

Aventurischer Bote

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

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

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

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahrengebiete. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit, Hal I. von Gareth

8

Die erstarrte Welt

Das Wachsfigurenkabinett am Halplatz

Das Wachsfigurenkabinett wurde vor knapp einem Jahr eröffnet und darf als ein Beweis für das Wiedererblühen der Hafenstadt gelten. Welcher Bürger Havenas hätte in den vergangenen, dunklen Zeiten schon einen halben Silbertaler übrig gehabt, um ihn zur Unterhaltung zu verschwenden?

Heute jedoch zählt das Kabinett zu den wichtigsten Attraktionen der Stadt. Manch ein Handelsschiff, das an den Kais weder Ladung aufzunehmen noch zu löschen hat, steuert Havena nur deswegen an, weil der Kapitän die berühmten »erstarrten Menschen« betrachten will. Die Figuren im Kabinett sind in der Tat meisterlich gearbeitet. Ihre Lebensähnlichkeit wirkt auf manche Besucher fast beklemmend, andere wiederum halten den Figuren kleine Spiegel vor den Mund, um sie beim Atmen zu ertappen. Sicher haben sie bereits die spaßige Geschichte vom Bauern Harme gehört, der mit erhobenem Knüppel geschlagene vier Stunden vor dem wächsernen Abbild eines berühmten Meisterdiebs ausharrte und immer wieder murmelte: »Irgendwann wirst du schon wackeln - und dann kriegst du gehörig eins auf die Nuß, du Betrüger!«

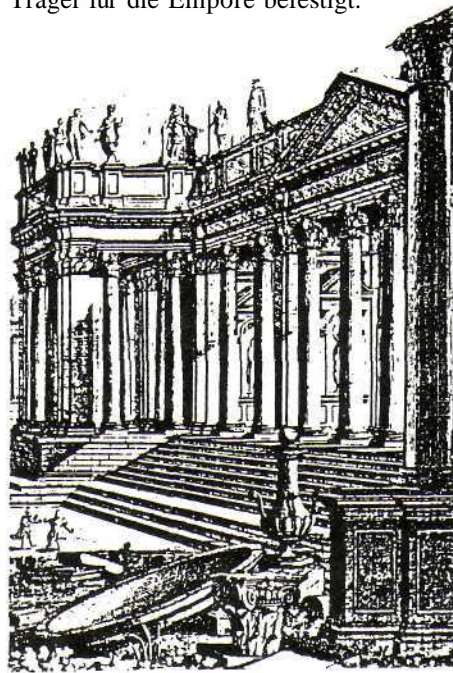
Das Gebäude

Wie ein Fachmann aus dem Grundriß leicht ersehen kann, hat das Haus früher einem anderen Zweck gedient. Erbaut wurde es als Tempel zu Ehren Praios, des Götterfürsten. Nach seiner Entweihung vor 150 Jahren ging es in den Besitz einer Händlergilde über, die es viele Jahre lang als Tuchmarkthalle nutzte.

Dolara Effessant, die heutige Besitzerin, erwarb das Haus vor zwei Jahren. Sie ließ einige Umbauten vornehmen: Eine Empore wurde eingezogen, ein Ausgang zu ihr geschaffen, und die Räume auf der Ostseite wurden vom Hauptsaal abgetrennt.

Die ehemals freistehenden Säulen auf der

östlichen Stirnseite sind heute in die Fassade integriert. An den Säulen im Innenraum wurden mit eisernen Klammern die Träger für die Empore befestigt.



Das Erdgeschoß

Ea Die Eingangshalle

Die Maße für diesen und die anderen Räume entnehmen Sie bitte dem Grundriß. Man erreicht die Halle über eine breite Freitreppe auf der Ostseite. Auf ihrer Südseite befindet sich der Ausgang zur Empore, auf der Ostseite ein offenes Fenster, hinter dem während der Öffnungszeiten der Kassierer Taro die Eintrittsgelder in Empfang nimmt.

Jeder Besucher - ganz gleich, ob Kind oder Erwachsener - zahlt einen Heller. Das Kabinett ist von morgens zehn bis nachts um zehn Uhr geöffnet.

In der Eingangshalle halten sich ständig zwei Bedienstete auf, die darauf achten, daß kein Besucher ohne zu zahlen den großen Saal oder die Treppe zur Empore be-

tritt. Die beiden Männer sind mit kurzen Knüppeln bewaffnet, die deutlich sichtbar hinter ihren Gürteln stecken.

Eb Der Kassenraum

Der winzige Raum besitzt ein 20 Zentimeter breites Fenster zur Straße und eine Öffnung in der Südwand, durch die die Eintrittsgelder in Empfang genommen werden.

Möbliert ist der Raum mit einem Stuhl und einem Tisch, auf dem eine kleine Geldkassette steht.

Meisterinformationen:

Die Werte des Kassierers Taro finden Sie im Kapitel »Meisterpersonen.«

Die Kassette ist auf dem Tisch festgeschraubt, das Geld durch eine simple Vorrichtung gegen Diebstahl gesichert:

Bei Gefahr zieht Taro eine Schublade aus dem Schreibtisch. Dadurch öffnet sich unter der bodenlosen Kassette ein schmaler Schacht, der im Keller unter dem Kassenraum endet.

Ec Dolara Effessants Büro

Außer einem Schreibtisch und ein paar Sitzgelegenheiten enthält der Raum einige verschlossene Schränke, in denen Dolara Geschäftsunterlagen und eine Sammlung von Vorbildzeichnungen für neue Wachsfiguren verwahrt.

Dolara hält sich nicht allzu häufig in ihrem Schreibzimmer auf. Meistens ist sie in der großen Halle zu finden, wo sie die Reaktionen der Besucher auf die Wachsfiguren beobachtet.

Impressum

Herausgeber:
SchmidtSpiel + Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
A. Blumenkamp

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

SchmidtSpiel + Freizeit GmbH

Germany.



Meisterinformationen:

Die marmorne Fensterbank unter dem Fenster in der Ostwand läßt sich hochklappen. Unter der Steinplatte ist ein kleines Fach verborgen, in dem Dolara den Schlüssel zu ihrer »Schatzkammer« im Keller aufbewahrt.

Ed Treppenaufgang

Die breite, teppichbelegte Holzterrasse führt hinauf zu den auf der Empore ausgestellten Figuren.

Ed Der große Figurensaal

Auffälligstes architektonisches Merkmal ist hier die doppelte Säulenreihe, die in der Längsrichtung des Saales verläuft. An den Säulen sind zahlreiche Fackeln befestigt, deren Flammen einem ständigen Luftzug ausgesetzt sind. So entsteht ein unruhiges, flackerndes Licht, das die dramatische Wirkung der Figurenszenen auf unheimliche Weise steigert.

Die Figuren im Erdgeschoß (E1-E15)

Die Positionen der Figuren und Figurengruppen sind dem Grundriß zu entnehmen. Hier folgt nun eine kurze Beschreibung der dargestellten Szenen und Einzelstandbilder:

E1 Colga Na Naomh

Der Kapitän der Imman-Mannschaft ist mit emporgereckter Faust dargestellt. Aus einer breiten Platzwunde auf seiner Stirn fließt »Blut« über sein Gesicht, das aber dennoch ein siegesgewisses Lächeln zeigt. Colgas Abbild steht erst seit ein paar Tagen auf seinem Platz und ist somit die jüngste Figur in der Sammlung.

E2 Fürst Bennain

Der hünenhafte Herrscher der Stadt ist in einen blauen, pelzbesetzten Mantel gekleidet. Er trägt ein prächtiges Schwert in einer goldverzierten, schwarzen Leder-scheide.

Meisterinformationen:

Bei der Waffe handelt es sich um eine perfekt gearbeitete Attrappe aus poliertem Hartholz.

Fast alle Wertgegenstände und Waffen im Kabinett sind geschickte Fälschungen.

E3 Prinzessin Emer

Die Fürstentochter ist in ein weißes, fließendes Gewand gehüllt. Sie sitzt auf einem schlichten, hölzernen Sessel.

E4 Die Fürstin

Auch sie ist in Weiß gekleidet und sitzend dargestellt. In den Händen hält sie eine kleine Delphinfigur aus Alabaster.

E5 Rohal der Weise

Die Figur ist nach dem berühmten Wandgemälde im Kaiserpalast von Gareth gearbeitet.

E6 Garheit, die Hetfrau der Thorwal-Piraten

Die legendäre Herrscherin aus dem Norden trägt eine düstere, schwarze Tracht. Es wird berichtet, daß sie zur Eröffnung des Kabinetts inkognito anreiste, um ihr Abbild zu betrachten, und es »echt und würdevoll« fand.

E7 Yppolita, Königin der Kurkum-Amazonen

Die Kriegerin ist als Gefangene dargestellt, mit schweren Ketten gefesselt. Auf einem Täfelchen zu Füßen der Figur können Besucher die Geschichte nachlesen, die Ihnen als das Abenteuer von der »Göttin der Amazonen« bekannt sein dürfte.

E8 Der rote Pfeil

Unter diesem Namen ging der Elf in die Geschichte des Turniers von Gareth ein, dessen Bogenwettbewerb er achtmal hintereinander gewann. Die Figur ist in Grün gekleidet und hält einen Langbogen bis zum Äußersten gespannt.

E9 Zwergenmine

Mit viel Liebe zum Detail (und Unmengen von Gips) wurde die Nachbildung eines Goldminerstollens geschaffen. Drei Zwerge in ledernen Schürzen umstehen einen kindskopfgroßen Goldbrocken, den sie offenbar soeben »aus dem Fels geschlagen haben«.

E10 Magier-Stube

An einem Tisch in einer unordentlichen, kunstvoll mit Staub bedeckten Studierstube sitzt ein in Purpur gekleideter Greis mit wallendem Bart und borstigen Augenbrauen. Offenbar betrachtet er das Ergebnis seines letzten Experiments, einen Igel mit dem Kopf eines Käuzchens. Ein Täfelchen an der Stubenwand belehrt die Besucher über die schädliche Wirkung aller Hexerei.

E11 Würgedatteln

Die fleischfressenden Pflanzen, die angeblich auf der Insel Benbukkula recht häufig vorkommen sollen, stellen eine kleine Meisterleistung der Schmiedekunst dar, denn alle 1857 Blätter wurden Stück für Stück aus dünnem Messing getrieben. An den Stämmen der kleinen Bäume locken Büschel leuchtend roter, dattelähnlicher Früchte. In den armdicken Würgeschlingen hängen die sterblichen Überreste einer Antilope, eines rothäutigen, halbnackten Menschen und einer jungen Frau, die nach der neuesten havenischen Mode gekleidet ist. Der Betrachter muß unwillkürlich an eine Besucherin denken, die soeben ein Opfer der Pflanze geworden ist.

E12 Die Zwölfgötter

Die Götterfiguren sind so dargestellt, wie wir sie vom Relief am Ständehaus in Kusklik kennen. (Siehe *Aventurien* S. 26, 27)

E13 Die Enthauptung des Menschenfressers von Wehrheim

Die blutrünstige Szene ist einer der Hauptanziehungspunkte des Kabinetts. Der

»Menschenfresser«, ein riesiger, überaus fetter Oger, kniet mit gefesselten Armen vor dem Richtblock. Bei ihm steht der Scharfrichter mit hoch in die Luft erhobener Axt. Ein Halbkreis von wächsernen Schaulustigen umgibt die Zweiergruppe.

Meisterinformationen:

Sobald ein Besucher des Kabinetts eine im Boden vor der Szenerie eingelassene Platte betritt, löst er einen geheimen Mechanismus aus: Die Axt saust herab, und der Kopf des Ogers plumpst in einen bereitstehenden Korb. Gleichzeitig ergießt sich aus seinem Rumpf ein roter Schwall über alle Zuschauer, die zu dicht an den Richtblock herangetreten sind.

Die rote Flüssigkeit trocknet in wenigen Minuten auf, ohne Spuren zu hinterlassen. Taschendiebe nutzen den Moment, wo der Kopf fällt, gern, um den erschreckten Zuschauern die Börsen zu stehlen. Die Besucher sind nämlich so sehr damit beschäftigt, das vermeintliche Blut von den Kleidern zu wischen, daß sie die flinken, tastenden Hände kaum bemerken.

E14 Der Wurm von Unau

Die riesige, graugrüne Lindwurmfigur ist ohne Zweifel das wichtigste Schaustück im Erdgeschoß des Kabinetts. Die Wirkung des kolossalen Ungeheuers auf die Besucher ist beachtlich. Wenn es dann noch dazu in unregelmäßigen Abständen wahre Dampffontänen aus seinen Nüstern stößt, kann man die entsetzten Schreie der Zuschauer bis hinaus auf die Straße hören.

Meisterinformationen:

Der Dampf wird in einem Kessel im Keller unter der Figur erzeugt. Ein Ventil öffnet sich von Zeit zu Zeit selbsttätig, und die heißen Schwaden werden durch ein Röhrensystem bis zu den Nasenöffnungen des Lindwurms geleitet.

E15 Der Besucher

Die Figur in Kapitänskleidung steht auf dem Treppenpodest. Sie grinst verschmitzt und zeigt mit ausgestrecktem Arm hinunter in die Halle, so als ob es dort etwas ungeheuer Spaßiges zu sehen gäbe.

Das Obergeschoß

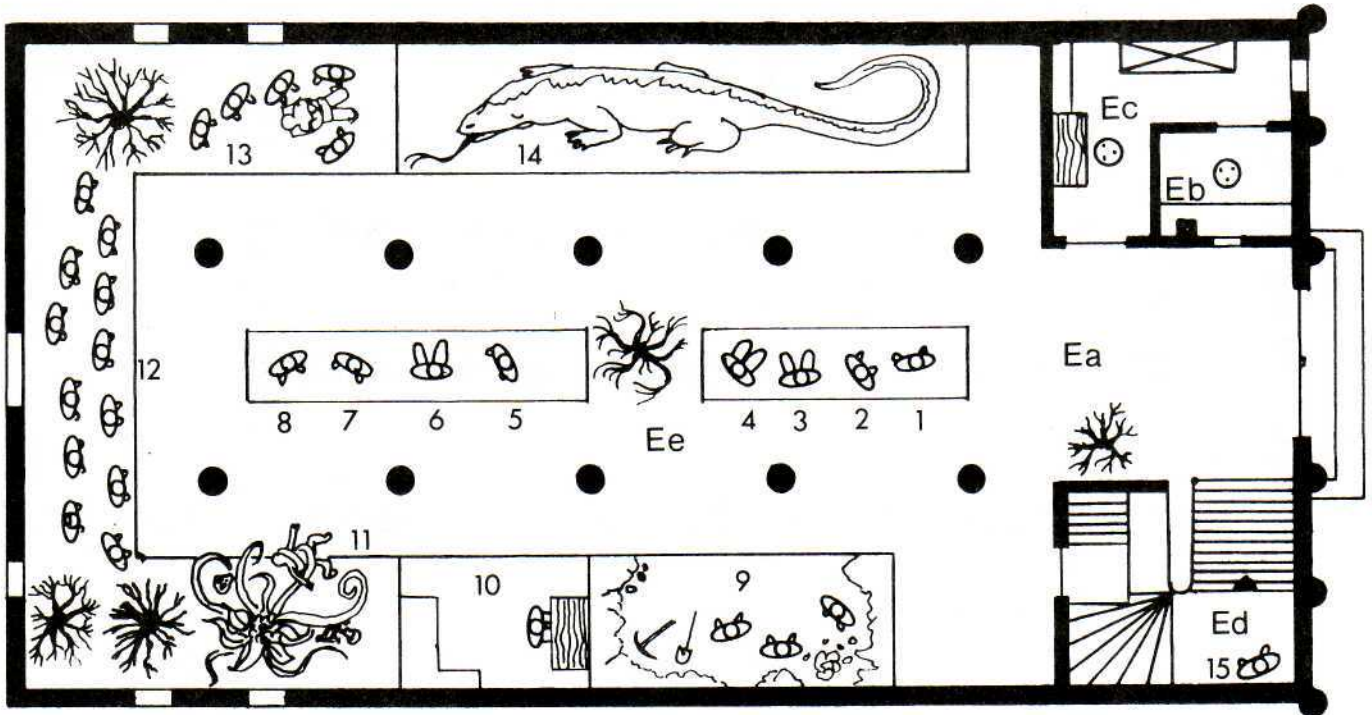
Oa Die Empore

Die umlaufende Empore wird von zehn Säulen getragen. Die Besucher können nur gegen den Uhrzeigersinn an den dargestellten Szenen entlanggehen, denn die Tür in der Südostecke (bei Szene 26) läßt sich nur von der Südseite aus öffnen.

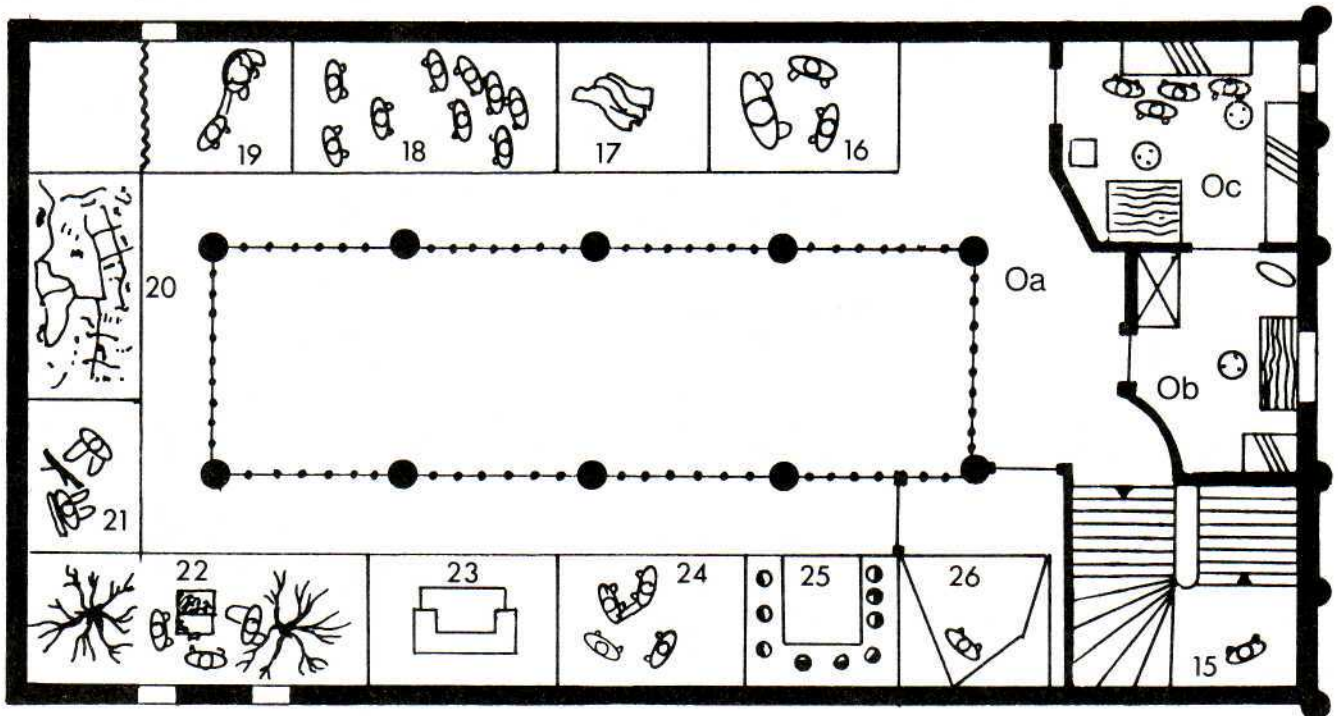
Ob, Oc Die Werkstätten

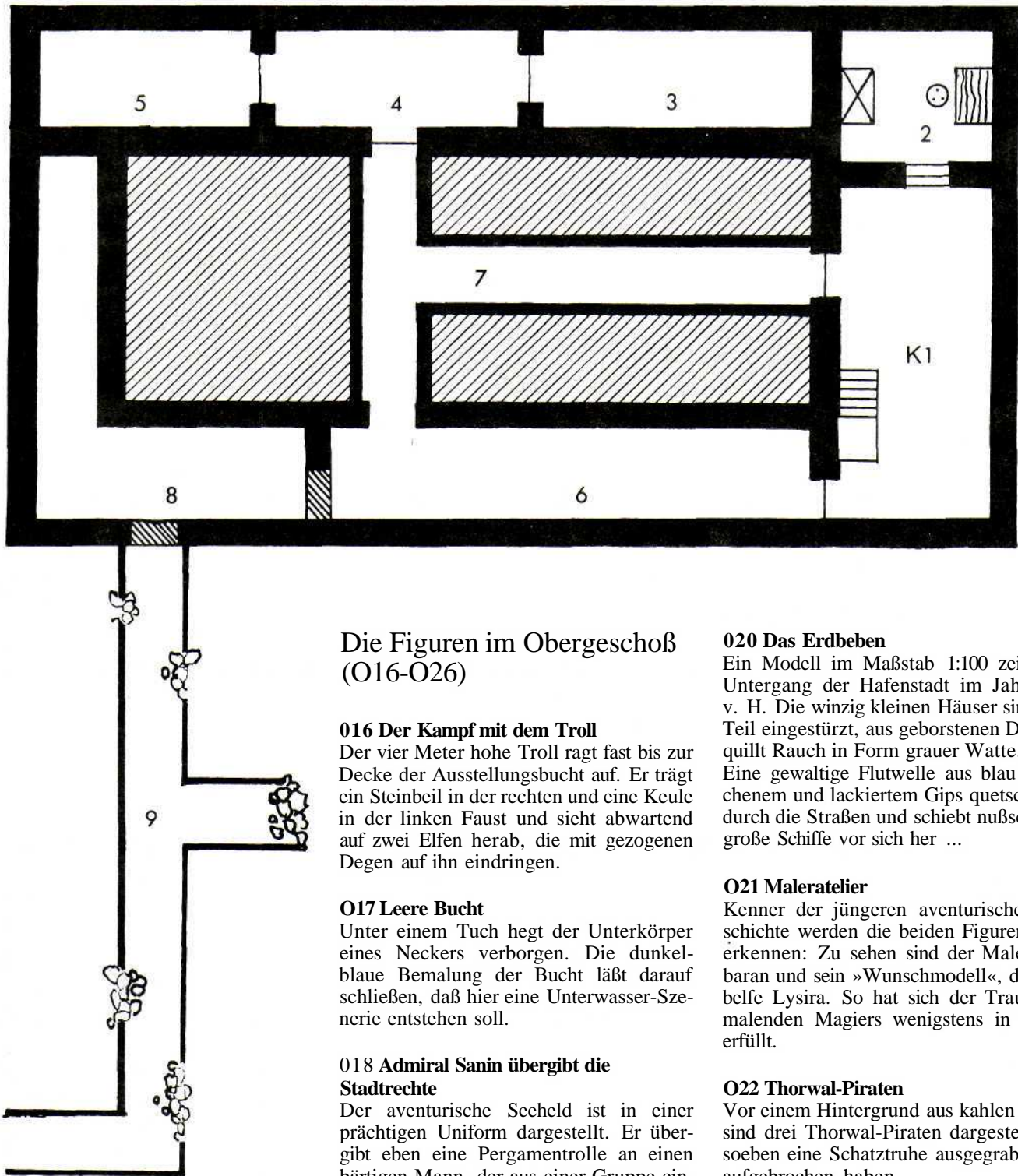
In diesen beiden Räumen werden ständig neue Figuren für das Kabinett angefertigt beziehungsweise beschädigte Ausstellungsstücke repariert. In beiden Räumen herrscht ein heilloser Durcheinander aus Bienenwaben, Drahtgestellen, Gießformen, Stoffballen, Pul-

Das Erdgeschoß



Das Obergeschoß





Die Figuren im Obergeschoß (O16-O26)

016 Der Kampf mit dem Troll

Der vier Meter hohe Troll ragt fast bis zur Decke der Ausstellungsbucht auf. Er trägt ein Steinbeil in der rechten und eine Keule in der linken Faust und sieht abwartend auf zwei Elfen herab, die mit gezogenen Degen auf ihn eindringen.

017 Leere Bucht

Unter einem Tuch hegt der Unterkörper eines Neckers verborgen. Die dunkelblaue Bemalung der Bucht läßt darauf schließen, daß hier eine Unterwasser-Szenerie entstehen soll.

018 Admiral Sanin übergibt die Stadtrechte

Der aventurische Seeheld ist in einer prächtigen Uniform dargestellt. Er übergibt eben eine Pergamentrolle an einen bärtigen Mann, der aus einer Gruppe einfach gekleideter Siedler herausgetreten ist. Ein Hintergrundgemälde zeigt eine kleine Ansiedlung an einem Fluß - offenbar das frühe Havena.

019 Nahema und der Bär

Hier wird eine weitere Szene aus der havenischen Stadtgeschichte vorgestellt: Eine schwarzhaarige Frau in einem zarten, fast durchsichtigen Ballkleid hat einen zwei Meter großen Schwarzbären an der Pranke gefaßt und zieht ihn behutsam hinter sich her. Auf dem Boden vor der Bucht ist ein Blasebalg angebracht, der von Besuchern getreten werden kann. Dann hebt und senkt sich die Brust des Bären wie unter schweren Atemzügen, und ein lautes Grunzen und Brummen ertönt.

020 Das Erdbeben

Ein Modell im Maßstab 1:100 zeigt den Untergang der Hafenstadt im Jahre 291 v. H. Die winzig kleinen Häuser sind zum Teil eingestürzt, aus geborstenen Dächern quillt Rauch in Form grauer Watte. Eine gewaltige Flutwelle aus blau gestrichenem und lackiertem Gips quetscht sich durch die Straßen und schiebt nußschalen-große Schiffe vor sich her ...

021 Maleratelier

Kenner der jüngeren aventurischen Geschichte werden die beiden Figuren rasch erkennen: Zu sehen sind der Maler Zurbaran und sein »Wunschmodell«, die Halbfelfe Lysira. So hat sich der Traum des malenden Magiers wenigstens in Wachs erfüllt.

022 Thorwal-Piraten

Vor einem Hintergrund aus kahlen Birken sind drei Thorwal-Piraten dargestellt, die soeben eine Schatztruhe ausgegraben und aufgebrochen haben.

023 Der Kaiserthron

Hier wird der prächtige Marmorthron des Garether Kaisers gezeigt. Eigentlich sollte die Figur Hals auf dem Thron sitzen, doch die Figur des Herrschers befindet sich (wieder einmal) in Reparatur. Sie gehört zu den Ausstellungsstücken, die am häufigsten beschädigt werden.

024 Die Verhaftung Schuckschums

Vor einem als Straßenszene ausgeführten Hintergrundgemälde stehen Schuckschum, der Meisterdieb, ein Wachhauptmann und zwei Gardisten mit Hellebarden. Der verlegen lächelnde Dieb trägt ein Paar Reiterstiefe! in der Hand. Der Hauptmann - er ist mit zornrotem Gesicht

verfärben, Tierfellen, Menschenhaaren, Schmelzöfen, Spachteln, Messern, Pinzetten und ähnlichen Dingen, in dem sich nur die Figurenmacher zurechtfinden.

Meisterinformationen:

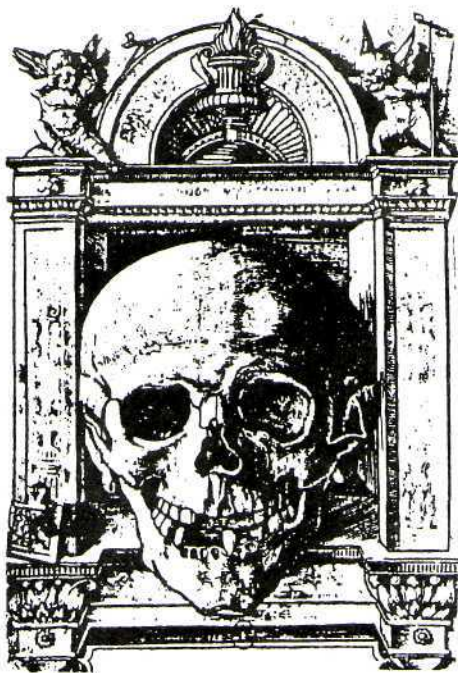
Der Zwerg Stoeker und sein Gehilfe, ein Grolm namens Utl, greifen jeden ungebetenen Besucher sofort wutentbrannt an. Das Figurenmachen gilt als geheime Wissenschaft, und die beiden Künstler lassen sich weder durch Drohungen noch Dukaten dazu bewegen, ihre Geheimnisse preiszugeben.

dargestellt - steht in Strümpfen da. Er hat Schuckschum beim Kragen gepackt, während ein Gardist dem Dieb mit der Hellebardenpike droht.

O25 Totenmasken

In dieser Bucht sind die Gipsabgüsse der Gesichter zahlreicher unbekannter Toter ausgestellt.

Eine Tafel fordert die Besucher dazu auf, die Masken genau zu betrachten. Wenn jemand glaubt, eins der Gesichter zu erkennen, so soll er sich auf direktem Weg zur Garnison der Stadtgarde begeben, wo alle Angaben über die unbekannt Verstorbenen zu Protokoll genommen werden.



O26 Hela Horas' Todesstunde

Der Gang vor dieser Bucht ist durch ein kleines Törchen abgetrennt. Hinter dem Törchen steht ein Wächter (aus Fleisch und Blut), der alle Kinder daran hindert, vor die Bucht zu treten.

Die sterbende Kaiserin bietet tatsächlich einen Anblick, der nicht jedermann zugemutet werden kann: Sie ist bis fast an die Rückwand zurückgewichen und hat einen Arm zur Abwehr halb erhoben.

Auf den Boden vor ihren Füßen und auf ihr Gewand sind dunkle Schatten gemalt, so als ob ein paar finstere Gestalten unmittelbar vor der Kaiserin stünden.

Die Szene kommt völlig ohne imitierte Wunden und Theaterblut aus, der ganze namenlose Schrecken liegt im Gesicht der einstmals wunderschönen Frau. Das Antlitz ist von Entsetzen und wilder Verzweiflung völlig zerstört. Es kostet Kraft, in dieses Gesicht zu schauen, und vor dieser Figur verstummen selbst die hartgesottesten Witzbolde.

Durch eine Tür vor der Bucht 26 gelangen die Besucher zurück zum Treppenhau.

Der Keller

Die Kellertreppe beginnt hinter einer Tür in der Ostwand des großen Saals. Alle Kellerräume sind sehr niedrig (1,6 Meter) und unbeleuchtet. In den feuchten Gängen und Kammern hängt ein dumpfer Modergeruch.

K1 Großer Keller

Der Raum ist leer bis auf ein paar Lumpen, die in den Ecken vermodern. Er hat drei Türen, zwei in der West- und eine in der Nordwand. Die Tür auf der Nordseite scheint erst kürzlich eingebaut worden zu sein. Sie bestehen aus dickem, mit Eisenbeschlägen verstärktem Eichenholz. Die beiden anderen Türen sind halb zerfallen und hängen schief in ihren Angeln.

Meisterinformationen:

Die Tür auf der Nordseite läßt sich nur mit dem Schlüssel aus Raum Ec öffnen. Um sie aufzusprengen, ist eine Kraftprobe +5 erforderlich; ein FORAMINOR-Zauber führt ebenfalls zum Ziel, kostet aber 10 ASP. Hinter der Tür verbergen sich zwei weitere von exakt der gleichen Bauart.

K2 Tresorraum

Der Raum enthält einen Tisch, einen Hocker und einen großen eisernen Schrank.

Meisterinformationen:

Im Schrank liegen 20 mal W20 Silbertaler und 80 mal W20 Heller. Der Tresor hält jeder Kraftprobe stand, öffnet sich aber für ein FORAMINOR im Wert von 15 ASP. Den Schlüssel zu diesem Geldschrank trägt Dolara im Absatz ihres rechten Schuhs versteckt.

In der Südwand des Tresorraums ist ein kaminähnlicher Schacht verborgen, durch den man Geld in den Kellerraum hinabfallen lassen kann. (Siehe auch Eb)

K3, K4, K5 Kellerräume

K3 und K5 sind leer. In K4 befindet sich ein Dampfkessel, der durch ein Röhrensystem mit der Lindwurmfigur im Erdschoß verbunden ist.

K6 Leerer Keller

Meisterinformationen:

Der lange schmale Raum ist durch eine Tür auf der Ostseite zu erreichen. Er enthält ein paar zerfallene Schränke und verschimmelte Kleiderreste.

Wer sich die Mühe macht, den stinkenden Plunder zu untersuchen, findet eine goldene Brosche in Sonnenform, die vor vielen Jahren einem Praios-Geweihten gehörte. In der Westwand dieses Kellers ist eine Geheimtür verborgen, die der Spielleiter für ein eigenes Szenarium nutzen kann.

K7 T-förmiger Gang

Die den Gang umgebenden, schraffierten Flächen stellen massives Erdreich dar.

K8 Geheimer Kellerraum

Meisterinformationen:

Dieser Keller stammt noch aus der Zeit der Praios-Priester. Es läßt sich heute nicht mehr ermitteln, wozu er genutzt wurde. Der Raum ist leer. Er ist mit einer Geheimtür in der Südwand versehen.

K9 Unterirdisches Gangsystem

Meisterinformationen:

Vermutlich ein Fluchtweg, den sich die Geweihten für Notzeiten geschaffen hatten. Falls ein Spielleiter diesen Gang für eine eigene Abenteuerfortsetzung nutzen will, so könnte er ihn im geheimnisumwitterten Stadtpark enden lassen.

Meisterpersonen im Wachsfigurenkabinett

Dolara Effensant (MP 270)

MU:10, KL:13, CH:11, GE:13, KK:14, LE:54, RS:1, AT:14, PA:12, TP:W+4, GST:1, MK:24

Die schwarzhaarige und immer in Schwarz gekleidete Dolara ist ein unheimlicher Mensch. Ihr Antlitz ist erschreckend bleich, ihre dunklen Augen kommen nie zur Ruhe. Die Mittdreißigerin gilt als Besitzerin des Kabinetts, ist es aber nicht. In Wahrheit ist sie die Sklavin des Alchimisten Taro, der im Kabinett die Rolle des Kassierers spielt.

Taro erstand Dolara von einem Thorwal-Kapitän, der sie von einem Beutezug im Lieblichen Feld mitgebracht hatte. Mehr ist über die Herkunft der rätselhaften Frau nicht bekannt; und welcher geheime Bann sie an den Alchimisten bindet, liegt ebenfalls im dunkeln.

Taro, Alchimist (MP 271)

MU:12, KL:14, CH:9, GE:14, KK:10, LE:40, RS:1, AT:11, PA:9, TP:W+2, GST:2, MK:26

Taros nivesische Abstammung ist leicht an seinen schmalen Augen und den flammend roten Haaren zu erkennen. Tatsächlich ist der hochaufgeschossene, schlaksige Forscher der Sohn eines nivesischen »Heiligen Mannes«.

Er betreibt eine Wissenschaft, die er »Metamagie« nennt, denn sein Ziel ist eine Magie, die von jedermann ausgeübt werden kann, eine Zauberei also, zu der weder Astral- noch Karma-Energie benötigt wird. Zum Beispiel ist Taro der Überzeugung, daß ein Voodoo-Puppenzauber ohne Einsatz von Karma-Energie gelingen kann, wenn nur das Hilfsmittel - die Voodoo-Puppe - in perfekter Vollendung hergestellt wird.

Bisher blieben seine Forschungen auf diesem Gebiet ohne Erfolg, obwohl Taro Nacht für Nacht an ihnen arbeitet. (Er hält sich dann zumeist in den Räumen Ob und Oc auf.) Um bei Tag und bei Nacht wach-

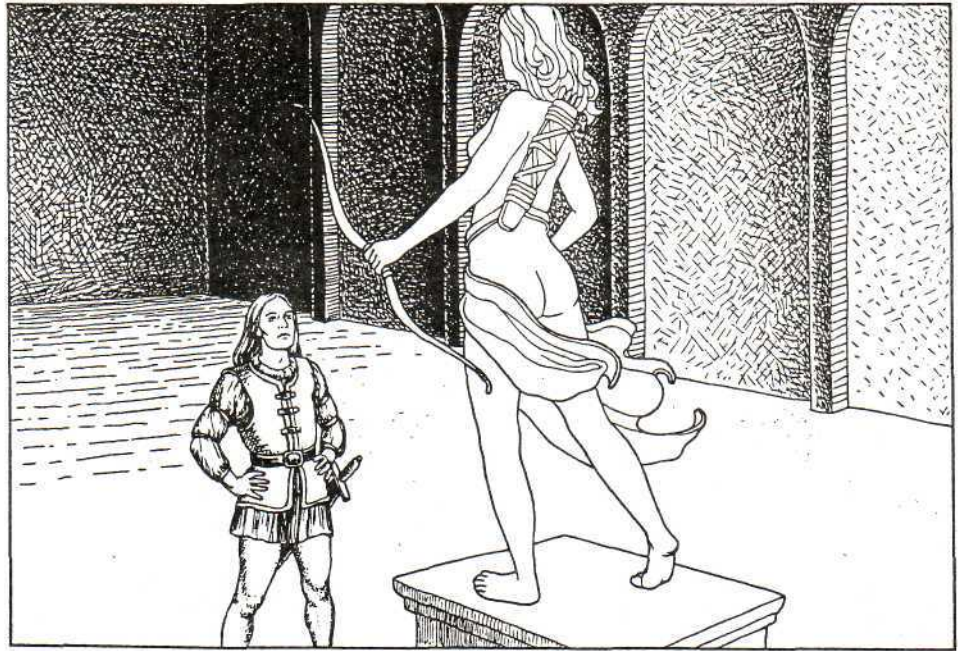
bleiben zu können, benutzt der Alchimist eine Tinktur, die er selbst entdeckt hat: den »Wachtrunk«. Dieses Elixier kann offenbar den menschlichen Schlaf vollständig ersetzen. Taro hat seit mehr als einem Jahr nicht mehr geschlafen und anscheinend bisher keinen gesundheitlichen Schaden erlitten.

Stoeker Kupferbart, Zwerg (MP 272)

MU:12, KL:9, CH:9, GE:14, KK:13, LE:51, RS:1, AT:10, PA:10, TP:W+3, GST:2, MK:13

Der junge rotbärtige Zwerg Stoeker ist ein sehr begabter Modelleur und gleichzeitig ein talentierter Mechanicus, der sich auf die Herstellung von beweglichen Puppen und Automaten versteht.

Stoeker interessiert sich nur für seine Arbeit und nicht für die Geheimnisse, die Taro und Dolara umgeben. Er hält Dolara für seine Chefin, da er von ihr bezahlt wird.



Utli, Grolm (MP 273)

MU:10, KL:13, CH:7, GE:14, KK:7, LE:60, AE:10, RS:1, AT:12, PA:13, TP:W+2, GST:2, MK:25

Der 1,1 Meter große Utli gehört zum Volk der Grolme. Diese Schar magiebegabter Winzlinge (die andernorts auch *Feilscher*, *AltKinder* oder *Wasserköpfe* genannt werden) verfügt über eine eigene, völlig unerforschte Spielart der Zauberei.

Utli und sein Stamm werden Thema eines Artikels in einem der zukünftigen Boten sein.

Korlus Necht, 1. Wärter (MP 274)

MU:12, KL:9, CH:10, GE:12, KK:13, LE:45, RS:1, AT:12, PA:13, TP:W+3, GST:1, MK:18

Treban Hoffel, 2. Wärter (MP 275)

MU:13, KL:8, CH:9, GE:10, KK:16, LE:59, RS:1, AT:12, PA:12, TP:W+6, GST:1, MK:22

Die beiden Kabinetttwärter sind jederzeit zu einem Schwätzchen bereit, wissen aber nichts über die Geheimnisse des Hauses und seiner Betreiber.

Andreas Blumenkamp, Köln

Das Figurenkabinett im Spiel

Noch während ich den Bericht über das Kabinett las, wurde mir klar, welch ein ungeheuer phantasieanregendes Bauwerk Andreas Blumenkamp beschrieben hat. Sie, lieber Leser, werden vermutlich bereits damit begonnen haben, das Kabinett in eins Ihrer Abenteuer einzuplanen - hier sind einige Szenarien-Ideen, die mir spontan in den Sinn kamen:

1. Der Besuch im Kabinett

Die Helden, die an diesem Tag nichts Besseres zu tun haben, werden einfach vom Meister durch das Wachsfigurenkabinett geführt, sozusagen als kleine Verschnaufpause zwischen zwei Abenteuern. Die Spieler werden es Ihnen danken, wenn sie sich einmal streßfrei unterhalten können. Dieser Besuch kann natürlich mit einem Abenteuer verknüpft werden: Die Helden haben sich mit einem Auftraggeber, der das Licht der Öffentlichkeit scheut, im Kabinett verabredet.

2. Die Befreiung

Die Helden entlarven Taro, der eine in Havena verbotene Alchimie betreibt und befreien gleichzeitig Dolara von dem Bann, der sie an den geheimnisvollen Metamagier bindet.

3. Der Diebstahl

Ein Held wird bestohlen, während er die »Enthauptung des Menschenfressers« be-

trachtet. Der Wärter am Eingang teilt den Helden mit, daß niemand das Kabinett verlassen hat; der Dieb muß sich also noch im Gebäude befinden. Die Suche beginnt ... Der Dieb könnte sich z. B. in die Schlingranken der *Würgedattel* (Eil) gewickelt haben, um sich als wächsernes Opfer dieser Pflanze zu tarnen. Möglicherweise hat er sich auch im Keller verkrochen.

Falls Sie über eine humorvolle Spielerrunde verfügen, könnte dieses Diebesszenarium dazu dienen, einen neuen jungen Helden in die Gruppe einzuführen. Die DSA-Veteranen verzeihen dem jungen Langfinger seine Tat und nehmen ihn in ihre Runde auf.

Denkbar wäre aber auch ein makaberer Ausgang der Diebesgeschichte:

Die Helden stoßen im Keller auf den Leichnam des Diebes; der junge Bursche wurde grausam niedergemetzelt. Eine machtvolle Kreatur der Finsternis tritt aus dem Dunkel, erklärt, sie habe den Helden mit der Hinrichtung des Diebes einen Gefallen getan und verlangt nun, daß die Helden sich erkenntlich zeigen, indem sie einen besonders fragwürdigen und gefährlichen Auftrag übernehmen ...

Wie Sie sehen, kann im Kabinett am Halplatz einiges geschehen. Vielleicht schreiben Sie uns einmal, was Ihre Helden dort erlebten?

Ulrich Kiesow



Botaniker aller Provinzen, aufgemerkt!

Der Aventurische Bote - bekanntlich ein unermüdlicher Streiter für die Wissenvermehrung seiner Leserschaft - möchte sich einmal in den Dienst der Hesinde-Geweihten von Kuslik stellen. Diese von ihrer Göttin besonders geliebten Forscher haben nämlich damit begonnen, ein Verzeichnis der wichtigsten und seltsamsten aventurischen Pflanzen und Lebewesen zu erstellen. Zunächst haben sich die Geweihten der Flora zugewandt. Im folgenden finden Sie eine erste Veröffentlichung denkwürdiger Gewächse. Die Liste enthält jeweils die Besonderheiten der Pflanzenart, ihr Hauptverbreitungsgebiet und einen Verweis auf das aventurische Schriftstück, in dem eine ausführlichere Beschreibung des Gewächses zu finden ist.

Natürlich sind sich die Forscher klar darüber, daß ihre Liste mit dem Makel der Unvollständigkeit behaftet ist. Darum rufen sie alle Aventurien-Reisenden auf, die Liste zu ergänzen. Wenn also Sie, lieber Leser, bei Ihren Streifzügen durch die Reiche und Provinzen auf eine besonders erwähnenswerte Pflanze gestoßen sind, so schicken Sie uns bitte einen knappen Bericht. Wir würden uns freuen, wenn wir ihn im »Boten« veröffentlichen könnten. Ein Hinweis noch: »Ihre« Pflanze braucht keineswegs besonders giftig oder sonstwie mörderisch veranlagt zu sein. Andererseits sollte sie aber ein paar seltsame Dinge an sich haben, die sie aus der Masse der unbedeutenden Pflanzen heraustreten läßt.

Die Boten-Redaktion und die Hesinde-Geweihten warten ungeduldig auf Ihre Berichte.

Basilamine

(oder Chamäleon-Springkraut) Waldpflanze mit leuchtend roten Blüten und linsenförmigen, von einem ätzenden Säuremantel umgebenen Früchten, die bei der Reife von der Pflanze in die nähere Umgebung geschleudert werden. Vorkommen: Orkland
(*Im Spinnenwald*)

Eitriger Krötenschemel

Gelbrot gesprenkelter Giftpilz, Hauptnahrung der Maraskan-Tarantel. Vorkommen: Maraskan, Süd- und Mittelaventurien
(*Der Strom des Verderbens*)

Grüne Schleimlange

Kriechendes Schlinggewächs; harmloser Aasverwerter.
Vorkommen: Orkland
(*Der Orkenhort*)

Jaguarlilie

Pflanze mit bräunlich geränderten Flecken auf den Blütenblättern, Tagesgestalt des Nachtdämons.
Vorkommen: Überall möglich, aber sehr selten
(*In den Fängen des Dämons*)

Naftan

Hohe Staude mit weißen Doldenblüten, die das Kontaktgift *Goldleim* produziert. Vorkommen: Südaventurien
(*Verschollen in Al'Anfa*)

Phosphorpilz

Grünlich fluoreszierender Schleimpilz; Höhlenbewohner.
Vorkommen: Orkland und Finsterkamm
(*Im Spinnenwald*)

Rauschgurke

Baum, dessen gurkenähnliche Früchte eine kräftesteigernde, aber bewußtseinstäubende Droge enthalten. Vorkommen: Maraskan
(*Der Quell des Todes*)

Schlinggras

Gefährliche, stark wuchernde Grasart, die sich von Holz ernährt. Vorkommen: Sumpf- und Mooregebiete Nordaventuriens
(*Der Wagenzug durch das Nebelmoor*)

Vergißmeinnicht

Pflanze, die in ihren Giftstacheln, die bei der geringsten Berührung fortgeschleudert werden, ein Schlafgift produziert.

Magische Pflanze.

Vorkommen: Überall möglich, aber sehr selten
(*In den Fängen des Dämons*)

Vragieswurzel

Möhrenähnliche Pflanze mit weißlich-gelber Wurzel, aus deren Milch ein sehr gefährliches Rauschgift (Boronwein) gewonnen werden kann. Vorkommen: Südhänge des Regengebirges
(*Tödlicher Wein*)

Würgedattel

Heischfressende Schlingpflanze mit datelähnlichen Lockfrüchten. Vorkommen: Benbukkula
(*Aventurischer Bote 8*)

Würgerich

Staude mit mattschwarzen Blättern und verborgenen Schlingarmen. Magische Pflanze. Vorkommen: Überall möglich, aber sehr selten
(*In den Fängen des Dämons*)

Wurfpfeilchen

Circa 1,5 Meter hoher Busch mit rasiermesserscharfen Blättern, die bis zu 15 Meter weit geschleudert werden können. Magische Pflanze. Vorkommen: Überall möglich, aber sehr selten
(*In den Fängen des Dämons*)

Zunderschwamm

Pilz, der auf Holz schmarotzt; das trockene Innere wird zum Feuermachen verwendet. Vorkommen: Nord- und Mittelaventurien
(*Verschollen in Al'Anfa*)



Auf ein Wort

Vor einigen Tagen erhielt ich einen Leserbrief, auf den ich hier gern etwas ausführlicher eingehen möchte, denn Herr Behrends schneidet ein Problem an, das schon vielfach von DSA-Spielern heftig diskutiert wurde:

Liebe DSA-Redaktion,

soeben ist mein Krieger Egolf mit knapper Not aus dem mörderischen Verlies bei Al'Anfa entronnen. Das Abenteuer war einfach »super«, gefährlich und spannend von der ersten bis zur letzten Minute. Aber warum wurden unsere Helden bei Spielbeginn so grausam betrogen? Wir waren angetreten, um einen Sklaverring zu sprengen - und (zur Belohnung!) liefert uns der Meister diesem sadistischen Tukan- Ungeheuer aus!

Ich fühlte mich an das Abenteuer »Unter dem Nordlicht« erinnert, wo die Helden in der Eröffnungsszene erst einmal all ihre Waffen und Ausrüstungsstücke verlieren.

Ich finde es ungerecht, wenn die Helden noch vor dem Start ins Abenteuer so gemein frustriert werden.

Ich hoffe, Sie nehmen mir diese (konstruktive) Kritik nicht übel, denn ansonsten bin ich mit dem Schwarzen Auge und den Abenteuern sehr zufrieden.

Dieter Behrends, Ulm

Lieber Herr Behrends,

zwar habe ich Verständnis für Ihre Empörung, aber ich halte sie dennoch für unbegründet. Ich fürchte, Sie begehen den Fehler, sich zu sehr mit Ihrer Spielfigur zu identifizieren. Stellen Sie sich vor, Sie läsen einen Roman, in dem der Held von einer Übermacht überwältigt und gefangengenommen wird. Würden Sie dann den Roman enttäuscht zur Seite legen? Nein, vermutlich würden Sie sich voller Spannung fragen, wie es dem Helden wohl gelingen mag, sich aus seiner ausgewegenen Lage zu befreien.

So unvoreingenommen sollten Sie auch das Schicksal Ihrer Spielfigur betrachten. Gehen Sie getrost davon aus, daß Abenteuer-Autor und Meister nur ein Ziel verfolgen: Spannung zu erzeugen. Dazu ist es aber hin und wieder nötig, die Helden in eine schwierige und unangenehme Situation zu lotsen. Wenn das nicht geschähe, würden es die aventurischen Krieger und Magier wohl bald nur noch mit einem mächtigen Gegner zu tun bekommen: dem Tiefschlaf!

Ulrich Kiesow



WICHTIG!

Das Regeltelefon des Schwarzen Auges hat eine neue Nummer:

0211/298138

Ab Januar '87 erreichen Sie unseren Regelservice jeden Mittwoch von 14-16 Uhr.

Übrigens können Sie uns auch anrufen, wenn Sie keine Regelfragen stellen, sondern nur ein paar Anregungen los werden wollen.

Regionalmeister des Schwarzen

AUGES Regelfragen, Vorschläge
Veränderungen?

Ab jetzt gibt es für alle »DSA-Bastler« und solche, die es werden wollen, neue und kompetente Ansprechpartner.

Weitere Regionalmeister:

Jörg Kleudgen
Nideggerstr. 33
5352 Zülpich

Christoph Klaiber
Bellinostr. 35
7410 Reutlingen

Peter Schulze
Postfach 411
1000 Berlin 27

Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Str. 14
3300 Braunschweig

Andrée Tietjen
Dalenstieg 4
2000 Hamburg

Stefan Borgs
Zugspitzstr. 15
8058 Erding

Österreich:
Hadmar Wieser
Hierzenbergerstr. 17
A-5310 Mondsee

Thomas Dellenbusch
Walder Straße 252
4010 Hild-n

Peter Post
Rilkestraße 6
6336 Braunfels

Aufgabenbereich der Regionalmeister ist vor allem die Sichtung und Sortierung des unglaublich umfangreichen Materials, das dann in zweiwöchigem Rhythmus an die Redaktion weitergeleitet wird. Hier werden die Anfragen schließlich beantwortet bzw. zur Veröffentlichung im Aventurischen Boten vorgemerkt. Also, in Zukunft **keine** Briefe mehr direkt an die Redaktion schicken, sondern an den zuständigen (!) Regionalmeister Eures Postleitzahlbereichs.

Wichtig: Informationen, die ihr **nicht** von den RMs bekommen könnt, sind:

- Neuheitenprogramm
- Abenteuerwettbewerb
- Reklamationen bei defektem Material
- Abo-Bedingungen des Aventurischen Boten

(auch **keine** Bestellungen!)

Noch wichtiger: Anfragen zu Regeln, etc. werden nur bearbeitet, wenn sie an den zuständigen RM geschickt werden.

Achtung!

Abos ab Nr. 3
sind mit Erhalt
dieser Ausgabe beendet.
Zur Verlängerung
benutzen Sie
bitte den Coupon.
Danke.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement des Aventurischen Boten für mindestens 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 AUGES • Postfach 11 65 • 8057 Eching

D Den Betrag habe ich auf das Konto 698 500 bei der Bayerischen Vereinsbank in München heute überwiesen. D Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

Diese Ermächtigung kann jederzeit schriftlich widerrufen werden. Sie erlischt automatisch bei Kündigung des Abonnements.

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 000

