

Aventurischer Bote

Schutzgebühr: DM 2,-

Unabhängiges Nachrichtenblatt für die Kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches, die Freie Staat Havena, die Freie Stadt Beilunk und das Land Nostris: 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; Nostris kostenlos. Beilunk kostenlos, alle anderen Städte und Ort-

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

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahrengebiete. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anta und ins Ork-land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit, Hal I von Gareth

Schutzgebühr: DM 2,-

20

Inger, 12 nH.

Nivesenland

Erzählender Bericht über: die Rauhwölfe, das Nebelschloß in der Bernsteinbucht, Nivesen und Thorwal-Piraten.

Von Hagen dem Dunklen, weiterzugeben zur besseren Verständigung der Völker.

Nicht zufällig beginne ich mit den Rauhwölfen. Verwandt mit den Waldwölfen, leben sie in der Kälte und unter dem eisblauen Himmel des Nordens. Fast das ganze Jahr hindurch hat ihr Fell die Farbe des Schnees und des Himmels: Weiß, überhaucht von lichtestem Blau. Es ist dicht und schützt sie gut gegen die Kälte. Nur in der kurzen Frühlings- und Sommerzeit nimmt der Pelz eine stumpfe, fast erdige Farbe an.

Ihre Augen sind gelb wie die Augen der Nivesen. Sie sollen das Erbe der Stammeltern aller Nivesen sein, des himmlischen Wolfpaars, das je ein Menschlein und ein Wölflein gebar am Anbeginn der Welt, so daß der Wolf den Menschen wärmte und der Mensch den Wolf zu Reden lehrte.

Bis in unsere Tage soll es zwischen einigen Nivesen und den Rauhwölfen eine Art sprachlichen Austauschs geben. Bestimmte auserwählte Mitglieder des Nivesenvolkes scheinen regelrechte Verhandlungen mit den Anführern der stärksten Wolfsrudel zu führen. So können die großen Karenherden vor den Wölfen ge-

schützt werden. Die Nivesen handeln mit ihnen ein Fleischtribut aus, ein schmerzliches Opfer, das aber nicht dem entsetzlichen Verlust einer kopflos fliehenden Karenherde gleichkommt.

Für die Nivesen zerstörte menschliche Gier das alte Bündnis zwischen Wolf und Mensch.

Urvater und Urmutter wollten den Brüdern im weißen Fell keinen Teil vom gejagten Wild zukommen lassen, und so verließen die Wölfe sie grollend.

ganze, manchmal hundertköpfige Stamm, denn es gilt als böses Omen. Es kommt vor, das in gemeinsamem Gebet die ungeborenen Kinder der folgenden Generationen um Hilfe angefleht werden, wenn die Stammesmitglieder fürchten, das drohende Unheil nicht allein bewältigen zu können.

Ich lernte, von den Nivesen wegen meiner Heilkunst zur Hilfe gerufen, eines der verborgensten Schlösser Aventuriens kennen, wo ich einen Magier und einen weisen Lindwurm besiegen konnte.

Nebelschloß nennen die Nivesen und Norbarden die meist hinter dichten, zie-



Nivesenland, von Süden gesehen

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich, jeweils am 15. des Monats.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt
Spiel+Freizeit GmbH
Preisinger Str. 29
8057 Echting

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Pamela Rumpel, Steffen
Schaub, N. 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) 1989 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Es soll geschehen, daß sich Nivesen und Wölfe in Liebe verbinden; die Kinder einer solchen Verbindung werden vom Stamm hoch geachtet, sind sie doch Mahnung und Erinnerung an die alten, göttlichen Zeiten, in denen die Wolfsgötter ihre Kinder redlich nährten und der Wind nicht so kalt blies.

Die Kinder dieser Verbindungen sind ruhelose Wesen, die oft den Stamm verlassen, um entweder in der Wildnis zu verschwinden oder sich, einer Händlerkarawane folgend, in der Welt umzusehen. Wann immer das geschieht, fastet der

henden Schwaden aus grauem Dunst verborgene Feste des kalten Königs, die in der sagemuwobenen Bernsteinbucht zwischen den Nebel- und den Eiszinnen liegt. Der kalte König wird von beiden Stämmen als eine Art Halbgott verehrt, obwohl er mir nur wie ein alter, weißhaariger Mann erschien. Vielleicht hängt die Verehrung auch mit dem Schloß zusammen, das für einen vagabundierenden Nivesen mit seinen vielzackigen, grauweißen Türmen und schweren Mauern wie ein magisches Haus erscheinen muß.

Der Alte lebt im Schloß mit wenigen,

absolut verschwiegene Getreuen, die von den verschiedensten Stämmen und Völkern kommen.

Ich selbst sah einen Novadi, einen Zwerg und meine gar, einen Moha erkannt zu haben. Die Tochter des Königs trat mir nur verhüllt entgegen; über ihrem Kopf trug sie eine Maske aus Silber: das Gesicht eines Wolfes.

Die Verständigung der Bewohner mit mir und untereinander erfolgte fast nur in Zeichensprache, was mir das Schloß und die Menschen darin noch seltsamer erscheinen ließ.

Der Name, den die Nivesen der Königtöchter gaben, lautet übersetzt: *"Frau, die den Schneemond sehnt"*, der Name des Alten müßte mit *"Beherrscher der treibenden Weißwolken"* wiedergegeben werden. In der Überlieferung ist dies der Name des Wolfes, der hier verehrt wird. Das Bild von der Frau, die den Schneemond sehnt, geht auf ein Märchen zurück, in dem eine junge Nivesin sich in einen Schneelauerer verliebt, den sie *'Schneemond'* nennt.

Die Liebe wird von einem eifersüchtigen Jäger entdeckt. Der Schneelauerer stirbt; das Mädchen läuft in den treibenden Schnee hinaus. (Im Gegensatz zu den eher heiter-burlesken Erzählungen der Norbarden enden die Märchen der Nivesen fast immer tragisch.)

Ich konnte nicht mehr über das Schloß erfahren, oder, um genauer zu sein: Mehr zu sagen ist mir nicht erlaubt.

Die Nivesen sind das Volk meiner Mutter. Ihr Leben ist das Hirtenleben, das Treiben der Karenherden über die weiten, häufig fast baumlosen Ebenen. Dieser sich Jahr für Jahr wiederholende Zug über das Land wird von den Nivesen in ihrer Sprache *"Das Singen mit dem Wind"* genannt.

Die ewige Wanderschaft läßt sie die Gegenstände des täglichen Gebrauchs klein und handlich halten, aber gleichzeitig auch sehr kunstvoll ausschmücken. Ihre Löffel, Teller, Schabmesser und Instrumente stellen sie aus Karenhorn, Knochen oder dem harten, olivfarbenen Holz der Steineiche her. Auf manchen Dingen findet man in verwirrenden Verschlingungen und winzigen, zierlichsten Figuren die vielen, mündlich und durch solche Bilder überlieferten Mythen und Märchen dargestellt.

Die karge, einen großen Teil des Jahres von Schnee bedeckte Umgebung, wird nur kurz von der warmen Blütenpracht des Sommers unterbrochen; das ist die Zeit, in der sich die Herzen öffnen, auch alle Hochzeiten finden im Sommer statt. Kargheit des Winters und Üppigkeit des Sommers werden gleichermaßen von der reichen Erzählweise dieses Volkes wie-

dergespiegelt. Nur nach außen mag der Nivese wortkarg erscheinen. Erlebt man ihn in seinem sicheren Stammesverband, glaubt man bald, einen anderen Menschen vor sich zu haben. Denn nach dem Treiben der Herde beginnt das Erzählen. Nichts liebt er mehr als dunkle Abenteuer, buntes Treiben, die verschlungensten Märchengeschichten... Es ist ein beliebter Spaß, daß ein jeder Zuhörer in einer Runde einer Geschichte noch einen Schnörkel zusetzen muß.

Fremde Besucher werden freundlich, aber distanziert behandelt. Tragen sie besonders farbenprächtige Kleidung, dürfen sie sich nicht wundern und keineswegs beleidigt fühlen, wenn sie aus großen Augen angestarrt werden. Dieser Moment geht schnell wieder vorüber, denn die Nivesen sind von klein auf dazu erzogen, höflich zu sein. Die bunten Farben erinnern sie an die Zeit des Frühlings und Sommers. Man sollte aber nicht den Fehler begehen, ihnen irgendwelche bunte Dinge zu schenken. Damit trifft man den nivesischen Stolz, und sie dürfen solche Gaben sowie so nicht annehmen, da das Tragen bunter Stoffe als Tabu gilt. Man könnte damit den Herrn des Frühlings und die Sommerfrau verärgern.

Ziehen Nivesen ins Abenteuer hinaus, erlauben sie sich schon einmal den Luxus kleinerer Farbtupfer an der ansonsten schlichten Kleidung. Sehr beliebt ist die Farbe Rot, rot wie die kleine 'Tausendfachbeere', deren süß-herber Geschmack den Sommer in sich birgt und die getrocknet im Winter eine begehrte Süßigkeit darstellt.

Das nivesische Leben ist keineswegs trostlos.

So reiten im Frühjahr die Jungen und Mädchen auf den freien Karenen über die blühende Ebene, und die älteren suchen sich bei diesem Spiel den oder die Erwählte für die Sommerhochzeit. Den darauf folgenden Winter verbringt der junge Mann mit der Herstellung eines Schlittens; die junge Frau näht einen Pelzmantel, in den sie die neuen Symbole dieser Ehe stickt: magische Zeichen, die nur für die Zeit dieses Bundes leben und den Träger des Mantels vor Tod und Kälte schützen sollen. Stirbt der Mann, so wird der Mantel mit ihm verbrannt, so wie der Schlitten mit der Frau dem Feuer übergeben wird. Das Verbrennen der Toten läßt diese in den Himmel zurückkehren, wo sie auf ewig auf der Ebene der Blumen die Karene treiben und niemals mehr Hunger leiden, noch Kälte zu fürchten haben.

Schneedachse, große, weiß und zartgrau gestreifte Tiere, die "Pelzbrüder" werden vor die Familienschlitten gespannt, fast jede Familie besitzt einen Schlitten und mindestens ein Dachsgespann.

Gefürchtete Räuber sind die Yetis. Obwohl nicht gerade von überragender Intelligenz, können sie den Karenherden gefährlich werden. "Du Yeti-Gesicht" gilt als eine der schlimmsten Beleidigungen. Die Rauhwölfe hassen und fürchten übrigens gleichfalls diese großen, haarigen Kreaturen, und man hat mir von gemeinsamen Racheaktionen von Wolf und Nivese gegen die Yetis berichtet. Es wird aber auch hin und wieder von hilfreichen, freundlichen Yetis erzählt.

Gletscherwürmer, ein riesige, weiße Raupen gemahnende Kreaturen, findet man in der Gegend der Eiszinnen, von dort kam auch der weiße Lindwurm, der das Nebelschloß überfiel. Nach nivesischem Glauben sitzt der Urvater aller Winterdrachen in den Eiszinnen, wo er mit seinen Krallen das Geschick der Bewohner dieser weißen Welt in einen riesigen Kristallberg eingraviert. Wenn der ganze Berg beschrieben ist, soll, so heißt es, der Berg auseinanderbrechen. Und das göttliche Wolfspaar wird kommen, und es wird wieder Glück und Eintracht herrschen, kein rotes Blut wird je wieder den Schnee benetzen müssen, denn dann ist der Frevel getilgt.

Die nivesische Religion kümmert sich herzlich wenig um den in den Nachbarländern herrschenden Glauben, ist aber ihrerseits außerhalb der weiten Steppen ebenso fast völlig unbekannt. Sogenannte aufgeklärte Nivesen beten zu Firun und dessen Tochter Ifirin. Sie haben die alte Überlieferung von den Gottwölfen in ihr Gegenteil verkehrt - und in dieser Form wird sie von den meisten aventurischen Chroniken überliefert. Die Anzahl dieser "modernen" Nivesen ist recht klein. Meistens sind sie seßhaft geworden und haben den Karentrieb aufgegeben. Man kann ihnen in einigen Städten des Nordens bis hinunter nach Festum und Vallusa begegnen.
(wird im nächsten Boten mit dem Bericht über die Thorwaler fortgesetzt)

Rollenspieltreffen

6. Mai 1989:

Lahnsteiner Rollenspieler-Treffen

Beginn: 10⁰⁰ Uhr; gespielt wird auf der Burg Lahneck (Na, wenn das kein stilvoller Rahmen ist!)

Informationen:

Christoph Eckert,

Im Pardell 1

5420 Lahnstein, tel: 02621/4573

16.-18. Juni 1989:

Das dritte Wittener Rollenspieltreffen

Angeboten werden neben DSA eine Vielzahl von Rollen- und Brettspielen.

Informationen:

Stefan Gellrich,

Stockumer Str. 1

5810 Witten, tel: 02302/699254

Eigene Sachen...

Leserumfrage

Selten hat uns, der Redaktion, ein Beitrag im Boten eine solche Arbeit gemacht, aber noch nie hatten wir so sehr das Gefühl, daß sich eine Arbeit wirklich lohnt. Hierzu ein paar erklärende Worte:

Daß die Auswertung von ca. 650 Stimmkarten eine Redaktion, die EDV-mäßig auf solche Unternehmungen nicht eingerichtet ist, bis zu den Ohren mit Arbeit eindeckt, braucht wohl nicht extra erklärt zu werden. Eher schon die Tatsache, daß wir mit Freude diese Plackerei auf uns genommen haben: Es ist nämlich *ein* Ding, wenn wir ständig behaupten, wir nähmen unsere Leser sehr ernst und freuten uns über jede Reaktion von Ihnen, und ein anderes, ob Sie diese Behauptungen für bare Münze nehmen und uns nicht einfach unterstellen, wir faselten solche Sätze nach Belieben in den Wind...

Nun, an der Flut der Karten und der Fülle von Briefen, deren Schreiber noch einmal detailliert zu den einzelnen Fragen Stellung nehmen wollten, konnten wir endlich einmal mit anrührender Deutlichkeit sehen, daß zwischen Leserschaft und Redaktion des Boten wohl tatsächlich eine Art Vertrauensverhältnis besteht, oder vielleicht so etwas wie gegenseitige Achtung. Darum möchten wir allen Einsendern herzlich danken... 'Wie bitte...? Genug des Gesülzes', sagen Sie und wollen endlich die Auswertung der Umfrage sehen. Nun, gut, dann wollen wir Ihnen die wichtigsten Zahlen nennen. Für uns gab es einige überraschende Erkenntnisse, aber wir sind natürlich auch ein bißchen stolz darauf, daß unsere Arbeit so überwiegend positiv bewertet wurde.

Umfang der Abenteuerbücher

32 Seiten: 17%, 56 Seiten: 71%, 84 Seiten: 12%

Abenteuer pro Jahr

4 Bücher 7%, 6 Bücher 53%, 12 Bücher 39%

Soloabenteuer

keine: 35%, Solo/Gruppenabenteuer im Verhältnis 1 zu 2: 51%, im Verhältnis 1 zu 1: 13%

Hintergrundmaterial

Reine Hintergrundinfos: 60%, in Abenteuer integriert: 37%, keine: 2%

Aventurischer Bote

Umfang kann so bleiben 23%, mehr Seiten bei geringfügig höherem Preis: 56%, deutlich dicker und teurer: 19%

Aventurische Romane

überflüssig: 21%, erweitern: 76%

Aventurischer Bote

Inhalt o.k.: 42%, mehr Regelerweiterungen: 41%, mehr Informationen über DSA-Produkte: 16%

Box Die Helden des Schwarzen Auges

hat gefallen: 74%, hätte 'realistischer' sein können: 11%, war zu kompliziert: 9%

Kampagnen

keine: 8%, sollte es geben: 53%, sollten häufiger erscheinen: 37%

Spielziele:

zu läppisch: 23%, allgemein in Ordnung: 71%, übertrieben schwer: 12%

Belohnung durch AP

zu knausrig: 20%, ist ok: 66%, zu großzügig: 14%

Stufen-Anstieg

zuschwierig: 10%, gutausgewogen: 77%, zu leicht: 11%

Heldentypen

keine neuen: 23%, erweitern: 56%, beträchtlich erweitern: 19%

Spieleralter

unter 16 J.: 43%, zwischen 16 u. 20 J.: 38%, über 20 J.: 18%

Weitere Fragen

Da bei den Fragen nach Lektüre und anderen bevorzugten Spielen Mehrfachnennungen möglich waren, ergibt es hier keinen Sinn, Prozentzahlen anzugeben. Botenleser ziehen jedenfalls ihr jeweiliges DSA-Fanzine jedem professionellen Magazin vor. Unter den kommerziellen Heften führt die *ZauberZeit* mit knappem Vorsprung vor *Fantasy Welt* und *Spielwelt*.

Bei den Spielen, die neben *DSA* gepflegt werden, zeichnete sich ein recht deutlicher Vorsprung für *D&D* ab, etwas abgeschlagen folgen (in etwa gleichauf): *Mittelerde*, *Midgard* und *Traveller*. Die allermeisten *DSA*-Spieler jedoch widmen sich ausschließlich ihrem Lieblingsspiel (und wir können nicht sagen, daß uns das betrübt...)

Brettspiele werden nur selten gespielt. Häufig werden Spezial-Versandhandel dem örtlichen Spielwaren-/Buchhändler vorgezogen.

Die *DSA*-Redaktion sieht sich vom Ergebnis der Umfrage in ihrer Arbeit weitgehend bestätigt. Als Lehre müssen wir wohl ziehen, daß die 'dünnen' Abenteuer des Jahres '88 keine breite Billigung gefunden haben (obwohl wir sie inhaltlich gar nicht so "dünn" empfanden). Wir werden also zu dem gewohnten Umfang von 56 Seiten zurückkehren und wollen, was die Seitenzahl betrifft, uns überhaupt um mehr Flexibilität bemühen.

Der Palette der Heldentypen werden wir uns natürlich widmen müssen. Wir waren der Meinung, 27 verschiedene Typen wären eigentlich genug, wollen aber in Zukunft vor allem die vorhandenen Typen weiter detaillieren. Im nächsten Boten beginnt die Vorstellung verschiedener Krieger-Schulen und Krieger-Typen.

Ob wir den Umfang des Boten erweitern können, war bei Redaktionsschluß noch offen. Die Chancen stehen nicht sehr gut, da immer noch zu viele Boten von den Clubs kopiert und an die Mitglieder verteilt werden und somit die Abonentenschaft das Magazin nicht trägt. (Merke: Dir seid dabei, Eurem Magazin aus lauter Pfenningfucherei das Wasser abzugraben!)

Die Gewinner eines Anerkennungspreises:

Je eine Box "Die Magie des Schwarzen Auges":

Golda Martin

Hans-Huber-Str. 14, 8034 Germering

Markus Mielke

Kavalierhaus, 3500 Kassel

Ulrike Hinrichs

Th.-Mann-Str. 22, 2390 Flensburg

Je ein Abenteuer eigener Wahl:

Frank Hagedorn

Kreuzstr. 14 4535 Westerkappeln

Rene Montigny

Gotteskammer 12, 2942 Jever

Torsten Müller

Südl. Feld 15, 3101 Eicklingen

Niklas Reinke

Kolleg, Gruppe 6 Fürstst. Gerberstr. 14

7822 St. Blasien

Ralf Mulfinger

Obere Herrengasse 12, 7170 Schwäb.-Hall

Christoph Brückner

Dormitzer Str. 2, 8501 Eckental

Thorsten Habermann

Am Mühlenberg 9, 4800 Bielefeld 1

Gero Ambrosius

Windthorststr. 4, 4730 Ahlen

Melanie Brunner,

Schützenstr. 5, 7481 Bingen-Hitzkofen

Jan Koops

Morsstr. 26, 4458 Neuenhaus

Wir gratulieren herzlich. Sobald die Magie-Box verfügbar ist, wird sie den Gewinnern zugesandt. Die Gewinner der Abenteuer müßten uns noch kurz wissen lassen, welches Abenteuer sie sich denn wünschen. Solche Mitteilungen gehen wieder an:

DSA-Club "Blaue Blume von Havena"

c/o Jürgen Hoßfeld

Liststr. 26

4000 Düsseldorf

1000. DSA-Club gegründet!

Seit wir - aus Platzgründen - die Listen neu gegründeter *DSA*-Clubs nicht mehr hier im Boten abdrucken, ist es ein wenig still um unsere Clubs geworden. Uneingeweihte könnten gar denken, das Clubwesen sei erlahmt. Doch davon kann keine Rede sein. Weiterhin gehen in der *DSA*-Redaktion fast täglich neue Club-Anmeldungen ein und inzwischen ist die Zahl der organisierten *DSA*-Spielrunden gar vierstellig geworden. Da nun die Gründung des 1000sten Clubs schon etwas besonderes ist, wollen wir diese Runde hier offiziell ehren.

Der 1000ste Club hat sich den schönen Namen **Mondaug** gegeben. Hier die Namen der Mitglieder:

Marc Hubbert, Nöggerathstr. 41

Manfred Stein, Kurfürstenstr. 61

Michael Blaschik, Schinkelstr. 53

Petra Preuz, Lehrstr. 25

Bianca Gaz, Gutenbergstr. 2

Heike Müller, Gerlingstr. 12

Jörg Kempa, Rittergasse 29

Sami Hopp, Eigenescholle 15

Frank Gal, Leggewiesstr. 5

(alle wohnhaft in 4300 Essen 1)

Wir freuen uns für **Mondaug**, daß dieser Club auch einige weibliche Mitglieder zählt, denn wir sind seit langem der Meinung, daß Spielerinnen in der Rollenspielszene zwar recht selten sind, in der Regel aber billiger und ausdrucksvoller zu spielen vermögen als männliche *RSPI*ler.

DSA "Heldenbrief"

Name	Typus	Geburtstag	Geburtsort
Geschlecht	Größe	Gewicht	Geschwister
Haarfarbe	Augenfarbe	Stand der Eltern	
Eigener Titel		Gottheit	

MUT							
KLUGHEIT							
CHARISMA							
GESCHICK							
KÖRPERKRAFT							

ABERGLAUBE							
HÖHENANGST							
RAUMANGST							
GOLDGIER							
TOTENANGST							

AUSDAUER							
LEBENSENERGIE							
ASTRALENERGIE							

ABENTEUER-					
PUNKTE					
STUFE					

MAGIERESISTENZ (KL+MU+ST):3 - 2xAG



Portrait/Wappen

KLEIDUNG/RÜSTUNG

BESONDERE AUSRÜSTUNGSSTÜCKE

MAGISCHE UTENSILIEN

MITGEFÜHRTES VERMÖGEN

Waffe	Gew	TP	Bruchfaktor

AT-/PA-Basiswert										
Boxen	AT									
	PA									
Ringen	AT									
	PA									
Hruruzat	AT									
	PA									
Äxte	AT									
	PA									
Hieb Waffen, scharf	AT									
	PA									
Hieb Waffen, stumpf	AT									
	PA									
Schwerter	AT									
	PA									
Stichwaffen	AT									
	PA									
Schuwaffen						Wurfwaffen				

Gefährte

DSA "Heldenbrief"

Talentspiegel

Kampftechniken : Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkt

Boxen (MU/GE/KK)					
Ringen (MU/GE/KK)					
Hruruzat (MU/GE/KK)					
Äxte (MU/GE/KK)					
Hieb Waffen, scharf (MU/GE/KK)					
Hieb Waffen, stumpf (MU/GE/KK)					
Schwerter (MU/GE/KK)					
Stich Waffen (MU/GE/KK)					
Schuss Waffen (KL/GE/KK)					
Wurf Waffen (KL/GE/KK)					

Natur : Steigerung pro Stufe: max. 3 Punkte

Fährten Suche (KL/KL/GE)					
Fallen stellen (KL/GE/KK)					
Fischen/Angeln (KL/GE/KK)					
Fesseln/Entfesseln (GE/GE/KK)					
Gefahreninstinkt (MU/KL/CH)					
Pflanzenkunde (MU/KL/KL)					
Orientierung (MU/KL/KL)					
Tierkunde (MU/CH/KL)					
Wettervorhersage (KL/CH/CH)					
Wildnisleben (MU/KL/GE)					

Körperbeherrschung : Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

Akrobatik (MU/GE/KK)					
Fliegen (MU/KL/KK)					
Klettern (MU/GE/KK)					
Reiten (CH/GE/KK)					
Rudern/Segeln (GE/KK/KK)					
Schleichen (MU/KL/GE)					
Schwimmen (MU/GE/KK)					
Sich Verstecken (MU/KL/GE)					
Sinnesschärfe (CH/KL/GE)					
Springen (MU/GE/KK)					

Spezielle Talente : Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkt

Persönliche Waffe (MU/GE/KK)					
Gaukeleien (CH/GE/GE)					
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)					
Stimmen Imitieren (CH/KL/GE)					
Lehren (CH/KL/GE)					

Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

Geschichtswissen (KL/KL/GE)					
Lederarbeiten (KL/GE/GE)					
Stoffarbeiten (KL/GE/GE)					
Töpfern (KL/GE/GE)					

Gesellschaft, Wissen Handwerk Steigerung: max. 2 Punkte

Abriechen (MU/KL/CH)					
Alchimie (MU/KL/KL)					
Bekehren (KL/CH/CH)					
Bergbau (KL/GE/KK)					
Beißern (MU/CH/CH)					
Bogenbau (KL/GE/KK)					
Fahrzeug Lenken (MU/CH/GE)					
Falschspiel (MU/KL/GE)					
Feilschen (MU/KL/CH)					
Gassenwissen (MU/KL/CH)					
Glücksspiel (MU/MU/CH)					
Heilkunde, Gift (MU/KL/CH)					
Heilkunde, Krankh. (KL/CH/CH)					
Heilkunde, Seele (KL/CH/CH)					
Heilkunde, Wunden (KL/CH/GE)					
Holzbearbeitung (KL/GE/KK)					
Kochen (MU/KL/GE)					
Lesen/Schreiben (KL/KL/GE)					
Lügen (MU/MU/CH)					
Malen/Zeichnen (KL/GE/GE)					
Mechanik (KL/KL/GE)					
Menschenkenntnis (KL/CH/CH)					
Musizieren (KL/CH/GE)					
Prophezeien (MU/CH/CH)					
Rechnen (KL/KL/GE)					
Rüstungsbau (KL/GE/KK)					
Schätzen (MU/KL/CH)					
Sich Verkleiden (MU/CH/GE)					
Sprachen Kennen (KL/KL/CH)					
Tanzen (CH/CH/GE)					
Taschendiebstahl (MU/KL/GE)					
Waffen Schmieden (KL/GE/KK)					
Zechen (KL/GE/KK)					
Zwergennase (KL/CH/GE)					

Notizen, Aufzeichnungen



Ein neues Dokument

In diesen Tagen wurde der Redaktion wieder einmal ein Entwurf für ein neu gestaltetes 'Dokument' zu gespielt. Solche Neu- und Umgestaltungen erreichen uns in schöner Regelmäßigkeit; und die meisten - das sei mit Zerknirschung zugeben - sehen hübscher aus als das sogenannte 'offizielle' Dokument, das dem neuen *Basis-Spiel* und nun auch der *Magie-Box* beiliegt. Die letzte 'Dokument-Neufassung' kam von *Achim Nohl*. Ihm sei an dieser Stelle besonders gedankt, weil er den Anstoß dazu gegeben hat, daß wir uns mit diesem für den Aventurier so unerhört bedeutungsvollen Formular endlich einmal gründlich auseinandersetzen mußten.

Das Ergebnis unserer Bemühungen sahen Sie auf der vorstehenden Doppelseite. Wir haben versucht, dem Ganzen nicht nur mehr Übersichtlichkeit, sondern auch ein etwas attraktiveres Äußeres zugeben. Natürlich ist uns klar, daß sich auch jetzt noch dies und das verändern oder gar verbessern ließe, aber der Kritiker möge bedenken, daß auch in Aventurien ein A4-Blatt nur ca. 21 x 30 cm groß ist und die Lesbarkeit der Informationsanhäufung

eine gewisse Grenze setzt.

Das Dokument kann für den Eigenbedarf (wozu auch die Versorgung der Mitspieler zählt) kopiert werden. Kopien zum Zweke der kommerziellen Nutzung sind natürlich nicht zulässig.

Neue Talente

Wir haben ein paar optionale zusätzliche Talente in die Liste aufgenommen, nicht unbedingt, weil wir denken, daß gerade diese Talente für das Spiel ungeheuer wichtig sind, sondern eher um den Spielern einen kleinen Anstoß zur Selbstgestaltung weiterer Talente zu geben.

Falls Sie diese neuen Talente (oder selbst entworfene) in Ihr Spiel aufnehmen wollen, schlagen wir folgende Regelung vor: Sie erweitern die Gesamtzahl der Talente um 3. Dafür bekommt Dir Held eine weitere Talent-Steigerungsmöglichkeit hinzu, hat also z.B. in Zukunft bei jedem Stufenanstieg 26 statt 25 Anhebungsversuche. Er muß aber bei jedem zweiten Stufenanstieg mindestens einen Versuch auf eins der drei zusätzlichen Talente verwenden. Und nun zu den neuen Fertigkeiten:

Zusatztalente - Übersicht

Typ/Startwert	Gaukelei	Selbstb.	Stimmen	Lehren	Geschichte	Lederarb.	Stoffarb.	Töpfern
Bürger	0	-2	-1	1	2	1	2	0
Gaukler	4	-1	3	2	-4	2	2	-2
Händler	0	2	0	2	2	0	2	-2
Krieger	-2	3	0	0	2	0	2	-4
Moha	0	3	3	1	-6	2	0	4
Nivese	-2	2	3	2	-5	4	3	3
Novadi	0	4	-2	1	-2	1	4	2
Streuner	2	-1	0	-3	-3	1	1	-3
Thorwaler	-3	1	-2	1	0	2	2	-5
Zwerg	-3	5	-3	1	3	2	2	-4
Magier	1	2	-1	3	3	0	0	-5
Auelf	0	2	2	2	1	3	2	3
Waldelf	0	2	3	3	-1	3	2	2
Firnelf	-1	3	0	3	-2	4	0	-4
Hexe	0	4	1	5	0	2	4	3
Schelm	2	-3	3	-5	-6	0	1	-4
Druide	-4	4	-2	3	2	1	1	1
<i>Geweihite:</i>								
Praios	-4	3	-5	3	3	0	0	-3
Rondra	-4	4	-4	2	3	0	0	-3
Efferd	-4	2	-5	3	3	0	0	-3
Travia	-3	2	-3	3	2	0	1	-1
Boron	-8	6	-10	1	4	-1	-2	-4
Hesinde	-4	3	-4	4	6	-1	-1	-4
Firun	-6	5	6	3	0	3	1	-3
Tsa	-4	3	-4	4	2	1	1	-3
Phex	1	2	2	3	0	0	0	-3
Peraine	-4	3	0	3	2	2	2	2
Ingerimm	-5	3	-7	3	3	2	0	0
Rahja	0	4	-5	4	3	1	3	-3

Persönliche Waffe

Dieses Talent kann nur von Helden genutzt werden, die eine speziell für sie angefertigte Waffe besitzen, z. B. ein Schwert, daß genau auf ihre Hand- und Körpergröße, Armlänge etc. abgestimmt ist. Eine solche Waffe erhält man entweder als wertvolles Geschenk von einem reichen Auftraggeber oder bestellt sie bei einem Meisterschmied zum vier- bis fünfachen Listenpreis. Eine persönliche Waffe gehört normalerweise zu den in Aventurien verbreiteten Waffentypen; an spezielle Waffen-Erfindungen Ihres Helden ist nicht gedacht - solche extrem individuellen Kunstwerke lassen sich leider nur schwer in das allgemeine AT/PA/TP-System einpassen. Die TP einer persönlichen Waffe liegen um einen Punkt höher als die einer normalen Waffe; die Talent-Steigerungsversuche für diese Waffe können von Anfang an mit drei statt zwei W6 vorgenommen werden.

Wenn der Held das gute Stück verliert, gehen ihm natürlich auch die speziellen Vorteile verloren. Mit einer gewöhnlichen 'Waffe von der Stange' kämpft er mit den normalen Werten für diesen Waffentyp.

Das bedeutet: Der Besitzer einer persönlichen Waffe steigert nicht nur den TaW für sein besonderes Exemplar (mit 3 W), sondern gleichzeitig auch (mit 2W) den TaW für den allgemeinen Typ, zu dem die Waffe gehört. Diese Steigerungen finden sozusagen außer der Reihe statt und sind nicht auf die Gesamtzahl der Steigerungsversuche anzurechnen.

Hierzu ein Beispiel: *Der Thorwaler Phexdan läßt sich auf der 2. Stufe eine Axt anfertigen, die ihn bis zur 5. Stufe begleitet. Er steigert in der Zeit seinen Talentwert 'Persönliche Waffe' dreimal. Auf das Kampftalent "Äxte" gelangen ihm im gleichen Zeitraum aber nur zwei Steigerungen. Dann verliert er das gute Stück beim Würfelspiel und muß fortan mit einer gewöhnlichen Streitaxt vorliebnehmen (und dem niedrigeren Kampfwert für Äxte im allgemeinen.)*

Gaukeleien

Unter diesem Stichwort sind alle Arten von kleinen Kunststückchen zusammengefaßt, mit denen ein Gaukler auf dem Jahrmarkt sein Geld verdienen und als Gefangener in der Troll-Höhle möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Balancieren, Bauchreden, Feuerschlucken usw. Da auch ein Meistersgaukler nicht alle Arten von Jahrmarktskünsten beherrschen kann, sollte der Spieler die spezielle Fähigkeit seiner Figur schriftlich niederlegen. Um eine Gaukelei einigermaßen zu meistern, benötigt man 3 Talentpunkte. Besitzt der Held den TaW 6, so bedeutet

das, er beherrscht entweder eine Gaukelei ziemlich gut oder zwei Kunstfertigen schlecht und recht usw.

Selbstbeherrschung

Auch dem um rollengerechte Darstellung bemühten Spieler kann es passieren, daß er ein Kichern nicht unterdrücken kann, während sein Held gerade einhundertvierunddreißig zu allem entschlossenen Schwarzmagiern gegenübersteht Grausame Meister neigen in solchen Momenten dazu, dem armen Helden dieses Kichern einfach als dessen Verfehlung zuzuschreiben, um nun den geballten Zorn der erbosten einhundertunddrittschwarzmagier auf den Helden niedergehen zu lassen. Mit Hilfe einer Probe auf 'Selbstbeherrschung' aber kann der Held leicht darstellen, daß *ihm* eben überhaupt nicht zum Kichern zumute war.

Umgekehrt gibt es natürlich auch viele Spieler, die Selbstkontrolle ihres Helden hoffnungslos überschätzen: "Während die Ogerin meinem Helden die Nase zu einer Qualspirale verdreht, zuckt dieser mit keiner Miene. Nie würde er das Versteck seiner magischen Apfeltorte verraten..." Auch hier mag es sinnvoll sein, wenn der Held vermittels Talentprobe beweist, daß er das Geheimnis wirklich zu hüten weiß.

Stimmen Imitieren

Ein guter Wert in diesem Talent deutet vor allem auf die Fähigkeit hin, Tierstimmen täuschend nachzuahmen. Denn wie heißt es im Notmarker Waidwerk-Kompendium so richtig: "Der ist ein schlechter Jäger, der mit dem Balzruf des Walsachhahns das Tier nicht nur nicht vor seinen Bogen lockt, sondern in die Flucht schlägt oder gar zum Lachen bringt..."

Mit einem TaW von 3 oder mehr kann sich der Held auch auf das Nachahmen von Menschenstimmen verlegen. Sowohl für Tier- als auch für Menschenstimmen gilt: Der Nachahmer muß ausreichend Gelegenheit gehabt haben, um sich den speziellen Ton einzuprägen und ihn zu üben. Erst ein Meisterimitator TaW 12+ kann z.B. Dexter Nemrod auf Anhieb mit dessen Stimme antworten.

Lehren

Nicht jedem ist es gegeben, eigenes Wissen und Fertigkeiten so an andere weiterzugeben, daß diese tatsächlich Lehren für sich selber daraus ziehen können. Da vermutlich nur wenige Helden sich ernsthaft für eine Lehrmeister-Tätigkeit interessieren, wird die Pflege dieses Talentes wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben. Trotzdem kann der Spielleiter entscheiden, daß ein Held mit TaW Lehren niedriger als 4, seine speziellen Kenntnisse gar nicht oder nur äußerst mühsam an seine Gefährten weitergeben kann.

Geschichtswissen

Die aventurische Zivilisation mag sich nicht mit der irdischen Geschichte messen können, aber immerhin wurde und wird auch in jener Welt seit ca. 2.000 Jahren der Verlauf der Historie von den unterschiedlichsten Personen schriftlich niederlegt. Da die meisten Helden immer wieder einmal mit der Vergangenheit ihrer Welt konfrontiert werden - weil sie z.B. die Toten in ihrer Gruft nicht ruhen lassen können -, kann es oft von Nutzen sein, einen geschichtsbewanderten Gefährten in der Nähe zu wissen. Er mag vielleicht die Falle vor dem Grabraum auch nicht bemerken, aber immerhin kann er hinterher darauf hinweisen, daß dieser spezielle

Auslösemechanismus für seine Zeit als ganz und gar untypisch zu betrachten ist. Ernsthafter formuliert: Der Spielleiter sollte den Geschichtsforscher in seiner Runde durchaus gelegentlich für seinen Fleiß belohnen, indem er ihm z.B. spezielle Informationen über ein zu untersuchendes Gebäude zukommen läßt.

Lederarbeiten

Das Talent erklärt sich von selbst. Zu ernsthaft betriebenem Rollenspiel gehört schließlich auch, daß die Helden sich hin und wieder Gedanken über den Zustand ihres Schuhwerks oder ihrer Garderobe machen. Wenn ein Held mit TaW -5 erklärt, er werde - um Geld zu sparen - die abgerissene Sohle selbst unter seinen Stiefeln nageln, sollte ihn der Spielleiter beim Marsch zum nächsten Einsatzort diese Entscheidung bereuen lassen...

Stoffarbeiten

Um irgendein Verlies von Monstern und Schätzen zu befreien, wird dieses Talent kaum benötigt (wie auch die meisten anderen). Wer sein Rollenspiel etwas lebensnäher gestalten möchte, sollte dagegen durchaus darüber nachdenken, ob nicht das Auspielen kleiner Alltagsigkeiten unserem Treiben mehr Farbe und Authentizität verleihen.

Töpfern

Das Talent beschreibt nicht nur das Herstellen erstklassiger Töpferwaren, sondern auch das Anfertigen improvisierter Gefäße (z.B. aus ungebranntem Ton), wenn es einmal darauf ankommt, irgendeine Flüssigkeit fortzutragen und alle Wasserschläuche wieder einmal bis zum Bersten mit Heiltrank und anderen Elixieren gefüllt sind.

Aus den Provinzen

Al'Anfa:

Unbeschreibliche Szenen spielten sich vor zwei Monaten in der Goldenen Stadt des Südens ab. Menschen hasteten in ihre Häuser, verriegelten Türen und Fensterläden, einige warfen sich mitten auf der Straße in den Staub und flehten Boron um Gnade an, andere standen einfach nur da und blickten mit weit aufgerissenen Augen und Mündern zum Himmel, aus dem etwas herabgesegelt kam, das sie ihrer Lebtag noch nicht gesehen hatten. Es dauerte einige Zeit, bis die gebildeteren oder zumindest weitgereisteren Einwohner Al'Anfas ihre verängstigten Mitmenschen so weit aufgeklärt hatten, daß sie die eiskalten weißen Gänsedaunen, die da aus heiterem Himmel herabwehten, nicht

mehr als Vorboten des Weltuntergangs oder den Beginn eines göttlichen Streites zwischen den rabenköpfigen Boron und der milden Travia ansahen.

Diejenigen unter uns, die sich nun zu einem mitleidigen Lächeln hinreißen lassen, sollten daran denken, daß in jenen Regionen Schneefall ein äußerst seltenes Ereignis ist (Schnee in Al'Anfa wurde zuletzt im Jahre 79 v.H. beobachtet) und vielen Südländern demzufolge leicht als Gottes- oder gar Dämonenwerk erscheinen kann.

Kuslik:

Fürstin *Kusmina von Kuslik* und der Rat der Stadt wenden sich auf diesem ungewöhnlichen Wege an zwei ihrer Unterta-

nen, die sie in Ermangelung der Eigennamen nur bei ihren Spitznamen 'Schönheit' und 'Musikant' rufen können:

Wisset, daß Euch für Eure Verfehlungen völlige Straffreiheit eingeräumt worden ist. Nach eingehender Prüfung der am Richttag eingetretenen Ereignisse und sehr erhellenden Gesprächen mit einem zuverlässigen Götterkundigen können wir das tausendfache Einbrechen der Füchse in unsere Stadt und den erschreckenden Luftwirbel, der unter die Schaulustigen am Richtplatz fuhr, nur als das offene Walten eben jenes Gottes betrachten, dem sonst die Heimlichkeit über alles geht.

Wir werden also auf dieses Zeichen hin noch einmal überprüfen, ob Eure Verurteilung tatsächlich dem zwölfgöttlichen

Willen entsprach, aber dazu benötigen wir Eure nochmalige Aussage zu der zu beurteilenden Untat. Für den Tag dieser Befragung sichern wir Euch freies Geleit und ungehinderten Abzug zu. Sollte sich diesmal Eure Unschuld erweisen - wofür das göttliche Zeichen nur allzu deutlich spricht -, werden Euch Fürstin und Stadt für alle erlittene Unbill überreichlich entschädigen und sich mit neuem Elan an das Aufspüren der wahren Schuldigen begeben.

Jergan.

Maraskan, die sonnige Insel vor der Ostküste Aventuriens, wäre dieser Tage beinahe von einem schrecklichen Schicksal, dem Tod ihres Regenten ereilt worden. Bei der Jagd in unwegsamem Berggebieten trennte sich Seine Durchlaucht, *Fürst Herdin*, treuer Untertan Seiner Göttlichen Majestät, Kaiser Hal I., von seinem Gefolge und setzte einem bereits von mehreren Speeren getroffenen Baumdrachen nach, der sich waidwund (und darum doppelt gefährlich!) in einen nahen Krüppelkiefernwald zurückgezogen hatte. Ist schon die Anwesenheit eines solchen Tieres so nahe der Baumgrenze eine ausserordentliche Seltenheit, so wartete auf den bemitleidenswerten fürstlichen Jäger noch eine weitere sehr ausgefallene Über-

raschung: Mitten in dem Kiefernwäldchen befand sich eine Lichtung mit ekelhaft stinkenden Pilzen der Sorte Eitriger Krötenschemel. Da jeder Bewohner Maraskans diese Pilzart und ihre hochgradig gefährlichen Symbionten kennt, trat Fürst Herdin eiligst den Rückzug an - indes, es war zu spät.

Von einer dieser häßlichen, warzenhäutigen, widerwärtigen Kreaturen, einer uralten Maraskantarantel, hinterrücks angegriffen, wehrte sich der in die Enge getriebene Fürst wie ein Berserker, und es gelang ihm nach heldenhaftem Kampf, in dem er mehrfach verwundet wurde, die Maraske zu vertreiben.

Als der fürstliche Jagdaufseher seine Durchlaucht Stunden später fand, hatte das Spinnengift schon seine Wirkung getan.

Und wäre nicht zufällig ein Tsa-Geweihter als Gast bei der Hatz gewesen, so wäre die Seele des Verwundeten wohl in Borons Reich eingegangen.

Mittlerweile befindet sich der Regent wieder auf dem Wege der Besserung. Gerüchte, der Fürst sei in Wahrheit knapp dem Giftanschlag eines Verwandten entgangen und die Geschichte von Jagd und Spinnengift reine Erfindung, wurden vom Zeremonienmeister und Sprecher des Fürstenhauses, *Osthelm Fried*, auf das

Schärfste dementiert.

Gareth:

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns der folgende Kommentar des Kaiserlichen Großinquisitors Baron Dexter Nemrod, den wir nachfolgend ungekürzt wiedergeben. Ungekürzt, weil wir erstens - aus Gründen, die wir hier nicht darzulegen brauchen - ein Schriftstück des Barons ohnehin niemals kürzen würden und da wir zweitens der Ansicht sind, daß in dem Schreiben jene feine, geschliffene, von Wohlgeborenen Nemrods Freunden so sehr geschätzte Ironie vortrefflich zum Ausdruck kommt.

Werte Redakteure!

Ich habe mich zu dieser Anrede entschlossen, um die Formen der Höflichkeit zu wahren, obwohl ich eher versucht bin, diesen Brief mit 'Nichtswürdige, hohlköpfige, plumpfingrige Schreiberlinge' zu beginnen. Der in der letzten Ausgabe des Boten erschienene Bericht über die Schrecken anderer Existenzebenen, zu meist Dämonen geheiß, war ja eine hochinteressante Hervorbringung des neuzeitlichen Journalismus. Besonders bemerkenswert und gelungen fanden wir hier am Hof die Passage im Vorwort, wonach sich Seine Kaiserliche Majestät beim Vorgang der Zeugung '... in nichts von einer Stubenfliege oder einem Krakenmolch unterscheidet'. Der Verfasser des Artikels scheint demnach der Ansicht zu sein, daß unser allergnädigster Herr es bisweilen unter Wasser treibt oder sich gar beim Vollziehen des kaiserlichen Liebesaktes in fauligen Essensresten wälzt.

Ist Euch eigentlich der Ausdruck 'Majestätsbeleidigung' irgendwie geläufig? Anscheinend nicht. Deshalb möchte ich sowohl den verantwortlichen Redakteur als auch den himgeschädigten Verfasser des o.g. Machwerks, meines Wissens ein Freizeitjournalist namens Yendor, nebst seiner Konkubine Olimone auf das Herzlichste einladen, an dem in Kürze stattfindenden bunten Abend im Spielzimmer meiner Inquisitoren zu Gareth, an der Eisernen Jungfrau Nr. 8, teilzunehmen. Wir spielen das höchst vergnügliche Spiel 'Zwanzig Fragen', das mit Sicherheit für einige Teilnehmer sehr interessant verlaufen wird.

Ich wünsche der Redaktion des Boten allzeit eine glückliche Hand bei der Auswahl ihrer Artikel und Mitarbeiter. Mit von aufrechtem Herzen kommenden Grüßen
Dexter Nemrod G.I.

Sollte sich das Erscheinen der nächsten Ausgabe des Boten etwas verzögern, bitten wir den Leser schonjetzt um Entschuldigung (die Red.)

Achtung!

Abos ab Nr. 15 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 0, bekommen Sie ihn bis Nr.20, bei einer 3 bis Nr.23 usw.

Technisch werden Abo-Verlängerungen und Neu-Abos vom Verlag gleich behandelt. Der Abo-Auftrag muß spätestens 4 Wochen vor Auslieferung des nächsten Boten vorliegen, sonst beginnt Ihr Abo erst mit der übernächsten Ausgabe.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 10,- (inkl. Mwst u. Zustellgebühr).

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUG

- Verlag Schmidt Spiel+Frelzelt GmbH - Postl. 1165 - 8057 Eching

Den Betrag von DM 10,- habe ich auf das Konto 698 500 der Bayerischen Vereinsbank in München überwiesen.

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abos ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel+Frelzelt schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname: _____

Straße, Nummer: _____

HLZ, Ort _____

Unterschrift _____

^ _ ^

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ein Abo-Auftrag, der nicht von einer Zahlung begleitet ist, kann nicht bearbeitet werden. Bitte Adresse auf Coupon und Scheck/Zahlanweisung deutlich schreiben! Danke.