

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-

schatten 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, At'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit. Hal I. von Gareth

7



Der Stadtpark von Havena

Es kommt schon mal vor, daß übermütige Jugendliche oder verwegene Abenteurer den Stadtpark betreten.

In den vergangenen Jahren kam nie einer zurück.

Vor einer Woche jedoch fanden patrouillierende Gardisten einen schwerverletzten Krieger der 18. Stufe an der Nordmauer des Parkes. Dort starb er noch bevor ein Heiltrank herbeigebracht werden konnte an Wundfieber. Er trug die vier diesem Bericht anliegenden Zeichnungen und Pläne bei sich.

- ein Plan des Parkes,
- eine Zeichnung (Seitenansicht) der Wasserspiele und des Gasthofes,
- ein Plan des Gasthofes »Parkpalast«,
- ein Plan der Schießbude, des Bootsverleihs und der Pavillons.

Bevor der Krieger, der später als Justus der Basiliskentöter identifiziert wurde, starb, konnte er noch folgende Informationen an die Gardisten weiterleiten:

- Der Plan des Parkes stammt noch aus der Zeit, in der der Park nicht geschlossen war. Er selbst, Justus, hat ihn zum Teil ergänzt und aktualisiert.

— Der gesamte Park ist verwuchert und verkrautet, die Wege sind teilweise nur noch zu errahnen, zum Teil durch umgestürzte Bäume und Gestrüpp unpassierbar.

— Auch die Gebäude sind von Rankenpflanzen überwuchert.

— Die Wasserspiele funktionieren nicht mehr (Die Zeichnung stammt von früher).

— Auf dem See treiben Boote. Im südlichen Abschnitt des Sees liegt ein versunkenes Boot. Mit ihm versuchte Justus' Abenteurertrupp den See zu erforschen.

— Östlich des Sees befindet sich der Eingang zu einer Höhle. Eine tödliche, scheinbar unüberwindbare Falle versperrt ihren Eingang.

— Der gesamte Park besitzt eine Vielzahl natürlicher aber auch künstlicher Fallen.

— Die anderen Abenteurer sind in den Fallen umgekommen, wurden von »den Kreaturen niedergemacht« oder wurden von »dem Fieber dahingerafft«.

Ehe der Basiliskentöter auf die Gefahren im Detail eingehen konnte, wechselte sein Geist und sein Wissen in das Totenreich.

Um Unruhen in der Bevölkerung zu verhindern, erklären wir diesen Vorfall zum höchsten Geheimnis Havenas.

Die Gardisten, die Justus gefunden haben, vereidigten wir zum Schweigen und entsandten sie auf eine Mission, weit in Aventuriens Süden.

Für uns steht fest, daß es im Park von Dämonen und anderen Geschöpfen der Finsternis wimmelt.

Solange sie Havena selbst nicht bedrohen, erscheint ein Eingreifen der Stadtwache nicht angebracht.

Es muß unter allen Umständen verhindert werden, das Schattenreich zu provozieren und zu verärgern.

Cubil Blizzar, »Gardeoberst durch der Götter Gnaden.«

»Schade«, denkt der alte Haudegen, nachdem er seinen Bericht geschlossen hat, »niemals wieder werden Ballspiele und Schießwettbewerbe im alten »Parkpalast« stattfinden. Wenn ich doch nur ein bißchen jünger wäre und die Verantwortung nicht so schwer wiegen würde...«

Rainer Heintz

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

Redaktionsleitung:
Frank Lassak
Redaktionsassistent:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
F. Huisgen
Rainer Heintz

Formgebung: Madhouse
Auflage: 3.000

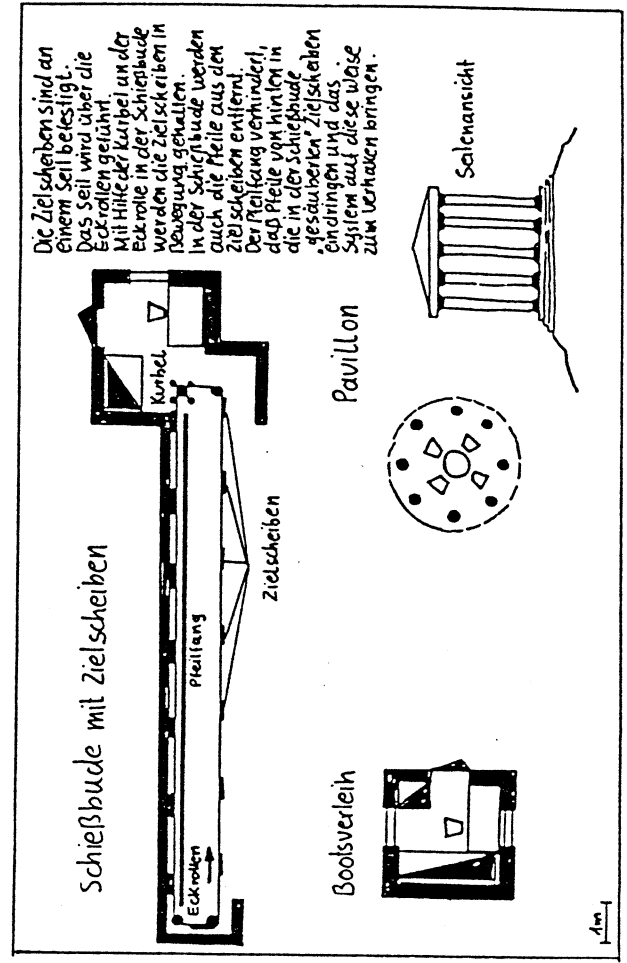
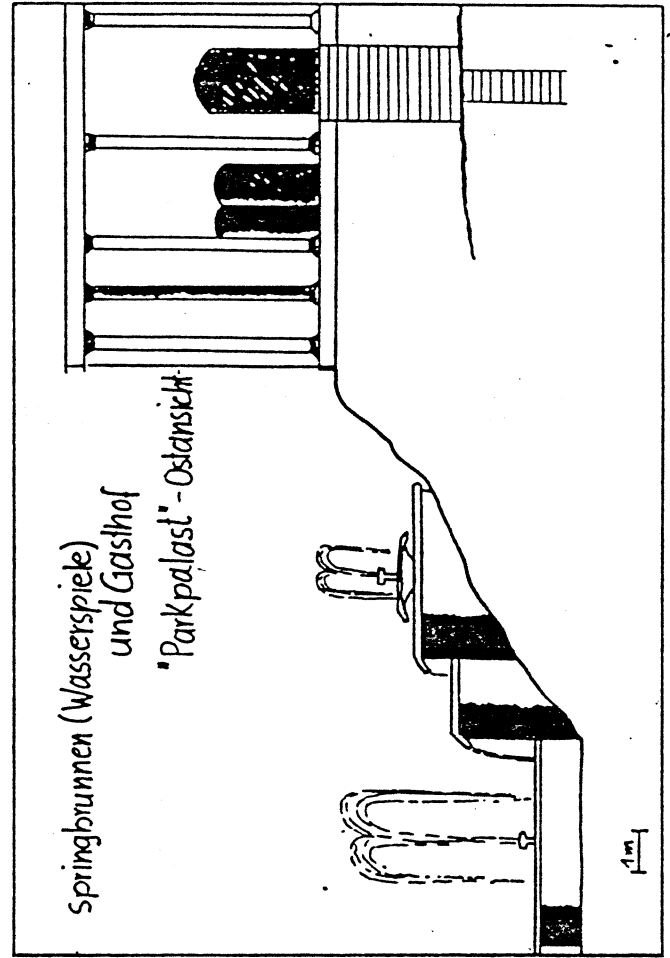
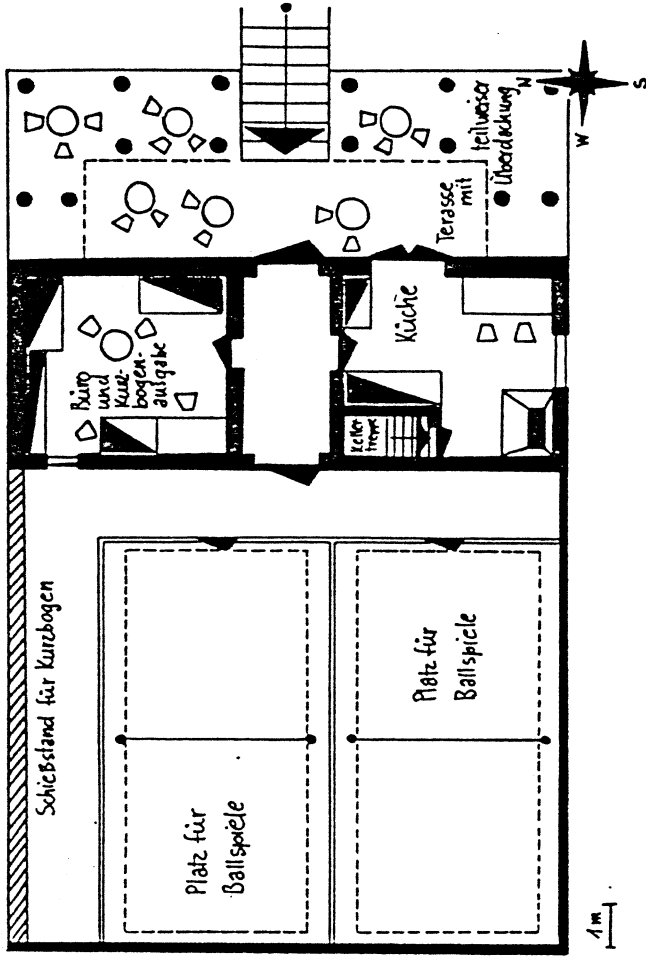
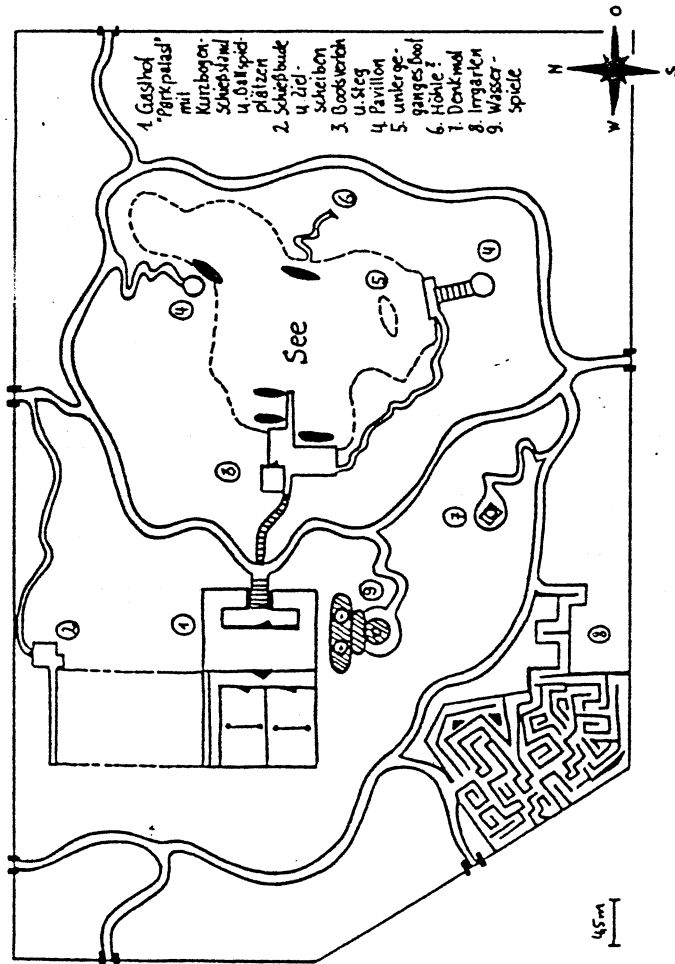
Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen wären rein zufällig und nicht in der Absicht des Herausgebers. Abonnementsbedingungen siehe Coupon an anderer Stelle in dieser Ausgabe.

Copyright © 1986 by

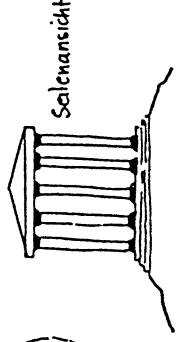
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.

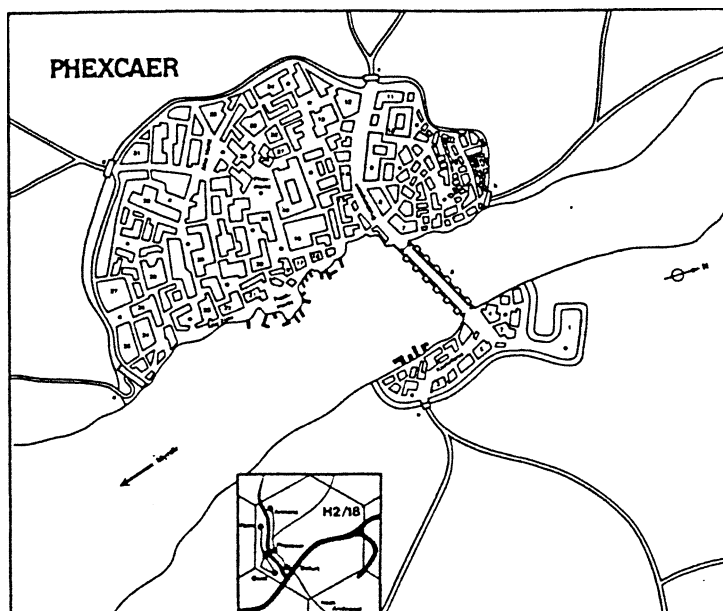
Germany.

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

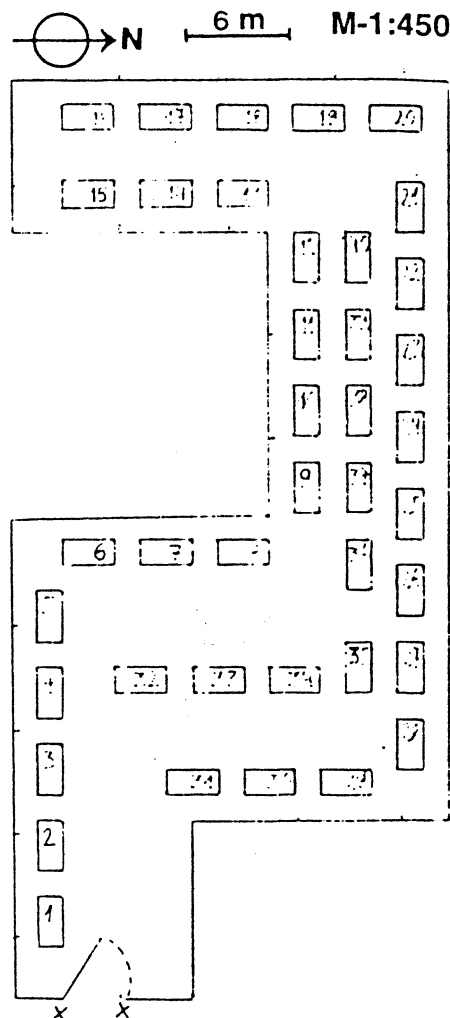


Die Zielscheiben sind an einem Seil befestigt. Das Seil wird über die Eckrollen geführt. Mit Hilfe der Kurbel an der Ecke in der Schießbude werden die Zielscheiben in Bewegung gehalten. In der Schießbude werden auch die Heile aus den Zielscheiben entfernt. Der Pfeil wird entfernt, daß Pfeile von hinten in die in der Schießbude "gesäuherten" Zielscheiben eindringen und das System auf diese Weise zum Vorhanden bringen.





- | | | |
|---------------------------------|-----------------------|----------------------|
| 1 Kastell | 17 Schiffsausrüster | 33 Fuhrunternehmer |
| 2 Garde | 18 Taverne »Myrdir« | 34 Altes Westtor |
| 3 Zollhaus | 19 Hotel »Kehrwieder« | 35 Wohnhaus |
| 4 Sho-taka'sa-Treff | 20 Markthalle | 36 Ärzte |
| 5 Fuhrunternehmer | 21 Flußlotsenhaus | 37 Bettlergilde |
| 6 Brückenbefestigung | 22 Lagerhalle | 38 Hotel »Zur Weihe« |
| 7 Hotel »Zur Brücke« | 23 Fischmarkt | 39 Geweihtenwohnhaus |
| 8 Markthalle | 24 Gefängnis | 40 Tempel des Phex |
| 9 Stadthaus | 25 Garnison | |
| 10 Tempel des Gottes ohne Namen | 26 Altes Südtor | a) Westtor |
| 11 Zollhaus | 27 Garnison | b) Ölporter Tor |
| 12 Fuhrunternehmer | 28 Krämergilde | c) Thorwal-Tor |
| 13 Gemischtwarenhändler | 29 Kolonialwaren | d) Gwater-Tor |
| 14 Taverne »Zitadelle« | 30 Wohnhäuser | e) Südtor |
| 15 Seeleute | 31 Garnison | |
| 16 Stadtgarde | 32 Waffenschmiede | |



Der Gemischtwarenmarkt

Der heute als zweitwichtigster Umschlagplatz für Diebesgut geltende, ehemalige Gemischtwaren-Marktplatz wird nur von den dunklen Kellern Al'Anfas übertroffen. Der etwas irreführende Name dieser Einrichtung täuscht über ihre wahre Funktion natürlich hinweg: Von magischen Ingredienzien über Waffen und Rüstungen aller Art bis hin zu Sklaven kann der interessierte Einkäufer (fast) alles erwerben, was andernorts als »heiße Ware« gilt. Die Skizze der Markthalle zeigt 30 Stände, deren Funktion im einzelnen der nachfolgenden Liste zu entnehmen ist.

Ständeliste

1. Teppiche
2. Heilkräuter, Gifte
3. Waffen
4. Juwelen, Edelmetalle
5. wertvolle Weine in großen Mengen
6. komplette Hauseinrichtungen
7. Stoffe
8. Möbel, Teppiche
9. Sklaven
10. Gemälde, Möbel
11. Juwelen (magische Artefakte?)
12. Verschiedenes
13. stiehlt nur im Auftrag
14. Bücher, Schriftrollen
15. Pferde

BESUCH IN PHEXCAER

16. Möbel, Statuen, Büsten
17. stiehlt auf Bestellung
18. Vieh in großen Mengen
19. Teppiche, Gemälde
20. Kleidung
21. abgerichtete Tiere (z. B. Falken, Katzen)
22. Bücher, Schriftrollen
23. »Magische« Ingredienzien
24. Waffen, Rüstungen
25. Wandbehänge aller Art
26. Kräuter und Pulver für Alchimie
27. stiehlt nur im Auftrag
28. wertvolle Rüstungen und Schilde
29. Glas, Keramik, Hausrat
30. vermittelt Diebe, Söldner, Meuchler

Wie bereits berichtet (AB 3), tauchte im Jahre 483 v. H. in Myrburg, dem heutigen Phexcaer, eine Gruppe von Dieben auf.

In den darauffolgenden Jahren vermehrte sich die Zahl der in der neugegründeten Gilde organisierten Diebe ständig. Das hatte zur Folge, daß die

Geschäfte der Stadt regelmäßig ausgeraubt wurden. Die Situation eskalierte, als die Sho-taka'sa begann, ihren Nachwuchs in Myrburg auszubilden. Kein Krämer, der nicht schwere Verluste durch Diebstahl, Raub und Einbruch verzeichnen mußte — kein Geschäft blieb verschont.

Daher veranlaßte die hiesige Krämergilde den Bau dieser Halle, und die Händler verlegten ihre Geschäftsräumlichkeiten hierher. Rund um die Uhr wurde die Halle schwer bewacht, und die Verluste sanken tatsächlich zeitweilig. Doch während der Eroberung der Stadt durch die Sho-tak'sa im Jahre 417 v. H. wurden die Halle gestürmt, die Händler vertrieben und die Stände leergeräumt.

Nun begann die Diebesgilde, die Halle zu nutzen; Hehler übernahmen die Verkaufsstände, der Markt wurde zu dem berühmten Umschlagplatz für gestohlene und verbotene Ware, den wir Ihnen heute beschreiben wollen.

Erklärung der nun folgenden Beschreibung:

Die Stände finden nur teilweise Erwähnung, da wir mehr Wert darauf gelegt haben, einige von ihnen detaillierter zu beschreiben. Alle Spielleiter möchten wir anhalten, die nicht aufgeführten Stände ebenfalls mit — natürlich gestohlenen — Waren auszustatten, wobei der Fantasie kaum Grenzen gesetzt sind. Der Stand des Akli Neitserp (Nr. 4) Neitserp ist ein 25jähriger Abenteurer

aus Andergast. Er handelt mit gestohlenen Waffen, und es gibt eigentlich kaum einen Waffentyp, der nicht bei ihm zu beziehen ist. Er bietet schartige Schwerter ebenso an wie hochmoderne Doppelschuß-Armbrüste (doppelte Ladezeit). Größere Waffenmengen können bei ihm bestellt werden. Er läßt sie dann von ihm ergebenden Dieben stehlen. Sein ganz großer Coup war ein Einbruch in die nostrische Garnison. Dabei fielen ihm 800 Schwerter, Kurzschwerter und Streitäxte in die Hand, die nistorische Stadtwache war somit vollkommen entwaffnet.

Für die im Basis-Spiel beschriebenen Waffen verlangt er die dort genannten Preise — für die exotischeren Waffen aus dem Ausbau-Spiel und dem Havena-Set wird das dreifache der genannten Preise verlangt. Je nach Menge gewährt er bis zu 20% Rabatt.

Der Stand des Rokal Veras (Nr. 9)

Er ist wohl der einzige Händler Nordaventuriens, der sich auf den Sklavenhandel spezialisiert hat. Und da in diesem Teil des Kontinents die Sklaverei verboten ist, besteht seine Kundschaft ausschließlich aus Orks. Doch am schlimmsten ist es, daß seine »Ware« in den Städten Aventuriens entführt wird, und nur die Habgier dieses skrupellosen Verbrechers verdammt ehrbare Bürger zu einem furchtbaren Schicksal in den grausamen Händen der Orks. Sein der-

zeitiges Angebot besteht aus:

Mona Fesitis - 30jährige Bürgerin aus Havena, Schandalf Mondor - 22 Jahre alter Bursche aus Lowangen; außerdem Silberschlange, ein junger Elf aus den Salamandersteinen.

Der Stand des Sabo Badur (Nr. 12)

Er ist ein Mann für alle Fälle — ein echter Meisterdieb. Im Gegensatz zu den anderen hier aufgeführten Hehlern verkauft er nur Dinge, die er selbst gestohlen hat. Er nimmt keine Aufträge entgegen, sondern stiehlt nur, was ihm gut verkäuflich erscheint. Und so stellt sich auch sein Stand dar: Hier läßt sich alles finden, vom Tafelsilber eines Joborner Kaufmannes über Gemälde der berühmtesten Künstler Aventuriens bis zum angeblich echten Nachtopf von Kaiser Hal.

Der Stand von Chandriea Kejia (Nr. 17) Diese 46jährige Diebin stiehlt auf Bestellung. Sie hat aus diesem Grund auch keine Auslage, sondern nur ein Besprechungszimmer, wo schon viele dunkle Pläne geschmiedet wurden. Grundsätzlich ist sie zu jedem Diebstahl bereit - verlangt aber mindestens 40% der als Bezahlung vereinbarten Summe vorab.

Der Stand Andrios Tesiss (Nr. 22)

Bei ihm handelt es sich um einen bereits 50jährigen Schriftgelehrten. Seine Ware besteht aus Büchern. So ist er beispielsweise im Besitz einer uralten, mit goldenen Lettern geschriebenen und

vielen Malereien versehenen Schöpfungsgeschichte Aventuriens. Sein Angebot besteht aus rund 120 Titeln; erlaubt auch im Auftrag stehlen.

Der Stand des Kolchos Sowchos (Nr. 23); Er bietet allerlei Ingredienzen für Zauberberträge an, die er teilweise unglücklichen Magiern raubt, sich aber häufig auch von angeheuerten Heldengruppen beschaffen läßt. Beispiele: Drachenblut - ganz wichtig für Liebestränke; konzentrierter Steineichenharz — angeblicher Grundbestandteil für Unsichtbarkeitselexier, etc., etc.

Abenteuervorschläge:

- Ralos Fesitis, ein reicher Bürger Havenas vermißt seine Frau. Er vermutet, daß sie Einbrecher überrascht hat und von diesen verschleppt wurde. Er bittet die Helden sie zu suchen.
- Im Finsterkamm wurden wiederholt Zwerge von Orks angegriffen, die mit außerordentlich guten Waffen und Rüstungen kämpften. Da dieses primitive Volk nicht in der Lage ist, hochwertige Waffen herzustellen, wird vermutet, daß skrupellose Waffenhändler die Hand im Spiel haben. Die Helden sollen Helfen.
- Kolchos Sowchos bittet die Helden um die Beschaffung eines Zyklopenauges, welches er einem Kunden zugesagt hat.

F. Huisgen

Neu im Frühjahr 1987:

Nach »Basis-Spiel« und »Ausbau-Spiel« kommt nun der wahre Leckerbissen für alle Freunde des detaillierten Rollenspiels:

Das »DSA-Professional Spiel«. Hinter dem Titel »Schwertmeister Set 1« verbirgt sich eine Fülle von Erweiterungen, Verfeinerungen, Raffinessen und Hinweisen des DSA-Autoren-teams unter der Leitung von Ulrich Kiesow: So lieferte der österreichische Regionalmeister Hadmar Wieser das umfangreiche Einführungsabenteuer »Aufbruch in die Neue Welt«, einer der Bestandteile der Schwertmeister-Box. Aus der Feder von Ulrich Kiesow stammt das beeindruckende neue Kampfsystem, mit Körperzonen, Attackeserien, Rüstungsverschleiß, vielen neuen Waffen, diversen Sonderregeln und einer Menge brillanter Ideen.

Außerdem enthalten: 18 Runensteine, das Fundament eines vollkommen neuartigen Zaubersystems mit ungezählten Zauberformeln und ungeahnten Möglichkeiten. Das Non-plusultra für alle Fans realistischer und fantastischer Zaubers.

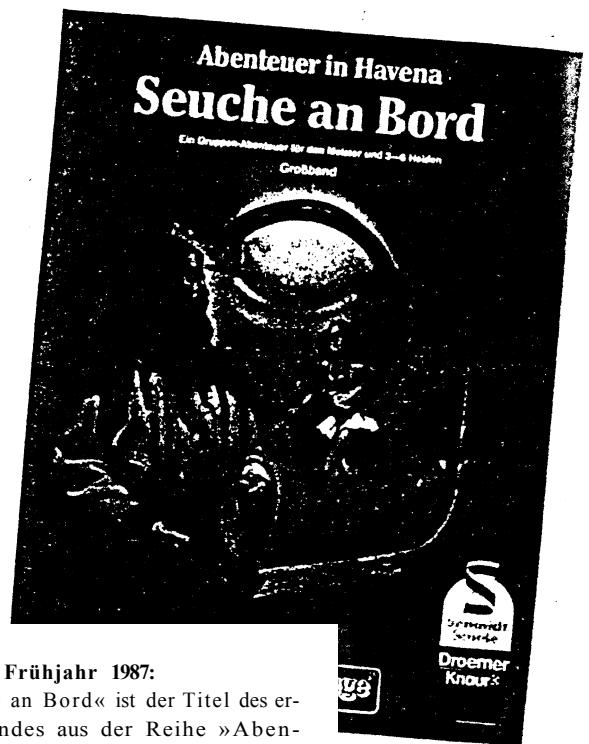
Schwertmeister: die endgültige Herausforderung für alle Helden der 15. bis 50. (!) Erfahrungsstufe!





Neu im Frühjahr 1987:

Als Fortsetzung des 1986 veröffentlichten Abenteuers »Das Grauen von Ranak« erscheint jetzt der Band »Die Fahrt der Korisande«, ein atemberaubendes Gruppenabenteuer für höherstufige Helden des Ausbau-Spiels. Und wie schon das Grauen von Ranak bewies, hat der Süden Aventuriens mit seinen vielen vorgelagerten Inseln, eine Menge handfesten Abenteuerstoffes zu bieten. Schicken Sie Ihre Helden an Bord der Korisande — auf eine Reise, vielleicht ohne Wiederkehr!



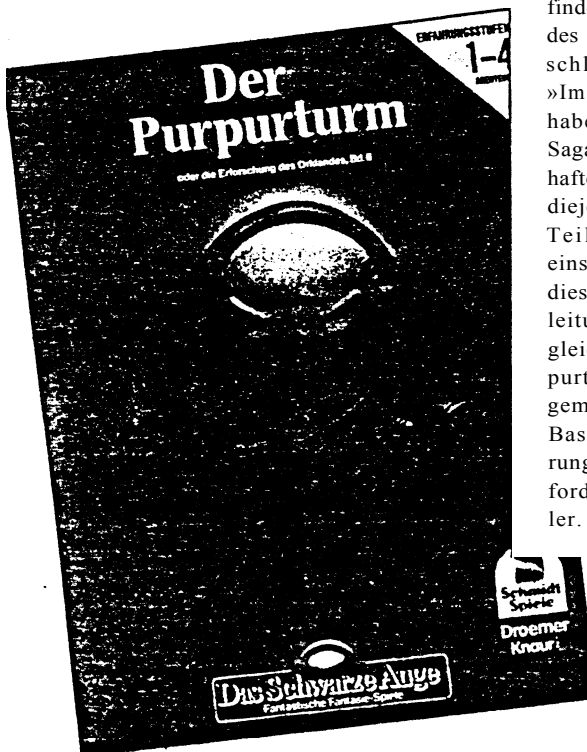
Neu im Frühjahr 1987:

»Seuche an Bord« ist der Titel des ersten Bandes aus der Reihe »Abenteuer in Havena«. Der Abenteuer-Großband enthält drei separate Szenarien, die aber leicht miteinander verknüpft werden können. Darüber hinaus bietet der Band Erweiterungen der Begegnungs- und Gebäudetabellen, neue Meisterpersonen sowie zehn detaillierte Grundrißpläne. Auch die wichtigsten Bewohner des Fürstenpalastes werden hier erstmalig ausführlich vorgestellt.

Drei Abenteuer - unerlässlich für jede Havena-Spielerunde, und auch mit anderen Rollenspielsystemen spielbar.

Neu im Frühjahr 1987:

Endlich neue Abenteuer! Mit den beiden Abenteuerbüchern »Der Purpurturm« und »Der Orkenhort« findet die Trilogie der Erforschung des Orklandes Fortsetzung und Abschluß zugleich. All jene Helden, die »Im Spinnenwald« heil überstanden haben, können nun die Orkland-Saga und die Suche nach dem sagenhaften Schatz fortsetzen. Aber auch diejenigen Spieler, die den ersten Teil nicht gespielt haben, können einsteigen. Dem Meister wird für diesen Fall eine umfangreiche Einleitung geboten, so daß alle auf dem gleichen Erfahrungsstand sind. Purpurturm und Orkenhort - zwei ungemein spannende Abenteuer zum Basis-Spiel mit niedrigen Erfahrungsstufen. Trotzdem eine Herausforderung auch für erfahrene Spieler.



GRISEFUX



Eine der geheimsten und in der Öffentlichkeit am wenigsten bekannten Vereinigungen ist die Bettlergilde Grisefux, mancherorts auch Graufuchs genannt. Um einen Graufuchs zu erkennen, muß man selbst ein Graufuchs sein.

Wie der Name der Gilde vermuten läßt, hat auch sie sich unter den Schutz des fuchsköpfigen Diebesgottes gestellt.

Das Erkennungszeichen des Grisefux ist ein in die linke Handfläche tätowierter Fuchskopf. Um in die Gilde aufgenommen zu werden, muß man entweder bei einem ihrer Mitglieder zwei Jahre das Betteln erlernen (wozu auch die Kunst des Verkleidens gehört, ebenso das Schleichen, Sich-Verstecken, das Vortäuschen von Behinderungen und die Herstellung von Holzbeinen), oder aber man muß der Gilde einen besonderen »Dienst« erwiesen haben.

Der Aufbau der Gilde weicht im Prinzip kaum von der Gliederung anderer Gilden ab. In jeder größeren Stadt besitzt sie eine Niederlassung, meistens als Kasse, billige Herberge oder Trödelladen getarnt. Zu erkennen sind die geheimen Gildenhäuser an einem in die linke Ecke der Türschwelle eingeritzten Fuchskopf von 5 cm Durchmesser.

Die Besitzer dieser Geschäfte sind die Gildenmeister der Stadt; sie bestimmen die Verteilung der einzelnen Standplätze, schlichten Streit zwischen den Mitgliedern, sorgen dafür, daß in Bedrängnis geratene Graufüchse aus der Stadt herauskommen, sammeln alle Informationen, geben Nachrichten weiter und kassieren 5% der Einnahmen als Mitgliedsbeitrag ein.

Von diesen Beiträgen werden Bestechungsgelder gezahlt, erkrankte Mitglieder unterstützt, Alchimisten bezahlt und im Bedarfsfall auch Waffen und Rüstungen gekauft.

Die organisierten Bettler bilden eine nicht zu unterschätzende Machtgruppe in einer Stadt. Sie erfahren fast alles, können unauffällig Personen überwachen und sind gut ausgebildet im waffenlosen, wie auch im Kampf mit Waffen.

Über den Gildenmeistern in den Städten stehen die Provinzherren, die im großen und ganzen dieselben Aufgaben haben wie die Stadtmeister, doch müssen sie diese auch noch kontrollieren und haben bei größeren Aufgaben die einzelnen Schritte zu delegieren und koordinieren.

Über den Provinzherren stehen die Großmeister, von denen es in ganz Aventurien nur vier oder fünf geben mag. Die Großmeister sind meist als Handelsherren getarnt. Ein Beispiel dafür ist der bekannte, reiche Kaufmann Stoorrebrandt, der Großmeister des Mittelreiches.

Nur den Großmeistern ist es gestattet, Aufträge anzunehmen, die über Informationsbeschaffung und Personenüberwachung hinausgehen, wie zum Beispiel die Suche nach den Sieben Kelchen und den Amazonen. Zu solchen Zwecken dürfen sie sogar Nichtmitglieder anwerben, wenn es die Erfolgsaussichten erhöht.

An der Spitze der Gildenhierarchie steht der Erste Bettler, der Fuchs der Füchse des Phex. Niemand hat ihn je zu Gesicht bekommen, seine Befehle, Anordnungen und Ratschläge werden per Boten, Toten Briefkästen, Brieftauben und »Beilunker Reiter« erteilt.

Man munkelt innerhalb der Gilde, daß der Erste Bettler, Thie' Al, oder auch nur kurz Erster genannt, am Hof des Kaisers in Gareth eine bedeutende Rolle spiele. Ferner soll er auch ein wahrer Meister der Masken und Verkleidungen sein.

Für den aventurischen Abenteurer kann die Grisefux eine große Hilfe sein. Für 30 Silbertaler pro Woche versorgt sie die Abenteurer mit Informationen, überwacht Personen, und das ohne örtliche Begrenzung. Wenn jemand in Andergast die Gilde beauftragt, Informationen über eine Person einzuholen, die lange Jahre in Al'Anfa gelebt hat, so bleibt es bei 30 Silbertalern pro Woche, allerdings wird die Zeit mitgerechnet, die für den Transport der Information benötigt werden.

Abenteurer, die Mitglieder der Grisefux sind, können deren Hilfe für den zehnten Teil des normalen Preises in Anspruch nehmen. Andererseits haben sie auch Verpflichtungen gegenüber der Gilde. Sie müssen 5% ihrer Einnahmen der Gilde zuleiten, haben Gildenmitgliedern in jeder Situation zu helfen, müssen auch einmal für die Gilde Aufträge erledigen und sind verpflichtet, Außenstehenden auch auf der Folter nichts von der Existenz der Grisefux zu verraten.



Die Sitze der Provinzherren

Brabak, Sylla, Hôt-Alem, Charypso.
Chorhop, Selem, Al'Anfa, Mirham.
Drôl, Mengbilla, Neetha, Zyklopeninseln.

Rashdul, Unau, Thalusa, Mherwed.
Tuzak, Maraskan Inseln.

Vinsalt, Grangor, Bethana, Kuslik, Arivor, Silas, Belhanka, Methumis.

Anchorpal, Khunchom, Fasar.

Albenhus, Elenvina, Punin, Ferduk.

Zorgan, Elbarum, Llanka, Barburin, Berricum.

Havena, Honingen, Gratenfels, Winhall, Nostria.

Gareth, Angbar, Greifenfurt, Wehrheim, Rommilys.

Andergast, Salza, Joborn, Thorwal, Prem.

Warunk, Beilunk, Shamaham, Mendena, Ilsui.

Lowangen, Olport, Tiefnusen, Enqui, Riva, Phexcaer.

Donnerbach, Uhdenberg, Trallop, Ballo.

Ouvenmas, Notmark, Norburg, Gerasim, Bjaldorr.

Paavi, Eestiva.

Die unterstrichenen Städte sind die Sitze der Provinzherren; dahinter folgen die von ihnen kontrollierten Städte (Dörfer).

Großmeister

Ouvenmaas, Paavi, Festum.

Andergast, Donnerbach, Lowangen.

Zorgan, Warunk, Gareth, Havena, Albenhus.

Rashdul, Tuzak, Anchorpal.

Brabak, Vinsalt, Drôl, Chorhop.

Die unterstrichenen Städte sind die Sitze der Großmeister.

Der Erste Bettler

Eine Sonderstellung unter den aventurischen Gilden und Zünften nehmen die Boten und Kuriere ein. Unter den reitenden Boten wiederum ist ein Name zu einer Legende geworden: die Beilunker Reiter.

Die Beilunker Reiter werden erstmalig im Jahre 674 v. H. erwähnt. Zu dieser Zeit verrichteten sie ihre Dienste aber vermutlich nur in der Umgebung Beilunks und im Radrontal. Jahrhunderte vergingen, bis sich das Netz der Botenreiterzunft über ganz Aventurien ausdehnte. Längst hat sich das Stammhaus der Zunft nach Gareth verlagert, doch der Name »Beilunk« ist Bestandteil des Zunfttitels dieser verschworenen Schar einer Botenreiter-Elite geblieben.

Seit langem hat sich der Preis für einen Auftrag nicht geändert: Pro Kilometer 1 Silbertaler und pro Tag einmal 1 Dukaten. Der Auftraggeber erhält dafür eine Garantie, daß seine Nachricht den Empfänger erreicht. Nur eine von 1000 Nachrichten trifft an ihrem Ziel nicht ein.

Die schnellste Durchquerung von Aventurien in Süd-Nord-Richtung wurde im Jahre 254 v. H. vollbracht. Die Reiterin Rana, eine 25jährige Streunerin aus Olport, schaffte die Strecke von Brabak nach Farlorn in 21 Tagen. Ein Rekord, der seither nicht gebrochen wurde.

Die meisten Beilunker Reiter sind Menschen, meist Streuner, einige Elfen, und es soll in der Geschichte der Boten zehn Zwerge gegeben haben. Eigentlich ein kleines Wunder, wenn man bedenkt, welche Schwierigkeiten Zwerge mit Pferden haben.

Ein Beilunker Reiter ist leicht an der Kleidung zu erkennen: Er trägt hohe schwarze Stiefel, eine schwarze Lederhose, weißes Hemd, darüber einen schwarzen Lederwams mit dem Zunftsigel, einem geflügelten »B«, in Goldstickerei auf der linken Brust. Zusätzlich tragen die Boten einen weiten, langen Umhang aus dem Fell des schwarzen Bergtigers. Dank des weiten Schnitts eines raffinierten Verschlusssystems wird dieser Umhang auch als Schlafsack oder Wetterschutz benutzt. Die Bewaffnung eines Reiters besteht in der Regel aus Dolch, Bastardschwert und Kurzbogen, kann aber je nach persönlichem Geschmack variieren; der Kurzbogen ist allerdings Standardwaffe. Ein Elitebote versteht es sehr gut, mit seinen Waffen umzugehen, ist ausgebildet in einer besonderen Form des waffenlosen Kampfes und sehr geschickt im Fernkampf.

Um ein Beilunker Reiter zu werden, muß man im Alter von 15 Jahren eine Prüfung absolvieren.

In den Aufnahmeprüfungen werden Mut, Geschicklichkeit, Klugheit, Kraft sowie »Pferdeverstand« getestet. Von 100 Prüflingen entsprechen höchstens 15-20 den Anforderungen, von denen aber noch einmal mindestens ein Drittel während der Ausbildung als nicht gut genug entlassen wird. Dennoch ist im-

mer für Nachwuchs gesorgt. Viele junge Leute locken das Abenteuer und das hohe Ansehen, das ein Beilunker Reiter genießt.

Ein Beilunker Reiter der seine Ausbildungszeit nach 13 Jahren beendet hat, verfügt über folgende Mindestwerte:

MU 15, KL 14, GE 15, KK 15, TAW. waffenloser Kampf 14, Fernkampf 16, Reiten 17, Lesen + Schreiben 14, Sprachen beherrschen 16, Diplomatie 12, Himmelsrichtung erkennen 15, Karten zeichnen 15, Wegfinden 16, Gefahren erkennen 14, Wettervorhersage 14, Nahrung finden 13, Tierkunde 14, Aburichten 17, Sechster Sinn 15.

Diese Werte mögen übertrieben erscheinen, doch darf nicht vergessen werden, daß ein Reiter zehn Jahre lang fast täglich ausgebildet wird, bevor er für drei Jahre als Begleiter eines erfahrenen Boten das erste Mal der eigentlichen Aufgaben der Zunft nachgeht.

In ganz Aventurien mag es wohl 500 Beilunker Reiter geben. Ihre Hauptaufgabe ist es, wichtige Nachrichten zu transportieren. Diese können schriftlicher wie auch mündlicher Art sein. Ein Bote reist per Pferd, in wenigen Fällen auch per Boot oder Schiff. Es gibt in fast allen Städten und in vielen Dörfern Stationen, an denen die Reiter ihre Pferde wechseln können, doch auch jeder Züchter oder Pferdebesitzer wird eines seiner Tiere gegen ein Botenpferd eintauschen, da dies in 99 von hundert Fällen ein gutes Tauschgeschäft ist.

Ein Beilunker Reiter reist normalerweise sicher durch Aventurien, da die Bevölkerung ihn für eine Art »Übermenschen« hält und er zur Hilfe ver-

pflichtet ist, solange er seinen Auftrag dabei nicht gefährdet.

Im Orkland jedoch und in einigen anderen unzivilisierten Gebieten gelten die schwarz gekleideten Reiter als Unglücksbringer und werden erbarmungslos verfolgt.

Ein Beilunker Reiter der zu alt oder auf Grund seiner Verletzungen nicht mehr zur vollen Leistung fähig ist, erhält einen Posten als Ausbilder oder Prüfer, arbeitet in der Verwaltung oder übernimmt eine Wechselstation.

Die Prüfer ziehen durch die Städte und Dörfer, um neue Rekruten zu finden. Die Rekruten werden entweder nach Gareth, Beilunk, Zorgan, Belhanka oder Brabak geschickt. Dort sind die Ausbildungszentren der Botenreiter.

Die sieben Regeln der Beilunker Reiter

1. Die Nachricht ist wichtiger als mein Leben.
2. Ich habe allen Gefahren und Kämpfen auszuweichen, wenn sie mein Leben und damit das korrekte Abliefern der Nachricht bedrohen.
3. Ich muß allen Menschen in Not helfen, solange dies nicht gegen 1 und 2 verstößt.
4. Eine Nachricht, egal ob mündlich oder schriftlich, ist nur für den Empfänger bestimmt, und ich muß mit Gesundheit und Leben dafür einstehen, daß sie ihn erreicht.
5. Ich muß mit all meinem Tun und Handeln dafür sorgen, daß das Ansehen der Beilunker Reiter nicht beschmutzt wird.
6. Vor allen anderen Menschen und gleich hinter der Nachricht steht die Verantwortung für das Ansehen der Reiterzunft.
7. Jeder Beilunker Reiter, der das Ansehen der Zunft beschmutzt, wird ausgestoßen und mit dem Zeichen des Versagens versehen, so daß er auf alle Zeiten und für Jedermann als nicht mehr existierend zu erkennen ist.

Die Beilunker Reiter



BEKANNT- MACHUNG

Wir, Hal, Kaiser in Gareth und Herausgeber des Aventurischen Boten geben hiermit bekannt:

Frank Lassak, unser fähigster Berichterstatter, begibt sich zurück in seine Heimat an der Küste, um sich fortan Forschung und Lehre zu widmen. Wir bedauern seinen Abschied von der aventurischen Presse und wünschen ihm alles Gute für sein zukünftiges Abenteuer-Leben. Herrn Lassaks Platz in der Redaktion wird fernerhin von unserem Chef-Chronisten Ulrich Kiesow eingenommen. Dieser Wechsel der Redaktionsleitung führt zu einigen wichtigen Neuerungen, die von allen Anhängern unseres Nationalspiels (DSA) zu beachten sind:

1. In Zukunft ist der Aventurische Bote das offizielle Organ des Schwarzen Auges. Das heißt, alle Regelerweiterungen, neue Heldentypen und ähnliche Dinge, über die der Bote berichtet, gelten als offizielle Spielregeln, die das Basis- und das Ausbauspiel ergänzen. Solche Regeln müssen natürlich nicht von jeder Spielrunde beachtet werden, aber sie können z. B. bei DSA-Turnieren Verwendung finden.
2. Unsere Berichterstattung wird sich in nächster Zeit verstärkt dem aventurischen Leben widmen. Der geneigte Leser soll mehr über die Länder und Städte unseres Landes sowie über seine Bewohner erfahren. Regelfragen werden selbstverständlich weiterhin beantwortet, aber die

Vorstellung neuer Regeln tritt ein wenig in den Hintergrund, denn es ist uns wichtiger, ein getreues Bild unserer abenteuerlichen Welt zu zeichnen.

3. Sie, lieber Leser, sollen die Zeitung mitgestalten. Zwar sind wir mit dem Boten recht zufrieden, doch unsere kaiserlichen Ratgeber vertreten die Ansicht, daß es nichts gibt, das man nicht verbessern könnte. Also her mit Ihren Vorschlägen!

Im Gegensatz zu einer von Hofintriganten verbreiteten Meinung können wir, Hal, kaiserlicher Herausgeber durchaus Kritik ertragen.



WICHTIG!

Das Regeltelefon des Schwarzen Auges hat eine neue Nummer:

0211/29 81 38

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 Zülrich	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 Hilden

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. 2
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 AUGE · Postfach 11 65 · 8057 Eching

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

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 ☐☐☐

