

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, Chronisten und Hofsänger; 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 Monate 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! Ansonsten gilt: *Es pfeift die Meise, es röhren die Elche. Sagt an, wo stehen die Freibierkelche?*

Schutzgebühr:
DM 2,-

33

Phex, 16 n.H.

Tar Honak vor Mherwed!

Wie stark ist Al'Anfa wirklich?

Wie wir aus der Khom-Region erfahren, hat das alanfanische Heer seinen Vormarsch auf Mherwed fortgesetzt. Weiterhin gelang es den schwarzen Legionen, jeden Widerstand, der sich ihnen in den Weg stellte, erbarmungslos niederzuringen. Der Siegeswillen der alanfanischen Söldner, die nach wie vor vom Patriarchen persönlich angeführt werden, scheint ungebrochen, während die Truppen des Kalifats offensichtlich Mühe haben, ihre von mehreren Niederlagen demoralisierten Einheiten neu zu einer schlagkräftigen Armee zu formieren. Es wird gemeldet, daß die novadischen Heerführer unter anderem mit einer hohen Desertationsrate zu kämpfen haben. Die Soldaten, die sich von der Armee entfernen, fliehen jedoch nicht etwa aus dem Kampfgebiet in ihre Heimatregionen, sondern sie beginnen - von den Offizieren enttäuscht - oftmals auf eigene Faust einen Krieg gegen die Eindringlinge. Etliche Hairane und Shejks lösen ihre Stämme aus dem Heeresbund, da sie ihr Vertrauen in die vom Kalifen bestellten Anführer verloren haben.

Viele dieser kleinen Reitertrupps stürzen sich mit dem Mute der Verzweiflung in wilde Gefechte mit der alanfanischen Truppe und sind offenbar bereit, im Kampf für ihren Gott und ihr Land einen hohen Blutzoll zu zahlen. Wie sich unsere kriegs-



Die selbsternannte "Königin" Peri von Traheliën

te nicht verschwiegen werden, daß Honaks Soldaten vermehrt auf Gegner treffen, mit denen sie in der Khom-Region wohl nicht gerechnet haben: Die Rede ist von den Scharen von Freiwilligen, die aus dem Lieblichen Feld und dem Reich aufgebrochen sind, um aus Liebe zum novadischen Volk oder einfach aus rindragefälligem Zorn über den alanfanischen Überfall dem Invasionsheer entgegenzutreten. Die Redaktion ist der festen Überzeugung, daß es zu einer Wende im Kriegsgeschehen kommen kann, wenn es dem Kalifen gelingt, seine tapferen, aber ratlosen Truppen und jene mutigen Freischärler aus dem Norden, von neuem zu einer disziplinierten Armee zu vereinigen.

Trahelien am Abgrund?

Nachdem längere Zeit kaum eine Nachricht aus der ehemaligen Südprovinz bis nach Gareth drang, sandte uns ein getarnt arbeitender Korrespondent nun einen erschütternden Bericht über die Zustände in der von Al'Anfa

bewanderten Leser denken können, verfehlen die Attacken der todesmutigen Reiter jedoch zumeist ihre Wirkung gegen Honaks wohlorganisiertes Heer von Berufskriegern. Die Disziplinlosigkeit der novadischen Kämpfer hat bisher eher zu einer bedenklichen Schwächung der rastullahgläubigen Truppen geführt.

Wenn man diese spezielle Lage in Betracht zieht, muß man sich über das relativ langsame Vorankommen des alanfanischen Vormarsches wundern und die Frage stellen, ob das Heer unter dem Rabenbanner tatsächlich weiterhin über seine alte Schlagkraft verfügt. Auch soll-

besetzten Region. Wie es scheint, ist der Widerstand des kleinen trahelischen Volkes endgültig gebrochen. Tar Honaks Statthalter, ein Bironi namens Merkan, regiert das Land inzwischen mit eiserner, aber durchaus nicht ungeschickter Hand. So hat er den Sklavenhandel wieder eingeführt und so dem Land (und sich selbst) eine sichere Einnahmequelle geschaffen. Mit König Mizirion III von Brabak, einem alten Gegner Traheliens, scheint er sich ebenfalls arrangiert zu haben. Die Feindseligkeiten zwischen beiden Ländern sind beigelegt, und man munkelt, Bruder Merkan sei sogar bereit, einen Teil des

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Impressum

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

Redaktion:
U. Krasow, N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
B. Gambke, J. Radatz
u. diverse Barone

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

trahelischen Territoriums an Brabak abzutreten, um den Frieden mit dem streitbaren Nachbarn ein für allemal zu besiegeln.

Wie es heißt, regt sich der Widerstand der trahelischen Truppen nur noch in entlegenen Dschungelregionen. Der trahelische Haupttempel des Boron soll allerdings noch von den Kämpfern eines Kriegerordens gehalten werden, aber vermutlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis diese Bastion fällt.

Völlig unbegreiflich ist die Rolle der ehemaligen trahelischen "Königin" Peri, die, wie der Bote meldete, vor einiger Zeit aus alanfanischer Gefangenschaft entronnen konnte: Die junge Frau, die dem trahelischen Widerstand gewiß eine mitreißende, charismatische Anführerin sein könnte, hat sich bisher nicht in ihr Heimatland begeben. Wir erfahren vielmehr aus Neetha, daß sie dort einige Zeit mit einem gewissen Herrn Lamertien - einem wohlhabenden Festumer Händler - die Luxussuite eines Nobelhotels bewohnte und unter anderem im örtlichen

Rahja-Tempel einen Tanz aufführte, der in seiner Eleganz und Sinnlichkeit der Göttin gewiß gefallen haben dürfte.

Mittlerweile sind sowohl Lamertien als auch Peri mit unbekanntem Ziel aus Neetha abgereist - die selbst ernannte Königin soll inzwischen in Punin gesehen worden sein, trifft also offenbar auch weiterhin keine Anstalten, nach Trahelien zurückzukehren. Auch Kennern der südlichen Völker will es nicht gelingen, sich auf das rätselhafte Verhalten der Dame Peri einen Reim zu machen. *U.K.*

Neue Befehlshaber ernannt

Während Patriarch Tar Honak selbst das Heer Al'Anfas gegen Mherwed führte, ernannte er den Kommandanten der Rabengarde, Oderin du Metuant, zum Marschall-Gubermator der eroberten Städte Unau und Selem. Der neue Marschall du Metuant veröffentlichte bereits einen Aushang, in dem er die Bevölkerung der unterworfenen Städte und Länder zu Dankgebeten für die Weisheit des Pa-

triarchen aufforderte und zugleich ankündigte, er werde sein Äußerstes tun, um den regelmäßigen Nachschub für die Truppen zu gewährleisten und "jegliche Regung von Unverstand und Widerwillen gnadenlos fortzuwischen".

Außerdem zog der Patriarch die Konsequenzen aus dem Debakel der alanfanischen Flotte in ihrem ersten Gefecht gegen die Festumer (der Bote berichtete) und ernannte endlich einen Nachfolger für den entführten Großadmiral Darion Paligan:

Die neue Befehlshaberin über alle Schiffe der Al'Anfaner und ihrer Verbündeten ist damit Phranya Yalma Zornbrecht. Die junge Offizierin gehört zu einer der führenden Familien der Stadt - sie ist die Schwester des Praiosgeweihten Amosh Tiljak Zornbrecht und eine Kusine des Handelsmannes Nareb Emano - und gilt trotz ihrer Jugend als fähige Seekriegerin, die mit ihrer Trireme angeblich gleich kühne Manöver fährt wie ihre Thorwaler Ahnen mit ihren Ottas.

J.R.

Neues Blut für den aventurischen Adel

Die Auswertung der Aktion "Lehensvergabe an verdiente Aventurier" ist endlich abgeschlossen, und so mancher Einsender wird sich gefragt haben, warum das ganze so lange gedauert hat. Darum zunächst ein paar Worte der Erklärung: Die Lehensvergabe ist sozusagen eine Privataktion der DSA-Autoren, die wir in unserer recht knapp bemessenen Freizeit durchführen mußten. Das heißt, uns stand nicht der Apparat der Fa. Schmidt-Spiele (Schreibkräfte etc.) zur Verfügung. Die Arbeit, die wir hier zu leisten hatten, war halt als eine Art persönlicher Dank von uns an die Spielerschaft gedacht. Als wir die Aktion ins Leben riefen, haben wir allerdings auch nicht gewußt (sonst hätten wir es vielleicht bleiben lassen), mit welcher Reaktion wir zu rechnen hatten. Auf eine hübsche Menge Einsendungen - so ca. 150 - hatten wir natürlich schon gehofft, aber knapp 500 Anträge - das brachte uns an die Grenze unseres Leistungsvermögens. Schließlich mußte jedes Schreiben von mehreren Redaktionsmitgliedern gelesen und mit einer knappen Bewertung versehen werden, um so am

Ende auf einigermaßen faire Art und Weise die "Sieger" zu ermitteln...

Nun gut, der größte Teil der Arbeit ist getan - die Edlen und Barone sind ermittelt. Was nun noch zu tun bleibt, ist allerdings auch keine Kleinigkeit, denn wir haben uns vorgenommen, jedem Baron und Edlen eine persönliche Urkunde - ausgestellt entweder von Kaiser Hal oder Königin Amene - zukommen zu lassen. Da jeder Gewinner eines Titels von uns persönlich angeschrieben wird, verzichteten wir übrigens darauf, in dieser Ausgabe des Boten eine komplette Liste der Ausgezeichneten abzudrucken, versichern Euch aber, daß wir nicht vorhaben, Eure Geduld auf eine weitere harte Probe zu stellen: Innerhalb der nächsten vier Wochen werden alle Edlen und Barone ihre Urkunde in ihrem Briefkasten finden. Wer seine Ungeduld gar nicht mehr zu zügeln weiß, kann aber schon vorher am Autoren-Telefon (0211/298138 - Mittwochs von 19.00 bis 21.00) eine Auskunft über sein Abschneiden einholen.

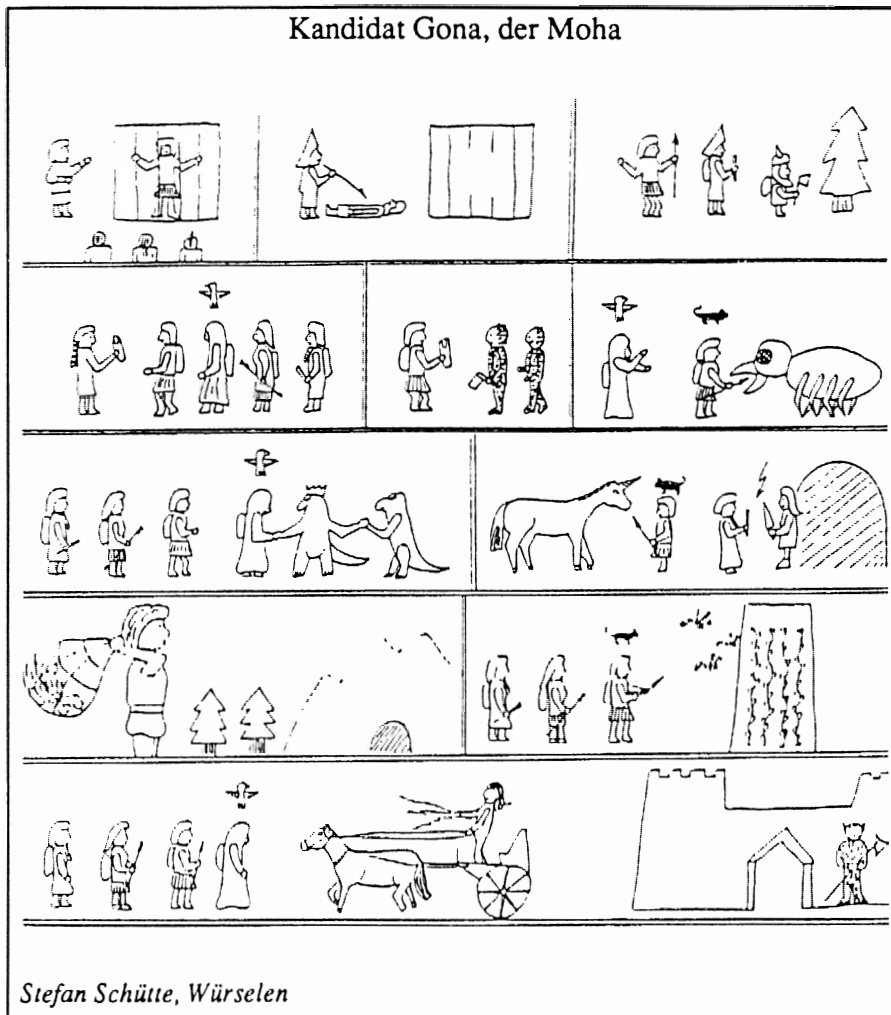
Einige Kandidaten haben es leider ver- säumt, uns ihre irdische Adresse zukom-

men zu lassen; das macht weiter nichts, wenn der Held sowieso ohne Auszeichnung blieb. Peinlich wird es nur, wenn er tatsächlich in den Baronsrang erhoben wurde. Darum fordern wir an dieser Stelle die Helden *Elborn Anderin*, *Richard Donnerklinge*, *Rakolus der Graue*, *Malin Vondenberg* und *Salber Wendstein* dringend auf, uns einen irdischen Kontaktmann zu nennen (sonst wird's nix mit der Urkunde, klar?).

Ein paar Worte zur Auswertung:

Wir haben eine Menge netter Briefe bekommen, und es ist uns nicht leicht gefallen, daraus die künftigen Adligen auszuwählen, denn es konnte bei der Aktion ja leider nicht nur Gewinner geben. Wir mußten auch die "Verlierer" bestimmen, und es tut uns natürlich leid, daß wir so manchen Einsender enttäuschen müssen. Dennoch haben wir es vorgezogen, recht strenge Maßstäbe anzulegen. Erstens wollten wir nicht durch eine Inflation von Auszeichnungen die wirklich gelungenen Bewerbungsschreiben abwerten (was hat man schon von einem Titel, den jeder nachgeworfen

Kandidat Gona, der Moha



Stefan Schütte, Würselen

bekommt?) und zweitens tragen die ausgezeichneten Kandidaten fortan auch einen kleinen Teil Verantwortung für unser Spiel und seine Welt. In ihrem Rahmen sollen sie durchaus am Lieblichen Feld oder am Kaiserreich mitgestalten, und da können wir nur Leute gebrauchen, von denen wir annehmen, daß sie unser Verständnis von Aventurien teilen, und es verstehen, Maßstab und Proportionen zu wahren. Ein Lehen ist eine ungeeignete Belohnung für Leute, die mit heimtückischen Meucheltaten an Krämerinnen prahlen oder sich selbst als Welt-herrscher gebärden - doch dazu später mehr.

Noch etwas anderes muß zur Auswertung gesagt werden: Zwar habe ich oben über die Arbeit gestöhnt, die wir uns mit der Aktion aufgebürdet hatten, aber andererseits hat uns eben diese Arbeit für DSA selten so viel Freude gemacht wie in den Tagen als täglich Eure Briefe bei uns eintrafen. Wir Autoren leben nun einmal nicht vom Honorar allein, sondern auch von den Reaktionen aus der Spielerschaft. Jeder Mensch, der irgendwie schöpferisch tätig ist, brennt darauf,

zu erfahren, wie seine Schöpfungen beim "Publikum" ankommen (wenn jemand das Gegenteil behauptet, kann man getrost davon ausgehen, daß er lügt), und wir waren natürlich gespannt darauf, ob wir *unser* Aventurien, das wir entworfen und gestaltet haben, in Euren Briefen wiederfinden. Unsere hoffnungsvollsten Erwartungen wurden übertroffen! Wir konnten wirklich Tag für Tag erleben, daß wir mit Euch Spielern eine echte gemeinsame Welt teilen, daß wir alle gemeinsam damit beschäftigt sind, eine Spielwelt, die eigentlich nur aus Worten, Zeichnungen und ein paar Landkarten besteht, zu einer vollkommenen Illusion werden zu lassen, in der sich unsere Spieler-Helden wirklich "zu Hause fühlen" können. Darum hier noch einmal unser Dank an *fast* alle Einsender (Ausnahmen siehe unten). Es ist schon eine schöne Aufgabe, für Euch zu schreiben und zu arbeiten!

Nun ein Kommentar zu solchen Bewerbungen, die von uns nicht berücksichtigt werden konnten: Ein kleiner Teil der Spieler hat offenbar nicht verstanden,

worum es bei dem Wettbewerb ging: um ein *Lehen* in einer (absolutistischen) *Monarchie*. Als irdische Staatsbürger sind wir durchaus der Meinung, daß die Demokratie eine sehr erstrebenswerte Staatsform ist, aber ein Lehensherr in Aventurien - ob er nun Hal oder Amene heißt - kann unmöglich einen Messerstecher aus der Garether Unterwelt, der alle gekrönten Häupter Aventuriens auf die Zyklopeninseln verbannen will, zu einem Edlen oder Baron ernennen - auch wenn die Bewerbung nett geschrieben ist! Außerdem sollte ein Spieler darstellen können, daß er sich in Aventurien auskennt. Wer seine Bewerbung an "Seine allergöttlichste Magnifizienz Kaiser Hal nebst Gattin Königin Amene" richtet, sorgt zwar für ausgelassene Heiterkeit bei der Lehens-Kommission, kann aber nicht ernsthaft darauf hoffen, daß sein Kandidat bei den Ernennungen berücksichtigt wird. Ja, man muß sich sogar fragen, warum jemand, der offenbar nicht die Spur einer Ahnung von Aventurien hat, ausgerechnet in dieser Welt einen Adelsrang anstrebt. Auch ein Magier, der vorgibt, "Prinzessin Emer kürzlich von einer rätselhaften *Krankheit* geheilt" zu haben, erweist sich nicht unbedingt als Kenner der jüngeren aventurischen Geschichte...

Eine andere - zahlenmäßig nicht unbedeutliche - Gruppe hat sich ebenfalls die Chance auf einen Edlen-Titel oder gar eine Baronie von vornherein vermasselt: Gemeint sind alle die Grafen, Fürsten und Herzöge, die uns schrieben, um sich von uns ihren Rang, den sie in ihrer privaten Spielrunde bekleiden, einfach nur "mal eben" bestätigen zu lassen. Wie könnten wir es wagen, so jemanden mit einem Edlen-Titel oder einer Baronie zu behelligen? Das hieße doch, den Kandidaten zu degradieren! Also haben wir Bewerbungen dieser Art schlicht nicht zur Kenntnis genommen. In vielen Fällen hätten wir auch deshalb nicht auf die Vorstellungen des Einsenders eingehen können, weil diese selbsternannten Provinzherrn zumeist über Ländereien verfügen, gegen die das Fürstentum Almada oder das Herzogtum Weiden zu unbedeutenden Marktflecken werden.

An dieser Stelle sei uns eine kleine Abschweifung erlaubt, denn hier stoßen wir auf einen Punkt, der der Redaktion schon seit den Anfängen des DSA-Spiels zu schaffen macht: auf die (vor allem bei jüngeren Spielern, aber nicht nur bei diesen, verbreitete) *Großmannssucht*.

(Von "Großfrausucht" brauchen wir nicht zu sprechen, denn hierbei scheint es sich um ein ausschließlich männliches Phänomen zu handeln.) Liebe Leute, laßt euch fragen, warum seid ihr so? Wir verstehen euch nämlich nicht. Wir begreifen nicht, worin der Reiz liegen mag, einem Spielerhelden Werte zu verleihen, wie sie keine Meisterperson in ganz Aventurien aufweist. Was hat man davon, einen Helden zu führen, der in einigen Talenten (nicht Eigenschaften!) den Wert 20 besitzt? Wie sollen wir von offizieller Seite auf einen Helden reagieren, der seine jährlichen Einkünfte in Dukatenmillionen mißt, und eine Flotte sein eigen nennt, die größer ist als die aller aventurischen Reiche zusammengekommen?

Vielleicht muß man noch einmal darauf hinweisen: DSA ist ein Rollenspiel, in dem einzelne Helden (oder eine Gruppe von ein paar Gefährten) gefährliche und sehr individuelle Abenteuer erleben sollen. DSA ist kein Politik-Spiel, in dem es darum geht, Weltreiche zu erobern. Wäre es ein solches Spiel, müßten die Regeln wohl ein klein wenig anders aussehen, und dann hieße es womöglich "Wagnis" oder "Riskant" oder so ähnlich... Warum, um alles in der Welt, Thorsten,

Oliver, Markus, habt Ihr keine Freude daran, echte Menschen darzustellen, die sich in einer gefährlichen, feindseligen Umwelt bewähren. Warum laßt Ihr sie nicht echte Heldentaten vollbringen, indem sie kurzfristig über sich selbst hinauswachsen und sich einem Gegner stellen, dem sie nur mit Mühe gewachsen sind? Warum müssen Eure Spielfiguren unbedingt diese Welt beherrschen? Warum müßt sie Ihr sie - durch gnadenloses Pfuschen beim Werte-Steigern - so gestalten, daß es für sie in ganz Aventurien keine echten Gegner mehr gibt? Wie könnt Ihr dann überhaupt noch Freude am Spiel und an Euren Figuren empfinden? Meint Ihr vielleicht, es hätte uns Spaß gemacht, die Lebensläufe solcher Gestalten zu lesen, die ihr Leben lang mühelos alles niederhackten, was sich ihnen in den Weg stellte? Nein, solche Storys - zum Glück waren es nicht sehr viele - waren echt nervtötendes Unkraut in dem bunten Strauß all der netten Briefe ernsthafter und phantasievoller Spieler. Laßt es euch ein für allemal gesagt sein: Auch wenn ihr uns hundertmal schreibt, daß ihr Nahmema in eine Kröte verwandelt und einem einzigen Gefecht Raidri Conchobair und Thesia von Ilmenstein in Scheiben geschnitten habt -

wir pfeifen auf solche Mitteilungen! Wir hängen nämlich an unseren Figuren und wir werden sie weiter durch Aventurien streifen lassen, während wir für euren Elric den Großmäuligen oder Gandalf den Schwarzweißgrauen keine Zukunft sehen, echt!

Tja, wie gesagt, eine kleine Abschweifung, aber es mußte einmal raus! Nun wieder zurück zum eigentlichen Thema, den Einsendungen der verehrten Kandidaten. Im folgenden stellen wir - in Ausschnitten - einige Beiträge vor - einige besonders lesenswerte Beiträge, wenn auch möglicherweise nicht einmal die besten, denn das Feld der Baronie-Anwärter lag so dicht beisammen, daß der Redaktion nicht gelungen ist, eindeutige Sieger zu bestimmen, aber um Sieger und Verlierer sollte es bei unserer Aktion ja auch gar nicht gehen.

Es ist ein wenig schade, daß wir nicht mehr Einsendungen veröffentlichen können, denn so bleiben unseren Lesern viele unterhaltsame Geschichten aus Aventurien vorenthalten. Wenn Ihr mögt, schreibt uns doch mal, ob wir weitere Kandidatenbriefe abdrucken sollen. Wenn eine Mehrheit der Leserschaft an solcher Lektüre interessiert ist, können wir diese Reihe gern fortsetzen.

Kandidat Rangold Erdreiter

"Hach, ist das langweilig hier!"

"Jaja, Fürst Herdins Feste sind seit seinem Unfall auch nicht mehr so berauschend wie früher. Einen vernünftigen Mann habe ich bisher auch noch nicht entdeckt!"

"Tja, liebe Schwestern, ich habe schon einen gefunden!"

"Wo denn? Doch nicht etwa ein stolzer Krieger?"

"Ach was, hier laufen doch nur Diplomaten und wohlbeleibte Händler im Saal umher. Von den verweichlichten Höflingen will ich gar nicht erst reden!"

"Du irrst dich. Der, den ich meine, steht dort hinten, in der Nähe des Arkadenganges. Ihr könnt ihn gar nicht übersehen - er muß mindestens zwei Schritt groß sein..."

"Meinst du etwa den mit den langen Zottelhaaren und dem wilden Bart?"

"Genau den."

"Hoffentlich entspricht sein Benehmen nicht seinem Aussehen!"

"Was ist mit seinem Aussehen? Er trägt doch eine prunkvolle Rüstung."

"Ich sprach von seinen ungepflegten Haaren."

"Ich bin hingegen der Meinung, daß seine Frisur a la Löwenmähne und die vielen Narben ihm irgendwie das gewisse Etwas verleihen. Ein sehr stattlicher Mann..."

"Fürwahr, seht euch nur mal seinen Oberkörper an!"

"Ja wirklich, sein Kreuz ist so breit wie das eines Bären, und so gewaltig wie der eines Stieres ist sein Brustkasten..."

"... und seine Arme sollten wohl eigentlich Beine werden!"

"Haha, sehr witzig! Im Gegensatz zu dir würde ich diesen Mann sehr gerne kennenlernen."

"Eigentlich hat sie recht. Ein gewöhnlicher Soldat wird er auch nicht sein, wäre er sonst doch nicht hier. Und außerdem trägt er die Abzeichen der Adlergarde."

"Also gut, laßt uns sehen, ob er die Fächersprache beherrscht..."

"Tach Mädels! Euren Gesichtern und

dem komischen Rumpfächern nach, müßt ihr euch ja tierisch langweilen. Da hab ich mir gedacht, heiterste die drei Süßen mal ein bißchen auf!"

"Gesellt Euch ruhig zu uns, Hauptmann. Darf ich bekannt machen: Hochwohlgeborenen Ragnar, die Rote, und hier... Warum lacht Ihr denn so unbändig?"

"Hohoho, 'Hauptmann' sagt Ihr zu mir - das ist wirklich ein guter Witz!"

"Leider wird mir der Sinn Eurer Worte nicht ganz klar..."

"Ist ganz einfach: Ich bin nur ein einfacher kleiner Bannerführer und noch lange kein Hauptmann... Ein adliger Stutzer müßte ich sein, dann wäre ich schon längst Oberst! Ja, bei Swafnir, das wohl!"

(...)

Zitiert aus dem Werk "Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt", Maraskan, 14 Hal.

Michael Haas, Herborn

Kandidat Poffel

(...) Jedenfalls beherberge ich in meinem bescheidenen Domizil seit Anfang Rahja einen über alle beschreiblichen Maße hinaus entzückenden Moha. Bitte, bitte, kein Flüstern hinter vorgehaltenen Händen. Ich verwehre mich entschiedenst gegen jegliche Verleumdung. Weder nach unfreier Arbeit noch nach Anrühigem steht mir der Sinn. Im übrigen bitte ich um Verzeihung, falls Ihr eigenes Empfinden dahin gehen könnte, diese Worte würden gleichfalls implizieren, Ihr selbst ginget mit ihnen schwanger. Um jedem Mißverständnis vorzubeugen: Nicht im Entferntesten könnte ich mir dies vorstellen (...)

Nun, wo war ich...? Ah ja, Poffel, der Moha. Ein ungewöhnlicher Name für einen Moha, nicht? Aber was ist schon normal in einer Welt, in der man, will man nur mal rüber zum Bäcker oder Krämer gehen, aufpassen muß, nicht von einem Streitwagen, einer Kutsche oder einem Beilunker Reiter über den Haufen gerannt zu werden. Früher, ja früher, da hatte man noch Zeit! Und von dem jetzt im Süden ausgebrochenen Krieg hätte man erst erfahren, wenn er schon längst wieder beendet gewesen wäre, und ein jeder hätte besser geschlafen und sich keine Sorgen gemacht. Poffel, der Moha, kommt ja auch aus dem Süden, allerdings mehr aus dem Südwesten. Nun zieht er so durch die Gegend, will "Abenteuer erleben", wie er sagt, und

landet schließlich bei mir. Eigenartigerweise verstehen wir uns sehr gut, und anscheinend ist er von meinen Künsten genauso fasziniert wie ich von den Riten seines Volkes. (...)

Am vorletzten Feuertag war ich mit ihm in Gareth, ist ja nicht weit von hier. Er war wie betäubt von all der Pracht. Ich mußte ihm mit zwei Händen den Mund schließen und hoffte in der Folge nur, die Stadtwache würde uns nicht ergreifen, in der Annahme, ich hätte ihm irgend etwas verabreicht, da er die Augen so weit aufriß. Als wir uns vom Alten zum Neuen Palast begeben wollten, kamen wir auch am Redaktionsgebäude des "Aventurischen Boten" vorbei, wo ich ihm die ganze letzte Ausgabe von vorn bis hinten vorlesen mußte. Immer wieder unterbrach er mich, und ich mußte ihm dies und das näher erläutern. Insbesondere interessierte ihn, was denn ein "Lehen" sei, und einen Augenblick, nachdem ich glaubte, er habe es halbwegs verstanden, war ich sicher, er hat es nicht. Denn plötzlich war er unabbringbar davon überzeugt, ein solches Lehen besitzen zu müssen. Sicherheitshalber brachte ich ihn so schnell wie mir irgend möglich aus Gareth hinaus und zu mir nach Hause.

Jetzt quält er mich tagein, tagaus damit, ich solle mich für ihn - denn er ist ja noch nicht einmal des Schreibens mächtig - einsetzen, damit er ein solches Lehen

zugewiesen bekäme. Wie ich eingangs schon berichtete, war ich bei meinen Bemühungen, ihn von diesem Gedanken abzubringen, völlig erfolglos. Daß ein Lehen Rechte, vor allem aber Pflichten, mit sich bringe, ignoriert er lapidar. Dabei benimmt er sich wie die trotzig Göre von nebenan, die mit absoluter Regelmäßigkeit genau dann zu schreien beginnt, wenn ich meine gesamte Konzentration in einen neuartigen Zauber zu legen versuche. Andererseits strahlt er wiederum eine solche Herzlichkeit, um nicht zu sagen, Naivität aus, die es mir unmöglich macht, ihm seine Bitte abzuschlagen.

Nun wißt Ihr, allergeachtetster Gemarkungs Sondierer, von meinem inneren Zwiespalt, so ich einerseits aus wahrlich rationalen Gründen zu verhindern suche, dieses Schreiben Euch überhaupt vorzubringen und Euch in frevelhafter Weise um Eure kostbare Zeit beraube, andererseits meinem Gast gegenüber nicht abschlägig reagieren kann. Wenn Ihr seine Augen sehen könntet - wie sie strahlen, wenn er an ein Lehen denkt, was immer er sich darunter überhaupt vorstellen mag... Nun ja, vielleicht seht Ihr, ehrwürdigster Sumuverdinger, einen Ausweg darin, Poffel ein völlig unwichtiges Fleckchen, beispielsweise auf der Spitze eines Berggipfels in den Trollzacken oder sonstwo zu geben (...)

Stefan Blanck, Worms

Kandidat Leon Fortis

Greulich umheult der Sturm das im Nachtlicht dräuende Schloß,
Alt und groß. Ein finst'rer Reiter kommt hoch zu Roß des Wegs,
Lenkt zum Tore hinauf, steigt vom Rosse schnell.
Der Klopfer dröhnt durch Nacht und Sturm. Eine Fackel
Wirft ihr gleißend Licht hell durch eine graue Scharte.
Aufstöhnend schwingt das Tor zurück.
Ein Edelknab' steht fragenden Blicks am hochaufragenden Flügel...

"Ein armer Reisender bin ich, dem Weg folgend nach Norden,
In Firuns kaltes Reich. Doch stürmt's, und ich bitt' Ihn,
Geb' Er mir Bett und Mahl im Schlosse, so lang' noch Phex am
Himmel steht!

Viel des Pfandes zu geben ich nicht vermag, doch sag' Er,
Was sein Herr begehrt..."

"Da's stürmt, seid uns ein Gast, seid begrüßet in meines Vaters
Namen.

Dem will rasch Bescheid ich geben."

"Wohlgesprochen, Knabe. Mich dünkt, du bist der rechte... Warte!
Geben zum Dank vorab will ich dir dieses..."

Die Hand fährt unter'm Mantel vor, reckt sich dem Knaben entgegen.

Der greift unverzagt zu, doch sieht sich plötzlich aufs Roß gehoben
und
Durch düst're Nacht getragen, vom peitschenden Regen durchnäßt.
Dumpf und ungehört verhallt sein bitterlich' Schrei.

Auf eine Pritsche geworfen, in kleiner und kalter Hütte erwacht
Der Knab', gar fürchterlich frierend, einen Becher Wasser
Vor sich. Sein Räuber bestellt den Tisch, bietet karge Speise.

"Dich gut laben zu können, vermag ich nicht, Knab',
Doch den Geist der Wildnis zu beherrschen, das will ich dir zu eigen
Machen. Knabe, sage mir deinen Namen!"

"Nein!"

"So sprich doch, sei vernünftig!"

"Nein, sag ich!"

"Nun denn, dann will ich dir einen neuen geben. Der Ring, den du am
Finger trugst, er zeigt einen schwarzen Löwen vor Silber..."

"Schurke! Gebt mir meinen Ring zurück! Ich bitt' Euch!"

"Mein ist er nun, all' Gut ist vergänglich."

"Ich fleh' Euch an..."

Doch der Druiden achtet nicht des Kindes Wort. "Heißen

Sollst du fortan Leon. Du bist tapfer, von edlem Geschlecht, also Leon
Fortis,
Merk's dir!" Und des Hexers Hand schnell vor, dem Knaben sie
Das Wissen um Namen und Herkunft raubt, läßt ihn vergessen Vater
und Brüder.

Doch tief in der Nacht der Knabe erwacht. Das Messer vom Tisch
Greift er und trennt dem finst'ren Hexer Ring und Finger ab ge-
schwind,
Stürzt sich durch's Fenster, hinein in den Wald, irret, dürstet, des
Tages
Harrend. Vom Schrei des Wildes, vom Ruf der Eule gar zutiefst
verschreckt,
Der Junge ins Dorfe springt und ohnmächtig darniedersinkt.
Er erwacht in einem dunklen Saale, von einem weiten Feuer unset
erhell.

Eintritt ein Ritter: "Zu Tisch, Knab'! Hungrig mußt du sein!"
Den Abendtisch richtet die alte Schafferin. Ein Edeljunge hilft.
Des Ritters Blick ruht gespannt auf dem Gesicht des Knaben,
Welcher gar hungrig Trank und Speis' verschlingt.
"Sag's, was dir geschehen ist, Nam' und Herkunft begeh'r ich zu
wissen."

"Leon Fortis, so heiß ich. Weiß nicht, wo ich wohn, was ich bin,
Wer mein Vater ist. Der Zauberer im Wald... entführte mich...
Verhexte mich. Der Ring hier, all' mein Hab und Gut."
"Welch schrecklich Schicksal dir widerfuhr, voll Mitleid ist mein
Herz.

Wisse, du kannst bei uns bleiben, als Knappe wie mein Sohn.
Trautmann von Bjaldorn, so nennt man mich; Trautmann, so nennt
Man auch ihn", spricht der Baron und weist hin zu seinem Sohn.

Monde vergehen. Der Knabe wird ein Mann, lernt, das Schwert zu
führen.

Freundschaft bindet ihn an Baron und Knappengesell'.
Doch größer noch der Wunsch, das Rätsel der Herkunft zu lösen.
Zieht aus, die Wahrheit zu erfahren, Vater und Brüder zu finden.
Er kommt nach Festum - stolze Königin der Städte -, wird seiner Habe

Beraubt, zieht hinab nach Vallusa - Wächterin der Brandung -, heuert
an
Auf einem Schiff. Jenes kapert Piratengefleuch, fesselt, verschleppt,
Verkauft ihn: Al'Anfa - 'oh, du Perle im Süden!' -, tagelang wird er
Geschunden, schließlich feilgeboten auf dem großen Markte.
Schwermut übermannt seinen Sinn, ihn, den Knaben ohne Namen,
Herkunft

Und Habe. Ja, er selbst ist nun nicht mehr sein eigener Besitz.
Man bringt ihn in einer reichen Dame Haus, vorlesen muß er um
Stund'

Und Tag. Ein Dolch gelangt in seine Hand. Leon flieht.
Die 'Freistatt zum Singenden Frosch' gewährt ihm Unterschlupf.
Freunde gewinnt er dort, zusammen gelingt ihnen die Flucht, hinab
durch

Die Sümpfe, hinab nach Brabak, Stadt des Elends.
sie mieten ein Boot, schiffen sich ein, hinauf nach Chorhop.
Können dienlich sein der Prinzessin di Zeforika, ihr Erbe zu sichern.
(...)

Im Mengbill'schen können sie eine groteske Serie von Morden
klären.
In verschlossenen Räumen werden ehrbare Magier greulich gemet-
zelt.

Und all' die Zeit keine Spur von Name und Herkunft. Kein Fingerzeig.
Nichts! Niemand weiß um das Wappen...

Weiter führt sie ihr Weg, nach Brellak, Kabash. Nett und freundlich
ist's im Lieblichen Feld. In Grangor erbittet ein Kaufmann Beistand,
in Grangor widerfährt Leon und seinen Gefährten das wohl heiligste
Abenteuer, das zu erzählen Gottesfurcht verbietet, und das wohl nur
Auf Ungläubigkeit stieße.

Nach Mitternacht führt nun der Marsch, nach Havena, Greifenfurt,
Gareth.

Vergebens. Vergebens! V e r g e b e n s !

Inzwischen hat Leon seinen Namen und seine Herkunft in Erfahrung
gebracht: Jaarn Firunwulf ter Severijn

Niels Gaul, Lehrte

Kandidat Ascanio Numapato

"Das waren alle Bewerbungen, meine Königin." Hakaan macht
eine tiefe Verbeugung und blickt erwartungsvoll auf die sicht-
lich gelangweilte Monarchin. Auch der restliche Kronkonvent
macht keinen sehr gespannten Eindruck. Durch die weit geöff-
neten Fenster trägt eine sanfte Brise den süßen Duft von
Rosenblüten und Jasmin in den kühlen Saal; draußen kann man
eine Bauernfamilie beobachten, die sich vor der Mittagshitze
in den Schatten der von blühenden Tamarisken umrankten
Laube am Rande des staubigen Weinbergs geflüchtet hat. Eine
junge Dame - vielleicht die älteste Tochter des Bauern -
verschafft sich am nahen Brunnen Kühlung. Die dünne Leinen-
bluse ist von Schweiß oder Wasser völlig durchnäßt und
eröffnet den adligen Beobachtern interessante Perspektiven. In
der Ferne, flimmernd wie eine Fata Morgana, sind die Goldfel-
sen zu erkennen. Nach einer quälend langen Pause, während
der der verunsicherte Staatsminister auf dem Parkett ausharrt,
erhebt Königin Amene wieder die Stimme: "Wirklich alle,
lieber Hakaan, wirklich alle?"

Eilfertig wirft Hakaan einen prüfenden Blick auf seine Na-
mensliste, einen zweiten, eher verlegenen, auf die juwelenbe-
setzten Schnallen seiner Schnabelschuhe, antwortet dann kurz:
"Nun ja, eigentlich schon, meine Königin." Schweigen; von
draußen dringt das Zirpen der Schaumzikaden in die Stille des
Saales.

"Was heißt 'eigentlich'?"

Der Staatsminister wischt sich mit einem Spitzentüchlein den
Schweiß von der Stirn. "Alle ernstzunehmenden Bewerbungen
natürlich, meine Königin. Ich habe nur eine einzige hier vor
mir, die hätte schon im Ministerium ausgesondert werden
müssen; ich werde die Verantwortlichen natürlich zur Rechen-
schaft ziehen, meine Königin..."

Amene macht eine abwinkende Bewegung mit ihrem Seiden-
fächer, der Redeschwall des Staatsministers bricht unverzüg-
lich ab. "Lies sie uns bitte vor, Hakaan."

Nach einer angedeuteten Verbeugung beginnt Hakaan zu spre-
chen: "Es handelt sich bei dem Vorsprechenden um einen
Wilden, einen Waldmenschen. Sein Name ist Ascanio Numu-
mapopo..." Der Staatsminister weitet mit dem Zeigefinger
seinen Kragen, holt tief Luft, dann fährt er fort: "Sein Name ist
Ascanio Numapataupo-numutapoto, verzeiht, meine Königin.
Er hat ein Schreiben eingereicht, aber ich werde die Angele-
genheit am besten kurz mündlich umreißen; ich kann Eurer
Majestät dieses Kauderwelsch nicht zumuten..."

Königin Amene bedenkt ihren Staatsminister mit einem milde
tadelnden Blick. "Ich habe dich gebeten, uns diese Bewerbung
vorzulesen - also wenn du bitte beginnen möchtest..."

(...)

Hannes Berghaller, Berg.-Gladbach

Kleinanzeigen

DSA-Material gesucht !!!

Martin Schwanck, Gartenstr. 20a, 46 Dortmund 30, 02304/82855

Aventurische Boten 1-28 (zahle bis DM 6 (!), wenn gut erhalten)

Britta Hassink, Humboldtstr. 14, 4133 Neukirchen-Vluyn, Tel.02845/20630 nach 17 Uhr.

DSA-Solos Borbarads Fluch, Schwarze Sichel, Insel der Zyklopen, Weg ohne Gnade, Prinzessin Yasmina, Menschenjagd.

Domlnk Waßenhoven, Am Tannen-berg 1, 4050 Mönchengladbach 4

Aventurische Boten 1, 12 u. 13 (bis DM 5,-, auch für Kopien!)

Marc Brocks, Am Kuhlenfeld 50, 41 Dulsburg 74 Tel. 02841/505102

ab 17 Uhr Abenteuerer Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Tor der Welten und andere alte Abenteuerer

Markus Bauer, Sonnenstr. 24, 6780 Pirmasens, 06331/12738

Aventurische Boten 21 u. 26, Werkzeuge des Meisters (alte Ausführung mit Helden und Monsterfiguren)

Marco Biringe, Kornportstr. 12, 5400 Koblenz

alle DSA-Abenteuerer, Boten 1-30 (preiswert oder unentgeltlich)

Yannic Yvon, Durwarigstr. 59/3, A-1180 Wien, Tel. 0222/478118

Aventurischer Bote Nr. 27

Frank Schreiber, Waldsäumweg 12, 3423 Bad Sachsa, 05523/2040

Helden, Monster, dunkle Mächte, die Götter des Schwarzen Auges und das Schiff der verlorenen Seelen.

Simon Flöther, An der Wisselshorst 7, 3036 Bomlitz

AB 2-4, 9, 11-16, 20-21, 23-24, 26, 28-30 (möglichst Originale), Abenteuerer Schiff der verlorenen Seelen, Sieben magische Kelche, Nedime, Borbarads Fluch, Fänge des Dämons, Quell des Todes, Zug durch's Nebelmoor, Schwarze Sichel

Christian Limmer, Joh.-Bapt.-Straub-Weg 8, 8064 Altomünster, Tel. 08254/8274

Aventurische Boten 18 und 24-30 (auch Kopien)

Stephan Wenzel, Alte Bohle 30, 5040 Brühl, Tel. 02232/24046

Boten 2-12, 14, 18-25, 27 (auch Kopien), Abenteuer Zug durch's Nebelmoor, Schwarze Sichel, Insel der Zyklopen

Johannes Wolff, Zur Allmannshöhe 8, 7750 Konstanz 07531/33373

Boten 1-2, 4-18 Abenteuerer Fänge des Dämons, Zug durch's Nebelmoor, Schwarze Sichel, Insel der Zyklopen, Weg ohne Gnade

Wolfgang Stecher, Nikolastr. 58, 83 Landshut

Boten 1-28, 30, Abenteuerer Borbarads Fluch.

Jens Thiemann, Grümannstr. 3, 5840 Schwerte/Ruhr 02304/72247

Boten 11 und 12, Karten zu den Aben-

teuem Wald ohne Wiederkehr, Verschollen in Al'Anfa, Der Streuner soll sterben, Strom des Verderbens, Tor der Welten

Jens Sommer, Oststr. 3, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel. 0208/36669

Boten 23, 24 u. 27 (auch Kopien)

Stefan Dörr, Josef-Schmitt-Str. 28, 6970 Lauda Tel. 09343/1840

Boten 11-13, 16, 28 (auch Kopien) Zahle je DM 4,50

Michael Miler, Holunderweg 2, 6272 Niedernhausen 4 06127/7227

Boten 1-25 (auch Kopien), Abenteuer Mehr als 1000 Oger, Elfenblut, Schatten über Travius Haus (nur Originale), Fanzines für DSA (auch Kopien)

Katharina Kirsch, Bassermannstr. 36, 68 Mannheim 1 0621/411552

Bote 20-30, Abenteuerer Fluch des Mantikor

Roland Meyer, Strootstr. 22, 4450 Lingen (Ems)

Aventurische Boten 1-27, 30

DSA-Material zu verkaufen !!!

Thomas Scheuerle, Charlottenstr. 10/1, 7100 Heilbronn 07131/52367

Magiebox (neu) DM 30,-, DSAP Schwertmeister I DM 30,-

Steffen Dietz, Axdorfer Feld 146, 8220 Traunstein 0861/4166

DSA-Material, u.a. Borbarads Fluch, Geheimnis der Zyklopen, Zug durch's Nebelmoor an Meistbietenden. Liste gg. DM 1,- Rückporto

Jochen Waurig, Neuhausener Str. 1a, 8221 Kammer Zug durch's Nebelmoor an Meistbietenden - VB DM 40,- (Unverschäm!!! - die Red.)

Florian Naggles, Tel. 0662/14160 tgl. ab 18.45 bis 20 Uhr außer dienstags und freitags

Basisbox, allererste Auflage, DM 15,- + Porto, Havena-Box (sehr guter Zustand) mit DSA-Zusatzblock DM 27,- + Porto

Michael Baumelster, Gregor-Mendel-Str. 14, 5020 Frechen 4, Tel. 02234/61114 ab 16 Uhr

Abenteuerer Schwarze Sichel, Strom des Verderbens, Geheimnis der Zyklopen, Verschollen in Al'Anfa, Kanäle von Grangor, Gaukelspiel, Götter des Schwarzen Auges, Tödlicher Wein (alle Abenteuerer zw. 10 und 16 DM, alles sehr gut erhalten)

Yannic Yvon, Durwarigstr. 59/3, A-1180 Wien, Tel. 0222/478118

Werkzeuge des Meisters, Schwertmeister I, Havena, Abenteuerer Strom des Verderbens, Weg ohne Gnade, Unter dem Nordlicht

Wolf Lindstrot, Am Nußbäumchen 19, 5307 Wachtberg

Havena-Box DM 10,-, tausche das Abenteuerer Die Schwarze Sichel gegen Königreich am Yaquir oder Folge dem Drachenhals

Klaus Obermaier, Görlitzer Str. 12, 8390 Passau Havenabox (neu!) DM

30,-, Abenteuer Kanäle von Grangor, Traumlabyrinth, Donnersturmrennen, Orkenhort, Elfenblut, Der Streuner soll sterben, 7 magische Kelche, Folge dem Drachenhals; alle Topzustand für DM 6-12 plus Porto

Auf zum Turniere !

Steffen Dietz, Axdorfer Feld 146, 8220 Traunstein, 0861/4166

An den (frischgebackenen) Adel Aventuriens! Meßt Euch im Kampfe mit Euresgleichen! Garantiert kein gaffender Pöbel anwesend! Nur Helden mit offiziellem Titel zugelassen. (DM 1,60 Rückporto)

Jochen Waurig, Neuhausener Str. 1a, 8221 Kammer

Zauberturnier!!! Schickt euer Dokument mit den Zauberkünsten und kurzer Lebensgeschichte und ihr bekommt alle notwendigen Infos (Rückporto beilegen!)

M.Hoffmann, Finckensteinallee 159b, 1000 Berlin 45

Boromir der Basiliskentöter lädt zur Feier des 5. Geburtstages seines Stammhalters auf sein Landgut nahe Prem. Turnier mit Wagenrennen, nähere Infos gg. frankierten Rückumschlag. Die Veranstaltung findet im September statt.

Petar Klaric, Neptunstr. 11, 2720 Rotenburg/Wümme

Ritter Helt von Thomstein lädt zum Turnier. Infos gg. DM 1,- Rückporto. Termin 2 Wochen nach Erscheinen des Boten.

Alexander Juraske, Kammerergasse 23, A-1190 Wien

1. Beilunker Turnier (Infos gg. DM 1,- Rückporto)

Michael Seltz, Mühlenbachstr. 9, 3525 Oberweser, 05572/7687

Letzter Aufruf zum Turnier bei Trallop! Taron v. Ottanach lädt alle tapferen Streiter (Info: DM 1,- Rückporto)

Sascha-Uwe Koschwitz, Weserstr. 205, 4970 Bad Oeynhausen 1

Oh, ich vergaß zu sagen, ihr solltet erst 'mal fragen, denn sonst habt ihr Pech und macht das liebste nech. Oh, und was ich noch vergaß, am 1.6. gehts erst rund, auch magische sind erlaubt - Recken bleibt gesund (Hä? - die Red.)

Infos gg. DM 1,- Rückporto

Timo Brüggemann, Berner Weg 24, 6700 Ludwigshafen

1. BIG-Turnier der Glücksritter. Infos gg. DM 0,80 Rückporto

Der Windreiter Nr. 2 ist da! Stark verbesserter Druck, Inhalt u.a. Abenteuer, Zauberduell, Rassismus in Aventurien, Kritiken zur Khombox und neuen Abenteuerer. Für DM 3,- erhältlich bei Björn Bohnhoff, Ostendorferstr. 33, 2862 Wörpsweide

Zehta Elanar zu Tikaris, Freyherr von Wasserburg, tuth hiemith seyne Vermählung mit Alvide von Ankrum, der vierthen Tochter des Barones von Ankrum, kundt. Zu den Feyerlichkey-

ten auf Burg Wasserburg in den Iden der Rahja dieses Jahres seyden neben der Verwandtschaft der Brautleute und neben den nachbarlichen hochgeborenen Herrschaften alle Freunde des Freyherren geladen, auch die, welche über eyne Boten nicht zu erreychen waren, als da wären Kerkyon, Ritter zu Kuslik; Erak, Edler von Shayenne; Hakim Majoras, Ritter zu Gareth; Kimsa Ceome und die auszerordentlich tapfren Streither, die da viele Dienste verrichteten für den Freyherren.

Im Winther des Jahres 16 der Regentschaft seyner Allergöttlichsten Magnifizienz Hal I.

Der Sturmbote 3 ist da! 36 Seiten A4, Ergänzungen zu Al'Anfa, neue Waffen, Fallen, Artefakte, Tiere und Pflanzen sowie 2. Teil der Yeti-Land Beschreibung. Erhältlich für DM 3,- (incl. Porto) bei Martin Scheffel, Hahnenkammstr. 19, 8330 Treuchtlingen. Ein Abo über 5 Ausgaben kostet DM 12,-

Suche junge Menschen, die mir für meine bald erscheinende Zeitung Artikel schreiben. Als Belohnung gibt es Freixemplare. Schreibt an: Simon Flöther, An der Wisselshorst 7, 3036 Bomlitz

Beim Barte Rastullah! Wo bleiben die Magier im Kampf gegen Tar Honak? Sofortige Teleportation in die Pentagramm-Akademie Rashdul zwecks Vorbereitung eines Unitatio-Schlages! gez. All ben Astrall

Höret, Bürger Aventuriens! Das DSA-Fanzine "Elfenpfeil" ist erschienen! Der Elfenpfeil ist schnell und zielsicher und trifft das, was jedermann denkt. Erhältlich für DM 1,40 + DIN-A4-Rückumschlag bei Andre Karsunsky, Stadelstr. 23, 6000 Frankfurt 70

Guterhaltenes Landgut mit komfortabler und möblierter Burg nahe Neetha zu verkaufen, da ich umziehe und meinen Besitz wegen - natürlich völlig unsinnigen - Gerüchten, es würde in der Burg spuken, in der Umgebung nicht verkaufen kann. Grundrißpläne und gute Angebote gg. Rückporto bei Kal Lehmenkühler, Im Siepen 29, 5760 Arnsberg 2

DSA-Kundler aufgepaßt! Am 15.6. erscheint bei der Redaktion der Angbarer Posaune ein DSA-Fachwortlexikon mit mehreren 100 Begriffen aus Regelwerken und Abenteuerer, von Städten

und Flüssen über Sprachen, geschichtliche Ereignisse und Herrscher bis hin zu Dorfs- und Bauwerksnamen. Für nur DM 4,50 incl. Porto bei der Redaktion der Angbarer Posaune, Axel Fink, A.-Damaschke-Str. 101, 6231 Schwalbach/Taunus
P.S.: Zum selben Datum erscheint auch die Angbarer Posaune II zum Preis von DM 1,90 (noch sind alte Ausgaben der API zu haben!)

Borbels Basilisken!!!
Ich, Borbel, distanziere mich schärfstens von der Betrügerin Pamela von Plotzeneck! Seit dem 1. Efferd arbeite ich in Unau. Borbels echte Basilisken gibt es noch! Mein Büro in Selem ist die ganze Woche über geöffnet! Dort sind auch alchemistische Salben und Tinkturen erhältlich, wie z.B. die Unverwundbarkeitssalbe aus Basiliskenmilch. Wer sich von meiner Arbeit überzeugen will, besuche doch meinen Statuengarten in Unau! Wendet euch an: Borbel's alchemystisches Alleeley, Szintostraße gegenüber dem Pearlnetempel, Selem

Hoffnungslos vermarter DSA-Freak sucht neue Charakterklassen/-rassen (Heldentypen) für DSA. Wer etwas einigermaßen Ausgearbeitetes für mich hat, bitte, bitte schick' es mir!
Norbert Matausch, Arberstr. 5, 8307 Mirskofen

Höret, Jen'Ir Corum! Seit bald 400 Jahren wohnt meine Familie schon in Tabelberg, mitten im Orkland. Von den geeinten Clans des Nordens habe ich noch nie etwas gehört!
Höret, Burgvogt Elroy van Gor! Sollten diese Landstreicher Euch belästigen, so schickt einen Boten zu mir, ich werde Euch gerne ein Dutzend Bogenschützen zur Verfügung stellen!
Ritter Farell, Herr von Burg Tabelberg, dem Dorf Tabelberg und dem Land rings um den Tabelberg, soweit das Auge reicht.

Verkaufe selbstgemachte Abenteuer "Im Ogerlager oder die Todesschützen von Belhanka", 84 Seiten, Anhang: Die Elitegarde von Belhanka, für DM 12,- + Porto, sowie "Der Bund der Sklavenjäger oder das Geheimnis des Scheiks", 33 Seiten, DM 10,- + Porto. Florian Naggies, Tel. 06621/14160, täglich 18.45 - 20 Uhr außer dienstags und freitags.

Krieger aller Länder, kommt zu mir! Der wahre König von Anergast und Nostria, Radegast I. "der Helmliche", braucht euch, um seine Ansprüche auf den Doppelthron durchzusetzen. Bezahlt wird mit gutem Gold. Die Besten werden mit großen Lehnen, Adelstiteln und vielen Privilegien belohnt, sobald ich auf dem Thron sitze! Meine Werber warten in Kendrar, Lowangen und Thorwal.

DSA-Club "Drachenreiter" sucht clublose Spieler, die in der Umgebung von Bühl, Sinzheim oder Achern wohnen. Meldet euch bei Mathias Borsch, Dichmüllerstr. 3, 7590 Achern

Oh, möge Hesinde ihren dunklen Weg erhellen. Wer auch immer sich anschickt, die ehrenvolle Aufgabe der Eröffnung einer Kriegerschule zu übernehmen, sollte sich wahrlich sicher sein, daß dies auch zu seinem eigenen Vorteile geschieht. Denn wer den Yeti jagen will, sollte wie jedermann wissen, daß diese Gefahr eine noch viel schrecklichere Monströsität im Zaum hält: den unbesiegbaren Gletscherwurm nämlich, der nur darauf hofft, seinen ewigen Gegner, den Yeti, zu verlieren, um dann über den Mensch herzufallen. Also, ehrenhafte Krieger und Kriegerinnen in Tral, überdenkt euer Tun zu eurem und unserem Wohl. Xagor Bartx, gelehrter Magicus zu Elenvina

(Wir wissen nicht, was uns der Magus mit diesen Worten sagen will, sind uns aber sicher, daß bei der Erstellung des Textes Unmengen von Waskir und Dinkelbrannt eine entscheidende Rolle gespielt haben. - die Red.)

Erfahrener Rollenspieler sucht Mitstreiter, die sich nicht scheuen, für Recht und Gerechtigkeit zu kämpfen. Niveauvolle Rollenspieler im Raum Innsbruck, kommt aus euren Löchern und schreibt an: Marco Steiner, Lärchenweg 26, A-6161 Natters

Handelsgesellschaft gegründet! Zwischen Tral, Port Corrad, Khunchom, Anchopal und Mirham handelt ab heute die Ylaier Handelsbruderschaft mit Kuhtransporten und Schiffstransfer, plus sicherster Begleitschutz. Handel im Kriegsgebiet? Mit YHG kein Problem!

Suche Mitspieler im Bereich Mülheim/Ruhr. Jens Sommer, Oststr. 3, 4330 Mülheim/Ruhr Tel. 0208/36669

Ann all hüpschen Orkinnen. Gudaussehenter, starger Halpork suchd hüpsche Orkinn fürr gemeinsamme Freizeit. Lege geinen Werd auff Hauslichgeid un Gochgunst. Ich hoffe, du bisd genauzo kriegerisch feranlakt wie ich um mid mier auf Abendeuer siehen zu gönnen. Hairad nichd außgeschlosen! Wer interessiert ist, bitte einen Beilunker Reiter an Kiruki den Schlächter, Orkdorf, Havena, oder auf irdischem Wege an Jochen Maurig, Neuhausenner Straße 1a, 8221 Kammer

- Privat-Club "Landschloß von Alroh
- Lesinda - jung und knackig" vertreibt liquiden Adligen auf angenehme Weise die Zeit. Blubberteich und Schwitzkammer vorhanden. Anfragen per Beilunker Reiter an Chiffre 6666/6969

Elfen von Aventurien, höret! Welcher Elf lebt geme alleine und womöglich noch unter Menschen? Kleine Elfen-truppe sucht noch Gleichgesinnte zur Gründung einer Elfenstadt. Elfen aller Stände, meldet euch bei Carsten Böker, Roggenkamp 23, 4972 Löhne 3

Fähige Zwerge zur Leitung des Baues eines Rondra-Tempels im Regengebirge gesucht. TaW Bergbau, Mechanik, Zechen mind. 18. Bezahlung ausgezeichnet! Melden bei: Aramarius und Löwenherz, Rondra-Geweihnte, z.Zt. Zum toten Raben, Havena

Wer will die berühmte Keule Etzals gewinnen? Die Keule, die Ma-Uan genannt wird und das Blut von 500 kühnen Recken geleckt haben soll! Eine Zierde für jeden Clubraum! Interessenten schicken zwei gut erhaltene Flußkiesel an: Thomas Berndt, Talbrückenweg 3, 4806 Werther

Privater Magieunterricht! Für alle begabten Magielehrlinge im Raum Gareth und Rommily's das Angebot! Drei Meilen vor Rommily's (ich habe ein Schild aufstellen lassen) gibt es noch 12 freie Studienplätze der weißen Magie. Gegen eine einmalige Zahlung von 10 Dukaten werde ich euch nach einer Tauglichkeitsprüfung innerhalb von drei Jahren in die Hohe Kunst der Magie einweisen. Bewerbungen bitte an Turven, den weißen Magier von Havena.

•••••
• Abenteuerlustiger "Einsamer Wolf" (21 J.) möchte sich wegen Auftragsmangel einer ernsthaften und phantasievollen Helden-gruppe in Berlin-"West" anschließen. Näheres unter
• Tel. 392 84 06.
•••••

Höre, oh Rechtgläubiger! Eine Zeit der Trauer ist gekommen, denn Jussuf el Fatach abu Massaker ben Ghafar al Hammad ibn Mustafa al Rahid, ältester Sohn und Nachfolger von Abdul abu Abdulla, ist tot, ermordet von einem widerlichen Zwerch namens Archon, der sich den weisen Belehrungen über den wahren und einzigen Gott Rastullah nicht anders als durch hinterlistigen Mord mit einem üblen magischen Schwerte entziehen konnte! Novadis, rächt abu Massaker! Führt den feigen Mörder seiner gerechten Strafe zu! Fürchte um Dein Leben, Zwerch!

Neuer DSA-Club in Österreich sucht noch Spieler. Meldet euch beim Clubgründer Christoph Tiefentaler, Freistädter Str. 96, A-4040 Linz. Außerdem gibt der Club "The Ninjas" (seufz - die Red.) auch eine DSA-Zeitschrift "Havena-News" (seufz - die Red.) heraus - monatlich.

Wer verhilft mir, Harton von Gyllisstan, Geweihter des Phex, Ex-Geweihter des Praios, zu einem neuen Aussehen? Mein derzeitiger CH-Wert liegt bei 3, ein Wert von mind. 13 wäre aber wünschenswert. Angesehene Chirurgen oder Magier bevorzugt. Geld spielt keine Rolle. Seriöse Angebote an Harton von Gyllisstan, Gast des Phex-Tempels zu Khunchom. Möge Phex eure Hände sicher führen.

- Elfen, Freunde, hört den Ruf... Ich,
- T'Khoras, Halb-Waldelf mit guten Qualifikationen und zweijähriger Aventurienkarriere, suche mutige Gefährten im Raume Siegen, die mit mir einige der unzähligen Abenteuer Aventuriens bestehen.
- Danlel Richter (15 J.), Hundsgasse 43, 5900 Siegen, 0271/56829

Ätschibätsch, ich lebe noch! Nachdem ich erfolgreich den Mordanschlägen sämtlicher Geheimbünde des Lieblichen Feldes auf meine Person ausgewichen bin (ungezählte Wurf-dolche, vergiftete Diners, hinterhältische Meuchler und alle anderen wenig originellen, in diesem Gewerbe üblichen Methoden verfehlten ihr Ziel), bereite ich nun nach meiner Ausreise aus dem Königreich am Yaquir einen neuen Knüller vor: In Kürze erscheint mein Werk "Unbekannte Mächte des Nordens"! In diesem Band werde ich gnadenlos Machenschaften und Machtstrukturen Festums, der Metropole des Bomlandes, enthüllen! (Enthält sensationelle Fakten über das Privatleben der Milota Tsirkevist sowie die wahren Gründe für die Elchmanie im Bormland!) In Bälde bei: Zoryel Pazlss, Erfolgsautor von "Streng geheim!"; neue Kontaktadresse: Die sieben damischen Elche, Hesindendorf-Festum
P.S.: Nach dem Bormland ist Maraskan dran!
(Werther Zoryel - Wollt ihr in Zukunft denn nicht wenigstens versuchen, ein seriöser Schreiberling zu werden? - die Red.)

Endlich! Der Gaukler Nr. 1 ist erschienen! Sonderteil über Tharun, Meisterhilfe zur av. Schifffahrt und vieles mehr. 10 Seiten A4 für nur DM 1,50 + Porto bei Andreas Schulz und Stefan Holst, Poltzner Str. 7a, 2427 Malente

Höret, ihr magiebegabten Junglinge, die ihr in ehrbarem Ansehen leben wollt! Baron Myros von Kystal gibt die Gründung der neuen "Akademie der klaren Wahrheit" in seiner Residenzstadt Rondonia (30 Meilen südwestlich von Ferdok) bekannt. Haussprüche: *Respondami +3, Eigenschaften seid gelesen, Plumbunbarum je +2, Gardianum, Illusion, In dein Trachten... Odem Arcanum, Penetrizzel, Sensibar, Reversalis je +1*. Unser Motto: *Lieber schweigen als lügen.*

In tiefer Trauer geben wir bekannt, daß unsere treuen Kameraden, der Magier Zaphod Sohn des Zundir und der Elf Variol Sohn des Edain, im Kampf gegen das allgegenwärtige Böse gefallen sind. Durch ihre heldenhaften Taten besiegten sie einen schrecklichen Dämon und retteten damit vielen Menschen das Leben. Möge diese Tat in Liedern festgehalten und fortan an den Lagerfeuern gesungen werden. Doch ist weiterhin bekannt zu geben, daß damit unsere Heldengruppe zu schwach geworden ist. Wir suchen dringend Helden und Heldinnen, die bereit sind, uns im Kampf gegen das Übel in Aventurien und besonders in Walldorf beizustehen. Anfragen an Afaltar Targons Sohn, Ritter der Göttin im Tempel der Rondra zu Norburg oder direkt an Frank Dauenhauer, Vinsonstr. 67, 6082 M. Walldorf

Von den unfaßbaren Ereignissen noch gänzlich betäubt, wollen wir diese Zeilen drei stets kameradschaftlichen und mutig an unserer Seite kämpfenden Helden widmen. Aus nicht nachzuvollziehenden Gründen rief Boron unsere so sehr geschätzten Freunde, die Kriegerin Hanna aus Havena, den Abenteurer Gottlieb aus Gareth und den Waldelf Oranobo aus Pjogo/Bjaldom, zu sich in seine Hallen. Zuletzt sah man sie zusammen auf der Suche nach den Seelen der Magier, hernach begab sich Hanna in den Süden. Keine Spuren, die den plötzlichen Tod der drei erklären könnten... Oh, wären sie doch auf dem Feld der Ehre gestorben! Laßt uns stets ihrer gedenken! - Tom Tama, Sigurt, Grehari, Gorgie, Gwanur Gwydla, Gordon, Zerasona und Yark

Spielrunde (8 Spieler 18-24 J.) mit über 50 Helden, z.Zt. noch im Jahre 10 Hal, sucht Kontakt zu anderen Spielrunden zwecks Erfahrungsaustausch. Bitte melden bei Tobias Lukaszewicz, Beyerstr. 12, 8552 Höchstadt a.d. Aisch Tel. 09193/7168

Rechtgläubige aller Länder, die göttliche Ordnung ist bedroht! Ich spreche nicht etwa von den verruchten Anbetern des Namenlosen oder den Anhängern der Rastullah-Irrlehre. Nein! Die eigentliche Gefahr lauert in unserer Mitte, gleich einer Natter nährten wir sie an unserer Brust! Sagt, ist euch nicht auch schon aufgefallen, wie sprunghaft in letzter Zeit Ordens- und Festungsgründungen Rondrageweiheter und -gläubiger gestiegen sind? Dort steht der Feind! Diese Kriegstreiber erdreisten sich gar der öffentlichen Beleidigung unseres göttlichen Herren Praios: "Die dunklen Jahre der Priesterkaiser sind vorbei..." (Zitat aus dem Boten Nr.32)! Der Umsturz ist geplant: "...ein strahlendes Zeitalter wird beginnen..."! Seid wachsam! Praios mit euch!

Praiodane Paranoïda "die Goldige", Dienerin des wahren Herren Praios des Strafenden (diplomierete Exekutorin und Ketzerverbrennerin) (Mäßigung, Mäßigung!! - die Red.)

- Weltoffener Elf sucht Brieffreunde
- aus ganz Aventurien. Orks und Praiosgeweihte unerwünscht! Beherrsche neben Garethi noch die auelfische, zwergische und norbardische Zunge. Ich antworte jedem, der seinen Heldenbrief beilegt. Jörg Lindner, Düppelstr. 138, 4200 Oberhausen 1

Weihet euch der Tsa, Krieger des Reiches! Zeuget Kinder und erfreuet euch an ihnen, es sollen eure Nachfolger sein. Kann Rondra eure Kinder nähren? Nein, sie tötet sie im Kampf! Kann Boron sie beschützen? Der tanzt schon seinen Totentanz! Wenn ihr, hoher Krieger, Hilfe braucht, dann nicht die der Gewalt. Ihr braucht die Hilfe Tsas, nur mit ihr werdet ihr alt - und schön. Legt Hand an die zerstörten Bauten, die Al'Anfa hat besiegt, zerstört, geplündert. Lasset euch von Tsa leiten, denn sie hat wahre Macht, sie hat den Menschen Leben statt Tod gebracht. Vereinigung zum Wiederaufbau "Alte Helmat", Nelgab auf Tral

Gibt es Fragen zu Aventurien? Ist etwa über Land, Leute, Sitten oder Regeln nicht klar? Will die Magie nicht so richtig? Dann heißt es: Nicht verzagen, BDAC fragen! Hilft in allen Lebenslagen. Unsere Dewiese: Es gibt keine Krise, die sich nicht lösen ließe. Präzise: Klipp und klar, wir sind für sie da. Fragen an: Bornländisch demokratischer Abenteurerclub (BDAC), Albertusweg 18, 5 Köln 50, Tel. 02236/65629 (Anrufe Dienstag, Mittwoch und Freitag von 19.30 bis 21 Uhr)

Firungeweihte, Bibliothekare und andere ernste Gestalten! Großes Schelmentreffen in Havena! Hier können wir einen nicht geringen Teil dieser chaotischen und firunslästernen Rabauken auslöschen. Treffen vor dem Etablissement "Rahja's Lobgesang. In der Hoffnung auf bewaffnetes Erscheinen, Gemuldan aus dem Zirkel der lesenden Ratte.

Der Nordländer kommt! Brandneues Fanzine für DM 2,- + DM 1,50 Porto. Thorwaler im Orkland, Borbarads Schwarzmagie, die neue Mode des Nordens, Interview mit dem Boten des Lichts, Soloabenteurer "Das gefälschte Siegel" und vieles mehr. Tobias Honecker, Auf dem Weiler 31, 5300 Bonn 1

Schwerter zu Gareth, Heiliger Orden des ewigen Schwertes, Donnerschlag-Festung - hat dieser Rondrawahn denn nie ein Ende? Offensichtlich macht sich wieder ein tiefes Bedürfnis nach Führung, Gewalt und Zwangsbekehrung breit - da bricht im Sü-

den ein Krieg aus und plötzlich will ein jeder sich zum "Helden" aufschwingen, indem er sich längst überholten Vorstellungen von Ehre und Blutrausch unterwirft! Selbstredend haben Rondra und ihre Krieger ihren Platz in Aventurien (auch wenn wir persönlich ihnen lieber gar nicht oder nur in alten Legenden an winterlichen Feuern, wenn alle besseren Geschichten erzählt und alle schöneren Lieder gesungen sind, begegnen), doch sind wir der Meinung, daß endlich dem Gott, der Aventurien wirklich weiterbringt, die gebührenden Ehren erwiesen werden sollten. Ist nicht der Handel allgegenwärtiger und vor allem zivilisierter als das tumbe Töten um des Kampfes und der Göttin willen, dienen etwa blutige Schlachten dem Volkerverständnis mehr als friedliche Beziehungen mit Handelspartnern aus aller Welt, führt nicht sogar unser geliebter Kaiser den Fuchs in seinem Wappen? Wo seid ihr, Anhänger des Phex? Was hält euch von der Weihe an - wersagt denn, daß es jemand erfährt? Phex hält viel von stillen Dienern, und ihr werdet es nicht bereuen. Ein Vogtvikar des Phex.

Rückfragen bei: Oliver Arndt, Ahrfeldstr. 48, 4300 Essen 1

Neue Magierschule eröffnet! Die "Akademie Hortemann" ruft alle angehenden Magier und fortbildungswilligen Experten auf, nach Grangor zu kommen, um mehr über ihr Spezialgebiet, die Vernichtung von Unbeleibtem, zu erfahren und anschaulichen Unterricht zu erleben. Seine Spektakularität, Relus Hortemann, seine Frau Wanda und seine liebevollsten Töchter Rama und Nella werden euch gebührend empfangen und freuen sich über jeden neuen Schüler, der die neue Akademie fortan besucht.

Der Hilfsring "Ein Herz für Shaddaz" benötigt dringend Spenden. Shaddaz ist ein junger, einarmiger (und auch ansonsten leicht behinderter) Novadi mit einem erhöhten Verbrauch an Heilkräften. Spenden unter dem Kennwort "Shaddaz ist nicht so wie wir" auf das Konto 100 der Rasven Bank zu Sonnenburg (oder Nordlandbank) Spendenquittungen an Jörg Lindner, Düppelstr. 138, 42 Oberhausen

Hörst! Der Goldschmied Torbrand Lioros sucht magisch begabte Helden, die gegen entsprechende Bezahlung permanente ASP in meine Schmuckstücke investieren. Meldungen bei Torbrand Lioros, Vinsalt, oder Timo Brüggemann, Berner Weg 24, 67 Ludwigshafen

Händler und Gaukler Aventuriens! Scheuet nicht den Weg in den hohen Norden! Fehlen auch Sie nicht beim großen Markt der Attraktionen, der anlässlich Boromirs Festwoche in der Nähe von Prem stattfinden wird! Über die Häfen Skjal und Prem sind wir einmalig gut zu erreichen; keine Standgebühren, eine Marktaufsicht sorgt für ihre Sicherheit. Vom 22.-29. Rondra

gibt's nur eins: auf zu Boromirs Festwoche! Interessierte wenden sich bitte an Gwarnnyll zu Eslamsroden, z.Zt. Markthotel, Festum

Wir suchen noch kräftige Männer und Frauen, die sich nicht scheuen, die letzte Rondrawoche im Land der Drachenschiffer zu verbringen und in der Lage sind, auf unserer Festwoche als Aufseher eingesetzt zu werden. Gute Bezahlung...Bewerber werden einem Eignungstest unterzogen. Bitte melden bei Mithrandir in der Runzelgasse, Havena

Liebe Städter, laßt euch sagen, das Magische Blatt ist wieder zu haben - Ausgabe 12, welche magische Zahl, der Inhalt ist wohl erste Wahl! Nur DM 3,20 inkl. Porto für 32 DIN-A4-Seiten bei M. Wagner, Am Baumgarten 1, 8721 Zell.

Nun schickt einen Boten, schnell und gewandt, um zu erhalten das Blatte recht rasant!

Tärä, täräl
Das 5. Wittener Spielertreffen findet vom 6.-8.9.91 im Schwedenheim an der Herdecker Str. 109 in Witten-Annen statt. Weitere Informationen bei Peter Gollrich, Otto-Laue-Str.51, 5810 Witten 6

Der Glücksritter #1 ist da! 40 A5-Seiten für DM 3,50 mit 10 neuen DSA-Zaubern, Interview mit einer Novadi, Abenteurer u.a. Bestellungen bei Timo Brüggemann, Berner Weg 24, 67 Ludwigshafen, auch telefonisch unter 0621/666995 (abends)

Magier Mithrandir Talze il Ravus Graver sucht zwecks Studienreise tapfere Mitstreiter, die ihn bei seinen gefährlichen Abenteuern begleiten. Bitte melden in der Halle des Lebens zu Norburg oder bei meinem irdischen Kontaktmann: Roland Meyer, Strootstr. 22, 4450 Lingen (Ems)

Wer hat Interesse an einem DSA-Postspiel? Bitte melden bei Andreas Menge, Moorweg 57, 2121 Brietlingen (DM 2,- Rückporto)

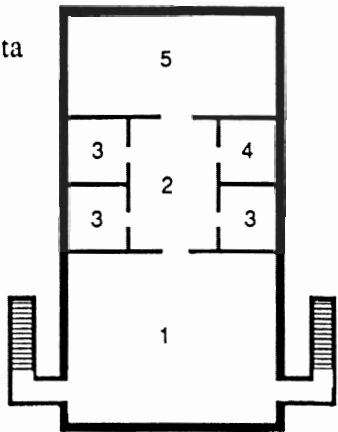
Schwarze Galeere al'anfanischer Bauart mit leichten Schäden sowie diverse Fundstücke gegen Höchstgebot abzugeben.

Hetfrau Trulinda Drakasdottr vom Seewolf-Otta, z.Zt. Brabak

Haus der Völlerei in Stebenabad, Aranen, eröffnet! Saufen, Fressen, Hu... (ähem) bis zum Wiedergeben! Empfohlen von Morbus Wenzk, Graf Aski von Temp und anderen prominenten Weltenbummlern!

Annoncenacquisiteur:
Norbert Venzke
Krokusweg 8, 4000 Üsseldorf 1
Annahmeschluß: 10. Juni 1991

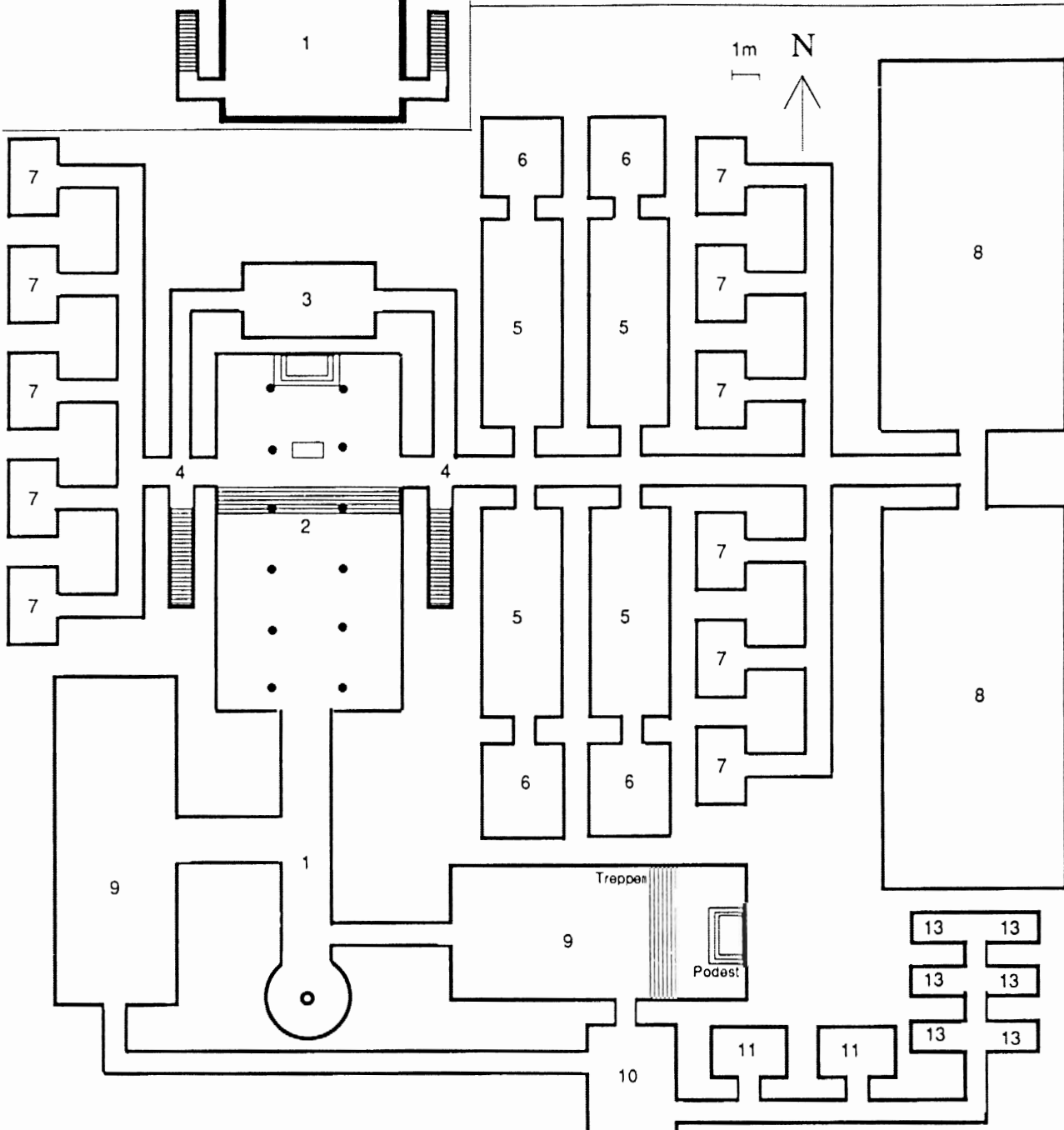
Die Krypta



Meisterinformationen!

(Spieler sollten sich diese Seite gar nicht erst ansehen!)

Leider haben wir es versäumt, im Abenteuer "**Folge dem Drachenhals**" einen wichtigen Plan der Elfenstadt abzdrukken. Diesen Plan wollen wir hiermit nachreichen - auch wenn er für manchen leidgeprüften Meister zu spät kommen mag...



Menschen wie du und ich?

(wohl eher wie du...)

Beharrlich und unerschrocken ist der Forschungswille, mit dem Wissenschaftler in aller Welt die Kreaturen und Phaenomene unserer Umgebung zu erkunden trachten! So erreichte uns jüngst aus dem fernen Oedwald der nachstehende, erschütternde Bericht:

In meiner Forschungszeit sind mir bis jetzt noch keine Kreaturen untergekommen, die sich einerseits charakterlich so sehr gleichen und andererseits doch so verschieden reagieren können, wie jene Spezies, die im gewöhnlichen Sprachgebrauch 'Spielleiter' genannt, in der Fachsprache gemeinhin als 'Meister' bezeichnet wird. Im allgemeinen kann man jedoch sagen, daß die Meister Lebewesen sind, die stark zur Launenhaftigkeit neigen. Sie alle haben einen Hang zum Sadismus und verzeihen niemals und niemandem. Werden sie gereizt, so kann das zu unvorstellbaren Massakern führen. Die Meister nutzen jede Kleinigkeit - z.B. einen Versprecher - aus, Witze auf anderer Leute Kosten zu reißen; sie lieben nur sich selbst und irgendwelche Phantasiegestal-

ten, die sie zärtlich 'Meisterpersonen' nennen. Man sollte die Spezies der Meister also mit äußerster Vorsicht behandeln. Es ist sehr zu raten, sie stets gut zu füttern und zu tränken, da sie bei mangelndem Nahrungsangebot zu gravierenden Fehlentscheidungen neigen. Ein bequemes Plätzchen mit ausreichend Licht und wenig Möglichkeiten zur Einsicht in ihre Privatsphäre stimmt sie ebenfalls milde. Zugluft sollte auf jeden Fall vermieden werden: Sie könnte bei den empfindlichen Wesen zu Genickstarre führen, die wiederum meisterliche Überreaktionen hervorrufen könnte. Es sollte auf jeden Fall Gebrummel oder Unterhaltungen zwischen den Spielern unterdrückt werden, während der Meister gerade vorliest. Auch muß man ihn Raumbeschreibungen abschließen lassen, bevor man ihn auf mögliche Reaktionen des eigenen Helden freundlichst hinzuweisen versucht. Höchst aggressiv reagieren die Vertreter der Meister-Spezies auf lautes Argumentieren oder gar Widerworte. Das Ins-Wort-Fallen ist ebenfalls gefährlich. Man sollte sich solche Reaktionen reiflich über-

legen, bevor man ein Risiko eingeht. Ist es erstmal zu einer Katastrophe gekommen (erregter Meister, der gerade überlegt, wie er sich rächt), helfen aber oft noch schlichtende Worte wie: "Du hast ja recht!" - "Tut uns leid, wir haben gesündigt und bitten um Vergebung!" - "Willst du die letzte Tafel Schokolade haben?" oder gar "Darf ich dir noch etwas Kaffee kochen und in der Zwischenzeit die Füße massieren?"

Nach alledem könnte man sich natürlich fragen: Warum geben wir uns mit denen überhaupt ab? Warum rotten wir sie nicht einfach aus? Ganz einfach: Erstens brauchen wir sie (da ohne sie kein Spiel möglich zu sein scheint) und zweitens unterstehen sie dem GAG (Garether Artenschutzgesetz), in dem es heißt:

"Wer Meister verärgert oder beschädigt oder beim Verärgern oder Beschädigen eines Meisters mithilft oder wer vorsätzlich plant einen Meister zu verärgern oder zu beschädigen, oder wer zusieht, wie ein Meister von Dritten verärgert oder beschädigt wird, ohne etwas dagegen zu unternehmen, wird mit dem Yeti-Effekt in mindestens den zwei nächsten Abenteuern bestraft."

B. Gambke, Ginsheim

Aus den Provinzen

Brabak

Die Beliebtheit König Mizirions III. bei einem Teil seines Volkes - den Bewohnern der sumpfigen Urwälder nämlich - scheint wiederum gesunken zu sein. Die braunhäutigen Wilden waren es wohl leid, immer wieder Ziel der von Brabak ausgehenden Überfälle dort ansässiger Sklavenhändler zu sein, und überfielen ihrerseits in einer mondlosen Efferdnacht die Stadt an der Mündung des Mysob. Keineswegs zogen sie wild heulend auf die Stadt zu oder versuchten gar, deren Befestigungsanlagen zu erstürmen, vielmehr bevorzugten sie die ihnen eigene Kampfweise mit giftbestrichenen Pfeilen, abgeschossen von der Sehne eines ihrer kurzen Bogen oder vermittelt eines dünnen Rohres, beschleunigt von der Lungenkraft eines mohischen Kriegers.

Immer wieder schlichen sich die gewandten Waldmenschen an die Stadtmauern heran und beschossen ihre oft ahnungslosen Opfer, die sich kurz darauf in fürchterlichen Krämpfen wanden. Etliche Soldaten des Königs sollen auf diese Weise ihr Leben gelassen haben.

Als endlich Alarm gegeben wurde, hallten wie zur Antwort dumpfe Trommelschläge aus den die Stadt umgebenden Sümpfen, und

die unsichtbaren Pfeilschleuderer zogen sich ebenso schnell und lautlos, wie sie gekommen waren, wieder zurück, so daß ihnen die ausrückenden Königlich Brabaker Hellebardiere nichts mehr anzuhaben vermochten. König Mizirion III. geißelte diesen Überfall als niederträchtige Schandtat einiger affenähnlicher Schmarotzer, der noch dazu in einer völlig unrondrianischen Art und Weise durchgeführt worden sei. Auch will er einige "bekannte trahelische Aufwiegler" unter den Angreifern ausgemacht haben.

Zu den wenig rondragefälligen Schandtaten der Sklavenhändler, die im Schutz der königlichen Stadtmauern leben, schwieg er sich hingegen aus.

Zweimühlen-Zwerch

Anläßlich der Feierlichkeiten zwischen Ragnar der Roten, Landgräfin Drakasdottrir von Zweimühlen-Zwerch, und Baron Ronto von Abilach herrscht in der Landgrafschaft reges Treiben. An allen Orten wird - sehr zur Sorge des örtlichen Kleingetieters - großer Hausputz gehalten, selbst die Zwercher Silberminen sollen angeblich gefegt worden sein. Der Bräutigam wird täglich mit seinem Ehrengeliebt erwartet. Ragnar die Rote wurde beobachtet, wie sie bei Meister Taif einen leichten

Vierspänner-Streitwagen in Auftrag gab, wohl als eine Hochzeitsgabe an den künftigen Gemahl, und nicht - wie böse Zungen behaupten - als ein schnelles Jagdgefährt für den Fall, daß der Baron es sich im letzten Augenblick noch einmal anders überlegt und die Gräfin ihm nachsetzen müßte...

Schlußendlich gab die Burgtvogtin Irgun bekannt, daß der Hochzeitstermin auf den 1. Rahja 16 Hal gelegt wurde. Wer immer den Brautleuten wohlgesonnen ist und die Gesetze der Gastfreundschaft zu achten gedenkt, ist herzlichst eingeladen, an den Feierlichkeiten, die auf dem Burghof bei echt thorwalischer Musik zelebriert werden, teilzunehmen.

Sönke Hinrichs

Ilsur

Anläßlich der in Ilsur herrschenden Horn- und Nasenfäule (der Bote berichtete) wird ab sofort von allen diese Baronie anlaufenden Schiffen eine Hafengebühr in Höhe von fünf Hundertsteln des Frachtwertes erhoben. Wie wir erfuhren, dient diese - wohl nur vorübergehende - Abgabe zur Linderung der Not der Viehzüchter sowie zur Anwerbung heilkundiger Alchimisten, keinesfalls jedoch dazu, den von Baronin Llezcan Yyof-

frynn so großzügig gespendeten Betrag doppelt und dreifach wieder hereinzuholen, wie böse Zungen behaupten. Die Redaktion des Aventurischen Boten entschuldigt sich übrigens in aller Form dafür, daß sie wieder einmal den Autoren jenes unsäglichen Machwerks "Das Land des Schwarzen Auges" aufgesessen ist und tatsächlich des guten Glaubens war, Baronin Lizean wäre männlichen Geschlechts (wird nicht wieder vorkommen, Euer Hochgeborren).

Ingo Wölbern

Pralosdank/Jilaskan

Es trug sich am ersten Rohalstage des geweihten Monats Praios zu, an welchem Hochwohlgeboren Gräfin Trontir von Alfz die Eröffnung des neuangelegten Hafens, der dem prächtig in Schwung gekommenen Handel mit Maraskan und dem Festland einen neuen, angemessenen Rahmen verleihen soll, mit dem gemeinen Volke feiern wollte. Als sich die hochgeborenen Gäste und das einfache Volk, wie auch Praios' treueste Diener, versammelt hatten, um den in die lichte Zukunft gerichteten Worten der Gräfin zu lauschen, machte sich Unruhe unter den Massen breit, ließ das Eintreffen der Fürstin doch auf sich warten. Als auch dem letzten Schaueremann klar

geworden war, daß Hochwohlgeboren Trontir von Alfz an diesem Tage wohl nicht sprechen würde und darüber hinaus nirgends aufzufinden war, gab dies zu wildesten Gerüchten und aberwitzigen Spekulationen Anlaß. Schließlich fiel Samanda von Lichtenhain, einer Vertrauten der Gräfin, in deren Kammer ein Schreiben in die Hände, welches augenscheinlich von Ihrer Hochwohlgeboren selbst verfaßt sein mußte. Darin heißt es unter anderem: "...da ich der göttlichen Macht Praios des Gerechten nun im Traume selbst ansichtig wurde, steht mein Entschluß unumstößlich fest. Dem grauvollen Unrecht, das sich gleich einer finsternen, alles Licht verschluckenden Flut immer weiter nach Norden schiebt, muß die Flamme des Rechts und der Gerechtigkeit endlich entgegengehalten werden. Da der Fürst der Götter in seiner Gnade offenbar mich dazu auserwählt hat, dem Zug der Verderbnis Einhalt zu gebieten, folge ich nun seinem Ruf, um seinen unbeirrbar Strahlenglanz gegen die düsteren Reichen zu schleudern!" So steht nun zu befürchten, daß sich Gräfin Trontir von Alfz ganz alleine den finsternen Mannen Tar Honaks zum Kampfe stellt. Reisende berichten von einer in strahlendes Weiß und Gold gekleideten Praiosgeweihten, die bei Thalusa gesehen worden sein soll, wie sie hochehobenen Blickes und auf ei-

nem Zelter, dessen prächtige Decke die gräflichen Insignien trug, gen Unau ritt. Das Volk von Praiosdank betet unablässig für die gesunde und sichere Heimkehr der Gräfin - möge ihr Praios den rechten Weg leuchten.

Max Steller

Festum

Zum reaktionsschnellsten Bornländer aller Zeiten wurde dieser Tage in Festum der Herzog von Puspereiken gekürt, schaffte es dieser doch immerhin, seinen Wahlzettel für die Bornlandwahl dem Wahlleiter mit der nur geringen Verspätung von sage und schreibe zweihundertfünfzig Tagen nach der Ermittlung des offiziellen Endergebnisses zukommen zu lassen. Der Herzog dazu: "Wollte mal diesen neumodischen Elchreiter-Botendienst ausprobieren... Muß sagen, bin schwer enttäuscht!" ... und hier noch eine Kurzmeldung unseres Korrespondenten Robin Niklas Finken: Wegen eines Brandes im Festumer Travia-Tempel muß dort auf unbestimmte Zeit mit zum Teil erheblichen Bekehrs-Verhinderungen gerechnet werden.

Havena

Allgemeine Verwunderung unter den Bewohnern Araniens hat die plötzliche Abreise des Fürsten Cuanu ui Bennain und Raidri Conchobairs, seines Kampfgefährten aus alten Tagen, ausgelöst. Die beiden waren recht ausgelassener Stimmung, als sie auf ihren Steitrossern und mit kleinstem Gefolge - nur je ein Knappe - durch das Osttor der Hafencstadt ritten und mit erhobenen Feldflaschen die überraschten Torwachen grüßten. Angeblich haben sich die beiden Kämpen auf die Reise begeben, um "diesem Notmärker Gletscherwurm das Wehrheimer Strammstehen beizubringen". Das war jedenfalls die einzige Aussage, zu der unsere havenische Korrespondentin Melisande v. Melders die beiden Ritter bewegen konnte...

DASA-Preis

Dieser Ausgabe des Boten liegt - für unsere Abonnenten - ein Stimmbogen der DASA (Deutsche Abenteuer Spiel Auszeichnung) bei. Das DASA Komitee hat es sich zum Ziel gesetzt, einen Publikumspreis speziell für Spiele des Science Fiction und Fantasy Bereiches zu etablieren, da diese Spielthemen bei den althergebrachten Spielpreis-Verleihungen (z.B. "Spiel des Jahres") traditionell vernachlässigt werden. Im letzten Jahr belegte Das Schwarze Auge in fast allen DASA Kategorien, in denen es angetreten war, erste Plätze. Die Boten-Redaktion will natürlich niemanden beeinflussen, würde sich aber doch freuen, wenn die Boten Leser auch in diesem Jahr dafür sorgen würden, daß unser Lieblingsspiel wieder gewinnt!

Achtung! Abos ab Nr.28 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: Steht dort eine 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.