

Aventuriens Elfen

Teil II

Wie wir bereits in der letzten Ausgabe unserer Gazette berichteten, entspricht es dem Wunsch seiner kaiserlichen Majestät, das Verständnis zwischen seinen menschlichen und elfischen Untertanen zu fördern. Darum führen wir heute den Bericht über die Elfenvölker fort, denn *'wo das Wissen Einzug hält, da läuft das Vorurteil zum Tor hinaus'* (Hal, Kaisersprüche).

Wie der verehrte Leser bemerken wird, handelt es sich bei dem folgenden Artikel um ein geradezu sensationelles Dokument: In dem Protokoll der Befragung, die wir ungekürzt und fast unzensiert weitergeben, spricht zum ersten Mal ein Mitglied des Elfenvolkes freimütig über Weltsicht, Sitten und geheime Überlieferungen seiner Brüder und Schwestern. Ohne prunken zu wollen kann die Redaktion nicht verhehlen, daß sie in diesem Fall recht stolz auf ihren journalistischen Spürsinn ist, denn einer unserer Mitarbeiter fand das hochinteressante Schriftstück unter den Hinterlassenschaften des vormaligen Hofmagiers und

Archivars Galotta, der - wie einigen Lesern bekannt sein dürfte - die Hauptstadt aus persönlichen Gründen verlassen mußte. Wie Galotta seine Gesprächspartnerin, eine Auelfe namens Lorindel Wolkentanz, dazu brachte, die folgenden Aussagen zu machen, haben wir nicht zu untersuchen. *'Was zählt, ist das Ziel - über den Weg dorthin wollen wir schweigen'* (Hal, Kaisersprüche)

Weltsicht, Gesellschaft und magische Praktiken der Elfen (Protokoll der Befragung der Elfe Wolkentanz)

Wolkentanz: Was wollt Ihr hören, Meister Galotta? Ich weiß ja nicht, was Euch besonders interessiert...

Galotta: Mich interessiert alles. Beginne irgendwo. Meinewegen berichte von deiner Kindheit!

W.: Wie Ihr wollt. Also, bevor ich zu meinem Stiefvater kam, der mich dann an Euch weitergab, lebte ich mit meinen Eltern in einem Elfdorf in der Nähe von Uhdenberg. Mein Vater hatte... (Hier ist das Pergament unleserlich, da mit rostbraunen Flecken bedeckt.) ...heiter und friedvoll. Meine Mutter nahm mich mit auf die Jagd und lehrte mich, den Bogen und das Wurfnetz zu gebrauchen. Mein Vater zeigte mir, welche Pflanzen heilen und welche töten können - und welche überhaupt nichts bewirken, aber den Magen füllen, wenn das Jagdglück ausbleibt. Es war eine schöne Zeit; am liebsten denke ich an die Abende zurück, wenn sich das ganze Dorf unter der großen Linde am Bach versammelte, um

die alten Lieder zu singen und den Geschichten und Ratschlägen des ehrwürdigen Jagdmeisters zu lauschen...

G.: Wer war das, dieser 'Jagdmeister'? Euer Häuptling etwa? Ich denke, in den Elfdörfern gibt es keine Häuptlinge.

W.: Wenn ein Häuptling jemand ist, der den anderen Dorfbewohnern Befehle geben kann, so kennen wir tatsächlich keine Häuptlinge. Aber es gibt in jedem unserer



Dörfer alte weise Elfen, die Antworten auf viele Fragen kennen. Wir wären dumm, wenn wir nicht auf sie hören würden. Schließlich muß nicht jede Generation immer wieder von neuem die alten Fehler machen, um etwas zu lernen, nicht wahr?

G.: Das mag stimmen, aber du irrst ab. Berichte weiter von deiner Familie.

W.: Außer den drei Schwestern, die Ihr kennt, hatte ich einen Bruder. In einer Elfenfamilie sind zwei, höchstens drei Kinder üblich und mein Vater sah es als einen besonderen Segen an, daß ihm so viele

Impressum

Schutzgebühr pro Heft: DM 2,-

Herausgeber:

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktionsleitung:

Ulrich Kasow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:

Arnulf Gölling, Ralf Hlawatsch,
Jürgen Hofffeld, Norbert Venzke

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

Kinder geschenkt wurden. Doch er änderte seinen Sinn, als meine Mutter bei der Geburt eines zweiten Bruders starb; und als Zerzal gleich darauf auch meine beiden Brüder zu sich holte, verlor mein Vater den Verstand und stürzte sich von einem Berg...

G.: Wer ist Zerzal?

W.: Es wundert mich nicht, daß Ihr sie nicht kennt. Wir sprechen nicht gern von ihr. Wenn ein Elf für immer die Wälder und Auen verlassen muß, sagen wir, Zerzal habe ihn geholt oder er sei zu Zerzal gegangen. In alten Liedern wird Zerzal als 'die Lüchsin' oder die 'luchsköpfige Jägerin' beschrieben und es hat immer einige Elfen gegeben, die behaupteten, ihr begegnet zu sein. Sie beschreiben sie als 'schön wie alle Raubtiere' und sagen, sie trüge stets einen Pfahl aus Eichenholz, den sie in das Herz aller lebenden Dinge stoßen kann. Ich weiß nicht, was ich von solchen Legenden halten soll. Wenn es Zerzal gibt, so ist sie gnadenlos, unbestechlich, unberechenbar und unergründlich. Darum hat es keinen Sinn, zu ihr zu beten oder ihr zu opfern, so wie ihr Menschen es mit Boron tut.

G.: Zu wem betet ihr dann?

W.: Zu niemandem - zu keinem Menschen, keinem Elf und keinem Gott!

G.: Wie könnt ihr so sicher sein, daß es keine Götter gibt?

W.: Das habe ich nicht gesagt, und wir sind auch keineswegs sicher. Ich persönlich fürchte Zerzal und ich liebe Nurti, aber ich käme nicht darauf, zu einer von beiden zu beten. Sie würden mich doch nicht hören - und wenn sie mich hörten, würden sie über mich lachen.

G.: Warum?

W.: Nun, sie würden denken, ich wollte mich wichtig machen, ich würde mir einbilden, ich könnte sie mit meinem Geflenne auf mich aufmerksam machen. Wenn eine Ameise auf Eurem Küchenboden einen Brotkrumen findet, glaubt sie ja auch nicht, sie hätte Euch mit Gebeten beschwätzt, ihn fallenzulassen.

G.: Interessant. Ich denke manchmal, wenn wir Menschen aufhörten, zu unseren Göttern zu beten, würden diese die Macht über uns verlieren und wir könnten unser Schicksal selbst bestimmen... Aber das gehört nicht hierher. Wer ist Nurti und wie sieht sie aus?

W.: Nurti ist Zerzals Gegenspielerin. Sie gibt alles, was Zerzal nimmt. Nurti hat viele Gesichter. Sie kann in einer Wolke sein oder in einem Wurmarn am Wegesrand. Ich meine, daß Nurti mächtiger als Zerzal sein muß, auf jeden Fall erfindungsreicher, denn sie kann das Leben in viele Formen gießen, aber Zerzal kann alle lebenden

Formen immer nur in Erde verwandeln.

G.: Du sprichst für das Auvolk; denkst du, daß auch die Elfen vom Wald- und vom Firmvolk diese Nurti und Zerzal kennen?

W.: Aber gewiß, denn einst gehörten wir alle zu einem Volk. Und die beiden sind sicherlich viel älter als jenes Alte Volk.

G.: Was weißt du von diesem 'Alten Volk'? Es soll mächtige Zauberkräfte besessen haben?

W.: Darüber kann ich Euch nichts sagen.

G.: Dir ist bekannt, daß ich solche Antworten nicht mag.

W.: Ich schwöre Euch, ich weiß nichts darüber. Ich bin nicht einmal sicher, ob es dieses Alte Volk je gegeben hat. Als ich noch ein Kind war, hat meine Mutter mir erzählt, die Nymphen und Dryaden wüßten viele Dinge über das Alte Volk zu berichten, ja, sie wären selbst die letzten Nachkommen dieses Geschlechts, aber ich bin in meinem Leben niemals einer Nymphe begegnet.

G.: Gut, lassen wir das. Berichte von eurer Magie. Wie erlernt ihr sie? Wann hast du die Kraft zu ersten Mal gespürt?

W.: Das, was Ihr 'Magie' nennt, müssen wir nicht erlernen. Und wir spüren sie schon sehr früh, früher noch, als meine Erinnerung zurückreicht. So wie ein Kind eines Tages entdeckt, daß es eine Körperkraft besitzt, daß es Dinge aufheben und fallenlassen kann, so stellt es irgendwann fest, daß es eine 'Seelenkraft' besitzt, daß es auf die Umwelt einwirken kann, ohne daß es dazu Hände oder Werkzeuge gebrauchen müßte... Meine erste Erinnerung an die Seelenkraft hängt mit einem zahmen Widder zusammen, der mich als kleines Mädchen auf allen Wegen begleitete. Bei einem unserer Ausflüge geriet er in eine Falle und brach sich einen Hinterlauf. Der Knochen hatte das Fell durchbohrt, und das Tier blökte vor Schmerz und Entsetzen. Ich lief zu ihm und wußte, noch während ich rannete, genau, was ich nun zu tun hätte: Ohne auf das Geheul des Tieres und seine wild stoßenden Hörner zu achten, umfaßte ich das gebrochene Bein fest mit beiden Händen und wünschte mit mit ganzer Kraft, daß es wieder heil und fest wie zuvor sein sollte. Und tatsächlich fühlte ich, wie Knochen, Sehnen und Muskeln unter meinen Händen warm und weich wurden, wie sie sich leise regten. Dann verlor ich vor Anstrengung das Bewußtsein, aber als ich wieder erwachte, stand der Widder neben mir, völlig unversehrt, und stieß mich sanft mit den Hörnern gegen die Schulter...

G.: Interessant. Das ist also deine Weise, die arkanen Kräfte einzusetzen? Du wünschst dir einfach etwas mit voller Kraft,

und es geschieht?

W.: Ja, so gebrauche ich die Seelenkraft. Aber das muß nicht für alle Elfen gelten. Ich verstehe mich nicht sehr gut auf diese 'Magie'; oft gehen meine Wünsche nicht in Erfüllung, und hinterher bin ich fast genauso geschwächt, als wenn mein Zauber gelungen wäre. Doch ich weiß, daß es unter meinen Brüdern und Schwestern Zauberkundige gibt, die sich an Seelenkraft und Kunstfertigkeit auf dem Gebiet der Zauberei durchaus mit vielen Menschenmagiern messen könnten.

G.: Das möchte ich bezweifeln. Wie alle Elfen neigst auch du offenbar dazu, die Fähigkeiten deines Volkes zu überschätzen.

W.: O nein! Mein Vater hat mir von den Eisbauten der Firmelfen erzählt, von gewaltigen Sälen, die sie ohne Feuer und Werkzeug, allein mit ihrer vereinten Seelenkraft erschaffen...

G.: Was heißt das: 'vereinte Seelenkraft'?

W.: Es scheint, daß die Elfen des ewigen Eises ihre Seelenkräfte zu einer Macht verbinden können, wenn sie ein gemeinsames Ziel erreichen wollen. Ich glaube nicht, daß ihr Menschenmagier dazu imstande seid.

G.: Noch nicht, meine Liebe, noch nicht, aber wir arbeiten bereits daran. Doch berichte mir mehr von deinen eisigen Vettern. Welche Wunderdinge vermögen sie noch?

W.: Oh, sie können Regenbogenbrücken durch die Luft schlagen, Bögen, auf denen man gehen kann; sie können Stürme brechen, stumme Botschaften senden und empfangen und Personen für lange Zeit an einen Ort binden...

G.: All das hat dir dein Vater erzählt?

W.: Ja, er kannte sich aus mit den Firmelfen, seine Großmutter stammte von diesem Volk...

G.: Dann besaß dein Vater wahrscheinlich auch die besonderen Kräfte dieser Firmelfen?

W.: Nein, jedenfalls nicht mehr, als er ein erwachsener Mann war. Es scheint, daß der Lebenskreis für die Ausbildung der Seelenkraft entscheidend ist: Wenn ein Waldelfenkind bei den Firmelfen aufwächst, so wird es sich in seinen Zauberkraften immer mehr den Elfen seiner Umgebung angleichen, so daß es im Erwachsenenalter die Kräfte des Firmvolkes verloren, aber die des Waldvolkes gewonnen hat. Auch habe ich gehört, daß ein Elfenkind all seine Seelenkräfte verliert, wenn es als Waise bei gewöhnlichen Menschen (oder Zwergen) heranwächst. Wie Ihr wißt, verstehe ich mich nicht sehr gut auf die Zauberkunst; und das mag daran liegen, daß meine Stiefeltern keine besonderen Kräfte besaßen.

G.: Sehr aufschlußreich. Aber wenden wir uns nun den Waldelfen zu. Was weißt du über dieses Volk. Besonders bin ich an ihrem König interessiert. Stimmt es, daß er über gigantische 'Seelenkräfte' verfügt?

W.: Mein Oheim hat lange bei den Salamandersteinen gelebt. Ihr werdet mir nicht glauben, was er über das Waldvolk berichtete!

Auch am Königshof in der...

Anmerkung der Redaktion:

Leider bricht das Schriftstück an dieser Stelle ab. Wir wissen nicht, ob irgendwo

weitere Aufzeichnungen existieren. Sollte das der Fall sein, werden wir sie finden und unseren Bericht fortsetzen. Im übrigen haben wir erfahren, daß irgendwo auf einem kaiserlichen Landschloß eine Gruppe von ausgesuchten Gelehrten an einem wissenschaftlichen Werk über alle aventurischen Völker und Zivilisationen arbeitet. Die Studie - sie wird den Namen **Das Land des Schwarzen Auges** tragen - soll gegen Ende des kommenden Jahres erscheinen. Hoffen wir, daß jene gelehrten Herren endlich die letzten Geheimnisse des Elfenlebens enthüllen.

während der Zeit, in der unser himmlischer Vater als Feuerkugel seine Bahn hoch über den Wolken zieht, verboten; so lange, bis er sein göttliches Haupt im Meer der Sieben Winde zur Ruhe gebettet hat. Zuwiderhandlungen werden mit der mitternächtlichen Verbrennung der Gotteslästerer auf dem Scheiterhaufen bestraft.
(Die Redaktion hierzu: KeinKommentar!)

Beilunk:

Die Witwe des unter tragischen Umständen verstorbenen Safranhändlers Ulfried Erber hat den Verlust ihres geliebten Mannes inzwischen verwunden können. Wie uns zugetragen wurde, wird sie in Kürze die Gattin des reichen Beilunker Bürgers Helborn werden, nicht zuletzt, um ihren Kindern wieder einen Vater zu geben. Angeblich sollen die Kosten der Hochzeitsfeierlichkeiten von den in der Nähe ansässigen Amazonen übernommen worden sein. Man erwartet auch eine Abordnung der streitbaren Frauen zum Hochzeitsfest.

Gareth:

Tiefe Sorge um das Wohlergehen jeder Kreatur in Ihrem Reich spricht aus dem neuesten Erlaß Seiner allergnädigsten kaiserlichen Majestät, Hal I.:

"Die unserem Hofe zugegangenen Bewerbungen Unserer treuen Untertanen um die von Uns zu verleihenden Ländereien, Baronate und Markgrafschaften zeugen von dem Ruhm, den sich diese wackeren Kämpen in den segensreichen Jahren unserer Regierung erworben haben. Jedoch blicken Wir mit Betrübnis auf die Art und Weise, wie dieser Ruhm in vielen Fällen erworben wurde. Wenn wir davon ausgehen, daß jedes dieser Bewerbungspergamente die volle Wahrheit enthält, sind allein im Mittelreich in den letzten Jahren Hunderte von Basilisken getötet worden - Wir wußten gar nicht, daß das als äußerst selten geltende Fabeltier in solchen Mengen unsere Länder bevölkerte. Um diese sinnlose Abschlachterei eines fragwürdigen Ruhmes wegen zu unterbinden, haben wir beschlossen, die letzten noch verbleibenden Exemplare der Gattung *Basilicum Odemum* unter das Garether Artenschutzgesetz (GAG) zu stellen. Jeden Krieger, der sich - bis zur Aufhebung dieses Erlasses - versucht fühlt, Ruhm und Ehre durch einen Beitrag zur Ausrottung einer Tierart zu erwerben, wird zukünftig die volle Härte der kaiserlichen Strafe treffen."

(Die Redaktion und mit ihr jeder vernünftig denkende Bürger kann diesen Erlaß nur begrüßen.)

Aus den Provinzen

zusammengestellt von N.V.

Neetha:

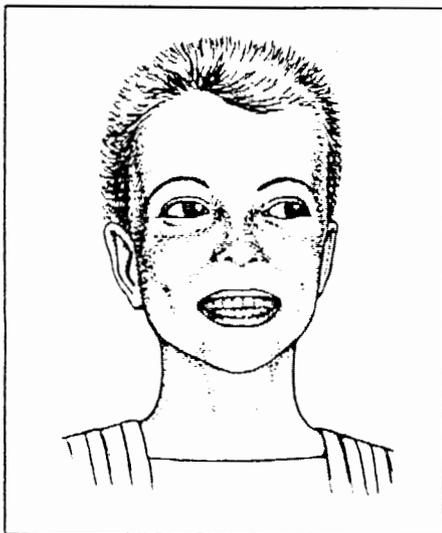
Erst vor kurzem wurde bekannt, daß die wegen schändlichen Verwandtenmordes lebenslänglich auf die Zyklopeninseln verbannten Zwillinge Rank und Nana Engstrand mit Hilfe eines bisher noch nicht bekannt gewordenen Fischers von ihrem Zwangswohnsitz entkommen konnten. Isida Engstrand, die damals als einzige das grauenvolle Massaker der offenbar völlig skrupellosen Geschwister überlebte, befürchtet nun Racheakte an ihrer Person und hat deshalb eine Belohnung von 100 Dukaten für diejenigen ausgesetzt, die Rank und Nana auf die Zyklopeninseln zurückbringen - tot oder lebendig. Wertvolle Hinweise aus der Bevölkerung sollen ebenfalls belohnt werden, wenn auch mit kleineren Summen. Das Geld dafür ist auf jeden Fall vorhanden - wie man hört, soll Isida das

Vermögen des alten Elenreich Engstrand nicht nur erhalten, sondern durch glückliche Geschäfte sogar beträchtlich vermehrt haben.

Gratenfels;

Aufgeschreckt durch einen Blitz, der während eines Unwetters in die gräflichen Stallungen einschlug, mehrere Schweine und Hühner tötete und der Stallmagd den Rock abfackelte, überraschte der als exzentrisch bekannte Graf Greifax seine verblüfften Untertanen mit folgendem Erlaß:

"Nun, da unser geliebter und verehrter Vater, Praios, der oberste im Reich der Götter, Uns, der Wir Uns stets bemühen, nach Seinem göttlichen Ratschluß zu handeln, ein machtvolles Zeichen gab, wird im Bereich der Uns von Seiner himmlischen Majestät anvertrauten Ländereien ab sofort das Feuermachen und Erschaffen von Lichtquellen - auch auf magische Weise -



Nana



Rank

Höret! Höret! Höret!

Vor einigen Monden richteten Wir einen Ruf an alle Untertanen und baten um Mitteilung über solche Aventurier, die sich durch herausragende Leistungen um Volk, Reich und Majestät verdient gemacht haben. Durch unseren Aufruf gewannen Wir zweierlei Erkenntnisse, eine bittere und eine sehr wertvolle. Zu Unserer Betrübnis mußten wir feststellen, daß die Schar der kaiserlichen Boten, Agenten und Herolde in ihrer Mehrzahl aus schlafsüchtigen Nichtsnutzen besteht, denn wie wäre es sonst zu erklären, daß in der Vergangenheit - bevor Wir uns direkt an das Volk wandten - so wenige Meldungen über verdienstvolle Taten an Unsere kaiserlichen Ohren drangen? Umso erfreulicher war die Flut der Berichte und Würdigungen, die auf Unseren Aufruf folgte. Nie hätten Wir gedacht, daß Wir so viele Untertanen besitzen, denen Wir zu Dank verpflichtet sein müssen. Unser Augapfel, Seine Majestät Prinz Brin zum Beispiel, wurde nicht etwa von einem oder einer Handvoll, sondern von etlichen Dutzenden wackerer Streiter vor einem üblen Giftanschlag bewahrt, Unsere Freundin, die Novadi-Prinzessin Nedime wurde so häufig aus der Gefangenschaft gerettet, daß Wir Uns fragen müssen, wie um alles in der Welt sie nur immer wieder von neuem in die Klauen des bösen Sultans geraten konnte...

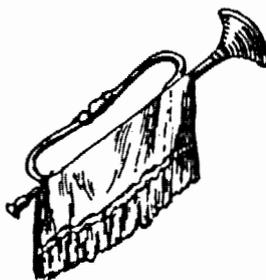
Leider stehen Wir nun vor einem beklagenswerten Dilemma: Wir mußten erfahren, daß es Hunderte von 'ehrenswerten' Kriegerinnen, Magiern, Druiden und Abenteurerinnen gibt, weit mehr als Wir Adelsbriefe oder gar Lehen zu vergeben haben. So können wir jene Untertanen, die wir bei der Ernennung nicht berücksichtigen konnten, nur innig um Vergebung bitten. Mögen Sie Unserem Hause trotzdem gewogen bleiben!

Im folgenden aber seien die Kämpen namentlich geehrt, die von Uns in einen Adelsstand erhoben wurden.

Bürger und Völker Aventuriens, vernehmt die Namen jener Streiter für Kaiser, Reich, und Recht, die fortan den Titel eines/einer 'Edlen' führen dürfen:

Erak Shayenne, Astartus, Orofex, Kelsor v. Rengor, Tonda Mangold, Herdan Pratos, Kajaphas, Karal, Rudi v. Ek, Dragosh, Lex, Aron Azular, Ivliu Di Lento, Crispin, Manrovia von Gerasim, Treborg,

Dhor van Wotan, Bavan, Ahit, Hedron von Avalon, Ogan, Aragorn Kulinan II, Toran, Svenbold, Hagen der Schreckliche, Glamdrin Barakun, Wolfgang Boos, Elrond Nabilon, Arthur gen. Rotbart, Raul, Dernhelm, Yavin, Horbus Grem, Rohan Rastul, Gandalf Eichenschild, Domanus, Werkbold, Aes Amoius, Aron der Basiliskentöter, Alvan Elengart, Hudako, Bijaz, Netho, Aboran Farrar, Ulrich der Starke, Kariptos, Nafaar Rastil, Drodolik von Lopal, Halfax der Rote, Feranoor von Ferdok, Brin von Beilunk, Orgius Aranor, Aragorn Forlong, Rank, Alrik von Sena, Schiwak, Keikai Minag, Sphinxos, Ilai der Albino,



Esther Tann de Lascelle, Aragonis von der Brügg der Basiliskentöter, Thoke Boller, Merha Grishin, Miron von Glasal, Knut, Parzival, Artor von Arvolfen, Gildor von Eldonna, Uchi Tsamato, Eric Thorson, Bedia Keber, Ektor Pellinore, Sigerd Dreifeld, Zyrion, Homunk, Daan, Markus von Lecos, Scharzar, Avandor Serofan, Agamemnon, Argos Birkenstamm, Abraxas der Jüngere, Kunibald zu Alganon, Lancelot vom See, Lado Breuntlon, Donald Alfgommery, Hergol Atmiras vom Finsterkamm, Kadron Kmar Carson, Rasputin, Argonil Tilyodar, Karbor Mal Geldenor, Ruud, Gation von Havena, Pedrobar, Chrisma, Tar, Difur der Weiße, Corsia von Conasan, Goho II, Shea Ohmsford, Durin Arodon.

Da unter Unseren neuen Edlen einige Männer und Frauen sind, die sich zwar auf die Schwertkunst vortrefflich, auf höfische und gesellschaftliche Gebräuche aber weniger gut verstehen, sei hier kurz erläutert, was der Titel eines Edlen bedeutet. Der Untertan kann fortan seinem Namen den Adelstitel beifügen, und zwar zwischen Vor- und Vatersnamen oder, falls er seinen Vatersnamen nicht kennt oder nicht führen will, zwischen Vor- und Herkunftsnamen.

Falls er gar über drei Namen verfügt (Vor-, Familien- und Herkunftsname) stellt er den Titel vor die Herkunft. Ein Krieger mit Namen Thore Erbrandt wird sich also in Zukunft Thore, Edler von Erbrandt nennen, eine Elfe mit Namen Ufindel Mondlied aus dem Dorf Waldungen sollte den Namen Ufindel Mondlied, Edle von Waldungen führen. Ein Lehen ist mit dem Titel eines Edlen nicht verbunden, wohl aber die ehrenvolle Pflicht, ohne zu zögern Unserem Ruf zu den Waffen zu folgen, wann immer Wir den Beistand Unserer Edlen benötigen.

Außerdem geben Wir die Ernennung zum kaiserlichen Hofnarr bekannt. Unsere Wahl fiel auf:

Flarach den Schelm

Bürger und Völker Aventuriens, vernehmt die Namen jener Streiter für Kaiser, Reich und Recht, die fortan einen Baronstitel führen dürfen:

Mapo der Basiliskentöter (Hohenfels), Ilja (Etlaskan), Bibor mit der Grünhand (Schwarztannen), Thingol von Nostria (Finsterkamm), Tsu-Li (Nordweide), F. Wilbur Kornplotz (Perlenmeer), Angrist (Balliho), Aragon von Havena (Windhag), Siam Lakara-Pontius (Dubios), Jasmin von Havena (Grenzmark Mirkan), Ragnar (Zweimühlen), Ron der Basiliskentöter (Zwerch), Dschadir (Trollzacken), Barytoc Naniec Thuca (Bragahn), Ronto (Abilacht), Trondwig Helman (Ostend), Zehta Elanart (Wasserburg), Gerhardt Bärenbeil (Nembutal), Llezean Yyoffrynn (Ilsur), Igor Orkhaser (Nordhag), Kegold Siofonj (Dragenhed), Serva Janski (Hartsteen), Scharkin Nerbit (Gallys), Aragon von Born (Shamaham), Marschall Zwölf (Südpforte), Vonotar von Donnerbach (Schlegelstein), Elvek Ida (Yasamir), Ossi von Halberg (Kyndoch), Uphas Darlup Waldinger (Tobimora), Rennek Ovenhan (Altzoll), Smeagol (Oberangbar), Arodon (Weidenau), Mirka Ceronis-Hadelai (Drift), Myros von Kystral (Metenar), Sir Silk (Mark Drachenstein), William (Westpforte).

(Statt des Titels 'Baron' kann auch die Anrede Freiherr, Freifrau (Freie) gewählt werden. Der 'Baron' kann vor den Namen

gestellt werden, o.g. Krieger würde dann Baron Thore von Erbrand heißen, der 'Freiherr' sollte eingeschoben werden, o.g. Elfe hieße dann Ufindel Mondlied, Freie von Waldungen (klingt doch nicht schlecht, oder? Die Red.) Mit dem Baron- (oder Freiherm-) Titel ist ein Lehen verbunden. Den Namen des Lehens entnehmen Sie bitte der vorstehenden Liste.)

Bürger und Völker Aventuriens, vernimmt die Namen jener Streiter für Kaiser, Reich und Recht, die fortan einen Grafentitel führen dürfen:

(Der Titel kann vor den Namen gestellt oder in ihn eingefügt werden. S.o. Mit dem Titel ist die Zuweisung einer Grafschaft verbunden.)

Shazar der Pflanze (Greifenfurt), Growin (Ferdok),

Hagen der Dunkle (Beilunk), Ohmit (Vallusa), Khorim Uchakbar (Almada), Julka Tilma (Yaquirtal), Tom (Jergan), Alrik Custodias (Gratenfels), Trontier von Alfz (Jilaskan), Danos (Reichsforst), Paligan (Perricum), Hagen von Darbonia (Mendena), Elkrat Gurdner (Ysilia),

Bürger und Völker Aventuriens, vernimmt den Namen jenes Streiters für Kaiser, Reich und Recht, der fortan und wie zuvor den Herzogstitel führen darf: Waldemar der Bär (Weiden)

Anmerkung der Redaktion:

Es ist uns durchaus verständlich, daß die neu ernannten Grafen und Barone gern Genaueres über ihr neues Lehen erfahren würden, aber leider würde es die Möglichkeiten unseres Journals sprengen (und eine Vielzahl von Lesern möglicherweise langweilen), wenn wir hier eine Beschreibung all der Baronate und Grafschaften mit ihren Städten, Burgen, Einwohnern usw. anschließen würden. Der Ort für eine solche Auflistung ist die Box **Das Land des Schwarzen Auges**, die Ende 1989 erscheinen wird.

Falls der Neu-Adel aber unbedingt wissen will, wo er seine Residenz auf der Aventurienkarte suchen muß, so kann ihm geholfen werden: Wer einen adressierten (!) und frankierten (!) Rückumschlag (Format A6 genügt) an folgende Adresse sendet,

DSA Club

Die Blaue Blume von Havena

c/o Jürgen Hoffeld

Liststr. 26

4000 Düsseldorf

der erhält eine Kopie der Aventurien-Kar-

te, auf der seine Residenz eingezeichnet ist. (Wer kein frei gemachtes Rück-Kuvert beilegt, kann leider keine Antwort erwarten.)

Im übrigen ist die gesamte Redaktion immer noch begeistert von dem erstaunlich hohen Niveau, das viele Bewerbungsschreiben auszeichnete. Ganz im Ernst hatten wir nicht damit gerechnet, daß so viele DSA-Spieler über ein erstaunliches schriftstellerisches Talent verfügen. (Wir wissen ja nicht, ob es jemand bemerkt hat, aber) wir DSA-Macher haben uns immer bemüht, alle DSA-Texte einigermaßen unterhaltsam und spannend zu gestalten, um unser Spiel so von einigen (etwas spröden) Konkurrenzprodukten abzusetzen. Wir sind nämlich der Ansicht, bei 'Lese'-Spielen, wie es Rollenspiele nun einmal sind, kommt dem allgemeinen Sprachstil eine besondere Bedeutung zu, weil er es ist, der erst eine stimmungsvolle Atmosphäre schafft. Nun haben wir auf höchst unterhaltsame Weise demonstriert bekommen, daß es eine Unzahl Spieler gibt, die offenbar für ihre privaten Spielrunden eine ähnliche Haltung einnehmen. Wir sehen das als Bestätigung unserer Arbeit an und werden uns bemühen, Ihre Erwartungen an unsere Arbeit nicht zu enttäuschen.

Um der Leserschaft wenigstens einen kleinen Einblick in das Vergnügen zu gewähren, das wir bei der Auswertung der Bewerbungsschreiben hatten, veröffentlichen wir hier zwei exemplarische Einsendungen:

Kandidat Mapo

"Los, Diener, lies es nochmal vor!"

"Aber Herr!" Angstvoll weicht der Diener zurück.

"Lies endlich...! Dieses Gareth Pack hat es tatsächlich gewagt, mich in ihrem Boten zu übergehen! Hauptmann, sind die Männer bereit?"

"Ja, Herr, aber glaubt Ihr nicht, daß es sinnlos ist, mit 50 Mann gegen Gareth zu reiten?"

"Hat dich jemand nach deiner Meinung gefragt? Bist du ein Mann oder eine Maus?"

"Ein Mann, würde ich sagen, ehrenwerter Mapo." Mit diesen Worten betritt der Hofmagier Faramir den Audienzsaal. "Und ein kluger dazu, denn 50 gegen Gareth' mag ein guter Titel für einen Roman oder ein Lied über deine Heldentaten sein, doch dürfte dies auch das letzte Zeugnis von Mapo, dem Basiliskentöter, Baron zu Hohenfels in der Provinz Albemia sein, denn das, mein guter Freund, würdest

auch du nicht überleben." (Faramir ist ein alter Freund Mapos, sonst würde er es nie wagen, den gefährlichsten, mutigsten und gefürchtetsten aller Barbaren mit 'du' anzureden.)

"Nun, Faramir", ergreift Mapo wieder das Wort, während er den Knochen einer Wildschweinkeule auf den Boden wirft, "nun, was schlägst du vor, damit meine Ehre vor diesen Schreiberlingen wiederhergestellt wird?"

Faramir runzelt die Stirn, und ein feines Lächeln huscht über sein Gesicht. "Laß mich nur machen, ich werde den Schreibern deine Person noch einmal ins Gedächtnis rufen und ihnen einen kurzen Abriß deines Lebens- und Leidensweges für das Gute, für Recht und Ordnung übersenden."

"So sei es! Aber ich will deinen Brief, bevor du einen Reiter mit ihm losschickst, erst einmal lesen..."

Erstaunte Gesichter blicken ihren Herrn an. "Ich meine natürlich, vorgelesen bekommen, da ich das Erlernen von Lesen und Schreiben schon immer für Zeitverschwendung gehalten habe; man sieht ja, was dabei herauskommt!"

Darauf hin begab sich der Hofmagier in seinen Arbeitsraum und verfaßte folgenden Brief:

An die Schreibkundigen zu Gareth, von Faramir, Hofmagier des Barons Mapo zu Hohenfels in der Provinz Albemia: Seid begrüßt, ehrenwerte Hofschreiber Gareth! Mögen die Zwölfgötter Eure hervorragenden Verdienste um das Reich mit einem langen Leben vergelten und möge unser erhabener Gottkaiser Hal weiterhin Euch seine Gunst erweisen und milde über Eure kleinen Fehler hinwegsehen, die Euch bei Eurer schwierigen und zeitaufwendigen Arbeit ab und zu unterlaufen. So hat im jüngsten Boten vermutlich einer der jüngeren, unerfahreneren Schreiber vergessen zu erwähnen, wer in der Baronie Hohenfels residiert, nämlich der ehrenwerte Mapo, der Basiliskentöter, dem der Kaiser das Leben seines Sohnes zu verdanken hat. Ich glaube, es würde unserer allergnädigsten Majestät nicht gefallen, wenn sie erführe, daß Euch ein solches Mißgeschick widerfahren ist, oder? Aber, wir sind alle nicht ohne Fehl, und noch ist es ja Zeit, Euren Fehler wiedergutzumachen. Also berichte ich kurz noch einmal über meinen Herrn und einige seiner Abenteuer, damit Ihr Euch ein Bild von seinen Verdiensten um das Wohl Aventuriens machen könnt:

Mapo wurde als zweiter Sohn einer Kaufmannsfamilie in Al'Anfa geboren. Schon früh erkannte er, daß der Handel nicht seine

Stärke war; viel mehr erreichte er, wenn er sich sein Recht erkämpfte, dabei schreckte er nicht einmal vor Auseinandersetzungen mit Stadtgardisten zurück, wenn diese Sklaven mißhandelten. Mapo, schon früh ein Gegner der Sklavenhaltung, ging sogar so weit, Sklaven bei der Flucht aus dem elterlichen Haus zu helfen. So konnte es nicht weitergehen, und sein Vater schickte ihn auf die Kriegerschule nach Perricum. Doch überspringen wir ein paar Jahre und kommen wir nun zu seinen Heldentaten: Im Jahre 7 n.H. deckte Mapo mit seinen Gefährten die 'Verschwörung von Gareth' auf und entlarvte somit Graf Rabenmund bei dessen Mordversuch. In weiteren Abenteuern machte er sich viele Grafen, Fürsten und sogar den Kaiser zu Freunden. Nachdem er Havena vor einer schrecklichen Katastrophe bewahrt hatte, wurde er vom Fürsten Bennain geadelt, und man gab ihm die Baronie Hohenfels am Großen Fluß als Lehen. Doch Mapo hielt es nicht auf der Burg, die Abenteurer riefen. So führte ihn auch eines in die Khom-Wüste, wo er eine Oase von ruchlosen Rastullah-Geweihten befreite. Als er sich gerade wieder auf den Weg machen wollte, kam ein Novadi zu ihm und berichtete, daß sich ein Basilisk direkt auf die Oase zubewege. Für meinen Herrn gab es nur eins: 'Das Monster oder ich!' Nun, Ihr wißt, wie es ausgegangen ist. Ich könnte noch viel über meinen Herrn berichten, doch mir fehlt die Zeit (eher der Platz!).

(Anm. d. Redaktion: Faramir spielt auf die Vorschrift an, daß Botschaften in Sachen Titelvergabe eine Seite nicht überschreiten dürfen; dabei hat er es verstanden, eine erstaunliche Textmenge auf sein Blatt zu quetschen.)

So verbleibe ich hochachtungsvoll in der Hoffnung, bald den Namen meines Herrn im Adelsregister des Mittelreiches zu finden, oder ich müßte mich direkt an den Kaiser wenden!

Ihr Faramir, Hofmagier von Mapo, dem Basiliskentöter, Baron zu Hohenfels.
ingesandt von **Tammo Seltmann**

Kandidat Hagen, der Dunkle

Hagen werd' ich genannt,
des Schicksals würfelnde Hand
mir in allem die Sechs gewann,
doch dunkel ist mein Sinn.

Verbannt aus Väter Land,
da kein Streuner führen darf
den starken Hals des Drachen*,
doch Streuner wurde aus Trauer ich.

Mutter von Nivesen kam,
wo Schnee die Herzen kühlt.
Mir die Lieb' mit Flammen kam,
doch Boron mein Mädchen nahm.

Dunkel wurde der Tage Licht
und schal mir die Sprache des Meeres;
so ließ ich Dorf und Schiff,
doch kein Abenteuer mir Ruhe bringt.

Ich schlug in Aventurien
das Schwert, wo man es rief.
Fand und verlor Freund und Feind,
doch nie nach der Einen Sehnsucht.

Freite unter Yppolitas edlen Frau'n
eine herzlich um mich -
umsonst, verließ den schimmernden Ort;
nur des Waldes Dunkel mir Sanftmut
gibt.

Gerufen zum Nebelschloß
hoch in der Bernsteinbucht,
fuhr ich mit nivesischem Schlitten
zu helfen dem Kalten König.

Ein Magier und Lindwurm
waren gekommen zu herrschen über die
Burg,
hielten gefangen Tochter und Vater,
auch im Bann die Untertanen.

Über die Mauer schlich ich,
verwandelt' mich dann in ein Mäuschen,
lief hin zu den magischen Büchern,
zerfetzte sie ihm ganz klitzeklein.

Weh, der Magier schrie im Zorn;
unbemerkt Maus wird zu Mann.
Der greift das Schwert
und trifft hinein ins dunkle Herz.

Zog den Kasten mir hinauf
und trat zum träumenden Drachen,
ließ sie fliegen, die Ikanarias,
zu verzaubern des Ungetüms Gemüt.

Schläfrig mir der Lindwurm wird,
gebrochen der Bann über das Schloß.
Nun binden wir das Wesen,
verjagen es über's Eis hinweg.

Fort und weiter zieh ich nun
zu finden, was ich nicht weiß.

(*Anm. d. Redaktion für Nicht-Thorwaler:
Die Dichterin spricht von den Recht, auf
einem Drachenschiff zu fahren.)

ingesandt von **Pamela Rumpel**, die zur
zusätzlichen Erläuterung noch ein Zitat aus
dem Nibelungenlied (das jedoch in Aven-

turien gänzlich unbekannt ist) beifügt:

“Der dritte der Gefährten, mächtige Königin, ist zwar gleichfalls ein schöner Mann, doch die grimmigen Blicke, die er überall umherwirft, jagen einem Schrecken ein. Ich glaube, er ist von finsterner Gemütsart.”

Steckbrief

Während die Boten-Redaktion, unterstützt von einigen Herolden und dem kaiserlichen Haushofmeister über der Auswertung der Bewerbungsschreiben für die zu vergebenen Adelstitel brütete, flog plötzlich die Tür auf, und die respektheischende (um nicht zu sagen furchteinflößende) Gestalt Dexter Nemrods stürmte in den Raum. Doch wir sind diese Routinekontrollen inzwischen gewohnt. In aller Regel verlaufen sie ergebnislos, da an unserer Arbeit nichts zu beanstanden ist. Auch diesmal lächelte der Baron Großinquisitor zufrieden, nachdem er einige Schriftstücke gemustert hatte, aber dann verfinsterte sich seine Miene. Er las einen Text und noch einen und begann schließlich einen kleinen Stapel anzulegen. “Was soll mir das?” fragte er endlich in herrischem Ton. “Das sind keine Bewerbungs-, sondern Selbstbezüglichungsschreiben! Oder wie sehen Sie das, meine Herren?”

Wir lasen die Schreiben, die er uns vorlegte, und mußten ihm am Ende zerknirscht zustimmen. Tatsächlich hatten einige Kandidaten offenbar eine merkwürdige Vorstellung, von den Voraussetzungen, die es für einen Adelstitel zu erfüllen galt.

Die Briefe strotzen von großmäuligen Prahlereien oder sie enthielten versteckte (manchmal gar offene) Majestätsbeleidigungen. Statt edler Taten rühmten sich die Schreiber abscheulicher oder hinterlistiger Verbrechen, einige gingen sogar so weit, daß sie ankündigten, nach ihrer Ernennung zum Provinzherren die Demokratie (!) und das allgemeine (!), freie (!) Wahlrecht (!) einführen zu wollen.

Betroffen schlugen wir unter Baron Nemrods triumphierendem Blick die Augen nieder und wohl oder übel mußten wir ihm versichern, die Namen dieser Schurken, Revoluzzer und Wirrköpfe dem Volke bekannt zu machen, was hiermit geschehen soll:

Gesucht werden die folgenden Personen. (Auf die Ergreifung einer jeden von ihnen ist eine Belohnung ausgesetzt. Die Höhe dieser Prämie (zwischen 5 Silbertalern und

150 Dukaten) erfahren Sie beim zuständigen Gardehauptmann oder Ihrem Spielleiter.)

Rahel, Maximiliane, Guy Kurzohr, Torak von Wolfenstein, Ulfried Hellerwahn, Niord der Orktöter, Dunedain, Craw die Feder, Jesko von Greifenstein, Marban von Brank, Myxin, Rynsil, Martina von Greifen, Apollo von Rommily, Questa von Gareth gen. Mamma Mia, Zorin Alanon Dane, Anataris II,

Im übrigen möchte die Redaktion darauf hinweisen, daß auch unter den 'Selbstbezeichnungen' stilistische Juwelen zu finden waren. Wir waren fast erschüttert, als wir feststellen mußten, daß die Zwölfgötter offenbar keine Bedenken haben, gesetzlose Gesellen mit schriftstellerischem Talent zu überschütten. Als Beispiel geben wir ein Schreiben wieder, das Baron Dexter Nemrod mit folgenden Worten kommentierte: "Was denkt sich dieses Weibsstück eigentlich? Hält um einen Adelstitel an, und alles, was sie vorzuweisen hat, ist offensichtlich eine gescheiterte Karriere als Dirne und ein heimtückischer Beischlafmord! Schreiben Sie sie auf den Steckbrief, meine Herren, und zwar obenan, wenn ich bitten darf..."

Die Kandidatin Rahel

Es war einer dieser lausigen Abende, an denen der schwere Regen die Straßen leergefegt und sich die Wege in Baburin in schlammigen Morast verwandelten. In der frühen Dunkelheit brannten bereits die Kerzen und Öllampen in den Häusern. Die Flammen in den Feuer stellen flackerten unruhig im Zug der Kamine. Der Sturm drohte noch stärker zu werden.

"Sauwetter", brummte einer der Gäste im 'Füllhorn' und sprach damit aus, was sowieso jeder der Anwesenden dachte. Sonst herrschte schläfrige Ruhe in der Taverne, das Prasseln der Tropfen an den trüben Scheiben drückte auf das Gemüt. Diese Stimmung schlug erst um, als die Tür zur Straße geöffnet wurde und ein kalter Windhauch die rauchige Luft über den Tischen zerteilte. Ein nachtschwarzer Umhang verhüllte die Gestalt des neuen Gastes fast vollständig. Hinzu kam ein flacher schwarzer Hut, der einen tiefen Schatten auf das Gesicht fallen ließ. Neugierige Blicke folgten dem harten Gang der kniehohen Reitstiefel, während unter dem mit roter Seide ausgeschlagenen Mantel eine schwarze Hose und ein weites, blutrotes Hemd erschienen. An der linken Seite war deutlich eine schlanke Klinge von guter Arbeit zu

sehen, welche von der darauf ruhenden Hand am Schwingen gehindert wurde. Zur Rechten hing ein kleiner Beutel sowie ein schmales Messer in einer schmucklosen Scheide von dem breiten Ledergürtel herab.

Jasper Gwynskoluch wollte gerade seinen Humpen Bier leeren, doch die Neugier hinderte ihn daran, als die Gestalt neben ihm an den Tresen trat und den Hut abnahm. Langes, schwarzes Haar fiel bis auf den Rücken herab. Helle Wangen und ein weiches, rundes Gesicht wirkten auf den ersten Blick mädchenhaft, aber das energische Profil und die ernsten, katzengrünen Augen verrieten Reife und Erfahrung. Der Kerl war ein Weib! Völlig ungerührt angesichts Jaspers Überraschung wandte sie sich ab und sprach mit dem Wirt. Anschließend legte sie zwei Silbertaler auf den Tisch und verschwand gleich einem Gespenst über die Treppe nach oben zu den Gästezimmern.

"Wer war denn das?" fragte der immer noch stauende Gwynskoluch.

"Das kann ich dir sagen", entgegnete der Wirt und begann:

"Ihr Name ist Rahel. Manche sagen auch Rahel von den Drachensteinen, weil es heißt, sie hätte die Brut eines Drachen berührt. Aber eigentlich ist sie eine Streunerin. Ihre Mutter muß eine Dirne gewesen sein, denn Rahel trägt das Mal der Huren von Festum auf der Schulter. Man hat es ihr eingebrannt, weil sie ihren ersten Freier mit einem Messer begrüßte. Eigentlich sollte sie geköpft werden, doch als sie noch am Schandpfahl auf ihre Hinrichtung wartete, preschte ein riesiger, schwarzroter Reiter auf den Platz und zertrümmerte den Pfahl mit nur zwei Hieben seiner gewaltigen Streitaxt. Den Henker von Festum streckte er nieder. Dann riß er das Mädchen hinter sich auf den Sattel und sprengte aus der Stadt.

Man munkelt, der Hüne sei Rahels Vater gewesen, ein mächtiger Krieger aus dem Norden. Doch seit damals wurde er nicht mehr gesehen. Rahel aber wuchs zu einer Frau, einer Schönheit, heran und zieht schon lange als Einzelgängerin durch das Land. Auf der Suche nach ihrem Vater und Retter muß sie viel erlebt haben. Ihr Mut und ihre Fechtkunst sollen selbst in Gareth bekannt sein, und ich rate dir, lege dich nie mit ihr an."

Und nachdenklich schwiegen die Männer, während ihre Gedanken um das Schicksal der schönen Rahel von dem Heulen des Sturms begleitet wurden.

ingesandt von **Dirk Kellmann**

In eigener Sache

Die Magie des Schwarzen Auges

Selten scheint eine Nachricht die Spieler-Gemüter so sehr bewegt zu haben wie unsere Ankündigung der DSA-Zauberbox. Wir können gut verstehen, daß Sie gern schon heute ganz genau wüßten, was es mit dieser Box auf sich hat, da sich aber einige Regelteile noch in der Erprobung befinden, sind wir noch nicht in der Lage, hier eine exakte Inhaltsbeschreibung vorzulegen. Immerhin können wir verraten, daß die Box neben einer Typbeschreibung der magiefähigen (Magier, Elf, Druide, Schelm, Hexe) und der 'wundertätigen' Helden (die Geweihten aller Zwölfgötter) ein 'Zauberbuch' enthalten wird, eine Formelsammlung mit weit über 100 Sprüchen, eingeteilt nach unterschiedlichen Magie-Arten. Fest geplant ist außerdem, die spezielle Magie eines Heldentyps auch den anderen verfügbar zu machen, wobei natürlich die Voraussetzungen für das Erlernen 'typfremder' Magie entsprechend schwierig zu erfüllen sind. Mit anderen Worten: Ein Schelm hat keine große Mühe, Schelmenprüche zu erlernen und anzuwenden, aber ein Magier, der unbedingt eine Schelmenformel in sein Repertoire aufnehmen will, muß viel Mühe und Zeit in die Aneignung dieses Spruches investieren.

Wenn Sie sich über die Fortschritte der 'Magie des Schwarzen Auges' informieren wollen, nutzen Sie bitte das **Regeltelefon: 0211/298138** als Informationsmöglichkeit. Die **Magie des Schwarzen Auges** wird zur Spielwarenmesse (Feb.89) erscheinen und kurz darauf in die Auslieferung gelangen. Ein früherer Erscheinungstermin, den wir uns sehr gewünscht hätten, ist leider nicht realisierbar. Kenner der Materie wissen, daß gerade ein Magie-System äußerst solide konzipiert und erprobt werden muß - also bitte, lassen Sie uns noch ein wenig Zeit!

Regionalmeister

Manch ein Leser wird es schon erfahren haben, den übrigen sei es hiermit kundgetan: Die DSA-Redaktion hat beschlossen, das Regionalmeister-System aufzulösen. Zwar vertreten wir nach wie vor eine enge Bindung zwischen 'Machern' und Spielern des Schwarzen Auges (schließlich wäre die in den **Helden des Schwarzen Auges** präsentierte Neukonzeption ohne die Mitarbeit der Spieler gar nicht zustande gekommen), aber die Vergangenheit hat leider

gezeigt, daß die Kommunikation über die Regionalmeister zu langwierig und umständlich war. Für die etwas schleppende Verständigung zwischen Redaktion und Spielern sind die Regionalmeister jedoch nicht verantwortlich zu machen. Sie haben - ganz im Gegenteil - ihr Bestes getan, um auf die Wünsche und Fragen der Spieler einzugehen. Darum danken wir an dieser Stelle den Herren Schulze, Michaelis, Kleudgen, Borgs, Richtberg, Schubert, Ahrens, Huisgen Klaiber und Wieser noch einmal herzlich für ihre tatkräftige und häufig sehr kreative Unterstützung.

Für Spieler, die mit der Redaktion Kontakt aufnehmen wollen, bleiben nun immer noch zwei Möglichkeiten: Sie können ihre schriftlichen Anfragen, Ratschläge und Kritiken direkt an die Redaktion des Schwarzen Auges senden; Adresse:

DAS SCHWARZE AUGÉ
Postfach 1165
8057 Eching

Oder sie nutzen die Möglichkeit der DSA-Telefone:

0211/298138, Mittwochs von 14.00-16.00
Hier erreichen Sie unseren Regelexperten (normalerweise den Chefredakteur des Av. Boten).

08165/703260, Mittwochs von 15.00-17.00 Hier können Sie z.B. Fragen nach Club-Adressen in Ihrer Umgebung stellen und eventuelle Abo-Probleme mit dem 'Boten' klären.

Abonnements

Bei Gründung des Aventurischen Boten entschieden wir uns für ein Abo-System, das besonders fair zum Abonnenten sein sollte, denn wir waren der Meinung, ein Zeitungsabonnement, das man nur unter größten Mühen kündigen kann, ist ein Ärgernis.

Also beschlossen wir, die Verantwortung für das jeweilige Boten-Abo ganz in die Hände des Lesers zu legen: Wer den Boten nicht mehr beziehen möchte, verlängert einfach das Abo nicht - und die Sache ist gelaufen...

Leider aber scheint unser kundenfreundliches Abo-System einigen Lesern gehörige Schwierigkeiten zu bereiten: Sie fliegen - ohne es zu wollen, aus reiner Schläfrigkeit - aus der Abo-Datei, stellen nach Monaten plötzlich fest, daß der Bote nicht mehr kommt, wachen auf, verlängern das Abo, müssen aber nun verbittert registrieren, daß sie ein oder zwei Ausgaben unwiederbringlich verpaßt haben. Um solche Enttäuschungen zu vermeiden, wollen wir nun

noch einmal ganz in Ruhe erklären, was bei dem Boten-Abonnement zu bedenken ist:

1. Sie erhalten von uns keine Benachrichtigung, wenn Ihr Abo abgelaufen ist. Merken Sie sich also bitte von Anfang an, mit welcher Ausgabe Sie Ihr Abo begonnen haben, damit Sie rechtzeitig verlängern können. Als kleine Hilfe kann hierbei der Adress-Aufkleber auf dem Heftumschlag dienen:

2. Auf dem Adress-Aufkleber finden Sie eine einstellige Zahl, die Ihnen sagt, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen. Steht dort eine "7" bekommen Sie den Boten bis Nr. 17, steht dort eine "9", bis Nr. 19 usw.

3. Wenn Sie den Boten lückenlos beziehen wollen, müssen Sie das Abo rechtzeitig verlängern, d.h. mindestens 4 Wochen vor Erscheinen der nächsten Ausgabe. Am besten verlängern Sie unmittelbar nachdem Sie den letzten Boten aus Ihrem abgelaufenen Abonnement erhalten haben.

4. Zur Verlängerung müssen Sie wieder den Abo-Coupon einsenden, den Sie auf der Rückseite des Boten finden. (Wer sein Heft nicht zerschneiden will, kann den Coupon kopieren - ein guter Tip, nicht wahr?)

5. Gleichzeitig mit Einsendung des Coupons müssen Sie der Fa. Schmidt die 10,- DM zukommen lassen - entweder als beigelegten Verrechnungsscheck oder per separater Überweisung. Falls Sie sich für eine Überweisung entscheiden, sollten Sie darauf achten, daß der Zahlungsbeleg noch einmal Ihre gesamte (lesbare!) Anschrift tragen sollte.

6. Im letzten Jahr schickten knapp 200! Scherzbolde den Coupon ein, ohne eine Zahlung folgen zu lassen. Wir haben jedesmal sehr gelacht, aber auch der beste Witz nutzt sich durch Wiederholung ab. Also laßt ab von solchem kindischen Treiben...

So, wer nach diesen Ermahnungen es immer noch nicht schafft, sein Abo fristgerecht zu verlängern, der sollte dringend etwas für die Steigerung seines Klugheitswertes tun!

Der Aventurische Bote Nr. 17 erscheint mitten im Efferdmond (September). Er enthält unter anderem einen Bericht über das **Kurhaus des Fingorn Seledie**, ein berüchtigtes Havener Etablissement. Außerdem hoffen wir, die Talent-Grundwerte für einige weitere magiebegabte oder wundertätige Heldentypen vorstellen zu können.

Achtung!
Abos ab Nr. 11 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 geliefert 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. Zt. DM 10,- (inkl. gesetzl. MwSt. u. Zustellgebühr). Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGÉ - 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

