

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 Magiengilden 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 Gefahrenggebiete. 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 ungern, 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 zuz 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 Basispiel 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

Frank Rasse

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.

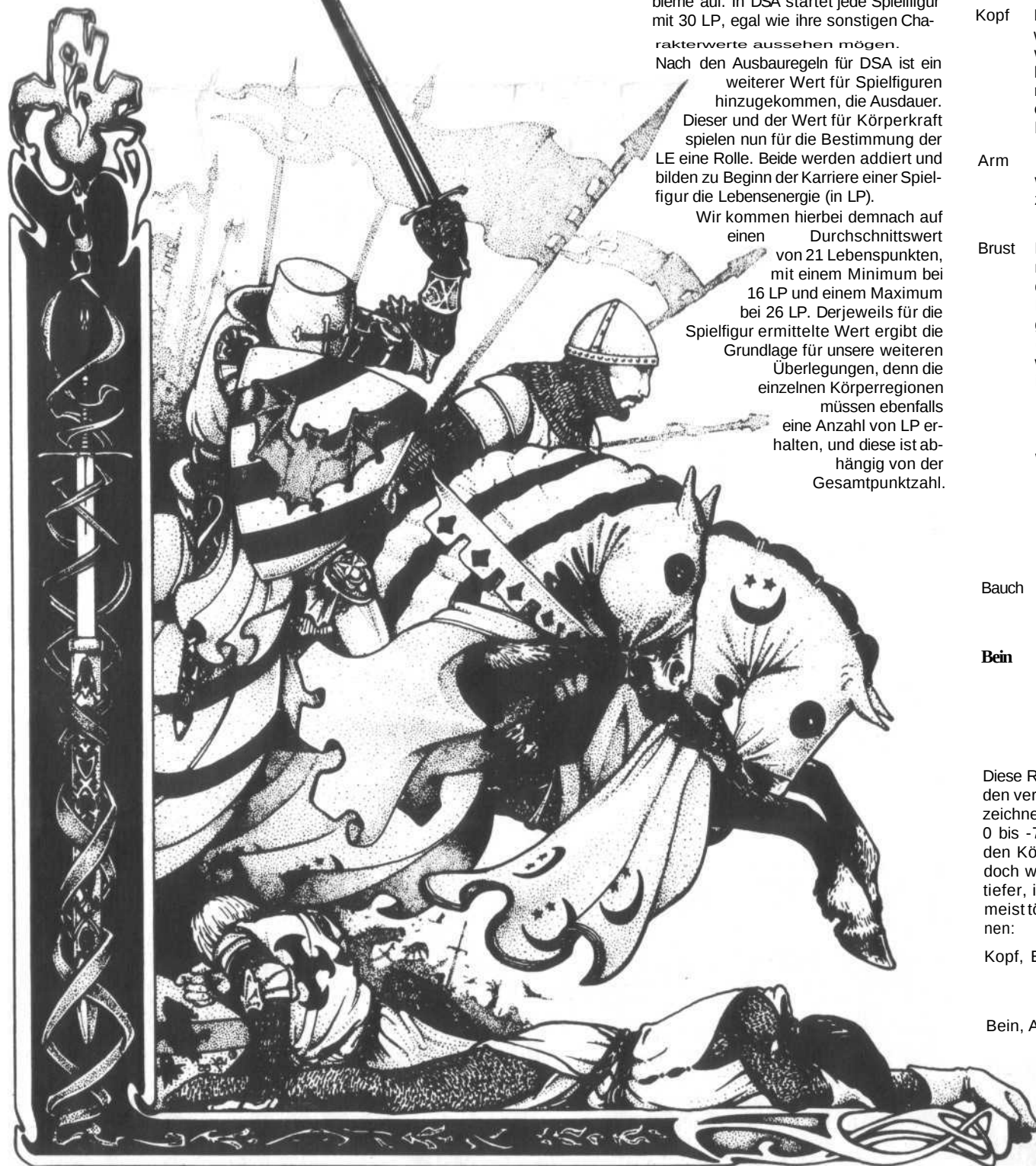
Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

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

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: Vermiss nicht die neueste Ausgabe dieser Zeitschrift. Es gibt sie überall in besseren Spiel-läden.

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 Plazierung der Treffer ausfindig zu machen.

Als eines der ersten Fantasy-Rollenspiele zeigte RuneQuest (Chaosium) ein recht spielbares, doch mit einigen Würfeleien 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.



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 widerspräche 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 Kolonne, 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

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.

Aus Tabelle 1 wird ebenfalls ersichtlich, wieviele Lebenspunkte die einzelnen Körperregionen besitzen. Diese Anzahl ist als Produkt einer Zahl kleiner als »« 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 Leidenschaft 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, bedarfes 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 Fluchtiere		
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

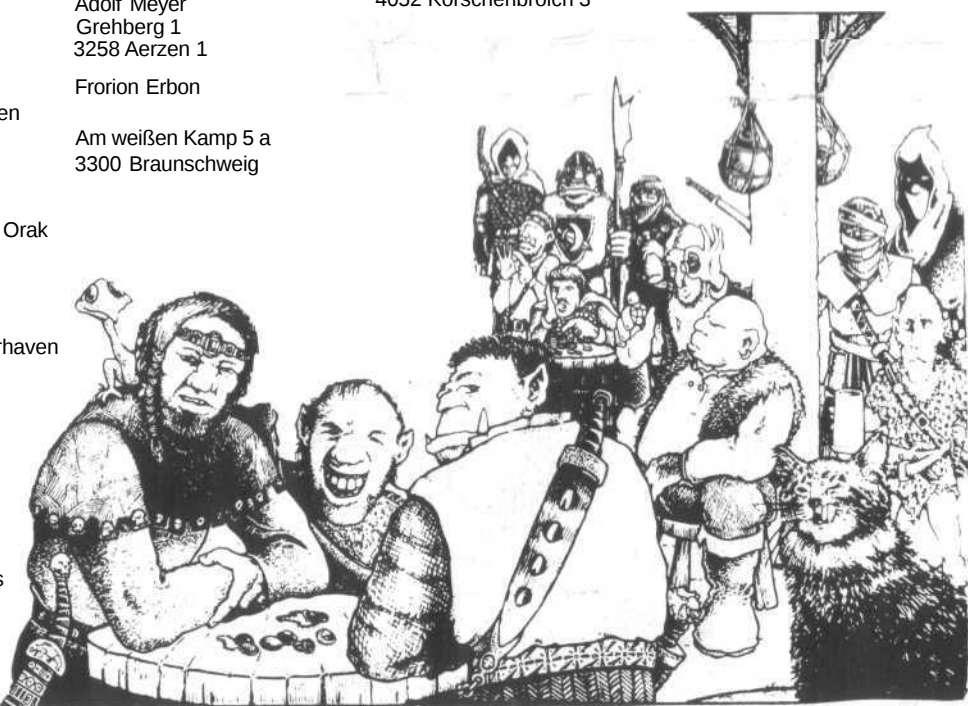
Vierbeiner mit Schwanz		
Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie (in LP)
Kopf	01-02	0,25 x LP
re. Vorderbein	03-06	0,35 x LP
li. Vorderbein	07-09	0,35 x LP
Oberkörper	10-11	0,45 x LP
Unterkörper	12-13	0,45 x LP
re. Hinterbein	14-16	0,35 x LP
li. Hinterbein	17-19	0,35 x LP
Schwanz	20	0,25 x LP

Alle Punktzahlen der Lebensenergie werden aufgerundet.



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-Nevermann-Weg 12 2000 Hamburg 56	Die Giganten II Jörn Weskamp Wasserkrüger Weg 74 2410Mölln
Schwarze-Auge-Cl.-Gandalf Christian Meyn Waldallee 66 1000 Berlin 22	Volker Dieckmann Alexander Knauf Steilshooper Allee 438 2000 Hamburg 71	Frederik Groß Hummelstraße 1 2410Mölln
Matthias Münchenhagen Bonifaziusstraße 3 1000 Berlin 27	Elfenland Jens Kobbbe 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 Rütenhöfe 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 Krampnitzer 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 2190Cuxhaven	Die verschollenen Helden Albert Gehrken jun. Bahnhofstraße 71 2832 Twistringen
1000 Berlin 47	Harald Seidenkranz Joa.-Ringelnatz-Straße 12 a 2190Cuxhaven	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 2212Brunsbüttel	Schw.-Auge-Cl. 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 Sykerstraße218 2870 Delmenhorst
Schwarze Auge Club Carsten Becker Moorweg 20 1000 Berlin 27	Feuerschwert u. Hexenkraut Rauert Brodersen Bahnhofstraße 8 2216Schenefeld	The force of Adventures Nils Rudolph Deichstraße 27 2876 Berne
Schwarz International Philip Pristovsek Nimrodstraße 87 1000 Berlin 28	Die Unbezwingbaren Michael Kipp Pastor-Weilbach-Straße 1 2216Schenefeld	Der SAC Minotaurus Volker Beyer Fliederstraße 6 2887 Elsfleth
Aventurien Andreas David Hohenzollernstraße31 a 1000 Berlin 37	Jörn Mannfrahs Dr.-Lammers-Straße 22 2240 Heide	Thomas Finn Badenerstraße 9 2890 Nordenham
»Athenaes Schwadron« Gregor Gföller Krieglergasse 8/20 A-1030 Wien	Schwert und Zauberstab Jorge Stoffers Rolfstraße 17 2246 Hennstedt	Der »Schwarze-Auge«-Club 01 HerrA. Patel&S. Pabst Lindenallee 24 2900 Oldenburg
Werner Giefing Burghardtgasse 23/514 A-1200 Wien	Nasty Gobiin Beco Mulderij Nordseeinternat 2252 St. Peter Ording	Ansgar Scherb Am Wald 43 2960 Aurich
Martin Fasching Karl-Tornay-Gasse 45^7 4/9 A-1230 Wien	Fighting Adventures Holger Schulz Mittelweg 13 2280 Tinnum/Sylt	Jörg Gohlke Grotestraße 24 3000 Hannover 91
Club Marbor Bernd Ratzeburg Lutterothstraße 72 2000 Hamburg 20	Heiko Schäfer Lager Rehm 5 2300 Kiel 14	Die Berserker Jürgen Mühlbacher Linzerstraße 14/1/3/8 A-3002 Purkersdorf
The Black Priests M. Volkland + A. Tietjen Geibelstraße 64 2000 Hamburg 60	Die Runde des Schw. Grafen Jan Thordsen ElbingerWeg48 2300 Altenholz 1	Schwarze-Auge-Club 1 Kent Gürel Storchenwiese 2 3006 Großburgwedel
Dragon of Despair D & D Club Dirk Nielsen Rulantweg 8 2000 Hamburg 52	Kai Dolgner Gorch-Fock-Straße 4 2370 Büdelsdorf	Abenteurervereinig. Avent Carsten Lufke Richard-Bartels-Straße 8 3006 Burgwedel-Wettmar

Rainer Lenzin Hofmeisterstraße 24 CH-3006 Bern	Die Trolltöter Arne Kneistler Breite Straße 23 3396 Altenau	Black Dragon Circle Marcus Brandt Hohenzollernstraße 33 4150Krefeld1	Die Gloreichen 7 Gunnar F. Gerlicher AmNollerBach 18 4503 Dissen a. T. W.
Gordon Sundmacher Ostdeutscher Weg 41 3033 Schwarmstedt	M. A. Tänzner Ginsterweg 6 App. 101 3400 Göttingen	Peer Heineken Dahlerdyk112 4150Krefeld1	Die Ewige Hand Andreas Wagner Neuenkirchner Straße 64 4520 Meile 1
Die Lichtkämpfer Manfred Helfers In derTwacht 10 3057 Neustadt 2	Club der Abenteurer Holger Kipp Steige 6 3450 Holzminden	Monoliten Grefrath Klaus Postma Hochstraße 54 4155 Grefrath 2	Die Schattenlords Daniel Banholzer Schulhausstraße 8 CH-4564 Obergerlafingen
Frank Odrich Königstraße 17 3070 Nienburg	Die furchtlosen Sieben Peter Köhler Faulbachstraße 16 3506 Heisa	Dirk Müllemann Gerh.-Korthaus-Straße 3 4178Kevelaer1	Uwe Müller Sölderbruch 31 4600 Dortmund
Claus Hage Leuschnerstraße 9 3100Celle	Cyryll Brand Otto-Hahn-Straße 13 3520 Hofgeismar	Dirk Eiterich Hervorster Straße 31 4180Goch1	Junge Römer Ludger Köster Alsenstraße 51 4630 Bochum 1
Malte Birnstiel Berggartenstraße 15 3100Celle	Matthias Hersei Friedrich-Eigenbrod-Straße 3540 Korbach	Crunh von Sumh Dirt Peter Huth Schweizer Straße 34 4190 Kleve	Black Sabbath Christian Bastian Hiltroper Landwehr 33 4630 Bochum 4
Die zwölf Götter Joachim Weigt Leberstraße 22 3100Celle	Die Meister Steffen Priebe Eichendorffweg 7 3551 Lahntal 3	D. Untergebenen der Macht Oliver Weppelmann Wielandstraße 25 4200 Oberhausen 1	Söhne Aventuriens Hans Günther Bender J. R. Große Weischedestraße 13 4630 Bochum 1
Club d. Konstabl. d. Königs Lars Prahler Schmarbecker Heide 2 3104Unterlüß	CIA (Careless Idle Advent) Jörg-Peter Klotz Reichardtstraße 3 3590 Bad Wildungen	Zirkel der Macht Dietmar Tapaß Kniestraße 16 4200 Oberhausen 12	Shardik Soldanski Billerbecker Straße 1 4650 Gelsenkirchen 2
Aventuriens Amazonen Peter Müller Postfach 815 3105 Faßberg	Schwert und Magie Serge Schweitzer C. M. Spoostraße40 L-3876 Schifflingen	Secret Circle Tobias Dahmen Wilhelmstraße 2 4230 Wesel 1	Mirko Schroeder Mozartstraße 8 4690 Herne 2
Die Gehilfen des Traxes Dirk Sieber Uhlenflucht8 3105 Faßberg	Schwarze Auge Club Beatrix Schilke Beethovenstraße 68 4010 Hilden	Michael Werner Hey Herrenbergerstraße 97 4240 Emmerich	Volker Beckmann Ludwigstraße 41 4690 Herne 2
Michael Garveus Schmiedestraße 29 3109Wutze	Stefan Lippens Talstraße 104 4018 Langenfeld	Brotherhood of thought Marco Girardi 46 Place des Mines L-4244 Esch/Alzette	Rohans Ritter Felix Hanisch Caldenhof 10 4700 Hamm 1
Guido Birkenfeld Jordanstraße 2 3200 Hildesheim	Robby Sanders Bismarck-Straße 86 4047 Dormagen 11	Merlin Peter K. Hubig Am Weckeisberg 10 4,250 Bottrop	DSA-Club Soest Christian Heck Johann-Kelberg-Weg 2 4770 Soest
Roter-Drache-Club Michael Flassig Pfarrer-Hottenrott-Straße 2 3209 Scheuernten 6 (Dinklar)	Volker Carmanns Ruwerstraße 16 4050 Mönchengladbach 2	Markus Staubach Ellorbruchstraße 174 a	Christian Kastrup Am Pansbach 9 4817 Leopoldshöhe
Siegener Aventuriens MartinSeyer Bergstraße 32 3253 Hess. Oldendorf 1	Adolf Meyer Grehberg 1 3258 Aerzen 1		Holger Soffa Asperheide 4 4902 Bad Salzuflen 5
Forion Erbon	Am weißen Kamp 5 a 3300 Braunschweig		Martin Wellner Hnhp Strafte 4 4950 Minden



Super-Auge Marcus Kroh Grazer Straße 16 3300 Braunschweig	Schwarze Auge Club Stefan van Werde Kasslerfelderstraße 22 4100 Duisburg 1	Elfquest Ralf + Martina Kramer Freiheitsstraße 17 4270 Dorsten 21	Stefan Struck Grundermühlenweg 7 5090 Leverkusen 3
Die Helden aus Aventurien Tim Israel Grazerstraße 17 3300 Braunschweig	Gandalf's Wilde Horde Mario Heckes Beguinestraße 2 4100 Duisburg 14	For Members Only Daniela Mohaupt Dischstraße 13 4300 Essen 14	Jens Handke Franz-Hitze-Straße 9 5090 Leverkusen 1
Osterroder Aventurier Volker Wagner Irisweg 2 3360 Osterode 1	Abenteurer aus Aventurien Roland Schwan Reinhausener Straße 28 4130Moers1	Guido Brückmann Staakener Straße 31 4352 Herten	Galadriel Robert Millick Wupperstraße 39 5090 Leverkusen 1
Frank Reibold Lindenplan 12 3360 Osterode	Dungeons & Dragons Jens Krüger Rheinhausener Straße 21 4130Moers1	Heike Laskowski Rikeweg 11 4400 Münster	Fantasy-Rollensp. Club DSA Stephan Kannengiesser Jacob-Fröhlein-Straße 30 5090 Leverkusen 3
Martin Hildebrandt Claustorwall 4 3380 Goslar	The Other World Andreas Jaeger Niederrheinstraße 37 4133 Neukirchen-Vluyn	Werner Große-Lengerich Ostlandstraße 41 4405 Mottuln 2	Bei Goldhahn Siegfried Jensen Dechand-Krey-Straße 16 5090 Leverkusen
SAC Goslar Andreas Matussek Virchowstraße 1 3380 Goslar	Christian Mauritz Fossastraße 17 4134 Rheinberg 1	Mjöltnir Jen-Ulrich Thormann Hasestraße 39-40 4500 Osnabrück	Markus Slomka Kapellenstraße 31 5100 Aachen 1
Schwarze-Auge-Club CLZ Thomas Thorhauer Schulstraße 4 3392 Clausthal-Zellerfeld	Die Helden Stefan Kindor Forstwaldstraße 730 4150Krefeld	Die schwarzen Giganten Florian Köther Am Sportplatz 4 4503 Dissen a. T.W.	Ralf Trilling Blumenrather Straße 69 5110 Aisdorf

