

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Aergast. 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. Solange Seine Majestät König Mirizion III die ausstehende Abonne-

mentrechnung nicht beglichen hat, bleibt er von der Zustellung des Botens ausgeschlossen; gleiches gilt für die Thorwaler, solange sie die Kosten für die durch Bierbeguß unbrauchbar gemachten Drucken der Belhankischen Regionalredaktion nicht in voller Höhe erstattet haben!

Schutzgebühr:
DM 2,--
Phex 13 n.H.

24

Festum - Am Seeufer

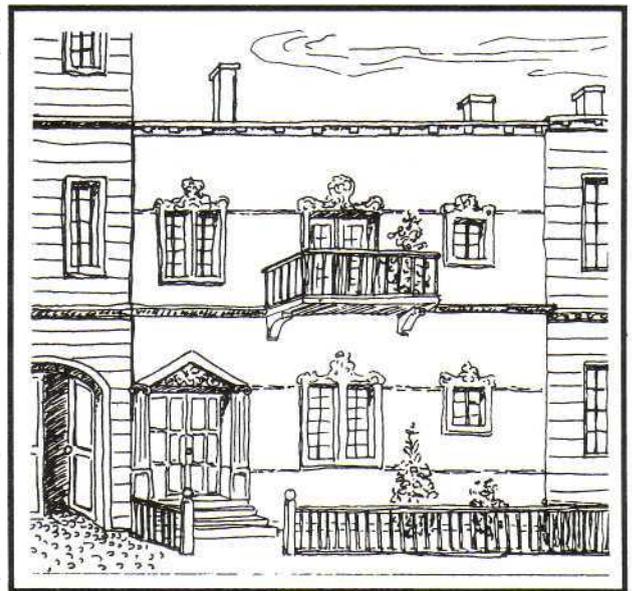
Achtung: In diesem Artikel wird von einigen *echten* Geheimnissen die Rede sein. Kein Spieler-Held hat je die Wahrheit über das Haus am Seeufer erfahren, und die wenigsten werden in Zukunft hinter die Fassade dieses schmucken Gebäudes blicken können. Wenn Sie also Spielleiter sind - oder ein Spieler, der gut zwischen eigenem Wissen und den Erkenntnissen seines Helden zu unterscheiden vermag -, dann spricht nichts dagegen, daß Sie den folgenden Text in vollem Umfang lesen. Sollten Sie sich aber nicht ganz sicher sein, ob Sie tatsächlich immer zwischen Spieler- und Heldenwissen zu trennen verstehen, dann sollten Sie unbedingt auf den Teil des Artikels verzichten, der als *Meisterinformation* (Hierzu gehören auch die Grundrißpläne) gekennzeichnet ist,

Vom Seeufer

Festum, die *'Krone des Bornlands'*, gilt als Stadt der Reeder und Handelsherrn. Ein jeder von ihnen strebt danach, ein standesgemäßes Haus in standesgemäßer Nachbarschaft zu bewohnen. So mag

es nicht verwundern, daß es in Festum gar manche prächtige Straße gibt. Die imposanteste von allen ist gewiß das "Seeufer", eine Promenade, die auf der Ostseite der Stadt direkt an einer Bucht des Perlenmeeres verläuft. Nur eine Seite der Straße ist bebaut, auf der anderen Seite fällt die gemauerte Uferböschung steil zum hellen Sandstrand ab, der eine Breite von 50 bis 100 Schritt hat. Der Preis eines Grundstücks am Seeufer richtet sich vor, allem nach der Breite, die die Fläche zur Seeseite hin aufweist. So kommt es, daß die meisten Parzellen die Form langer, schmaler Streifen haben. Auf den Stirnseiten dieser Grundstücke reiht sich Haus an Haus, die meisten weisen hohe, schmale Fassaden auf. Einzig die Villa der Stoerrebrandts ist quer zur Straße gebaut und überdies noch von einem kleinen Park umgeben.

Einige bornländische Adlige besitzen ein Stadthaus am Seeufer. Während der Winterzeit kehren sie gern ihren Burgen und Palästen den Rücken, um statt dessen ihr "Festumer Haus" zu bewohnen. Wenn Sie, lieber Leser, sich fragen mögen, wieso sich diese verwöhnten Herrschaften mehrere Monate lang mit den beengten Verhältnissen im Stadthaus abfinden oder wenn Sie solche Unterkunft gar als unstandesgemäß empfinden, dann wird das daran liegen, daß Sie eben noch nicht an einem klaren Firunsmorgen aus einem Fenster am



Seeufer geblickt haben. Es gibt in unserer Welt wenig schönere Bilder zu betrachten. Sie müßten es eben selbst einmal sehen: Die gleißende Sonne, einen Daumenbreit über der ruhigen, milchig dampfenden See, dann eine Dreimastbark in vollem Zeug, die in sanftem Gleiten die weißen Schwaden über den Wogen zerteilt und schließlich ihre Segel vor die Sonne schiebt, daß das Leintuch in magischem Feuer zu erstrahlen scheint. Umgeben das Ganze von einer Wolke wild durcheinander wirbelnder Möwen, die den Kauffahrer hinaus aufs offene Meer geleiten und mit schrillen, wehmütigen Schreien "Gute Reise" wünschen.

Einen solchen Blick können Sie eben nur von einem Erkerfenster am Seeufer genießen, und Sie werden in Zukunft jeden Menschen beneiden, der ein Haus in dieser Straße sein eigen nennt. Die meisten Fassaden an der Promenade bestehen aus rotem Backstein oder

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich

Impressum

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiewow

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Holger Alsmeyer
St. Schaub, N. Venzke
S. Wasmer

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 © 1989 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

schweren Sandsteinblöcken. Marmor kommt selten vor, da er über weite Strecken herangeschafft werden muß. Das *Haus Tamerlein* wurde ganz aus weißem Marmor erbaut.

Das Haus Tamerlein und seine Bewohner

Herr Lamertien, derzeitiger Bewohner, aber nicht Besitzer des Hauses, gibt seinen wohlhabenden Nachbarn so man-



Lamertien, Edler von Khunchom

ches Rätsel auf: So ist es zum Beispiel unter den Herrschaften des Seeufers üblich, den Winter mit dem wechselseitigen Ausrichten und Besuchen von Festen zuzubringen. Während nun Herr Lamertien meist gern bereit ist, eine solche Einladung anzunehmen, hat er seinerseits in den fünfzehn Jahren, die er das Haus bewohnt, noch nie zu einem Ball oder Fest geladen.

Auch war es bisher keinem Nachbarn möglich, zu einem kleinen Höflichkeitsbesuch in das Tamerlein-Haus zu gelangen. Wer immer - ohne von Lamertien ausdrücklich eingeladen zu sein - den Türklopfer in Form einer mit den Vorderhufen schlagenden Stute betätigt, wird von den Bediensteten zurückgewiesen. Nicht einmal eine Auskunft über Lamertiens Befinden oder Verbleib wird der Besucher erhalten, denn die Diener - ein kleinwüchsiges Paar von Moha-Zwillingen - scheinen stumm zu sein. Auch mit der Gabe eines freundlichen Lächelns sind sie offenbar nicht gesegnet. Mit seltsamem, fast beunruhi-

gendem Ernst schütteln sie die blauschwarz behaarten Köpfe; gedankenverloren starren sie ins Leere, wenn ein Gast mit einem Scherz die düstere Stimmung zu durchbrechen versucht.

Vielleicht hätten sich die Nachbarn inzwischen an diese recht unhöfliche Behandlung gewöhnt, wenn man von Herrn Lamertien wüßte, daß er unter keinen Umständen jemals Besuch empfängt. Dem ist jedoch keineswegs so.

Immer wieder können Spaziergänger auf der Promenade beobachten, wie sich das weiße Haus doch einmal für einen Besucher öffnet und wie so ein Mohaköpfchen zur Abwechslung einladend nickt

Unter diesen Besuchern befinden sich zu allem Überfluß Gestalten, die große Schwierigkeiten hätten, in *irgendein* anderes Haus am Seeufer eingeladen zu werden.

Zwar kann der neugierige Blick schon einmal einen respektablen Geschäftsmann ausmachen, aber die weitaus meisten Gäste sind aus anderem Holz:

Graubärtige, finster blickende Reisende in abgetragenen Kitteln waren darunter, Söldner in speckiger

Rüstung, den Straßenkot von halb Aventurien noch an den Stiefeln, schöne, leichtsinnige Buben und Mädchen wohl auch, wie man sie in den Häusern der Rahja oder gar in weltlichen Lusttempeln findet. Und manch einer von diesen Letztgenannten quartierte sich gar für Monate im Tamerlein-Haus ein, was wiederum der Nachbarschaft reichlich Gelegenheit gab, sich das Maul zu zerreißen'.

Ob dieses seltsamen Gebarens des Herrn Lamertien könnte man denken, daß die feine Festumer Gesellschaft ihn nun ihrerseits schneiden, keinesfalls aber weiterhin zu Festen einladen würde, doch davon kann keine Rede sein. Vielmehr gilt ein Empfang erst dann als wirklich bedeutend, wenn Lamertien zu den Gästen zählt. Manch ein reicher Festumer macht sein Erscheinen auf einem Fest von der Zusage des Gastgebers abhängig, Herr Lamertien werde ebenfalls erwartet.

Für den unvoreingenommenen Beobachter ist es schwer zu ergründen, wie-

so so viele Mitglieder der feinen Festumer Gesellschaft in einem solchen Maße von dem Bewohner des Tamerlein-Hauses fasziniert sind: Lamertien ist nämlich von eher schwächlicher Statur, schmalschultrig, und von wenig athletischem Körperbau. Seine Stimme ist dunkel und leise; er scheint kaum in der Lage, sie im Zorn oder gar zu einem Schrei zu heben.

Sein Gebaren aber ist von ausgeprägter Höflichkeit, seine Rede überaus geschliffen. Er gilt als Meister des ironischen Disputs. Schon so manches Mal wurde auf einem Ball das Orchester zum Schweigen gebracht, weil die Gesellschaft lieber einem Wortwechsel zwischen Lamertien und einem anderen Gast lauschen wollte.

Bei einem solchen Gefecht einen Sieg gegen Lamertien davonzutragen, erscheint jedoch unmöglich. Unvergessen ist noch heute ein Streitgespräch Lamertiens mit dem Vorsteher der Festumer Magierakademie, in dem Lamertien für die Dämonologie als segens- und hilfreiche Wissenschaft eintrat und den Humor als verbindendes Band zwischen den Menschen und den Geschöpfen der Finstersphären bezeichnete.

Am Ende des Disputs, den der Hohe Meister der Magie siegesgewiß und unter Beifallsbekundungen der Umstehenden begann, hatte der Akademiedirektor sich dermaßen in seiner eigenen Argumentationskette verhaspelt, daß ihm schließlich die Sprache selbst den Dienst versagte, er sich unter einer gemurmelten Entschuldigung vom Gastgeber verabschiedete und geradezu fluchtartig die Gesellschaft verließ.

Seitdem hüten sich die Festumer, sich mit Lamertien anzulegen, lauern aber ständig darauf, daß sich ein ahnungsloses Opfer findet, das auf eine provokante Bemerkung des seltsamen Jünglings mit einem heftigen Widerspruch reagiert und sich so selbst ans Messer liefert.

Andererseits macht Lamertien auch seinen Bewunderern, von denen ihn auf Festen immer eine Schar umgibt, das Leben nicht leicht. Jede Form von Liebedienerei scheint ihm unangenehm zu sein.

In diesem Zusammenhang ist ein tragischer Vorfall zu erwähnen: Eine junge Kriegerin - Jahrgangsbeste der Festumer Kämpferschule - hatte mehrfach Lamertiens Bemerkungen mit lobenden, aber wenig originellen Ausrufen kommentiert ("Das ist gut gesagt" - "Sehr treffend bemerkt" - "Nein, wie überaus witzig"),

als Lamertien sich abrupt zu ihr umwandte und ihr einen Dukaten in die Hand drückte. "Reicht das als Claqueurslohn?" fragte er spitz, "oder muß ich den Betrag erhöhen?"

Natürlich blieb der Kriegerin keine Wahl als Lamertien auf der Stelle zum Duell zu fordern. Der Zweikampf wurde am nächsten Morgen auf der großen Wiese bei der Schiingenstraße ausgetragen und endete nach kurzem Gefecht mit dem Tod der unglücklichen jungen Adligen.

Die Zahl der Lamertien-Bewunderer ist durch dieses Ereignis und ähnliche Vorfälle nicht geringer geworden, sondern eher noch angewachsen. Ein jeder fürchtet ihn und sucht doch seine Nähe. Für ein Lob aus Lamertiens Mund - zu dem es sehr selten kommt - würde mancher Festumer Kaufherrensproß seinen besten Freund verraten oder sein halbes Vermögen verschenken.

Madame Tamerlein

Rätselhafter noch als Herr Lamertien ist die Besitzerin und Erbauerin des Hauses am Seeufer: Madame Tamerlein. Allgemein geht man davon aus, daß sie zu Lamertien in verwandschaftlicher Beziehung steht, auch wenn noch niemand die beiden je zusammen gesehen hat.

Obwohl beide dasselbe Haus nutzen, scheinen sie sich aus dem Weg zu gehen, und wenn Lamertien in der Stadt weilt, hält sich Madame für gewöhnlich im Ausland, meist im fernen Al'Anfa auf.

Während Lamertien als Mann eine zwar interessante und ansehnliche Erscheinung darstellt, aber - zumindest auf den ersten Blick - als ein wenig geckenhaft und unbedeutend erscheint, ist Madame Tamerlein von einer so außerordentlichen Schönheit, daß ihr Anblick zuweilen fast Beklommenheit auslöst. Zumal ihre schwarzen, immer ein wenig feucht schillernden Augen, prägen sich jedem Betrachter in tiefster Seele ein.

Dennoch ist nicht bekannt, daß Madame in Festum oder anderswo einen Geliebten oder Verehrer hätte. Man behauptet, jeden Mann, der ihr begegnet, beschleiche nach einem kurzen Blickwechsel das unbehagliche Gefühl, dieser Frau nicht gewachsen zu sein.

Wenn Madame Tamerlein in der Stadt ist, nimmt auch sie Einladungen zu Festen wahr, aber anders als Lamertien ist sie nie von einer Schar von Zuhörern oder Bewunderern umgeben. Dennoch wird auch sie ungewollt zur beherrschenden Figur auf vielen Gesellschaf-

ten. Gespräche verstummen, wenn sie sich zu einem Kreis gesellt. Verstohlene Beobachter folgen ihr von Raum zu Raum, immer bemüht, einen Blick in ihr ebenmäßiges Antlitz zu werfen, ohne selbst von diesen schwarzen, alles durchdringenden Augen gefangen zu werden.

Es heißt, Madame betreibe einen einträglichen Handel mit exotischen Wa-



Madame Tamerlein

ren, doch nie hat man von einem Handelspartner gehört oder von einem Geschäft, das sie abgeschlossen hätte. Aber wer wollte es wagen, den Geschäften der Madame Tamerlein nachzuspüren? Es wird zwar gemunkelt von vorwitzigen Gesellen, die nächtens in das Haus am Seeufer eingedrungen und später nie wieder lebend gesehen worden sind, doch eigentlich bedürfte es solcher Schauermärchen gar nicht, um neugierige und aufdringliche Gestalten von Madame fernzuhalten.

Sie selbst ist es, der kühle, schwer faßliche Hauch, der ihre Person umgibt, der jede Art von Zudringlichkeit und Wißbegier im Keim erstickt.

Einige von uns haben den Kaiser im fernen Gareth gesehen, auf seinem Thron aus strahlendem Gold, einige sahen Yppolita, die legendäre Anführerin der Amazonen, oder den großen Raidri, den Bezwinger der maraskanischen Blutzwillinge. Und man berichtet uns von der Mächtigkeit, die diese

Menschen über so viele erhebt, doch andere sagen, nur der kennt die schiere Macht, der einmal in Madame Tamerleins Augen sah.

Die Diener des Hauses Tamerlein

Im Haus am Seeufer leben zwei Mohas, die gleichermaßen Herrn Lamertien wie auch Madame Tamerlein zu Diensten sind. Von diesen beiden ist in Festum

wenig bekannt. Eigentlich weiß man nur, daß sie stumm sind und niemals lächeln oder gar lachen.

Es scheint, daß die - recht klein gewachsenen - Waldmenschen sich auf viele Dinge verstehen: Sie kaufen bei den Händlern und auf den Märkten alle Dinge, die für den Hausstand benötigt werden. Wenn der Herr oder die Dame mit einer Kalesche ausfahren, sitzen die beiden Mohas auf dem Bock, wobei mal der eine, mal der andere die Zügel hält. Oftmals begleiten sie Madame auf ihren häufigen Theaterbesuchen, aber sie leisten ihr auch bei Jagdausflügen Gesellschaft

Nie hat man einen von ihnen mit einer Waffe gesehen, obwohl es doch üblich ist, daß - zumal bei Fahrten

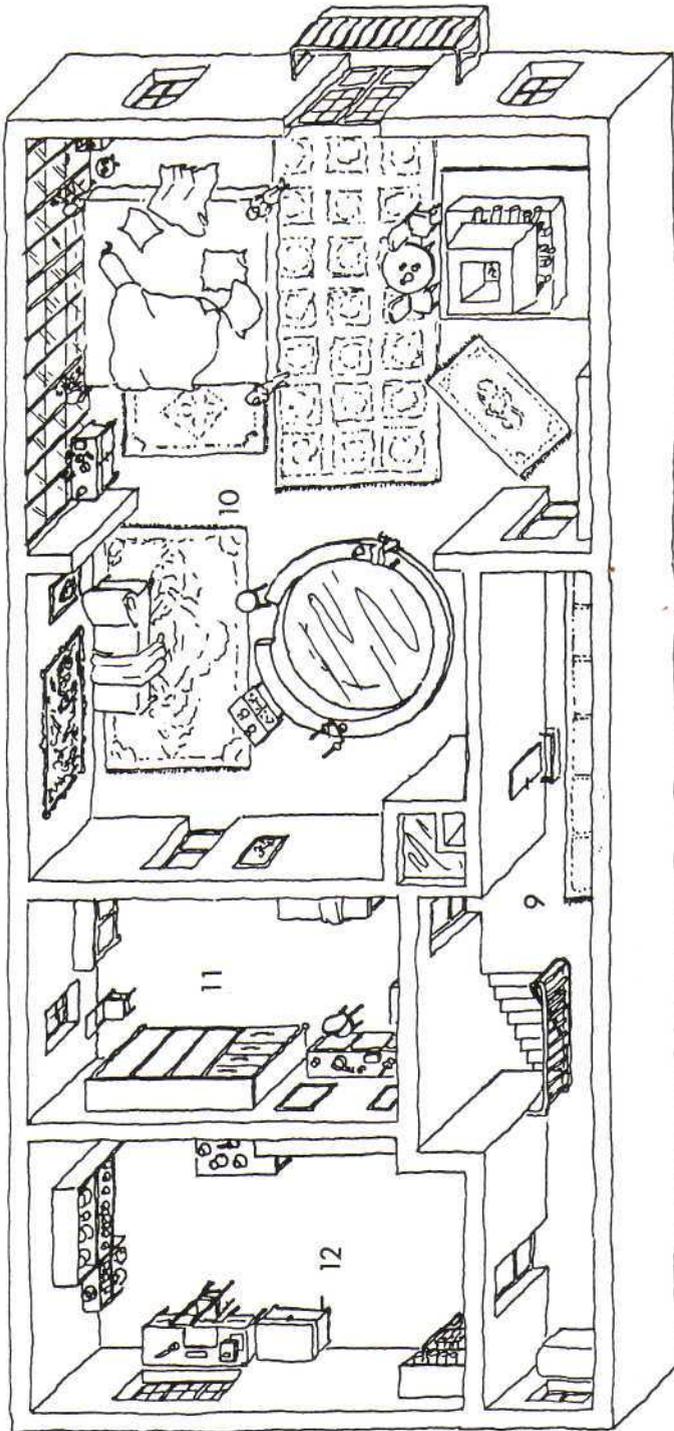
durch unser rauhes Land - sich auch die Diensthofen schlecht und recht bewaffnen, um das eigene Leben oder das ihrer Herrschaft in Momenten der Bedrängnis verteidigen zu können.

Da sich um alle außergewöhnlichen Dinge sehr schnell Gerüchte ranken, erzählt man sich natürlich auch von den beiden allerlei Wundertaten. So sollen sie sich auf eine mörderische Kunst verstehen, die man den 'Nackten Tod' heißt und mit Hilfe dieser Fähigkeit einmal fünf betrunkenen Thorwaler, die Madame nächtens belästigten, zu lahmen Krüppeln geschlagen haben.

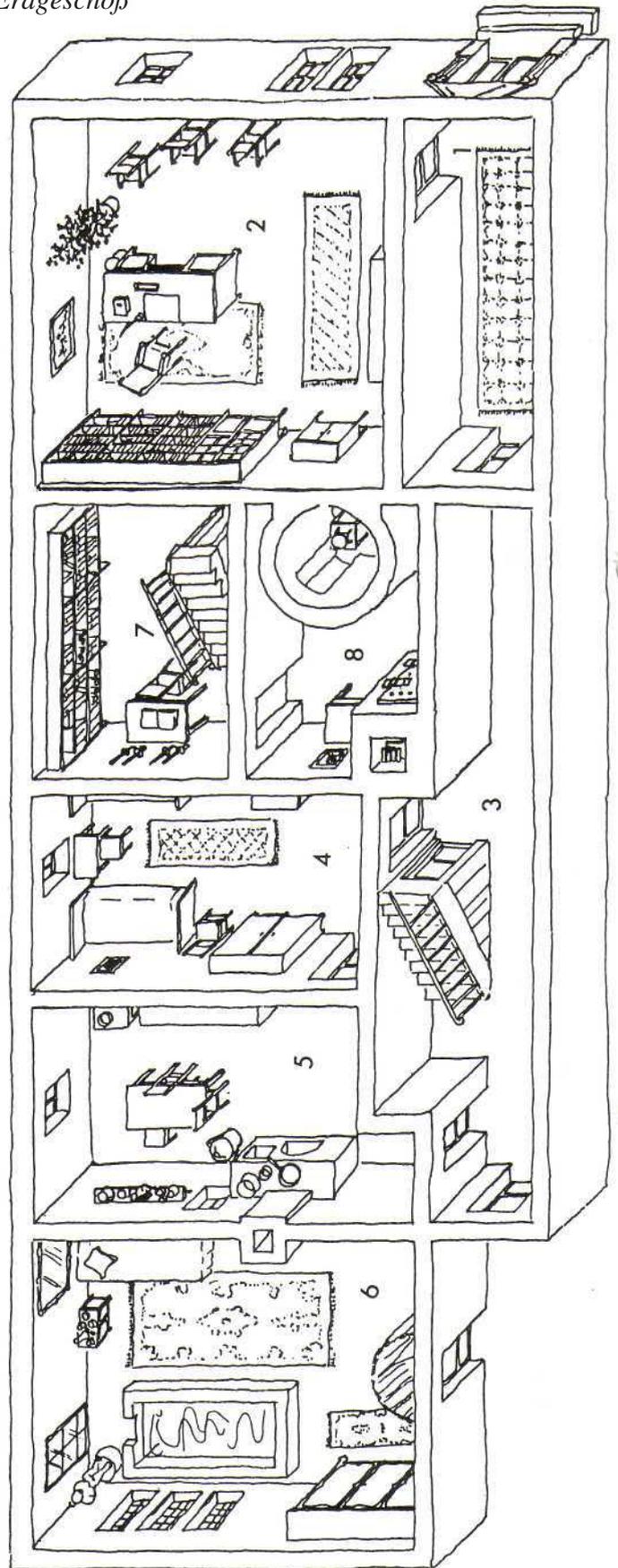
Das mag glauben, wer will. Man sollte wohl ebenso wenig darauf geben wie auf das Geschwätz böser Zungen, daß die beiden Waldmänner im Hause Tamerlein, das ja über keine weiteren Diensthofen verfügt, neben ihren anderen Pflichten auch als Köche und Zofen zu Diensten sind.

Das Haus am Seeufer

Obergeschoß



Erdgeschoß



Meisterinformationen (Seeufer)

Sie werden es geahnt haben, verehrter Meister: *Tamerlein* ist nicht der Name, unter dem die Besitzerin des Seeufer-Hauses in ganz Aventurien berühmt geworden ist. *Tamerlein* - oder genauer: *ai Tamerlein* ist jedoch der korrekte Nachname einer Person, deren Macht sogar in den höchsten Häusern unserer Welt gefürchtet ist, die jedermann aber nur bei ihrem Vornamen kennt. Die Rede ist von:

Nahema ai Tamerlein "Das graue Räßlein"

Die berühmteste, gefürchtetste und auch wohl mächtigste unter den magiekundigen Personen Aventuriens ist *Nahema aus Khunchom*. Ein jeder, der von ihr berichtet, erzählt ihre Geschichte auf seine Weise, und auch wir wissen nicht, welche Teile ihrer Beschreibung der Wirklichkeit entsprechen und welche in das Reich der Fabel gehören.

Nach unserem Dafürhalten kam *Nahema* vor mehr als 300 Jahren als Kind eines Magiers und einer mächtigen Hexe zur Welt, aber ebenso gut kann eines ihrer Elternteile göttlichen Geblüts gewesen sein. Es ist nicht bekannt, ob sie die Gabe der ewigen Jugend, die sie offenbar besitzt, selbst durch arkane Studien erworben hat oder ob sie ihr von einem Gott verliehen wurde.

Wer immer *Nahema* von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand und in ihre wie Öl auf dem Wasser schillernden schwarzen Augen geblickt hat, berichtet, daß sich ihre Jugendlichkeit nicht allein auf Körper und Antlitz beschränkt. Auch ihr Übermut, ihre Neugierde, ihre Launenhaftigkeit und ihr wildes Temperament sollen die einer heißblütigen, jungen Tulamidin sein. Die Magierin führt ein ruheloses Leben und unterhält luxuriös ausgestattete Häuser in mehreren aventurischen Städten, unter anderem in *Festum*. Ihre wahre Identität ist an keinem dieser Orte bekannt. Es mag in ganz Aventurien vielleicht vier oder fünf Menschen geben, die *Nahema* in ihr Vertrauen gezogen hat. Aber auch diese werden nicht wissen, was die Magierin in ihrem Innersten bewegt. Es scheint, daß sie gern die Nähe der Mächtigen unserer Welt sucht, aber wohl nur, um ihren übermütigen Spott mit ihnen zu treiben

und sie die Grenzen ihrer Macht spüren zu lassen. Dabei bereitet es ihr offenbar ein seltsames Vergnügen, Haß und Rachsucht der von ihr Gedemütigten auf sich zu ziehen. Fürwahr ein ungewöhnlicher Zeitvertreib, aber was ist schon gewöhnlich an dieser Frau?

Ihren seltsamen Beinamen erhielt sie von ihrem ersten Lehrmeister, einem Magier, der die von ihren Eltern verstoßene, achtjährige *Nahema* aus der *Khunchomer Gosse* zu sich holte. "Bist wie ein Rabe", sagte er damals zu ihr, während er ihr die Lumpen abstreifte und ihren dünnen, schmalen Körper wusch, "wie ein graues Räßlein mit einem gebrochenen Flügel..."

(Zitat aus dem Kapitel "Wer ist Wer" der Enzyklopädie **Das Land des Schwarzen Auges**)

Nahemas Werte:

MU: 15	AG: 5	Stufe: 23
KL: 20	HA: 0	MR: 19
CH: 21	RA: 0	LE: 60
GE: 16	GG: 4	AE: 217
KK: 11	TA: 0	AT/PA17/17 (Dolch)

Herausragende Talente:

Wurfaffen 15, Sinnesschärfe 12, Bekehren 10, Betören 17, Gassenwissen 11, Heilkunde Seele 18, Lügen 16, Menschenkenntnis 17, Prophezeien 14, Sich Verkleiden 12, Sprachen 16, Tanzen 15, Zechen 11, Selbstbeherrschung 16, Alte Sprachen 14, Geschichtswissen 13

Zauberfertigkeiten:

Gardianum 12, Bannbaladin 11, Schabernack 10, Heptagon 17, Krähenruf 15, Motoricus 12, Transversalis 15, Balsamsalabunde 18, Analys Arcanstruktur 13, Exposami 10, In dein Trachten 17, Fulminictus 10, Harmlose Gestalt 13, Ignifaxius 15, Objectum stumm 14, Reversalis 14, Infinitum immerdar 10, Paralü 17, Adler Wolf (Rabe) 16, (Panther) 17, Salander 18

Wenn *Nahema* die Gestalt *Lamertiens* angenommen hat (Sie haben sowieso schon geahnt, daß sie sich auch hinter dieser Gestalt verbirgt, oder?), sind alle ihre Zauberfertigkeiten um 1 Punkt zu senken.

Lamertien ist eine perfekte Illusion und als solche durchaus kraftraubend.

Lan und Lejo

Nahemas Diener, das Zwillingsspaar *Lan* und *Lejo*, sind vermutlich keine reinblütigen Mohas, sondern Mischlinge. Die Brüder sehen sich zwar sehr ähnlich, doch ein scharfer Beobachter wird sie nach einer gewissen Zeit zu unterscheiden wissen.

Natürlich liegt es nahe zu vermuten, daß ihrer absoluten Ergebenheit für die Magierin ein Zauber zugrundeliegt; auch ihre Unfähigkeit zu sprechen und zu lächeln läßt sich leicht auf magisches Walten zurückführen.

Entscheiden Sie also selbst, ob Sie zu Gunsten *Nahemas* einem alten Bericht des *Gareth*er Agenten *Trisbin* Glauben schenken wollen, der die Treue der Zwillinge daraus erklärt, daß *Nahema* die Brüder aus der *Arena Al'Anfas* gerettet habe, wo sie von einer Wildhundmeute in Stücke gerissen werden sollten.

Woraus immer das Band zwischen den Zwillingen und der Magierin bestehen mag, man darf gewiß sein, daß die beiden ohne den Hauch eines Zögerns ihr Leben für ihre Herrin opfern würden.

Beide tragen ein magisches Amulett, das ihre Magieresistenz gegen alle Arten von Beherrschungszaubern auf 13 erhöht

Sie beherrschen die Kunst des *Hruruzat* so perfekt, daß kaum ein körperlich überlegener und bewaffneter Gegner gegen sie eine Chance hat. Da sie von Kindesbeinen an ihre Kampffertigkeit gemeinsam schulten, entfalten sich ihre Fähigkeiten erst dann vollkommen, wenn sie als Gespann in ein Gefecht verstrickt werden. Sind zu einzeln zu einem Kampf gezwungen, ist von AT und PA je ein Punkt abzuziehen.

Werte für Lan und Lejo:

MU: 17	AG: 4	Stufe: 18
KL: 12	HA: 1	MR: 13
CH: 13	RA: 4	LE: 92
GE: 18	GG: 1	AE: —
KK: 15	TA: 3	AT/PA 18/17 (Hruruzat)

Herausragende Talente:

Wurfaffen 15, Akrobatik 16, Sinnesschärfe 15, Kochen 10, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 17

Meisterinformationen (Seeufer)

Das Haus Tamerlein

Madame Tamerleins Haus ist - vom Südende des Seeufers gezählt - das siebzehnte, trägt aber wie die übrigen keine Nummer. Hausnummern sind in Festum nicht üblich. Viele Häuser haben jedoch Eigennamen.

Das zweistöckige Gebäude wurde aus weißem Marmor errichtet, die Zierrahmen um Portal und Fenster sind ebenfalls aus Marmor gemeißelt.

Die Eingangstüre ist für gewöhnlich unverschlossen, so daß man ungehindert den kurzen Korridor (1) betreten könnte. Andererseits ist es durchaus unüblich, ein Haus am Seeufer zu betreten, ohne den Türklopfer betätigt zu haben.

Wenn Nahema einmal einen Besucher empfängt (was ohne Voranmeldung unmöglich ist, s.o.), wird er von Lan oder Lejo in das sogenannte Büro (2) geleitet. Dieses Zimmer dient für kurze Besprechungen oder zum Abwickeln von Geschäften. Die Zauberin finanziert ihren aufwendigen Lebensstil unter anderem durch sog. *Auftragsmagie*, ist aber so teuer, daß es sich nur wenige Personen leisten können, ihre Dienste in Anspruch zu nehmen.

Das Wandregal hinter dem Schreibtisch enthält eine Sammlung reich illustrierter, zumeist handgeschriebener Bücher zu vielen Wissensgebieten. Nahema schätzt sie wegen der Buchmalereien - auf wissenschaftliche Genauigkeit scheint sie keinen Wert zu legen.

Die Tür, die den kurzen Korridor (1) mit dem langen Flur (3) verbindet, ist ebenfalls nur selten verschlossen. Wenn sie geöffnet wird, löst sie über einen versteckten Seilzug ein Glocke in Raum 4 aus, der von den Moha-Zwillingen bewohnt wird. Wie bereits erwähnt, liegt es den Brüdern nicht, Fragen zu stellen. Sie bevorzugen in solchen Fällen andere Ausdrucksmöglichkeiten.

Das Zimmer der Diener (4) ist mit schlichten Möbeln ausgestattet. Kein Einrichtungsgegenstand deutet auf die exotische Herkunft der Zwillinge hin. Es mag überraschen, daß die beiden eine Menge Bücher besitzen, die sie in einem kleinen Regal an der Südwand (auf der Zeichnung nicht sichtbar) verwahren.

In der Küche (5) bereiten die Diener für

sich und ihre Herrin - sowie für gelegentliche Logiergäste - höchst vortreffliche Speisen zu. Nahema bevorzugt die tulamidische Küche, aber Lan und Lejo verstehen sich auch auf die Kochkunst manch anderer Region.

Wenn ein Gast auf Einladung Nahemas für längere Zeit im Hause weilt, wird er im "Gartensalon" (6) untergebracht. Das Zimmer ist unter anderem mit einem Badebecken ausgestattet. In der Nordwestecke des Raumes steht eine hölzerne, lebensecht bemalte Statue, die die in Fesseln gelegte Göttin Rahja darstellt.

Die Tür dieses Zimmers führt direkt in den auf der Westseite des Hauses gelegenen, schmalen, aber sehr langen Garten hinaus. Eine Durchreiche verbindet das Gästezimmer mit der Küche.

Die Bibliothek (7) gehört zu den geheimen Räumen des Hauses. Wie aus dem Plan ersichtlich, ist das Zimmer nur durch eine Treppe zu erreichen, die unter einer - von oben durch einen Teppich verdeckten - Falltür im großen Salon (10) des Obergeschosses endet. Die Regale in Raum 7 bergen einige der wichtigsten arkanen Standardwerke, darunter auch Titel, von deren Vorhandensein nur wenige lebende Magier wissen.

Die Tür zu Raum 8 ist durch ein - für Nahema typisches - verspieltes magisches Artefakt gesichert: Von Raum 7 aus gesehen ist die aus Steineichenholz bestehende Tür völlig glatt, ohne Klinke oder Schloß. Jeder Eindringling, der die Tür betrachtet, wird sich mit Recht sagen, daß sie sich vermutlich nur mit Hilfe von Magie - wahrscheinlich durch einen FORAMEN öffnen läßt

Das aber wäre ein geradezu tragischer Irrtum: Auf die dem Raum 8 zugewandte Seite der Tür ist nämlich ein kleines Haus mit offenstehendem Tor gemalt. Der Türriegel der großen Tür ist zugleich das Tor des kleinen Hauses. Wird also der Riegel zurückgeschoben, wird das "Tor" des kleinen, aufgemalten Hauses geschlossen. Es muß also ein Spruch angewandt werden, der das *kleine Tor schließt*. Mit anderen Worten: Um die Tür zwischen Raum 7 und 8 zu öffnen, benötigt man einen CLAUDIBUS CLAVISTIBOR.

In dem Moment, wo sich das Tor des kleinen Hauses schließt, ist die Zimmertüre unversperrt.

Ein FORAMEN, der gegen diese Tür gesprochen wird, zeigt keine Wirkung,

beraubt aber den Zaubernden mit einem Schlag seiner gesamten Astralenergie und kostet ihn außerdem 2 W20 Lebenspunkte.

Raum 8 birgt Nahemas Tresor und ein Schwarzes Auge. Sowohl die eisenbeschlagene Tür zum Geldschrank als auch die gewölbte, gußeiserne Tür zu der kleinen runden Kammer des Schwarzen Auges lassen sich nur durch den Spruch FORAMEN öffnen.

Das Auge ist durch ein magisches Wort gesichert. Dieses Wort nun wiederum ist so geheim, daß es tatsächlich nur Spielleiter kennen. Kein Spieler-Held, der trotz aller Ermahnungen diese Zeilen liest, wird es je erfahren.

Berührtem Eindringling das Schwarze Auge ohne zuvor das korrekte Wort ausgesprochen zu haben, werden er und alle im Umkreis von 10 Schritt befindlichen Gefährten von einem PARALÜ befallen, der sich nur von Nahema selbst aufheben läßt. Dann kann man nur hoffen, daß sich die Magierin nicht gerade auf einer ihrer langen Auslandsreisen befindet. (Bisher ist es noch ungeklärt, ob von einem Paralü betroffene Opfer genauso schnell einen Verdurstungstod erleiden wie ein nicht magisch gelähmter Mensch.)

Im übrigen stellen wir es jedem Spielleiter frei, wie er Nahemas Haus gegen habgierige Helden sichern will. Einfallsreich sollten die Fallen schon sein, das bitten wir uns aus - und absolut tödlich natürlich...

Über das Treppenhaus und den oberen Korridor (9) erreicht man Nahemas Privatgemächer, unter denen der große Salon (10) natürlich besonders hervorzuheben ist. Ein rundes Badebecken dient der luxuriösen Hygiene und schirmt zugleich das in der Etage darunter befindliche Schwarze Auge gegen jedes Magiegespür ab. Auf ähnliche Weise irritiert auch das im Badeofen in der Südwestecke des Zimmers gespeicherte Wasser jene auf Edelmetall bezogene Feinfühligkeit, die man gelegentlich als *Zwergennase* bezeichnet. Das riesige Bett mit den vier als nackte Nymphen gestalteten Pfosten und die eindrucksvolle Spiegelwand lassen vermuten, daß die Magierin ein sehr sinnfroher Mensch ist. Man sagt, daß sie in Liebesdingen keinem der beiden Geschlechter eindeutig den Vorzug gibt.

Die Schränke im Ankleidezimmer (11)

Meisterinformationen (Seeufer)

bergen eine Menge prächtiger Gewänder - sowohl Frauen- als auch Männerkleider. Schwarz, Grau und Gold sind die vorherrschenden Farben. Der Schminktisch ist hervorragend ausgestattet und enthält z.T. sehr seltene Kosmetika.

Raum 12 schließlich dient der Magierin als Arbeitszimmer und kleines alchemistisches Laboratorium. Wir überlassen es Ihrer Phantasie, welche Rezepturen und Ingredienzien hier zu finden sein mögen.

Damit wäre alles Wesentliche über das Haus am Seeufer gesagt. Wir haben es und seine Besitzerin hier vor allem vorgestellt, um eine der schillerndsten Persönlichkeiten Aventuriens für Sie als Spielleiter einmal etwas konkreter in Erscheinung treten zu lassen.

Dennoch bitten wir Sie, gehen Sie behutsam mit diesem Material um. Als "Sparingspartner" für Ihre Helden ist Nahe-
ma gewiß ungeeignet

Eher schon kann man sich vorstellen, daß sie den Helden einmal als Verbün-

dete zur Seite steht, wenn diese mit einem Gegner aneinandergeraten, mit dem Nahe-
ma noch eine Rechnung offen hat (oder den sie vielleicht nur zu ihrem eigenen Vergnügen demütigen will).

Auf jeden Fall sollten Sie den Auftritt der Magierin so gestalten, daß die Helden zwischenzeitlich nicht wissen, wen sie mehr fürchten sollen: den übermächtigen Gegner oder ihre unheimliche Kampfgefährtin...

U. Kiesow

Traditionelle Waffen des Zwergenvolkes

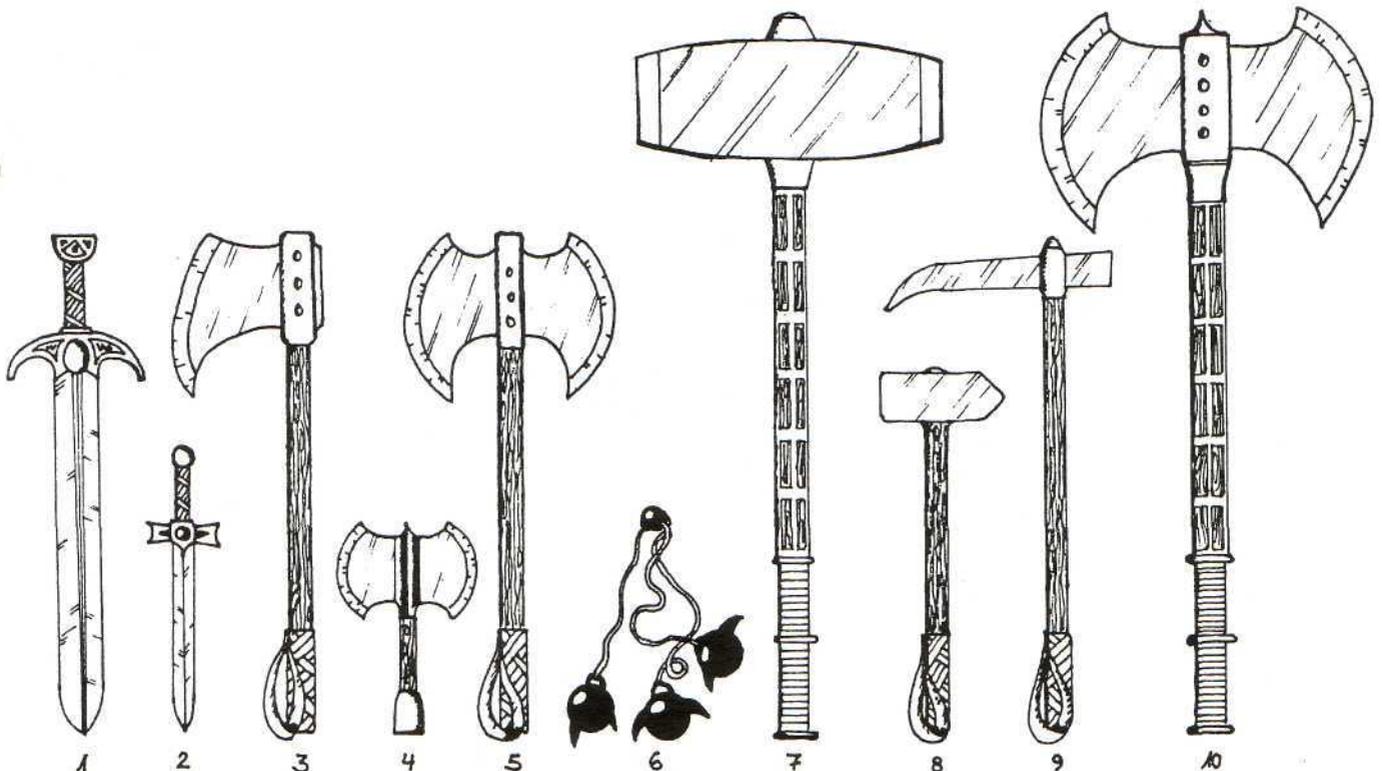
- aus der Waffensammlung derer von Ilmenstein

Nachdem wir bereits in der vorletzten Ausgabe unseres Journals einige Raritäten aus der Ilmensteinschen Waffensammlung dem geneigten Leser vorgestellt haben, wollen wir nun jene Kammer Schloß Ilmensteins betreten, in der von dem Volk der Zwerge häufig benutztes Schlachtenmaterial aufbewahrt wird. Die kunstvoll geschmiedeten Helme, Harnische und Brünnen sollen uns hier nur am Rande interessieren - sie sind es wohl wert, daß man ihnen einen eigenen Artikel widmet, doch müßten zu

ihrer Begutachtung sowohl ein Schmied als auch ein in der Metallurgie bewandeter Künstler herangezogen werden, und daher wollen wir uns auf die hier angesammelten Schmuckstücke zwergischer Waffenschmiedekunst beschränken.

Es versteht sich natürlich von selbst, daß Gräfin Thesia keine gewöhnlichen Exemplare, wie sie für wenige Silbertaler von jedem, der einmal seine Nase in den Rauch einer Esse gehalten hat, verscherbelt werden, in ihre Sammlung auf-

nahm. Nur besonders schön gearbeitete Stücke oder Waffen mit einer interessanten Geschichte wurden als würdig erachtet, die Waffenschmiedekunst der Zwerge zu dokumentieren. Zu erwähnen wäre noch, daß die bei den einzelnen Beschreibungen angegebenen Kampfwerte nur dann gelten, wenn die entsprechende Waffe von einer kundigen Zwergenhand geführt wird, und daß man für die angegebenen Preise selbstverständlich nur ein normales Exemplar des jeweiligen Waffentyps erhält.



1 Breitschwert

Diese ca. 70 cm lange Waffe war vor über 300 Jahren mitentscheidend dafür, daß die ständigen Überfälle durch räuberische Orks im Gebiet der Beilunker Berge endlich aufhörten.

Einer alten Legende zufolge soll man diese Waffe aus dem Leib Chraffka Karkais, Häuptling des damals sehr gefürchteten Orkstammes der *Gelbzähne* (so wurden die Unholde von den Menschen genannt), gezogen haben.

Wer der mutige kleine Mann war, dem man diese Heldentat zu verdanken hat, ist leider nicht bekannt.

Typ: Schwerter

TP: 1W+4 KK-14

BF: 2 Preis: 90 S

Gewicht: 100 u Länge: 70 cm

Waffenvergleichstabelle: Kurzschwert

2 Kurzschwert

Wegen seiner außergewöhnlich schönen Machart wurde dieses Stück in die Sammlung aufgenommen.

Die messerscharfe Klinge ist mit alten zwergischen Runen verziert. Um den Griff winden sich vielfach verzwirbelte, hauchdünne Fäden aus Gold, Silber und Kupfer, und in der Mitte der Parierstange befindet sich ein großer, leuchtend blauer Saphir.

Typ: Schwerter

TP: 1W+2 KK-15

BF: 2 Preis: 50 S

Gewicht: 35 u Länge: 40 cm

Waffenvergleichstabelle: Schwerer Dolch

3 Kriegsbeil "Tures Eichenblatt"

Diese auf den ersten Blick völlig normal aussehende Waffe wurde wegen zwei Besonderheiten, die sie von der Masse der gewöhnlichen Beile unterscheiden, in die Sammlung aufgenommen: Zum einen besteht der Schaft aus dem äußerst schwer zu bearbeitenden Holz der Steineiche, zum anderen ist das Blatt gar aus echtem Zwergenstein gefertigt, einem Material, das wir bereits von den legendären Drachentöttern her kennen.

Man munkelt, daß bei der Herstellung dieser Waffe ein Zwergenschmied mit einem Waldelfen (!) zusammengearbeitet haben soll.

Typ: Äxte

TP: 1W+4 KK-13

BF: 3 Preis: 65 S

Gewicht: 95 u Länge: 70 cm

Waffenvergleichstabelle: Morgenstern

4 Wurfbeil "Nachtschwalbe"

Als der Zwergennecke Throndor Felsbrecher sein abenteuerliches Leben auf-

gab und sich nach Beilunk zurückzog, um sich dort in Ruhe seinen kunstvollen Steinmetzarbeiten zu widmen, schenkte er der Gräfin Thesia von Ilmenstein dieses recht gewöhnlich ausschauende Wurfbeil, das er als einziger so zu werfen verstand, daß es entweder den Schädel seines Gegners spaltete oder aber zu ihm zurückkehrte, auf das er es mit geschickter Hand aus der Luft fischen konnte.

Wenn Felsbrecher auf Schloß Ilmenstein zu Gast ist, führt er diese Funktion seines 'Bumerangbeils' guten Freunden zu deren Ergötzen gerne vor - beschränkt sich aber in der Regel auf die zweite der oben angesprochenen Möglichkeiten.

Typ: Wurfaffen

TP: 1W+3 KK-13

BF: 2 Preis: 80 S

Gewicht: 60 u Länge: 30 cm

Waffenvergleichstabelle: Beil

5 "Grimmaxt"

Der Sage nach soll dies die Waffe von Tordosch Grimm sein, jenem Zwergenfürsten, der im Jahre 1876 v.H. den Überfall auf den kaiserlichen Vorposten an der Quelle des Yaquir anführte, bei der fast die gesamte Besatzung der Feste getötet wurde.

Dieser Befreiungsschlag, wie er auch heute noch gerne von den Zwergen betitelt wird, war der Beginn der lange währenden Scharmützel mit dem Volk der kleinen Leute.

TP: 1W+4 KK-13

BF: 3 Preis: 65 S

Gewicht: 110 u Länge: 70 cm

Waffenvergleichstabelle: Morgenstern

6 Fledermaus

Eine amüsante Geschichte rankt sich um diese zwergische Abart der traditionellen Hirtenwaffe. Der Legende zufolge sollen ein Zwerg mit einer Streitaxt und ein mit einer Ochsenherde bewaffneter Mensch gegeneinander gekämpft haben, und zwar solange, bis die hölzernen Schäfte beider Waffen zerbrachen, derjenige der Ochsenherde direkt an der Kettenbefestigung.

Da es sich bei dem Held der Geschichte nicht nur um einen sehr starken, sondern darüber hinaus auch noch äußerst geschickten und intelligenten Zwerg handelte (so die Version der Kosch-Zwerg), ergriff dieser die Gelegenheit beim Schöpfe bzw. den Rest der Ochsenherde bei den Ketten, schleuderte dieses Waffenfragment wutentbrannt seinem Gegner an den Kopf und beendete damit den

Kampf zu seinen Gunsten.

Logisch, daß zwergischer Erfindungsgeist daraus sofort eine neue Wurfaffe entwickelte, deren bestimmungsgemäßer Gebrauch allerdings auch von sehr geschickten Zwergen erst einmal gelernt sein will.

Typ: Wurfaffen

TP: 1W+4 KK-15

Reichweite: 40 m Preis: 90 S

Gewicht: 110u

GE-Tabelle: Wurfbeil

7 Streithammer "Bergriese"

Die Beilunker Zwerge erzählen gerne, daß diese Waffe einst der Schmiedehammer eines Zyklopen gewesen und auf ruhmreiche und ehrenvolle Weise in ihren Besitz gelangt sein soll.

Man mag daran seine Zweifel haben, fest steht jedoch, daß es in Gräfin Thesias Vergangenheit einen Punkt gibt, an der gerade dieser Kriegshammer nebst dem ihn führenden Zwerg ernsthaften Schaden für ihre Gesundheit abgewandt hat. Zu weiteren Einzelheiten schweigt sich die Fürstin leider aus.

Typ: stumpfe Hiebaffen

TP: 1W+6 KK-15

BF: 4 Preis: 160 S

Gewicht: 160 u Länge: 100 cm

Waffenvergleichstabelle: Morgenstern

8 Schmiedehammer

Nicht nur aus Gründen der Vollständigkeit wurde dieses Exemplar in die Sammlung aufgenommen. Wenn dieser Hammer auch zuletzt als Waffe gebraucht wurde, so diente er doch als Werkzeug, um gerade jenes Breitschwert zu schmieden, das sich ebenfalls in dem Besitz der Gräfin befindet (siehe oben).

Typ: stumpfe Hiebaffen

TP: 1W+3 KK-14

BF: 3 Preis: 40 S

Gewicht: 80 u Länge: 50 cm

Waffenvergleichstabelle: Streitkolben

9 Spitzhacke

Auch hiermit wird wieder einmal bewiesen, wie das Volk der Zwerge aus der Not eine Tugend und aus ganz normalen Werkzeugen Waffen macht.

Dieses Stück wäre schon längst aus der Sammlung entfernt worden, wenn es nicht, an die amüsante Begebenheit erinnern würde, als der vor einiger Zeit in Notmark wegen Landstreicherei festgenommene Alchimist Tyros Prahe sich mit Hilfe dieser Hacke auf Schloß Ilmenstein Brot, Bett und einen vollen Dukatenbeutel erschwindeln wollte - er

besaß doch tatsächlich die Dreistigkeit, zu behaupten, mit diesem Werkzeug sei dereinst der berühmte Polardiamant (wer's glaubt!) der Erde entrissen worden. Es dürfte wohl kaum vonnöten sein, zu betonen, daß dieser Gaunertrick selbstverständlich mit dem Rausschmiß des unglückseligen Steinsammlers endete.

Typ: scharfe Hieb Waffen
 TP: 1W+3 KK-14
 BF: 5 Preis: 40 S
 Gewicht: 80 u Länge: 70 cm
 Waffenvergleichstabelle: Morgenstern

10 Streitaxt

Eine durch und durch solide Zwergenarbeit ist diese Zweihandwaffe mit ihren rasiermesserscharfen Schneiden. Zwar gilt sie nicht als Prunkstück der Sammlung, erinnert aber auf eindrucksvolle Weise daran, daß man die kleinen, zähen, bärbeißigen Kämpfer niemals unterschätzen sollte - wer eine solche Waffe führt und beherrscht (und das können die Zwerge!), ist jedem menschlichen Krieger ein würdiger Gegner.

Typ: Äxte
 TP: 2W+2 KK-13
 BF: 3 Preis: 200 S
 Gewicht: 150 u Länge: 100 cm
 Waffenvergleichstabelle: Streitaxt

Steffen Schaub, Norbert Venzke
 Dirk Roseboom (Zeichnungen)

Eine schlechte und eine gute Nachricht für alle Freunde der Enzyklopädie Das Land des Schwarzen Auges

Die schlechte Nachricht: Die Auslieferung der Box "Das Land des Schwarzen Auges" mußte auf Anfang Januar 1990 verschoben werden. Bitte quälen Sie Ihre Händler bis zu diesem Termin nicht mit weiteren Nachfragen. Dadurch gelangt die begehrte Box auch nicht früher in die Regale. *Die gute Nachricht:* Der Grund, aus dem die Box erst so spät fertig wird. Das Ding ist so umfangreich geraten, daß wir Autoren die Herstellung glatt überfordert haben! Zweimal gut **120 Seiten** und zwei großformatige Farbkarten ließen sich einfach nicht schneller fertigstellen! Wir entschuldigen uns für die Verspätung, sind uns aber sicher, daß die Box das Warten lohnt.

Bekanntmachung

Graf Khorim Uchakbar Ben Dscherid Ha Quavas Ibn Hairan Badawi bittet die geschätzte Redaktion des Aventurischen Boten, folgenden Aufruf im Lande bekannt zu machen:
 Gesucht wird Mahto, eine Albino-Frau, die zuletzt als Gauklerin den ehrbaren Bürgern des Mittelreiches, ja ganz Aventuriens, die ehrlich erworbenen Silbertaler aus der Tasche zog.
 Wisset, daß sie im Monat Rondra des Jahres 12 in der Nähe von Tiefhusen dem Markgrafen Khorim Uchakbar Ben Dscherid Ha Quavis Ibn Hairan Badawi sein redlich erworbenes, mit eigenem Blut und Schweiß bezahltes Adlergewand, das voll des Ruhmes und der Erinnerungen an ein heldenhaftes Leben des erst sechs- und zwanzigjährigen Grafen ist, feige und hinterhältig entwand und es zur Flucht mißbrauchte, die weil der Graf mit seinen Gefährten einer tödlichen Gefahr ins Auge blickte, die grünen Wiesen mit dem Blut übelster Kreaturen befleckte und dem Krötendämon trotzte. Während zwei Gefährten den bösen Kräften irregeleiteter Hexen zum Opfer fielen und der brechende Blick der Sterbenden sich vom wackeren Uchakbar, der ihre Seelen durch seinen starken Arm und den scharfen Khunchomer vor den Wahnsinnigen bewahrt hatte, abwandte und hinauf zum Himmel strebte, da sahen die Unglücklichen die feige, verräterische Albino-Gauklerin - möge ihr Name aus den Gedanken aller Aventurier ausgemerzt sein! - als Adler - welch Frevel! - fliehen!
 Und dies alles geschah im Monat der Göttin Rondra! Möge sie ihr Urteil fällen!
 Der Graf bietet demjenigen, der ihm sowohl Adlergewand als auch die Albino-Frau Mahto lebend bringt, 100 Dukaten sowie ein Pferd nach eigener Wahl aus des Grafen Stallungen, mit Ausnahme seines Lieblingspferdes Chamsin. Dazu freie Auswahl aus seiner Artefaktenkammer, die zum Beispiel das Berserkerschwert | *Gubbrutzel*, die Wegweiserbroche oder ein Beschleunigungselixier- von Waldelfen höchstselbst gebraut - umfaßt.
 Bis zu 100 Dukaten werden ausgesetzt für Hinweise auf den Verbleib der Niederträchtigen oder des Adlergewandes. Und schließlich zahlt der Graf immerhin noch 10 Dukaten für eine ausgestopfte Mahto!

*Ffelk Negru, markgräflich almadanischer Hofschreiber
 Gegeben zu Punin im Jahre 13.*

Postscriptum: Der Graf würde sich auch erkenntlich zeigen für Nachrichten über den Verbleib von Tiga von Tjolmar. Noch einmal bekräftigt wird die Aussetzung einer Prämie von 1 Dukaten pro abgeliefertes Yeti-Fell

Kleinanzeigen

Wir drucken sie gratis, wenn sie witzig und aventurisch oder irdisch und sinnvoll oder beides sind. Einsendungen bitte an:

**Der Aventurische Bote
 Annoncenaquisition
 c/o Norbert Venzke**

Krokusweg 8 4000 Düsseldorf 1

Wegen Hobby-Aufgabe:

Imman-Schläger zu verschenken (fast neuwertig - nur leichte Bißspuren)

Bulbert Brocho, Kapitän der *Gurken von Gerosim*

Meister sucht Fantasy Freaks zum Aufbau einer Spielrunde in Bottrop
Thorsten Heimann.

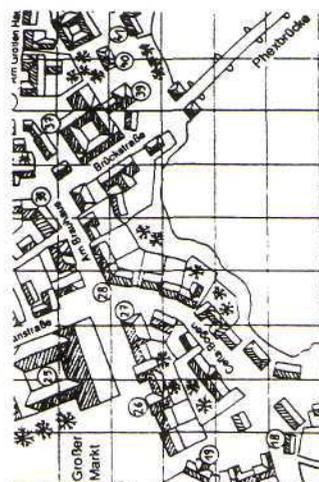
Am Quellenbusch 45 Tel: 02041/20933

Eine gute Nachricht für alle Freunde des Boten

Da ständig eine starke Nachfrage nach alten Ausgaben des **Aventurischen Boten** besteht, diese aber fast alle vollständig vergriffen sind, hat die Redaktion einen Sammelband mit dem Besten aus dem Boten (aus den ersten 20 Ausgaben) zusammengestellt. Kernstück des 48 Seiten starken und mit Vierfarb-Cover versehenen Bandes ist die Diebesstadt *Phexcaer*, die völlig neu gestaltet und mit einem neuen, hochdetaillierten Plan ausgestattet wurde. (Siehe nebenstehenden Ausschnitt - der Gesamtplan ist im A3-Format.) Weitere Glanzlichter: das Wachfigurenkabinett in Havena und der Zwergendruide als neuer Heldentyp.

Anfragen zu dem Sammelband bitte *nicht* an die DS A-Redaktion in Eching sondern direkt an den Verlag:

**Fantasy Productions
 Konkordiastr. 61
 4000 Düsseldorf 1**



Drei seltsame Begebenheiten

Mit diesem kleinen Artikel wollen wir die Vorstellung einer Reihe von Zufallsbegegnungen beginnen, die problemlos in ein gerade laufendes Abenteuer eingefügt werden und sich zu einem Szenarium eigener Art entwickeln können.

Wir gehen davon aus, daß es auch von Ihrer Heldengruppe angenehm aufgenommen werden dürfte, wenn nicht jede Unterbrechung einer Reise aus einem Zusammentreffen mit ein paar dahergelaufenen Monstern besteht. Mit den folgenden

Begegnungen der anderen Art können Sie nicht nur der Ausrottung von Goblin, Ork und Oger sondern auch der Abnutzung Ihrer Würfel vorbeugen.

Falls Ihnen die kleinen Szenen gefallen, bekommen Sie womöglich selbst Lust, sich ähnliche merkwürdige Ereignisse auszudenken und uns zuzusenden. Wir würden uns darüber freuen.

Die Redaktion

Der Kamelreiter

Die erste Begegnung führt uns in die Khom-Wüste. Dort stoßen die Helden auf einen schwarzen Reiter, der sich gewiß als etwas ganz anderes entpuppt als jedermann erwartet hatte.

Der erste Auftritt des Reiters sollte am besten in der Nacht stattfinden.

Während das Madamal groß und voll über der nächtlichen Wüste steht und die Helden sich zur verdienten Ruhe niedergelegt haben, sieht die Wache auf dem Kamm der nächsten Sanddüne eine große schwarze Gestalt auf einem Kamel sitzen, die reglos das Lager beobachtet. Der fremde Reiter reagiert weder auf Rufe noch auf vorsorglich abgegebene Warnschüsse mit dem Bogen. Dazu ist er zu weit entfernt

Plötzlich streift die Helden ein kühler Windstoß, Sand wirbelt auf, und als sich der Blick der Abenteurer wieder klärt, ist der Mann mit seinem Kamel verschwunden.

Spuren werden gefunden, und in den nächsten Tagen taucht die Erscheinung auch tagsüber entfernt auf einem Hügel auf. Im Sand sind tiefe Kamelspuren zu finden, deutlich ausgeprägte Abdrücke, wie sie ein Geist kaum hinterlassen dürfte. Folgt man diesen Spuren eine Zeitlang, so führen sie die Verfolger zu einem engen, steinigen Tal mit einem kleinen Wasserloch, an dem das Kamel des schwarzen Reiters gerade seinen Durst löscht. Der Reiter wendet den Helden den Rücken zu und scheint sie nicht wahrzunehmen.

Ganz gleich, auf welche Weise sich die Helden dem Mann und seinem Reittier nähern - am Ende werden sie feststellen, daß der Fremde schon lange tot ist. Sein Gesicht ist vom Sand zerschunden, aber von Wind und Hitze mumifiziert. Aus nächster Nähe kann man auch die Lederstreifen sehen, mit denen der Mann gefesselt und auf dem Kamel festgebunden wurde: Hier wurde ein Unglücklicher das Opfer einer grausamen Strafe der Novadis.

Der Widderkopf

Für die nächste Begegnung ist unbedingt eine Heldin vonnöten. Sie erwacht mitten in der Nacht, weil sie eine liebliche Musik vernommen hat. Es ist eine traurige alte Weise, die auf einer Panflöte gespielt wird. Sobald die Musik erklingt, muß die Heldin eine erfolgreiche Probe gegen ihre Magieresistenz ablegen, oder sie ist wie gelähmt

Nebel zieht auf. Niemand außer der Heldin, die ihre Erlebnisse den Gefährten nicht mitteilen kann, bemerkt etwas Ungewöhnliches, weder die Musik noch das Wesen, das nun erscheint.

Aus einem dichten Gebüsch tritt plötzlich ein großer, hagerer Mann mit nackter, haariger Brust, einem Fellschurz um den Lenden und dem gehörnten Kopf eines Widders - zweifellos eine Kreatur



aus der Überwelt

Die Gestalt spricht die Heldin mit dunkler Stimme an und versichert ihr, sie sei noch schöner als im letzten Jahr, wo er, *Levthan*, sich auf jenem Hexenfest so unsterblich in sie verliebt habe.

Anschließend fordert er die Heldin auf, auf seinen Rücken zu steigen, damit er sie forttragen kann. Die Heldin, die immer noch im Banne der Erscheinung steht, hat keine andere Wahl, als dem Wesen zu gehorchen.

Ihre Gefährten können derweil beobachten, wie die Heldin sich erhebt, auf ein unsichtbares Reittier steigt und dann in rasendem Tempo davoneilt, wobei sie dicht über dem Boden zu schweben scheint

Wenig später fällt der Bann von der Heldin ab. Sie hockt nun auf den Schultern des wild durch Gestrüpp und Unterholz davonpreschenden Widderwesens und kann sich allmählich darüber Gedanken machen, wie sie ihrem Verehrer, immerhin einem echten Halbgott, verständlich machen kann, daß er sie mit irgendeiner anderen Dame verwechselt haben muß.

Wenn es der Heldin gelingt, *Levthan* trotz der schwierigen Lage freundlich zu stimmen, kann sich durchaus ein positiver Aspekt für die Gruppe aus dieser Begegnung ergeben: Vielleicht steht ihnen *Levthan* einmal bei, wenn sie die Orientierung verloren haben, vielleicht hilft er ihnen gar in einem aussichtslosen Kampf...

Das weinende Kind

Am Wegesrand mitten im Wald sitzt ein kleines Mädchen - womöglich trägt es eine rote Kappe - und weint bitterlich. Auf Fragen der Helden erwidert es, daß es auf dem Weg zu seiner Großmutter war, die hier ganz in der Nähe wohnen muß.

Das Mädchen - eine Fünfjährige mit Namen *Kalina* - lebt bei dieser Großmutter, Eltern hat es keine mehr. Es benutzt niemals den Ausdruck *Hütte* oder *Haus* der Großmutter, sondern sagt immer nur, die alte Frau *wohnt* hier in der Nähe - vielleicht dort, hinter dem kleinen Tannenwald, vielleicht da drüben, bei den dunklen Felsklippen...

Diese Begegnung ist hervorragend geeignet, eine Heldengruppe, die eigentlich in Eile ist, eine gewisse Zeit aufzuhalten. (Helden, die das Mädchen im Wald sich selbst überlassen, wollen wir an diesem Punkt übergehen - mit solchen Gesellen mag ohnehin niemand

eine Spielrunde veranstalten, oder?) Nachdem die Helden eine Weile mit ihrem Findling durch den Wald geirrt sind, kommen sie endlich in eine Gegend, die die Kleine eindeutig wiedererkennt. Nun übernimmt sie gar die Führung und geleitet die Helden auf eine Waldlichtung. Hier aber - auf der völlig leeren Lichtung, nirgendwo ist ein Haus oder eine Hütte zu sehen - bricht Kaiina in verzweifelter Schreie aus: "Großmutter ist fort! Großmutter ist fort!" Nach einigen Proben auf Fährten suchen und geschicktes Befragen des völlig verwirrten Kindes stellt sich heraus, daß die Großmutter, eine alte Wahrsagerin, mit einem kleinen Wohnwagen unterwegs war und ein paar Monate auf dieser

Waldlichtung Rast gemacht hat. Die Frage wieso sie verschwunden ist und die Enkelin zurückließ, sollte sich in der nächsten Stadt aufklären: Die alte Frau ist bei einem Händler in der Stadt hoch verschuldet. Als dieser erfuhr, daß sich die Frau in dem nahegelegenen Wald aufhielt, schickte er ein paar Schergen aus, die die Frau mitsamt ihrem Karren in die Stadt schleppten, um sie dort in den Schuldturm zu werfen. Ihrem Gerede von der im Wald zurückgelassenen Enkelin wurde kein Glauben geschenkt.

Auch zu diesem Szenarium lassen sich mehrere Enden finden: Vermögende und großzügige Helden könnten einfach die Schulden der alten Frau begleichen

und sich so ihre Dankbarkeit und womöglich den Beistand einer freundlichen Göttin sichern. Ebenso gut kann es sich erweisen, daß die Alte von krankhaftem Geiz besessen ist: In allerlei Verstecken im Wagen hat sie ein kleines Vermögen gehortet. Falls die Helden die Dukaten finden, werden sie von dem Händler großzügig belohnt. In dieser Variante ist die Wahrsagerin ein böses Weib. Die Dukaten stehen dem Händler tatsächlich zu. Von dem Rest des Geldes wird ein Pflegeelternpaar für das Mädchen bezahlt, damit die Kleine es in Zukunft besser als "bei diesem alten Strauchbesen" hat...

Sven Wasner, Ulrich Kiesow

Aus den Provinzen

Wallbruck

Soweit die Einwohner von Wallbruck, dem Hauptort der Baronie Tobimora, zurückdenken können, steht auf einem kleinen Hügel in der Nähe des Ortseinganges ein obeliskenförmiger, schwarzer Felsblock, von allen Leuten Wolfsfelsen genannt.

Einer alten Legende zufolge hat sich in grauer Vorzeit ein von mehreren Pfeilen durchbohrter Waldwolf auf der Flucht vor seinen menschlichen Jägern in diesen mächtigen Felsen gerettet. Von riesenhaftem Wuchs und von der Schnauze bis zur Schwanzspitze pechschwarz soll er gewesen sein, dieser Fürst des Waldes, und deshalb sei der Stein jetzt auch tiefschwarz und nicht mehr felsgrau, wie es sich für einen solchen Brocken eigentlich gehöre, erzählen die ältesten Bewohner von Wallbruck. Auch berichtet die Sage, daß Firun selbst der gehetzten Kreatur die Kraft zu dieser wolfsunüblichen Fluchtmöglichkeit gegeben hat, da die Verfolger des Tieres mehrfach und in schändlicher Weise die Regeln des edlen Waidhandwerks mißachteten und so den Zorn des ewigen Jägers auf sich zogen.

Was an dieser Geschichte wahr ist und was im Laufe der Zeit dazu erfunden wurde, wird uns wohl ein Rätsel bleiben, Tatsache ist jedoch, daß in letzter Zeit in unmittelbarer Nähe des schwarzen Steins immer wieder verendete Schafe, Ziegen und Rinder gefunden wurden, deren Tod eindeutig auf riesige Bißwunden zurückzuführen ist.

Die Wallbrucker munkeln, die Tiere seien vom Geist jenes Waldwolfes, der immer noch in dem Felsen herumspuke, gerissen worden. Fragt man im Ort lange und eindringlich danach, was denn den so lange ruhenden Wolfsgeist dazu veranlaßt haben könnte, der Beschaulichkeit seiner Ruhestätte zu entfliehen, so bekommt man hinter

vorgehaltener Hand die Auskunft "Das liegt alles an diesem neuen Baron. Richtige Wolfsaugen hat der, man kann das Vieh kaum bändigen, wenn er vorbeikommt, seiner Feste hat er den Namen Wölfenburg gegeben und den alten Wolf damit erzürnt, jawoll, und wir und unser armes Vieh müssen jetzt darunter leiden, eine Schande ist das für ganz Tobimora!"

Die Rede ist von *Uphas Darlup von Waldinger*, der vor nicht allzulanger Zeit von seiner allergöttlichsten Magnifizienz seiner Verdienste um Kaiser, Reich und Recht wegen in den Adelsstand erhoben wurde und die Baronie Tobimora zum Lehen bekam. Seither regiert er die ihm anvertrauten Gemarken mit strenger, aber gerechter Hand. Auf unsere Anfrage am kaiserlichen Hofe wurde uns lediglich mitgeteilt, daß er zwar mit der letzten Steuerzahlung im Rückstand sei, sonst aber nur Gutes über die Zeit seiner Regentschaft verlautbart werden könne. Hoffen wir also, daß sich der Schwund des tobimorischen Viehbestandes - wie üblich - als das Werk von Wilderem herausstellt, die durch ein geschicktes Ablenkungsmanöver den neuen Baron in Mißkredit bringen wollen, und daß diesen schändlichen Waldfrevlern alsbald das Handwerk gelegt wird.

Holger Alsmeier

Brabak

König Mizirion III. hat offensichtlich einen Weg gefunden, seinen arg ramponierten Staatsschatz wieder aufzumöbeln. Seit einigen Tagen sind überall in der Umgebung Brabaks königliche Boten unterwegs, die wagemutige Leute für eine Expedition in die dunklen Wälder des Regengebirges anheuern sollen. Natürlich wird nicht jeder genommen - nur Abenteurer, die nach etwas aussehen, sprich, bereits die nötige Ausrüstung am

Leibe tragen und daher den königlichen Säckel nicht unnötig erleichtern, kommen in Frage.

Anlaß für das angestrengte Mühen der Werber um geeignete Leute ist ein Moha, der kürzlich von Mizirions Söldnertruppe aufgegriffen wurde und als Gegenleistung für seine Freiheit den Lageort von "...viele bunte Steine, kann Sonne durch gucken..." preisgeben will. Ob es sich dabei tatsächlich um das von Mizirion vermutete reiche Opalvorkommen handelt, oder ob der bedauernswerte Naturmensch lediglich darauf hofft, im heimlichen Regenwald seinen Häschern zu entfliehen, bleibt abzuwarten, ebenso, ob König Mizirion im Falle eines Erfolges endlich die seit Jahren austeilende Abrechnungsrechnung des Boten bezahlt.

Festum

Wie man weiß, gedeihen im rauhen, aber fruchtbaren Klima des Bornlandes nicht nur prächtige Feldfrüchte, sondern auch allerlei Wirrköpfe, die jeden unvorbereiteten Zuhörer in Erstaunen versetzen können. Erwähnt sei hier der "Wissenschaftler" Monich Bocol, der mit Hilfe einer abstrusen "Vererbungstheorie" die Nichtexistenz des Zwergenvolkes beweisen wollte oder der Mechanicus Rabaz Bjorg, der eine Mühle zur Verwandlung von guter Milch in trockenes Pulver konstruieren wollte.

Auch das bornländische Heer ist leider nicht frei von seltsamen Käuzen, wie man hört: Ein Vorschlag des Offiziers Jergan Radab führte kürzlich in der Residenz des Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin und Peranzig zu ausgelassener Heiterkeit:

Zur Verminderung des beträchtlichen Bedarfs der Kavallerie an brauchbaren Reitpferden soll der Stolz der bornländischen Armee künftig zumindest teilweise auf die in

den Gemarken der Provinz reichlich vorhandenen Elche umsteigen.' 'Nein, nicht schon wieder dieser Radab!' soll der Adelsmarschall ausgerufen haben, "der hat doch erst kürzlich die Aufstellung einer Zwergenkavallerieeinheit mit unseren guten Bornländer Rassehunden als Reittieren vorgeschlagen! Solange ich über das Bornland herrsche, kommen mir nur die Rücken edler Pferde unter die Hintern meiner Dragoner, weder Elche noch sonstige Viecher!"

Sprach's und fügte mit ernster Miene hinzu, daß er es sich noch überlegen müsse, ob er ein weiteres Mal für das Marschallsamt kandidieren werde, wenn er weiterhin von solchen Ratgebern heimgesucht werde.

Gareth

Unter den zwielichtigen Gestalten, vor denen man nirgends im Mittelreich und schon gar nicht außerhalb desselben sicher sein kann -gemeint sind die sich selbst als Abenteuerer bezeichnenden arbeitsscheuen Herumtreiber-, ist es anscheinend in letzter Zeit zur Mode geworden, sich klangvolle Namen aus dem Tierreich zuzulegen. Das beginnt bei so ruhmreich erscheinenden Bezeichnungen wie 'Der Löwe von Llanka' oder 'Der Tiger von Tjolmar' und endet bei so lächerlichen Wortschöpfungen wie 'Der Vielfraß von Vinsalt', 'Das Frettchen von Ferdok' oder gar 'Das Opossum von Olport'. Man könnte über diese wunderlichen Versu-

che einiger Landstreicher, ihr angeknackstes Selbstbewußtsein aufzupolieren, ins Schmunzeln geraten, wäre da nicht die traurige Tatsache, daß diejenigen Recken Aventuriens, die ihren Beinamen mit Fug und Recht tragen, wie etwa *Waldemar, der Bär von Weiden* oder *Thalion*, der fast schon legendäre *Panther von Elburum*, neuerdings bei der Nennung ihres mit Ehre bedeckten Namens oftmals nur schallendes Gelächter ernten - allerdings merken die unrechtmäßigen Spötter sehr zu ihrem Mißvergnügen recht bald, mit wem sie es tatsächlich zu tun haben.

Havena

Im Hotel 'Haus Gareth' in der albernischen Hauptstadt fand letzte Woche eine seit mehr als fünf Jahren nicht mehr dagewesene Veranstaltung statt: die Gildenzusammenkunft der Schiffsbauer Havenas. Grund dieser Versammlung war die einhellige Meinung aller in dieser Branche tätigen Geschäftsleute, daß es so wie in den letzten sieben Jahren nicht mehr weitergehen kann.

Das letzte Oberhaupt der Gilde war 7 n. H. einem Unfall (manche munkeln von einem nicht ganz zufälligen Unglück) beim Stapellauf einer Galeere zum Opfer gefallen, und seitdem hatten sich die Schiffsbauer nicht mehr auf einen gemeinsamen Führer einigen können. Das Fehlen einer ordnenden Hand machte sich denn dann auch in

einer zügellosen Preispolitik und einem rapiden Qualitätsverfall bemerkbar, so daß selbst albernische Kaufleute, wie die unseren geschätzten Lesern wohlbekannte Kauffrau Isida Engstrand, es vorzogen, ihren Bedarf an Handelsschiffen im Lieblichen Feld oder gar in Festum zu decken.

Aber diese wirren, verfilzten Zustände gehören jetzt wohl (hoffentlich) der Vergangenheit an. In einstimmiger Wahl bestimmten die maritimen Kaufleute Havenas den Bootshändler Faramud Badrasch, einen erst vierzigjährigen Mann von klarem Verstand, der sein Handwerk von der Pike auf gelernt hat, unter anderem auch als Kapitän eines Brabaker Handelsschiffes, zu ihrem neuen Gildenführer.

In seiner Antrittsrede versprach Badrasch, dafür zu sorgen, daß havenische Schiffe und Boote in ganz Aventurien wieder als Inbegriff sicherer Wasserfahrzeuge angesehen werden. Die Redaktion des Boten wünscht ihm hierbei allzeit eine glückliche Hand.

Zusammenstellung:

N.V.

In eigener Sache

Leider war im Boten Nr. 23 der Einsendeschluß für das große Aventurischer-Bote-Preisrätsel nicht angegeben. Hiermit tun wir kund und zu wissen, daß uns der Beilunker Reiter mit Eurer Lösung spätestens bis zum 30. Firun (von manchen Wirkköpfen auch Januar genannt) erreicht haben muß.

Die Redaktion entschuldigt sich in aller Form bei dem Streuner 'Dergon der Fuchs' für die blasierten Bemerkungen über seine Person (...*armer Hund von einem Streuner*), und bei der Auelfe *Algieba Pflanzenfreundin* für eine in den Salamandersteinen wohl etwas anstößig wirkende Frage aus unserem Preisrätsel; außerdem gilt unser Mitleid demjenigen Gelehrten, der eine halbe Stunde um sein Leben bangen mußte, bis er endlich zwei waschechten Thorwalern das Preisausschreiben vorgelesen und erklärt hatte.

Weiterhin geben wir bekannt, daß der Hauptgewinn, die Reise nach Al'Anfa (einfache Fahrt), nicht dafür vorgesehen ist, sich vor der Begleichung einer Wirtshausrechnung zu drücken oder gewissen hochstehenden Praiosgeweihten aus Albernien kostenlose Studienreisen in den sonnigen Süden zu ermöglichen; auch ist eine Anreise per Drachenexpress mit Übernachtung im Stern von Al'Anfaunter dem Schutz der Dukatengarde aus finanzorganisatorischen Gründen leider nicht möglich. Und wer sich in aventurischer Mathematik auch nur ein bißchen auskennt, wird sich leicht ausrechnen können, daß bei der dreifachen Einsendung der Lösung durch dieselbe Person unsere Rechenformel lautet: $3 \times 1 = 1 !$

Achtung!

Abos ab Nr. 19 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 einsteilige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 5, bekommen Sie ihn bis Nr. 25, bei einer 8 bis Nr. 28 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+Frelzelt 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.