

# Aventurischer Bote

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 Gefahrengebiete. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anfa und ins Ork-land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit. Hal I. von Gareth

Schutzgebühr:  
DM 2,-

Firm, 12 n.H.

# 19

## Aus den finstersten Sphären...

Die meisten Kreaturen Aventuriens leben wie Sie, lieber Leser, und ich: sie nehmen Nahrung auf und scheiden sie wieder aus, sie zeugen Nachkommen, ziehen sich Verletzungen und Krankheiten zu und sterben, wenn ihre Zeit gekommen ist. In dieser Hinsicht unterscheidet sich Seine Majestät, Kaiser Hal I, in nichts von einem viel armen Krakenmolch oder einer gewöhnlichen Stubenfliege.

Hier aber soll die Rede sein von Wesen grundsätzlich anderer Art: Deren Lebensenergie stammt aus fremden, unheimlichen Quellen, sie sind körperlos oder nur halb stofflich- und deswegen grundsätzlich unnatürlich. Zu diesen Wesen zählen wir die Geister, die Dämonen und die Untoten. Da in jede dieser drei Gruppen eine Vielzahl höchst unterschiedlicher Exemplare einzuordnen ist, mußten wir einen beachtlichen Katalog übernatürlicher Wesen zusammentragen, den wir in seiner Gesamtheit in dem in Kürze erscheinenden Werk **Die Magie des Schwarzen Auges** vorstellen wollen. Aus diesem magischen Almanach brin-

gen wir einige Auszüge aus dem Kapitel über die **Dämonen**, da es nur von Nutzen sein kann, wenn das arkane Wissen über Wesen und Umtriebe dieser höchst gefährlichen Kreaturen sobald wie möglich allen aventurischen Zauberkundlern bekannt gemacht wird.

rufen und sie - zumindest zeitweise - unter ihren Willen zu zwingen.

Kein Sterblicher hat je die Häupter der Dämonen gezählt und nur von den wenigsten kennen wir die Namen. Jene Kenntnis aber ist einer der wichtigsten Schlüssel zu einer gelungenen Beschwörung. Aber fast in jedem Jahr

taucht wieder ein neues, grauenhaftes Buch aus irgendeinem Archiv auf und offenbart uns den Namen eines bislang unbekanntem schrecklichen Dämons.

Wir wissen von den Dämonen nur, daß sie so verschieden voneinander sind, wie man es sich nur vorzustellen vermag, daß einige von ihnen bestimmte, gleichbleibende Eigenschaften besitzen und daß sie sich einer Hierarchie unterordnen.

Die geringsten unter ihnen sind die **Niederer Dämonen**, vielgestaltige, abstoßende Wesen, die sich nur für kurze Zeit in unserer Sphäre aufhalten können. Über

den **Niederer** stehen die **Gehörnten Dämonen**, die allesamt auf ihrem Kopf (oder anderen Körperteilen) eines oder mehrere Hörner tragen. Es scheint, daß man aus der Anzahl dieser Hörner auf den Rang und damit die Gefährlichkeit eines Dämons schließen kann, aber vielleicht übertragen wir auch mit dieser Einschätzung unsere aventurischen Maßstäbe auf unzuläs-



### Über Dämonen

Seit die Magier mit der Erforschung der höheren astralen Sphären begonnen haben, entdecken sie auf ihren Geistreisen immer neue und schrecklichere Bewohner dieser Sphären - und leider auch immer neue Mittel und Wege, die Dämonen, wie man diese Kreaturen der jenseitigen Welten-sphären nennt, in unsere Dimension zu

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

#### Impressum

##### Herausgeber:

Schmidt  
Spiel+Freizeit GmbH  
Freisinger Str. 29  
8057 Eching

##### Redaktionsleitung:

Ulrich Kiesow

##### Mitarbeiter dieser Ausgabe:

M. Johann, Th. Römer,  
N. Vcnsek

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) 1989 by  
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

**Das Schwarze Auge**  
Fantastische Fantasie-Spiele

sige Weise in eine Welt, von der wir uns eigentlich gar keine Vorstellung machen können.

Noch höher in der Hierarchie (und das ist eine gesicherte Erkenntnis) stehen die **Erzdämonen**, von denen es wahrscheinlich zwölf gibt, und die der Sage nach die negativen Abbilder der Zwölfgötter sein sollen.

Wenn man die Macht der Erzdämonen in Betracht zieht, mag man dem unwissenden Volk diesen Vergleich verzeihen, ansonsten sind die Erzdämonen sowohl von ihrer Erscheinungsform (Gestalt) als auch von ihrem Wirken und der Verweildauer in unserer Sphäre so weltweit von den Göttern verschieden, daß die Wissenschaft hier keinerlei Parallelen entdecken kann.

Erzdämonen erscheinen meist als stinkende, wabernde Schatten oder als unglaublich feiste, völlig haarlose Menschengestalten, die einen fürchterlichen Geruch ausströmen und mit öligen Stimmen reden. Auch die Erzdämonen können nur begrenzte Zeit in unserer Sphäre verweilen - und es wurde zum Glück noch keine Formel zur absichtlichen Beschwörung dieser Schreckenskreaturen gefunden. Angeblich sind auch sie nicht die absoluten Herrscher im Dämonenreich, denn über ihnen soll noch der **Dämonensultan** oder **Fürst der Finsternis** stehen, von dem jedoch keine glaubwürdigen Berichte vorliegen, da niemand, der ihn vielleicht erblickt hat, noch am Leben oder Herr seines Verstandes ist. Dämonen sind nicht an unseren Wertvorstellungen zu messen und so auch nicht als gut oder böse zu bezeichnen. Was für uns eine unglaublich brutale Freveltat darstellt, ist für einen Dämon womöglich eine schiere Alltäglichkeit. (Wer würde schon einem Menschen vorwerfen, einen Wurm zertreten oder eine Fliege erschlagen zu haben?)

Da man Dämonen nur gegen ihren Willen und unter Zwang von ihrer in unsere Sphäre rufen kann, reagieren sie für gewöhnlich äußerst aggressiv auf eine Beschwörung, und so kann es leicht geschehen, daß ein Beschwörer, den Dämon, den er rief, nicht zu beherrschen vermag, was für den Magier schreckliche Folgen haben kann - unter denen der Tod noch zu den am ehesten zu ertragenden zählt.

Niedere Dämonen werden mit der Formel **FUROR.TUMULT UND SULPHURDAMPF** herbeigerufen, für die Beschwörung Gehörnter Dämonen benötigt man den Zauberspruch **HEPTAGON UND KRÖTENI**.

Um einen Dämon zu vertreiben muß die entsprechende Formel umgekehrt angewendet werden - dazu muß ihr der Zauber **REVERSALIS REVIDUM** vorangestellt werden.

Im folgenden finden Sie eine Liste aller bisher bekannten Dämonen mit allen Eigenschaften, den Zuschlägen auf die Beschwörungs- und die Beherrschungsprobe und dazu eine Liste möglicher Reaktionen, die der Beschwörer in Betracht ziehen muß, wenn er unbeabsichtigt einen Dämon gerufen hat, den er nicht beherrschen kann.

## Niedere Dämonen

### **Braggu:**

Eine abgrundhäßliche Dämonenfratze, die unter Gebrüll und Getöse aus grünlich-violettem, stinkendem Dampf entsteht. Jedem, der in dieses Zerrgesicht blickt, muß pro KR eine Mutprobe+4 gelingen, sonst ergreift er blindlings die Flucht. Braggu besitzt keine greifbare Körperlichkeit, sondern beeindruckt allein durch seine Erscheinung und sein Gebrüll.

Wer vor Braggu die Flucht ergreift, muß zusätzlich eine Aberglaubenprobe ablegen. Gelingt diese, so wirkt die Dämonenfratze auf ihn wieder Zauber **HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN**.

*Beschwörung: -1; Beherrschung: -4; Kosten: 2 ASP pro KR*

### **Heshthot:**

Dies ist der vielen Helden bekannte Dämon mit Schwert und Peitsche, der nur aus einem Umhang und roten Augen zu bestehen scheint. Ein Treffer mit der Peitsche bewirkt außer dem normalen Schaden noch den Verlust eines KK-Punktes. Wird eine Schwerttatkette Heshthots pariert, so steigt der Bruchfaktor der parierenden Waffe um 1. Heshthot ist nur durch magische Waffen oder Zaubersprüche zu verletzen.

### *Heshthots Werte:*

MU:30, LE:20, RS:0, AT:13, PA:8, TP: 1W+4 (Schwert), 1W (Peitsche), GST1, AU:500, MR:10, MK:30

*Beschwörung: +5; Beherrschung: -1; Kosten: 5 ASP pro KR*

### **Zant:**

Eine gelb-violett gestreifte Kampfmaschine, die aussieht wie ein aufrecht gehender Säbelzahn tiger mit einem 2 m langen Schwanz, der in eine Dreiecksspitze aus Horn ausläuft. Zant kann während einer KR mit zwei seiner natürlichen Waffen attackieren und ist nur durch magische Waffen oder Magie zu verletzen.

### *Zants Werte:*

MU:30, LE30, RS3, AT:15, PA:8, TP: 2W+2 (Reißzähne), 1W+4 (Pranken), 1W+2 (Schwanz), GST1, AU:500, MR:15, MK:45

*Beschwörung: +6; Beherrschung: +0; Kosten: ASP pro KR*

## Gehörnte Dämonen

Beim Auftreten eines Gehörnten Dämons kann der Spielleiter allen Anwesenden eine MU-Probe abverlangen. Der AG-Wert des Helden wird als Zuschlag auf diese Probe angesetzt. Über die Reaktionen nach gescheiterter MU-Probe muß der Spielleiter je nach Situation entscheiden.

### **Tlaluc:**

Dieser Dämon erscheint als graugrüne Lache aus dickflüssigem Schleim, aus dem zwei entfernt an Schneckenfühler erinnernde Hörner ragen. Tlaluc verbreitet einen derart bestialischen Gestank, daß alle Lebewesen in 20 m Umkreis von Übelkeit und Erbrechen (1W SP) geschüttelt werden, wenn ihnen keine KK-Probe+5 gelingt.

*Beschwörung: +1; Beherrschung: +1; Kosten: 3 ASP pro Stunde, die Tlaluc an einem Ort verbleiben soll.*

### **Shruuf:**

und fünf Tentakel schmücken Shruuf, den Kampfdämon. Er stapft auf gelben Vogelbeinen ins Gefecht und teilt mit bis zu 4 Tentakeln pro KR mörderische Hiebe aus (4 AT pro KR).

Shruuf kann nur von magischen Waffen oder Zaubersprüchen verletzt werden.

*Shruufs Werte:*

LE:50, RS:5, AT:15, PA:4,  
TP:4x(1W+7), GST2, AU:500,  
MR:20,MK:150

*Beschwörung: +6; Beherrschung: +5;  
Kosten: 35 ASP pro SR*

### Laraan:

Dieser "Liebesdämon" ist in seiner wahren Gestalt annähernd menschenähnlich, aber nachtschwarz. Kopf und Hals sind mit einem gewaltigen Rückenbuckel verwachsen, aus dem fünf gebogene, rote Hörner ragen. In den Winkeln seines breiten Maules hängen ständig zwei lange Speichelfäden. Wenn dem Magier Laraan's Beschwörung und Beherrschung gelingt, erscheint der Dämon einem vom Magier bestimmten Opfer als Mann oder Frau von unwiderstehlicher Schönheit. Das Opfer verfällt dieser Erscheinung mit Haut und Haaren' und wird dem angebeteten Geliebten während 1W6 Tagen jeden Wunsch erfüllen - ihn z.B. mit Schätzen überhäufen, Verrat an Geliebten und Verwandten begehen usw.

Nach 1W6 Tagen erblickt das Opfer plötzlich den Dämon in seiner wahren Gestalt und erleidet einen Schock, der es bis ins Mark erschüttert: Seine Eigenschaften verschlechtern sich permanent um 1W6 (Das Opfer würfelt einmal mit dem W6. Die Punktzahl verteilt es nach eigenem Ermessen auf seine Eigenschaften. Es können sowohl schlechte Eigenschaftswerte erhöht als auch gute gesenkt werden.)

*Beschwörung: +7; Beherrschung: +5;  
Kosten: 13 ASP*



## Fehlerhaftes Beschwören und die Reaktionen der Dämonen auf verunglückte Beschwörungen

Ein Zauberkundiger, der einen Dämon beschwören will, muß durch zwei Proben sein Können unter Beweis stellen: Mit der ersten Probe wird der Dämon aus seiner Sphäre herbeigerufen, also beschworen, mit der zweiten wird er unter die Herrschaft des Beschwörers gezwungen.

Bei der ersten Probe würfelt der Magier gegen seinen Mut-, Mut- und Charismawert. Je nach Fertigungspunkten im Bereich *Dämonen Beschwören* wird der Würfelwurf durch

Abzüge erleichtert oder Zuschläge erschwert. Außerdem wird die Mächtigkeit des Dämons in Form eines Zuschlags oder Abzugs mit dem Würfelwurf verrechnet. Dieser Zuschlag/Abzug ist am Ende einer jeden Dämonenbeschreibung angegeben. (Beispiel: Shruuf, Beschwörung: +6) Wenn die Beschwörung gelingt, erscheint der gerufene Dämon, wenn sie scheitert kann das folgende Auswirkungen haben:

## Auswirkungen gescheiterter Beschwörungen

### I. Niedere Dämonen

#### W6 Auswirkung

- 1-4 Kein Dämon erscheint. Der Magier verliert 7 ASP.
- 5-6 Eine Kreatur aus der Gruppe der Gehörnten Dämonen tritt auf. Der Magier verliert 13 ASP.

## II. Gehörnte Dämonen

### W6      Auswirkung

---

- 1-3      Kein Dämon erscheint. Der Magier verliert 13 ASP.
  - 4-5      Eine Kreatur aus der Gruppe der Niederen Dämonen tritt auf. Der Magier verliert 13 ASP.
  - 6        Noch einmal mit W6 würfeln! Fällt wieder eine 6, erscheint ein Erzdämon. Der Magier verliert 26 ASP.
- 

Unabhängig davon, ob tatsächlich der gerufene Dämon erschienen ist oder ein absolut unerwünschter Artgenosse, muß der Magier nun durch eine zweite Probe den Dämon unter seine Herrschaft zwingen.

Bei dieser Probe wird gegen die Stufe des Beschwörers gewürfelt. Auch mit diesem Wurf wird die Mächtigkeit des Dämons in Form eines Zuschlags oder Abzug verrechnet. (Beispiel: Shruuf, Beherrschung: +4)

Zum Beherrschen eines Erzdämonen muß eine Probe+20 auf die Stufe des Beschwörers gelingen.

Wenn die Beherrschungsprobe gelingt, folgt der Dämon den Anweisungen des Beschwörers. Scheitert die Probe, wird mit dem W6 die Reaktion des Dämons ermittelt.

### Auswirkungen einer mißglückten Beherrschung

#### W6      Dämonen-Reaktion

- 1-3      Der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück. Der Magier verliert die vollen, für eine Beschwörung benötigten ASP: 13 für Niedere, 26 für Gehörnte Dämonen.
  - 4-6      Der Dämon wendet sich zorn erfüllt gegen den Beschwörer. Der Magier verliert die vollen, für eine Beschwörung benötigten ASP.
- 

Das weitere Verhalten des Dämons wird vom Spielleiter je nach Situation festgelegt oder mit Hilfe der folgenden Tabellen ermittelt.

### Das Verhalten der Niederen Dämonen

#### W6      Der Niedere Dämon:

- 1-3      attackiert den Magier 3 KR lang mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln (Kampf, Erschrecken etc.)
  - 4-5      springt dem Magier ins Genick und raubt ihm permanent(!) 3 ASP.
  - 6        rächt sich am Beschwörer auf beide o.g. Arten
- 

### Das Verhalten der Gehörnten Dämonen

#### W6      Der Gehörnte Dämon

---

- 1-2      setzt seine Kräfte gegen den Magier ein, bzw attackiert ihn 5 KR lang,
  - 3-4      raubt dem Magier permanent W+3 ASP
  - 5        verflucht den Magier und seine Gefährten (Der MU-Wert aller Anwesenden sinkt permanent um 1 Punkt)
  - 6        raubt dem Magier permanent W+1 Punkte in seiner Zauberfertigkeit 'Heptagon und Krötenei'
- 

### Das Verhalten der Erzdämonen

#### W20      Der Erzdämon:

---

- 1-5      erlegt dem Magier eine mit einem Fluch (MU-Wert aller Anwesenden permanent -2) verbundene Aufgabe auf,
- 6-10     ergreift Besitz vom Magier (W20 Tage lang) und raubt ihm 5 Erfahrungsstufen (einschl. der dazugehörigen Abenteuerpunkte),
- 11-14    ehrt den Magier, indem er ihn zu seinem Sklaven macht und mit in seine Sphäre nimmt,
- 15-17    erweist sich als gnädig und raubt dem Magier nur permanent 2W ASP und je 2W auf seine Zauberfertigkeiten FUROR, TUMULT und HEPTAGON,
- 18-19    bereitet dem Magier ein grauenvolles Ende (Alle Augenzeugen verlieren permanent 3 MU-Punkte),
- 20        klopf dem Magier herzhaft auf die Schulter und schenkt ihm aus völlig unerfindlichen Gründen permanent W20 ASP.

# Wie heißt der Mann?

Ein Leser, der schon einmal ein Spiel geleitet hat, kennt die Situation: Die Helden haben eben bei einem Fuhrknecht, einer absoluten Nebenfigur, eine Auskunft eingeholt. Nun verfallen sie plötzlich auf den unseligen Gedanken, noch einmal zu dem Mann zurückzugehen, um ihm weitere Fragen zu stellen. "Wir laufen zu dem Fuhrhof zurück. Wie hieß der Mann, mit dem wir gesprochen haben?"

Tja, und da haben sie den Meister kalt erwischt! Wie soll der Bursche heißen? Er überlegt fieberhaft, spontan fällt ihm der Name Detlef ein, aber der paßt irgendwie nicht so recht nach Beilunk in Aventurien. *Alrik* Nicht schon wieder, so hießen schon der Wächter und der Schmied...

Der Meister zermartert sich das Hirn, während die Helden ungeduldig mit den Säbeln rasseln und darauf warten, daß das Abenteuer weitergeht. Da der Spielleiter nicht spontan mit einem Namen für den Fuhrmann dienen konnte, ist den Spielern sowieso längst klar geworden, daß der Bursche für die Geschichte völlig unwichtig ist.

*Merke:* Handlungstragende Meisterpersonen haben klangvolle Eigennamen, andere heißen *der Wirt* oder *das Kräuterweib*)

Dieser Zustand muß ein Ende haben! Darum haben wir eine Liste der häufigsten aventurischen Vornamen zusammengestellt. Wir empfehlen, die Liste zu kopieren und an den Meisterschirm zu pappen: Peinliche Pannen wie die oben beschriebene gehören dann zur Vergangenheit.

Natürlich kann auch ein Spieler auf der Suche nach einem klangvollen Heldenamen sich aus der Liste bedienen, obwohl der Name einer Spielerfigur natürlich nicht zu den in Aventurien *besonders gebräuchlichen* zählen muß. Der Erfindungsgabe der Spieler sollen auch in Zukunft keine Grenzen gesetzt werden. Aber eine Bitte hätten wir Archivare vom kaiserlichen Namensregister schon: Lassen Sie wirklich Ihre Kreativität zum Zuge kommen. Einfache Übernahmen aus einer anderen Fantasywelt sind weder besonders einfallsreich noch stim-

mungsvoll. Ein Name wie *Gandalf* für einen Zauberer ist gewiß sehr hübsch, aber er gehört in eine Parallelwelt, von der man in Aventurien nichts weiß, gleiches gilt für *Elric* und ähnliche Gesellen. (Fassen Sie diese Bitte aber um der Zwölfgötter Willen nicht als Vorschrift auf - selbstverständlich können Sie Ihren Lieblingsfantasyhelden nach Havena teleportieren, wenn Sie möchten; wir fänden es halt schöner, wenn Sie einen echten Aventurier erschaffen würden...)

## Gebräuchliche Aventurische Vornamen (weibl.)

**A**  
Adaque, Ailke, Aldare, Alena, Alinde, Algrid, Allis, Alruna, Alvide, Ardis, Arvedua, Asa, Avara, Aydan

**B**  
Balbina, Bedia, Belona, Bernika, Binya, Birsal, Boriane

**C**  
Caya, Charime, Chariya, Celissa

**D**  
Daria, Dedlana, Dela, Derediane, Derya, Dhana, Dimiona, Dolarna, Doride, Dorlen, Drakia

**E**  
Efferdane, Ela, Elida, Elwene, Emer, Erlgard

**F**  
Fenia, Fiaga, Filyina, Firuna, Franka, Frene, Fridyana

**G**  
Gala, Gerhild, Geshla, Ghismina, Ginaya, Girte, Gissa, Giunda, Gunelde, Gwynna

**H**  
Harika, Havva, Heiltrud, Heia, Hesindiane, Hesine

**I**  
Idra, Ifirnia, Ilke, Ingrima, Isida, Ismeralda

**J**  
Jadwina, Jasinai, Jette, Jilka, Jisha, Jisila, Josmene, Jule, Junivera

**K**  
Karima, Kerry, Khorena, Kirinya, Krona

**L**  
Lana, Larona, Leta, Leyla, Leyssa, Lidda, Limara, Linya, Livia, Lorinai, Losiane, Ludilla, Luta, Lyndia, Lysira

**M**  
Maline, Manolai, Maren, Merisa, Mirya, Mishia, Mo

**N**  
Nadyana, Nana, Naschda, Nedime, Neetya, Nella, Niam, Noiona, Nurinai

**O**  
Odelinde, Oleana, Olenya, Olorande, Ondinai, Ondwina, Oya

**P**  
Palinai, Perainia, Pliya, Perdita, Perisina, Polyana, Praiosmin, Perainiane, Praiadne, Premia, Prishya

**Q**  
Quenya, Quelina,

**R**  
Racalla, Rahjane, Rahjadine, Ragnar, Renzi, Reshemmin, Rhubai, Roisai, Rondirai, Rondriane, Rovenia, Ruchan, Ruria

**S**  
Saginta, Saniya, Sefira, Selinde, Serfina, Sulya, Sintzia, Solivai, Soltena, Sulja, Sumudai, Susa, Suzama

**T**  
Tanit, Thalionmel, Thornia, Thyria, Tiana, Tiluzinai, Tiresai, Tiruba, Titina, Tsaja, Turike

**U**  
Udha, Udora, Ulabeth, Ulinai, Ulmia, Usgrid, Utsinde, Uthjane

**V**  
Vana, Vanya, Verosja, Vilmja, Viridia, Vistella, Vleska

**W**  
Waliburia, Westana, Wina, Winimai

**X**

Xaviera, Xerane, Xinda

**Y**

Yanis, Yassia, Yasinthe, Yergiane, Yolanda, Yosmia, Ysilda

**Z**

Zekla, Zeld, Zeria, Zidane, Zidionai, Ziliezia, Zita, Zoe, Zulhamin, Zylya

**Gebräuchliche Aventurische Vornamen  
(männl.)****A**

Abelmir, Adran, Alrik, Anjun, Ansgar, Anshelm, Ardor, Arve, Atosch, Azzan

**B**

Badomar, Baltram, Barbo, Baskhan, Berman, Bernhelm, Berschin, Bogumil, Boronian, Boutsen, Bosper, Brin, Broderic

**C**

Cassim, Chadim, Colga, Comitor, Connar, Cordovan, Curthan

**D**

Dabbert, Dajin, Damian, Danifirm, Deredan, Dindymus, Dolgor, Draken, Drufus

**E**

Eberhelm, Eboerus, Edo, Efferden, Efferdhilf, Eibrecht, Elgor, Elix, Elkman, Emano, Emmeran, Einbrecht, Erzian, Ettel

**F**

Falk, Farfex, Feas, Feddo, Fingorn, Firunian, Firutin, Folnor, Fran, Frarik-Frumold

**G**

Galek, Garin, Geppert, Gerding, Gero, Gerrick, Geryon, Gessel, Ghune, Goldo, Gorm, Goswin, Grex, Grimm, Groben, Grordan, Gortin, Gumblad, Gurd

**H**

Hagen, Haidan, Hakan, Hane, Harad, Heieon, Helmar, Helmbrecht, Helme, Helmfried, Hesindian, Hilgerd, Hinnerk

**I**

Iber, Ibron, Igan, Iiring, Indras, Ingalf, Irion

**J**

Jagotin, Jallik, Jergan, Jobdan, Jost, Jurtan

**K**

Kaiman, Kaji, Karon, Kedio, Kongar, Kvalor

**L**

Lares, Lechdan, Libor, Linnert, Losan, Lumin

**M**

Malzan, Marbod, Melcher, Merman, Mija, Mikail, Movert, Mulziber, Mezzek

**N**

Nandel, Neesdan, Nitor, Norre, Norrin, Notger

**O**

Odilbert, Ogdan, Olk, Olorand, Orkhart

**P**

Pagol, Parinor, Pauper, Patras, Ped, Peradan, Perainian, Perjin, Polter, Praiodan,

**Q**

Quendan, Quin

**R**

Radulf, Rahjadan, Rank, Rauert, Raul, Refardeon, Reffer, Reo, Roban, Rohal, Rondradan, Rumpo, Rukus, Rurtin

**S**

Sal, Salix, Salpikon, Savertin, Sindar, Soan, Stipen, Stordan, Sumudan

**T**

Tann, Tarsinion, Teger, Teresch, Thalion, Thimorn, Thisdan, Thorn, Timer, Timshal, Tjalf, Tlutasch, Torben, Torjin, Trautman, Travin, Tra-viadan, Tsafried, Tsadan,

**U**

Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungol, Uriel, Utak

**V**

Valpo, Viburn, Virylis, Vitus, Voltan, Vorlop

**W**

Wahnfried, Wolfhart, Wolfman

**X**

Xandros, Xhingan, Xerber

**Y**

Yantur, Yazim, Yendan, Yerodin

**Z**

Zinkhai, Zondan, Zolthan

## In eigener Sache

**Betr. Leseramfrage:**

Leserbefragungen sind nicht unproblematisch. Meistens meldet sich nämlich nur ein kleiner Teil der Leserschaft bei solchen Gelegenheiten zu Wort. So erfährt man dann zwar, was sich *diese* Leser wünschen, aber da nur die aktivsten Spieler die Mühe des Schreibens auf sich nehmen, fällt das Ergebnis der Befragung nicht repräsentativ aus; es ist zwar interessant, kann aber keine echten Aufschlüsse über den Geschmack der *Mehrheit* der Spieler geben.

Wir hatten - das sei zugegeben - insgeheim gehofft, die Leserschaft des **Aventurischen Boten** sei insgesamt vielleicht ein wenig aktiver als die so manchen anderen Magazines, und darum trotz der oben genannten Bedenken die Befragung gestartet.

Nun, die Reaktion auf unsere Befragung war überwältigend und hat unsere Erwartungen weit übertroffen! Bisher haben fast ein Drittel der Boten-Leser eine Antwortkarte geschickt. Das ist ein Ergebnis, von dem andere Magazinredakteure tatsächlich nur träumen können. Die Aus-

wertung der Befragung konnte jedoch noch nicht endgültig abgeschlossen werden, da sie Redaktion bei der Ausschreibung in der letzten Nummer des Boten einen häßlichen Fehler beging: Wir haben vergessen, einen Einsendeschluß für die Karten anzugeben.

Das sei hiermit nachgeholt:

**Einsendeschluß für alle Antwortkarten ist der 30. Firun** (auch Januar genannt).

Sie haben also noch die Chance, Ihre Meinung zur zukünftigen DSA-Gestaltung kundzutun. Wo bleiben z.B. die Stimmkarten der über 20-jährigen Spieler (Norbert..., Christine... Oliver)? Nehmen Sie unsere Befragung nicht ernst oder sind Sie tatsächlich so viel bequemer als die Jüngeren?

Wie dem auch sei - in der nächsten Ausgabe werden wir die Ergebnisse der Befragung vorstellen. Einige Überraschungen zeichnen sich jetzt schon ab.

# TOD UND WIEDERERWECKUNG

(tot und was nun?)



Nur wenige Begebenheiten sind für einen Helden höherer Stufe ärgerlicher als der eigene Tod. Verhaltensweisen, dieses Ereignis herauszuzögern, gibt es in Hülle und Fülle: z.B. das Erstehen einer Vollrüstung aus Basaltplatten oder der Eintritt in den frühzeitigen Ruhestand - um nur zwei beliebte Methoden zu nennen...

Sollte einen Helden, der meint, auf solche Maßnahmen verzichten zu können, dann doch einmal der Abenteuertod ereilen, so können wir ihm eigentlich nur einen Rat geben: Abwarten - und nicht gleich die Ruhe verlieren. Hier folgt ein kurzer Reiseführer durch Borons Reich.

Der Tod tritt ein, wenn die Lebenspunkte des Helden unter Null sinken. Ein Held mit 0 LP befindet sich in einem W20+5 SR dauerndem Koma, aus dem er mit den geeigneten Mitteln (Heilzauber, Heilelixiere) erweckt werden kann. Ob die Erweckung erfolgreich ist und welche Wirkung die angewendeten Mittel zeigen, darüber entscheidet eine KK-Probe des bewußtlosen Helden. Gelingt diese Probe +10, so zeigen Zauber oder Trunk ihre volle Wirkung, bei einer Probe, die +9 bis +1 gelingt, schmälert sich die Wirkung entsprechend und erreicht nur 90% bis 10%.

*Ein Beispiel:*

*Der Krieger Barbo (KK14) wurde von einer schweren Ogerkeule getroffen. Sein Zustand ist kritisch - er hat 0 LP. Barbos Gefährte Yallidor, ein Elf, entschließt sich, seinem Freund den letzten Heiltrank (15 LP) einzuflößen. Barbo legt eine KK-Probe ab und würfelt eine 11; ihm ist also eine KK-Probe+3 gelungen. Er erhält 0,3 mal 15 LP = 4,5 LP (abgerundet) 4 LP zurück. Damit ist er zwar immer noch bewußtlos, aber Yallidor spürt, daß sein Freund die schwerste Krise hinter sich hat.*

Liegen die Lebenspunkte bei -1 oder darunter, so ist der bedauernswerte Held definitiv tot. Gulgari, der Schattenvogel, ergreift seine Seele und trägt sie über das Nirgendmeer zu den Hallen der Toten. Jetzt kann nur noch ein direktes Eingreifen der Lebensgöttin, eine unerwartete Gnade des Totengottes oder eine übermächtige Magie die Seele wieder mit dem Körper vereinen. Nachdem die Lebenskraft den Körper verlassen hat, beginnt dieser unaufhaltsam zu vergehen - ein Verfall, der erst in dem Augenblick, endet, in dem die Seele - aus welchen Gründen auch immer - in den Körper zurückkehrt. Der

Held verliert im Augenblick seines Todes je einen Punkt GE und KK, 24 Stunden später noch einmal je 2 Punkte, weitere 24 Stunden später je 4 Punkte usw.

Eine ähnliche Wirkung befällt die Lebensenergie: Am ersten Tag 1W6 LP, am zweiten 2 W6 LP, am dritten 4W6 usw. Der Verlust dieser Eigenschafts- und Lebenspunkte ist permanent und kann nur durch den Stufenanstieg, nicht aber durch irgendwelche magischen Mittelchen wettgemacht werden.

Außerdem beginnt mit dem körperlichen ein geistiger Verfall; der Verlust der Erinnerung wird durch Abstreichen von Abenteurpunkten dargestellt: 3W6 AP gehen pro Stunde des Todes verloren. Tritt hierdurch der Verlust einer Erfahrungsstufe ein, so verliert der Held zwar keine weiteren Eigenschafts- oder Lebenspunkte, wohl aber Erfahrung in seinen Talenten: Er würfelt (beginnend mit "Boxen") für jedes Talent mit dem W6, bei 4-6 verliert er einen Talentpunkt. Dieser Prozeß endet, wenn entweder 20 Talentwerte gesenkt wurden, oder wenn das Talent "Zwergennase" erreicht wurde.

*Anmerkung:*

Magiebegabte Helden verlieren gleichzeitig mit der Lebenskraft Astralenergie: W-1 am ersten Tag, 2W-2 am zweiten Tag usw. Ihre Zauberkraftigkeiten sinken auf die gleiche Art wie ihre Talente, s.o.

Im übrigen kann der Tod für den Helden eine Erfahrung darstellen, die sich nicht ausschließlich negativ auf sein Persönlichkeitsbild auswirkt. So mag er durch dieses Erlebnis an Ausstrahlung gewinnen:

*Wurf mit W6:1-2: CH-1; 3: CH unverändert; 4-6: CH+1.*

Der KL-Wert steigt während des Todes ob dieser einzigartigen Erfahrung um 1, gleichzeitig aber steigt das Gefühl, in jedem Ding könne die Seele eines Verstorbenen stecken, den Aberglauben des Helden um 2. Ob der Held auf dem Rücken des Schattenvogels oder in Borons Hallen weiterer aufwühlender Erlebnisse teilhaftig wird, hängt vor allem von seiner Verweildauer im Reich der Toten ab: Pro angebrochene 6 Stunden steigt die Wahrscheinlichkeit für ein besonderes Erlebnis um 5% - liegt also in

den ersten 6 Stunden auf dem W20 bei 1, in den nächsten 6 bei 1 u. 2 und so fort.

Tritt ein solches Ereignis ein, so entscheidet ein weiterer W20-Wurf über Art und Auswirkung des Erlebnisses:

1: Praios begegnet. Der Held wechelt vom Glauben an seine Gottheit zum Glauben an Praios. Glaubte er schon vorher an Praios, so empfängt er göttliche Weisheit im Wert von 20 AP und den Bonus des Praiosmonats (MU+1). Der Held sollte sich überlegen, ob er nicht dem Orden der Praiosgeweihten beitreten will.

2-12: Begegnung mit einem anderen Mitglied der Zwölfgötter - Auswirkungen entsprechend Praiosbegegnung

13: Der Held ist einer anderen Gottheit begegnet (W20:1-10: Rastullah, 11-15: Rur/Gror, 16: dem Göttlichen Jaguar, 17: Ifirn, 18-20 dem Ewigen Los)

14: Held trifft einen eigenen Vorfahren: tiefer Einblick in die Geschichte (+20 AP)

15: Held beobachtet Ereignis aus ferner Vergangenheit (+50 AP), Held spricht fließend Boparano (und *nur* Boparano)

16: Beeindruckt vom Reiten auf dem Schattenvogel und den Hallen Borons: Fliegen+1, Menschenkenntnis+2.

17-20: Der Anblick Borons hat den Helden bis ins Mark erschüttert: Er hat nur noch einen Gedanken, dem Totengott einen Tempel auf Benbukkula zu bauen...

*Anm.: Für Nicht-Zwölfgöttergläubige gilt: 1-12: eigener Gottheit begegnet, 13: andere Gottheit.*

Alle in diesem Artikel beschriebenen Vorgänge gelten nur für einen Helden, der zum ersten Mal wiedererweckt wird. Uns ist kein Held oder Halbgott bekannt, der mehr als einmal zu "Boron und zurück" gereist wäre. Einen solchen Wiedergänger würden Götter (Meister und Mitspieler) wohl eher als eine lächerliche Figur empfinden. Falls aber ein Meister sich in seiner grenzenlosen Mildtätigkeit zu einem nochmaligen Wiedererwecken eines bereits zweimal Gestorbenen bereden läßt, so sind alle Nachteile der oben beschriebenen Prozedur zu verdoppeln; alle Vorteile entfallen.

Thomas Römer

# Aus den Provinzen

## Kuslik:

Hesinde rief - und dem Ruf Ihrer Geweihten folgten die besten Barden Aventuriens, um sich untereinander im friedlichen Wettstreit in der edlen Kunst der musikalischen Poesie zu messen.

Sieger wurde mit klarem Vorsprung *Richmod vom Tann*, der mit seiner ergreifenden Seefahrer-Ballade "Weine nicht, Perle des Südens" insbesondere die Herzen der weiblichen Zuhörer in seinen Bann zwang.

Überraschend fiel der zweite Platz an *Broderic Fredhelm* für sein Werk "Herzliches Beileid zum Sieg", in dem er mit beißendem Spott die Sinnlosigkeit der andergastisch-nostrianischen Scharmützel geißelt.

Dritter wurde die Bardin Vilmja aus Beilunk, die mit ihrem hübschen Lied "Mein Pferd - mein Leben" anschaulich das abenteuerliche Leben eines Beilunker Reiters schildert.

*Haldana von Ilmenstein*, die Hochgeweihte des Tempels überreichte persönlich die Siegestrophäen: eine Harfe mit goldenen Saiten für den Sieger, eine silberbeschlagene Lure für den Zweitplatzierten und für den Dritten eine Flöte aus einem Karenhorn.

Anschließend waren alle Sänger, Poeten und viele Ehrengäste zu einem feierlichen Bankett

im Hesindetempel geladen. Aufgrund des großen Erfolges soll der Wettstreit im nächsten Jahr wiederholt werden.

## Havena:

Eines der bekanntesten Lokale Havenas, der "Südstrand", Anziehungspunkt für viele abenteuerliche Gestalten (*Der Bote berichtete*), steht den durstigen Besuchern Havenas derzeit nicht zur Verfügung. Nach einer wüsten Schlägerei zwischen Seeleuten aus Brabak einerseits und dem Wirt sowie einigen Stammgästen andererseits besteht die Einrichtung dieser Lokalität derzeit hauptsächlich aus einer Vielzahl von Holzsplittern, gut durchmischt mit Glas- und Tonscherben...

Aussagen von Augenzeugen zufolge wurde der Streit durch den Kneipier selbst, *Thorn Polier*, vom Zaun gebrochen, was dieser jedoch heftig dementierte:

*"Also, zu Anfang war ich so gelassen und friedlich wie immer, aber dann hat mir einer der Bur-schen seinen Magen in die Faust gerammt und mir anschließend mit dem Gesicht eins aufs Knie gegeben - da habe ich dann die Geduld verloren..."*

Ein gerichtliches Nachspiel ist nicht zu erwarten, da beide Parteien darauf verzichteten, den Vor-

fall bei den zuständigen Bütteln der Stadt Havena anzuzeigen.

## Gratenfels:

Die räuberischen Überfälle im Gebiet der Koschberge werden immer dreister. Wie erst jetzt bekannt wurde, überfiel vor einigen Wochen eine Bande von "Hundertern bis an die Zähne bewaffneter Banditen" (*Aussage eines Begleitesoldaten*) die Kutsche des kaiserlichen Steuereintnehmers *Stoffel Grothaus* und raubte die Kasse mit sämtlichen Einnahmen der Gratenfelder Baronien.

Nachdem die Räuber die Begleiteskorte trotz ihres heldenhaften Widerstandes in die Flucht geschlagen hatten, zwangen sie den armen Grothaus, sich splitternackt auszuziehen, schirnten ihn sodann anstelle der Pferde vor die Kutsche und trieben den Bedauernswerten unter Gejohle mit Peitschenhieben und Fußritten die Berge hinunter in Richtung Gareth.

Seine göttliche Maginfizienz, unser geliebter Kaiser Hal, hat indes beschlossen, Gnade vor Recht ergehen zu lassen und die Bevölkerung von Gratenfels nicht dafür zu bestrafen, daß sie nicht in ausreichender Weise für die Sicherheit des kaiserlichen Beamten gesorgt hat. Lediglich die nochmalige Zahlung der Steuer und Ersatz für die gestohlenen Kutschperde kommt als finanzielle Belastung auf die neu eingesetzten Herrscher der Baronien zu.

## Nostria:

Mit stolzeschwellter Brust nahm der Kommandeur der Streitkräfte von Nostria dieser Tage die Parade seiner neu aufgestellten Spezialeinheit, der ersten nostrianischen Brückenbaukompanie ab. Zur Tracht dieser Soldaten zählt eine schwere Lederschürze - alle männlichen Mitglieder der Truppe sind gehalten, sich einen Vollbart wachsen zu lassen.

Von unserem Korrespondenten über mögliche sinnvolle Einsätze des neuen Truppenteils befragt, antwortete der königliche Befehlshaber:

*"Der großartige Erfolg unseres heldenhaften Heeres im sagenhaften Kampf um Joborn gegen die widerwärtigen andergastischen Eindringlinge ist in erster Linie auf die Genialität zurückzuführen, mit der wir das Element Wasser auf unsere Seite brachten und damit den gegnerischen Pöbelhaufen vollständig verwirrten. Trotzdem muß gesagt werden, daß wir den desolaten Zustand des Feindes noch besser hätten nutzen können, ja sogar in sein Hinterland hätten eindringen können, wenn im entscheidenden Moment Brücken zur Überquerung des reißenden Stroms (gemeint ist das Fließchen Ingval, die Red.) verfügbar gewesen wären. Dafür wird in Zukunft unsere neue Spezialeinheit sorgen, deren Aufstellung übrigens von mir persönlich angeregt wurde - schließlich hat man ja einen gewissen Einfluß auf die königlichen Entscheidungen."*

Ob die vorwiegend mit Hämmern, Nägeln und altersschwachen Brettern "bewaffnete" Bauptruppe tatsächlich ins Feld ziehen oder den Feind durch das Bild ihrer Kehrseite erfreuen wird, bleibt ebenso abzuwarten wie die Reaktion Anergasts. Wir wären nicht überrascht, wenn dort demnächst die erste "Brückeneinreißkompanie" Aventuriens ausgehoben wird...

## Achtung!

Abos ab Nr.14 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

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

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

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

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUG

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

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

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

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

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

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