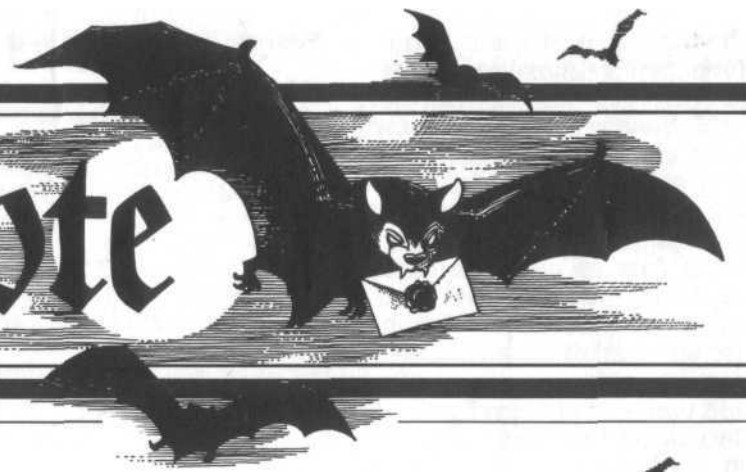


# Aventurischer Bote



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, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit, Hal I. von Gareth

# 1



## Der Seelensammler

Dieses eigenartige Geschöpf hat ein ebenso eigenartiges Hobby: Es sammelt - wie auch alle seiner Vorfahren - Seelen. Sein Gesichtsausdruck erinnert an einen Vampir. Die geschlitzten Augen, die hochgezogene Nase sowie die Glatze (von Kindheit an) deuten ebenfalls stark daraufhin. Ganz zu schweigen von den Zähnen und der bevorzugten Kleidung. Seine Sammlung zeigt der Seelensammler sehr ungerne, da er befürchtet, sie könnte ihm gestohlen werden. Viele Seelen, die sich in seinem Besitz befinden, stammen von Menschen. Der Sammlerrekord liegt zur Zeit bei 25 Exemplaren, und jeder Seelensammler dieser Welt versucht ihn zu brechen.

### Seelensammler im Spiel:

Sie versuchen stets, das Vertrauen jener zu gewinnen, die mit ihnen gerade zusammen sind. Zuerst sind sie sehr freundlich, aber bei günstiger Gelegenheit ändern sie ihr Verhalten und greifen zur Waffe. Aus der zunächst freundlichen Kreatur ist ein grimmiger Seelensammler geworden, der allen nach dem Leben trachtet, um dann die Seelen seiner Opfer zu ergreifen.

### Werte des Seelensammlers:

Mut:	14
Lebensenergie:	30
Rüstungsschutz:	1
Angriff:	13
Parade:	10
Trefferpunkte 1W+5	
Monsterklasse:	20

von: Alexander Maier / Ulm

### Neue Abenteuer für Das Schwarze Auge

Es ist wieder einmal so weit: Im

Herbst, voraussichtlich bereits im September, erscheinen die ersten drei von zur Zeit fünf geplanten Abenteuern für Das Schwarze Auge.

„Der Streuner soll sterben“ ist der Titel für ein Basis-Spiel-Abenteuer der Erfahrungsstufen 4 bis 8. Als erste Veröffentlichung aus dem kürzlich beendeten Autorenwettbewerb erscheint mit „Der Zug durch das Nebelmoor und die Sümpfe des Lebens“ ein umfangreiches **Doppelabenteuer** zum Basis-Spiel für die Stufen 1 bis 3. Eines ist solo, das andere in der Gruppe spielbar.



Ein neues Soloabenteuer für das Ausbau-Spiel ist „Weg ohne Gnade“, für die Stufen 8 bis 12 entwickelt. Im Frühjahr 1986 erscheinen zwei weitere Titel: „Verschollen in Al'Anfa“, für das Ausbau-Spiel mit Stufe 10 bis 14, und „Die Schwarze Sichel“, für das Basis-Spiel mit Stufe 1 bis 4 (Solo).



### Reisende Aventuriens!

Es wurde Zeit, Euch mit dem zu versorgen, dessen Ihr schon längst gebührt: Der Aventurische Bote ist Eure Zeitung, offizielles Organ für Das Schwarze Auge, Forum für jeden, der etwas über Aventurien zu berichten weiß.

Ich möchte an dieser Stelle kurz umreißen, was in Zukunft auf diesen Seiten zu finden sein wird. Nach den in dieser Ausgabe zunächst aufgelisteten 250 Clubs werden künftige »Boten« stets aktuelle Ergänzungen und Änderungen liefern. Es folgt eine Liste der DSA-Fachhändler, so daß Ihr wißt, wo der Abenteuerstoff zu haben ist. Neben diesen Service-Leistungen, zu denen auch Nachrichten aus den Clubs zählen (z. B. in Form von Leserbriefen), informiert der Aventurische Bote über neue Abenteuer, Zinnfiguren und anderes Zubehör zu DSA, bringt neue Monster, Zaubersprüche und magische Gegenstände, veröffentlicht kurze Abenteuer und Beiträge zur Geschichte und Kultur der Völker und Länder Aventuriens und liefert weitere Ideen, die aufgrund ihrer Vielzahl hier nicht aufgezählt werden sollen. Jetzt, da Ihr wißt, was auf den nächsten Seiten auf Euch zukommt, möchte ich mich - nicht ohne Euch viel Spaß und Abenteuerfreude zu wünschen - bis zur nächsten Ausgabe verabschieden.

Mit aventurischen Grüßen

- In Vorbereitung:
- HAVENA, große Stadt in Aventurien, ca. 10.000 Einwohner, viel Gesindel, Fürstenresidenz, Händlergilden, Vergnügungsviertel, Hafenviertel, Piraten, Sklavenhändler, Botschafter, Intrigen, Attentate, Meucheleien...
- Im Frühjahr 1986 endlich per aventurischer Postkutsche zu erreichen.
- 80 seitiger Stadtführer unerlässlich, Gebäudezeichnungen mit beim Architekten. Abenteuer unumgänglich!

Müde von allem Herumgezaubere mit den Sprüchen aus Basis- und Ausbauset? Auf der Suche nach mehr Zauberkraft und Auswahlmöglichkeiten?

Dann helfen sicherlich die 42 neuen Zaubersprüche, zusammengestellt in der Fachzeitschrift für Rollenspiele SIMWFANT. kritisch auf Verlässlichkeit und Anwendungsgebiete untersucht von Thulmar, Hofzauberer zu Gareth und - für gut befunden. Sie bilden den Grundstein für ein komplettes Zaubersystem mit etwa 100 (!) Zaubersprüchen und Geweihtenwundern. Auch Waldelfen und Druiden werden bedacht. Also: Vermißt nicht die neueste Ausgabe dieser Zeitschrift. Es gibt sie überall in besseren Spiel-läden.

**Impressum**  
Herausgeber:  
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH  
Freisinger Str. 29  
8057 Eching  
Redaktionsleitung: Frank Lassak  
Redaktionsassistent: Ulrich Kiesow  
Mitarbeiter in dieser Ausgabe:  
Alexander Maier  
Formgebung: Madhouse  
Druck: Schmidt & Söhne  
Auflage: 25 Tsd.

Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen wären rein zufällig und nicht in der Absicht des Herausgebers. Abonnementsbedingungen siehe Coupon an anderer Stelle in dieser Ausgabe. Copyright © 1985 by Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Germany.

**Das Schwarze Auge**  
Fantastische Fantasie-Spiele

Verletzungen, die aus kämpferischen Auseinandersetzungen erwachsen, werden im Schwarzen Auge mitunter sehr einfach behandelt: Der Angreifer stellt fest, daß seine Attacke getroffen hat; der Verteidiger bemerkt, daß seine Parade nicht geglückt ist. Schnell werden jetzt mit einem Würfelwurf die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte vom Betroffenen eingebüßt, und weiter geht's im Spiel. Daß dieser Vorgang gar nicht so realistisch ist wie er anfangs anmutet, beweist die als Überschrift dieses Artikels gestellte Frage. Traf das Schwert sein Opfer also am Arm, in der Brust oder anderswo? Auch der Spielleiter (SL) ist nicht in der Lage, seinen Spielern hier eine ordentliche Antwort zu geben. Es muß also eine Mittel her, um die Platzierung der Treffer auffindig zu machen.

**Achtung: Diese Regelergänzung ist inoffiziell. Ihre Anwendung unterliegt der Entscheidung des Spielleiters.**

Das Prinzip ist ganz einfach: Steht es fest, daß der Angreifer getroffen hat, eine Parade also nicht erfolgreich war, wirft der Spielleiter einen 20seitigen Würfel und findet damit die exakte Stelle des Treffers heraus. Um es gleich vorneweg zu sagen: Gibt es nur eine Möglichkeit, wo der Treffer landen kann oder widersprüche das gewürfelte Ergebnis den Umständen des Kampfes (Treffer im Bein, das jedoch aufgrund eines davorstehenden Tisches nicht getroffen werden kann), so entscheiden Spieler und Spielleiter gemeinsam nach vernünftigen Gesichtspunkten in eigener Regie und machen dabei das Würfelresultat ungültig. Eine solche »Regelverletzung« ist erlaubt und teilweise

erforderlich, um absurde Kampfausgänge zu verhindern. Je nach erreichtem Würfelergebnis landet ein Treffer in einer klar definierten Körperpartie. Die folgende Tabelle gibt an, wo ein Hieb bei welchem Resultat den Körper eines Humanoiden (also z. B. Menschen, Elfen, Orks etc.) trifft. Daneben enthält diese Tabelle eine weitere Spalte, aus der die Anzahl der im betreffenden Körperteil vorhandenen Lebenspunkte hervorgeht. Deren Bedeutung wird weiter unten eingehend erläutert.

Tabelle 1: Humanoide

Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie (in LP)
Kopf	01-02	0,25 x LP
re. Arm	03-05	0,30 x LP
li. Arm	06-08	0,30 x LP
Brust	09	0,45 x LP
Bauch	10-12	0,40 x LP
re. Bein	13-16	0,35 x LP
li. Bein	17-20	0,35 x LP

Aus Tabelle 1 wird ebenfalls ersichtlich, wieviele Lebenspunkte die einzelnen Körperregionen besitzen. Diese Anzahl ist als Produkt einer Zahl kleiner als »1« und der wie eben beschriebenen ermittelten Gesamtlebenspunktzahl aufzufassen.

Beispiel:

Unser Held Alrik verfügt über eine Ausdauer von 12 und eine Körperkraft von 9. Zusammen ergibt dies eine Lebensenergie von 21 LP. Die einzelnen Körperteile enthalten dann

Kopf: 21 x 0,25 = 5,25, aufgerundet 6  
 Arme: 21 x 0,30 = 6,30, aufgerundet 7  
 Brust: 21 x 0,45 = 9,45, aufgerundet 10  
 Bauch: 21 x 0,40 = 8,40, aufgerundet 9  
 Beine: 21 x 0,35 = 7,35, aufgerundet 8.

Aus dieser Tabelle geht deutlich hervor, daß die auf die Körperteile verteilte Anzahl an LP weit höher liegt als die der Spielfigur zuvor bewilligte. Dies hat seinen Sinn und sollte Sie jetzt nicht stutzig machen.

Um das Prinzip noch einmal zu verdeutlichen: Wird im Laufe des Spiels ein Treffer festgestellt, so würfelt der SL mit einem 20seitigen Würfel und berichtet dem Spieler, welches Körperteil in Mitleidenschaft gezogen wurde. Der Spieler zieht die ebenfalls ermittelte Anzahl an »Trefferpunkten« von der Lebensenergie des betroffenen Körperteils ab und teilt dem SL die noch verbleibende Anzahl an LP sowohl für die gesamte Spielfigur als auch für das bestimmte Körperteil sofort mit (gegebenenfalls muß der SL hier nachfragen!).

Was passiert, wenn die Lebensenergie eines Körperteils auf Null oder gar weiter absinkt? Übersteigen die Trefferpunkte in einer Körperregion die dort vorhandenen Lebenspunkte, so kann dies je nach Körperteil verschiedene Auswirkungen haben:

- Kopf** Die Spielfigur verliert das Bewußtsein und wird sterben, wenn die Verwundung innerhalb von fünf Kampfrunden nicht behandelt werden konnte oder auf magischem Wege geheilt wurde.
- Arm** Das Körperteil ist nutzlos geworden. Jeder Gegenstand, der zuvor mit diesem Arm transportiert wurde, fällt zu Boden.
- Brust** Die Spielfigur kann ihre Arme nicht mehr einsetzen und fällt darüber hinaus zu Boden. Sie kann sich kriechend fortbewegen, läuft dabei jedoch Gefahr (»1« auf einem w6), das Bewußtsein zu verlieren. Werden innerhalb der nächsten zehn Runden nicht mindestens zwei Lebenspunkte auf beliebige Art und Weise wieder aufgebaut, wird die Figur verbluten. Auf jeden Fall aber ist die Figur nicht in der Lage, eine Waffe zu führen, noch kann sie einen mit Bewegungen jeglicher Art verbundenen Zauberspruch ausüben.
- Bauch** Wie Brust, nur daß statt der Arme die Beine nicht eingesetzt werden können.
- Bein** Das Bein ist bewegungsunfähig. Um auf einem Bein zu hüpfen, muß die Figur eine Geschicklichkeitsprobe erfolgreich absolvieren.

Diese Regelungen sind, mit der folgenden verglichen, als eher harmlos zu bezeichnen und gelten für den Bereich von 0 bis -7 Lebenspunkten im betreffenden Körperteil. Fällt die LP-Anzahl jedoch weiter, also auf -8 oder gar noch tiefer, ist mit weiteren, in diesem Falle meist tödlichen Auswirkungen zu rechnen:

- Kopf, Brust, Bauch** - Die Spielfigur ist auf der Stelle tot und kann nicht wiederbelebt werden.
- Bein, Arm** - Das jeweilige Körperteil ist von nun an für alle Zukunft nicht mehr nutzbar und muß amputiert werden. Hierbei besteht auch bei sachgemäßer Operation eine 50%ige Chance, daß die Person während des Eingriffs stirbt.

**Lassen Sie sich trotz dieser harten Regeln nicht den Mut am Rollenspiel nehmen, und legen Sie es vielmehr darauf an, blutigen Kämpfen von vornherein aus dem Weg zu gehen. Dann wird Ihre Spielfigur mit Sicherheit länger überleben.**

An diesem Punkt ist es nötig, eine eventuelle Verwirrung aufzulösen: Sämtliche Lebenspunkte, die den verschiedenen Körperteilen abgezogen werden, vermindern natürlich auch die Gesamtlebenspunktzahl der Spielfigur. Sinkt diese auf Null, so ist wie im »Buch der Regeln« beschrieben zu verfahren.

Eingangs wurde bereits erwähnt, daß verschiedenartige Lebewesen naturgemäß unterschiedliche Körperbauarten aufweisen. Um also zum Beispiel bei Drachen die Lebenspunktverteilung vorzunehmen, bedarf es einer weiteren Tabelle. Und aufgrund der vielen verschiedenartigen Individuen, die sich in Aventurien aufhalten, sollen an dieser Stelle gleich fünf weitere Tabellen Aufschluß über die Lebenspunkte in den Körperteilen dieser Kreaturen geben.

Insektoiden

Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie (in LP)
Kopf	01-03	0,25 x LP
re. Vorderbein	04	0,20 x LP
li. Vorderbein	05	0,20 x LP
re. Vorderflügel	06	0,10 x LP
li. Vorderflügel	07	0,10 x LP
Brustkorb	08-11	0,40 x LP
re. Hinterflügel	12	0,10 x LP
li. Hinterflügel	13	0,10 x LP
re. Mittelbein	14	0,20 x LP
li. Mittelbein	15	0,20 x LP
re. Hinterbein	16	0,20 x LP
li. Hinterbein	17	0,20 x LP
Hinterteil	18-20	0,45 x LP

Drachen und ähnliche Flugtiere

Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie (in LP)
Kopf	01-02	0,25 x LP
re. Arm	03-04	0,30 x LP
li. Arm	05-06	0,30 x LP
Brust	07-08	0,45 x LP
re. Flügel	09-10	0,35 x LP
li. Flügel	11-12	0,35 x LP
Bauch	13-15	0,40 x LP
re. Hinterbein	16-17	0,35 x LP
li. Hinterbein	18-19	0,35 x LP
Schwanz	20	0,25 x LP

Krebstiere (Achtbeiner)

Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie (in LP)
Kopf	01-02	0,25 x LP
re. Arm	03-04	0,35 x LP
li. Arm	05-06	0,35 x LP
Körper	07-14	0,50 x LP
re. Vorderbein	15	0,30 x LP
li. Vorderbein	16	0,30 x LP
re. Mittelbein	17	0,30 x LP
li. Mittelbein	18	0,30 x LP
re. Hinterbein	19	0,30 x LP
li. Hinterbein	20	0,30 x LP

Zweibeiner mit Schwanz

Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie (in LP)
Kopf	01-02	0,25 x LP
re. Arm	03-05	0,30 x LP
li. Arm	06-08	0,30 x LP
Brust	09	0,45 x LP
Bauch	10-11	0,40 x LP
re. Bein	12-15	0,35 x LP
li. Bein	16-19	0,35 x LP
Schwanz	20	0,25 x LP

Vierbeiner mit Schwanz

Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie (in LP)
Kopf	01-02	0,25 x LP
re. Vorderbein	03-06	0,35 x LP
li. Vorderbein	07-09	0,35 x LP
Oberkörper	10-11	0,45 x LP
Unterkörper	12-13	0,45 x LP
re. Hinterbein	14-16	0,35 x LP
li. Hinterbein	17-19	0,35 x LP
Schwanz	20	0,25 x LP

Alle Punktzahlen der Lebensenergie werden aufgerundet.

# Ich bin getroffen,

# aber wo!?

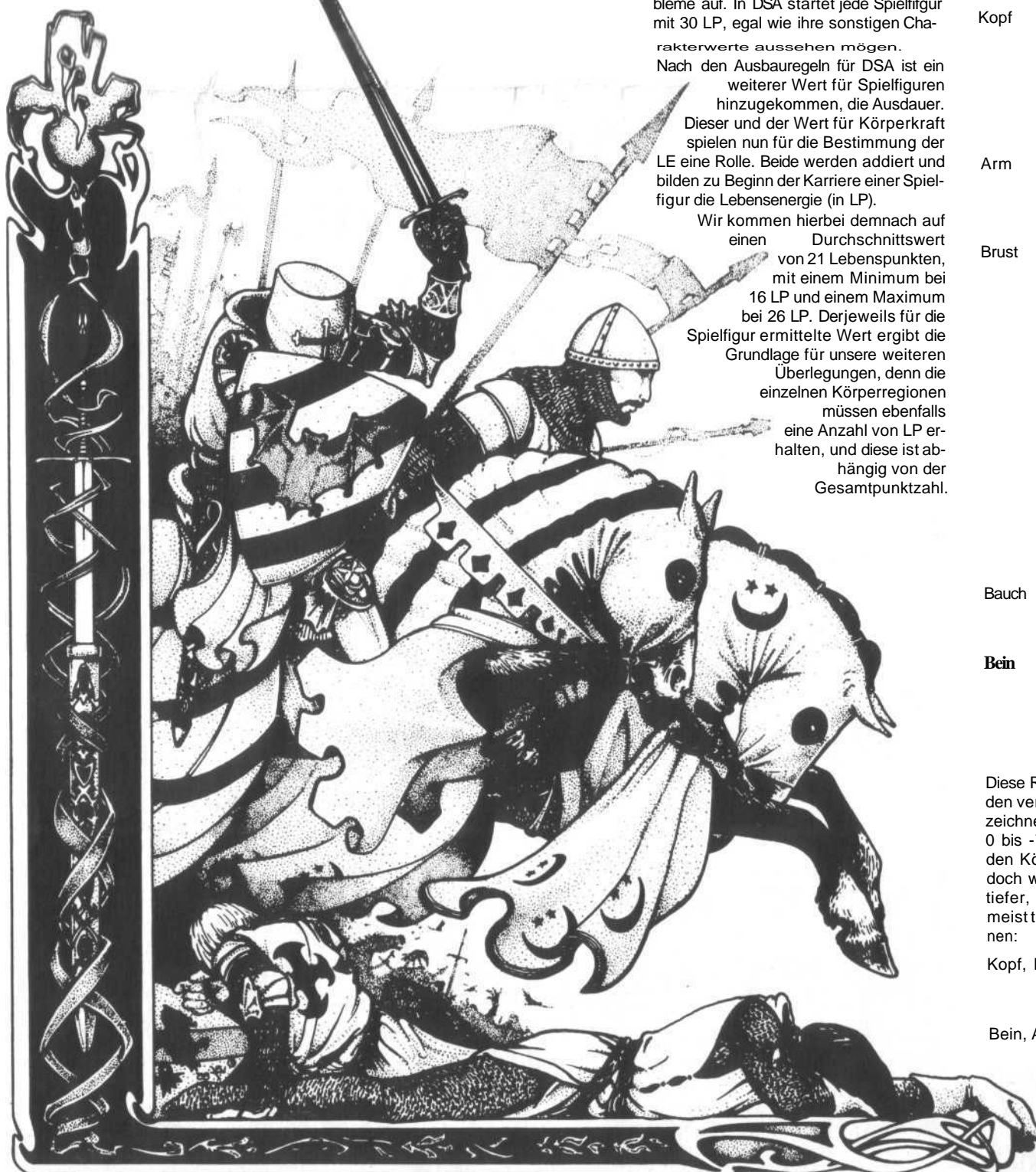
Als eines der ersten Fantasy-Rollenspiele zeigte RuneQuest (Chaosium) ein recht spielbares, doch mit einigen Würfelregeln verbundenes sogenanntes »Hit Point Location System«, mit dem sowohl der Ort der Verletzung als auch die dort beim Opfer anzutreffenden Lebenspunkte festgestellt werden konnten. In vielen US-amerikanischen Systemen ist ein solches oder ähnlich aufgebautes System bereits zum Standard geworden, und wir möchten unseren Lesern mit dem nun folgenden Beitrag die Möglichkeit bieten, ein derartiges System für Das Schwarze Auge übernehmen zu können.

Was bringt uns ein solches System ein, wenn nach wie vor nach dem alten Lebenspunktsystem verfahren wird? Also müssen auch hier Veränderungen vorgenommen werden, die nun vorgestellt werden sollen.

Die jeder Spielfigur zur Verfügung stehende Zahl an Lebenspunkten muß - so schmerzhaft es für den einen oder anderen Helden auch sein mag - zumindest für den Zweck dieses Systems ein wenig abgeschwächt werden. Da sich die Autoren des Spiels wenig Schwierigkeiten bereiten wollten, wirft auch die Handhabung dieser Regeländerung kaum Probleme auf. In DSA startet jede Spielfigur mit 30 LP, egal wie ihre sonstigen Charakterwerte aussehen mögen.

Nach den Ausbauregeln für DSA ist ein weiterer Wert für Spielfiguren hinzugekommen, die Ausdauer. Dieser und der Wert für Körperkraft spielen nun für die Bestimmung der LE eine Rolle. Beide werden addiert und bilden zu Beginn der Karriere einer Spielfigur die Lebensenergie (in LP).

Wir kommen hierbei demnach auf einen Durchschnittswert von 21 Lebenspunkten, mit einem Minimum bei 16 LP und einem Maximum bei 26 LP. Der jeweils für die Spielfigur ermittelte Wert ergibt die Grundlage für unsere weiteren Überlegungen, denn die einzelnen Körperregionen müssen ebenfalls eine Anzahl von LP erhalten, und diese ist abhängig von der Gesamtpunktzahl.







Endlich (fast) alle auf einen Blick! 250 von mittlerweile knapp 300 Clubs werden auf diesem Wege vorgestellt. Jetzt ist es möglich, sich direkt an bereits »wissende« Spieler des Schwarzen Auges zu wenden, wenn z. B. der Kontakt zu einer Spielgruppe oder bloß der reine Interessenaustausch gefragt ist. Wenn Ihr Euch mit einem Club in Verbindung setzt, denkt aber bitte daran, daß nicht alle in unbeschränktem Maße nach neuen Mitgliedern Ausschau halten. Doch ist eine nette Postkarte auf jeden Fall den Versuch wert. In den folgenden Ausgaben dieser Zeitung werden jeweils weitere 25 Clubs genannt. Darüber hinaus möchten wir ab Nr. 2 eine Rubrik mit Clubportraits einrichten, in der interessierte Clubs ein wenig näher vorgestellt werden. Schließlich folgt auch eine Liste der DSA-Depots, also derjenigen Geschäfte, die Produkte des DSA-Programms in ihrem Sortiment führen.

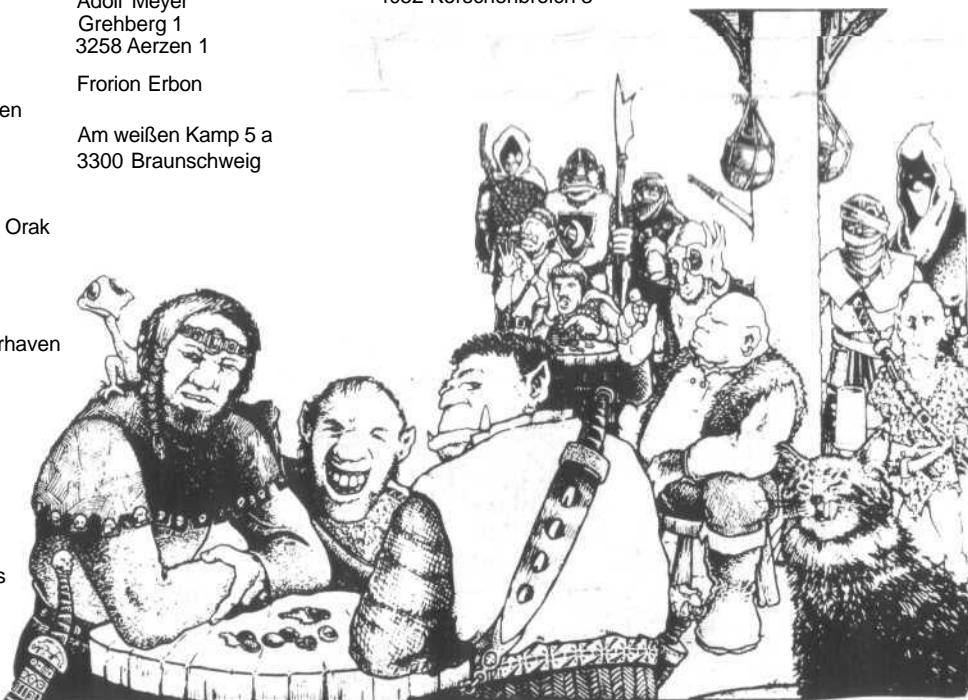
Klaus Kahl Postfach 41 01 63 1000 Berlin 41	The Fighters Sven Clemann Teutonenweg 4 h 2000 Hamburg 61	The Fighters of Sienna Karsten Kohlhammer Rangeberg 6 2400 Lübeck 14
Ron. Krause Friedr.-Olbricht-Damm 16 1000 Berlin 13	Schwarze Auge Club Zurkovic Grete-Neumann-Weg 12 2000 Hamburg 56	Die Giganten II Jörn Weskamp Wasserkrüger Weg 74 2410 Mölln
Schwarze-Auge-CI.-Gandalf Christian Meyn Waldallee 66 1000 Berlin 22	Volker Dieckmann Alexander Knauf Steilshooper Allee 438 2000 Hamburg 71	Frederik Groß Hummelstraße 1 2410 Mölln
Matthias Mönchhagen Bonifaziusstraße 3 1000 Berlin 27	Elfenland Jens Kobbe Rathausplatz 9 2070 Ahrensburg	Thomas Liebscher Mühlenweg 27 2418 Ratzeburg
Verband der Meister Matthias Grigorieff Jadeweg 11 a 1000 Berlin 20	Julius Engelbrecht Oberer Ehmsehen 104 2084 Rellingen 1	Asgard Gerd Schnakenberg Rüthenhöfe 11 2800 Bremen 33
Begegnung in Dagon Adriane Gade Landreiterweg 66 1000 Berlin 47	Matthias Kretschmer Ulzburger Landstraße 73 2085 Quickborn	Christian Grütte Laheiterstraße 9 2800 Bremen 44
Philip Paar Bergmannstraße 53 1000 Berlin 61	Gustava Kaleb Hittfelder Straße 1 2107 Rosengarten 7	Die Helden von Woha Hans-Peter Berndt Roter Sand 52 2800 Bremen 1
Aventuriens Krieger Sven Perbandt Krampritzer Weg 21 a 1000 Berlin 22	FRC Jesteb./Magic Mirror Jorge Löding Nachtigallenstieg 29 2112 Jesteburg	Andie.is Nournkiichrn Auf dem Krümpel 99 a 2820 Bremen 70
Carsten Windhorst Feldmarkweg 28 1000 Berlin 27	Die Krakonier Jons Kappe Matthias-Claudius-Weg 5 2190 Cuxhaven	Club Schattenkreis Martin Bavendiek Altenmarhorst 5 2832 Twistringen
Sabine Bieber	Die Elfen d. Salamanderst. Torben Behrens Pestalozzistraße 1 2190 Cuxhaven	Die verschollenen Helden Albert Gehrken jun. Bahnhofstraße 71 2832 Twistringen
1000 Berlin 47	Harald Seidenkranz Joa.-Ringelnatz-Straße 12 a 2190 Cuxhaven	D. Beschütz, d. schwär. Orak Niko Christodulu Clodiusstraße 1 2842 Lohne
Kai Wels Am Rupenhron 14 a 1000 Berlin 19	Andreas Schmidt Am Fleth 44 2212 Brunsbüttel	Schw.-Auge-CI. Bremerhaven Hanke Penning Am Klint 11 2850 Bremerhaven 1
Schwarze Auge Club Burkhard Sumowski Uetzer Steig 17a 1000 Berlin 22	B.E.C. Brunsbüttel Birger Reese Lilienweg 10 2212 Brunsbüttel	Schwarze Auge Club Frank Nagel Sykerstraße 218 2870 Delmenhorst
Schwarze Auge Club Carsten Becker Moorweg 20 1000 Berlin 27	Feuerschwert u. Hexenkraut Rauert Brodersen Bahnhofstraße 8 2216 Schenefeld	The force of Adventures Nils Rudolph Deichstraße 27 2876 Berne
Schwarze Auge Club Fabian Rüdiger Uetzersteig 17 c 1000 Berlin 22	Die Unbezwingbaren Michael Kipp Pastor-Weilbach-Straße 1 2216 Schenefeld	Der SAC Minotaurus Volker Beyer Fliederstraße 6 2887 Elsfleth
Schwarz International Philip Pristovsek Nimrodstraße 87 1000 Berlin 28	Jörn Mannfrahs Dr.-Lammers-Straße 22 2240 Heide	Thomas Finn Badenerstraße 9 2890 Nordenham
Aventurien Andreas David Hohenzollernstraße 31 a 1000 Berlin 37	Schwert und Zauberstab Jorge Stoffers Roflsstraße 17 2246 Hennstedt	Der »Schwarze-Auge«-Club 01 Herr A. Patel & S. Pabst Lindenallee 24 2900 Oldenburg
»Athenaes Schwadron« Gregor Gföller Krieglergasse 8/20 A-1030 Wien	Nasty Gobiin Beco Mulderij Nordseeinternat 2252 St. Peter Ording	Ansgar Scherb Am Wald 43 2960 Aurich
Werner Giefing Burghardtgasse 23/514 A-1200 Wien	Fighting Adventures Holger Schulz Mittelweg 13 2280 Tinnum/Sylt	Jörg Gohlke Grotestraße 24 3000 Hannover 91
Martin Fasching Karl-Tornay-Gasse 45^7 4/9 A-1230 Wien	Heiko Schäfer Lager Rehm 5 2300 Kiel 14	Die Berserker Jürgen Mühlbacher Linzerstraße 14/1/3/8 A-3002 Purkersdorf
Club Marbor Bernd Ratzeburg Lutterothstraße 72 2000 Hamburg 20	Die Runde des Schw. Grafen Jan Thordsen Elbinger Weg 48 2300 Altenholz 1	Schwarze-Auge-Club 1 Kent Gürel Storchenwiese 2 3006 Großburgwedel
The Black Priests M. Volkland + A. Tietjen Geibelstraße 64 2000 Hamburg 60	Kai Dolgner Gorch-Fock-Straße 4 2370 Büdelsdorf	Abenteurervereinig. Avent Carsten Lütke Richard-Bartels-Straße 8 3006 Burgwedel-Wettmar
Dragon of Despair D & D Club Dirk Nielsen Rulantweg 8 2000 Hamburg 52		

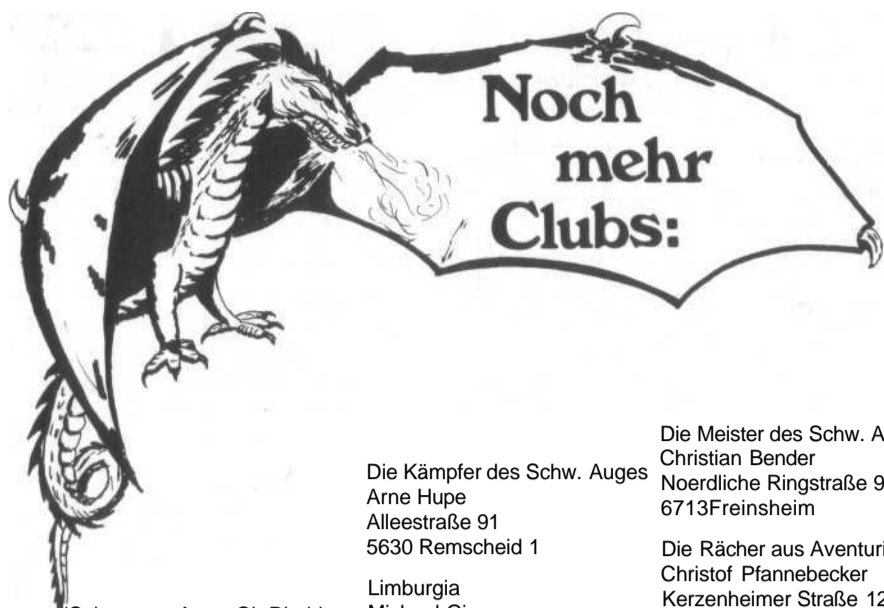
Rainer Lenzin Hofmeisterstraße 24 CH-3006 Bern	Gordon Sundmacher Ostdeutscher Weg 41 3033 Schwarmstedt	Die Lichtkämpfer Manfred Helfers In der Twacht 10 3057 Neustadt 2	Frank Odrich Königstraße 17 3070 Nienburg	Claus Hage Leuschnerstraße 9 3100 Celle	Malte Birnstiel Berggartenstraße 15 3100 Celle	Die zwölf Götter Joachim Weigt Leberstraße 22 3100 Celle	Club d. Konstabl. d. Königs Lars Praher Schmarbecker Heide 2 3104 Unterlüß	Aventuriens Amazonen Peter Müller Postfach 815 3105 Faßberg	Die Gehilfen des Traxes Dirk Sieber Uhlenflucht 8 3105 Faßberg	Michael Garveus Schmiedestraße 29 3109 Wutze	Guido Birkenfeld Jordanstraße 2 3200 Hildesheim	Roter-Drache-Club Michael Flassig Pfarrer-Hottenrott-Straße 2 3209 Scheuernten 6 (Dinklar)	Siegener Aventuriens Martin Seyer Bergstraße 32 3253 Hess. Oldendorf 1	Adolf Meyer Grehberg 1 3258 Aerzen 1	Frörion Erbon	Am weißen Kamp 5 a 3300 Braunschweig
Super-Auge Marcus Kroh Grazer Straße 16 3300 Braunschweig	Die Helden aus Aventurien Tim Israel Grazerstraße 17 3300 Braunschweig	Osterröder Aventurier Volker Wagner Irisweg 2 3360 Osterode 1	Frank Reibold Lindenplan 12 3360 Osterode	Martin Hildebrandt Claustorwall 4 3380 Goslar	SAC Goslar Andreas Matussek Virchowstraße 1 3380 Goslar	Schwarze-Auge-Club CLZ Thomas Thorhauer Schulstraße 4 3392 Clausthal-Zellerfeld										

Die Trolltöter Arne Kneistler Breite Straße 23 3396 Altenau	M. A. Tänzler Ginsterweg 6 App. 101 3400 Göttingen	Club der Abenteurer Holger Kipp Steige 6 3450 Holzminden	Die furchtlosen Sieben Peter Köhler Faulbachstraße 16 3506 Heisa	Cyrrill Brand Otto-Hahn-Straße 13 3520 Hofgeismar	Matthias Hersei Friedrich-Eigenbrod-Straße 3540 Korbach	Die Meister Steffen Priebe Eichendorffweg 7 3551 Lahntal 3	CIA (Careless Idle Advent) Jörg-Peter Klotz Reichardtstraße 3 3590 Bad Wildungen	Schwert und Magie Serge Schweitzer C. M. Spoostraße 40 L-3876 Schifflingen	Schwarze Auge Club Beatrix Schilke Beethovenstraße 68 4010 Hilden	Stefan Lippens Talstraße 104 4018 Langenfeld	Robby Sanders Bismarck-Straße 86 4047 Dormagen 11	Volker Carmanns Ruwerstraße 16 4050 Mönchengladbach 2	Glehn-Liedberg Peter Kamper Schulstraße 19 4052 Korschenbroich 3
Schwarze Auge Club Stefan van Werde Kasslerfelderstraße 22 4100 Duisburg 1	Gandalf's Wilde Horde Mario Heckes Beguinestraße 2 4100 Duisburg 14	Abenteurer aus Aventurien Roland Schwan Reinhausener Straße 28 4130 Moers 1	Dungeons & Dragons Jens Krüger Rheinhausener Straße 21 4130 Moers 1	The Other World Andreas Jaeger Niederrheinstraße 37 4133 Neukirchen-Vluyn	Christian Mauritz Fossastraße 17 4134 Rheinberg 1	Die Helden Stefan Kindor Forstwaldstraße 730 4150 Krefeld							

Black Dragon Circle Marcus Brandt Hohenzollernstraße 33 4150 Krefeld 1	Peer Heineken Dahlerdyk 112 4150 Krefeld 1	Monoliten Grefrath Klaus Postma Hochstraße 54 4155 Grefrath 2	Dirk Mülleemann Gerh.-Korthaus-Straße 3 4178 Kevelaer 1	Dirk Eiterich Hervorster Straße 31 4180 Goch 1	Crunh von Sumh Dirt Peter Huth Schweizer Straße 34 4190 Kleve	D. Untergebenen der Macht Oliver Weppelmann Wielandstraße 25 4200 Oberhausen 1	Zirkel der Macht Dietmar Tepas Kniestraße 16 4200 Oberhausen 12	Secret Circle Tobias Dahmen Wilhelmstraße 2 4230 Wesel 1	Michael Werner Hey Herrenbergerstraße 97 4240 Emmerich	Brotherhood of thought Marco Girardi 46 Place des Mines L-4244 Esch/Alzette	Merlin Peter K. Hubig Am Weckeisberg 10 4250 Bottrop	Markus Staubach Ellorbruchstraße 174 a
Elfquest Ralf + Martina Kramer Freiheitsstraße 17 4270 Dorsten 21	For Members Only Daniela Mohaupt Dischstraße 13 4300 Essen 14	Guido Brückmann Staakener Straße 31 4352 Herten	Heike Laskowski Rikeweg 11 4400 Münster	Werner Große-Lengerich Ostlandstraße 41 4405 Mottuln 2	Mjölñir Jen-Ulrich Thormann Hasestraße 39-40 4500 Osnabrück	Die schwarzen Giganten Florian Köther Am Sportplatz 4 4503 Dissen a. T.W.						

Die Gloreichen 7 Gunnar F. Gerlicher Am Nollerbach 18 4503 Dissen a. T. W.	Die Ewige Hand Andreas Wagner Neuenkirchner Straße 64 4520 Meile 1	Die Schattenlords Daniel Banholzer Schulhausstraße 8 CH-4564 Obergerlafingen	Uwe Müller Sölderbruch 31 4600 Dortmund	Junge Römer Ludger Köster Alsenstraße 51 4630 Bochum 1	Black Sabbath Christian Bastian Hiltroper Landwehr 33 4630 Bochum 4	Söhne Aventuriens Hans Günther Bender J. R. Große Weischedestraße 13 4630 Bochum 1	Shardik Soldanski Billerbecker Straße 1 4650 Gelsenkirchen 2	Mirko Schroeder Mozartstraße 8 4690 Herne 2	Volker Beckmann Ludwigstraße 41 4690 Herne 2	Rohans Ritter Felix Hanisch Caldenhof 10 4700 Hamm 1	DSA-Club Soest Christian Heck Johann-Kelberg-Weg 2 4770 Soest	Christian Kastrup Am Pansbach 9 4817 Leopoldshöhe	Holger Soffa Asperheide 4 4902 Bad Salzuflen 5	Martin Wellner Hnhp Strafte 4 4950 Minden	Alexander Bach Herwarthstraße 24/26 5000 Köln 1	Die Erben Elendils Armin Truger Joh.-Müller-Straße 50 5000 Köln 60	Die großen Alten Laurent Wimmer Im Linder Bruch 68 5000 Köln 90	Schwarze Auge Club Marc Engelhardt Alemannenstraße 3 5000 Köln 50	Karl-Heinz Apsel Johannesstraße 103 5060 Bergisch Gladbach 2	Stefan Struck Grundermühlenweg 7 5090 Leverkusen 3	Jens Handke Franz-Hitze-Straße 9 5090 Leverkusen 1	Galadriel Robert Millick Wupperstraße 39 5090 Leverkusen 1	Fantasy-Rollensp. Club DSA Stephan Kannengießer Jacob-Fröhlein-Straße 30 5090 Leverkusen 3	Bei Goldhahn Siegfried Jensen Dechand-Krey-Straße 16 5090 Leverkusen	Markus Slomka Kapellenstraße 31 5100 Aachen 1	Ralf Trilling Blumenrather Straße 69 5110 Aisdorf	Schwarze Auge Club Claudia Rapp Meyburginsel 13 5170 Julien
---	---	---	---	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	---	---	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---	--





Schwarzer-Auge-Cl. Rheidt  
Holger Ludwig  
Wikingerstraße 35  
5216 Niederkassel-Rheidt

Wizard Castle  
Markus Klatt  
Breslauer Straße 15  
5216 Niederkassel 2

Schwarze Auge Club  
Ulf Ritgen  
Drachenfelsweg 25  
5300 Bonn 3

D. Schwertbr. d. Waldl. u. Elf.  
Hadmar Wieser  
Hierzenberger Straße 17  
5310 Mondsee

Der Magische Zirkel  
Kai Meyer  
Hochstadenstraße 15  
5352 Zülpich

Schwarze Auge Club  
Jörg Kleudgen  
Nidegger Straße 33  
5352 Zülpich

Der goldene Drache  
Boris Michels  
Niederberger Höhe 10  
5400 Koblenz

Die Helden von Sturmfels  
Michael Jäger  
Joh.-Müller-Straße 16  
5400 Koblenz

Thorsten Bender  
Andernacher Straße 12  
5400 Koblenz 1

Patrick Lay  
Marktstraße 52  
5480 Remagen

Gandalfs Gefährten  
Gerald Wunderlich  
Oberheldter Straße 49  
5600 Wuppertal 12

Ulrich Naumann  
Gewerbeschulstraße 1-3  
5600 Wuppertal 2

Die Kämpfer des Schw. Auges  
Arne Hupe  
Alleestraße 91  
5630 Remscheid 1

Limburgia  
Michael Giess  
Im Bersegge 52  
5800 Hagen 5

DSAC Darmstadt  
Axel Günther  
Merckstraße 18  
6100 Darmstadt

Die Furchtlosen  
Thomas Borth  
Seeheimerstraße 80  
6102Pfungstadt

Drachentöter  
Klaus Saal  
Dr.-Heinrich-Winter-Straße 3  
6148Heppenheim

Thosten Schneider  
Alt Langenhain 33  
6238 Hofheim 6

The Warriors of Peace  
Tobias Poschmann  
Bellersheimer Straße 31  
6303 Hungen/Trais-Horloff

Schw.-Auge-Cl. Caerweddig  
Dirk Hassdenteufel  
Hauptstraße 9  
6455 Erlensee

Erster Dtsch. Mythos Club  
Jörg Günther Klimmer  
Hanauer Straße 8  
6456 Langenselbold

Matthias Snita  
Ludwig-Thoma-Straße 2 b  
6457 Maintal 1

Die Aventurier  
Jochen Schäfer  
Rembrandtstraße 58  
6500 Mainz-Lerchenberg

D. Kreis der 3 magischen C  
Claus Urbahn  
Fichtenweg 1  
6640 Merzig

Little Troll  
Marco Wilhelm  
Zum Kasbruchtal 28  
6680 Wellesweiler

Die Meister des Schw. Auges  
Christian Bender  
Noerdliche Ringstraße 9  
6713Freinsheim

Die Rächer aus Aventurien  
Christof Pfannebecker  
Kerzenheimer Straße 123  
6719 Eisenberg/Pfalz

The Time Jumpers  
Norman Neubert  
Landstuhler Straße 69  
6792 Ramstein - M 1

»Das schwarze Auge«  
Werner Beise  
Landstuhler Straße 49  
6792 Ramstein 1

Claudia Heckmann  
Ob.-Clignet-Straße 31  
6800 Mannheim

Adsan  
Konrad Best  
Merianstraße 20  
6903 Neckargemünd

Michael Benesch  
Lindenstraße 24  
6944 Hemsbach

Die Mutigen  
Alexander Vogt  
Bodenfeldstraße 9  
7070 Schwäbisch-Gmünd/Bargau

Die Schlangen Vier  
Martin Lackner  
Bodenfeldstraße 8  
7070 Schwäbisch-Gmünd/Bargau

Sebastian Gairhos  
Kollmannstraße 11  
7079 Böblingen

Antonio Ceferino  
Kopernikusstraße 1  
7082 Oberkochen

Christoph Heinz  
Güldenstraße 64  
7100 Heilbronn

Eondil Mannen  
Stefan Köhler  
Eckstraße 14  
7144 Asperg

Die Unbesiegbaren  
Michael Jeschke  
Werthalde 15  
7239 Epfendorf

The Warriors  
Johannes Klumpp  
Bildstöckleweg 38  
7292 Baiersbrunn 1

Heiko Fischer  
Zeppelinstraße 26  
7313Reichenbach/Fils

Der schwarze Drudenfuß  
Markus Klein  
Ludwigstraße 18  
7400 Tübingen 1

Jonas Klaiber  
Bellinostraße 35  
7410 Reutlingen

Blue Eye  
Jörg Bauer  
Kirchstraße 32  
7441 Unterensingen

SAC-Mithrandirs Gefährten  
Michael Arndt  
Weiherstraße 16  
7457 Bisingen 5

Black Advent, and Drag. Cl.  
Markus Schneider  
Mannheimer Straße 59  
7500 Karlsruhe 1

Markus Müller  
Wiesenstraße 8 a  
7517 Waldbronn 2

Schwarze Auge Club  
Stefan Gallas  
Richard-Wagner-Straße 29  
7907 Langenau/Württ.

Damir Mioc  
Hafnerweg 21  
7910Neu-Ulm 3

Matthias Schmidberger  
Eringer Straße 9  
8000 München 21

Club Amurjes  
Robert Schwarzensteiner  
Justinus-Kerner-Straße 19  
8000 München 21

Uwe Gürtler  
Perlacher Straße 126  
8000 München 90

Goldener Drache  
Rene J. Steiner-Kellerer  
Haberlandstraße 54  
8000 München 60

Goldener Götze  
Christian Hanke  
Augustinerstraße 123  
8000 München 40

Die Gefährten  
Stefan Unteregger  
Sackstraße 21  
A-8010Graz

Macht und Mythos  
Michael Heindl  
Unghauser Straße 11  
8263 Burghausen

Die Edlen  
Christian Leidl  
Burgkirchner Straße 23  
8263 Burghausen

Christian Hartl  
Oberiglbach 5  
8359 Ortenburg

Die Tapferen von Arakis  
Ernst Niederecker  
Hussittenweg 66  
8360 Deggendorf

Alexander Bischoff  
Sechzehnerstraße 8  
8390 Passau

Christian Burlein  
Gionstraße 94  
8390 Passau 17

Gerhard Swihla  
Bergsiedlung 19  
8391 Breitenberg

Die fünf mutigen Kämpfer  
Andreas Harbauer  
An Spittlberg 1  
8411 Kallmünz

Markus Englmeier  
Wolfr.-v.-Eschenbach-Straße 15  
8440 Straubing

Helmut Schöpfer  
Dürrenhembacher Straße 6  
8501 Schwarzenbruck

Magischer Zirkel  
Andreas Eichler  
Albrecht-Dürer-Straße 15  
8510Fürth/Bay.

SAC Werschnecke Fürth  
Roland Schneider  
Kaiserstraße 35  
8510Fürth/Bayern

Laurus von Aibon  
Manuel de Frutos-Breitmey  
Albrecht-Dürer-Straße 11  
8510Fürth/Bayern

Frank Kiesel  
Brentwoodstraße 2  
8542 Roth

Der Blaue Drache  
Holger Benkahr  
Hilpoltsteiner Straße 40 a  
8542 Roth

Klaus Lindenmayr  
Hohe-Kreuz-Straße 10  
8600 Bamberg

Oliver Kunz  
Seilerwis 3  
8606 Greifensee

Zu neuen Horizonten  
Thomas Boderke  
Hofer Straße 14  
8660 Münchberg

Erich Wilfing  
Seegrabenstraße 45  
A-8706 Leoben

D. Ring d. schwär. Kristalls  
Jochen Kernwein  
Frankenweg 15  
8710 Kitzingen

Stefan Krauss  
Obermayer Straße 3  
8750 Aschaffenburg

Die kleine Tafelrunde  
Mathias Huber  
Dr.-Schmelzing-Straße 29  
8900 Augsburg

Die Gesandten d. Meisters  
Daniel Obser  
Ramsbergstraße 21  
8900 Augsburg

Im Zeichen des Auges  
Peter Felkel  
Untere Osterfeldstraße 61 b  
8900 Augsburg

Die Retter aus Aventurien  
Kai Herkenrath  
Prinreg.-Luitpold-Straße 42  
8999 Scheidegg

Niels Dachler  
Peter u. Paulstraße 10  
CH-9010St. Gallen



Expedition Aventurien  
Oliver Tyralla  
Adolf-Kolping-Straße 10  
7602 Oberkirch

The Light the Dark  
Christian Schmid  
Stifterstraße 28  
7750 Konstanz

Die Ritter des Silmaril  
Dominik Frey  
Zu den Reben 2  
7770 Überlingen/Bodensee

The Black Eye Magic Circle  
Mario Lamm  
Kantstraße 5  
7858 Weil am Rhein

Das magische Schwert  
Jörg Dubberl  
Angerhofstraße 10  
8034 Germerina

Nachmittagsritter  
Stefan Borgs  
Zugspitzstraße 15  
8058 Erding

SAC d. Recken Aventuriens  
Oliver Weingartner  
Sulzbacher Straße 9  
8068 Pfaffenhofen

Die Gefährten  
Willi Stumptner  
Wasserwerkstraße 60  
8073 Feldkirchen

Hüter des Magischen Krals  
Klaus Wagner  
Haidweiherstraße 22  
8451 Hiltersdorf

Kundschaft, d. Mag. Kreises  
Robert Adunka  
Kahlhostraße 23  
8452 Hirschau

Goldene Drache Schwandorf  
Michael Schickram  
Lindenstraße 29  
8460 Schwandorf 1

Helden von Arboris  
Volker Neisser  
Ringstraße 57  
8501 Schwanstetten 1

# Regel

**Kann ein Magier mit Hilfe von Spruch XIII SALANDER-MUTANDERER einen Ork in einen Sack voller Diamanten verwandeln? Kann er einen Krieger der 1. Stufe in einen der 20. verwandeln?**

Beides geht leider nicht! Die Magier-Gilde lehrt, daß es zwei denkbare Verwendungsmöglichkeiten für den 13. Spruch gibt: der Magier erschreckt eine Schar von Angreifern, indem er einen von ihnen urplötzlich verwandelt oder er vollzieht eine Verwandlung, um Rache zu nehmen. Durch ein SALANDER kann

# Fragen

immer nur die Verwandlung in etwas Niedrigeres erreicht werden, das dem Magier keine positiven Nebeneffekte bringt. Nun ist zwar ein Diamant viel niedriger zu bewerten als ein Ork, denn immerhin ist ein Ork ein Lebewesen, das denken und fühlen kann. Dennoch würde die Verwandlung nicht funktionieren denn der Magier würde sich

durch den Spruch bereichern. Diese Art von Schlitzohrigkeit steht einem Streuner besser zu Gesicht. Bei einem Magier sorgt sie dafür, daß seine Kräfte kurzfristig aussetzen. Tote Gegenstände können durch den 13. Spruch überhaupt nicht verwandelt werden.

**Durch einen Zauberstab gewinnt der Magier Astral-Energie zurück. Kann er einen Freund nun »häppchenweise« heilen, indem er ihm immer gerade so viel Lebenspunkte verabreicht wie er Astralpunkte aus dem Stab ziehen kann?**

Das könnte theoretisch funktionieren. In der Praxis wird der Magier jedoch feststellen, daß seine Kräfte ihn wieder einmal im Stich lassen. Statt sich auf die Heilung zu konzentrieren, hat er nämlich nur an Regel-Fuchselei gedacht, und das verträgt sich nicht mit der Schwarzen oder Weißen Kunst. Sobald ein Magier diese Art der »kostenlosen« Heilung versucht, würfelt der Meister mit dem W20. Bei 1-5 hat der Zauber funktioniert, bei 6-20 verliert der Magier für den Rest des Spieltages seine Heilfähigkeit!



Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Jahresabonnement (6 Hefte) beginnend mit der nächsten Ausgabe zum Preis von DM 10,- inkl. Versandkosten.

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.

Meine Adresse:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Unterschrift  
bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter

Ich bin Clubmitglied  ja  nein

wenn ja: Clubnummer