

Das Schwarze Auge

Nachrichten aus Aventurien

Informationen zu

1996

**Seid begrüßt, Meister(innen), Spieler(innen),
Freunde und Freundinnen des Schwarzen
Auges!**

Auch 1996 ist ein Jahr, das es in sich hat, und während wir uns auf die Jahrtausendwende zubewegen, sammelt Aventurien an Detailreichtum. Städte erstrahlen im Glanze neuer Karten, Regionen werden erforscht, und immer mehr wird uns das Land dieser unzähligen Abenteuer auch im Bild vertraut.

Doch die Jahre 26 und 27 Hal halten für Aventurien eine schwere Prüfung bereit. Ein finsterner Schatten fällt über den Kontinent. Doch noch ist es zu früh, um zu erkennen, was vor sich geht.

Wenden wir uns deshalb lieber dem eisigen Norden zu, mit seiner kristallinen Reinheit klirrender Kälte und seinen schneebedeckten Ebenen. Rauh ist es, das Land im hohen Norden, doch es wird uns gegen Ende des Jahres als Reich von herber Schönheit, frostig die Wangen schmeichelnd entgentreten...

So kalt der Norden, so hitzig die Intrigenspiele an den Höfen Bosparans, Fürsten, Händler und Intriganten geben sich ein Stelldichein im "Lieblichen Feld". Etikette und gute Gesellschaftskenntnisse sind angesagt, wenn man hier etwas erreichen will. Auch über diesen ganz anderen Teil des Landes im Westen des Kontinents erfahren wir dieses Jahr mehr...

Genug Worte vorweg. Der Leser stürze sich in die Seiten, in den Wald der Zeichen und Informationen zu 1996...

Gleich vorneweg eine kleine Übersicht, wollt;

damit Ihr schnell findet, was Ihr wissen

1. Das Schwarze Auge-Gesamtprogramm

- 1.1 Boxen..... Seite 2
- 1.2 Abenteuer..... Seite 4
- 1.3 Spielhilfen..... Seite 5
- 1.4 Gesamtliste der DSA - Abenteuer..... Seite 5
- 1.5 Neu im Programm..... Seite 10
- 1.6 DSA-Romane..... Seite 13

2. Was verläßt uns?

- 2.1 Die Ausscheider..... Seite 17
- 2.2 Wo bekomme ich altes Material?..... Seite 17

3. Die Redaktion

- 3.1 Das Redaktionstelefon..... Seite 18
- 3.2 Der Aventurische Bote und das Abonnement..... Seite 19
- Das Abonnement Seite 20
- Wie bestelle ich nun das Abo?..... Seite 20
- Die Zahlungsmöglichkeiten..... Seite 20
- Probleme mit dem Abonnement..... Seite 21
- Ältere Ausgaben des Boten..... Seite 22

- 3.3 Anzeigen für den Boten..... Seite 22
- 3.4 Briefe an die Redaktion des Schwarzen Auges..... Seite 23
- 3.5 Regelfragen/Reklamationen..... Seite 23
- 3.6 Anfragen..... Seite 24
- 3.7 Die Errata des Schwarzen Auges... Seite 26
- 3.8 Stellt uns bitte Fragen folgender Art nicht:..... Seite 27
- 3.9 Manuskripte, Vorschläge & Boten-Artikel..... Seite 28
- 3.10 Adressänderung..... Seite 29
- 3.11 Clubgründungen..... Seite 29

4. Dark Force Seite 30

5. Sonderposten Seite 31

6. Externe Publikationen ... Seite 32

7. Das Rätsel Seite 33

8. Service Seite 34

8.1 Karte, Karte, wo bist du?..... Seite 34

8.2 Der Aventurische Kalender..... Seite 36

8.3 Das Dokument..... Seite 37

1. Das DSA-Gesamtprogramm: 1.1 Boxen:

Auch diesmal geben wir wieder die Bestellnummern der Boxen an. Sie sind dafür gedacht, Euren Händler dingfest zu machen, damit er nicht mit der Ausrede "Ham' wa nich!" davonkommt. Er kann dann unter der gegebenen Nummer bei uns bestellen. Bei uns könnt Ihr leider nichts bestellen. Wir sind Hersteller und dürfen nicht an Privatpersonen liefern.



Künstler: Ruud van Ciffen

Das Abenteuer-Basis-Spiel: Die Helden des Schwarzen Auges (01727)



DIE ultimative Einsteiger-Box, vollständig überarbeitet. Im Vergleich zur früheren Auflage fallen die neu gestalteten, wesentlich ausführlicheren Texte und die klarere Gliederung auf. Vier neue Eigenschaften werden eingeführt. Der Rollenspielneuling wird eine Fülle an Informationen finden, die ihn direkt und ohne Umwege in das Land des Schwarzen Auges führen. Meistertips, Hinweise für die ersten Schritte, aber auch die Regeln im Gewand der "Mantel, Schwert und Zauberstab" - Box werden, von einer wunderschönen Karte Aventuriens begleitet, und von einer Großraumkarte der Hauptstadt Gareth ergänzt, erläutert. Zudem liegen ein Solo- und ein Gruppenabenteuer bei.

Götter, Magier und Geweihte (01797)

Zum zehnjährigen Jubiläum des Schwarzen Auges 1994 erschien die materialstärkste Box, die es bisher gab. Ein hundertseitiges Regelbuch im A4-Format über die Künste und Mythen der Magie, die magiebegabten Helden vor dem Hintergrund ihrer Fähigkeiten. Zwei neue Zauberkundige betreten zudem die Bühne arkaner Künste: Der Scharlatan und der Schamane.

Das zweite A4-Buch "Die Götter des Schwarzen Auges" übernimmt und erweitert weitgehend die Regeln und Hintergründe der vormaligen gleichnamigen Spielhilfe.

Der "CODEX CANTIONES - Almanach Aventurischer Zaubersprüche" im A5-Format ist ein Zauberbuch so richtig im Stile eines arkanen Werkes. Der Codex enthält über 200 Formeln, Rituale und magische Handlungen. Jeder Zauberspruch nimmt genau eine Seite ein.

Das zweite A5-formatige Buch "MYSTERIA ARCANIA" schließlich enthält auf zahlreichen Seiten magisches Meisterwissen, das den Spielern zunächst verborgen bleiben sollte. 6 Farbtapeten der magiebegabten Heldentypen und aller Geweihten schließen das Werk ab. Kein Millimeter Luft klafft zwischen Büchern und Boxendeckel, ein wahrhaft gewichtiges Exemplar aventurischer Schöpfung.



Das Land des Schwarzen Auges (01726)



Speziell für den Meister ist diese Box eine Fundgrube über alles Wissenswerte der Welt des Schwarzen Auges und gewissermaßen eine Art Rahmen für die Reihe "Aventurische Regionen". Die Rassen, Kulturen, Völker und Städte, Orte und Dörfer Aventuriens sowie die Geschichte des Kontinentes sind in dem 128 Seiten umfassenden Buch "Das Land des Schwarzen Auges" beschrieben. Das zweite Buch "Enzyklopaedia Aventurica" bietet dem interessierten Meister auf weiteren 120 Seiten alles über Alchimie, Staatswesen, Maße und Gewichte, Währung, Handelsgüter, Sternenhimmel, Volksweisen, Weltbilder und vieles mehr. Eine große farbige Landkarte des Kontinents Aventurien sowie eine Farb- und zwei Schwarzweißkarten der

Hauptstadt Gareth stellen Schätze dar, die der Meister seinen Spielern nur in Zügen offenbaren sollte...
Diese Box erschien 1994 in neuem Gewand, mit unverändertem Inhalt!

Die Kreaturen des Schwarzen Auges (01748)

Ebenso als Informationsquelle für den aventurieninteressierten Meister bietet das Buch "Die Kreaturen des Schwarzen Auges" Geschöpfe, Tiere, Monster und Fabelwesen von A-Z. Eine Beschreibung dessen, was krecht und fleucht, genauso wie dessen, was summt und brummt, was faucht und raucht, fliegt und liegt, läuft und säuft. Natürlich ist jedes Wesen in Wort und Spielwert, meist auch mit Bild, ausführlich wiedergegeben. Das "Handbuch für den Reisenden" schließlich gibt Auskunft über die Entwicklung eigener Dörfer, die Gefahren der Wanderschaft sowie über Kräuter und giftige Pflanzen, über Krankheiten und deren Heilmittel. Zusätzlich zu drei zehneitigen Würfeln enthält diese Box noch einen Tabellenschirm mit unverzichtbaren Informationen zu Preisen verschiedenster käuflich erwerbbarer Gegenstände. **Auch diese Box erschien 1994 in neuem Gewand, mit unverändertem Inhalt!**



(HINWEIS: Leider ist uns bei der Aufstellung dieser Tabelle ein kleiner Fehler unterlaufen: Unter der Spalte Waffen und Zubehör finden sich einige solche, die in einem der früheren Aventurischen Boten veröffentlicht, aber sonst nicht mehr erwähnt wurden. Werte und Beschreibung der besagten Waffen sind jedoch ausführlich in der Box MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB niedergelegt.)



Thorwal, Die Seefahrt des Schwarzen Auges (01725)

In der Reihe "Aventurische Regionen", die wir auch in Form unserer Spielhilfen (Siehe 1.3) herausbringen, ist diese Box eine besondere Beschreibung der Kultur und Region der Thorwaler, die zudem allgemeine Informationen über die Schifffahrt und die Schiffstypen von Aventurien bereithält. So bietet das Buch "Die Seefahrt des Schwarzen Auges" Informationen zu Seehandel, Navigation, Kriegsflotten, über das Leben an Bord eines Schiffes sowie über Schiffstypen, Gerätschaften und Seekarten. Die Box enthält Farbkarten der Stadt Thorwal und der Region. Durch das Buch "Thorwal" erfährt der interessierte Meister alles über Kultur und Kunst, Leben

und Götter sowie über weitere Städte der Thorwaler. Zudem werden die beiden Heldentypen "Der Skalde" und der "Swafnirgewiseite" vorgestellt. **Und auch diese Box erschien 1994 bereits in neuem Gewand, mit unverändertem Inhalt!**

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe (01772)

Aventurien ist groß, und der Süden mag den Reisenden verzaubern mit seiner orientalischen Pracht. Mit dieser Box stellt sich eine weitere Region vor: Das farbenfrohe Treiben auf den Basaren, das raue Leben in der Wüste, die Bräuche der Tulamiden und Novadis, ihre Geschichte und die großen Städte erschließen sich dem wissensdurstigen Meister, unterstützt durch vier Farbkarten und ein Begleitheft, in dem erstmals die geheimen Meisterinformationen ausgelagert sind. Der Meister kann somit auch seinen Spielern Einsicht in die Kulturen des Südens gewähren, ohne ihnen ungewollt Informationen zu geben, die ganze Abenteuer und Mythen zerstören würden.

Diese Box erschien 1995 in neuem Design aber unverändertem Inhalt!



Das Fürstentum Albernien

Achtung! Diese Box verläßt 1996 ersatzlos das Programm. Wir hoffen jedoch alle, daß die Albernien-Box bald einen Nachfolger haben wird.

Das Orkland (01774)



Weißer Flecken zieren die Landkarte Aventuriens. Noch immer sind große Regionen unerforscht. Zu einer der größten zählt das Orkland. Diese Box stellt dem Meister eine einzigartige Region vor, deren Landschaft und Bewohner derart wild sind, daß das Abenteuer hinter jedem Baum lauert. Besonders gelungen ist die Beschreibung der Lebensweise der Orks, die in diesen Schilderungen zu plastischen, intelligenten Wesen aufsteigen und deren Kultur sie zu weit mehr macht als zu tierhaft plündernden Monstern.

Ansätze zur Erschaffung eines Orkhelden sind ebenso revolutionär, wie ein Soloabenteuer für einen Ork, das, von drei weiteren Kurzabenteuern begleitet, eine Einführung zum Spiel im Orkland bietet. Eine Regionalkarte und der Stadtplan von Lowangen sowie der Diebesstadt Phexcaer bieten Orientierungshilfen in diesem wilden Land im Nordwesten Aventuriens.

Diese Box erschien 1995 im neuen Design, mit unverändertem Inhalt.

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab (01782)

Diese Box mit Regelerweiterungen widmet sich ganz dem Leben des Helden. Die Frage nach dem Detail, dem Alltag und den Feinheiten des Spieles "Zwischendurch" wird in verschiedenster Art beantwortet. Neue Grundeigenschaften, komplette und erweiterte Talentlisten, Berufstalente, ein neuer Umgang mit der Stufe, ausführliche Rüstungs- und Waffenlisten, verfeinerte Regeln für den Kampf, die Heilung und die Anwendung lange unklarer Talente bieten ein rundes umschlossenes Regelbild, das den Meister vielfältig unterstützt und anregt. Die Amazone, der Jäger, der Medicus, der Seefahrer, der Söldner und der Barde erweitern und beleben das Spektrum spielbarer Charaktere und eine ausführliche Anleitung zur Umsetzung eines alten Helden auf das erweiterte System greift Meister und Spieler tatkräftig unter die Arme.

Das zweite Buch erzählt vom Leben in Aventurien. Wie wächst ein Held auf? Wie erght es ihm im Alter, welche Chancen hat er, Karriere zu machen? Eine Vorstellung ausgewählter Krieger- und Magierakademien, sowie persönliches Lernen und gegenseitiges Lehren und eine Liste aventurischer Namen, in Abhängigkeit zu Kultur und Volk stellen eine Fundgrube zur Bereicherung des Rollenspieles dar. Ein Block mit den neuen Helden- und zusätzlichen Meisterdokumenten sowie vier exzellente Farbtafeln aller vorgestellten Helden runden den Inhalt dieser Box ab.

Diese Box erschien 1995 im neuen Design, mit unverändertem Inhalt.



Dunkle Städte-Lichte Wälder, die Elfen und Zwerge Aventuriens (01796)

Wie leben die Elfen? Welcher Zauber umgibt sie? Welche Kultur verbindet sie mit Aventurien? Das Leben in den goldsonnigen Wäldern der Elfenreiche findet eine ausführliche Darstellung in dieser neuen Box. Die drei bislang bekannten Elfenvölker erfahren eine Bereicherung und Ergänzung an Hintergrund und Kultur, Geschichte und Lebensart. Der Halbelf wird als neuer Heldentyp eingeführt.

So ganz anders als die Elfen leben sie: die Zwerge. In tiefen Stollen, Korridoren, Gängen, Höhlen und phantastischen Hallen, geschaffen von der Hand zwergischer Künstler und Meister.

Ganze Städte in den Bergen, unterirdisch, geheimnisvoll und majestätisch, und dazu eine nicht minder alte Kultur als die der Elfen. So leben die Zwerge. Der Leser erhält zudem eine Aufstellung verschiedener Zwergenvölker, die als detailliertere Spielercharaktere in das Geschehen eingebaut werden können.

Eine Farbkarte der Salamandersteine und der Stadtplan der Hauptstadt der Zwerge liegen dieser Box bei, sowie 2 Farbtapete der Heldentypen.

Diese Box erschien 1995 im neuen Design, mit unverändertem Inhalt!

Al'Anfa und der tiefe Süden (01869)

Al'Anfa, die Stadt der Verschwendung, der Ausschweifung und der Laster, Brennpunkt des Sklaven- und des Rauschkrauthandels - es war an der Zeit, daß Aventuriens berüchtigste Stadt endlich für Spieler und Meister erforscht und beschrieben wurde. In dieser Box findet man die phantasievolle, farbenprächtige Schilderung eines Spielhintergrundes, vor dem sich jede Art von Abenteuer entfalten kann, denn nicht nur das finstere Al'Anfa wird von den Autoren sachkundig präsentiert, sondern auch die undurchdringlichen Dschungelwälder mit ihren teils anmutigen, teils blutrünstigen Bewohnern und die facettenreiche Welt der südlichen Inseln mit ihren bestechlichen Gouverneuren, den tollkühnen, aber gewissenlosen Freibeutern und den Waldmenschen mit ihren bizarren Riten...

Wer nach dem Abenteuerstoff sucht, der seinen Spielern den Schweiß aus allen Poren treibt und ihnen zugleich kalte Schauer über den Rücken jagt, der sollte eintreten in die tödliche Welt des aventurischen Südens.

Zwei ausführliche Bände beschreiben die gesamte Südregion Aventuriens und in dem Buch **Unter Piraten** findet



sich eine reiche Sammlung von Kurzabenteuern, Meisterhinweisen und Szenarien zum Thema "Freibeuter des Südens"! Ein farbiger Stadtplan Al'Anfas sowie vier großformatige Farbkarten der südlichen Regionen, passend zu Maßstab und Design der Karten aus allen anderen Regionalboxen, schließlich ergänzen diese magnifiziente Box.

1.2 Abenteuer

Eine genaue Auflistung aller Abenteuer findet Ihr unter dem Abschnitt 1.4.

Die alten Abenteuer sind in drei Sorten aufgeteilt: Abenteuer mit blauen, mit gelben und mit roten Ecken. Grundsätzlich besteht wenig Unterschied zwischen der Art dieser Abenteuer. Blaue Ecken besagen jedoch, daß in diesem Abenteuer auf die speziellen Zusatzregeln aus dem Regelbuch II der Basisbox weitgehend verzichtet wird. Bei Abenteuern mit gelben Ecken hingegen wird des öfteren auch auf speziellere Regeln verwiesen. Die rot beeckten Abenteuer laufen unter der Bezeichnung "Abenteuer in Havena" oder einfach: "Stadtabenteuer". Grundsätzlich gilt jedoch: Jedes Abenteuer ist mit den beiden Boxen "Basis" und "Ausbau" spielbar. Kenntnisse anderer Boxen sind nicht erforderlich, obgleich sie das Spiel bereichern können.

Alle Abenteuer neueren Erscheinungsdatums tragen graue Ecken und treffen diese Unterscheidungen nicht mehr.

1.3 Spielhilfen

Spielhilfen sind Hefte, die Spielmaterial zu Aventurien bieten und Regionen des Kontinents genauer beleuchten. Die Themen können dabei recht unterschiedlich sein. Erkennbar sind sie an der Bezeichnung »SH«. Bisher erschienen sind:

SH3 Aventurische Regionen: Das Königreich am Yaquir (01762)

Das Buch enthält Farbkarten der Hauptstadt Vinsalt und der Region. Ausführlich beschrieben werden zudem Geschichte, Geographie, Politik und Völker der Region, Sagen und Lieder, die wichtigsten Städte der Region sowie spezielle Meisterinformationen zum Herausnehmen.

ACHTUNG: Diese Spielhilfe erfährt eine starke Erweiterung mit der neuen Box **Fürsten, Händler, Intriganten**.



SH Aventurische Regionen: Das Herzogtum Weiden (01872)



Im Herzogtum Weiden, gelegen auf der ständig von Ork-Überfällen bedrohten Nordseite des Mittelreiches, scheint die Zeit langsamer zu verstreichen als im schnellebigen Gareth oder in den südlichen Provinzen. In Weiden steht das Rittertum noch in voller Blüte, kämpferische Kriegerorden schützen das Land, uralte Geschlechter heften stets neuen Ruhm auf ihre Schilde. Aber Weiden ist auch ein Land der Hexerei, der Mythen und Legenden, von denen sich viele als wahr erwiesen haben und bis in unsere Tage wirken. Nur eines ist die Provinz Weiden nicht: Ein Platz für Leute, die Ruhe und Frieden suchen. Wer Schwert oder Zauberstab nicht zu führen vermag, der wird im Land Herzog Waldemars einen schweren Stand haben!

Eine umfassende Beschreibung der Provinz, ihrer Bewohner, Sitten und Gebräuche und der alten Weidener Überlieferungen wird man hier finden. Eine großformatige Farbkarte der Stadt Trallop und dazu eine schwarzweiße Karte der Region in historischem Stil sind ebenso enthalten.

1.4 Gesamtliste der DSA - Abenteuer

Auf den folgenden fünf Seiten sind die Abenteuer zusammengestellt, die bisher im Programm waren. Bei noch lieferbaren Büchern sind zu den jeweiligen Abenteuern die Bestellnummern angegeben. Sie dienen allerdings lediglich dazu, Eurem Händler die Bestellung zu vereinfachen, sollte er eine Box oder ein Abenteuer nicht auf Lager haben.

Ihr selbst könnt bei uns leider nicht bestellen!

Abenteuertitel in Konturschrift sind leider nicht mehr lieferbar!

 Gruppenabenteuer

 Solosabenteuer

STUFEN

B1 Das Wirtshaus zum Schwarzen Keller

B2 Der Wald ohne Wiederkehr

B3 Das Schiff der verlorenen Seelen

B4 Die sieben magischen Kelche

B5 Nedime - Die Tochter des Kalifen

B6/A51 Unter dem Nordlicht (01737) *klassisch*

B7 Barbarads Fluch

B8 Durch das Tor der Welten

B9/A53 Der Strom des Verderbens 01874 *klassisch*

B10 In den Fängen des Dämons

B11 Der Quell des Todes * *klassisch*B12/A58 Der Zug durch das Nebelmoor 01874 *klassisch*B13 Der Streuner soll sterben * *klassisch*

B14 Die Schwarze Siegel

B15 Im Spinnenwald

B16 Der Purpurturm

B17 Der Orkenhort

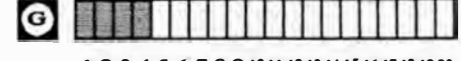
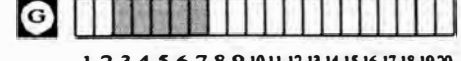
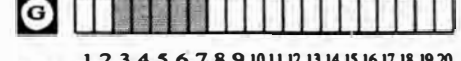
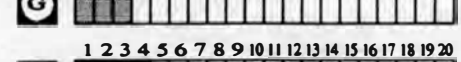
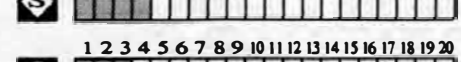
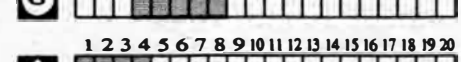
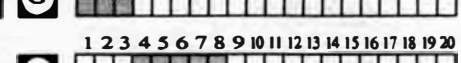
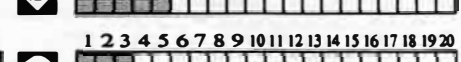
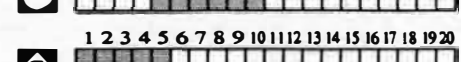
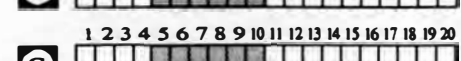
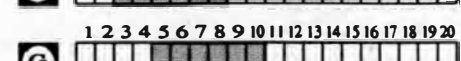
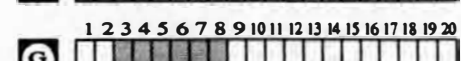
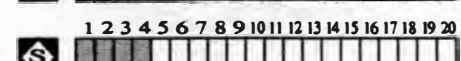
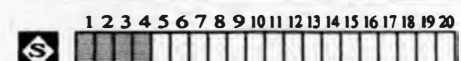
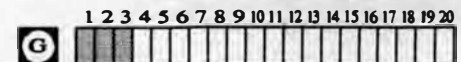
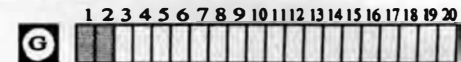
B18 Kommando Olachtai

B19 Seuche an Bord

B20 Tödlicher Wein

B21 Der Fluch des Mantikor

B22 Hexennacht



Konturschrift: Abenteuer nicht mehr lieferbar

 =Abenteuerserie

* = neue Bestellnummer zur Zeit der Erstellung des Infoheftes noch nicht verfügbar.

G Gruppenabenteuer

S Soloabenteuer

STUFEN

B23 Die Bettler von Grangor



B24 Die Kanäle von Grangor



B25 Das große Donnersturmrennen



A1 Die Verschwörung von Gareth

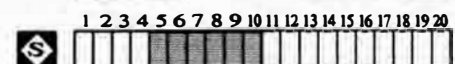


A2 Die Göttin der Amazonas



R/M Das Geheimnis der Zyklopen (01736)

klassische



A4 Auf dem Weg ohne Gnade



A5 Verschollen in A1A1fa



A6 Das Grauen von Ranak



A7 Die Fahrt der Korisande



A8 Der Wolf von Winhall



A9 Mehr als 1000 Oger



A10 Die Seelen der Magier

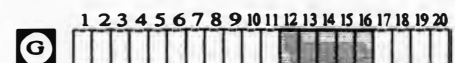


A11 Elfenblut

S



A12 Schatten über Travias Haus



A13 Gaukelspiel



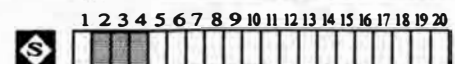
A14 Im Zeichen der Kröte



A15 Die Insel der Risse



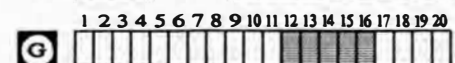
A16 Liebliche Prinzessin Yasmina



A17 Wie Sand in Rastullahs Hand



A18 Der Bund der Schwarzen Schlange



A19 Menschenjagd



S = Abenteuerserie

[illegible]

01785

G Gruppenabenteuer

S Soloabenteuer

STUFEN

A43 Der Krieg der Magier (01717)

A44 In den Höhlen des Seeogers (01716)

A45 Alptraum ohne Ende (01741) — **Teil 1**

A46 Das Jahr des Greifen I (01715)

A47 Das Lied der Elfen (01728)

A48 Auf der Suche nach einem Kaiser
(01718)

A49 (siehe A39)

A50 Stunden der Entscheidung (01719)

A51 (siehe B6)

A52 Das Fest der Schatten (01871)

A53 (siehe B9)

A54 Am Rande der Nacht (01870)

A55 Die Ungeschlagenen (01876)

A56 Das Jahr des Greifen II (01873)

A57 Unsterbliche Gier (01877) — **Teil 2**

A58 (siehe B12)

A59 Für die Königin, für Rondra! (01882)

A60 Wenn der Zirkus kommt (01881)

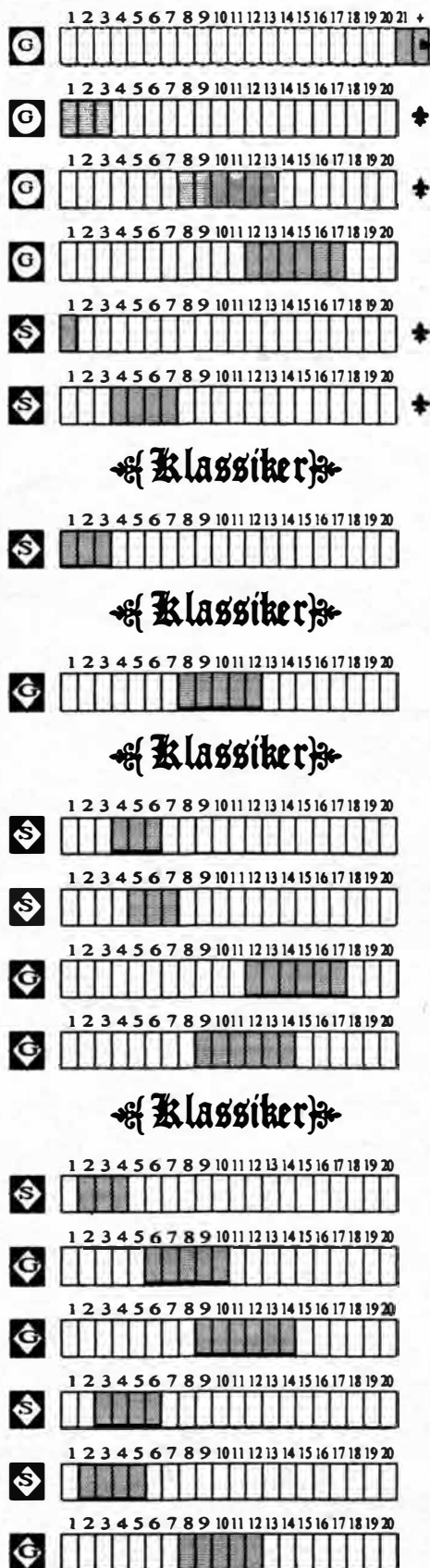
A61 In Liskas Fängen (01878)

A62 Firuns Land (01879)

A63 Yaquirwellen (01754)

A64 Goldene Blüten auf Blauem Grund (01886)

Kampagne: DIE 7 GEZEICHNETEN



* **Übung:** Bei den hier gekennzeichneten Abenteuern deckt sich die Stufenangabe nicht mit dem Aufdruck in der rechten oberen Ecke des Titels. Die hier verzeichnete Stufenangabe ist korrekt. Man sollte, nebenbei gesagt, jedoch nie vergessen, diese Angaben nur als *grobe* Orientierung zu verstehen!

 Gruppenabenteuer

 Soloabenteuer

STUFEN

A65 Ingerimms Schlund (01883)

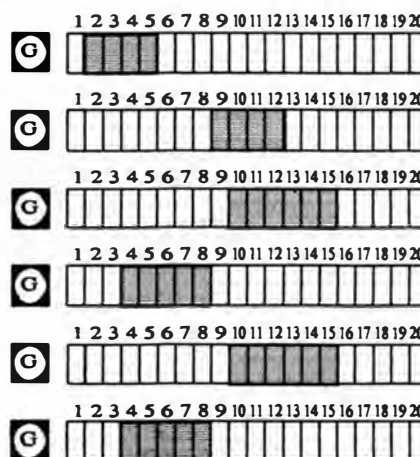
A66 Grenzenlose Macht (01889)

A67 Pforte des Grauens (01884) — Teil 3

A68 Bishdariels Fluch (01890)

A69 Bastrabuns Bann (01885) — Teil 4

A70 Unter dem Adlerbanner (01891)



1.5 Neu im Programm

Neue Boxen 1995:

Fürsten, Händler, Intriganten (01887)



Das höfische und städtische Leben des Horasreiches wird in dieser vollständigen Neubearbeitung des Königreichs am Yaquir beschrieben. Die Intrigen und Geheimbünde, die Geheimnisse der reichen Kaufleute und die Stärke der Flotte Ihrer Horaskaiserlichen Majestät - alles, was sie für eine Mantel-und-Degen-Kampagne in der zivilisiertesten Region Aventuriens benötigen. Gehaltvoll ausgestattet, reich illustriert und mit viel Kartenmaterial versehen.

ACHTUNG: Die Spielhilfe **Das Königreich am Yaquir** ist dieses Jahr weiterhin erhältlich und behält ihre Informationen gültig bei. Diese Box stellt eine starke Erweiterung der Spielhilfe dar, löst sie jedoch noch nicht ab.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: April bis Mai '96

Lanze, Helm und Federkiel (01888)

Schwert und Weinschlauch am Gürtel, Fackeln und Seil im Rucksack, eine Kiste auf dem Packpferd - jetzt wissen sie endlich, wo Ihr Held seine Ausrüstung mit sich herumträgt. Welches Schwert darf's denn sein - der Schmied legt eine Auswahl seiner besten Stücke vor. Alriks Rucksack verschwindet in den schäumenden Fluten des Born - was hat Alrik nun alles verloren? All diese Situationen - und noch viele mehr - können Sie jetzt mit den Ausrüstungskarten und -mappen plastisch erleben und durchspielen. Die Box enthält drei großformatige Ausrüstungsmappen mit Einsteckhüllen, eine kleinformatige Ausrüstungsmappe mit Einsteckhüllen, 10 Bögen mit jeweils 20 farbigen, wundervoll illustrierten Ausrüstungskarten, einen Sichtschild mit Ausrüstungstabellen und ein Regelheft zur Handhabung.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: Mitte '96.



Rauhes Land im hohen Norden (01775)

!!! ACHTUNG !!!

In buchstäblich letzter Minute erreichte uns die Nachricht, daß die Box "Rauhes Land im hohen Norden" erst 1997 erscheinen wird. Zu den Essener Spielertagen (vom 17. bis 20. Oktober 1996) erscheint jedoch die überarbeitete "Kreaturenbox". Leider liegen uns zu diesem Produkt noch keine weiteren Informationen vor. Alle weiteren Angaben in diesem Infoheft zu beiden Produkten sind auf diese Informationen abzuändern. Wir bitten um Verständnis!

Neue Abenteuer 1996:

Yaquirwellen (01754)



Ein verschwundenes Kunstwerk sorgt für Aufregung - und Sie sind der richtige Held am richtigen Ort, um in der Puniner Unterwelt nach Spuren zu suchen und ganz nebenbei Ihre eigene Börse ein wenig zu füllen. Dabei stellt sich nicht nur die Frage, wo die verschwundenen Yaquirwellen sind, sondern auch, um was, bei all den Gehörnten, es sich eigentlich dabei handelt.

Ein Solobenteuer für Helden der 2.-5. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: März - April '95.

Goldene Blüten auf Blauem Grund (01886)

An dieser Stelle sei noch nicht mehr über dieses Abenteuer verraten, als daß es den Helden gelingen muß, sich Seite an Seite mit den berühmten Amazonen zu bewähren, denn nur die rondragefälligen Kriegerinnen können einen Schrecken zurückschlagen, der am Horizont dräut. Ein Abenteuer im Umfeld von Borbarads Rückkehr.

Ein Gruppenabenteuer für die 7.-12. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: Mai - Juni '96.



Ingerimms Schlund (01883)



Eine Expedition auf die entlegenen Waldinseln ist allemal dazu geeignet, die Neugier der Helden zu wecken, zumal, wenn es dabei noch ins Innere Deres gehen soll und eine fantastische Höhlenlandschaft zu erkunden ist. Bedauerlicherweise ist der Auftraggeber ein wenig verschoben und auch die übrigen Mitglieder der Forschungsgruppe behüten so manches Geheimnis...

Ein Gruppenabenteuer für Helden der 2.-5. Stufe.

Erscheinungszeitraum: Januar '95.

Grenzenlose Macht (01889)

Der Orkensturm hat viele Trümmer hinterlassen, darunter auch das Praios-Kloster Arras de Mott. Nun aber, da die Schwarzpelze vertrieben sind, machen sich die Mönche an den Wiederaufbau der zerstörten Anlagen. In letzter Zeit geschehen jedoch immer wieder seltsame Unfälle auf der Baustelle. Die Zeichen häufen sich, daß irgendjemand die Wiedererrichtung des Klosters verhindern will... Ein Abenteuer im Umfeld von Borbarads Rückkehr.

Ein Gruppenabenteuer für Helden der 9.-12. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: März - April '96.



Pforte des Grauens (01884)



Ein dreister Raubzug führt die Helden im Auftrag höchster Kreise nach Maraskan. Dort im Dschungel erwarten sie jedoch nicht nur Rebellen und kaiserliche Gardisten, nicht nur drückende Hitze und giftige Insekten, sondern vor allem ein unsagbar schrecklicher Fund, der das Antlitz Deres auf immer zu verändern vermag... Der dritte Band der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.

Ein Gruppenabenteuer für Helden der 10.-15. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: März - April '96.

Bishdariels Fluch (01890)

Es mag schon einmal vorkommen, daß ein Aventurier an den Entschlüssen der Zwölfgötter zweifelt - wenn dies jedoch ein Borongeweihter tut, dann mag es ebenso vorkommen, daß ihn Bishdariels Fluch trifft und er eine gefährliche Queste antreten muß, um seine Reue unter Beweis zu stellen. Begleiten Sie ihn auf seiner Reise nach Al'Anfa, in die verrufenste Stadt des gesamten Kontinents!

Ein Gruppenabenteuer für Helden der 4.-8. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: April - Mai '96.



Bastrabuns Bann (01885)



Vor längst vergangener Zeit errichtete der legendäre tulamidische Held Bastrabun einen Schutzwall, der sein Volk vor den echsischen Herrschern schützen sollte. Ist diese Barriere auch heute noch in der Lage, magisches Unheil aus dem Osten abzuwehren ...?

Der vierte Band der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.

Ein Gruppenabenteuer für Helden der 10.-15. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: März - April '96.

Unter dem Adlerbanner (01891)

Intrigen und Ränkespiele gehören zum Alltag des Horasreichs wie prunkvolle Paläste, stolze Schiffe und reiche Handelsherren. Der Diebstahl eines wichtigen Siegels aus verbrecherischer Hand geht jedoch für die meisten Adligen etwas zu weit, und so müssen die Helden, auf sich alleine gestellt, zusehen, daß sie bei ihrem Unternehmen nicht vom Regen in die Traufe kommen, denn offenbar ist nicht nur eine Partei an diesem Siegel interessiert ...

Ein Gruppenabenteuer für Helden der 4.-8. Stufe.

Erscheinungszeitraum voraussichtlich: April - Mai '96.



Künstlerin: Michaela Sommer

1.6 DSA-Romane

1994 wurde eine sehr alte Idee wieder aufgegriffen und in die Tat umgesetzt: Romane, die in Aventurien spielen, um von aventurischen Helden, uralten Mythen und Aufgaben ganz im Sinne der Abenteuer des Schwarzen Auges zu erzählen. Mit den ersten drei Bänden, begleitend zu dem Abenteuer **Das Jahr des Greifen**, startete eine Reihe von DSA-Romanen, die auch in diesem Jahr weiter ausgebaut wird und pro Jahr um etwa 6-8 Bücher erweitert werden soll.

Worauf ich nicht deutlich genug hinweisen kann: Die DSA-Romane erscheinen nur unter Lizenz von Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Wir vertreiben diese Produkte nicht, noch stellen wir sie her!! Die ersten drei Romane zum Jahr des Greifen sind bei BASTEI-LÜBBE erschienen, alle folgenden werden durch den HEYNE-Verlag ins Daurin treten. Zu Nachfragen bezüglich Inhalt, Preis und Bestellungen also bitte nicht uns fragen oder die Redaktion am Telefon um ihre Geduld bringen, sondern einfach mal im Buchhandel nachfragen! Wir führen diese Liste hier aus Gründen der Vollständigkeit auf und um Euch einen produktübergreifenden Überblick zu verschaffen.



Das Jahr des Greifen Autor: Bernhard Hennen **Band 1: Der Sturm (20222)** (Bastei-Lübbe)

Die gefährlichen Orks haben Greifenfurt, eine der größten Städte Aventuriens, besetzt. Da zettelt der Inquisitor Marcian einen Aufstand an, um die Stadt für seinen Prinzen Brin zu befreien. Doch statt der erwarteten kaiserlichen Armee, die eigentlich zu Hilfe eilen sollte, stehen plötzlich weitere Orks vor den Mauern von Greifenfurt. Mit wenigen Soldaten und Freiwilligen nimmt Marcian dennoch den Kampf auf - als sich ihm ein neuer Feind entgestellt: Ein Erzvampir beginnt in der Stadt sein Unwesen zu treiben...



Band 2: Die Entdeckung (20226) (Bastei-Lübbe)

Die Lage Greifenfurts gegen die feindlichen Orks wird immer verzweifelter. Mit aller Macht bestürmen die Schwarzpelze die Wälle und Mauern. Während der Inquisitor Marcian versucht, das Geheimnis der Stadt zu ergründen, schickt er einige tollkühne Helden auf den Weg, Hilfe zu holen. Nach einer langen Odyssee gelangen sie nach Xorlosch und in das Heerlager des Prinzen Brin. Doch wird Greifenfurt standhalten, bis die Befreier zurückkehren?



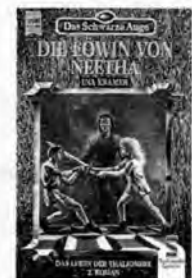
Band 3: Die Amazone (20231) (Bastei-Lübbe)

Die Orks belagern weiter Greifenfurt. Der Inquisitor Marcian erwägt, sich den Belagerern auszuliefern, da entdecken er und die geheimnisvolle Amazone, die sich auf seine Seite geschlagen hat, das Rätsel von Greifenfurt. In den Katakomben unter der Stadt befindet sich der sagenumwobene Greif - mit dem sie die Orks besiegen können... und deren wichtigsten Verbündeten, den Erzvampir, der alle in Angst und Schrecken versetzt.

Folgende Bücher erscheinen im HEYNE-Verlag:

Die Löwin von Neetha Autorin: Ina Kramer

Thalionmel - der Name gebietet Ehrfurcht in den Tempeln und an den Feuern Aventuriens, denn unter den furchtlosen Heiligen der Kriegsgöttin Rondra war Thalionmel die tapferste, als es darum ging, die Heimat gegen den Ansturm der Feinde zu verteidigen. Dieses Buch beschreibt die behütete Kindheit und die bewegte Jugend der bedeutendsten Heldin Aventuriens.



Thalionmels Opfer Autorin: Ina Kramer

Nach einem schweren Schicksalsschlag geht die junge Thalionmel nach Neetha. Im Tempel des Sieges findet sie Annahme und Trost, doch halten die Götter noch manche Versuchung und manche Prüfung für sie bereit, bevor sie Rondra, der Herrin, das große Opfer bringen kann.

Der zweite Roman über die »Löwin von Neetha« schildert Thalionmels Leben als Geweihte der Kriegsgöttin bis zu ihrem legendären letzten Kampf auf der Brücke von Neetha.



Der Scharlatan Autor: Ulrich Kiesow

Als Selissa, eine der besten in der Elitetruppe der Ferdoker Lanzenreiterinnen, des Mordes und Verrats bezichtigt wird, stürzt sie tief: Freunde und Kampfgefährten wenden sich gegen sie. Einzig ein Junker aus dem Bornland und Selissas Stallmagd halten noch zu ihr - diese beiden und der Scharlatan, ein alter Jahrmarktszauberer, den das Leben verbittert hat. Mit Tollkühnheit, Schwert und Magie zieht die seltsame Schar in den ungleichen Kampf um Selissas Ehre und Erbe.



Tuan, der Wanderer Autorin: Uschi Zietsch

Aigolf Thuranson, der Seebär aus dem Bornland, haßt die Sklaverei wie sonst nichts auf der Welt. Und so ist es für ihn Ehrensache, den jungen Waldmenschen Túan aus den Ketten zu befreien und in seine südliche Heimat zurückzubringen, doch Túans Mutter wurde verschleppt, der Stamm hat den Jungen ausgestoßen... Für das ungleiche Paar beginnt eine lange Suche, die sie quer durch Aventuriens gefährlichste Regionen führen wird.



Der Drachenkönig Autorin: Uschi Zietsch

In den Walbergen, fernab aller Zivilisation, lebt das Volk der Hagrim, gefangen in abergläubischer Furcht vor dem mysteriösen "Drachenkönig", dem es seine wertvollsten Besitztümer und sogar Menschen opfert. Als Kapitän Aigolf Thuranson in das Dorf der Hagrim verschlagen wird, steht für ihn fest, daß er die verängstigten Bauern von ihrem Aberglauben befreien wird, doch dann stößt er auf ein Problem: Der grausame und habgierige Drachenkönig ist keineswegs ein Fabelwesen - er existiert, und er ist zornig!



Katzenspuren Autorin: Christel Scheja

Inamar ay Shorn, der erfahrene Kämpfer und asketische Ordensritter kennt seit Jahren nur ein Ziel: Er muß Djamilä, die spöttische Diebin mit den Augen einer Katze, zur Strecke bringen und ihrer gerechten Strafe zuführen. Doch als Inamar die hübsche Djamilä endlich zu fassen bekommt, sehen sie sich plötzlich mit einem gemeinsamen, übermächtigen Feind konfrontiert. Der Gardist und die Königin der Diebe schließen einen höchst zerbrechlichen Bund...



Feuerodem Autorin: Pamela Rumpel

Im fernen Thorwal sind die Bräute rar. Darum zieht der junge Firunwulf in die Welt hinaus, um die Frau fürs Leben zu suchen, doch er findet zunächst nur männliche Gefährten: den Sänger und den Bogenschützen aus dem Nivesenland. Und als Firunwulf endlich vor der Frau seiner Träume steht, trifft er auf einen Nebenbuhler, der unmenschliche Grausamkeit und dämonische Macht in sich vereint. Ein tödlicher Wettstreit der Kontrahenten beginnt.



Zeit der Gräber Autor: Björn Jagnow



An zwölfmal dreißig Tagen herrschen die Zwölfgötter in Aventurien, und der Gerechte muß keine Furcht haben, aber an fünf Tagen regiert der Namenlose Gott - da bleiben die Menschen in ihren Häusern und halten die Türen und Läden fest verschlossen. Wer aber - wie die junge Narena und ihr Freund Wulfen - ausgerechnet an den Tagen des Namenlosen durch die Stadt der Toten streift, weiß nicht, welche Gefahren er weckt und welche Mächte er herausfordert...

Neue Romane 1996

Der Göttergleiche Herausgeber: Ulrich Kiesow



Dieses Buch ist eine Sammlung von reizvollen Kurzgeschichten der bekanntesten DSA-Autoren. Zusammengestellt von Ulrich Kiesow wurden die Erzählungen:

Maligno von Petra Baum
Der Göttergleiche von Ulrich Kiesow
Die Freifrau und der Zauberlehrling von Ina Kramer
Einen Drachen zu töten von Jörg Raddatz
Die Diebe von Rashdul von Christel Scheja
Wolfstränen von Lena Falkenhagen



Treibgut Autor: Karl-Heinz Witzko

Die »Heiligen Rollen« hatten Borbarads Kommen vorhergesagt, sie hatten prophezeit, daß viele Maraskaner ihre Heimat verlassen würden, um an einen Ort zu fliehen, der ihnen Schutz vor Borbarad, dem Dämonenmeister, bieten könnte. Wo aber auf dieser Welt lag dieser Ort? Die Schriften verschwiegen es, und die Suche nach ihm glich der nach einem Zweiglein im Treibgut des Hira ... Nein, niemand wußte, ob dieser Ort sich finden ließe, nicht einmal, ob er überhaupt existierte.



Die Gabe der Amazonen Autor: Ulrich Kiesow

»Yppolita wird mich hassen, solange sie lebt. Sie wird eines Tages zurückkehren, um den Thron zurückzuerobern. Es wird einen Krieg geben, der vielen unserer Besten das Leben kosten wird. Das darf nicht geschehen. Darum, Hana, wirst Du meine Schwester in die Trollzacken führen und sie dort erschlagen und vergraben.« Hana hob die Hand zum Gruß und verließ den Raum. Es stand ihr nicht an, einer Königin zu widersprechen...



Der Wald Autorin: Ina Kramer

Werwesen aller Art, böse Feen und tückische Geister hausen im Farindelwald, und namenlose Gefahren warten auf den Wanderer, der sich verirrt. Anselm Peckert, ein besonnener Medicus, der zu seinen Verwandten nach Salza reist, zieht es trotz aller Warnungen in den Wald, und das Verhängnis nimmt seinen Lauf. Auch Sylphinja, eine junge Hexe, schlägt es in den Farindelwald. Schicksalshafte Begegnungen erwarten die beiden...

Die Reise nach Salza, Teil 1.



Die Suche Autorin: Ina Kramer

Bei der Hexe Karlitta findet Sylphinja Aufnahme und stößt auf ein Geheimnis ihrer Mutter. Als Mitglied der Schwesternschaft darf sie schließlich das große Hexenfest besuchen. Doch es soll anders kommen... Auch Anselm entdeckt Zusammenhänge, die ihm eine schwere Entscheidung abverlangen. Er tritt die Reise in den hohen Norden an und trifft Sylphinja wieder. Nun zeigt es sich, daß die beiden ihre Questen nur gemeinsam zu Ende bringen können...

Die Reise nach Salza, Teil 2.

Hinter der eisernen Maske Autor: Hans Joachim Alpers

Der junge Thalon wird gezwungen, unter dem finsternen und geheimnisumwitterten Kapitän Eiserne Maske dem Piratenhandwerk nachzugehen. Obwohl er bald das Vertrauen des Kapitäns gewinnt, kann er die erlittenen Demütigungen nicht vergessen. Der **erste Roman** über die »Piraten des Südmeers« schildert, wie Thalon in die Auseinandersetzungen zwischen den Südmeerpiraten und dem Despoten von Ghurenia hineingezogen wird.



Flucht aus Ghurenia Autor: Hans Joachim Alpers

Thalon verliebt sich ausgerechnet in Alina, die Tochter der mächtigen Kauffrau Murenbreker. Als die beiden fliehen, haben sie nicht nur die Häscher des Despoten von Ghurenia, sondern auch den Murenbreker-Klan auf dem Hals. Der **zweite Roman** über die »Piraten des Südmeers« schildert Thalons verzweifelte Kampf um Liebe und ein eigenbestimmtes Leben in der Welt, die ihm beides nicht zubilligen will.



Die Legende von Assarbad Autor: Jörg Raddatz

Über diesen Roman lag der Redaktion zum Zeitpunkt der Fertigstellung des Infoheftes noch kein Inhalt vor.

Der Tanz der Rose Autor: Bernhard Hennen

Die Mittagsglut hat die meisten Händler aus dem Basar vertrieben, als ein geheimnisvoller Greis erscheint, um den wenigen, die nicht in ihre Häuser geflohen sind, die Geschichte von Omar und Melikae, der Tänzerin, zu erzählen, eine Geschichte, die wie ein Märchen beginnt und dennoch von einem wahren Schicksal handelt. Die Wahrheit aber ist stets gefährlich. Warum sonst sollte ein mächtiger Krieger nach dem Leben des alten Märchenerzählers trachten?

Drei Nächte in Fasar - Teil 1.



Die Ränke des Raben Autor: Bernhard Hennen

Über diesen Roman lag der Redaktion zum Zeitpunkt der Fertigstellung des Infoheftes kein Inhalt vor.
Drei Nächte in Fasar - Teil 2.



Das Reich der Rache Autor: Bernhard Hennen

Künstlerin: Michaela Sommer

Nachdem Omar jede Spur der Tänzerin Melikae verloren hat, verdingt er sich in der Armee des Kalifen, um in seiner Verzweiflung den Tod in der Schlacht gegen die Al'Anfaner zu suchen. Melikae aber ist in die Hände des Magiers Abu Dschenna gefallen, der, von Rachsucht und Machtgier getrieben, keine Moral mehr kennt und dem Wahnsinn nahe ist ...

Drei Nächte in Fasar - Teil 3.



Künstlerin: Michaela Sommer

2. Was verläßt uns?

2.1 Die Ausscheider:

Folgende DSA-Artikel verlassen das Programm zu Beginn des Jahres '96 und sind somit nur noch als Restposten Eurer Händler zu erwerben:

Boxen:

Das Fürstentum Albernien

Abenteuer:

Folge dem Drachenhals

Auf der Spur des Wolfes

Wie der Wind der Wüste

Inseln im Nebel

Die Attentäter

Der Zorn des Bären

Das Schiff in der Flasche

Ein Stab aus Ulmenholz

Spielhilfen:

keine (den Zwölfen sei Dank!)

Künstlerin: Michaela Sommer

2.2 Wo bekomme ich altes Material?

Immer wieder werden wir gebeten, DSA-Abenteuer oder ganze Kästen gegen Rechnung an Euch zu verkaufen. Wie bereits erwähnt, können wir das nicht tun, auch gegen Rechnung nicht, da uns die Großhandelsrechte den Verkauf an Einzelpersonen oder Privatgruppen nicht gestatten.

Eine Möglichkeit bietet sich auch durch ein Inserat im Aventurischen Boten. Eine kleine Anzeige über das, was Ihr sucht, ist kostenlos und mag durchaus Wirkung zeigen. Mehr dazu siehe Punkt 3.3!

Außerdem führen wir eine Liste all unserer Händler, die DSA verkaufen. Wir nennen Euch gerne den entsprechenden Händler in Eurer Nähe. Oder schickt uns einfach einen adressierten, frankierten Rückumschlag und ihr erhaltet eine Liste mit DSA-Händlern.



Künstlerin: Michaela Sommer

3. Die Redaktion

Jetzt geht's zur Sache. Wie bereits weiter vorne erwähnt, erreichen uns viele Briefe von Euch. Manche davon sind wunderschön gestaltet: mit Siegel und Pergamentpapier, dazu mit Schönschriftfeder geschrieben. Viele Spieler haben sich sogar ein eigenes Wappen zugelegt. An dieser Stelle ein Lob und einen herzlichen Dank für Eure Mühe, denn es macht weitaus mehr Spaß, solch einen Brief zu lesen, als einen, der mit Bleistift und krakeligen Hieroglyphen auf Klopapier geschrieben wurde...

(Vielen Dank auch an diejenigen, die genau das taten, eben weil ich es hier erwähnt hatte.)

WICHTIG!

In der Redaktion in Eching sitzen keine DSA-Autoren! Sie besteht aus zwei Studenten, Wilhelm Grögl und meiner Wenigkeit, Oliver Richtberg. Wir können diese Aufgabe nur nebenher machen, bemühen uns aber, die gesamten Belange um DSA bei Schmidt Spiele zu erledigen. Trotz der Tatsache, aktive Rollenspieler zu sein, wissen wir jedoch nicht alles!! Bitte macht uns nicht mit Fragen verrückt, was unter dem großen Felsen hinter dem dritten Baum auf der zweiten Wiese des Baron Rudznick von Kleinkugelburg in einem Seitental des Walsachnebenflüsschens Rinnsach liegt. Wir sind lediglich für die Verwaltung zuständig und haben mit inhaltlichen Dingen nichts zu tun!!

Zudem müßt Ihr bedenken: Schmidt Spiel & Freizeit ist eine Spiele-GmbH, und DSA gilt darin als Exot, d.h. die Redaktion läuft als Serviceleistung nebenher. Da der Wissensdurst der Spieler immer größer ist, als die vorhandene Redaktionskapazität, ist es leider möglich, daß dabei ein Brief mal drei Monate bei uns liegen bleibt. Wir tun und taten aber immer unser Bestes, um Euch zu helfen und zu unterstützen, also habt ein Herz für Redakteure!

3.1 Das Redaktionstelefon (Spielerbetreuung)

Wann immer Ihr Fragen an die Redaktion habt, die folgendes betreffen:

- Spielergesuche und Adressen von DSA-Spielern in Eurer Nähe;
- Probleme mit dem Abonnement des Aventurischen Boten;
- Fragen über Neuerscheinungen;
- Clubgründungen (obwohl dieser Punkt brieflich erheblich besser zu handhaben ist!!);
- Abonnementsbestellungen;
- Fragen zu Dark Force;
- Bestellungen bezüglich Restpostenverkauf (siehe 5);

dann könnt Ihr uns direkt telefonisch erreichen

und zwar unter der Telefonnummer:

**Redaktionstelefon
08165/ 924-260**

Am Rohr sitzt dann in der Regel Willy Grögl, manchmal auch ich. Da wir, wie gesagt, beide Studenten sind, ist es beim besten Willen nicht möglich, feste Zeiten anzugeben.

Die genauen Zeiten und Wochentage und eventuelle Änderungen sagen wir auf unserem magischen Band (einer sensationellen Entwicklung aus dem Hause Telekom) an, das jederzeit dann abgespielt wird, wenn wir nicht am Apparat sitzen. Der Text auf Band enthält meist kleine Infos in Kurzform. Und bitte haltet die Zeiten genau ein!! Ihr hört sonst immer nur das Band.

Ich weiß auch, daß es nicht besonders leicht zu sein scheint, zu uns durchzudringen. Ich bitte jedoch ein weiteres Mal mit predigender Gelassenheit: Habet Geduld, denn Ihr werdet erhört werden!

Wenn Ihr Fragen zu Regeln oder Inhalt der Boxen, Bücher oder Hefte habt, so ruft bitte nicht oben bei der Spielerbetreuung an. Dafür gibt es das

Redaktionstelefon - Spielautoren*

0211/298138

Am Mittwoch von 14.00 Uhr - 16.00 Uhr

ACHTUNG: Ab 3. April:

Mittwoch 18.00 Uhr bis 20.00 Uhr!!

3.2 Der Aventurische Bote und das Abonnement

Aventurischer Bote



Der Aventurische Bote ist das Nachrichtenblatt für den Aventurieninteressierten, der immer gerne auf dem Laufenden sein möchte. Ihr findet hier spezielleres Hintergrundmaterial, aus dem man selbst Abenteuer aufbauen kann, Hinweise zu Veranstaltungen, Interessantes, Wissenswertes, kleine Regelvorschläge und vor allem Berichte und Meldungen der jüngsten Ereignisse in den Ländern und Provinzen Aventuriens. Auch Wettbewerbe und Anzeigen sind Teil dessen, was der Aventurische Bote zu bieten hat.

Gegen
4,- DM in Briefmarken
könnt Ihr ein

Probeexemplar des Aventurischen Boten

bei uns anfordern. Es handelt sich dann jeweils um die aktuellste Ausgabe.

ACHTUNG!!

Es kommt leider immer noch vor, daß in älteren Abenteuern oder noch nicht korrigierten Werbeseiten für den Aventurischen Boten der Preis von 2,- DM für das Probeexemplar angegeben ist! Dies ließ sich leider nicht so schnell ändern, wie die Post ihre Gebühren erhöht hat. Demnach gilt: Wer nur 2,- DM an uns schickt, erhält ab sofort nur noch dieses Infoschreiben. Das müssen wir tun, sonst kann sich der Bote nicht tragen und müßte irgendwann eingestellt werden.

Ihr könnt den Aventurischen Boten auch abonnieren. Dazu weiter unten mehr.

Das Probeexemplar verbindet sich jedoch NICHT mit einem Abonnement! Wenn Ihr schreibt: "Hiermit bestelle ich den Aventurischen Boten für ein Jahr" und Ihr legt nur 4,- DM in Briefmarken bei, so bringt das ein Probeheft ein, aber kein Abo!!

Der Aventurische Bote erscheint alle zwei Monate gegen Ende des Monats. Aus technischen Gründen, hier und da auch mal aufgrund ausgefeilter Intrigen der Anhänger des Namenlosen, kann es jedoch geschehen, daß sich der Erscheinungstermin des Boten um einige Tage verschiebt. Wir bitten Euch deshalb: Habt Geduld!

Wenn also das heiß ersehnte Blatt nicht am Ende des Monats in Eurem Briefkasten liegt, sprengt nicht den Postboten in die Luft und heuert keine Meuchelmörder für uns an (sonst kommt nämlich gar nichts mehr...)

Sollte die erwartete Ausgabe nach 4 Wochen dann noch immer nicht da sein, dann könnt Ihr langsam daran gehen, uns Euer Mißfallen zu bekunden. Nachdem dies auch immer auf zivilisierte Weise geschieht, brauche ich ja nicht zu erwähnen, daß Bombendrohungen oder gar Publikation der Mißstände in einschlägigen Boulevardzeitungen nichts nützen.

Leider mußten wir auch feststellen, daß unsere geschätzte Deutsche Post seit einiger Zeit zuweilen seltsame Anwandlungen von Nichtzustellungswahn bekommt. Oft kommt es auch vor, daß ein Brief mit einer von Euch angegebenen Adresse zu uns zurückkommt mit dem Vermerk: "Unbekannt verzogen" oder "Empfänger unbekannt". Wir wissen nicht, was dann da schief gelaufen ist. Wir können nur nichts daran ändern. (Vielleicht sollten wir die Runen werfen um die richtige Adresse zu erfahren...?)

Die geplanten Erscheinungsdaten der Boten für das Jahr 1996

Nummer 61:	Ende Januar	1996	(Praios, 26 Hal)
Nummer 62:	Ende März	1996	(Boron, 26 Hal)
Nummer 63:	Ende Mai	1996	(Phex, 26 Hal)
Nummer 64:	Ende Juli	1996	(Praios, 27 Hal)
Nummer 65:	Ende Sept.	1996	(Boron, 27 Hal)
Nummer 66:	Ende Nov.	1996	(Phex, 27 Hal)

Das Abonnement:

Seit nunmehr 3 Jahren kostet der Aventurelle Bote 8,- DM mehr als früher. Leider steht in veralteten Ausgaben noch ein Preis von 10,- DM. Wir können nichts daran ändern. Wer also 10,-DM überweist, erhält von uns zwei Probehefte und dieses Infoheft hier.

Das Abonnement über 6 Ausgaben kostet:

18,- DM

Das Probeheft kann für 4,- DM angefordert werden.

Weiterhin gilt, daß Ihr auch telefonisch bestellen könnt (am Redaktionstelefon: 08165/924-260) und auch mehr als ein Abonnement auf einmal. Eine Bestellung am Telefon gilt wie ein Coupon, d.h. solange Ihr natürlich kein Geld überwiesen habt, wird sich nichts tun. (Zahlungsmöglichkeiten siehe unten).

Ganz wichtig ist etwas, das Ihr ab sofort immer beachten müßt:
Bei jedem schriftlichen Verkehr mit uns, der Verwaltung erfordert, gebt bitte Eure **Kundennummer** an, sofern Ihr schon eine habt. Die Kundennummer erleichtert uns in Zukunft die Arbeit ungemein und das bedeutet: Die Bearbeitung der Abos geht schneller.

Der Adressaufkleber, der auf dem Brief mit der Botenzustellung klebt, enthält diese ominöse Kundennummer. Zudem diejenige Ausgabe des Boten, bis zu der einschließlich Euer Abo läuft. Damit Ihr wißt, von was ich hier spreche, ein Beispiel:

Name	Baron Dexter Nemrod	000066	← Nummer des Boten, mit der das Abo enden wird, hier z.B. Ausgabe 66.
Straße	Praios's Pracht 1	123456	
Land	M 77777 GARETH		← Kunden-Nummer des Abonnenten WICHTIG!!
	PLZ und Ort		

Wie bestelle ich nun das Abo?

Schriftliche Bestellung erfolgt mit dem Coupon auf der nächsten Seite. *Diesen bitte sauber und gut lesbar ausfüllen!!*

Telefonische Bestellung erfolgt über das Redaktionstelefon. Sie hat den gleichen Wert wie der Coupon.

Die Zahlungsmöglichkeiten

Die Bezahlung des Boten per Nachnahme oder gegen Rechnung geht NICHT!!
Ihr könnt das Geld auf folgendes Konto überweisen:

Bayrische Vereinsbank
München
BLZ 700 202 70
Konto 417 403 29

Wenn Ihr das Geld überweist, so achtet bitte darauf, auf die Überweisung den **vollen Namen und die ganze Anschrift** zu schreiben oder die **KUNDENNUMMER** (bitte auch mit nicht zu zarter Hand, sodaß die Farbe eine Chance bekommt, auf dem Durchschlag zu erscheinen!!!) Es kommt oft vor, daß wir dem getrennt bei uns eingehenden Coupon deshalb keinen Zahlungsbeleg zuordnen können, weil wir keine Adresse auf der Überweisung finden. Die Folge ist dann, daß Ihr vergeblich auf den Boten wartet, da wir zwar das Geld erhalten haben, aber einfach nicht wissen, wem wir den Boten schicken sollen.

Bestell - Coupon

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 18,- (inklusive Mwst. und Zustellgebühr)

Den Betrag von DM 18,- habe ich auf das Konto 417 403 29 der Bayerischen Vereinsbank in München (BLZ 700 202 70) überwiesen.

Coupon bitte einsenden an: Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 85378 Echting

- ☐ Ich bestelle zum erstenmal. ☐ Dies ist zugleich eine Adressänderung!
- ☐ Ich verlängere mein Abo. Meine Kunden-Nr. lautet:
- Mein letztes Abo endete mit Heft Nummer:

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort:

Unterschrift:

Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

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

Achtung!

Die Bezahlung des Abos geht nicht mehr mit Briefmarken sondern nur mehr per Überweisung.

(zur Not auch mit Bargeld oder Verrechnungsscheck.

Bedenkt dabei aber: Das Geld könnte beim Transport verlorengehen. In diesem Fall können wir keine Haftung übernehmen!)

WIR SENDEN EUCH GERNE EIN ÜBERWEISUNGSFORMULAR ZU! (Bitte anfordern!)

Vergeßt nicht, mit dem Einsenden des Coupons oder der telefonischen Bestellung eine Zahlung erfolgen zu lassen. Der Coupon ist zwar wichtig, wenn er aber ohne Bares hier landet, ist er nichts wert!

Habt Ihr die letzte Ausgabe Eures Abonnements erhalten, so müßt Ihr NEU abonnieren. Es läuft nicht automatisch weiter!!

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit, eine versäumte Ausgabe gegen 4,-DM in Briefmarken bei uns nachzubestellen.

Abonnements in das europäische Ausland sind jederzeit möglich und bis jetzt nicht teurer als innerhalb Deutschlands. Es mag jedoch sein, daß wir bald dazu gezwungen werden, das anders zu regeln. Wie das mit der Bezahlung in der jeweiligen Landeswährung geht (z.B. in Schilling oder Schweizer Franken), sagen Euch die Angestellten Eurer Bank gerne. Mit unserem Überweisungsauftrag sollte dies ohnehin keinerlei Problem darstellen.

Probleme mit dem Abonnement:

Sollte der Aventurische Bote trotz Abo und Wartegeduld einfach nicht kommen, so kann das daran liegen, daß wir aus oben genannten Gründen das Abonnement nicht bearbeiten konnten, oder die Post Schwierigkeiten mit der Zustellung hatte.

In diesem Fall schreibt uns bitte ohne Umschweife und legt eine Kopie Eures KONTOAUSZUGES (Kopie der Überweisung oder des Zahlungsbeleges nützt uns nichts!) bei.

Gebt bitte auch an, mit welcher Nummer Euer Abo hätte starten sollen oder mit welcher es hätte enden sollen. (Eine Angabe reicht, den Rest können wir uns dank guter Mathekenntnisse ausrechnen!)

Ihr braucht uns übrigens nicht gleich mit dem Gerichtsvollzieher zu drohen, wenn das Abo nicht kommt, denn wir sind keine Phlegmgeheimen und wollen Euch nicht berauben. Vielmehr werden wir sofort jede Möglichkeit nutzen, ein nicht bearbeitbares Abo zu aktivieren.

Ältere Ausgaben des Boten:

Die Ausgaben 1-35 des Aventurischen Boten sind leider nicht mehr zu haben, und wir können auch keine Kopien davon anfertigen. Die Ausgaben 36-60 sind größtenteils noch zu erwerben. Am besten ruft Ihr zuvor am Redaktionstelefon an, bevor Ihr uns Geld schickt und gar nicht sicher sein könnt, einen Boten zu bekommen. Am Telefon erfahrt Ihr, welche Boten noch lieferbar sind. Zur Bezahlung reicht die Angabe der gewünschten Nummer(n) und pro Ausgabe beigefügte 4,- DM in Briefmarken.

Bitte (was den Boten betrifft) sonst NICHTS in Briefmarken zahlen!
(wir quellen über!!)



3.3 Anzeigen für den Boten

Ihr könnt jederzeit eine Anzeige im aventurischen Boten aufgeben. Sei es, daß Ihr Mitspieler sucht oder altes Material, ein Spielertreffen organisieren wollt, selbst Material verkaufen, oder einfach nur mal schnell das neueste aventurische Kuchenrezept an den Mann oder besser an den Koch bringen wollt.

Anzeigen in der Rubrik »DSA-Material zu verkaufen!« werden allerdings **nur** abgedruckt, wenn Ihr Euch klar und deutlich über Eure Preisvorstellungen auslaßt. Angaben wie »Gegen Höchstgebot« oder »an den Zehnten, der mir 1,- DM schickt« werden nicht bearbeitet, um schandbarem Wucher einen Riegel vorzuschieben. Fanzine-Redakteure, die Ihre Produkte anbieten wollen, legen Ihrem Anzeigenwunsch bitte ein Belegexemplar bei. Gleiches gilt für jedwede andere »Kommerzielle Offerte«. Und bitte: **Schreibt deutlich!!!**

Seit kurzem übrigens ist die Arbeit der Annoncenaquisesse und der Annahme aller Artikel zum Boten in die Hand von Mechthild Henschel übergegangen. Bitte wendet Euch in derlei Dingen an sie (Adresse unten)!

Eine Anzeige im Boten ist selbstverständlich kostenlos. Allerdings müßt Ihr Mechthild dann auch die Freiheit lassen, selbst zu entscheiden, in welcher Ausgabe sie erscheint. Bei der Flut der Anzeigen ist es leider nicht immer möglich, alle eingegangenen im nächsten Boten zu drucken. Er hat nämlich nur zwanzig Seiten und allein diese voller Anzeigen machen sich vielleicht optisch ganz hübsch und lockern das Leseverhalten, sind jedoch sicher nicht jeden Lesers Traum.

Habt also Geduld, wenn Eure Anzeige, die Ihr für den Boten 85 geschrieben habt, erst im Boten 86 oder 87 erscheint.

Wollt Ihr Termine veröffentlichen, dann denkt also daran, rechtzeitig, d.h. mindestens zwei Ausgaben, also 4 Monate vor Erscheinungstermin, die Anzeige aufzugeben!! Bedenkt bitte auch, daß, wenn Euch der aktuelle Bote erreicht, die Redaktion meist schon die Arbeit an der nächsten Ausgabe beendet hat. Anzeigen, die Ihr entsprechend abgeschickt habt, können deshalb im seltesten Falle in der nächsten Ausgabe erscheinen.

Anzeigen bitte NICHT an unsere Hausadresse in Eching, sondern künftig an:

NEU

**Mechthild Henschel
Sankt-Johannes-Str. 220
41849 Wassenberg-Mühl**

NEU

Auch Mechthild hat mit dem Boten eine Menge Arbeit. Daß sie das wohl nicht schlechter macht als ihre Vorgängerin, konntet Ihr bereits ab Ausgabe 59 des Boten sehen.

Und auch bei Mechthild gilt: Legt einen Rückumschlag mit Eurer Adresse und Porto bei, wenn Ihr von ihr eine Antwort erhofft. Dennoch kann es sein, daß Mechthild nicht immer Zeit finden wird, auch sicher zu antworten. Bitte habt dafür Verständnis.

Übrigens: Magister Gorth sagt: "All Ding hat zwei Seiten. Achte stets darauf, was eine Seite mit der anderen gemein hat!"

3.4 Briefe an die Redaktion des Schwarzen Auges

Wenn Ihr Fragen an uns habt, so schreibt an folgende Adresse, die übrigens auch bei allen anderen Anliegen an uns gilt:

Schmidt Spiel und Freizeit GmbH

Das Schwarze Auge

Postfach 1165

85378 Eching

Legt 3,- DM in Briefmarken für den Antwortbrief bei oder schickt uns einen ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlag im *DIN A4* Umschlagformat mit. (Kleinere Rückumschläge können wir, außer für den Versand von zwei bis drei Kopien, leider nicht verwenden! Habt damit Dank für unsere Sammlung!)

Habt Ihr so etwas nicht zur Hand, so ist uns mit einem **Aufkleber Eurer Adresse** sehr geholfen, sofern Ihr über einen solchen verfügt, oder Lust habt, einen anzufertigen (das hilft uns nämlich bei dem handkrämpfprovozierenden Adressenschreibmarathon! Puh, da hat man Worte).

Folgendes ist sehr wichtig!

- Bitte schreibt auch auf Euer Briefpapier noch einmal Eure Adresse, denn es kam schon vor, daß der Umschlag beim Transport naß oder zerissen wurde, so daß die Adresse unlesbar war. Steht dann auf dem Brief selbst nicht noch einmal die Adresse, können wir demjenigen nichts zuschicken!
- Ihr helft uns auch sehr damit, wenn Ihr, im Falle verschiedener Anliegen, diese alle auf getrennte Blätter schreibt, jedes mit Eurer ADRESSE versehen. Solltet Ihr also in einem Brief sowohl eine Clubgründung melden, als auch ein Probeheft bestellen und Regelfragen haben, so schreibt dies alles nicht auf *ein* Blatt, wohlmöglich noch ohne Absatz und Leerzeile, sondern auf drei getrennte Blätter.
- Schreibt Eure Adresse so sauber wie möglich! Wir wollen nicht extra einen Professor für Graphologie einstellen müssen.
- Im Zweifelsfall (der kommt leider oft vor) schreiben wir die Adresse so, wie sie uns am wahrscheinlichsten erscheint. Trotzdem ist sie deshalb nicht immer richtig, so daß der Brief zu uns zurückkommt, oder statt EIKE HUNNEMANN dann ILKA MONNEHUMM den Brief bekommt. Da wir das nicht wollen (Ihr sicher noch weniger), schreibt die Adresse am besten mit Schreibmaschine (bzw. Computer).

3.5 Regelfragen ...

Sofern sie beantwortbar sind, beantworten wir Eure Regelfragen gerne. Leider sind wir aus Zeitgründen gezwungen, nur noch solche Anfragen zu beantworten, die in Form von *Fragebögen* an uns gerichtet sind, also eine Frage mit anschließender Zeile, in die wir hineinschreiben können, oder gar Antwortmöglichkeiten, die wir nur ankreuzen müssen. Bitte glaubt nicht, daß wir faul werden, wenn wir Euch bitten, dies zu tun, aber andere Aufgaben nehmen leider Überhand.



Künstlerin: Michaela Sommer

... Reklamationen

Zuweilen kommt es vor, daß ein Abenteuer oder ein Teil einer Box einen Produktionsfehler aufweist, sei es, daß Seiten fehlen, oder falsch gedruckt sind. In diesem Falle schickt uns bitte **das fehlerhafte Stück zu** und Ihr erhaltet sofort ein tadelloses Exemplar zurück.

ACHTUNG: Das Produkt DSA-COMPUTERSPIEL wird nicht von uns produziert! Anfragen und Reklamationen bitte an eine der im Spiel angegebenen Stellen (Attic oder FanPro)! Ebenso haben wir keine Macht über fehlerhafte Karten bei Dark Force!! Diese werden nämlich außer Haus gedruckt, gemischt und fertig abgepackt in unser Haus geliefert. Wenn da was schief liegt, müssen wir auch erst einmal ein paar Tütchen aufreißen und nachsehen, wo der Ork begraben liegt...

3.6 Anfragen

Eine Flut von Zuschriften erreicht uns täglich. Leider können wir nicht alle Briefe zu Eurer Zufriedenheit persönlich beantworten. Es gibt jedoch Standardfragen, die regelmäßig gestellt werden.

Auf einige der häufigsten Fragen, die überhaupt zu beantworten sind, werde ich hier in einem Überblick antworten:

✦ Leider können wir keine DSA-Materialien an Euch direkt verkaufen, das verbieten uns die Großhandelsrechte. Es hat also keinen Sinn, Bestellungen an uns zu schicken (Ausnahme siehe 5).

✦ Auch Teile des Boxeninhaltes, also einzelne Karten, Würfel oder gar Hefte oder Bilder können wir leider nicht an Euch schicken. **Ebenso einzelne oder gar spezielle Dark Force - Karten!** Wir müßten dazu abgepackte Teile zerreißen und der Rest würde übrigbleiben. Ich denke, es ist verständlich, daß wir das nicht tun können.

✦ Habt bitte Verständnis, daß wir weder Privatadressen noch Telefonnummern der DSA-Autoren oder sogar die von Ulrich Kiesow an Euch geben können. Stellt Euch mal bitte vor, Euer Telefon würde selbst in der Nacht pausenlos klingeln. Wir können da auch keine Ausnahmen unter Einzelnen machen, das wäre nicht gerecht gegenüber den vielen Tausenden übrigen DSA-Fans in ganz Deutschland. Schließlich seid Ihr nicht allein. Das ist zwar einerseits tröstlich, aber andererseits gebietet es bestimmte Regeln.

✦ Traurigerweise bekommen wir auch immer wieder erboste Anfragen darüber, warum es Meisterfiguren in Abenteuern und Regelbüchern gibt, die Werte besitzen, die den Regeln widersprechen. Ihr vergeßt dabei, daß diese Regeln nur für Spielerhelden gelten, was außerhalb der durch Spieler geführten Helden geschieht, ist ganz und gar der Notwendigkeit der Situation oder des Hintergrundes der betreffenden Person zuzurechnen. Mit anderen Worten, es ist Meistersache, und wie eigentlich bekannt sein sollte, ist der Meister jederzeit berechtigt, Regeln und Hintergründe nach Bedarf zu verändern. Demnach ist es beispielsweise der Zauberin Nahema eben möglich, ein Kettenhemd zu tragen. Ihre Macht ist sehr groß, sie steht über den Regeln. Daß sie dabei dennoch zum Beispiel eine Stufe besitzt (nämlich 25) ist reine Formsache.

✦ Häufig werden wir gefragt, was der Begriff SPIELRUNDE bedeutet. Nun, er bezeichnet eine Zeiteinheit, die dem Meister zur groben Zeitabschätzung der Handlungen seiner Helden dienen mag. Eine Spielrunde umfaßt 5 MINUTEN. Heißt es also ein Zauber wirke 3 SR (Spielrunden), so dauert er in der Handlung der Helden eine Viertelstunde lang an. Eine Spielrunde ist nicht zu verwechseln mit der Kampfrunde, die einen Zeitraum von 2 bis 10 SEKUNDEN umschreibt!

✦ Eine ab und zu auftretende Frage ist jene nach der Bedeutung der seltsamen Buchstaben **B A Q P** über einer Häuserbeschreibungliste z.B. in **Therwal** oder **Das Fürstentum Albernad**. Es handelt sich um kein kryptisches Rätsel, vielmehr um: **B:** Bewohner = Anzahl der ständig im Haus wohnenden Personen; **A:** Angestellte = Anzahl der Arbeitnehmer, die nur tagsüber im Haus anzutreffen sind; **Q:** Qualität = Güte der hier angebotenen Waren/Dienstleistungen. Die Skala reicht von 1 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut); **P:** Preise = Preise der hier angebotenen Waren/Dienstleistungen. Die Skala reicht von 1 (sehr billig) bis hin zu 10 (maßlos überteuert). Der Wert »5« gibt den Grundpreis (laut Preisliste) an. Jeder Wert darüber oder darunter bedeutet einen 10%igen Aufschlag/Abzug auf den Preis.

✦ **Es gibt übrigens keine Formel zur Berechnung der Monstertasse!** Wir werden immer wieder gebeten, diese Formel zu nennen. Die Angabe der Monstertasse ist ein reiner Schätzwert und folgt keinerlei mathematischer Prinzipien. Dies ist auch nicht möglich, da sich besondere Eigenschaften eines Monsters nicht immer in Zahlenwerten ausdrücken lassen. **Die Monstertasse wird in Zukunft übrigens keine so große Rolle mehr spielen. Sie wird in den Beschreibungen und Abenteuern möglicherweise bald nicht mehr auftauchen.**

✦ Es gibt allerdings eine Formel zur Errechnung der benötigten Abenteuerpunkte für eine bestimmte Stufe. Diese Formel lautet (Achtung: Mathematik!):

$$50 \cdot ST \cdot (ST-1)$$

ST meint hierbei die neu zu erreichende Stufe. Für die Stufe 100 benötigte man also theoretisch 495000 AP! Nett, nicht'?

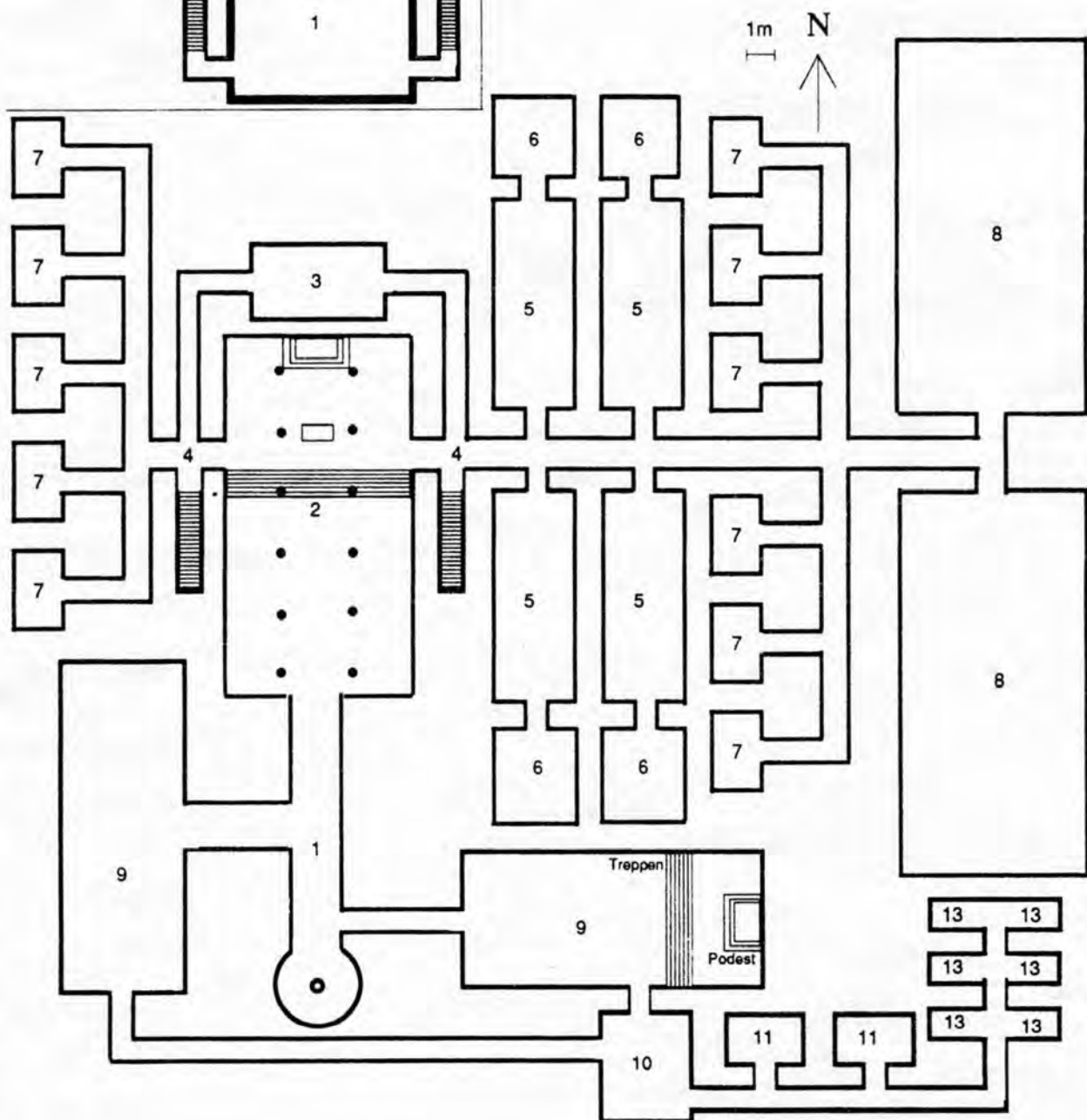
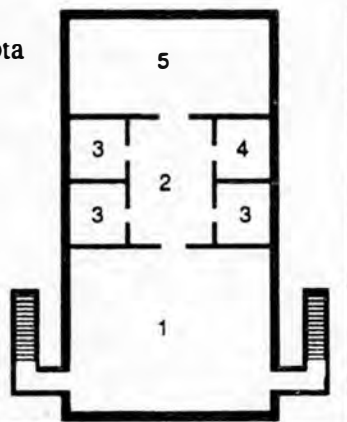
✦ In der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** taucht der Charakter HÄNDLER nicht mehr auf. Nach vielen Vorschlägen und Kritiken haben wir uns schweren Herzens entschlossen, ihn nicht mehr aufzuführen, da viele Spieler ihn weniger interessant fanden.

Ich bitte die Händlerliebhaber, nicht allzu enttäuscht zu sein, aber allen kann man es nie recht machen. Außerdem besteht die Möglichkeit, sich dem Händler im Aventurischen Boten weiterhin zu widmen.

✦ Die neuen Charakterblätter in der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** scheinen in Punkto Zaubersprüche zu wenig Platz zu bieten. Nun, sie sind auch auf normale Magier unterhalb der 15. Stufe ausgelegt. Daß mit mächtigeren Magiern die Zahl ihrer beherrschten Sprüche wächst, ist klar, aber dann kann man ja ein neues Blatt nehmen, in dem man mit der Eintragung fortfährt.

Im Grunde schreibt man sowieso nur die Zauber auf, die man mindestens einmal gesteigert hat. Die Startwerte der bisher nicht gesteigerten Zauber stehen ja im Heft.

Die Krypta



† Des weiteren liegen der Box **Götter, Magier und Geweihte** keine Heldenbriefe für die Zaubersprüche bei. Sie sind in ausführlicher Form im **Boten 53** enthalten und dort zur Kopie freigegeben. Wenn Ihr nur die Kopien von uns haben wollt, dann denkt daran, uns einen mit **1,- DM frankierten und Eurer Adresse versehenen Rückumschlag** Eurer Anforderung beizulegen!!

3.7 Die Errata des Schwarzen Auges

† In den Abenteuern **Die Fahrt der Korbanne**, **Folge dem Drachenhals** und **Auf der Spur des Wolfes** hat es kleine Schwierigkeiten mit den "Plänen des Schicksals" gegeben. Leider handelt es sich hier um keine Fehler, die einzeln auftreten, sondern Druckfehler, die nicht mehr rückgängig zu machen sind. Wir haben dazu auch keine fehlerfreieren Pläne auf Lager. Die Karte auf der vorhergehenden Seite 25 können wir jedoch anbieten.

† Auf der großen Landkarte AVENTURIENS in der Box **Das Land des Schwarzen Auges** sollen laut Text im Buch "Enzyklopaedia Aventurica" zur Bestimmung der Kosten von Handelsgütern HEXFELDER auf der Landkarte angegeben sein. Bei der Erstellung der Box wurde nachträglich jedoch beschlossen, die Karte nicht mit Hexfeldern auszustatten, da dies optisch schlechter gewirkt hätte. Ein Hexfeld jedoch entspricht im Durchmesser genau einer Einheit auf dem Maßstab, der links unten auf der Aventuriernkarte zu finden ist. Eine Hexfeldlänge bedeutet also 40 Meilen. Somit ist es nicht schwer, die Preise für Handelsgüter zu errechnen.

† Auf einer Tabelle in der Box **Die Kreaturen des Schwarzen Auges** erscheinen Waffen, deren Werte und Beschreibungen man sonst nicht findet. Sie sind in der im Oktober '92 erschienenen Box **Mit Mantel Schwert und Zauberstab** enthalten.

† Ebenso wurden in einem früheren Aventurischen Boten und in manchen Abenteuern zusätzliche Talente vorgestellt, deren nähere Beschreibung und Startwerte für die einzelnen Heldentypen damals nirgends sonst zu finden waren. Auch sie sind nun in der Box **Mit Mantel Schwert und Zauberstab** ausführlich beschrieben.

† In einigen Prospekten stand, die Box **Thorwal** werde Regeln und Material für Seeschlacht-Szenarios beinhalten. Dies war zunächst geplant. Aufgrund der Fülle an Material wurde jedoch davon abgesehen. Die Thorwal-Box enthält derlei Regeln nicht, und es ist kein Produktionsfehler, eine Box zu besitzen, die keine Schiffsspielmatten enthält. Vorankündigungen in Prospekten unterliegen übrigens IMMER der Angabe "ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN!". Bis auf weiteres sind auch keine Seekampfregele geplant.

† In dem Soloabenteuer **Ein Stab aus Umernholz** spielte uns übrigens der Grafikcomputer einen Streich. Der Termindruck war derart hoch, daß dieser Fehler vor Druck des Heftes nicht mehr behoben werden konnte: Im Anhang auf Seite 55 gibt es eine Tabelle mit Abschnittsverweisen. Leider wurden aus den grauen Zeilen die Zahlen gelöscht. Hier findet ihr die vollständige Tabelle:

	Fesseln/Entf.		Sinnesschärfe		Menschenkenntnis		Betören		Mechanik		Verstecken		Lügen		Schleichen	
Abschnitt	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
168	214	129	140	463	2	13	486	1	163	189	14	386	8	24	216	15
127	141	11	188	139	18	109	19	27	473	20	28	167	213	6	387	328
310	343	175	70	86	100	364	4	50	71	87	101	365	359	51	72	88
38	259	138	78	120	39	450	219	94	110	123	40	451	95	184	124	41
152	169	329	217	226	316	67	47	203	128	227	242	449	156	336	191	485
231	208	220	235	252	250	162	112	456	209	297	236	253	382	431	373	195
318	147	150	428	302	324	151	429	483	325	484	327	379	435	199	337	380
287	346	453	64	317	403	326	311	239	315	454	290	240	425	404	200	241
344	398	292	348	408	350	409	194	437	296	353	411	461	305	354	412	464

	Bannbaladin		Horriphobus		Foramen		Klarum Purum		Penetrizel		Aurus Natus		Plumbumbarum		Ignifaxius	
Abschnitt	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
44	371	81	97	131	45	68	98	113	135	46	468	83	3	48	469	85
152	218	228	243	258	181	340	232	206	132	229	246	366	281	56	179	74
231	307	160	182	192	413	174	77	193	207	414	234	222	29	161	183	455
318	423	376	149	481	255	351	61	482	248	282	283	426	300	284	427	301
247	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421	421

In der aktuellen Auflage ist der Fehler bereits korrigiert.

✦ In dem Soloabenteuer **Auf der Suche nach einem Kaiser** haben sich leider einige Abschnitzzuweisungsfehler eingeschlichen. So soll es in **Abschnitt 52** heißen: "... **Wollen Sie das Angebot annehmen (10) ...**" [nicht 108!!]
In **Abschnitt 373** darf es auf keinen Fall heißen: "... **Lesen Sie jetzt das hochinteressante Kapitel 412 ...**", sondern: "... **Lesen Sie jetzt den Rapport! ...**"

✦ In der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** haben sich leider einige kleine, lästige Fehler eingeschlichen. Die Korrektur ist zu umfangreich, als daß wir sie hier wiedergeben könnten. Sie ist jedoch im **Boten 43** zu finden. Wir schicken Euch jedoch auch eine Kopie der beiden DinA4-Seiten gegen einen mit 1,-DM frankierten und **Burr Adresse versehenen Rückumschlag zu!**

✦ Die Magie des Schwarzen Auges ist eine höchst komplexe und schwierige Materie. Es gibt verschiedene Lehren, Ansichten und Meinungen in Aventurien, die sich oftmals gravierend widersprechen. Daß sich dies niederschlägt in Publikationen zu diesem Thema, ist nur plausibel. Trotzdem kann es geschehen, daß der eine oder andere Magie-Wissenschaftler Klarheit sucht über Texte, die er in **Mysteria Arcana** oder dem **Codex Cantiones** fand und nicht verstand. Zu diesem Zwecke wurde als Forum, Ergänzungs- und Erratawerk **Der Salamander** geschaffen. Eine Rubrik im Aventurischen Boten, die unregelmäßig in kommenden Ausgaben zu finden sein wird. Der erste **Salamander** befindet sich im **Boten 54**, in jedem geradzahligen Boten ein weiterer.

✦ In dem Soloabenteuer **Verrat auf Arras De Mott** sucht man leider vergeblich nach dem Abschnittverweis, der von **Abschnitt 1** aus weiterführt. Es ist der **Abschnitt 9**. Ebenso findet man keine Angabe über die Abenteurpunkte zur Belohnung des bestandenen Abenteuers. Es sind **250 AP**.

✦ Auch in dem Soloabenteuer **Des Elfenkönigs Zaubermacht** fehlt die AP-Angabe. Es sind ebenso **250 AP**.

✦ In dem 1995 erschienenen Soloabenteuer **Finuns Land** hat ebenso der Namenlose seine Macht spielen lassen. Mit Hilfe moderner Technik gelang es ihm, Abschnitt 104 textlich völlig zu verunstalten. Es sei jedoch dazu gesagt, daß es dem Finsteren nicht gelungen ist, das Solo damit unspielbar zu machen. Der Text ist verunstaltet, doch der Verweis auf Abschnitt 212 ist richtig. Lassen wir uns deshalb nicht stören und ignorieren diesen Sachverhalt, weise über den Dingen stehend...

✦ In der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder** wird der Geode vorgestellt. Es wurde versäumt, darauf hinzuweisen, daß er zu Beginn seines Heldendaseins **25 ASP** besitzt. Näheres dazu jedoch auch in **Götter, Magier & Geweihte**.

Es gibt noch ein Dutzend weiterer klärenswerter Dinge, doch diese sollen hier einmal genügen.

3.8 Stellt uns bitte Fragen folgender Art nicht:

● Fragen, die den Hintergrund Aventuriens betreffen, oder solche, die sich mit Werten und Eigenschaften von Waffen oder Monstern beschäftigen, können wir nicht beantworten!

● Alle Fragen also, die spezielles Material betreffen, wie z.B. "Was liegt denn nun hinter dem Ehernen Schwert?" können wir nicht beantworten, da dazu keinerlei Material existiert und die Antwort ohnehin mehrere Seiten umfassen würde.

● Ebenso Superlativ-Fragen, wie "Was ist das größte oder kleinste Monster Aventuriens? Wie heißt der größte Zwergenschatz und wo liegt er?" sind Fragen, bei denen eigentlich klar sein sollte, daß wir nicht darauf antworten können, ohne Aventurien damit langsam kaputt zu machen.

● Es gibt noch einige weitere Arten von Fragen, zu denen wir nichts schreiben können. Im Zweifelsfalle diskutiert Eure Fragen zu allererst am Spieltisch untereinander, bevor Ihr uns schreibt, und denkt bitte auch daran: Das Rollenspiel soll Spaß machen und Spannung bringen, die Fantasie fördern und den Sinn für die Gemeinschaft stärken. Bevor Ihr Euch in Regelkriegen gegenseitig die Stühle an den Kopf schlägt, denkt lieber erst einmal darüber nach, ob es nicht sinnvoller wäre, ein tolles Abenteuer zu bestehen, in dem der eigene Held halt keine magische Zwergenrüstung mit RS 20 besitzt, sich dafür aber nicht tagelang mit dem Meister darüber streiten muß. Außerdem: Der verletzte Held ist immer interessanter als jede unbesiegbare Kampfmaschine oder jeder blitzeschleudernde Magierhalbgott!

● Desgleichen erhalten wir manchmal verzweifelte Fragen von frustrierten Meistern, was sie denn in Praios' Namen nur machen sollen, weil sie so schreckliche Spieler haben, die nur darauf lauern, den Meister mit seinen eigenen Waffen zu schlagen, sich mit nichts zufrieden geben und persönliche Rachegelüste offen gegeneinander und durch das Rollenspiel ausleben. Dies sind in der Tat traurige Formen von falsch verstandenem Rollenspiel. Dazu



Künstlerin: Michaela Sommer

ist schwer etwas zu sagen. Natürlich versuche ich, solchen Spielleitern zu helfen, aber die Ursache solchen Übels liegt eigentlich in Bereichen, die diese Gruppen nur selbst beheben können.

Ich möchte dazu jedoch eine allgemeine Anmerkung machen:

Das Rollenspiel ist nun einmal ein Erwachsenenspiel. Dies heißt nun nicht, daß ein 13 oder 14-jähriger Fan DSA nicht spielen darf. Nein, aber es ist unumgänglich, daß zu diesen Spielen ein gewisses Maß an Disziplin und vernünftigem Verhalten erforderlich ist. Wer dies noch nicht aufbringen kann, der sollte vielleicht erst einmal die Finger vom Rollenspiel lassen, bis er gelernt hat, sich in eine Gemeinschaft einzufügen. Dies ist also ein Problem jüngerer Spieler. Klarerweise stammen derartige Klagelaute aus der Ecke der 12-15-jährigen DSA-Fans. Den Meistern, die uns derartige Briefe schreiben, möchte ich jedoch in Ihrem Kampf gegen solche Untugenden Mut zusprechen!

• Der Aventurische Bote Nummer 37 übrigens, der im April 1992 erschien, war ein SCHERZ, das muß ich noch einmal deutlich betonen. Viele der Artikel, die darin erschienen, waren reine Satire. So auch der ASSASSINENHALBLING. Demnach existieren dazu keine Werte und es wird auch keine Werte geben. Es ist erschreckend wieviele Anfragen wir dazu erhalten haben. Auch magische Zweihänderwaffen für Zauberer werden sobald nicht veröffentlicht. Ich hoffe, daß viele diese Zeilen mit einem sanften Lächeln und nicht mit enttäuschter Miene lesen werden.

• Ach noch etwas: Bitte lest Euren Brief vor dem Abschicken nochmals durch. Es gibt tatsächlich Leute, die nicht bemerken, wie seltsam es wirkt, wenn sie Fragen folgender Art stellen: "Wenn ich doppelt so viel Zeit für den Zauber als sonst brauche, wie lange dauert es dann, bis ich den Zauber ausgeführt habe?" oder "Wie lange dauert ein permanenter Abzug?"

Wer nicht weiß, was "permanent" heißt, der versuche es einfach mit einem Wörterbuch, bevor er 1,- DM für Porto an uns ausgibt...

3.9 Manuskripte, Vorschläge und Boten-Artikel

Wenn Ihr Ideen und Vorschläge für das Schwarze Auge habt, so könnt Ihr diese an uns schicken.

Wir bekommen wöchentlich Exemplare zugesandt. Die Beschäftigung mit einem Manuskript nimmt viel Zeit in Anspruch, für alle mehr, als wir je aufbringen könnten.

Deshalb gehen wir dazu über, von einem Autor, der sein Manuskript anbietet, folgenden Modus zu erbitten:

Vor der Einsendung des gesamten Manuskriptes sendet bitte NUR eine Kurzfassung der Form:

- maximal 3 Din A4 - Seiten Inhaltsangabe, 1½-Zeilen-Satz,
- maximal 1 Din A4 - Seite Leseprobe, 1½-Zeilen-Satz.
- bitte keine handschriftlichen Manuskripte!



Künstlerin Michaela Sommer

Besteht Interesse an Eurem Skript, werden wir uns rechtzeitig melden und das Gesamtskript anfordern.

Leider ist es nicht möglich, auf jeden Vorschlag direkt einzugehen. Bitte habt dafür Verständnis. Uns ist der Aufwand bekannt, den eine solches Skript beschert. Wir haben großen Respekt vor Kreativität und eifriger Arbeit, aber Aventuriens Inhaltsumfang und Detailreichtum sind bereits so groß, daß es sehr schwer geworden ist, Engagement angemessen zu honorieren.

Sämtliche Manuskripte, die keine Verwendung bei uns finden, werden Euch selbstverständlich unverseht zurückgeschickt, und es wird keinerlei Idee daraus klammheimlich veröffentlicht. Seid aber bitte nicht erstaunt, wenn man Euer Abenteuer abgelehnt hat, und ein Detail daraus erscheint in einer ähnlichen Weise in einem neuen Abenteuer oder im Aventurischen Boten. Bei Tausenden von DSA-Spielern kann es schon mal geschehen, daß mehrere DSA-Spieler dieselben Gedanken haben.

An dieser Stelle eine Bemerkung: Es ist wunderbar, was da alles in unsere Schreibstube flattert. Oft Abenteuermanuskripte, die Kunstwerken gleichkommen. Leider ist es dennoch so unwahrscheinlich wie die Liebe eines Elfen zu Zwergen, daß ein solches zur Veröffentlichung gelangt. Es ist auch immer wieder schwer für uns, Eure mit viel Mühe und Freude gemachten Abenteuer abzulehnen, aber leider ist die Welt ungerecht. Uns sind da in vielen Dingen die Hände gebunden, denn das Spiel entsteht nach einem für viele Jahre festgelegten Produktionsplan. So ist es sehr unwahrscheinlich, daß eines Eurer Abenteuer zufällig in die Produktionsplanung paßt.

Auch wenn Euch ein Brief erreicht, der Euch bestätigt, daß uns Euer Werk gut gefallen hat, heißt das noch nicht, daß wir Euer Abenteuer veröffentlichen können. Rechnet immer und in jedem Fall damit, daß nichts daraus wird. Dann ist die Enttäuschung nicht so groß. Wir möchten nur Eurer

Kreativität keinen Abbruch tun. Alle, die Ihre trefflichen Machwerke gerne einer breiteren Öffentlichkeit angedeihen lassen möchten, sei ans Herz gelegt, Ihre Traktate einem der vielen Fanzines anzudringen, die erfahrungsgemäß händeringend nach fleißigen Schreibern suchen. Adressen solcher Fanzines findet Ihr im Aventurischen Boten.

*

Spezielle Regelvorschläge und Artikel, die Ihr für den Aventurischen Boten vorschlagt, bitte an die Adresse unserer Annoncenaquisesse

**Mechthild Henschel
Sankt-Johannes-Str. 220
41849 Wassenberg-Mühl**

und NICHT an uns!

Anfragen und Briefe, die die Baronien und das politische Geschehen Aventuriens betreffen, schickt bitte in Zukunft direkt an:

**Niels Gaul
Adolfstr. 9-II
53111 Bonn**

Wir müssen derartige Briefe immer wieder weiterleiten. D.h. Aufwand und Zeit verdoppeln sich, und es gibt eine weitere Chance für den Brief, daß er auf postalischem Wege verlorengeht.

Allerdings können weder Mechthild noch Niels etwas mit Bestellungen von Zinnfiguren oder Aboproblemen anfangen. Bitte verschont sie damit. Ihr wißt: Zeitverzögerung ...

Und bitte, geratet nicht gleich in Rage, wenn Ihr länger einer Antwort harrt, Mechthild und Niels beantworten Eure Anfragen in Ihrer knapp bemessenen Freizeit, genauso wie wir in der Redaktion!

Und bedenkt auch bei Anfragen an die Redaktion des Boten all jene Punkte, die Ihr bei Anfragen an unsere Echinger Redaktion beachten sollt: Auch Niels weiß nichts über das ferne Riesland oder hat die nötige Muße, seitenlange Traktate über das Wesen der Magie oder das mögliche Verhalten von Meisterpersonen in Ihren Abenteuern abzufassen. Das müßt Ihr schon mit Euch selber abmachen. Und noch einmal: Vergeßt nicht, Rückporto beizulegen, sonst harrt Ihr vergeblich einer Antwort!!

3.10 Adressänderung

Sollte sich im Verlauf eines Abonnements Eure Adresse ändern, dann teilt uns bitte die neue Adresse umgehend mit, damit Ihr auch weiterhin den Boten an die richtige Adresse geschickt bekommt.

Vergeßt dabei bitte auf keinen Fall die alte Adresse mit anzugeben, oder Eure KUNDENNUMMER!!

3.11 Clubgründungen

Wenn Ihr wollt, könnt Ihr einen eigenen DSA-Club gründen, der von Euch selbst geführt und verwaltet und von uns kostenlos registriert wird.

Schreibt uns hierfür den Namen und die Adresse des Clubgründers, dazu einen schönen aventurischen Clubnamen und gebt uns noch die Namen und Adressen der Mitglieder des Clubs sowie das Durchschnittsalter in Form des Durchschnittsgeburtsjahres an. Außerdem benötigen wir eine Telefonnummer, unter der Euer Club erreichbar ist (meist die des Clubgründers), den Namen des Vorstandes (ebenso meist auch der Gründer) und die Angabe, ob Ihr oder welcher von Euch DARK FORCE - Spieler ist und damit sein Einverständnis zur Weitervermittlung an andere DARK FORCE - Spieler gibt.

Alles weitere liegt dann ganz in Eurer Hand, Ihr seid in nichts weiter an uns gebunden.

Wir tragen Eure Clubadresse in eine Liste ein und werden diese Adresse bei Anfragen von Spielern in Eurer Nähe durch das Redaktionstelefon (siehe 3.1) weitergeben. Ebenso bei Anfragen und Spielergesuchen zu DARK FORCE. Die Adressen werden selbstverständlich aus Datenschutzgründen zu nichts und an niemanden sonst weitergeben.

Ihr erhaltet von uns bei der Gründung eine Urkunde sowie eine Clubnummer. Außerdem werdet Ihr jedes Jahr automatisch über anfallende Neuheiten informiert.

4. Dark Force

Was ist **DARK FORCE**? **DARK FORCE** ist ein Kartenspiel, oh ja, aber kein gewöhnliches! Nicht nur, daß es auf Aventurien spielt, nicht nur, daß es in einzigartiger Weise Bewohner, Landschaften, Kreaturen, Tiere, Helden, Dämonen und Magie Aventuriens in farbige Bilder umsetzt, nein, es bietet einen nahezu unerschöpflichen Reichtum an interessanten, spannenden und taktischen Spielduellen zwischen zwei Kontrahenten.

Das Besondere nebenbei liegt im Konzept des Sammelkartenspiels. Die Grundaufgabe bietet 297 verschiedene Karten, einteilbar in die Kategorien *sehr häufig(A)*, *häufig(B)*, *selten(C)* und *sehr selten(D)*. Ein **MASTERPACK** enthält 60 Karten, wovon etwa die Hälfte *sehr häufige* Karten, rund 40% *häufige* und etwa 10% *seltene* Karten darstellen. Ein **POWERPACK** enthält 16 Karten mit etwa 30% *sehr häufigen*, 40% *häufigen* und 30% *seltene* Karten. In rund jedem zwölften Powerpack findet sich eine der *sehr seltenen* Karten (Prozentangaben nur Schätzwerte, nicht verbindlich!!)



Der Sinn dieser eigenartigen Aufteilung liegt auf der Hand: Kein gekauftes Master- oder Powerpack gleicht dem anderen, jedes Pack wird maschinell durch ein Zufallsprinzip zusammengemischt. Einziger Anhaltspunkt sind die prozentualen Verteilungen der Kartenkategorien. Kein Spieler besitzt das gleiche Kartendeck und weiß somit nicht, wie mächtig sein Gegner ist, gegen den er spielt. Die Jagd nach den *sehr seltenen* Karten ist vorprogrammiert und in jedem Duell ist es möglich, Karten aus dem Deck des Gegners zu gewinnen!

Ein nicht unwesentlicher Reiz des Spieles liegt jedoch im Sammeln der Karten, Tauschen und Handeln. Eine Tauschbörse hat sich bereits kurz nach dem Erscheinen im Oktober 1994 gebildet.

Wer also Karten anbieten möchte, oder spezielle sucht, der sehe sich einmal im Aventurischen Boten um oder rufe am Redaktionstelefon an. Wir vermitteln gerne **DARK FORCE**-Spieleradressen. Dies geschieht in gleicher Weise wie die Vermittlung von Clubadressen. Eine Liste von Händleradressen, die **DARK FORCE** führen, schicken wir Euch gerne gegen einen mit **1,-DM frankierten und Brief Adresse versehenen Rückumschlag zu!**

DARK FORCE ist eine der erfolgreichsten DSA-Zweigpublikationen. Ein Grund, sich in Zukunft verstärkt darum zu kümmern. Einschlägige Fantasy-Zeitschriften haben bereits eigene **DARK FORCE** Rubriken eingerichtet.



Wer sich übrigens fragt, warum dieses Spiel einen englischen Titel besitzt, wo doch DSA ein Verfechter des Verbannens jeglicher Anglizismen aus seinem Textwerk und seiner Terminologie ist, dem sei zur Antwort gereicht, daß **DARK FORCE** weitere Kreise ziehen soll, als nur in Deutschlands Fantasy-

Force", "Master-" bzw. von Anfang an um das Spiel leichter europäischen Markt können. Tja, wir 1996, das muß leider Rechnung gestellt jedoch grämt, dem das Rollenspiel sich anschließen wird. Es ist anderes Medium und hat höchstens ein etwas mit einem "Karten"-spiel gemein...



Die Begriffe "Dark", "Powerpack" sind installiert worden, in den integrieren zu leben im Jahre auch bei DSA in werden. Wer sich sei versichert, daß diesem Trend nicht immerhin ein Punkto Landkarte

DARK-FORCE-PRODUKTE 1996.



MASTERPACK (blauer Umschlag): Das Grundpack mit 60 Karten der Seltenheitskategorien A-C aus der 297 Stück umfassenden Basiskollektion. Sehr seltene Karten (D) sind also nicht enthalten. Das **MASTERPACK** ist ultimativ notwendig, um das Spiel beginnen zu können. Es enthält das Regelbüchlein und die nötige Startkonstellation an Karten. Jeder Spieler von Dark-Force benötigt mindestens eines dieser Packs.

POWERPACK (blauer Umschlag): Das 16 Karten fassende Pack zur Aufstockung des persönlichen Decks und zur Sammlung der D-Karten (sehr selten) aus der Basiskollektion. Achtung! Das **POWERPACK** ist nicht mehr lange auf dem Markt, die Lieferzeit ist limitiert. Die D-Karten der Basiskollektion sind somit bald nicht mehr erhältlich!!



Im Oktober '95 erschien das neue **ATTACK-PACK** (roter Umschlag) mit einer neuen Kollektion von 72 Karten, die das eigene Deck weitaus gefährlicher machen. Vorsicht vor Gegnern mit Attack-Pack-Karten! Die Gewinnchancen im Spiel sinken merklich, hat man nicht selbst einige rettende rote Karten im eigenen Deck! Das **ATTACK-PACK** bietet eine Vielzahl interessanter neuer Taktikmöglichkeiten. Auch hier sind die Karten in die Kategorien A-D eingeteilt und mit stimmungsvollen Bildern versehen. Das Pack enthält 13 Karten. Achtung! Das **ATTACK-PACK** ist limitiert!! Auslieferung nur noch bis



NEU ist das **CAPTAINS PACK** (violetter Umschlag), das ab Frühjahr '96 erhältlich ist. Je 13 Karten pro Pack wählen aus über 110 brandneuen Karten aus, seltenheitsgestaffelt von A-D, und mit Karten, die sich thematisch ganz der Seefahrt verschreiben. Küstenländer, Hafenstädte, Thorwaler, Seepiraten, Seeungeheuer... Wer Wert auf den salzigen Duft der weiten Ferne legt und es liebt, kühl kalkulierte Taktiken auf wogenden Wellen einzusetzen, um seine Armeen zum Sieg zu führen, dem sollte das **CAPTAINS PACK** nicht entgehen. Ahoi!



Weitere Packs in Vorbereitung!!

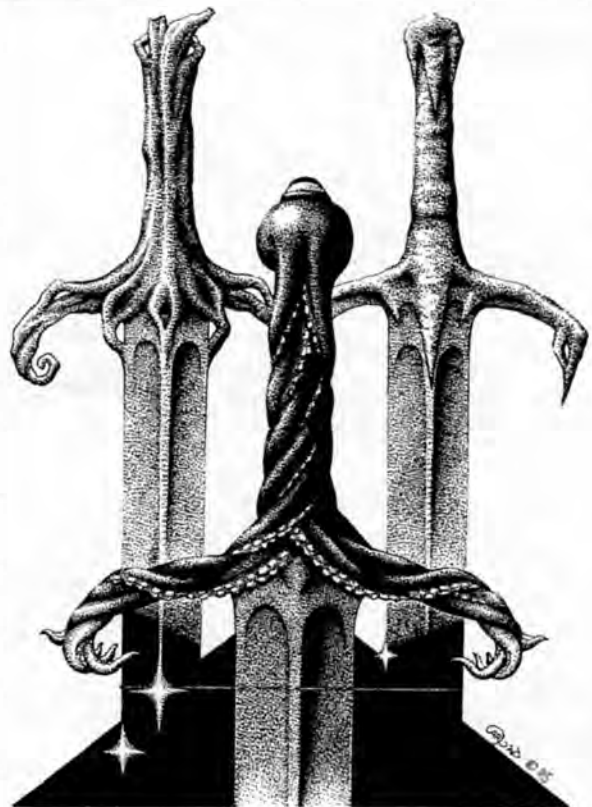
5. Sonderposten

In den letzten Jahren boten wir Euch den Zusatzservice des "Restpostenverkaufs". Diese Möglichkeit, altes Material, das aus dem Programm verschwand, in Einzelstücken jedoch noch Lagerecken zierte, billig als Restposten zu erwerben, wurde von Euch rege und mit Begeisterung genutzt.

Auch dieses Jahr bieten wir Restposten. Wir gehen jedoch noch über dieses Angebot hinaus. Wir haben zusätzliche Artikel, die mit DSA und dem allgemeinem Fantasygenre zu tun haben, aber nicht unbedingt von Schmidt hergestellt werden, in einem Sonderposten zusammengefaßt. Die Artikel des Restpostens '95 gehen nahezu unverändert in das Angebot des neuen Sonderpostens über. Der Umfang dieser Sonderpostenpalette ist weitaus größer als jener des Restpostenangebotes der letzten Jahre. Aus diesem Grunde können wir die Liste hier nicht wiedergeben.

Eine eigene, kostenlose Broschüre kann ab Mai 1996 gegen Einsendung eines frankierten und adressierten Rückumschlages angefordert werden. Die Liste enthält alle Artikel, Preise und die Versandbedingungen des neuen Sonderpostens, der von Willy Grögl betreut wird.

Nachfragen sowie Bestellungen können dann auch zu den gegebenen Zeiten am Redaktionstelefon (nochmals die Nummer: 08165/924-260) nachgefragt werden.



Künstlerin: Michaela Sommer

6. Externe DSA-Publikationen

Viele der DSA-Autoren arbeiten bei der Firma Fantasy Productions und nicht bei Schmidt-Spiele. Aus diesem Grunde ist die DSA-Redaktion eine Art Bindeglied beider Firmen. So kommt es, daß Fantasy Productions, kurz FanPro, gelegentlich ebenso offizielles DSA-Material veröffentlicht, welches dann nur das Lizenzzeichen der Firma Schmidt trägt, nicht aber von uns vertrieben oder hergestellt wird.

Da auch diese Produkte zu DSA gehören und offizielles Material darstellen, wollen wir sie in diesem Infoheft, nicht nur der Vollständigkeit halber, selbstverständlich ebenso erwähnen.



6.1 Das Lexikon des Schwarzen Auges

Zusammengestellt von Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz und Thomas Römer

Ein wundervolles Beispiel begnadeter Buchdruckerkunst. Der "Brockhaus" Aventuriens. Gibt es ein Stichwort, zu dessen Bedeutung es dem Meister schnell einiger näherer Informationen gelüftet? Das Lexikon bietet zu fast allen Stichworten eine Antwort. Von A bis Z, von "A'Layis Hyphon" bis "Zzzt" findet der erstaunte Leser, was immer er sucht. Zu weiterreichenden Stichworten wie z.B. "Adel", "Magie" oder "Währung" sind eigene Textboxen mit Unterstichpunkten installiert. Farbtafeln mit Szenen und Panoramabildern, Wappen und Karten Aventuriens finden sich zwischen dem reichhaltigen Garten der Stichworte.

Das Buch ist in rotes oder grünes Kunstleder gebunden und trägt in Gold aufgeprägte Titel. Die 340 Seiten DIN A4-formatigen puren DSA-Wissens sind nicht ganz billig (Preis bleibt unter 100,-DM), ihren Preis jedoch ein Mehrfaches wert.

6.2 Kaiser Retos Waffenkammer

von Jörg Raddatz

Bereits einige Jahre auf dem Markt und vielfach bei uns angefragt, bietet dieses erstaunliche Kompendium aventurischer Waffenkunst ein breites Spektrum an allen Arten von Kriegsgerät, Rüstungen und exotischen Vertretern der Kategorie "Politik mit anderen Mitteln". Jede Waffe ist in Bild, Text und Spielwert beschrieben, dazu erfährt man etwas über Herstellung, Preis und Geschichte, sowie Vorschläge für den Meister, neu auftauchendes Material in Werten und Preisen abzuschätzen.

6.3 Aventurische Miniaturen

Aventurien - Eine Welt erwacht! Helden, Personen, Kreaturen: Zinnfiguren wundervoll nach den Motiven bekannter DSA-Illustratoren entworfen. Die einzelnen Heldenfiguren wurden erstellt nach den Farbtafeln in der Box "Mit Mantel Schwert und Zauberstab", sowie "Dunkle Städte, lichte Wälder" und "Götter, Magier und Geweihte". Persönlichkeiten wie "Thesia von Ilmenstein", "König Brin" oder der Zwergenkönig "Arombolosch" erwachen zu dreidimensionalem zinnfigürlichen Leben, ebenso, wie "Orks", "Goblins" und andere schauerlichere Kreaturen aus den Regionen Aventuriens. Hier einige Abbildungen:



Hesindegeweihte



Magier & Streuner



Borbarad & Rohal



Oger



Goblinanführerin & 2 Goblins



Efferd-
geweihter



Zwerg mit Armbrust, marschierender Zwerg
und Zwerge mit Drachentöter

6.4 DSA-Tools de luxe

(für Windows 3.1)
von Stefan Blanck

(IBM-PC & Komp. 3.5". 286+, DOS 5.0+. Windows 3.1, VGA, 4 MB RAM, 6,5 MB freie Festplattenkapazität erforderlich. Maus und 8 MB RAM empfohlen)

DSA-Tools de Luxe ist das elegante Werkzeug für jeden Meister und Spieler im Umgang mit Helden, Gegnern, Monstern und Persönlichkeiten.

DSA-Tools de Luxe:

- Sekundenschnelles Auswürfeln von Meisterpersonen mit allen Eigenschaften, Talentwerten und Zauberkünsten.
- Wie hoch sind die Chancen Ihrer Heldengruppe, einen Kampf gegen einzelne oder Gruppen von Gegnern zu gewinnen?
- Welche Waffe eignet sich gegen welchen Gegner am besten?
- Wann bringen gezielte Attacken Vorteile? Welche Zaubersprüche sind wann am wirkungsvollsten?



Was bietet DSA-Tools de Luxe?

- ALLE aventurischen Heldentypen, Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Talente, Zaubersprüche, Akademien, Herkünfte und Kreaturen - alle Daten frei editierbar;
- automatische Heldenerschaffung und variable Stufenerhöhung;
- detailreicher Kampfsimulator für bis zu 200 beteiligte Gegner;
- über 50 bekannte Persönlichkeiten mit allen aktuellen Werten;
- vollständige Konvertierung aller Daten von DSA-Tools1 und Regelkompatibilität zur neusten DSA-Auflage;

Neu gegenüber DSA-Tools1:

- Talentmodifikation nach Herkunft, Krieger- bzw. Magierakademie;
- Zuordnung eigener Heldentypen zu einem oder mehreren "offiziellen" Heldentypen;
- Erstausstattung bei Heldentypen;
- Bis zu 100 Ausrüstungsgegenstände und ein Begleiter pro Person;
- magische und persönliche Waffen;
- frei editierbarer Text (zweimal bis zu 1500 Zeichen pro Person);
- individuelle Speicherung des Kampf- bzw. Zaubersstils;
- Berechnung der Gefährlichkeit von Kreaturen;
- "Intelligente" Rücknahme-Funktionen (Reset);
- und vieles andere mehr...

Dieses von Stefan Blanck äußerst feinsinnig konzipierte Programm ist eine unglaubliche Hilfe für Meister, die in ihren komplexen Kampagnenspielen den Überblick nicht an so banalen Dingen wie Materialverwaltung verlieren wollen. Selbstverständlich sind alle Daten, insbesondere Helden in der gewohnten Form (Heldenbrief, auf Wunsch auch farbig!) ausdrückbar.

Die Box enthält eine 3.5"-Diskette und eine 160 Seiten starke Anleitung zum Nachschlagen und zum Kennenlernen des Programms.

7. Das Rätsel

In der Ausgabe 1995 des Infoheftes führten wir ein Rätsel, das große Begeisterung unter den DSA-Freunden hervorrief. Da es sehr schwer war, beteiligten sich nur knapp 300 unter Euch an dem Versuch einer Lösung. Diese Zahl ist jedoch beachtlich, bedenkt man die Komplexität des Rätsels. Lösung und Gewinner sind im Boten Nummer 62 (Märzausgabe 1996) veröffentlicht.

Auch dieses Jahr wollen wir Magister Gorth die Möglichkeit geben, seine nie endenden Bemühungen, seltsame aventurische Rätsel und Geheimnisse zu lösen, einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Auf Seite 35 findet sich die Vorder- und Rückseitenabbildung einer eigenartigen Silberscheibe, die hier in Originalgröße zu sehen ist. Magister Gorth weiß bisher nichts damit anzufangen, außer, daß die in Zha-jad und Nanduria geschriebenen Zeichen auf der Scheibe vielleicht eine Art Wegweiser darstellen und zu einem Ort zu führen vermögen, von dem die Scheibe ursprünglich stammte. Gefunden wurde das Artefakt in einer Höhle mitten in den Salamandersteinen. Die sechs Ringsegmente der Scheibe sind gegeneinander drehbar. Vorder und Rückseitensegmente sind starr

miteinander verbunden, so daß eine Drehung auf der Vorderseite natürlich eine entsprechende Drehung des Rückseitensegmentes bedeutet.

Wer Magister Gorth helfen möchte und eine Lösung anzubieten hat, der sende sie an:

Das Schwarze Auge
Stichwort "Rätsel"
Postfach 1165
85378 Echting

Der Einsendeschluß ist wiederum der 5. Namenlose Tag im Jahre 27 Hal,
 also der
31. Dezember 1996!

Wie immer verlosen wir unter den eingegangenen richtigen Lösungen 3 Preise:

1. Preis: Das 1997 erscheinende DSA-Programm, jeweils zum Erscheinungstermin zugesandt.
2. Preis: Die 1997 erscheinenden Boxen, jeweils zum Erscheinungstermin zugesandt.
3. Preis: Zwei Abenteuer freier Wahl aus dem aktuellen Programm

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
 Ich wünsche viel Spaß und einen klaren Kopf!

8. Service

Als eine kleine Aufmerksamkeit an alle DSA-Spieler bieten wir nun kleine Serviceleistungen, die Ihr sicherlich gebrauchen könnt und die auch zur Kopie freigegeben sind.

8.1 Karte, Karte, wo bist du?

Der Überblick über die enorme Fülle aventurischer Land-, Regional- und Stadtkarten ist mittlerweile schwer geworden. Aus diesem Grunde haben wir uns die Mühe gemacht, eine Aufstellung darüber zu geben, in welcher DSA-Publikation welche Karte veröffentlicht wurde:
 (Kein Anspruch auf Vollständigkeit!!)

Publikation Karte

- | | |
|---|---|
| Die Helden des
Schwarzen Auges
(Basisbox) | • Aventurienkarte (stilvoll)
• Großraum Gareth |
| Thorwal, Die
Seefahrt des
Schwarzen Auges | • Thorwal-Region
• Thorwal-Stadt |
| Die Wüste Khom
und die Echsen-
sümpfe | • Echsensümpfe und das nördliche
Regengebirge
• Gorien, der Balash und Thalusion
• Die Wüste Khom und Mhanadistan
• Khunchom (Stadtkarte) |
| Das Land des
Schwarzen Auges | • große Aventurienkarte (für den
Meister)
• Zentrum Gareth (Stadtkarte)
• Zentrum Gareth (Stadtkarte, SW)
• Groß-Gareth (SW) |
| Das Orkland | • Sveltall und nördl. Mittelreich
• Orkland und Andergast
• Lowangen (Stadtkarte)
• Phexcaer (Stadtkarte, SW) |
| Das Fürstentum
Albernia | • Albernia-Region
• Großraum Havena
• Havena (Stadtkarte) |
| In Liskas Fängen | • Das westliche Nivesenland |

Publikation Karte

- | | |
|---|--|
| Dunkle Städte,
lichte Wälder | • Herzogtum Weiden & angrenzende
Gebiete |
| Al'Anfa und der
tiefe Süden | • Das Regengebirge
• Mysobien und Syllaner Halbinsel
• Altoum und die westl. Waldinseln
• Al'Anfa (Stadtkarte)
• Al'Anfa (Stadtkarte, SW) |
| SH Das König-
reich am Yaquir | • Vinsalt (Stadtkarte)
• Vinsalt (Stadtkarte, SW)
• Kuslik (Stadtkarte, SW)
• Das Liebliche Feld (Region) |
| SH Das Herzog-
tum Weiden | • Weiden Region (historisch, SW)
• Trallop (Stadtkarte) |
| Rauhes Land im
Hohen Norden | • Das Bornland (ehem. "Stromaufwärts")
• Das westliche Nivesenland
• Festum (Stadtkarte) |
| Das Lexikon des
Schwarzen Auges
(Fan Pro) | • Die Kron- und Herzoglehen im Reich Rauls
des Jahres 2508 Horas (historisch)
• Das Liebliche Feld (historisch)
• Rashdul (Stadtkarte)
• Wehrheim (Stadtkarte) |
| Avent. Bote #58
Avent. Bote #16 | • Ilsur (Stadtkarte, Farbe!)
• Phexcaer (Stadtkarte, SW) |



8.2 Der aventurische Kalender für 1996 - 26/27 Hal

26 Hal		5 Di	7/8 Wi/Er	17 Fr	3/4 Wa/Wi	21 So	8/9 Pr/Ro	26 Do	22/23 Ro/Fe	Infernum	
		6 Mi	9/10 Ma/Pr	18 Sa	5/6 Er/Ma	22 Mo	10/11 Fe/Wa	27 Fr	24/25 Wa/Wi	/1 Wi	
		7 Do	11/12 Ro/Fe	19 So	7/8 Pr/Ro	23 Di	12/13 Wi/Er	28 Sa	26/27 Er/Ma	30 Sa	
		8 Fr	13/14 Wa/Wi	20 Mo	9/10 Fe/Wa	24 Mi	14/15 Ma/Pr	29 So	28/29 Pr/Ro		
		9 Sa	15/16 Er/Ma	21 Di	11/12 Wi/Er	25 Do	16/17 Ro/Fe	30 Mo	30/ Fe		
JANUAR		10 So	17/18 Pr/Ro	22 Mi	13/14 Ma/Pr	26 Fr	18/19 Wa/Wi				
1 Mo		11 Mo	19/20 Fe/Wa	23 Do	15/16 Ro/Fe	27 Sa	20/21 Er/Ma				
2 Di		12 Di	21/22 Wi/Er	24 Fr	17/18 Wa/Wi	28 So	22/23 Pr/Ro				
3 Mi		13 Mi	23/24 Ma/Pr	25 Sa	19/20 Er/Ma	29 Mo	24/25 Fe/Wa				
4 Do		14 Do	25/26 Ro/Fe	26 So	21/22 Pr/Ro	30 Di	26/27 Wi/Er				
5 Fr		15 Fr	27/28 Wa/Wi	27 Mo	23/24 Fe/Wa	31 Mi	28/29 Ma/Pr				
6 Sa		16 Sa	29/30 Er/Ma	28 Di	25/26 Wi/Er			OKTOBER			
7 So				29 Mi	27/28 Ma/Pr			1 Di		2/5 Wi/Er	
8 Mo				30 Do	29/30 Ro/Fe			2 Mi		4/5 Ma/Pr	
9 Di						AUGUST		3 Do		6/7 Ro/Fe	
10 Mi						1 Do		4 Fr		8/9 Wa/Wi	
11 Do								5 Sa		10/11 Er/Ma	
12 Fr								6 So		12/13 Pr/Ro	
13 Sa								7 Mo		14/15 Fe/Wa	
14 So								8 Di		16/17 Wi/Er	
15 Mo								9 Mi		18/19 Ma/Pr	
								10 Do		20/21 Ro/Fe	
								11 Fr		22/23 Er/Ma	
								12 Sa		24/25 Fe/Wa	
								13 So		26/27 Pr/Ro	
								14 Mo		28/29 Fe/Wa	
								15 Di		30/ Wi	

8.3 Das Dokument

Auf vielfachen Wunsch hin setzen wir auf die letzten Seiten wieder Heldenbriefe zur freien Kopie und Benutzung. Sie stammen aus der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**.

Nun, wer sich bis hierher vorarbeitete, hat das Ende der anstrengenden Reise durch die aventurischen Informationen 1996 erreicht und hoffentlich dabei das Gefühl erhalten, eine Menge Neues erfahren zu haben.

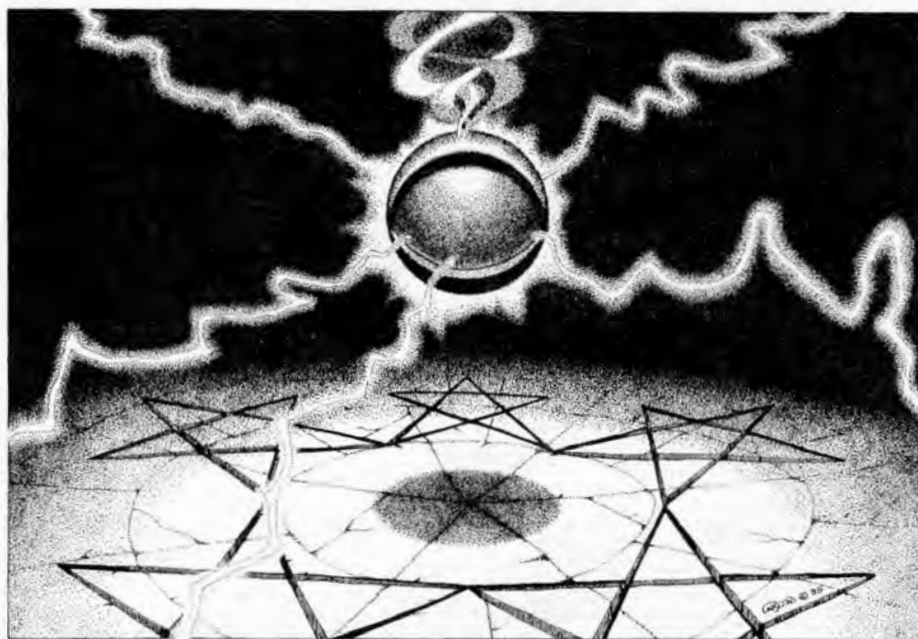
Mir bleibt nur noch, Euch Grüße zu überreichen von den beiden Redaktionen, den Autoren in Düsseldorf, Thomas Römer, Michael Meyhöfer, Bernhard Hennen, Karl Heinz Witzko, Jörg Raddatz, Ina Kramer, und und und. Ganz besonders will ich dieses Jahr Ulrich Kiesow, den Vater des Schwarzen Auges erwähnen, der immer noch schwer krank ist. Möge er bald genesen - wir wünschen ihm alles Gute.

Abschließende Grüße also aus der Redaktion Eching von Willy Grögl und meiner hinter den Texten verborgenen kundgebenden Wenigkeit.

Oliver Richtberg

Euer Oliver Richtberg
DSA-Redaktion-Eching

SCHMIDT SPIEL & FREIZEIT GmbH



Künstlerin: Michaela Sommer

Impressum

DSA-Redaktion-Eching: Wilhelm Grögl, Oliver Richtberg

Redaktionsanschrift: Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 85378 Eching.

Textinhalte: Oliver Richtberg, Thomas Römer, die Romaninhaltsbeschreibungen stammen aus der Redaktion Heyne Verlag, Friedel Wahren.

Layout und Seitengestaltung: Oliver Richtberg

Rahmen- und Rätselgestaltung, sowie Keltische Ornamente: Oliver Richtberg, *alle Rechte vorbehalten.*
Die Illustrationen stammen von namhaften DSA-Künstlern welche an jeweiliger Stelle vermerkt sind.

Druck: Bayerlein, München.

Auflage: 10000.

Eigenschaften: MU ☐ KL ☐ IN ☐ CH ☐ FF ☐ GE ☐ KK ☐

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Waffenlose Kampftechniken

Raufen					

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile					
Messer und Dolche					
Scharfe Hieb Waffen					
Schwerter					
Speere und Stäbe					
Stich Waffen					
Stumpfe Hieb Waffen					
Zweihänder					

Fernkampftechniken

Schußwaffen ()					
Wurf Waffen ()					

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/GE/KK)					
Fliegen (MU/KL/GE)					
Gaukeleien (CH/FF/GE)					
Klettern (MU/GE/KK)					
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)					
Reiten (CH/GE/KK)					
Schleichen (MU/IN/GE)					
Schwimmen (MU/GE/KK)					
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)					
Sich Verstecken (MU/IN/GE)					
Tanzen (CH/GE/GE)					
Zechen (KL/IN/KK)					

Gesellschaft (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Bekehren (KL/IN/CH)					
Betören (IN/CH/CH)					
Etikette (KL/CH/GE)					
Feilschen (MU/KL/CH)					
Gassenwissen (KL/IN/CH)					
Lehren (KL/IN/CH)					
Lügen (MU/IN/CH)					
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					
Schätzen (KL/IN/IN)					
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)					

Natur (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fährtsuchen (KL/IN/GE)					
Fallenstellen (KL/FF/KK)					
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)					
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)					
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)					
Orientierung (KL/IN/IN)					
Tierkunde (MU/KL/IN)					
Wettervorhersage (KL/IN/IN)					
Wildnisleben (IN/FF/GE)					

Wissenstalente (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)					
Alte Sprachen (KL/KL/IN)					
Geographie (KL/KL/IN)					
Geschichtswissen (KL/KL/IN)					
Götter und Kulte (KL/IN/CH)					
Kriegskunst (MU/KL/CH)					
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)					
Magiekunde (KL/KL/FF)					
Mechanik (KL/KL/IN)					
Rechnen (KL/KL/IN)					
Rechtskunde (KL/IN/CH)					
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)					
Staatskunst (KL/IN/CH)					
Sternkunde (KL/KL/IN)					

Handwerk (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Abrichten (MU/IN/CH)					
Boote Fahren (FF/GE/KK)					
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)					
Falschspiel (MU/CH/FF)					
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)					
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)					
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)					
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)					
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)					
Kochen (IN/KL/FF)					
Lederarbeiten (KL/FF/FF)					
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)					
Musizieren (KL/IN/FF)					
Schneidern (KL/FF/FF)					
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)					
Singen (KL/IN/CH)					
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)					
Töpfern (KL/FF/FF)					

Intuitive Begabungen (steigern: max. +1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)					
Glücksspiel (MU/IN/IN)					
Prophezeien (IN/IN/CH)					
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)					
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)					

Berufsfertigkeiten/Sonstige Talente

Sprachen:

Alte Sprachen:

