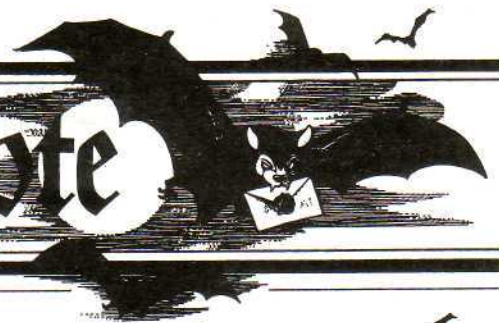


Aventurischer Bote



Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Anergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magierrilden 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 erscheint regelmäßig

nach Ablauf mehrer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung 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 Dunkselns! Ansonsten gilt: Troll, Goblin, Ork und wer sonst nicht lesen kann - der sieht sich einfach nur die schönen Bilder an.

Schutzgebühr:
DM 2,-

29

Boron, 15 n.H.

Wir ehren eine große Tote



Garheit, Oberste Hetfrau der Thorwaler, ist tot. Sie starb wenige Monde, nachdem sie zwei ihrer fähigsten-Kapitäne zu jener legendären Wettfahrt aussandte, von der man in ganz Aventurien spricht. Die Trauerkunde verbreitet sich wie auf Flügeln entlang der Westküste. Die friedliebenden Bewohner an allen Gestaden Aventuriens trauern mit den Männern und Frauen aus Thorwal und

Prem, war es doch Garheit, die ihre wilden Piraten zwei Jahrzehnte in Frieden führte. In unseren Tagen sind die Händler von Prem in den großen Häfen gern gesehen; die Entdecker aus Thorwal haben Karten ganz Aventuriens gesammelt. Doch nun fragen sich die Händler, Fischer und Bauern an unseren Küsten bang: Welche Zukunft wird der neue Hetmann seinem Volk bescheren - und Aventurien?

Da mir die Gabe, in die Zukunft zu schauen, fehlt, will ich meiner Chronistenpflicht nachkommen und von der prächtigen Bestattung der Landesherrin berichten: Tausende waren gekommen und säumten beide Ufer des Bodir, Garheit zum letzten Geleit die Nacht mit ihren Fackeln erhellend. Am Strand stand auf Stützen die 'Oamanita', die 'Unbezwingbare', das Drachenschiff, mit dem Garheit in ihrer Jugend in Ifirns Ozean und bis ins Perlenmeer vorgezogen war. Auf dem Deck lag die Tote, angetan mit ihrem Kriegsmantel,

ihren Waffen und Schätzen, Erde aus ihrem Haus in den Stiefeln. Nun hoben die Männer und Frauen ihrer Elternsippen - oder Ottajaskos, wie man hier sagt - das mächtige Schiff auf ihre Schultern und trugen es in die Bucht. Tronde, Garhelts Sohn und neuer Hetmann - auch er in seinen prächtigen Kriegsmantel gehüllt -, trat an das Heck und schleuderte seine Fackel auf das Deck, und Hunderte Anverwandte taten es ihm gleich.

Sanft stießen die Träger den Drachen in die Flußströmung, und dieser begann, in den Hafen zu treiben, während die Flammen auf Deck und Schiffswände übergriffen und unaufhaltsam Garhelts Leib einhüllten. Eine eigenartige Spannung lag über dem Volk, als das Schiff brennend aufs Meer hinaustrieb, weniger Trauer als Erwartung - als würden zukünftige Ereignisse von weltumspannender Bedeutung bevorstehen .."

Waldwart Bernstein (H.W.)

Großadmiral entführt!

Al'Anfa in Aufruhr!

Eine sensationelle Nachricht erreicht uns aus der südlichen Hafenstadt: Freibeuter entführten Darion Paligan, einen der führenden Männer des Staates und kürzlich ernannten Admiral der Al'Anfaner Armada.

Hinter der tollkühnen Tat steckt angeblich der berühmte novadische Pirat El Harkir, dem Paligan gnadenlose Verfolgung angedroht hatte (der Bote berichtete).

Lesen Sie auf Seite 5 die im blumigen Stil südländischer Autoren gehaltene Schilderung der Ereignisse!

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich

Impressum

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

Redaktion:
U. Kiesow, N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
S. Hinzrichs, T. Peters,
J. Raddatz, Th. Römer,
H. Wieser

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

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Das Bornland hat gewählt

Wie allgemein bekannt, verläßt man sich in jenem Land im Nordosten nicht auf die Sicherheit der Erbmonarchie, sondern läßt alle fünf Jahre mehrere Kandidaten aus dem Adelsstand gegeneinander antreten und um Amt und Titel des Adelsmarschalls wetteifern.

Der "Aventurische Bote" stellte die beiden aussichtsreichsten Kandidaten bereits in einer früheren Ausgabe ausführlich vor.

Heute berichtet unser Festumer Korrespondent Baron Wendolin Trutzfels von Liepenberg über den Ausgang der Wahl.

"Man schrieb in Festum den zweiten Efferd des Jahres 15 nach Hal, als sich im Hotel zur Quelle erneut die Adelsversammlung traf - nur knapp zwei Monate nach formeller Beendigung der letzten Sitzung im Praios.

Für viele war dieser durch den Adelsmarschall festgelegte Termin sehr überraschend gekommen: So mancher Adlige gerade aus dem nördlichen Sewerien hatte den weiten Weg nicht rechtzeitig geschafft, so daß der Adel der südlicheren Landesteile weit stärker vertreten war, als allgemein üblich.

Die Leitung des "Hotels zur Quelle", in dem der Konvent traditionell stattfindet, hatte allerlei Absagen an reiche und angesehene Reisende aus fernen Ländern schicken müssen; am drastischsten ist wohl der Fall des Khunchomer Gesandten, der keine erhöhten Preise zahlen wollte und darob kurzerhand ausquartiert wurde...

Aufregung herrschte auch auf der Versammlung selbst; man sah überall kleine und große Gruppen von Adligen beieinander stehen und eifrig debattieren. Zwar besitzt der Adelsmarschall das Recht, den Zeitpunkt der Wahl innerhalb eines zeitlichen Rahmens willkürlich festzusetzen, doch bisher hatten die meisten Amtsinhaber die Abstimmung allenfalls hinausgezögert. An eine vorgezogene Wahl vermochte sich keiner der Anwesenden zu erinnern.

Als dann aber die Kontrahenten erschienen, verstummten schlagartig alle Gespräche. Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig, der Amtsinhaber, und Herausfordererin Gräfin Thesia Jadvice von Ilmenstein betraten den großen Saal - Zufall oder Absicht - durch genau ent-

gegengesetzte Türen und näherten sich einander nicht mehr denn auf dreißig Schritt

Während der zierlich gebaute Herzog Jucho eher schlicht in ein bequem geschnittenes Gewand aus einfachem, braunem Elfentuch gekleidet war, bot Gräfin Thesia (die den Herzog um ein wenig überragt) eine wahrhaft imposante Erscheinung: Ihre Beine steckten in hohen, schweren Reiterstiefeln; eine Hose aus feinstem blaugrauem Rauhleder - eng wie eine zweite Haut - umspannte Schenkel und Hüften. Den Oberkörper umhüllte eine weite, weiße Bluse aus feinstem Leinen, mit großem, spitzengeschmücktem Kragen. An einem himmelblauen Schultergurt, breit wie eine Schärpe, hing Rhutan, das legendäre Schwert der Ilmensteiner. Das von hellblonden, fast ungebändigten Locken umwehte Gesicht war ernst; man vermisse das feine, spöttische Lächeln, das der Gräfin sonst eigen ist. In ihrer Begleitung befand sich Baron Eschenfurt und die Herrscherin der Baronie Pervin, Mirhiban Saba al Kaschba, eine Novadi aus dem fernen Keft. Auch diese liebeizende Tochter der Khom schaute ernst in die Runde; den Herzog Jucho maß sie mit geradezu finster anmutenden Blicken.



Gräfin Thesia I Baronin Mirhiban

Nach längerem Schweigen ergriff dann Jucho von Dallenthin und Persanzig das Wort. Als amtierender Adelsmarschall dankte er den Versammelten für ihr Erscheinen - dann aber kam das Unerwartete: Indem er sich auf ein halbvergessenes Gesetz berief, das das für alle Kandidaten geltende Rede- und Abstimmungsverbot in aktueller Notlage für den Marschall auf-

hebt, begann er von einer gerade aufgedeckten Verschwörung gegen die Sicherheit des Bornlandes zu berichten. In einer langen Rede pries er die Heldentaten einer jungen Frau aus Mendena, die eine wahre Menschenjagd überstanden und ihm Beweise gegen die Verschwörer gebracht hatte. Es handelte sich um nichts Geringeres als den Versuch der Al'Anfaner, die Sklaverei auch im Bornland durchzusetzen.

Während der gesamten Rede wurde im Umfeld Thesias leise, aber erregt über die Vorgänge debattiert. Die Rechtslage verbot der Kandidatin ohne Amt, mit einer eigenen Rede zu antworten - und so mußten die Ilmensteiner zähneknirschend mitansehen, wie der in vielen Schlichen bewanderte Herzog seine - auch ihm selbst geltenden - Lobpreisungen beendete und die Abstimmung sofort danach beginnen ließ.

Und doch wollte es zuerst so aussehen, als ob all seine Tricks dem Marschall nichts genutzt hätten: Bei jeder Stimme, die sich für Thesia aussprach, schallte ein donnerndes "Jawoll!" aus den Kehlen der Parteigänger der schönen Gräfin. Dann jedoch holte Jucho die Herausforderin ein, überholte sie gar - immer größer wurde sein Vorsprung. Bald erklangen die Jawolls immer seltener, stattdessen vernahm man das Jubelgeschrei der Herzogstreuen - ob es sich dabei um ein einfaches "Juchhu!" oder um den Vornamen des Kandidaten handelte, ließ sich bald nicht mehr erkennen.

So schwenkten dann auch die meisten noch auf die Partei des wahrscheinlichen Siegers um und gaben ihre Stimme Jucho. Wenig konnte da ausrichten, daß weiterhin so mancher treu zu Thesia stand und bis zum Schluß immer wieder ein "Jawoll!" zu vernehmen war.

Schließlich wurde das offizielle Ergebnis der Abstimmung bekanntgegeben: 143 der 273 Anwesenden hatten für den bisherigen und nun auch zukünftigen Amtsinhaber gestimmt - Herzog Jucho hat den Elchthron erfolgreich verteidigen können.

Bedenkt man allerdings alle Umstände, die die Wähler zugunsten des Herzogs beeinflussen...

Wie allgemein üblich, nutzten die Par-

teigänger des Herzogs die günstige Stimmung, um einige größere Gesetzesänderungen durch die Adelsversammlung zu bringen. Auch in diesem Jahr verzichtete der Wahlsieger dabei auf drastische politische Entscheidungen und konzentrierte sich eher auf den persönlichen Bereich: So erhält der Marschall künftig deutlich erhöhte Bezüge und darf sich mit dem neuen Titel "Großherzog" schmücken. Wie ausdrücklich festgesetzt wurde, ist dieser Rang jedoch nur an den Träger gebunden und nicht vererbbar - eine erfreuliche Neuerung in einem Land, wo ein Kind beinahe schon dann einen Adelstitel erbt, wenn der Onkel 'mal den Träger eines solchen von Ferne gesehen hat...

Nachdem er gemäß den alten Riten die Insignien der Marschallswürde - Stab und Helm - entgegengenommen hatte, dankte der sichtlich ergriffene Großherzog all seinen Wählern für das große Vertrauen, das sie in ihn setzten. Er werde alles tun, um sich dieser Ehre würdig zu erweisen.

In diesem Augenblick klang aus der Ecke der Ilmensteiner fröhliches Gelächter auf. Zuvor war nämlich die helle Stimme der Baronin Mirhiban durch die Stille gedrungen. Just in dem Moment, als Jucho den Marschallshelm auf sein Haupt stülpte, hatte die Novadi gefragt: "Thesia, hast du das gewußt, daß man so einen Lüster aufsetzen muß? Da kannst du froh sein, daß du nicht gewonnen hast..."

Nachdem wieder Ruhe eingekehrt war, trug Marschall Jucho den Zuhörern eine noch recht wenig ausgefeilte "Regierungserklärung" vor, die aber bereits die wichtigsten Vorhaben ansprach. Die interessantesten Stellen daraus sind im folgenden wiederholt und kommentiert. "Um die große Bedeutung des Bornlandes auf allen Weltmeeren angemessen demonstrieren zu können, wird die bornländische Schutz- und Trutzflotte ein neues Flaggschiff erhalten, nämlich eine stolze hochbordige Galeone - man verleihe mir, wenn ich diesen altherwürdigen heimatlichen Ausdruck dem neumodischen 'Schivone' vorziehe. Der Name unseres neuen Flaggschiffes soll sein: 'Marschallin Jadvige von Hummergarben', um jene unter meinen Vorgängern zu ehren, die Festum zur Hauptstadt des Bomlandes erhob. Nicht die geringste Aufgabe unserer Flotte wird sein, die rechtmäßigen Interessen des Bornlandes vor fremden Übergriffen zu

schützen. In einer Zeit, wo Aggressoren ihre Kräfte zusammenziehen, muß auch das Bomland höchste Wachsamkeit und Schlagkraft beweisen." (Diese Passage ist möglicherweise auf Al'Anfa gemünzt) Möge die 'Jadvige' hinausfahren auf alle Meere und jedem Sturm und Unwetter trotzen."

Mit der Namensgebung des Schiffes versuchte Jucho zweifellos, sowohl den Adligen des Landes wie den mächtigen Festumern zu gefallen. Zudem wurde die Vermutung laut, die Verwendung des zweiten Namens der Gräfin von Ilmenstein sei als versöhnliches Zeichen gegenüber der Verliererin zu werten.



Gräfin Thesia reagierte jedenfalls recht prompt auf Juchos Geste: Nachdem sie mit ihren Getreuen (und einigen zufällig anwesenden Thorwalern) in einer wahrhaft unstandesgemäßen Hafenspelunke bis in den frühen Morgen ihren 'Beinahesieg' gefeiert hatte, stieß sie auf dem Heimweg auf einen Roßschlächter, der einen alten Esel hinter sich herzog. Einer plötzlichen Eingebung folgend, kaufte Thesia ihm das jämmerlich schreiende Tier ab und nahm es mit zu ihrem Hotel. "Wenn Jucho sich um unsere Flotte verdient machen und ein Schiff namens Jadvige bauen lassen will, dann möchte ich etwas für die Festumer Reiterei tun. Bei Gelegenheit werde ich ihr dieses Streitroß schenken, und ich denke, ich werde es 'Herzog Jucho' nennen..."

Einige Stimmen zur Wahl:

Seine Allergöttlichste Magnifizenz, unser geliebter Kaiser, nahm das Wahlergebnis mit großer Befriedigung auf: "Herzog Jucho ist ein Mann des Ausgleichs und des Friedens. Wie Wir strebt er nach Ruhe im Land und müht sich,

dem Volk Kriegs- und Notzeiten zu ersparen. Er war Uns ein guter Nachbar und wird es gewiß auch in Zukunft sein."

Ähnlich positiv äußerte sich auch Seine Allerdurchlauchtigste Hoheit, Prinz Brin, der derzeit in Albemia weilt. Interessanterweise steht er damit im Widerspruch zu seiner Gemahlin, der auf einer Feier zu vorgerückter Stunde folgende Äußerung entschlüpfte:

"Ich habe - ehrlich gesagt - zu Thesia gehalten. Ich traf sie einmal in Vallusa und habe einen sehr unterhaltsamen Abend mit ihr verbracht; sie hat eine sehr scharfe Zunge und hat einige Bemerkungen über die anwesenden Damen und Herren, aber lassen wir das... Der gute Jucho dagegen ist mir immer ein wenig fad erschienen..."

Landgraf Golambes von den Trollzakken zeigte sich gleichfalls vom Wahlausgang enttäuscht. Der junge Halbelf wörtlich: "Ich hatte auf einen Sieg der Amazonenfreundin Thesia gehofft - sie ist wenigstens noch eine echte Kriegerin. Nun wird sich das Bomland weitere fünf Jahre mit einem Diener der Pfeffersäcke begnügen müssen."

Enttäuscht reagierte auch der bornlandstämmige Seneschall (Hochmeister) des Ardaritenordens. Seine Exzellenz Dapifer ter Bredero bedauerte in Arivor vor allem, daß sich der Geist Rondras nicht habe durchsetzen können. Es sei dies die typische Folge, wenn man Entscheidungen 'dem ganzen Haufen und nicht dem geborenen Anführer' überlasse.

Waldemar der Bär, Herzog von Weiden, sandte dem alten und neuen Marschall seine Glückwünsche: "Ist Dir von Herzen gegönnt, alter Fuchs! Wenn Du den Laden schmeißt, weiß ich wenigstens, woran ich bin. Ich will in nächster Zeit mal bei Dir vorbeischauen, daß wir was gegen das Ork-Gesinde aushecken. Wird recht übermütig in letzter Zeit, dieses Pack! Ich hoffe, Du kannst noch mit einer Klinge umgehen, heb.?"

Aus dem fernen Thorwal ging eine Stellungnahme des Hetmanns Tronde ein: "So so, hat der Jucho wieder gewonnen... Naja, mir solls recht sein, aber eigentlich ist mir diese ganze Wahl gerade so wichtig, wie wenn in Olport ein Sack umfällt..."

UX.IJi

Ikosaeder jacta est

Die Bornlandwahl aus Sicht der Redaktion

Die Wahl ist vorüber, ihr habt entschieden, wer in den nächsten Jahren das Bornland regieren soll.

Nach schlappen 92 Einsendungen bei unserem Boten-Preisausschreiben und ausgehend von der Tatsache, daß es für die Teilnahme an der Wahl nichts zu gewinnen gab, rechneten wir, offengestanden, mit ca. 50 - 60 Wahlbriefen, beim Erreichen der Zahl 100 wäre höchste Zufriedenheit bei uns eingekehrt. (Insgeheim hatten wir beschlossen, bei unter 100 Einsendungen nicht weiter auf die Wahl einzugehen, denn dreistellig sollte die Anzahl der Stimmen schon sein, damit die Veranstaltung einen repräsentativen Charakter erhielt.)

Jetzt aber entschuldigen wir uns hiermit in aller Form bei euch, weil wir euer Interesse an Aventurien dermaßen unterschätzt haben: Zweihundertdreißig Stimmabgaben in zweihundertdreißig Einsendungen überfluteten uns!

Am 7. Juli setzte sich dann das Wahlkomitee in Anwesenheit von Gräfin Thesia und Herzog Jucho zusammen, um die Wahlbriefe zu öffnen und auszuzählen. Nach etlichen vergeblichen Versuchen der beiden Durchlauchten, die Zählung in die von ihnen gewünschte Richtung zu beeinflussen, und nach der Ruhigstellung der mit einem Holzschwert erschienenen 1. Wahlhelferin ("...den zähl' ich nicht, der ist nicht hübsch genug...") kam man schließlich in den späten Nachmittagsstunden zu einem Ergebnis, welches dann einige Tage später vom Wahlleiter noch einmal geringfügig korrigiert wurde.

Endlich stand das "amtliche Endergebnis" fest: Der neue und alte Adelsmarschall des Bornlandes heißt Jucho von Dallenthin und Persanzig, gewählt von den Adeligen des Bornlandes mit der klaren Mehrheit von 143 zu 107 Stimmen.

Da unsere Leser einen durchschnittlichen Wert von 17,44 im Talent Rechnen besitzen, wird euch sicherlich sofort aufgefallen sein, daß da etliche Stimmen fehlen, genauer gesagt deren 23. Nun, leider mußten wir in insgesamt neun Fällen einen offensichtlichen Wahlbetrug feststellen (seltsamerweise alles Anhänger von Herzog Jucho!), wobei der Adelige Knauer von Hase auch noch

so dreist war, den Geldbeutel des Wahlleiters mit Nachgebühr zu belasten.

Graf Uriel von Notmark hat sich mittelschwer vertan und seine Stimme einem gewissen - nicht kandidierenden - 'Fredo Wulfhelm von Plötzingen-Eberstamm' zukommen lassen, was wir natürlich nicht gelten lassen konnten.

Peinlich, peinlich, daß auch die Stimme von Adelsmarschall Jucho darselbst für ungültig erklärt werden mußte, da er auf seinem werbeplatatähnlichen Wahlzettel lediglich die Worte 'Der Beste bin und bleibe ich* hingekritzelt und somit keine eindeutige Wahlaussage getätigt hatte. Ebenso nicht gewertet wurden die Stimmabgabe von Holl von Garbeet, der sich selbst zum 'König des Bornlands' erklärte, was ihn mit dem Orkhauptling 'Umpf Grumpf verbindet. Die Herzog Jucho zugeordnete Stimme eines weiteren Mitglieds der orkischen Rasse (was dem Adelsmarschall wiederum recht peinlich war...), sowie die Absonderung eines Anarchisten, der auf seinen Wahlzettel gekritzelt hatte: "Soll'n alle verrecken! Freiheit für's Bornland!" schieden selbstverständlich ebenfalls aus. Einen ganz üblen Versuch, die Wahl durch das Einlegen eines Vetos zu verhindern, konnte durch den fehlenden Nachweis der Wahlberechtigung des Absenders glücklicherweise abgeschmettert werden.

Auf die Spitze trieb es dann die Familie *Sjepengurken*, die mit der gesamten, siebenköpfigen Familie zur Wahl antrat, wobei sechs selbsternannte Barone von verschiedenen Teilen des Dörfchens *Sjepengurken* Herzog Jucho ihre Stimme geben wollten und lediglich ein Familienmitglied (wohl bedingt durch besondere Umstände) seine wahre Meinung kundtat: "*Justus Dailerding muß sofort abgesetzt werden, der hergelaufene Stinker hat mir noch nie ein Bier ausgegeben, daher meine Stimme für Ilse Themenstein!*" (Pettar *Sjepengurken*, Baron von Gradnochs*jepengurken*).

Bleibt uns noch nachzutragen, daß wir uns sehr darüber gefreut haben, daß ihr euch so viel Mühe gegeben habt, stil- und stimmungsvolle Wahlzettel zu gestalten - es waren wirklich wunderschöne Sachen dabei. Nachstehend wollen wir einmal all jene aufführen, deren Ein-

sendung uns besonders gefallen hat: *Edelgraf Tagore Invictus*, *Lordprotektor von Pervin*

Varial von Brenbach, *Herrin von Blütenfelde*

Aloma v. Elenau, *H. v. Irberod und X. von Wasna*

Graf Rondradan Jolmacew Zajkobar v. Misaquell u. Schneckenthal

Inari, 4. Tochter des Herzogs von *Kirschhausen*

Familie Sjepengurken (auch wenn's nicht gezählt wurde)

Thuro von Gartrimpen, *Elchzüchter im Range eines Freiherrn*

Randolf zu Ouvenmas, *Adliger Seweriens*

Gwydion aus Tuzak, *Meister des grauen Zweiges der Magie*

Baronin Ishara Wilkis

Affelsine von und zu Hinsk und Kuns
Graf Gisbris der Ungenannte (bzw. *desen Erfinder*)

Graf Tsane Aski vom Born an der Quelle
Rakermann von und zu Hintz und Kuntz
Cornelius der Curzsichtige, *Baron von Luedwich*

Lana von Rathein

Wahnfried von Ask zu Norburg

Rasputin Maximilian, *Eidler von Elchdorf und Eschenfurt*

Graf Solo von Drachenfels

Baron Gradon von Ronstein zu Norburg
Wahnfried von den Drachensteinen,

Ritter von Grandalor

Freiherr Stanislaus von der Biezel zu Rodebrannt

Graf Arnold von und zu Burg Bornfried
Balan von Sandowall

...und noch viele andere, wir haben nur die herausgefischt, wo auch der Name des Spielcharakters angegeben war. >

Auch Kuriositäten sind zu vermelden, so ein Bestechungsversuch mit einem selbstgefertigten Geldschein der Nordlandbank, amüsante Verunglimpfungen der politischen Gegner sowie eine Einsendung, wo gleich acht Kandidaten auf dem Wahlzettel standen und wo der Absender sich die wahnwitzige Mühe gemacht hat, für jeden dieser Kandidaten einen engbeschriebenen DIN-A5-Werbebrief anzufertigen.

Fest steht auf jeden Fall: Unser Konzept, die DSA-Spieler direkter am Geschehen in Aventurien zu beteiligen, scheint Spielern und Redaktion gleichermaßen Spaß zu machen, und wir werden uns bemühen, auch in Zukunft gleiche oder ähnliche Aktionen ablaufen zu lassen. Is' versprochen, echt!

N.V.

Der geraubte Großadmiral

Sanft strich der Wind über den Hafen und kräuselte das Wasser, auf dem die Lichter des nächtlichen Al'Anfa tanzten. Aus den Gassen der Stadt schollen die Laute geschäftigen Treibens herüber zu dem kleinen Häuschen am Ende der Hafenummauer.

Vor dem Gebäude stand die Hafenumwächterin und starrte hinüber auf ihre Heimatstadt - doch sie sah weder die Lichter noch die Umrisse der Paläste vor dem Abendhimmel, denn sie war in Gedanken versunken. In der Stadt rüstete man alles für das große Fest des Gottes und die morgige Ausfahrt der Al'Anfaner Armada, deren Schiffe vor ihr im Wasser des Kriegshafens dümpelten. Allein Aralda konnte in diesen erregten Stunden nicht dabei sein, weil sie ihre zutiefst öde Pflicht tun mußte.

Nur zweimal hatte sie heute die Kette herablassen müssen, die das Becken vom offenen Meer trennte - einmal war eine geräumige Zedrakke aus Thalusa eingetroffen, voller Reis für die Seesoldaten Al'Anfas; das andere Mal hatte die Galeere 'Borons Schwinge' eine gekaperte Thalukke aus der Piratenflotte des El Harkir hereingeschleppt, den Laderaum voller Gesindel.

Nun ja - Aralda freute sich bereits -, bald würde man sie ablösen, so daß auch sie zum Fest gehen und den Priestern eine Botschaft für ihren verstorbenen Freund geben konnte.

Die Wächterin zog sich fröstelnd zurück in ihre wohlgeheizte Stube und begann, einer sinnvolleren Tätigkeit entbehrend, schon einmal den Text der Nachricht an ihren Geliebten aufzusetzen - den Blick mal auf das Pergament, mal auf das Meer gerichtet, wo es ihn hinabgezogen hatte, in die Tiefe.

So bemerkte Aralda nicht, wie von der 'Borons Schwinge' zwei Beiboote herabgelassen wurden - das eine davon steuerte direkt ihre Wachhütte an. Ohne ein Wort ruderte die Besatzung vorsichtig, fast lautlos, und hatte das Häuschen erreicht, ehe die Wächterin überhaupt aufmerkte. Schemenhafte Gestalten stiegen an Land und sprangen die wenigen Stufen empor.

Die Wächterin Aralda schaute auf von ihrem Brief an den ehemaligen Verlobten und sah vor sich statt der erwarteten Ablösung wildäugige Gesellen in See-

mannskluft, die schweigend an sie herantraten. Ein Dolch drang in ihr Herz, der Tod kam schneller als der Schwungschlag eines Raben...

Das zweite Beiboot hatte Kurs genommen auf den düsteren Schatten des Al'Anfaner Flaggschiffes *Golgari*, das im hinteren Teil des Hafens lag. Acht Männer - die Gesichter verborgen unter einfachen Masken - kletterten gewandt auf die Stumpen der Ruder, die aus der Bordwand ragten und enterten das Deck des Flaggschiffes. Drei Wachen besaßen das Unglück, sie dabei zu bemerken, und die Dummheit, die Kameraden alarmieren zu wollen. Schnell nahmen drei der Maskierten die Stelle der Toten ein, die übrigen stiegen hinab zu den Räumen der Offiziere und Geweihten. Der Anführer überlegte kurz und rief sich den Plan des Schiffes ins Gedächtnis zurück. Dann deutete er wortlos auf eine besonders reich verzierte Türe zu seiner Rechten.

Großadmiral Darion Paligan saß in seiner Kajüte und las. Dem alten Seemannsglauben treu, verbrachte er die letzte Nacht im Hafen auf seinem Schiff. Fernab seines Palastes voller Wachen fühlte er sich frei - und morgen wäre er ja schon auf hoher See. Als sich seine Türe öffnete, legte er sein Buch beiseite, mit dem Titel nach unten - "Sklavin aus Liebe" war kein Buch, das ein Boronpriester als Lektüre bei ihm sehen sollte.

Doch statt des erwarteten Geweihten betraten fünf mit schwarzen Tüchern Maskierte die Kammer.

Darion Paligan sah ihnen stumm entgegen und sprach in Gedanken Tar Honak seine Anerkennung aus: Nur im verderbten Hirn des Patriarchen konnte der Plan entstehen, sich eines Rivalen zu entledigen, indem man ihn erst erhebt und dann in einsamer Höhe umbringen läßt. Mit der Ruhe des Al'Anfaner Intriganten wartete der Patriarch auf den Tod.

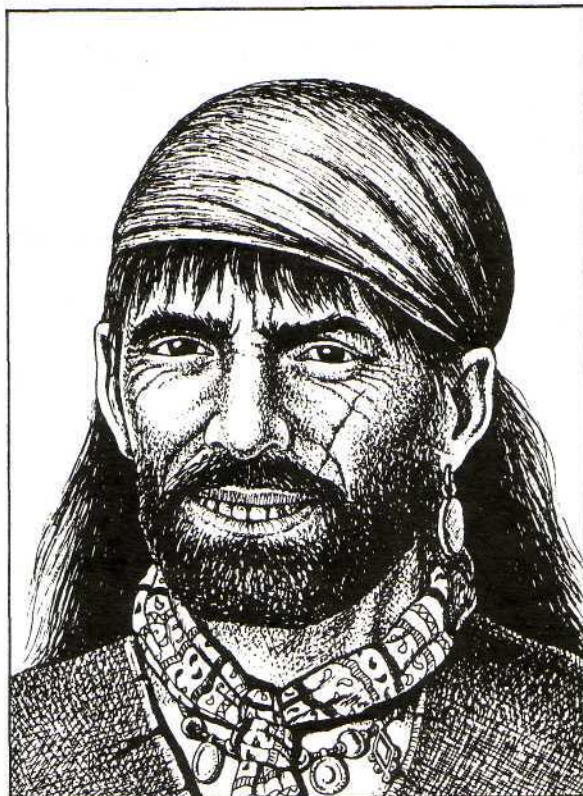
Stattdessen begrüßte ihn einer der Männer spöttisch.

Mit neu erwachtem Interesse erwiderte der Schwager des Kaisers den Gruß und verlangte zu wissen: "Wer seid Ihr?" Mit einem höhnischen Lachen streifte der Mann seine Maske ab. Zum Vorschein kam ein Gesicht mit einer Narbe, die sich über die gesamte linke Wange zog - ein Gesicht, das nur einem gehören konnte und allen Al'Anfanern von Steckbriefen wohlvertraut war. "El Harkir!"

Der gefürchtete Korsar verneigte sich leicht. "So ist es. 'Der gehetzte novadische Schlächter kurz vor seinem verdient abscheulichen Ende', wie ihr noch vor kurzem zu sagen pflegtet - und nun Herr über das Flaggschiff Al'Anfas. Ergebt Ihr Euch?"

"Aber... Wie kamt Ihr hierher? Und wie an Bord?"

Der Novadi grinste: "Nun, eine Eurer Galeeren schleppte heute eines meiner Schiffe in den Hafen... Jaja, das 'aufgebrachte Piratenschiff', über das euer Pöbel so gejubelt hat! Dabei war der Al'Anfaner Kahn die ganze Zeit über in meiner Gewalt und nicht umgekehrt... Was Eure zweite Frage angeht: Da müssen wir Rastullah danken, der seine



El Harkir

Hand über uns hielt. Nun aber auf, beeilt Euch, uns zu folgen!"

Darion Paligan beugte sich der Übermacht und ließ zu, daß man ihm eine Schlinge um den Hals legte. "Nur daß Ihr Euch nicht verlauft, werter Herr - Eure Hände braucht Ihr noch zum Klettern."

Ein großgewachsener Pirat zerrte ihn dann grob hinter sich her auf den Gang. Kurz, ehe sie die Treppe erreicht hatten, öffnete sich die Tür zur Bordkapelle und ein Boroni schaute heraus - nur um die schwere Eichentür sofort wieder zuzwerfen. Es brauchte mehrere Anläufe, bis die Piraten sie aufgebrochen hatten. Darion wurde dabei herumgeschleudert wie ein junges Hündchen an der Leine und war mehrmals dem Ersticken nahe. Schließlich sprang das Schloß auf und die Korsaren stürmten in den mit schwarzen Tüchern ausgekleideten Raum. Im nun folgenden Handgemenge

stürzte die Opferschale um und glühende Kohlen und das zur Unkenntlichkeit verbrannte Opfertier stürzten auf den kostbaren Teppich. Sofort leckten Flammenzungen empor.

"Raus hier!" El Harkir und seine Männer verließen fluchtartig den brennenden Raum und stürmten die Treppe empor. Das letzte, was sie hörten, war, wie der hölzerne Altar umstürzte und das Bildnis des Boron von den knisternden Flammen verzehrt wurde.

Von allen Seiten stürzten Wachen herbei, so daß sich die Korsaren nur durch einen kühnen Sprung über Bord retten konnten. Auch Darion wurde mitgerissen und schließlich - dem Tode näher als dem Leben - an Bord des Beibootes gehievt. Vor der endgültigen Ohnmacht vernahm er noch den Ruf "Nicht schießen! Sie haben den Großadmiral!".

Als er erwachte, befand er sich an Bord eines anderen, weit größeren Schiffes -

sorgfältig an ein Bett gefesselt und von zwei stämmigen Mohas bewacht. Hinter dem Bullauge war nur der endlose Himmel zu sehen.

Nach einiger Zeit öffnete sich die Tür und El Harkir betrat die Kajüte, diesmal in das Gewand eines reichen Novadis gekleidet. "Ihr seid wach? Bald werdet Ihr nicht mehr schlafen, dann müßt auch Ihr arbeiten: In Euren Besitz zu gelangen, hat einen hohen Blutzoll von uns gefordert - so mancher tapfere Mann fiel in die Hände der Gottlosen oder starb, als die Al'Anfaner die Hütte ihres Hafenwächters zurückeroberten. Doch zuvor hatten die tapferen Söhne heldenhafter Väter die Sperrkette hinabgesenkt und so unseren Rückzug ermöglicht. Möge Rastullah ihren Ruhm nie vergehen lassen, denn durch sie wurde Al'Anfa zum Gespött der ganzen Welt!"

J.R.

Orküberfälle in Weiden

Gareth/Trallop: In letzter Zeit wurden wieder verstärkte Übergriffe der Orks im Mittelreich gemeldet. Besonders betroffen soll bisher das Herzogtum Weiden gewesen sein. Dort wurden mehrere Überfälle auf Handelszüge und kleinere Anwesen verübt. Wie es heißt, sind die Orks bei ihren Schandtaten überraschend planvoll vorgegangen. Während das Kaiserhaus sich wenig beeindruckt zeigt und über Reichsrat Eorcaidos mitteilen ließ, daß "ein paar dahergelaufene Schwarzpelze auf keinen Fall eine bedenkenswerte Gefahr für das größte und mächtigste Reich Aventuriens darstellen können, scheint Herzog Waldemar anderer Meinung zu sein: In einem Gespräch mit unserem Trallop Korrespondenten ließ er verlauten, daß er unerschrockene Männer und Frauen suche, die sich im Notfall ihrer Haut zu whren wüßten. Er, der Herzog, benötige nämlich dringend Informationen über die Beweggründe und das genaue Ausmaß der sich häufenden Ork-Überfälle. Insbesondere sei er daran interessiert, ob Gerüchte zuträfen, daß die Orks bei ihrem Treiben von einem nicht-orkischen Anführer - möglicherweise einem Söldner oder tulamidischen Krieger angeführt würden.

Tim Peters

Erstveröffentlichung: WarriorExpress 14

Prinzessin Emer erkrankt?

Havena: Aus der albernischen Hauptstadt erreicht uns eine betrübliche Kunde: Auf dem jährlichen Ball der Zünfte wurde die Prinzessin von einem plötzlichen Schwächeanfall niedergestreckt. Während sie mit ihrem Vater, Fürst Cuanu den Saltarella - den beliebtesten Tanz des Abends - anführte, erbleichte die liebevolle Kaiserliche Hoheit und sank so unvermittelt in die Knie, daß ihr Sturz von ihrem Vater und einigen herbeispringenden Kavaliern kaum noch aufgefangen werden konnte.

Die Prinzessin wurde sofort in die Obhut des Hofmedicus genommen und - als sie wieder zu Kräften gekommen war - aus dem Saale geführt

Die Redaktion findet es unverständlich, daß bisher kein Bulletin über den Gesundheitszustand der zweiten Dame im Staate veröffentlicht wurde - zumal wir Kenntnis davon besitzen, daß dieser Schwächezustand die Prinzessin in den vergangenen Wochen schon mehrmals befallen hat

Die bekannte albernische Zurückhaltung erscheint uns in dieser, einen jeden Leser und besonders jede Leserin außerordentlich interessierenden Frage, höchst unangemessen!

U.K.

Wichtige Mitteilung der Redaktion!

Stammleser des Aventurischen Boten erinnern sich: Vor einiger Zeit wurden etliche "offizielle" Lehen im Mittelreich an interessierte Spieler-Helden vergeben, die sich für das jeweilige Lehen durch Einsendung eines Lebenslaufes und Auflistung ihrer Verdienste qualifiziert hatten. Wegen der außerordentlichen Resonanz auf diese Aktion, möchten wir gern eine weitere Lehensvergabe stattfinden lassen. Dazu müssen wir wissen, ob unter den bereits vergebenen Lehen einige von ihren Helden 'verlassen' wurden - etwa, weil der jeweilige Spieler sich mittlerweile einem anderen Hobby zugewandt hat. Solche Lehensinhaber, die weiterhin ihre Baronie/Grafschaft besetzt halten möchten, bitten wir, uns dies bis spätestens zum 10. Dezember '90 mitzuteilen. Adresse: **Norbert Venzke, Krokusweg 8, 4000 Düsseldorf 1.** Die Mitteilung sollte Nummer und Namen des Lehens und die Position auf der Baronien-Karte enthalten. Lehen, die nicht bis zum 10. Dezember bestätigt wurden, betrachten wir als aufgegeben, und wir werden neu über sie verfügen.

Die Bedingungen für die neue Lehensvergabe werden im nächsten Boten veröffentlicht

Vom Gewande, das einem Magus geziemt

In letzter Zeit erreichen uns immer häufiger Nachrichten über geschätzte Kollegen, denen es offensichtlich an Mut und Traditionsbewußtsein fehlt: Es wird berichtet, daß Magier sich in den pelzverbrämten und bestickten Gewändern von Kaufleuten, in bunten Geckenhosen und stutzerhaften Rüschen einherbewegen. Auch Magici in speckigem, abgewetztem Rauhleder wurden schon gesehen - gerade so, als wären sie hergelauene Fuhrleute oder Wildhüter.

Ist solches Verhalten ohnehin schon schandbar, da es doch dem Ansehen des Einzelnen wie auch dem unserer gesamten Profession Schaden zufügt, indem es uns Schimpf und Spott aussetzt, so wagen es jene Verblendeten auch noch, diese Freiheit der Kleidungswahl als "neurohalistisch" zu bezeichnen und so das Ansehen unseres hochgeachteten Meisters in den Schmutz zu ziehen.

Es sei hiermit erneut darauf hingewiesen, daß es in unseren Zünften und Gilden tradierte und bewährte Vorschriften und Empfehlungen darüber gibt, wie sich ein Magus in der Öffentlichkeit darzustellen hat, wie auch Konventionen über die rechte Wortwahl beim Vollführen der arkanen Formeln existieren. Um alle jene Irregeleiteten wieder auf den rechten Weg zu führen, wollen wir im Folgenden noch einmal die essentiellen Anweisungen über die Gewänder aufführen, wie sie uns seit Jahrhunderten überliefert sind. Wir danken der Redaktion des Aventurischen Boten für den Abdruck dieser Bekanntmachung.

(Sirdon Kosmaar, Hoher Meistermagus und Wissensbewahrer, Academia der Hohen Magie und Astrales Institut zu Punin)

Das Gewand

"Der Magus von Stand soll fünf Arten von Kleidung besitzen. Nicht mehr und nicht weniger, denn sowohl mehr als auch weniger sind unter seinem Stande. Das *Leichte Gewand*, welches er zu Manipulationen des Geistes anlegt, sei von reiner Farbe, blau, rot oder grün, niemals jedoch gelb oder schwarz; eine Robe von Knöchellänge aus reinem Gewirk (nie aus zweierlei Faden), welche mit den Symbolen des Geistes, der Verständigung und der Macht in Silber

bestickt ist und von einem Gürtel gleicher Farbe zusammengehalten wird. Dazu trage man einen spitzen Hut ohne Krempe von mindestens einem Spann Höhe oder aber eine Kappe, welche den Hörnern eines Widders nachgebildet ist. Das *Große Gewand* - anzulegen bei allen Manipulationen belebter oder unbelebter Materie - sei von ähnlicher Art: eine Robe in tiefem Blau, Grün oder Rot aus Seide, welche in Silber und Schwarz mit den Zeichen der Planeten, der Elemente und der Macht bestickt ist und von einem schwarzen Gürtel von zwei Fingern Breite gehalten wird.

Vermeide das Tragen von Handschuhen und verhülle das Haupthaar mit einer enganliegenden Kappe oder Haube aus Seide, welche mit den Symbolen des Geistes bestickt ist

Das *Beschwörungsgewand* sei eine einfache, knielange Tunika von rein weißer, roter oder schwarzer Farbe, je nachdem, ob man Elementare, Geister oder Daimonen zu rufen gedenkt. Sie soll weite Ärmel besitzen und die nötigen Bewegungen nicht hemmen. Der Gürtel hierzu (er wird zweimal links herum um die Taille gewunden) sei aus silberdurchwirktem Brokat oder von einfachem Hanf oder Lein. Außerjenen Stücken ist weder Kopf-, noch Fuß-, noch Unterkleidung zu tragen.

Das *Fest- und Konventionsgewand* sei eine Robe aus tiefblauer oder roter Seide, die mit den Symbolen der Macht und denen der Verständigung bestickt ist und über einer einfachen weißen Hose getragen wird. An den Füßen sollen bis zum Knie geschnürte Sandalen aus dunklem Leder getragen werden. Der Gürtel sei aus schwarzem Ochsenleder. Ein Hut ist nicht erforderlich, ein Stirnband passender Farbe jedoch erlaubt.

Das *Reisegewand* schließlich sei einfach gehalten, eine Kutte von grauem oder weißem Leinen, welche von einer zwiefach verdrehten Kordel oder einem ledernen Gürtel gehalten wird. Dazu sind erlaubt ein Mantel aus Wolle, Leinen oder Bausch, welcher auch gefüttert sein kann (selbiges Futter dann jedoch mit den arkanen Symbolen der Bewegung, des Ursprungs, des Wegs und des Ziels bestickt), ein spitzer Hut mit schmaler Krempe, sowie Stiefel, Schuhe oder auch Sandalen."

Offensichtlich beruhen diese Kleidungs Vorschriften auf einer tiefen, überlieferten Kenntnis der sphärischen Zusammenhänge, denn sie erleichtern dem Magier in der Tat die Ausübungen bestimmter Rituale. Bei allen Beherrschungs-, Verständigungs- und Hellsichtzaubern, bei denen das Leichte Gewand getragen wird, ebenso bei allen Verwandlungsformeln, bei denen der Magier das Große, und allen Beschwörungsgewand trägt, sind die entsprechenden Zaubersprüche (bei Beschwörungen auch die Stufenprobe) um einen Punkt erleichtert - was gerade bei Invokationen den Unterschied zwischen Erfolg und Mißerfolg ausmachen kann.

Vom Schuhwerk

"Es sei dem Magus nach Wunsch und Willen freigestellt, welches Schuhwerk er für Reise, Studierstube und Zirkel anlegt. Es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, daß für bestimmte Zwecke eine bestimmte Art der Fußbekleidung angemessener ist.

Zur Vollführung antimagischer und dämonologischer Formeln sei man am besten fest mit der Erde verbunden, bei der Bewegungsmagie haben sich Stiefel aus dem Leder von Ziegen (und auch von Robben, wie man von den Firnelken zu erfahren weiß) als empfehlenswert erwiesen, während beim Kampfe Stiefel aus Stier- oder Iryanleder gute Dienste leisten.

Zur Meditation entferne alles Schuhwerk von deinen Füßen."

Wie auch die richtigen Gewänder, so bringt auch das entsprechende Schuhwerk leichte Vorteile beim Zaubern. Wer Antimagie- oder Beschwörungsformeln barfuß vollführt, für den sind die entsprechenden Zaubersprüche um einen Punkt erleichtert, ebenso für diejenigen, die das richtige Leder bei Bewegungs- und Kampfzaubern an den Füßen haben; astrale Meditation ist mit Schuhen an den Füßen nicht möglich.

Vom Stabe

"Ein großes Zeichen seiner Würde ist dem Magus der Stecken oder Stab. Sei

deshalb stets bedacht, den Stab offen mit dir zu führen, auf daß ein jeder dich als zum illustren Stande der Zauberer gehörig erkennen möge."

"Für einen Stecken, der das Wohlgefallen der Meister findet, nimm einen geraden Ast von der Blutulme oder der Steineiche, schneide ihn so zu, daß sein oberes Ende dir bis an die Augen reiche und du den Stecken mit der Hand wohl umfassen kannst.

Am wirksamsten jedoch seien Stäbe, die aus der Bäume Kernholz selbst geschnitten sind. Achte bei der Wahl des Holzes auch darauf, daß es recht stabil ist! Schließlich kann es geschehen, daß du den Stab in einem Kampf auf Leben und Tod als Waffe verwenden mußt, und nicht immer kann man sich vollständig auf die magische Unzerbrechlichkeit des treuen Stabes verlassen!

Sodann schneide die Runen in den Stab, von einem Ende bis zum anderen, nicht jedoch eine Handspanne von beiden Enden entfernt. An dieses Kopf- und Fußstück füge nun Hülsen, am Fuß eine eiserne, am Haupte eine aus Silber oder Mondsilber und umwickle die Mitte des Stabes mit Riemen aus Leder, das aus Schlangenhaut gegerbet ist

So du dich darauf verstehst, mit Hilfe des kunstvollen Einsatzes von Feuer und Wasser deinem Stab an einem Ende eine elegante Krümmung - eine Spirale gar - zu verleihen, so zögere nicht, diese Kunstfertigkeit zu gebrauchen.

Als dann und zu allerletzt versenke dich und sprich die Formeln auf Holz und Leder, auf Eisen und Silber."

Stäbe, die nicht diesen Anforderungen entsprechen, ziehen gelegentlich auch ungeplante Auswirkungen nach sich. Eine Kristall- oder Specksteinkugel in die silberne Fassung am oberen Ende des Stabes einzuarbeiten - wie es bei vielen reisenden Magiern Usus ist -, führt zu keinen negativen Folgen. Anders liegt der Fall bei der Verwendung nicht ordnungsgemäßer Materialien: Stäbe, welche nicht aus den genannten Hölzern und Metallen bestehen, sind in der Tat schwieriger zu verzaubern - die Proben für alle Stabzauber sind um einen Punkt erschwert.

Auch ungeeignete Größe und Form des Stabes machen ihn für viele Zwecke schwierig zu handhaben. Stäbe von unter einem Schritt Länge sparen dem Magier beim 4. Stabzauber nur einen ASP ein und erzielen als Flammen-

schwert auch einen TP weniger. Noch kleinere Stäbe dienen fast ausschließlich der Repräsentation, da es meist beim Belegen mit Stabzaubern Schwierigkeiten gibt und sie sich außerdem normalerweise nicht als Waffe eignen.

Schmuck und Eisen

"Dem Magier geziemend ist die einfache Lebensart, sei es in der Stube oder auf der Reise. Es sei dem Magus daher ein Greuel, sich mit Schmuck im Übermaße zu behängen.

Ein besonderer Greuel seien dem Magus das Gold und das Eisen, ersteres, weil es als König der Metalle von eigener Kraft ist und es sich vielmals in den Einklang der Sphären nicht einfügen will, letzteres, weil es - wenn im Übermaß getragen - die arkanen Kräfte hemmt

Eine Freude sind jedoch Silber und Mondsilber, denn ihre Kraft kommt aus den Sphären daselbst.

Mit edlen Steinen mag sich der Magier zieren, wie es ihm beliebt, es sei jedoch Vorsicht geboten, da die Gemmen höchst unterschiedliche Affinitäten zu den Göttern, den Sphären und den sechs Elementen besitzen (hier sei auf den Codex Emeraldus des werten Meisters Alaar Zhavino verwiesen)."

Die Auswahl verschiedenen Schmucks hat im Spiel keine weiteren Auswirkungen, jedoch ist ein Übermaß an Gold für die Astrale Meditation hinderlich (Probe um 1 Punkt erschwert). Wer als Magier (und das gilt im weiteren Sinn auch für Hexen, Schelme und Elfen) mehr als ein Zehntel seines Körpergewichts an Eisen mit sich herumschleppt (als Waffen, Rüstungen oder am Körper getragene Ausrüstungsgegenstände), für den sind alle Zauberproben um einen Punkt erschwert - bei mehr als einem Fünftel gar um 3 Punkte.

Wir können uns vorstellen, daß so mancher Magier unter unseren Lesern ob dieses Artikels einen beleidigten Seufzer ausstößt. Wir wissen selbst, daß es im Spiel von unschätzbarem Vorteil sein kann, den Magier-Helden so zu kostümieren, daß ihm seine Profession nicht anzusehen ist, aber wir sind auch der Meinung, daß es in einem guten Rollenspiel *nicht* darum geht, einen Helden so effektiv und risikolos wie möglich zu führen, sondern um die überzeugende Darstellung seiner Rolle. Die Magie in Aven-

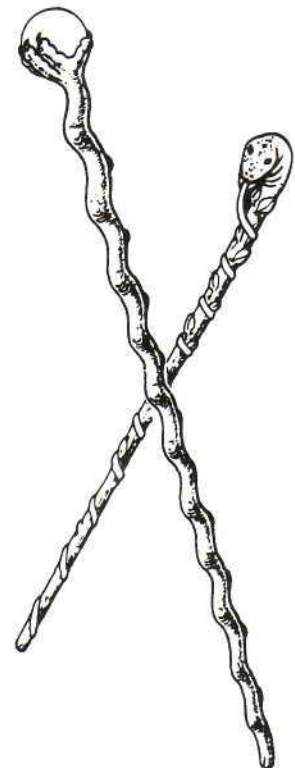
turien ist - zumindest in den meisten Orten - eine angesehene Wissenschaft, die Zauberkundigen sind stolz darauf, zu dieser Gilde zu gehören. Selbstbewußtsein und Stolz auf die eigenen Fähigkeiten sind gewissermaßen Voraussetzungen für ein erfolgreiches Anwenden der Gildenmagie.

Bekanntlich gibt es in Aventurien auch heimliche Spielarten der Magie - gerade die Hexen (und so mancher Druide) trachten danach, ihre Fähigkeiten zu verbergen. Wenn Sie als Spieler ihre Zauber lieber insgeheim wirken wollen, sollten Sie darüber nachdenken, ob der Gildenmagier tatsächlich die richtige Rolle für Sie ist. Für den Fall, daß Sie sich diesen Überlegungen partout nicht anschließen können, gilt folgendes:

Die hier vorgestellten Bekleidungs Vorschriften und spieltechnischen Auswirkungen sind wie alle Zusatzregeln - um es noch einmal zu betonen - vollkommen freiwillig. Wenn Sie Spaß an einer solch detailfreudigen Ausstattung ihres zauberkundigen Helden haben, können Sie sie übernehmen und auch abwandeln, wenn nicht, verpassen Sie auch keinen essentiellen Regelbaustein. Es liegt in Ihrer Hand.

Möge Hesinde immer mit Ihnen sein!

T.R.



Projekt "Hilfe für Trahelien"

"Aus Thorwal wird uns gemeldet, daß die Drachenschiffe 'Swafnirs Rache', 'Wo-genmaid' und 'Schrecken von Al'Anfa' vom Otta der Seewölfe unter Führung von Hetfrau Trulinda Drakadottir mit Kurs auf die südlichen Geste Ade Aventuriens in See gestochen sind. Wie Hetfrau Trulinda unserem Korrespondenten vor dem Ablegen mitteilte, beabsichtigt sie, dem von Al'Anfa bedrohten kleinen Königreich Trahelien zu Hilfe zu eilen. Wortgetreu sagte sie: 'Das Rabenaas, das die Pestbeule regiert, braucht seine Lektion. Wir werden jeden seiner schwarzen Kähne, die wir erwischen können, zu den Krakenmolchen in der Tiefe des Ozeans schicken. Möge Efferd ihnen dort gnädig sein! Alle in hjaldingischer Tradition stehenden Ottas sind aufgerufen, uns zu folgen, und jedem aufrechten Aventurier sei an Herz gelegt, alles ihm Mögliche zu tun, auf daß der gierige Menschenschlächter und Priesterfürst von eigenen Gnaden möglichst bald vor seinen eigenen Gott tritt, um diesem Rechenschaft für sein frevelhaftes Tun abzulegen'. Während dieser kurzen Rede stützte sich Trulinda Drakadottir auf 'Frostbiß', ihre mächtige Barbarenstreitaxt, und blickte auffordernd in die Runde der Schaulustigen am Kai. Ihre Zöpfe flatterten lustig im frischen Seewind, und die Morgensonne verlieh ihrer Haut einen fast bronzenen Ton, eine fürwahr schöne Szene, die den Berichterstatter an die heldenhaften Epen des Jurga-Liedes erinnerte. Noch lange soll die Menge den Davonsegelnden nachgeschaut haben, bis die gestreiften Segel hinter dem Horizont verschwunden waren."

Soweit der Bericht unseres Korrespondenten Henrik Sonkeson. Wie wir weiter erfuhren, haben die drei Drachenschiffe jedoch nie Trahelien erreicht, denn in der Enge von Hylailos gerieten sie in einen regelrechten Wasserstraßen-Stau, der sie ihr ursprüngliches Vorhaben aufgeben ließ und sie dazu veranlaßte, kurzerhand Teremon auf Pailos zu plündern. Um es noch deutlicher auszudrücken: Auf sämtlichen Straßen und Schiffahrtswegen Aventuriens ist zur Zeit mit erheblich gesteigertem Verkehrsaufkommen zu rechnen, wenn es nach dem Willen unserer Leser geht. Nie

hätten wir vermutet, daß der geplante Feldzug Al'Anfas gegen den politischen Zwerg Trahelien eine solchen Widerhall in unserer Leserschaft finden würde! Ein jeder will im Rahmen seiner Möglichkeiten (die meisten auch darüber hinaus) Königin Peri III. zu Hilfe eilen, wenn nicht sogar Al'Anfa selbst in Schutt und Asche legen.

Dies beginnt mit recht dubiosen Angeboten wie z.B. dem eines selbsternannten Kaisers Alrik I., der 100 Galeeren (die er als unbedeutenden Teil seiner Kriegsflotte bezeichnet) als Entsatz gen Süden senden will, führt dann weiter über den Aufruf des Edlen Alric von Senna zu Kannemünde an alle tapferen Streiter Aventuriens, ihre Schlagkraft für die trahelische Sache zu vereinen, und endet in achtseitigen, komplett ausgearbeiteten Schlachtplänen, die uns zugesandt wurden. Der Basiliskentöter TarekFornus entsendet seine 130-Ruderer-Galeere 'Perlenschiff' und ruft alle 'gerechtigkeitsliebenden Männer und Frauen' auf, Trahelien beizustehen.

Ein flammender Aufruf erreichte uns auch von dem Praiosgeweihten Tarion: 'Vernichtet diesen Flecken (Al'Anfa) auf Sumus Antlitz...!' heißt es da. Aus Spenden, die unter dem Stichwort 'Söldner gegen Al'Anfa' in allen Niederlassungen der Nordlandbank entgegengenommen werden, soll ein Söldnerheer finanziert werden, falls - gegen jede Erwartung - das Mittelreich sich im taktischen Abwarten übt'.

Weiterhin bietet die DAGME (Drachenfurter Armada und Großer-Fluß-Marine Elenvinas) ihre Dienste an, und Bauer Mattis aus Rommilys will mit seiner Verwandtschaft und falsch verstandenen Zaubersprüche Peri III. unter die königlichen Arme greifen. Sogar eine Fliegerkompanie wurde uns als Unterstützung angekündigt!

Daß nebenher auch noch die biologische Kriegsführung in Aventuriens hoffähig gemacht werden soll ("...bei hartem Widerstand wird Al'Anfa mit Tierkadavern beschossen, um die Verbreitung von Seuchen

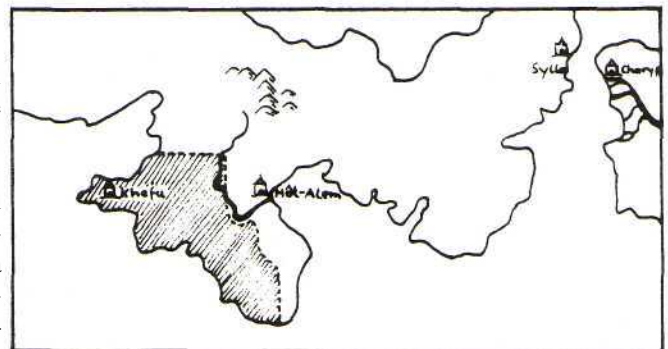
in der Stadt zu fördern..."), kann uns da kaum noch erschüttern.

Wie man aus den Beispielen ersehen kann, vermischen sich bei den Einsendungen stimmungsvolle Vorschläge mit solchen Ansinnen, die unseren Redaktionsboten zu dem Stoßseufzer veranlaßten: "Borbaradlebt! Der Meister aller Wirkköpfe ist wieder unter uns!"

Unsere Bitte: Wahrt die Verhältnismäßigkeit, wenn ihr euch in die aventurischen Geschehnisse mischt. Überhelden und Millioneneere mögen in mancher privaten Spielrunde das Nonplusultra sein, in das Aventuriens, in dem die meisten Spieler (und die Redaktion) zu Hause sind, passen sie nicht. Und haltet einstweilen ein in eurem Errettungsdrang! Wir haben euren Willen vernommen, sind in uns gegangen, haben uns mit gnädiger Hilfe der Zwölf geläutert und werden euer Gerechtigkeitsempfinden entsprechend berücksichtigen. Daß irgend etwas völlig anders verläuft, als von Tar Honak beabsichtigt, könnt ihr schon in dieser Ausgabe des Boten nachlesen.

Noch ein kleiner Nachsatz: Es macht uns immer wieder (nicht nur in diesem Fall) Freude, eure intensive Anteilnahme an der Geschichte Aventuriens mitzuerleben. Wir möchten aber trotzdem auf euer Verständnis hoffen, wenn wir nicht jede Zuschrift beantworten können, selbst wenn wir darum gebeten werden und Rückporto beigelegt wurde, denn sonst würden wir zu gar nichts anderem mehr kommen, noch nicht einmal zur Arbeit an unserem (eurem)geliebten Aventuriens.

Ob ihr es glaubt oder nicht - wir leiden selbst darunter, daß wir nicht alle Briefe beantworten können, denn fast ein jeder (Ausnahmen, siehe oben) wäre es wert, ausführlich auf ihn einzugehen. Wir versichern euch aber, daß jeder Brief sorgfältig gelesen und - wenn irgend möglich - auch in unserer Planung berücksichtigt wird.



Trahelien (Kernland)

Kleinanzeigen

Der Annoncenaquisiteur hat das Wort:

Wie wir mittlerweile feststellen mußten, hat unser kleines Journal so viel Anklang gefunden, daß wir mit Suchmeldungen nach älteren Ausgaben des Boten nur so zugeschüttet werden. Wir bitten unsere Leser deshalb um Verständnis, wenn wir zukünftig nur noch die Adresse des Suchenden sowie die Nummern der gesuchten Exemplare veröffentlichen. (Außerdem sei noch einmal auf die Publikation 'Kleinodien aus dem Aventurischen Boten' verwiesen. Der Band ist erschienen bei Fantasy Productions, Konkordiastr. 61, 4000Düsseldorf. In ihm sind die schönsten Artikel aus den ersten 20 Boten zusammengefaßt und aktualisiert. Konkretere Informationen bei FanPro (Über die Fa. Schmidt ist der Sammelband nicht erhältlich)

Auch bei Veranstaltungshinweisen auf Turniere müssen wir die Annoncen kürzen. Hier werden wir nur noch die Adresse und den Einsendeschluß angeben. (Für schlampig durchgeführte Turniere übernehmen wir - wie schon einmal betont - keine Haftung und leiten auch keine Reklamationsbriefe weiter!) Weiterhin werden wir nur noch *wirklich originell* abgefaßte Kopfgeldanzeigen veröffentlichen (es sei denn, sie stammten von Hochgeborenen Nemrod persönlich).

Ach ja, und noch etwas: Kleinanzeigen haben ihren Namen nicht ohne Grund. Halb-oder ganzseitige Veröffentlichungswünsche betrachten wir als Artikel - und solche sind sehr viel schwieriger im begrenzten Rahmen dieser Publikation unterzubringen.

Einsendeschluß für die nächste Ausgabe des Boten ist der 10. Oktober 1990.

AVENTURISCHE BOTEN gesucht!!!

Roland Pfuff, Schichtstr. 53,8 München 81 Tel. 089/938275: Nr. 1-17,21,24 sowie das Abenteuer 'Zug durchs Nebelmoor', Basisset (1.Aufl.) und Werkzeuge des Meisters (1.Aufl.)

Jan Rechten, Hermannsweg 10, 4542 Tecklenburg: alte Ausgaben

Ingvar Chemnitz, Rabenplatz 14, 53 Bonn 1: Nr. 1-16

Peter Hajek, Im Tiergarten 13,55Trier,0651/39796: Nr.1-20, 23, 26

Uwe Specht, Alte Fuhrerrenstr. 31,3392 Buntentode: Abenteuer: Borbarads Fluch, Unter dem Nordlicht, Tor der Welten, Zug durchs Nebelmoor, Schwarze Sichel, Geheimnis der Zyklopen

Mario Rogowski, Alt-Moabit 111,1 Berlin 21: Nr. 1-24,26

Auf zum Turniere!

Adrian Maksan, Hauptstr. 127/9,405M-Gladbach2: Termin 15.11.90

DSA-Club 'Die Schattenreiter', c/o Stefan Wenz, Goethestr.5, 6720 Speyer: Infos und Anmeldeformulare gg. DM 1,-Rückporto

Florian Weinzierl, Kreuzlingerstr. 21, 8034 Germering: nur Helden ab der 10. Stufe

Hört! Hört! Wohlhabender Krieger, 57 Jahre jung und seit kurzem im wohlverdienten Ruhestand, sucht trinkfeste Kriegerin oder Thorwalerin zwecks mehrwöchiger gemeinsamer Kneipp-Tour durch sämtliche Gareth Tavernen. Mit den gesammelten Erfahrungen könnten wir dann eine eigene Taverne eröffnen. Sollten wir gut miteinander auskommen, halte ich eine spätere Heirat nicht für ausgeschlossen. Also habt Mut, ihr tapferen Frauen - schließlich bin ich eine gute Partie, wie man sie nicht alle Tage geboten bekommt. Bitte meldet Euch bei: Hardor (Ex-Krieger), Haus Maraskan, Zimmer 13

Neueröffnung!

Maggifix' magische Artefakte! Nur auf Bestellung! Zivile Preise (Preisliste in Vorbereitung) **Maggifix' Arkane Künste,** Magicoweg 11, Gareth (Palastnähe)

Neue magische Formel entdeckt!

Unschlagbare Zaubermethode für alle Fälle, in denen es darum geht, einen nervtötenden Spielerhelden oder eine lästige Meisterperson für immer aus der Kampagne zu entfernen! STANTEPEDE SUIZID - HAU AB; DU MACHST DICH UNBELIEBT!

Komplette Formel mit magodynamischer Gebrauchsanweisung gegen lächerliche 99,9 D bei Pomona von **Perricum, z.Zt. Neetha,** Burgwall Alrik v. H. aus G.zur neuen Formel: "Drei Abenteuer lang ging uns dieser granithirne Zwerg auf den Senkel! Da griffen wir zu STANTEPEDE; und jetzt ist endlich Ruhe!"

• An alle Veteranen und barmherzigen Kaufleute! Wer schenkt mittellosem Abenteuerer komplette Ausrüstung oder Ausrüstungsteile? Meldet Euch beim Wirt des 'Bierbauchs' in Gareth und fragt nach **Mandor Rattentöter.**

Zuverlässige Anstreicher gesucht! Nach einem Scherz des Kobolds Umu erstrahlt mein Turm in Altrosa, daher suche ich zuverlässige Meister des Pinsels, die meinem Gemäuer wieder seine alte schwarze Färbung zurückgeben. Meldet Euch bei **Domaris von Atalente.**

Welche erfahrene Abenteuergruppe ist bereit, an einer Expedition in die Urwälder des fernen Südens teilzunehmen, um neue Rohstoffgebiete ausfindig zu machen? Meldet Euch bei Interesse bei einer Stoerrebrandt-Filiale (ein Boron-Geweihert in der Gruppe könnte von Nutzen sein).

Endlich! Die 'Trahelische Fanfare' ist da! Mit Kriegsberichten und vielem mehr. Erhältlich gegen DM 0,50 + Rückporto bei Markus Kummer, Kirchberg 1, 8049 Jant (oder Jauzt, oder... schreibt deutlich!!)

Oh bezaubernde Schöne, mit der ich, Herzog Erlan von Erlstein, auf dem diesjährigen Abschlußball des Turniers von Gareth tanzen durfte, ich kenne nicht Deinen Namen, aber ich möchte diese Zeilen an Dich richten, um

Dir zu zeigen, wie sehr Du mich beeindruckt hast! Sollte in Deinem Herzen das gleiche Feuer wie in meinem lodern, so zeige es mir durch eine Botschaft. **Herzog Erlan von Erlstein**

Magischer Schutz für Haus, Schatz oder Person gefällig? Wir bieten Ihnen getreu unserem Motto 'Die Magie macht's' unsere speziellen, preiswerten Schutzzauber an. Schicken Sie uns einen Beilunker Reiter oder besuchen Sie uns einfach! Magierzirkel '**Krach-und Schießgesellschaft'**, Schiidagasse

• Erfahrene Spieler suchen erfahrene Spielleiter im Raum Krefeld. **Jeronimo Busch, Bückersfeldstr. 24, 415 Krefeld** ("die Stadt der Erfahrenen"), Tel. 751483

Zu Hilfe! In unserer Runde herrscht der absolute Notstand, was weibliche Rollenspieler betrifft. Sollte sich im Räume Paderborn die eine oder andere Spielerin tummeln, möge sie sich doch bitte bei uns melden (wir sind z.Zt. 5 Spieler). Sven Waschek, Antoniusstr. 41, 4790 Paderborn-Elsen, Tel. 05254/65124 (warum zieht ihr nicht um nach Aachen? - die Red.)

Wer wagt's, in Aachen mit mir die gefahrenfunkelnden Pfade Aventuriens zu beschreiten? Suche Mitspieler beiderlei Geschlechts um 20 Jahre, durchdrungen vom Bedürfnis nach Heldentum und Narretei und dem Wunsch nach regelmäßig stattfindendem Spiel. **P. Rumpel, Hubertusstr. 54, 5100 Aachen, Tel. 22480**

Ich suche dringend eine Spielerunde in der Umgebung Fulda (besser noch: Umgebung Lauterbach) Arne Gödecke, Stockhäuser Str. 62, 6423 Wartenberg 2

An Thrain L: Auch Dich kriegen wir! Nur weil Du ein Zwerg bist, hast Du noch lange keine Narrenfreiheit.

An den reizenden Tibor von Gobien, z.7x. Unau. Leider ist es mir trotz Eurem hochwertigen Begleitschutz nicht möglich, die Einladung zur Besichti-

gung Eures Feriendomizils anzunehmen.
Für eben dieses bot, so hoffe ich, die von mir an Euch gesandte Gesellschafterin ausreichenden Ersatz, so daß Ihr Euch nun ein eigenes Urteil über die Qualität meiner Dienstleistungen bilden könnt, ohne bei meiner weit gestreuten, einflußreichen Kundschaft nachfragen zu müssen. - **Pokallos, Freund der Menschen und Völker, Arbeitsvermittlung Al'Anfa**

Starker Thorwaler sucht Abenteuergruppe zum Bierfesten in den Garethern Kneipen (*auffpassen, ihr könntet auf Hardor treffen! - die Red.*). - **Vrangur Svenjon**, z.Zt Havena, Taverne 'Zum Großmaul'

Der 'Herold' ist da! 40 A5-Seiten für nur DM 2,50 bei **Jens Bernick, Hestekamp 23, 4950 Minden, Tel. 0571/48770**

DSA-Club 'Warriorschlümpfe' sucht Kontakte zu anderen Clubs! Der erste Einsender erhält eine Basiliskenhaut (gut ausgedünstet).

Daniel Möllner, St. Bernhard-Str. 41, 4048 Grevenbroich 2

Suche Rondra-Geweihte und rondratreue Krieger zwecks Ordensgründung. Interessenten melden sich bitte mit Abschrift des Heldenbriefes an:
Thomas Wedler, Ulzburger Str. 14, 2 Hamburg 65

Erntet die Welt kennen! Werdet Söldner! Havener! Puniner! Grangorer! Winhaller! Perricumer! Zorganer! Garether! Ich brauche euch alle, um euch zu den Helden Aventuriens zu machen! Eine Expedition zum ehernen Schwert wird euch zu angesehenen Menschen machen. Stürzt euch in's Abenteuer, erlebt die Natur und dient der Wissenschaft! Warum? - Wollt ihr weiterhin nur mit Orks, Lindwürmern und Ogern kämpfen? Geben sie euch: Kameradschaft? - Nein! Macht? - Nein! Ruhm und Rum? - Nein! tägl. 5(!) Dukaten? - Nein! Darum: Kommt zu den echten Männern, kommt zu **Quan-Zarr, Havena-Feldmark!**

Wieder einmal völlig abgebrannt? Nichts zu beißen? Kein Freund, der einem Geld leiht? Macht nichts, denn es gibt ja **Natasha von Havena, Groß- und Kleinkredite für jedermann!** Eine Lappalie, wie ein Haus, ein Pferd oder eine Waffe, genügt als Pfand, und sofort wird die gewünschte Summe an euch ausgezahlt, z.B. 100 Dukaten - Rückzahlung in 12 Monatsraten zu 12 Dukaten, 1000 Dukaten - 40 Raten zu 40 Dukaten (die Rechnung ist ganz einfach, Anzahl der Monatsraten = Anzahl der Dukaten). Laßt eure Wünsche nicht länger warten!

DSA-Spieler und Meister im Alter von 12 und aufwärts gesucht. Benjamin Fourlas, Inselgarten 27, 44 Münster, Tel. 0251/795424

Sammler aufgepaßt! Orkschädel als Kerzenhalter, Briefbeschwerer, Trinkbecher, Vasen oder einfach nur zum Liebhaben und Vorzeigen für billig Geld abzugeben (nur 5 Silbertaler je Stück!). Ihre Freunde werden Sie beneiden. Bestellen Sie noch heute, solange der Vorrat reicht! Hedisen Behaupt, Nachlaßverwalterin von Saum 'Orkspalter' von der Brügg

Österreichischer DSA-Club 'Mit Streitaxt und Drudenfuß' sucht Briefkontakt mit DSA-Clubs aus der BRD und der Schweiz zwecks Austausch von selbstgemachtem Regelmateriale und Hintergrundgeschichten. Kontaktadresse: Markus Nobis, Steinwände 17, A-4161 Ulrichsberg, Österreich

- Frohe Kunde bringe ich euch!
- Die 'Curiositea Phantastica'
- der Herren Faradan und Alvan
- von Thalusa ist wieder unterwegs! Im Monat des Efferd
- könnt ihr die wundersamen
- Attraktionen in Gareth und
- Umgebung bewundern: 1. Das
- Wachsfigurenkabinett mit

- Persönlichkeiten der aventurischen Geschichte, 2. Die Menagerie der Ungeheuer (u.a. ein Mantikor), 3. Das Spiegelkabinett, 4. Die große Gaukler-schau. Einlaß nur für Menschen, Zwerge und Elfen von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang zum Preise eines Silberlings. Einstellen wollen wir außerdem noch einen Gestaltwandler mittleren Alters. Nur Mut! Schickt eure Bewerbungen an: **Curiositea Phantastica, Personalabteilung, Alvan von Thalusa, Gareth**

Lange stand ich im Dienste der Göttin Travia, dafür gab sie mir ein göttliches Geschenk! Die Götterspeise? Nein, sondern den Steimbke-Pudding! Das Original nur bei uns!

Hotel und Gasthof Steimbke, Oststraße (nahe Tiergarten), Festum

Wir trauern um die Lehens- und Burgherren Morqua und Pentegam, die am 13. Ingerimm des Jahres 14 bei einem alchemistischen Experiment ums Leben kamen.
Mögen ihre unsterblichen Seelen zu den Göttern aufsteigen und Burg Rendon auch weiterhin beschützen!

Spielrunde in Uelzen gesucht:
Martin Bitthau
Hansener Str. 4
3110 Uelzen 14

Aus den Provinzen

Al'Anfa

Vor kurzem erfolgte das Verhör der festgenommenen Beteiligten am Überfall auf den Al'Anfaner Hafen, bei dem der Großadmiral entführt, ein Borontempel geschändet und zerstört und das alanfanische Flaggschiff durch Brandstiftung schwer beschädigt wurde. Die Befragung brachte nun erschreckende Erkenntnisse: Die Gesetzlosen gestanden ein, von den Abgesandten des Kalifen Abu Dhelrumun zu ihrer Tat angestiftet worden zu sein. Als Motive gaben sie an, daß der 'Beherrscher der Gottgefälligen' das Ansehen der Zwölfgötter, insbesondere Borons, schmälern wollte.

Patriarch Tar Honak stieß daraufhin wilde Drohungen gegen das Kalifat aus und forderte alle zwölfgöttergläubigen Staaten Aventuriens zum 'Gnadenlosen Krieg' gegen die 'götterlästerlichen Novadis' auf.

Die Reaktion der Fürstnhöfe fiel allerdings zurückhaltend aus, da die alanfanischen Methoden zur Erlangung von Geständnissen allgemein bekannt sind und zurückgewiesen werden.

Herzog Jucho von Dallenthin und Peranzig sprach am Rande der Adelsversammlung in Festum sogar von einem "Schwindel Al'Anfas" Er lehne einstweilen jede Aktion gegen die Novadis ab.

Rommilys

Reisende aufgemerkt! Führt euch euer Weg durch die frühere Baronie Zwerch, so seid auf der Hut! Allzuleicht könntet ihr 'Rons Todesfängern' zum Opfer fallen, einer Horde übelster Wegelagerer und Meuchler, die jeden angreifen, der ihnen eine leichte Beute deucht. Bislang konnte sich das unverfrorene Gesindel allen Bemühungen, ihm den Garaus zu machen, erfolgreich entziehen.

Das liegt einerseits daran, daß diese Strauchdiebe eine hervorragende Ortskenntnis besitzen, sowie andererseits an der traurigen Tatsache, daß durch Propaganda verblendete und teilweise mit Beutegut bestochene Bürger jenen zwi-

lichügen Abschaum als 'Helden' ansehen und ihm auf jede nur erdenkliche Weise Unterstützung zukommen lassen. Die neue Herrin dieses Landstriches, Landgräfin Ragnar die Rote, bot zwar anfänglich einen Generalpardon für alle reumütigen Aufrührer an, hat diesen jedoch aufgrund der Verstocktheit der Banditen nun wieder weitgehend zurückgezogen und 'Eiserne Maßnahmen' zur Wiederherstellung der Sicherheit der Reisewege in der Baronie angekündigt, falls die Schurken ihr Spiel weiterhin so toll treiben.

Um ungefährdet durch diesen zur Zeit noch unsicheren Landstrich zu reisen, wird empfohlen, sich einem der Handelszüge anzuschließen, die von den Truppen Ihrer Hochwohlgeboren eskortiert werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, in Zwerch oder Rankaralire-Tena eigenen Begleitschutz zu günstigen Preisen anzumieten.

S.Hinrichs

Havena

Soeben erreicht uns die Nachricht, daß Seine Durchlaucht Fürst Cuanu ui Bennain die havenische Niederlassung der 'Vereinigung der Orkjäger zu Perricum'

(siehe Bote Nr. 28) mit sofortiger Wirkung aufgelöst hat. Den in Havena ansässigen Betreibern und Angestellten dieser Filiale wurde von der fürstlichen Leibgarde dringendst nahegelegt, sich künftig außerhalb der Grenzen der albernischen Provinz anzusiedeln und in den nächsten Jahren tunlichst den Einflußbereichs Fürst Bennains zu meiden.

Die Gründe für diesen überraschenden Beschluß können nur errahnt werden. Manche spekulieren, daß der magische Unfall der Thorwalerin Lirazel zu Haladorn, einer engen Freundin des Fürsten, Anlaß für diese Entscheidung war.

Die arme Lirazel wurde bei einer arkanen Stümperei eines Waldelfen namens Arador in einen Ork verwandelt und wäre fast von den verblendeten Orkjägern massakriert worden.

Praiosdank/JUaskan

Aus Praiosdank erreicht uns die Kunde von einem bedauerlichen Fehler, "der sowohl uns, als auch den Autoren eines jüngst erschienenen Standardwerkes über Aventurien unterlaufen ist: Regent auf Jilaskan ist nämlich nicht Graf Trontier von Alfz, sondern Ihre Durchlaucht Gräfin Trontir von Alfz. Wir

werden alles daransetzen, diesen Fehler in Zukunft zu vermeiden, und entschuldigen uns hiermit in aller Form bei Ihrer Gräflichen Durchlaucht Throntier von Falz.

Grangor

Volksfestartige Stimmung herrschte dieser Tage im Hafen der Stadt der Freien im Lieblichen Feld. Anlaß war der Stapellauf der *König Khadan*, des zweiten Schiffs der König-Therengar-Klasse, einer neuen Baureihe von schweren Schivonen, die nach und nach die schweren Karracken in der Flotte des Lieblichen Feldes ablösen sollen. Die Schiffstaufe wurde von Ihrer Königlichen Hoheit Amene von Vinsalt persönlich vorgenommen, assistiert von Admiral Gilmon Quendt, dem Oberbefehlshaber der Flotte.

Die *König Khadan* ist zwar etwas kleiner als eine Karracke, aber wesentlich schneller und wendiger als Schiffe dieses Typs, außerdem steht sie ihnen in Schwere und Reichweite der Armierung in nichts nach. Natürlich gab es auch kritische Stimmen, die von einer Aufrüstung in einem bosparaniserten Staatswesen sprachen, jedoch betonte Königin Amene, daß die Modernisierung der Flotte "...unerlässlich ist, um die Verteidigungsbereitschaft unseres geliebten Landes aufrechtzuerhalten."

Walamar/Bornland

Kurz nach Ende der Wahlen im Bornland erschien auf den Gütern des Freiherrn Borwiak in Walamar an der Flammerger Bucht eine Abordnung der edelsten Ritter Seweriens samt Gefolge, angeführt von Gräfin Thesia von Ilmenstein persönlich. Nach kurzen, aber heftigen Wortwechseln und anderen Gefechten, die den Siechenhäusern neue Kunden verschafften und etliche Gebäude in Schutt und Asche versinken ließen, soll der Freiherr zuletzt als Lenker eines Ochsenkarrens auf der Straße nach Wehrheim gesehen worden sein. Man munkelt, daß Adelsmarschall Jucho von Dalienthin von dieser Aktion gewußt und sie stillschweigend geduldet habe, da Freiherr Borwiak in seinem Wahlbrief wüsteste Schmähungen gegen beide Kandidaten abgesondert hat, die ihn in anderen Reichen wohl unter das Richtschwert des Henkers geführt hätten.

Zusammengestellt von N.V.

<h1>Achtung!</h1>	Abos ab Nr.24 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.
<p>Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 3, bekommen Sie ihn bis Nr.33, bei einer 5 bis Nr.35 usw.</p> <p>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.</p>	
<p>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).</p> <p>Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGE - Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 8057 Eching</p>	
<input type="radio"/> Den Betrag von DM 10,- habe ich auf das Konto 698 500 der Bayerischen Vereinsbank in München überwiesen.	<input type="radio"/> Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.
<p><small>Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abos ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel+Freizeit schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.</small></p>	
<p>Meine Adresse:</p> <p>Name, Vorname:</p> <p>Straße, Nummer:</p> <p>PLZ, Ort</p> <p>Unterschrift</p> <p>bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter</p>	
<p>Ein Abo-Auftrag, der nicht von einer Zahlung begleitet ist, kann nicht bearbeitet werden. Bitte Adresse auf Coupon und Scheck/Zahlanweisung deutlich schreiben! Danke.</p>	