

Aventurischer Bote

mit Salamander

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magjergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und Baronien; Organ

der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Gezeiten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften.

Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teures Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monate und unterliegt der redaktionellen Verantwort-

ung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen.

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:

Von Thorwal bis nach Maraskan sieht jeder sich den Boten an. Und auch in Alverans Gefilde liest man ihn und ist im Bilde.

DM 4.--

Ausgabe
Jan./Feb. 2000

PRA/RON 30 Hal

82

Wehrhafteste Pfalz des Reiches in Almada eingeweiht – Verrat im Hochadel!

Verlobung auf Cumrat



Cumrat. Ein zwiefaches Fest sollte es werden, galt es doch nicht nur, die Einweihung der Pfalz Cumrat zu feiern, die nach siebenjähriger Bauzeit und einer Million Dukaten nun das Juwel des Reiches ist, sondern auch die Verlobung zwischen den Reichen – dem Alten und dem Neuen – zu schließen, um die im Frieden von Weidleth festgeschriebene Hochzeit zu erfüllen.

Nach Almada kamen die Hohen und Hehren beider Reiche zum 8. Ingerimm 29, die edelsten unter ihnen sicherlich Ihre Kaiserliche Hoheit Emer, Regentin des Reiches Rauls, und Graf Perainhilf von Firdayon-Bethana zu Ucuria, Prinz von Horasia, der als Vertreter der Horaskaiserin seine Schwester, *Prinzessin Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana*, in die Verlobung geleitete. Bräutigam war *Burggraf Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark*, der, direkt aus Rommilys angereist, wo er die Umstände des Todes seines Vaters untersucht hatte, trotz der Trauer mit freudigem Blick in die Feierlichkeit ging – sah man dem Paar doch deutlich an, daß es

nicht allein dem Ruf Travias folgte, sondern daß es gemeinsam aus Rahjas Kelch getrunken hatte ... Ob des Verlustes stellte sich der Garether Burggraf Oldebor Weyringhaus von der Raulsmark zur Verfügung, den jungen Mann an Vaters statt in die Verlobung zu leiten.

Doch bevor man gemeinschaftlich feiern konnte, hieß es erst einmal, die Späße einer Quellnymphe über sich ergehen zu lassen, die in ihrer Eigenheit des feischen Humors Prinzessin Lorindya in ihr Reich geladen hatte und so ihren Teil zu den Feierlichkeiten beitragen wollte: Sie stellte dem versammelten Adel beider Reiche ein großes, verwirrendes Rätsel-

Fortsetzung auf Seite 2

In dieser Boten-Ausgabe:

Gft. Yaquirtal – ein neuer Graf!

Seite 3

Mahnmal eingeweiht

Seite 3

Herzogen-Turney zu Trallop

Seite 4

Aus der Rondra-Kirche

Seite 8

Leserbefragung – Auswertung

Seite 11

Tabakboltan!

Seite 19

Feuer der Gerechtigkeit

Seite 20

Szenario: Sand, Gold und Blut

Seite 23

– Titelgeschichte –

Verlobung auf Cumrat

Fortsetzung von Seite 1

spiel, dessen Preis die Braut selbst sein sollte. Ein Bote berichtete:

»Wir kamen den Yaquirstieg hinauf und rasteten kurz vor Cumrat, um entspannt dem Feste beiwohnen zu können. Wir saßen auf dieser Lichtung inmitten eines Akazienhaines, als Frauen Lorindya ein Bad zu nehmen gedachte. Kühl war das Wasser und heiß die Luft – wer mochte es ihr verübeln, frisch ihrem künftigen Gemahl entgegenschreiten zu wollen? Respektvoll wandten wir uns um, doch hörten wir bald das Plätschern ihrer Königlichen Hoheit nicht mehr, vielmehr drang eine süße, liebliche Stimme an unser Ohr. Bei Praios, dem Allwissenden: Eine leibhaftige Fee war es, die auf uns zu schritt. Süß umspielte ein freundliches Lächeln ihre Wangen, lieblich und reizvoll war ihre Gestalt, als sie munter zu sprechen anhub:

„Wir spielen ein Spiel! Spaß und Ausgelassenheit, das sollt ihr haben, dafür seid ihr doch unterwegs, nicht wahr? Euer Fest soll beginnen, wenn alle versammelt sind. Sorget euch nicht, euer Gast befindet sich in bestem Gewahrsam. Erfüllt uns bis zum siebenmal wiedergekehrten Sonnenaufgang lediglich sieben mal sieben Späße, und euer Ehrengast sei euch. Frisch, frohgemut und frei! Nehmt dieses Spiel ernst, denn erfüllt ihr die Späße nicht, wird sich unser Gast noch sieben mal sieben Jahre unserer Gesellschaft erfreuen.“

Mit diesen Worten verschwand die Feengestalt und hinterließ ein riesig großes Blütenblatt, auf diesem stehen „Sieben mal sieben Späßen“ geschrieben.«

Von vielen Gästen des Konventes unbemerkt ...

fand am selben Tage ein gleichsam erfreuliches Ereignis statt. Der horasische Signore Vascal ya Berfsac de Mantrash überraschte die reizende Comtessa Yanis von Felsfelden. Nachdem er vor ihr knieend eine ergreifende Rede gehalten hatte, bat er sie um ihre Hand. Sie entsprach dem Wunsche des Signore, sichtlich zu seiner Erleichterung ...

Zahlreiche Galane im Horasreich, aber

Merkwürdig, grotesk, pläsiertlich stellten sich diese 49 Späße dar, immer jedoch amüsant, und tatsächlich trug ein jeder der Teilnehmer auf seine Art dazu bei, sie zu erfüllen, so daß die Braut aus der Gastung der Fee entlassen wurde und zu ihrer Verlobungsfeierlichkeit nach Cumrat weiterziehen konnte.

Am Rande einer der unspektakulärsten Questen jedoch (es galt, einen Meckerdrachen unverletzt zu fangen) wurde offenbar, daß Khorim Uchakbar, Graf des Yaquirtales und Leutnant der almadanischen Grenzlande, seinen Landesherren Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund auf der Reise von Punin nach Cumrat in dem kleinen Ort Then verraten hatte, indem er sich gegen ihn wandte, sich seiner Familie bemächtigte und politische Anlehnung Almadas an das Emirat Amhallassih zu erpressen versuchte. Jedoch mit Hilfe einiger Reichsbarone und streitbarer Recken gelang es, Yanis von Nordhain-Rabenmund und ihre Kinder Dschiryan und Yaquiria aus den Händen der Entführer zu befreien und sie wohlbehalten nach Cumrat zu bringen, wo man der Reichsregentin Emer den Verrat des Grafen mitteilte.

Schweren Herzens übergaben die almadaner Ehrenwache und der Kanzler Rafik von Taladur bei der Einweihung die neue Pfalz der Reichsregentin, die den Schlüssel mit Worten des Dankes und des Stolzes entgegennahm und ihrerseits nun an die Pfalzgräfin Caldja Vanossa von Streitzig-Jurios weitergab, die der Regentin den Lehnseid voll Würde leistete. Mit der Heimkehr der liebeizenden Prinzessin Lorindya stand der Verlobung also nichts mehr im Wege, den Feierlichkeiten vorweg gingen jedoch Reichsgeschäfte, die die Edlen des Reiches mit ihrer Regentin besprochen wissen wollten. Das leidige Thema des Duellverbotes

stand hier ebenso auf der Tagesordnung wie die noch immer in Weiden verweilenden Nordmärker Truppen – ja, zwischen den Baronen der beiden Provinzen wäre es gar fast noch im Festsaal Cumrats zu Handgreiflichkeiten gekommen! Allein, der Tumult unter den Almadanern überzog selbst den Zorn der Weidener, als der Verrat Uchakbars dem anwesenden Gesandten des Emirs vorgeworfen wurde, der sich jedoch unwissend über die Beweggründe des Verräters zeigte und sich gar für Unannehmlichkeiten und Übergriffe entschuldigte! Selten herrschte so einhellige Zustimmung und grimmige Zufriedenheit im Saal, als der Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß die Acht und Aberacht über den ehemaligen Grafen verlas, dessen Name im Reiche fürderhin ungenannt zu bleiben hat und dem ob der Brüche seiner heiligen Eide nunmehr verwehrt ist, seinen Fuß niemals wieder auf Reichsgebiet und Tempelgrund zu setzen!

Doch schloß die Versammlung mit der Verlobung mit einem schönen Akt der Versöhnung mit dem Horasreiche, zu der die Gesandtschaften der Reiche und Provinzen sich an Gaben und Wünschen nur so überboten. Erwähnung finden soll allein das Geschenk der tobrischen Delegation, die dem jungen Paar ein Landgut an der Küste des Perlenmeeres übergaben und daran erinnerten, daß Tobrien noch immer ein Teil des Reiches, noch immer nicht verloren ist! Ihre Kaiserliche Hoheit, Regentin Emer, erhob selbst die Stimme und fügte hinzu, daß zwar der Sphärenschänder besiegt, des Reiches Land jedoch noch nicht wiedererlangt ist und man niemals vergessen möge, daß zwar die Schlacht geschlagen, der Krieg jedoch noch nicht gewonnen ist!

Die Feierlichkeiten mündeten in einen Abend der Festlichkeiten, an dem so berühmte Darsteller und Darstellerinnen wie die beiden Sharisad Yshija und Keyshnarmeynee Tandieras, genannt 'Stern', und die Spielleute Amber Zahrahjan und Adaon von Finsterkamm ihre Künste darboten. Rahjas Segen lag wahrhaftig über der ausgelassenen Gesellschaft, die an diesem Abend nicht nur Einweihung und Verlobung, sondern auch Friedensschluß und Schlachtensieg des letzten Jahres mitfeierte.

M.R. Paffrath / J. Matheuszik

falk

Der junge Prinz in Almada

Selindian Hal zum Grafen des Yaquirtales gekrönt!

Cumrat/Al'Muktur. Nicht nur seine Knappschaft zu Punin trat der junge Prinz aus kaiserlichem Blut zu seinem elften Geburtstag an, nein, am selben Tag ließ ihn seine königliche Schwester Rohaja auch zum Grafen des Herzens Almadas Krönen – des Yaquirtales!

Und während die verhaßten *Balaian*¹, die Truppen des Verräters Khorim Uchakbar, bei Nacht und Nebel über den Yaquir setzten und feige versuchten, die neue Pfalz Cumrat durch Verrat zu nehmen, jubelten die adligen und gemeinen Yaquirtaler ihrem neuen Grafen zu, als dieser in Al'Muktur einzog und dort mit wohlgesetzten Worten das Wappen Uchakbars vor aller Augen verbrannte: „Im Palast der alten Tulamiden wählte der Verräter sein Domizil – bedacht weit von Punin, noch weiter von Gareth weg. Und im Palast der alten Tulamiden hier in Al'Muktur, in der ‚Unbezwingbaren‘, werden Wir stets eine sichere Kerkerzelle für ihn, den Gebannten, bereithalten, denn hier soll er dereinst in langen Jahren seinen Verrat an Unserer königlichen Schwester büßen!“ Derweil fraßen die Flammen das Wappen mit den gekreuzten Kunchomern.

Zu Cumrat bewies die erst im Ingerimm belehnte Pfalzgräfin Caldja Vanossa von Streitzig-Jurios ä.H. die Weisheit der Reichsregentin Emer, indem sie der heimlichen Attacke mit wahrhaft unkonventionellen Mitteln beikam: Aus dubioser Quelle gewarnt (man munkelt, es sei jene in nebenstehendem Artikel erstmals erwähnte Gestalt, die man im Yaquirtal bereits ‚El'Fenneq‘, den Wüstenfuchs, nennt), bat die umsichtige Almadanerin eine Gruppe recht zwiespältiger Gestalten, den Verräter im eigenen Hause ausfindig zu machen und die Wege zu erforschen, auf denen die *Balaian* in die Pfalz einzudringen gedachten, so daß man die Schurken schließlich in flagranti stellen und einkerkern konnte. Tatsächlich stellte sich heraus, daß die Novadis mitnichten der gefürchteten Leibwache des ehemaligen Grafen entstammten, sondern einfache Krieger waren, die

jedoch nicht preisgaben, in wessen Befehl sie versucht hatten, die Pfalz zu nehmen.

Graf Selindian von Gareth-Bennain tritt jedoch trotz der hohen Würden zum Praios 30 Hal seine Knappschaft in Punin am Hofe des Kronverwesers Dschindar von Falkenberg-Rabenmund an, wo er das Almadaner Land und seine Leute besser kennenlernen wird, um schließlich in einigen Jahren sein Lehen von eigener Hand zu regieren.

falk

¹ tul. für: *Männer im Krieg*. Ursprüngliche Bezeichnung für des ehemaligen Grafen novadische Leibwache, die er nach dem Khömkrieg vom Kalifen Malkillah selbst überstellt bekam. Der Begriff weitet sich nunmehr auf sämtliche Grenzmarodeure aus, von denen man vermutet, daß sie in Uchakbars Sold stehen.



Mahnmal eingeweiht

Der Rabe von Punin an der Trollpforte

Boronia. Bereits ein kleines Dorf von Hütten, Zelten und Wohnwagen der Boronis hat sich in Devensberg an der Walstatt der Dritten Dämonenschlacht gebildet, in dem Geweihte aller Orden untergekommen sind, um ihrem Dienst am Schweigsamen Gott nachzukommen. Ziehende Händlerinnen, Marketender und ein wahres Heer von Handwerkern sind den Boroni gefolgt, und so entsteht am Ort des Todes eine neue Gemeinschaft des Lebens, das die Darpatier der Gegend bereits jetzt **Boronia** nennen.

Zum Jahrestag der Schlacht begab sich jüngst gar der Rabe von Punin zur Trollpforte. Der hagere Greis, der eigentlich selten seinen Tempel in Almada verläßt, vollzog höchstpersönlich als einer von vielen Priesterinnen und Priestern die Weihe der großen Rabenstatue aus Obsidian, um die herum die Mauern des neuen Tempels gebaut werden sollen, um das religiöse Fundament der Nekropole zu legen. So entsteht also am Ort des Grauens ein Bollwerk des Glaubens, dessen Haupttempel die Kirche in den nächsten zwei Jahren fertigzustellen hofft. Der Schweigende Kreis, der aus Mitgliedern sämtlicher Boronorden besteht und dieses Projekt ins Leben rief, ließ durch seinen Sprecher Aedin zu Naris zur Einweihung verkünden:

»Ihr trauert, doch Ihr sollt getröstet werden. Denn wisset dreierlei von den Toten: Sie starben für ein hohes Ziel, das beina-

he nun erreicht. Das möge Euren Kummer lindern.

Sie liebten Euch so sehr, daß sie für Euch starben, gewiß lieben sie Euch genug, Euch lieber froh als traurig zu sehen. Das möge Eure Tränen trocknen.

Sie zogen in Borons Hallen oder – das sei gelobt! – werden es bald tun, und sie werden sich der Paradiese erfreuen. Das möge Eure Zuversicht stärken.

Weint, Ihr Menschen, weint. Doch wenn Ihr geweint habt, lächelt.«

Die alananische Kirche, die sich weder mit Mitteln noch mit Priestern an dem Mahnmal beteiligt, hüllte sich, zu ihren Beweggründen befragt, in borongefälliges Schweigen, doch steht zu vermuten, daß sich die Beziehungen zwischen Punin und Al'Anfa nach Beendigung des Krieges wieder abgekühlt haben.

falk / Oliver Baeck

Königreich Garetien

Gar-I-05: korrigiere Anschrift JEUB >
Kavenstraße 8, App. 62, 52072
Aachen

Herzogtum Weiden

HEL-I-2: korrigiere Anschrift KENTER >
Unterer Anger 12, 80331 München

Fürstentum Darpatien

Dar-I-02: korrigiere Anschrift JAKOBS >
Friedrich-Ebert-Str.6, 41363 Jüchen-
Hochneukirch

Dar-II-03 (Meidenstein): trage ein Gut
Groß Donnersfelden; Junkerin
Waliburia v. Stannitz-Schnattermoor;
Bärbel JOTZO, Benngasse 18, 53177
Bonn

Dar-IV-21: korrigiere Anschrift KLOCKE >
Bebelstr. 175, 46049 Oberhausen

Von der großen Herzogenturney zu Trallop

1. Teil — Licht und Schatten

Im Orkland während der Namenlosen Tage:

Der Ork war groß, selbst im Vergleich zu einem Menschen. Muskeln spielten unter dem Fell, ins Haar hatte er Kupferstücke geflochten. Ein Schamane bestrich sein Fell und die ledrige Haut seines Gesichts mit Ochsenblut, während ein zweiter in ein Ritual vertieft war. In dem Beschwörungskreis verdichteten sich purpurne Nebel zu einer dämonischen Mordmaschine in Tigergestalt. Ork und Zant starrten einander an. Dann gab der Aikar Brazoragh das Zeichen zum Beginn.

“Khurka!”, – “Jage!”, erscholl der Befehl des Schamanen, und Ork und Dämon prallten aufeinander, verkrallten sich mit Zähnen und Klauen ineinander, wälzten sich durch den roten Sand der Olochta. Als der Staub sich legte, hockte eine purpurne Tigerkatze – zum Sprung geduckt – auf der zerfetzten Leiche des Kriegers. Ihre Augen fixierten den Schamanen. Kampfproben Muskeln spannten sich knirschend ...

“Keine Sorge!”, wandte sich der Aikar Brazoragh an den zitternden Schamanen, als er seinen Yagrik aus dem zu einer amorphen Masse zerfallenden Kadaver des Zant zog: “Wir finden schon noch einen Khurkach, der würdig ist, uns bei den Kampfspielen der Menschen zu vertreten. Wir werden die Finstermark zurückgewinnen ...” Er ließ die Worte verheißungsvoll verklingen. “Beschwör’ noch einen.”

Ende Praios 30 Hal in der Kanzleistube Weidens, hoch droben in der Bärenburg:

“Was soll das heißen, ‘sie tun es nicht’?” donnerte die Stimme des Haus- und Hofmarschalls, Eberwulf von Weißenstein, durch die kleine Kammer. Sein Gegenüber, der Kanzler der Weidener Lande, Ritter Gilbert von Rauslauth, zuckte nur hilflos mit den Schultern. “Die Maurergilde meint, sie würden beides nicht rechtzeitig bis zum Beginn der Großen Herzogenturney schaffen. Sie könnten entweder die Straßen ausbessern oder die Instandsetzung des Löwenturms beenden, der bei diesem unheiligen Sturm im Peraine des letzten Götterlaufes so stark in Mitleidenschaft gezogen wurde.” – “Das gibt’s doch nicht!” polterte der Weißensteiner weiter und gab dem schweren Schreibtisch einen wütenden Tritt. Eine vor Zorn geschwollene Ader pulsierte auf seiner Stirn. “Das gibt’s doch nicht!” wiederholte er. “Das ist die erste Turney seit ...” – Er überlegte einen kurzen Moment. – “... seit vier Götterläufen! Alles läuft problemlos bis jetzt: die Zimmerer sind dabei, die Tribünen für die Ehrengäste und das Volk zu bauen, die Metzgergilde hat ver-

sprochen, daß frisch geräucherter Bärenschinken in Hülle und Fülle fertig sein wird, die Viehhändler schaffen aus der Grafschaft Baliho Rindviecher ohne Ende heran, die Flußschiffer schiffen, was das Zeug hält, die Schneider nähen Wimpel, Banner und Fahnen und sogar die kniepigigen Bäcker haben Backwaren in rauen Massen zugesagt. Die Donnerer präparieren seit Tagen bereits das Turnefeld, und selbst die Ritter der Bärenburg fassen mit an! Alle machen mit, verdammt noch mal!”



Gilbert von Rauslauth rutsche unbehaglich auf seinem Stuhl herum. “Aber wenn es nun mal nicht geht. Was sollen wir da machen? Dann schon lieber ein Loch in der Straße als einen zusammenbrechenden Löwenturm, oder?” – Der Haus- und Hofmarschall schnaubte verächtlich. “Natürlich! Und wenn sich unsere zukünftige Kaiserin wegen eines dieser Löcher den Hals bricht, dann heißt es wieder, ‘die Tralloper können sich ja noch nicht einmal um ihre Straßen kümmern!’ Soweit kommt das noch! Schafft mir diesen Gildenmeister, wie hieß er noch gleich ...” – “Tiro Schnäuff.” – “... hierher. SOFORT!”

Wenige Tage zuvor am Ufer des Angbarer Sees:

“Die grünschwarzen Wimpel wehten über den stolzen Rössern, blitzenden Panzern, der schimmernden Wehr. Hintan, auf dem Karren, die Labsal der Recken in eichenen Fässern, der Gerste Gold. Hinaus! Dem Mittel-land zeigen, was des Koschs Streiter vermögen mit Stärke und Kraft. Herr Blasius, der gütige Fürst, reitet uns voran. Ihm folgen der Sohn Edelbrecht, ein tollkühner Rittersmann, die altehrwürdige Fürstenmutter Thalesia (neben ihr in der bequemem sechsspännigen Reisekutsche, auf einem Berg von Kissen, der Knabe Jarlak von Ehrenstein, der Erbprinz von Tobrien), Graf Jallik von Wengenhalm und von den Rittern und Getreuen eine kaum zu überschauende Zahl. Wir reisen gen Weiden! Baduar mit uns!”

Etwa zur selben Zeit jenseits der Berge, in den Nordmarken:

“Vater und Mutter winkten mir noch nach, als ich unseren Gutshof auf meinem treuen Rappen ‘Sturmwind’ hinter mir ließ. Dies war die längste Reise, zu der ich bisher in meinem jungen Leben aufgebrochen war. Trallop, die viel besungene Stadt der Herzöge von Weiden, wartete auf mich, denn dort findet im Rondramond die Große Herzogenturney statt. Das ist meine Gelegenheit, meine Chance zu zeigen, was ein nordmärkischer Ritter zu leisten imstande ist! Kaum hatte ich die Hauptstraße nach Elenvina erreicht, stieß ich schon auf weitere Reiter. Mächtig sahen sie aus in ihrem im Licht der Praiosscheibe funkelnden Rüstungen. Bunte Banner reckten sich in den Himmel und flatterten herausfordernd im Wind. Große Namen konnte ich den Wappen entnehmen: von Sturmfels sah ich da, und von Streitzig. Sogar das Banner derer vom Berg konnte ich erkennen. Je näher wir der Herzogenstadt am Großen Fluß kamen, desto größer wurde unser Zug. Es schien, als hätte sich das halbe Herzogtum aufgemacht, um zur Ehre der Leuin und des Herzogs in die Schranken des Wettstreits zu treten. Endlich erreichten wir Elenvina, die Prachtige. Die alte Stadt hatte sich herausgeputzt, um ihre Streiter zu verabschieden. Farbenfrohe Banner hingen aus fast jedem Fenster, die Pflaster der Straßen waren bedeckt mit frischen Blüten, und in den Gassen jubelte uns das Volk zu. Als wir den großen Platz im Zentrum der Stadt erreichten, verschlug es mir fast den Atem! Er war überfüllt mit Rittern, hoch zu Roß, und Hunderte von Wimpeln flatterten an den Lanzen. Sogar unseren Herzog, Jast Gorsam vom Großen Fluß, konnte ich in seiner blitzenden Rüstung erspähen. In der Mitte des Platzes stand ein Karren, auf den ein Ucuri-Geweihter geklettert war. Trotz des Lärms konnte ich dennoch die letzten seiner Worte verstehen, die er der Menge entgegen rief: “... segne ich Euch in Ucuris Namen und erbitte Praios’ göttliche Wacht über Seine Nordmärker. Und nun, Nordmärker, geht hin und siegt!” Unbeschreiblicher Jubel brandete auf, als sich der gewaltige Zug mit unserem Herzog an der Spitze langsam in Bewegung setzte. Ein Schauer lief mir den Rücken herunter. Ich war begeistert ...”

In den letzten Tagen des Praios im Süden, im Osten und im Herzen des Raulschen Reiches:

Derweil die vielhundertköpfige Schar des Herzogs der Nordmarken von Westen her – nicht zu vergessen: noch vor dem Greifen-

paß hatte sich auch Romin von Galahan dem Zuge angeschlossen – dem Mittnächtlichen Herzogtum entgegen ritt, nahte von Süden des Herzogs zweitgeborener Sohn, der Herr Frankwart vom Großen Fluß, stattlicher Reichsvogt von Molar, der Nordmarken Reken Edelstein einer. Und es heißt, wer in seinem Gefolge reise, der solle neues Rüstzeug und Zaumzeug für die Rösser erhalten haben, denn er wolle um die Herzogin Walpurga werben und sich nach der Turnei auf die Suche nach der Bärenkrone begeben. An seiner Seite aber ritten auf feurigen Rössern, scherzend, singend – während einer jeden Rast vergnügt beim Pelura- und Boltan-Spiele dem mitgeführten heimischen Rebensaft frönend – die stolzen Magnaten Almadas, allen voran Dom Rafik Listhelm Maldonado von Taladur, der Kanzler des mittäglichen König-

tums. Gareth verließen sie wenige Tage bevor sich eine weitere große und prächtige Gruppe gen Trallop aufmachte: Die Garetier waren es, die in großer Zahl ihrer Königin Rohaja von Gareth das Geleit anboten und für Garetiers Ehre in die Turnierschranken zu reiten wünschten – zu viele, um sie alle beim Namen zu nennen, doch war der Graf Danos von Luring der vornehmste unter ihnen, gleichwohl nicht so bekannt im Reiche wie etwa Herr Melcher Dragendodt oder der 'Grüne Ritter' Fredegast von Gauternburg. Selbst des Reiches Erzkanzler Hartuwal vom Großen Fluß folgte ihnen bald darauf, er hatte nur noch die Ankunft seines herzoglichen Vaters erwartet.



Von Osten her eilten der Herzog Bernfried von Ehrenstein und sein Kanzler Delo von Gernotsborn über das Sichelgebirge nach Weiden, kaum Rast noch Ruhe sich gönnend, so unbändig sehnte sich des Ehrensteiners Herz Trallop entgegen, dorten endlich den geliebten Sohn wieder in die Arme zu schließen und Frau Walpurgin wiederzusehen, der er seit langer Zeit schon in inniger Freundschaft zugetan. Man sagt, nur wenige Ritter folgten ihm und wenig prächtig anzuschauen sei des Herzogs Gefolge, gleichwohl stolz und edel – und mächtig, denn mit ihm ritten nicht nur der mysteriöse Dracodan von Misaquell, der Gesandte Apeps des Ewigen, sondern auch eine schöne und kriegerische Frau aus den Drachensteinen, die selbst der Herzog zu ehren schien als sei sie eine Königin (...)

Weiden zu Beginn des Rondramondes, auf dem Alten Weg zwischen dem Rhodenstein und dem Weiler Leinhaus:

Auf dem Rückweg von den Feierlichkeiten des „Tages des Schwurs“ auf dem Rhodenstein, den Herzogin Walpurga von Weiden unter der Bedeckung der tapferen Männer und Frauen des Bundes zur Orkenwehr antrat, geschah es, daß düstere Schatten auf die bevorstehende Turney zu fallen begannen, Schatten von Schwarz und Rot. Denn drei Rittersleute, gewandt nach alter Weidener Tradition mit Kette und Stahl, stellten sich dem Zug in den Weg.

Auf ihren Wappenschilden jedoch prangte der schwarze Irrhalke auf rotem Grund, darauf die siebenstrahlige Höllenkrone, gehalten von zwei säbelschwingenden Kuttendämonen: das Wappen des Dämonenkaiserreiches!

„Ich habe eine Botschaft für Euch, Hoheit!“, wandte sich die Anführerin der drei an die Herzogin. „Eine Botschaft von ihm!“ Als die Frau ihren Topfhelm abnahm und die Kettenhaube zurückwarf, ging ein Raunen durch das Gefolge der Herzogin. Um ihren Hals wand sich ein schwarzer Wurm, aus dessen blasigem, schleimigem Leib dünne Tentakel herausragten, welche ebenfalls den Hals umschlangen. Die Unglückliche zog eine Statuette aus ihrem Wappenrock hervor und warf sie zu Boden. Just als der Gegenstand den Staub berührte, erschien eine berobte Gestalt vor den Augen aller Anwesenden und schlug die Kapuze der Gewandung zurück, damit jeder den scharlachroten

Einladung

»Ritter sein, wenn der Herold lädt
zur großen Herzogen-Turney.
In rauhen Mengen fließt der Met,
und lieblich klinget die Schalmei.
Ritter sein, wenn die grünen Schleier
von Trallops Mauern grüßend wehn.
Das ist des Daseins schönste Feier,
oh, laß sie nie zu Ende gehn.
Ritter sein, wenn die Hiebe fallen,
im scharfen Gang, der selbst gewählt.
Im blut'gen Aneinanderprallen
sich der Mut fürs Leben stählt.
Ritter sein, wenn dein einzig Sorgen,
ob stolz und tapfer du wirst stehn.
An deines Lebens Wagemorgen,
oh, laß die Zeiten nie vergehn.«

So oder ähnlich erschallen in diesen Tagen die Stimmen der Schüler Aldifreids (in Tempeln, Türmen und Tavernen), um die wack'ren Streiter des mittnächtlichen Herzogtums und des gesamten Raul'schen Reiches zur ersten Herzogenturney in der Regentschaft der Frouwe Walpurga zu rufen. Ein jeder mag vom **13.-15. des Rondramondes im Götterlauf 30 Hal** in der Stadt des Bären an den Ufern des Pandlarin streiten, der die geforderten Schilde aufzuweisen vermag und drum von rechtem Adel ist – oder aber ein Krieger, von dem landauf, landab die Spielleute singen. Willkommen sei auch das Gauklervolk, Barden und fahrende Händler, den Festmarkt zu bestellen, und alle ehrbaren Bürger des Weidener Landes.

Die berühmte Herzogenturney zu Trallop steht in diesem Jahr erstmals allen Spielern offen, deren Krieger, Amazonen, Rondrageweite, Ritters- oder Adelsleut' den weiten Weg in den Norden des Reiches nicht scheuen, um sich in einer oder mehreren rondragefähigen Disziplinen zu messen: in der Tjoste, beim Ringstechen, im Gestampfe und im Kampf mit Bidenhänder und/oder Schwert. Auch mit den Einhandwaffen, im Orkschlagen und gar im Streitwagenrennen (so die Dame oder der Herr über einen verfügt ...) werden an diesen drei Tagen die Besten ermittelt. Dem einfachen Volk hingegen gebührt das Bogenschießen, das Stockfechten und der Ringkampf. Gleichwohl gilt es nicht nur auf dem Turnierfeld Ehre zu gewinnen, sondern auch beim Wettstreit der Minnesänger und Barden (und wer ein rechter Ritter sein will, sollte auch hier seine Frau/seinen Mann stehen), beim Fest des Adels auf der Bärenburg und bei der abschließenden Jagd im Bärnwald.

Es reicht zur Teilnahme die nötigsten Werte bis zum 25.02.2000 einzureichen. Ungleich wichtiger ist uns eine treffliche Beschreibung eures Charakters sowie einen Abriß über sein Auftreten und Verhalten beim Turnier (samt Minnesang oder Dichtung). Die Teilnahmegebühr beträgt DM 4,-.
Kirstin Melchinger & Michael Maurer,
Eberhardstr. 58, 89073 Ulm

Herzogen-Turney

– Licht und Schatten –

Kopf sehen konnte: Seine niederhöllische Magnifizienz Dämonenkaiser Galotta I. Mit einem Lächeln wandte sich die Illusion an die Herzogin von Weiden und sprach:

„Der Herr der Rache mit Euch, meine Liebe. Wir, Gaius Cordovan Eslam Galotta I., von Tyakra'mans Gnaden Kaiser des Neuen Reiches, grüßen Euch. Wie Uns berichtet wurde, habt Ihr abermals zur Herzogenturney nach Trallop geladen, wie es Euer Vater und die Herzöge vor Euch schon taten. Und Ihr, Hoheit, tattet wohl daran, an dieser Tradition festzuhalten. Der Verfall von Traditionen ist der erste Schritt zum Verfall der Ordnung. Wir haben daher diese drei erwählt, in Unserem Namen an Eurer Turney teilzunehmen. Doch bevor Ihr in Eurem kindlichen Stolz erwidert, daß Ihr niemals einen meiner Vasallen zu dem Turnier zulassen werdet, laßt Euch folgen- des gesagt sein: Ihr habt gar keine andere Wahl! Selbige drei gehören nicht zu Unseren Vasallen. Wohl hatten sie das ungeteilte Vergnügen, Uns in Unserer Capitale eine gewisse Zeit Gesellschaft zu leisten. Sie sind alle von Stand und Herr ihrer Sinne. Wir haben jedoch in zweierlei Hinsicht sichergestellt,

daß sie an der Turney teilhaben werden:

Primo. Sie unterliegen einem Zauberschwang, so daß sie am Turnier partizipieren und ihr bestes geben werden, um es in Unserem Namen zu gewinnen! Wir wollen Euch aber auf die Daimoniden an ihren Hälsen aufmerksam machen. Denn laßt Ihr sie nicht teilnehmen, werden ihre Seelen Uns gehören. Dann ist es Euer Stolz, der sie um ihre Seelen brachte, und Ihr allein tragt daran die Schuld.

Secundo. Für den Fall, daß Ihr glaubt, Unseren Zauber brechen zu können, indem ihr einen Contramagus oder einen der Speichel-lecker der Zwölfe anheuert, so laßt Euch gesagt sein, daß diese gelungensten Unserer Forschungsexperimente ihre Seelen schneller in die Niederhöhlen verschleppt haben werden, als ein entsprechendes Ritual vollzogen wird. Eben solches gilt für das Betreten jeglicher den Zwölfen heiliger Stätten. Es liegt also in Eurer Hand, ob sie ihre Seelen opfern müssen oder nicht. Nach der Turney werden die Daimoniden ihre Wirte verlassen. Ihnen wird kein Leid geschehen, darauf Unser Wort.“ Die Truggestalt grinste hämisch. „Bedenkt, daß Wir keinen Grund haben zu lügen! Zudem haben Unsere Gesandten ein kleines, unbedeutendes Geschenk für Euch. Nehmt es als Unser Verlobungsgeschenk, als Zeichen Unserer Größe und Zuneigung! Si-

cherlich wird in Bälde die zweite Bärenkrone gefunden werden, und es wird Uns eine Freude sein, Euch diese mit eigenen Händen zu überreichen. Bis dahin möge der Herr der Rache mit Euch sein, meine Liebe.“

Mit diesen Worten verschwand das Bildnis, und zurück blieb nur die kleine Statue. Der jungen Frau, die diese Botschaft überbracht hatte, floß ein Strom von Tränen die Wangen herab. Sie stieg vom Pferd und sank vor Walpurga von Löwenhaupt auf die Knie. Dann sprach sie mit leiser, zitternder Stimme „Es tut uns leid, Euer Hoheit, daß wir solche Schande über Euch bringen.“ Ihre Stimme überschlug sich. „Aber nicht einmal die Gnade, uns selbst zu entleiben, ließ er uns. Wir haben es versucht. Es ging nicht.“

Zorn und Trauer klangen in der Antwort der Bärin: „Lassen wir sie ruhig in seinem Namen teilnehmen“, sprach sie, „denn in seinen Namen gewinnen, das können sie nicht. Ich kenne meine Weidener und die Streiter der Zwölfgöttlichen Lande und weiß, daß die Göttin mit ihnen sein wird! Niemand kann darum der Feind aus dem Osten obsiegen.“

In der Bibliothek von Yol-Ghurmak sah ein grausamer Despot in einem Schwarzen Auge amüsiert diesem Schauspiel zu.

„Wie rührend ...“

L. Blumenstein, G. Kluge, J. Liedtke, M. Maurer & K. Melchinger (mit Dank an viele andere)

Erneute Spannungen zwischen Weidenern und Nordmärkern im Vorfeld der Trallop-Turney.

„Die Freunde, die wir riefen ...“

Der Gegensatz zwischen den in Weiden stehenden nordmärkischen Truppenverbänden, die im Rahmen der baeromarschen Usurpation vom Reiche entsandt worden waren, und der eingeborenen Weidener Bevölkerung verschärft sich. Grund ist die wachsende Unzufriedenheit mit der nordmärkischen Praxis, die für den Unterhalt der Soldaten nötigen Lebensmittel zu requirieren. Aus diesem Grunde stülpen sich immer mehr kaum dem Knappenalter entwachsene Rittersöhne die Topfhelme ihrer auf den Schlachtfeldern vor Ysilia oder der Trollpforte gefallenen Väter auf die Köpfe, um ihre Schutzbefohlenen vor der 'Willkür' der Nordmärker zu schützen. Hierzu der 74jährige Marschall Wunnemar von Hardenfels, Kommandeur der nordmärkischen Expeditionstruppen in Weiden: »Ich kann das Verhalten dieser Weidenschen Jungspunde weder verstehen noch tolerieren. Die sollten lieber wieder zurück unter Mutterns Rock kriechen, anstatt echten Krieger auf den Nerv zu fallen. Unsere Truppen versuchen hier für Ruhe und Ordnung zu sorgen, aber sie müssen auch essen. Und die Fouragierung aus dem Land heraus ist verdammt nochmal gängige militärische Praxis, an die diese Bauern sich gewöhnen sollten, schließlich stehen wir auf derselben Seite!« Ob die jüngste Generation der Weidener Ritterschaft dieser Aufforderung allerdings

Folge leistet, darf bezweifelt werden, eher dürfte sie als weitere Provokation gewertet werden.

Hauptkristallisationspunkt des nordmärkisch-weidenschen Gegensatzes ist momentan die Baronie Bollinger Heide in der Grafenschaft Baliho. Hier haben nordmärkische Truppen unter dem Baron Traviadan von Schwertleibe die von Silberfalken besetzte Burg Heidenstein befreit, Burg und Baronie aber bis jetzt noch nicht an den rechtmäßigen Baron Knorrhhold von Harffenberg-Binsböckel zurückgegeben, auch dies offenbar mit Ermächtigung Marschall Wurinemars: »Die Baronie ist von strategischer Bedeutung, weil bei dem Dorf Felsquell der Paß 'Golderhelds Steige' über die Schwarze Sichel führt, dieser kann und muß von Burg Heidenstein wirkungsvoll gedeckt werden.«

Nichtsdestotrotz halten die Bauern ihrem alten Baron die Treue und begegnen dem Nordmärker mit offenem Haß, wie dieser kürzlich erfahren mußte: Es berichtet der gemeine Soldat Anselm aus Elenvina: »Kürzlich sind wir in Bannerstärke in das Dorf Kreuzingen nahe Heidenstein marschiert, um Lebensmittel zu requirieren, der Baron hat nämlich vor, die zum Turnier anreisenden märkischen Adligen auf der Burg zu bewirten. Das Dorf war aber vollkommen feer, als wir ankamen. Hatten sich alle in dem großen Wehrtempel ver-

schanzt und alles, was nicht niet- und nagelfest war, mitgenommen, sogar ihre Viecher. Nichts zu beißen in weitem Umkreis. Wir also zu dem Wehrtempel, und Baron Traviadan hat die Bauern in aller Freundlichkeit aufgefordert, das Tor zu öffnen. Da hat sich oben auf der Zinne einer aufgebaut, der war angezogen wie so ein Weidener Bauer mit Wollstrümpfen, Lederhosen und im Hemde, dazu den Hirschfänger im Gürtel. War aber kein Bauer, sondern der eigentliche Baron, der, wo mit Baron Traviadan Stunk hat und nu' alle Bauern aufmüpfig macht. Und der erzählt uns was von wegen freie Weidener Bauern und Bestehlen und sowas könnten wir mit Hörigen machen, aber nicht mit Freien, wir sind ja nicht im Bornland, oder was. Und die Bauern auf den Mauern haben dazu zustimmend geraunt und mit den Waffen geklappert. Der Hauptmann Gebhardt hat dann den Baron Traviadan, also unseren, gefragt, ob wir angreifen sollen, aber der Baron Traviadan hat ihn angeschaut, als ob er den Verstand verloren hätte, und hat gesagt: „Hauptmann, auch wenn es nicht so aussieht, das ist ein Peraine-Tempel! Ich werde mit Sicherheit keinen Tempel angreifen und einen Bauernaufstand riskieren, der die ganze Grafenschaft in Brand setzen kann. Außerdem gibt es noch andere Dörfer. Und diesen Harffenberg-Binsböckel, den kaufe ich mir auf der Herzogen-Turney.“

Und wie ich meinen Baron kenne, war das keine leere Drohung.«

Jan-A. Liedtke, Guido. Kluge, Robert Rolf

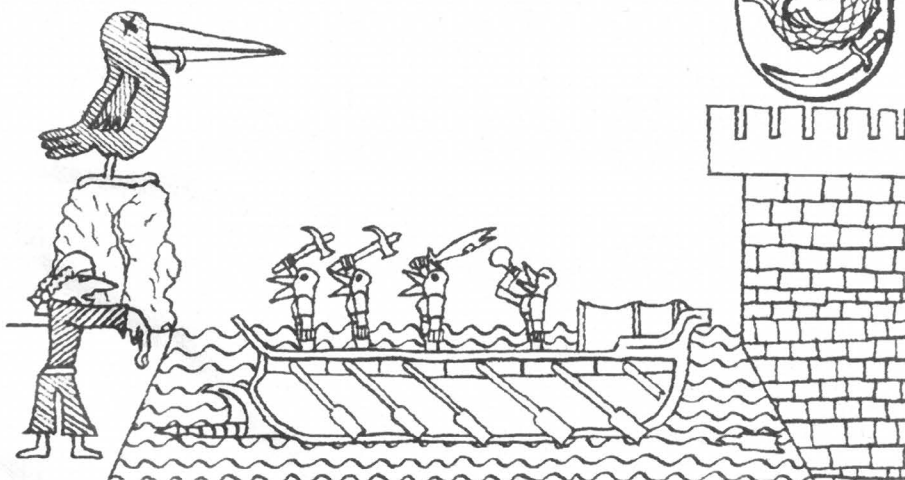
Boronsrabens nach Al'Anfa zurückbeordert

Perricum. Das seit der Dritten Dämonenschlacht in Perricum stationierte Banner vom Orden des Schwarzen Raben ist nach einem Jahr Frontdienst wider Rhazzazors Reich des Lebenden Todes auf Anweisung von Patriarch Amir Honak nach Al'Anfa zurückgekehrt. Die Perricumer haben die rohen „Eisennacken“, die auch beinahe in den Kampf um den Weidener Thron eingegriffen hätten (*der Bote berichtete*), als erbarmungslose Wächter und Kämpfer zu schätzen und zu fürchten gelernt. Viele Bewohner säumten den Kai, als die zwei Schwarzen Galeeren den Anker lichteten. Einige, um sich zu vergewissern, ob sie denn auch wirklich gingen, munkelt man.

Damit hat die Perle des Südens keine nennenswerten Truppenkontingente mehr zum direkten Kampf wider die Heptarchen abgestellt. Die Nordlandflotte mit den Kostbarkeiten des Südens lief auch in diesem Frühling unbekümmert die besetzten tobrischen, oronischen und maraskanischen Häfen an. In Diplomatenkreisen scheint man zu der Erkenntnis gekommen zu sein, daß sich Al'Anfa auf die Rolle eines abwartenden Züngleins an der Waage Aventuriens verlegt: Ohne sich für eine Seite festzulegen, beliefert man die Heptarchen, schließt Kontrakte mit dem Raulschen Reich und unterstützt das Shikanydad von Sinoda. Festum, der große Handelskonkurrent, kämpft mit Widrigkeiten, das Kalifat, der Erzfeind, kann sich kaum Trutzwehrtaktik leisten. Nur noch das Horasreich steht im Weg, wenn die Pestbeule des Südens erneut seine Soldateska und die größte Flotte des Perlenmeeres entsenden sollte, um ein Imperium des Südens zu errichten.

Anton Weste

Kupferstich aus der „Neuen Brabaker Bilderpostille“



Wo Irrsinn herrscht

Der Orden der Hl. Noiona hat ein neues Oberhaupt, nachdem zu Selem die leitende Geweihte Pervinia LaSiam verschieden ist. Der alanfanische Tempelrufer berichtet in seinem unnachahmlichen Stil von der Nachfolge:

»Gebannt starrten alle Mitschwestern und -brüder auf die einfache Liegestatt aus Stroh und die alte Priesterin, die darauf lag. Durch die modrige Luft des Szintotales schien die Abendsonne auf ihr Gesicht, auf dem sich die Haut wie dünnes Pergament über die Knochen spannte. Pervinia LaSiam lag im Sterben, und jeder erwartete ihren letzten Spruch, der die Nachfolge im Amte regeln sollte. Selbst der sonst so kühle Bruder Chriazzl stieß aufgeregt seine gespaltene Zunge hin und her. Da reckte die Todgeweihte die Kette der Noiona mit schwindender Kraft empor und hauchte „Josmabith saba Marbod“, dann fiel sie schlaff in die Schatten. Entset-

zen fuhr unter die Diener Borons. Josmabith mit den drei Gesichtern? Die angesprochene Schwester trat hervor, unsicher nach allen Seiten schielend und die Hände nervös zappelnd. Ihr Geist war selbst verflucht, Besessenheiten hatten Schatten hinterlassen, ihre Finger verharhten nie still. Es heißt, drei Seelen wohnten in ihrer Brust und sie nenne sich bisweilen auch Relyta Nudred oder Shomata Nanderos. Bruder Mepoldus schloß der Toten die Augen und reichte der Epigonin die heilige Kette. Eine Halbwahnsinnige würde fortan über die Wahnsinnigen wachen.«

Anton Weste

THORWALER FASSEN ERSTE BESCHLÜSSE AUF DEM WEG ZUR NATION

Der oberste Hetmann Tronde konnte sich auf dem Hjalding durchsetzen. Ein zweiter Bericht unseres Korrespondenten V. Veterator.

„Am letzten Tag des Hjalding, man ließ mich immer noch nicht in den Swafnirtempel hinein, ging es noch einmal hoch her. Lautstarke Auseinandersetzungen drangen an mein Ohr, doch erst nach dem Ende erfuhr ich die Einzelheiten. Tronde stellte einige Punkte zur Abstimmung, die den Weg bereiten sollen, den Weg Thorwals zu einer Nation. Nicht mit allen Anträgen kam er an diesem Tage durch, doch der wichtigste Antrag fand eine große Mehrheit: Ab sofort wird eine Kopfsteuer in Höhe eines Goldstückes pro Kopf und Jahr eingeführt. Der Hetmann ist befugt, die nöti-

gen Schritte zu ergreifen, diesen Beschluß durchzusetzen; Steuersünder sollen u.a. vom Binnenhandel ausgeschlossen werden.

Dem Vernehmen nach soll das Steueraufkommen vor allem dem Aufbau einer Flotte dienen. Der Oberbefehlshaber der Flotte soll allerdings nicht vom obersten Hetmann eingesetzt werden, sondern vom Hjalding.

Nicht durchsetzen konnte Tronde sich mit seinem Begehren, eine zweite zentrale Steuer einzurichten, doch von Hetleuten aus seinem Lager war zu hören, daß die geplante Rudersteuer vor allem wegen ungelöster Details abgelehnt wurde.

Eine Wehrpflicht lehnte das Hjalding ab, statt dessen bleibt es bei der schon vor einem Götterlauf beschlossenen Pflicht zur Gefolgs-

schaft der Ottajaskos, wenn der oberste Hetmann sie einfordert.

In der Außenpolitik soll ein harter Kurs gegenüber Nostria eingeschlagen werden. Nach wie vor bezieht Thorwal einen Großteil seines Holzes via Salzerhaven aus Nostria und Andergast, aber angeblich würden immer häufiger für Thorwal bestimmte Holzlieferungen aus Andergast in Salzerhaven zurückgehalten werden. Vorschläge, zunächst mit Nostria Verhandlungen zu führen, wurden mit großer Mehrheit abgelehnt. Auch nach dem Hjalding sorgte dies in der Stadt noch für manchen Gesprächsstoff, mancher Hetmann sieht bereits einen neuen Feldzug gegen Nostria kommen.“

Paddy Fritz / Ragnar Schwefel



Rondras Zorn in Eslamsgrund

Gerüchte um die Rondrakirche

Seit der Schlacht an der Trollpforte ist es sehr still um die Kirche der Kriegsgöttin geworden, und unwillkürlich beschleicht einen Unbehagen ob dieses Stillhaltens der Kriegskirche.

Den geneigten Leser des Boten mag es nun verwundern, wenn nicht gar aufrichtig verärgern, eine solche Artikelüberschrift im stets sorgfältig recherchierten AB vorzufinden. Freilich liegt es der Botenredaktion fern, Gerüchte zu verbreiten, jedoch sehen wir uns in diesem Falle gezwungen, dem Leser Informationen zu geben, wo sich die Verantwortlichen der Rondrakirche in stählernes Schweigen hüllen.

So heißt es aus gut informierter Quelle, daß just am Vorabend der Schlacht Seine Eminenz Dapifer ter Bredero, Meister des Bundes der Senne Altes Reich, mit einem Schiff aus Arivor in Perricum eintraf und seitdem auf der Löwenburg weilte. Dieser Umstand erstaunt vor allem deshalb, da es Seiner Eminenz ob seines Alters und seiner leidvollen Krankheit seit vielen Jahren nicht möglich war, auch nur einen Fuß vor die Tore Arivors zu setzen. So nahm man auch unten in Perricum bislang an, daß das Banner der Senne Altes Reich zu Ehren seiner Gnaden Nepolemo ya Torese gehißt worden sei, des potentiellen Nachfolgers des alten ter Bredero, der ebenfalls derzeit auf der Löwenburg weilte.

Weiterhin verwundert es doch sehr, vor zwei Wochen in den allerfrühesten Morgenstunden, da selbst die Brotbäcker noch selig schlummerten, schwer beladene Karrenwagen unter sehr schwerem berittenen Geleitschutz mit den Insignien der Rondrakirche durch die Stadt und hinauf zur Löwenburg fahren zu sehen. Und dies gleich in drei Nächten aufeinanderfolgend. Was will die Kirche da vor den Augen der Perricumer Einwohner verbergen?

Ein Kollege aus der Garether Botenredaktion hat ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, persönlich in der Stadt des Lichts getroffen. Als er um ein Gespräch bat, wurde er ausgesprochen rüde von der Leibgarde Ihrer Erhabenheit abgedrängt und kurz darauf von Geweihten des Praios der Stadt des Lichts verwiesen. Währenddessen konnte ich selbst beobachten, daß auf der Löwenburg zu Perricum das Banner Ihrer Erhabenheit ununterbrochen über den Zinnen ihres Turmes wehte. Hat man etwa vergessen, das persönliche Banner Ihrer Erhabenheit in ihrer Abwesenheit abzunehmen? Im Haus der Perricumer Stadtwache kann sich niemand der Abreise Ihrer Erhabenheit entsinnen, was doch erfah-

rungsgemäß mit einem großen Troß und Ankündigung geschieht.

In Perricum und Umgebung werden in verstärktem Maße Handwerker von Geweihten der Rondrakirche angeworben. Hauptsächlich soll es sich dabei um Steinmetze, Schreiner und Dachdecker handeln, die, nach eigenen Aussagen, derart guten Lohn geboten bekommen, daß eine Ablehnung gar nicht in Frage kommen kann. Auf der Löwenburg ist von Baumaßnahmen jedoch nichts zu sehen.

Einen letzten Punkt möchte ich nun noch nennen, der, als ich dazu auf der Löwenburg um eine Stellungnahme bat, mich einen angebrochenen Kiefer und die Bedrohung meines Lebens kostete: Im vergangenen Monat wurden verschiedenen Magierakademien, namentlich unter anderem der Dracheneiakademie zu Khunchom, von der Rondrakirche magische Gegenstände und wohl auch verzauberte Waffen in großen Mengen und von exzellenter Qualität zum Kauf angeboten. Ich habe dies selbst aus sicherer Quelle erfahren und halte es für meine Pflicht, trotz der unverschämten Bedrohung meines Lebens durch einen Rondrageweihten, diese Informationen den Lesern des Botens zugänglich zu machen.

Noch gut klingen mir die Worte ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund im Ohr, als sie ihre Kirche im Boten Numero 60 als "frei von allen politischen Fesseln" bezeichnete. Nach allem, was ich in den letzten Wochen erfahren habe, drängt sich mir jedenfalls die Frage auf: Droht uns wieder einer jener waghalsigen und gefährlichen Alleingänge der Rondrakirche, die, wenn sie gelingen, zwar Gutes tun, wenn sie jedoch scheitern, das Land und alle seine Bewohner in große Gefahr bringen können? Wer schützt uns vor dieser Frau an der Spitze einer Kirche, die niemandem Rechenschaft schuldig sein will?

Susi Michels

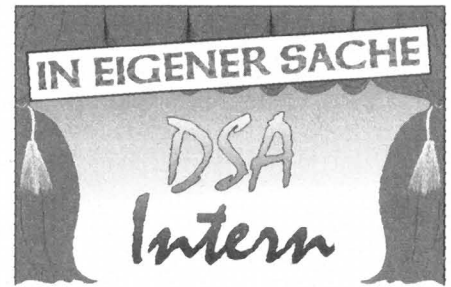
Erschöpft und verwundet schworen zwölf Recken des Freiwilligenbanners 'Rondras Zorn' im garetischen *Greifenzug* nach der Schlacht gegen den Endlosen Heerwurm: "Bei unserer Göttin Rondra und Ihren elf göttlichen Geschwistern! Schreckliches war unser Feind, und Schreckliches vermochte er mit finstren Mitteln gegen die Gebote der guten Götter zu entsenden! Darum laßt uns schwören, daß wir, die hier überlebt haben, unser Leben dafür einsetzen werden, um wider die Kreaturen des Sphärenschänders, wider Borbaradianer und finstere Wesen und für alle guten Götter und alle guten Lebewesen zu streiten, daß wir Wächter seien, auf daß so etwas *nie* wieder geschehe und alle in Frieden leben können." So entstand hier auf diesem Schlachtfeld ein Bund von zwölf auserwählten Kampfgefährten, der am 26. Ingerimm 28 Hal von Adran von Bredenhag im Namen Ihrer Hochwohlgeborenen, Gräfin Efferdane von Ehrenstein ä.H. zu Eslamsgrund, als *Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra* ausgerufen wurde. Dessen Mitglieder sehen sich als die Wächter der freien Völker und als einen Teil der zukünftigen Befreier der besetzten Lande. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, alles Böse, Dämonische und Finstere aufzudecken – sofern es in ihrer Macht steht –, auf daß es diesmal rechtzeitig erkannt werde, und zu bekämpfen, koste es was es wolle, auf daß wieder Licht in die Dunkelheit kommen mag. Diesem edlen Ansinnen hat sich die Gräfin Efferdane als Patronin angenommen und im Einvernehmen mit dem Baron von Gallstein dortselbst den Wiederaufbau einer Burg unterstützt.

Irdisch: Für die Aufnahme in diesen Orden ist es nicht wichtig, aus welcher Familie man stammt oder welchem Stand man angehört, denn in der Schlacht wider den Heerwurm sah man, wie das einfache Bäuerlein, gerade einmal mit einer Mistgabel bewaffnet, dem Feinde trotz der Stirnbot, während der Abkömmling einer Adelsfamilie das Hasenpanier ergriff und seine Kameraden im Stich ließ. Es ist allein die lautere Gesinnung, die den Einlaß in diesen Laienorden zu Ehren Rondras ebnet. Interessenten melden sich bitte bei:
Alexander Zdralek – Eспенstr. 46 – 65933 Frankfurt/M.

Anm. der Red.:

Beim "Orden vom Heiligen Zorn" handelt es sich um ein Spielerprojekt.

Der Leser hat das Wort!



Es ist ausgezählt ...

– das Ergebnis der großen Leserumfrage

Weit zahlreicher als erwartet flatterten uns die Antwortbriefe ins Haus, vielmals zehn, ja Hunderte wurden Tag für Tag unserer erbleichenden Annoncenacquisite in die Hand gedrückt – von einem Briefträger, dessen Laune sich zusehends verfinsterte und der sich zu guter Letzt, als selbst das entschuldigendste Lächeln erfolglos blieb, nur noch durch Sachspenden (eine Flasche feinsten Bordeaux-Weins, wie man sich mit Schmerzen erinnert) besänftigen ließ.

Dann endlich war es soweit. Exakte Zählungen bestätigten, was noch ungläubige Schätzungen schon angedeutet hatten: Stolze Eintausendundfünfhundert(!) Leser hatten sich insgesamt an der Umfrage beteiligt und damit unter Beweis gestellt, daß sie alles in ihrer Macht stehende in Angriff nehmen, um an der Gestaltung 'ihres' Spielsystems mitzuwirken. Für dieses rege Engagement wollen wir uns im Namen der ganzen DSA-Redaktion herzlich bedanken!

So soll der neugierige Leser denn auch nicht länger auf die Folter gespannt werden. Folgendes Meinungsbild kristallisierte sich nach mondelanger Auszählerarbeit heraus:

Ergebnis der Meinungsumfrage im Aventurischen Boten 78

1. Die Ranglisten nach Beliebtheit

Welches DSA-Abenteuer gefällt Ihnen am besten?

1. Staub und Sterne
2. Die Phileasson-Saga
3. Das Jahr des Greifen
4. Unsterbliche Gier
5. Rausch der Ewigkeit

Welche DSA-Box gefällt Ihnen am besten?

1. Götter, Magier und Geweihte
2. Dunkle Städte, lichte Wälder
3. Mantel, Schwert und Zauberstab
4. Rauhes Land im Hohen Norden
5. Fürsten, Händler, Intriganten

Welche aventurische Region gefällt Ihnen am besten?

1. Mittelreich oder Liebliches Feld (beide gleich beliebt!)
2. Bornland
3. Weiden

Welche Charakterklasse gefällt Ihnen am besten?

1. Magier
2. Krieger
3. Elf oder Halbelf
4. Zwerg

Welcher DSA-Roman gefällt Ihnen am besten?

1. Das zerbrochene Rad
2. Der Scharlatan
3. Der Lichtvogel
4. Treibgut

2. Das Meinungsbild zu Einzelfragen

Sollten in Zukunft mehr Abenteuer oder mehr Hintergrundbände erscheinen?

Neutral	52%
Mehr Abenteuer	27%
Mehr Hintergrundbände	21%

Finden Sie, daß eher zu viele oder zu wenige DSA-Produkte erscheinen?

1) Boxen ?	
Neutral	55%
Mehr	33%
Weniger	12%
2) Abenteuer ?	
Mehr	49%
Neutral	41%
Weniger	10%

Würden Sie Publikationen zum DSA-Hintergrund bei gleichbleibendem Preis in Form von Boxen oder von gebundenen Büchern bevorzugen?

Eher als Box	61%
Eher als Buch	28%
Neutral	11%

Sollten in Zukunft mehr Solos oder mehr Gruppenabenteuer erscheinen?

Mehr Gruppenabenteuer	73%
Neutral	21%
Mehr Solos	6%

Spielen Sie lieber Kampagnen oder eigenständige Abenteuer?

Neutral	43%
Kampagnen	30%
Eigenständige Abenteuer	27%

Möchten Sie lieber wenige, dafür aber vollständige Abenteuer oder lieber viele unterschiedliche Szenarien zum Selbergestalten?

Vollständige Abenteuer	63%
Neutral	26%
Viele Szenarien zum Selbergestalten	12%

Möchten Sie lieber Sammelbände mit Kurzabenteuern oder lieber längere Einzelabenteuer?

Lange Einzelabenteuer	53%
Neutral	35%
Sammlung von Kurzabenteuern	12%

Sollten sich Abenteuer an der aktuellen Geschichte orientieren oder zeitlich unabhängig sein?

Neutral	52%
Bitte weniger aktuelle Abenteuer	27%
Bitte mehr aktuelle Abenteuer	21%

Soll das DSA-Regelwerk grundlegend überarbeitet werden?

Kleinere Korrekturen täten es auch	72%
Bloß alles beim Alten lassen	16%
Unbedingt	10%
Ist mir egal	2%

Wie gut gefiel Ihnen die Borbarad-Kampagne?

Ganz toll	50%
Gemischt	33%
War mir egal	10%
Überhaupt nicht gut	6%

Würden Sie sich eine Spielhilfe über Galdenland wünschen?

Bin skeptisch	44%
Möchte ich unbedingt kennenlernen	41%
Bin dagegen	15%

Wie beurteilen Sie die Fülle an politischen Entwicklungen, die Aventurien durchlebt?

Ist gerade richtig	33%
Sollte insgesamt ruhiger werden	24%
Mehr Ereignisse geringer Tragweite	22%
Je mehr passiert, desto besser	12%
Bitte mehr Weltumwälzendes	9%

In welchem Maß sollten die folgenden klassischen Spannungselemente in Zukunft bei DSA eingesetzt werden?

... Action?	
Mehr	73%
Weniger	27%
... Keller/Fallen?	
Mehr	55%
Weniger	45%
... Erotik?	
Mehr	66%
Weniger	34%
... Grusel?	
Mehr	77%
Weniger	23%
... Humor?	
Mehr	77%
Weniger	22%
... Rätsel?	
Mehr	80%
Weniger	20%
... Zauberei?	
Mehr	74%
Weniger	26%
... Aventurische Mythologie?	
Mehr	84%
Weniger	16%
... Romantik?	
Mehr	51%
Weniger	49%
... Anspielung auf Irdisches?	
Mehr	24%
Weniger	76%

Was halten Sie davon, die aventurische Zeit wieder doppelt so schnell vergehen zu lassen wie auf der Erde?

Bin dafür, daß in Aventurien und auf der Erde die Zeit gleich schnell vergeht	65%
Sollte sofort wieder eingeführt werden	35%

Gefällt Ihnen DSA besser, seit es statt von Schmidt Spiele von FanPro produziert wird?

Gefällt mir besser als früher	46%
Macht keinen Unterschied	40%
Gefällt mir schlechter als früher	13%

Lesen Sie DSA-Romane?

Gelegentlich	57%
Jeden	32%
Nie	11%

Welche Abenteuerstufe bevorzugen Sie?

Stufe 6-10	47%
Stufe 11-15	26%
Stufe 1-5	17%
Stufe 16-21	9%

Welches Abenteuergenre bevorzugen Sie?

Entdeckerabenteuer	25%
Höhlen/Ruinen	22%
Reise- und Freilandabenteuer	19%
Kriminalistische	12%
Stadtabenteuer	11%
Politisches / Intrigenabenteuer	11%

Haben Sie den Aventurischen Boten abonniert?

Ja	61%
Nein	39%

Über welche Beiträge würden Sie sich im Boten am meisten freuen?

Aventurischer Hintergrund	30%
Aventurische Geschichte	24%
Spieltips	23%
Kurzabenteuer	15%
Kurzgeschichten	8%

Wie beurteilen Sie den hohen Stellenwert, den politische Berichterstattung im Boten einnimmt?

Neutral	52%
Im Boten steht zu viel über Politik	41%
Im Boten steht zu wenig über Politik	7%

Führen Sie selbst einen offiziellen aventurischen Adligen?

Nein	91%
Ja	9%

Falls Nein: Interessieren Sie sich für das, was über das Treiben des Adels im Boten steht?

Falls nicht zu speziell	62%
Interessiert sehr	24%
Nein	14%

3. Das Leserprofil

Sind Sie ..?

Männlich	89%
Weiblich	11%

Wie alt sind Sie?

16-20	38%
21-26	35%
27 und älter	17%
Unter 16	10%

Schulbildung und Beruf?

Gymnasiast	38%
Student	26%
Berufstätig	26%
Azubi	6%
Realschüler	5%
Hauptschüler	0,5%

Wir wollen uns nach Kräften mühen, diesen Wünschen und Kritikpunkten der Leserschaft gerecht zu werden, und haben es uns als guten Vorsatz für das kommende Jahrtausend mit auf den Weg gegeben, öfter als bisher ein solches Meinungsbild einzuholen. Denn nur, wenn wir mit Ihnen, werte Leser und Spieler, in Kontakt bleiben, können wir Das Schwarze Auge zu Ihrer aller Zufriedenheit gestalten – doch damit erzähle ich, bei Nandus, nichts Neues, und darum möchte ich diesen Bericht nun mit der Bekanntgabe der Gewinner beschließen.

1. Preis (ein Jahres-Abo der DSA-Neuheiten): **Sascha Karczewski**, Klosterstr. 22a, 34497 Korbach

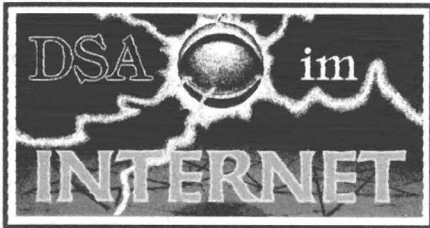
2. Preis (zwei DSA-Boxen nach Wahl): **Christoph Iwaniez**, Immengarten 5, 76835 Burrweiler

3. Preis (dito): **Michael Schepers**, Justus-von-Liebig-Str. 19, 45768 Marl

Die Gewinner der **Preise 4-10** werden direkt benachrichtigt.

Ein herzlicher Glückwunsch der DSA-Redaktion an all jene von Phex Gesegneten! Allen anderen Freunden des Schwarzen Auges wünschen wir einen rundum gelungenen Start ins neue Jahrtausend und hoffen, daß wir Ihr Leben auch in der Zukunft um Stunden voller Abenteuer und Phantastik bereichern können.

Im Dezember 1999,
Britta Herz



Vinsalts DSA-Service – <http://www.vinsalt.de/>

Für alle Freunde des Schwarzen Auges dürfte Vinsalts DSA-Service eine der ersten Anlaufstationen im Internet sein. Hier gibt es ausführliche Produktbeschreibungen inklusive der Möglichkeit, Abenteuer, Boxen etc.pp. mit einem kurzen Leser-Kommentare zu bewerten, Foren für Regelfragen und Diskussionen, Hesinde-Bibliothek mit aventurischen Geschichten, Liedern, Sagen und einer kleinen aber feinen Download-Abteilung, Online-Ausgaben von renommierten DSA-Fanzines wie z.B. dem Hesinde-Spiegel und dem Kosch-Kurier, Markthalle für Kauf-Gesuche/Verkaufs-Angebote, Spielmarkt für die Suche nach Rollenspielgruppen in der Nähe, aventurische Grußpostkarten, virtuelle Stadtbeschreibung der namensgebenden Horasstadt Vinsalt und noch vieles mehr, was hier ungenannt geblieben ist etc.pp. – das alles und noch viel mehr findet man auf den Seiten von Vinsalts DSA-Service... übrigens: Noch kann man beim Vinsalter Dichter Congress teilnehmen, bei dem signierte DSA-Romane unter allen Teilnehmern verlost werden.

Das **Adelsbrevier** ist der wöchentlich erscheinende e-Mail Newsletter zu aktuellen Geschehnissen in Aventurien. Neben Politik, Adel, Magie und dem Klerus veröffentlicht der Adelsbrevier auch Rezensionen sowie neueste Infos bezüglich DSA, insbesondere die aktuellen Veröffentlichungen sowie Neuigkeiten zum Thema DSA im Internet. Anmeldungen können mittels e-Mail an adelsbrevier-subscribe@onelist.com erfolgen. Infos gibt unter marc.voelker@planet-interkom.de.

Wappen und Stammbäume auf Gobelins und dergleichen en gros und en detail!!!

Wir, die INU-Leistungsgemeinschaft (kaiserlicher Heraldiker und Schreiber Stanislaus Blattsalat, Edler von Waldeshain, Kanlev Sohn des Xeph und Akita Inu) bieten Ihnen Ihren ganz Persönlichen, nur für Sie eigens mittels echt Khunchorner Handarbeit hergestellten Gobelins (Wandteppich, nicht kleines, haariges Wesen) mit Ihrem Stammbaum und/oder Wappen herzustellen. Auf Anfrage erklärt sich die INU-LG auch bereit, Ihnen ein Wappen zu entwerfen. Weitere Details mittels Datenlimbus unter inu_lg@hotmail.com

Wenn auch Spötter, Neider andres meinen, nichts übertrifft die Qualität von Engasal-Weinen!

Aus meiner Trauer ward Haß!

Ich werde den Tod meiner Frau Jasha rächen. Und wenn ich alleine gegen die Schwarzpelze ziehe. Doch werde ich mich jedem, der mich begleiten möchte, erkenntlich zeigen. Kommt bitte zwischen dem 12. und 19. Tag des Efferd nach Prem in den "Drachenhals".

- Die WOLFSZEIT ist im Winter gekommen,
- wie eine Reisegesellschaft erfahren muß,
- aber auch andere Wanderer erleben. Das
- Sommeranwendfest ist mit einem
- Drachenopfer verbunden, aber auf andere
- Art und Weise, als man denken mag. Magische
- Fantasy-Geschichten um ganz normale
- Menschen entföhren Euch auf 64 Seiten
- für nur DM 5.- in eine archaische Welt. Noch
- einmal anbieten möchte ich MÖRRIGAN mit
- Geschichten von mutigen, tapferen, frechen,
- entschlossenen, sanften und klugen Frauen
- (und Männern), die 100ste Ausgabe der
- Legendenänger-Edition im Sonderformat
- A4 mit Klebebindung und Farbcover für nur
- DM 15.-.
- Beide Hefte bekommt Ihr bei: **Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719 Solingen.**

Die Stadt Kyndoch – <http://www.kyndoch.de>

Die interaktive Stadtbeschreibung einer Wein- und Handelsstadt, voller Szenario-Ideen. Zur Welt-Box passend! Außerdem: Zu über 30 Fanpro-Abentauern Errata, Meinungen, Ideen und Ausgestaltungsvorschläge. Die erste Adresse zur Vorbereitung für den Spielleiter! Mit aventurischen Kalendern (Wochentage und Madaphasen) und einem Programm zur Wettervorhersage und Kalender-Erstellung.

“Überarbeitung der Kampffregeln zu DSA”: Suche engagierte und wenn möglich versierte Spieler/Meister. Wer mit dem bisherigen Kampfsys unzufrieden war (z.T. oder komplett), hat die Möglichkeit hier mitzureden! Es bestehen Chancen, daß die Ergebnisse Einfluß auf die in ein paar Jahren erscheinende neue Edition der Basisbox haben werden.

Stefan - HEDBENGA - Mann aka DTK, Initiator und Owner der List, Email: derwaech@gmx.de
Site zur Teilnahme an der List: <http://www.onelist.com/subscribe/dsa-kampffregeln>

Mailingliste für alle aventurischen Adligen

Wer sich irdisch wie aventurisch über das Lehensspiel und alles was dazu gehört mit Gleichgesinnten über eine Mailingliste austauschen will, für den ist diese Mailingliste auf jeden Fall etwas. Adlige aus beiden Reichen sind hier versammelt und diskutieren natürlich nicht nur über ihre Lehnen, sondern auch über die große aventurische Politik usw.usf. Falls Ihr daran interessiert seid, dann sendet doch eine eMail an jens@vinsalt.de mit dem Betreff "Adelsliste", in der Ihr Euren Namen sowie den Namen des Lehens und dessen Kennziffer angebt. Danach werdet Ihr dann auf die Mailingliste aufgenommen und könnt mit Euren aventurischen Nachbarn über die verschiedensten Dinge diskutieren.

Tharun – Die Hohlwelt

Und auch im nächsten Jahrtausend existiert die Hohlwelt weiter! Es gab mal wieder eine Layout-Änderung und es gibt jetzt sogar eine NoFrame-Version von [tharun.de](http://www.tharun.de). In ganz Tharun gibt es wieder mal neues zu entdecken, sei es im Regelwerk mit dem neuen Schulsystem und der Heldener-

schaffung durch Stufenpakete, oder in der Weltbeschreibung mit ausführlichen Beschreibungen zum Reich Hashandra. Die Schwertmeister-Online-Kampagne ist mittlerweile nochmal neu gestartet, und man kann den Verlauf ab sofort immer mitverfolgen. Seid ihr neugierig geworden? Dann riskiert einen Besuch in Tharun, indem ihr euer Sphärentor auf <http://www.tharun.de> einstellt! Und auch im neuen Jahrtausend gilt: In Tharun überleben nur diejenigen, die ihre Waffe führen können, als ob sie ein Bestandteil des eigenen Körpers wäre!
Bis Neulich, Philipp Walser

Die **DSA-Support ML** soll zur Unterstützung vor Meistern dienen, die niemanden haben, der ihre Abenteuer liest und rezensiert (den Spielern kann man sein Abenteuer schließlich nicht vorher zeigen), oder die sonst Hilfe beim Erstellen eines Abenteuers benötigen. Natürlich werden hier nicht nur Abenteuer rezensiert. Das ist lediglich ein Schwerpunkt – weitere Punkte, die sich die DSA-Support ML als Ziele gesetzt haben sind:

Besprechungen von Hintergrund- und Geschichtsfragen, Kaufabenteuern, des DSA-Hintergrundmaterials von Fanpro, von halb- und inoffiziellem Hintergrundmaterial sowie die **Erstellung und Besprechung** von Spielhilfen, Abenteurvorschlägen, Nichtspielercharakteren (NSCs), Schauplätzen (Dörfer, Weiler, Städte), Rätseln & Fallen, Artefakten & Zaubern, Heldentypen. Weiterhin geboten werden allgemeine Diskussionen zu Regelfragen, allgemeinen Problemen beim Rollenspiel sowie zum Thema DSA & Rollenspiel.

Anmeldungen können per e-Mail an: DSA-Support-subscribe@onelist.com oder unter <http://www.onelist.com/subscribe/DSA-Support> erfolgen.



Neu! Aus der zwölfteiligen Reihe „Große Persönlichkeiten Aventuriens berichten über ihr Leben mit Raidri Conchobar“: Die ersten beiden faszinierenden Enthüllungswerke über Leben und Tod des Schwertkönigs!
Band 1: „Melcher Dragendot: Ich war Raidri Conchobar“ und Band 2: „Rhazzazor: Raidri, steh auf!“ Erhältlich bei allen guten Bücherkrämern und Rahjatempeln zum Gedenkpreis von nur 99 Kreuzern. Weiterhin im Angebot: „Leder, Lack und Kautschukelche – Jergan Raddabs Reise durchs wilde Oron“ Verlag Gut Dasserdot i.S., Elburum

Gesucht: Jandor von Hellenwald

Der Jungfernverführer und Maidenentführer wurde zuletzt auf der Pfalz Cumrat gesehen. Zur Ergreifung des Unholds fordern wir jedwede Persona von Stande auf. Jener, der uns dieses Subjekt lebend übergibt, erhält eine Belohnung von 50 Dukaten. Sollte der Hellenwalder bei der Übergabe zu Tode gekommen sein, sind wir bereit, 150 Dukaten zu bezahlen!
Gezeichnet und gesiegelt: Baron Sumudan Viryamun von Flogglond-Flogglond, Rittmeister der almadanischen Reiterei, Comandante der Flogglonder Spießer, Soberan della Famiglia Viryamun von Flogglond

Seine Hoheit Garf I. von Engasal zu Hohenengasal etc. pp. Geben bekannt:

Zu Unserer großen Freude begrüßen Wir Seine Hochgeborenen Kornulf, Sohn des Kaborash, Baron von Bangour/Almada als neuen Einwohner des Herzogtums Engasal. Hochgeborenen Kornulf haben nebst Gemahlin Baronin Nortgrima die engasalischen Bürgerrechte erlangt und beabsichtigen neben ihrem durch Amtsgeschäfte in der Baronie Bangour bedingten Aufenthalt, ihren Hauptwohnsitz nunmehr im Herzogtum zu beziehen. Als Zeichen für die traditionell guten Beziehungen zwischen Bangour und Engasal haben Baron Kornulf Seine Hoheit Garf I. von Engasal zu Hohenengasal fürderhin ausgezeichnet mit dem Titel Edler von Bangour.

Hesinde zum Grube, Collegae!

Ich suche fleißige Adepti und Adeptae maiores des Bundes des Weißen Pentagramms, die bereit sind, einen ehrgeizigen Plan zu verwirklichen: Ich habe vor, eine neue Akademie zu gründen, wie es sie noch nie gegeben hat – eine Akademie allein für das Studium secundum, jedoch dämonologischer und sphärologischer Natur und als Mitglied der Weißen Gilde ... Falls Ihr Euch berufen fühlt, dieses Werk mit mir und anderen zu beginnen, so schickt einen Beilunker Reiter zu Quarnion Hesindian Steinhauer.

(irdisch: **Dennis Wiedemann, eMail: WiedeManiac@t-online.de, Fax: 089/2443-35767**)

Im Namen des Herrn Boron setzen wir den Betrag von 200 Dublonen auf den Kopf von Muff!!!!!!

Patriarch Amir Honak

An Seine Hoheit Garf I. von Engasal zu Hohenengasal etc. pp.!

Schon seit mehreren Monden spiele ich mit dem Gedanken, ein Buch über eine große Persönlichkeit in Aventurien zu verfassen, und wer käme da wohl eher in Frage als Ihr selbst! Mit Spannung erwarte ich immer wieder die neue Ausgabe des Aventurischen Boten, und das ist allein Euch zu verdanken, denn kein anderer Mensch gibt solch idiotische und lächerliche Anzeigen auf wie Ihr!
Allein schon das Spezialgebiet Eurer Akademie, die Sexuamagie, ist doch schon so belustigend, daß ich zwei Tage nicht mehr aufhören konnte zu lachen. Was macht Ihr eigentlich, frage ich mich weiter, wenn ein Wegelagerer Euch angreift? Packt Ihr da Euren Zauberstab aus (und ich meine nicht Euren Magierstab) und erschlagt oder verzaubert ihn?
Bitte seid mir für diese Worte nicht böse, und hört ja nicht auf, weiterhin solch lustige Anzeigen zu verfassen.
Ayla al'Abasra saba Said al'Al Tamur, Adepta aus Bethana

Nachrichten aus Zeile

Ronnel Haberbart, der bekannte Prophet, läßt hiermit kundtun, daß er sich in seiner Prophezeiung für den Weituntergang zur Jahreswende 29/30 Hal geirrt habe. Es sei ihm ein Mißgeschick bei der komplizierten Umrechnung aus dem karfaischen System der Zeitrechnung unterlaufen. Die Angehörigen der Sektenanhänger, die sich aus Versehen umgebracht haben, erhalten als Entschädigung ein Stück Selemmer Sauerbrot.

An Rezzan Babek!

Weiche Ehren wollt ihr Borbarad anhängen, daß man dafür eine Akademie errichten muß? Und was für eine Kunst verbindet ihr mit Borbarad? Ihr seid ein minderwertiger Ork, der sich wichtig machen will! **Außerdem ist es schwach vom AB, sich auf der Titelseite als Feind des Dunkelsinns zu rühmen und dann doch eine solche Anzeige abdrucknen.**
Zur Not trete ich mit blankem Schwert gegen Euch an!
Gez. O.v.H.

Aufgemerkt, ihr wackeren Maiden Aventuriens!

Da mein werter Herr Bruder nun bereits seinen dreißigsten Götterlauf vollendet hat und es offenbar nicht selbst einrichten kann, sich um eine standesgemäße Baronin für die almadanische Baronie Phexhilf in der Südpforte (Alm II-09) zu bemühen, werde ich nun Abhilfe schaffen. Baron Isonzo ist 1,8 Schritt groß, von schlankem Wuchs und edlem Auftreten. Wer sich durch seine Zugehörigkeit zum Orden der Golganten nicht abschrecken läßt, schickt bitte die aufrichtige Bewerbung an **Fiana von Phexhilf-Sonnenau zum Landgut Sonnenau/Phexhilf**. (Irdisch: **Gunnar Dröge, Christophorusweg 12/ App. 701, 37075 Göttingen, eMail: gunnar.droege@stud.uni-goettingen.de**)

NASKHEIMER – nur echt mit 52 Waben!

Cavallero Ucurio di Santieri!

Es sei Euch für Eure Briefe gedankt und für Eure, wenn auch eines Edelmanns nicht würdige, abschätzigste Anteilnahme an meiner Familie, welche ihr so trefflich zu schildern vermocht. Ich versichere Euch jedoch, ich habe mit dem, das ihr dort zitiert, nichts gemein. Zum Duell zu fordern wage ich kaum noch, denn des Wartens auf Euch bin ich ermüdet.
Verzeiht, wenn ich nicht vor Euren Drohungen erzittere, indes, um Euretwegen werde ich sicher nicht das Weite suchen. Gehabt Euch wohl!
Kapitan **Ernando Coronado ya Savedra**

An Dillfanar, Geweihter des Namenlosen!

Um es noch einmal zu erwähnen: Mein Name ist Ernesto Rivida. Ich bin recht ungehalten darüber, daß ihr den PraioStempel angezündet habt, während ich mich noch mit dem Tempelvorsteher beschäftigt habe ... Doch wie ihr seht, ist Eure Rechnung nicht aufgegangen: Ich lebe!
Und das mit der Gewinnbeteiligung ... Wie ich später erfuhr, habt ihr Euch mit dem Tempelschatz nach Yetiland abgesetzt. Also! Alle Borbaradianer dieses Eilands, erhebt Euch und rächt Euch an diesem Frevier, der versucht hat, einen der Euren zu töten. So verbleibe ich mit den wärmsten Empfehlungen,
Ernesto Rivida, Schwarzmagier und Borbaradianer

Aale ihn Al'Anfa drecksäck sind!
Mufti dre schreckliche

An den Schwarzmagier und Borbaradianer Ernesto ...

Soso, Du wolltest also nichts vom Tempelschatz?! Mir ist es recht. Aber daß Du Dich gleich mit dem PraioStempel abtrennen wolltest, kann ich nicht verstehen. Jetzt gehört der Schatz mir, und Du stehst mit leeren Händen da. Ach ja: Aus dem Eisblock ist leider nichts geworden, ich hoffe, Dein Bote gefällt Dir auch in Eiswürfeln. Handlicher ging es nicht.
Bis später, und bete nur diese Scherzfigur Borbarad an.
Laromir, irgendein Geweihter des Namenlosen
Irdisch: **Christian Nehls, Im Winkel 5, 24576 Weddelbrook**

Borbarad, ich liebe Dich, ich will ein Kind von Dir!

Weißt Du noch, als wir uns das erste Mal begegnet sind? Es war an der Trollpforte, und Du wolltest mir einen Deiner tödlichen Sprüche entgegen werfen. Das war das Netteste, was je ein Wesen für mich getan hat, und ich kann diese Nacht und das Duell, das zwischen uns stattfand, nicht einfach so vergessen. Aber Du, Du hast nur Deine Weltherrschaft im Sinn. Jetzt soll alle Welt es wissen: Wenn Du meine Liebe nicht erwidert, bringe ich mich um.
Krank vor Liebe, Deine Hesinde zu Silas

Krämerseelen hergehört!

Ich verkaufe Superheld. Tolles Mann mit Namen Salger (Alleskönner) Jorason. Er können kochen, Holz hacken, Wunden heilen, wissen viel über Magie (MK 17) und sein für Thorwater nicht dumm (KL 16). Er sogar philosophisch veranlagt. Er haben leider nur 2 Äxte, die gleichzeitig einsetzen, aber er dafür können zaubern. All dies ihr bekommen für bescheidene 500 Dukaten. Interessierte sich melden bei Iljaw in Schenke "Tingel Tod" (**Dodger.MacLeod@t-online.de**) in Nad Mulach. Weiter ich suchen tapfere Helden die für mich ungefährlichen Auftrag übernehmen für den gut bezahlt werden. Sie nur brauchen aufsuchen Kaiserdrache Shafir zu verhandeln über Airline.
gez: **Iljaw Bilensik (PS: zu lesen mit norbardschem Akzent)**

Rondra- und/oder Rahjageweihete gesucht

Wir, Tatjana Elonhar und Azira Seifran, sind immer noch auf der Suche nach Rondra- und/oder Rahja-Geweihten, die bereit sind, unsere Liebe durch den heiligen Stand der Ehe noch weiter zu vertiefen. Bitte meldet Euch, denn wir fiebern diesem großen Tag seit langem entgegen. **Ellwyn Purrio, Südwall 67, 41179 Mönchengladbach, oder Marcel.Henrix@t-online.de**

Treckführer gesucht!

Ein Transport soll von Lowangen nach Weiden gebracht werden. Personen mit entsprechender Erfahrung und Wegekenntnis wenden sich bitte an das Handelshaus **Gorbos c/o Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover**.

Wer bittere Galle speit und sich an greulich Fusel labt, dem wird's nicht schmecken, doch Weinkenner und Gourmets nach Engasal-Wein sich stets die Finger lecken!

Swafnir zum Gruße, Kjaskar Korinson!

Ich muß schon sagen, du hast wahrlich eine sehr gewandte Zunge, die der eines Skalden gleichkommt. -Das Wohl! Ich wollte dir nur auf diesem Wege mitteilen, daß ich im Falle eines Duells odersonst was bereit wäre, dir zu helfen. Man kann zwar nicht gerade sagen, daß ich ein Freund der Schneide bin, aber ein satter Corpofrigo tut auch seine Wirkung. Adeptus Skjorn Garulfson, Schiffsmagus zu Olport, der endlich genug Garethi sprechen und schreiben kann, um seine Nachrichten selbst zu verkünden.

Schweinsfelder Herold Notausgabe 4

Endlich erschienen, bringt sie die neuesten Nachrichten und Mitteilungen aus der phexgläubigen Baronie in der Landgrafschaft Gratentfels. Wer Interesse hat, übersende DM 3,- in kleinen Briefmarken an **Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover**. (Kleine Drohung am Rande: Wir machen weiter. SHN 5 ist in Arbeit.)

Swafnir zum Gruße, werter Torben Angarson!

Vor gut einem Monat ließ ich Dir per Beilunker Reiter die Nachricht zukommen, daß ich mich Dir anschließen möchte. Meine Otta liegt zum Auslaufen bereit und die Mannschaft brennt darauf, der "Pestbeule des Südens" eine Lektion zu erteilen. Das wohl! Falls Dich meine Depesche nicht erreicht haben sollte, kannst Du mich im Ottaskin der Sturmkinder in Thorwal antreffen. Ansonsten muß ich wohl annehmen, Dich hätte der Mut verlassen!
Frenja Targunsdotter (Irdisch: R. Scholz, Schönwaldstr. 15m, 13585 Berlin)

Kampfmagier aller Länder, vereinigt Euch!

Sucht ihr eine Glaubensgemeinschaft, die Euch nicht verstößt? Der Orden des Zweifach geheiligten Famerlor ist ein Orden, der Mitte Rahja während des Kriegsrates zu Perncum gegründet worden ist und dort zugleich bereits einige Mitglieder aufnehmen konnte. Die Famerliten ehren den Schimherren der Kampfesmagie, den Gatten der RONdra, und somit auch seine Dreifach geheiligte Gemahlin. Ob weiß oder grau, Ihr seid willkommen! Haupt-

sache, Ihr kämpft für das Gute. Ein gewisser Drang zum Weißen hin ist demnach jedoch unersetzlich. Willkommen sind – außer den Kampfmagiern – Geweihte der RONdra, die der Kampfesmagie offen gegenüberstehen; ehrenhafte Krieger; Heilungs-, Hellsichts- und Antimagier, die den Zweifach geheiligten Herrn Famerlor ebenfalls dienen mögen und von rechter Gesinnung sind. Informationen über den Sphärenboten bei: **Kennin@hotmail.com** oder per Beilunker Reiter bei: **Achim Steigert, Parklaan 1, 2610 Wilrijk, Belgien**

Engasal-Wein gebe ich meiner zahnlosen Muhme (das bringt sie vielleicht früher in die Grube) –
Was ich trinke ist die herrliche Yaquirblume!

Hesinde zum Gruß, werter Mentor Magister Saïd ben Al'Chadim!

Ich möchte wahrlich nicht respektlos erscheinen, zumal ich Euch große Dankbarkeit schulde, aber ich sehe es als meine von den Zwölfen gegebene Pflicht, Euch nochmals darauf hinzuweisen, welchem Gott ich folge. Um der Göttin Hesinde Werk zu schützen und die Feinde der Zwölfe zu vernichten, werde ich sicher mein neuerlangtes Wissen und meine Fähigkeiten nutzen, so wie ihr es mir nahe brachtet.
Adepta maior Dilara Danian

BITTE BEACHTEN!
Anzeigenschluß für den AB #81
Donnerstag, 10. Februar 2000

Nachbestellung von Av. Boten (ab Nr. 76)

1-2 Ausgaben (gegen je DM 4,- in Briefmarken) bei:
Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath
3 oder mehr Ausgaben (per Lastschrift portofrei / bei NN DM 10,- Porto + 3,50 DM Zahlkartengebühr) bei:
Fantastic Shop, Postfach 100509, 41405 Neuss, Tel.: 0211-9243202

Abonnenten bestellen die letzten 6 Ausgaben direkt bei:
VKG Hamburg Tel.: 0180-5313939 (werktags 8-20 h)
Fax: 040-30198182
Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

FRAGEN ZU DSA

einzig und allein an:
DSA-Regeltelefon
0211-9243408
Mittwochs 18-20 h

oder per email an
Thomas Römer
thomas@fanpro.com

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:
Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

oder per email an
Michael Meyhöfer
AVBOTE@aol.com

Höret! Höret! Höret!

Eine jede Frau und ein jeder Mann der Feder sei aufgerufen, sich zu beteiligen am hochrühmlichen

Abenteuerwettbewerb

Der Goldenen Becher 2000

anlässlich der siebten Wiederkehr der hochwohl-löblichen Konvention



spielt!

Es sei ausgeschrieben ein Wettbewerb zwischen allen von Hesinde gesegneten Schreibern, sich zu versuchen an einem Abenteuer, welches auf Maßgaben fußt, die für einen jeden Combattanten gleich seien.

Aufgabenstellung und Wettbewerbsbedingungen sind sie bei **Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin** (bitte Rückporto beilegen), **email: abenteuerwettbewerb@hspielt.de** anzufordern oder der Homepage **www.hspielt.de** nachzulesen. Über die Krone der Schreiberzunft entscheidet ein Gremium aus Mitgliedern der DSA-Redaktion und Organisatoren von Hannover Spielt!

Dem Gewinner winken DM 400.- in bar sowie die Veröffentlichung seines Werkes, dem 2. und 3. Sieger Warengutscheine der Fa. FanPro.

Des weiteren sind ähnliche Abenteuerwettbewerbe für **AD&D** und **H.P. Lovecrafts Cthulhu** geplant. Nähere Informationen erhaltet Ihr unter o.g. Adresse (bitte Rückporto beilegen).

Der Gewinner wird dem geneigten Publikum kundgetan auf der Konvention Hannover Spielt! 7, welches vom **29. April – 1. Mai 2000** nach irdischer Zeitrechnung zu Hannover stattfindet.

Nähere Informationen über Ort, (DSA-)Programm et cetera erfahrt Ihr im nächsten Aventurischen Boten oder ab sofort bei: **Daniel Stanke, c/o Der Spiel Laden, Gretchenstr. 6, 30161 Hannover** und unter **www.hspielt.de**

Avent. Boten a.a. zu verkaufen

Verkaufe DSA: Abenteuer "Stromaufwärts" (A24) (ohne Bornland-Karte) (DM 12.-), SH "GötterDSA" (ohne Cover-Deckel) (DM 10.-), AB 66 (DM 2.50). Verkaufe außerdem verschiedenes Material von Midgard, GURPS (deutsch und englisch), D & D (deutsch) und Renegade Legion: Legionnaire (englischsprachiges Future-RPG). Darunter sind auch längst vergriffene Sachen. Eine Liste gibt es auf Anfrage! Preise sind zzgl. Porto, bei Kauf mehrerer Sachen gibt's noch Rabatt. Ich bin außerdem (häufig) interessiert am Kauf von GURPS-Material.
Nikolai Jarre, Robertstr. 2, 48153 Münster, 0251/531756, jarre@uni-muenster.de

Verkaufe viele Abenteuer aus der A-/B-Serie (10-25.- DM), Av. Boten 1-60 (4.-) sowie DSA-Tools de luxe (20.-). **Christoph Baumann, 0173/4494327 (Mo-So 18-21 Uhr)**

Av. Boten-Sammlung zu verkaufen: Nr. 27, 30-36, 37-39 (Kopien), 40-46, 49, 51, 55-58, 65, 66, 72, 73. Einmal gelesen. Nur alle zusammen für DM 50 + Porto. **Philipp Schmiemann, e-mail: Kelvin@ginko.de**

Verkaufe A&B-Abenteuer ca. 15 DM und Av. 1-60 für 4 DM. **Sören Unger, 02065/899303 (Mo-Fr 17-20 Uhr)**

Auf zum Turniere

Allen Turnieren ist gemein, daß die Combattanten dem Veranstalter eine Kopie ihres Heldenbogens zukommen lassen sollten, eine Kurzbeschreibung ihres Charakters und eine Liste d. Disziplinen, an denen sie gerne teilnehmen würden. Was darüber hinaus an Unterlagen und Entgelt gefordert ist, bitte den Anzeigentexten entnehmen! Turniere, die irdische Sachpreise "verlosen", werden nicht veröffentlicht.

2. Honinger Kampf-, Sing- und Spielfest: freie Waffenwahl, Schuß- und Wurfaffen, Gaukeleien, Reiten, Tanzen, Zechen, Musizieren und Singen sowie eine Vielseitigkeitsprüfung. Jeder Teilnehmer erhält AP, kleinere Preise, und die Sieger einer jeden Disziplin den "Honinger Siegeskelch".

Anmeldung mit DM 3.- in Briefmarken und DM 3.- für den ersten, DM 1.- für jeden weiteren Helden bis zu 4 Wo. n. E. d. AB an **Thorsten Krause, Bergstr. 14, 57612 Birnbach**.

2. Piranha-Turnier zu Belhanka: Und wieder lädt das Kontor Rhoden zum Imman-Weltstreit um den Ebores-Rhoden-Pokal in Belhanka. Wer seine Mannschaft(en) für fähig hält, sich in der allaventurischen Konkurrenz zu behaupten, sende sie (+ DM 4.- Turniergebühren) bis dreimal fünf Praisoläufe nach Erhalt des Boten an folgende Adresse: **David de Kleijn, Rosenstr. 1, 23758 Göhl**. Ganz besonders erwünscht ist die Teilnahme des Titelverteidigers Dämonenreiter Kuslik sowie des Gewinners des Sveitlandpokals, Immanbanner "Stoerrebrandt" Neersand!

1. Kunstturnier zu Rigas: Musizieren, Dichten, Singen, Tanzen, Malen/Zeichnen, Vorstellungen für die Magae, für die Gaukler und für die Akrobaten. Ebenso sind Bierbrauer eingeladen, ihre Waren auf dem Festplatz feilzubieten. Schickt uns nur eine Beschreibung eures Standes. Die Gewinner der jeweiligen Disziplin erbeuten 15 Dukaten sowie AP, der Gesamtsieger erhält ganze 25 Dukaten, einen

Pokal und noch mehr AP. Wer Interesse hat, schicke bitte seinen Heldenbrief und DM 1,10 Portokosten sowie DM 2.- für den ersten, DM 1,50 für jeden weiteren Helden an: **Marcel Sebastian, Weserstr. 27, 48268 Greven**.

Großes Schauturnier zu Nervuk, mit wohlwollender Förderung der Grangorer Kaufmannschaft und zur Unterstützung des tobriischen Widerstandskampfes gegen das götterlästerliche Gezücht. Das Startgeld von 8 Dukaten wird komplett für den Ankauf von Waffen und Versorgungsgütern für die tobriischen Widerstandstruppen genutzt.

Disziplinen: scharfe/stumpfe Hiebaffen, Schwertkampf, Stichaffen (Kavalleristil), Speere/Stäbe, Axtkampf, Lanzengang und Schußaffen (Bogen/Amburst/Balestra). Höhepunkt bildet eine Finalrunde um einen Plattenpanzer aus Maraskanstahl mit vergoldeten Verzierungen, vom Neersander Harnischmacher dar Jeeling. Außerdem: Schwimmen, Akrobatik, Gaukeleien und ein großes Pferderennen über einen aufwendigen Geländeparcours. Also eilt herbei, Ihr Kämpfer, Abenteuerer, Reiter und Gaukler! Geboten werden nicht nur Tage voller Festlichkeit, sondern auch AP, viele Preise, Dukaten und das Wissen, daß für jeden Dukaten Startgeld ein Dämonenpakterer verrecken wird!

Irdisch bedeutet dies: Je stimmungsvoller Eure Heldenbeschreibung, desto besser der ausführliche Turnierbericht! Schickt Eure Unterlagen inklusive eines mit DM-3.- frankierten Rückumschlags (DIN-A4) und DM 3.- bis Ende Februar an: **Sascha Köhle, Katharinenstr. 26, 44575 Castrop-Rauxel**.

Ich, Fsyron ap Thylis, suche eine neue Herausforderung. Kreuzt mit mir und Gleichgesinnten die Klinge! Nicht nur im Zweikampf aller Art, sondern auch mit Lanze und im Raufen möchte ich mich üben, genauso wie im Kampf zu Pferd. Einzige Bedingung zur Teilnahme sind eine eingesandte Erläuterung zum Helden, sein Heldenbogen und eine Startgebühr von 50 PF (in Münzen) für den ersten Helden, zzgl. DM 1,10 (Briefmarke) als Rückporto. Jeder weitere Held, der sich meinem Schwert stellt, ist KOSTENLOS. Als Preise sollen Euch Dukaten, Erfahrung und ein paar bescheidene Waffen oder Artefakte der Zwölfe genügen. Ein detaillierter Bericht soll Euch in jedem Fall zukommen. Schickt Eure Unterlagen an **Benny Briese-meier, Marwitzer Str. 54a, 13589 Berlin**. Einsendeschuß ist drei Wochen nach Erscheinen des AB.

1. Turnier zu Heleniendorf: Boxen, Äxte und Beile, Schwerter, Zweihänder, Singen und Zechen. Zu gewinnen gibt es den Heleniendorfer Wanderpokal mit eingravierten Namen, Dukaten und AP. Bitte eine Liste mit allen gewünschten Disziplinen, Heldenbrief und einen frankierten DIN-A4 Rückumschlag beilegen, Einsendeschuß: 31.02.00. Veranstalter ist Orin von Heleniendorf (irdisch: **Florian Dieckmann, Paarener Str. 22, 13589 Berlin**)

2. Varnheimer Turnier im schönen Thorwal: Schwerter, Zweihänder, Ringen, Boxen, Lanzenreiten, Zechen, Schwimmen, Fahrzeug lenken, Klettern, Reiten, Äxte u. Beile, Stäbe u. Speere, Musizieren, Akrobatik, Bogenschießen, Messer werfen, scharfe Hiebaffen, Singen, Kettenaffen, Stichaffen, Tanzen, Kochen; außerdem eine Regatta und ein Immanturnier. Die Turniergebühr beträgt 1 D, eine Eintrittskarte kostet 2 S. Es gibt Dukaten und AP für die Gewinner, doch wird der Erlös an die Flüchtlinge aus den Schwarzen Landen gehen. Schickt Eure Helden-, Talent- und Schiffsbriefe mit einem frankierten Rückumschlag an: **Tobias Reiner, Reilsheimerstr. 40/1m 69245 Bammental**.

ACHTUNG! ERRATUM!

Im Abschnitt 61 des Solo-Abenteuers **Netz der Mörder** fehlt folgender Satz: "Wenn Sie der Meinung sind, über genug Informationen zu verfügen, so daß Sie den Fall jetzt lösen können, können Sie dies im Abschnitt 522 versuchen."

Tabakboltan!

Um ein Haar wäre jüngst in der Nähe des südmaraskanischen Städtchens Achazak eine bewaffnete Auseinandersetzung zwischen den im Shikanydad akkreditierten Gesandten Al'Anfas, des Bornlandes und des Horasreiches ausgebrochen. Alle drei Herrschaften waren etwa zur selben Zeit in Achazak eingetroffen, um schon jetzt die nächste Pfeifenkrauternte der Region aufzukaufen. Der Konflikt wurde offenbar dadurch verhindert, daß die einheimischen Mercenarios, die die Gesandten begleiteten, sich geschlossen in die nächste Taverne begaben, nachdem sie bekannt gegeben hatten, man möge sie informieren, wenn die diplomatischen Verhandlungen abgeschlossen seien.

Die geneigte Leserschaft mag sich fragen, warum die Gesandten dieser drei Länder seit Wochen erpicht sind, möglichst viel maraskanisches Pfeifenkraut zu erwerben, da doch auf dem Hoheitsgebiet Al'Anfas und des Horasreiches selbst Tabak angebaut wird? Die Antwort liefert ein kürzlich vom *Alabasternen Rat* beschlossenes Gesetz, das als *Pfeifenkrauterlaß* bekannt wurde. Um das namensgebende Kraut geht es bei dem Erlaß nur in einer Nebenbemerkung. Sein wesentlicher Bestandteil ist der, daß die Ausfuhr verschiedener Güter, die allein auf Maraskan vorkommen – vorwiegend Heilpflanzen und Gewürze –, künftig unter der Kontrolle des Handels-Wezyrads stehen wird. Nicht genug damit, daß die von den zuständigen Wezy-

radim festgesetzten Preise von schwindelerregender Höhe sind – der Preis für Xordai-Rinde¹ beträgt das elffache (!) dessen von 26 Hal –, eine Ausfuhrgenehmigung mit den im Erlaß genannten Gütern wird überhaupt nur bei gleichzeitiger Abnahme einer ausreichenden Tabakmenge erteilt! Die Begründung für dieses Vorgehen ist denkbar einfach: "Wir kämpfen. Wir benötigen Gold."

Der Erwerb von Tabak sichert jedoch nicht die Belieferung mit den erwünschten Waren, deren Menge ohnehin ungewiß ist. Es existiert eine *Freundesliste*, die in ihrer Gänze offenbar nur den Handels-Wezyradim bekannt ist. Für die dort aufgeführten Reiche sollen unter gewissen Umständen Sonderregeln gelten.

Die ersten Gerüchte über diese Liste sorgten für ein in der Geschichte der Diplomatie wohl einzigartiges Ereignis. So erwarb der Liebfelder Gesandte ein Anwesen bei Sinoda, das nach Umbau und Einrichtung umgehend dem verbündeten Nostrischen Königreich als Sitz eines künftigen Gesandten geschenkt wurde! Ob das Königreich an der Tommel, das aus unerfindlichen Gründen einen Platz auf der *Freundesliste* erhielt, tatsächlich einen Gesandten nach Maraskan zu entsenden gedenkt, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Viel spricht dafür, daß wohl ein Angehöriger der horasischen Gesandtschaft gebeten werden wird, das Amt stellvertretend zu übernehmen.

khw

¹ irdische Anmerkung: gemeint ist die Rinde des Axorda-Baums (vgl. *Herbarium*)



Verwendung im Spiel:

Die Pflanzen, um die es bei dem Erlaß geht, wachsen vorwiegend im Dschungel Schwarz-Maraskans, in dem bekanntlich auch der *Heerbann der Friedlichen Schwestern* wütet. Die Beschaffung ist für die einstigen Rebellengruppen eine lebensgefährliche Angelegenheit. Die restriktive Handelspolitik des Shikanydads und die hohen Preise machen diese knappen Güter naheliegenderweise als Schmuggelware interessant. Damit bietet sich ein Abenteuer an, bei dem Ihre Heldengruppe selbst zu schmuggeln versucht oder dem tapferen Volk Weißmaraskans dabei hilft, solche Aktivitäten zu unterbinden. Im ersten Fall sollten Sie berücksichtigen, daß sich die Angehörigen des Handels-Wezyrads und der weißmaraskanischen Seemacht sehr gut mit zwielichtigen Geschäften auskennen, da sie bis vor kurzem größtenteils selbst als Schmuggler, Piraten oder Freibeuter tätig waren. Vergessen Sie bitte auch nicht, daß das maraskanische Strafrecht nicht gerade von einem Tsageweihen entwickelt wurde.

Daimonische Gewächse in der Grafschaft Wehrheim!

Hoch schlugen die Wellen der Rommylyser Blutnacht und verdeckten völlig eine ganz andere Gefahr, die Darpatien, ja das Eherne Herz des Raulschen Reiches bedroht:

Wie der Edle von Agrawein in Rosenbusch schon vor geraumer Zeit berichtete, machen sich dämonische Bäume in Baronien der Grafschaft Wehrheim und angrenzenden Baronien breit. Sie entzie-

hen dem Boden und jedem Lebewesen in ihrem Umkreise die Lebenskraft, und nicht Feuer noch Axt kann ihnen schaden. Bislang wucherten sie kaum in der Nähe von Ortschaften, und die Kunde von ihnen wurde nur spärlich verbreitet, um keine Panik aufkommen zu lassen und die Untersuchungen nicht zu stören. Doch die Liste der befallenen Baronien ist schon lang.

Was mag geschehen, wenn sie Felder und Äcker überwuchern, ja die Orte selbst? Wo kann das Vieh dann noch weiden, das Korn noch wachsen? Doch hörte ich, daß sich bereits Helfer, Geweihte und gelehrte Leute beim Edlen zusammengefunden hätten, um ein Mittel wider diese Gefahr zu ersinnen, auf daß sie baldigst gebannt sei.

Friederike Stein/Sascha Müller

DAS FEUER DER GERECHTIGKEIT

Nun endlich ist es soweit, daß die Geschehnisse in Greifenfurt, wo eine Geweihte des Götterfürsten selbst das Volk zum Aufruhr aufzustacheln schien, ihren Abschluß erreicht haben. Ruhe liegt wieder über Beldenhag, Ruhe und der Wunsch nach Vergessen. Längst wurden die wirr aufeinander getürmten, kohlschwarzen Äste, die auf dem Beldenhager Dorfplatz Zeugen eines unbegreiflichen Schauspiels geworden waren, beiseite geräumt, das letzte Aschehäufchen von einem Besenstrich oder der sorglosen Rahjabrise beiseite gefegt – und immer häufiger hört man die Beldenhager verzagt murmeln, daß mit dem neuen Herrn Baron, einem Tobrischen, vielleicht alles anders und besser werden würde.

Doch will sich die Schreiberin dieses Artikels nunmehr auf ihr Handwerk besinnen und die Geschichte, wie sie sich zugetragen hat, von Anfang bis Ende erzählen. Von den Unruhen in der Baronie Beldenhag hatten wir berichtet*: von den tobrischen Leinewebern, die den Unmut des örtlichen Barons auf sich gezogen hatten, von den harten Strafen, mit denen ihr Ungehorsam geahndet worden war, und von der wachsenden Verbitterung des einfachen Volkes – eine Verbitterung, die vielleicht nicht ganz so schnell gediehen wäre, hätte ihr nicht Praiota Lechmin Lucina von Hartsteen daselbst die Stimme geliehen, deren geschmeidigen Worten zufolge nur der gerechte Herr das Letzte von seinen Untergebenen fordern dürfe, wohingegen sich der Ungerechte, Haltlose an Praios selbst versündige.

Für zweimal zehn Jahre, so war der baronliche Befehl ergangen, hatten die tobrischen Exilanten feinste Tuche im Übermaß zum Zehnt zu geben, und nach anfänglichem Murren (dem die Strafe, *der Bote berichtete*, auf dem Fuß gefolgt war) sah es ganz danach aus, als wollten sie ihren Pflichten um jeden Preis nachkommen. Wann immer der Vogt, der dieser Tage oftmals wie zufällig sein Roß an den bruchfälligen Katen der Tobrier vorbei lenkte, das laute Klappern der Webstühle vernahm und das geschäftige Schweigen ihrer Bewohner, glättete ein zufriedenes Lächeln seine Züge, und er setzte sich mit dem wohlthuenden

Gefühl, daß seine rigide Strafe gefruchtet hatte, im Sattel zurecht. Auch bei den Beldenhagern selbst löste der Fleiß der Tobrier Bewunderung aus: "Man sieht es ihnen schon an, daß sie es gewohnt sind, sich von jedem Schlag zu erholen", wurde anerkennend bemerkt, und: "Rechtschaffen sind sie außerdem ... Was da gebetet wird, und wie sie trotz allem neuen Mut gefaßt haben ... Der Götterfürst selbst, so sagen sie, werde sie erretten!"

Jost Koschborn, dem Zehntvogt, war dieser Lauf der Dinge recht. Im Grunde seines Wesens hielt er sich für einen warmherzigen Mann, und daß er von Standes wegen dazu gezwungen war, hin und wieder seine Schutzbefohlenen mit harten Strafen auf den rechten Weg zurückzuleiten, quälte ihn insgeheim sehr. Nun freilich, da die Tobrier sich fügten, war nichts dagegen zu sagen, daß sie sich auch weiterhin der geistigen Obhut der Praiota von Hartsteen anvertrauten – und auch, daß sie immer häufiger die Nachbarn besuchten, um die Menschen dort am Feuer ihrer Begeisterung teilhaben zu lassen, ließ Jost Koschborn nicht hellhörig werden. Denn in der ganzen Baronie war das Leben von einer derart emsigen Betriebsamkeit geprägt, wie es angesichts der ringsum blühenden Natur des Ingerimmmondes nichts Ungewöhnliches schien – und nur ein ausgesprochen mißtrauischer Mensch hätte sich die Mühe gegeben, genauer hinzuhören. Ihm wäre wohl aufgefallen, daß der Geschäftigkeit etwas Ungesundes anhaftete, daß sie

dem letzten Sich-Aufraffen eines ganz und gar Verausgabten glich. Doch Jost Koschborn war noch nie ein Freund dunkler Vorahnungen gewesen. Selbstgefällig nahm er den Fleiß seiner Mündel zur Kenntnis, und trug mit der festen Gewißheit eines stolzen Vaters die neueste Aufgabe des Herrn Baron an sie heran, der sie sich zweifelsohne für würdig erweisen würden: Nun, da die Hochzeit Ihrer Wohlgeborenen Prinzessin vor der Tür stand, würde mehr an Milch, Eiern und Mehl erhoben, an Stoffen solle der Tribut gar gedoppelt werden – eine Nachricht, die die tobrischen Tucher wie versteinert dastehen ließ, ehe sie sich schwerfällig wie Greise abwandten und stumm zu ihren Hütten zurückschlurften.

Der Tag der Hochzeit rückte näher, und die Vorbereitungen waren in vollem Gange. Um die Tobrier war es so still geworden, als seien sie nie dagewesen, und auch die Dame von Hartsteen war fort gereist. Angeblich habe der Geheime Inquisitionsrat Armando Laconda da Vanya sie zu sich nach Greifenfurt zitiert, wo er dieser Tage residierte, um die Ankunft seines Herrn, des Wahrers der Ordnung Mittellande, vorzubereiten. Als letzte Tat vor ihrer Abreise war sie noch einmal bei den Katen der Tucher vorbeigegangen. Wie ein vorwitziger Knabe belauscht haben wollte, habe sie keine der sonst üblichen, hitzigen Predigten an die Tobrier gerichtet, sondern sanft und warm zu ihnen gesprochen. Geduldig habe sie sich ihre Nöte angehört und nach lan-

gem Schweigen mit Flüsterstimme ihren Ratschlag erteilt. Dann sei sie mit wehendem Mantel auf der Kutsche davon gebrast.

Am 14. Ingerimm schließlich war es so weit. Vier hochwandige Holzkarren im Geleit, neben deren Kutschbock das baronliche Banner flatterte, zog der Zehntvogt ins Dorf. Gehorsam wünschten die sichtlich erschöpften Beldenhager dem Brautpaar Travia Segen, luden säckeweise die geforderten Gaben auf. Zu guter Letzt rumpelte der Zug, dem allerlei schaulustiges Volk hinterdrein zog, bei den Tobriern vorbei. Mit gesenkten Köpfen wurden auch dort Ballen um Ballen aufgeladen, feinste Ware, deren makellose Webart dem Prinzgemahl aus dem Lieblichen Feld wohl gefallen würde. Als der letzte Ballen aufgeladen war, trat bleierne Stille ein, und Jost Koschborn sog scharf die Luft ein. "Was soll das heißen – ein Viertel zu wenig?" brachte er ungläubig hervor.

Moribert Ghune, der Sprecher der Tobrier, trat einen Schritt vor. Erst stockend, dann mit klarer Stimme und den Blick fest auf den Vogt geheftet, gab er seine Erklärung ab, so unglaublich sie auch war: Man habe es nach reiflicher Prüfung für unmöglich befunden, das Geforderte zu leisten, und habe sich darum etwas ausgedacht, das den Brautleuten einen noch viel größeren Dienst erweisen würde als alles Webgespinnst: Die Ehrfurcht vor dem Herre Praios selbst wolle man ihnen auf den Weg geben, denn die allein sichere ihnen das Wohl-

* siehe AB 77, AB 78



wollen des Höchsten. Nach einer bedeutungsvollen Pause setzte sein Weib, das wie ein Schatten an seiner Seite stand, die Rede fort: Darum habe man zwar nur Dreiviertel der Tuche geliefert, jene aber besonders fein gesponnen, nach den alten Künsten der Heimat, und zum Zeichen seiner Segenswünsche habe man alle zweieinhalb Spann ein hauchfeines Sonnensymbol eingearbeitet. Jenes Zeichen – Moribert hielt dem erleichterten Vogt stolz wie ein tulamidischer Tuchhändler das nämliche Ornament unter die Nase – solle das Brautpaar an seine Pflichten erinnern, gegenüber dem Götterfürsten ebenso wie seinen Schutzbefohlenen, auf daß seine Regentschaft in alle Zeiten blühe und reiche Früchte tragen würde.

So kam es, daß schon am nächsten Tag die Hinrichtung Moribert Ghunes und seiner Gattin befohlen wurde.

Als Baron Gero sich zur Richtstätte, einem Scheiterhaufen auf dem Beldenhager Dorfplatz, begab, war ihm sein Ärger anzusehen. In finstere Gedanken versunken, fürchtete er doch ganz zu Recht, daß der Glanz des anstehenden Familienfestes von den unschönen Vorfällen gemindert würde, startete er auf den Holzstapel, auf dem soeben Moribert Ghune angebunden wurde. Wen immer seine Füße bis Beldenhag tragen konnten, der schien anwesend zu sein: eine riesige Menschenmasse, die sich auf dem engen Dorfplatz drängte. Kinder plärrten, Hunde kläfften, und hätten die Anwesenden nicht derart eisige Mienen zur Schau getragen, man hätte sich an ein Volksfest erinnert gefühlt. Manche der Zuschauer – überraschend viele eigentlich – machten den Anschein, als seien sie gerade von der Feldarbeit herbeigeeilt. Dreschflegel, Sensen oder Mistgabeln hielten sie

wie geistesabwesend umklammert, während sie mit blitzenden Augen das Geschehen betrachteten.

Nur die Dame von Hartsteen schien noch immer nicht zurückgekehrt zu sein, und so mußten die Worte, die Moriberts derisches Dasein besiegeln sollten, von der örtlichen Perainegeweihten gesprochen werden. Das ältliche Mütterchen setzte alles daran, die unangenehme Pflicht so schnell wie möglich hinter sich zu bringen; hastig verlas es einen kurzen Text, demzufolge das fleischliche Leben wohl geopfert werden könne, wenn nur die unsterbliche Seele gerettet werde, sprach noch ein knappes Praiosgebet und zog sich rasch in den Schutz der Menge zurück.

Nun also war alles bereit. Bleich und erhaben stand Moribert da, ebenso wächsern und stolz seine Frau. Der Herr Baron richtete mahnende Worte an die Anwesenden, sprach von der Pflicht seiner Mündel, sich fortan eines Besseren zu besinnen. Jeder einzelne von ihnen könne dazu beitragen, fuhr er mit einem Blick in die Runde fort, daß der Tod der Ghunes nicht vergebens gewesen wäre – durch den festen Willen, das von ihm geforderte Maß an Arbeit nicht nur zu erfüllen, sondern noch um ein Vielfaches zu übertreffen. Er selbst jedenfalls sei voller Zuversicht. Bald schon werde man die prächtigste Hochzeit feiern, die die Baronie, ach was, die ganze Grafschaft je erlebt hatte. Drei, nein, viermal so viel Bier und Braten wie sonst bei derlei Anlässen üblich werde er unter seinen lieben Untertanen verteilen, und nun wolle man rasch für die Verurteilten beten und dem Herrn Praios für die Gnade danken, mit der ihre Seelen nun doch noch von allen Verfehlungen reingewaschen worden wären.

Baron Gero brach ab. Er trat zurück, hieß seine Fackelträ-

ger mit einem Wink an die Arbeit. Da allmählich ruckten ringsumher die Köpfe der Zuschauer hoch. Irgend etwas lief schief, etwas, mit dem jedermann gerechnet hatte, schien einfach nicht stattzufinden zu wollen – und diese Erkenntnis ließ die Unruhe sprunghaft ansteigen. Während ringsumher die Leute rormorten, aneinander drängten und wieder mit den Ellenbogen Platz schufen und dabei die Sensen und Gabeln zu wogen begannen, nahm das plötzlich Unabwendbare, an das dennoch bis eben noch niemand geglaubt hatte, seinen Lauf. Die Fackelträger traten nah an den Holzstapel heran, schwenkten in theatralischer Geste die brennenden Stäbe, während ringsumher wildes Gebrüll aufsprang ...

Wie ein Wirbelsturm fuhr da eine Kutsche in den Kreis, brach sich rücksichtslos ihren Weg durch die Menge und kam in einer Staubwolke zum Stehen. Praiota von Hartsteen, mit hochrotem Gesicht, sprang vom Bock und war mit zwei langen Sätzen an der Seite des Barons angelangt. "Darf man erfahren, was hier los ist?!" brachte sie mit schriller Stimme hervor. Damit schien der verdutzte Adlige ebenso gemeint zu sein wie die in der Bewegung erstarrten Fackelträger und die Bauern, die zu einem erstickend engen Kreis zusammengedrückt waren und mit wutverzerrten Gesichtern ihre Waffen umklammerten.

"Sie wollen den Moribert und seine Frau anzünden ... wo sie doch nichts Schlimmes getan haben!" schrillte ein Weib aus den Reihen der Tobrier los. "Niemand wird sie anzünden, so wahr uns Praios helfe!" – "Genau, Recht bleibt Recht, da kann auch kein Adelspott was dran ändern!" – "Brennt sie doch selbst nieder, das Lumpenpack! Dann geht's uns endlich besser!" grölte es ringsumher wild durcheinander. Sicheln wur-

FEUER

DER GERECHTIGKEIT

den geschwenkt, blinkende Zinken wankten unschlüssig in der Luft. Schließlich trat Ruhe ein, eine unheimliche Ruhe, in der die Gewißheit lag, daß gleich Blut fließen würde.

Die Geweihte trat vor, dicht an den schäumenden Pöbel heran. Ihr kühler Blick glitt über die Versammelten, suchte die weite Ferne des Abendrots. "Und was meint ihr, was nun zu tun wäre?" gestattete sie sich mit unbeteiligter Stimme zu fragen.

Nur ein blonder, schwächlicher Jüngling wagte ihr zu antworten. "Man könnte ... für Gerechtigkeit sorgen", sprach er heiser, bittend. "Das habt Ihr selbst uns doch gesagt, Ihre Gnaden. Daß man vor allem dem Herrn der Gerechtigkeit huldigen muß. Und wenn es doch so offenkundig unrecht ist, was da geschieht, wie mit dem Ghune ..." Er brach ab, rang stumm mit den Händen.

"So, so. Offenkundig ..." Lechmin Lucina ließ lange einen nachdenklichen Blick auf

ihm ruhen. "Da maßst euresgleichen sich also an, über Recht und Unrecht zu entscheiden ... Wie erklärt man es sich dann, frage ich euch, daß Praios selbst euch einen Herrn gegeben hat, der euch leiten möge und dem ihr zu folgen habt? Soll Er, der Höchste, sich etwa ... geirrt haben?" Die letzte Worte spie sie geradezu hervor, so wütend war sie geworden.

Und wieder wurde das Volk von Beldenhag Zeuge einer ihrer flammenden Reden, wie schon so oft zuvor. Die Dame von Hartsteen sprach von der göttlichen Gerechtigkeit, der höchsten Ordnung, nach der unsere Welt geformt ist. Dem einen oder anderen kamen ganze Passagen ihrer Rede bekannt vor, als habe sie genau so schon einmal zu ihnen gesprochen: "Und ich frage euch: Wäre es nicht die heiligste Pflicht eines jeden, jetzt und heute auf dem Platz zu verharren, den Praios ihm zugewiesen?" Nur der Sinn des Gesagten hatte sich auf bestürzende Weise ins Gegenteil verkehrt. Statt Zorn oder auch nur Mut säte sie Ratlosigkeit, Bestürzung, tiefe Scham.

Die Beldenhager schwiegen, ließen mit hängenden Köpfen

und zitternden, schwieligen Händen die makellose Schönheit der heiligen Worte an sich vorüberziehen. Nach langer, langer Zeit schloß Ihre Gnaden mit den Worten: "Und darum ist es Frevel, so sage ich euch, wenn der Mensch nach eigenem Gutdünken zu richten versucht. Des Herrn ist die Gerechtigkeit, der Fürst von Alveran selbst wacht darüber, was Recht ist und was Unrecht. Und der Frevler wird gestraft werden, der Ketzer von der Flamme der göttlichen Ordnung gereinigt. So war es seit Anbeginn der Zeit, und so wird es sein bis in Ewigkeit."

Was dann geschah, bekamen auch die meisten der Anwesenden nicht mit eigenen Augen mit (obwohl so mancher sich damit brüsten sollte, damals dabeigewesen zu sein). Zu schnell reihten sich die Ereignisse aneinander, zu sehr waren die Menschen damit beschäftigt, sich im plötzlich ausbrechenden Durcheinander der Fliehenden, Schreienden auf den Füßen zu halten und Freunde und Kinder mit sich fort zu reißen. Was sich jedoch in Wahrheit ereignete, war folgendes: Kaum waren die letzten Worte der Praiota verklungen, da traten die Fackelträger

an den Scheiterhaufen heran. Wie Stroh loderte das Geäst auf, und im gleichen Atemzug, so als würde das Feuer zurückgeworfen, schlugen zwei armlange Flammen wieder heraus und leckten wie gleißende Zungen nach dem Arm des Barons, der gleichfalls wie gebannt der Rede gelauscht hatte und offenbar viel zu dicht an dem Holzstapel stand. Auch jetzt noch, da schon sein ganzer Ärmel Feuer gefangen hatte, wollte es ihm nicht gelingen, sich in Bewegung zu setzen. Nur die wenigsten, kaltblütigsten Zuschauer sahen noch mit an, wie die ganze hochaufragende Gestalt allmählich, immer noch wie gelähmt dastehend, in ein wild züngelndes, sonnenhelles Kleid gehüllt wurde. Dann warfen auch sie sich herum und rannten um ihr Leben.

Keiner hörte mehr die Worte die Praiota von Hartsteen, die sie mit tonloser Stimme hinter der Fliehenden her sprach: "Gehet hin und besinnt euch eurer Pflichten. Und was eure Zukunft betrifft, so bete ich für euch. Auch wenn man mich für mein Handeln und Reden gemäßregelt hat, das Beten kann mir niemand verbieten."

herz

Das Tor zum Bornland wird immer weiter aufgestoßen

Salthel. Unter der Koordination des Barons zu Drachenstein, Sirlan Schwertestreich v. Silkenau, hatten sich die Herren der am Goblinspfad liegenden Lehen vor einiger Zeit bereitgefunden, das alte Vorhaben wieder aufzunehmen, den unsicheren und unbequemen Pfad, der von Salthel ins Bornland führt, zur Reichslandstraße auszubauen.

Die ersten rund 70 Meilen hinter Salthel, die schon vor der Dragenfeldkatastrophe fertiggestellt worden waren, sind von Strafgefangenen instandgesetzt worden. Die knapp 247 neu zu bauenden Meilen werden mit freien Arbeitern bewältigt, die von zwei Baustellen aufeinander zu arbeiten.

Der Verlauf der neuen Reichslandstraße wird um die Dragenfelder Wüstenei herumführen. Jedoch wird der Handelsverkehr, solange der um die Wüstenei herumführende Straßenabschnitt nicht fertiggestellt ist, durch die Ödnis geführt. Zu diesem Zweck errichten die Bannstrahler und die Praioskirche an den End-

punkten des verödeten Gebiets in dem Lehen Ingerimms Steg einen Turm (vgl. AB 80) und in der Baronie Uhdewald ein Kloster, von denen aus sie die Reisenden auf die jeweils andere Seite der Wüstenei geleiten.

Während die Arbeitskräfte und das Arbeits- und Baumaterial von den betroffenen Baronien gestellt werden, hat sich das Herzogtum Weiden wegen der hohen strategischen Bedeutung der Verbindung bereiterklärt, die immensen Lohnkosten für die qualifizierten Baumeister und Steinmetze zu tragen. Das große Tralopper Handelshaus Kohlenbrander hat sich unbestätigten Meldungen zufolge für eine unbekannt Gegenleistung bereitgefunden, die beträchtlichen Mittel für die Versorgung der Baukolonnen zu stellen.

Da allerdings für eine durchgehend gute Verbindung ins Bornland der Straßenbau allein auf der Seite des Mittelreiches nicht ausreicht, wird Baron Sirlan in die Hohe Mark aufbrechen, um mit dem Grafen von Irberod und

dem Fürsten von Salderkeim über den Ausbau der auf 110 Meilen geschätzten Wegstrecke von Drachenzwinge bis Salderkeim zu sprechen.

Marco Schrage

Meisterinformationen:

Der Handel mit dem Bornland verspricht dieser Tage ungeahnte Profite, birgt aber auch unvorhersehbare Risiken. Die Räuberbarone in der Sichelwacht, die lebensfeindliche Weidener Wüstenei, die Nähe zu den Schwarzen Landen und nicht zuletzt Drachen, Goblins und allerlei wildes Gezücht lassen es Reisenden und Handelshäusern (v.a. natürlich Stoerrebrandt und Kolenbrander) gleichermaßen ratsam erscheinen, zu ihrem (und der Handelsgüter) Schutz wackere Heldinnen und Helden anzuheuern, die sie auf der Reise vor Unbill und Gefahren schützen sollen.



Sand, Gold und Blut

– ein Kurz-Szenario von Jörg Raddatz –

Hintergrund

Der im Boron deklarierte Umzug des Kalifen von Mherwed nach Unau dauert viele Wochen bis Monate, in denen allerlei Dinge von Palast zu Palast bewegt werden: Möbel, Dokumente, Schätze. Das übliche Transportmittel ist die schwerbewachte Karawane.

Der Weg von Mherwed nach Unau ist etwa 320 Meilen lang (die Novadis sprechen von neun mal neun mal vier, also 324 Meilen). Eine beladene Kamelkarawane benötigt dafür etwa sechzehn bis zwanzig Tage, und genau während dieser Zeit wird einer der geschicktesten Drahtzieher der Tulamidenlande seinen Plan verwirklichen, einen Plan, in den auch die Helden verwickelt werden.

Aufbau

Dieses Szenario beginnt, wenn die Helden in der Karawanserei Ain Turamesh lagern. Mit ihnen ist eine Karawane des Kalifen anwesend, und am Abend erscheint das Trugbild eines Magiers, der die Lagernden zur Kapitulation auffordert. Wird dieses abgelehnt, erweckt der Magier einen gewaltigen Wirbelsturm, der die ganze Karawanserei einschließt, bis er persönlich in Ain Turamesh eintrifft.

Die Helden müssen nun erkennen, daß derartige Zauberei nur mittels eines Artefakts möglich sein kann, das die Magie des abwesenden Magiers in der Karawanserei wirksam werden läßt – und dieses Artefakt zu suchen, zu finden und zu vernichten macht den Kern des Szenarios aus.

Ain Turamesh

Ein winziger Ort mitten im Großen Nichts der Khômwüste. Wäre hier nicht ein klarer Brunnen zu finden und würde

hier nicht die Route von Rashdul über die Oase Hayabeth auf die Piste Mherwed-Unau treffen, wären hier wohl nur Sand und Steine zu sehen. So aber stehen hier fünf Lehmhäuser und die stattliche Karawanserei, der Schauplatz dieses Szenarios.

Die Karawanserei

Ein großer Vierkantbau, der um einen geräumigen Innenhof liegt. Wenn die Helden eintreffen (ob als Gruppe oder als Einzelreisende, spielt für das Szenario keine Rolle), sind hier bereits dreißig brüllende Kamele zu sehen, die zum Teil an den Wasserbecken saufen, zum Teil gerade niederknien, zum Teil bereits entladen werden.

Der ganze Bau ist aus Lehmziegeln errichtet und einstöckig, auf dem Dach stehen Kübel mit allerlei Sträuchern, die einen Dachgarten bilden. Zum Innenhof liegt ein überdachter Säulengang, der tagsüber Schatten bietet sämtliche Fenster nach außen gleichen eher Schießscharten: Sie sind gerade einmal einen halben Spann breit.

Der Empfang

Wie gesagt, die Art der Anreise der Helden spielt hier keine Rolle – in jedem Falle werden sie feststellen, daß die meisten Zimmer belegt sind und nur ein Held gezielt ein Zimmer nehmen kann. Ob er bis zu zwei andere Helden bei sich aufnimmt oder ob alle anderen im Schlafsaal nächtigen müssen, ist Angelegenheit der Gruppe. Der Wirt mischt sich hier nicht ein, sondern versucht allenfalls, Streit zu schlichten. Das Zimmer kostet übrigens 5 Taler die Nacht, der Platz im Schlafsaal 2 Taler.

Nach dem die Helden eingetroffen sind, kommt der Wirt zum Schluß, daß es spät genug ist, für die Nacht die Außentore zu verriegeln.

Der Abend

In der Schänke können sich die Helden nach Belieben auf die Tische verteilen – an welchen sie akzeptiert werden, ist wiederum Sache des Rollenspiels. Zu Essen gibt es lediglich Linsengemüse mit Hammelfleisch (im Preis inbegriffen), auf Wunsch kann der Wirt aber auch für einen Taler ein Huhn braten und mit Reis servieren. An Getränken bietet er Unauer Tee (schwarz, aromatisiert), Aranisches Weizenbier und Raschtulswaller Rotwein an.

Ob Sie den Abend durch den Auftritt einer improvisierten Gauklertruppe oder einer reisenden Tänzerin versüßen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Sobald sich eine Gelegenheit ergibt, wird Amaryd Agha, der Hauptmann, einer Heldin schöne Augen machen.

Neugierige Helden werden feststellen, daß die Kamellasten sehr streng bewacht werden und für ihre Größe sehr schwer zu sein scheinen (kein Wunder, es sind Edelmetalle und Juwelen). Selbst bei geschicktester Gesprächsführung ist allenfalls herauszubekommen, daß die Karawane auf Befehl des Kalifen von Mherwed nach Unau reist.

Die Erscheinung

Etwa dann, wenn die Unterhaltung am Spieltisch ihren Reiz verliert, erklingen vom Innenhof Rufe herüber und ein Soldat holt die beiden Offiziere herbei. Helden, die bereits auf ihrem Zimmer, im Schlafsaal oder im Stall weilen, bekommen noch nichts davon mit.

Da vermutlich zumindest ein paar Helden den Offizieren auf den Hof folgen, sehen sie, wie sich aus der Ferne (von Nordosten) eine Gestalt nähert, die nach einer Spielrunde als fliegender Teppich zu erkennen ist. Auf ihm sitzen zwei Menschen: ein fast nackter 'Lenker' im Schneidersitz, mit Turban und Lenden-



tuch, und ein kostbar gekleideter bärtiger Mann mit besticktem Burnus und prächtigem Turban, an dem eine hühner-eigroße Juwelenbroche prangt. (Allein ein *Oculus Astralis* kann Hinweise geben, daß es sich nicht um eine Illusion, sondern um eine, vielleicht von einem Luftdschinn bewirkte, Luftspiegelung handelt, also die örtlich verlagerte Ansicht eines wahren Anblicks.)

Wenn der Teppich etwa fünf Schritte über dem Innenhof schwebt, ertönt die hallende Stimme des bärtigen Mannes (spätestens jetzt bekommen alle Leute in der Karawanserei mit, daß etwas vorgeht):

“Höret die Worte des Sultans Hasrabal! Es hat mir gefallen, meine Herrschaft über diese Karawanserei auszudehnen und alles, was darinnen ist! Daher gebe ich Euch nun die Gelegenheit, sich mir zu unterwerfen und die Güter, die Ihr mitführt, zu mir zu bringen!”

Egal, was die Helden tun, nun gibt Leutnant Shahin den Soldaten ein Zeichen, und neun Pfeile schnellen von den Sehnen und durchschlagen den Sultan, seinen Diener und den Teppich, ohne irgendwelchen Schaden zu verursachen. (Das gleiche gilt für sämtlich Zauberei der Helden, selbst für einen *Illusionen zerstören*). Als der Offizier jedoch schon Entwarnung geben will, weil es sich ‘nur’ um ein Trugbild handelt, spricht Hasrabal weiter: “Bei Rastullah, ich habe geahnt, wie töricht Ihr seid! Muß ich mich also selbst hierher bemühen, um Euch zu strafen und zu unterwerfen? In wenigen Stunden werde ich bei Euch sein, und dann werde ich töten, wer sich widersetzt, und ver-sklassen, wer sich unterwirft. Damit aber keine Unze Gold, kein einzelner Adamant aus meinem Besitz verschwindet, mögt Ihr meine Macht erkennen!”

Der Wirbelsturm

Noch während der Sultan spricht, kommt heftiger Wind auf, der sehr schnell nicht nur Sand emporwirbelt, sondern auch an den Kleidern zerrt und kleinere Gegenstände fortweht. Der Sand ist aber das unangenehmste, und wer nicht wie ein

draußen schaut, wird der Schrecken offenbar: Ein gewaltiger Sandwirbel hat die gesamte rechteckige Anlage eingeschlossen und schneidet durch den Weidezaun wie ein Messer durch Butter. Die vom Wirbel empor gezogene ‘Sandmauer’ ist nicht allein neun Schritt hoch, sie rotiert auch weit schneller, als der Gepard laufen kann (mehr als 100 Meilen/Std.).

Es ist möglich, sich a) hindurch zu teleportieren und b) als fliegende Hexe oder als Vogel unter erheblichen *Fliegen-Proben* aufwärts dem Wirbel zu entkommen. Draußen wartet jedoch keinerlei Hilfe auf den Helden, denn die wenigen Häuser des Dorfes sind zerstört, und die entsetzten Novadis werden magische Erscheinungen vermutlich sogar als ‘Wurzel allen Übels’ behandeln.

Der Wirbel kann auf normalem Wege nicht passiert werden, da er einem Menschen in kürzester Zeit das Fleisch von den Knochen schält und selbst eisenbeschlagene Türen und ähnliche Schutzschilde zerschmettert oder fortreibt.

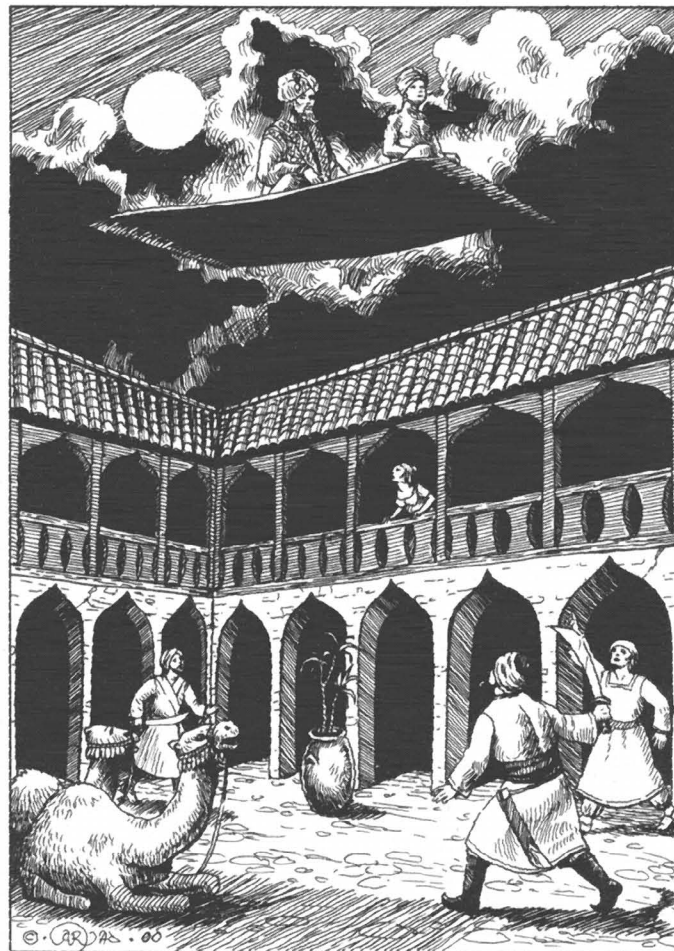
Zauber wie der *Sturmgebrüll besänftige dich*, ja selbst *Elementarmagie der Luft* (in den Maßstäben, wie Helden sie normalerweise beherrschen) haben keine oder nur kosmetische Wirkung. Magie-

technisch handelt es sich um eine Kombination als der *Wand aus Luft* und dem elementaren *Wirbel der Luft*.

Ein neuer Ansatz

Während der Wirt und die Mägde sowie die Kameltreiber ihre Panik nur mühsam im Zaum halten, bereiten die Offiziere, vor allem Leutnant Shahin, die Soldaten auf die Ankunft des Sultans vor, indem sie Bogenschützen postieren, die Waffen schärfen lassen und zum Gebet auffordern.

Die Helden können sich dem ganzen an-



Novadi gekleidet ist, der bekommt die ganze Gewalt ab: Sand in den Ohren, Sand in der Nase, Sand am Gaumen, Sand in jeder Falte der Kleidung, staubfeiner Sand selbst scheuernd zwischen Lid und Augapfel. Die Luftspiegelung verschwindet einfach aus dem Blick, und die Helden werden gut daran tun, sich ins Gebäudeinnere zurückzuziehen, während die Novadikrieger ausharren.

Nach einiger Zeit läßt der Sturm nach, doch es gibt keinen Grund zur Freude – spätestens wenn ein Krachen und Bersten von der Weide herüberklingt und jemand irgendwo aus dem Fenster nach



schließen, einer von ihnen sollte jedoch (notfalls mittels einer Probe auf *Magiekunde*) das Naheliegende begreifen: Selbst ein Sultan Hasrabal kann, wenn er nach eigenem Eingeständnis noch einige Flugstunden (!) entfernt ist, keine Magie über eine solche Entfernung wirken – also braucht er entweder ein menschliches Medium, das für ihn gezaubert hat (eher unwahrscheinlich angesichts der benötigten Kraft) oder einen materiellen Fokus, durch den er seine Kräfte in dessen Nähe wirken lassen kann, als wäre er selbst dort.

Die Suche

In der erzwungenen Wartezeit ist es das klügste, wenn die Helden nach diesem Fokus zu forschen beginnen. Dazu ist es sinnvoll, wenn sie einem der Offiziere ihre Theorie mitteilen und um Kooperation bitten, um nicht wegen ihres verdächtigen Verhaltens selbst als Agenten Hasrabals zu gelten. Auf einen Befehl des Hauptmanns hin wird der Wirt alle nötige Unterstützung gewähren.

Der 'Rothaarige Fremde'

Auch wenn er nie persönlich auftritt, ist der Fremde doch eine Schlüsselfigur, denn er war vor einer Woche hier und hat im Auftrag Hasrabals den Fokus verborgen. Von ihm wissen der Wirt und die Mägdezwar, doch er fällt ihnen erst ein, wenn die Helden gezielt nach seltsamen Besuchern und dergleichen fragen. Sie als Meister können darüber ein wenig manipulieren, wie schnell oder wie langsam die Gruppe vorankommt. Seinerzeit gab er sich als Schatzsucher aus und versuchte, dem Wirt ein Götzenbild (eben den Fokus) zu verkaufen. Als dies mißlang, versuchte er, ihn des Nachts in der Vorratskammer zu verstecken, als er jedoch vor deren Tür vom Wirt entdeckt und verscheucht wurde, warf er ihn als letzte Idee in den Brunnen, ehe er abreiste. Da er unabhängig von seinem Auftrag auch mit der Magd Amarya tändelte, mag sich hier schnell ein falsche Fährte ergeben.

Die Räume der Karawanserei

Eingangstunnel

Der einzige Zugang verläuft durch einen schmalen, überdachten Gang, der etwas von einem Tunnel hat. Es erfordert eine *Reiten*-Probe, um eine Tier hier hindurchzubringen, die andere Möglichkeit ist, es am Zügel zu führen. Fuhrwerke würden einen *Fahrzeug Lenken*-Probe benötigen, doch ist eher zweifelhaft, daß sie überhaupt durch die Wüste kommen.

Schänke

Hier werden Speisen und Getränke ausgegeben, und hier kann man auch gemütlich bei einer Pfeife sitzen und sich unterhalten. Außer dem sehr ausgedörrten Kopf eines kleinen Höhlendrachen, der als Trophäe hinter der Theke hängt, gibt es hier wenig Außergewöhnliches zu sehen. Zu Beginn des Abends sitzen Offiziere, dienstfreie Soldaten und Kameltreiber sorgfältig getrennt an ihren jeweiligen Tischen.

Küche

Hinter der Theke liegt der Zugang zur Küche, wo der Eintopf gekocht und die meisten Getränke aufbewahrt werden. Tagsüber ist stets eine der Mägde anwesend. Ansonsten ist hier nichts Besonderes zu finden.

Vorräte

Ein größerer Raum voller Mehlsäcke, Trockenobst, Hülsenfrüchten, Dörrfleisch, aber auch Stoffen und allerlei Materialien für kleinere Handwerksarbeiten. Ihn zu durchsuchen, kostet einen Helden 6 SR, mehrere entsprechend weniger.

Das 'düstere Geheimnis' dieses Raumes ist der kleine Vorrat an Trockenfisch, den der Wirt für ausländische Gäste bereithält. Diesen Verstoß gegen die Gesetze Rastullahs wird er zu verbergen trachten und dabei vermutlich Verdacht erregen.

Ställe

In den Boxen der Stallungen können bis

zu zwanzig Pferde oder Maultiere untergebracht werden. Der Lehmbooden ist von einer dicken Schicht Stroh bedeckt – ihn soweit freizuräumen, daß man sie (ohne offenes Feuer!) gründlich untersuchen kann, dauert 2 SR. Hier mögen sich allerlei interessante und auch kostbare Dinge verbergen, die früherer Besucher hier verloren haben, doch nichts, was mit diesem Szenario zusammenhinge.

Frauentrakt

Der mittelgroße Raum enthält neun Bettgestelle mit Wolldecken und Kissen sowie daneben kleine, abschließbare Truhen. Die Außentür ist von innen zu verriegeln. Auf dem Boden liegen Teppiche, die relativ niedrige Decke ist holzgetäfelt. Wer gezielt danach sucht, kann herausfinden, daß über der Holzdecke ein schmaler Gang über dem Eingang bis zum Wohntrakt des Wirtes verläuft. Er wurde vom Vater des jetzigen Wirtes angelegt, um nachts bäuchlings bis zum Frauentrakt zu kriechen und durch kleine Gucklöcher die Schlafenden zu beäugen. So peinlich diese Entdeckung auch für den Wirt sein dürfte, für das konkrete Problem ist sie unwichtig, denn der Gang wurde offenkundig seit Jahrzehnten nicht mehr betreten, wie schon der fingerhohe Sandstaub beweist.

Männerschlaflsaal

Ein großer Raum, in dem zwei Dutzend Bänke aus Lehmziegeln bereitstehen. Die Gäste bringen üblicherweise Teppiche selber mit, um es weicher zu haben, es sind aber auch Teppiche für 5 Heller ausleihbar. In jeder Bank ist an der rechten Seite eine Tür zu einem kleinen 'Schließfach', die Schlüssel dafür erhält der Gast bei der Anmeldung. Ein solches Fach gründlich zu durchsuchen nimmt eine SR in Anspruch.

Gästezimmer

Durch einen langen, schlecht beleuchteten Gang vom Innenhof getrennt, stehen hier insgesamt fünf Zimmer für die reicheren Gäste bereit. Sie enthalten ein hölzernes Bettgestell mit allerlei (recht muffigen, aber weichen) Kissen. Für einen zweiten oder dritten Gast stehen ge-



klappte Feldbetten bereit, die noch immer weit bequemer als die Bänke im Schlafsaal sind. Weiterhin stehen zwei abschließbare Truhen und ein Waschtischchen mit einer Schale voll Brunnenwasser bereit. Auf den Böden aus Stampflehm liegen Teppiche. Die ersten vier Zimmer werden derzeit von den beiden Offizieren und zwei Unteroffizieren (Jachman und Urrab) bewohnt, das fünfte kann bis zu drei Helden aufnehmen. Ein Zimmer gründlich zu durchsuchen dauert 4 SR.

Im vierten Zimmer vom Eingang aus wohnt Urrab, hier ist bei sehr gründlicher Suche eine Lage aus Bohlen unter dem Stampflehm zu finden, jedoch ist zu sehen, daß der Lehm seit Jahren nicht aufgewühlt wurde. Werden diese Bohlen irgendwie hochgestemmt, zeigt sich, daß im Nordwesten des Zimmers ein kleines Treibsandloch liegt, das dadurch abgedeckt wurde.

Der rothaarige Fremde wohnte im zweiten Zimmer, doch dort sind keinerlei Spuren eines Verstecks zu finden.

Wohntrakt des Wirtes und der Mägde

In diesem Teil der Karawanserei leben der Wirt Rashmud und die drei Mägde, die normalerweise allen Gästen den Zutritt verweigern. Der Wirt beharrt darauf, daß der rothaarige Fremde hier nie gewesen ist und daß die Zimmer nur in seinem Beisein durchsucht werden. In jedem Fall ist hier nichts abenteuerrelevantes zu finden.

Innenhof

In der östlichen Hälfte des Hofes sieht man dreißig lagernde Kamele, südlich von ihnen allerlei streng bewachte Gepäckstücke. Diese enthalten die Fracht der Karawane, große Mengen an Gold und Geschmeide. Im Palast war man der Ansicht, daß eine kleine Karawane weniger Verdacht erregen würde, doch irgendwie hat man auch in Rashdul von dem Transport erfahren, und Hasrabal hat keinen Moment gezögert.

Brunnen

Vier lange Trinktröge für Kamele, Maultiere und Pferde führen vom eigentlichen

Brunnen fort, der sich, zwei Schritt, im Quadrat, inmitten des Hofes erhebt und direkt zu Beginn des Sandsturmes mit einer schweren Holztafel verschlossen wurde. Diese Platte entfernen zu dürfen, kostet schon einiges an Überzeugungsarbeit, was unbedingt ausgespielt werden sollte – wenn Sie wollen, kann auch Hauptmann Amaryd fordern, daß die Helden erst alle anderen denkbaren Verstecke absuchen.

Ist der Brunnenschacht erst einmal offen, ist alles weitere nicht mehr so schwierig: Etwa anderthalb Schritt unter dem Brunnenrand ist die Wasseroberfläche, der Brunnen selbst reicht noch einmal zwei Schritt tiefer und wird von einer Grundwasser führenden Schicht gespeist (es gibt also keine Zuleitungsröhren o.ä.). Das größte Problem wird darin liegen, daß ein Held im Dunkeln tauchen muß (pro Versuch Probe +5 auf *Schwimmen*) und bei jeder gelungenen Probe nur eine Chance in Höhe seiner *halben IN* hat, den Fokus zu finden – statt dessen findet er irgend etwas anderes, ekliges, was schon eine Weile im Wasser liegt. Selbstverständlich gehen die Probleme erst richtig los, wenn er den Fokus findet ...

Das Ungeheuer

Es ist sehr gefährlich, in einem stockfinsternen Wasserloch nach magischen Artefakten zu suchen – das erkennt der Taucher spätestens, wenn er mit den Fingerspitzen auf etwas glattes, steinernes stößt, was er durch Tasten oder im Mondlicht als spannhohle Figur aus Jade (?) erkennen kann, die eine kauernde, boshaft grinsende Flugechse darstellt. Wesentlich beeindruckender dürfte allerdings die gute drei Schritt Spannweite besitzende Flugechse sein, die im nächsten Moment über der Statue erscheint und den 'Frevler' angreift wie eine Mutter, deren Junges bedroht ist. Daß die Enge des Brunnenschachtes ihr dabei kein Hindernis ist, gibt ersten Aufschluß auf ihre übernatürliche Herkunft.

Die Kreatur ist kein Tier, sondern ein Elementar in Gestalt einer Flugechse. Sie besteht aus festem Rauch und nimmt zwar Schaden von normalen Waffen,

doch verliert sie grünen Qualm statt Blut. Statt einer Parade oder eines guten RS besitzt sie eine hohe Lebensenergie, gute Attacken und sehr schwere Waffen, um alle Feinde auszuschalten, die den Fokus bedrohen. Sobald sie eine SR Ruhe findet (wozu es kaum kommen wird), hat sie alle LP regeneriert.

Werte:

MU: 20 **AT:** 15 **PA:** 1 (Flügel)

LE: 120 **RS:** 1 **TP:** W20+7

GS: 12 (Flug) **AU:** unendlich **MR:** 25

Besondere Kampfregelein: fliegender Gegner, Sturzflug

Der Fokus

Erst wenn die Flugkreatur zerstört ist, kann man den Fokus näher in Augenschein nehmen. Er stellt tatsächlich eine Flugechse dar und trägt seltsame altech-sische Glyphen, die den wenigen Kundigen verraten, daß er wirklich eine Art von Botenrolle spielt – anscheinend haben die alten Echsenherrscher solche Flugwesen eingesetzt wie die Menschen ihre Brieftauben. (Auch Hasrabal hat ihn nur gefunden und für seine Ziele benutzt.)

Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten: Zum einen können sie den Fokus als 'Geisel' benutzen und hoffen, daß Hasrabal im Austausch gegen das Artefakt schwört, die Karawanserei in Frieden zu lassen – doch das ist ein Vorgehen, das ganz dem Rollenspiel überlassen bleiben muß. Bedenken Sie, daß Hasrabal heilige Eide zwar hält, aber nur dem *exakten Wortlaut* nach. Im genannten Beispiel würde er 'die Karawanseerei' als Bauwerk unbeschädigt lassen, aber keine Verpflichtung gegenüber den Menschen darin verspüren.

Aussichtsreicher ist der Versuch, den Fokus zu zerstören – doch das ist eigentlich nur mittels Magie oder Wundern möglich. Am nächsten liegt die Idee, den mahlenden Sandwirbel zu benutzen, bedenken Sie jedoch dabei: Mit einem Spann Höhe und vielleicht zwei Stein Gewicht ist die Figur viel zu leicht, um Schaden zu nehmen, wenn man sie gegen die Sandmauer wirft – sie wird ein-



fach aufgenommen und mit enormer Geschwindigkeit um die Karawanserei rotieren. (In einem Testspiel war eine Achmad'sunni nun bereit, unter Gebeten zu Rastullah ihren Khunchomer in den Wirbel zu schlagen, um die vorbeirasende Statue zu zerschmettern, doch das gelang nur als göttliche Belohnung für vorzügliche Rollendarstellung und hat sie immer noch das Augenlicht gekostet.)

Einfacher ist es, wenn ein Magier den *Seil-Zauber* seines Stabes benutzt, um die Statue festzuhalten, bis sie buchstäblich zerblasen ist, in Gruppen ohne Magier mag auch eine doppelte Kette o.ä. ausreichen.

Herkömmliche zerstörerische Kampf- magie sollte nur mit erheblichen Abzügen Schaden anrichten.

Wenn aber der Fokus erst vernichtet ist, dann sinkt auch der Sandwirbel in sich zusammen und die Soldaten können die bestmöglichen Verteidigungspositionen einnehmen. Hasrabal ist ein verschlagener Gauner und wird vermutlich gar nicht erst erscheinen – oder zumindest nach den ersten paar Pfeilen und Flammenlanzen flüchten und seine Wunden lecken: Viel Astralkraft und ein unersetzliches Artefakt hat ihn der Versuch gekostet, den Kalif um seine Schätze zu erleichtern.

Ausklang

Ist die Karawane nunmehr gerettet, wird Hauptmann Amaryd die Helden nach Unau einladen, wo sie als Gäste des Kalifen neun Tage lang größten Luxus genießen. Beim Abschied erhalten sie einen kostbaren Waqqif mit dem Symbol Unaus, dem goldenen gespaltenen Echsenskopf, als Knauf. Dieser Dolch gilt als Auszeichnung für verdiente Freunde und Gäste des Kalifen. Ferner bekommen sie, weil sie als Helden nicht mit schnödem Geld ausgezahlt werden können, eine Halskette, an der zur Zier neun Goldmünzen baumeln.

Ferner erhalten die Helden für dieses Szenario 150 AP sowie einen *Freiwurf* auf *Magiekunde*.

Für den Kalifen aber steht nunmehr fest, daß Sultan Hasrabal die frühe Unterwerfung, die nie mehr war als ein Lippenbekenntnis, endgültig aufgekündigt hat – und auch wenn man in Unau wenig dagegen tun kann, wird man es zumindest registrieren.

Personen

Amaryd Agha, der Hauptmann

Ein Veteran des Khômkrieges, bei dem er sein rechtes Auge verloren hat; heute trägt er eine lederne Augenklappe. Dennoch hält er sich für einen großen Verführer und pflegt besessen seinen gewaltigen Schnurrbart. Einer Heldin gegenüber wird er von seinen Heldentaten berichten und sogar seine Pflichten versäumen, wenn er hoffen kann, sie in sein Zimmer, aus den Kleidern und ins Bett zu kriegen.

Merkmal: zwirbelt stets seinen Schnurrbart, bricht seine Sätze ab, sobald die wichtigsten Stichwörter gefallen sind.

Zitat: "Und dann sind wir den Hügel von Dar Daschla herunter, zackzack, neun Gläubige gegen fünfzig Rabenknechte, und dann, Waffen gezogen und sie direkt von vorne!"

Shahin, der Leutnant

Der Stellvertreter des Hauptmanns ist ein hagerer, älterer, sehr besonnener Mann, der nur aufgrund der erst jüngst erfolgten Bekehrung zum Rastullahglauben nie wieder aufsteigen wird. Dennoch ist er zufrieden und loyal. Er ist derjenige, der beim Angriff die Krieger koordinieren wird und auf den es ankommt, wenn man besondere Befugnisse braucht.

Merkmal: streicht bedächtig seinen Kinnbart, macht häufig Sprechpausen zum Nachdenken (außer beim Befehlen!)

Zitat: "Das kann man guten Gewissens als, hmmm, fatal bezeichnen."

Die Soldaten

Neben den beiden Offizieren gehören zum Trupp 18 Murawidun, Elitesoldaten des Kalifen (Krieger, 4. Stufe). Sie werden von den zwei Veteranen (Jachman und Urrab) befehligt. Den seltsamen Vorfällen stehen sie relativ angstfrei, aber doch sehr nervös gegenüber.

Die Karawane

Zur eigentlichen Karawane gehören 27 Kamele, die auf dem Innenhof lagern, und neun Treiber (Novadis, 1. bis 3. Stufe), die im Männerschlafsaal untergebracht sind. Sie sind abergläubische Wüstensöhne und zwar tapfer gegen Räuber und wilde Tiere, aber angesichts der Zauberei angsterfüllt und kaum zu etwas zu gebrauchen.

Rashmud, der Wirt

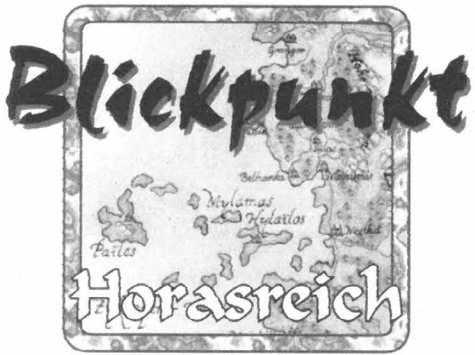
Ein arbeitsamer Novadi, der mit seinen vollen Wangen und der rosigen Gesichtsfarbe wenig dem Klischee vom wettergegerbten Wüstensohn ähnelt. Er ist den Abgesandten des Kalifen gegenüber gehorsam und willfährig, den Helden gegenüber höflich und hilfsbereit.

Merkmal: häufiges Verneigen, leichtes Lispeln

Zitat: "Wenn ich noch etwas für Euch tun kann ...?"

Die Mägde

Drei novadische Frauen, die dem Wirt zur Hand gehen und die ihm reihum als Gespielinnen dienen. *Yerna* ist recht unansehnlich, aber sehr erfahren und phantasievoll in den Liebeskünsten, was sie gegen Geschenke (ab 1 Taler Wert) auch Helden zugute kommen läßt. *Amarya* ist jung und hübsch, aber strohduhm und geschwätzig wer sich auf ihre 'Hinweise' einläßt, wird nur noch haltlosem Klatsch nachlaufen. *Linde* ist mittelländischer Herkunft und verschlagen, sie wird die Nähe von Helden suchen, um sie entweder zu bestehlen oder um einen Betrag zur Unterstützung ihres kranken (und rein imaginären) Kindes zu prellen.



Aktion – „Ein Platz für Abonnenten“

Möchten Sie an dieser Stelle künftig einen Aufkleber mit Ihrer Adresse vorfinden?
Ein Jahres-Abo (6 Ausgaben) des Aventurischen Boten erhalten Sie für 23,- DM.

Nähere Informationen finden Sie unten auf dieser Seite

War es eine Weltumseglung?

Hesindekirche prüft Harika-Logbücher.

Kuslik. Die Beratungen und Disputationen, die in der Halle der Weisheit über die Berichte, Journale und Logbücher der unter Kapitänin Harika von Bethana stehenden Schivonella Prinzessin Lamea geführt werden, dauern – in Anwesenheit von Vertretern aller Kirchen der Zwölf, der horasischen Admiralität und der verbliebenen Offiziere der Lamea – an.

Vornehmliche Streitpunkte scheinen die Frage der aus den Entdeckungen und Landnahmen resultierenden Colonial-Ansprüche und die derographisch-cosmologischen Erkenntnisse zu sein, wiewohl beim ersteren Vertreter der Praios-, Phex- und Hesindekirche eine Überprüfung der niedergelegten Resultate einforderten (was wohl durch die bereits geplan-

te Folge-Expedition realisiert werden soll).

Beim zweiten Punkt scheint jedoch Einigkeit zu bestehen, daß die während der Fahrt getätigten Beobachtungen des Firmaments in der Tat die Kugelgestalt Deres nahelegen und es sich darob wohl tatsächlich um eine Umseglung der Welt – nach allem aventurischen Wissen die erste – handelt.

Gerüchte, Kapitänin Harika habe an den Disputationen nicht teilnehmen können, da eine unbekannt Krankheit sie ans Bett fessele, wurden von der Halle der Weisheit ebenso dementiert, wie Behauptungen, von den in Grangor untergebrachten Besatzungsmitgliedern der Prinzessin Lamea seien mittlerweile fünf einem fremdartigen Fieber erlegen, von

der Admiralität aufs Schärfste zurückgewiesen wurden.

In Kuslik, Grangor und Methumis sind derweil in Arbeit befindliche Schiffsrümpfe – einer Schivone und zweier Schivonellas, wenn unsere Informationen stimmen – vom Horasiat requiriert worden, um den Kern der neuen 'Expeditionsflotille Guldland' zu bilden. Insgeheim werden bereits Kundige für die künftigen Besatzungen geworben, und es heißt, daß den Freiwilligen neben einer ordentlichen Heuer auch nicht geringe Anteile winken, was wiederum – typisch horasisch, möchte man sagen – zu einem geheimen – typisch horasischen – Schacher um die wichtigsten Posten geführt hat.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von DM 23,- (Ausland DM 30,-) einschließlich Porto und Versand. Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und zeitsparend per Bankeinzug
(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dieses bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416, 40674 Erkrath

Redaktion: Mechthild Henschel und Michael Meyhöfer

Ständige Mitarbeiter: L. Falkenhagen, B. Herz, H. Karnaris, J. Raddatz, T. Römer, G.-B. Tödter, H. v. Wieser und K.-H. Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: O. Baeck, L. Blumenstein, P. Fritz, G. Jakob, G. Kluge, J. Liedtke, J. Matheuszik, M. Maurer, K. Melchinger, S. Michels, S. Müller, M.R. Paffrath, M. Schrage, R. Schwefel, F. Stein, A. Weste, A. Zdralek u.v.a.

Illustrationen: Caryad (5), Don-Oliver Matthes (1)

Satz: MIM Satz & Layout

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2000 by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

oder per email an:

Michael Meyhöfer
AVBOTE@aol.com