verleihen.

Unter den Flußschiffen auf Born und Walsach kann man einige Meister in der Kunst des "Dornwerfens" finden. Regelmäßig im Efferd findet in Neersand ein großer Wettbewerb statt, bei dem die Besten des Landes um den "Goldenen Dorn" streiten.

Typ: Stichwaffen

TP: W+2 *Geispeil* KK-16-12

BF: 3 *Geispeil* Preis: 30 S

Gewicht: 30 u

Länge: 40 cm *Wurfdolch* *30 u*

Khomer Hiebdolch

Ein weiterer schwerer Dolch ist in der Khom sehr verbreitet, der *Hiebdolch*, der nicht nur eine hübsch anzuschauende Waffe darstellt und darum in einer Prunkversion von vielen Hairans und Stammesvätern getragen wird, sondern beim Leben in der Wildnis auch die nützlichen Funktionen eines kleinen Beils übernehmen kann.

Zum Werfen ist der Hiebdolch jedoch kaum besser geeignet als ein Feldstein.

Typ: Scharfe Hieb Waffen

TP: 1W+2

KK-16

BF: 2

Preis: 45 S

Gewicht: 35 u

Länge: 45 cm

Stockdegen

Der Stockdegen - von dem es erlesene Stücke mit wunderschön verzierten Griffen zu sündhaften Preises gibt - ist eine

bei jungen Adligen und Bürgerlichen gleichermaßen beliebte Waffe.

Schließlich gibt es so manchen gesellschaftlichen oder amourösen Anlaß, bei dem ein Schwertgehänge deplaziert wirken würde. Wer aber will schon "völlig nackt" das Haus verlassen? Da bietet ein schmucker Stockdegen eine gesellschaftsfähige Alternative...

Nur an Thorwal ist diese Mode fast spurlos vorübergegangen. So wurde uns erst vor wenigen Tagen aus dem schönen Thorwal berichtet, wie sich Hetfrau Garhelt mit sorgenvoller Miene nach dem Befinden des kürzlich entsandten Gareth Botschafters erkundigte und ihm für das betrübliche Familienleiden, das sie bei den Seinen entdeckt zu haben glaubte, ihr Bedauern aussprach: Die gesamte Familie des Botschafters war zum Antrittsbesuch bei Frau Garhelt mit zierlichem Gehstock erschienen...

Typ: Stichwaffen

TP: W+3

KK-15

BF: 4

Preis: 65+ S

Gewicht: 45 u

Länge: 80 cm

Claudia Mohr u. Stefan Geussenhainer

Aus den Provinzen

Winhall

Die Bevölkerung von Winhall ehrt dieser Tage einen Mann, der die Bürger der Stadt vor einer Bedrohung gerettet hat, die noch im nachhinein mit solchen Gefahren wie der Pockenpest oder dem Schwarzen Tod verglichen wird. Die Rede ist von unserem allseits beliebten und verehrten Herrn Großinquisitor Dexter Nemrod, der in einem Haus in der Obergasse zu Winhall einem - wie er mittlerweile selbst einräumt - äußerst kniffligen kriminalen Problem gegenüberstand und dieses auch mit Bravour und unter Anwendung aller Finessen sowie einiger unbedeutender Hilfskräfte auf geniale Art und Weise löste.

Ihm zu Ehren wurde die Obergasse beidseitig mit jungen Bäumchen, von der Druidin Yandaha auf wundersame Weise in ihrem Wachstum befördert, bepflanzt und in *Dexter-Nemrod-Allee* umbenannt. Die Einweihung findet in wenigen Tagen statt.

Leider kann der Großinquisitor selbst nicht an dieser Zeremonie, die sicher-



lich in ein Volksfest ausarten wird, teilnehmen, da er sich zur Zeit in Vinsalt aufhält, wohin ihn sein stets waches Pflichtgefühl auf der Suche nach Umstürzern und Majestätsbeleidigern getrieben hat.

Neetha

Auf den Zyklopeninseln scheinen die

Wesen, denen diese Ansammlung einiger großer und vieler kleiner Eilande ihren Namen verdankt, wieder aktiv zu werden, wie die jüngsten Ereignisse zeigen.

Seeleute aus Brabak, die von neethanischen Plattbuttfängern im westlichen Teil der Inselgruppe aufgefischt und so vor dem nassen Tod bewahrt wurden, berichteten, ihr Schiff sei bei der Fahrt dicht unterhalb der Küste eines felsigen Eilands von mehreren riesenhaften, einäugigen Ungeheuern mit einem Hagel von Gesteinsbrocken des größten Kalibers bedeckt worden, so daß die Kallos - so der Name des angeblich Gewürze transportierenden Unglücksschiffes - nach einem nur wenige Minuten dauernden Bombardement schließlich sank und bis auf die geretteten elf Matrosen ihre gesamte Besatzung mit in die naßkalte Tiefe riß.

Der Zorn der Bürger Neethas über die aufrührerischen Zyklopen hält sich indes in Grenzen, man hört sogar mancherorts schadenfrohes Gemunkel, daß es jetzt endlich einmal den Richtigen erwischte hätte.

Allgemein geht man davon aus, daß die Kallos Sklaven in den Norden Aventuriens befördert hatte und sich gerade

wieder auf den Rückweg nach Brabak oder Al'Anfa befand, um dort eine neue Ladung ihrer unglückseligen Ware an Bord zu nehmen.

Deshalb fanden auch die aus dem Wasser gezogenen Überbleibsel der Schiffsbesatzung keine allzu herzliche Aufnahme bei der neethanische Bürgerschaft.

Nach der Versorgung mit dem absolut lebensnotwendigen Nahrungsmitteln wurden sie auf das nächste in Richtung Süden ablegende Schiff verfrachtet, wo sie ihre Reise obendrein noch abarbeiten mußten.

Währenddessen setzte sich vom Hafen von Neetha aus jeder, der ein Boot sein eigen nannte und der Meinung war, ein angehender Tiefseetaucher zu sein, in Bewegung.

Anlaß für dieses hektische Treiben ist die Vermutung, daß irgendwo in dem gesunkenen Schiffswrack der Gegenwert für die ehemalige Ladung in glänzenden Dukaten verborgen sein muß. Der Punkt, wo auch im viel gepriesenen lieblichen Feld die Moral ihre Grenzen hat, wird hier nur allzu deutlich.

Zorgan

Der neueste Erlaß Fürstin Sybias von Aranien richtet sich gegen die Unsitte, die von dem Hafentädtchen Elburum aus mittlerweile bis in die Provinzhauptstadt Zorgan vorgedrungen ist: das Klotzfangen.

Diese in früheren Zeiten als *Schädel-schlagen* bezeichnete Sportart findet ihren Ursprung in der dunklen Zeit, als Überfälle durch Orkhorden und anderes räuberisches Gesindel noch an der Tagesordnung waren und die Bevölkerung ständig durch schwerbewaffnete Wächter geschützt werden mußte.

Ein Offizier soll damals dieses Spiel erfunden haben, um seine Leute bei Laune zu halten, wenn die Langeweile sie zu übermannen drohte. Dieser findige Mann - sein Name ist uns leider nicht überliefert - hat angeblich von einer kleinen Bodenerhebung aus den Schädel eines getöteten Feindes mit einem wuchtigen Zweihandschlag seines Bastardschwertes in Richtung auf seine Soldaten getrieben, die sich in einiger Entfernung im wahrscheinlichen Zielbereich des Geschosses aufhielten.

Ihre Aufgabe bestand darin, durch das Hochwerfen der Schilde den heransau-

senden Orkschädel im Flug zu stoppen. Wem das gelang, erhielt als Siegespreis einen Krug voll Wein, mußte diesen jedoch sofort austrinken, damit er beim nächsten Durchgang nicht mehr so treffsicher war. Auf diese Weise konnten auch weniger geschickte Mitspieler darauf hoffen, gegen Ende des Spiels einmal einen Treffer zu landen und den Siegerkrug in die Hände zu bekommen. Die Legende erzählt von einem Soldaten namens Erberoth, dem es sage und schreibe zwölfmal nacheinander gelungen sein soll, den Weinkrug zu gewinnen und ohne ernsthafte Folgen für seine Gesundheit auszuleeren.

Das Spiel war damals recht beliebt, obwohl es hin und wieder Schwierigkeiten mit den Zeugmeistern gegeben haben soll, weil die Schilde der Soldaten beim Rücksturz zur Erde mitunter stark beschädigt wurden.

Heutzutage wird das Klotzfangen natürlich selbst bei den Araniern nicht mehr auf diese barbarische Weise betrieben. Die Schädel sind längst durch kleine, runde Holzklötze ersetzt, ein gedrehter Hartholzstab ist an die Stelle des Schwertes getreten.

Auch wird das Spiel nun mit zwei Mannschaften betrieben, die pro Durchgang eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten je nach der Entfernung, in der sie den Klotz fangen können, erhalten.

Der Grund für den Erlaß der aranischen Fürstin, der das Klotzfangen zwar nicht völlig verbietet, die Ausübung dieses Sports jedoch auf menschenleere, brachliegende Äcker und auf die Stunden des Tages, während derer der Aventurische Bote ohne Zuhilfenahme von Kerzen- oder Laternenlicht gelesen werden kann, beschränkt, sind die in der Vergangenheit immer wieder aufgetretenen häßlichen, kleinen Patzer beim Abschlagen des Holzklotzes, die diesen in Richtung harmloser, nichtsahnender Passanten beförderten und dort mehr oder minder starke Beeinträchtigungen des körperlichen Wohlbefindens hervorriefen.

Ob dieses halbherzige Verbot der weiteren Verbreitung des Klotzfangens hinderlich sein oder sie eher fördern wird, kann jetzt noch nicht vorausgesehen werden.

Schließlich erlangte auch das Imman-Spiel seine derzeitige ungeheure Popularität erst, nachdem es von dem damals regierenden albernischen Fürsten rigo-ros untersagt wurde.

Zusammenstellung: N.V.

Achtung!

Abos ab Nr.17 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

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

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

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

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUG

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

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

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

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

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

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