

DSA, die *wirkliche Welt* und der *rätselhafte fantastische Realismus* (Zudem Einblicke in Ideen und der Entwicklung des DSA-Universums.)

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. (S.4) (aus **Buch der Regeln II**, 1985)

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 Stickerie zurückkehren. (S.46 (und auch Kreaturen, S.26f)) (aus **Völker, Mythen, Kreaturen**, 1985)

Bote 4 (1986); **Regelfragen**: 11. Wo können in Aventurien Lykanthropentöter gekauft werden?

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

Bote 5 (1986); **Regelfragen**: 26. Dürfen Boron-Priester mit Hilfe des Wunders »Wunderbare Herrschaft über Grabgestalten« eine Untoten-Armee erschaffen?

A: Ja, aber warum!?

Bote 6 (1986); **Der Kaiser ehrt seine Kämpen** (S.7f):

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

Bote 7 (1986)

Werbung: 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.

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

... 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!

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

... Es wird höchste Zeit, daß wir einigen weitverbreiteten 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.

Bote 12 (1987); **Blätterwald** (Auszüge aus Fanzines):

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 Regelfuchserie 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 Herrschaften 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 hätte gern den kompletten Text abgedruckt, aber wegen dem Datenschutz etc. habe ich es etwas gekürzt.)

Wir haben mal nachgerechnet: Weit über 100.000mal wurde das Basis-Spiel allein in Deutschland verkauft. ...

Auch dieses Buch wurde nach unserem bewährten **Grundprinzip** gestaltet. Es bietet Ihnen eine Fülle von SH und Regelungen, aber die Betonung liegt auf dem *Angebot*. ... Ob der Zugewinn an Echtheit, den die verfeinerten Regeln bieten, die spieltechnischen Nachteile aufwiegt und tatsächlich den Zugang zu niveauvollen RP ermöglicht, muß jeder Spieler letztlich selbst entscheiden. (S.7)

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)

Bote 16 (1988); **Bekanntmachung der Adelsvergabe** (und des kaiserl. Hofnarren aus S.4ff).

Interview Ulrich Kiesow (in der **Zauberzeit** no.12, Herbst 1988, S.14f+61)

„Mit meinen Freunden habe ich von Anfang die Version gespielt, die später als Ausbauset erschienen ist. Um aber zunächst mit einem möglichst schnell erlernbaren Spiel auf den Markt zu kommen, haben wir A. auf den Umfang des Basisspiels zusammengestrichen ... und wir wollten die Leute nicht gleich mit dicken Regelbüchern vergraulen. Wie die Zeit zeigte, kommt das Bedürfnis nach einem komplexeren Regelsystem dann später von ganz alleine.“

„Am Anfang (u.a. Werkzeuge des Meisters-Box) hatte ich nicht viel Kontrolle darüber, wie die Produkte am Ende aussahen. Später bin ich Chefredakteur für das DSA-Spiel geworden.“

„Ich schreibe für die Leute mit denen ich spiele. Das sind junge Erwachsene zw. 20 und 25 Jahren.“

„Für dieses Jahr hat der Verlag 12 **neue Abenteuer** angekündigt ... Die Idee hierzu kommt vom Verlag, aber ich glaube nicht, daß wir es durchhalten werden, alle 2 Monate zwei neue Abenteuer herauszubringen. Wir sind bereits jetzt in Verzug. ... Ich muß zum Beispiel darauf achten, daß die Stories keine Widersprüche untereinander aufweisen, was sehr leicht passieren kann, da ja eine Reihe von Autoren unabhängig voneinander daran arbeiten.“

„Im Boten 14 haben wir aufgerufen ... Die originellsten Charaktere werden von Kaiser Hal ein Leben erhalten und in *Das Land des Schwarzen Auges* aufgenommen. Unser Anliegen bei der Spielgestaltung ist, niemals den Kontakt zu unseren Spielern zu verlieren und sie so eng wie möglich in die **Spielentwicklung** einzubinden. In einer Woche erhält die Redaktion 200 Briefe ... In *Die Helden des Schwarzen Auges* haben wir übrigens eine Menge Regelergänzungen verwirklicht, die uns Spieler vorgeschlagen haben.“

„Für die Welten, die hinter dem **Ehernen Schwert** liegen, werden wir keine Pläne machen, denn viele Spieler haben dort schon lange eigene Reiche entworfen und die wollen wir nicht über den Haufen werfen. Außerdem ist ja schon A. alleine so groß, daß wir noch immer weiße Flecken auf der Landkarte haben. Diese Lücken zu schließen, ist in der Zukunft unser Ziel.“

Besteht dann nicht die Gefahr ...? Wenn der SL genaue Informationen vorliegen hat, so heißt das ja noch nicht, daß auch die Spieler sie haben. Außerdem wollen wir versuchen, in den Beschreibungen zunächst allgemein zu bleiben, ... daß wir beim SL zwar Assoziationen auslösen, ihm aber auch genug Freiraum lassen.“

Magiebox und Regeln: „Eigentlich widerstrebt es mir, durch solche Haarspaltereien die geheimnisvolle Aura zu zerstören, die mM nach jede Magie umgeben sollte, aber die Spielpraxis hat gezeigt, daß viele Spieler die Zauberspruchregeln wie Gesetzestexte angehen und dann anfangen, nach irgendwelchen Lücken zu suchen.“

Frage zu eigenen Abenteuern zu **DSAP**: „Es ist vorausgesehen, im nächsten Jahr zwei herauszubringen. Die A. sollen recht umfangreich werden ...“

„Mich persönlich interessieren niedrigstufige Helden viel mehr. Viele Spieler sind nicht in der Lage, hochstufige Figuren wirklich überzeugend darzustellen. ... Ein Spiel, was den Spieler nicht gefangennimmt, ist schnell langweilig und wird begraben. ... Ich versuche deshalb, anschauliche Regeln zu schaffen, wo jeder Wurf etwas darstellt, das man wirklich nachvollziehen kann.“

„Das Basis-Spiel haben wir mittlerweile ca. 150.000-mal verkauft. Ein Abenteuer erreicht ungefähr ein Zehntel dieser Auflage. Deswegen werde ich laufenden vom Verlag dazu angehalten, doch wieder eine neue Spielbox herauszubringen.“

„In Deutschland nehmen Rollenspieler im allgem. Ihre Spiele sehr ernst, und so sollte man an ein Superhelden-Spiel (gemeint ist die deutsche Auflage von *Marvel Super-Heroes*) nicht herangehen.“

Roman: „Tatsächlich war es auch so, daß ich die Grundidee aus *Die Gabe der Amazonen* für ein Rollenspielabenteuer verwerten wollte, doch dann hat sie mir so gut gefallen ... und ein Buch draus gemacht.“

Ich arbeite bereits an einem 2. Roman. Der Großteil der Handlung wird in Gareth angesiedelt sein, und die Geschichte soll sich um ein **Attentat auf Kaiser Hal** drehen.“

(Nebenbei, auf S.49f steht eine sachliche Kritik zu *Fluch des Mantikors* von Bernard Hennen.)

Bote 18 (1989); Leserumfrage

Bote 19 (1989); In eigener Sache: 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.

Bote 20 (1989); In eigener Sache... 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)

Bote 21 (1989): In eigener Sache

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**.

Boten 23 (1989); Zeitvergleich auf S.3:

... 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

1987 = 8, 9 Hal

1989 = 12, 13 Hal

1986 = 6, 7 Hal

1988 = 10, 11 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. (aus **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.

(aus **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 Indianerin 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. ...

[Zweihundertdreiundsiebzig 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 Wikingerschiff des Jahres 1000, während die Kogge ihre weiteste Verbreitung um 1450 erreichte).

(aus **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. (aus der **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 geheißen, von Belisarius in Angedenken an den trefflichen Kapitän aber in Alrika umgetauft. ...

Aktion »Eigene Scholle« (S.12):

Sechszwanzig 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 aufreht die hölzernen Häuser und Hütten liegen. ... „Rinderfürsten“ ... (S.40) ... Richter ... Lynchjustiz ... Steckbriefe ... Kopfgeldjäger ... (S.47)

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

Altern: Wenn in Ihrer Runde jedoch allgemein großer Wert auf Realismus gelegt wird, können Sie den Vorgang des Alterns in Ihr Spiel einbeziehen und auf diese Weise die Helden in Pensionäre verwandeln, denen das Abenteuerleben zu mühselig geworden ist.“ ... (Helden leiden ja auch nicht unter faulen Zähnen, genausowenig wie sich in ihren Betten ständig Kleintiere ein Stelldichein geben – seltsamerweise fordert hier auch kein Spieler maximalen Realismus.) (S.31)

Hintergrundgeschichte: Von Helden, deren Eltern ein Gestüt besitzen, die zur Sommerfrische bei Onkel Alrik im Eherenen Schwert waren sowie einen Ferien-Perlentauchkurs auf den Zyklopneinseln absolviert haben und deshalb mit Reiten, Klettern und Schwimmen +10 ihr Abenteuerleben beginnen wollen, bitten wir, Abstand zu nehmen. (S.33)

Aventurische Namen: So sind Elrics, Conans und wie sie alle heißen, in A. fehl am Platz, ganz abgesehen davon, daß es einige Geschmacklosigkeit verrät, einen einstufigen Zauberanfänger Gandalf zu nennen. (S.38)

Auf ein Wort (S.43ff): Da es sich um ein Hobby handelt und Freizeitvergnügen handelt, sollte es eigentlich jenseits aller wohlmeinenden Ratschläge und Besserwisseri stehen. ... Insofern hat jeder Versuch, irgendeinen Leitfaden zum Thema „besseres“ oder „anspruchsvolleres“ RPG zu schaffen, von vornherein einen peinlichen Beigeschmack. ...

Meister: Wichtiger noch als die Beschreibung der Schauplätze ist natürlich die Darstellung der Meisterpersonen. Erst in der Begegnung mit ihnen findet der Spieler-Held die Gelegenheit, seine eigene Rolle angemessen darzustellen. ... Der SL sollte nie vergessen, den Spielern einen angemessenen Freiraum zu gewähren, in dem diese ihre Rollen gestalten können. ... Hetzen Sie Ihre Spieler nicht!

Spieler: Seien Sie nicht ungeduldig! ... Versuchen Sie, die Stimmung, die der SL beschreibt, in sich aufzunehmen und sich vor Augen zu rufen und brechen Sie mit der Angewohnheit vieler Spieler, aus solchen Schilderungen mit Hilfe von Zwischenfragen nur die „spielrelevanten Facts“ herauszufiltern. ...

Die Schurken und Monster sind Ihre Feinde, nicht aber der Spielleiter. ... Auf Dauer ist jede RPG-Runde, in der Spieler und Meister sich als Gegner verstehen, zum Scheitern verurteilt. Sehr viel weiter kommt man mit einem Spiel-Modell, in dem man den SL als Regisseur und die Spieler als Akteure betrachtet.

Zwischenbemerkung: Vor allem die Forderung nach der Unterdrückung von platten Scherzchen hat sich in unserer Runde nie durchsetzen lassen. Unsere Spieler sind vielmehr der festen Überzeugung, daß man keine Pointe unausgesprochen lassen dürfte – auch dann nicht, wenn der Held auf der Streckbank liegt ...

Das Spiel: Echtes RPG hängt unter anderen auch davon ab, in wie weit es den Spielern gelingt, sich in eine ferne, fremde Welt zu versetzen. ... Die Spieler fügen Ihre Helden aber nicht in diese (mittelalterliche) Gesellschaft ein, sondern spielen sie wie ein irdischer Besucher aus dem 20. Jahrhundert. Kurzum: Marcus spielt eben nicht Margoion, den Edelmann, sondern spielt Marcus – mit einem Schwert in der Hand ...

Aventurien ist ein Ort, an dem es spannende Abenteuer zu erleben gilt, und nicht der Platz, irdische Vorlieben und Überzeugungen kundzutun. Anstatt sich selber in Ihrem Helden darzustellen, sollten Sie eine Figur erschaffen, die streng getrennt von Ihrer Persönlichkeit ist. ... Ein relativ einfaches Mittel, diese Distanz zu schaffen, ist die Sprache, derer man sich bedient. ... Und es wahrhaftig nicht die Aufgabe des Spiels, die Mythen (u.a. Götter und Kaiser) zu „hinterfragen“ oder „aufzubrechen“. Solche Taten können dem Sozialunterricht überlassen bleiben.

Womit wir beim letzten Ratschlag angekommen sind: Scheuen Sie als Spieler nicht davor zurück, Ihren Helden in gewissen Charakterzügen zu schwächen und ihn so ein Stück weit „dem SL auszuliefern“. Es fällt dem SL sehr viel leichter, eine plausible Handlung zu konstruieren, wenn ihm die Spieler ein wenig entgegenkommen und ihre Helden geradewegs in ein Abenteuer hineingestoßen, als wenn sie sich mit Händen und Füßen dagegen sträuben, Ihre Helden in eine gefährliche Situation verstricken zu lassen. Spieler und SL sind schließlich zusammengekommen um *gemeinsam* ein Abenteuer zu erleben.“

(aus dem „**Vom Leben in Aventurien**“)

Der Waffengang: „In Absprache mit ihrer Spielrunde können Sie Teile der optimalen Regeln übernehmen oder weglassen, je nachdem, ob Sie mehr Wert auf „Realismus“ oder auf schnelle Spielbarkeit legen (Kampfregeln sind schließlich nicht das Ein und Alles bei einem guten Rollenspiel). (S.62)

Bogenschießen und Messerwerfen: Art der Waffe, Größe und Entfernung zum Ziel, Begabung des Schützen. Ist das Ziel in Bewegung, befindet es sich in Deckung? Es gilt, einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden. (S.76)

„Wir haben die Kampfregeln unter dem Gesichtspunkt konzipiert, sowohl ein hohes Maß an Spielbarkeit zu bieten, als auch möglichst wenig Würfel- und Tabellenaufwand zu verlangen und trotzdem eine realistische und spannende Umsetzung echter Kampfsituation zu schaffen. Es bleibt Ihrem Urteil überlassen, ob wir mit diesem System das selbstgesteckte Ziel erreicht haben ...“ (S.79) (aus **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, 1992)

Bote 37 (1992)

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

..., haben wir darauf verzichtet, den scherzhaften 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 Güldenland? 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 weiterhin mit den Boxen leben müssen.

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

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

Bote 42 (1992): Aufruf zur Beteiligung an der **Adelsmarschallwahl** (S.7)

Bote 43 (1993)

Aufruf an die **Aventurischen Adelsleut** (S.9), zwecks Überarbeitung der Baronien (001-520):

„Ein Spieler pro "Baronienhaufen" sollte genügen; uns eine Karte "Ihrer" Grafschaft mit Namen der belegten und vakanten Baronien und ihrer Barone zu senden, sofern Sie Ihre Nachbarschaft mit selbst erdachten Baronien bevölkert haben - möglichst im Maßstab der großen Detailkarten, aber keineswegs so aufwendig gestaltet: Uns genügen die Grenzen und ein paar wichtige Geländemerkmale. Und scheuen Sie sich nicht, die auf der DIN A4-Baronienkarte vorgegebenen Grenzen an die landschaftlichen Gegebenheiten wie Flußläufe und Gebirgszüge anzupassen.“ Einsendeschluß: 31.03.93.

Bote 44 (1993)

Teilnahme am **Königlichen Hoftag** (inkl. Turniers) der Spieler der mittelreichischen Barone und Grafen – und Botenleser (als Reichsritter-Gäste) auf S.4-5. Einsendeschluß: 15.08.93.

Redaktionelle Worte zur **Bornlandwahl** (an die vielen Einsender, S.8f): „Gewißlich aber hat der Erfolg der Bornlandwahl in unserem Vorhaben bestärkt, auch künftig unsere Leser in das Spielgeschehen einzubeziehen.“

Bote 45 (1993)

Die Geschichte Aventuriens – zur Ergänzung und Aktualisierung der überkommenden Schrift (S.4-6).

Nennung der **Kandidaten in Amt und Würden** der jeweiligen Akademien auf S.12 (Siehe Bote41).

Bote 47 (1993): Auswertung des Grafikenwettbewerb auf S.2ff. Und wurde im Boten 48 fortgesetzt/abgebildet.

Bote 49 (1993): **Der Hoftag in (fast) rein irdischen Worten** (S.17-19) inkl. Der Auswertung der „rund 450 Schreiben“. U.a. wurde abgestimmt über bleibende Eigenständigkeiten von Fürstentümern, ob weibliche Kaiser(innen) zugelassen werden (18 % dagegen), Strafmaß gegen Answinisten. Es haben zudem 28 Alrik von Sturmfels (Spieler) sich gemeldet. Auf S.19-20 wurden die neu in den Baron-/Edlenstand bestellten Helden genannt.

Was sind Elfen?

Zu Beginn der Arbeit an diesem Werk wollten wir wissen, welches Bild wir von den Elfen haben. Wir mußten feststellen, daß es kein einheitliches Bild, sondern zahllose Ansichten gibt. Vom ‚magiebegabten Indianer‘ über den ‚außerirdischen Vulkanier‘ bis zum ‚Feenwesen‘, vom ‚edlen Wilden‘ bis zum ‚Vertreter der untergegangenen Hochkultur‘ – fast alles haben wir unter dem scheinbaren Begriff Elfen entdeckt. ... Wie auch immer, kaum ein Rollenspieler bestreitet, daß Elfen eines der wesentlichsten Elemente einer Fantasy-Welt sind. Dennoch ist es, wie erwähnt, das grundsätzliche Problem des Rollenspiels, daß seine Regeln die Darstellung von Elfen geradezu zu verhindern suchen.

Angesichts dieser Widersprüche fühlten wir in der Redaktion uns sehr versucht, Elfen nur noch als NSCs zuzulassen, wo ihr Geheimnis und ihre Überlegenheit gewahrt bleiben. Aber dann gibt es dennoch immer wieder Berichte und Erlebnisse, die uns in der Absicht bestärken, die Elfen doch der Gestaltung aller Spieler zu überlassen – und die uns Hoffnung geben, daß es „irgendwo da draußen für Jeden einen Elfen gibt“ ...

Falls Ihnen manche Aussagen aber gar zu sehr gegen den Strich gehen – alle Aussagen über „die Elfen“ sind stets als solche über „mache Elfen“ zu verstehen. In Aventurien ist Platz für das Elfenbild aller Rollenspieler! (S.6-7)

(Einige Vorworte zu den **Geheimnisse der Elfen aus der Dunkle Städte, lichte Wälder**, 1993)

Bote 50 – Jubiläumsausgabe (1994)

Rückblicke auf die ersten Botenausgaben (S.20-21), u.a. werden da die „Havena-Epoche“, die „Reichs-Epoche“ und die „politische Epoche“ bezeichnet.

10 Jahre DSA: Ein erstaunter Blick zurück – von U. Kiesow (S.22-23)

„Am Anfang war D&D ... bzw. in einem der typischen Sadistenverliese der D&D-Parodie „Tunnels & Trolls“, ... und so waren meine ersten Erfahrungen geprägt von den Humor, aber auch Häme und Gemeinheit strotzenden Soloabenteuern aus dem Hause Tunnels & Trolls. ... Ich fühlte mich als 30jähriger dafür (Original-D&D) wohl nicht mehr kindlich genug. Tunnels & Trolls war auf die Dauer auch nicht das rechte. ... Damals entwarf ich jene Kampfregeln, die bis heute als die bekanntesten *DSA-Basis-Regeln* erhalten geblieben sind.

Ein Manko der damals verfügbaren Spiele war das Fehlen einer Hintergrundwelt. ... Nachdem die (unsere) Welt eine gewisse konkrete Form angenommen hatte, nannten wir sie (und das Spiel) Aventuria.“

Das Team Kiesow & Wieser „liegt am Herzen: **Daß die Lesefreude der Spieler stets bedacht werden muß, daß die Stimmung eines Textes immens wichtig ist, daß eine glaubwürdige Hintergrundwelt bedeutungsvoller als das Regelwerk ist, und daß Regeln zwar gute Werkzeuge darstellen, aber niemals Gesetzcharakter haben oder gar einen einfühlsamen Spielleiter ersetzen können.**

Ständiger Begleiter von Redaktion, Herstellung und Vertrieb unseres Spiels ist übrigens das CDSA, das Chaos des Schwarzen Auges.“

(Außer H. Wieser werden folgende Einsteiger vorgestellt: Urgesteine W. Fuchs und Ina Kramer, Michael Johann und Thomas Römer, Jörg Raddatz und Michael Meyhöfer, Niels Gaul, Karl-Heinz Witzko, Michelle Melchers, Gründervater Hans Joachim Alpers, Ralf Hlawatsch, Susi Michels, Norbert Venzke, Arne Gniech und Reiner Kriegler, Stefan Blanck (DAS-Tools), Andreas Michaelis und Gerd Böder (DSA-Fanzines), Torsten Grube und diverse Zeichner.)

Reichsräte identifiziert! (S.28 verkündet die Spieler der Reichsräte in Gareth und Vinsalt); u.a.

Reichsedle Hitta v. Berg (Daniel Richter), Reichsedler Arkesin v. Tälertort (R. Schwefel), Signor Viburn v. Westfar (Christel Scheja) – und sind Ansprechpartner (Briefe!) zu aventurischen Fragen.

Bote 51 (1994)

10 Jahre DSA – Fortsetzung (S.19) nennt noch „Bernhard Hennen mit seiner Drachenhals-Tetralogie (gewann einen unabhängigen Spiele-Preis dafür). Und die *Briefpostbearbeiter* Willy Grögl und Oliver Richtberg.

„Manch ein Leser mag sich wundern, daß so wenig „Vollprofis“ am Schwarzen Auge arbeiten. Wir meinen, gerade dieser semiprofessionelle Touch hat sehr viel zum Erfolg unseres Spiels beigetragen. Eben weil auf allen Ebenen echte Rollenspiel-Fans das Spiel gestalten – und nicht etwa Marketing-Strategen und Produkt-Manager – hat sich DSA bis heute eine spontane, den Wünschen der Spieler folgende Lebendigkeit bewahrt, und wir alle werden tun, was wir können, damit die „alte Tante DSA“ für immer jung bleibt.“

10 Jahre DSA – Das Leser-Profil (S.20): „Ganze 7% der 740 Umfrage-Teilnehmer warfen weiblichen Geschlechts. ... Der durchschnittliche DSA-Spieler ist knapp 20 Jahre alt ... der jüngste 7, der älteste 45. Die Gymnasiasten liegen wie erwartet vorn: 52%. ... Berufstätige (14,5%).

... die meisten (15%) stießen im Jahre 1989 auf das Spiel.“

Bote 52 (1994)

DSA auf dem Weg zum Kultspiel? – ist das Thema auf S.8f. Warum? „Der Bastei-Verlag bringt 4 Romane pro Jahr heraus und startet mit B. Hennens „Das Jahr des Greifen“. Parallel produziert Schmidt-Spiele dies als Abenteuer-Serie (2 Hefte). Der Heyne-Verlag plant derweil einen heftigeren Einstieg – hier sind gar eine eigne Serie mit 12 Titeln pro Jahr vorgesehen.

Es mag überraschen, daß die „Schicksalsklinge“ (Blade of Destiny) auch in den USA erfolgreich war, daß dort eine allgemeine Nachfrage nach dem Original-RPG zum Computerspiel entstand, woraufhin derzeit eine Übersetzung des Basis-spiels erstellt wird.“ (Bericht vom Gastautor Andreas Blumenkamp)

Das Leser-Profil – Fortsetzung (S.11): „45% der DSAler haben mit B. nicht im Sinn. 55% unserer DSAler spielen ausschließlich unser Lieblingsspiel. Das ist brav, aber vielleicht ein wenig einseitig. Bei den ‚Zweispiel‘ führen Shadowrun (15%) und AD&D, MERS (11%). DSAler treiben nebenbei in ihrer Freizeit Sport (61%), Lesen von SF- und Fantasy-Literatur (47%), Computerspielen (37%), Musik-Hören (22%) usw.

Der beliebteste Heldentyp ist – der Magier (20%), gefolgt vom Elfen (17%). Krieger folgt mit (11%), verfolgt von Zwergen, Thorwalern, Streunern und Novadis (alle um 6%).

Bote 53 (1994): Die Fa. Schmidt-Spiele hat dem Boten ein paar Farbseiten spendiert, weswegen ihm ein farbiger Stadtplan von Ilsur beilag.

Aus dem VORWORT zur Magie des Schwarzen Auges, S.6: „Weit über 200 Zaubersprüche und –rituale stehen dem Magiekundigen nun zur Verfügung. Dies ist eine Entwicklung, die man mit gemischten Gefühlen betrachten kann. ... Mißtrauisch mag ein DSAler diese Texte betrachten und sich fragen, ob das Spiel nicht im Begriff ist, Spielern und Autoren üben den Kopf zu wachsen. Brauche ich tatsächlich 200 Sprüche? ... *Aber*; Sie hätten uns die fünf (selbsterdachten) Zauber nicht schicken sollen! So sinnvolle und nett formulierte Zauber, daß wir sie unmöglich fortwerfen konnten. Hinzu kamen die unzähligen Briefe, in denen gefordert wurde, die Hexe müsse endlich mehr Macht und mehr Möglichkeiten bekommen, das Angebot der Magierakademien und Haussprüche sei zu klein, die Druiden stünden im Vergleich zum Magier zu schlecht da, für die Elfen müsse endlich etwas getan werden usw. usw., und schließlich die neuen Zauber und Rituale, die aus den Magiern unserer Redaktionsrunde steig hervorsprudelten.“

Aus dem VORWORT zu den Göttern des Schwarzen Auges, S.5:

„*Erklärung: Die Götter A. sind – nach Meinung der Autoren – nicht wirkliche Götter. ... Sollten Sie sich dennoch in Ihrem religiösen Empfinden betroffen fühlen, raten wir Ihnen dringend, auf weitere Lektüre dieser Texte zu verzichten und statt dessen erst einmal Ihr Humorverständnis zu überprüfen ...*

Traditionellerweise entwickelt sich die Kosmologie einer Welt nach und nach aus einzelnen Vorgaben und Entwürfen der SLs, Autoren und Redakteure, ist also nicht von Anfang an in fester Form vorhanden. Dabei sollte die Frage nach der Entstehung der Welt die erster sein, die beantwortet wird. Aber viele Rollenspieler wollen diese Frage gar nicht stellen oder zumindest die Antwort nicht hören ... So muß jeder SL stellvertretend für seine Spieler entscheiden, welche großen und endgültigen Fragen er in seiner Spielrunde stellen und beantworten will und darf. Dementsprechend steht es Ihnen völlig frei, welche der folgenden Texte Sie überhaupt verwenden wollen, welche Sie für unverrückbare Tatsachen halten wollen, und welche Sie als av. Glauben oder Aberglauben abtun wollen.

Aus dem Magie im Rollenspiel des MA, S.6-8:

Statt aus auf ein gemeinsames Vorwort zu einigen, haben wir beschlossen, die diversen, innerhalb der DSA-Redaktion bestehenden Sehweisen zu diesem Thema sichtbar zu machen. ... denn weder Römer noch von Wieser noch Kiesow behauptet von sich, der habe auf dem Weg zur perfekten Rollenspielmagie die vollendete Weisheit erreicht.

Thomas Römer: Magie ist berechenbar. Regeln dienen dazu, SL und Spielern Sicherheit zu geben. Magieregeln sind also vernünftig und notwendig und sollten – immer im Rahmen des Spielspaß und Stimmigkeit – eingehalten werden.

Eine magische Welt braucht innere Logik; oder: Zauberei ist die „natürlichste Sache der Welt“. Magie ist in A. eine Wissenschaft, und viele Gelehrte suchen nach den „letzten Geheimnissen“; die AE und ihre Ausformungen sind eine weitere „Wechselwirkung“ im Gefüge der Welt, ebenso natürlich die Schwerkraft – und eine Wirkung mag die andere übertreffen (weswegen Drachen fliegen können).

Wider den deus-ex-machina: Frustrierend für die Spieler ist es, wenn sie trotz langer etc. magischer Planung nicht zum Ziel kommen können – aber anstatt „geht nicht“ zu murmeln, können Sie (SL) sagen, „*Dein Ignifaxius prallt an einer unsichtbaren Barriere ab – offensichtlich eine kaskadierte, heptaphonische Invercarno-Variante.*“ Das ändert nichts am Ergebnis, gibt dem Spieler ab der Gefühl mit Mitteln *innerhalb* der Spielwelt besiegt worden zu sein.

Wilde Magie: Natürlich gibt es haufenweise Effekte, deren Erklärung weit über das Wissen av. Zauberer hinausgeht.

Hadmar von Wieser: Bewahrt das Mysterium. Das Wesen der Magie ist es, geheimnisvoll zu wirken. Der Zweck von Regeln im Rollenspiel ist es, keine Zweifel aufkommen zu lassen. Daraus folgt: Regeln für Magie sind eigentlich der Tod der Magie! Verwenden Sie die Regeln als Richtlinien – aber erzwingen Sie sie nicht. Improvisieren Sie! Gewöhnen Sie Ihre Spieler daran, daß sie kein Recht auf zuverlässige Ergebnisse haben.

Die Magie lebt von Überraschungen. Wenn die Spieler magische Ereignisse erst einmal als langweilig empfinden, ist es zu spät: Phantasie und Stimmung sind tot. ...

Kurz: Lassen Sie es zur Gewohnheit werden, Gewohnheiten zu durchbrechen! Aventurien ist eine magische Welt. Sie folgt nicht unseren Naturgesetzen, sondern eignen. U.a. denken Sie an die Riesen und Drachen A., die sich keinen Deut um irdische Schwerkraft und Massesträgheit scheren müssen.

In Aventurien entscheidet Glaubwürdigkeit, aber nicht Realismus, doch gilt Logik, aber nicht Naturwissenschaft – und im Zweifelsfall stets das Spielvergnügen.

Ulrich Kiesow: Bedenket die Spielbarkeit! Ein Magiekundiger, der es darauf anlegt, möglichst viele Wirkungen auf Tränke, Edelsteinen, Artefakten und Zauberformeln in einer Person zu summieren, gestaltet eine Figur am Rande der Lächerlichkeit und behindert den SL bei der Spielgestaltung. ... Der größte Reiz des DSA-Magiesystems liegt darin, daß der Z. frei entscheiden kann, welchen der mittlerweile über 200 Zauber er spricht, aber nicht, wie viele er spricht! Ein Magiebegabter mit deutlich mehr als 100 ASP verliert diese Beschränkung und setzt das Magiesystem außer Funktion. ... Der Magie-Held gerät nicht mehr in unmittelbare Lebensgefahr, für seinen Spieler geht jede Spannung verloren. ... Wenn 75 ASP aber nur einen Bruchteil der eignen Macht sind, werden selbst diese faszinierenden Zauber (mit offenen Kosten) alltäglich – und stinklangweilig!

Zauberwerkstatt (S.48): Wir sind der Meinung, daß es zu einem stimmungsvollen Zaubersystem gehört, Zauberei stets geheimnisvoll erscheinen zu lassen, auch wenn sie einer inneren Logik folgt. Teil dieses Geheimnisses ist es, daß ein Außenstehender sich nie sicher sein kann, über welche Sprüche ein bestimmter Zauberkundiger verfügt. ... Gerade Magier-Spieler oder Anhänger der „wissenschaftlichen Magie“ werden es begrüßen, wenn ihnen ein Zauber als „*ein in reversalierter Kopplung und duplizierter Temporärpersistenz gesprochener Fortifex*“ anstatt mit den Worten „*der kann das halt*“ erklärt wird.

Allgemeine Dämonologie (S.125-204); **Eine leider notwendige Erklärung:** Die folgenden Ausführungen über Dämonen sind reine Phantasieprodukte. Die Redaktion geht davon aus, daß Sie ebensowenig an derartige Wesenheiten glauben wie die Autoren. Die Beschreibungen von Dämonen und Ritualen, sie zu rufen, dienen ausschließlich der Schaffung einer unheimlichen, stimmungsvollen Atmosphäre und haben einen Nachteil: Auf der Erde funktionieren sie nicht!

Magische Artefakte (S.188): Jeder erfahrene SL wird wissen, welche verherrende Auswirkungen auf das Spielgeschehen manche A. haben können. Wir alle fürchten jene nervtötenden Heldenfiguren, die für jede erdenkliche Lage das passende „Zauberding“ im Gepäck haben. Darum sollte ein SL bemüht sein, eine Inflation von Artefakten in seiner Runde zu verhindern. Wir geben hier zwar eine Anleitung zur Selbstherstellung verzauberter Gegenstände, aber das bedeutet noch lange nicht, daß wir damit der „magischen Aufrüstung“ der diversen Heldengruppen Vorschub leisten wollen. ...

Magische Artefakte sollen ja den Reiz des Besonderen haben, weswegen es ohnehin unwahrscheinlich ist, daß ein Held einen ganzen Krämerladen davon mit sich führt. ...

Natürlich wird es weiterhin Artefakte geben, die Ihre Spieler nicht ohne weiteres nachbauen können, weil in ihnen eine vergessene Magie waltet – was nicht mehr und nicht weniger heißt, als daß Sie Ihrer Gruppe auch weiterhin Artefakte präsentieren können, ohne gleich eine „Gebrauchsanweisung“ mitliefern zu müssen.

(aus der Box **Götter, Magier und Geweihte**, 1994)

Bote 54 (1994)

Salamander-Quartalsschrift (S.7-8+12-13); neben Regelfragen wird erklärt das aus dem Mysteria Arkana aus Platzgründen das Kapitel „Tödliche Träume“ herausgenommen wurde.

Was ist aus den „Minderen Wundern“ geworden? Es gibt sie nicht mehr. ... Dies kommt daher, daß uns die alten „Minderen Wunder“ immer zu sehr nach gewöhnlicher Zauberei aussahen und wir hier eine deutliche Trennlinie ziehen wollten.

Das Monster hinter dem Schirm – Sadismus im Rollenspiel (in **Wunderwelten 21**, April 1994)

Andreas Blumenkamps „Erkenntnisse der Meisterforschungen, nur Überschriften:

Der Meister hat die Spieler nicht lieb. Der Meister hat die Helden nicht lieb. Der Meister ist engstirnig.

Der Meister bleibt engstirnig. Der Meister improvisiert. Der Meister kennt keine Gnade.“

(Diesen ironischen Bericht auf S.10-11 sollte man mal gelesen haben.)

Bote 55 (1995)

Die ODL sucht Weiß- und Graumagier etc. Wenden sich bitte an Tarlisin von Borbra (bzw. Heike Kamaris) auf S.10.

Satinavs Mysterium (S.15): „Die Zeit vergeht in Aventurien doppelt so schnell wie auf der guten alten Erde.

1992 = 18 n.Hal ist 1011 BF und 19 n.Hal ist 1012 BF usw.

„Doch wie verhält es sich mit dem Jahre 0? ... Tatsache hierbei ist, daß ein Jahr 0, so es überhaupt gezählt wird, keine 365 Tage lang währt. Als Beispiel mag hier die Amtsaneignung Answins gegeben werden ...“

Bote 56 (1995): **Salamander-Quartalsschrift** (S.9-12); Regelfragen, u.a. „Im JdG wird ein beweglicher Dunkelheitszauber vorgestellt ...? Weder noch, sondern eine persönliche Modifizierung des bekannten Dunkelheits-Zaubers.

Haben da zwei offizielle Mondschaten etwa keine KE? Mitnichten. Jannecke ter Jatten hat eine KE von 47.

Jucho von Dallenthin eine von 52.“

Bote 57 (1995)

Aufruf zur Bornlandwahl! (S.4) mit Einsendeschluß zum 15. Juli 1995.

Aventurischer Bote – wohin? (S.20); soll der Bote ein Garethisches Blatt („Alle Vorgänge in Aventurien werden von uns gewissermaßen durch die mittelreichische Brille betrachtet.“) bleiben oder gesamtaventurisch werden?

Bote 59 (1995)

Vielen Dank, liebe Bornländer! (Irdisches zur Bornlandwahl auf S.3.)

Aventurischer Boten – wohin? Das Ergebnis auf S.4: So belassen: 77.

Dem aventurischen Adel! Addenda und zusätzliche Informationen zum Adelscalendarium auf S. 12 (& Bote 60 S.19).

Bote 60 (1995)

In eigener Sache (S.19): ... Seit langer Zeit regen wir beim DSA dazu an, sich bei der Erschaffung und Gestaltung eines Helden nicht von Zweckmäßigkeitdenken, sondern vom persönlichen Geschmack leiten zu lassen. Die Spieler sind gehalten, sich beim Stufenanstieg ihren Helden so „zurechtzusteuern“, daß er ihren Vorstellungen von einem bestimmten Fantasy-Helden-Typ möglichst genau entspricht. Ein Held hingegen, der nach den Vorgaben des Artikels aus dem 59er Boten heranwächst,...

Was also tun mit dem Artikel aus Bote 59? Vorschlag: Vorsichtig mit einem Messer heraustrennen.

Aus **Krankheitsgründen** wird der Erscheinungstermin für die Box „Rauhes Land im Hohen Norden“ auf unbestimmte Zeit verschoben (S.19).

10 Jahre DSA: Ein erstaunter Blick zurück – Randbemerkungen (S.300ff)

„Die zuständigen Werbeexperten befanden ... , und setzten beim Verlag den heutigen Namen durch. ... damals mußten noch in aller Eile die Schwarzen Augen Aventuriens entworfen werden, um dem Namen zumindest einen Sinn zu geben.“

„Bei der Entstehung der Ausbau-Box entschieden U. Kiesow und W. Fuchs, den dargestellten Landstrich (das Kartenteil von B. Talbot in der Basis-Box) als den Südteil des Kontinents zu betrachten. Um das Land zu erweitern, wurden einfach die Küstenlinien nach Norden fortgeführt – und wo sie sich (nicht) trafen, entstand das Eherne Schwert.“

„Die DSAP-Produktlinie für Helden ab der 21.Stufe ist leider wegen mangelnden Erfolg eingestellt worden. ... Vom Spielleiter wurde sehr viel eigne Arbeit erwartet, ... beim damaligen Stand der RPG-Szene eine offensichtlich zu hoch gesteckte Anforderung. Die berühmten Runensteine waren hauptsächlich mit dabei, weil sie dem Knauer-Verlag in großer Stückzahl zur Verfügung standen.“

„Schwertkönig Raidri Conchobair (Rai-i-dri Con-cho-ba-ir): An dieser Stelle sei verraten, daß sein Erfinder, Reinhold Mai, diesen Namen von einem irdischen Recken geborgt hat: Rory O'Connor.“

„Ein beliebtes Gesellschaftspiel der DSA-Redaktion lautet: Wir kündigen Güldenland an. Letzte Ankündigung war zu 1991.“

„Elfenblut: Auf dem Titelbild sollten Orks zu sehen sein, doch der damals Fantasy-unkundige Maler plazierte eine nette Gruppe ein wenig mißmutig dreinschauender Herren mit Drei-Tage-Bart. Naheliegender Lösung: Tausche Orks gegen Neandertaler aus.“

„An dieser Stelle seinen ein paar der unpassendsten Regelfragen präsentiert:

„Ab welcher Stufe darf man Meister werden? – Geweihte? Das sind doch so militante Sektenanhänger? ... und der berühmte-berühmte Dauerbrenner Warum darf Nahema ein Kettenhemd tragen?“

(Nebenbei bemerkt, die –teils recht kritischen- Kommentare zu den Abenteuern, S.309-326, ist lesenswert und bietet Hintergrundwissen; aber dies alles zu zitieren sprengt den Platz.)

Aber dieser muß sein (S.320f): „Von kunstgeschichtlichen Interesse mag sein, daß sich der Maler U. Yüce beim Schaffen der Titelbilder für *Xeledons Rache* und *Stromaufwärts* in seiner sogenannten „Robin Hood“-oder Spitzbart-Phase befand, die später wieder in die Schnauzbart-Periode überging.“ (aus **Das Lexikon des Schwarzen Auges**, 1995)

Bote 61 (1996)

Vom Kronrat zu Gareth (S.2-3); **„Ein irdisch‘ Wort:** Es sei gesagt, das sämtliche oben geschilderten Ereignisse im November letzten Jahres auf der Katlenburg bei Northeim tatsächlich ereigneten. Diejenigen Spieler nämlich, die schon seit längerem eine ihrer Helden als avent. Adligen führen (s. AB 14 & 30), waren von der Redaktion eingeladen, sich zum gegenseitigen Kennenlernen, Plaudern, Spielen und Meinungsaustausch (u.a. Workshops) recht zahlreich einzufinden. Höhepunkt des Wochenendes war eine liverollenspielähnliche Sitzung des Kronrats ... und weit über hundertsechzig Adelsleut‘ waren unserem Aufruf gefolgt. U.a. Susi Michels als wortgewaltige Ayla von Schattengrund und Christine Feyerabend als Königin Emer. Redaktion & Veranstalter: Björn Berghausen/Niels Gaul.“

Lehen zu vergeben! (S.5) mit Kurzgeschichtewettbewerb zum Einsendeschluß 31.05.1996.

In eigener Sache (S.19): Eine **Entschuldigung** von U. Kiesow zu seinem Artikel AB60:19.

Futter zurück* (S.19): Bewertung der ersten 10 DSA-Heyne-Romane wird erbeten (Ergänzt im AB62, S.26).

Bote 62 (1996)

Rang und Namen – Nachtrag (S.12); u.a. Baron Yelnan von Dunkelstein (Anton Weste).

Salamander-Quartalsschrift (S.14-15); Regelfragen zu Dämonenbeschwörung/-bannung und Limbus.

Neulich in der DSA-Reaktion (es berichtet Andreas Blumenkamp S.19-20) über Fanzines und wilde Diskussionen über DSA. So u.a. „Du meinst wirklich, es gibt Spieler, die „Mantel, Schwert u. Zauberstab“ nicht vom „Tal der Saurier“ unterschieden können, und der N. (angebliche DSA-Fanzine, aber nur bis zu 6.Ausgabe) setzt sich besonders für solche Unterprivilegierten ein ...? Außerdem wirft man uns vor, wir hätten Aventurien total vollgeschrieben ... Ach, ich kann das nicht mehr hören: *keine Freiheit mehr, keine Kreativität zu entfalten* ... Wer sagt denn, daß man jedes unserer Konzepte widerspruchlos übernehmen muß, wer verbietet denn, daß ein SL ganze derische Kontinente dazuerfindet?“

Viel Lärm um die Null (S.26); Inneraventurisches ob es ein Jahr Null (wie 0 BF) gäbe oder nicht.

Bote 63 (1996)

Rang und Namen – im Umzug (S.4).

Frisches Blut für Trahelien (S.24); Lehensvergabe.

Bote 64 (1996)

Adel nicht zu bremsen (S.6); 632 gültige Einsendungen zur Lehensvergabe.

Aventurien – ein Opfer der Langsamkeit? (S.6): Da die kommenden Jahre, insbesondere die welterschütternde Borbarad-Kampagne, eine Unmenge von beschreibenswerten Vorgängen und Ereignissen mit sich bringen werden, **hat die Redaktion beschlossen, den irdischen Zeittakt auf unbestimmte Dauer dem aventurischen anzupassen.** Wir benötigen die verlängerten Zeiträume dringend, um die Borbarad-Kampagne und andere anstehende Ereignisse angemessen darstellen zu können. D.h.: Dieser Bote (Juli+August) steht in Aventurien für Praios und Rondra.“

Die aktuelle Kampagne (S.6): Bereits erschienen sind die Abenteuer *Alptraum ohne Ende* und *Unsterbliche Gier*, in Vorbereitung sind *Pforte des Grauens* und *Bastrabuns Bann*. ... Erleben Sie Aventurien unmittelbar und aktuell so, wie es die Autoren vor Ihnen entstehen lassen. Und beteiligen Sie sich selbst mit Ihren Erlebnissen, Vermutungen, Befürchtungen und Plänen.“

Aktion „Futter zurück“ (S.15): Nach nur 200 Einsendungen wird mit signierten Romanen geködert. Es führt „Der Scharlatan“ mit Note 1,6. U.a. recht bissige Kommentare, so wie „Feuerodem: Nun wackelt mein Tisch nicht mehr.“

Nieder mit der Stoffelikeit! (von Andreas Blumenkamp auf S.18): ... macht sich so mancher Einsender nicht einmal die Mühe, irgendeinen Gruß, Dank, ja auch nur eine Anrede seinem Schreiben zuzufügen. ... Höflichkeit gilt vielen Leuten ohnehin nur als sinnlose Mühe. Wir geben jedoch zu bedenken, daß wir uns, falls so ein Brief aus Versehen vom Tisch in den Papierkorb rutscht, auch nicht die Mühe machen, ihn wieder herauszuholen ... Die strikte Vereinerung jedweder Form von Höflichkeit zielt übrigens auch so manchen Beitrag zum Lehenswettbewerb.“

Herzlichen Dank – an **alle tobrischen Barone und Baroninnen** (S.28), die ihre Vorbereitungen und ihren heldenhaften Widerstand so trefflich geschildert haben – auch wenn viele Zuschriften bislang (ob des Fortgangs der Ereignisse) noch gar nicht berücksichtigt werden konnten. Doch es sei: Der erste Rundbrief war nicht der letzte, und spannend bleibt es allemal.“

Bislang haben viele DSA-Publikationen direkt oder durch die Blume zu verstehen gegeben, daß ein sicheres Einkommen oder gar Reichtum bei Helden von Übel ist, da die einstmals eifrigen Abenteurer satt und träge werden und zu viele Probleme mit der Geldbörse statt durch die Darstellung ihrer Rolle lösen. Ohne diese Meinung nun für falsch erklären zu wollen, können wir im Horasreich doch eine andere Perspektive anbieten: ... Unserer Meinung nach sind die Schlüsselworte für Abenteuereinleitungen im HR *Neugier, Ehrgeiz* und *Abenteuerlust*. ...

Es wäre nicht allzu klug, wenn wir hier exakte Regelvorgaben für das Einkommen eines Helden böten, doch einige Richtlinien sind angebracht. ... (S.24)

Falls Helden tatsächlich einmal zuviel Geld haben, sollten Sie als SL freundlich, aber bestimmt dazu animieren, es nicht zu horten, sondern in gewinnbringende Projekte zu stecken – eine Fülle von Abenteueransätzen wird sich ergeben. (S.28)

(aus „*Einkommen und Ausgaben*“ der **Fürsten, Händler, Intriganten**, 1996)

Bote 65 (1996):

Herzlich willkommen im aventurischen Adelsstand! (S.12); Auflistung aller irdischen Namen der „fertigen“ 150 Barone und 50 Junker.

Bote 66 (1996):

An die Redaktion (S.26); **Antwort auf eine Kritik**: In der Praxis haben wir Redakteure nur auf den Boten einen so direkten Einfluß, daß wir recht genau bestimmen können, wann welche Neuigkeit bekannt gemacht werden soll. Was aber die Erscheinungstermine der Abenteuer und Romane betrifft, da spielen eine Menge Unwäglichkeiten eine Rolle. ... Wir stecken wirklich in einem echten Dilemma: Einerseits werden wie nie die perfekte Koordination erreichen, andererseits können wir keinesfalls darauf verzichten, im Boten die aventurische Geschichte auszuspinnen – in den Abenteuern und Boxen allein wäre das nicht machbar. ... Spielerhelden haben einiges mit Schauspielern gemeinsam, und wir haben noch nie von einem Schauspieler gehört, der keinen Bock auf ein Stück mehr hatte, nur weil er im Drehbuch das Ende (*hier geht's um Botenartikel und das Abenteuer „Goldene Blüten auf blauen Grund“*) der Geschichte nachgelesen hat ...

Bote 67(1997):

Seht das Rad – Es ist zerbrochen vor der Zeit! Ulrich Kiesow ist tot. (S.1); ein Nachruf von Niels Gaul.

Aktion „Futter zurück II“ (S.11); diesmal fanden sich nur 177 LeserInnen; bei einer Auflage pro Roman von 20.000 bis 30.000. „Somit hat die Aktion – das muß man leider sagen – ihren Sinn verfehlt! Auswertung (nur einige):

01. Der Scharlatan (1,6), 12. Die Legende von Assarbad (2,2) und letzter 18. Feuerodem (3,9).

Salamander-Quartalsschrift (S.14-15); Regelfragen u.a. zum Stabzauber, Limbus II und Göttliches Wirken. Und ein ERRATUM! Für den Alchimiewert der Geweihten.

Verbotenes Wissen ??? (S.25); Leserkommentare zur Kritik des 66er Boten.

Nichts als Ärger mit dem Adel – Addenda & Corrigenda zum Kron-Calendarium (S.26)

Entschuldigung beim Bosparanischen Blatt etc. (S.27): Leider wurden bei der Erstellung der Box Fürsten, Händler, Intriganten einige verdiente Leute vergessen: An vielen Stellen wurden Ideen und Texte (ebenso die Adelskronen) aus dem Bosparanischen Blatt verarbeitet. Desweiteren liegen die Urheberrechte für die Übersichtskarte der Stadt Drôl beim Drachenland-Verlag. Weitere ungenannte Mitwirkende waren Hannes Bergthaller, Thomas Finn, Arne Gniech, Reiner Kriegler und Stefan Tschierske.

Bote 68 (1997):

Mitteilung über den Konkurs der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH im Juni (S.2): DSA wird künftig von der Firma Fantasy Produktion GmbH in Erkrath produziert. ... Mit der Übernahme durch FanPro ist gewährleistet, daß DSA in der bewährten und von seinen Fans geschätzten Form weiterexistieren wird!

Wege durch den Limbus (S.14-15) „beschreibt aventurisch“ einige Internetadressen zu DSA.

Bote 69 (1997):

Salamander-Quartalsschrift (S.14-15f); Regelfragen u.a. zu Dämonologie, Zauberstab, Saturisches und Göttliches Wirken.

DSA im Internet (S.26); Adressen für Horasstadt Vinsalt und das Kemi-Reich.

Von Satinavs Irrungen ... (S.28): Nicht genug, liebe Leser, daß sich die Autoren knapp einen halben Götterlauf lang unklar darüber sein mußten, wem sie denn ihre angestaubten Manuskripte nun feilbieten sollen ... die Fülle aktueller aventurischer Ereignisse bringt mit sich, Satinav ein halbes Jahr unbezahlbaren Urlaub zu verordnen. ... Kurzum, die Zeit auf Dere hat sich einen firunsgefälligen Winterschlaf von 6 Monaten gegönnt (irdisch: von März bis August 97), was sich in Fakten dergestalt präsentiert: November 1997 entspricht Ingerimm 27 Hal / 2512 Horas.

Bote 70 (1998):

Der Allaventurische Konvent 1997 auf Burg Bilstein ist vorüber (S.5): Insbesondere aber all den Spielern, die im kühlen Novembermond die beschwerliche Reise ins finstere Sauerland auf sich nahmen, um av. Geschichte live zu erleben und ohne die dieses wunderbare Treffen nie zustande gekommen wäre.

Salamander-Sonderausgabe (S.13); Regelfragen zu Magischen und geweihten Waffen.

Taladur – Stadt der Streittürme (S.14-15); Stadtbeschreibung von DSA-Spielern aus deren Almada-Spielhilfe.

Aventurisches Adels-Calendarium (S.26); Addenda & Corrigenda.

Das Regionalmeister-System !!! (S.70): Aufruf zur Bewerbung.