

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden 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 teuer 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 Dunkelsinns! Unser Redaktionsmotto: *Bei drohender Gefahr hat sich körperliche Abwesenheit jederzeit besser bewährt als Geistesgegenwart*

Schutzgebühr:
DM 2,-

32

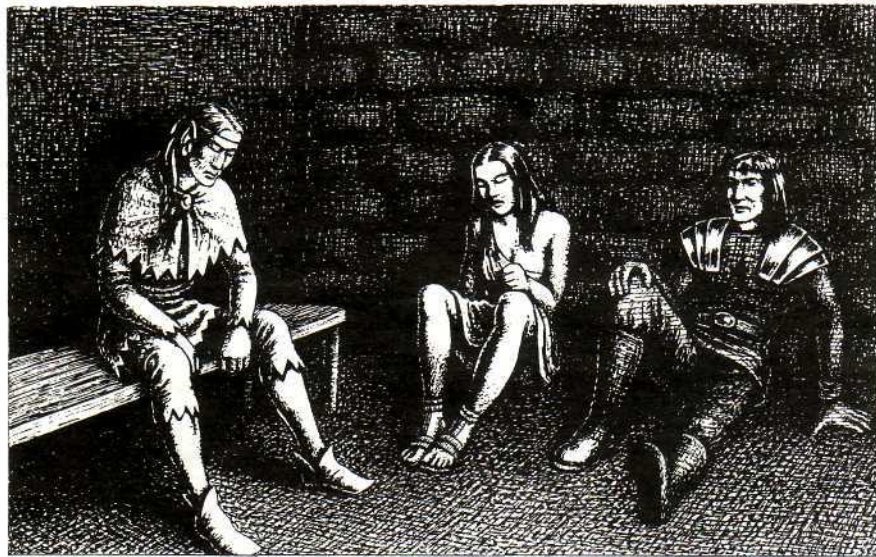
Boron, 16 n.H.

Fürstliche Gaststuben

An dieser Stelle soll keinesfalls - wie der Titel vielleicht vermuten läßt - die Rede sein von besonders prachtvoll ausgestatteten Tavernen, Gasthäusern und ähnlichen Etablissements; vielmehr geht es um jene Gelegenheitsherbergen, die vielen aventurischen Helden fast schon zur zweiten Heimat geworden sind: Kerker, Schuldtürme, Gefängnisse und andere stationäre Mittel des

aventurischen Strafvollzugs. Die im folgenden vorgestellten Wohnstätten in Stadt- und Staatsbesitz kann man in dieser Art in fast jedem zivilisierten Teil Aventuriens finden. Dazu zählen das Mittelreich, das Liebliche Feld, der Svelltsche Städtebund, das Herzogtum Paavi und - man mag es kaum glauben - auch Nostria und Andergast. Aranien wurde zum Zwecke der Vereinfachung

aufgezwungener Gastfreundschaft zu gelangen. Um sich ein Dach über dem Kopf und eine regelmäßige Mahlzeit pro Tag zu verschaffen, muß man nämlich einen gewissen Einfallsreichtum aufbieten: Ein kleiner Betrug auf dem Marktplatz oder der erfolglose Versuch eines Taschendiebstahls führen in den seltensten Fällen in den örtlichen Kerker. Die übliche juristische Handhabe sieht hier den Gang zum Marktgericht und von dort zum nahegelegenen Pranger vor und/oder die Zahlung einer Geldstrafe (meist mehr zum Wohle des Stadtsäckels als zu dem des Opfers). Den direktem Weg ins Gefängnis ebnen hingegen größere Diebstähle, Raubzüge, Landesverrat, die Anwendung von



Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Impressum

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

Redaktion:
U. Kiesow, N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
M. Gockel, M. Melchers,
J. Raddatz,

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 © 1991 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

dieses Artikels klammheimlich wieder dem Mittelreich angegliedert, hingegen müssen auf Maraskan wegen der dort herrschenden politischen Situation andere, härtere Maßstäbe angelegt werden. Einen Sonderstatus genießen ebenfalls Al'Anfa, das Reich der Novadis, das Bornland und die Gebiete unter elfischer, zwergischer oder gar orkischer Oberhoheit.

Vor der Beschäftigung mit aventurischen Notunterkünften stellt sich zuerst einmal die Frage, welche Möglichkeiten ein Held hat, in den Genuß solch

Die Seeschlacht in der Tränenbucht

Während auf dem aventurischen Festlande der Krieg in diesen Tagen zu ruhen scheint, ereignen sich derweil auf See bedeutende Ereignisse: Die vom Bornland entsandten Flottenteile (der "Bote" berichtete) sind inzwischen trotz des teilweise widrigen Wetters im Zielgebiet, dem südlichen Perlenmeer, eingetroffen und haben sich bereits erste Seegefechte mit den gefürchteten Schwarzen Galeeren Al'Anfas geliefert.

Von besonderer Bedeutung waren dabei die Kämpfe um die Hafenstadt Kannemünde: Denn selbst die größte Rotte nützt dem nichts, der nicht über Häfen verfügt - und das Bornland besitzt nun einmal wenig Stützpunkte im Kriegsgebiet.

Auf Seite 6 finden sie eine kurze Schilderung der Ereignisse, wie sie von unserer Berichterstatterin Jelena Ruriskaj verfaßt wurde.

schwarzer (oft auch grauer und mitunter gar weißer Magie), mancherorts der Besitz oder Gebrauch von Rauschkräutern, die Anwendung der meisten Giftsorten, geplanter, versuchter oder vollzogener Mord, gotteslästerliche Reden und Majestätsbeleidigung. Daß auch die schlichte Antipathie eines Stadtoberen oder jener geheimnisvollen Instanz, die sich "Meister" nennt, zu plötzlicher Einknastung führen kann, haben wir zwar bereits mehrfach vernommen, soll uns aber im Rahmen dieser Studie nicht interessieren.

In Aventurien findet man unterschiedliche Arten von Gefängnissen, in denen unfreiwillige Besucher untergebracht werden können, wobei die Herzlichkeit der gewährten Gastfreundschaft abhängig von dem begangenen Vergehen ist, aber auch vom Ort des Geschehens, der Humanität der mit der Betreuung beauftragten Schergen und von Stand und Verbindungen des Beschuldigten.

Der Normalfall in jeder Ansiedlung, die den Namen Stadt verdient, ist das übliche Stadtgefängnis. Dieses Gebäude ist das unfreiwillige Ziel der Trunkenbolde, Beutelschneider und anderer kleiner Gauner.

Verräter, Ketzer, Majestätsbeleidiger und ähnlich dunkles Gesindel finden sich hingegen meist im Kerker wieder, welcher sich oftmals zusammen mit anderen nützlichen Einrichtungen wie den allgemein unbeliebten 'Befragungsräumen' in den finsternen Kellergewölben des Schlosses (bzw. der Burg) des örtlichen Grundherren befindet.

Weitaus besser, bequemer (und gesünder) sind diejenigen untergebracht, die lediglich aufgrund schuldig gebliebener Goldstücke mit dem Gesetz in Konflikt geraten sind. Im Schuldturm werden mit irgendwelchen Zahlungen stark rückständige Bürger so lange festgehalten, bis die Familie oder etwaige Gönner das benötigte Geld beschafft haben. In dieser Zeit können die Eingekerkerten Besucher empfangen, auch ein bewachter Ausgang ist nichts Ungewöhnliches. Manchmal jedoch gibt es weder Gönner noch Familie (zumindest keine zahlungswillige), und so wird der Schuldturm nicht selten zum ständigen Wohnsitz des säumigen Zahlers.

Wie der Name Schuldturm andeutet, sind Stadtgefängnisse häufig in ehemaligen Befestigungstürmen untergebracht. Fast jede Stadt verfügt über solche Bau-

werke, die meist zu einer alten Stadtmauer gehören, aus der die Ansiedlung mittlerweile herausgewachsen ist.

Kerker mit besonders harten Haftbedingungen sind auch als Hungertürme bekannt. In solchen Stätten wurde - zumal in früheren Zeiten - die besonders grausame Strafe des Verhungerns vollstreckt. Die flehentlichen Rufe der unglücklichen Opfer waren oft etliche Straßen weit zu hören und sollten wohl der Abschreckung dienen. Heutzutage wird diese schreckliche Strafe - soweit uns bekannt ist - nur noch im fernen Festum (und auch dort nur selten) verhängt.

Eine ebenfalls aus der guten alten Zeit überlieferte Form des Kerkers existiert dagegen auch heute noch in fast jeder größeren Stadt. Die Rede ist vom "Loch", einem normalerweise nur über eine Öffnung in der Decke zugänglichen Verlies, in das der Verurteilte an einem Seil hinabgelassen (oder einfach hinabgeworfen wird), um hier in Moder und Finsternis den erlösenden Tod zu erwarten. Nur äußerst zähe Naturen überleben diese Bedingungen länger als ein Jahr, aber auch hier gibt es Ausnahmen: Wie man aus Kuslik weiß, fristet dort ein abgeurteilter Muttermörder schon über zwölf Jahre ein tierhaftes Dasein im Loch unter dem Gefängnisturm.

Mit Betrübnis ist zu vermelden, daß so mancher Magiekundige wegen eines relativ geringfügigen Vergehens ebenfalls in ein Loch geworfen wurde. Hier bedienen sich die Büttel häufig dieser indiskutablen, aber wirkungsvollen Maßnahme, um den Zauberer seiner magischen Fluchtmöglichkeiten zu berauben. "Magiefeste" Zellen in gewöhnlichen Gebäuden lassen sich nämlich nur mit großem Aufwand an Wissenschaft und Dukaten installieren.

Ein Kuriosum stellt das "Loch" in Thalusa dar, weil es in einen öffentlichen Platz eingelassen wurde, so daß die Bürger den Gefangenen in seinem Verlies betrachten, verhöhnen und mit Unrat bewerfen können.

Recht ungeordnete Kerker-Verhältnisse findet man in kleineren Ansiedlungen. Schenkt man den örtlichen Autoritäten Glauben, so ist in ihrer "...lieblichen, kleinen, aufstrebenden Gemeinde..." gar kein Gefängnis vonnöten. Böse Zungen behaupten jedoch, daß häufig schlicht die notwendigen Dukaten zum Bau einer solchen Unterkunft fehlen. Daher obliegt die Unterbringung krimi-

neller Elemente meist dem örtlichen Büttel, welchem im Idealfall der Keller des Rathauses (so es eines gibt) zur Verfügung gestellt wird - ansonsten bleibt dem Vertreter des Gesetzes nur die für ihn recht unangenehme Möglichkeit, Gesetzesbrecher vorübergehend in seinem privaten Keller oder anderen Teilen seiner Unterkunft als Untermieter aufzunehmen. In diesen provisorischen Unterkünften werden Trunkenbolde bis zur Ernüchterung, Diebe bis zur Aburteilung durch die örtlichen Autoritäten und Schwerverbrecher bis zur Überstellung in die nächstgrößere Stadt mit einem Gefängnis oder Kerker festgehalten.

Regionale Besonderheiten

Auf Maraskan ist das "ins Loch stecken" eine weit verbreitete Bestrafungsart, die hauptsächlich bei den subversiven Elementen einzelner 'Befreiungsfronten' oder 'Widerstandsgruppen' zur Anwendung kommt. Wen Fürst Herdin wegen 'kaiserfeindlicher Umtriebe' verurteilt, wird normalerweise für den Rest seines Lebens nie wieder die am Himmel dahinziehende Scheibe des Praios erblicken.

In Al'Anfa hat der Patriarch längst erkannt, daß mit unnützen Essern keine Dublone zu verdienen ist. Daher erwartet den in der 'Stadt des roten Goldes' straffällig Gewordenen mit tödlicher Sicherheit ein zukünftiges Dasein als Sklave, wobei allerdings auch bei dieser unwürdigsten Existenzform noch differenziert werden muß: Das Leben als Gladiator ist sicherlich noch das angenehmste, wenn auch das gefährlichste; gute Fluchtmöglichkeiten bieten hingegen die Stellungen eines Feldarbeiters oder eines Haussklaven. Findet man sich jedoch auf einer Galeere wieder, so kann man nur hoffen, daß irgendwann vom Ausguck her der Ruf "Die Thorwaler kommen!" erschallt.

Im Bornland haben natürlich Adels herrschaft und Grundrecht starken Einfluß auf die Rechtsprechung und die sich hieraus ergebenden Konsequenzen für den Übeltäter. Die sehr ländlich oder - wie man in Gareth spotten würde - provinziell lebenden Adelligen geben einer schnellen Bestrafung den Vorzug gegenüber einem Freiheitsentzug. Wie sagte doch kürzlich noch der alte Baron von Karkriwen, nachdem er einem Viehdieb die rechte Hand hatte abschlagen lassen: "Watt? Erst klaut er mej 'n

Hammel, un dann sull ik denn den Kerl hier auch nochens durchfuddern? Nej, dat Moderne, dat liecht us hej nich!" In Festum hingegen herrschen fast mittelreichische Zustände, aber auch hier fallen die Strafen sehr streng aus, und der orkische Scharfrichter ist schnell mit dem Beil bei der Hand.

Tulamiden und Novadis haben in ihrem Herrschaftsgebiet ein in sich gespaltenes System. Einerseits verabscheuen viele Novadis aus religiösen Gründen jegliche Art der Freiheitsstrafe, andererseits verschwinden in den Städten immer wieder mißliebige Personen, um in

Kerkern oder Sklaverei zu enden. In der Khom selbst überwiegt das starke Ehrgefühl der Wüstensöhne, da der gläubige Novadi die Gebote Rastullahs so weit wie irgend möglich befolgt. Somit werden eventuelle Rechtsbrüche 'Ungläubiger', also Reisender aus anderen Teilen Aventuriens, nicht immer nach den Buchstaben des Gesetzes, sondern durch einen Zweikampf entschieden. Völlig andere Gegebenheiten finden wir bei den nichtmenschlichen, aber doch humanoiden Völkern vor, wobei vor allem bei den Elfen und Zwergen große Gemeinsamkeiten auftreten. Dies

ist ein möglicher Hinweis auf die von manchen menschlichen Wissenschaftlern vermutete Verwandtschaft dieser Völker, was von jenen selbst allerdings mit größtem Nachdruck zurückgewiesen wird. Beide Völker weichen in Rechtsauffassung, Urteilsfindung und Vollstreckung jedoch so stark von menschlichen Gebräuchen ab, daß wir sie in diesem Artikel nicht behandeln können. Ähnliches gilt für Orks, Goblins und andere nichtmenschliche Völkerstämme.

Markus Gockel, N.V., U.K.

Das gewöhnliche Stadtgefängnis

Dieses Gefängnis können Sie als Meister in fast jeder größeren aventurischen Stadt verwenden. Vor den Beschreibungen der einzelnen Räume noch einige allgemeine Hinweise: Das steinerne Gebäude besitzt weder einen Keller noch ein Dachgeschoß und wurde in Massivbauweise errichtet. Die Deckenhöhe beträgt in allen Räumen gut zweieinhalb Schritt.

1. Öffentliches Büro

Hier hält sich ständig mindestens ein Büttel, Gardist oder sonstiger Stadtbediensteter auf, um Anzeigen und Beschwerden aufzunehmen und neue 'Gäste' einzuweisen.

2. Gang

Ein ganz gewöhnlicher Gang, in dem Unbefugte nichts zu suchen haben.

3. Gefängnisküche

Hier wird sowohl die Verköstigung der Gefangenen als auch das wesentlich schmackhaftere Essen der Bediensteten zubereitet.

4. Vorratskammer

Regale voller Lebensmittel: gute für die Gardisten, weniger gute für die 'Gäste' dieses Etablissements.

5. Gang

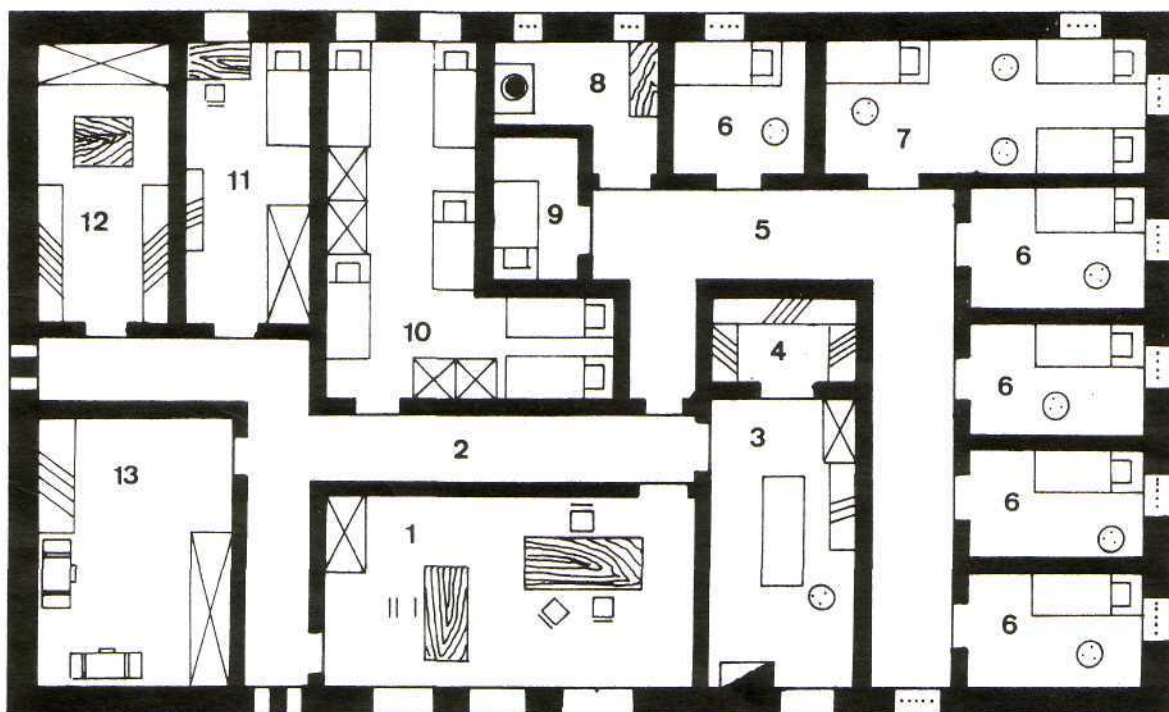
Dieser Korridor verbindet die einzelnen 'Gasträume' mit der Außenwelt. Hier haben nur Sträflinge und deren Besucher (selbstverständlich in Begleitung eines Gardisten) Zutritt.

6. Einzelzellen

Die Möbel dieser Zellen bestehen aus

einem alten Bett, aus dessen zerschlissener Matratze angefaultes Stroh herausquillt, einem wackligen Hocker und einem Eimer für die kleinen und großen Geschäfte der Gefangenen. Dieser Behälter wird zweimal täglich (mittags und abends) geleert, wenn auch nicht von den Bütteln oder den Gardisten, die diese Arbeit verständlicherweise nur äußerst ungern verrichten. Normalerweise wird irgendein harmloser Gefangener, meist einer der stadtbekanntesten Trunkenbolde, mit dieser Aufgabe betraut. Die schwere Tür aus massivem Holz hat auf Augenhöhe ein etwa handtellergroßes, vergittertes Guckloch, welches vom Gang aus mit einer Holzklappe verschlossen werden kann.

Da in jedem Ort meist nur ein Gefängnis existiert und die Zahl der Gesetzesbre-



eher die Zahl der verfügbaren Schlafplätze oftmals bei weitem überschreitet, müssen sich manchmal bis zu vier Missetäter eine dieser Einzelzellen teilen und eine demokratische Lösung für die Benutzung des einzigen Bettes finden.

7. Großzelle

Die Einrichtung entspricht der in den Einzelzellen, das dort über die Maximalbelegung Gesagte gilt auch für diesen Raum.

8. Latrinen

Dieser Luxus ist selbstverständlich den Bediensteten vorbehalten. Sollten einmal einflußreiche Personen oder eine Dame (wichtig: nicht jeder weibliche Held ist eine Dame!) in einer der Zellen einquartiert sein, erlauben die Gardisten diesen manchmal die Benutzung der Latrinen. Ansonsten werden hier nur die Eimer aus den Zellen ausgeleert.

9. Wachraum

Hier ist nachts (manchmal auch am Tage) ein Gardist untergebracht, der so stets ein wachsames Auge auf die 'Pensionsgäste' haben kann. Einziges Möbelstück ist ein Bett.

Raum ist das Domizil des kommandierenden Büttels, meist ein Weibel. Wer in diesem Zimmer als ungebetener Besucher erwischt wird, wird stets einen schweren Stand haben. Oftmals ist dieser Raum außer dem Mobiliar - Bett, Schreibtisch, Schrank und Regale - vollständig leer, falls der Gardist über eine Familie und/oder ein eigenes, kleines Häuschen verfügt und es vorzieht, dort zu übernachten.

12. Archiv

Hier befinden sich die Akten zu den Gesetzesbrüchen und den Insassen der letzten Jahre.

Die ältesten Dokumente sind noch in Form von Pergamentrollen vorhanden, in neuerer Zeit werden die Eintragungen in Büchern vorgenommen. Wirklich brisantes Material ist hier allerdings nicht zu finden, solches hat meist der Landesherr in seinem Domizil unter Verwahrung.

13. Waffenkammer

Neben den Waffen der Gardisten befindet sich hier noch zusätzliches Kriegsgewehr, genug, um im Ernstfall eine halbe Kompanie damit auszurüsten.

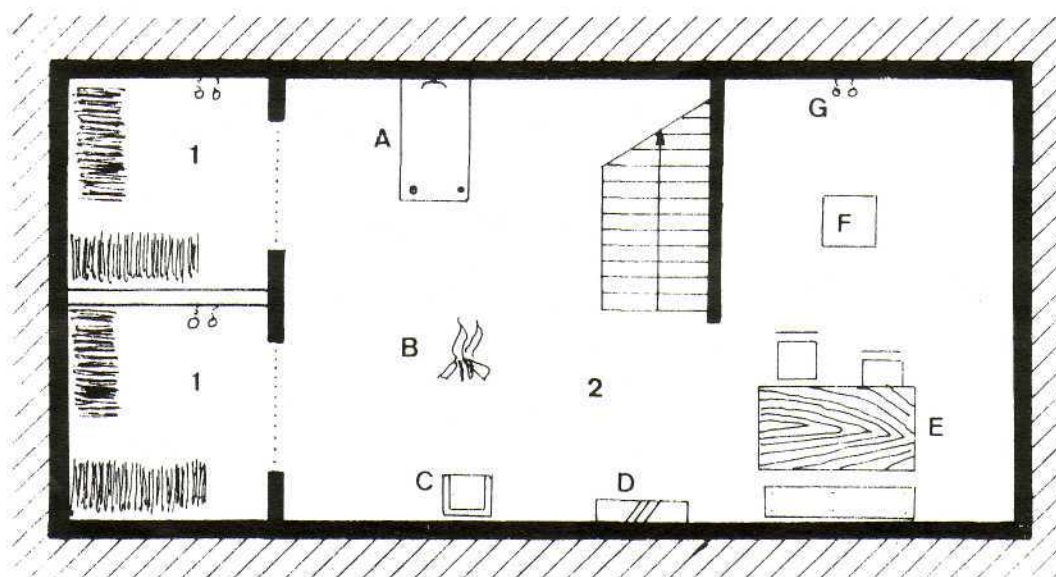
teilt ist. Die Deckenhöhe liegt im Schnitt bei zweieinfünftel Schritt, ist also vergleichsweise niedrig.

1. Zellen: Jede der beiden Zellen bietet ihren Bewohnern den unsagbaren Luxus von stinkenden, mit Flöhen und allerlei anderem Getier bewohnten Strohlagern. Vor allem die eisernen Armschellen an den Wänden laden zu längerem Verweilen ein.

2. Wach- und Verhörraum

Diesen Raum erreicht man vom Erdgeschoß des Schlosses aus über eine breite, steile Treppe. Im schummrigen Licht einiger Pechfackeln kann man die besondere Einrichtung dieses Zimmers erkennen:

- a) die Streckbank
- b) eine Feuerstelle
- c) ein Stuhl mit Daumenschrauben
- d) ein Regal mit Brenneisen
- e) ein Tisch, an dem die Wächter mittels des Würfelspiels ihren Sold umverteilen
- f) die Falltür zu einem vier Schritt tiefen Kerkerraum für 'besondere Fälle', dem "Loch"
- g) eiserne Armschellen



10. Schlafsaal

Hier übernachten diejenigen Büttel, die keine Familie oder kein eigenes Zuhause haben.

Der Schlafsaal bietet den städtischen Angestellten ein sauberes, gepflegtes Bett und einen Spind für ihre persönlichen Habseligkeiten.

11. Zimmer des Befehlshabers

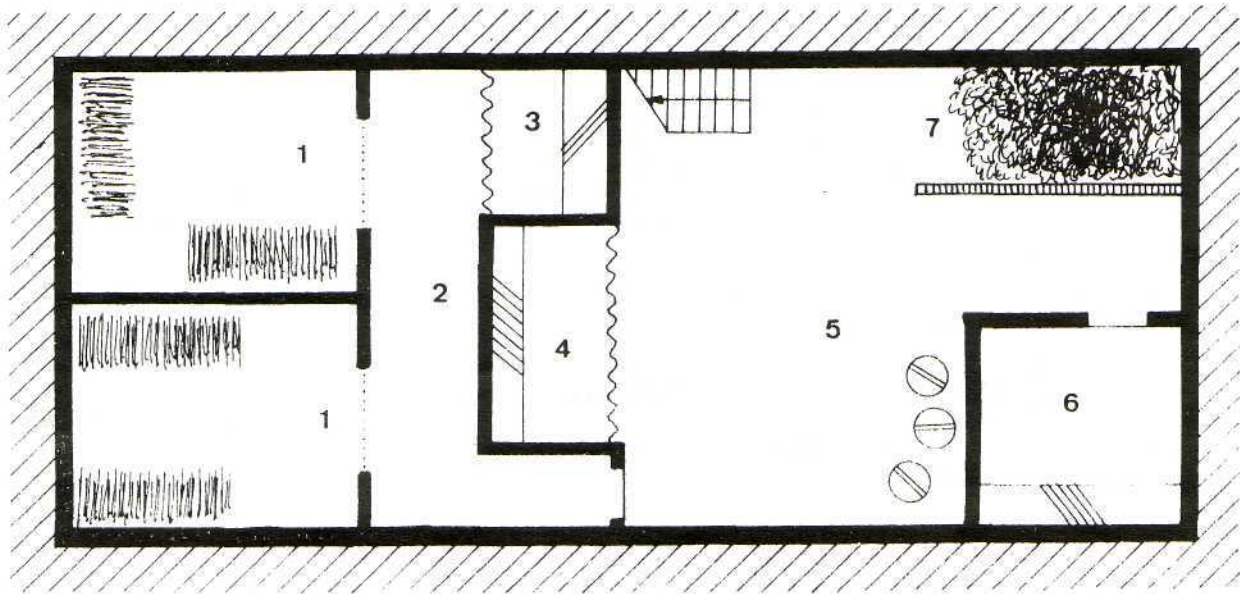
Dieser fast schon luxuriös zu nennende

Der Kerker

Die folgende Beschreibung befaßt sich mit dem Kerker eines Schlosses oder einer Burg. Alle Räume besitzen massive Mauern aus großen Steinblöcken, der Boden ist vollständig mit steinernen Platten ausgelegt, so daß der Versuch, sich aus dem Kerker 'herauszubaggern', von vornherein zum Scheitern verur-

Der Büttelkeller

Der hier beschriebene Büttelkeller kann von Ihnen, dem Meister des Schwarzen Auges, in fast jedem gewöhnlichen Dorf verwendet werden. Die mit der Beschreibung gekoppelte Zeichnung bezieht sich auf eine Gelegenheitsherberge, die in einem öffentlichen Gebäude wie z.B. einem Rathaus untergebracht ist.



Die Deckenhöhe beträgt in allen Räumen zweieinhalb Schritt, sämtliche Wände sind aus massiven Steinblöcken gemauert, der Boden besteht aus festgestampftem Lehm.

1. Zellen

Die Zellen werden vom Gang her durch eine massive Gittertür betreten, der einzige Posten, an welchem beim Bau dieser Anlage nicht gespart wurde. Den Gefangenen dient das faulige Stroh, welches den Zellenboden bedeckt, als Nachtlager. Da der Boden der Zellen nur aus festgestampftem Lehm besteht, wird der Büttelkeller von manchen Stammgästen auch als 'Buddelkeller' bezeichnet.

2. Gang

Dieser Korridor verbindet die Zellen mit dem Vorratsraum für die Verpflegung der Gefangenen und dem Teil des Kellers, der nicht als Gefängnis genutzt wird.

3. Vorratsraum

Mehrere Körbe mit Brotlaiben und einige große Krüge mit Wasser sind hier zu finden. Im obersten Regalfach befinden

sich einige Stücke Pökelfleisch, die Gefangenen bei guter Führung manchmal an Kaisers Geburtstag verabreicht werden.

4. Archiv

Lediglich durch einen Vorhang vom Hauptraum des Kellers abgetrennt, befinden sich hier Akten, die häufig gebraucht werden, aber in keiner Weise brisant sind - Listen der Steuereinnahmen (natürlich nur so, wie sie weitergeleitet wurden), Prozeßakten und ähnliches.

5. Hauptraum

Dieser Raum ist, abgesehen von den Fässern und der im Plan mit 7. bezeichneten Nische, leer. Die bauchigen Fässer enthalten qualitativ hochwertigen Gerstensaft und gut abgelagerten Wein, den die Ratsherren gewiß aus ihrem eigenen Dukatensäckel bezahlt haben.

6. Archiv

Die Tür zu dieser Archivkammer ist stets gut verschlossen, und diese Vorsicht der Ratsherren hat auch ihren guten Grund: In den Büchern, die auf dem ausladenden Regal stehen, sind in pe-

nibler Art und Weise sämtliche Steuereinnahmen des Marktflückens dokumentiert. Problematisch ist nur, daß die Zahlen nicht mit jenen auf den Steuererklärungen im Archivraum 4, die an den Landesherren gingen, übereinstimmen. Der einzig existierende Schlüssel zu dieser Kammer besitzt der Dorfschulte.

7. Kohlenkeller

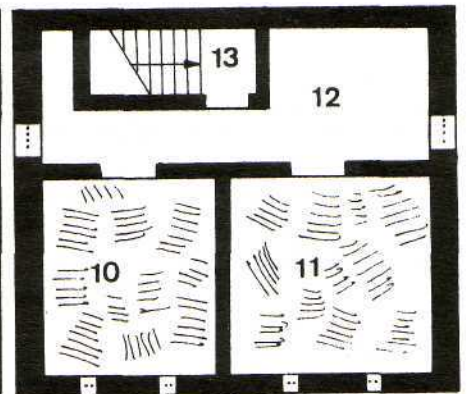
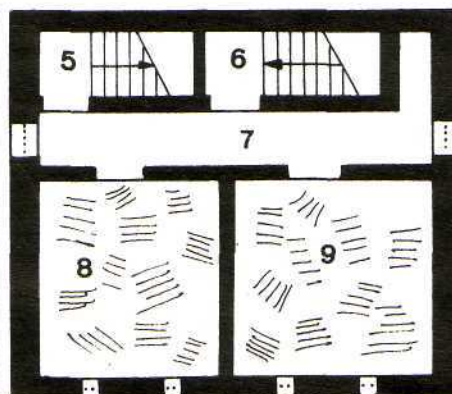
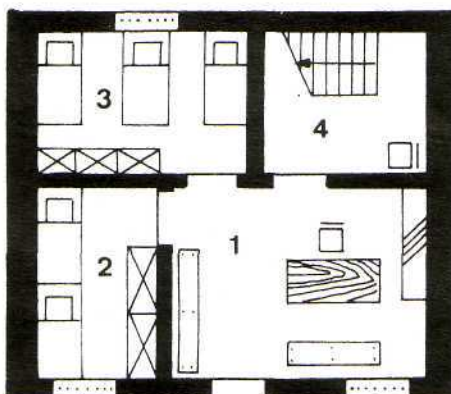
Hier türmt sich die zum Heizen des Ratsraumes benötigte Holzkohle fast zwei Schritt hoch auf.

Der Schulturm

Der im folgenden beschriebene Schulturm ist universell in jeder Stadt des Mittelreiches, des Lieblichen Feldes, im Bornland und auch in Nostria und Andergast einsetzbar.

1. Büro

Hier werden alle ankommenden Personen 'begrüßt' und ein letztes Mal aufgefordert, ihre Schulden zu begleichen. Sollten die Zahlungsrückstände eines im Schulturm Inhaftierten beglichen werden, so wird das Geld hier abgege-



ben, der Gefangene freigelassen und der Schuldner benachrichtigt, daß er sein Geld im Schuldturm abholen könne.

2. Schlafraum

Hier sind stets zwei Wachen untergebracht.

Ihre Aufgaben bestehen neben der Bewachung der Gefangenen und der Entgegennahme des Auslösungsgeldes auch im Beschaffen der nötigen Verpflegung für die Gefangenen und im Anheuern eines Bauern für den Strohwechsel in den Zellen.

3. Schlafraum

Entspricht Raum 2, nur sind hier drei Wachen untergebracht.

4. Treppenhaus

Die Treppe verbindet das Erdgeschoß mit dem im ersten Stock untergebrachten Zellentrakt. Auf dem Stuhl nimmt zu später Stunde der mit der Nachtwache beauftragte Büttel Platz.

5. Treppenhaus

Verbindung zum zweiten Stock

6. Treppenhaus

Die Fortsetzung von Treppe 4. im ersten Stock.

7. Gang

Vom Gang aus können die Wachen durch

kleine Fenster in die Zellen schauen.

8.-11. Zellen

Große, mit Stroh ausgelegte Räume, in denen jeweils bis zu vier Gefangene untergebracht werden können.

12. Gang

siehe 7.

13. Treppenhaus

Die Fortsetzung von Treppe 5. im zweiten Stock.

Markus Gockel

Das Original dieses Artikels erschien im (sehr zu empfehlenden) DSA-Fanzine 'Der Yeti- Land-Kurier' Nr. 4.

Die Schlacht in der Tränenbucht

Gegen Ende des Efferdmonds erreichten wir Mhanerhaven, eine kleine Handelsniederlassung am Nordrand des Mhanadeltas mit seinen Urwaldinseln in einem unentwirrbaren Geflecht von Wasseradern. Der Hafen, noch auf aranischem Gebiet gelegen, ist eine recht trostlose Ansammlung von Lehmhütten, eng um das Haf Becken gedrängt, das unsere Schiffe kaum zu fassen vermochte - ein ödes Nest, gar kein Vergleich mit dem schönen Festum! (Oder erst Gareth, Anm. d. Red.) Und dabei befand sich eine Stadt wie das lichterglänzende Khunchom, Stadt der Düfte, minder denn eine Tagesfahrt entfernt.

Nach ein, zwei Tagen der Ruhe ging die Fahrt weiter und schließlich trafen wir in der Tränenbucht ein und erfuhren, daß die Freie Stadt Kannemünde von Al'Anfanern besetzt worden war und eine Flottille der Schwarzen Galeeren beherbergte. Es ist ohne Zweifel den schnellen Thalukken unserer Verbündeten zu verdanken, daß die Al'Anfaner nicht gewarnt waren. Wie mag sich der feindliche Kommandant gewundert haben, daß kein einziges seiner Spähschiffe zurückkehrte, daß ihm niemand den Aufmarsch unserer stattlichen Schivonenflotte gemeldet hatte. So blieb ihm nur kurze Zeit, die eigenen Schiffe zumindest aus dem Hafen zu schicken, bis wir auch schon heran waren und der Kampf in der engen Meeresstraße begann.

Nun begegnete auch die Mannschaft meines Gastgeber Schiffes ihrem ersten Feind: Drei namenlose Schwarze Galeeren stellten sich unserer "Bornstolz" in den Weg und glaubten, ihre zahlenmäßige Überlegenheit wohl nutzen zu können. Aber die Geschützbedienung schaffte es, die feindlichen Böcke mit einigen gezielten Schüssen außer Gefecht zu setzen. Und so konnte ich denn beobachten (ich hatte allen Versuchen der Kapitänin widerstanden,

mich als "Zivilistin" unter Deck zu scheuchen), wie die vorderste Galeere vergeblich zu wenden versuchte und dann durch einfaches Rückwärtsrudern entweichen wollte - doch dabei kollidierte sie mit ihren Schwesterschiffen und ganz ohne unser Zutun bildete sich ein wüstes Knäuel aus gesplitterten Rudern, brechenden Planken und schreienden Menschen.

Die "Bornstolz" hätte die Galeeren wohl ohne Probleme allein mit ihren Geschützen auf Grund schicken können - doch Käptn Halene von Ussenkehmen dachte auch an die angeketteten Rudersklaven und beschloß, der eigenen Mannschaft auch etwas Spaß zu gönnen: So machten sich denn rasch freiwillige Entertrupps bereit und sprangen über die Reling unserer hochbordigen Schivone auf die Decks der Galeeren weit unter uns. Lang und hart war das Gefecht, doch die Wut der Unseren triumphierte, und es wurden die alanfanischen Wegelagerer gleich scharenweise über Bord getrieben.

Die Überlebenden des Gefechtes aber sperrten wir an Bord der Bornstolz ein - schon um sie vor der Rache der freigelassenen Rudersklaven zu schützen. Und auch an Bord der anderen Schiffe hörte man kernige Festumer Stimmen jubeln: Zwar hatte der Tag auch von den Unseren seinen Blutzoll gefordert, doch die Al'Anfaner schienen vom Angesicht der Meere verschwunden.

Dergestalt endete für uns der Kampf in der Bucht der Tränen, doch für die Bornischen waren es Freudentränen: Im ersten Seegefecht des Krieges hatten wir die Al'Anfaner besiegt und den Hafen von Kannemünde zurückerobert.

Und dennoch war auch dies nur ein kleiner Schritt auf dem weiten Weg bis zur Niederwerfung Al'Anfas: Noch ist das Bornland im Süden arm an Häfen und Verbün-

deten - doch der Sieg dieser Tag wird Flottenadmiral von Niemitz sicherlich beim Abschließen von Bündnisverträgen dienlich sein."

Unau

Im scheinbar unaufhaltsamen Vormarsch der Al'Anfaner zeichnet sich ein erster Rückschlag ab: Nach der Kapitulation Traheliens hatte sich die trahelische Heerführerin Mout'peceret in Al'Anfaner Dienste gestellt und angeboten, mit ihren treuergebenen Mannen Keft, die Heilige Oase der Novadis, zu erobern. Allen Berichten über die bisherigen Taten der Kämpferin nach hätte dieses kühne Unternehmen durch aus Erfolg haben können.

Tatsächlich rückten die alanfanischen Söldner in schnellem Tempo auf die Oase vor und schlugen auch mehrere Attacken novadischer Reiter blutig zurück, doch es gelang ihnen nicht, Keft zu erreichen! Einen knappen Tagesmarsch von ihrem Ziel entfernt wurden sie von einem der urplötzlich auftretenden Sandstürme der Khom überrascht und völlig vom Wege abgebracht. Ein Teil der Truppen soll dabei umgekommen sein, das Schicksal der Heerführerin ist noch unklar.

Novadische Beobachter werteten die Berichte als Zeichen, daß "Rastullah in seiner Allmacht selbst die Elemente heraufführt im Kampf gegen die fremden Gotteslästerer".

Ihre Exzellenz Dimiona Paligan, die alanfanische Botschafterin in Gareth, wertete diesen Ausgang des Unternehmens dagegen als Beweis dafür, daß "der weise und edle Tar Honak die Seele Al'Anfas ist und den Menschen Kraft gibt, während sie in seiner Abwesenheit umherirren wie Kinder, denen die schützende Hand der Eltern fehlt."

Der Patriarch selbst - zur Zeit in Unau - enthielt sich jeden Kommentars.

Jörg Raddatz.

einen Streitwagen, eine goldene Waffe oder gar ein Probeexemplar der Angbarer Posaune gewinnen. Außerdem führen wir eine Spielerumfrage durch. Informationen bei: **Axel Fink, A-Damaschke-Str. 101,6231 Schwalbach/Taunus**

Beruhiget euch, Freunde von Steineiche und Salzarella! Wer sagt denn überhaupt, daß es noch einen übernächsten Krieg, einen 8. Wendolyn und einen 5. Kasimir geben wird? Die Freunde von Steineichenstumpf und Salzarellaengräte

- Suche Mitspieler für DSA in Hochheim und
- Umgebung. **Fritz Michael, Herderstr. 25,**
- **6203 Hochheim**

Jägerschule auf Tral eröffnet! Alle wackeren Helden sind eingeladen, ihre Silbertaler bei uns anzulegen. Väter - schickt eure Kinder! Laßt sie bei uns erfolgreich ausbilden zum Yeti-Jäger! Daß kein WeiSpelz je unsere Insel betritt! Nieder mit den Fraßbären, kommt zu uns - Tral nahe Port Corrad. Informationen bei: Sascha Koschwitz, Wegerstr. 205,4970 Bad Oeynhaus 1

Zeitungsleser Aventuriens! Kommt bei Ihnen der Aventurische Bote auch immer so spät? Entspricht dieses Journal nicht mehr Ihren hochgestellten Ansprüchen? Dann lesen Sie die Brabaker Bilderpostille! Die königlichen Kuriere tragen Sie pfeilschnell in alle Winkel des Kontinents (vor allem innerhalb der Stadtmauern) Abonnieren Sie noch heute!
Neue Brabaker Bilderpostille, König-Peleiston-Allee, Brabak

(Pah! - die Red.)

Von Bosparanjer bis Waskir, von Elenviner bis zu Zwergenbier, all das gibt es hier - und noch mehr bei Draken Korbaid's Weinhandel. Sympathische Beratung, alle bekannten alkoholischen Getränkeorten verschiedenster Jahrgänge, auf Wunsch auch Lieferung an Tavernen und Hotels in Gareth. Faire Preise und gutes Geschäftsklima bei: **Draken Korbaid's Weinhandel, Kaiser-Reto-Straße nahe Greifenplatz, Gareth.**

Höret, oh höret, Ihr Bewohner Aventuriens! Erfahrener und gut ausgerüsteter DSA-Meister sucht tapfere und standfeste Recken (Alter 16-18) im Ammerland, die sich mit meinem Arsenal an Fallen, Rätseln und Monstertropfen messen wollen. Interessenten wenden sich an: **Jan Stein, Am Holtkamp 21, 2910 Ocholt, Tel. 04409/1517.** Suche auch Kontakt zu anderen DSA-Meistern zwecks Informationsaustausch.

Die THAZ

Aus den überaus positiven Erfahrungen eines 2-wöchigen Liverollenspiels mit Pfadfindern im Sommer 1990 im Schwarzwald entstand das umfangreiche Magazin Tharbader Allgemeine Zeitung. Es enthält ein komplettes, leicht zu erlernendes RSP-System, das Live-Rollenspielabenteuer "Der Krieg des Bandes" für bis zu vierzig Spieler, ein Kurz- und ein Solo-Abenteuer sowie ausführliche Beschreibungen der zwei Wochen im Schwarzwald. 68 DIN-A4-Seiten nur DM 6,- bei **Christoph Zachariae, Auf der Heide 74, 2812 Hoyerhagen**

Im Sommer zu Hause? Das muß nicht sein! Am Wochenende wird gewürfelt. Rollenspieler sammelt euch! Club 1003 **Sacha Koschwitz, Weiserstr. 205,4970 Bad Oeynhaus 1**

- Wackerer DSA-Spieler sucht Spielrunde in Kiel:
- **Sven Thiede, Alte Lübecker Chaussee 34,**
- **2300 Kiel 1, T. 04317686678**

Streng Geheim!!!!

Endlich! Der erste Führer, der wirklich alle (!) Geheimbünde, -gesellschäften, -Organisationen, -bruder- und Schwesternschaften, -orden & -zirkel, Verschwörer, Attentäter & Sekten sowie alle anderen öffentlichkeits- und lichtscheuen Vereinigungen des Lieblichen Feldes auflistet, ist soeben unter dem Titel "Streng Geheim!" erschienen! Alphabetisch geordnet! Von A wie "Absolut geheime Aristokratengemeinschaft zur Wiedereinführung des Pindorellatanzes auf Hofbällen" über L wie "Liebhaber des Lieblichen Feldes" und R wie "Rosenzüchter Belhankas im Untergrund" bis zu Z wie "Zur Zeit leider abwesende Angestellte öffentlicher Ämter", um nur wenige Beispiele zu nennen. Nur 111 Silbertaler je Exemplar! Zu beziehen bei: Zoryel Paziss; Kontaktadresse: Xiechops Taveme, Kuslik.

Kußchen, süßer Schwan. Halte Deine Ohren steif und überspann' Deinen Bogen nicht. In Liebe, Äpfelchen

(Ein Schwan mit Ohren?! Bei aller Liebe zur Fantasy, aber was zu viel ist, ist zu viel! - die Red.)

Gesucht werden abenteuerlustige Helden im Umkreis Rheine/Mesum. Interessierte schreiben an: Aralin Aldubhor, Estenlaub am Yaquir in der Baronie Tikalen, Liebliches Feld oder direkt an: Andree Hachmann (16 J.), Prozessionsweg 24,4440 Rheine 11, Tel. 05975/8182 nur 16-20 Uhr, Montags 16-18 Uhr

WINDREITER, das neue DSA-Fanzine! Nr. 1: 36 DIN-A5-Seiten, Abenteuer, neuer Heldentyp, Krämerecke, Waffen, Brettspiel, Regionrätsel, Preisausschreiben und ein Kneipenspiel, alles für nur DM 3,- in Briefmarken incl. Porto. Bestellungen an: **Björn Bohnhoff, Ostendorferstr. 33,2862 Worpswede**

Suche Geweihte der Rondra, die zwecks Festungsgründung zu mir kommen wollen. Geweihte mit Familien bevorzugt. Es werden aber auch gerne Krieger angenommen, mit oder ohne Familien. Wir sind nun bereits, in der fast fertiggestellten Festung: 1 Familie mit 2 Kindern, eine Rondrageweihte, 1 Magierin, 30 Krieger und das Oberhaupt Gratha Donnerschlag. Ständig wächst unsere Zahl.

Gratha sucht einen Drachentöter, wenn ihr einen habt. Karu von Westhold ist leider von uns gegangen. Schreibt an: **Christian Schlamm, Wohlenhauser Str. 31,3072 Marklohe**

Höret, Burgvogt Elray van Gor! Wir, die geeinten Clans des Nordens, werden nicht hinnehmen, daß Ihr den Boden, den unsere Ahnen mit viel Schweiß und Blut den Schwarzpelzen abragen, an Fremdstämmige verschachert und der Dekadenz des Kaiserreichs den Einzug ermöglicht! Auch wenn wir nie auf Seiten der Orks standen, so erkannten wir doch stets die Freiheit des Orkenlandes an. Niemals hätten wir uns angemaßt, den Boden, den wir bewohnen, als unseren Besitz zu bezeichnen, geschweige denn, mit diesem Handel zu treiben! Wir fordern Euch deshalb auf, von Eurem Vorhaben abzulassen und dem Orkland den Rücken zu kehren, anderenfalls sähen wir uns gezwungen, Burg Timpeck einen Besuch abzustatten, den Ihr und Eure Handlanger Euer Lebtage lang nicht aus Euren Hirnen werdet bannen können! Wir erwarten Eure Antwort!

Jen 'Ir Corum, Clanlord der Godains, Anführer der geeinten Clans des Nordens
 (??? - dieRed.)

- Niveauevolle DSA-Runde sucht im Raum Goslar
- erfahrene Spieler. Meldet euch schnell, bevor
- unsere Helden in Aventurien untergehen. Mögen die Zwölfe mit uns sein.
- * **Christian Paul, Calderweg 3,3380 Goslar,**
- **Tel. 05321/43437**

"Schreiberlinge aufgepasstü!"

1000 Stunden Arbeit an einem Nachmittag durchgespielt, und jetzt verrotten die guten 'Selbstgeschriebenen' in der Schublade. Damit hat es jetzt ein Ende, denn ein Händler aus dem hohen Norden gründet soeben einen ABENTEUER-TAUSCHRING. Spielregeln: Ihr schickt mir euer selbstgeschriebenes Abenteuer -in wettbewerbsfähiger Qualität und Ausführung- und Rückporto zu und erhaltet postwendend ein anderes dafür. Für Mehrfachausführungen eines Abenteuers kann ich leider nur ein Fremdadenteuer garantieren, erst die Erfahrung wird zeigen, ob ich für 10 Kopien von einem Abenteuer je eine Kopie von 10 Abenteuern verschicken kann. Bedenket! Ich habe mit diesem System bis dato genauso wenig Erfahrung wie ihr, aber wenn ihr mitmacht, wird's schon klappen.

Rüdiger Martensen, Birkenweg 27b, 2153 Neu-Wulmstorf, w 040/7000474

Transportschiff zu verkaufen - 2 Masten, 10 Ruder - 5 Pferdestallungen + Futter- und Wasserlagerplatz - 88 Mann Besatzung - 45 m lang, 11 m breit-ca. 138 Kubik Laderaum - incl. Einrichtung - nur 20000 D. Wer es kaufen möchte, schreibt an Sven Reifenberger, Am Ilmenbaum 3, 6231 Sulzbach/Taunus

- Der Fanzine-Club "Die Glücksritter sucht ständig freie und feste Mitarbeiter, die alles von und über Rollenspiele schreiben. Egal, ob aus der BRD, Österreich oder sonstwoher: Wir suchen Schreiber. Sehr gute oder sehr lange Beiträge werden mit Freiexemplaren belohnt und Mitarbeiter genießen die Mitgliederangebote. Informationen bei:
- **Timo Brüggemann, Berner Weg 24, 6700 Ludwigshafen.** Die Glücksritter freuen sich auf alles, was kommt!

Ich, Thogar der Dritte derer von Micram, habe die Ehre, meine Hochzeit mit Macnessa vom Roten Berg bekanntzugeben. Besonderen Dank gebührt unserem überaus tapferen Retter und edlem Spender, dem Zwerg Indiana von und zu Jones und Stagel, der uns aus den Klauen des bösen Räuberfürsten Rexrönroc befreite und mit seiner großzügigen Geldspende unsere Hochzeit finanzierte (seltsamer Zwerg! - die Red.)

Darauf haben alle gewartet (wir nicht - die Red.): Bemhafen, die nördlichst gelegene Stadt Aventuriens! Stadtbeschreibung gegen DM 3,50 bei **Thomas Müller, Frankenstr. 63, 8901 Königsbrunn**

**Annahmeschluß für alle Anzeigen, die im Boten Nr. 33 erscheinen sollen:
 10.4.1991**

Verschwörung in Havena?

Aus Havena erreichte uns folgender Bericht unserer Korrespondentin Melisande v. Melders:

Zuerst vernahm man nur Gerüchte, aber nun wurde uns exklusiv von einer wichtigen Persönlichkeit des fürstlichen Hofes zu Havena bestätigt, daß es Getreuen des Fürsten kürzlich gelungen sei, einen Ring von Verschwörern aufzudecken, noch bevor diese ihre finsternen und verabscheuungswürdigen Pläne gegen unseren geliebten Landesherren und damit gegen ganz Albernia durchführen konnten.

Welches Ziel die üblen Gesellen vor Augen hatten, wurde nicht bekannt, wie insgesamt die besiegelten Informationen über die Geschehnisse von nur dürftigen Ausmaßen sind, doch behaupten einige Zungen hartnäckig, die eigentlichen Drahtzieher seien Sklavenhändler aus Al'Anfa, denen Freiheitsliebe und Gerechtigkeitsinn des albernischen Volkes und vorstehend auch der fürstlichen Familie von jeher ein Dorn im Auge waren. Deshalb mag die Verstrickung eines Mitgliedes der Familie Pekkarin in diese Machenschaften nicht weiter verwundern, ja, obiges Gericht sogar zu erhärten.

Die beteiligten Personen - zu nennen wären u.a. Niando Pekkarin-Gleda, Handelsherr aus Havena, Alewina Troste, Kauffrau aus Vinsalt, sowie Liandor, Edler von Windehag, Feiesse, Baronin von Niederhoning und Niendra, Tochter der Gräfin zu Bredenhag als bekannteste Mitwirker - wurden einzeln vor unseren Fürsten zitiert, um sich seiner Gnade und Gerechtigkeit zu ergeben.

Mit Praios' Hilfe wurde eines jeden Schuld gewogen und die Strafe hernach bemessen. Die Urteilsfindungen fanden nicht öffentlich statt, doch spricht man davon, daß Güter und Habseligkeiten der Schuldigen beschlagnahmt worden seien. Zudem wurde bestätigt, daß die beteiligten ausländischen Bürger der Stadt und des Landes verwiesen so wie auch einige der involvierten Adligen auf ihre Stammsitze außerhalb Havenas zurückbefohlen wurden, mit der Auflage sich für unbestimmte Zeit nicht mehr am fürstlichen Hofe blicken zu lassen.

Für zusätzliches Aufsehen sorgte Niando Pekkarin-Gleda, der sich dem gerechten Urteil durch hastige vorherige Flucht entzog. Scheinbar war es ihm gelungen, von der bevorstehenden Aufdeckung seiner

Missetaten früh genug zu erfahren. Wie bekundet wurde, verfolgten fürstliche Häscher den elenden Frevler, um ihn der Gerechtigkeit doch noch zuzuführen. Es ist zu erwarten, daß die feige Flucht vor den Augen unserer Durchlaucht wenig Verständnis findet und die Strafe nicht unerheblich verschärfen dürfte.

Eine eigene Stellungnahme Fürst Bennains wurde uns leider verweigert, Ihre Durchlaucht ließ uns aber durch einen seiner Vertrauten übermitteln, daß er die ganze Angelegenheit für zu gering erachte, als daß er sich auch noch persönlich dazu äußern wolle. Es spricht für den tapferen Edelmann, auf diese Art und Weise mit solchen Anfeindungen zu verfahren. Vom Hof strikt dementiert wurden jegliche Gerüchte, die eine Beteiligung von Baronin Isora von Elenvina, der Schwester unserer geliebten Fürstin Idra Bennain, an der Verschwörung besagen. Baronin Isora findet sich mit schöner Regelmäßigkeit in den Klatschspalten und Hintertreppengesprächen wieder, als beliebtes Ziel aller Klatschmäuler Havenas und Umgebung, zuletzt aufgrund der Ereignisse auf dem fürstlichen Hofball.

Treue Leser der Havena - Fanfare werden sich an den Bericht erinnern, als Baronin Isora nach übermäßigem Weingenuß just zur Mitternachtsstunde auf den fürstlichen Thron stieg, das Banner des Fürsten von der Wand riß und Seine Durchlaucht nebst Gemahlin auf das Übelste beschimpfte, bis sie schließlich von zwei Bediensteten aus dem Thronsaal gebracht werden konnte. Es hieß jedoch 'Baronin Isora, eine attraktive Mittvierzigerin, die wie ihre um zwei Jahre jüngere Schwester sicherlich zu den bemerkenswertesten Frauen Albernias gehört, habe sich später in aller Form bei der fürstlichen Familie für ihre Entgleisung entschuldigt.

Zwar untersagte der Fürst den Hofberichterstatern die Wiedergabe des genauen Wortlauts jener seinerzeit von Baronin Isora ausgestoßenen Schmähungen, doch, wie uns aus inoffizieller Quelle bekannt wurde, sollen sie von persönlicher, ja, höchst intimer Natur gewesen sein.

Wie nicht anders zu erwarten, ließ der gedankliche Brückenschlag zu den Ereignissen bei der Verlobung Fürst Cuanus und seiner Gattin vor nunmehr über 20 Jahren, nicht lange auf sich warten. Damals war es während der Verlobungsfeierlichkeiten zu einem ähnlichen Vorfall ge-

kommen. Die Baronin von Elenvina bezichtigte ihre Schwester und vornehmlich auch den Bräutigam des hinterhältigen Verrats und des schmachlichen Eidbruchs, nämlich des falschen Eheversprechens - Anschuldigungen gravierendster Art also, die die Gemüter weiland zum Kochen brachten.



Baronin Isora von Elenvina

Um unseren Lesern die damalige Situation noch einmal vor Augen zu führen: Eigentlich war es geplant gewesen, das Verlöbnis zwischen Seiner Durchlaucht Cuanu ui Bennain und der ältesten Tochter des Hauses Elenvina, Ihrer Hochgeborenen Isora, zu besiegeln, doch als der junge Fürst Baronin Idra erblickte, entflammte sein Herz für die reizende Schönheit, so daß er sie statt Isora zu seiner Braut erwählte. Eine glückliche Entscheidung, wie die harmonische Ehe und auch Fürstin Idras Ruf als gute, fürsorgliche und kluge Landesmutter belegen.

Seit jenen Ereignissen haben Gerüchteküche und Klatschbasen ein stetes Auge auf die Baronin. Die angeblich engen Beziehungen zu Archon Megalon, dem Hofdruiden des Fürsten, tun ein Übriges, daß Havenas Klatschmäuler die Baronin immer dann beteiligt wissen wollen, wenn sich bei Hof etwas Skandalträchtiges ereignet. Ihre Hochgeborenen war im übrigen ebenso wenig an einer persönlichen Stellungnahme interessiert, wie ihr fürstlicher Schwager: 'Wenn sie sich damit abgeben würde, ein jedes Gerücht über ihre Person zu dementieren, käme sie weder zum Essen, noch zum Schlafen, geschweige denn zu all ihren angeblichen Skandalchen'.

Wir freuen uns, daß die Baronin Anfeindungen solcher Art mit dem nötigen Humor zu tragen weiß.

Michelle Melchers

Aus der Hauptstadt

Buntes Treiben herrschte jüngst am Hofe unseres geliebten Landesvaters. Völlig überraschend hatte Seine Allergöttlichste Magnifizienz zu einem rauschenden Feste eingeladen, um sich ein wenig von den in letzter Zeit wegen der al'anfanischen Krise doch recht anstrengenden Regierungsgeschäften zu erholen.

Die im Hof der alten Kaiserresidenz stattfindende Feier überbot auch diesmal alle anderen Gareth's Festivitäten an Glanz und Einfallsreichtum der Darbietungen. Die 'Curiositea Phantastica' der Herren Faradan und Alvan von Thalusa mit ihrer Menagerie der Ungeheuer (darunter auch ein Manukor, dessen Anblick bei den Damen des Hofes ein entsetztes Schaudern auslöste) und dem wandernden Wachsfigurenkabinett war ebenso vertreten wie diverse Spielmannsgruppen und etliche Mitglieder des fahrenden Volkes. Feuer- und Schwertschlucker, Seil- und Schlangentänzer, Dompteure, Jongleure und andere lustige Gesellen gaben sich die größte Mühe, Augen und Herzen der Zuschauer zu erfreuen, was ihnen auch mit großem Erfolg gelang. Auf Anordnung von Hochgeborenem Nemrod blieb den Messerwerfern ein Auftritt jedoch versagt.

Die besondere Aufmerksamkeit der Kaiserlichen Hoheiten erweckte eine Schaulustlergruppe um den Tralopper Stellmachersohn Gero Elfenfreund, der mit seinen Freunden Karima, der Kriegerin, dem Gaukler Timshal und der Elfe Wendra Goldensalm ein Theaterstück vorführte, welches vor Witz und geistreichen Anmerkungen nur so übersprühte, aber dennoch den gebannt starrenden Zuschauern die eindringliche Botschaft näherbrachte, daß ein friedliches Miteinander des Elfenvolkes mit den Menschen nicht nur möglich und wünschenswert, sondern für die weitere Zukunft des Reiches sogar unabdingbar sei.

Da Gero Elfenfreund mit seinen Begleitern nun schon fast vierzehn Jahre durch Aventurien zieht und sich bemüht, das gegenseitige Verständnis zwischen Menschen und Elfen zu fördern, bat Ihre Kaiserliche Majestät, die liebevoll Alara Paligan, ihren Gatten im Flüstertone (der Bote hatte schon immer die aufmerksamsten Berichterstatter), diesen Einsatz doch irgendwie in angemessener Weise zu entlohnen. Ein zustimmendes Nicken Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz war die Folge, über die Art und Höhe der Belohnung konnten wir bisher jedoch nichts in Erfahrung bringen. Wir hoffen jedoch, in unserer nächsten Ausgabe mehr sagen zu können.

Obwohl sich die hölzernen Tische wieder einmal unter der Last der aufgetragenen köstlichen Speisen und edlen Getränke bogen, nutzte unser geliebter Kaiser -der ja eh der Völlerei abhold ist- die Anwesenheit der geladenen adligen Gäste, um mit seinen Reichsverwaltern über die Lage im Lande zu reden und um die eine oder andere Empfehlung auszusprechen.

So legte er beispielweise Landgräfin Ragnar von Zweimühlen-Zwerch mit einem Lächeln in den Augenwinkeln nahe, die ihr anvertrauten Ländereien zukünftig mit etwas mehr Diplomatie und etwas weniger Einsatz des Schwertarmes zu verwalten.

Aus dem darob etwas zerknirscht wirkenden Antlitz der Gräfin strahlte aber unmittelbar danach die helle Freude, als Seine Allergöttlichste Magnifizienz seine ausdrückliche Zufriedenheit mit Hochgeborenem Ragnars Diensten äußerte und ihr ab sofort zusätzlich die gräfliche Aufsicht über die Ländereien Grassing, Ochsenwasser, Wutzenwald und die seit kurzem verwaiste Baronie Gallys übertrug.

Wesentlich härter ging unser allzeit gerechter Landesvater hingegen mit Baronin Siam Lacara-Pontius von Dubios in's Gericht. Die Fürstin, die eigentlich auf den lang ersehnten Grafentitel gehofft hatte, wurde bitter enttäuscht, als sie sich wohl eine halbe Stunde lang die Vorwürfe Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz anhören mußte. Am Hofe zu Gareth war man nämlich mittlerweile auf die vor vier Jahren erfolgte Annektion der Baronie Cres und anderer Landesteile, wie etwa des Städtchens San Bordana, seitens der Dubianer aufmerksam geworden. Anscheinend scheint Hochgeborenem Siam Lacara das mittelreichische Grund- und Bodengesetz, in dem die Verleihung von Ländereien allein dem Kaiser vorbehalten ist, mißverstanden zu haben. In seiner allumfassenden Güte gab der Beherrscher des Mittelreiches der ansonsten fähigen Baronin noch einmal eine Chance: Nach Rückgabe der besetzten Ländereien und nach der Abrüstung der dubianischen Streitkräfte auf ein Banner von fünfzig Mann dürfe sie auch weiterhin in Dubios zum Wohle des Volkes regieren. In der Baronie Cres wird demnächst im Zuge der Lehensvergabe ein neuer Landesherr eingesetzt werden.

Kurze Zeit später zog sich unser allseits verehrter Kaiser mit Graf Paligan zu Pericum und dem Baron zu Greifenberg in die Bibliothek des alten Schlosses zurück. Über welche Angelegenheiten der Kaiser dort mit seinen Kämpen plauderte, wissen

wir nicht, man munkelt jedoch, er habe beiden Reichsrittern nahegelegt, einmal über die Sünden ihrer Vergangenheit nachzudenken und sich mannhaft zu diesen zu bekennen - was immer damit gemeint sein mag.

Für Aufruhr sorgte kurz vor Ende der Festivität ein zerlumpter, abgemagerter Streuner, den die Palastgarde beim Herumschleichen um die alte Residenz erwischt hatte und der nun vor den Kaiser geführt wurde. Nachdem Seine Majestät in seiner Gnade dem Ärmsten erst einmal gestattet hatte, sich an den reich gedeckten Tischen den eingefallenen Bauch vollzuschlagen, wollte Seine Allergöttlichste Magnifizienz mehr über diese bedauernswerte Seele erfahren, schien er doch trotz seines abgerissenen Äußeren aufgrund seiner stolzen Haltung und des klaren Blickes ein Mann von vornehmer Herkunft zu sein. Und der Fremde -Magnus Cornelius von Luedwich nannte er sich- hub an zu erzählen. Vom Bornland sprach er, von seinem verstorbenen Vater aus einem der ältesten, aber verarmten Adelsgeschlechter Sewerians, von einer unglücklichen Liebe klagte er, von einem Duell mit tödlichem Ausgang, das er seiner Geliebten wegen gefochten, von Flucht und Schmerz und Einsamkeit und Not. Bei diesen Worten glitten seine Finger vertraut über die Saiten der Laute, die er als einziges ihm gebliebenes Besitzstück mit sich trug, und leise erklang eine getragene, schwermütige Melodie, die er einst für seine Liebste geschrieben...

Als die traurige Weise verklungen war, sah man so manche Dame verstohlen eine Träne aus dem Augenwinkel wischen, und auch der Kaiser war auf seltsame Weise gerührt von dem Bericht des Fremden. Nach einigen Augenblicken erhob er sich und lud den Lautenspieler ein, bis auf Weiteres sein Gast zu sein, ungeachtet der hochgezogenen Augenbrauen von Hochgeborenem Nemrod. Dieser wurde beauftragt, seine Verbindungen zu nutzen, um die Richtigkeit der Angaben des Fremden zu bestätigen.

Etwas später dann sah man Seine Allergöttlichste Magnifizienz in ein Gespräch mit Gräfin Naheniel von Waldstein vertieft, wobei die beiden immer wieder seltsame Blicke auf Herrn von Luedwich warfen, der die Gäste inzwischen mit selbstgedichteten Anekdoten und Novellen unterhielt. Man darf gespannt sein, was sich aus diesem denkwürdigen Zusammentreffen noch ergibt.

Auf jeden Fall sind sich alle Beteiligten einig, daß es ein glanzvoller und hochinteressanter Abend war.

Norbert Venzke

Gaukelkunst und Sternenkunde

Der größte Wunsch aller Rollenspiellautoren und anderer Schreiberlinge ist der nach Unfehlbarkeit. Zu unserem Leidwesen klappt das aber nicht immer, und so haben wir, als wir im Aventurischen Boten 20 bzw. im Boten-Sammelband "Kleino-dien" die neuen, optionalen Talente eingeführt haben, schlicht und einfach vergessen, den Zeit- und Kostenaufwand bei der Steigerung dieser Fertigkeiten anzugeben. Aber natürlich hat sofort wieder die Inquisition des Schwarzen Auges in Form einiger aufmerksamer DSA-Spieler zugeschlagen und uns ange-mahnt, unser Versäumnis schnellstens nachzuholen, anderen-falls man einen 'Stantepede Suicid' und mehrere 'Fulminicti' auf uns loslassen würde. Nun, wir haben uns dieser Androhung von brachialer Gewalt gebeugt und bringen unseren werten Lesern unter fortwährenden, tausendfachen Entschuldigungen die nach-stehende Tabelle zur Kenntnis.

Talent	Zeitaufwand (Tage)	Kosten (Duk.)
Gaukeleien	60	10
Selbstbeherrschung	-	-
Stimmen imitieren	40	-
Lehren	60	10
Kriegskunst	120	40
Staatskunst	120	40
Sternenkunde	60	30
Geschichtswissen	40	20
Lederarbeiten	120	-
Stoffarbeiten	90	-
Töpfern	90	-
Geographie	40	20
Alte Sprachen	60	30
Etikette	-	-

Aus den Provinzen

Amhalassih

Aus einem Bergtal unweit von Brig-Lo meldet der KGIA-Offizier Freiherr Markstein einen bedeutenden Erfolg seiner Organisation: Borbels Basiliskenhof (der Bote brachte - getäuscht von den schändlichen Betrügem - eine Werbeanzeige dieses Unternehmens) ist ausgehoben!

Von aufgebrachten, geprellten Almada-ner Bürgern um Beistand gebeten, drang der Trupp der KGIA im frühesten Morgenrauen in das entlegene Gehöft ein und machte eine bestürzende Entdeckung: Keine Spur von den vollmundig angepriesenen 'handzahmen Basilisken' war zu sehen. Lediglich in einem Verschlag im Schafstall wurde eine Kiste mit der Aufschrift "Vorsicht Jungbasilisken - Anblick und Berührung absolut tödlich!" entdeckt. Das in dem hölzernen Kasten aufbewahrte Ge-tier entpuppte sich jedoch bei der Über-prüfung durch einen tapferen Freiwilligen als ein Knäuel fett gemästeter Blindschlei-chen, denen man kleine, vergoldete Holz-kronen auf die Köpfe geklebt hatte! Für den von getäuschten Kunden festgestell-ten "unzweifelhaft typischen Basilisken-gestank" sorgten ein paar Tongefäße mit Schwefelwasser!

Die KGIA verhaftete alle auf dem Hof anwesenden Betrüger, um sie nach Punin zu verbringen, wo ihnen der Prozeß ge-macht werden soll - die eigentliche Besit-zerin des Hofes aber, eine gewisse Pamel-la von Plotzeneck, ist flüchtig. Für ihre Ergreifung wurde eine Belohnung von 20 Dukaten ausgesetzt.

Daß die Hauptverdächtige ihrer gerechten

Strafe bislang entkommen konnte, ist eine betrübliche Tatsache, viel schlimmer aber ist der Schaden, den das gesellschaftliche Ansehen so manches aventurischen Hel-den in Zukunft nehmen wird. Schon jetzt kann es einem Recken, der sich in einer almadanischen Schenke mit folgenden Worten vorstellt - "Gestatten, Alrik, der Basiliskentöter" - geschehen, daß ihm statt des erhofften andachtvollen Raunens wieherndes Gelächter entgegenschlägt.

U.K.

Ilsur

Das kleine Städtchen an der Mündung des Dogul ist von einem für die Wirtschaft des Ortes folgenschweren Unglück betroffen worden: Die recht seltene Horn- und Nasenfäule, die vor einigen Jahren bereits im Warunkschen auftrat (der Bote berich-tete), hat auch die hier grasende, kräftige, rotbraune Rinderrasse befallen.

Da zu befürchten ist, daß viele Viehzüch-ter in diesem Jahr große Schwierigkeiten haben werden, den Lebensunterhalt für sich und ihre Familien zu bestreiten, stell-te Baron Llezean Yyoffrynn als erste Hilfs-maßnahme zweihundert Dukaten aus sei-ner Privatschatulle zur Verfügung. Den gleichen Betrag spendete auch die Gräf-lich Mendenische Tuchweberei Arne Fren-gammer & Sohn, die edelste Tuche für viele Fürstenhöfe Aventuriens fertigt. Hoffen wir, daß die Seuche den gleichen Verlauf wie damals in Warunk nimmt und nach kurzer Zeit wieder verschwindet.

N.V.

Notmark

Besorgniserregende Nachrichten erreich-ten uns vor kurzem aus der Gegend von Notmark:

Eine Gruppe Reisender hat dort einen ausgewachsenen Gletscherwurm gesehen, wie er an den Berghängen des ehernen Schwertes entlangsegelte. Das Untier sei von gewaltigen Ausmaßen gewesen, gut 16 Schritt lang und mit einer Spannweite von über 20 Schritt, mit dem Schatten seiner Schwingen könne man gut und gerne ein ganzes Dorf bedecken.

Eine ausgewachsene Kuh habe das Biest in seinen mächtigen Fängen gehalten, doch habe diese wie ein Spielzeug im Vergleich zu dem gigantischen Drachen gewirkt.

Ein jeder, der um die Gefährlichkeit dieser eindrucksvollen, aber grausamen und der Gier verfallenen, Spezies weiß, wird mit Bangen auf neue Nachrichten aus dieser Region warten.

Mögen die Zwölfe es fügen, daß diese Geißel der nördlichen Regionen ebenso unbemerkt wieder verschwindet, wie sie aufgetaucht ist, sonst kommen schwere Zeiten auf die wackeren Leute dieser Gegend zu.

MM.

Firunen

Die kleine Stadt im Bornland verfügt endlich wieder über einen Tempel jenes Gottes, von dem sie ihren Namen hat: Firun, der ewige Jäger. Nachdem der alte Tempel mehr als neun Jahre lang nach dem Tod des letzten Firun-Geweihten leer gestan-den hatte (zu der vorgesehenen Nutzung

als Kornspeicher fanden die Firunener Bauern nie den rechten Mut), baten die Einwohner des Ortes Elenan Eisbart, einen umherziehenden Prediger des eisigen Gottes, den Tempel neu zu weihen und den Gottesdienst wieder aufzunehmen. Ein Grund dafür dürfte wohl sein, daß Meister Eisbart den wohl reichsten Einwohner der Stadt, den vor einigen Jahren neu hinzugezogenen Großbauer Harne (der sich dem Vernehmen nach in seiner Heimatstadt Havena durch einen peinlichen Auftritt im Wachfigurenkabinett am Hai-Platz unsterblich blamiert hatte - siehe Ausgabe 8 unseres Journals), durch -so sagt man- ein göttliches Wunder davor bewahrte, auf dem Speisezettel einer Sumpfrantzenhorde zu landen.

Tatsache ist jedenfalls, daß die Grasaffen, wie sie hier genannt werden, durch einen schmerzhaften Schauer von dicken Hagelkörnern vertrieben wurden - und das mitten im Rondra! Eine großzügige Spende des Großgrundbesitzers ermöglichte dann auch die Renovierung des alten Tempelgebäudes, und vor einigen Tagen wurde die feierliche Einweihung vollzogen.

N.V.

Markgraf Hagen der Dunkle zu Beilunk

gibt sich die Ehre, zu einem Frühlingsball einzuladen, welcher am vierten Tag des Monats Ingerimm in der Stadt Beilunk stattfinden wird. Das zweiwöchige Fest wird von etlichen Belustbarkeiten begleitet werden, die zum Teil wohl im Reich der Zwerge stattfinden werden. Dabei sind Turniere und andere Wettkämpfe selbstverständlich Teil des Festprogramms. Hierzu sind aufs Herzlichste nicht nur die Noblen des Mittelreiches und die Edlen der anderen Reiche eingeladen, sondern ein jeglicher, der sich angesprochen fühlt, möge sich munteren Herzens aufmachen. auch möchten wir nicht versäumen, einen jeden Künstler - als da sind Skladen, Barden und das bunte Volk der Gaukler -, der seinen Teil zum Fest beitragen will, bitten, sich bis in etwa zwei Wochen vor Ballbeginn beim gräflichen Zeremonienmeister Jarman dem Fuchs vorzustellen. Möge es für uns alle eine glückliche Zeit sein!

Gegeben zu Beilunk, Hagen der Dunkle

Teilnehmer, die gemeetwas überihredortigen Erlebnisse erfahren möchten, werden gebeten, ihre Daten und ein wenig über ihre Persönlichkeit sowie den entsprechenden Obulus für den Beilunker Reiter (DM 1,-) an die nachfolgende Anschrift meines Sekretarius zu senden:

Magistra Pamela Rumpel
Hubertusstr. 54
5100 Aachen

Der Kaiser ehrt seine Kämpen...

...aber noch nicht in dieser Ausgabe des Aventurischen Boten, dafür war es einfach zu viel der Post, die unser arg gestreßter Freizeit-Herold bearbeiten mußte. Eine genaue Auswertung liegt bislang noch nicht vor, jedoch flatterten uns schätzungsweise dreimal (!) soviel Bewerbungen ins Haus wie bei der ersten Lebensvergabe.

Da wir den Kontakt unter den DSA-Spielern weiterhin fördern wollen, werden diesmal bei jeder Verleihung eines Barons- oder Grafentitels den Namen und die Adresse des Spielers angeben, so daß der frischgebackene Lehensempfänger zukünftig stilgerecht mit seinesgleichen verkehren und lehnherrschaftliche Post versenden und empfangen kann. Es soll allerdings auch Menschen geben, denen die Veröffentlichung ihres ständigen Wohnsitzes nicht recht ist, sei es aus steuerlichen, sei es aus anderen Gründen. Wenn Ihr also **nicht** damit einverstanden seid, Eure Anschrift im Boten wiederzufinden, so teilt uns diesen Wunsch bitte spätestens bis zum **10. April 1991** mit (bis zu diesem Datum **muß** der Brief bei uns eingegangen sein, sonst können wir für nichts garantieren).

Verweigerungen dieser Art bitte wie üblich an: Norbert Venzke, Krokusweg 8, 4000 Düsseldorf 1.

Achtung!

Abos ab Nr.27 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Stehdorteine 3, bekommen Sie ihn bis Nr.33, bei einer 6 bis Nr.36 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+Freizeit GmbH - 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 Spiel+Freizeit 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.

Das Autorentelefon

Wie bekannt, bieten wir einmal pro Woche die Gelegenheit, mit U.Kiesow oder einem anderen DSA-Autor femmündlichen Kontakt aufzunehmen. Um jenen Bedauernswerten, die tagsüber studieren oder arbeiten müssen, auch einmal die Möglichkeit zu einem Anruf zu bieten, haben wir die Telefonzeiten geändert. Der Apparat mit der Nummer **0211/298138** ist von nun an jeden Mittwoch von 19.⁰⁰ bis 21.⁰⁰ Uhr zu erreichen.