

Schutzgebühr: DM 2,-

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

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

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

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahrengelände. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit, Hal 1. von Gareth

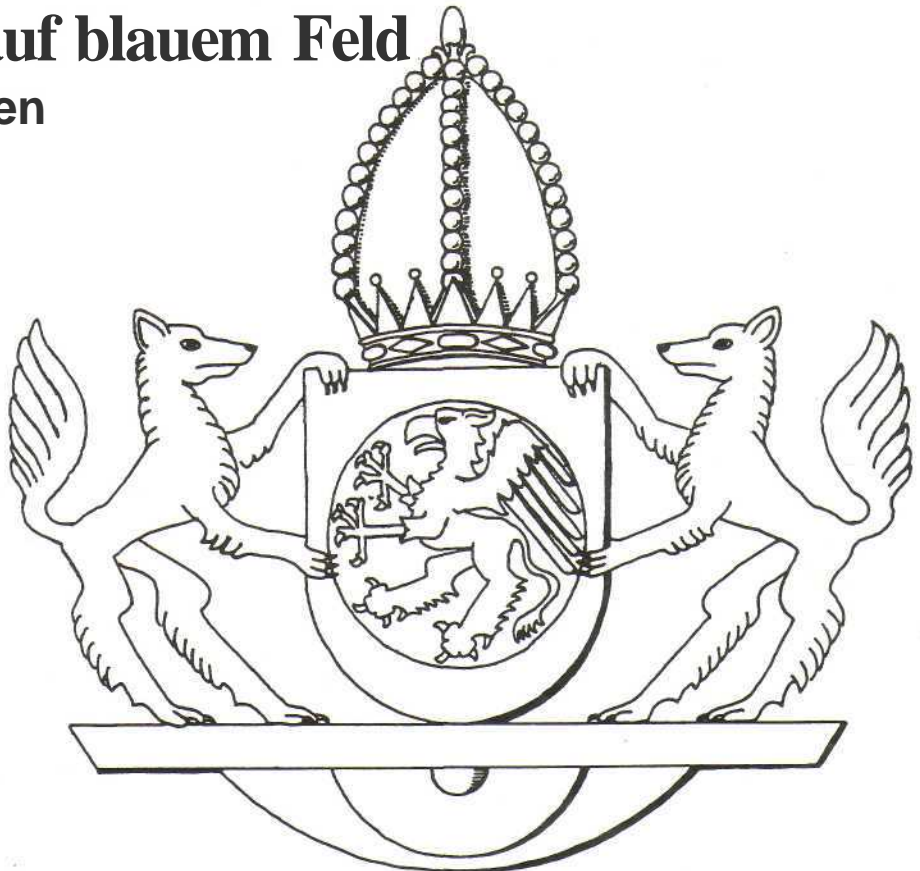
Goldener Greif auf blauem Feld Wappen in Aventurien

Wie Uns berichtet wurde, konnte man auf kleineren Turnieren in der Provinz und bei anderen Treffen des Landadels in jüngster Zeit Wappenschilder sehen, mit Motiven geschmückt, die das Auge des Sachkundigen in Fragen des Ritterstandes und allgemeiner Etikette mal erheiterten, mal beleidigten aber nur selten befriedigten. Eine hellgrüne Pustelblume auf blaßvioletem Grund mag einen hübschen Anblick bieten, zur Wappenfigur taugt sie jedenfalls nicht! Auch drei rosafarbene Orklandkarnickel auf braunem Feld wollen Wir bei Turnieren in der Kaiserstadt nicht erblicken!

Die Wappenlehre oder Heraldik zählt ohne Zweifel zu den wichtigsten Wissenschaften in Unserem Reich. Aufgrund der nun kürzlich erfolgten Erhebung zahlreicher tapferer Kämpfer in den Adelsstand erscheint es uns sinnvoll, in diesem Rahmen eine kurze Zusammenfassung der elementaren heraldischen Regeln zu geben. Es ist Uns durchaus bewußt, daß die Veröffentlichung der Gesamtheit aller dieser Regeln in einem anderem Zusammenhang erfolgen muß.

Hiermit erteilen wir das Wort Unserem Hofherold und Wappenkönig des Neuen Reiches.

Kaiser Hal



Die Heraldik

Beginnen will ich an dieser Stelle mit einer kurzen Definition des Begriffes "Wappen". Darunter versteht man ein farbiges, unveränderliches Bild, das als Kennzeichen für eine Person, eine Familie, eine Gemeinschaft oder einen Staat dient. Von einfachen Symbolen unterscheidet es sich dadurch, daß es hinsichtlich Farbgebung und Stellung eindeutig festgelegt und auf einem Schild dargestellt wird.

Der (nicht das) Schild ist der Hauptbestandteil des Wappens und kann gegebenenfalls auch allein stehen. Seine Bedeutung erklärt sich wohl daher, daß er als einziger Rüstungsgegenstand dem Gegner stets zugewandt und deshalb für die Anbringung eines Erkennungszeichens ideal geeignet ist. Von ihm leitet sich auch der Begriff Wappen ab, der ursprünglich einfach (Abwehr-) Waffe bedeutete.

Ungeachtet der jeweiligen Entwicklung der Kampf- und Schildbautechnik hat es sich in ganz Aventurien eingebürgert, bei zeichnerischen Darstellungen eines Wappens den Dreieckschild mit gerader Oberkante und gewölbten Seiten zu verwenden, wie er hauptsächlich bei Reitern im Gebrauch ist. Daneben existieren noch gewisse Sonderformen für bestimmte Völker und Personengruppen, so etwa der Rundschild der Zwerge oder der ovale (eiförmige) Wappenschild der Tsa-Geweihten, die sich auf diesen Weise vom Kampf distanzieren wollen. Herolde gebrauchen als Hinweis auf ihre Tätigkeit als Boten gerne den sogenannten Roßstirnschild, der der Stirnpanzerung eines Pferdes gleicht.

Die genauen Bezeichnungen für die Plätze innerhalb des Standardschildes sind der folgenden Abbildung zu entnehmen. Bei dieser Gelegenheit sei auch gleich auf eine leicht irreführende Besonderheit der heraldischen

Impressum

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

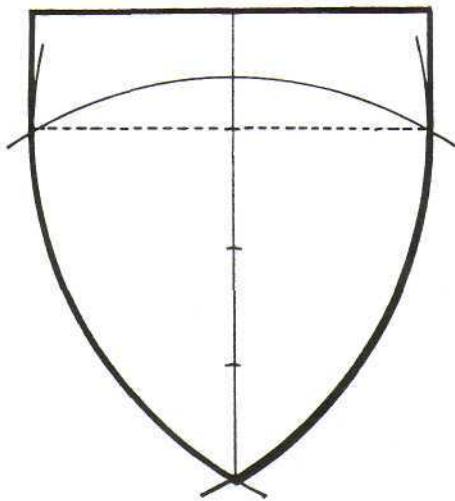
Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
Jörg Raddatz, Norbert Venzke

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

Copyright (c) 1988 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

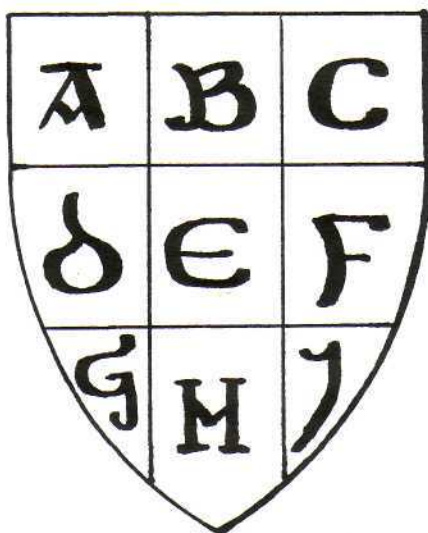
Germany

Fachsprache verwiesen: Bei der Beschreibung eines Wappenbildes erfolgt die Richtungsangabe aus der Sicht des Trägers (quasi von hinten), so daß auf Abbildungen "heraldisch rechts" für den Betrachter links und umgekehrt ist.



Die Konstruktion eines Wappenschildes

1. Man zeichnet eine waagerechte Hilfslinie, auf ihr legt man die Breite des Schildes fest.
2. Man schlägt um beide Endpunkte der waagerechten Linie je einen Viertelkreis (Radius = Länge der waag. Linie)
3. Der Schnittpunkt der beiden Viertelkreise unterhalb der Linie ergibt die Schildspitze.
4. Von der Schildspitze wird eine Senkrechte nach oben gezogen, diese ist so in 4 Teile zu teilen, daß 1 Viertel über die waag. Linie hinausragt.
5. Eine weitere Waagerechte über der Mittelsenkrechten ergibt die Oberkante des Schildes.



I. Die Felder:

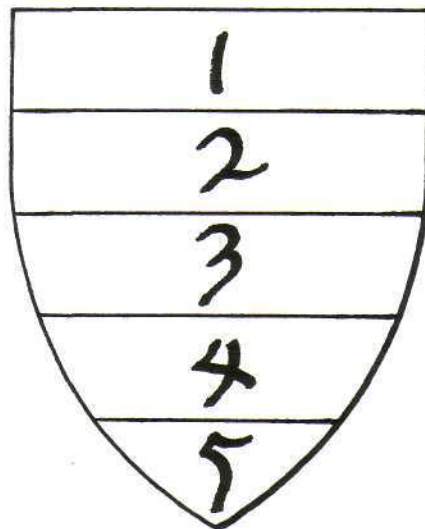
ABC	Schildhaupt
GHI	Schildfuß
ADG	Rechte Flanke
CFI	Linke Flanke
BEH	Pfahl
DEF	Balken

II: Die Stellen:

A	Rechte Oberstelle
B	Ortsstelle
C	Linke Oberstelle
D	Rechte Hüftstelle
E	Herzstelle
F	Linke Hüftstelle
G	Rechte Unterstelle
H	Fersenstelle
I	Linke Unterstelle

III. Die Reihen:

1	Hauptreihe
2	Ehrenreihe
3	Gürtelreihe
4	Nabelreihe
5	Fußreihe



Das Wappenbild

Die heraldische Aufgabe des Schildes ist die Aufnahme des eigentlichen Wappenbildes, das entweder ein Heroldsbild, eine Gemeine Figur oder eine Kombination aus beidem sein kann. Auf jeden Fall müssen die verschiedenen Teile des Wappens durch Farbunterschiede voneinander abgegrenzt werden.

Ferner existiert die Möglichkeit eines "ledigen" (also einfarbigen) Schildes, die sich aber wegen allgemeiner Schmucklust in Aventurien niemals durchsetzen konnte.

Heroldsbilder oder Schildteilungen sind abstrakte Schildbilder, die von geraden, gebogenen oder gewinkelten Linien strukturiert werden, welche immer bis an den Schildrand reichen müssen. Auch diese Schildbilder sind in Aventurien - wohl wegen ihrer geringen Anschaulichkeit - nur selten anzutreffen. Die bei weitem üblichsten Schildbilder dagegen sind die sogenannten "Gemeinen Figuren", eine Bezeichnung, die wohl von "allgemeinverständlich" abzuleiten ist. Hiermit bezeichnet man sowohl alle Erscheinungen der belebten und unbelebten Natur wie Gestirne, Naturerscheinungen, Pflanzen, Tiere, Monster, Menschen, Körperteile wie auch künstliche Erzeugnisse von Menschenhand: Bauwerke, Fahrzeuge, Werkzeuge, Waffen usw. Solche Gemeinen Figuren haben ihren Weg in ein Wappen meist gefunden als Anspielung auf reale oder eingebildete Eigenschaften des Begründers des Wappens. Aus diesen Grund dominieren einerseits symbolträchtige Tiere und andererseits Werkzeuge bzw. Waffen.

Daneben gibt es aber noch, kaum weniger zahlreich, die "redenden" Wappen. Damit bezeichnet man Symbole, die nicht auf Eigenschaften des (ersten) Trägers, sondern auf seinen Namen oder Beinamen anspielen; hier wäre beispielsweise der Eberkopf im Wappen derer von Eberstamm zu nennen. Weil die Beziehung zwischen Bild und Namen oft nicht auf echten Zusammenhängen, sondern nur auf Gleichklang beruhen, ist die Deutung, gerade bei Dialektausdrücken, meistens schwierig.

Recht verbreitet sind die sogenannten "Schmähwappen". Sie werden angenommen, um den Sieg über einen Gegner zu dokumentieren oder einfach, um ihn herauszufordern. In solchen Schmähwappen wird stets ein bereits bestehendes Wappen parodiert, etwa indem ein Wappentier verstümmelt - ohne Schwanz, Klauen, Zunge, Schnabel o.ä. oder ein Gegenstand zerbrochen dargestellt wird. (Den meisten Lesern dürfte das Bild der Salzarengräte, das viele andergastische Ritter zeitweilig als Zweitwappen führten, bekannt sein. Die Nostrier trugen seinerzeit das Bild eines Eichenstumpfes vor sich her. In beiden Ländern ist man von diesem Brauch wohl wieder abgerückt.) Außerdem gibt es einige Schildbilder, die eigentlich nur metallene Verstärkungen des Kampfschildes waren, sich dann aber selbstständig und als eigene Figuren - meist unter angenommenen Namen - in die Heraldik eingingen, so etwa das "Wagenrad" der Barone von Baliho oder das "Fischemetz" der Stadt Salza.

Privilegien

Aus den symbolischen Bedeutungen mancher Figuren haben sich allmählich die Wappenprivilegien entwickelt. Am Anfang stand die Idee, daß man die Geweihten des Gottes, dessen Symboltier man als Wappenbild wählt, von dieser Wahl verständigen und vielleicht sogar um Erlaubnis bitten sollte. Heute ist daraus ein kompliziertes System von Rechten und Pflichten geworden.

Die meisten bedeutenderen Figuren, nämlich vor allem Tiere und Werkzeuge/Waffen, müssen heutzutage von irgendeinem Würdenträger genehmigt werden, ehe man sie sich ins Wappen setzen darf. Beispielsweise erhebt jede Geweihtenschaft den Alleinverleihungsanspruch für die göttlichen Symboltiere, jede Zunft beansprucht ihre Arbeitswerkzeuge, daneben stehen gewisse Rechte der einzelnen Fürsten und Könige. Allerdings ist es Tradition, daß ein Wappenbild ohne Umschweife genehmigt wird, wenn es sich um ein *redendes* Wappen handelt. Genehmigungsinstanzen für die meisten Gemeinen Figuren finden Sie in den Anmerkungen zu den Bildern. Es hat sich gezeigt, daß in vielen Fällen eine Genehmigung bedeutend zügiger erfolgt, wenn das Ersuchen von einer Spende, Schenkung o.ä. begleitet wird.

Wichtig: Die Privilegien erstrecken sich nur auf die Figuren selbst, nicht auf deren Färbung oder Anordnung im Schild. Diese Wahl bleibt ganz den allgemeinen heraldischen Regeln, bzw. den Wünschen des Wappenstifters überlassen. Einmal festgelegt, muß die Gestaltung dann aber gleich bleiben, um keine Verwirrung durch Doppelwappen zu erzeugen.

Hieran läßt sich schon leicht ablesen, welche Bedeutung die Darstellungsweise haben kann. Also beachte man die festen Regeln, die die drei Hauptaufgaben eines Wappens gewährleisten: gute Signalwirkung, leichte Erkennbarkeit auch auf größere Entfernung und eindeutige Unterscheidbarkeit.

1. Ein Wappenbild ist grundsätzlich im Schild freischwebend zu zeichnen. Nichtsdestoweniger sollte das Bild aber den Schild möglichst vollständig ausfüllen.
2. In der Regel werden Gemeine Figuren nicht naturalistisch dargestellt, stattdessen ist eine gewisse Stilisierung angeraten: Die charakteristischen Züge eines Tieres oder Gegenstandes werden zeichnerisch hervorgehoben, weniger wichtige vernachlässigt.
3. Es ist auf jede Form von perspektivischer Darstellung zu verzichten. Alle Gemeinen Figuren sind flach und ohne Schattenwurf o.ä. zu zeichnen, auch dürfen sie einander niemals überdecken.
4. Durch eine Reduzierung eines größeren,

unübersichtlichen Gegenstandes auf ein aussagekräftiges Einzelbild gewinnt das Wappen an Klarheit und Erkennbarkeit. So sollte man zum Beispiel statt einer Festung nur einen Turm, statt eines Waldes einen Baum oder Ast, statt eines Kriegers eine Waffe wählen. Feste Regeln lassen sich hier jedoch kaum aufstellen; vieles hängt vom Aussagewunsch und dem persönlichen Geschmack ab.

Grundsätzlich ist zu beachten, daß auf weite Distanz die Silhouette der entscheidende Faktor bei der Erkennung ist. Wappenfiguren lassen sich nur unterscheiden, wenn sie im Umriß verschieden sind.

Heraldische Tinkturen

Wesentlich für die Gestaltung eines Wappens ist natürlich auch die Farbgebung oder *Tingierung*. Unter der Bezeichnung *Tinkturen* werden die fünf Farben, die beiden Metalle und die drei Pelzwerke zusammengefaßt. Farben im engeren Sinne sind Rot (Zinnober), Blau (Ultramarin), Schwarz, Grün und Purpur; die beiden Metalle sind Gold und Silber.

Alle Farben müssen in einem einheitlichen, kräftigen Grundton wiedergegeben werden. Abstufungen wie "Hellblau" oder "Dunkelrot" haben in einem Wappen nichts zu suchen.

Da die Aufbringung von Blattgold o.ä. auf einem Schild sehr mühselig, wenig haltbar und noch dazu kostspielig ist, kann man die Metalle auch durch Gelb oder Weiß wiedergeben. Auch hier gilt: Innerhalb eines Schildes muß die Darstellungsweise einheitlich sein; Gold und Gelb, Silber und Weiß nebeneinander oder gar als verschiedene Tinkturen zu verwenden, ist absolut unzulässig. Manche Heraldiker erwähnen übrigens ein drittes Metall: Kupfer, das auch als Orange dargestellt werden könnte, doch hat sich dieses Konzept nie durchsetzen können - wohl wegen des fehlenden Kontrastes zu Rot.

Die Wiedergabe von Figuren in natürlichen Farben ist nur in Ausnahmefällen gestattet, nämlich bei der Darstellung von menschlicher Haut. Wenn irgend möglich muß man aber die nächstliegende heraldische Tinktur wählen. Keine Einwände gibt es gegen eine völlig willkürliche Farbwahl: so kann ein Adler durchaus blau oder ein Schiff grün dargestellt werden. Häufig wird bei Tieren die Bewehrung - Klauen, Zähne, Schnabel - in einer abstechenden Farbe tingiert, ohne daß dadurch gegen die Hauptregel verstoßen würde, die seit etlichen Jahren gilt:

Zur Erhöhung des Kontrastreichtums sollte nie Metall auf Metall oder Farbe auf Farbe stehen; folglich muß also ein Wappen entweder Gold oder Silber enthalten. Einem Ken-

ner des aventurischen Wappenwesens könnte an dieser Stelle einwenden, daß einige alte Wappen gegen diese Regeln verstoßen, so zeigt beispielsweise der Schild derer vom Berg einen roten Löwenkopf auf schwarzem Feld, also "Farbe auf Farbe". Hierzu ist festzustellen, daß gerade solche Wappen meist auf eine sehr lange Tradition verweisen: Als in der Entscheidungsschlacht der Garethher gegen Kaiserin Hela-Horas Schwefeldämpfe über das Schlachtfeld zogen, geschah es, daß auf den Schilden der tapferen Krieger sich die Silberbeschläge schwarz färbten. Sobald nun Raul von Gareth zum Kaiser erhoben war, gestattete er den Helden, fürderhin diese eigentlich unheraldische Kombination im Wappen zu führen, auf daß die Nachkommen an die Taten der Vorväter gemahnt würden. Es ist wohl einsichtig, daß deshalb ein heutiger Mensch, der solche Farben wählte, sich nicht nur des Wappensondern auch des Ahnenschwindels schuldig machte.

Auch heute noch werden gelegentlich "unheraldische" Kombinationen genehmigt. Bei der bekannten Unbestechlichkeit der aventurischen Herolde dürften solche Ausnahmen wohl nur bei besonders verdienten Antragstellern zugelassen werden...

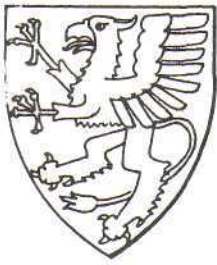
Falls bei einer Schildteilung eine Gemeine Figur über die Trennungslinie plaziert wird, eigentlich also drei Flächen aneinanderstoßen, empfiehlt sich die Anwendung von *verwechselten Tinkturen*. Hiermit bezeichnet man die Erscheinung, daß sich der Farbwechsel des Untergrundes in der Figur umgekehrt wiederholt.

Kommen wir nun zum sogenannten Pelzwerk. Dies sind Tinkturen, die an Felle als Schildbedeckung anknüpfen. Hier unterscheidet man Hermelin, Feh und Pardel. Ersteres ist ursprünglich das schneeweiße Winterfell des Eismarders, auf das zur Hervorhebung der Weiße die schwarzen Schwanzspitzen der Tiere aufgesteckt wurden. Heraldisch wird Hermelin heute als als weiße, mit kleinen, kreuzförmigen Flecken besäte Fläche dargestellt.

Als Feh bezeichnet man ein Pelzwerk, das aus den zusammengesetzten dunklen Rücken- und hellen Bauchfellen des aventurischen Baumhömchens besteht. Im Wappenschild zeichnet man Feh als Muster aus den sogenannten Eisenhütchen. Farblich wird analog zu den beiden Baumhömchenarten zwischen Graufeh (blau u. silbern) und Braunfeh (rot und gold) unterschieden.

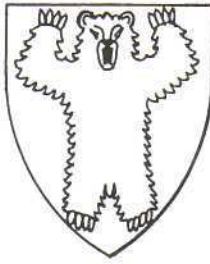
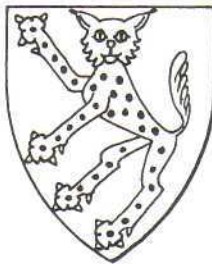
Pardel schließlich ist abzuleiten von Fell des Jaguars. Abgebildet wird es als kleine schwarze Ringe auf goldenem Grund. Allen Pelzwerken ist gemeinsam, daß sie sowohl als Untergrund wie auch in Gemeinen Figuren Verwendung finden und unbeschränkt miteinander und mit Farben, nicht aber mit Metallen kombiniert werden können.

Die Gemeinen Figuren



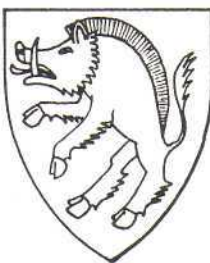
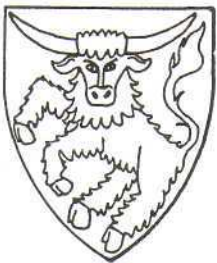
von links nach rechts:

Greif¹
Wolf²
Löwin³
Löwenkopf³



von links nach rechts:

Fuchs⁴
Luchs
Bär⁵
Elefantenkopf⁶



von links nach rechts:

Karen
Einhorn⁷
Eber²
Eberkopf²



von links nach rechts:

Hirsch⁸
Ratte
Falke⁷
Rabe«



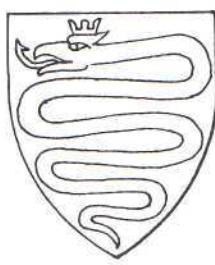
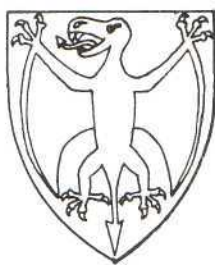
von links nach rechts:

Storch¹⁰
Schwan
Hahn
Gans¹¹

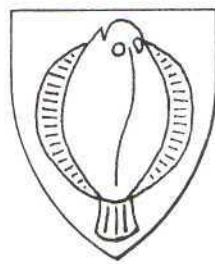
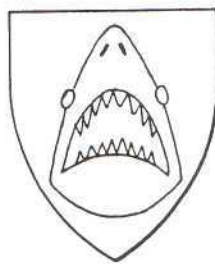
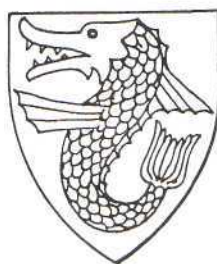
Anmerkungen:

¹verliehen durch den Kaiser oder den Boten des Lichts; ²verliehen durch Grafen; ³Herlichen durch alle Rondra-Tempel; ⁴im Neuen Reich: verliehen durch Mitglieder des Hauses Gareth/außerhalb: verliehen durch Phex-Geweihte; ⁵verliehen durch Provinzherren; ⁶im Norden auch "Mammutkopf"; ⁷verliehen durch Provinzherren; ⁸verliehen durch Barone; ⁹verliehen durch Borontempel; ¹⁰verliehen durch Peraine-Tempel; ¹¹verliehen durch Travia-Tempel

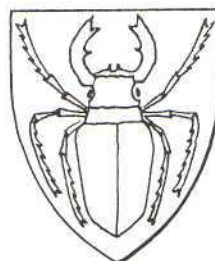
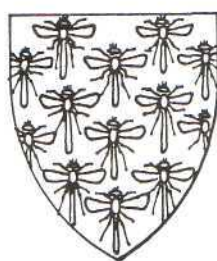
Die Gemeinen Figuren II



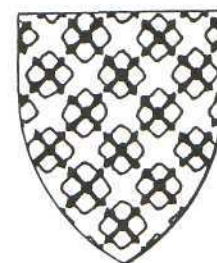
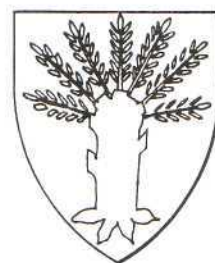
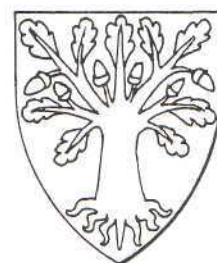
von links nach rechts:
 Drache⁸
 Baumdrache⁷
 Schlange¹²
 Frosch¹³



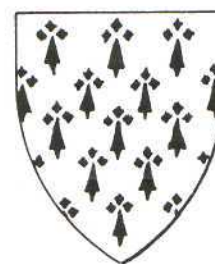
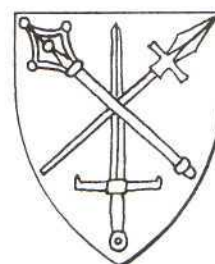
von links nach rechts:
 Delphin¹⁴
 Haikopf
 Salzarele¹⁵
 Krakenmolch¹⁶



von links nach rechts:
 Borbaradmoskitos
 Gruftassel
 Hirschkäfer²
 Schröterhörner¹⁷



von links nach rechts:
 Eiche¹⁸
 Weide
 Hopfen & Gerste
 Bedonblüten¹⁹



von links nach rechts:
 Burg
 Waffen
 Hermelin
 Feh

Anmerkungen:

¹²verliehen durch Hesinde-Tempel; ¹³exakte Beschreibung: "Schild von Silber und Schwarz geviert, darin ein Frosch"; ¹⁴verliehen durch Efferdtempel, den Fürsten von Aranen und den Fürsten von Albernia; ¹⁵verliehen durch den König von Nostria; ¹⁶exakt: Schild von Schwarz und Silber schrägeviert, darin ein Krakenmolch; ¹⁷exakt: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darin ein Paar Schröterhörner (Schröter: alter Name für Hirschkäfer); ¹⁸der König von Andergast beansprucht ein Verleihungsrecht; ¹⁹verliehen durch den Markgrafen von Beilunk

Figuren, bei denen kein Verleiher angegeben ist, sind frei verfügbar. Generell gilt: Figuren, die von einem bestimmten Adelsrang verliehen werden, werden auch von Höherstehenden verliehen. Der Kaiser beansprucht das Recht, alle Figuren verleihen zu können.

Weitere Ausschmückung

Für den Adel existiert ein genaues Sortiment der verschiedenen Rangkronen, die auf den Schild gelegt werden können. Der jeweilige Rang ist aus der Größe, Anordnung und Zahl der Perlen auf dem Reif zu entnehmen. Angesichts der hohen Kosten sind in ärmeren Grafschaften und Fürstentümern die Kronen gelegentlich nur als Abbildungen auf Dokumenten oder Wappenschilden vorhanden. Andererseits kann es auch vorkommen, daß eine real existierende Krone - etwa die berühmte Delphinkrone der Fürsten von Aranien - anstelle der ihnen zustehenden Rangkrone verwendet wird. (Der Gestalt und Abstufung av. Kronen wird ein späterer Artikel gewidmet sein.)

Ebenfalls sehr beliebt sind Podeste mit Schildhaltern, meistens Menschen oder Tieren aus dem Wappen.

Magier verwenden statt einer Krone häufig die sogenannte "Rohalskappe". Leiter eines Goldenhauses daneben noch Schlangen als Schildhalter. Genauso sind Schildhalter in den Wappen von Ländern anzutreffen, die auch meistens die jeweilige Rangkrone tragen.

Stadtstaaten bestehen dagegen fast immer nur aus dem Schild, der manchmal von einer Mauerkrone - einem Reif in der Gestalt eines Mauerringes mit Zinnen - bedeckt ist.

Regionale und kulturelle Besonderheiten

Die bisherigen Betrachtungen bezogen sich auf das Neue Reich. In den anderen Regionen Aventuriens hat sich aber eine sehr ähnliche Heraldik durchgesetzt. Im folgenden sei sie kurz besprochen.

Der Norden

Aufgrund der speziellen Lebensbedingungen hat die Heraldik bei den Nivesen nie recht Fuß fassen können, gibt es doch weder unüberschaubar große Menschenmengen noch bis zur Unkenntlichkeit gepanzerte Krieger unter den Nomaden.

Das gleiche ließe sich eigentlich auch von den Norbarden sagen, die als Händler noch weniger kriegerisch eingestellt sind, dennoch haben diese das Wappenwesen rasch übernommen und ihren Bedürfnissen angepaßt: Wappen tauchen kaum auf als Schildbemalung, dafür umso stärker auf anderen, als Eigentum zu kennzeichnenden Gegenständen.

Daß Orks in der Lage wären, Wappen zu entwickeln und sinnvoll zu verwenden, kann

nicht ausgeschlossen, darf aber bezweifelt werden.

Weit verbreitet ist die Heraldik im **Bornland**, dort aber als striktes Privileg der Herrenschicht: Nur den Mitgliedern des "Adelskonvents" ist das Führen eines Wappens erlaubt. Insgesamt läßt sich zur Heraldik Nordaventuriens sagen, daß diese vom Figurenschatz her stark regional geprägt ist: Es existieren so gut wie keine südlicheren Lebewesen als Schildbilder, aber viele nordlandspezifischen Erscheinungen wie Polarlicht, Wale, Robben und Eisbären als Gemeine Figuren.

Mittelaventurien:

Die Heraldik Nostrias und Andergasts deckt sich weitgehend mit der des Neuen Reiches. Gleiches gilt für Aranien und das Liebliche Feld, wobei im letzteren das nahezu gänzliche Fehlen des Schildbildes Fuchs bemerkenswert ist.

Der Süden:

Kaum verbreitet ist die Heraldik unter den Bewohnern der Khom, da nur wenige Reiterkrieger einen Schild verwenden. Familien und Stämme sind oft an bunt bemalten Tier- oder Menschenfiguren zu erkennen, die an der Spitze von langen Stangen getragen werden.

Nichtmenschenvölker:

Ähnlich wie die Nivesen sehen die Elfen keine Notwendigkeit für die Einführung von Wappen. Stattdessen gebrauchen sie grafische Symbole, in der Regel hochgradig stilisierte Waldtiere und -pflanzen, um ihre Sippen zu kennzeichnen.

Die zwergische Heraldik dagegen ist mit der menschlichen eng verwandt; der Hauptunterschied liegt in der Schildform und den verwendeten Bildern. Während so gut wie nie Tiere oder Pflanzen auftauchen, haben die Zwerge mit ihrem Sinn für Geometrie die Schildteilungen zum wichtigsten Motiv entwickelt. In der zwergischen Sprache gibt es viele kurze Bezeichnungen für Muster, deren Beschreibungen im Aventurischen halbe Seiten erfordern würden.

Das Wappen des Kaiserreichs

Das Wappen des Neuen Reiches zeigt einen roten Greifen vor einer goldenen Scheibe auf Blau. Auf dem Schild ruht die Kaiserkrone. Als Schildhalter dienen zwei Füchse.

Entstehung und Bedeutung:

Die goldene Sonne am blauen Himmel ist eins der ältesten Symbole des Praios. Bereits die Kaiser des Alten Reiches führten goldene Kugeln auf blauen Fahnen als Zeichen ihrer Macht. Später bürgerte es sich ein, den roten Greif als Praios' Wappentier zu betrachten. Karam-Horas, der Großvater von Hela-Horas, erklärte den roten Greifen auf Gold zum Reichswappen, sein Sohn änderte den Untergrund in eine goldene Scheibe auf Blau. Dieses Wappen wurde später von den Kaisern des Neuen Reiches unverändert übernommen. Auf die neue Hauptstadt verweisen die Füchse aus dem Stadtwappen, das wiederum auf die Gründung der ersten Siedlung im Phex zurückgeführt wird.



Die Kaiserkrone soll mit ihren zwölf Strahlen an die Zwölfgötter erinnern, ebenso die jeweils zwölf Perlen auf den vier Bügeln, welche die Herrschaft des Kaisers über alle Himmelsrichtungen symbolisieren. Die spitze, weiße Filzmütze im Innern der Krone schließlich ist von der Tracht des Boten des Lichtes entlehnt und steht für die geistliche Macht des (Gott-) Kaisers.

Jörg Raddatz

Bocholt



Aus den Provinzen

Beilunk:

Leon Rukaris, Oberst der Beilunker Reiter, ist von tiefer Sorge um das Weiterbestehen seiner Organisation erfüllt: Ein rätselhaftes Pferdesterben hat inzwischen fast die Hälfte des hauseigenen Bestandes dahingerafft, wobei der Nachschub an ausgebildeten Tieren fast genauso schnell wie die noch vorhandenen Pferde von den Krankheitssymptomen - überaus schmerzhafte Muskelkrämpfe - erfaßt wird. Spekulationen über kriminelle Hintergründe müssen aber wohl zurückgewiesen werden, da es ja keine Konkurrenzorganisation zu Aventuriens besten Kurieren gibt. Höchstens käme ein Racheakt in Frage, aber auch zu diesem Motiv kann sich niemand so recht vorstellen, wem das Transportieren von Eilsachen jemals geschadet haben könnte. Um den Ruf außerordentlicher Zuverlässigkeit nicht zu gefährden, nehmen die Beilunker Reiter zur Zeit nur wenige, äußerst wichtige Aufträge entgegen, die von den jeweiligen Stationshütern ausgewählt werden.

Gareth:

Im kaiserlichen Palast fand gestern ein großer Empfang mit anschließendem Kostümball zu Ehren des Großinquisitors Dexter Nemrod statt, der dieser Tage aus Winhall zurückkehrte, wo er die schrecklichen Morde unter der Bevölkerung als Untaten eines Werwolfs entlarven konnte. Von unserem Korrespondenten nach seinen Erlebnisse befragt, gab sich der tapfere Recke bescheiden wie immer: "Ach, wißt Ihr, das Ganze fiel eigentlich gar nicht so schwer; die Ermittlungen gingen zügig voran, und wenn mir nicht dauernd eine Gruppe windiger Abenteurer in die Quere gekommen wäre, hätte ich die Sache viel schneller erledigt." Auf sein Kostüm, die Tracht eines Boron-Geweihten, angesprochen, antwortete der Baron mit einem listigen Augenzwinkern: "Da kann ich mich halt bei allzu lästigen Fragen immer noch auf mein Schweigegeplübe zurückziehen." Sprach's und schritt von dannen...

Havena

Eine gute Nachricht für Reisende, die häufig abseits der Zivilisation unterwegs sind und sich schon oft über allzu sperriges Reisegepäck geärgert haben: Der bekannte Mechanicus Leonardo, Chefkonstrukteur der berühmten Prinzessin-Emer-Brücke, präsentierte der staunenden Öffentlichkeit seine neueste Errungenschaft: den klappbaren Bratspieß. So unbedeutend oder gar abseitig diese Erfin-

dung auch manchem Leser erscheinen mag, so sonnenklar ist ihr Nutzen allen denen, die schon einmal versucht haben, eines der herkömmlichen, rondrakammähnlichen Gebilde in einem vollgepackten Rucksack unterzubringen.

Kuslik:

Interessante Neuigkeiten für alle Damen und Herren, denen ihr Gewand mehr bedeutet als nur eine Möglichkeit den Körper zu wärmen oder zu verhüllen: In Kuslik, der Blume des lieblichen Feldes, fand letzte Woche eine große Zurschaustellung der neuesten Produkte der Tuchmacher und Kleiderhändler statt. Auffällig sind die für diese Saison vorherrschenden Stoffe aus feinsten Wolle in den Farben des Himmels: azurblau, wolkenweiß und regengrau. Wie im letzten Jahr wurden für Damen und Herren Pluderhosen von äußerst großzügigem Zuschnitt vorgestellt. Ob sich die aus etlichen Stoffmetern gefertigten Beinkleider diesmal durchsetzen werden, erscheint uns äußerst fraglich. Die Herren des lieblichen Feldes tragen zum Hosengepluder gern einen aus Leder gefertigten, beuteiförmigen Hosenlatz. Gerade diese verzierten Beutel, die von ihren Trägern häufig mit weichem Gewebe ausgestopft werden, erregten das besondere Mißfallen der vom Boten des Lichts zu Gareth ausgesandten Beobachter. Der Lichtbote ließ inzwischen verkünden, daß er den Zorn des Götterherrn auf alle Bürger des Neuen Reiches herabrufen werde, die "diese hoffnungslos degenerierte Modetorheit nachzuäffen gedenken."

Brabak:

Aus dem fernen Brabak erreichte uns eine wahrhaft ungläubliche Kunde: Mehrere Gareth Kaufleute beschworen, den totgeglaubten ehemaligen Hofmagier Gaius Galotta dort auf der Straße vor dem Haus der Magiergilde erblickt zu haben. Zwar habe der Gezeichnete eine große Kaputze getragen, aber er sei dennoch deutlich zu erkennen gewesen.

Ein von der Redaktion sofort nach Brabak entsandter Rechercheur konnte zwar keinen Beleg für die Anwesenheit Galottas erbringen (Unserem Mann wurde der Zutritt zur "Dunklen Halle der Geister", der Magierakademie, auf äußerst rüde Weise verwehrt), aber der Verdacht erhärtete sich, außerdem fand unser Journalist heraus, daß sich eine der bösesten und meistgesuchten aventurischen Hexen - ihr Name ist Axzimana - ebenfalls seit einiger Zeit in Brabak aufhält. Vieles deutet darauf hin, daß die beiden Zauberkun-

digen in einer Art Magischem Bund mit den Lehrern der Akademie eine außerordentliche und höchst gefährliche Dämonenbeschwörung beabsichtigen. Da (wenn man dem Geplapper der Akademiezüglinge glauben darf) offenbar sowohl Axzimana als auch Galotta von dem Gedanken besessen sind, die vor vielen Jahren verstorbene Magierin Nahema weile immer noch unter den Lebenden und sei ihre erbitterte Feindin, kann man sich leicht ausmalen, was der Zweck dieses unseligen Spiels mit den überweltlichen Kräften sein könnte. Wieder einmal setzen offensichtlich gewissenlose Zauberkundige das Leben und die körperliche sowie geistige Gesundheit unschuldiger Menschen aufs Spiel.

Von den Vorgängen in Kenntnis gesetzt, weigerte sich Myzirion III, König von Brabak, gegen den unheiligen Bund vorzugehen. Wie man hört, hätte er auch kaum die Möglichkeit zum Eingreifen gehabt, da ihm ein Teil seiner Garde wegen ausstehender Soldzahlungen wieder einmal die Gefolgschaft verweigert.



Bei den Recherchen stieß unser Journalist übrigens auf eine hochinteressante Liste, die einige der Dämonenkreaturen aufführt, die vom Lehrkörper der "Halle" bereits mit Erfolg beschworen wurden. Angeblich sollen viele aventurische Magier in der Lage sein, diese Wesen herbeizurufen. Dabei dachten wir magischen Laien doch immer, die unsäglichsten Kreaturen Diffar, Braggu und Zant seien die einzigen, die dem Ruf unserer Beschwörer hin und wieder Folge leisten. Hier nun die Liste:

(Anmerkung der Redaktion: An dieser Stelle war das Pergament mit fettigem Ruß bedeckt, der sich nicht von dem Blatt trennen ließ. Womöglich muß die Leserschaft nun doch so lange warten, bis endlich die große aventurische Zauberenzyklopädie, genannt die Magie des Schwarzen Auges erscheint. Wie man hört, soll es im kommenden Tsa ja endlich so weit sein...

Nachrichten zusammengestellt von
N.V. und U.K.

Leserumfrage

Halt, halt, lieber Leser, jetzt nicht den Boten einfach weglegen, nur weil Sie die dunkle Ahnung verspüren, daß wir Ihnen lästig fallen wollen! Sie vermuten zwar richtig, wir wollen Ihnen tatsächlich ein wenig Arbeit machen, aber wenn Sie die Sache einmal kurz durchdenken, müssen Sie zugeben, daß sich der Aufwand lohnen könnte. Bei einem erfolgreichen Spiel, wie es Das Schwarze Auge nun einmal ist, besteht immer die Gefahr, daß sich die "Macher" zu sehr von den Spielern entfernen, zumal dann, wenn sie fast nur auf positive Kritik stoßen - was nicht heißen soll, daß wir all die freundliche Post nicht sehr gerne lesen würden. Aber über all dem Lob bleiben möglicherweise ein paar Dinge unausgesprochen, die Sie für nicht besonders erwähnenswert halten, die Sie aber dennoch stören und die Sie gern verändert sähen.

Also geben Sie sich einen kleinen Ruck und nehmen Sie an unserer Befragung teil. Sorgen Sie dafür, daß auch Ihre Meinung in die Planung und inhaltliche Gestaltung des Schwarzen Auges eingeht.

Wir schlagen vor, daß Sie sich eine Postkarte beschaffen und auf deren Rückseite die Nummern unserer Fragen auflisten und jede Fragenummer mit einem Antwortbuchstaben versehen, also zum Beispiel:

1:b
2:a
usw.

Die Karte senden Sie bitte **nicht** an die Firma Schmidt Spiele, sondern an den DSA-Club **Die Blaue Blume von Havena**. Die "Blume" hat dankenswerterweise die Mühe der Auswertung auf sich genommen. Die Adresse:

DSA Club
Die Blaue Blume von Havena
c/o Jürgen Hoßfeld
Liststr. 26
4000 Düsseldorf

Vergessen Sie bitte Ihren Absender nicht, denn unter den

Einsendern wollen wir ein paar Anerkennungspreise verlosen (unter Ausschluß des aventurischen und bundesdeutschen Rechtsweges, versteht sich):

3 mal die Box **Die Magie des Schwarzen Auges** (mit Autorensignaturen)
10 mal ein DSA-Abenteuer Ihrer Wahl.
Und nun her mit der Postkarte!

I. Technische Fragen

1. Umfang der Abenteuerbücher

Meiner Meinung nach sollte ein Abenteuer mindestens so viele Druckseiten umfassen:

32 (Beispiel **Fluch des Mantikor**) (a)
56 (Beispiel **Fahrt der Korisande**) (b)
84 (Beispiel **Göttin der Amazonen**) (c)

2. Abenteuer pro Jahr

Im Jahr sollten erscheinen:

4 Bücher (a)
6 Bücher (b)
12 Bücher (c)

3. Soloabenteuer

Auf Soloabenteuer kann ich verzichten (a)

Gruppen- und Soloabenteuer sollten im Verhältnis 2:1 erscheinen (b)

Es sollten gleich viele Gruppen- und Soloabenteuer erscheinen (c)

4. Hintergrundmaterial

Bücher mit reinen Hintergrundinformationen (z.B. Stadtbücher) interessieren mich sehr (a)

Hintergrundinfos sollten immer mit Abenteuern verknüpft sein (b)

Auf Hintergrundinfos kann ich verzichten (c)

5. Aventurischer Bote

Umfang kann so bleiben (a)

Sollte mehr Seiten haben, auch wenn er teurer wird (b)

Sollte *viel* mehr Seiten haben, auch wenn er dann *viel* mehr kostet (c)

6. Aventurische Romane (Das Eherne Schwert, Die

Gabe der Amazonen)
sind überflüssig (a)
sollten erweitert werden (b)

II. Inhaltliche Fragen

7. Aventurischer Bote

Inhalt kann so bleiben (a)

Der Bote sollte mehr Regelerläuterungen und -Erweiterungen bringen (b)

Der Bote sollte mehr über neue DSA-Produkte informieren (c)

8. Box **Die Heiden des Schwarzen Auges**

Hat mir in der vorliegenden Form gefallen (a)

Hätte detailliertere und realistischere Regeln bringen können (b)

War mir zu "realistisch" und kompliziert (c)

9. Kampagnen (langfristige Abenteuer) die über mehrere

Bücher verteilt sind (z.B. Orkland Trilogie)

lehne ich ab (a)

sind ok (b)

sollten häufiger erscheinen (c)

10. Problemstellungen in den Abenteuern (Spielziele)

sind mir manchmal zu läppisch (a)

gehen im allgemeinen in Ordnung (b)

sind oft übertrieben schwer (c)

11. Belohnung durch Abenteurpunkte

ist meist zu knausrig bemessen (a)

ist ok (b)

fällt oft zu großzügig aus (c)

12. Der Stufen-Anstieg

ist zu schwierig und langwierig (a)

ist recht gut ausgewogen (b)

wird dem Helden zu leicht gemacht (c)

13. Heldentypen

um Prais Willen - bloß keine neuen mehr! (a)

könnten erweitert werden (b)

müssen drastisch erweitert werden (c)

III. Leserprofil

14. Ich bin

unter 16 Jahre alt (a)

zwischen 16 u. 20 Jahre alt (b)

über 20 Jahre alt (c)

15. Ich lese außer dem Aventurischen Boten

Zauberzeit (a)

Spielwelt (b)

Fantasywelt (c)

ein Fanzine (d)

mehrere Fanzines (e)

16. Ich spiele nicht nur DSA sondern auch

D&D/AD&D (a)

Midgard (b)

Mittelerde (c)

Traveller (d)

Schwerter & Dämonen (e)

Rolemaster (f)

17. Außerdem spiele Ich Abenteuer-Brettspiele

häufig (a)

eher selten (b)

nie (c)

18. Der Laden, in dem ich meine Spiele kaufe, ist gut

sortiert und hat Verkäufer mit Durchblick (a)

ist erträglich (b)

hat bis heute keine Ahnung von Rollenspielen (c)

Achtung!

Abos ab Nr. 13
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 0 bekommen Sie ihn bis Nr. 20, bei einer 1 bis Nr. 21, bei einer 2 bis Nr. 2 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. Zl. DM 10,- (inkl. gesetzl. MwSt. u. Zustellgebühr).
Coupon bitte einsenden an: **DAS SCHWARZE AUGEN • Postfach 11 65 • 8057 Eching**

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

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 CD ja G nein wenn ja: Clubnummer D D D

