

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

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

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

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zufuhr 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

Die bunten Lichter von Perricum

Wenn du, lieber Leser, dich ein wenig auf das Schwimmen, Tauchen und Rudern verstellst, warum reist du nicht einmal zum 1. Efferd nach Perricum, du wirst es nicht bereuen. Übrigens, falls du - wie manche Angehörige des Kleinen Volkes - meinst, wenn die Götter gewollt hätten, daß wir uns im Wasser tummeln, so hätten sie uns Häute zwischen den Zehen wachsen lassen, wenn du also wässrigen Vergnügungen eher ablehnend gegenüberstehst, kannst du ruhig trotzdem nach Perricum gehen. Wie sagen die Perricumer: "Alles fließt an den Efferd-Tagen und alles ist in Bewegung, ein Narr, wer hier nicht sein Glück zu finden versteht!" Wie dieses Glück aussehen mag, mußt du schon selbst herausfinden. Manch ein Wetter hat bei den Spielen ein Vermögen gemacht. Weniger materia listisch eingestellte Menschen waren von dem Erlebnis der wundersamen Prozession beglückt, wieder anderen ist ihr Schicksal in Gestalt eines stattlichen Perikumer Schwimmers oder einer schönen Schwimmerin begegnet.

A. Winheller und U. Kiesow haben für den Boten die Spiele besucht und uns per Beilunker Reiter ihre Reportage geschickt.

Impressum
Herausgeber
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

8057 Eching

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Aussage:
Jörg Raddatz
Andreas Winheller

Auflage: 3.000

Schutzgebühr pro Heft: DM 2,-

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 (c) 1988 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH
Germany



Jedes Jahr feiert man zu Efferds Ehren ein großes Fest in Perricum, einen bunten Reigen von Opferungen, Festgelagen und unterhaltsamen Wasserspielen. Schirmherr dieser Spiele ist das Fürstenhaus von Aranien, das auch die gesamten, nicht unbeträchtlichen Kosten übernimmt. Die Feiern, die am Tag des Wassers beginnen und sich über drei Tage erstrecken, locken in jedem Jahr Besucher aus den fernsten Provinzen an, worüber sich nicht nur die Perricumer Wirte von Herzen freuen.

Efferd, der sich durch das Fest (das die Praios-Feiern an Aufwand bei weitem übertrifft) geschmeichelt fühlt, blickt voll Wohlwollen auf die Stadt am Golf und bewahrte sie bisher vor allen Übeln. Die Fangerfolge der Perricumer Fischer sind Legende und man erzählt sich gar, daß gelegentlich Fischschwärme von Delphinen direkt in die Netze der Fischer getrie-

ben würden. So kennen die Perricumer seit Jahren nur eine Furcht: Daß irgendwann Praios, der Götterfürst, sich an der Stadt rächen könnte, weil man ihm die gebührende Achtung versagt. Hoffen wir für die Bewohner dieser blühenden Stadt, daß Praios' göttliche Gnade größer als sein Gerechtigkeitssinn ist.

Der Ablauf der Feierlichkeiten liegt seit mehr als hundert Jahren fest:

1.Tag

Gottesdienst der Efferdgeweihten mit anschließender Prozession über das Wasser. Anrufung der heiligen Delphine. Beginn der Wasserspiele: Perlentauchen, Muränenkampf, Schifferstechen, Delphinreiten, Wasserimmanturnier Festmahl

2. Tag

Kurzer Weihegottesdienst der Efferdpriester am Strand, Weihe von Booten, Dreizacks und Netzen

Vermählung von 10 Burschen und Mädeln mit dem Meer

Fortführung der Wasserspiele

Prozession mit bunten Laternen geschmückter Boote

Festmahl

3. Tag

Gottesdienst der Efferdpriester

"Taufe" des Stadtschmuddels

Beendigung der Wasserspiele

Ehrung der Sieger

Opferung an Efferd

Ausgelassene Feiern bis in den frühen Morgen

Gottesdienst und Prozession:

Die Wanderung der Geweihten über das Wasser vor dem Perricumer Hafen gehört gewiß zu den bedeutendsten Wundern unserer Welt; bedeutend schon deshalb, weil dieses Wunder in jedem Jahr regelmäßig aufs neue gelingt. Der Gott der Meere scheint eine besondere Freude an der Prozession zu haben, sonst würde er nicht Jahr um Jahr seinen Teil zum Zustandekommen des Wunders beisteuern.

Sobald die Geweihten etwa hundert Schritt auf das offene Wasser hinausgewandert sind, stimmen sie das uralte Delphin-Lied an, das angeblich Ulan und Truban, die heiligen Purpurdelphine, mit Sicherheit aber einen Schwärm gewöhnlicher Delphine herbeiruft. Letztere dienen später beim Delphinreiten als Reittiere.

Die Wasserspiele

Die Spiele werden über alle drei Tage hinweg durchgeführt. Am Ende des dritten Tages findet die Ehrung der Sieger statt. In fast allen Disziplinen kann teilnehmen, wer Lust dazu hat. Es gibt nur für eine Veranstaltung eine Zulassungsbeschränkung.

Perlentauchen:

Beim Perlentauchen besteht die Aufgabe der Teilnehmer darin, möglichst viele ins Wasser geworfene (Glas)Perlen aufzusammeln. Dabei muß er mit einem Luftvorrat auskommen, darf also zwischendurch nicht wieder auftauchen. Ein Efferdgeweihter wirft für jeden Taucher 10 Perlen.

Für das Aufsammeln der Perlen ist eine gelungene Schwimmprobe (oder eine kombinierte KK- u. GE-Probe) erforderlich, und zwar für die erste Perle eine Probe+1, für die zweite eine Probe+2 und so weiter. Sobald eine Probe mißlingt, taucht der Schwimmer wieder auf. Seine Ausbeute (die Anzahl der gelungenen Proben) wird in die Teilnehmerliste eingetragen. An jedem der drei Spieltage, darf der Taucher einmal sein Glück versuchen.

Muränenkampf:

Beim Muränenkampf muß eine Muräne mit bloßen Händen ergriffen und erwürgt werden. Ein Spieler, der den Kampf gegen die Muräne gewinnt, bekommt 6 Dukaten. Jeder Teilnehmer kann so oft er mag zu dem durchlöchernten Steinblock hinabtauchen, in den die Muränen hineingesetzt wurden. Wer am Ende der drei Festtage die meisten erwürgten Muränen vorweisen kann, wird als Sieger geehrt.

Werte für eine Muräne:

MU:14, LE:12, AT:14, PA:9, TP:2W+2 (Gift), MK:18

Der Held kämpft mit AT-3, er weicht den Bissen der Muräne durch Schwimm- oder GE-Proben aus; Paraden sind ihm nicht möglich.

Wenn die AT des Helden gelingt, hat er die Muräne gepackt. Um sie zu erwürgen, benötigt er erfolgreiche Kraftproben. Die Differenz zwischen seinem KK-Wert und der bei der Probe gewürfelten Zahl ist gleich der Anzahl Schadenspunkte, die die Muräne hinnehmen muß. Wenn eine Kraftprobe mißglückt entwischt die Muräne in ihr Steinversteck; der Held muß mit einer neuen Muräne das Spiel von vorn beginnen. Die Anzahl der AT, die ein Held in einem Tauchgang durchführen kann, ist gleich AU geteilt durch 10 (aufgerundet).

Schifferstechen:

Zu dieser Veranstaltung sind nur Mitglieder der örtlichen Gilde zugelassen. Die gegnerischen Parteien - je vier Männer oder Frauen pro Ruderboot - versuchen, sich mit langen, an der Spitze gepolsterten Stangen gegenseitig ins Wasser zu stoßen. Im letzten Jahr gewann das Boot der Schneider, was als Beleg dafür gelten mag, daß es bei diesem Sport mindestens ebenso sehr auf Geschicklichkeit wie auf Körperkraft ankommt.

Delphinreiten:

Die Teilnehmer schwimmen hinaus auf das

offene Meer, wo die Delphine bereits auf sie warten. Jeder Wettstreiter sucht sich ein Reittier aus und versucht, möglichst lange auf dem Rücken "seines" Delphins sitzenzubleiben und das Tier in Richtung Hafen zu lenken.

Dieser Wettbewerb ist ein reines Glücksspiel, denn nicht die Reiter, sondern die Delphine entscheiden, wie lange das Spiel dauern soll. Einzig das Charisma und das Tierkunde-Talent des Helden können den Ablauf in gewisser Weise beeinflussen. Nachdem die Reiter zu den Delphinen geschwommen sind, legen sie eine Tierkunde-Probe ab. Bei gelungener Probe haben sie ein geduldiges Tier gewählt. Mit einer gelungenen CH-Probe können sie den Delphin freundlich stimmen. Nun würfelt der Meister mit dem W6.

1-4: Der Delphin streift seinen Reiter ab. Ist dem Reiter zuvor eine Tierkunde und/oder CH-Probe gelungen, wird pro gelungener Probe 1 Punkt vom Würfelergebnis abgezogen. Der Wurf mit dem W6 wird so oft wiederholt, bis der letzte Reiter im Wasser liegt. Wer die meisten W6-Würfe übersteht, ist der Sieger dieses Wettbewerbs.

Wasserimmanturnier:

Gespielt wird in Mannschaften zu je 5 Personen, die Mannschaften werden aus der Schar der Teilnehmer per Losentscheid zusammengewürfelt. Das Spiel findet in einer flachen Bucht in hüfthohem Wasser statt. Die Spieler versuchen mit Hilfe von Holzschlägern einen Korkball ins gegnerische, über dem Wasser aufgespannte, 1 mal 2 Meter große Netz zu schlagen. Die Mannschaft, die zuerst 5 Treffer erzielt hat, ist Sieger und rückt in die nächste Runde vor. Weitere Spielregeln scheint es nicht zu geben; zumindest konnten die Chronisten keine weiteren erkennen.

Festmahl

An langen Tischen die längs der Kais aufgestellt sind, speisen arme gemeinsam mit reichen Bürgern. Kein Diensthote braucht am Tisch zu servieren, diese Aufgabe fällt den wohlhabenden und höhergestellten Einwohnern zu.

Es versteht sich von selbst, daß keine der vielfältigen Speisen über einem offenen Feuer zubereitet wurde.

Vermählung mit dem Meer

10 junge Männer und Frauen der Stadt rudern - je ein Paar in einem Boot - auf das

offene Meer hinaus. Wenn das Wetter es zuläßt, verbringen sie den ganzen Tag in einer mit farbigen Bändern geschmückten Laubhütte, die sie zuvor auf dem Boot errichtet haben. Sie opfern Fische, stimmen Lieder an und geben sich anderen Zeremonien hin, über deren Art aber aus den jungen Leuten nicht viel herauszubekommen war. Es sei immerhin verraten, daß die meisten dieser Paare nach der Vermählung mit dem Meer einen weltlichen Bund miteinander eingehen.

Lichterprozession

Schon lange vor den Tagen des Wassers sind die Perricumer Kinder Nacht für Nacht damit beschäftigt, Leuchtkäfer einzufangen, die sie in Glasgefäße sperren. Diese Gefäße, die nach der Farbe des Glases rötlich, gelb oder grünlich leuchten, werden vor der nächtlichen Prozession an den Booten befestigt. Die Schar der bunt leuchtenden Boote auf dem Golf ist nicht nur ein unvergeßlicher Anblick, sondern soll auch Efferds besondere Gnade versinnbildlichen. Wer die Prozession einmal miterlebt hat, wird den bekannten Perricumer Vers

*"Efferds Gnade erkennt man drum
an den bunten Lichtern von Perricum"*

besser verstehen.

Die erste Bootsprozession soll übrigens mit echten Laternen - kleinen offenen Feuerstellen also - ausgerüstet gewesen sein. Efferd schickte einen Sturm, der die Boote kentern ließ und kieloben in den Hafen trieb. Seit jene Tagen bedient man sich lieber des magischen Feuers, das in den kleinen Käfern leuchtet

"Taufe" des Stadtschmuddels

Halbwüchsige Perricumer streunen in Scharen durch die Straßen und suchen nach einem bedauernswerten Bürger, den sie zum schmutzigsten der Stadt erklären können. Der arme Mensch wird dann unter Gejohle zum Hafen geschleppt, in einen hölzernen Käfig gesperrt, an einen Kran gehängt und mehrmals ins Wasser getaucht. Dieser Teil der Feierlichkeiten, der allen Perricumern gehörigen Spaß zu bereiten scheint, hat uns am wenigsten gefallen, zumal da die Halbwüchsigen - wie es oft geschieht - nur einen verkrüppelten, halb idiotischen Bettler zu fassen bekamen, und der Elende gar nicht zu begreifen schien, was ihm geschah. Tja,

liebe Leser, es wird wohl noch einige Jahrzehnte dauern, bis die wilden Provinzen der Ostküste den Zivilisationsstand unserer geliebten Hauptstadt erreichen!

Ehrung der Sieger und Opferung

Die Sieger der sportlichen Wettbewerbe werden im Rahmen einer großen Opferzeremonie geehrt. Sie erhalten das Recht, als erste zu Efferd zu opfern. Durch diese Auszeichnung steigt ihr Ansehen bei den Bewohnern von Perricum. Sollten sie einmal Hilfe benötigen, so werden viele Perricumer bereit sein, ihnen zur Seite zu stehen.

Außerdem haben die Sieger Efferds Aufmerksamkeit auf sich gelenkt. Wenn sie einmal in Seenot geraten oder auf ein Seeungeheuer stoßen, können sie darauf hoffen, daß der Meeresgott ihre Stoßgebete erhört.

Geht ein Efferd-Geweihter aus einem Einzelwettbewerb als Sieger hervor, so gewinnt er permanent 10 Karmapunkte hinzu. Darüber hinaus sollten ihm Abenteuerpunkte nach Maßgabe des Meisters zugesprochen werden, was natürlich auch für andere Helden gilt, die einen Sieg davontragen.

Szenarien-Vorschläge:

- 1.) Die Helden - als gebürtige Havienier oder Thorwaler selbst keine schlechten Schwimmer - nehmen an den Spielen teil. Der Meister entwirft vorher einige angemessene Gegner, außerdem legt er insgeheim Sieger für Imman-Turnier und Schifferstechen fest, damit die Spieler gehörig wetten können.
- 2.) Ein Held, von einer vorüberfahrenden Kutsche bespritzt, wird zum "Stadtschmuddel" erklärt, natürlich trifft es ausgerechnet den bekannt wasserscheuen Zwerg.
- 3.) Fanatische Praios-Anhänger wollen ein Boot mit echten Laternen in die Prozession schmuggeln.
- 4.) Helmar Gunsgar, der Muränenkampf-Champion, soll entführt werden, um einen Wettbetrug zu lancieren.
- 5.) Sollen wir tatsächlich fortfahren, oder ist Ihnen nicht längst etwas Besseres zum Thema Wasserfest in Perricum eingefallen?

Akademielehrer aufgemerkt!

Kaiserliche Verlautbarung

In jüngster Zeit mußten Wir allzu häufig Klagen hören über den Volkskunde-Unterricht, der an den Krieger-Akademien im Lande erteilt wird. Veteranen des Gardeseminars in Gareth beschwerten sich über eine neue Generation von Lehrern - "bärtigen, aufsässigen Gesellen" - die unsere hoffnungsvolle Jugend verderben, indem sie Lügen über die Anfänge des zivilisierten Lebens in Unserem Reich verbreiten und sich gar zu der Behauptung versteigen, die ersten Siedler seien entlaufene Sträflinge gewesen, die ihre Bewacher erschlagen hätten.

Ferner heißt es, der Name unseres Kontinents selbst, das von uns allen so geschätzte Aventurien, sei ursprünglich ein Schimpfwort (!) gewesen. Es wird Uns gemeldet, mancher Lehrer versteige sich zu der Behauptung, Aventurien sei aus dem güldenländischen Wort Adiventure (Abenteurer) hervorgegangen.

Im Güldenland aber würde man jeden unzuverlässigen, leichtlebigen Gesellen mit dem Schimpfnamen "Abenteurer" versehen und ihm raten, er solle sich doch nach Adiventuria, ins Land der Abenteurer scheren.

Wenn Uns solche Mitteilungen über den Unterricht Unserer jungen Krieger zugetragen werden, können wir natürlich nicht untätig bleiben. Also baten wir Unseren Grofinquisitor Dexter Nemrod um Aufklärung der Sachlage. Baron Dexter wiederum beauftragte seinen verdienten Inquisitionsassistenten Edvard Timmermann, unangemeldet eine Volkskundelektion in der Gareth Akademie zu besuchen und eine Mitschrift der Stunde anzufertigen. Diese Mitschrift liegt uns nun vor. Auf Unseren besonderen Wunsch soll sie im ganzen Land verbreitet werden, weil sie erstens hervorragend geeignet ist, alle Befürchtungen über eine revoluzzerhafte Verwilderung des Unterrichts zu zerstreuen, und zweitens allen Junglehrern in Unserem Reich als Beispiel für ihre Arbeit dienen kann. Es folgt die Lektion, so wie sie Uns von Edvard zugetragen wurde:

"Praios und Hal seien gepriesen, hebe Seminaristen!

Legt Tafeln und Griffel zur Seite, denn

heute ist ein besonderer Tag. An diesem Tag vor mehr als zwei Jahrtausenden trafen die ersten derer, die unser aller Ahnen werden sollten, in Aventurien ein. So will ich euch denn berichten, was damals geschah. Höret gut zu und bewahrt meine Worte in euren Herzen!

Aus Guldland kommend, erreichten jene heldenhaften Männer und Frauen diesen, unseren Weltteil, hier begründeten sie die Symbiose aus der Kultur und Wissenschaft eines alten und der Kraft und Stärke eines jungen Kontinents, jene Verbindung also, die das Wesen unserer unvergleichlichen Zivilisation ausmacht. Gewiß habt ihr euch schon selbst gedacht, daß nur wenige Menschen zu solchen Taten ausersehen sein konnten. Recht habt ihr! Schon kurz nach der Entdeckung und ersten Erforschung Aventuriens hatten die Herrscher Guldlands beschlossen, solch edles Land nur den Besten der Besten vorzubehalten. Denn hier gab es nichts von dem, was so viele Guldländer hatte faul und furchtsam werden lassen.

Im Guldland nämlich, so müßt ihr wissen, gab es nicht nur reiche Vorkommen von Silber und Gold - wie der Name schon sagt -, sondern auch vielerlei unnötigen Luxus wie warme Quellen oder endlose Maulbeerhaine für die Gewinnung von Seide, lauter Dinge also, die nur der Verweichlichung Vorschub leisten. Über all dem lastete dann auch noch ein erdrückender, allgemeiner Frieden, der jegliches heldisches Kämpfertum im Keim erstückte.

Hier in Aventurien dagegen war das Leben ein ständiger Kampf gegen menschliche, tierische und übernatürliche Gegner wie gegen Naturgewalten. Hier war die Anspannung aller Kräfte und Sinne notwendig, hier konnte selbst ein schwacher Mensch zum Helden reifen (oder untergehen).

Hätten nun alle Guldländer, in denen noch ein Funken Heldentum glomm, auswandern dürfen, rasch hätte sich das Land geleert, viele wären nach Aventurien geströmt und dort umgekommen.

Also faßte man den Beschluß, aus allen Kandidaten nur die besten auszuwählen, da nur diese fähig wären, im neuen, wilden Land zu bestehen, und gleichzeitig nur sie würdig, Ahnherren eines neuen Geschlechts von Helden zu werden. Um nun die Spreu vom Weizen zu trennen und die Besten des Volkes auszulesen, erging ein Befehl an alle Untertanen, scharf auf solche Bürger achtzugeben, die sich durch besondere Heldentaten auszeichneten. Viele wurden gemeldet und von den königlichen

Beamten beurteilt. Bürger, deren Taten zwar aus dem Rahmen fielen, sich bei näherer Prüfung aber doch als unzureichend erwiesen, bekamen ehrenvolle Aufgaben zugeteilt: Sie durften zum Beispiel bei der Gewinnung des leuchtenden Marmors für Tempel und Paläste mitwirken oder es wurden ihnen Plätze auf einer stolzen Galeere der guldländischen Marine zugesprochen. Nur wenige erhielten das begehrte Privileg, sich in Aventurien anzusiedeln zu dürfen. Ihr könnt sicher sein, daß die Heldentaten dieser Auserwählten die Verbr..., äh, die Unternehmungen aller anderen weit in den Schatten stellten. Tja, unsere Vorfahren gehörten schon zu einem außergewöhnlichen Menschenschlag...



Wie, was das für Heldentaten waren? Ach, leider verraten uns die Überlieferungen nicht viel darüber. Es wird berichtet von tapferen Kriegerern, die als Kaufleute getarnte Schmuggler samt deren Schergen überwand, von Männern und Frauen, die nächtens in den Gassen Wegezoll kassierten, den sie vermutlich flugs im Tempel spenden wollten... Ach was, fragt nicht so dumm - es waren eben Heldentaten...

Wo war ich stehengeblieben? Ach ja, bei der Ansiedlung. Also, nachdem unsere Vorfahren alle in Aventurien eingetroffen waren, beschlossen sie, vorerst in großen Lagern unter dem Schutz einiger Guldländischer Soldaten zusammenzuleben. Sie rodeten Wälder, machten das Land urbar, bald trugen die Äcker reiche Frucht, und natürlich stellte sich nach und nach auch ein üppiger Kinderseggen ein - unsere Vorfahren waren in keiner Hinsicht faul.

Doch wie es oft im Leben geht, rasch breitete sich Neid auf die erfolgreichen Siedler

unter den Wach-, äh, Schutzsolden aus. Man mißgönnte den Fleißigen die Früchte ihrer Arbeit und intrigierte gegen sie, versuchte, ihnen überall Steine in den Weg zu legen und sie an der freien Entfaltung ihrer Persönlichkeit zu hindern. Ihr könnt euch denken, daß solcherlei Bevormundungen nichts für unsere Ahnen waren. Bald forderten sie die Neidhammel zu einem sportlichen Turnier, dessen Ausgang über die Herrschaft entscheiden sollte. Die Sportgeräte hatten sich die Siedler inzwischen längst heimlich angefertigt. Gegen den Mut, die Geschicklichkeit und die Kampfkraft unserer Vorfahren zählte die bessere Ausrüstung der Büttel nichts. Nach langem, hartem Wettstreit fiel der Sieg den Besseren, unseren Ahnen, zu. Aus ihrer Überheblichkeit gerissen, starben viele Besiegte noch am selben Tag vor Scham. Der Rest floh zurück nach Guldland, wo er alsbald begann, Lügen über die Siedler verbreiten, sodaß das Mutterland schließlich jeden Kontakt zu seiner fernen Provinz abbrach.

Du da, wie hoch am Himmel steht Praios?... Ach was, so spät schon? Na, dann werde ich euch beim nächsten Mal berichten, wie unsere Ahnen ihre Dörfer über das ganze liebliche Feld ausbreiteten, wie sie bald Freundschaft mit den Angehörigen des Kleinen Volkes schlossen und wie schließlich ein paar Edle unter ihnen sich von den anderen trennten, in die Ferne zogen, um hier die Stadt Gareth zu gründen und das Kaiserhaus zu stiften, das immer ein wachsaues Auge auf uns hat, um uns in guten wie in bösen Tagen zu behüten und beschirmen.

Jetzt geht auf eure Zimmer, liebe Seminaristen, und gedenkt unserer Vorfahren, die große, ja übermenschliche Heroen waren. Wenn aber einer zu euch kommt, um abscheuliche Lügen über unsere Vorväter zu verbreiten, so kennt ihr nun die wahren Begebenheiten und wißt, daß ihr solche Lästermäuler sofort bei der Garde denun..., melden müßt. Geht leise hinaus und versäumt nicht, euch bei unserem Gast zu verabschieden, der diese Lektion mit so viel dankenswerter Aufmerksamkeit verfolgt hat.

Praios sei Dank, Hal sei gepriesen!"

Jörg Raddatz

Bocholt

In eigener Sache

1.) Zum Boten Nr. 13 ist ein wichtiger Nachtrag angebracht: Die Ermittlung aventurischer Geburtsdaten, die im Artikel "Die Helden des Schwarzen Auges" vorgestellt wurde, geht zu großen Teilen auf Anregungen von STEFAN LIES zurück. Durch ein Versehen wurde Stefan nicht als Autor ausgewiesen. Das sei hiermit - verbunden mit einer Entschuldigung der Redaktion - nachgeholt.

2.) Nach Erscheinen des 13. Boten haben sich mehrere Kritiker mit der Beschwerde an die Redaktion gewandt, der Bote enthalte zu wenig neues Material, denn den Text über die neuen Heldentypen würden sie ja schon bald in der neuen Box wieder-

können. Dazu ein Wort der Erklärung. Wir von der Redaktion gehen nicht davon aus, daß alle DSA-Spieler das nötige Taschengeld besitzen, um sich gleich nach Erscheinen die neue Box zu kaufen. Mit dem Abdruck der Passage über drei beispielhafte Typen und deren Erschaffung wollen wir solchen Spielern, die sobald nicht über den neuen Kasten verfügen werden, die Möglichkeit geben, sich dennoch eigene neue Typen zu erschaffen. Außerdem gilt es die Tatsache zu berücksichtigen, daß viele Spieler in Ermangelung eines nahegelegenen Fachgeschäftes ihr DSA-Material per Postversand beschaffen (also "die Katze im Sack" kaufen) müssen. Darum gehen wir davon aus, daß es auch zu den Aufgaben des Boten gehört, seinen Lesern einen Eindruck vom

Inhalt wesentlicher DSA-Neuerscheinungen zu vermitteln. Aber wir sind in diesem Punkt durchaus lernfähig. Also schreibt uns mal, ob wir mit der o.g. Veröffentlichung in eurem Sinne oder tatsächlich falsch gehandelt haben.

3.) Vielfach wird beklagt, der Bote sei mit seinen 8 Seiten "viel zu dünn". Auch dazu ist einmal eine Erklärung fällig:

Der Aventurische Bote ist eines der wenigen Non-Profit-Untemehmen, die es im Rollenspiel-Gewerbe gibt. Tatsächlich sind die Kosten für Satz, Druck und Versand so hoch, daß der Verlag zu jedem Exemplar ca. 3 Pfennige zuschießen muß - wobei die Versandkosten den größten Faktor darstellen. Eine Umfangerhöhung des Boten wäre nur über Anzeigen zu finanzieren, diese aber würden - das ist jedenfalls unsere Meinung - nicht in das Gesamtbild

eines "Aventurischen Journals" passen. Eine zweite Möglichkeit, die Herstellung des Boten rentabler zu gestalten, wäre die Steigerung der Auflage. Hier kommen wir zu einem Punkt, wo die Leserschaft dieser Zeitung durchaus helfend eingreifen könnte: Natürlich erwarten wir von niemandem, daß er aus lauter Dankbarkeit für unsere Arbeit den Boten gleich zwei- oder dreimal abonniert, aber Clubs, die sich auf Treffen damit brüsten, daß sie für 20 (!) Mitglieder nur einen Boten abonnieren ("*den kopier ich dann bei meim Vatter auffe Maschine un verscherbel ihn Stück für neMark*"), tragen nicht gerade dazu bei, daß unser kleines Magazin jemals in die schwarzen Zahlen kommt.

Bannbaladin!

Die Redaktion

Aventuriens Blätterwald

Nun haben wir einmal damit angefangen, nun müssen wir auch weitermachen. Die Rede ist von der Vorstellung der Fanzines, den Schwestergazetten unseres Boten, von denen es offenbar viel mehr gibt, als wir uns träumen ließen. Hier folgt also die Präsentation einiger weiterer Exemplare. Damit im übrigen keine Mißverständnisse aufkommen, wenn auch einige Zines (das wird wirklich "*sien*" ausgesprochen und nicht "*zain*" - es kommt nämlich von engl. magazine, sprich "*mägäsien*") so gutes Material bieten, daß es durchaus in einem DSA-Regel- oder Abenteuerbuch stehen könnte, so müssen doch alle Zine-Beiträge als inoffiziell gelten, einmal, weil manche von ihnen (auch das kommt vor) durchaus nicht zu unseren Vorstellungen von Aventurien passen, zum anderen, weil die Texte in den Zines leider keine genügend große Leserschaft erreichen und so nicht die Grundlage für offizielle Erweiterungen unseres Spiels bilden können.

Mit solcherlei Verlautbarungen wollen wir aber keinen Zine-Macher entmutigen, und wir werden auch weiterhin alle DSA-Magazine vorstellen, die uns erreichen und die uns interessant erscheinen.

Adventure Master

Der von der Insel

Ein Monster für DSA/MERS von Will Heller

Beschreibung: "Der von der Insel" hat eine Größe von bis zu 270 cm, sein Gewicht wird auf ca. 300 kg geschätzt. Sein übles Aussehen und sein äußerst aggressives Verhalten tragen nicht gerade dazu bei, eine große Beliebtheit bei den Abenteurern, die mit ihm zu tun hatten, hervorzu-rufen. Er spricht keine bekannte Sprache, Friedensangebote stoßen bei ihm also auf taube Ohren. Gesichtet wurden schon welche an der Küste vom Yeti-Land, weitere Aufenthaltsorte sind nicht bekannt (wobei nicht ausgeschlossen werde" darf, daß sie auch anderswo hausen).

Werte für DSA:

Mut 2W20+10 Attacke: 14

LE: 100 Parade: 11

RS: 4 TP: 2W+4*

Monsterklasse: 60 (mindestens)

*mit Keule, sonst 1W+6



Die Illu des unfreundlichen Zeitgenossen wurde gezeichnet von Will aus München, der Hauptstadt der Lederhosenorks und Weißwurstgoblins. Vielleicht könnt ihr ja mal die Begegnung mit dem von der Insel uns schicken, wir müssen doch wissen, ob unsere Monster zu "leicht" sind.

Redaktionsadresse:
Adventure Master
c/o Thilo Bayer
Postfach 12
7129 Talheini

Der Basiliskentoeter

Magic Items

Spielerfeindliche Magic Items des chaotischen Zauberers Horgan, Teil 1:

Fledermausflügel:

Wenn diese magischen Flügel gefunden werden, ist klar zu erkennen, daß man sie auf den Rücken schnallen kann. Nachdem man dies getan hat, ist man in der Lage, tatsächlich zu fliegen wie ein Vogel oder eher wie eine Fledermaus. Doch die Flügel können nun nicht mehr abgenommen werden und scheinen mit dem Helden eine Einheit geworden zu sein. Wenn man nun während der nächsten 12 Stunden mit Hilfe eines Fluchbrechers (dadurch, daß ein Magier 10 ASP investiert) die Flügel vom Helden löst, ist alles wieder normal. Nachdem 12 Stunden vergangen sind und kein Fluchbrecher angewandt wurde, ist es für eine Rettung zu spät, und die volle Magie der Fledermausflügel, die Horgan in sie gelegt hat, kann sich entfalten:

Der Träger wird innerhalb der nächsten 24 Stunden in eine menschengroße Fledermaus verwandelt, besitzt aber noch sein vorheriges Wissen, muß sich jedoch den Gegebenheiten einer Fledermaus anpassen (Ernährung, nächtliche Lebensweise etc.). Die Verwandlung läßt sich jetzt nur noch durch Investition von 50 ASP durch einen Magier rückgängig machen.

Klirrharfe:

Es war die besondere Wirkungsweise, die der Klirrharfe ihren Namen verlieh: Sobald man sie zupft und ihre ersten Töne erklingen, zerspringen augenblicklich alle Glasgegenstände - magische eingeschlossen - im Umkreis von 3 Metern, aufgrund der schrillen, für die Helden unhörbaren Obertöne.

Der Harfenspieler kann seinen Standort für 4 Stunden nicht verlassen, da es ihm unmöglich ist, das Harfenspiel zu unterbrechen.

Nachdem die 4 Stunden vorüber sind, ist er wieder Herr seiner Sinne und von seinem Spiel mit tiefem Glück erfüllt.

Redaktionsadresse:

Der Basiliskentoeter
c/o Björn Steinborn
Hubertusstr. 107a
1000 Berlin 20

Der Pegasus

Der Tangaal

Perfekt getarnt als ein Stück Seetang gleitet der Tangaal durch die Küstenregionen der offenen Meere. Er lebt in Kolonien von 20-50 Tieren, die sich Nahrung und Revier bis in eine Tiefe von ca. 10 Metern teilen. Die Kolonie bewohnt zumeist ein Höhlensystem, das z.B. in Korallenbänken liegt. Das Höhlensystem besteht aus einem Netzwerk von kleinen Löchern (ca. 20 cm), die in mehrere, ca. 2 m durchmessende Röhren münden. Durch diese Röhren gelangt man dann in die große, ca. 300 Kubikmeter umfassende Gemeinschaftshöhle.

Versucht ein Held, in diese Höhle einzudringen, so wird der Aal mit großer Geschwindigkeit angreifen. Bei einer gelungenen Attacke des Tangaals muß dem Helden eine GE-Probe gelingen, wenn er dem Biß des Aals ausweichen will. Mißlingt die Probe, so wird der Held gebissen und die Wunde mit einem tödlichen Gift (Stufe 13) infiziert.

Der Held stirbt, wenn nicht binnen 5 SR eine der folgenden Rettungsmaßnahmen eingeleitet wird: Zauber "Gift neutralisieren", Probe+5 auf Gift neutralisieren, Tsas "Wunderheilung". Auf jeden Fall aber verliert der Held durch das Gift 1WLP pro SR.

Werte eines Tangaals:

MU:12, LE:8, RS:1, AT:8, PA:0, TP:Gift, GS:20, AU:15, MK:25

Redaktionsadresse:

Der Pegasus
c/o Christian Schellenberg
Im schönen Winkel 2/c
4133 Neukirchen-Vluyn

Regionalmeister

Wenn Sie uns schriftliche Regelfragen stellen oder Manuskripte z.B. für den aventurischen Boten einreichen wollen, wenden Sie sich bitte an Ihren Regionalmeister, der Ihre Post bearbeitet, bzw. an uns weiterleitet

Welcher Regionalmeister für Sie zuständig ist, sehen Sie an der ersten Stelle seiner Postleitzahl.

PLZ. 1...

Peter Schulze
Postf. 411
1000 Berlin 27

PLZ. 2...

Mathias Ahrens
Lüder-Bömermannstr. 28
2820 Bremen

PLZ. 3...

Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Str. 14
3300 Braunschweig

PLZ. 4...

Felix Huisgen
Unterrather Str. 93
4000 Düsseldorf 30

PLZ. 5... u. 6...

Jörg Kleudgen
Nidegger Str. 333
5352 Zulpich

PLZ. 7...

Jonas Klaiber
Bellinostr. 35
7410 Reutlingen

PLZ. 8...

Stefan Borgs
Oliver Richtberg
Zugspitzstr. 15
8058 Erding

Österreich, Schweiz

Hadmar Wieser
Hierzenbergerstr. 17
A-5310 Mondsee
Österreich

Niederlande, Belgien

Bob Schubert
Gerben Colmjonweij 151
NL-8915 GK Leeuwarden
Niederlande

DSA-Telefon

Die Redaktion des Schwarzen Auges und des Aventurischen Botens erreichen Sie an jedem Mittwoch von 14.00-16.00 Uhr unter der Nummer:

0211/298138