

Aventurischer Bote

Unabhängiges Nachrichtenblatt für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches, die Freie Stadt 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-

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

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

9

Das Land der Mohas

Viele Gerüchte und Legenden ranken sich um die Stämme der südaventurischen Ureinwohner, aber nur wenig gesicherte Tatsachen sind uns bekannt. Zufällig wurden der Redaktion des Boten nun gleich zwei Zeugnisse über Leben und Gebräuche der geheimnisvollen Wald-

menschen zugespielt. Wir zögern natürlich keinen Augenblick, die Neuigkeiten an Sie, unsere stets wißbegierigen Leser, weiterzugeben. Besonders der aufschlußreiche Brief eines namhaften thalusanischen Gelehrten sei Ihrer Aufmerksamkeit empfohlen.



Der Tempel der roten Jaguare von Gulaghal

Lieber A*,
Deinem Wunsch gemäß habe ich die Skizzen, die Du bei dem toten Händler Valtir gefunden hast, ins Reine gezeichnet. (Woran ist der Mann eigentlich gestorben? Du hast mich über die Todesursache im unklaren gelassen!) Gemein-

sam mit meinem Freund P*, einem profunden Kenner des aventurischen Südens und seiner Ureinwohner, habe ich versucht, das Gebäude zu identifizieren. Gestern sind wir zu einem Ergebnis gekommen - und nun halte Dich fest! Für

die Pläne kann es nur eine Deutung geben: Sie stellen nichts Geringeres dar als den Tempel der roten Jaguare, das legendäre Heiligtum der Mohas von Gulaghal!!!

Gewiß, gewiß, mir sind die altbekannten Einwände geläufig: Angeblich sind die Waldmenschen niemals in der Lage, ein so komplexes architektonisches Gebilde zu erschaffen. Nie hat man je in einem Moha-Dorf auch nur ein einziges Steinhäus erblickt, aber dennoch, für uns gibt es keine andere Erklärung. Alle Dinge, die wir aus dem Todeslied der Mohas kennen, sind vorhanden: die acht Treppen, die fünf Ebenen, die zwanzig erzenen Jaguare und sogar der Große Kelch!

Der Tempel scheint ganz und gar aus Kalkstein zu bestehen. Wenn es stimmt, daß die Jaguarstatuen von einer roten Rostschicht überzogen sind (und daher ihren Namen tragen), müßten sie aus Eisen sein, aber ich halte es für völlig undenkbar, daß die Mohas fähig sein sollten, Eisenfiguren von der Größe zu gießen. Möglicherweise haben also jene recht, die behaupten, den Tempel und die Figuren habe es schon gegeben, bevor der erste Moha den Dschungel betrat.

Ich will Dir nun den Plan so gut ich kann erklären. Zunächst die **Draufsicht** (oben links): Sie soll Dir die eigentliche Anordnung der Treppen zeigen. Wenn Du nicht ganz schlau daraus wirst, nimm die **Frontansicht** (unten links) zur Hilfe. Jede einzelne Stufe ist übrigens 60 Zenti-

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
Klaus Schüle
Hadmar Wieser

Auflage: 3.000

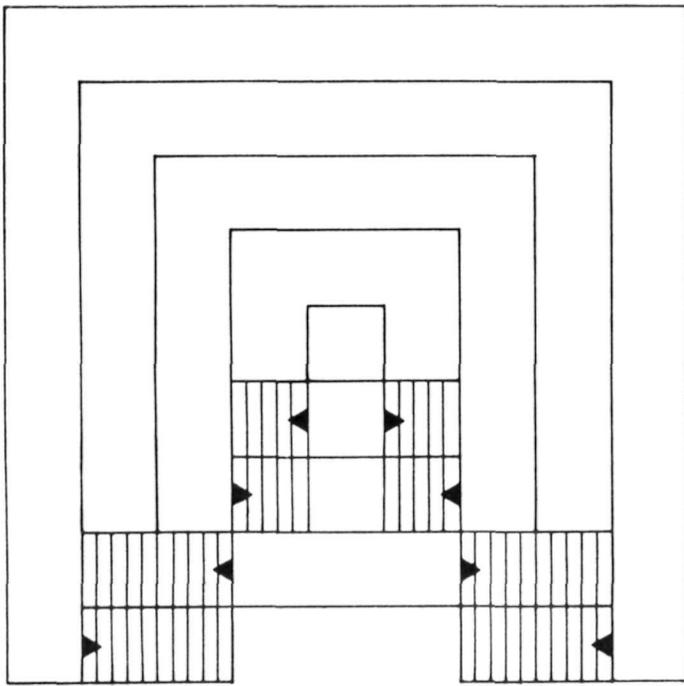
Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen waren rein zufällig und nicht in der Absicht des Herausgebers. Abonnementsbedingungen siehe Coupon an anderer Stelle in dieser Ausgabe.

Copyright © 1987 by

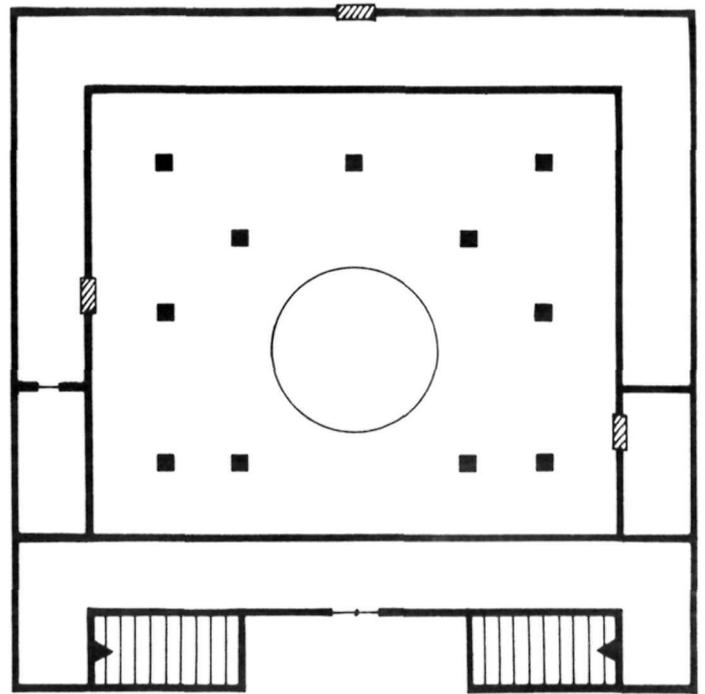
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH



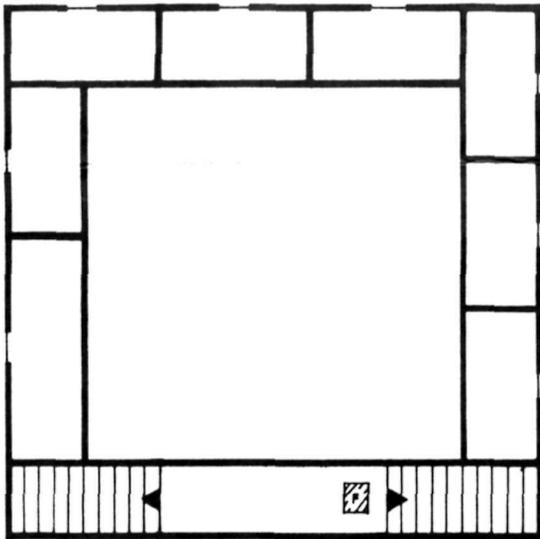
Der Tempel der roten Jaguare von Gulaghal



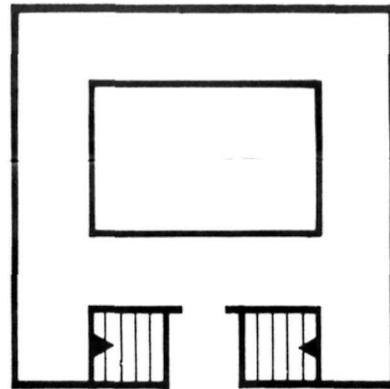
Draufsicht



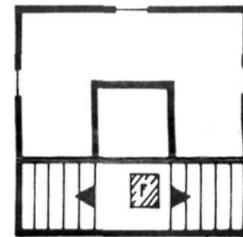
Grundriß Erdgeschoß



Grundriß 1. Stock



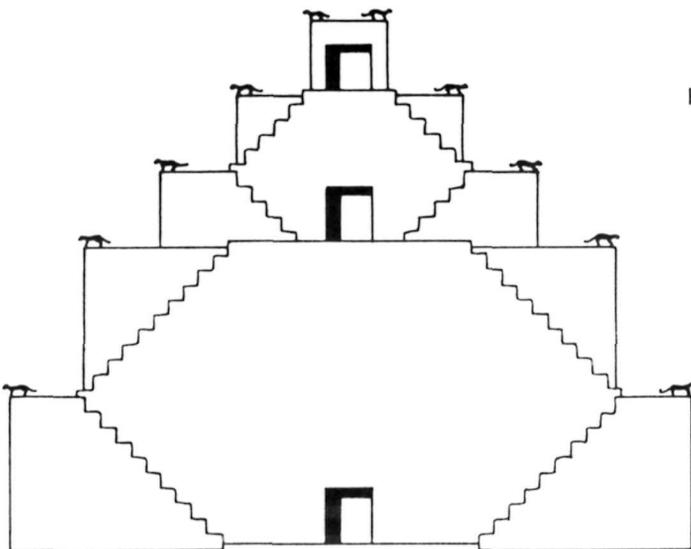
2. Stock



3. Stock

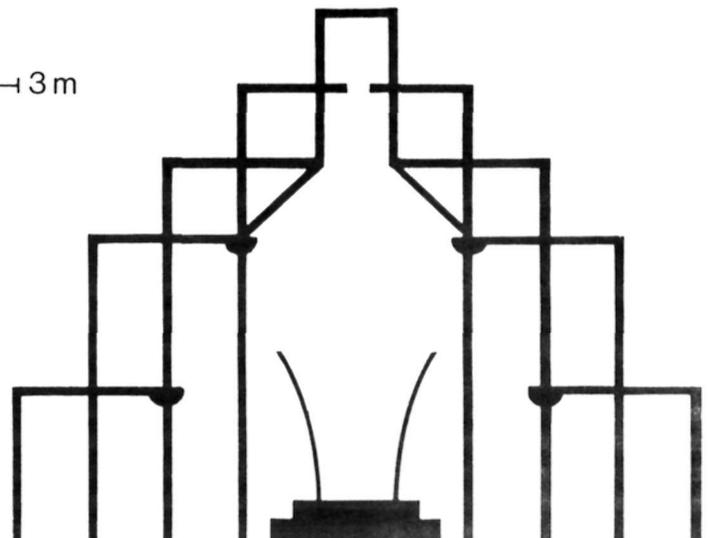


4. Stock



Ansicht

3 m



Querschnitt

meter hoch - kein leichter Anstieg, stelle ich mir vor.

Im Grundriß des **Erdgeschosses** kannst Du mehrere Säulen erkennen, den berühmten Kelch und einige verborgene Türen. Diese Geheimtüren sollen äußerst schwer zu finden sein. Außerdem lassen sie sich angeblich nur von der Innenseite des Tempels her öffnen. Der große Raum mit dem Kelch ist natürlich die Kultstätte - wozu die äußeren, schmalen Räume dienen, war nicht in Erfahrung zu bringen. Es geht das Gerücht, dort wären mehrere Ungeheuer eingesperrt, die den Tempel gegen Eindringlinge schützen sollen.

Wie Du siehst, besteht der **erste Stock** nur aus einem Ring von Räumen. Angeblich wohnen in jedem Zimmer drei bis vier erfahrene Moha-Krieger - die Tempelwache. Beachte die geheime Falltür im Raum zwischen den Treppen auf der Südseite. Ich vermute, diese Kammer, die nur durch die Falltür in ihrem Boden zu erreichen ist, birgt die Gebeine (und die Schätze) einiger bedeutender Moha-Häuptlinge.

Wenn unser Plan stimmt, gibt es im **zweiten Stock** nur einen einzigen, umlaufenden Raum. Wozu er genutzt wird, ließ sich nicht ermitteln.

Dafür wissen wir über den **dritten Stock** recht gut Bescheid: In ihm ist eine zehnköpfige Wächter-Elite untergebracht. Diese Burschen sollen verteuftelt gut mit Blasrohr und Kriegsbeil umgehen können.

Auch hier siehst Du eine Grabkammer, die nur durch eine verborgene Falltür in ihrem Boden bestiegen werden kann. Wir tippen auf ein Einzelgrab, das ungeheuer bedeutende Gebeine (und einen hochinteressanten Schatz) enthalten dürfte.

Bleibt noch der **vierte Stock**, der nur aus einem einzigen, drei mal drei Meter großen Raum besteht. Unter dem kreisrunden Loch in seinem Boden befindet sich (zehn Meter tiefer) der Oberrand des geheimnisvollen Kelches. Alle Anzeichen deuten darauf hin, daß der Innenraum des Tempels nur auf einem einzigen Weg erreicht werden kann: durch einen Sprung vom vierten Stock - hinein in die Flüssigkeit, mit der der große Kelch gefüllt ist.

Gerade so wie wir es taten, wirst Du Dich inzwischen fragen, wozu die Mohas ihr Heiligtum benutzen. Auch zu dieser Frage haben wir einige interessante Informationen beschaffen können:

Wie uns berichtet wurde, enthält der Kelch eine von Natur-Magie durchdrungene Flüssigkeit, die dem Dir bekannten Lebenselixier ähnelt. In einem zweimal jährlich wiederkehrenden Ritual ziehen alle Mohas, die im Kampf verwundet wurden oder an schweren Krankheiten leiden, gemeinsam nach Gulaghal. Sie

steigen hinauf zum Gipfel des Tempels und springen in den großen Kelch. Einige von ihnen sterben bei diesem Sturz. Die meisten aber überleben ihn - ja, und nicht nur das: Sie steigen völlig geheilt aus dem merkwürdigen Gefäß. Ich brauche Dir nicht zu sagen, was das bedeutet! Wenn meine Informationen stimmen, wären die Mohas im Besitz von etlichen Hundert Litern hochwirksamen Lebenselixiers. Nun stell Dir vor, Du würdest das Gebräu auf Flaschen füllen und auf den Märkten in Rommily oder Khunchom anbieten ... Du wärest bald einer der reichsten Männer Aventuriens!

Eigentlich könnte ich meinen Brief nun schließen, aber mein Freund P* besteht darauf, daß ich noch eine Geschichte anfüge, die er über die Nutzung des Tempels herausgefunden hat:

Sein Informant berichtete ihm nämlich, daß die Mohas zweimal im Jahr ihre bedeutendsten gefangenen Feinde nach Gulaghal führen. Mit ihren Speeren treiben sie sie die Stufen hinauf, um sie schließlich durch das Loch im Gipfel des Tempels zu stoßen. Von den bedauernswerten Gefangenen würde niemals mehr auch nur das kleinste Überbleibsel gefunden. Auf diese Weise wollen die Mohas angeblich verhindern, daß die Geister ihrer toten Feinde sie irgendwann im Schlaf heimsuchen.



Über die Mohas

Tief im Dschungel der südlichen Tropenregion - irgendwo zwischen der Küste des Meeres der Sieben Winde und dem Regengebirge - lebt das Volk der Mohas. Diese sogenannten Waldmenschen bilden den größten Stamm der Urwaldeingeborenen, und er ist der einzige, der sich durch Handel mit den weißen Siedlern aus dem Norden einen Namen gemacht hat. Schon im Buch *Aventurien* steht zu lesen, wie begehrt die Gifte, Kräuter und Tierpräparate der Mo-

Tja, so lautet P. s Geschichte. Um herauszufinden, ob sie der Wahrheit entspricht, wirst Du Dich wohl selbst nach Gulaghal begeben müssen. Es hat keinen Sinn, einen Moha nach diesen Dingen zu fragen. Die Waldmenschen *können* offenbar nicht darüber sprechen. Weder die Folter noch die geschickteste Magie hat je einem von ihnen die Zunge gelöst. Es scheint eine Art Fluch oder Bann auf jedem einzelnen Stammesmitglied zu liegen. Den genauen Standort von Gulaghal kann man aus den Waldmenschen auch nicht herausbekommen. Aber immerhin wissen wir, daß man von Brabak aus vier Tagesreisen den Mysob aufwärts fahren (bzw. marschieren) muß. Dann soll man sich fünf Tagesmärsche lang genau nach Norden halten. In nächster Nähe des Tempels stehen - so wird berichtet - zehn achtzig Meter hohe Blutholzbäume. Nach diesen Gewächsen muß man Ausschau halten. Lieber A., nun habe ich Dir alles Wissenswerte berichtet. Teile mir so bald wie möglich mit, was Du jetzt zu unternehmen gedenkst.

Bis dahin sei mir gegrüßt

Dein F.*

Namen sind der Redaktion bekannt

has in unserem Land sind - und das nicht nur in den Alchimistenküchen!

Ich will eins der exotischsten Handelsgüter nennen, um euch ein wenig auf den Geschmack zu bringen, obgleich ich vermuten muß, daß ihr, die ihr viel herumgekommen seid, längst davon gehört habt:

Der »Boabungaha-Schrumpfkopf«!

Das Makabre an diesem tödlichen Gift, Boabungaha genannt, ist seine schreckliche Verpackung: Das graugrüne Pulver wird nämlich von den Mohas in den Schrumpfkopf eines erschlagenen Fein-



des gefüllt, dessen Öffnungen sorgsam zugenäht sind, damit das Gift nicht herausrieseln kann. »Einfüllstutzen« ist der verschrumpelte Hals, der hinterher zugeschnürt wird, so daß der Kopf wie ein Lederbeutel an den Gürtel gehängt werden kann.

Die Mohas schütten das Gift zumeist auf die Brust eines schlafenden Feindes, aber man hat auch schon von Morden gehört, bei denen ein mit Boabungaha präparierter Halsschmuck Verwendung fand.

Zur Eigenart des Giftes:

19. Stufe

Boabungaha (Inhalationsgift)

Schaden: siehe Symptome/Dauer: 1–50 SR (je nach Konzentration)

Beginn: sofort/Preis: 250 D*/Symptome: lähmt das Atemzentrum, Opfer erstickt

* Bezieht sich auf den Preis bei Alchimisten etc. Die Mohas nehmen kein Geld. Tauschgüter sind Schmuck, Gold, Waffen oder hochwertige Rüstungsteile. Wobei gesagt werden muß, daß die Mohas sich nicht leicht übers Ohr hauen lassen, was auch niemand, der am Leben hängt, versuchen sollte.

Trotz der Tauschgeschäfte blieben die Mohas äußerst vorsichtig und reserviert den Weißen gegenüber.

Selten kommt es vor, daß ein Fremder ein Pfahlbaudorf der Mohas zu Gesicht bekommt (und hinterher davon erzählen kann ...), und noch seltener geschieht es, daß sich ein einzelner Mohakrieger außerhalb des Regenwaldes zeigt.

Leider kann man sich der Mohas auch bei den Tauschgeschäften nicht sicher sein.

Man hat schon erlebt, daß sie sich nicht am vereinbarten Treffpunkt, der den Mohas zuliebe meist mitten in der wuchernden Flora liegt, eingefunden oder ihre Handelspartner sogar angegriffen haben.

Manche sagen, das unberechenbare Verhalten der Waldmenschen rühre daher, daß ihre rätselhaften Jaguargötter ihre Gemüter beeinflussen. Andere wiederum sprechen von Zwistigkeiten innerhalb des Stammes. Ich selbst möchte mich keiner der Meinungen anschließen, denn ich halte beide gleichermaßen für möglich.

Und dann ist da noch eine Sache, die die Siedler das Fürchten lehrt. Gern wird sie den Waldmenschen zugeschrieben - ob zu Recht, kann niemand mit Sicherheit sagen:

Neumonds hallen oft die hohlen Klänge der Stammtrommeln durch den Regenwald. Wer dann sein Blockhaus verläßt, spielt mit seinem Leben. Manche gingen und wurden nie wiedergesehen. Statt dessen fand man am nächsten Morgen in

der Nähe der weißen Ansiedlung einen mit altem Blut bemalten und schwarzen Federn geschmückten Totenkopf.

Da die weißen Siedler alle von diesen Vorgängen wissen, sind sie entsprechend vorsichtig, so daß in den letzten Jahren fast nur noch Fremde in den Neumondnächten verschwunden sind.

Die Reise zu den Mohas

Wenn trotz aller Gefahren immer wieder private Expeditionen ihren Weg zu den Mohas finden, so liegt das einfach daran, daß viele Medizinkundige wahre Wunderdinge über die »Dschungelmittel« - wie die Mohatinkturen im Umgangston genannt werden - gehört haben und mit Hilfe dieser Mixturen ihren Ruf als Heilkundige steigern wollen. Selten macht sich solch ein Auftraggeber zu einer Expedition mit auf den Weg; er wird sich lieber darauf beschränken, erfolgreich heimgekehrte Gruppen auszubezahlen. Allerdings muß gesagt werden, daß die Auftraggeber den gefährlichen Dienst meist mit dem richtigen Wert bemessen, was sich in harten Dukaten ausdrückt.

Wie gelangt man nun zu den Gefilden der Waldmenschen?

So gut wie nie macht sich eine Abenteuergruppe auf den Landweg. Landblutegel, Borbarad-Moskitos und andere giftige Insekten machen dem Wanderer das Leben zur Hölle. Ja, es ist tatsächlich so, die gefährlichsten Tiere sind die, die man aufgrund ihrer Größe nicht sehen

kann - wengleich es ebenso ungewiß ist, wann man den Dschungelluchs bemerkt: bevor oder nachdem er einem im Nacken sitzt ... Ebenso bedenke man die Neumondnächte, die man auf dem Landweg zwangsläufig im Freien verbringen müßte; es sei denn, man erreichte rechtzeitig vor Einbruch der Dunkelheit das nächste Siedlerdorf.

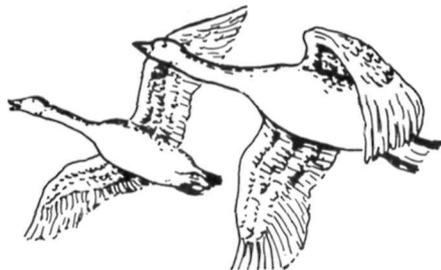
Viel bequemer, wenn auch nicht gerade eine Erholungsreise, ist der Weg über See. Die einzige Schwierigkeit (die vor auszusehen ist) ergibt sich beim Überwinden der Mangroven, die der Küste vorgelagert sind. Hier muß man von den Handelsseglern, die im monatlichen Zyklus die Siedler der Regenküste besuchen, in kleine Einbäume umsteigen, die aber, zur Beruhigung der Unerfahrenen, von fähigen Paddlern gelenkt werden. Aber selbst die sind weitgehend machtlos gegen die meterlangen Panzerechsen mit zahnbewehrten Rachen, die die Mangroven durchstreifen, beständig auf der Suche nach Nahrung. Es kann passieren, daß die Abenteuergruppe im Kanu für die Schüssel mit dem Hauptgericht gehalten wird ...

Noch viele Untiere hausen im seichten Wasser der Mangroven, doch mir sind beileibe nicht alle bekannt. Nun, vielleicht werden die Reiseberichte eines anderen bald an dieser Stelle zu lesen sein.

Aus den Pergamenten der Hesindeprie-ster zusammengetragen und in Einklang gebracht von Schwester Tai Ogul, Hesin- detempel zu Kuslik.

Übertragen von Klaus Schüle, Essen





Der Travia-Geweihte als Heldentyp

Die in wallende, gelborangefarbene Roben gekleideten Geweihten der Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft verlassen nur selten ihre Tempel. Noch seltener zieht ein Travia-Geweihter auf Abenteuer aus. Doch die sonst so freundliche Göttin ist unerbittlich, wenn es darum geht, Frevler zu bestrafen, und üblicherweise geschieht das durch einen ihrer Diener. Und wie andere Geweihte sind auch die ihren manchmal unterwegs, um Ungläubige zu bekehren und um die Einhaltung der Heiligen Gesetze zu überwachen.

Dabei ist es ihnen selbstverständliche Pflicht, jedem Wesen Gastfreundschaft und Zuflucht zu gewähren, sei es im Tempel oder am Lagerfeuer; das geht selbst so weit, daß ein Feind, der sich ergibt, gegen die Wut der Verbündeten geschützt werden muß. Auch darf ein Travia-Geweihter niemals zulassen, daß ein Wesen an seinem Herd, an seiner Feuerstelle oder in seinem Heim verletzt oder gar getötet wird. Diese Auflagen machen die Travia-Diener zu ungewöhnlich schwierigen Kampfgefährten, um so mehr, als sie jeden Frevel gegen die Gesetze der Gastfreundschaft und des Herdfeuers unbarmherzig verfolgen müssen, selbst wenn er durch den eigenen Freund erfolgt.

Natürlich gibt es immer wieder Aventurier, die die Travia-Geweihten unterschätzen und sich über die »gelben Gänse« lustig machen. Solche Zeitgenossen haben vermutlich noch nie etwas vom »Wunder des heiligen Zorns« (s.u.) gehört.

Wunder der Travia:

Wunderbare Gastfreundschaft

Beschreibung und Wirkungsweise: Das Wunder zwingt eine Gruppe/Horde/Stadt zur Gastfreundschaft. Die behandeln den fremden Geweihten und seine Gefährten zwar nicht wie Freunde, aber zumindest wie notwendige Verbündete. Allerdings darf es zuvor nicht zu einer tätlichen Auseinandersetzung zwischen den Helden und der fremden Gemeinschaft gekommen sein.

Voraussetzung: Stoßgebet von 4/6/8 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: 0/+3/+8 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: die Fremden greifen an

Kosten: Gruppe: 6 KP; Horde/Dorf: 9 KP/Stadt/Stamm/12 KP

Reichweite: Sichtweite

Dauer: 1 Tag

Travias Zuflucht

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder erschafft die Göttin für ihren Diener und seine Freunde eine Fluchtmöglichkeit. Diese erscheint in Form einer Türe in einer passenden ebenen Fläche nahe dem Geweihten, z. B. einer Felswand, einem Baum oder auch dem Boden. Die Türe kann im geschlossenen Zustand nur vom Geweihten gesehen werden - erst wenn er sie öffnet, wird sie offensichtlich. Hinter der Türe liegt auf wundersame Weise ein Raum, auch wenn dies scheinbar nicht möglich ist. Sobald der Geweihte die Türe hinter sich geschlossen hat, ist sie von außen wieder unsichtbar und kann auch nur von innen geöffnet werden.

Die Wände des erscheinenden Raumes sind aus dem natürlichen Material der

Zuflucht (z. B. Holz, Fels, Erde). Die Größe des Raumes und seine Einrichtung hängen davon ab, ob der Geweihte um eine kleine, mittelgroße oder große Zuflucht bittet: Eine kleine Zuflucht bietet gerade sechs Personen Platz. In einer mittelgroßen Zuflucht können sich zehn Personen aufhalten, und der Raum enthält eine kleine Quelle. Eine große Zuflucht kann zwanzig Personen aufnehmen oder sechs mit ihren Reittieren; zudem enthält sie eine Quelle und eine wundersame Feuerstelle sowie ausreichend Proviant, Futter und Stroh für eine Woche.

Voraussetzung: Stoßgebet von 2/4/8 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: -6/-2J+2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 6/9/12 KP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: bis zum Verlassen der Zuflucht

Heiliger Zorn

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder entfesselt im Umkreis von zehn Metern um einen Frevler ein Inferno des Schreckens: Der Boden bäumt sich unter lautem Dröhnen auf, gelbe und orange Feuersäulen brechen daraus hervor. Gelbe Funken tanzen vor den Augen aller innerhalb des Infernos, und ihre Kleidung scheint in Flammen zu stehen. Jedem Betroffenen muß jede KR eine MU-Probe gelingen, oder er ergreift die Flucht und darf erst nach je einer Spielrunde wieder eine MU-Probe durchführen, um sich zu beruhigen. Die Wirkungen sind nur Illusion, können aber von allen Anwesenden gesehen werden, die volle Wirkung entfaltet sich jedoch nur im Inferno.

Voraussetzung: Stoßgebet von 2 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Geweihter im Zentrum des Infernos

Kosten: 7 KP

Reichweite: 25 Meter

Dauer: maximal 2W6 Kampfrunden



Die Rast in Beilunk



Aus dem Reisetagebuch der Althea Tiorakis aus Kuslik

Zehnter Tag: Noch keine Antwort auf unser Schreiben, aber der Wirt scheint nicht sonderlich beunruhigt. Bei gleichbleibend sonnigem Wetter erkunde ich mit Furka die Stadt Beilunk und ihre Umgebung. Die gewaltigen Stadtmauern, nach dem Abfall Maraskans und der Khom vom Praios-Orden zum Schutze seines Heiligtums errichtet, wecken sogar bei unserem kritischen kleinen Steinmetz Bewunderung. Unter geschickter Ausnutzung des Hanges sind sie so angelegt, daß sie von außen eine über zehn Mannslängen hohe, glatte Fläche bieten, von innen jedoch über Rampen auch für schwer beladene Leute, die bei einer Belagerung Wurfgeschosse und Ölfässer anschleppen müßten, gut zu erreichen sind. In Friedenszeiten - den letzten Alarm gab es vor etlichen Jahren während des Krieges gegen Maraskan - wird der breite Wehrgang als Promenade für die Bürger freigegeben. Man hat von hier einen großartigen Blick über die Bucht und den Fluß, der sich durch die Ebene schlängelt.

Gerade jetzt erstrahlt das Tiefland unter der Sonne in leuchtendem Gelb: Es ist die Blütezeit des Bedon, aus dessen Fasern das bekannte Leinen gewebt wird, das die Beilunker nach Gareth, Ysilia und bis ins Bornland liefern. Im Frühjahr und Herbst dagegen, so wurde mir erzählt, verschwindet die ganze Ebene unter den braunen Fluten des Radrom. Deshalb verlaufen die Straßen nach Wehrheim, Warunk und Shamaham, soweit das Auge sie verfolgen kann, auf Dämmen, die jetzt hoch über dem Blütenmeer aufragen. Die große Steinbrücke, die den Fluß nach Nordwesten überquert, ist dann die einzige Verbindung

der Ostküste zum Reich, denn die Warunker Fähre geht beim Hochwasser nicht.

Vierzehnter Tag: Gestern abend trafen der Zwerg Furka und ich im »Anker« doch tatsächlich auf drei seiner »Vettern«, Zwerge aus den hiesigen Bergen. Schon am Eingang scholl uns über dem üblichen Stimmengewirr und Geklapper dreistimmiges Gebrumm entgegen, das ich nach längerer Bekanntschaft mit Furka unschwer als Zwergenkanon erkannte. - Die drei hatten offenbar schon genügend Krüge geleert, um in gesellige Stimmung zu kommen ... Sie begrüßten Furka mit großem Hallo und stellten sich uns - mit Bückling und Kratzfuß, bitte sehr! - als Tondar, Hurdin und Keldi vor.

Soweit ich das beurteilen kann, unterscheiden sich die Beilunker Zwerge in nichts von ihren Vettern an der Westküste. Lediglich Keldi fiel durch seinen prächtigen, rotgoldenen Bart auf, der ihn als Sohn des Clans Uras Diffar verriet: In keinem anderen Clan kommt diese Haarfarbe vor, erklärte mir Furka später. Die Namen ihrer Väter, die sie uns natürlich nannten, wollen mir nicht mehr einfallen. - Sie müssen im Bier untergegangen sein, denn für die nächste Zeit hatte ich nur meinen Krug zur Gesellschaft, durfte höchstens einmal Furkas Bericht über die Ereignisse im Alten Reich während der letzten dreihundert Jahre bestätigen: Diesen »Neuigkeiten« lauschten unsere neuen Freunde mit einer Anteilnahme, als hätten ihre Clans den Westen nicht vor fast zweitausend, sondern gerade vor zwei Jahren verlassen ...

Während ich mit halbem Ohr Furkas Schilderungen lauschte, ließ ich meinen Blick durch die Gaststube schweifen. Die Zwerge hatten, wie es ihre Art ist,

einen etwas abseits stehenden Tisch gewählt; so blieben wir ungestört, obwohl die Kneipe ansonsten sehr gut besucht war: Rußschiffer, Hafenarbeiter und Matrosen von den Handelsschiffen - jeder Einwohner von Beilunks Unterstadt scheint einen dieser Berufe auszuüben, und hier waren sie unter sich: Die Weber fühlen sich als bessere Zunft und haben ihre Wirtshäuser innerhalb der Stadtmauern ...

Einige Schiffer vom nächsten Tisch grinsten freundlich und prosteten mir zu, ich erwiderte den Gruß, beachtete sie jedoch nicht weiter, denn nun hatten unsere neuen Freunde zu erzählen begonnen, und ich hoffte, von ihnen etwas über die Amazonen zu erfahren. Dies gefiel jedoch unseren Nachbarn weniger: »He, Mädchen, wir kenn' bess're Geschichten - laß' die Kurzen sitzen und komm' 'rüber!«, erklang es plötzlich vom Nebentisch. - Offenbar hatten die Schiffer zuviel geladen, denn jeder weiß, daß man Zwerge beim Bier besser nicht stört und daß man auf keinen Fall Witze über ihre untersetzte Statur reißen darf ...

Ich hatte denn auch keine Zeit, irgend etwas zu erwidern: Furka, der dem Schreihals am nächsten saß, war schon hinübergesprungen und verabreichte ihm ein paar saftige Ohrfeigen. Natürlich nahmen die anderen Schiffer dies nicht einfach hin, obwohl ihr Kumpel nichts anderes verdient hatte: Sie fielen nun über Furka her, worauf sich unsere neuen Freunde mit dem Ruf »Los, Brüder, zeigen wir's den Flußkrebse!« ins Gefecht warfen. - Das klang zwar aus Zwergenkehlen etwas sonderbar, hatte aber den - von Tondar durchaus berechneten - Effekt, daß alle anwesenden Salzwassermatrosen plötzlich ihre alte Freundschaft zu den Zwergen entdeckten und ihrerseits auf die Flußschiffer losgingen ...

Im Nu war die schönste Keilerei im Gang, die man sich denken kann - nur war das für unsere heimliche Mission gar nicht gut. - Da, schon kam der Wirt um seinen Tresen geschlittert, um die Stadtwache zu rufen! - Leider paßte er in der Eile nicht auf, stolperte über mein ausgestrecktes Bein und schlug direkt vor mir lang hin. Vor Schreck ließ ich meinen Bierkrug fallen, ihm, der sich gerade aufrappelte, genau auf den Kopf ... - Na ja, das gab immerhin einen kleinen Aufschub! Zu Furka und den anderen durchzukommen, ohne einen verirrten Schwinger abzukriegen, erwies sich als gar nicht so einfach; schließlich hatte ich es geschafft, zerrte Furka an den unverkennbaren Siebenmeilenstiefeln aus dem Gewühl und zischte ihm zu, wir müßten verschwinden. - Er begriff sofort und brüllte etwas in seiner Sprache, das offenbar den Lärm durchdrang, denn nacheinander schälten sich Tondar, Keldi und Hurdin aus dem Getümmel, das auch ohne sie fröhlich weiterging ... Der letzte Tisch am Eingang kippte ein paar Schiffen entgegen, die uns tatsächlich nachsetzen wollten, dann flitzten wir durch die Tür und um die nächste Ecke ...

Nachdem wir unser Äußeres in Ordnung gebracht hatten, spazierten wir möglichst unauffällig Richtung Oberstadt, Furka immer noch wütend auf die »hirnlosen Treidelochsen«, die ihn nicht nur beleidigt, sondern ihm auch noch den gemüthlichen Abend verdorben hatten.

(...)

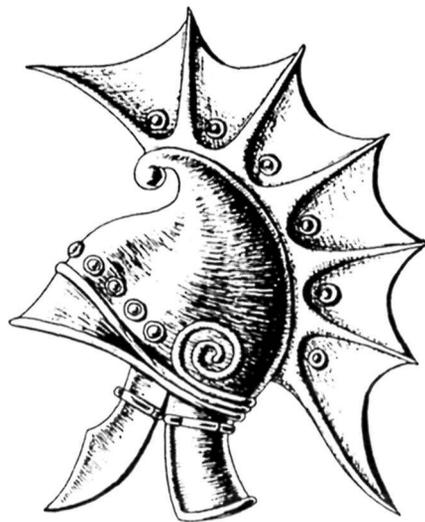
Während Keldi und er dem schwitzenden Furka aus seinem Kettenhemd halfen, setzte ich mich mit Tondar etwas abseits und fragte ihn nach den Amazonen und dem Verhältnis seines Clans zu ihnen. Nach einem mißtrauischen Blick über die Umgebung fing er an, zu erzählen.

Nach seiner Darstellung gehören die Beilunker Berge eigentlich den Zwergen, denn schon vor über tausendacht-hundert Jahren brachen die fünf Clans Borin, Duffar, Takerus, Dorak und Ketri von der Ostküste auf, um nicht mit dem neuen Menschenreich dort (unserem damals noch jungen Alten Reich) in Nachbarschaft leben zu müssen, und ließen sich nach einer langen Wanderung quer über den Kontinent hier nieder. Sie fanden zwar längst nicht so viel Gold und Eisenerz wie in den Bergen ihrer Heimat, dafür aber vor allem Kupfer und Zinn, und sie besiedelten und befestigten im Laufe der Zeit nach Zwergemanner die Hochtäler. Mit den Siedlern aus dem Reich, die bald auch in die Ebene des Radrom vordrangen, wollten sie zunächst nichts zu tun haben, und selbst nachdem sie ihre Abneigung überwunden hatten und die Jahrmärkte in Bei-

lunk zu besuchen begannen, blieben sie in ihren Bergen unbehelligt.

Die Amazonen dagegen sind vor gerade sechshundertsechzig Jährchen zum ersten Mal hier aufgetaucht, und ihr geheimes Königtum ist sogar noch jünger ... Angefangen hat es mit einem kleinen Häuflein von Flüchtlingen, Rondra-Priesterinnen und ihre treuesten Anhänger, die sich in das unwegsame Gelände der Beilunker Halbinsel retten konnten. Damals führten die Geweihten des Praios die Regentschaft, und sie verfolgten den Rondra-Orden, dem sie den Mord am jungen Kaiser angehängt hatten, im ganzen Reich gnadenlos.

Den zu ihrer Festnahme ausgesandten Trupps von Beilunker Soldaten konnten die Flüchtlinge in dem unübersichtlichen Gebiet jedoch immer wieder entkommen; Gerüchte über sie begannen im Reich zu kursieren und brachten ihnen weiteren Zulauf von Gegnern der Priesterkaiser oder auch nur solchen, denen die in »Gottesdank« umbenannten Steuern zu hoch wurden. Mit den Zwergen waren sie bald einig geworden, denn sie stellten für diese keine Gefahr dar, waren vielmehr für den Bezug von Waffen und Ausrüstungen auf sie angewiesen. Nach und nach entstand so vor den Toren des Praios-Heiligtums von Beilunk eine Gemeinschaft von überzeugten Anhängern der Göttin Rondra, die sich ganz der Rache am von Männern geführten Praios-Orden verschrieb: Während der Schwertorden vorher, und nach der Absetzung der Priesterkaiser wieder, Männern wie Frauen offenstand, sollte es hier nur Frauen als Geweihte und Kriegerinnen der Göttin geben. Männer wurden als Bauern, Fischer und Handwerker angesiedelt und sorgten für die Wirtschaft des neuen Gemeinwesens.



Der Staat der Amazonen war geboren; seinen Namen erhielt er von Novadi-Frauen, die hinzustießen: Bei den Novadis, die damals noch ganz Aranien bis ans Meer beherrschten, gab es alte Legenden über ein Volk von »Amahd-sun«, »Kriegerweibern«, weit im Osten - nun waren sie in greifbarer Nähe Wirk-

lichkeit geworden, und viele Sklavinnen, aber auch Töchter freier Nomaden fanden im Laufe der Jahre den Weg durch die Trollzacken und das Beilunker Tief-land ... Den Sturz der Priesterkaiser durch den Aufstand unter Rohal dem Weisen feierten die Amazonen als großen Sieg und errichteten aus diesem Anlaß ihr eigenes, freies Königtum. Aldera, die erste Königin, wurde von den Kriegerinnen gewählt und von den Geweihten bestätigt; ihre Töchter und Nichten sollten fortan über den Amazonenstaat herrschen.

Der verhaßte Praios-Orden allerdings war nicht verschwunden: Die Priesterkaiser waren nach Jilaskan verbannt worden, doch nach den Magierkriegen, die auf Rohals Tod vor vierhundert Jahren folgten, wurde die »Gemeinschaft des Lichtes« wieder errichtet und war bald wieder die Stütze des nach wie vor von Männern beherrschten Reiches. Obwohl sie in keiner unmittelbaren Gefahr schwebten, suchten die Amazonen sich abzusichern, indem sie Agentinnen ins Reich entsandten und gleichzeitig den Seegrafen von Beilunk, ihren einzigen Nachbarn, durch vorteilhaften Handel, der über die Zwergenc clans abgewickelt wurde, an sich banden. So ist es bis heute geblieben: Die Amazonen führen hinter den Kulissen ihren Kleinkrieg gegen den Praios-Orden und zuweilen auch gegen den Kaiser, während niemand offiziell von ihrer Existenz weiß - obwohl sie sich zeitweilig ganz offen durch Beilunk bewegten ... Die Zwerge in den Beilunker Bergen profitieren davon: Sie haben eine feste Kundenschaft für ihre Waffen, Rüstungen und Werkzeuge und verdienen noch am Handel - obwohl sich da vor etwa zwanzig Jahren ein gewisser Erber aus Beilunk eingemischt hat, der mehr und mehr Dinge für die Amazonen erledigt ...

Während dieser ausführlichen Erzählung Tondars - die uns für den Fall, daß diese Mission scheitern sollte, vielleicht einen neuen Zugang zum Handel mit den Amazonen eröffnet - war die schlimmste Mittagshitze verflogen, und wir setzten unseren Weg in die Berge fort.

Altheas Aufzeichnungen wurden übertragen von Stefan Schulz

Der komplette Bericht - er schildert eine abenteuerliche Reise quer durch ganz Aventurien - erscheint in mehreren Folgen in dem Magazin

FANTASYWELT
Katharinenstr. 15
5205 St. Augustin 3

Der Bote dankt der FW für die Genehmigung zur Veröffentlichung des obigen Auszuges.



S.A.F.C.R.
Claus Buschmann
Finkenweg 8
4406 Drensteinfurt

Feind der Finsteren Macht
Malte Lenitzki
Körnerstr. 21
3300 Braunschweig

Die Gesan. der Rohirrim
Ralf-Dieter Maassen
Neunkirchner Str. 61
6653 Blieskastel

Führer der Titanenschwer.
Sven- Thorben Müller
Schneuse 13
3063 Obernkirchen

Der Einsame Adler
Horvath Karoly
Klosterburgstr. 2
8455 Kastl über Amberg

Das Flammende Schwert
Stefan Drischberger
Kapellenring 23
8911 Ludenhausen

Lehrlinge des Grauens
Klaus Thieme
Puccinistr. 1
8900 Augsburg

The Aventurien Killers
Mozartstr. 8
4690 Kerne 2

Söldner Gilde Havenas
Claus Goetzmann
Friesenstr. 5
3380 Goslar 1

FRC - Furon
Bertram Kühne
Adolf-Schweer-Str. 10
3060 Stadthagen

DSA-Club-GMBH
Torsten Jacobs
Waldstr. 45
4450 Lingen 1

Subduers from Aventuria
Sven Wasner
Oberforstbacher Str. 215
5100 Aachen

SAC Bonn - Die Elf
Andreas Winheller
Adelheidsstr. 68
5300 Bonn 3

SAC Glinde
Martin Krömer
Am Wald 28
2056 Glinde

Mata
Thomas Fritsch
Isarstr. 4
8520 Erlangen

Black Soldiers
Thomas Queisser
Rehgrund 55
8950 Kaufbeuren 2

Intern. SAC Massen
Lars Kaufmann
Siegfriedstr. 34
4750 Unna-Massen

Die Einsamen Helden
Michael Wachowiak
Am Theenser Anger 17
3252 Bad Münster 1

Gilde der Tapferen
Thomas Buuk
Mühlhauserweg 4
8911 Thaining

Arend Iven
Am Graben 29
4030 Ratingen Hösel

Die Glorreichen Sieben
Michael Erich Pichal
Dopschstr. 20/2/4/21
A 1210 Wien

Die Unbesiegteten Teufelsr.
Steffen Richert
Teckstr. 43
7321 Eschenbach

CAH - Nürnberg
Oliver Wedel
Rankestr. 61
8500 Nürnberg

CZCUR - Willich
Dirk Macke
Schulstr. 3
4156 Willich 3

Felix Kusenberg
Im Kleefeld 7
4232 Xanten

Die Kämpfer des Todes
Stefan Finkenzeller
Rübezahlstr. 8
8016 Feldkirchen

WICHTIG!

Das Regeltelefon des Schwarzen Auges hat eine neue Nummer:

0211/298138

Ab Januar '87 erreichen Sie unseren Regelservice jeden Mittwoch von 14-16 Uhr.

Übrigens können Sie uns auch anrufen, wenn Sie keine Regelfragen stellen, sondern nur ein paar Anregungen los werden wollen.

Regionalmeister des Schwarzen Auges

Regelfragen, Vorschläge
Veränderungen?

Ab jetzt gibt es für alle »DSA-Bastler« und solche, die es werden wollen, neue und kompetente Ansprechpartner.

Weitere Regionalmeister:

Jörg Kleudgen
Nideggerstr. 33
5352 Zülpich

Christoph Klaiber
Bellinostr. 35
7410 Reutlingen

Peter Schulze
Postfach 411
1000 Berlin 27

Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Str. 14
3300 Braunschweig

Andrée Tietjen
Dalenstieg 4
2000 Hamburg

Stefan Borgs
Zugspitzstr. 15
8058 Erding

Österreich:
Hadmar Wieser
Hierzenbergerstr. 17
A-5310 Mondsee

Thomas Dellenbusch
Walder Straße 252
4010 Hilden

Peter Post
Rilkestraße 6
6336 Braunfels

Aufgabenbereich der Regionalmeister ist vor allem die Sichtung und Sortierung des unglaublich umfangreichen Materials, das dann in zweiwöchigem Rhythmus an die Redaktion weitergeleitet wird. Hier werden die Anfragen schließlich beantwortet bzw. zur Veröffentlichung im Aventurischen Boten vorgemerkt. Also, in Zukunft **keine** Briefe mehr direkt an die Redaktion schicken, sondern an den zuständigen (!) Regionalmeister Eures Postleitzahlbereichs.

Wichtig: Informationen, die ihr **nicht** von den RMs bekommen könnt, sind:

- Neuheitenprogramm
- Reklamationen bei defektem Material
- **Abo-Bedingungen** des Aventurischen Boten

(auch **keine** Bestellungen!)

Noch wichtiger: Anfragen zu Regeln, etc. werden nur bearbeitet, wenn sie an den zuständigen RM geschickt werden.

Achtung!

Abos ab Nr. 4 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet. Zur Verlängerung benutzen Sie bitte den Coupon. Danke.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement des Aventurischen Boten für mindestens 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 AUGES - 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.

Diese Ermächtigung kann jederzeit schriftlich widerrufen werden. Sie erlischt automatisch bei Kündigung des Abonnements.

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abonnements ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel | Freizeit GmbH, Abt. Werbung, Postfach 1165, 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

