

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 Aventuriers; 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

11

Schelmenstreiche

Sie alle kennen die Situation: Sie sind bei wichtigen Leuten eingeladen. Weil Sie ein wenig nervös sind, stoßen Sie ein Glas vom Tisch. Als Sie sich bücken, um es aufzuheben, rempeln Sie mit dem Hinterteil eine Topfpflanze um. Erschreckt fahren Sie hoch – und knallen mit dem Kopf unter ein Regalbrett. Natürlich werden Sie von den Leuten nie wieder eingeladen ... Oder Sie haben es eilig, weil Sie unbedingt die Kutsche nach Albenhus bekommen müssen. Alles ist gepackt. Sie müssen nur noch den Schlüssel vom gewohnten Platz nehmen und ... Aber der Schlüssel ist verschwunden. Sie suchen verzweifelt unter Tischen, Bänken und Teppichen. Mittlerweile ist die Kutsche längst fortgefahren. Da taucht der Schlüssel wieder auf – eine Handbreit von der Stelle, an der er üblicherweise liegt ... Natürlich wissen wir alle, wer in solchen Fällen die Hand im Spiel hatte: ein Kobold natürlich, einer jenen gnomenhaften Plagegestalten, denen man überall in

Aventurien begegnen kann. Sie hausen in Kellern, in alten Schränken, aber auch in hohlen Bäumen mitten im Wald, und niemand ist vor ihnen sicher beziehungsweise vor dem, was sie für Humor halten und was unsereiner nur als äußerste Geschmacklosigkeit bezeichnen kann.

Wie gesagt, diese Dinge sind bekannt, wir alle haben unser Wissen durch leidvolle Erfahrungen erworben. Weniger verbreitet ist die Kunde von den Koboldmenschen, Schelme genannt, die die magischen Fähigkeiten (und die lasterhafte Schadenfreude) der Kobolde besitzen, uns aber in menschlicher Gestalt begegnen und von uns daher meistens überhaupt nicht erkannt werden.

Doch uns bleibt ein schwacher Trost: Es soll unter Aventuriens Schelmen auch ein paar umgängliche, freundliche Männer und Frauen geben. Man hat sogar schon Schelme gesehen, die mit verdienten Kriegerern und Magiern gemeinsam auf Abenteuerröcke gezoget sind.

Der Schelm als Heldentyp

Der Schrecken aller aventurischen Mütter sind die Kobolde, weil sie zuweilen Neugeborene stehlen und statt dieser eigene Kinder zurücklassen. Diesen sogenannten Wechselbälgen sieht man zunächst ihre Herkunft kaum an, doch im Laufe der Zeit wachsen sie zu unglaublich häßlichen Quälgeistern heran, die ihre Eltern durch ihre Gefräßigkeit und Faulheit tyrannisieren. Die geraubten Menschenkinder werden gemeinhin als verloren betrachtet, denn selbst wenn sie das Leben in der Koboldsippe überstehen, so gilt ihr Charakter für alle Zeiten als verdorben.

Tatsächlich wachsen viele dieser Kinder zu unglückseligen Wesen heran, viel zu groß und ungeschickt für das Koboldleben und doch nur dieses gewohnt. Aber gerade bei den klugen und aufgeweckten Kindern, die die Kobolde bevorzugt rau-

ben, setzt sich am Ende doch die menschliche Natur durch. Natürlich nehmen die geraubten Kinder viel von ihren Zieheltern an: Wie diese benützen sie lieber List und Tücke als rohe Gewalt, und sie ziehen einen Schabernack jeder sinnvollen Tätigkeit vor – kurz, sie sind richtige *Schelme*. Bei allem Unfug aber dürfen viele von ihnen im Grunde ihres Herzens als fröhliche und friedfertige Menschen gelten.

Mit etwa 13 Jahren erlernt der junge Schelm, die Hexereien der Kobolde anzuwenden – und wenn er einen guten Charakter hat, wird er diese Zaubereien nie zum wirklichen Schaden eines unschuldigen Opfers einsetzen. Wenn es einige Jahre später den erwachsenen Schelm wieder zu den Menschen zurückzieht, ist es gar nicht so leicht, ihn unter diesen zu erkennen. Auffällig ist die

Zahl der Rothaarigen und Sommersprossigen unter den Schelmen; auch kann jeder von ihnen durch die Zähne pfeifen, mit den Ohren wackeln und mit der Zungenspitze seine Nase berühren. Aber erst sein überschäumendes Temperament, sein keckerndes Lachen und seine dauernden – bisweilen nervtötenden – Späße lassen durchblicken, wes Geistes Kind der Schelm wirklich ist.



Der Schelm im Spiel

Zum Schelm wird man sozusagen geboren, d. h., um sich im Koboldbau durchzusetzen, muß ein Held bei der »Erschaffung« die Mindestwerte GE:13 und CH:13 haben; einem solchen Wesen ist zugleich eine gewisse magische Bega-

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:

J. Kludgen, O. Richtigberg
S. Wauer, H. Wauer
A. Winthaler

Auflage: 3.000

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

Copyright © 1987 by

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH

Germany.

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

bung angeboren. Da der Schelm ziemlich robust ist, bekommt er eine Lebensenergie von 30 mit auf den Weg, und er beginnt sein Leben mit 20 Astralpunkten, die er für seine speziellen Koboldhexereien aufwenden kann.

Bei Erreichen einer jeden neuen Stufe würfelt der Schelm mit dem W6 und entscheidet – wie ein Magier –, ob er das Ergebnis zur Lebens- oder zur Astralenergie zuschlagen will. Der Schelm hat keine Möglichkeit, zusätzliche Astralenergie durch Studium o. ä. zu erwerben.

Schelme tragen üblicherweise – wie auch viele Kobolde – nur Lendenschurze, doch können sie sich im Laufe ihres Heldenlebens auch an normale Kleidung oder an Rüstungen aus Leder gewöhnen. Niemals tragen sie aber Rüstungen mit mehr als RS3.

Da der Schelm aufgrund seiner Einstellung gewaltsame Lösungen als primitiv ablehnt, sammelt er durch ihre Anwendung auch kaum Erfahrungen. Im Spiel bedeutet das, daß er für das Töten eines Gegners keine Abenteuerpunkte bekommt. Um diesen Nachteil auszugleichen, sollte der Meister aber Handlungen großzügig mit Abenteuerpunkten belohnen, die dem Denken der Kobolde und Schelme entsprechen, also solche mit Witz und List und alle jene, die vielleicht nicht sinnvoll, aber Spaß sind.

Talente:

Körperbeherrschung:

Leicht: Klöffern, Taschenspiel, Sich Verstecken, Etwas Verstecken, Schleichen, Geheimfächer Finden

Normal: Waffenloser Kampf, Schwimmen, Schlösser Öffnen, Knoten Binden

Schwer: Fernkampf, Reiten

Zwischenmenschliches:

Leicht: Überreden, Legenden Erzählen, Verkleiden, Gaukelei, Glücksspiel, Feilschen

Normal: Diplomatie, Überzeugen, Singen, Minnekünste, Schätzen

Schwer: –

Wissen:

Leicht: Sprachen Beherrschen

Normal: Wunden Behandeln, Heilpflanzen Finden, Grundbegriffe Physik

Schwer: Lesen und Schreiben, Gift Neutralisieren, Fieber Behandeln, Geheimcodes Entschlüsseln, Waffen Reparieren, Grundbegriffe Alchimie, Alchimistische Analyse, Gifte Brauen, Medizin Brauen

Wildnis:

Leicht: Weg Finden, Nahrung Finden, Sechster Sinn, Geruch Erkennen

Normal: Pflanzenkunde, Gefahren Er-

kennen, Tierkunde

Schwer: Himmelsrichtung Erkennen, Karten Zeichnen, Wettervorhersage, Fallen Stellen, Spuren Lesen, Abrichten

Der Schelm in Stichworten:

GRUNDVORAUSSETZUNGEN:

Geschicklichkeits- und Charisma-Wert: 13

VORZÜGE: Magiebegabung

BESCHRÄNKUNGEN: erhält keine AP für tote Monster, keine Verwendung von Zweihänder-Waffen, als Rüstung höchstens Lederrüstung (RS3)

LEBENSENERGIE: 30 ASTRAL-ENERGIE: 20

7 Schelmenstreiche

(Die Hexereien der Schelme)

Im folgenden finden Sie 7 typische Schelmenzauber, wie man sie in jeder Koboldsippe lernen kann. Diese Sprüche sind zugleich die einfachsten Zauber, die jedem Kobold zur Verfügung stehen. Die meisten Kobolde – und einige Schelme – beherrschen darüber hinaus weitere, mächtigere Sprüche, über die unser Wissen jedoch noch nicht fundiert genug ist.

I Schabernack

Beschreibung und Wirkungsweise:

Mit dieser geradezu klassischen Hexerei läßt der Schelm ein Opfer irgend etwas Ungeschicktes, aber für es nicht unmittelbar Schädliches tun.

Zaubertechnik:

Der Schelm muß sein Opfer eine KR lang sehen können, dreht ihm eine Nase und wünscht sich etwas Lustiges. Zum Beispiel könnte das Opfer stolpern, die Waffe verlieren oder sie beim Ziehen im Gürtel verheddern; das Opfer könnte auch heftig niesen müssen oder in einem Gespräch mit angesehenen Persönlichkeiten plötzlich eine Schweinerei sagen.

Kosten: 4 ASP

Reichweite: 10 m

Dauer: Augenblicklich

II Verschwindibus

Beschreibung und Wirkungsweise:

Die bekannte Hexerei, mit der Schelme und Kobolde geistergleich Gegenstände verschwinden lassen können.

Zaubertechnik:

Der Schelm verschränkt die Arme vor der Brust und zwinkert – einmal pro SR, die der Gegenstand verschwunden blei-

ben soll. Der Gegenstand – er darf bis zu 400 Unzen schwer sein – wird nicht einfach unsichtbar, sondern verschwindet tatsächlich. Nach Ende der Spruchdauer kehrt er normalerweise wieder an seinen ursprünglichen Platz zurück, aber es kommen auch Abweichungen vor: Der Meister würfelt mit dem W20. Bei 1–16 erscheint das Verschwundene am alten Platz, bei 17 bis 20 taucht es in 17 bis 20 Metern Entfernung wieder auf – Himmelsrichtung nach Maßgabe des Meisters.

Gegenstände, die mehr als 15 Meter vom Schelm entfernt sind und solche, die von einem lebenden Wesen in der Hand, Klaue o. ä. gehalten werden, verschwinden nicht!

Kosten: 5 ASP pro Gegenstand und Spielrunde

Reichweite: 15 m

Dauer: Nach Wunsch und ASP-Einsatz des Schelms

III Nackedei

Beschreibung und Wirkungsweise:

Diese Hexerei läßt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so daß es splinternackt dasteht.

Zaubertechnik:

Der Schelm betrachtet sein Opfer und macht eine abwinkende Handbewegung. Darauf rutscht die gesamte Habe zu Boden, auch wenn das – z. B. wegen enger Krägen – unmöglich erscheint. Wie das Opfer darauf reagiert, hängt natürlich von seiner Klugheit und der jeweiligen Situation ab. Jedenfalls braucht es 1 KR, um auch nur das geringste aufzuheben, und etwa eine Minute je RS-Punkt (ungestört), um sich wieder anzukleiden. Die Hexerei kostet 5 ASP plus den betroffenen Rüstungsschutz mit sich selbst multipliziert, d. h. 1 ASP bei RS1, 4 ASP bei RS2, 9 ASP bei RS3 usw. Falls von dem Abrutschen auch noch wichtige Ausrüstungsstücke betroffen sind, kann der Meister die Kosten (geringfügig) erhöhen.

Kosten: 5 ASP plus RS mal RS

Reichweite: 10 m

Dauer: Augenblicklich

IV Lachkrampf

Beschreibung und Wirkungsweise:

Eine Behexung, die das Opfer vor Lachen in Atemnot geraten läßt.

Zaubertechnik:

Der Schelm muß dem Opfer in die Augen sehen können und es breit angrinsen. Ist der CH-Wert des Schelms plus seine Stufe plus ein Wurf mit dem W20 höher als die Monsterklasse des Opfers, so wird dieses von einem plötzlichen Lachanfall übermannt, während dessen es

zu keiner vernünftigen Handlung fähig ist. Es kann aber nach je 5 Sekunden sich mit Hilfe einer gelungenen Mutprobe wieder beruhigen.

Kosten: 3 ASP plus MK des Opfers geteilt durch 3 (abrunden)

Reichweite: 5 m

Dauer: Siehe oben

V Koboldgeschenk

Beschreibung und Wirkungsweise:

Ein Illusionszauber, der eine Handvoll beliebigen Materials als interessanten oder wertvollen Gegenstand erscheinen läßt.

Zaubertechnik:

Der Schelm nimmt eine Handvoll beliebigen Materials, z. B. ein Hühnerei, Pferdemit oder einen Frosch, blickt seinem Opfer in die Augen und überreicht ihm das Geschenk. Wenn der CH-Wert des Schelms addiert zu seiner doppelten Stufe größer als die Monsterklasse des Opfers ist, so glaubt dieses, einen Gegenstand nach Wunsch des Schelms zu erhalten, z. B. eine Banane, einige Münzen oder ein Glas Wein. Die Hexerei kann auch für kleinere Betrügereien verwendet werden, nicht aber, um dem Opfer körperlichen Schaden zuzufügen. Außerdem darf das Opfer in jeder SR eine KL-Probe ablegen, um die wahre

Natur des Geschenks zu entdecken.

Kosten: 4 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Maximal 12 Spielrunden

VI Klickeradomms

Beschreibung und Wirkungsweise:

Telekinetischer Zauber, der das Zertepern von zerbrechlichem Material ermöglicht.

Zaubertechnik:

Der Schelm schnippt mit dem Finger in Richtung auf den Gegenstand, auf den er es abgesehen hat. Sofort darauf zerspringt die Fensterscheibe, hüpf das Weinglas vom Regal, purzelt der Teller von der Wand, zerplatzt der Rumkrug auf der Theke ... Die Größe des Gegenstandes ist abhängig von der Stufe des Schelms: Maximal Stufe mal 5 Unzen; der Gegenstand muß aus einem leicht zerbrechlichen Material bestehen.

Kosten: 3 ASP pro Gegenstand

Reichweite: 10 m

Dauer: Augenblicklich

VII Komm, Kobold, Komm!

Beschreibung und Wirkungsweise:

Der Schelm teleportiert einen Kobold

aus der Umgebung herbei.

Zaubertechnik:

Der Schelm formt die Hände zu einem Trichter und stößt einen koboldischen Jodler aus. Wenn ihm eine CH-Probe gelingt und Umgebung und Situation es erlauben, taucht darauf ein Kobold auf. Eine zweite CH-Probe entscheidet darüber, ob der Gerufene freundlich gesinnt oder verärgert ist – im letzteren Fall wird er fliehen oder sich sogar mit einigen Hexereien rächen. Was ein freundlicher Kobold zu tun bereit ist, hängt wiederum von der Situation, vor allem aber vom Verhandlungsgeschick und den Angeboten des Schelms ab (Kobolde tun selten etwas umsonst, aber die Aussicht auf einige gemeinsame Schabernacks kann sehr verlockend sein).

Kosten: 15 ASP

Reichweite: 1000 m

Dauer: Je nach Situation

Hadmar Wieser

Mondsee

Übrigens: Wenn Sie erfahren wollen, was ein Schelm der 20. Stufe zu leisten imstande ist, so möchten wir Sie auf ein aventurisches Abenteuer mit dem Titel »Der Fluch des Mantikor« verweisen, das im nächsten Jahr erscheinen wird.

Die Redaktion

Göttliche Talismane

Zur Erinnerung:

Im Aventurischen Boten Nr. 6 wurden 10 göttliche Talismane vorgestellt. Durch ein Versehen unterließ es der Chronist, die Talismane der Göttin Travia und des Gottes Efferd zu beschreiben. Wir wollen das Versäumte nun nachholen:

Travias Gänsekiel

Diese schlichte, schmucklose Feder hat schon manchen Travia-Geweihten aus großer Not gerettet. Der Gänsekiel schreibt eine kurze Botschaft auf ein Papier, eine Wand, einen Tisch oder einen beliebigen Ort nach Wahl des Geweihten. Der Geweihte muß aber die Stelle, auf die die Feder schreiben soll, kennen – also schon einmal selbst gesehen haben.

Efferds Wasserkrug

Der blau glasierte, irdene Krug hat ein Fassungsvermögen von ca. 10 Litern,

dennoch können sich viele Hektoliter aus ihm ergießen, wenn die Situation danach verlangt. Denn Efferds Wasserkrug löscht jedes Feuer aus, z. B. Haus- oder kleinere Steppen- und Waldbrände. Brände, die ganze Städte oder große Waldflächen vernichten, stehen meist unter Ingerimms persönlichem Schutz; hier versagt Efferds Krug. Der Talisman wirkt auch gegen magische Feuer, z. B. gegen Flammenschwerter, nicht aber gegen Drachenodem.

Allgemeines:

Wie aus dem Boten Nr. 6 bekannt ist, verbleiben die Talismane immer in den Heiligtümern, in denen sie aufbewahrt werden. Wenn ein Talisman gerufen wird, so tritt nur sein symbolisches Abbild am Ort des Rufens in Erscheinung. Wenn zwei Geweihte gleichzeitig denselben Talisman rufen, so entscheidet der Gott selbst darüber, welcher Ruf erhört wird.

Die Standorte der Talismane

In welchem Tempel welcher Talisman aufbewahrt wird, gehört zu den am besten gehüteten Geheimnissen Aventuriens. Wenn wir hier die Standorte nennen, so bitten wir zu bedenken, daß dieses Wissen zwar für Spieler und Meister,

nicht aber für die Helden bestimmt ist. Ein Held kann einen solchen geheimen Aufbewahrungsort während eines Abenteuers erfahren; er kann sich aber niemals während des Spiels darauf berufen, daß er sein Wissen aus dem Aventurischen Boten hat.

Um Kenntnis vom Versteck eines Talismans zu erlangen, muß ein Geweihter der 14. Stufe 20 Punkte von seiner Karma-Energie opfern. Je höher seine Stufe, desto niedriger die »Kosten« (siehe Bote Nr. 6). In Ausnahmefällen können auch Geweihte der 10.–13. Stufe das Geheimwissen erringen, aber um einen außerordentlichen Preis: 40 Karma-Energie-Punkte. Geweihte der 9. und geringerer Stufen haben keine Möglichkeiten, einen Talisman für sich einzusetzen.

Auge des Praios: *Gareth*

Rondras Schwert: *Perricum*

Efferds Wasserkrug: *Belhanka*

Travias Gänsekiel: *Rommilyl*

Borons Stab: *Al'Anfa*

Hesindes Trichter: *Kuslik*

Firuns Ring: *Bjaldorn*

Tsas Kreide: *Punin*

Phexens Schattenkugel: *Gareth*

Peraines Handschuhe: *Belhanka*

Ingerimms Stein: *Angbar*

Rahjas Kelch: *Gareth*.

Art und Wesen magischer Utensilien

Zu den begehrtesten Fundstücken, auf die ein Abenteurer im Laufe seines Lebens, stoßen kann, gehören ohne Zweifel die magischen Utensilien. Wir wissen viel über die oft wundersame Wirksamkeit der legendären Artefakte, aber kaum jemand hat je danach gefragt, wie sie entstanden sind und ob man das eine oder andere Utensil gar heutzutage noch herstellen könnte.

Regionalmeister Jörg Kleudgen hat das heute verfügbare Wissen über Aventuriens magiedurchdrungene Gegenstände für uns zusammengetragen, wofür wir ihm zu danken haben. Natürlich bleiben auch für ihn noch einige wichtige Fragen offen, doch wir hoffen wieder einmal auf die Mitarbeit unserer Leserschaft. Vielleicht verfügen ja gerade Sie, verehrter Leser dieser Zeilen, über einige Kenntnisse, die Sie bisher unter den Scheffel gestellt haben. Wenn dem so ist, so zögern Sie nicht länger! Berichten Sie von den Utensilien, die Sie entdeckt haben – wenn möglich mit einer Entstehungsgeschichte des jeweiligen Gegenstandes. So kann sich zu unser aller Wohl unsere Weisheit mehren.

Das schwarze Auge

Benötigt wird ein Meteorit von schwarzer Farbe, der frisch gefallen, noch heiß, am besten schwach glühend sein muß. Da die meisten Meteoriten nördlich der Linie Havena-Beilunk niedergehen, sind in Aventuriens Norden auch deutlich mehr Schwarze Augen als im Süden angesiedelt. Der heiße Meteorit muß von einem Magier der 21. Stufe bearbeitet werden. Diese Behandlung mit Wasser, Feuer, Kairan-Elixier, reiner Astralenergie und einigen Dingen, die nur die jeweiligen Magier kennen und die sich von Fall zu Fall unterscheiden, dauert sieben Nächte und muß ungestört verlaufen. Das Schwarze Auge ist an die Stelle gebunden, wo der Meteorit niedergegangen ist, und hier muß der Magier sich einen Turm, eine Zitadelle oder auch nur eine Hütte bauen. Meistens wird er sich hier auch zur Ruhe setzen.

Der Heiltrank

Um einen Heiltrank zu brauen, muß ein Magier über den Talentwert 15 (ein Druiden über TAW 17) verfügen. Das Verfertigen eines Heiltranks dauert ca. einen Tag; der Magier überträgt 10–15 ASP in Arganwurzelgebräu und erhält einen Heiltrank, der 20–30 LP kurieren kann. Dieser Trank ist genau 49 Jahre haltbar, dann zerfällt die Verbindung und explodiert unverhofft.

Der Kraftgürtel

Kraftgürtel werden von Ingerimm-Geweihten des Zwergenvolkes erschaffen. Die Geweihten müssen mindestens die 16. Stufe erreicht haben. Benötigt werden Bronze und ein dem Ingerimm geweihtes Feuer. Die Glieder des Gürtels werden in Formsand aus den Amboßbergen gegossen. Während des Schmelzvorgangs muß Ingerimm angerufen und gebeten werden, seine Kraft in das Feuer zu schicken. Das Gebet wird erhört, wenn dem Geweihten eine Mirakelprobe +8 gegen seine Stufe gelingt, außerdem muß er Karmaenergie in Höhe der Würfelzahl in den Gürtel investieren.

Der magische Ring

Soviel wir wissen, wurden magische Ringe in früheren Zeiten von Zauberkönigen und Elfen-Weisen geschaffen. Das Wissen über diese Kunst scheint verlorengegangen zu sein; uns ist nicht bekannt, daß während der letzten 500 Jahre noch einmal ein magischer Ring erschaffen worden wäre. Immerhin kann ein Magier der 15. Stufe die Wirkungskraft eines magischen Rings erneuern, indem er ihn mit 20 ASP bestückt.

Der Zauberschlüssel

Zauberschlüssel werden von Ingerimm-Geweihten der 20. Stufe erschaffen. Der genaue Ablauf des Rituals ist geheim, man weiß aber, daß zur Herstellung nur wertvollstes Zwergengold verwendet wird – die Sorte, die man nur in Ingerimm-Tempeln finden kann – und daß der Geweihte 5 KP in den Schlüssel eingeben muß.

Der Zauberspiegel

Hesinde-Geweihte der 15. Stufe können gewöhnliche Spiegel ihrer Gottheit weihen und so in Zauberspiegel verwandeln. Die Umwandlung gelingt bei einer erfolgreichen CH-Probe +5 der Geweihten.

Der Waffenbalsam

Waffenbalsam wird von Magiern der 15. Stufe erschaffen. Bestandteile der Flüssigkeit sind: Asche von 3 Greifenfedern, Wasser aus einem fließenden Gewässer, Silberstaub (1 Unze) und 1 Horruschenkern. Das ganze wird verrührt, mit Tierfett eingedickt und schließlich mit 2 ASP »veredelt«.

Das Wahrheitsamulett

Die Kenntnis von der Beschaffenheit und Herstellung dieser Amulette ist vollständig verlorengegangen.

Der Zaubersaft

Dieser Saft besteht aus »Wasser« aus dem legendären *Dunklen Brunnen*. Bis heute hat niemand den Standort dieses magischen Brunnens ermitteln können bzw. niemand hat sein Geheimwissen über den Brunnen an die Öffentlichkeit weitergegeben.

Die Tiergewänder

Adler-, Wolfs- und Bärengewand sind die Häute von Werwesen, die in ihrer Tiergestalt getötet wurden. Die Häute werden von einem Druiden der 18. Stufe getrocknet und dick mit Atmon-Brei bestrichen. Um den Gewändern die nötige Astralenergie zu verleihen, muß der Druiden für Wolfs- und Bärengewand 20 ASP, für ein Adlergewand 25 ASP opfern.

Die Tarnkappe

Tarnkappen werden von Waldelfen aus den fast weißen Häuten der sehr seltenen Leinennattern genäht. Angeblich ist jeder Waldelf in der Lage, eine solche Kappe zu nähen, doch nur ein Elf der 20. Stufe kann ihr durch Handauflegen die bekannte magische Wirkung verleihen. Die Höhe der dabei überströmenden Astralenergie ist nicht überliefert.

Magischer Brotbeutel und Wasserschlauch

Nach unseren Erkenntnissen hat es einmal ein Geschlecht von hochbegabten Goblin-Schamanen gegeben, das alle zur Zeit noch in Aventurien vorkommenden Brotbeutel/Wasserschläuche anfertigte. Heute ist die Herstellungsmethode unbekannt.

Der Wunderschild

Ein Wunderschild kann von einem Druiden der 21. Stufe angefertigt werden, indem er einen gewöhnlichen Eisenschild mit den erforderlichen Zaubersymbolen versieht. Das ist nur in Vollmondnächten möglich und kostet den Druiden, der den Schild übrigens selbst nicht tragen kann, 10 Astralpunkte.

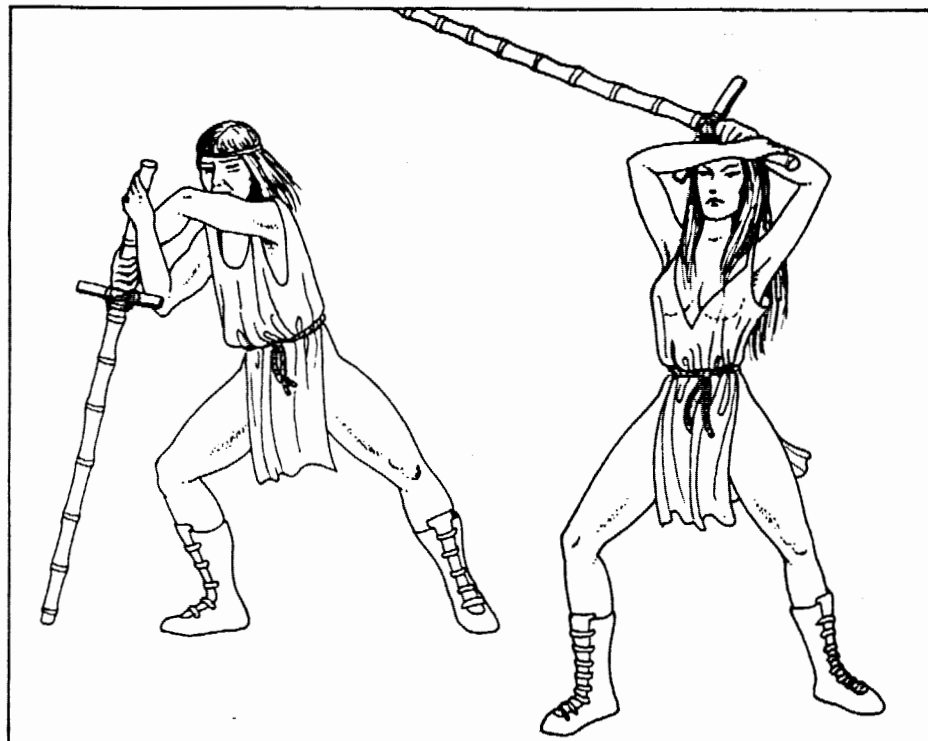
Zweihänder- Waffen

In den Regeln steht zu lesen, daß nur Krieger das Privileg genießen, eine Zweihänder-Waffe einzusetzen. Genauer müßte es heißen: »Eine *Krieger-Zweihänder-Waffe*«, denn noch längst nicht jede Waffe, die man mit zwei Händen anfaßt, ist eine echte Krieger-Waffe. So muß man z. B. Bogen und Armbrust mit zwei Händen halten, Sense und Dreschflegel sind zwar Zweihänder-, aber beileibe keine Krieger-Waffen.

Typische Krieger-Zweihandwaffen:

Bastardschwert
Morgenstern
Kriegshammer
Zweihänder
Barbarenstreitaxt
Tuzakmesser
Doppelkhunchomer
Rondrakamm
Ochsenherde

Es ist nicht nur das Privileg der Krieger, diese Waffen zu tragen, sie werden auch als einziger Heldentyp schon im Jugendalter im Gebrauch der schweren Zweihänder geschult. Nur wer die Handhabung des Zweihänders in der Jugend oder Kindheit von einem erfahrenen Fechtmeister lernt, kann diese Waffe später im Gefecht zu ihrer vollen Wirkung bringen. Wie ungeheuer schwierig der Umgang mit einem Zweihänder ist, mag man der Abbildung entnehmen. Sie zeigt zwei Eleven der Garethter Garde-Akademie beim Studium der Grundhiebe mit Übungsschwertern.



Natürlich können auch Nicht-Krieger die Krieger-Zweihänder benutzen, wenn ihnen gerade keine andere Waffe zur Verfügung steht. Hierbei ist jedoch folgendes zu bedenken:

1. Die meisten Krieger fassen es als schwere Beleidigung auf, wenn ein Nicht-Krieger ihr Waffen-Privileg verletzt.

2. Die Handhabung eines Zweihänders ist im nachhinein schwer zu erlernen – zumal dann, wenn der Kämpfer sich bereits an den Gebrauch einer leichteren Einhandwaffe gewöhnt hat.

Für das Spiel bedeutet das: Für Nicht-Krieger sind die AT/PA-Abzüge aller Krieger-Zweihandwaffen zu verdoppeln.

Die Abzüge für exotische Waffen:

Tuzakmesser: AT-6/PA-6

Ochsenherde: AT-7/PA-9

Zweililien*: AT-6/PA-7

* Die Zweililien ist *keine* Krieger-Zweihandwaffe. Ihr Gebrauch wird in Elenvina jedermann gelehrt, der bereit ist, das Zweililienmeister-Honorar (120 Dukaten) zu zahlen und sich ein Jahr in Elenvina aufzuhalten. Wer dazu nicht bereit ist, muß die o. g. Abzüge -6/-7 in Kauf nehmen.

Übrigens: Rondra-Priester, die Krieger unter den Geweihten, können selbstverständlich alle Krieger-Zweihandwaffen benutzen, sie bevorzugen natürlich den Rondrakamm. Im Unterschied zu den Kriegern tragen Rondra-Geweihte niemals Ritterrüstungen. Dieser Verzicht hat seinen Ursprung in einem alten, überlieferten Rondra-Wort, das da lautet: »*Ich ertrage es nicht, daß meine Diener und Dienerinnen als wie eiserne Käfer durch Städte und Wälder krebzen – der Anblick ist mir widerlich!*«

Schwerter für Magier?

Langsam kriecht der Schlingarm der mörderischen Pflanze näher heran, näher an den Fuß des Magiers Uxatom, der sich schwer atmend an die Mauer preßt. Er ist erschöpft; alle seine magische Kraft hat er im Kampf mit den Verfolgern verbraucht. Mit einem bitteren Lächeln schüttelt er den Kopf. Sein Ende ist nahe. Wenn die Pflanze seinen Fuß ertastet, dann ... Da fällt Uxatoms Blick auf einen gewaltigen Zweihänder, der zum Greifen nahe an der Mauer lehnt. Er packt den Griff mit beiden Händen und reißt die schwere Klinge hoch –

»Halt, halt, halt!« knarrt da eine Stimme aus dem All, »Magier dürfen keine Schwerter benutzen, das weißt du doch, und Zweihänder schon mal gar nicht!«

»Das darf nicht wahr sein!« stöhnt Uxatom, »wer hat sich denn diesen Unsinn ausgedacht?«

»So steht es in den Regeln, mein Lieber!«

»Tja, dann muß ich wohl dran glauben«, seufzt Uxatom ergeben. »Nur einen Wunsch habe ich noch: Bitte schreibt auf meinen Grabstein »Hier ruht Uxatom – gestorben in den Fesseln der Regeln.« Vielleicht wird es Uxatom ein wenig leichter ums Herz, wenn er von den folgenden Ergänzungen zu den Waffenregeln des Schwarzen Auges erfährt.

I. Auch Magier können Schwerter benutzen.

Natürlich können sie das – so wie jeder von uns irgendwie mit einem Schwert zuschlagen kann, auch wenn er noch nie zuvor eines in der Hand gehabt hat. Es liegt jedoch ein Unterschied darin, ob man ein Schwert in der Hand halten oder ob man damit kämpfen kann – und ein Magier ist nun einmal kein Schwertkämpfer. Ein Zauberer widmet seine Jugend und jede verfügbare Zeit seines Lebens als Erwachsener dem Studium und der Vervollkommnung seiner Magie. Er schöpft sein Selbstbewußtsein aus seinen magischen Fähigkeiten und betrachtet das Leben als ein Spiel physischer, psychischer und magischer Energien. In diesem Leben hat die Beschäftigung mit der Fechtkunst keinen Platz und keinen Sinn.

Darum wird ein echter aventurischer Magier niemals ein Schwert umgürten, wenn er in ein Abenteuer zieht. Ein Zauberer, der sich mit Schwert und Armbrust bewaffnet, hat kein Vertrauen in seine magische Kraft, und ein Magier, der nicht an seine astrale Macht glaubt, kann sie auch nicht nutzen. Für das Spiel bedeutet das: ein Magier, der sich wie

ein Kämpfer rüstet, also mit Schwert, Beil, Pfeil und Bogen usw., hat sich dafür entschieden, auf die Anwendung von Zauberei ein für allemal zu verzichten. Er wird zukünftig die Laufbahn eines Abenteurers oder Streuners einschlagen.

Anders liegt der Fall, wenn der Magier in höchster Not – weil es um sein Leben oder das eines Freundes geht – zu einem Schwert greifen muß. In einem solchen Fall und unter der Voraussetzung, daß der Einsatz magischer Mittel unmöglich ist, kann der Magier ein Schwert, einen Säbel und zur Not auch einen Zweihänder benutzen, ohne daß er dafür im Spiel Nachteile hinnehmen müßte. Für einen Magier, der mit einem Schwert, einem Säbel oder einer ähnlichen Waffe kämpft, gelten folgende Werte:
Angriff: 6 Parade: 4

Für Krieger-Zweihänder-Waffen gilt:
Angriff: 5 Parade: 3

Der Magier kann die Werte nicht durch Training o. ä. verbessern, da seine Laufbahn nun einmal nicht die eines Kämpfers ist. Die Kampftechniken mit den klassischen Magier-Waffen Dolch und Stab gehören zur Ausbildung in den Zaubereergilden, darum sind diese Waffen von den obigen Einschränkungen ausgenommen.

II. Die Regelungen für Magier können sinngemäß auf den Heldentyp **Druide** übertragen werden.

Allerdings entsteht hier ein weiterer Nachteil: Ein Druide, der sich gezwungen sieht, eine *Eisen-Waffe* in die Hand zu nehmen, verliert für einen Tag seine Fähigkeit zur Beherrschung der Druiden-Magie.

Merke: Es hat keinen Sinn, auf der Insel Yeti-Land nach einer Wüstenblume zu suchen!

Wirkung (WE): Beschreibung der Wirkung einer Pflanze, zumeist ausgedrückt in Schadens- bzw. Lebenspunkten.

Wirkungsverlust (WV): Nachlassen der Wirksamkeit durch Verfall bzw. wenig geeignete Zubereitungsformen.

ARGANWURZEL

Vorzügliche Heilpflanze

VO: Wald/+8, Moor/+6, Sumpf/+6, Dschungel/+5

VE: Regengebirge, Raum Brabak, Insel Altimont.

Der gedrungene Arganstrauch mit seinen kleinen, länglichen, auffällig blautüchtigen Blättern wächst gern an schattigen, vor allem feuchten Standorten. Je frischer die Wurzel, desto stärker die Heilkraft. Nach Möglichkeit sollte sie roh gekaut werden. Ist das nicht möglich, kann man aus der Wurzel auch einen Sud bereiten, dessen Wirkung jedoch um 50% schwächer ist.

W: 1W20+10LP pro Pflanze.

WV: -5LP pro Tag Aufbewahrung;
Sud: -50% der LP, kann dann aber 10 Tage aufbewahrt werden.

ATMON

Stimulierendes Grasgewächs

VO: Wald/+2, Steppe/+1, Hochland/+2, Sumpf/+14*

VE: Rand der Khom, Anchopal, Wälder und Höhen des Raschtulswalls und der Trollzacken.

Atmon ist ein zähes Grasgewächs, das trockenen Boden bevorzugt. Die ledrigen Blätter und die zarten Blütenrispen werden zerstampft und anschließend zu einem dicken Brei gekocht (Kochzeit: gut 5 Std.). Der so entstandene Sud wirkt sich förderlich auf alle Talente der Körperbeherrschung aus. Diese stimulierende Wirkung stellt sich nach der 5. Anwendung jedoch nicht mehr ein.

W: +2 auf alle Talente der Körperbeherrschung.

WV: Nach einem Monat Lagerung halbiert sich die Wirkung des Atmon-Breis (sowohl in der Dauer als auch im Wert). Nach 5 Anwendungen keine Wirkung mehr.

CARLOG

Stimulierendes Binsengewächs

VO: Küstensümpfe/+1, Flußtäler/+2, Seeufer/+1

VE: Av. Westküste, Ysli-See, Vallusa-Region.

Gewächs mit binsenähnlichen Halmen

Aus dem Pflanzenreich



Der interessierte Leser unseres Boten wird sich gewiß noch an die Ausgabe Nr. 8 erinnern, in der die Gelehrten des Hesinde-Tempels in Kuslik um Berichte über bemerkenswerte Pflanzen unseres Kontinents baten. Inzwischen hat uns aus allen Teilen des Reiches und den fernen Provinzen eine Menge aufschlußreiches Material erreicht. Die Hesinde-Geweihten haben die Berichte und Proben analysiert, und wir können Ihnen nun die ersten Resultate vorlegen. Unsere Kusliker Freunde haben uns übrigens gebeten, ihren Aufruf noch einmal zu wiederholen, da ihre Arbeit an einer Enzyklopädie über die Flora Aventuriens natürlich noch längst nicht abgeschlossen ist.

Die im folgenden vorgestellten Gewächse wurden übrigens von den Weltenbummlern *Oliver Richtberg*, *A. Winheller* und *Sven Wasner* entdeckt und erstmalig beschrieben. Wir danken den Weitgereisten und beglückwünschen sie zu ihrem aufmerksamen und sachkundigen Blick.

Einige Hinweise zum Gebrauch des Registers: In den Beschreibungen finden sich die Abkürzungen VO = Vorkommen, VE = Verbreitung, W = Wirkung und WV = Wirkungsverlust.

Vorkommen (VO): Die Landschaftstypen, in denen die Pflanze zu finden ist. Hinter dem Landschaftstyp finden Sie

eine Zahlenangabe (z. B. Wald/+5). Diese Zahlen sind vor allem für Spielrunden interessant, in denen das Talentsystem verwendet wird; sie benennen nämlich die Zuschläge, mit denen Talentproben für *Pflanzenkunde* oder *Heilpflanzen finden* zu belegen sind. Ein Held, der nach einer Pflanze sucht, kann *einmal* pro Stunde eine Probe in einem der o. g. Talente ablegen. Probe gelungen: Die Pflanze wurde gefunden. Je Stunde, die ein Held mit dem Suchen verbringt, darf er 1 Punkt von dem Zuschlag abziehen, dabei kann aus dem Zuschlag schließlich ein Abzug werden. Diese Regelung gilt nicht für *äußerst* seltene Pflanzen; solche Gewächse sind durch einen * hinter der Zuschlagszahl gekennzeichnet. Bei *äußerst* seltenen Pflanzen können für die ersten 3 Stunden der Suche 3 Punkte vom Zuschlag abgezogen werden. Danach läßt sich der Zuschlag auch durch unendlich langes Suchen nicht weiter verringern.

Wenn Sie in Ihrer Spielrunde auf das Talentsystem verzichten (oder wenn keiner Ihrer Helden »pflanzenkundig« ist), können Sie die Zahlenangabe hinter dem Landschaftstyp einfach als Hinweis auf die Seltenheit des Gewächses verwenden: Je höher die Zahl, desto *seltener* das Gewächs.

Verbreitung (VE): Die Regionen Aventuriens, in denen die Pflanze gedeiht.

und kleinen, blaßgelben Blüten. Die Stempel dieser Blüten werden roh verzehrt. Die dadurch bewirkte Vergrößerung der Pupillen ermöglicht eine gute Nachtsicht. Tagsüber führt die Einnahme zu Sehstörungen und starken Kopfschmerzen.

W: Siehe oben.

WV: Die Blütenstempel sind nach 2 Tagen Lagerung ungenießbar, von der Wirkung bleiben nur die Kopfschmerzen.

HORUSCHE

Stärkende Hülsenfrucht

VO: Dschungel/+16*

VE: Maraskan.

Die Horusche ist ein Rankgewächs. In den dickfleischigen Schoten ihrer Früchte stecken jeweils 1–2 haselnußgroße Kerne, deren Verzehr sehr kräftigend wirkt. Leider enthält die Frucht auch ein Gift, das in höheren Dosierungen äußerst schädlich ist.

W: pro Kern: +1 KK-Punkt (hält 20 Stunden). Wird während der Wirkungszeit der ersten 2 Kerne ein weiterer verspeist, so verursacht der Verzehr 1W+4 SP. Der KK-Zuschlag gilt trotzdem.

WV: In der Schote halten sich die Kerne 2 Wochen, sonst 5 Tage.

KAIRAN

Astral-wirksame Wasserpflanze

VO: Neunaugensee/+16*

VE: Neunaugensee.

Der Kairan ähnelt dem Schachtelhalm, wächst aber nur unter der Wasseroberfläche. Man zerreibt die dunkelgrünen Halme, gibt zur Wirkungsförderung etwas Mibelrohr hinzu und legt das Gemisch in Alkohol ein. Jedes magiebegabte Wesen, das von dieser Essenz trinkt, gewinnt 7 ASP zu seinem derzeitigen Stand hinzu. Solange diese 7 ASP nicht verbraucht sind, kann durch Einnahme weiterer Kairan-Essenz die Astral-Energie nicht mehr gesteigert werden.

W: +7 ASP; häufiger Gebrauch führt zu Mibelsucht.

WV: Die 7 ASP verschwinden, wenn sie nicht genutzt werden, nach 14 Std. von allein. Solange der Kairan in Wasser aus dem Neunaugensee aufbewahrt wird, hält er sich mindestens 4 Wochen. Kommt er an die Luft, zersetzt er sich in 3 Std. Die aus Mibelrohr und Kairan gebrauchte Essenz ist bis zu 6 Monaten haltbar.

MIBELROHR

Anregendes Rohrkolbengewächs

VO: Moor, Sumpf/+6, Flußufer/+4, Seen, Teiche/+4

VE: Havena-Region, Loch Harodröl, Liebl. Feld.

An Fluß-Unterläufen und ruhigen Binnengewässern wächst das Mibelrohr, das eine kolbenähnliche Blüte trägt. Dieser Kolben wird am Stengel belassen, zerstampft und mit kochendem Wasser übergossen, so daß eine Art Tee entsteht, der das Reaktions- und Konzentrationsvermögen steigert.

W: KL und GE +2 Punkte für 1 Std. Zu häufiger Gebrauch (mehr als 1mal pro Monat) führt zu Sucht. Beim Mibel-Süchtigen hat der Tee keine Wirkung mehr, verursacht aber auch keine Gesundheitsschäden. Mibel-Entzug läßt den Süchtigen jedoch in völlige Handlungsunfähigkeit versinken.

WV: Der Mibeltee ist bis zu 6 Monaten halbar, wenn er in gut versiegelten Gefäßen aufbewahrt wird.

MIRBELSTEIN

Übelriechende Wurzelknolle

VO: Wald/+2, Steppe/+2, Hochland/+4

VE: Gareth-Becken und umliegende Gebirgszüge, Radrom-Flußtal.

Der oberirdische Teil der Pflanze besteht aus einem einzigen, handtellergroßen Blatt, das einem moosbewachsenen Stein ähnelt und daher nicht leicht zu finden ist. Der Rieb der Wurzelknolle, in einem Stoffbeutel am Gürtel getragen, vertreibt fast alle Parasiten in einem Umkreis von 2 Metern. Wirkungslos gegen die Mirbelfliege, deren Larven auf den Blättern dieser Pflanze schmarotzen, und gegen Borbarad-Moskitos. Der Stich der graugrünen Mirbelfliege kann tödlich sein: 3W6+5 SP! Übrigens ist der Geruch der Mirbelknolle auch für Menschen und Elfen schwer zu ertragen.

W: Vertreibt Parasiten. Charisma –4.

WV: Der Geruch verliert sich nach 3 Wochen. Er bleibt nicht in Kleidung und am Körper haften. Der Mirbelsteinbeutel kann also jederzeit abgenommen und in einem luftdichten Gefäß aufbewahrt werden.

ROTER DRACHENSCHLUND

Anti-lykanthropisch wirksame Blütenpflanze

VO: Waldränder/+16*, Flußufer/+17*

VE: Überall in Aventurien nördlich der Linie Dröl-Thalusa, aber überall äußerst selten.

Die rote Blüte der ansonsten unscheinbaren, breitblättrigen Pflanze erinnert vage an den aufgesperrten Rachen eines Lindwurms – daher der Name. Von Gelehrten wird das Gewächs gewöhnlich Lykanthropia genannt, denn es kann bei Opfern von Werwesenbissen das Ausbrechen der

Lykanthropie verhindern. Dazu muß ein Druckverband aus Drachenschlundblättern auf die Bißwunde gelegt werden. Die Blätter dürfen höchstens eine Woche alt sein. Eine Behandlung mit der Lykanthropia wirkt bei jedem Biß-Opfer nur ein einziges Mal.

W: keine LP, aber Verhinderung der Lykanthropie.

WV: Nach einer Woche.

SÜSSER TOD

Wohlschmeckende Strauchfrucht

VO: Dschungel/+1, Hausgärten/+3

VE: Regengebirge, Unau-Region, Khunchom-Region.

Die glänzend blaue Frucht ähnelt einem kleinen Apfel. Sie ist außergewöhnlich aromatisch und zuckersüß. Ihr Genuß ist unschädlich, solange man folgende Regel beachtet: In einem Zeitraum von 3 Tagen vor bis 3 Tage nach Verzehr einer Frucht darf man keinen Alkohol zu sich nehmen. Also Vorsicht, wenn Ihnen ein Bewohner der Unau-Berge einen »blauen Punsch« anbietet!

W: Tödlich (in Kombination mit Alkohol).

WV: Die gepflückten Früchte faulen innerhalb von 3 Tagen.

TALASCHIN

Geruchtilgende Flechte

VO: Steppe, Wüste/+12*, Hochland, Berge/–2

VE: Gorişche Wüste, Ehernes Schwert, Eiszinnen, Yeti-Land.

Das Talaschin gehört zu den widerstandsfähigsten Gewächsen Aventuriens. Es wird in einem Mörser zerstampft und mit Hilfe von Öl oder Tran zu einer zähen Salbe verarbeitet, die jede Art von Körpergeruch vollständig ausmerzt. Auch gute Spürhunde oder Oger können keine Witterung mehr aufnehmen.

W: Geruchstillend; es muß jedoch der ganze Körper eingerieben werden.

WV: Der Salbenauftrag muß alle 2 Std. erneuert werden. Die Salbe selbst ist bis zu einem Jahr haltbar.

Wenn mit Talaschin die Geruchswirkung von Mirbelstein aufgehoben wird, geht auch der Schutz gegen Parasiten verloren!

TARNELE

Schmerzlinderndes Milchkraut

VO: Wald/+2, Sumpf/+0, Wiese/–2, Hochland/+4

VE: Mittelreich, Maraskan.

Die Tarnele ähnelt dem Löwenzahn, blüht aber leuchtend rot. Sie gedeiht fast überall, besser im Schatten als in voller

Sonne. Aus den zerriebenen Blättern wird eine Salbe bereit, die stark schmerzlindernd wirkt.

W: Schmerzlinderung; zusätzlich zur normalen Heilung pro Tag +1 LP.

WV: Kann nur frisch zu Salbe verarbeitet werden. Haltbarkeit der Salbe nach verwendeten Zutaten (teures oder billiges Öl) und Können des Herstellers.

TRASCHBART

Fieberdämpfende Baumflechte

VO: Wald/+2, Sumpf/+1, Dschungel/+10

VE: Steineichenwald, Eisenwald, Koschberge, Eternen.

Die Pflanze schmarotzt auf Bäumen, von denen sie in langen »Bärten« herabhängt, was einem Waldstück ein düsteres, unheimliches Aussehen verleihen kann. Die Pflanze wird getrocknet und zu einem Pulver zerrieben, das dann in Wasser aufgelöst eingenommen wird.

W: Bei allen Arten von Grippe- und Fieberinfektionen: 2W6 LP und Stoppen der Krankheit.

WV: Traschbartpulver kann 6 Monate aufbewahrt werden.

WINSELGRAS

»Heulendes« Steppengras

VO: Steppe/-6

VE: Grasland zwischen Anchopal und Zorgan.

Wenn der Wind über die Halme dieses Grases streicht – eine schwache Brise genügt –, entstehen unheimliche Geräusche, meist ein elendes Winseln, das sich aber zu einem durchdringenden Kreischen, manchmal auch zu einem dumpfen Brüllen steigern kann. Art und Lautstärke der Töne sind offenbar nicht von der Windstärke abhängig; möglicherweise von der Luftfeuchtigkeit, sicher aber von der Helligkeit, denn das Gras winselt nur während der Dunkelheit und tiefen Dämmerung.

W: Schlaflosigkeit bei allen Helden, die die Ursache der nächtlichen Geräusche nicht kennen. Daher während der Nacht keine Erholung und nur halbe Heilung.

WV: Geschnittenes Gras winselt nicht.



Regionalmeister des Schwarzen Auges

Wir möchten Sie noch einmal auf unsere freundlichen Regionalmeister hinweisen, die Ihnen bei Spiel- und Regelfragen gern zur Seite stehen. Jeder Regionalmeister ist für einen bestimmten Postleitzahlbereich zuständig, und Sie sollten jeweils den "RM" ansprechen, dessen Postleitzahl zu Ihrem Wohnort "paßt".

Ihre Postleitzahl beginnt mit einer 1, also schreiben Sie an:
Peter Schulze
Postf. 411
1000 Berlin 27

Postleitzahl 2...:
Matthias Ahrens
Lüder-Bömermannstr. 28
2820 Bremen 71

Postleitzahl 3...:
Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Str. 14
3300 Braunschweig

Postleitzahl 4...:
Thomas Dellenbusch
Walder Str. 252
4010 Hilden

Postleitzahl 5... und 6...:
Jörg Kleudgen
Nidegger Str. 33
5352 Zülpich
Außerdem betreut Herr Kleudgen auch noch Paraquai - Tatsache!

Postleitzahl 7...:
Christoph Klaiber
Bellinostr. 35
7410 Reutlingen

Postleitzahl 8...:
Stefan Borgs
Zugsplätzstr. 15
8058 Erding

Schweiz, Österreich und Liechtenstein:
Hadmar Wieser
Hierzenberger Str. 17
A-5310 Mondsee
Österreich

Niederlande:
Bob Schubert
Gerben Colmjonwei 151
NL-8915 GK Leeuwarden
Niederlande

Die Regionalmeister sollen Ihnen vor allem bei Regelfragen als Ansprechpartner dienen, aber auch Spielerweiterungen (neue Monster, Fallen, Städtebeschreibungen etc.) sind Ihrem zuständigen RM zuzusenden, der das Material prüft und an uns weiterleitet.

Nicht zuständig sind die Regionalmeister für folgende Bereiche:
Neuheiteninformationen
Reklamationen bei defektem Material
Ab-Bedingungen und Ab-Reklamationen des Aventurischen Botens.

Außerdem möchten wir noch einmal auf unseren Telefon-Service hinweisen:

An jedem Mittwoch von 14⁰⁰-16⁰⁰ Uhr können Sie direkt mit der Spielredaktion des Schwarzen Auges sprechen. Hier können Sie Kritik und Verbesserungsvorschläge loswerden, aber auch Wünsche zu unserer Programmplanung oder vielleicht gar ein paar lobende Worte - soetwas hört man ja mal ganz gern...

Leider ist die Leitung oft besetzt, aber davon sollten Sie sich nicht entmutigen lassen, wählen Sie halt immer wieder neu und würfeln Sie zwischendurch ein paar Ausdauerproben aus.

Besonders würde uns zur Zeit Ihre Meinung zum Aventurischen Boten interessieren, der ja bekanntlich seit der Nr.8 von einer neuen Redaktion betreut wird.

Die Tel.-Nr., unter der Sie uns erreichen:

0211/29 81 38

Seien Sie versichert, daß wir jede Anregung - ob schriftlich oder fernmündlich - ernst nehmen, auch wenn wir nicht immer ausführlich auf jede Stellungnahme eingehen können.

Achtung!

Abos ab Nr. 6 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet. Zur Verlängerung benutzen Sie bitte den Coupon. Danke.

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

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

