

DSA, die *wirkliche Welt* und der verdamnte *fantastische Realismus*

Aventuriens Gesetze spiegeln nicht den Freiheitsdrang seiner Bewohner wider und sind nicht als starre Vorschriften zu verstehen, sondern vernünftige Übereinkünfte. ...

In dieser Vielfalt der Details, in der umfassenden Schilderung der aventurischen »Wirklichkeit« liegt der Reiz des Rollenspiels, und Sie werden sicher schon bald so viele Verfeinerungen wie möglich in Ihr Spiel einbauen wollen. Aber lassen Sie sich ruhig Zeit! ..., daß Sie ein Gefühl für die vielfältigen Möglichkeiten dieses Spiels entwickeln, und dazu brauchen Sie neben einem Minimum an Regeln vor allem Phantasie und gesunden Menschenverstand. (S.7)

Ein realistisches und zugleich einfaches und überschaubares Regelsystem für das Bewegungstempo der Helden und Monster aufstellen zu wollen, wäre ein hoffnungsloses Unterfangen. (S.22)

Falls Sie ihren Helden sicher durch die Gefahren Aventuriens geleiten, kann er Sie während der nächsten Jahre zu vielen Spielabenden begleiten. Und ich meine damit nicht »Spiel«-Jahre, sondern wirkliche Jahre. (S.23)

Leider gilt auch hier ein unabänderliches Gesetz: Je mehr Wirklichkeitsnähe man einem RPG verleihen will, um so mehr Regeln werden gebraucht. Den Sinn dieser Behauptung werden Sie erst dann ganz verstehen, wenn Sie sich eines Tages selbst Zusatzregeln ausdenken. (S.29)

(aus **Das Buch der Regeln**, 1984)

Werden alle Regelerweiterungen in das Spiel übernommen, ist DSA ein vielfältiges und komplexes RPG, das viele Vorgänge in der Welt Aventuriens realistisch simuliert. (**Buch der Regeln II**, S.4)

Ein Gottglaube wie auf der Erde ist in Aventurien unbekannt. Der Aventurier glaubt nicht an Praios oder Efferd – er weiß, daß es diese Götter gibt und das sie zu jeder Stunde in sein Leben eingreifen können.

...

Die Götter greifen nicht als handelnde Figuren ins Spiel ein – weder als Spieler-Helden noch als vom Meister geführte Personen (MPs). ... Was wir vermeiden wollen, ist ein Schwertkampf zwischen einem Helden der 17. Stufe und der Kriegsgöttin Rondra, weil sich so ein Gefecht nicht mit unserer Vorstellung von dem speziellen »fantastischen Realismus« des DSA verträgt. (S.28)

Aventurische Hunde sind keine Wundertiere. ... Bitte verderben Sie das Spiel nicht durch aventurische »Lassies«, die, nachdem sie dem Helden durch eine Herzmassage das Leben gerettet haben, wieder zu ihrer geliebten Stickei zurückkehren. (S.46 (und auch Kreaturen, S.26f))

(aus **Völker, Mythen, Kreaturen**, 1985)

Regelfragen im Bote 4 (1986):

11. Wo können in Aventurien Lykanthropötter gekauft werden?

A: In einer Region **östlich** des Ehernen Schwertes.

Regelfragen im Bote 5 (1986):

26. Dürfen Boron-Priester mit Hilfe des Wunders »Wunderbare Herrschaft über Grabgestalten« eine Untoten-Armee erschaffen?

A: Ja, aber warum!?

Der Kaiser ehrt seine Kämpen im Bote 6, S.7f (1986):

Aufruf zur Adelsausschreibung von Spielerhelden für die offenen Stellen in Aventurien.

Werbung im Bote 7 (1986):

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

Bekanntmachung:

1. In Zukunft ist der Aventurische Bote das offizielle Organ des Schwarzen Auges. D.h., alle Regelerweiterungen, neue Heldentypen und ähnliche Dinge, über die der Bote berichtet, gelten als offizielle Spielregeln.

Antwort auf eine Kritik zu „Verschollen“ und „Unter dem Nordlicht“ im **Bote 8** (1987):

... Ich fürchte, Sie begehen den Fehler, sich zu sehr mit Ihrer Spielfigur zu identifizieren. Stellen Sie sich vor, Sie läsen einen Roman, ...

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

Der aventurische Kalender im **Bote 10** (1987):

... Es wird höchste Zeit, daß wir einigen weit verbreiteten Fehllehren ein Ende machen: Der erste Monat des aventurischen Jahres, der *Praios*, entspricht *keineswegs* dem irdischen Januar. Ebenso unrichtig ist die Behauptung, das aventurische Jahr habe nur 360 Tage. Wer so etwas verkündet, hat offenbar noch nichts von den fünf »namenlosen« Tagen gehört.

Blätterwald (Auszüge aus Fanzines im **Boten 12**, 1987):

Zeit-Aus - Rollenspiel und Realismus

Die Forderung nach äußerstem Realismus im Rollenspiel wird laut erhoben, und sie hat ihre eigenen Spiele produziert, Spiele mit hohen Ansprüchen und leider manchmal kleingeistigen Anhängern, die ihrem Superrealismussystem vor allem aus Zentimeterfanatismus die Treue halten. ...

Man kann sich in der Tat fragen, warum sich Leute überhaupt für Fantasy-Rollenspiele interessieren, wenn sie sich dann allen Ernstes überlegen, wie man die Reichweite eines Drachen-Feueratemstoßes möglichst realistisch berechnen kann. Da die Fantasy von Hause aus unrealistisch ist, ..., erübrigt sich eigentlich jede Diskussion über Rollenspiel-Realismus. Trotzdem wird sie eifrig und teilweise fanatisch vorangetrieben. ... Da es ihrer Meinung nach so wichtig ist, sich an historische Vorbilder anzulehnen und beim Klettern und Gewichtestemmen absolut kleinlich zu sein, sollten sie doch Nägel mit Köpfen machen und den Verzicht auf Magie und Fabelwesen fordern, ja überhaupt jede Fantasy durch rein historische Abenteuer ersetzen. Oder sind Zaubersprüche vielleicht realistisch? ...

Eines aber fällt mir auf: Hohe Ansprüche sind manchmal der erste Ansatz zur Intoleranz. ... Die knappen Regeln des **Schwarzen Auges**, die betonte Gleichgültigkeit gegenüber Regelfuchseri und der humorige Sprachstil werden offenbar von einigen Rollenspielern als permanente Provokation empfunden. Wieder andere nehmen es dem **Schwarzen Auge** übel, daß seine Abenteuer oft in Form einer Geschichte gestaltet sind - einer Geschichte, o Graus, der die armen Spieler und ihre Figuren ganz ohne demokratische Mitwirkungsmöglichkeiten folgen müssen. Da wird dann sogar von den Herrschaftlichen Realismus-Simulationisten wieder der gute alte Dungeon aus der Mottenkiste geholt, abgestaubt und als neue Dimension des Rollenspiels angeboten, nach dem Motto: hier können sich die Spieler frei im Szenario bewegen. ...

Im Gegenteil, ich erwarte vom Rollenspiel gerade, daß es mir die Möglichkeit bietet, eine Fantasy-Geschichte nicht nur zu lesen, sondern selbst als handelnde Figur daran teilzunehmen, natürlich in gewissem Umfang auch auf den Gang der Ereignisse einzuwirken, wo sich die Möglichkeit bietet. Für mich ist der Spielleiter vor allem Geschichtenerzähler, nicht nur der Hausmeister eines Dungeons oder der Parkwächter eines anderen »freien« Szenarios.

(Ich hatte erst vorgehabt den kompletten Text abzudrucken, aber wegen dem Datenschutz etc. habe ich es lieber etwas gekürzt.)

Wir alle beziehen unsere **Vorstellung** von einem »echten« Schwertkampf nämlich gar nicht aus dem echten Leben, sondern aus Romanen, Comics und Ritterfilmen. ... Schließlich ist DSA ein Fantasy-Spiel und kein Seminar in mittelalterlicher Wehrkunde. (S.57)

Schwimmtempo: Auch ein guter menschlicher Schwimmer kommt nicht über die Geschwindigkeit eines Dauerläufers hinaus, da legt jeder Hai ein ganz anderes Tempo vor. (S.83)

Könnte der Abenteurer gut mit **Geld umgehen**, so wäre er blitzschnell für unser Spiel verloren. Er würde mit den ersten selbstverdienten Dukaten einen Kleinhandel eröffnen und fortan Spannung und Abenteuer in der aventurischen Wirtschaft suchen. Auch eine solche Karriere kann sehr reizvoll sein, aber mit einem Fantasy-RPG hat sie nicht mehr viel zu tun. ... Wir spielen schließlich ein Fantasy- und kein Rationalitäts-RPG. (S.85)

Wir Autoren haben immer ein **Konzept** vertreten: Unser Spiel soll ein lebendiges System sein, letztlich sollen die Spieler den gleichen Einfluß auf seine Entwicklung haben wie Autoren und Redaktion. (S.96)

(aus **Die Helden des Schwarzen Auges**, Januar 1988)

Bekanntmachung der Adelsvergabe (und des kaiserl. Hofnarren) im **Boten 16** (S.4ff, 1988)

Leserumfrage im Boten 18 (1989)

In eigener Sache im Bote 19 (1989):

Nun, die Reaktion auf unsere Befragung war überwältigend und hat unsere Erwartungen weit übertroffen! Bisher haben fast ein Drittel der Boten-Leser eine Antwortkarte geschickt.

In eigener Sache... im Bote 20 (1989):

Die Auswertung von ca. 650 Stimmkarten ... u.a. **Spieleralter:** u. 16 J.: 43%, zwischen 16 & 20 J.: 38%, ü. 20 J.: 18%

Gerade die »spielerische« Gestaltung eines Geweihten ist viel eher eine Frage der stimmungsvollen Gestaltung als der Regeltreue. ... Möchten wir Ihnen das Studium dieses Buches ans Herz legen, denn es beschreibt auch einen Teil des aventurischen Alltagsleben. ... Götter und Geweihte stellen im aventurischen Leben einen wichtigen Faktor dar. ... Ein Regeltext soll nicht nur informieren, sondern, um dem Spielleiter das Leben zu erleichtern, auch wohlthuende Lesefreude verbreiten. (S.7)

Der Fischer in Havena glaubt nicht an Efferd, er weiß, daß es ihn gibt und daß er zu jeder Stunde in sein Leben eingreifen kann. ... Wir haben zwar gesagt, daß für die meisten Aventurier die Existenz der Götter eine Gewißheit ist, aber das bedeutet nicht, daß sie eine genaue Vorstellung von ihnen hätten oder ihr Verhalten verstünden und vorhersagen könnten. Dazu ist auch kein Hochgeweihter in der Lage. ...

Wenn Ihre Helden das Gefühl haben, sie könnten der Rondra-Erscheinung vor ihren Augen nach eigenen Gutdünken Fragen stellen und Widerworte geben, dann haben Sie als SL die Göttin offenbar geradezu lächerlich menschlich dargestellt. ... Wir haben übrigens darauf verzichtet, die »Kampfwerte« der Götter aufzulisten. Wie sollten diese Werte auch aussehen, damit das Verhältnis zwischen Mensch und Gott gewahrt bleibt? Wären RS 400 und Trefferpunkte 3W+40.000 für Rondra angemessene Werte, oder wären diese Angaben nicht reinen Blasphemie? (S.11f)

Praios, Monat der Sommersonnenwende (entspricht dem Erdenmonat Juli) (S.61)

(aus **SH1: Die Götter des Schwarzen Auges**, 1989)

In eigener Sache im Bote 21 (1989):

DSA – ein Rückblick ... Gründerväter, die schon seit dem Jahre 5 n.H. (1983) dabei sind, ...

DSAP; vielleicht ein wenig zu früh ...

Bis zu 50 Briefe gehen täglich in der DSA-Redaktion ein. ... Es mußte also (um all die Wünsche zu erfüllen) ein **neues Regelsystem** erschaffen werden. ...

Ebenfalls 1991 wird dann eine neue weitere Box erscheinen: **Güldenland**.

Zeitvergleich im Boten 23, S.3 (1989):

... Sie sehen dort unter anderem, daß im Erdenjahr 1985, als hier das DSA-Ausbauspiel erschien, in Gareth das 4. und 5. Hai-Jahr geschrieben wurden. ... Wir haben als Erscheinungsmonat für diesen Boten den Boron, 13 n.H. festgelegt. Die nächste Ausgabe (15. November) wird dann im Phex ausgeliefert, und der Januar-Bote erscheint tatsächlich auch in Aventurien im ersten Monat des neuen Jahres: im Praios 14 n.Hal. ... Es ist nicht möglich, das gesamte DSA-Gefüge aus Regelbüchern, Abenteuern und Aventurischem Boten in einen festen Zeitverlauf einzupassen. In jeder Spielrunde vergeht die Zeit auf eine andere Art und Weise. Damit werden wir wohl leben müssen, und dagegen ist auch nichts einzuwenden. Nehmen Sie also unsere Zeittafel nicht allzu wichtig.

1985 = 4, 5 Hal

1988 = 10, 11 Hal

1986 = 6, 7 Hal

1989 = 12, 13 Hal

1987 = 8, 9 Hal

1990 = 14, 15 Hal

Eigene Kreaturen: Bleiben Sie im Rahmen des Vernünftigen. Aventurien lebt vom »**Fantastischen Realismus**«, dem Zusammenspiel von frei Erfundenem mit theoretisch Möglichem oder historisch Gewesenen, vereint in einer Struktur, die dieses Zusammenspiel aus den Gegebenheiten einer Fantasywelt erklärt. Oder auf Deutsch: Natürlich gibt es Drachen und Magier, aber ihre Kraft muß begrenzt sein, damit sie das Gefüge der Welt nicht zerstört. In diesem Sinne – verzichten Sie auf 6 Meter lange giftversprühende Wölfe und auf titanische Mistkäfer. (**Kreaturen**, S.9; 1989)

Tja - so ein **Kräutergarten** ist ein Abenteuer eigener Art, das einen Helden ganz und gar ausfüllen kann. Mögen sich andere Leute um Orks, Riesen und Lindwürmer kümmern.

(**Handbuch für den Reisenden**, S.30; 1989)

Für diejenigen, die die **aventurische Gesellschaft mit einer irdischen Epoche in Vergleich setzen** wollen, sei gesagt, daß dieses Unterfangen ziemlich vergeblich sein wird, da eine der treibenden Kräfte auf Dere – die Zauberei – nie die irdischen Geschicke geprägt hat. Technisch gesehen befinden sich große Teile Aventurien (besonders das Lieb. Feld, das Bornland und das Kaiserreich) am Anfang der Renaissance, während gesellschaftlich noch viele mittelalterliche Strukturen vorherrschen. (S.7)

Aberglaube ist in einer Welt voll phantastischer Elemente, von denen viele aus Wissensmangel, viele aber von Natur aus nicht erklärt werden können, unvermeidlich und ungemein weit verbreitet. (S.64)

Die **Umrechnung der Währungseinheiten** ist ungleich schwieriger, da sich kaum Vergleiche der Güter anstellen lassen, die man sich für Dukaten bzw. DM kaufen kann. Als Richtlinie soll hier gelten: 1 Dukaten entspricht etwa 50 DM, 1 Silbertaler 5 DM, 1 Heller 50 Pfennigen und ein Kreuzer 5 Pfennigen. (S.92)

(aus **Enzyklopaedia Aventurica**, 1990)

Bote 25 (S.12, 1990) berichtet von einem Wohnprojekt bei Perricum: Trabantenstadt.

Bote 26 (S.7, 1990; bzw. Boron, 14 n.Hal) **Ankündigung zur Bornlandwahl** in diesem Jahr.

Eine Königin in South Dakota (S.9): Irgendwo im Süden Aventuriens liegt das Königreich Trahelien ...

Für irdische Leser dürfte die Spielerin der Per III. interessant sein, denn sie ist eine Indianderin und lebt derzeit in einem Reservat in South Dakota, USA.

Bote 27 (S.9, 1990) und „**Die Ballade von Matti Hain**“: (Außerdem müssen wir den interessierten Leser auf eine erstaunliche Tatsache aufmerksam machen: In einem fernen, unbekanntem Reich namens England ist das Lied ebenfalls bekannt und wird dort unter dem Titel *Matty Groves* gelegentlich auch heute noch gesungen.)

Ein dringender Hilferuf aus der Schreibstube (S.10):

... Zunächst einmal möchten wir uns für das rege Interesse bedanken, das von immerhin ca. 200 Briefen pro Woche deutlich bekundet. ... 200 Briefe mit bis zu 40 Fragen pro Stück wollen aber erst einmal beantwortet sein. ...

Bei der Kategorie der "Was soll ich tun?"-Fragen vermischen sich echte Bitten um Hilfestellung bei Problemlösungen mit grenzenlos naiven oder schlichtweg bescheuerten Anfragen. Hier finden sich echte Kuriositäten.

Ab welcher Stufe kann man Meister werden? Muß man zum Zeichnen des Plan des Schicksals eine Talentprobe auf Malen/Zeichnen ablegen? Darf ein Held heiraten?

Warum - in der Gehörnten Namen! – werden solche Fragen nicht in der Spielrunde besprochen und geklärt? Uns bereiten sie Magendrücken und schlechte Träume! ...

Die DSA-Redaktion bemüht sich ernsthaft, Fragen zu beantworten, und sie wurde nur für Euch geschaffen. Weitaus die meisten Fragen jedoch, die uns gestellt werden, auch solche, deren Art hier nicht erwähnt wurde, gehören jedoch nicht auf unseren Tisch, sondern in Eure Spielrunde, wo Dir sie gemeinsam erörtern und nach Lösungen suchen könnt. Das ist doch der eigentliche Sinn des Rollenspiels. Viele der Fragen an die Redaktion belegen aber traurigerweise, daß viele DSA-Spieler es sich einfach nicht zutrauen, selbst über die Fragen nachzudenken und so die oft erstaunlich naheliegenden Lösungen zu finden. Das AundO des Rollenspiels ist die Kunst, zu improvisieren, *selbst* zu entscheiden und keine Angst davor zu haben, evtl. gegen eine "offizielle" Regel zu verstoßen!

Wahl im Bornland (S.12): Aufruf zur Abgabe der Stimmzettel inkl. Ein kleines Rätsel.

Bote 28 (1990):

Ein Hinweis der DSA-Redaktion (S.2): Beginnend mit dem Boten 28 startet die DSA-Redaktion ein neues Projekt:

Wir wollen die aventurische Geschichte in Bewegung setzen. Es ist zwar für das DSA-Gesamtkonzept einfacher, wenn der Spielhintergrund sich möglichst wenig verändert (nur so ist garantiert, daß alle Abenteuer zueinander passen und man nicht den Zeitverlauf zwischen zwei Abenteuern beachten muß), andererseits droht die Welt Aventurien ein wenig langweilig zu werden, wenn sie nirgendwo in Bewegung gerät. ...

Außerdem würden wir uns über Vorschläge zur Geschichtsentwicklung freuen. Wenn wir auch die einzelnen Briefe nicht beantworten können, so wird doch jeder einzelne aufmerksam gelesen und registriert; und die Mehrheit der Spielerwünsche wird durchaus einen gewissen Einfluß auf die zukünftigen Geschehnisse in Aventurien haben.

Bote 29 (1990):

Das Bornland hat gewählt (S.2-4):

... 143 der 273 Anwesenden hatten für den bisherigen und nun auch zukünftigen Amtsinhaber gestimmt - Herzog Jucho hat den Elchthron erfolgreich verteidigen können. ...

[Zweihundertdreundsiebzig Stimmabgaben in zweihundertdreiunddreißig Einsendungen überfluteten uns! ...

Fest steht auf jeden Fall: Unser Konzept, die DSA-Spieler direkter am Geschehen in Aventurien zu beteiligen, scheint Spielern und Redaktion gleichermaßen Spaß zu machen, und wir werden uns bemühen, auch in Zukunft gleiche oder ähnliche Aktionen ablaufen zu lassen.]

Projekt „Hilfe für Trahelien“ (S.9):

... Unsere Bitte: Wahrt die Verhältnismäßigkeit, wenn ihr euch in die aventurischen Geschehnisse mischt. Überhelden und Millionenheere mögen in mancher privaten Spielrunde das Nonplusultra sein, in das Aventurien, in dem die meisten Spieler (und die Redaktion) zu Hause sind, passen sie nicht.

Wenn Sie als Meister neue Schiffstypen in Ihre Kampagne einbauen wollen, steht Ihnen das natürlich frei, wobei Sie allerdings beachten sollten, daß der **technische Stand der Schiffbaukunst in Aventurien** etwa dem irdischen um 1550 entspricht, wobei einige Nationen auch noch ältere Bauweisen bevorzugen (der Thorwal-Otta entspricht etwa dem Wiking-Langschiff des Jahres 1000, während die Kogge ihre weiteste Verbreitung um 1450 erreichte).

(Die Seefahrt des Schwarzen Auges, 1990)

Der Bidenhocker (S.110f); ob der Wasserverbrauch den (damaligen) irdischen Erkenntnissen entspricht, müßte ich prüfen. Jedoch geht man von bis zu 5 Tagen ohne Wasser und wenig Nahrung aus.

Khôm-Box (1990)

Bote 30 (1990): **Lehen zu vergeben!** Teilnahmeaufruf.

Bote 31 (1990):

Von Böcken und Hornissen – Fragen zu den Geschützwerte aus „Die Seefahrt“:

... Ein aventurisches Seeschlacht-Spiel befindet sich immer noch in Vorbereitung - ein Veröffentlichungstermin ist leider noch nicht bekannt. Wir können Ihnen also die endgültigen Seegefechtsregeln noch nicht anbieten. Darum haben wir unseren Marine-Experten und ChefBallistiker Thomas Römer gebeten, einstweilen einen improvisierten Regelsatz auszuarbeiten. ...

Bote 33 (1991):

Neues Blut für den aventurischen Adel (S.2ff):

Knapp 500 Anträge mußten bearbeitet werden. Abgedruckt waren Briefe u.a. von Stefan Blanck und Niels Gaul.

Bote 34 (1991):

Nackte Zahlen – warme Worte (S.11)

Jeder von uns nimmt für sich in Anspruch, Spieler- und Charakter-Informationen bestmöglich zu trennen. Und dennoch wird wie wild mit Zahlen um sich geschmissen: „Ich habe nur noch 7 LE, hat einer von euch Heilkunde Wunden mehr als 8?“ Wer von uns weiß denn in der Realität so gut über sein Innenleben bescheid wie viele unserer Helden? ...

Damit diese Regeln auch wirklich zu stimmungsvollem Spiel beitragen, sollte nun noch mehr darauf geachtet werden, daß mit für die Mitspieler verdeckten Charakterbögen gespielt wird. ...

Bote 35 (1991):

Neulich im Südmeer... (S.3):

... So soll es weit im Süden eine Insel von gewaltiger Ausdehnung geben, von den Einheimischen Afrika geheißt, von Belisarius in Angedenken an den trefflichen Kapitän aber in Alrika umgetauft. ...

Aktion »Eigene Scholle« (S.12):

Sechsendachtzig neue Barone sind mit Urkunden und Adressenlisten versorgt, die Lehensvergabe ist damit fast abgeschlossen. Allerdings haben wir immer noch die Urkunden für die sog. »Alt-Adeligen« auszustellen und zu verschicken.

Bote 36 (1991):

In eigener Sache (S.4), u.a.:

10. Wir bemühen uns, dieses Journal so aventurisch wie nur möglich zu gestalten. Dies bedeutet, daß wir keine Kleinanzeigen aufnehmen können, in der der Bote des Lichts auf das Wüsteste beschimpft wird oder wo der Verein der aventurischen Demokraten zum Sturz aller Monarchen aufruft. 11. Ausnahmen bestätigen die Regel. 12. Schreibt deutlich!!!

(S.9) Nachzutragen wäre noch ein Altbaron, Freiherr Irian von Vierok, irdisch Ralf Hlawatsch.

2. Große Leserumfrage (S.10f)

Für viele Aventurier ist das Svellttal ein wildes Land, voller rauher Menschen und wilder Tiere, ein Land, in das man ohne gute Gründe nicht. ...

..., daß die große Mehrheit der „Städte“ nicht viel mehr als eine einzige Straße umfaßt, an der sauber aufreihet die hölzernen Häuser und Hütten liegen. ... „Rinderfürsten“ ... (S.40)

... Richter ... Lynchjustiz ... Steckbriefe ... Kopfgeldjäger ... (S.47)

(Ob nun im Regionalteil oder bei den Abenteuern (so das Treck-Bild auf S.14), oft finden sich Hinweise das für diese Region Aventuriens ein gewisser Karl May Pate gestanden hat. Ja selbst in der Orkkultur meine ich Spuren von Indianern zu entdecken. **Orkland-Box** 1991.)

Bote 37 (1992):

Was hat – bei allen Zwölfen! – Orsen Welles‘ »Krieg der Welten« mit dem 37er Boten zu tun?

..., haben wir darauf verzichtet, den schmerzhaften Charakter des 37er Boten speziell kenntlich zu machen, z.B. durch einen Aufdruck: „Vorsicht, Humor!“ ...

Nun gut, wir haben bemerkt, ein guter Teil der Leserschaft fand den 37er Boten unterhaltsam, ein anderer, ebenfalls nicht unerheblicher Teil fand das Heft nicht nur nicht lustig, sondern nahm es fast wie eine persönliche Kränkung auf. ...

Wir DSA-Redakteure mögen vieles im Schilde führen, aber eines gewiß nicht, unsere Leserschaft zu verdrießen! (S.2)

2. Große Lesermeinungsumfrage – das Ergebnis (S.15f)

Mehr als 800 Postkarten ... u.a.

3. Wie viele Spielhilfen pro Jahr? 4jährlich: 42%

4. Mehr Abenteuer oder mehr Spielhilfen? Mehr Abenteuer: 64 %

9. Welche Region als Nächstes? Al' Anfa (34%), Maraskan (19%), Orkland (13%)

11. Neue Heldentypen? Ja (65%)

14. Spielhilfe zum Gildenland? Unbedingt (49%)

19. Bewegte Historie? Gefällt mir (48%), gut, es sollte mehr passieren (42%)

25. Themen im Boten: Aventurische Geschichte (43%), Hintergrund (39%), Regelerweiterungen (38%)

Bote 40 (1992):

Lehensvergabe in Trahelien (S.15)

Bote 41 (1992):

Die Welt ist eine Schachtel (S.10)

... Die Fa. Schmidt Spiele ist ein Spiele-Hersteller. D.h., die Produktionsanlagen sind auf die Fertigung von Spielboxen nicht auf von Hardcoverbüchern ausgelegt. Solche Bücher müßten komplett von Fremdfirmen im Auftrag hergestellt werden und wären damit am Ende teurer als Boxen mit vergleichbarem Inhalt. ...

Kurz und gut: So, wie die Dinge liegen, werden wir wohl auch weiterrhin mit den Boxen leben müssen.

Aufruf an alle Magier für Besetzungen von Akademien und als Hofmagier (S.14)

Einzusenden an Prishya von Grangor, Salpikon Savertin (= Stefan Küppers) und Saldor Foslarin.

Bote 42 (1992)

Aufruf zur Beteiligung an der Adelsmarschallwahl (S.7)