

Aventurischer Bote



Aventurischer Bote Nr. 188

Meisterinformationen

Meisterinformationen zu »Vermeintliche ‚Heldengruppe‘ hinterlässt Spur der Verwüstung«

Die in diesem Artikel geschilderten Ereignisse beziehen sich auf die Abenteurer der Heldengruppe aus den DSA1-Let's Plays von Ulisses Spiele und Orkenspalter TV. Nubor ist dort der Spielercharakter von Michael Mingers, der alles, was zum Zeitpunkt von DSA1 noch nicht gesetzt war, als nicht-existent abtut. Die Spielsitzungen sind auf dem YouTube-Kanal von Ulisses Spiele auf www.youtube.com/user/UlissesSpiele oder Orkenspalter TV auf www.youtube.com/user/LNLFAN zu sehen. Sie sind außerdem Gegenstand von Fan-Comics und Chibi-Illustrationen – und waren eine der Triebkräfte hinter dem Kaiser Retro-Crowdfunding. Im Verlauf der letzten beiden Jahre sind sie zu beliebten Live-Events in der Community geworden, und wir durften zahlreiche Gastspieler bei den Sitzungen begrüßen, denen wir an dieser Stelle danken möchten!

Besonders möchten wir dabei Christian nennen, der im Let's Play zu **Unter dem Nordlicht** seinen Elf Xerbärdt ins Rennen führte. Danke für deinen Einsatz!

Neben Begebenheiten aus **Unter dem Nordlicht** und **Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, die beide durch das Kaiser Retro-Crowdfunding eine Neuauflage erhalten, finden sich im Artikel auch Szenen aus dem Abenteuer **Silvanas Befreiung** wieder.

Die Heldentaten von Nubor, Leetha und Bokk werden auch

in Zukunft weitergehen. Nicht nur in Form von Let's Plays, sondern auch – so alles gut geht – in einer kleinen Webserie, die den Rahmenplot der Reise unserer Helden erzählt und die einzelnen Abenteuer verbindet. Während letztere also altbekannt und der Startpunkt vieler DSA-Helden sind, wird um die Let's Plays noch eine komplett neue Geschichte gestrickt, die ihr bald auf den oben erwähnten Kanälen sehen könnt.

Meisterinformationen zu »Rettung vor dem Suppentod!«

Ein besonderer Dank gilt den Gastspielern, die live auf der Ratcon 2016 und der Ratcon 2017 an den DSA1-Let's Plays mitgewirkt haben:

Patrick als Geron, Björn als Hutor und Christian als Lorok **Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** auf der Ratcon 2016, sowie Björn als Girion Fuchsfell und Benjamin als Rondrian in **Die sieben magischen Kelche** auf der Ratcon 2017. Danke für euren Mut und eure Nerven!

Meisterinformationen zu »Gedenken an Brunhilde, die Magierin«

Die Zeilen behandeln Geschehnisse aus dem DSA1-Let's Play **Wald ohne Wiederkehr**. Das gleichnamige Abenteuer gibt es durch das Kaiser Retro-Crowdfunding sowohl als remastered Version als auch in der Let's Play-Variante. An dieser Stelle auch einen herzlichen Dank an Jeff für seine Darstellung der Magierin Brunhilde.



Comic von Julia Klein. Weiter geht der Comic unter dem Namen **Das Schwarze Auge 1: Der Comic zum Let's Play** in den Alben auf www.facebook.com/DasSchwarzeAuge.



Meisterinformationen zu »Falsche Silbertaler in Gratenfels aufgetaucht!«

Die Falschmünzen werden in einer geheimen Binge unter Gratenfels gegossen und sind Gegenstand des Abenteuers **Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, das im Zuge des Kaiser Retro-Crowdfundings in der remastered Edition erscheint. Bei dem im Artikel erwähnten Fachmann Neerax Dal handelt es sich um einen grolmischen Händler, der in der demnächst erscheinenden **Aventuria Box: Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** eine Rolle spielt. Diese Figur wurde eingereicht von Alexander Grimme.

Meisterinformationen zu »Versteigerung des Monats!«

Den Magier, dem die kuriosen und offenbar lukrativen Besitztümern gehören, kann man in dem DSA1-Abenteuer **Unter dem Nordlicht** antreffen, das durch das Kaiser Retro-Crowdfunding in einer remastered Version eine neue Auflage erhält. Wie man am Beispiel dieses Artikels sieht, kann aus dem klassischen Abenteuer aber auch Stoff für neue Geschichten und eigene Abenteuer entstehen. Wer weiß denn schon wirklich, was die Bieter mit ihren ersteigerten magischen Gegenständen so alles anstellen, und ob das Haarwuchsmittelchen nicht auf dem Weg zum Bergkönig noch auf Hindernisse trifft.



Stuch

Zauberstab+Buch: Das Stuch hat Kampfwerte wie der Knüppel: Schaden 1W + 2, Gewicht 80 Unzen, Attacke -1, Parade -3. Der Zauberstab selbst ist unzerbrechlich, das Buch kann jedoch beschädigt werden.

Meisterinformationen zu »Der Fall des gestohlenen Kelches – Ein Bericht aus dem Gardearchiv von Notmark«

Die dargelegten Ereignisse basieren auf dem Hintergrundkapitel des Abenteuers **Die sieben magischen Kelche**. Dieses Abenteuer wird bald durch das Kaiser Retro-Crowdfunding in der remastered Version und in der Let's Play-Variante erscheinen. Ihr könnt eure Helden dort weitermachen lassen, wo die armen Gardisten gescheitert sind.

Meisterinformationen zu »Prinzessin im Glück«

Auch das legendäre DSA1-Soloabenteuer zu diesen Geschehnissen erhält über das Kaiser Retro-Crowdfunding eine neue Auflage. **Nedime – die Tochter des Kalifen** ist in der **Kaiser-Retro-Box (remastered)** enthalten und bietet langanhaltenden Spaß für eine Person oder auch für eine Gruppe.

Meisterinformationen zu »Gratulation!«

Die Dämonen und ihre Fallen kannst du in **Das Schiff der verlorenen Seelen** wiedertreffen, oder du hast sie schon von dort erkannt. Am Austragungsort des Lehrgangs im Schattenreich können gefangene Helden zu unfreiwilligen Testobjekten der Fallen werden. Dabei können sie ihre Freiheit erlangen, machen sich aber den dämonischen Baumeister, der dadurch den Lehrgang nicht besteht, zum Feind. Auch dieses DSA1-Abenteuer findet demnächst eine Neuauflage.

Meisterinformationen zu »Kosmologische Sensation?«

Dieser Artikel geht auf das DSA1-Abenteuer **Durch das Tor der Welten** zurück, in welchem die Helden in weite Ferne teleportiert werden, von wo aus sie anschließend wieder zurück nach Aventurien fliehen müssen. Das Abenteuer erscheint demnächst überarbeitet in der remastered Version.



REGELFRAGEN UND ANTWORTEN

Dürfen bei DSA1 zwei Abenteurer, die sonst nur einhändige Waffen führen dürfen, gemeinsam eine zweihändige Waffe führen?

Sonderregel (erdacht von den Spielern der Let's Play-Runde und bestätigt von Werner Fuchs): Zwei Abenteurer dürfen gemeinsam eine zweihändige Waffe führen, sofern keine anderen Waffen zur Verfügung stehen. Der Schaden der Waffe

wird dadurch nicht modifiziert. Es gilt der niedrigere Attacke- und Paradowert der beiden Abenteurer. Wird mit der gemeinsam geführten Waffe nicht pariert, entscheidet ein Wurf auf einem W6, welcher Abenteurer den Schaden erleidet. Bei einer 1-3 ist es „der eine Abenteurer“. Bei einer 4-5 ist es „der andere Abenteurer“. Bei einer 6 ist es Nubor.

