

Aventurischer Bote

Unabhängiges Nachrichtenblatt für die Kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches, die Freie Stadt Havena, die Freie Stadt Beilunk und das Land Nostria; Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und angrenzende Gebiete; Kurier des

Kaisers von Gareth: Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten. Einzelpreise: Gareth kostenlos; Havena kostenlos; Nostria kostenlos; Beilunk kostenlos; alle anderen Städte und Ort-

schaften des Mittelreiches 1 Dukaten, außerhalb des Mittelreiches 2 Dukaten. Erscheint nach Ablauf zweier Monde erneut und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter des Hofes zu Gareth.

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahrengelände. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, A'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit Hal I. von Gare*

15

Über Elfen

Trollop: Elfenfamilien aus der Stadt vertrieben - Häuser geplündert und niedergebrannt!

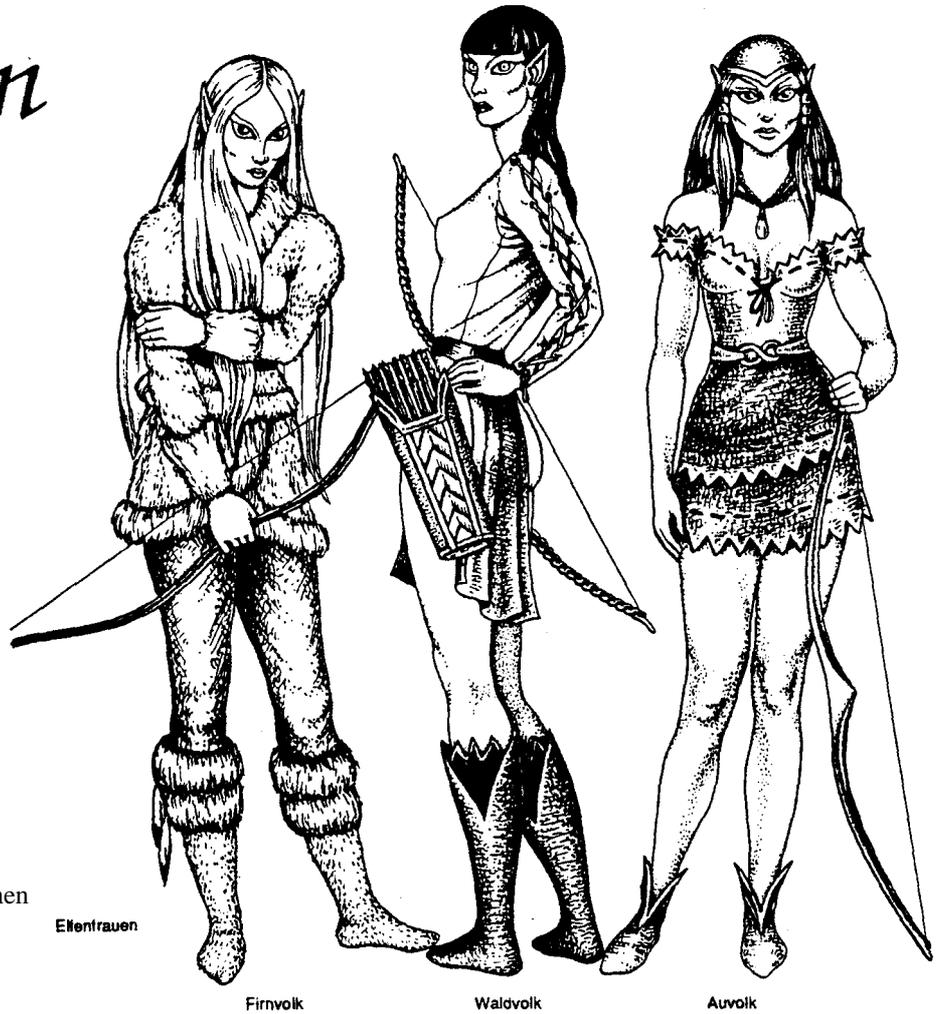
Salamandersteine: Waldelfen beschießen Wagenzug mit Brandpfeilen. 3 Fuhrknechte ermordet!

Baliho: Lynchmob erschlägt zwei Elfen nach Streit in Taverne!

Wehrheim: Elf mit dem Ohr an Scheunentor genagelt und mit Unrat beworfen!

Die Liste solcher Meldungen aus den letzten Monaten ließe sich noch um einiges verlängern, doch wir verzichten darauf. Denn die wenigen Schlagzeilen reichen schon aus, um eine traurige Tatsache zu untermauern: Obwohl Elfen und Menschen

schon seit zwei Jahrtausenden unser • welches Land gemeinsam bewohnen, stehen sie sich zum Teil noch immer feindselig gegenüber. Viele Elfen betrachten uns Menschen als ein Geschlecht von Heu-



Elfenfrauen

Firnvolk

Waldvolk

Auvolk

schrecken, das das Wild aus den Wäldern vertreibt und die Bäume niederbrennt, um Platz für 'lärmende, stinkende Städte' und 'seelenlosen, nackten Ackerboden' zu gewinnen. Man bezeichnet uns als 'verbiestertes, gefühlloses Gewürm', das sich vor sogenannten Göttern und weltlichen Herren jederzeit 'unterwürfig im Staube wälzt'.

Bei uns Menschen gelten die Elfen häufig als 'heimtückisches, blasiertes Pack', als unzuverlässig und anmaßend; außerdem fürchten sich viele von uns vor der unheimlichen Zauberkraft, die allen reinblütigen Elfen eigen ist.

So betrachten die beiden Lager einander mit einem Blick, der von Vorurteilen getrübt ist und teilweise von blankem Haß verzerrt. Dies ist ein Zustand, den unsere göttliche Magnifizenz, Kaiser Hal, als unerträglich erachtet. Er ruft darum alle Bürger des Reiches auf, ihre'n Teil zur Beendigung der sinnlosen Fehde beizutragen. Der Aventurische Bote, der sich von alters her als Speerspitze jeder fortschrittlichen Bewegung versteht, hat natürlich keinen Augenblick gezögert, dem Wunsche des Kaisers zu entsprechen. Darum wollen wir diese und die folgende Ausgabe nützen, um das Wissen über unsere elfi-

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeitet in dieser Ausgabe:
Stefan Lies, Oliver Rezinger
Norbert Venzke, Hadamar Wieser

Schutzgebühr pro Hef DM2.-

Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe letzte Seite.

Copyright (c) 1988 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy Spiele

sehen Mitbürger zu vermehren, denn wo 'die Fackel der Erkenntnis flackert, weicht der dumpfe Dunkelsinn' (Hal, Kaisersprüche). Nach der Lektüre unseres Berichtes wird so mancher Leser die Elfen hoffentlich mit anderen Augen sehen.

Die Geschichte der Elfenvölker

Es ist peinlich, wenn man einen Bericht mit dem Eingeständnis eigener Unkenntnis beginnen muß, aber wir wissen uns keinen Rat: Über der Urgeschichte der Elfen liegt ein Dunkel, das wir nicht lüften können. Da das Elfengeschlecht unseren Göttern die Anerkennung und Verehrung verwehrt, weigern sich im Gegenzug unsere Zwölfgötter die Bemühungen unserer Geschichtsforscher mit ihrem himmlischen Licht zu unterstützen, wann immer ein Historiker nach Erkenntnissen über die Entstehung der Elfen strebt. Die Elfen ihrerseits halten sich für das älteste aller aufrecht gehenden Völker - älter noch als die Zwergenrasse - können aber diese Behauptung nicht beweisen, bemühen sich auch wohl gar nicht darum. Es wird noch viele inbrünstige Gebete zu Hesinde kosten, bis uns die gnädige und weise Göttin irgendwann einen Blick in die Nebel der Vorzeit gewährt.

So können wir nur zurückgreifen auf das älteste uns erhaltene Dokument, in dem eine Begegnung zwischen Mensch und Elf festgehalten ist. Es handelt sich um eine Logbucheintragung des legendären Entdeckers und Weltumseglers Admiral Sanin aus dem Jahre 1870 v.H.. Sanin erkundete in jenen Tagen die Schiffbarkeit des Tommel-Flusses und drang bis zu einer Stelle vor, an der heute die Stadt Winhall steht. Der Eintrag lautet:

2. Rondratag, 4. Belen Horas Jahr

Wir haben nicht mehr genug Wasser unter dem Kiel, um die Erkundung fortzusetzen. Daher befahl ich, Anker zu werfen und an Land zu gehen. Nicht fern vom Ufer stießen wir auf eine menschliche Ansiedlung, die wir hier niemals erwartet hätten. Die Bewohner erwiesen sich als mißtrauisch, aber im Grunde freundlich. Die Verständigung fiel schwer, da weder sie die unsere, noch wir ihre Sprache verstehen. Wir tauschten ein paar kleine Gegenstände. Seltsamerweise sind die Fremden kaum an Silbertälern oder Glasperlen interessiert, eher schon an Messern oder Angelhaken. Sie besitzen sehr lange, offenbar höchst wirkungsvolle Bögen, die sie zunächst partout nicht eintauschen wollten; erst als sie eine

Laute entdeckten, die unser Koch selbst aus einem Schildkrötenpanzer gefertigt hatte, waren sie zu einem Handel bereit. Wir bekamen zwei Bögen für das Instrument, das einer der Fremden fast auf Anhieb zu spielen verstand.

3. Rondra, 4 n.B.H.

Es hat sich herausgestellt, daß einer unserer Zwergenruderer die Sprache der Fremden versteht. Er sagt, sie seien keine Menschen sondern 'Effen'. Möglicherweise wollte er 'Affen' sagen, denn er scheint die Fremden nicht zu mögen. Eventuell hat er recht mit der Behauptung, daß es sich bei ihnen nicht um echte Menschen handele, denn die Wesen besitzen auffällig lange und scharf zugespitzte Ohren, wie ich sie noch bei keinem Menschen, sondern eher bei manchen Raubtieren (z.B. Sandkatzen) gesehen habe. Im Durchschnitt scheinen die Fremden etwas größer als wir zu sein - und womöglich auch schlanker, aber das kann an unzureichender Ernährung liegen. Wir haben lockige Kinder gesehen, aber alle Erwachsenen tragen glattes, langes Haar, Rot- und Blondtöne überwiegen. Den Männern fehlt jeglicher Bartwuchs, die Barte meiner Matrosen riefen bei den Fremden Belustigung, bei einigen Frauen aber auch starkes Interesse hervor.

4. Rondra, 4 n.B.H:

Mit Hilfe unseres Übersetzers erfuhren wir einige neue Dinge:

Die Fremden behaupten, daß sie zu einem Stamm gehören, der sich 'Kinder der Auen' oder auch 'Auvolk' nennt. Außer diesem soll es tiefer im nördlichen Landesinneren noch zwei weitere große Stämme geben, das 'Waldvolk' und das 'Fimvolk', welches letzteres eine unwirtliche Eisregion bewohnen soll. Diese Stämme oder Völker sind von undurchschaubarer Natur, denn es scheint keine Anführer, Häuptlinge oder Könige in ihnen zu geben. Auch scheint der einzelne 'Eff' sich wenig für den Zusammenhalt und das Wohlergehen seines Stammes zu interessieren.

Wir brachen das Gespräch mit den Fremden ab, als plötzlich eins ihrer Kinder sich vor unseren Augen in Luft auflöste. Sasfan, unser Bordmagier, ist der Meinung, daß uns diese dreiste magische Demonstration provozieren sollte. Es wurde der Beschluß gefaßt, den Effen mit Vorsicht zu begegnen.

5. Rondra, 4 n.B.H.

Wir fahren wieder stromab. Die Begegnung mit den Effen endete in Unfrieden: Da sie sich nicht für Gold und Schmuckstücke

interessierten, hatte in der Mannschaft die Überzeugung Fuß gefaßt, die Fremden besäßen womöglich übergenug von solchen Dingen. Einer Durchsuchung ihrer Laubhütten widersetzten sich die Spitzzohren jedoch mit überraschender Heftigkeit. Es kam zu einem kurzen Kampf, in dessen Verlauf ich vier Mann, darunter den Bordmagier, verlor. Auch unter den Effen gab es Tote, obwohl sie sich während der Auseinandersetzung einer niederträchtigen Magie bedienten. Wir sind nun gewarnt und werden uns bei eventuellen weiteren Begegnungen mit solchen Spitzzohren nicht wieder so gutmütig gebärden.

Dieser Bericht Admiral Sanins prägte für lange Zeit die Einstellung der Menschen zu den 'Elfen' (so lautet die korrekte Aussprache des Zwergenwortes, aber in anderen Landesteilen sind auch die Bezeichnungen 'Eiben, Alben' und 'Alfen' gebräuchlich). Bis in unsere Tage hat sich das Schlagwort von der 'niederträchtigen Elfenmagie' erhalten, und für viele Mitbürger stellt es das gesamte 'Wissen' über das Elfenvolk dar. Dabei kann, wer sich sachkundig machen möchte, heutzutage sehr viel mehr über die Elfen erfahren. Wir wissen zum Beispiel seit langem, daß es falsch ist, von *dem* Elfen zu sprechen. Man muß vielmehr in Betracht ziehen, daß es drei verschiedene Völker gibt, die sich in Aussehen und Lebensweise zum Teil erheblich voneinander unterscheiden. Die drei Stämme werden bereits in Admirals Sanins Bericht erwähnt, und es gibt sie noch heute: das Auvolk, das Waldvolk und das Firnvolk. In dieser Reihenfolge wollen wir sie näher betrachten:

Die Elfenvölker

1. Das Auvolk

Fast jeder Elf, dem der geneigte Leser bisher begegnet ist, dürfte zum Volk der Auelfen gehören. Das ursprüngliche Siedlungsgebiet dieses Stammes erstreckte sich entlang der meisten größeren Rußläufe des Nordens unseres Kontinents. Hier lebten die Elfen in Laubhüttendörfern auf hochwassersicheren Hügeln oder -je nach handwerklichem Geschick - in festen Pfahldörfern. Wie die anderen Elfen auch ernährten sie sich von den Pflanzen und Tieren, die die Landschaft zu bieten hatte, als Jäger und Sammler also, wenn man diese moderne Bezeichnung gebrauchen will.

Als nun der Mensch das aventurische Land besiedelte, stieß er, da er entlang der Flüsse vorrückte, recht bald auf die ersten Ansied-

lungen des Auvolks. Diese frühen Begegnungen nahmen einen unterschiedlichen Verlauf. Häufig endeten sie in einem Kampf und mit der Verdrängung der zahlenmäßig weit unterlegenen Elfen. Gelegentlich aber fanden Elf und Mensch zu einem friedlichen Nebeneinander. Äußerst selten kam es sogar zu einem echten Zusammenleben: Elfen und Menschen lernten einander Sprache, Jagdmethoden, Holzbearbeitung und ähnliche nützliche Dinge. Magiebegabte Menschen ließen sich in die Geheimnisse des Elfenzaubers einweisen und gewannen so den Zugang zu einer eigenständigen, machtvollen Zauberei, die seitdem und bis in unsere Tage an den Magiergilden gelehrt wird. Die Elfen ihrerseits erlernten von den Menschen die Buchstabenschrift, das Schmiedehandwerk und allerlei Waffentechniken. Hierbei erwiesen sie ein so außerordentliches Geschick, daß man annehmen muß, das Elfenvolk habe in frühen Tagen alle diese Kenntnisse auch normal besessen, sie aber durch ein un-

glückliches Geschick wieder verloren... Doch hier geraten wir wieder in Spekulationen über die elfische Frühgeschichte, und solche Gedankenspielerien wollten wir ja eigentlich vermeiden.

Das Auvolk jedenfalls lernte schon vor langer Zeit die Menschen (mit ihren Stärken und Schwächen) kennen und vermischte sich zum Teil mit ihnen. Darum kann man in heutiger Zeit Auelfen überall in Aventurien begegnen. Sie haben sogar ihre Abscheu vor den großen Städten verloren, gehen durch unsere Stadttore ein und aus, dienen gar als Söldner in mancher Garde



oder ziehen mit menschlichen Gefährten auf Abenteuersuche durch die Lande.

Obwohl Menschen und Elfen normalerweise keine Kinder miteinander haben können, kommt es hin und wieder vor, daß aus der Verbindung zwischen Auelfenfrau und Menschenmann Nachwuchs entspringt. (Vereinigungen von Wald- und Firnel-

mit Menschen scheinen immer unfruchtbar zu sein, das gleiche gilt seltsamerweise für Verbindungen zwischen männlichen Auelfen und Menschenfrauen.) Solche Kinder von Mensch und Elfe werden von uns 'Halbelf' genannt, bei den Elfen heißen sie 'Menschelf'. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben des Boten näher auf diese Mischlinge und ihre Besonderheiten eingehen.

Von den drei Elfenvölkern sind die Auelfen schon immer die zugänglichsten gewesen. Wenn wir Menschen ihnen ohne Vorurteile (und ohne Furcht) gegenüber treten, fällt uns der Umgang mit ihnen leicht. Das Auvolk ist relativ langmütig und weiß bei einem Verstoß gegen seine Sitten und Gebräuche gut zu unterscheiden, ob der Fehltritt aus Feindseligkeit oder Unkenntnis geschah. Die geringe Scheu der Auelfen vor den Menschen hat jedoch dazu geführt, daß Auvolkdörfer mit echten, geschlossenen Sippen, die noch ganz in der Tradition ihrer Vorfahren leben, heute selten geworden sind. Das soll nicht heißen, daß heute keine Auelfendörfer mehr gäbe. Man kann sie noch an vielen Flußläufen und auch im Landesinneren finden, und, wie allgemein bekannt, hängt jeder Elf, auch wenn er ganz Aventurien bereist hat, mit ganzer Seele an seiner Familie und seinem Heimatdorf. Aber heute stößt man auch in entlegenen Elfen-Ansiedlungen auf von Menschen betriebene Handelsniederlassungen, Tavernen oder gar auf einen Tempel der Zwölfgötter, in dem unentwegte Geweihte versuchen, die 'Heiden' von den Vorzügen eines gläubigen Lebenswandels zu überzeugen. Wer heute noch erleben will, wie das Auvolk zu Admiral Sanins Zeiten lebte, muß schon weit an den Oberlauf des Oblomon, Frisund oder der Letta reisen. Dort kann er hoffen, auf Auelfen zu stoßen, die kaum je einem Menschen begegnet sind.

2. Das Waldvolk

Vieles von dem über die Auelfen Gesagte trifft auf die Waldelfen nicht zu. So entzieht sich das Waldvolk bis heute allen Kontakten zu uns Menschen. Das wenige, was wir über die Elfen der Salamandersteine wissen, erfuhren wir zumeist von Auelfen, die jenes Gebiet bereisten und von ihren 'Vettern' aufgenommen wurden. Nach solchen Berichten sind alle Waldelfen schwarzhaarig und sehr groß (Durchschnittsgröße für Männer und Frauen: 1,78 m). Die Waldelfen halten sich für das Muttervolk aller Elfen, und es spricht einiges dafür, daß diese Ansicht berechtigt ist. Zumindest scheint die Nordflanke der Salamandersteine das ursprüngliche Siedlungsgebiet der

Elfen darzustellen, in dem alle drei Völker einmal beisammen lebten, ehe die Firnel-Elfen nach dem Norden und die Auelfen in den Osten und Südwesten zogen.

In der Lebensweise (Jäger und Sammler) gleicht das Waldvolk dem Auvolk, nicht aber in der Siedlungsform. Die Waldelfen wohnen in Baumdörfern, die zumeist aus 30 bis 50 durch luftige Stege miteinander verbundenen Baumhäusern bestehen. Es soll auch 'Baumpfade' geben - kilometerlange Brückenkonstruktionen aus Seilen und Holzplanken - die die einzelnen Dörfer miteinander verbinden und von den Elfen für die Jagd genutzt werden. Besonders die Schweiftrappe, ein schwerfälliger, aber wachsamer Waldvogel läßt sich über die in 10 m Höhe schwebenden Pfade leichter beschleichen als vom Boden aus.

Die Waldelfen gehen allen Menschen aus dem Weg. Ihre gut getarnten Siedlungen (in die Hauswände werden lebende, grün belaubte Zweige eingeflochten) sind vom Waldboden aus kaum zu sehen. Da es fast unmöglich ist, in ein Baumdorf des Waldvolks gegen den Willen seiner Bewohner einzudringen, gibt es nur eine Handvoll Menschen, die je einen Fuß in das Haus eines Waldelfen gesetzt haben.

Die Waldelfen ihrerseits erleben die Menschen zumeist als barbarische 'Feuertüfel', dann nämlich, wenn irgendwelche Siedler versuchen, den Elfen ein Stück ihres angestammten Stammesgebietes durch Brandrodung zu entreißen.

Trotz des Mißtrauens, um nicht zu sagen Schreckens, mit dem die Waldelfen uns Menschen betrachten, soll es angeblich auch unter dem Waldvolk Elfen geben, die das heimatische Baumdorf verlassen, weil sie die Welt kennenlernen wollen. Der Verfasser muß jedoch bekennen, daß er noch nie einem solchen Wesen begegnet ist. Manch ein Elf, von dem gemunkelt wurde, er stamme aus den Wäldern der Salamandersteine, erwies sich bei näherer Erkundigung doch nur als groß gewachsenes, äußerst dunkelhaariges Mitglied des Auvolkes.

Elfenkundige Leser werden nun enttäuscht nach Antworten auf die zwei großen Fragen suchen, die im Zusammenhang mit dem Waldvolk immer wieder gestellt werden: Gibt es ihn wirklich, den legendären, unsterblichen Elfenkönig in seinem Waldschloß hinter einem Wall aus Dornen, und was hat es mit jenem öden, geheimnisvollen Tal auf sich, das kein Elfje zu betreten wagt und das sie das 'Bannland' nennen? Leider müssen wir diese Antworten einstweilen schuldig bleiben, aber dem Leser sei gesagt, daß in diesen Tagen eine Expedi-

tion unserer fähigsten Journalisten in Begleitung von ein paar zuverlässigen Auelen zu den Salamandersteinen aufbricht, im Licht in dieses Dunkel zu bringen. Wir hoffen, schon in einer der nächsten Ausgaben erste Informationen an unsere Leser weitergeben zu können.

3. Das Firnvolk

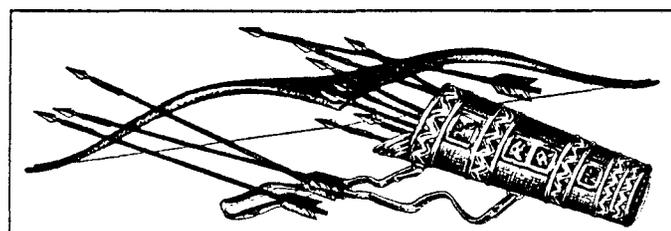
Geheimnisvoller noch als das Waldvolk sind für manch einen Aventurier die Firnelen, im Volksmund auch 'Schnee-Elfen' genannt, die im äußersten Norden unseres Kontinents ein karges, zurückgezogenes Dasein fristen. Vor wenigen hundert Jahren erst wurden die Menschen auf das Firnvolk aufmerksam. Vermutlich kennt der Leser die Geschichte von den drei toten Firnelen, die man auf einer Eisscholle treibend in der Bucht von Riva entdeckte. Die Drei wurden in eisgekühlten Särgen nach Gareth geschafft und dort am Kaiserhof zur Schau gestellt. Ihre kleinen, zierlichen Körper und das hüftlange, schneeweiße Haar erregten einiges Aufsehen in der Kaiserstadt. Größer noch war natürlich die Verwirrung, als die Firnelen nach 4 Tagen plötzlich aus ihren Särgen verschwunden waren. Noch heute wird immer wieder behauptet, daß die Leichen nicht - was naheliegender wäre - von Grabräubern gestohlen wurden, sondern daß sie zu einem zweiten Leben erwachten und aus eigener Kraft das Weite suchten. Das Rätsel um das sogenannte 'zweite Leben' der Firnelen gehört jedoch in den Bereich der Elfenmagie und wird uns zu einem späteren Zeitpunkt beschäftigen. Soviel man weiß, bewohnen die Firnelen ein Gebiet nördlich der Linie Farlom-Paavi, sie sind also in den Eiszinnen, den Nebelzinnen und auf der Insel Yeti-Land zuhause. Sie ernähren sich ausschließlich von der Jagd, was nicht überrascht, da der größte Teil ihrer Heimat während des ganzen Jahres von Eis und Schnee bedeckt ist. Die während der extrem kurzen Wachstumsperiode (Ingerimm bis Rondra) an den eisfreien Küstenstreifen üppig sprießenden Pflanzen sind für den Verzehr zum größten Teil ungeeignet.

Feste Verbindungen zwischen einzelnen Männern und Frauen scheinen beim Firnvolk unbekannt zu sein. So bestehen ihre Siedlungen aus mehreren 'Husen', in denen jeweils eine Vielzahl von Männern oder Frauen beisammen wohnen. Außerdem gibt es Eisbauten, in denen die Kinder unter der Obhut von alten, nicht mehr zur Jagd fähigen Elfen heranwachsen, und die Sala, eine große Halle, in der alle Dorfbewohner zusammenkommen können. Eben jene Sala, die durch ausgespannte Tierfelle viel-

Die Talente-Tabelle

	Magier	Auvalk	Elfen Waldvolk	Firnvo
Kampftechniken				
Boxen	0	1	1	1
Ringen	1	2	2	3
Hruruzat	-7	-4	-5	-4
Äxte, Beile	+5	1	3	-1
Hieb Waffen, scharf	-4	3	3	3
Hieb Waffen, stumpf	2	2	3	2
Schwerter	-4	3	3	2
Stich Waffen	1	4	3	3
Schuß Waffen	-4	3	3	4
Wurfwaffen	-5	2	2	3
Natur				
Fahrtensuchen -	5	3	4	2
Fallenstellen	-5	3	4	2
Fischen/Angeln	+3	3	0	4
Fesseln/Entfesseln	0	0	2	0
Gefahreninstinkt	1	1	2	2
Pflanzenkunde	4	2	3	-2
Orientierung	+2	2	3	4
Tierkunde	+2	2	2	1
Wettervorhersage	-3	2	1	4
Wildnisleben	-4	3	4	3
Körperbeherrschung				
Akrobatik	-3	1	2	0
Fliegen	-1	-1	-2	-2
Kriechen	1	2	5	0
Reiten	1	2	1	0
Rudern/Segeln	+2	1	-1	4
Schleichen	0	4	5	6
Schwimmen	0	2	-2	0
Sich Verstecken	0	3	5	5
Sinnscharfe	3	4	5	7
Springen	-1	1	3	1
Gesellschaft, Wissen, Handwerk				
Abriechen	-2	1	2	1
Alchimie	6	-5	-6	-7
Bekehren	-1	-4	-4	-5
Bergbau	-5	-7	-7	-7
Betören	0	3	2	2
Bogenbau	-5	4	4	6
Fahrzeuglenken	0	0	-1	2
Falschspiel	0	0	0	0
Feilschen	1	-1	-2	-3
Gassenwiesen	0	-4	-6	-7
Glücksspiel	0	0	0	0
Heilkunde, Gift	2	2	3	0
Heilkunde, Krankh.	2	4	4	2
Heilkunde, Seele	2	3	4	3
Heilkunde, Wunden	2	3	3	4
Holzbearbeitung*	0	3	4	5
Kochen	1	2	2	1
Lesen/Schreiben	6	1	0	0
Lügen	3	3	3	3
Malen/Zeichnen	0	2	3	1
Mechanik	1	+2	-1	-3
Menschenkenntnis	2	0	-1	-2
Musizieren	-2	4	3	2
Prophezeien	0	1	1	2
Rechnen	5	1	1	1
Rüstungsbau	-5	0	-3	+4
Schätzen	1	-2	-2	-2
Sich Verkleiden	0	-2	-3	-4
Sprachen kennen	4	1	0	0
Tanzen	-1	4	4	3
Taschendiebstahl	-2	0	-1	-2
Waffenschmieden	-6	-3	+4	-4
Zechen	0	0	0	+3
Zwergennase	1	1	0	0

*Holzbearbeitung bedeutet beim Firnvolk im wesentlichen 'Beinbearbeitung', da diese Elfen eine Reihe von Waffen und Gebrauchsgegenständen aus dem Gebein erlegter oder gestrandeter Wale und anderer Seeungeheuer fertigen.



fach unterteilt werden kann, dient den verschiedenen Geschlechtern auch für ihre intimen Begegnungen.

Übrigens ist ein einziger Fall bekannt geworden, wo die Regel, daß Firnelfen und Menschen keine Kinder miteinander haben können, durchbrochen wurde: In der Nähe Farlorns soll eine Firnhalbelfe gelebt haben, die von den Nivesen als 'Reifkönigin' verehrt wurde. Man darf vermuten, daß bei der Zeugung dieses Zwitterwesens eine außerordentlich starke Magie im Spiel war. Zu den - teilweise außerordentlich prachtvollen und geräumigen - Eis-Bauwerken der Firnelfen ist zu bemerken, daß unter Gelehrten die Meinung vorherrscht, solche Gebäude könnten nicht auf natürlich-physikalischem Wege (also durch Behauen und Schmelzen von Eisblocks) entstehen, sondern nur durch das Walten einer bis dato unerforschten Magie, die den Elfen eine



übernatürliche Formkraft über die Materie verleiht.

Der Lebensraum des Firnvols kann als gnadenlos, ja mörderisch bezeichnet werden. Im Überlebenskampf ist hier jeder Elf auf seine Gefährten angewiesen, und tatsächlich übersteigt der Zusammenhalt einer Firnelfen-Dorfsgemeinschaft fast unsere Vorstellungskraft. Viele Firnelfen erkranken an Leib und Seele, wenn sie für eine längere Zeit unfreiwillig von ihrer Sippe getrennt werden. Es wird gesagt, daß die Firnelfen eines Dorfes über viele Meilen spüren können, wenn einem der Ihren ein Schmerz zugefügt wird, oder wenn er nur in eine ernste Gefahr gerät. Ein Norbarbenhändlertrupp, der irgendwo an der Bernsteinbucht ein Firnelfenmädchen erschlug, wurde vor 4 Jahren von der ganzen Sippe bis vor die Tore der Stadt Trallop verfolgt und dort gerichtet. Wenn man sich die enge Bindung einer Firnelfensippe vor

Augen hält, wird man leicht verstehen, warum man kaum einmal einem einzelnen Firnelfen in unseren Breiten begegnen wird. Doch auch hier gibt es Ausnahmen: Verwiesen sei auf die 'Jägerin Elodiron', die unter Kaiser Reto die Gardeschützen befehligte und an der Schlacht von Jergan (6 v.H.) teilnahm. Angeblich soll die Elfe - sie gilt als beste Bogenschützin aller Völker und Zeiten - noch heute unerkannt in unserer Hauptstadt wohnen.

Lesen Sie in der nächsten Ausgabe des Aventurischen Boten:

Die Weltanschauung der Elfen
Ihre Gesellschaftsstruktur.
Die neusten Erkenntnisse über die Elfenmagie.

Einige Anmerkungen zur beigefügten Talente-Tabelle für Magier und Elfen:

Die Tabelle soll einerseits die Unterschiede zwischen den menschlichen Magiern und den magiebegabten Elfenvölkern verdeutlichen, andererseits soll sie es den Lesern des Aventurischen Botens ermöglichen, ihre magiekundigen Helden schon heute an das in der Box "Die Helden des Schwarzen Auges" vorgestellte Talentsystem anzupassen. Mit dem Abdruck der Tabelle entsprechen wir dem Wunsch zahlreicher ungeduldiger DSA-Spieler, die nicht auf das Erscheinen der Box "Die Magie des Schwarzen Auges" warten wollen. Wir weisen aber an dieser Stelle daraufhin, daß die Talentwerte in der Tabelle noch in mehreren Spieltests überprüft werden und sich zum Teil bis zum Erscheinen der Box verändern können.

Aus Fernen Landen

von H. Wieser und U. Kiesow

Natürlich gehört es zu den Pflichten der Boten-Redaktion, auch ausländische Gazetten zu studieren, um nach Meldungen zu spüren, die für unsere treue Leserschaft von Interesse sein könnten. Kein leichtes Amt, fürwahr! Denn das Niveau jener Blätter, die außerhalb der Reichsgrenzen erscheinen, hält sich seit Jahren auf einem bejammernswerten Tiefststand. Sie können froh sein, liebe Leser, daß Sie Ihre Augen nicht mit solcherlei Lektüre plagen müssen! Freiwillig würde sie wohl niemand lesen: den beleidigend vulgären 'Tempelrufer' aus Al'Anfa, den schwatzsüchtigen 'Seewind' aus Bethana, den gestelzten 'Hesindespiegel' aus Kuslik oder gar die analphabeteske 'Neue Brabaker Bilderpostille'. Am übelsten aber treiben es zwei (vermutlich im Kartoffeldruckverfahren produzierte) Periodika, die in unseren nordwestlichen Nachbarländern erscheinen. Die Rede ist von der 'Nostrianischen Kriegsposaune' und der 'Freien Trommel' aus Andergast. Damit unsere Leser sich einmal ein Bild von diesen Untiefen des Journalismus machen können, haben wir uns entschlos-

sen, zwei - ungekürzte! - Originalberichte aus den oben genannten Blättern wiederzugeben. Zuvor jedoch unsere eigene Meldung über den läppischen Zwischenfall, den die ausländischen Kollegen so gnadenlos aufbauschen. Am Ende kann jeder Leser sich dann selbst ein Urteil darüber bilden, welche Art Journalismus er vorzieht: die dünnliche Tatsachenverdreherei, die man im Ausland betreibt, oder jene neutrale, aktuelle, vorurteilsfreie Berichterstattung, wie sie im Boten gepflegt wird. Es liegt uns fern, unsere Leser in ihrer Meinungsbildung zu beeinflussen, darum lesen Sie selbst:

/. Das Ereignis, so wie es sich wirklich abgespielt hat:

Andergastisch/Nostrianische Nervtöter erneut am Werk!

Schon wieder ein 'Grenzkrieg' im Nordwesten! Der kahle Kasimir, selbsternannter König des Zwergstaates Nostria, der es nicht verwinden konnte, daß sein Nachbar Wendolyn sich seit kurzem ebenfalls

'König' schimpft, geriet wieder einmal mit seinen Nachbarn aneinander, ohne daß es zu einer echten Auseinandersetzung gekommen wäre. Die Nostrianer sperrten nämlich, um die Andergaster zu einem Kampf zu provozieren, den Fluß Ingval, auf dem die andergastischen Flößer ihr Eichenholz zur Küste schaffen. Dabei gingen die Nostrianer so ungeschickt zu Werke, daß sie aus Versehen einen künstlichen Damm errichteten und eine nicht unerhebliche Überschwemmung verursachten, von der u. a. die befestigte Kleinstadt Joborn betroffen war.

Während nun die nostrianischen Soldaten in einem Hinterhalt bei der Flußsperre auf die andergastische Wehr warteten, wurde ein größerer Trupp von andergastischen Flößern und ein paar bewaffneten Begleitern von den ungebändigten Fluten geradewegs nach Joborn hineingespült. Da die Nostrianer nicht über Wasserfahrzeuge für ihre Soldaten verfügten, mußten sie tatenlos mitansehen, wie die Andergaster die überflutete und von den Einwohnern verlassene Stadt als 'erobert' proklamierten. Tatsächlich scheint das Örtchen Joborn - seit Jahrhunderten Zankapfel zwischen den feindlichen Nachbarn - nun fürs erste wieder zum Kleinstaat Andergast zu gehören. Wir fragen uns, wie lange dieser Zustand andauern wird - und was die arg gebeutelten Joborner zu diesen Vorkommnissen sagen.

//. Bericht in der andergastischen 'Freien Trommel':

Joborn ist unser! Nostria zerschmettert!

"Frohlocke, Andergast, am Tag deines größten Sieges. Nach sechs Jahren der Trauer gelang es den Helden Andergasts, die Festung Joborn den nostrianischen Barbaren zu entreißen und so die althergebrachten Grenzen wiederherzustellen. Jeder entsinnt sich des Tages, da der kriegstreiberische Kasimir zu Nostria sich in seinem Übermute die Königskrone auf den blanken Schädel drückte, eine Anmaßung, auf die wir nur mit schallendem Gelächter antworten konnten. Hohn und Spott also dem Emporkömmling, dem Nachfahren eines seekranken Thorwal-Piraten, der nichts besseres im Wappen zu führen versteht als eine kümmerliche Salzarele! Wohl erkannte unser junger Herrscher Wendolyn, der siebte dieses Namens und

stolzer Sproß eines in heroische Vorzeiten weisenden Geschlechts, daß es an der Zeit war, den kahlen Kasimir in die Schranken zu weisen: In feierlicher Zeremonie, mit dem Segen des obersten Praios-Geweihten zu Andergast und somit des ganzen Himmels, ward Wendolyn zum König von Andergast gekrönt

Wie tobte da der Anglerkönig zu Nostria, als ihm der Glanz der rechtmäßigen Krone Andergasts in die Augen stach, dieweil sein selbstverliehenes Goldblech gerade hinreichte, das Fehlen eines Haarschmucks auf seinem einfältigen Schädel zu verbergen. Doch was tat er nun, der ränkeschmiedende Bube, der grimme Gesell?

Wohl war ihm bekannt, welcher Wert der andergastischen Steineiche zukommt, deren hartes Holz fernen Hafentstädten zum Bau ihrer Schiffe dient, dessentwegen sie unseres erlauchten Königs Wappen ziert. Wohl wußte er, daß es seit Jahrhunderten Brauch ist, jene begehrten und vielgepriesenen Stämme durch fleißige Flößergesellen den Ingval hinabzuschaffen.

Nun, was fiel ihm ein, dem geierköpfigen Verderber? Den Ruß ließ er sperren an der Feste Joborn, bei Nacht und Nebel errichteten die Nostrianer in rattenhafter Eile einen dräuenden Damm, die andergastischen Holzflößer bei ihrer mutigen Fahrt zu hindern. Jawohl, es geschah am Hügel von Half, wo der Nostrianer so oft Prügel bezog, wo unsere Ahnen die Feste Joborn bauten, die Grenze zu bewahren, jene Feste, die uns der Erzfeind immer wieder zu entreißen versuchte, und die wir nun zum fünften Mal zurückgewannen. So groß war die Bosart des Kasimir, daß er zugleich die Stadt zu überschwemmen trachtete, ganz Joborn zu ersäufen, da es ihm nicht gehören mochte. Doch hatte er nicht mit der Tatkraft gerechnet, die jeden andergastischen Holzknecht weit über nostrianisches Söldnerpack erhebt: Als die mutigen Flößer nun des Morgens mit ihrem Holz am Damm ankamen, als sie sahen, daß der Fluß gesperrt und die Stadt überflutet war, da schifften sie kühn landeinwärts, durch Joborns Straßen bis zum Hügel von Half und nahmen ihn kurzerhand in Besitz. Jetzt sollte es sich zeigen, daß der Andergaster, selbst wenn er nur ein friedfertiger Flößer ist, dem nostrianischen Heringsschinder in Wehr und Waffen weit überlegen ist. Kaum fünfzig unserer heldenhaften Burschen hielten stand gegen eine vielhundertköpfige Schar von sogenannten nostrianischen 'Kriegern'. Ei, wie krachten da steineichene Knüppel und Äxte gegen nostrianische Hohlschädel. Schande über die Söldner in Stahl und Stein, denen Holz und Bein den

Garaus machten.

Keine Stunde tobte die Schlacht um die alte Feste. Manch ein Pirat stürzte von der Zinne und eroff im selbstgestauten Wasser. Nur wenige überlebten und schwammen wie die Salzarelen, die ihr Wahrzeichen sind, geradewegs nach Nostria, um dem ränkeschmiedenden Schandfleck von einem 'König' von ihrer Schmach zu kündigen.

Frohlocke, Andergast! Da du dem welken Nostria zum fünfzehnten Mal bewiesen, was wahrer Heldenmut ist

Geschrieben im Jahre 1855 der Unabhängigkeit

Gezeichnet Wenzeslaus, Magister der Historie

III: Bericht in der 'Nostrianischen Kriegstrompete':



Andergaster wie Katzen Großer Sieg beim Halfer

Höret, Völker Nostrias, höret vom 14. Krieg mit der andergastischen Landplage, höret vom heldenhaften Ringen, das mit einer empfindlichen Schlappe für den Holzwurmkönig Wendolyn endete.

Wie allgemein bekannt, hatte jener Wendolyn nach der feierlichen Krönung unseres weisen Königs Kasimir nichts Eiligeres zu tun, als sich ebenfalls eine sogenannte Krone (man munkelt, es handele sich um einen Hauklotz aus massivem Steineichenholz) auf seinen kindischen Schädel zu stülpen. Eine äffische Freveltat, über die kein Nostrianer einfach hinwegsehen konnte! Was Wunder, daß Seine Majestät Kasimir sofort beschloß, den andergastischen Kindskopf und seine Untertanen

empfindlich zu bestrafen. Nun hat aber die Vergangenheit gezeigt, daß es nicht leicht ist, die hasenherzigen Kriegersleute der Andergaster zu einer offenen Feldschlacht zu stellen. In Eile erging darum ein raffiniertes königlicher Befehl: Bei dem elenden Dörfchen Joborn - das in der Vergangenheit immer wieder von andergastischen Plünderern heimgesucht wurde - sollte der Fluß Ingval gesperrt werden, um dem feindlichen Pack das Flößen ihrer unnützen Baumstämme zu verleiden. Eine solche Sperre würde über kurz oder lang Wendolyns Bewaffnete auf den Plan rufen, denen dann unsere nostrianischen Kämpen eine Lektion erteilen würden. Bald war der kluge Plan unserer Majestät in die Tat umgesetzt: Ins Flußbett wurden Pfähle eingerammt; die Andergaster trugen mit ihrer stumpfsinnigen Flößerei dazu bei, daß quer durch den Fluß blitzartig eine Barrikade aus aufgelaufenen Eichenstämmen entstand. Der Erfolg war so einzigartig, daß er

sogar die Dammbauer überraschte: der schmale Ingvall schwoll rasch zu einem großen See und bald schon strömten seine Wasser in das Dörfchen Joborn hinein. Und als dann die andergastischen Truppen endlich auf ihren Kriegsflößen heranrückten - da wurden sie ein Opfer der tosenden Ruten. Die Kriegsflotte wurde vom erzürnten Ingval mitgerissen und gnadenlos davongespült. Dem Chronisten gellen jetzt noch die Schreie der verzweifelten, zum Ertrinken verurteilten Schergen in den Ohren. Wer nicht von den Ingvalwellen in die Tiefe gezogen wurde, der rettete sich auf den Hügel von Half. Wie nasse Ratten standen die Andergaster dort, um den Todesstoß durch unsere ruhmbedeckten Truppen zu erwarten. Aber unser Heerführer ließ in seiner menschlichen Größe Gnade vor Recht ergehen. Nachdem ein paar Knappen Gelegenheit hatten, unter den erbärmlichen Holzspechten auf dem Halfer Hügel ihr Mütchen zu kühlen, gab er unserer Wehr den Befehl zum Abrücken und ließ die gedemütigten Feinde einfach auf ihrem Maulwurfshaufen zurück. Dort mögen sie nun versauern, bis irgendwann in fernen Tagen das Wasser wieder fällt...

Gezeichnet:

Euletia, königlich nostrianische Hofchronistin

Soviel zur Presse des Auslands! Manch ein Leser wird nun erst seine Stammlektüre, den Aventurischen Boten, so recht zu schätzen wissen.

Schüttel ihn durch - und laß ihn rollen

Neue aventurische Kneipenspiele

Was treibt ein Streuner, wenn er gerade keinen Kaufmannstöckern nachsteigt, Orks mit dem Rapiere piekst, in einem finsternen Verlies in fremder Leute Schätzen wühlt, oder nach einem Zusammenstoß im Marktgedränge äußerst verwundert feststellt, daß ihm irgendjemand einen Beutel mit Dukaten zugesteckt haben muß? Klare Sache - er sitzt in einer verräucherten Kneipe und spielt. Aber was? Nun, meistens wird er versuchen, einen ahnungslosen, aber wohlhabenden Zeitgenossen zu einem Würfelspiel zu überreden (mit dem eigenen Satz Würfel, versteht sich). Womit wir bei der nächsten Frage wären: Was sind das eigentlich für Würfelspiele?

Thalion von Angband, einer der gerissensten Streuner Aventuriens, der schon seit etlichen Jahren mit seiner geliebten Elfe Cautia Granna durch die Lande zieht und so manchen Kneipenwirt an den Rand des Ruins getrieben hat (Die Wirte sollten das Spielen auch tunlichst den Gästen überlassen), hat uns ein paar von ihm sehr geschätzte Spiele verraten. Gerüchte, wonach sich bei diesen Spielen ein Falschspiel-Talent besonders entfalten kann, entbehren natürlich jeder Grundlage.

Auf und Ab ist ein recht einfaches Spiel, das man selbst Halborks beibringen kann: Es wird mit einem Würfel reihum gespielt. Wer eine 1 wirft, schreibt diese Zahl auf. Fällt bei seinem nächsten Würfeln eine 2, schreibt er sie darunter usw. bis zur 6. Dann werden die Zahlen in umgekehrter Reihenfolge von 6 bis 1 wieder ausgestrichen. Sieger ist natürlich, wer zuerst die 1 wieder ausgestrichen hat.

Für das Spiel 21 Kreuzer benötigt man eine Menge Kleingeld, denn jeder Spieler legt Münzen (normalerweise Kreuzer) in Form einer Pyramide vor sich auf den Tisch. Zuerst eine Reihe von 6 Münzen, darüber eine von 5 usw. Jeder darf dann aus seiner Pyramide die Reihe wegnehmen, die seiner gewürfelten Zahl entspricht (also z.B. die 3-Kreuzer-Reihe bei einer 3). Derjenige, der als erster seine Pyramide vom Tisch geräumt hat, gewinnt - und zwar alles Geld, das die anderen Spieler noch vor sich haben.

Der Autor des Artikels ist übrigens der Ansicht, daß dieses Spiel erst in der Variante '21 Dukaten' seine ganze Pracht entfaltet.

Ein Spiel, das von manchen Magiern gern betrieben wird, ist die Böse Eins. Hier geht es darum, als erster die magische Zahl 343 (7 mal 7 mal 7) zusammenzuwürfeln. Es wird wieder mit einem W6 gespielt. Jeder darf beliebig oft würfeln und die Augenzahlen (nur die des Würfels, nicht der Spieler) zusammenzählen. Wird jedoch eine 1 gewürfelt, verfällt die in dieser Runde erzielte Punktzahl. Davor kann man sich schützen, indem man rechtzeitig aufhört und die bislang erzielten Punkte auf einem Pergament notiert. Wer zuerst die magische Zahl erreicht oder überschreitet, erhält von den Mitspielern die Differenz ihrer Punktzahl zu 343 ausgezahlt (in Kreuzern, Hellern oder Silbertalern) - also mitunter eine kostspielige Angelegenheit.

Bei **Karambolage** muß jeder Spieler vor Beginn zehn Münzen Einsatz zahlen. Nun braucht man noch zwei W6 und eine ebene Fläche, beispielsweise den Deckel einer Salzrelentonne oder die Innenseite der neuen DSA-Box.

Der Spieler, der an der Reihe ist, nennt eine Zahl von 1 bis 6, nimmt in jede Hand einen Würfel und muß nun beide Würfel mindestens 20 Fingerbreit voneinander entfernt und gleichzeitig (!) werfen. Bevor die Würfel liegenbleiben, müssen sie mindestens einmal zusammenprallen. Mißlingt das, muß der Spieler als Strafe 5 Münzen zu seinem Einsatz legen. Gelingt die "Karambolage", aber keiner der Würfel zeigt die vor dem Wurf angesagte Zahl, sind 2 Münzen als Strafe fällig.

Taucht die genannte Zahl auf einem der beiden Würfel auf, so kann der Spieler entweder sein Glück noch einmal versuchen oder die Würfel an seinen Nachbarn zur Linken weiterreichen. Selbstverständlich hoffen alle Spieler auf das große Glück, das dann eintritt, wenn beide Würfel nach der Karambolage die ausgewählte Zahl zeigen (also ein 'Pasch mit Ansage' gelingt.). In diesem Fall darf der Gewinner frohen Herzens alles, was an Einsatz und Strafen in der Mitte liegt, zusammenraffen und seinem Geldbeutel einverleiben.

Aus Brabak wird von einem hochinteressanten Spiel berichtet, das zwar nicht zu den Würfelspielen zählt, aber dennoch spannend verlaufen kann. Wer schon einmal Aventuriens Südkap bereist hat, wird sie kennen, die Gelbe Matresse.

Der mutige Spieler (und wer will schon gern als feige gelten?), legt sich mit unbedecktem Oberkörper auf einen vorher abgeräumten Kneipentisch. Auf die nackte Brust wird ein Gelbschwanzskorpion ge-

setzt, den man gegen eine geringe Gebühr bei vielen Brabaker Kneipenwirten ausleihen kann. Der Meister legt nun mit W+7 die Anzahl Minuten fest, die das possierliche Tierchen auf der Heldenbrust zu bleiben gedenkt. Der Spieler **kann** geduldig warten, bis der Skorpion von allein von seinem Brustkorb krabbelt, oder er kann (aber frühestens in der 7. **Minute** - sonst **hat er** verloren) **den kleinen Freund mit einer GE-Probe+4** abstreifen.

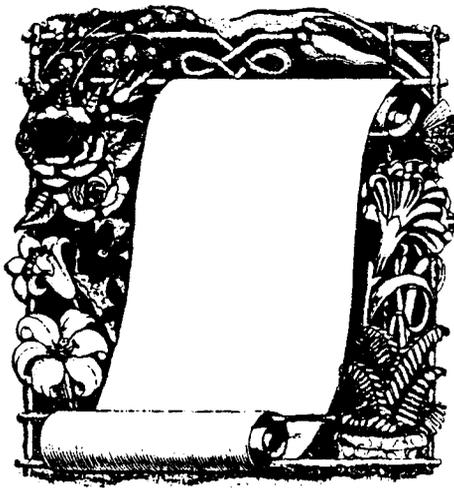
In jeder Minute, die die Mätresse auf dem Heldenkörper verbringt, muß der Spieler eine Mutprobe ablegen. Mißlingt die Probe, sticht der Skorpion, von einem plötzlichen Beben unter seinen Füßen irritiert, mit dem Giftstachel zu (Schaden: 3W20 SP). Er sticht ebenfalls, wenn die GE-Probe zum Abstreifen scheitert.

Kommt der Spieler ohne Stich davon, kann er die Prämie kassieren, die von den Kneipengästen ausgesetzt wurde, meistens handelt es sich um einen Betrag von 2W20 Silbertalern.

Zu erwähnen wäre noch Sreklen Mawelton, dem es gelang, seine Gelbe Mätresse 23mal zu überlisten und der damit der Champion von Brabak war. War? Nun ja - beim 24. Mal konnte er leider ein Niesen nicht unterdrücken.

Norbert Venzke
Stefan Lies
Oliver Rezinger

DAS SCHWARZE BRETT



Unter dieser Rubrik wollen wir von nun an regelmäßig auf alle Ereignisse hinweisen, die für Aventurier und andere Fantasy-Rollenspieler von Interesse sein könnten. Wie es scheint, gibt es in der RSP-Szene eine Menge Aktivitäten, die mangels ausreichender Information viel zu wenig beachtet werden. Das muß sich ändern! Natürlich lebt das Anschlagbrett von den Mitteilungen, die uns die Veranstalter von Spieltagen und ähnlichen Treffen zukommen lassen.

Wenn Sie, lieber Leser in Immekeppel-Oberbrumbach, also am 1. Efferd einen Oger-Tanzabend planen, teilen Sie es uns rechtzeitig mit, und wir werden die Sache

hier publik machen.

Am besten verwenden Sie für Ihre Veranstaltungsmeldung eine Postkarte und senden Sie an:

**Das Schwarze Auge
-Botenredaktion-
Postfach 1165
8057 Eching**

Damit Ihre Ankündigung nicht in der allgemeinen Postflut untergeht, sollten Sie sie nicht mit irgendwelchen Regelfragen oder anderen Texten vermischen. Selbstverständlich geschieht der Abdruck der Ankündigung kostenfrei, aber wir müssen uns vorbehalten, eingesandte Mitteilungen eventuell zu kürzen oder gar ganz zu unterdrücken, wenn uns Sinn und Rahmen einer Veranstaltung fraglich erscheinen. Hier einige Termine, die Sie sich merken sollten:

11.-15. Mai:

Zweiter Kongress der Phantasie in Passau. Literarische Fantasy-Veranstaltung mit parallelem Spiele-Workshop. Informationen: EDFC eV, Postfach 1371, 8390 Passau

14. Mai

STARD 11, Großes Rollenspieler-Treffen in Hamburg

Stargast: Midgard-Autor Dr. J.E. Franke
Informationen: Citadel, Mühlendamm 41-43, 2000 Hamburg 76

29. Mai

Fantasticon, Rollenspielcon in der Uni Düsseldorf. Informationen und Anmeldung bei: Fantastic Shop, Konkordiastr. 61, 4000 Düsseldorf 1. Tel: 0211/397667

3.-5. Juni

Niedersächsische Spieltage in Braunschweig

Informationen: ? (Vielleicht weiß die Stadtverwaltung etwas?)

9-11. September

Rollenspiel-Workshop Bielefeld

Treffen von RSP-Autoren und Spielern; Gäste u.a. H. Wieser, U. Kiesow. (Teilnehmer-Mindestalter: 18 Jahre)

Informationen: U. Kiesow, c/o Fantastic Shop, Konkordiastr. 61, 4000 Düsseldorf 1

27.-30. Oktober

Internationale Spieltage, Spiel 88, in Essen Gelegenheit zum Kennenlernen und Erproben aller wichtigen Rollen- und Brettspiele.

Achtung! Abos ab Nr. 10 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet. Zur Verlängerung benutzen Sie bitte den Coupon. Danke.

Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten gelistert bekommen: Steht dort eine 3, bekommen Sie ihn bis Nr. 13, bei einer 4 bis Nr. 14 usw.

Ja, ich möchte den **Aventurischen Boten** sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement des **Aventurischen Boten** für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z. Zl. DM 10,- (inkl. gesetzl. MwSt. u. Zustellgebühr). Coupon bitte einsenden an: **DAS SCHWARZE AUGE** · Postfach 11 65 · 8057 Eching

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

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abonnements ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Abt. Werbung, Postfach 11 65, 8057 Eching, schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ich bin Clubmitglied ja nein wenn ja: Clubnummer

