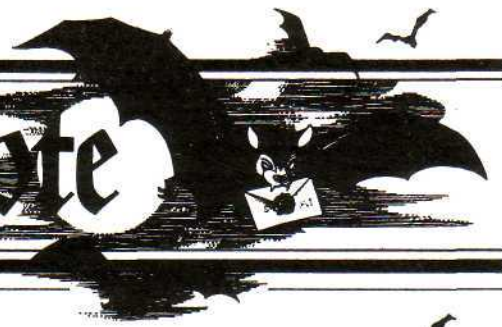


Aventurischer Bote



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

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teures Geld! Der Bote »reicht regelmäßig

nach Ablauf mehrerer Monate und hinterläßt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dank Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten,

Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns! Ansonsten gilt: *Wer wie ein Ork nicht lesen kann, sieht sich nur die schönen Bilder an.*

Schutzgebühr:
DM 2,--

28

Praios, 15 nH.

Arkaner Notstand

Teil 2

Von den oftmals gar schrecklichen und kuriosen Auswirkungen des unvorsichtigen Umgangs mit den Kräften der Magie

Wenden wir uns nun dem zweiten Teil des Erfahrungsberichtes unseres Korrespondenten Marbod Melders zu, beginnend kurz nach seiner Ankunft im Seminar der elfischen Verständigung und Heilung zu Donnerbach:

Zunächst interessierte es mich natürlich, ob man in Donnerbach ähnliche Erfahrungen im Umgang mit Heilzaubern wie die Akademie zu Norburg aufzuweisen hatte, und tatsächlich wurde mir dieses auch bestätigt. Als negative Folge eines falsch angewandten Verständigungszaubers wurde mir als jüngstes Beispiel der Fall eines hohen kaiserlichen Beamten genannt, der inkognito, als Gewürzhändler getarnt, nach Brabak gereist war und auf dem dortigen Markt seine Ware feilbot. Als er unter den Kaufwilligen eine

seiner verflochtenen Liebschaften erblickte und somit die Gefahr seiner Enttarnung gegeben war, wollte er ihr durch den Zauber ELFEN, FREUNDE... die



kurze Botschaft 'Du kennst mich nicht!' übermitteln, legte aber im Übereifer dermaßen viel astrale Energie in den Spruch, daß sich binnen weniger Minuten sämtliche Marktplatzbesucher verwundert fragten, wen sie denn eigentlich nicht kennen sollten. Auch die Formel NEKROPATHIA, MODERND' LEICH' scheint noch nicht ganz ausgereift, ist es doch des öfteren statt der erhofften Kontaktaufnahme zu einer mehrere Stunden anhaltenden geistigen Verwirrung der Zauberkundigen gekommen, während der er (wird fortgesetzt auf Seite 3)

Krieg im Süden?

Lang und segensreich war die Periode des Friedens zwischen den zivilisierten Staaten Aventuriens (und gewisse Grenzkriege im Nordwesten stehen dazu nicht im Widerspruch) - doch nun scheint sie einem abrupten Ende entgegenzugehen: Al'Anfa rüstet zum Kriege.

In der reichen und mächtigen Handelsstadt im Süden laufen die Vorbereitungen zu einem Kriegszug mit höchster Eile: Die gefürchteten Schwarzen Galeeren werden kampftauglich gemacht und mit Waffen und Proviant beladen, Seesöldner und Ruderer aus allen Ländern werden angeworben, vorsorglich bereits neue Schiffe auf Kiel gelegt. In Rethis, Khunchom und Arivor kaufen alanfanische Abgesandte weitere Waffen, um die ohnehin schon große Kampfkraft der Truppen noch einmal zu erhöhen.

Zugleich wurden verschiedene Teile der Stadt für alle Auswärtigen gesperrt, so daß ohne die diplomatische Hilfe des Kaiserreichs wohl auch wir Redakteure des Boten nur vor Rätseln stünden - nun aber sind wir stolz darauf, als erste und einzige Gazette Genaueres über Umfang, Führung und Ziel des Vorstoßes vermelden zu können. So ist damit zu rechnen, daß die Flotte Al'Anfas beim Aufbruch die imposante Zahl von über 30 Galeeren und mehr als 100 Zedrakken, Thalukken und Barken mit unterstützender Funktion umfassen wird. Eine solche Armada wurde seit dem Krieg mit Brabak und dessen Verbündeten nicht mehr auf den Meeren rund um das Südkap gesehen. Und auch diesmal ist ein Stadtstaat im Süden das Ziel der Armada: Der Kriegszug gilt dem kleinen "Königreich"

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich,

Impressum

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

Redaktion:
U. Kiesow, N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
H. Borghallor, J. Radatz,
Sven Wazner

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

Copyright © 1990 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Illustrationen:
Ina Kratzer

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Trahelien, das sich bisher der Hegemonie Al'Anfas entziehen konnte. Die genaue Größe der trahelischen Marine ist dem Boten nicht bekannt, doch darf getrost bezweifelt werden, daß die Kleinstherrschaft dem mächtigen Al'Anfa Gleichwertiges entgegenzusetzen hat. Begründet wird der Angriff von offizieller Seite mit Bündnisverpflichtungen: So soll Trahelien bei Grenzstreitigkeiten mit dem benachbarten Hot-Alem auf das Gebiet des Gegners vorgezogen sein und sogar dessen Hauptstadt bedrohen.

Den Oberbefehl über diese machtvolle Ballung von Waffengewalt übertrug Patriarch Tar Honak einem Mann, dessen Familie wohl jedem Untertan Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz bekannt sein dürfte: Darion Paligan ist der neue Hochadmiral. Dieser 49jährige Patrizier ist als Erbe des paliganschen Vermögens nicht nur einer der angesehensten Bürger seiner Vaterstadt, sondern zugleich mit unserem geliebten Kaiser über enge familiäre Beziehungen verbunden: Ihre Kaiserliche Hoheit Kaiserin Alara ist seine Schwester, Graf Paligan von Perrium sein Vetter. (Die neue Lage in Al'Anfa ist auch Thema unseres Gespräch-

DasStichwort: *Trahelien*

Es ist auch für einen versierten Gelehrten keine Schande, den Namen Trahelien bisher nicht gehört zu haben - bezeichnet er doch einen "Staat" mit nur knapp 50.000 Einwohnern, die weit verstreut im südlichen Urwald leben. Hauptstadt und Residenz der Königin Peri III. ist der kleine Ort Khefu am Meer zwischen Brabak und Hot-Alem. Bis vor kurzer Zeit bildete Trahelien formell eine Exarchie des Neuen Reiches und unterstand den Kaisern in Gareth; diese allerdings übten in ihrer Weisheit kaum Herrschaft aus, da der mögliche Gewinn in keinem vernünftigen Verhältnis zu den Kosten einer so fernab stationierten Verwaltung stand. Eine Ausnahme machte da nur Kaiser Reto insofern, als er während der Kämpfe um Maraskan einige Kriegsschiffe in Khefu stationierte.

Der wahre Wert Traheliens liegt in seiner strategisch günstigen Lage begründet, gehören doch zum Königreich neben dem Festlandsbesitz auch die Eilande Javalasi, Aeltikan und Mikkan im • wie es heißt - rohstoffreichen Archipel der Waldinseln.

Aus diesem Grunde darf man die vor einigen Jahren erfolgte Unabhängigkeitserklärung der heutigen Königin Peri getrost in die große Galerie der übereilten Taten einreihen - denn bis dahin schützte die nominelle Zugehörigkeit zum Neuen Reich das kleine Land besser vor der Begehrlichkeit Al'Anfas als alle Waffen. Und da Königin Peri zudem noch eine Boroni ist, war es kein Wunder, daß Tar Honak den Traheliern einen knebelnden "Freundschaftsvertrag" anbot.

Doch die junge Königin lehnte ab - seitdem scheint Patriarch Tar Honak jedes Mittel recht zu sein, um sich das kleine Gebiet mit der großen Bedeutung zu unterwerfen. Im Gegenzug versucht auch Königin Peri anscheinend, ihre neue Machtauszuheben, wie der Vorstoß auf Hot-Alem zeigt. (J.R.)

ches auf Seite 8)

So zeigt sich auch wohl in dieser Ernennung der Einfluß Kaiser Hals, denn bisherige Beurteilungen sahen den Hochadmiral eher als Konkurrenten des Pa-

triarchen. Ein genauer Termin für den Aufbruch der Armada war nicht zu erfahren, doch ist mit dem Auslaufen in etwa anderthalb Monaten zu rechnen.

Jörg Raddatz

Wirtschaftsnachrichten

Auf den größeren Märkten Aventuriens hat die Nachricht von dem bevorstehenden Krieg unterschiedliche Reaktionen ausgelöst: Die Preise für Gewürze und Edelhölzer aus Südaventurien steigen merklich an, da mit einer Beeinträchtigung des Exportes gerechnet wird.

Ganz anders dagegen die Entwicklung auf den großen Sklavenmärkten in Mengbilla, Zorgan und Fasan. Hier stagnierten die Preise oder fielen sogar, denn allgemein erwartet man bald eine Überschwemmung des Marktes mit trahelischen Sklaven.

In einer ersten Stellungnahme sagte der Beauftragte des Hauses Gerbelstein in Mengbilla, daß er auf ein baldiges Ende des Krieges hoffe, damit man zum normalen Geschäftsleben zurückkehren könne. Als alter Freund Al'Anfas wünsche das Haus Gerbelstein darum der Rabenflotte raschen Erfolg.

Weit besorgter äußerte sich dagegen Herr Dalbert Gursammen, der Leiter des Gareth Kontors des Kaufherren Stoerrebrandt. Einige Auszüge:

"Das Haus Stoerrebrandt ist seit jeher gegen den entwürdigenden Sklavenhandel gewesen - deshalb schmerzt uns auch jetzt dieser Überfall auf einen kleinen Nachbarstaat.

- Eine Austrocknung des Gewürzhandels be-

fürchten wir nicht. Und selbst wenn zeitweilig Engpässe auftreten sollten, kann das Haus Stoerrebrandt sie ohne Sorgen überstehen.

• An dieser Stelle möchten wir auch die Herren Al'Anfas ausdrücklich warnen: Wenn sie im Übereifer bei der Besetzung Traheliens und seines Inselbesitzes auch versuchen, die Hand an Iltoken und Port Stoerrebrandt zu legen, werden sie noch allerlei Gründe zur Trauer haben."

Abschließend sei noch eine etwas überraschende Aussage der Milota Tsirkevist zu erwähnen: Die Leiterin der Festumer Nordlandbank erklärte, daß die Bank unter Umständen bereit sei, Trahelien einen Kredit zu gewähren. Die Bankherrin begründete dies mit der ungewöhnlichen Feststellung: "Die Nordlandbank geht davon aus, daß ein so offenkundiges Unrecht wie die Versklavung eines unabhängigen Staates von den Göttern nicht zugelassen werden wird."

Milota Tsirkevist ist damit eine der wenigen, die am Erfolg des al'anfanischen Kriegszuges zweifeln. Da die Nordlandbank bisher ihre Entscheidung eher aufgrund besonderer Informationen als aufgrund besonderer Frömmigkeit fällte, mag es sein, daß Frau Tsirkevist tatsächlich geheime Mitteilungen vorliegen.

(J.R.)

Ein Hinweis der DSA-Redaktion

Beginnend mit dem Boten 28 startet die DSA-Redaktion ein neues Projekt: Wir wollen die aventurische Geschichte in Bewegung setzen. Es ist zwar für das DSA-Gesamtkonzept einfacher, wenn der Spielhintergrund sich möglichst wenig verändert (nur so ist garantiert, daß alle Abenteuer zueinander passen und man nicht den Zeitverlauf zwischen zwei Abenteuern beachten muß), andererseits droht die Welt Aventuriens ein wenig langweilig zu werden, wenn sie nirgendwo in Bewegung gerät.

Darum also sind die Zeiten der Ruhe und des Friedens wohl fürs erste vorbei (die Göttin Rondra wird es freuen). Ihr Spieler könnt uns bei dem Projekt helfen, wenn Ihr in Euren Runden den jeweiligen Stand der Ereignisse berücksichtigt, damit die aventurische Entwicklung nicht in tausend verschiedene Richtungen auseinander läuft.

Außerdem würden wir uns über Vorschläge zur Geschichtsentwicklung freuen. Wenn wir auch die einzelnen Briefe nicht beantworten können, so wird doch jeder einzelne aufmerksam gelesen und registriert; und die Mehrheit der Spielerwünsche wird durchaus einen gewissen Einfluß auf die zukünftigen Geschehnisse in Aventurien haben.

Arkaner Notstand (Fortsetzung)

äußerst trübselig vor sich hin sinnierte und nicht einmal der sinnliche Tanz einer lieblichen Rahja-Geweihten seine Aufmerksamkeit zu wecken vermochte. Aber auch das widernatürliche Eindringen in einen tierischen Geist kann zu unangenehmen Fehlleitungen magischer Energiepotentiale führen, wie derjenige Scholar bezeugen kann, der vermittelt DAS SINNENFREMDER WESEN einen Waldwolf belauschen wollte und sich anschließend stundenlang nur noch in dessen Sprache - einem markerschütternden Wolfsgeheul - verständigen konnte.

Von dem informativen Zauberspruch OBJECTUM STUMM, OBJECTUM STILL ist zu vermelden, daß manche Objekte nach diesem Spruch gar nicht mehr still und stumm sind, sondern gemeinsam mit allen möglichen anderen, in der Nähe befindlichen Gegenständen - die niemand nach ihrer Meinung gefragt hat - wild durcheinander faseln.

Bleibt noch der in Donnerbach gelehrte Spruch UNITATIO GEISTESBUND, von dessen verpfuschter Anwendung mir berichtet wurde, daß die zauberkundigen Personen, die sich reihum an den Händen halten, keinesfalls mit dem Wirken des eigentlichen Zaubers beginnen, sondern vielmehr für etliche Minuten einen lustigen Reigen tanzen. Wer einmal bei solch einem Treiben zugesehen hat, wird vermutlich nicht mehr von der Ernsthaftigkeit der Magie überzeugt sein.

Da die nächste Markierung auf meiner Reisekarte auf die Hafenstadt Olport zeigte, ich einerseits aber weder durch die Brinasker Marschen und schon gar nicht durch das wilde Orkland meinen Weg nehmen wollte, mir andererseits die Liebe zur See schon immer im Herzen lag, trat ich mit Hilfe meiner neugewonnenen elfischen Freunde den Weg durch die Salamandersteine nach Riva an, wo ich ein Schiff auf der Fahrt nach Olport zu erreichen trachtete. Um es gleich vorwegzunehmen - die Liebe zur See schwand auf der stürmischen Fahrt durch den Golf von Riva und Ifirns Ozean im gleichen Maße, wie die Grüntönung meiner Haut zunahm.

Einmal sichteten wir gar eine gewaltige Seeschlange, die uns aber - Efferd sei Dank - in Frieden unseres Weges ziehen ließ. Nachdem ich mich in Olport, einer recht unzivilisierten, aber sehr lebenslu-

stigen Stadt, etwas erholt hatte, begab ich mich in die *Halle des Windes*, um etwas über die Auswirkungen gescheiterter Verwandlungszauber in Erfahrung zu bringen. (Die Auswirkungen verpatzter Wind- und Wetterzauber sind übrigens den Bäumen im Garten der Akademie deutlich anzusehen.)

Jobst Wargard, der stellvertretende Hallenmeister, den ich schon seit meinen Kindertagen Freund nennen darf, begrüßte mich mit einem herzlichen AEO-LITUS WINDGEBRAUS, um mir "den Staub der Reise von der Kleidung zu blasen", wie er mit einem schelmischen Lächeln bemerkte.

Auf meine besorgte Frage, ob denn nicht auch dieser Zauber irgendwelche Gefahren berge, wies er nur mit verdrießlichem Blick auf die verkrüppelten und geschundenen Birnbäume. "Aber jetzt komm' und schau dir unsere frisch getünchte und mit neuem Mobiliar versehene Bibliothek an. Hier wirst du alles finden, was du an geistiger Nahrung begehrt. Lediglich über die magischen Zerrbilder der Borbaradianer sind so gut wie keine Aufzeichnungen vorhanden, sie werden hier - wie in vielen Akademien - verachtet, zu Recht, wie ich meine. Falls du trotzdem etwas darüber wissen möchtest - du weißt ja, ich war in meiner Jugend hinter jedem Quentchen Wissen her, das ich erhaschen konnte -, so kann ich dir sagen, daß BRENNE, TOTERSTOFF statt des leblosen Materials auch schon einmal die Hand des Borbarad-Adepten in Flammen setzte, und beim HARTES SCHMELZE, STARRES FLIESSE die Arme eines dieser Schwarzmagier weich wie Wachs wurden, so daß vor dem Ende der Spruchdauer eventuelle Verformungen von seinen Gefährten hinweg modelliert werden mußten, was leider nicht ganz zur Herstellung des Grundzustandes führte.

Schlimmer noch soll es bei einem danebengegangenen WEICHES ERSTARRE.FLIESSENDES VERHARRE zugegangen sein: Der unglückliche Hexenmeister war einen vollen Tag lang nicht in der Lage, die zu sich genommene Nahrung auf natürlichem Wege wieder auszuscheiden, was zunächst bei ihm selbst zu starkem Leibgrimmem und später, in der Stunde seiner Erleichterung, zu Lachkrämpfen bei seinen Gefährten führte. Wie du siehst, sollte man sich von solchem Dämonenwerk besser fernhalten. Aber nun setz dich und schau dir in Ruhe unsere magische

Kuriositätensammlung an, ich werde dir in Kürze Speis' und Trank kredenzen lassen."

Mit diesen Worten ließ er mich mit einem Haufen verstaubter Pergamentrollen allein.

Recht bald stieß ich bei meinen Nachforschungen auf den Spruch CLAUDIBUS CLAVISTIBOR, dessen mißlungene Anwendung vor vielen Jahren einmal dazu führte, daß die zu verschließende Tür eine Art Eigenleben entwickelte, denn während der Wirkungsdauer des Spruchs öffnete sie sich alle drei Sekunden und knallte dann mit entsprechender Geräuscentwicklung wieder zu - sie wollte es wohl besonders gut machen. Was sich der Studiosus gedacht hat, der die Formel FLMFLAMFUNKEL mit den Worten '...nun wird es dunkel' ergänzte, kann ich nur raten, jedenfalls erzielte er genau diesen Effekt

Der in unsauberen Gegenden recht nützliche Spruch ABVENENUM, PEST UND GALLE ist einem Studiosus einmal dermaßen gut gelungen, daß anschließend sogar Maden und Würmer die gereinigte Nahrung als ihren Spielplatz erkoren.

Von recht wenigen, hochstufigen Magiern wird für gewöhnlich der Einbindungszauber ARCANOVI, ZAUBERDING angewandt, trotzdem war auch hier ein Fall dokumentiert, in dem die arkane Kraft auf halbem Wege halt machte und lediglich die Hand des Magiers an den zu verzaubernden Gegenstand fesselte.

Recht erheitend war zu lesen, daß ein mißglückter OBJECTUMFK, OBJECTUMFEST das Objekt des zauberischen Interesses etliche Minuten ziellos durch den Raum rasen ließ, wobei es mehrfach enge Bekanntschaft mit dem Leib des angehenden Magiers schloß. Wesentlich ernster waren da schon die Erfrierungen des Adepten Hirsels, die er sich bei dem Versuch, mittels eines METAMORPHO GLETSCHERKALT ein eisiges Abbild seiner Angebeteten zu schaffen, zuzog. Dieser Studiosus soll es auch gewesen sein, der unter schweren Hustenanfällen zu leiden hatte, nachdem er mit einem WEHE, WALLE, NEBULA den Rauch einer mittelgroßen Schmiedeesse an seinen Standort gezaubert hatte.

Ein anderer im weitesten Sinne wetterbeeinflussender Zauber, das STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GEDICH führte tatsächlich zur erwünschten Windstille. Der Jungmagier, dem bewußt war,

daß irgendetwas nicht richtig verlaufen war, wollte schon erleichtert aufatmen, als Efferd plötzlich seine Gaben über ihm ausschüttete und ihn bis auf die Haut durchnäßte. Auch bei einem anderen Spruch, dem SILENTIUM SILENTILLE, meint man zunächst, er wäre gelungen, bis der unglückliche Zauberkundige feststellt, daß er nach Ablauf der Wirkungsdauer immer noch taub ist, und das gleich einen ganzen Tag lang. Geradezu niederschmetternde Wirkung hat hingegen ein vermesselter NIHILATIOTIOGRAVITAS, der um den Zaubernenden herum eine Zone doppelter Schwerkraft entstehen läßt. Nur Götter oder Göttergleiche mögen wissen, wie man sich plötzlich mit 150 Stein Lebendgewicht fühlt, nachdem man vorher nur die Hälfte wog.

Wer sich an das Wirken eines SOLIDIRID FARBENSPIEL wagen will, sollte gleichfalls den Zauber ÜBEREIS UND ÜBER SCHNEE beherrschen, wird doch die so geschaffene Brücke im Falle eines groben Fehlers schlüpfrig wie die Rede eines tulamidischen Mädchenhändlers und spiegelglatt wie frisch erstarrtes Wasser.

Über den Umkehrzauber REVERS ALIS REVIDUM konnte mir auch mein Freund Jobst nichts Genaues mitteilen, er vermutet jedoch, daß bei einem krassen Mißlingen die bereits bekannten negativen Wirkungen der Grundzauber noch einmal verdreht werden.

Nach einem gemütlichen, feuchtfrohlichen Abend mit meinem Freund aus Kindertagen bestieg ich am nächsten Tag trotz meiner erst kürzlich durchlebten Seeschwäche ein Schiff nach Kuslik, der letzten Station meiner Reise. Diesmal fanden wir wesentlich ruhigeres Wasser vor, und da uns auch keine Piraten oder sonstige Meerungeheuer den Weg versperrten, gestaltete sich meine Reise zu einer wahren Erholung.

Braungebrannt und von der frischen Seeluft mit Tatendurst erfüllt, stiefelte ich zur Halle der Metamorphosen, um mich nach den Auswirkungen gescheiterter Verwandlungszauber auf lebende Wesen zu erkundigen. Ein noch recht junger Magister erläuterte mir als Erstes, daß bei der Qualität der hiesigen Ausbildung (nicht schon wieder, dachte ich bei mir), die leider immer noch nicht den Stand früherer Jahre erreicht habe, durchaus Fehler auftreten können (dieser Grad der Ehrlichkeit war mir neu). Sodann legte er mir einen dicken Folian-

ten vor, in dem seit siebenundsiebzig Jahren alle bekannt gewordenen spektakulären Fehlwirkungen der hier gelehrteten Zaubersprüche verzeichnet waren, beginnend mit dem tierischen Zauber ADLER, WOLFUNDHAMMERHAI, der zwar auch bei schweren Fehlern zu einer Verwandlung führt, nur leider nicht in die gewünschte Daseinsform. Es muß schon arg unangenehm sein, sich in der Khom als Salzrele wiederzufinden. Und auch das Verwandeln anderer Lebewesen gegen deren Willen mit SALANDER, MUTANDERER hat so seine Tücken: es soll vorgekommen sein, daß sich der Zauberer gleichzeitig mit dem Opfer des Spruchs in die gleiche Lebensform verwandelte und den Kampf auf einer anderen Ebene fortführen mußte, sofern dies überhaupt noch möglich war.

Zu den wohlmeinenderen Verwandlungszaubern ist zu sagen, daß sowohl das ERTÜCHTIGEN als auch das ERMUTIGEN das genaue Gegenteil der beabsichtigten Wirkung hervorbringen können, während vom STÄRKEN bekannt ist, daß die astrale Energie in die Hand des Magiers umgeleitet wird, der so seinem Gefährten eine üble Quetschung an dessen Waffenarm beibringen kann. Vom ERLEUCHTEN wird berichtet, daß die zauberkundige Person stundenlang in sanftem Lichte vor sich hinglühte, bis die Wirkung des Fehlschlags vorbei war, und ein SCHMÜCKEN soll gar dem zu Verschönernden ein wunderhübsches Gesicht, nur leider eins des anderen Geschlechts, verliehen haben.

Der ARMATRUTZ soll einem zumindest immer das Gefühl verleihen, eine schwere Plattenrüstung - mit den entsprechenden Einschränkungen der Bewegungsfreiheit - zu tragen, auch wenn der eigentliche Schutzfaktor nicht meßbar ist. Über den ARCANOPSYCHOSTABILIS fand ich keine Aufzeichnungen, doch ist anzunehmen, daß hier genau das Gegenteil des erhofften Erfolges eintritt. Durchaus amüsant sind die Folgen eines fehlgeschlagenen IN SEE UND FLUSS, AUF MEERESGRUND: Wasser atmen kann der Zauberkundige dann immer noch nicht, doch, ist er für die nächsten Stunden damit beschäftigt, einen Platz zu finden, wo er in ungefähr fünfminütigem Abstand sein Wasser lassen kann - mitunter sehr hinderlich, wie auch ein fehlerhafter VISIBILI VANITAR, der dazu führen kann, daß alle Welt den Magier weiterhin erblickt, er selbst je-

doch stundenlang kein Lebewesen mehr mit seinen optischen Sinnen wahrnimmt.

Weitaus ärger können die Auswirkungen eines gescheiterten PARALÜ, PARALEIN sein, der den Gegner zwar zu Stein verwandelt, ihm dabei aber seine volle Bewegungsfreiheit läßt, so daß sich der verblüffte Magier plötzlich einem wütenden Steingolem gegenüber sieht.

Der unselige Spruch SCHWARZ UND ROT hingegen überzieht den Körper des glücklosen Zaubersers mit einer Vielzahl von schwarzen und roten Punkten, die ihn allerorts als Aussätzigen erscheinen lassen, so lange, bis er einen freundlichen Magierkollegen ausfindig gemacht hat, der mittels eines 'Verwandlungen beenden' den ursprünglichen Zustand seiner Epidermis wiederherstellt

Nun, diese Lektüre war nicht dazu geeignet, den Grad meines Wohlbefindens zu steigern, sind doch schon die bestimmungsgemäßen Auswirkungen eines Verwandlungszauber oftmals erschreckend, ganz zu schweigen von den gräßlichen Folgen eines Fehlschlags. Was mochte ich da erst bei den düsteren Bewohnern des Druidenhains im Yaquirtal erfahren, den ich auf Rat der Kusliker Kräuterhändlerin Harika, einer mir nicht ganz geheuer erscheinenden Person, aufsuchte. Vorsichtig durch den dichten Wald pirschend, stets darauf bedacht, ja kein Blättchen zu knicken oder gar ein Zweiglein zu brechen, erreichte ich schließlich eine mit Ilmenblatt und Mohn bestandene Lichtung, auf der mich ein älterer Herr in weitem, erdbraunem Gewand erwartete.

Ja, er habe schon durch die gute Frau Harika von meinem Anliegen gehört, und er sei auch durchaus bereit, mir diesbezüglich Auskunft zu geben. Selbstverständlich sei mein Weg hierhin von Baum zu Baum verfolgt worden, und es sei mein Glück, daß ich dem Angesichte Sumus keinen größeren Schaden zugefügt habe. Nach diesen aufmunternden Worten geleitete er mich zu einer bemoosten Felsgruppe, wo er Platz nahm und etwas später auch mich dazu aufforderte. Alsdann hub er zu sprechen an: "Immer noch, mein junger Freund, herrscht viel Unwissen in den Städten über die Hüter Sumus, und es ist bezeichnend für Euch, daß Ihr zuvörderst an unseren Fehlschlägen und nicht an unserem segensreichen Werk interessiert seid. Aber was soll's, auch

wir machen Fehler, und einige davon will ich Euch nun darlegen. Beginnen wir beim Ende, der schrecklichen DRUIDENRACHE, die bei falscher Anwendung der Formel wohl den wundersamsten Effekt hervorruft' Nicht nur der opferbereite Druide selbst wird bei dem hierbei entstehenden Aufbäumen Sumus von ihr verschlungen, nein, auch in mehr als SO Schritt Umkreis entstehen Risse und Spalten in Sumus Haut, und der Boden bebt gar fürchterlich, so daß viele vom letzten Willen des Druiden dahingerafft werden. Was werdet ihr so blaßjunger Freund? Kann es ein ehrenvolleres Ende geben, als von Sumu aufgenommen zu werden?

Aber fahren wir fort. Vielleicht schlimmer noch - zumindest für einen Druiden - ist ein mißlungener MAGISCHER RAUB. Durch den hierbei unabdingbaren Körperkontakt zwischen dem Zauberer und seinem Opfer kommt es in manchen Fällen zu einem Austausch emotionaler statt astraler Energien - simpel gesprochen, der Spruchanwender verliebt sich in sein Opfer.

Eigentlich immer funktioniert die Formel BEHERRSCHUNGEN BRECHEN. Allerdings ist mir zu Ohren gekommen, daß anschließend der unglückliche Magier von just demselben Zauber besessen ward, den er von seinem Patienten nahm. Ärgerlich ist auch, daß bei der verfehlten Anwendung eines ZWINGTANZ der Zauberde von ganz und gar undruidischem Frohsinn befallen wird und den Tanz seines Opfers mit lautem Gesang begleitet. Wesentlich besser gefällt mir da das Ergebnis eines mißglückten GROSSE VERWIRRUNG-Zaubers, wonach der so Bezauerte zwar kein Gefühl geistiger Inkompetenz verspürt, ansonsten aber auch nichts mehr, da der Schlag gegen seine Stirn so heftig ausfiel, daß er in's Reich der Träume hinüberwechselte. Wie? Was meint Ihr? Ja, ja, ich weiß, ich scheine an Euch vorbeizusehen, aber das liegt daran, daß mir gestern ein BÖSER BLICK gegen einen Waldfrevler mißlungen ist, deshalb werden meine Augen wohl erst in einigen Tagen zu ihrer normalen Stellung zurückkehren.

Aber immer noch besser als die Genickstarre, die ich nach dem heftigen, aber erfolglosen Kopfschütteln erdulden mußte, als mir in meinen Jugendjahren eine HELLSICHT TRÜBEN-Formel mißlang, und besser als die Bißwunden meines Freundes Yandahar, dem ein Waldwolf die Grenzen des Spruches

HERR ÜBER DAS TIERREICH aufzeigte. Am folgenden Tag mißlang dem Ärmsten auch noch eine HALLUZINATION. Statt des erwarteten Trugbildes erschien lediglich ein überdimensionaler, geisterhafter Finger, der gemeinerweise direkt auf den Verursacher dieser Täuschung zeigte.

Apropos geisterhaft - habe ich Euch schon von der Katastrophe erzählt, als ein maraskanischer Druide GEISTER BESCHWÖREN wollte und statt dessen seine zu diesem Zweck notwendige Fackel einen Funkenregen produzieren ließ, der zunächst seine Kleidung und anschließend (bedingt durch weitere Unachtsamkeit) ihn selbst in Brand setzte? Um diesen Stümper war es ja nicht schade, aber mindestens 200 Rechtschritt Wald sind damals ein Opfer der Flammen geworden - einfach schrecklich, so etwas.

Beim GEISTER AUSTREIBEN soll es übrigens vorgekommen sein, daß die derart harsch vertriebenen Wesen Stunden später mit Verstärkung zurückkehrten und den laienhaften Magier zwickten und zwackten, bis er sich aus Verzweiflung in den Fluß stürzte, um seinen Peinigern zu entgehen. Putzig, nicht wahr?

Ärgerlich hingegen ein verdummbetelter FLUCH DER PESTILENZ, der das Opfer mehrere Tage lang immun gegen sämtliche Krankheiten und Gifte werden und ihm die gesamte astrale Energie des Anwenders zeitweise als Lebensenergie zufließen läßt

Und sollte Euch einmal ein schwarzhäutiger Druide begegnen, so liegt die Färbung seiner Haut sicherlich in dem falsch angewandten Zauber DUNKELHEIT begründet.

Nun, mehr kann ich Euch nicht berichten, junger Freund. Wenn Ihr Euch wieder

auf den Rückweg macht, möchte ich Euch in Eurem eigenen Interesse raten, auf Euren Weg zu achten."

Lieber Leser, nehmt es - mir nicht übel, aber nachdem ich diesen düsteren Ort mehr rennend als gehend verlassen hatte, war ich nahe daran, Freifrau von Liepenberg zu bitten, mich von meinem

Auftrag zu entbinden. Ich benötigte einige Zeit, während der ich mich in meinem Herbergszimmer in Punin, wohin ich entflohen war, einschloß, um den zynischen, menschenverachtenden Eindruck dieses Gespräches zu überwinden. Daß ich mich nach etlichen Tagen doch dazu entschloß, meine Recherchen fortzusetzen, ist das unzweifelhafte Verdienst von Trine Cramar, einer hübschen, junggebliebenen Mittdreißigerin, deren Späße selbst einem Firungeweiheten ein Schmunzeln abringen würden. Ich traf sie zufällig auf dem Marktplatz inmitten einer Kinderschar, die ihre helle Freude an Trines lustigen Grimassen hatte. Ihr habt richtig geraten, lieber Leser - Trine Cramar ist eine Schelmin reinsten Wassers, und wäre sie nicht mit einem langbärtigen Streuner von riesenhaftem Wuchs liiert, wer weiß, ob nicht die Frühlingsgefühle in mir die Oberhand gewonnen hätten. So aber setzten wir uns gemütlich in eine der zahlreichen Puniner Kneipen, und Trine hob an zu erzählen: "Beginnen wir mit dem SCHABERNACK, der ja unser hauptsächlichstes Anliegen ist. In allen bekanntgewordenen Fällen wurde der Schelm selbst zum Opfer seiner Streiche, genauso wie bei einem verhunzten NACKEDEI. Natürlich wäre der kein rechter Schelm, der nicht auch dann noch seinen Spaß an den eigenen Unannehmlichkeiten hätte.

Diesen Spaß kann er sich eigentlich nur



durch einen mißglückten LACHKRAMPF nehmen - oftmals sind tagelange Depressionen des armen Spaßvogels die Folge.

Finanziell recht aufwendig kann eine danebengegangene Beschwörung der Art KOMM, KOBOLD, KOMM... werden. Zwar erscheint nicht nur ein Kobold, sondern gleich eine ganze Familie,

diese aber wollen zunächst ordentlich mit Apfelkuchen und Pflaumensaft bewirtet werden, bevor sie auch nur einen Gedanken an den eigentlichen Grund ihres Kommens verschwenden. Ähnlich verhält es sich beim MEISTER MINDERER GEISTER, doch hier erwarten die Freunde aus anderen Existenzebenen, daß man sie erst einmal mit einer gelungenen künstlerischen Darbietung, sei ein kesses Liedchen oder ein flotter Tanz, unterhält. Lustig ist auch ein lässig dahingeworfenes BLENDWERK: Im Falle eines Mißerfolges bewegt sich das so entstandene Trugbild auf den Schelm zu und zerplatzt mit lautem Knall, sobald es ihn erreicht.

Übrigens habe auch ich einmal das Aussehen eines Kobolds angenommen, als mir in - ich gebe es zu - leicht bedadeldem Zustand der Zauber SCHELMENMASKE mißlang.

Zu kleineren und größeren Beulen können die Zauber KLICKERADOMMS, LANGERLULATSCH ...und DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND führen. Während im ersteren Falle der zu zerteppernde Gegenstand seine Form auf dem Kopfe des Schelms verändert, verliert der Zauberkundige im zweiten Falle für etliche Stunden seinen Sinn für das räumliche Sehen, was zu unliebsamen Bekanntschaften mit Schrankecken und Mauervorsprüngen führen kann. Im dritten Falle gelangt der Schelm problemlos durch die Wand, sieht man von dem riesigen Loch ab, das er bei seinem Durchgang verursacht.

Einfacher gestaltet sich der Ortswechsel im Falle eines versagenden VER-SCHWINDIBUS, denn statt des hinwegzuzaubernden Gegenstandes findet sich der Schelm selbst plötzlich in bis zu 200 Schritt Entfernung vom Ort des mißglückten Zaubers wieder.

Recht spaßig können auch die Folgen eines verpatzten KOBOLDGESCHENK sein - der Zauberde ist so von seiner eigenen Schöpfung fasziniert, daß er die gebende Hand sofort wieder zurückzieht und dem zu Beschenkenden eindringlich rät, ja seine gierigen Finger von diesem wunderhübschen Teil zu lassen.

Wirklich ärgerlich ist ein vermurkster ZAGIBU-UBIGAZ, der den Schatz erstens nicht vernichtet, und zweitens die Goldgier des Schelms für mehrere Tage sprunghaft ansteigen läßt. Wie du siehst, Freund Marbod, sind die Konsequenzen mißlungener Zauber gar nicht

so schrecklich - man muß die Magie nur von ihrer heiteren Seite aus angehen."

Fürwahr, es war ein äußerst vergnüglicher Abend mit Trine Cramar und ihrem Freund Alrik Kiesel, und so schöpfte ich neue Kraft für den letzten Teil meiner Nachforschungen bei den Kindern Sa-tuarias.

Dank Trines Vermittlung durfte ich an einer Zusammenkunft der oftmals als düster und unheimlich verrufenen Hexen teilnehmen. Schon nach kurzer Zeit fand ich diese Beschreibung absolut unzutreffend, denn fröhliches Treiben erfüllte die kleine Waldlichtung, und ich konnte keinerlei finsternen Arg in dem Gehabe dieser liebenswerten Menschen feststellen.

Denkt man daran, welchen Verfolgungen sie früher ausgesetzt waren und teilweise immer noch sind, kann einen das nur traurig stimmen, ebenso die manchmal schlimmen Folgen mißglückter Hexensprüche, insbesondere bei den wirklich gutgemeinten Zaubern VERWANDLUNGEN BEENDEN, der immer Erfolg hat, mitunter aber den Spruchanwender zum Opfer des ursprünglichen Verwandlungszaubers werden läßt, und TIERE BESPRECHEN, der das Tier zwar heilt, aber in Windeseile bei der Hexe eine Wunde der gleichen Art entstehen läßt.

Auch nicht gerade als angenehm zu bezeichnen ist ein verkorkster FEUER-BANN, der die Hexe geradezu erbärmlich frieren läßt, während ein nutzloser HEXENBLICK stundenlang tränende Froschaugen verursacht und ein mißlungener HEXENKNOTEN dazu führt, daß sich die Haare ebenso wie lockere Kleidungsstücke der Hexe in wildesten Windungen verschlingen.

Spaßig dagegen ein zu leise gesprochener RADAU, der sich den Besen, bzw. den Stecken, wieder auf seine ursprüngliche Aufgabe besinnen läßt - ersterer fegt wie wild um die Hexe herum, bemüht auch wirklich jedes Staubkörnchen beiseite zu räumen, und der Stecken stampft in spannbreiten Abständen Saatlöcher in die Erde, auf Steinfußboden ein recht mühevolleres Unterfangen.

Daß die Wirkung eines verpatzten GRO-SSE GIER auf den Hexer zurückfällt, mag diesem ebenso unangenehm sein wie einem potentiellen Patienten ein mißglückter HEXENSPEICHEL - er erbricht sich vor Ekel und trägt so nicht gerade zu seiner Gesundung bei. Eine

weitere im weitesten Sinne als Heilzauber zu bezeichnende Formel ist ÄNGSTE LINDERN, wo ein Patzer die Furcht des derart Behandelten auf die Hexe umfokussiert.

Aber eine stümperhafte Hexe kann sich auch Angst vor sich selbst einjagen, indem sie eine HARMLOSE GESTALT dermaßen ungeschickt wirkt, daß sie allen anderen als das harmloseste Wesen Aventuriens erscheint sich selbst aber als so bedrohlich empfindet, daß sie sich wimmernd in einer Ecke zusammenkauert und für die Dauer des Spruchs zu keinerlei sinnvollen Aktionen mehr in der Lage ist.

Netter hingegen ist ein clanebengeganges HEXENHOLZ, dessen einzige Folge darin besteht, daß das verzauberte Stück Natur sich auf die Hexe zubewegt und etliche Minuten um sie herumtanzt, was in Gesellschaft allerdings auch schon einmal 'peinlich werden kann, allerdings nicht so peinlich wie ein vermurkster KRÄHENRUF, der auf der Stelle eine gackernde Hühnerschar anlockt - komplett mit krähendem Hahn, versteht sich.

Bleibt noch der Zauber SANFTMUT, mit dessen Hilfe lebenslange Freundschaften zwischen Mensch und Tier geschlossen werden können. Zwar verliert die zauberkundige Person im Falle eines Patzers die doppelte, für diesen Zauber benötigte astrale Energie, doch das Tier faßt Vertrauen zu dieser außerordentlich netten Hexe und wird ihr von nun an nicht mehr von der Seite weichen.

Nachdem ich so alles für unsere Leser Wissenswertes erfahren hatte, stürzte ich mich in das ausgelassene Treiben dieser Hexennacht, um am nächsten Morgen festzustellen, daß auch mir eine gewisse magische Begabung innewohnte, denn der Kater, der mir für diesen Tag nicht mehr von der Seite bzw. aus dem Kopfe wich, mußte wohl auf einen verpatzten 'Sanftmut'-Zauber zurückzuführen sein.

Trotzdem begab ich mich unverzüglich auf die Rückreise in mein geliebtes Gareth, um meinen Bericht in der Redaktion abzuliefern und mich endlich, endlich von den Strapazen meiner monatelangen Rundreise durch das arkane Aventurien zu erholen.

Norbert Venzke

Arkane Patzer

Hier noch einmal alle spektakulären Möglichkeiten des magischen Verdummbeuteins in handlicher Übersicht. Wir würden es jedoch gerne sehen, wenn sich jede Spielrunde individuelle Auswirkungen für verpatzte Zauber aushecken und nicht etwa exakt unsere Vorschläge nachspielen würde. Für hoffnungslos verstockte Regel-Manipulatoren wiederholen wir unsere Warnung aus dem ersten Teil des Berichtes: Das absichtliche Herbeiführen eines Zauberpatzers ist unmöglich und kann zu Wutanfällen des Spielleiters führen!

<p>Antimagie Beherrschungen brechen Bewegungen stören Destructibo Arcanitas Gardianum Parade! Hellsicht trüben Illusionen zerstören Kampfzauber stören Verständigung stören Verwandlungen beenden</p>	<p>Besessenheit geht auf Magier Oberdoppelte Geschwindigkeit der Bew. Verlust gesamter Astralenergie Stab gg. Kopf geschlagen, Beule Genickstarre Magier hält Illusion für Realität Opfer erleidet doppelten Schaden tagelanges Stottern des Magiers Verwandlung geht auf Magier über</p>	<p>Penetrizzel, Holz und... Sensibar-Wahr und Klar</p>	<p>Magier sieht durch alles hindurch Spruch sucht sich zufällige Opfer</p>
<p>Beherrschung Band und Fessel... Bannbaladin Böser Blick Eigne Ängste quälen... Erinnerung, verlasse... Große Gier Große Verwirrung Halluzination Haselbusch und Ginster.. Herr über das Tierreich Horriphobus Lachkrampf Magischer Raub Respondami Veritar Sanftmut Schabernack Schwarzer Schrecken Somnigravis Zwingtanz</p>	<p>Zwanghafter Lauf im Kreise Magier wird Freund des Opfers tagelanges Schleien Wirkung fällt auf Magier zurück Wirkung fällt auf Magier zurück Wirkung fällt auf Magier zurück Opfer wird durch Schlag betäubt Geisterfinger zeigt auf Druiden Sprießen v. Holz in 5 m Umkreis Tierwirdaggressiv Opfer hält Magier für Spaßvogel Schelm verfällt In Depressionen Druide verliebt sich in Opfer Wahrheitsliebe, Kritiklosigkeit Tier bleibt beim Spruchanwender Wirkung fällt auf Schelm zurück Vorliebe für die Farbe Schwarz Wirkung fällt auf Magier zurück Druide singt zum Tanz</p>	<p>Illusion Auris, Nasus, Oculus Blendwerk Chamaelioni Mimikry Duplicatus Doppelpein Harmlose Gestalt Hexenknoten Koboldgeschenk Schelmenmaske</p>	<p>Verwirrung der entspr. Sinne Illusion zerplatzt an Schelm zwanghafte Rufe des Magiers doppelt sehen, wie nach Trunkenheit Hexe fühlt sich selbst bedrohlich Haare/Kleidung verknoten sich Schelm fällt selbst darauf herein Koboldform wird angenommen</p>
<p>Beschwörung Furor, Blut und... Geister austreiben Geister beschwören Heptagon und Krötenei Komm, Kobold, Komm Kräheneruf Meister minderere Geister Skelettarius Kryptaduft Weiße Mähne und...</p>	<p>s. Magie des Schwarzen Auges Spuk kehrt mit Verstärkung zurück Fackel versprüht Funkenregen s. Magie des Schwarzen Auges Koboldfamilie will bewirtet werd. Hühnerschar stellt sich ein Geister wollen unterhalten werden Magier fällt in Koma wütender Stier erscheint</p>	<p>Kampf Blitz dich find Ecliptifactus Eisenrost und grüner... Fulminictus Donnerkeil Höllenstein Ignifaxius Flammenstrahl Plumbumbarum und... Radau Saft-Kraft-Monstermacht Scharfes Aug'...</p>	<p>Dunkelheit vierfacher Schatten Patina auf der Haut des Magiers wirkt wie Fernheilzauber Wirkung fällt auf Magier zurück Wasserstrahl trifft den Gegner bleierne Schwere Im Kopf, Besen/Stecken fegt/stampft Löcher Magier klebt an Waffenarm fest Pfeil trifft den Spruchanwender</p>
<p>Bewegung Axxeleratus Blitzg. Durch Marmorstein... Foramen, Foraminor Hexenholz Klickeradomms Motoricus Motilitich Nackedei Spurtos, Trittlos... Transversalis-Teleport Über Eis und Schnee Verschwindibus</p>	<p>Sturmwind wirbelt Magier davon Schelm bricht durch die Wand Verschlüsse öffnen in 8m Umkreis Holz tanzt um die Hexe herum Zerstörung auf Kopf des Schelms 30 min. Eigenleben des Gegenst. Wirkung fällt auf Schelm zurück Spur wie eine Mammutherde nur Kleidung wird teleportiert Verlust des Gleichgewichtsinns Schelm teleportiert bis zu 200m</p>	<p>Verständigung Das Sinnen fremder Wesen Elfen, Freunde... Hexenblick Nekropathia... Objectum stumm Unitatio Geistesbund</p>	<p>Magier spricht Sprache des Opfers Wirkung auf alle In 100 m Umkreis tränende Froschaugen geistige Verwirrung, Trübsal Wirkung auf gesamte Umgebung Zauberer tanzen Reigen</p>
<p>Heilung Ängste lindern Balsam Salabunde Hexenspeichel Klarum, Pulum,... Ruhe Körper, ruhe Geist Tiere besprechen</p>	<p>Angst des Patienten v. d. Heiler Pflanze wächst aus der Wunde Patient erbricht sich Patient wird blutarm Verwirrung, Schlafwandeln gleiche Wunde entsteht bei Magier</p>	<p>Verwandlung von Lebewesen Adler, Woif, und... Arcano-Psychostabilis Armatruz Schild und... Druidenrache Erleuchten Ermütigen Ertüchtigen Feuerbann Fluch der Pestilenz In See und Fluß- Langer Lulatsch... Paralü-Paralein Salander Mutanderer Schmücken Schwarz und Rot Stärken Visibili-Vanitar</p>	<p>Verwandlung in anderes Tier gegenteilige Wirkung Behinderung wie durch Plattenpanzer Erdbeben in 50 m Umkreis Magier glüht in sanftem Licht Opfer fürchtet sich Opfer ist sehr ungeschickt Magier friert Opfer Ist Immun gegen Krankh. + Gift Inkontinenz des Magiers Verlust des räumlichen Sehens Opfer behält Bewegungsfreiheit Magier wird ebenfalls verwandelt Gesicht des anderen Geschlechts Haut des Magiers wird schwarz-rot Opfer erleidet Quetschung Lebewesen sind für Magier unsichtbar</p>
<p>Hellsieht Adleraug' und Luchsenohr Analüs Arcanstruktur Eigenschaften seid... Exposami Creatur In dein Trachten,... Odem Arcanum Senserei</p>	<p>Magier wird blind und taub Zauber d. Ggstd. wirkt auf Magier Spruch sucht sich zufällige Opfer Hände kleben an Ohren fest Spruch sucht sich zufällige Opfer rö. Schimmer umgibt Magier</p>	<p>Verwandlung von Unbelebtem Abvenenum-Pest u. Galle Aeolitus Windgebraus Arcanovl-Zauberding Brenne, toter Stoff Claudibus Clavistibor Dunkelheit Flim-Flam-Funkel Hartes schmelze Metamorpho Gletscherk. Nihilatio Gravititas Objectum Fix Reversalls Revldum Silentium Silentille Solidirid Farbenspiel Sturmgebrüll,... Wehe, walle Nebula Weiches erstarre Zagibu-Ubigaz</p>	<p>Maden in der Nahrung Windstoß wirft Magier um Hand klebt an Gegenstand fest Hand beginnt zu brennen Tür geht ständig auf und zu Schwarzfärbung der Haut Dunkelheit Arme werden weich wie Wachs Erfrierungen doppelte Schwerkraft auf Magier Objekt rast durch die Gegend hier kann alles passieren Taubheit für einen Tag Brücke wird eisglatt Windstille, aber starker Regen rußiger Rauch um den Zaubernden Blasen- und Darmverschluss Goldgierwert um 1W6+2 erhöht</p>

Gespräch mit SKH Prinz Storko von Gareth

"Ungewöhnliche Zeiten erfordern ungewöhnliche Maßnahmen" - ein steter Wahlspruch der Leitenden Redakteurin des Boten, Frau Strellina von Liepenberg. So wagte es auch die Redaktion, an Prinz Storko, ein Mitglied der Kaiserlichen Familie mit der Bitte um ein Gespräch heranzutreten. Erfreulich rasch wurde der Antrag bearbeitet, so daß wir voller Stolz hier zum ersten Mal in der Geschichte unserer Gazette eine Befragung einer Kaiserlichen Hoheit präsentieren können.

(Dazu sei noch gesagt, daß wir selbstverständlich von jeder Bearbeitung und Verfälschung der allerhöchsten Worte Abstand genommen haben. Der Leser sei deshalb daran erinnert, daß die lockere Sprache und die gelegentlich auftretenden sehr familiären Bezeichnungen für höchste Regenten und Staatsbeamte allenfalls einem kaiserlichen Prinzen anstehen, nicht aber einem einfachen Bürger.)

Bote: "Eure Kaiserliche Hoheit, aufgrund Eurer zurückgezogenen Lebensweise seit Ihr einem weiten Kreis unserer Leser vermutlich unbekannt. Seid darob so gütig und teilt uns etwas zu Eurer Person mit."

SKH: "Ja, nun - geboren wurde ich vor mehr als sechzig Jahren hier im Neuen Palast, als Sohn der Prinzessin Zerline. Ich war der Jüngste - kam fast zwölf Jahre nach Reto und sieben nach Schwesterlein Samia. Schön war unsere Kindheit nicht: So lange noch Onkel Perval, der alte Schlächter, auf dem Thron war, mußte Mutter sich und uns mit einer ansehnlichen Leibgarde umgeben, auch wenn wir im gleichen Palast wohnten - der Blutige Greis hätte sich ohne zu zucken auch an seiner Schwester und seinen Neffen vergriffen.

Tja, als dann Perval starb und seine Zwillinge Kaiser wurden, hatten wir von dieser Seite Ruhe. Bardo und Cella waren viel zu - na sagen wir, abgelenkt -, um ein Mordkomplott gegen mögliche Thronkonkurrenten auszuhecken. Sie machten das auf ihre Art: Reto wurde als "Gesandter" nach Tuzak verschickt, Samia in aller Eile mit dem alten Rabenmund verheiratet - und mich verschlug es als Botschafter nach Al' Anfa, als mir kaum der erste Bart wuchs."



Bote: "Da fiel ja auch schon das Stichwort: Eure Kaiserliche Hoheit gelten in ganz Aventurien als einer der besten und intimsten Kenner der alananischen Verhältnisse."

SKH: "Na, wenn man so sagt, wird schon 'was dran sein. Ich bin ja dort aufgewachsen, erst eine Geisel im goldenen Käfig, dann ein gern gesehener Gast, als Reto zurückgekommen war. Der Bruder des Kaisers, das hatte Klang."

Bote: "Was könnt Ihr uns nun über die Hintergründe des bevorstehenden Krieges verraten? Ihr habt doch gewiß noch Kontakte nach Al'Anfa?"

SKH: "Diese Rettung von Hot-Alem ist natürlich von Honak nur vorgeschoben. Der König oder Großfürst oder Übermögul, oder wie immer sich der Mensch da unten nennt, weiß bestimmt selbst nicht, daß er mit Al'Anfa verbündet ist. Ich schätze, da hat der gierige Rabenkopf Tar Honak den ersten Grund genommen, der ihm vor die Füße lief."

Bote: "So habt Ihr bestimmt eine bessere Erklärung für den Kriegsausbruch mit Traheliern?"

SKH: "Die Spatzen pfeifen - vielleicht sollte man ja besser sagen, die Raben krächzen - da so allerlei von den Dächern: Es heißt unter Eingeweihten, daß Tar Honak in seinem Zorn über das von den Traheliern abgelehnte Bündnis säkeweise Meuchelmörder nach Khefu schickte. Doch die Treue der Leibgarde und die Geschicklichkeit der jungen Königin haben Pen'gerettet: Sie kam mit

einer leichten Schulterwunde davon. Und wenige Tage später soll dann ein Bote ein besonderes Geschenk beim Patriarchen abgeliefert haben: Eine kostbare Schmucktruhe, gefüllt mit den sorgfältig konservierten Köpfen seiner Assassinen. Tja, da ist dem alten Tar Honak dann wohl der Kragen geplatzt. *'
Bote: "Und der Zorn des Patriarchen wird uns ja nun deutlich vor Augen geführt: Ist eine solch riesige Armada nicht viel zu groß für den Einsatz gegen das kleine Traheliern? Oder, anders gefragt, muß man sich auch andernorts Sorgen machen?"

SKH: "Ich meine, daß die Zahl der möglichen Opfer eines alananischen Angriffs doch recht begrenzt ist - weder der Elfenkönig noch das gute Väterchen Arombolosch haben schlaflose Nächte zu befürchten... Aber im Ernst: Tar Honak wird wohl keinen Überfall auf einen der mächtigeren Staaten wie das Liebliche Feld oder gar das Neue Reich wagen. Wäre ich dagegen der Fürst einer der kleinen Stadtstaaten im Süden - Sylla, Brabak usw. -, wäre mir doch ein wenig unwohl. Al'Anfa hat seine Niederlage gegen Brabak und dessen Verbündete nie vergessen oder gar verziehen und seitdem konsequent gerüstet. Vielleicht ist die Eroberung Khefus nur der erste Schritt auf dem Weg zur Unterwerfung des Südens."

Bote: "Wie verhält es sich denn mit den Waldinseln? Es ist ja wohl bekannt, daß so mancher ein Auge auf diese reichen Eilande geworfen hat und eine Vorherrschaft Al'Anfas auf allerlei Gegner stoßen wird."

SKH: "Natürlich. Schließlich kommen teure Handelsgüter von dort: Südfrüchte, Gewürze, Heil- und Rauschkräuter, Perlmutter, Bau- und Zierhölzer. In meiner Zeit als Botschafter hatte ich mit all diesen Dingen zu tun, wenn es um Zölle ging. Die Festümer haben sich da unten besonders engagiert und lassen sich bestimmt nicht gerne verdrängen..."

Bote: "Ein alananisch dominiertes Südaventurien würde doch allerlei Unruhe auf dem ganzen Kontinent mit sich bringen. Wie würde sich das Neue Reich zu einer solchen Entwicklung stellen?"

SKH: "Ich kann und will nicht an dieser Stelle für meinen Neffen sprechen, sicher ist allerdings eines: Das Kaiserreich

wird ein übermäßiges Anwachsen der Macht des Patriarchen nicht mit allzu großer Begeisterung sehen. Hier vertraue ich aber auf die guten diplomatischen und persönlichen Kontakte zwischen Gareth und Al'Anfa."

Bote: "Eure Kaiserliche Hoheit sprechen da ein wichtiges Thema an: Der neue Hochadmiral, Darion Paligan, ist der Schwager unseres geliebten Kaisers. Ist es nicht ein gutes Zeichen, daß der Patriarch eine so mächtige Flotte in die Hand dieses Mannes gelegt hat?"

SKH: "Ich weiß nicht genau... Es mag auch eine List dabei sein, das würde gut zu Tar Honak passen. Gefreut hat mich diese Ernennung aber sehr, denn der gute Darion ist ein alter Freund von

mir. Damals, als ich noch Gesandter war, ging ich im Palast der Paligans ein und aus wie ein Familienmitglied. Den jungen Darion und seine Schwestern kannte ich seit langem; die kleine Alara saß auf meinem Schoß. Später wurde sie ja dann ein ausnehmend hübsches Mädchen; und es ist mir eine Ehre, ihre Verlobung mit Hal vereinbart zu haben."

Bote: "Sehr interessant... Es heißt aber nun mancherorts, daß Darion Paligan ein Rivale des Patriarchen um Macht und Reichtum sei. Wie ist dann diese Ernennung zu verstehen?"

SKH: "Nun, in Al'Anfa ist jeder der Rivale jedes anderen... Ich habe zuverlässig erfahren, daß Tar Honak mehrere seiner treu ergebenen Boroni zu "geist-

lichen Betreuern" der Flotte und des Admirals ernannt hat. In Wahrheit sind sie natürlich Aufpasser, damit alles exakt nach dem Willen des Patriarchen geht."

Bote: "Zur Zeit scheint also alles nach dem Willen des Patriarchen zu gehen. Dennoch eine Frage nach Eurer persönlichen Meinung: Besteht überhaupt keine Hoffnung mehr für das kleine Land Trahelien?"

SKH: "Es sieht nicht so aus - es sei denn, Rondra selbst kämpft auf der Seite der Trahelien, aber damit ist wohl nicht zu rechnen..."

Bote: "Eure Kaiserliche Hoheit, wir danken Euch für dieses aufschlußreiche Gespräch." (JA.)

Neue Zauberbücher entdeckt!

Im folgenden stellen wir Ihnen einige Titel vor, die in unserer Liste "Die Magie des Schwarzen Auges" (S.62 - 64) offenbar übersehen wurden.

MAGIE IM KAMPF - KÄMPFENDE MAGIE (500 Seiten): Umfaßt alle bekannten Kampfzauber, Erläuterungen und ihre Wirkungen. Vor 240 Jahren vom Leiter der "Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana" verfaßt. Es gibt noch ca. 140 Exemplare, das Original befindet sich in Bethana unter Verschuß. Wie es heißt, ist eine Neuauflage in Vorbereitung. Kosten von 260 Dukaten pro Exemplar sind nicht ungewöhnlich.

WUNDERBARE HEILUNGEN OHNE WUNDER (700 Seiten): Als Verfasser gilt ein Auelfenpaar aus Weiden. Die Autoren beschäftigen sich ausführlich mit der Erkennung und Behandlung von Krankheiten, Verbrennungen, Erfrierungen, Vergiftungen und ähnlichen Unbilden des Körpers. Unschätzbares, vortrefflich illustriertes Nachschlagewerk für jeden Heiler. Leider tauchen immer wieder billige, aber auch geschickte Fälschungen auf, die das wirkliche Werk in ein schlechtes Licht rücken.

Für ein Original oder eine naturgetreue Abschrift (insgesamt 100 Exemplare vorhanden) zahlt man zwischen 250 und 350 Dukaten, für eine lückenhafte Kopie bis zu 140 Dukaten.

DAS BUCH DER FREIWILLIGEN UND UNFREIWILLIGEN BEWEGUNG (200 Seiten): Verfasser ist ein Schelm aus Perricum. Das Werk ist geradezu brandneu, das heißt, es wurde mittlerweile erst das 75. Exemplar geschrieben, und es wird überhaupt erst seit 25 Jahren herausgegeben. Der Leser muß mit einem hohen Zeitaufwand rechnen, den er benötigt, um die Klau des Schelms in zivilisiertes Hochaventurisch zu übertragen. Trotzdem kostet ein Exemplar nicht unter 250 Dukaten.

SCHLÜSSEL ZUR MAGISCHEN VERSTÄNDIGUNG (450 Seiten): Ein Sammelsurium aus den Notizen des legendären Magiers Asteratus Deliberas. Von einem Schüler notdürftig geordnet, gibt es dem ausdauernden Leser großen Auf-

schluß über die Forschungen und Ergebnisse des Meisters im Bereich der Verständigungsmagie. Ca. 300 Kopien, ein Exemplar kostet 150 Dukaten.

DIE TRILOGIE DER KONTROLLE (je Band 333 Seiten): Befaßt sich mit den unterschiedlichsten Beherrschungssprüchen. Der unbekannte Verfasser soll ein Anhänger des Borbaradianismus sein, was aber von den Anhängern des Werkes energisch bestritten wird. Die Bände enthalten überraschend umfangreiches Druiden- und Hexenwissen. Woher hat der Autor seine Kenntnisse?

Verbreitung: Band I u. II ca. 80 Exemplare, Band III ca. 300 Exemplare. Preis pro Band, I u. II: 300 Dukaten, Band III 80 Dukaten, gesamte Trilogie ca. 800 Dukaten (wobei der dritte Band entbehrlich erscheint, da er im wesentlichen Schmäh-schriften gegen die sogenannte "graue" Magie, namentlich die Zauberin Nahema enthält). *Sven Wasner*

DSA-Telefon

Wie möglicherweise nicht allen Spielern bekannt ist, gibt es zwei Telefonnummern, unter denen das DSA-Team zu erreichen ist:

Das DSA-Haustelefon der Fa. Schmidt Spiele hat die Nummer: **08165/703260** und ist Dienstags und Donnerstags von 15⁰⁰ bis 17⁰⁰ Uhr besetzt. Hier geben kompetente Fachleute Antworten auf Regelfragen. Auch eventuelle Probleme mit Ihrem Boten-Abonnement können Sie dort klären.

Dieses Telefon ist wegen (wohl verdienten) Urlaubs vom **20. Juli bis 13. August nicht** zu erreichen!

Die **Redaktion des Aventurischen Boten** und die **Spiel-Designer** erreichen Sie unter der Nummer **0211/298138** - jeden Mittwoch von 14⁰⁰ bis 16⁰⁰ Uhr. Trauen Sie sich nur!

Kaufe
"Die **Schwarze Sichel**"
Zahle bis zu DM 30,-
Milscha Gabowltsch
Im Eichbäumle 85
7500 Karlsruhe

Die Reiter des Schwarzen Yor
suchen einen niveaureichen Rollenspieler in Langen, Alter 13-15
o/o Daniel Hassels
Nördliche Ringst. 64
6070 Langen

Kleinanzeigen

Haben Sie genug vom Leben in der Großstadt? Wollen Sie sich zwischen ihren Abenteuern mal so richtig erholen?

Dann kommen Sie doch in's **Baronat Dubios** in der lieblichen Grafschaft Ragath, Almada. Bauen Sie sich hier ein Haus, gründen Sie eine Familie und werden Sie treuer Untertan der Baronin Siam Lacara. Denn Sie wissen ja - jeder, der bis zum 1. Firun 15 n.H. nach Dubios kommt, erhält kostenlos SO Rechtschritte Boden, jeder weitere kostet nur 2 Dukaten und 5 Silbertaler. Na, ist das kein Angebot? Wenn Sie mehr über Dubios erfahren wollen, dann schreiben Sie an Baronin Siam Lacara, Palastberg 1, Heldorf, oder besser noch an:

Stefan Grauer

Rosenstr. 6 8941 Winterrieden

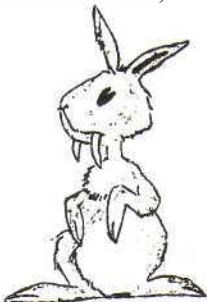
(Für DM 2,50 in Briefmarken erhalten Sie dort die 'Enzyklopaedia Dubia', in der alles Wissenswerte über Dubios steht.)

Bei allen Zwölfen!

Der "Neue Aventurien" ist da! Informativ, aktuell, preisgünstig. Beispiele aus unserer aktuellen Ausgabe: "Sie schicken die Fragen, wir stellen Sie Seiner allergöttlichsten Magnifizienz", "Aventurische Gerichte selbstgemacht", "Wir testen für Sie Abenteuer", "Der 13 n.Hal Kalender, ein Sammelbild u.v.m.
24-seitige Erstausgabe für DM 3,50 (bitte keine Briefmarken) erhältlich bei:
Marcus-Rene Duensing,
Haemser Weg 31 3070 Nienburg.
Der erste Einsender bekommt ein Würfelset.

Wegen großen Nachwuchses in gute Hände abzugeben: **Säbelzahnkaninchen**, in weiß, braun, getigert oder (nur für Liebhaber) in rosa.

Anfragen an:
Istarin a Hanc,
Magier,
wohnhaft bei
Lowangen



Wir bieten jedem wackeren Streiter, der sich in der Lage sieht, Herrn **Pokallos**, den Besitzer gleichnamiger Arbeitsvermittlung, zu einem Treffen in Unser Ferienhäuschen nach Unau zu bringen, **6000 Silberlinge** sowie ein Reittier aus Unserem Gestüt. Wir beabsichtigen, Herrn Pokallos dort, nach einer gemeinsamen Besichtigung unserer Wahrheitsfindungsmechanismen, zu einem einmaligen 'Blauen Punsch' einzuladen. Sollte ein Krieger in der Lage sein, Herrn Pokallos' Kundenkreis zu erfassen, wären Wir ihm ebenfalls sehr verbunden, gez. **Tibor von Goblen**
z. Zt. Unau

Schriftgelehrter aus Traunsteln (kleines Kaff, nahe Havena) sucht Originale oder Abschriften früherer Nummern des bereits legendären **Aventurischen Boten**. Besonders begehrt sind die Ausgaben 1-10, sowie und zahle aber auch für #11-13 und die #16. Für Schenkungen an die Wissenschaft bin ich sehr dankbar.
Steffen Dletz, Axdorfer Feld 146, 8220 Traunsteln tel: 0881/4166

Mitglieder gewollt!

Ehrevorsitzende der Orkjäger, Junivera von Periculum, Leiterin der Niederlassung Havena, sucht Mitglieder zur Bereinigung der schönen aventurischen Fauna von Ungeziefer.

(Junivera wurde all ehrenamtliche Leiterin bestellt, nachdem ein Interview mit ihr in der Havena-Fanfare erschienen war. Hier nun die Fragen und Antworten, die zu ihrer Wahl führten: **H.F.:** "Haben Sie was gegen Orks?" **J.V.P.:** "Ja, Schwert, Bögen, Dolche, Streitäxte..." **H.F.:** "Nein, nein, verstehen Sie mich richtig-machen Sie sich was aus Orks?" **J.v.P.:** "Ja, Bettvorleger, Schuhabstreifer..."

Turnier der besten Krieger, vom 20. bis zum 22. Ronda, Einsendeschluß 10. Ronda. Brief mit Rückporto bitte an: **Karsten Dorotln Anemonenweg 24,4700 Hamm 5**

DSA-Club "Rohais Recken"

Wir suchen noch Mitglieder ab 14 Jahren im Raum München. Meldet Euch bei:

Roland Pfuff, Schlachtstr. 53 8000 München 81 tel: 089/938275

Bei Thiesas und Weifron sitzt sogar Phex in der ersten Reihe!

Und warum tut er das? Richtig, weil Thiesas und Weifron schlau waren und wußten, wo man heutzutage sein Geld läßt, nämlich bei der Zwölfgötterspendengilde. Und nun haben die zwei bei ihren Abenteuern stets göttliche und wohlgesonnene Begleitung. Wollen Sie so etwas auch einmal erleben? Dann spenden Sie noch heute an die Zwölfgötterspendengilde! Es lohnt sich!
Volker, ehemaliger Fürst zu Dorda und nun Kampf schullehrer in der allseits geschätzten Kriegerschule zu Brabak

Borbel's Basilisken!!!

Dank unermüdlicher Forschungen ist es uns gelungen, ein Mittel zu entwickeln, das Hähne zum Eierlegen bringt! Wir züchten Ihnen Ihre speziellen Basilisken! Wählen Sie Hahn- und Krötenart selbst! Unsere gezüchteten Basilisken unterliegen nicht dem GAG (Garether Artenschutzgesetz)! Basilisken! Als Wachtiere Ihrer Laboratorien und Paläste, zur biomagischen Kriegsführung, zur Selbsterfahrung! Verkauf ind. Duft- und Sichtschutzeinheit, ab Borbel's Basiliskenhof, „nur zwei Tagesreisen südöstlich des Zusammenflusses von Yaqlur und Brigella (Sie können uns nicht verfehlen, immer der Nase nach). Bestellen Sie noch heute Ihren persönlichen Basilisken! Preise auf Anfrage.

**Früher oder später kriegen wir Euch!
Eure Boron-Geweihtenschaft**

Rollenaplel-Magazin sucht Kuriositäten für «In» Dokumentation:

Wenn Sie interessante Texte journalistischer oder religiöser Wirrköpfe aufreiben können (Thema "DSA - das Spiel mit dem Satan!" - "Okkulte Sekte trifft sich heimlich in Kartoffelkeller, um mit DSA-Boxen zu pendeln!" und ähnliche Kostbarkeiten) senden Sie sie an:
WunderWelten
Konkordlastr. 61,4000 Düsseldorf 1
Gesucht werden nur Texte, die als Druckwerke erschienen sind. Absender nicht vergessen! WunderWelten verlost unter den Einsendern 10 Exemplare "Das Königreich am Yaqlur".

Das Turnier des Jahres!

Alle Helden Aventuriens sind zum Turnier eingeladen! In diesem Jahr werden folgende Disziplinen ausgetragen: Tjoste, Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Ringstechen, Langbogen, Kurzbogen, Armbrust, Dolchwerfen, Speerwerfen, Wurfbeilwerfen, Messerwerfen, Wurfscheibenwerfen (was da alles geworfen wird! die Red.), Boxkampf, Ringkampf, Bardenwettbewerbe.

Schickt die Kopien Eurer Heldendokumente (auch Talente u. Waffen) nebst Angabe der Disziplinen, an denen Euer Held teilnehmen will, an:

Florian AnhutFritz-Rechberg-Str. 114 6430 Bad Hersfeld

Einsendeschluß: 15.8.1090

Es Winken sagenhafte Gewinne! Die Sieger werden schriftlich benachrichtigt. Bitte Rückporto nicht vergessen! Die umfassende Reportage über den gesamten Turnierverlauf erscheint in der THETISSCHRECK (kostet DM 1,50)

Seid begrüßt, Ihr Meister (und Helden) In Aventurien!

Ich suche dringend alte Ausgaben des Boten (Nr. 1-14; außer Nr. 12). Falls ihr besagte Ausgaben besitzt, so laßt sie mir per Beilunker Reiter zusenden. Meine außeraventurische Adresse lautet:

Alexander Seeger, Marla-Elch-Str. 96 8000 München 60

DSA-Club "Unter SchwarzenFlagge" sucht dringend Mitspieler/innen im Raum Vöhringen/NeuUlm.

Interessierte melden sich bitte bei:

Stefan Schmidt
Thaler Weg 4

7917 Vöhringen / tel: 07306/4891

DSA-Spieler und Meister im Raum Karlsruhe, erhebt Euch aus Euren Grüften! Ich besitze ca. 30 kg DSA und bin bereit, alles durchzuspielen!

Mischa Qabowitsch, Im Elchbäumle 85 7500 Karlsruhe, tel: 0721/689458

Kleinanzeigen-Aannahmeschluf für den Aventurischen Boten Nr. 29 ist der **10. August 1990.**

Annoncen an:
Norbert Venzke
Krokusweg 8
4000 Düsseldorf 1

Aus den Provinzen

Ferdok

Graf Gorwin und seine Untertanen trauern um drei Diener der Stadt, die kürzlich beim Brand der Schatzmeisterei ein Opfer der Flammen wurden. In dem schon recht betagten Gebäude war an mehreren Stellen gleichzeitig ein Feuer ausgebrochen, und alle Versuche der Ferdoker Gefahrenwehr, der heißen Lohe Einhalt zu gebieten, scheiterten am vorzüglichen Brennwert des alten Gebäcks. Das Übergreifen der Feuersbrunst auf andere Bauten konnte dank des selbstlosen Einsatzes der Ferdoker Brauereien, die mehrere Ox des Hellen Ferdoker Gerstengebräus, kurz HFG genannt, als Löschmittel stifteten und dieses mit den brauereieigenen Gespannen zum Unglücksort transportierten, verhindert werden.

Inzwischen ist ein verabscheuungswürdiger Bekennerbrief in Ferdok eingetroffen, in der sich eine verbrecherische Organisation zu dieser Untat bekennt und wüsteste Schmähungen gegen Kaiser, Volk und Reich absondert. Graf Gorwin und (so munkelt man) die gesamte Ferdoker Garde haben einen feierlichen Eid abgelegt, sich nicht eher den Bart zu schneiden, bis der Boden Deres von diesem Renegatenabschaum reingewaschen ist

Notmark

Schlimme Kunde dringt dieser Tage an unser Ohr: Zwei mächtige Drachen, ein schwarzer und ein roter, todbringende Überbleibsel grauer Vorzeit, seien im Bornland aufgetaucht und brächten Tod und Verwüstung über weite Landstriche. Inwieweit diesen Berichten zu trauen ist, wissen wir nicht, da sich unser Informant nicht zu erkennen gab und sich mit dem Namen 'Ritter Gresco' tarnte. Wir hoffen jedoch darauf, daß er sich noch einmal meldet und uns weitere Informationen zukommen läßt

Al'Anfa

Admiral Paligan droht El Harkir

Sein Name steht für ungezählte Überfälle auf Kauffahrer, die roten Haifischsegel seiner Flotte sind gefürchtet am ganzen südlichen Perlenmeer - El Harkir, der novadische Pirat, ist der Schrecken der alanfanischen Händler. Viele Sklaven- und Rauschkrautschiffe,

deren Bewaffnung der seiner flinken, aber kleinen Segler eindeutig überlegen schien, hat der Pirat schon geentert. Die wenigen Überlebenden sagten stets aus, daß die meist aus Novadis, aber auch aus Mohas (!) zusammengesetzte Mannschaft mit wahrer Raserei gegen die Gardisten der Sklavenhändler zu kämpfen pflegt

Nun aber scheint das (blutige) Ende dieses Piratenlebens in greifbare Nähe gerückt: Der neue alanfanische Hochadmiral Darion Paligan erklärte an Bord seines Flaggschiffes "Golgari":

"Das abscheuliche Treiben dieses Schlächters ist bald vorbei - denn wenn ich erst die trahelischen Aggressoren befriedet habe, wird sich die Flotte mit ihrer ganzen Kraft gegen diesen verfluchten Novadi wenden. Wir werden seinen Schlupfwinkel finden und ausräuchern, und wenn es Monate dauern sollte und wir jede Waldinsel einzeln absuchen müssen."

Mherwed

Kalifat dementiert Kontakte mit Korsaren

Obige Ankündigung hat wiederum in Mherwed für Aufregung gesorgt: Hier wurde seitens des Großwesirs Bastrabun al-Darguni offiziell dementiert, was von niemandem behauptet worden war - eine neue Blüte der immer schon recht verworrenen Öffentlichkeitsarbeit des Kalifats. Im vorliegenden Fall bestreitet der Großwesir auf das Energischste, daß der Korsar El Harkir im Auftrag des Kalifen handelt Zitat: "Der als El Harkir bekannte Seeräuber steht in keinerlei Kontakt mit dem Beherrscher aller Rechtgläubigen, sondern reitet auf völlig eigenem Kamel."

Wenn in Zukunft noch mehr Fürstenthöfe dazu übergehen, selbst erfundene Behauptungen zu bestreiten, steht dem aventurischen Zeitungsleser interessante Lektüre bevor: Vielleicht leugnet Kasimir von Nostria demnächst, daß er im Bündnis mit Andergast die Unterwerfung des Mittelreichs plane...

Heldor/Dubios

Nach dem großen allaventurischen Immanturnier (der Bote berichtete) laufen die Vorbereitungen auf die neue Saison bereits auf Hochtouren. Die damals

frühzeitig ausgeschiedenen Spieler von 'Skorpion Punin' trafen sich jüngst zu einem Freundschaftsspiel mit den 'Heldor Drachen', einer bislang über die Grenzen Almadadas hinaus wenig bekannten Mannschaft. Zu ihrem Leidwesen und dem allgemeinen Erstaunen der Fachwelt wurden die 'Skorpione' von den 'Drachen' in einem betont kämpferischen Spiel mit 12:10 niedergewalzt. Leider kann man die Puniner Sportler nicht gerade als gute Verlierer bezeichnen, denn sie beklagten sich nach dem Spiel über die übermäßige Härte ihrer Gegner, die mangelhafte Unterbringung in einer 'drittklassigen Herberge', die einseitige Sichtweise der Schieds- und Linienrichter und den schlechten Zustand des Kampfplatzes. Efferdhilf Bald, der Trainer der 'Drachen', reagierte mit Empörung auf diese Vorwürfe: "Nur weil unser Kapitän Zitus, Sohn des Toms, dem kleinen Volk angehört, braucht man noch lange nicht von 'Zwergenhackerei' zu sprechen, außerdem hatten die 'Skorpione' das beste Hotel Heldors, den "Goldenen Greif", völlig zu ihrer freien Verfügung.". Unerwartete Schützenhilfe erhielten die 'Heldor Drachen' von einem hohen Gast der Baronin Slam Lacara, dem almadischen Grafen Khorim Uchakbar. Dieser meinte zur enttäuschenden Leistung von 'Skorpion Punin': "Die Jungs haben ganz einfach ihren Gegner unterschätzt, außerdem sollen sie sich nicht so anstellen, Imman ist ein Spiel für Männer und nicht für Mäuse, wie mein Freund Mapo von Hohenfels zu sagen pflegt".

Gareth

Große Ehre wurde uns dieser Tage zuteil; Ein Abgesandter Jariels, des verehrungswürdigen Boten des Lichts, überbrachte uns die Anweisung seines Herrn, in der "einzig praiosgefälligen Publikation Aventuriens" (dies erfüllte uns alle mit bescheidenem Stolz) eines seiner mit Weisheit erfüllten Pergamente abzudrucken. So vernehmet denn die Worte des Erleuchteten:

"Gelobt sei der allmächtige Gott des Lichtes!

Allzu lange schon plagt eine große Sorge mein demütiges Herz, so ich von den Praktiken zur Wahrheitsfindung innerhalb und außerhalb des Reiches zu

hören bekomme. Deshalb möchte ich hier den Willen unseres Götterfürsten dem gemeinen Volke kundtun, damit es sein Herz läutere und in Einklang mit den göttlichen Gesetzen lebe. Jene frevelhaften Magici, die mit ihren namenlosen, dem wahren Gott abholden Künsten die unschuldigen Geister unserer Schäfchen vergiften, sie machen auch vor dem allerhöchsten, heiligsten Gut, der WAHRHEIT, nicht halt. So vermeinen sie, Praios' Wesenheit durch ihr blasphemisches Tun entschleiern zu können. Ich aber frage: Kann dies sein, daß unser Gott uns seine Wahrheit durch jene arkane Teufelei, die ihm so zuwider ist, offenbaren will? Niemals, niemals, nicht bevor die Sonne vom Himmel stürzt, die Meere überkochen und die Toten aus Borons Reich zu uns heraufsteigen. Und doch, sie lügen nicht, nicht wissentlich, sind sie doch selbst Opfer ihres gottlosen Gedankengebäudes geworden, hat sich ihr Geist im arkanen Nebel, den sie selbst heraufbeschworen, verirrt. Sie glauben wahrlich, jener winzige Splitter, den sie in Händen halten, sei das Ganze, halten ihre künstliche Trugwelt für die Wahrheit. Welch' er-

bärmliche Verirrung des Geistes! Denn was Praios uns zu wissen wünscht, das zeigt er uns in aller Klarheit, wenngleich oftmals nur dem Eingeweihten erkennbar. Und was unsere gottgegebenen Sinne nicht zu ergründen vermögen, das sollen wir auch nicht durch die namenlose Kunst zu erfahren versuchen, denn es verstößt gegen den göttlichen Plan. So muß ich denn nochmals auf die Gültigkeit des im Jahre 658 v. Hal vom gesegneten Kaiser und Lichtboten Aldec erlassene Gesetz pochen:

<...und niemals kann derley arkane Frevlerey vor dem Richterstuhle für ein Indicium zur Wahrheitsfindung angesehen werden...>

Hiermit seien alle belehrt, die mit solchen, der göttlichen Ordnung zuwiderlaufenden Sprüchlein wie 'Respondami Veritar' oder gar 'Nekrophia' die "Wahrheit" erzwingen wollen, ja, sogar vor Gericht damit versprechen zu können glauben.

Hiermit schließe ich, Jariel, Bote des Lichts zu Neu-Gareth.

Gepriesen sei der allwissende Gott der Gerechtigkeit!"

H. Bergthaller

Eslamsroden

Es schmerzt uns, wieder einmal von einem Übergriff gegen einen Angehörigen des Elfenvolkes berichten zu müssen, jedoch scheint uns diesmal die Reaktion der Bevölkerung von Eslamsroden durchaus angebracht.

Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Streunerkreisen verlautet, tanzte dieser Tage ein wohl leicht verwirrter Aelf durch die Straßen der kleinen Stadt, immer und immer wieder den Ruf "So sonnig, so sonnig!" von sich gebend und jedem, der ihm begegnete, nach einem Schlaßbaum befragend.

Hinter ihm drein rannten ein kleines, schwarzes Wollknäuel, das sich bei genauerer Betrachtung als Olporterwelpen entpuppte, sowie ein schlaksiger Mensch, der immer wieder über seine viel zu lange, verschmutzte Robe stolperte und dem vor ihm Tanzenden ständig zurief: "So laßt das doch, Herr, das kann schädlich für eure Gesundheit sein!"

Da außerdem das Gerücht umging, daß der anscheinend berauschte Aelf in der Burg der Baronin wertvolles Mobiliar beschädigt und sogar gestohlen habe, zudem Anhänger des bislang völlig unbekanntes Gichtgottes der Gischte sei, machten die braven Bürger von Eslamsroden kurzen Prozeß mit dem Elf und seinen Spießgesellen und warfen sie in hohem Bogen zu den Stadttoren hinaus.

Die Nachrichten wurden zusammengestellt und geripft von Norbert Venzke

An Herdan Pratos, Edler zu Rhodenstein

(und alle Mitleser)

Die von der Redaktion beauftragten Beilunker Reiter haben gelegentlich Schwierigkeiten, unsere Antwortbriefe zuzustellen, weil sie einen Absender nicht ermitteln können. In diesem Zusammenhang hat es sich als hilfreich erwiesen, in Briefen an die Redaktion den **irdischen** Absender mit auf den Brief zu schreiben - und **nicht nur auf das Kuvert** (oder nicht einmal dorthin). Oben genanntem Edlem würden wir gern eine Antwort zukommen lassen, sehen aber z.Zt. keine Möglichkeit. Also schreiben Sie uns mal, unter welcher Adresse man Herdan in dieser unserer (hmpf!) Parallelwelt erreichen kann - am besten richten Sie Dir Schreiben direkt an N. Venzke, genannt der "Um-sichtige" (Adresse siehe Kleinanzeigen)

Achtung!

Abos ab Nr.23 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. Die elastische Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 9, bekommen Sie ihn bis Nr.29, bei einer 3 bis Nr.33 usw.

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

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

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGE

- Verlag Schmidt Spiel+Fr«lzolt QmbH - Postf. 1165 - 8057 Eching

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

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

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

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

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