

Aventurischer Bote

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

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

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

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns! Ansonsten gilt: *Wer die Hände in den Schoß legt, muß deshalb noch lange nicht untätig sein...*

Schutzgebühr:
DM 2,-
Boron, 17 H.

35

Bluttat in Baliho!

**Feiges Attentat auf Seine Hoheit Herzog Waldemar von Weiden!
Gardeoberst Heldar von Arpitz gibt sein Leben für den Herzog!
Waldemar unversehrt! Siebzehn unbescholtene Bürger verletzt!
Täter begeht auf der Flucht weitere Morde!**

Baliho: Am 24. Travia dieses Jahres wurde Gardeoberst Heldar von Arpitz, Träger des Reichsordens I.Klasse und der Ogerschlacht-Verdienstmedaille bei einer Parade anlässlich der Eröffnung der neuen Reichsstraße von Baliho nach Trallop von Sadrak Whasso, einem orkischen Leutnant der Uhdnberger Legion, durch Säbelhiebe so schwer verletzt, daß er noch am Ort der Untat seinen Wunden erlag. Dieser scheußliche Mord fand unter den Augen eines großen Publikums, darunter Seiner Hoheit, Herzog Waldemar von Weiden, Seiner Hochwohlgeborenen, Graf Angrist von Baliho und einer großen Anzahl Damen und Herren von Stande statt.

Der Tathergang

Die Tat ereignete sich zur Praiosstunde, während Abordnungen aller Weidener Einheiten, der Stände, der Zünfte

und der Bürgerschaft auf der neuen Straße an der Ehrentribüne Seiner Hoheit Herzog Waldemars vorbeidefilieren.

Als sich die Abordnung der Uhdnberger Legion der Ehrentribüne näherte, sprengte der Täter auf einem offensichtlich wohlausgebildeten Pferde in wildem Galopp aus ihren Reihen hervor und schleuderte mehrere Wurfspieße in Richtung der Tribüne, von denen jedoch keiner sein Ziel - zweifelsohne unseren geliebten Herzog Waldemar - erreichte, sondern von einem Wall schnell erhobener Schilde abprallte.

Schließlich sprang der Attentäter vom Pferderücken aus auf die Balustrade und bahnte sich mit seinem riesigen Säbel eine blutige Gasse durch die Ehrengäste, dabei laut orkische Götzen anrufend und mit dem offensichtlichsten Ziel, Seine Hoheit niederzustoßen.

Ehe Waldemar jedoch zu seinem gefürchteten Bidehänder greifen und sich selbst des Schurken annehmen konnte, versperrte Oberst von Arpitz dem rasenden Ork den Weg und brachte ihm einen Hieb mit dem scharfen Reitersäbel bei.

Von so viel Kampfesmut und Entschlossenheit überrascht, suchte der Ork

sein Heil in der Flucht, sprang wiederum auf den Rücken seines Pferdes und galoppierte davon, wobei er seinen Weg quer durch die Schaulustigen nahm. Die herzoglichen Bogenschützen wagten nicht, ihm ihren gefürchteten Pfeilhagel hin-



terherzusenden, aus Angst, daß dabei unbescholtene Bürgerinnen und Bürger zu Schaden kämen.

So gelang dem Attentäter die Flucht. Der heldenhafte Oberst von Arpitz bemerkte erst jetzt die tödliche Säbelwunde, die der Mörder ihm beigebracht hatte und hauchte mit einem "Rondra hilf!" vor dem Ehrenplatz des Herzogs sein Leben aus. Insgesamt kamen durch das feige Attentat mehr denn ein Dutzend Menschen zu Schaden, darunter auch die Gemahlin des Grafen Angrist, die ob der

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Impressum

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

Redaktion:
U. Kiesow, M. Melchers,
N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Niels Gaul, Britta Herz,
Ina Kramer, Jörg Raddatz,
Thomas Römer

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

Copyright © 1991 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

blutigen Metzlei in Catatonia verfiel. Die Feierlichkeiten wurden ob der Blut-tat beendet

Die Verfolgung

Als bald nahm ein Banner der Weidener Reiterei unter der Führung von Hauptmann Illa Thurwender die Verfolgung des Mörders auf. Die Spur führte quer durch das Weidener Land in Richtung auf den Finsterkamm zu. Als bald wurde das Pferd des Attentäters zuschanden geritten bei der Ortschaft Alwensheim gefunden. In jenem Orte erschlug der Flüchtige offensichtlich den Pferde knecht P., stahl ein teures Roß vom Hofe des Gutsherrn Salzbergen und setzte die Flucht fort. Am Fuße der Koschberge verlor sich dann die Spur, jedoch muß vermutet werden, daß Whasso die Reichsgrenze am Saljeth-Paß nordwestlich von Rhodenstein überquerte und sich so der Verfolgung entzog.

Weitere Verbrechen ?

Entlang der vermuteten Fluchtstrecke wurden in der fraglichen Zeit zwischen dem 24. und dem 27. Travia mehrere Verbrechen begangen, die vielleicht im Zusammenhang mit der Flucht des Sadrak Whasso stehen:

Wer kann nähere Angaben machen

über den Überfall auf den Vogt Herborg, bei dem der Vogt und eine seiner Wachen zu Tode kam und etwa 1100 Dukaten geraubt wurden, die Schändung und Verunzierung des Traviatempels zu Halmsanger, den Diebstahl dreier Pferde in Siersborn und den Überfall auf die Zollfeste Finsterhöh? Hinweise, die Whasso's Beteiligung nahelegen oder andere Täter entlarven, sind dem jeweiligen Landesherrn anzuzeigen.

Die Folgen

Mit Oberst von Arpitz verliert das Neue Reich einen seiner kompetentesten Offiziere, ein Verlust, der nicht leicht zu ersetzen sein wird. Vorläufig wird Hauptmann Geldor von Eberstamm-Mersingen zum Kommandeur des Nordweidener Reiterregiments bestellt.

Bei der Uhdemberger Legion wurden alle Orks aus den Diensten entlassen. Oberst Ettel Hardinger von Schwarzttann erklärte: "Wir werden mit all unserer Kraft daran arbeiten, die Schande, die auf unserer Einheit liegt, zu tilgen und stellen uns zu diesem Zwecke für das nächste Jahr gänzlich in die Dienste Seiner Hoheit Herzog Waidemars."

Der Aventurische Bote wird weiter aktuell über die Ermittlungen berichten.

Th. Römer

Die Uhdemberger Legion

Bei dieser Einheit handelt es sich um einen insgesamt etwa regimentsstarken Söldnerhaufen, der vor nunmehr fünfzehn Jahren auf Veranlassung mehrerer Uhdemberger Minenbesitzer und Gorge Kolenbranders zum Schutz der nördlichen Handels- und Karawanenrouten aufgestellt wurde.

Die Legion, deren Hauptkaseme in Uhdemberg steht, ist in 25 sogenannte Rudel mit jeweils 18 Kämpferinnen und Kämpfern aufgeteilt, an deren Spitze ein Leutnant steht. Jedes dieser Rudel kann auf sich allein gestellt operieren, denn es führt seinen Troß stets auf Maultieren mit sich. Die gesamte Truppe ist beritten, und es heißt, sie verstünde es ausgezeichnet, sich auch in schwierigstem Gelände zu bewegen.

Die wohl größte Besonderheit dieser Einheit liegt darin, daß sich in ihr Geschöpfe aus aller Herren Länder versammeln. So finden sich in den Rudeln nicht nur Mittelländer, Tulamiden, Nivesen und Norbarden, sondern auch einige Zwerge und Elfen sowie eine Handvoll Orks und Goblins.

Die von Oberst Ettel Hardinger von Schwarzttann geführte Truppe zeichnete sich durch ihren Mut und ihre Geschicklichkeit unter anderem in der Ogenschlacht aus. Einzelne Rudel stehen zur Zeit im Dienst bomländischer Adliger, Uhdemberger Minenbesitzer, des Fuhrunternehmers Kolenbranders und des Traviatempels der Grünen Ebene.

Oberst Heldar von Arpitz

Heldar von Arpitz wurde am 11. Ingerimm 27 v.H. in Hargenborn/Weiden als zweiter Sohn des Edlen Egtor von Arpitz-Hargenborn und seiner Frau Rondraja geboren. Ab dem Alter von zehn Jahren besuchte er die Kaiser-Raul-Akademie zu Gareth, wo er 9 v.H. mit Auszeichnung abschloß.

Seinen ersten Dienst leistete er im 3. Detachement des IV. Kaiserlichen Eliteregiments "Raul von Gareth" und war mit dieser Einheit als einer der wenigen Kavalleristen an der Befreiung Maraskans im Jahre 6 v.H. beteiligt. In der Schlacht von Jergan zeigte er, daß er in der Gunst Rondras steht, indem er mehrere erfolgreiche Attacken auf das Feldlager der Maraskaner anführte. Hierbei wurde er mehrmals verwundet, kämpfte dennoch unter Einsatz seines Lebens weiter und wurde für seinen Heldenmut schließlich von Kaiser Reto persönlich mit dem Großen Verdienstorden des Reiches ausgezeichnet.

Seit dem Amtsantritt Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz bekleidete von Arpitz den Rang eines Obersten in seiner heimatlichen Einheit, dem I. Kaiserlich Weidener Regiment. Als Kommandeur dieser Einheit ist er nicht nur für die glänzenden Erfolge der Weidener Truppen in der Ogenschlacht, sondern auch für die Reorganisation der kompletten Weidener Reiterei verantwortlich. Unbestätigten Gerüchten zufolge trug sich Seine Hoheit Herzog Waldemar mit dem Gedanken, Oberst von Arpitz zum Marschall von Weiden, dem höchsten Offizier des Herzogtums zu erheben. Oberst Heldar von Arpitz hinterläßt eine Frau und vier Kinder. Möge seine Seele an Rondras Tafel einen Ehrenplatz finden!

Der Täter: Sadrak Whasso

Über den Mörder von Oberst Arpitz ist uns nur wenig bekannt: Es handelt sich bei ihm um einen schwarzfelligen Orken von fast neun Spann Größe, der über enorme Muskelkräfte verfügen soll. Er ist erkenntlich an seinen weit vorspringenden Eckzähnen, welche mit Spitzen aus Mondsilber verziert sind, und an seinem Haupthaar, das er nach Sitte der Zholochai zu einem Kamm aufgerichtet trägt, welcheselbigen er in kupfernem Rot gefärbt hat.

Whasso stand seit sieben Jahren im Dienste der Uhdemberger Legion, wo er zuletzt den Rang eines Leutenants bekleidete. Über sein Vorleben ist uns nichts bekannt, jedoch dürfen wir vermuten, daß es sich bei ihm um einen *Yurach*, einen Ausgestoßenen aus der Gemeinschaft der Orks handelt, der offensichtlich durch diese Bluttat sein Ansehen und seine Ehre wieder herzustellen gedenkt. Whasso ist schätzungsweise 30 Jahre alt, versteht es, unterschiedlichste Waffen zu führen, und ist auch in der Reitkunst höchst bewandert.

Herzog Waldemar hat höchstpersönlich
für die Ergreifung des Täters eine Summe von
500 Dukaten
ausgelobt. Eine Summe gleicher Höhe zahlt
die Uhdemberger Legion bei der Überbringung des Mörders,
gleich ob **tot oder lebendig**.

Der Krieg im Süden

Die jüngsten Entwicklungen

Ein neuer Kalif

Weit schneller als erwartet, bricht nach dem Tode Tar Honaks die Al'Anfaner Macht zusammen: Die übermächtige Stellung der Stadt scheint so sehr mit der Person des wunderwirkenden Patriarchen verknüpft gewesen zu sein, daß sein Ende auch das der kühnen Pläne bedeutet. Niemand redet mehr von einem Ausgreifen auf Khunchom, Aranien oder gar Punin - heute geht es nur noch um die Frage, wieviel von seiner jetzigen Macht Al'Anfa für wie lange retten kann.

Mherwed jedenfalls ist schon verloren: Den Novadis und Tulamiden der Stadt war es ein Leichtes, die völlig verwirrten Schwarzen Truppen aus den Mauern Mherweds zu verjagen. Als die Soldaten nunmehr ungeordnet nach Unau zurückströmten, konnte ihnen der frühere Herr von Unau, Sultan Mustafa, unweit der Oase Tarfui eine Schlacht aufzwingen.

Wenn wir den Augenzeugen glauben dürfen, ist auch die Schlacht von Tarfui - wie so viele Gefechte dieses seltsamen Krieges - ein Ereignis voller Wunder und Geheimnisse gewesen: Daß kaum mehr als eine Handvoll Wüstensöhne wohl an die Tausend Al'Anfaner bezwingen und niedermachen konnten, ist sogar noch eher begreifbar als die Berichte von Unwettern, die fernab der Regenzeit reißende Gebirgsbäche zu Tal - und gegen die Eindringlinge - stürzen ließen, oder von einem goldenen Flügelroß, auf dem der junge Sultan in die Schlacht geritten sein soll.

Nun, Rastullah weiß es am besten, wie die Novadis sagen - sicher ist hingegen, daß sich der siegreiche Sultan Mustafa erst einmal gegen einen Angriff auf seine Vaterstadt Unau entschied und statt dessen nach Mherwed zog. Nicht Feigheit hat ihn dazu bewogen, sondern klare Überlegung, denn dort warteten schon die Mawdliyat, um ihn nach dem Ende des Abu Dhelrumun zum neuen Kalifen auszurufen - und aus Mustafa von Unau wurde Malkillah III., Kalif aller Novadis. Ein Mann von nur 24 Jahren ist (zumindest theoretisch) Herr sämtlicher Anhänger des Rastullah.

Nach diesem ersten Sieg und dem triumphalen Einzug des Monarchen in der Kalifenstadt Mherwed scheint den Gläubi-

gen des Rastullah tatsächlich neue Kraft gegeben zu sein - der Gott der Wüste hat für sie über den der Al'Anfaner obsiegt, eine Sichtweise, der sich sogar der Erhabene Bahram Nasir, der Rabe von Punin, angeschlossen hat, ließ er doch erklären, daß in den Augen der Puniner Kirche der Rastullahkult immer noch gottgefälliger ist als 'diese erbärmliche al'anfanische Ketzerei, die den Namen Borons zwar im Munde führt, ihn jedoch besudelt hat'.

Al'Anfa bildet Triumvirat

Nach der ersten Zeit der Verwirrung und Unruhe scheint sich nun in Al'Anfa eine Lösung für das Problem der Nachfolge Tar Honaks abzuzeichnen: Anscheinend soll an die Stelle eines einzelnen Mannes, der dank Kriegsrecht regiert, ein Komitee von drei Personen treten, die jeweils mit Stimmenmehrheit entscheiden. Die genaue Besetzung ist noch unbekannt, doch scheint der Kult des Boron insoweit zurückgedrängt worden zu sein, als daß er nur einen Vertreter ins Triumvirat entsendet, von den beiden anderen soll anscheinend einer von den reichen Handelsfamilien bestimmt werden und einer der Armee entstammen. Für letztere Funktion ist vor allem der Marschall-Gouverneur der eroberten Gebiete, Oderin du Metuant, im Gespräch.

Daß die bisherige Gesandte der Stadt in Gareth, Rimiona Paligan, die Schwägerin des Kaisers, in ihre Heimat zurückgerufen wurde, mag mit den sich drastisch verschlechternden Beziehungen der beiden Staaten zusammenhängen, könnte aber auch darauf hindeuten, daß Rimiona für einen Posten im Triumvirat vorgesehen ist.

Derweil sind in allerjüngster Zeit Gerüchte aufgetaucht, Tar Honak habe in einem geheimen Testament auf einen Sohn hingewiesen, einen gewissen Amir, und als letzten Willen verfügt, daß dieser das Patriarchenamt übernehmen soll. Man wird abwarten müssen, ob sich das Gerücht bewahrheitet und ob die al'anfanischen Boronis überhaupt noch einflußreich genug sind, von neuem einen Patriarchen zu etablieren.

Jörg Raddatz

Neulich, im Südmeer...

Wie unsere verehrten Leser sicherlich wissen, scheuen wir keine Kosten und Mühen, um stets auf dem neuesten Stand der Forschung in fast allen Wissensgebieten zu sein und unsere Erkenntnisse an unsere geschätzte Leserschaft weiterzureichen.

So nahm denn unser Südmeerkorrespondent, Belisarius Wullenweber, eine lange und strapazenreiche Reise auf sich, um mit einem der wagemutigsten Kapitäne Charypsos, Alrik Chabibi, die unbekanntesten Weiten jenes Ozeans zu erforschen. Nach über einem Jahr kehrte er nun nach Gareth zurück und berichtete uns über wundersame Dinge, die er geschaut, und merkwürdige Begegnungen, die er miterleben durfte.

So soll es weit im Süden eine Insel von gewaltiger Ausdehnung geben, von den Einheimischen Afrika geheißen, von Belisarius in Angedenken an den trefflichen Kapitän aber in Alrika umgetauft. Schwarz wie der Ruß in Ingerimms Esse sollen die Menschen dort sein, obwohl es auch hie und da Ausnahmen gibt, so berichtete Belisarius beispielsweise von einem kleinen Eingeborenen mit der Hautfarbe eines Bornländers, der seinen Namen mit Felix Froehlich angab (auch dies deutet auf eine mögliche bornländische Abstammung hin), kurioserweise des Garethi mächtig war und unseren Korrespondenten aufforderte, ein merkwürdiges Ritual mit dem Namen De-Eessah mit ihm zu vollziehen. Neugierig geworden, folgte der arme Belisarius dieser Aufforderung und mußte sich während der rituellen Handlungen mit seltsam geformten

Steinchen noch anhören, daß sein Gastgeber in Wirklichkeit 'Ralan, der Basilikentöter' sei und das kleine Äffchen auf seiner Schulter ein verkappter Ninjabarbarenhobbit, was immer das sein mag. Belisarius nützte eine günstige Gelegenheit, während derer Ralan-Felix mit verdrießlichem Gesicht fortwährend etwas von 'Attackepatzern' oder ähnlichem redete, und empfahl sich durch die Hintertür, um schleunigst aus diesem Landstrich Alrikas, der Tanzania genannt wird, zu verschwinden. Sollten Sie, liebe Leser, auch davon gehört haben, daß diese seltsamen Handlungen an ähnlich weit entfernten Orten durchgeführt werden, so bitten wir Sie herzlichst, uns im Interesse der Wissenschaft schnellstmöglich davon zu unterrichten.

Norbert Venzke

Rondrianische Archivare

- Der 'Heilige Orden zur Wahrung' -

"Eynst, als Leomar hintraht vor Fuldigor, den Alten, da sank ihm gar tifder Mutti. Dar ob ward es ihm verwehret dem Allwissenden seyn Fragen, derenthalben er gekommen, zu stellen, unt kniete darnieder vor Ehrfurcht und beschaemt seiner Bange.

Der Drachen indes' wußte wohl laengst, was Leomar, den Kaempen, bewogen hat', die gar schwerlich' Reise zu unternehmen unt gahb ihm deshalb die Antwort vorweg; dass der edelste aller sey, wer Demuth vor dem Wissen zeige und die Weyhsen ehre.

Da erschrahk der Recke wohl maechtig, freute sich aber der Antwort sehr."

(Aus den Schriften des Rondra-Tempels zu Quelledunkel im fernen Bornlande, niedergeschrieben Im Jahre IV Sigman (870 v. Hal) durch die Geweihte Nivanor von Ouveustam.)

Das Weidener Land vermag es, den Reisenden ob seiner natürlichen Schönheit zu bezaubern, denn schroff sind die Felsen und rauschend die Bäche, üppig die Wälder und fruchtbar die Wiesen und Äcker.

So wanderte ich seit Tagen die 'Alte Straße' von Trallop nach Es-lamsroden hinab, froh, mein Schwert gegürtet zu haben. Viel, zu viel, hatte ich schon von den Gefahren der rauhen Nordprovinz gehört, als daß ich mich allein auf den Schutz der Götter verlassen wollte. Aber vier Praiosläufe lang war mir nicht eine Seele begegnet, und so freute ich mich, als ich gegen Beginn der fünften Dämmerung ein kleines Dorf erreichte, überragt von einer der trutzigen, verwitterten Grenzfesten, wie man sie in Weiden häufig findet.

In der Schenke ließ ich mir für meinen letzten Heller kühles Met kommen, stürzte es in einem Zug. Gänzlich mittellos geworden, hoffte ich, in der Burg Unterkunft zu finden, wie es den Herren das

Gesetz Traviass gebietet. Also schlug ich den Weg zur Feste ein. Die Torwächterin trug einen Wappenrock in den Farben des Reiches, doch prangte auf der goldenen Scheibe anstatt des kaiserlichen Greifen der Kopf einer Löwin. Ohne viel zu fragen, ließ sie mich in die Burg eintreten. Der Hof war recht groß, wurde von mehreren zusammenhängenden Gebäuden eingegrenzt. Die Wache gestattete mir, am Brunnen den Reisedaub von Händen und Gesicht zu waschen und führte mich dann sogleich in die große Halle, wie es mit Gästen niederen Standes allgemein üblich ist. Wie sollte sie ob meines abgenutzten Gewandes meinen Rang denn ahnen...?

Die Dämmerung war nun in Dunkelheit übergegangen, auch die Halle war ein düsterer Raum. Fackeln an den Wänden tauchten sie in ein unstetes Licht, ein riesiger Kamin an der Stirnseite sorgte für ein wenig Wärme.

Ich wandte mich wieder meiner Begleiterin zu, fragte, wem sie diene. Ordensritterin sei sie, Schwester des rondrianischen 'Ordens zur Wahrung'. Ich war überrascht. Weit war ich herumgekommen, doch dieser Name klang mir fremd.

Als bald begann sich die Halle zu füllen. Wohl um die fünfzig Ordensritterinnen und -ritter verteilten sich an der U-förmigen Tafel, die im unteren Teil des Saales aufgebaut war.

Zuletzt trat ein gutes Dutzend edel gewandeter Herrschaften ein.

Sogleich erhoben sich die übrigen von den Bänken, und ein jeder versank wohl in ein inniges Gebet mit der Göttin, bevor Anweisung gegeben ward, aufzutragen. Das Mahl war einfach, aber reichlich.

Gern hätte ich gewußt, wer die edlen Herrschaften waren, doch saß ich etwas abseits von den anderen und wagte weder, mich zu ihnen zu gesellen, noch meine

Stimme laut zu erheben. Vielleicht böte sich ja später eine Gelegenheit.

Früh am Abend wurde die Tafel aufgehoben, und Ich begab mich gleich zu Bett. Doch noch lange lag ich wach und konnte Borons Segen nicht finden, kurzerhand verließ ich darob meine Kammer. Über eine schmale Treppe erklimmte ich die mächtige Wehrmauer.

Phex stand fast voll am Himmel, warf sein fahles Licht auf düstere Wälder und silberglänzende Seen. Weit hinten erhoben sich die Gipfel des Finsterkammes, schwarzen Riesen gleich und bereit, selbst den Göttern zu trutzen... Schritte rissen mich aus meinen Gedanken, rasch wandte ich mich um. Es war einer der edlen Ordensherren. Ich erkannte Ihn an seiner gänzlich schwarzen Kleidung wieder. Auch er schien sich meiner zu erinnern, zögernd trat er näher. Nachdem ich mich vorgestellt hatte, nannte er mir seinen Namen: *Gravistays Treerklenes*.

Ich bat ihn, mir über den Orden zu erzählen, wollte vor allem wissen, warum der Name so gänzlich unbekannt sei.

Er lächelte, begann dann: "Nun, Eure letzte Frage scheint mir die einfachste: Gerade ein Jahr ist vergangen, seitdem unsere Bruderschaft aus Perricum bestätigt wurde. Der Erhabene Viburn hat sich Zeit gelassen... Zur eigentlichen Gründung kam es schon gut anderthalb Jahre früher, nachdem *Herdan Pratos*, unser *Abtmarschall* (Hochmeister), und *Dragosh Corrhenstein*, der *I. Ordensmarschall*, ihr spätes Noviziat im Tempel zu Trallop beendet hatten. Ihr Lehrmeister war der große Schwertbruder *Emmeran von Trallop*, der in der Schlacht bei den Trollzacken seinen Schwertarm verloren hatte und der Göttin nicht mehr auf altbewährte Weise dienlich sein konnte. Also widmete er sich fortan, und mit

Ihm seine Novizen und einige Geweihte, der Forschung in alten Schriften über die Großen dieser Welt. Nach Emmerans Tod aber, ich glaube, er starb spät im Jahre 13 Hai, verwies der neue Schwerbruder die kleine Gruppe aus dem Haus der Löwin. Seiner Meinung nach gehört das Archivieren großer Taten zu Ehren der Rondra nicht zu den Aufgaben ihrer Geweihten. Im *'Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung'* heißt es aber: *'denn der Mensch lebt so lange fort, als seine Taten gepriesen werden'*, und so ging die siebenköpfige Gruppe hier in

Der »Heilige Orden zur Wahrung«

tut hiermit kund, daß jeder rondragläubige Reisige Aventuriens aufgerufen ist, das ehrenvolle Amt eines Ritters der Wahrung wahrzunehmen.

Ebenso angesprochen sind alle aventurischen Lehens- oder Tempelherren, die möglicherweise von vornherein über geeignete Schriften verfügen.

Sendet darob eine (kurze) Beschreibung Eures bisherigen Lebens sowie eine klangvolle aventurische Sage/Ballade, die Ihr für wert befundet, einer umfassenderen Leserschaft zugänglich gemacht zu werden, via Bote nach Rhodenstein.

Fürderhin sind auch alle übrigen Aventurier aufgefordert, dem »Orden zur Wahrung« eine schöne sagenhafte Geschichte zukommen zu lassen.

Rondra zum Gruße und Dank
Herdan Pratos
Dragosh Corrhenstein

DSA-Spieler und Spielerinnen, die ein ernsthaftes Interesse an der Mitgestaltung einer jungen av. Rondraschwester- und -bruderschaft haben, schreiben bitte binnen eines irdischen Mondes mit o.a. Anlagen an unsere Ordenschronistin:

Claudia Ehlers
Körnerstr. 37
3160 Lehrte

(Bitte Rückporto nicht vergessen!)

Rhodenstein, auf dem Gut des Herdan Pratos, der sicherlich göttingefälligen Tätigkeit weiterhin nach."

An dieser Stelle wollte Gravistays enden, doch ich drängte ihn, fortzufahren.

"Langsam verbreitete sich Kunde davon im Kaiserreich, und immer mehr Krieger und Geweihte entschlossen sich, dem Beispiel der Rhodensteiner zu folgen - darunter auch ich. Als wir an die dreißig waren, sandten wir nach Perricum um Bestätigung unserer Bruderschaft. Seitdem haben wir schon eine ganz ansehnliche Bibliothek zusammengebracht.

Mein Blick mußte ihm meine Gedanken verraten haben, und er beeilte sich, hinzuzufügen:

"Nein, natürlich arbeiten wir nicht nur an alten Pergamenten, sondern achten selbstverständlich die Codizes des Schwertbundes. Täglich üben wir uns in den Künsten der Löwin.

Vergangenen Tsä konnten wir uns im Dienste Herzog Waidemars bewähren, die greulichen Schwarzpelze belagerten Abtei und Dorf, und nur unter schweren Verlusten gelang es uns, sie zu vertreiben. Beinahe hätten sie uns hier oben in der Burg vollkommen überrannt.

Einzig dem heldenhaften Einsatz des *Helmibrecht von Pathyn* verdanken wir es, daß die eindringenden Orken zurückgeworfen werden konnten. Er zahlte dafür mit seinem Leben... Aber habt ihr Lust, unsere Bibliothek anzusehen? Sie könnte euch interessieren." Er schaute mir prüfend in die Augen, und ich hielt seinem Blick stand. Hinter ihm verließ ich die Wehrmauer und trat in einen an den großen Saal angefügten Raum ein. Gravistays entzündete eine Fackel. Wohl an die zweihundertfünfzig Pergamentrollen lagen in hohen Regalen, ab und an auch ein gebundenes Werk. Da ich die Kunst des Lesens beherrsche, griff ich mehrere Rollen und entdeckte wahrlich viel mir Unbekanntes, vor allem natürlich zu großen Helden und rondragefälligen Ereignissen, aber

auch geschichtliche und geographische Werke waren darunter. Erwähnenswert finde ich die kleine Geschichte über den *hl Leomar*, den Schutzheiligen des 'Ordens zur Wahrung', die ich diesem Bericht vorangestellt habe.

Auf die Frage hin, wie der Orden zu all diesem Wissen käme, erfuhr ich, daß es eine Reihe lockerer Ordensmitglieder gäbe, die ehrbaren *Ritter der Wahrung*. Diese zögen durch die Lande, forschten in den Archiven der Tempel und Burgen Aventuriens und brächten hier und da entdecktes Material auf den Rhodenstein, damit dort ein Ganzes daraus zusammengefügt werden könne.

Mir fiel noch ein, mich nach den Herrschaften zu erkundigen, die mir beim Mahle aufgefallen waren.

"Das sind die Mitglieder des *'HohenKapitels'*", erfuhr ich, "der *Abtmarschall*, die beiden *Marschälle* und die *Großpriore* der Ordensführung, sowie der *Hochgeweihte* (Abt) der Abtei, *Lysterian von Jergenquell*." Seine Hand wies dabei durch ein Fenster auf die zahlreichen Nebengebäude.

Es muß weit nach Mitternacht gewesen sein, als ich an diesem Abend auf meine Pritsche fiel, lange noch hatten wir gesprochen. Nur wenige Stunden später verließ ich die Ordensburg, ebenso unauffällig gekleidet, wie ich am Abend zuvor gekommen war. Nur, daß in meiner Tasche ein paar Münzen klangen und unter meiner Weste, wohlverwahrt, die gewünschte Ernennung zur *Ritterin der Wahrung* steckte.

An meine liebe Freundin, Wohlgeborenen Strellina von Liepenberg, der Veröffentlichung im 'Aventurischen Boten' angedacht. Möge dieser kleine Bericht den gewiß ungewöhnlichen 'Orden zur Wahrung' den geneigten Lesern näherbringen.

Ika, Edle von Korswandt, reisende Ritterin, im Hesinde 16 Hal

Niels Gaul u. d. Ordensritter
"Im Schatten von Praios und Madamal"

Ein Fest für Aug' und Ohr

Die Kusliker Festspiele

"Denn des Menschen wahres Gesicht tritt nur bei einem Krug Morgenrot oder aber beim Spiel mit seinesgleichen offen zutage..." Diese Worte schrieb schon im Jahre 744 der Kusliker Gelehrte Ardan der Ältere in seinem Werk "Der Yaquirtaler und die Künste", und sie haben bis heute ihre Gültigkeit bewahrt. Das zeigte sich auch bei den diesjährigen Theaterfestspielen in Kuslik.

Die Aufführungen - sie fanden auf einer auf dem großen Marktplatz errichteten Bühne statt - waren so mannigfaltig wie die Hutmoden der wohlhabenden Zuschauer und so vielfältig wie die Trinksprüche der Besucher in den hinteren Reihen: Vielen Zuschauern dürfte das bisweilen lästige "Einmal nuff und ninnen denn!" in Erinnerung geblieben sein. Mit diesem Spruch machte sich eine gewisse Gruppe Kusliker Halbwüchsiger bei fast jedem Zuprosten in einer Lautstärke bemerkbar, die von einem Glas Beraner Goldweizen zum nächsten deutlich anstieg!

Aber schweigen wir von solchem Treiben und betonen wir statt dessen, daß die Spiele wieder ein Ereignis ohne gleichen darstellten. Prunkvoll gerieten schon die einstimmenden Tanzdarbietungen einer farbenfrohen tulamidischen Tänzergruppe. Nach der üblichen, wenig aufregenden Ansprache des nunmehr siebzigjährigen Altmeisters Hadin Bonar und einem kurzen Grußwort der Fürstin Kusmina begannen die Spiele mit der traditionellen Aufführung des Kusliker Theaters "Ränkesang", welches sich in wahrer Glanzstimmung präsentierte. Dargestellt wurde das tragische Schicksal eines jungen Vinsalter Adligen, der nach einer Liebesbeziehung mit seiner Kusine von seinem zum Jähzorn neigenden Vater enterbt wird, und daraufhin in jugendlicher Unschuld beschließt, sich sein Leben mit "dem Geschick seiner Hände" zu verdienen - ein Vorhaben, das ihm im folgenden jedoch kläglich mißlingen sollte: Geschult im Umgang mit Degen, Lanze und Laute, machte sich der Jung-

ling beim Hantieren mit Mistgabel, Kartoffelsäcken und Grießkloßteigklumpen rasch zum Narren. Nun erwies sich, daß die - eher dürftige - Rahmenhandlung vor allem einen Vorwand bieten sollte, um möglichst viele Gelage, Raufereien und Grießkloßschlachten auf die Bühne zu bringen. Wenn man sich auch über den künstlerischen Anspruch der Szenen streiten konnte, so wurden sie doch beim Publikum mit dankbarem - um nicht zu sagen, johlendem - Gelächter aufgenommen.

Ein bemerkenswerter Zwischenfall eignete sich jedoch, als eine überreife Butterbirne, die im Eifer des Gefechts ins Publikum flog, aufgefangen und zurückgeworfen wurde. Unglücklicherweise zerschellte das Geschloß just am Brustlätzchen von Edwina Piwitz, die eine



Nebenrolle als Verkäuferin von Honigkonfekt in einer Marktszene einnahm. Man munkelt, daß es zuvor größter Überredungskünste bedurft hatte, Edwina - den meisten von ihrer letztjährigen Glanzrolle als Baronin von Perlenau noch gut in Erinnerung - zur Teilnahme an der Marktszene zu bewegen. (Es gelang schließlich nur, indem man die ursprüngliche Rolle einer Fischhändlerin in die einer Konfektverkäuferin umwandelte.) Edwina jedenfalls - dem Vernehmen nach eine Kusliker Pferdehändlerstochter - erinnerte sich wohl plötzlich ihrer Abstammung und rief mit dröhnender Stimme ins Publikum, "Mistapfel, nichtsnutziger Apfelwerfer!" - womit sie zwar für

Momente 'aus der Rolle fiel', aber dennoch für große Heiterkeit sorgte.

Leider ließ die anschließenden Darbietung keinen Zweifel an ihrem Unterhaltungswert aufkommen: Dieser war schlichtweg nicht vorhanden! Akteur des befremdlichen Spektakels war der junge Künstler Mirun, der 'Göttliche', wie er selbst sich bezeichnenderweise nennt. Mirun, ein Halbelf unklarer Herkunft, hatte sich in der Kusliker Bildungsschicht einen Namen gemacht als Günstling der Simona Weyringer, Edle vom Berg, in deren Halle der Schönen Künste er mit Landschaftsdarstellungen fast naturgetreuen Ausmaßes gegläntzt hatte. Wegen dieses Erfolges bekam Mirun einen Platz bei den Theaterspielen zugewiesen, wohl weil man sich eine Dekoration im Stile des Vinsalter Opernhauses erhofft hatte.

Aus einer noch heute ungeklärten Verwirrung heraus ereignete sich jedoch folgendes: Mirun erwartete das Publikum mit einer Schar schwarz gekleideter Jünglinge, die mit hoch erhobenen Armen stets die Worte "wir sind Gesträuch, wir sind der Wald" wiederholten. Nach neuesten Auskünften ist der Zustand des 'Göttlichen', der seitdem von den Noioniten versorgt wird, weiterhin unverändert

Es ist verständlich, daß die Stimmung der Zuschauer ob dieser Darbietung recht bedrohliche Formen annahm. "Ho! Holzköpfe seid ihr - da habt ihr wohl recht!" hieß es von Seiten der Kusliker Halbwüchsigen, und bald kamen Gegenstände geflogen, deren Härte die einer Butterbirne bei weitem übertraf. Was Wunder, daß die Vorführung abgebrochen werden mußte!

Durch den folgenden Auftritt der Tänzergruppe "Rosenblatt" konnten die Gemüter jedoch glücklicherweise wieder besänftigt werden. Die Darbietung wurde untermalt durch stimmungsvolle, bisweilen fast träumerische Streichmusik und die "Zauberharfe" des jungen Ohin von Andenfels. Besonders zu loben ist die spielerische Disziplin, mit der die Tänzer die - bisweilen gewagten - Ver-

und Enthüllungen mit ihren luftigen Tüchern in den Regeln des allgemeinen Taktgefühls zu halten wußten.

In diesem Zusammenhang muß wohl auch auf die Gruppe von Tschonjah Hinjeh eingegangen werden, die am zweiten Tag des Treffens auftrat. Schon das Erscheinungsbild der Dame Hinjeh, die zur Einstimmung kurz vor die Zuschauer hintrat, mit einem Kleid von knappstem Zuschnitt aus schreiend gelber Seide angetan, hätte üble Vorahnungen wecken können. Der Inhalt des Stückes "Auf Abwegen" war zunächst nicht verwerflich: Die junge, naive Tochter eines Stadtschreibers aus Belhanka beschließt, in die reiche Gesellschaft der Stadt einzuheiraten. Hilfestellung bei diesen Plänen leistet ihr eine ebenfalls etwas dümmlische Freundin, die zudem zum Stottern neigt. Zu zweit beginnen sie, die Schänken des Hafenviertels als angeblich bevorzugtes Ausflugsziel des männlichen Teils der Oberschicht nach einem geeigneten Bräutigam abzusuchen. Nun zeigte die Theatergruppe jedoch ihr wahres Gesicht: Weniger an eine kunstvolle oder doch zumindest lehrreiche Darstellung belhankanischer Gastronomie als vielmehr an einen Besuch in einem Freuden-

haus fühlte man sich erinnert! Die Akteure ließen wahrlich keine Gelegenheit aus, Szenen zu zeigen, über deren Inhalt wir an dieser Stelle lieber schweigen wollen, und die einen jeden Menschen mit gutem Geschmack und Feingefühl zu einem fluchtartigen Verlassen der Vorführung veranlaßt haben sollten. Es ist uns nicht begreiflich, warum der weitaus größte Teil der Zuschauerschaft bis zum bitteren Ende in den Rängen ausharrte und seiner Empörung lediglich mit Ausrufen wie "Ja, wo hat man denn das schon gesehen!" oder "Gibt's denn so was auch?" Ausdruck verlieh.

Hesindes Wohlgefallen - und das der Rezensentin - zurückzugewinnen vermochte erst wieder die traditionelle Stockvish-Bühne aus Grangor. Ihr gelungenes Stück 'Die frevelhafte Ulinda - oder wie Hochmut sich mit Bösem rächt' darf wohl zu den Höhepunkten der Kusliker Theatertage gezählt werden. Glänzend besetzt war die Rolle der jungen Neersanderin Ulina von Zinzlig, die hochmütig jeden ihrer Brautwerber zurückweist und sich dabei wider Willen in einen Barden verliebt, den sie zuvor ebenfalls zurückgewiesen hatte. Bevor der Barde von Ulindas Sinneswandel erfährt, nimmt

er sich wegen der erlittenen Schmach das Leben, woraufhin Ulinda aus Verzweiflung in die Ehe mit dem derben, herzlosen Angbald einwilligt, der sich zudem als Besitzer eines Sklavenschiffes aus Al'Anfa erweist. Rubold Fridwin in der Rolle des Angbald hat hiermit wieder seine Eignung als "hauptberuflicher Schurke" bewiesen (man erinnere sich an seinen letztjährigen Auftritt als Hardor, der Meuterer), die ihm mit seinen kunstvoll verfilzten schwarzen Locken und seiner stets düsteren Miene vortrefflich zu Gesicht steht. Erfrischend auch die Leichtigkeit, mit der Myrna Jasson in der Rolle der Ulinda selbst eintönige Passagen mit der ihr eigenen Ausdruckskraft belebte.

Zuletzt soll noch der, wohl als erbauliches Pausenstück gedachte, Auftritt eines Kinderchors aus Pertakis erwähnt werden. Dieser gerät nämlich dergestalt, daß jeder Theatergast, der bisher noch keine Lust auf einen kleinen Imbiß, eine Erfrischung oder ähnliches verspürt hatte, sich dessen alsbald erinnerte und panikartig den Zuschauerraum verließ. Vor solchen Genüssen möge uns die Zukunft wahrlich behüten!

Britta Herz

Botenleser aufgemerkt!

Zwei bedeutende DSA-Wettbewerbe sind zu beachten:

■ Das Schwarze Auge ruft auf zum ersten großen gesamtaventurischen *Sinnspruch-Meinungsknopf-Turnier* (Für Nicht-Aventurier: Button-Wettbewerb).

Thorwaler! Monas! Maraskaner! Nehmt es nicht länger hin, daß jeder Hinz und Kunz seine unmaßgebliche Meinung auf einer bunten Metallscheibe am Revers zur Schau stellt (Beispiel: "Ich fare Ohpel Manta!"), wir Aventurieraber(meinungsknopfmäßig) stumm wie die Boronpriester daherkommen!

Also schickt uns die besten Sprüche, die euch einfallen - unsere Schreibstube wird sie sorgfältig auf Metallscheiben malen, die ihr euch dann an die Brünne heften könnt. Kurz sollten die Sprüche sein und natürlich mit Aventurien zu tun haben. Ein Satz wie "Borbarad lebt!" hätte eine gute Chance (wenn er nicht schon uns eingefallen wäre), während ein Kommentar wie "Das Schwarze Auge ist ein sehr unterhaltsames, pädagogisch wertvolles Spiel"

zwar der Wahrheit entspricht, sich aber dennoch wenig Hoffnungen machen kann...

Die 10 witzigsten Einsendungen werden von der Fa. Schmidt Spiel+Freizeit als Button produziert und mit je einer DSA-Box eurer Wahl prämiert!

Alle Einsendungen bitte als **Postkarte(!)** an folgende Adresse:

Redaktion "Aventurischer Bote"

c/o Norbert Venzke

Krokusweg 8

4000 Düsseldorf 1

Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1991

Sehr wichtig: Absender nicht vergessen!

2. Der allaventurische Verein zur Pflege heldenhafter Malerei schreibt einen großen Kunstwettbewerb aus:

Schickt uns ein - von eurer eigenen, begabten Hand gestaltetes • Porträt eures Lieblingshelden. Das Bild kann schwarzweiß oder farbig, mit bomländischer Holzkohle oder feinsten Arivorer Rapsölfarben gemalt sollte aber nicht größer als im A4-Format angelegt sein.

Die besten Bilder werden am (100 Quadratschritt großen!) DSA-Stand auf den Essener

Spiel-Tagen 91 ausgestellt. Die besten Künstler erhalten wertvolle Preise:

1. Platz: 1 großes DSA-Fantasy-Brettspiel (Wert ca. DM 90,-), dazu DSA-Artikel im Wert von DM 200,-.

2. Platz: 1 DSA-Brettspiel

3. Platz: 1 DSA-Brettspiel

Alle Einsendungen bitte an folgende Adresse **Redaktion "Aventurischer Bote"**

c/o Norbert Venzke

Krokusweg 8

4000 Düsseldorf 1

Einsendeschluß ist der 10. Oktober 1991

Sehr wichtig: Uns wäre es am liebsten, wenn ihr uns gute Kopien eurer Bilder schickt (und wir diese für unser Archiv behalten dürfen). Wenn ihr eure Einsendungen nach dem Wettbewerb zurückbekommen wollt, muß eurem Bild ein ausreichend großer und ausreichend frankierter Rückumschlag beiliegen - ansonsten ist eine Rücksendung nicht möglich. Ach ja: Absender nicht vergessen!

Bei beiden Wettbewerben ist der Rechtsweg ausgeschlossen!

Kleinanzeigen

Der Annoncenacquisiteur hat das Wort:

Es tut uns fürchterlich leid, aber die Kleinanzeigen wachsen uns langsam, aber sicher über den Kopf. Mit den für diese Ausgabe eingegangenen Annoncenwünschen hätten wir locker noch weitere drei Seiten in der berüchtigten, Boten-Anzeigen-Kleinschrift-Typ "Augenpulver" -füllen können.

Wir haben zwar diesmal ausnahmsweise den Seitenumfang auf 16 erhöht (Vielen Dank an den Hersteller!), sehen uns aber leider dennoch dazu gezwungen, die Annoncen kräftig zu sieben und einige von der Veröffentlichung auszuschließen, wobei wir uns nach wie vor bemühen werden, alles uns sinnvoll (oder witzig oder besonders stimmungsvoll) Erscheinende bevorzugt zu behandeln. Wenn Ihr Eure Anzeige also veröffentlicht sehen wollt, dann gebt Euch ein wenig Mühe mit dem Text und gestaltet sie so, daß sie nicht nur Eure Spielrunde, sondern auch andere Leser unterhält, ja?

Wir hoffen, daß Ihr für unsere Nöte Verständnis habt, und werden versuchen, Eure Wünsche nach Möglichkeit zu berücksichtigen.

Fanzineredakteure seien nochmals daran erinnert, daß wir Verkaufsannoncen nur dann abdrucken, wenn uns ein Belegexemplar der entsprechenden Publikation zugeht. Wir wollen Euch keinesfalls um die Früchte eurer geistigen Arbeit prellen, sehen uns aber zu diesem Schritt gezwungen, da uns zahlreiche Beschwerden erreichten (Geld eingeschickt erst nach mehreren Monaten den Gegenwert erhalten, manchmal überhaupt nicht - nicht gerade die feine aventurische Art!).

DSA-Material gesucht

Ingmar Baatz, Rostesiepen 43, 5804 Herdecke

alte Soloabenteuer, z.B. Auf dem Weg ohne Gnade

Jens Hofmann, Heinrichstr. 1c, 3450 Holzminden 1, » 05531/1817

Av. Boten 1-17, 20-22 u. 26, Abenteuer Unter dem Nordlicht, Borbarads Fluch, Tor der Welten, Zug durchs Nebelmoor, Schwarze Sichel, Göttin der Amazonen, Insel der Zyklopen sowie die Werkzeuge des Meisters.

Anne Marie Thiel, St. Getreu-Str. 17, 8600 Bamberg, » 0951/57609

Suche dringend das Abenteuer Borbarads Fluch und die Aventurischen Boten 1-19.

Thomas Strobel, Hergolshäuser Str. 12, 8722 Waigolshausen
« 09722/1881

Boten 1-29 (auch Kopien), zahle bis DM 2,- + Porto

Rafique Can, Roedemallee 119, 1000 Berlin 26

Werkzeuge des Meisters (bis DM 40,-), Boten 22-32

Oliver Knospe, Hogenfelde 28, 2000 Norderstedt 3, 1*040/526 6542
ab 18 Uhr

Boten 1-18, alle vor 1989 erschienenen Abenteuer (zahle bis DM 15,-)
Johannes Frey, Sachsenweg 10, 8300 Altdorf, » 0871/31888

Aventurische Boten 1-22, 25-26 (auch Kopien)

Andreas Möller, Wikingstr. 12, 2103 Hamburg 95

Aventurische Boten 1-17, 20-22 und 26 (auch Kopien)

Rüdiger Martensen, Birkenweg 27b, 2153 Neu-Wulmstorf

Borbarads Fluch, Durch das Tor der Welten

Andreas Fest, Wildspitzweg 29, W-1000 Berlin 42

Boten 1-20, 22, 23 (nur Originale, zahle bis DM 3,-)

Stefan Bachschuster, Buchenauer Str. 39, 8080 Furstenfeldbruck,
« 08141/17743

Av. Boten 1-18, 31 (auch gute Kopien)

Hubert Klein, Höfelestr. 11, 8106 Oberau, » 08824/486

Schwarze Sichel, Geheimnis der Zyklopen, Borbarads Fluch, Aventurische Boten 1-22 und 26 (auch Kopien)

Sascha Käuper, Hilligenknapp 1, 4796 Scharmede

Zug durchs Nebelmoor oder Kopie v. Plan des Schicksals), Aventurische Boten 1-10.

Marcus Schneider, Richard-Strauß-Sr. 40, 8552 Hoechstadt/Alsch, » 09193/2206

Kreaturenbox, Abenteuer Elfenblut, Mehr als 1000 Oger, Fahrt der Korisande, Schatten über Traviass Haus, Aventurische Boten 1-11, 14, 21-29 (nur Originale)

Stefan Geras, Paul-Reusch-Str. 26, 7080 Aalen 1

Tausche Abenteuer Fahrt der Korisande, oder Im Zeichen der Kröte gegen Findet das Schwert der Göttin, Verschollen in Al'Anfa, Schatten über Traviass Haus oder Strom des Verderbens

Oliver Knospe, Hogenfelde 28, 2 Norderstedt 3, » 040/5266542

Aventurische Boten 1-19 (auch Kopien)

Wolfgang Stecher, Nikolastr. 58, 8300 Landshut, » 0871/62387
ab 17 Uhr

Aventurische Boten 1-16, 18, 19, 21 sowie Borbarads Fluch

Marcus Scholz, Wulmstorfer Ring 3d, 2104 Hamburg 92,
« 040/7012709

Suche Av. Boten, zahle bis zum DM 3,- (auch für gute Kopien), bitte um Nachricht

Rouven Gehm, Wasserreihe 3, 2250 Husum, » 04841/65274

Boten 1-20 (auch Kopien), Insel der Zyklopen (tausche auch gegen Schwarze Sichel)

Thomas Schmidt, Beatestr. 23c, 1000 Berlin 27, » 030/4316784

Boten 20-26 (mögl. Originale), Borbarads Fluch (irgendeiner muß es doch haben!), Wirtshaus zum Schwarzen Keiler.

Stefan Bachschuster, Buchenauer Str. 39, 8080 Furstenfeldbruck,
» 08141/17743

Boten 1-18, 31 (auch gute Kopien)
Johannes Wolff, Zur Allmannshöhe 8, 775 Konstanz,
» 07531/33373

Zug durch's Nebelmoor, Boten 1-20
Henning Dalinghaus, Ortsteil Bahlen, 2843 Dinklage

Boten 1-17, 20-22 (zahle DM 2,50, für Kopien DM 1)

Mischa Gabowitsch, 7500 Karlsruhe 1, Im Eichbäumle 85

» 0721/689458

Abenteuer BIO und B18, außerdem (nur originalverpackt) B23, A8, A16 und die Boten 2-6, 11, 12 und 18

Thomas Holtrieder, Holzbachstr. 18, 8034 Germering,
« 089/8401837

Ausbau-Abenteuer A3 und A5-A20 (nur guterhaltene Originale)

Christian Schnaubelt, DeUenstr. 47, 4630 Bochum 1,

« 0234/235882 (nach 15 Uhr)

Boten 1-31 (auch Kopien)

DSA-Material zu verkaufen!!!

» 089/8401837

Florian Krause, Hanauer Str. 2, 6368 Bad Vilbel 1, » 06101/83213

Werkzeuge des Meisters (VB DM 25,-, oder Tausch gg. DSAP 1)

Marcus Schneider, Richard-Strauß-Sr. 40, 8552 Hoechstadt/Aisch, » 09193/2206

Weg ohne Gnade, Borbarads Fluch, Nedime, Der Streuner soll sterben, Spinnenwald, Verschwörung von Gareth

Wolfgang Stecher, Nikolastr. 58, 83 Landshut,

» 0871/62387 ab 17 Uhr

Abenteuer Schwarze Sichel (neuerwertig)

Stefan Bachschuster, Buchenauer Str. 39, 8080 Furstenfeldbruck,
» 08141/17743

Im Traumlabrynth, Der Wolf von Winhall

Johannes Wolff, Zur Allmannshöhe 8, 775 Konstanz,

» 07531/33373

Schwarze Sichel, Kommando Olachtai, Weg ohne Gnade, Fänge des Dämons

Walter Hostlowsky, Kräuterstr. 68, 819 Wolfratshausen

Basisbox '84, Werkzeuge d.M. 84', Nedime, Weg ohne Gnade, Strom des Verderbens, **Quell des Todes,** Schwarze Sichel

Oliver Bauer, Spanische Allee 53, 1 Berlin 38, » 030/8011349

DSAP 1 (DM 29), Im Zeichen der Kröte, Tödlicher Wein (je DM 10), alles neu, Preis zzgl. Porto + Verpck.

Oliver Gersim, August-Bebel-Str. 7, 6454 Bruchkobel,

» 06181/71629 v. 17-19 Uhr

Kommando Olachtai, Tödlicher Wein, Fänge des Dämons, **Seuche an Bord,** Mehr als 1000 **Oger (ohne Figuren)** je DM 8, Hexennacht, Kanäle von Grangorje DM 10, DSAP 1 und 2 zusammen DM 55 (**Top-Zustand**), alte Basisbox, alte Ausbaubox je DM 15, Werkzeuge d.M. DM 28, alle Preise zzgl. Versandkosten.

Thomas Müller, Frankenstr. 69, 8901 Königsbrunn,

» 08231/031584

Werkzeuge d.M. DM 10, Havenabox DM 20, DSAP 1 DM 10, Fluch des Mantikor, Schatten über Traviass Haus, Gaukelspiel, Insel der Risso je DM 8.

Michael Baumeister, Gregor-Mendel-Str. 14, 5020 Frechen 4

» 02234/61114 (nach 16 Uhr)

Aventurischer Bote 1-33

Auf zum Turniere!

» 02234/61114 (nach 16 Uhr)

Michael Seitz, Mühlenbachstr. 9, 3525 Oberweser

Zwei lange Nächte in der Taverne Neunaugensee zu Havena mit Armdrücken, Wetttrinken und **großer Tombola!** (DM 1 Rückporto)

Ingmar Baatz, Rostesiepen 43, 5804 Herdecke

Merlin Mherdedts großes Zauberturnier und Alchimistenwettbewerb zu Perricum! Heldendokument mit Zaubereigenschaften sowie DM 1,- Rückporto

Dirk Franke, Bodeweg 76, 3012 Langenhagen

500 Jahre großer Markt in Festum! Gesucht werden Krieger, Barden, Händler, und **Gaukler,** (bis **20.10.91,** DM 1 RP)

Andreas Liese, Am Sonnenberg 14, 6551 Hargesheim

Armwulfs Havenaturier! Alle bekannten Wettkämpfe sowie Zechen, Tauchen und kleine Segelregatta. Heldenbrief, Talentblatt und Rückporto

Gerrit Gericke, Stapper Weg 198, 4050 Mönchengladbach 3

Geländewettkampf im Bornland um den Titel "**Waldläufer des Nordens!**"
Tobias Martin, Schwaighofstr. 15d, 8910 Landsberg

Großes Turnier zu Kuslik mit Umhängen von Freibier! (gg. DM 1 Rückporto)

Thomas Wedler, Ulzburger Str. 14, 2000 Hamburg 65

Geburtstagsturnier des **Dajin Kazan** ibn Hilal im Firun! Ball, Schleier- und Bauchtanz, Turnier und Wetttrinken (DM 1 RP).

Michael Seitz, Mühlenbachstr. 9, 3525 Oberweser

Taron von Ottanach lädt zum 2. Turnier zu Trallop! (DM 1 RP)

Uwe Specht, Alte Fuhrerrenstr. 31,3392 Clausthal-Zellerfeld 3, « 05323/1601

2. Zorganer Abenteuerturnier. Einsendeschluß 3 Wochen nach Erhalt des Boten. Dokument + Talente + DM 1 RP

Frank Töbing, Heide 24, 4973 Vlotho-Uffeln

Richtschißenwettbewerb auf Tral. Geschütze und Munition sind mitzubringen. Außerdem Wahl zum "wahren Skalden".



Suche Mitglieder im Alter von 13-15 Jahren für DSA-Clubgründung im Raum Köln-Nord. Bitte keine Helden mit Erfahrung (höchstens Stufe 7)1 Meldet euch bei **Tim Diekhans, Neuhalfenshof 12,5 OOOKöln 71** » 0221/707796

Zu Hülf! Welch grauslig Eingreifen der Götter verleitete Zoryel Paziss dazu, sein -ähem- Werk "Streng geheim" zu veröffentlichen? Ich bin doch lediglich ein fried- und elfenliebender Barde, der singend und Handharfe spielend durch das Liebliche Feld zog - aus Sicherheitsgründen, gibt es dort doch keine so schrecklichen Kreaturen, die Orks geheißt werden, u.a. Nun aber ist man seines Lebens nicht mehr sicher, selbst unbescholtene Barden werden schon tätlich angegriffen! So hielt man mich (mich!) doch tatsächlich für einen KGIA-Agenten, dabei bin ich gar nicht dafür geeignet! Nur mit Glück und Rahjas Beistand -auf meiner Flucht kam ich an einem Rahjatempel vorbei, und die Meute verschwand lechzend darin- konnte ich mein Leben, meine Handharfe und meine handgeschriebene Liedersammlung retten. Nun befinde ich mich auf dem Weg nach Gareth und werde erst wieder zurückkehren, wenn Barden der Torbenia nicht mehr auf der Abschlußliste irgendwelcher Subjekte stehen, das wohl!

Troubadix Geminnot, rahjagefälliger Barde der Torbenia

Suche DSA-Geschäfte im *Westerwaldkreis*. Adressen bitte an: **Christian Hoffmann, Forststr. 4a, 5419 Freirachdorf**

Wir trauern um unseren Waldelfen Astaroth, der uns in großer Not verließ, um Zerzal zu begegnen. Wir wünschen ihm, wo immer er ist, daß er dort soviel Freude hat wie wir mit seinem Nachlaß. In tiefer Betrübniß... seine Ex-Gefährten.

Welche Heldengruppe hilft mir, aus meinen durch Einsamkeit hervorgerufenen Depressionen herauszukom-

men? Bin für jedes Abenteuer zu haben. Meldet euch im "Letzten Krug" zu Gareth oder bei meinem irdischen Kontaktmann

Hendrik Lücke, Alfred-Jahncke-Ring 12,2000 Hamburg 65

Höret, oh Krieger und Geweihte der Rondral Kaum sind die schändlichen Reden der Praiosgeweihten verhallt, so klingt das rüddige Fuchsgebell der Diebesdiener an unsere Ohren. Haben wir es nötig, uns von solcherlei Gesindel sagen zu lassen, wir wären leichenfleddernde Schlagetots? Müssen wir uns die ketzerischen Reden solch lichtscheuer Feiglinge weiter anhören? Erhebet euch, oh Rechtgläubige! Fegt die arroganten Meuchler mit eurem gerechten Zorn von Sumus Antlitz! Ronda stärke euch, auf daß ihr euch aus dem Lügengespinst des habgierigen Abschaums befreien und euer gottgefälliges Werk verrichten könnt! Die Löwin mit euch, ihr tapferen Recken! Nedime von Rigenburg, Festung Feuerklinge, Kaisermark Gareth

In Norderstedt wurde die Bruderschaft des roten Drachen, die sich dem Schutz der Seefahrt verschrieben hat, gegründet. Acht Spieler, pardon, Brüder gibt es schon, weitere sind stets willkommen. Kontakt über **Oliver, W040/5266542**

- Sehet die Schwäche, Adelsleute
- von Nostria und Andergast, angesichts der Drohung des Schurken
- Radegast! Unsere Könige schweigen und nur der vierte Prinz Nostrias tadelt ihn milde. Haben unsere Altvorderen dafür gemeinsam am Hügel von Half gestritten? Früher hätt's dies nicht gegeben! Radegast gehört auf dem Ingval verschickt. Basta!
- Weg mit den Schranzen! Bündnis zwischen Nostria und Andergast!
- Der gesamte Adel soll entscheiden.
- Jedem sein Leib, aber Radegast keiner!
- Die Freunde von Steineiche und
- Salzarele

Hilfe! I! Wir, eine Heldengruppe der 1. Stufe, suchen dringend eine(n) erfahrene(n) Spielleiter(in) ab 15 Jahren im Raum Stuttgart, außerdem noch eine Mitspielerin zwischen 14 und 17 Jahren. Anfragen an **W. Griegitz, Werfmershalde 7 7000 Stuttgart 1.**

Wer ist den alten, romantischen Liedern, Elegien und Weisen der Seefahrt ebenso verbunden wie ich und will in einer Gemeinschaft für die Erhaltung und Pflege dieses Liedgutes eintreten? Dieser stimmungsvollen Aufgabe können Interessierte (Efferd-Geweihte bevorzugt) in der neuen Festumer Hafentaverne "Zum gepflegten Wasserbräu" an jedem ersten Windstag im Monat nachkommen. Liara le Faye, Efferd-Geweihte, /..Zt. Festura

Helft, denn Heidelberg droht ein weißer Fleck in der deutschen DSA-Landschaft zu werden! Wir sind der letzte aktive Club in Heidelberg - mit beängstigend wenig Mitgliedern. Meldet euch schnellstens bei: **Christian Hug, Erwin-Rohde-Str. 22, 6900 Heidelberg 1.** (*Heidelberger! Gesinnungsgenossen! Streiter für Recht und Ordnung! Was zögert ihr! Für ein starkes DSA! - die Red.*)

Ihro Hochwohlgeboren **Ragnar die Rote** gibt bekannt: In der Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch sind die Stellen des ersten Waidmeisters und des Kerkermeisters neu zu besetzen, verantwortungsvolle Tätigkeiten, die auch entsprechend entlohnt werden. Freie Kost und Logis sowie das gräfliche Wohlwollen werden zugesichert. Bewerbungen mit den üblichen Unterlagen bitte an den Annoncenacquisiteur dieses Journals. Schelme und fahrende Sänger unerwünscht!

Hat vielleicht ein Mädels (das locker drauf ist, DSA spielt und für Spaß zu haben ist) Lust, mir (19) und meiner Gruppe was Briefmäßiges zu schreiben? Wenn ja, dann ja: **Sascha Menke, Am Exerzierplatz 2, 4512 WaUnhorst** P.S.: Ich kann mir kaum vorstellen, daß es reine Mädchenrunden gibt, lasse mich aber gern eines Besseren belehren.

Pudding auf dem Teller und nicht im Arml

Unter diesem Motte lädt der Verein aventurischer Puddingfreunde alle Verehrer des wahren Geschmacks (mind. KK 13) zum Puddinggelage am 12. Tsä in das Hotel "Erhabener Mhanadi" in Khunchom ein. Kostproben eigener Kreationen erwünscht!

Haief ben Hadschi Ulmar - Vorsitzer

Ein Moha und ein Thorwaler würden sich über weitere Bekanntschaften freuen. Solltet ihr zufällig in unserer Nähe wohnen, so schreibt an: **Uwe Honigschmied, Sandweg 16, 6492 Sinntal-Mottgers.**

- Sonderangebot: Gebrauchte, nur«
- leicht beschädigte Arbeitstiere zu*
- verkaufen (z.B. zweibeiniger*
- Sveltalernur20D)! Nerimanibn«
- Subalid, Handelsgasse 12, Fe-«
- stum

Ein Fanzine? Ein Fanzinel Was für ein Fanzine? Der Glücksritterl Flatter, flatter (Geräusch eines durch die Luft fliegenden Fanzincs). Warum wir gerne Glücksritter lesen? Weil wir gerne Fanzines lesen! Deshalb lesen wir gerne Glücksritter. Immer? Nicht immer. Aber immer öfter! Der Glücksritter2 auf 60plus 4 Seiten

DIN-A5 für DM 3,50 bei Timo **Brüggemann, Berner Weg 24, 67 Ludwigshafen, »0621/666995.**

Der Glücksritter: Alles, was ein Fanzine braucht. (*Fanzines ohne Alkohol? Ja, geht denn das? -die Red.*) Weiterhin erhältlich bei obiger Adresse: "Der Ruf der Kunga Suula, ein 32-seitiges Abenteuer auf den Spuren der alten Goblkriege im Bornland für nur DM 2,-, "Die alte Ruine im Steineichenwald, ein 28-seitiges DSA-Solo, DM 2,-, und "Die Sonnenpyramide, ein DSA-Dschungelabenteuer, ebenfalls nur DM 2,- (alle Preise inkl. Porto).

"Ci Zuverlässig, Preiswert, Robust! Fahrzeuge der Firuner Wagenmanufaktur - Streitwagen, Kaleschen, Ochsenkarren in bester Qualität Wir bürgen mit unserem Namen: **Volkman von Wolfsburg, Wolfsburg bei Firunen, Bornland**

Heureka, an alle Angroschim! Tretet noch heute dem rein zwerchischen Drachenmeuchlerorden "Lindwurmkralle" bei! Kontaktstellen in Havena, Karrengasse, Schmiede des Potrolosch oder Khunchom, Raff sahn al'Gadi oder Vinsalt, das rote Haus am Bellerweg oder Thorwal, Ottajasko der Schlangentöter am Südufer des Bodir oder unsere Jagdhütte in den Drachensteinen. Meldet euch!

Sind denn Helden im Räume Wiesbaden wirklich ausgestorben? Gibt es keine gestandenen Recken mehr, die den Kampf gegen das Böse aufnehmen, die Gefahr lieben und die Suche nach dem Unbekannten eines gesitteten und ruhigen Lebensabend vorziehen? Sollte es solche Unikate doch noch geben, meldet euch umgehend bei: **Sven Debus, Thomaestr. 12, 6200 Wiesbaden**

Kaufen auch Sie die "Beilunker Illustrierte Lebensnahe Druckpresse", kurz **BILD**, für nur 60 Kreuzer! In der neuesten Ausgabe: Wieder 10 tote Novadis im Südkrieg! **BILD** sprach zuerst mit den Opfern! Trägt Gräfin Trontir von Alfz ein Korsett? Wechselt Jariel Heliodan zum Rahjakult?

TAW Falschspiel = 0! Vielleicht bin ich ein Bummelant und ein Schluderheini, vor allem aber ein Opfer eurer Schreibfaulheit oder Ignoranz. Wohl ist meine Abenteuerigier zweistellig - sonst würde ich wohl kaum xxx (*zensiert! - die Red.*) Marktpreise akzeptieren können-, Gleichgesinnte sind jedoch keinesfalls von betrügerischen Machenschaften bedroht! Wer das Gegenteil denkt, soll sich auf sein Selbstgeschriebenes setzen, dämpf vor sich hinbrüten und warten, daß es sich selbsttätig vermehrt. Wer jedoch desgleichen laut verkündet, möge

für jeden Hinweis, der Uns das Auffinden eines vermißten Bürgers ermöglicht, eine Belohnung in Höhe von 10 Dukaten. Bürger Aventuriens, lasset in Eurem Kampf gegen das Verbrechen der Sklaverei nicht nach! Tod allen Sklavenjägern!

Hinweise bitte per Beilunker Reiter an Ihre Majestät, Königin Pen von Trahelien weiterleiten oder an unsere irdische Adresse:

Armin Faulhammer, Hartweg 9, 7910 Neu-Ulm

In tiefem Schmerz nehmen wir Abschied von unserer treuen und mutigen Mitstreiterin Gertrude Grubenhuber aus Silas. Sie starb heldenhaft, mit der Waffe in der Hand. Sie hinterließ ein bebautes Grundstück nahe Silas und einige persönliche Habseligkeiten. Da kein Testament vorhanden ist, sind wir auf der Suche nach dem nächststehenden Verwandten, der uns bitte hierzu einen Nachweis einsenden möge. Trolma Tintenklecks, Verwaltungsbeamter, bzw. **Heiko Kromm, Angerburger Weg 13, 2160 Stade**

Thalusa - Stadt der Gegensätze.

Geschichte, Personen, Geheimnisse u.v.m. auf 60 Seiten mit 25 Abbildungen, mehreren Grundrißplänen und einem Preisausschreiben für nur DM 4,80 + DM 1 Porto bei Eike **Thal-**
mann, Heckenweg 8, 73 Esslingen

(Geld beilegen oder überweisen auf Konto 7840025956 bei der LG, BLZ 60050101)

Kämpfen des Bornlands und Nordaventuriens!

Baron Arlwolf Orkhasser von Rikoburg zu Walserswacht sucht tapfere Söldner, die gegen teures Geld helfen wollen, den Walsach, Nagrach und Hursach von widerlichem Piratengeisind zu befreien. Weiterhin wird ein neuer Führer für die Söldnergruppe gesucht, da Tjeika von Notmark seit kurzem verschwunden ist. Anfragen an meinen Sekretär **Thomas Herbusch, Brunnenstr. 1a, 4972 Löhne.**

1. Dinslakener Rollenspieltag am 21.9.91 im ND-Heim, Beethovenstr. 8. Spielleiter dringend gesucht! Infos bei **Thorsten Mrosek, Dickerstr. 119b, 422 Dinslaken 3, *02134/92033**

Die *"Akademie zur Würdigung herausragender Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens"*

zu Kuslik gibt die Verleihung der ersten ihrer diesjährigen Ehrungen bekannt: Die Goldene Hesindiane für die originellsten Einfälle und kreativsten Schöpfungen geht an Zoryel Paziss für sein Buch *"Unbekannte Mächte des Nordens"*, die Goldene Traviane an Fürst Kulibin von Khunchom für seine Beileidsbekundungen an den Hohen Rat von Al'Anfa anlässlich des Todes von Tar Honak; die

Goldene Firuna hat die Redaktion des Aventurischen Botens durch ihre göttlichen, firunswürdig unterkühlt-gelassenen Kommentare zu diversen Kleinanzeigen errungen (*wurde aber auch Zeit! - die Red.;*) eine weitere Ehrung geht an die Adresse des Boten in Gestalt der Goldenen Ingrima für immense Arbeitsamkeit und nimmermüden Fleiß, die der Annoncenacquisiteur dieses Journals erhält (*stolz, schnell, jubel - derAA*). Weitere Nominierungsvorschläge, z.B. für die Goldene Boronia, an die Adresse der Akademie oder direkt an den ersten Sekretär **Philipp Ekardt, Belgische Str. 4, 3500 Kassel**

Ich (12 J.) suche kampfproben Mitspieler/Innen im Alter von 11-14, Raum Lüchow-Dannenberg oder Umgebung. **Felix Bischof, OT Krautze Nr. 14, 313 Lüchow 5, 05841/6676**

Abenteuerurlaub erwünscht? Dann buchen Sie doch einen der wenigen Plätze für eine Reise durch das Eherne Schwert bei Reiseagentur B. Ackwaren! Unsere Reisen werden von den Forschern *B. Rezel* und *B. Rötchen* begleitet, die sich durch ihr Buch *"Gruppendynamisches Verhalten der Piranhas unter extremen Bedingungen in Gebirgsbächen und Modderseen"* einen Ruf in ganz Aventurien erworben haben. Zu buchen per Beilunker Reiter bei **B. Ackwaren, Ofenstr. 2, Zwerch**

Lang ist es her, seit die Götter ein Getränk schufen, das aus Getreide, Hopfen, Malz und Wasser gebraut wird. Heute nennen wir es Bier. Seit gut einem halben Jahrzehnt wird ein Bier gebraut, das den wohlklingenden Namen *Jerganer Edelpilz* trägt. Hergestellt wird es seit je her in Charypso, aber mittlerweile gibt es dank der großen Nachfrage Zweigstellen in ganz Aventurien.

Jerganer Edelpilz, die Perfektion des Bieres!

RAVENHORST Nr. 3

bringt auf 54 Seiten A4 für DM 3 (inkl. Porto) Sturmbringer-Abenteurer »Die Schwarze Meute«, außerdem Artikel (Schwerpunkt: Geister & Dämonen), Rezis, Stadt-Ausrufer, Comic, Szenario, Rätsel u.v.a.m.

Bezug BRD: **Timo Brüggemann, Berner Weg 24, 6700 Ludwigshafen,**

Österreich: **Günther Dambachmair, F.-Wiesinger-Str. 14, A4600 Wels, (ÖS: 20,-)**

Anzeigenschluß für den Boten 36:
10.10.1991

Alle Anzeigentexte bitte **nicht** (*ist denn das so schwer?*) an die Fa. Schmidt Spiele, sondern an:

**Norbert Venzke
Krokusweg 8
4000 Düsseldorf 1**

Aktion »Eigene Scholle«

Uff, das wäre geschafft! Sechsdachtzig neue Barone sind mit Urkunden und Adressenlisten versorgt, die Lehensvergabe ist damit fast abgeschlossen. Allerdings haben wir immer noch die Urkunden für die sog. »Alt-Adeligen« auszustellen und zu verschicken.

Außerdem wollen wir darauf hinweisen, daß auch alle interessierten Spieler, die nicht zu Baronsehren gekommen sind, die Adressenliste anfordern können, um mit ihrem Lieblingsfürst in Kontakt zu treten. Zu diesem Zwecke schickt ganz einfach unter dem Kennwort "Arbeit für den Freizeitherold" einen mit DM 1,- frankierten Briefumschlag mit Eurer Adresse an:

Norbert Venzke, Krokusweg 8, 4000 Düsseldorf 1,

und spätestens nach zwei Wochen liegt die Liste nebst neuer Baronienkarte in eurem Briefkasten.

Ach ja, auch bei der Erstellung der Namensliste hat selbstverständlich wieder der Tintenklecksdämon zugeschlagen. Graf Growin wohnt in 4700 Hamm 3, und *Smiukrotos* heißt in Wahrheit *Sminkrates*, auch wohnt er nicht auf der Alzfeldstr., sondern auf der Ahrfeldstr. 48. Eine Baronin ist noch vollständig nachzutragen: Es handelt sich um Baroness *Duridanya von Greifenberg*; Baronie 119, gelegen im Mittelreich zwischen Baronie 101 und 90 (bitte auf der Karte nachtragen). Die Baroness wird vertreten durch *Michelle Melchers*, Normannenstr. 47, 5600 Wuppertal. Weitere Korrekturen sind nicht auszuschließen...

Ameliorationserlaß des Baron von Cres, Danilo Caer Donn

Anlässlich der Ehre, mit der Uns Seine Allergöttlichste Magnifizienz überhäuft hat, ergeht zu Seinem Ruhme, zum Nutzen der Baronie Cres, zur Erquickung Unserer Damen Garhi und Muugli und in der Absicht, Unsere neuen Untertanen an Unserer Freude und wahren Dankbarkeit zu beteiligen, folgende Amnestie für die Lande von Cres, so es Uns keine höhere Autorität untersage:

1. Wer inhaftiert ist und nicht länger als zwei Jahre noch zu schmachten hat, ist freizulassen.
2. Wes verbleibende Haftstraf nicht länger denn fünf Jahre währet, ist frei zu lassen, so er bereit ist, das Knie vor Uns zu beugen und für ein Jahr und einen Tag zum Wohle von Cres an der Erbauung des Weilers Kaiserin-Alara-Heim zu wirken.
3. Wer verurteilt ist, daß man ihm den Leib vom Leben trenne oder ein Glied vom Leibe, des Fall soll Uns geschildert werden, damit Wir entscheiden können, ob er ohne Leib oder Glieder seinem Kaiser fürderhin besser dienen könne.
4. Wer in den Jahren der dubianischen Usurpation unter zweifelhafte Anklage gestellt wurde, erhält die Erlaubnis, Uns seinen Fall aufs Neue zu schildern, damit Wir erwägen können, ob Wir ein neues Urteil fällen wollen.
5. Wer in selbiger Zeit, um Leib und Leben fürchtend, seiner Heimat den Rücken kehrte, sei hiermit aufgefordert, zurückzukehren und Cres zu neuer Blüte zu führen.

Danilo Caer Donn, Baron von Cres

Die Zwölfgöttlichen Paradiese

(2. Teil)

Hesindes Hain

Ins Paradies der Göttin Hesinde zu gelangen, das ist nit leicht. Den Dumpfen, die sind arm am Haupte, kann Sie nit Einlaß gewähren. War auch kein Lust und Gnad für ein einfältig Seel in Ihrem Paradies zu wandeln. So sie aber fromm waren, legt Sie ein gut Wort ein für die Dürftigen bei Ihren göttlich Geschwistern, denn die Einfalt ist kein Sünd, und Ihre Gnad ist groß.

Wes Seel aber findt Einlaß? Magister und Gelahrte läßt die Göttin ein, so sie gut Menschen waren. Weisz und grau Magi auch, so sie nit han gefrevelt, und auch fromm Baumeister und Bildner und Sänger und Poeten.

Doch wie sieht's aus, Hesindens Paradies, wo die erwählet Seelen als frei Geister nach Einklang mit den Sphären streben, wies geschrieben steht? Ein Hain ist's, wie ein Labyrinthum, doch nit von gestutzt Hecken. Der Göttin Weisheit selbst hat dieses Labyrinth ersonnen, all Elementi sind darein verwoben, Karfunkel und Metalle siehst du blitzen, und die Musik der irdschen und der andern Sphären erfüllet alles wie ein göttlich Wohlklang. Und was getrennt war auf der Erden, das ist vereinigt hier und fügt sich neu zusammen. Musik und Rechenkunst sind eins und nehmen bald Gestalt an als wie sichtbar Bilder von Farben, die zu Worten sich verformen. Ich bin nit klug genug, das alles zu beschreiben. Und dieser Hain, so licht und prächtig er auch ist, so ist er doch ein unergründlich Rätsel und ganz von göttlicher Magie durchdrungen.

Und den erwählet Seelen, die darinnen schweben, ist's eine Lust, das Rätsel zu ergründen, das immer neue Form hat und Gestalt. Und forschen sie und disputieren miteinander bis ans Ende aller Tage und lobpreisen

die Göttin, dasz sie teilhaftig sein dürfen an Ihrer Weisheit.

Firuns Jagdgründe

Von allen Göttern, die ich nimmer müde werden will zu preisen, ist wohl der kalte Firun der gestrengste. Er ist der Gott der wilden Tiere, die Jäger waren oder aber Beute. Er ist der Gott des grimmen Winters, des Schnees, des Eises und des Frostes. Von allen menschlich Seelen läßt Er nur solche in Sein Paradies, die wackre, tapfre Jäger waren und nimmer han gehadert mit seinem Elemente. Die aber schlechte Jäger warn und han getötet nur aus Lust, die strafet Er mit Seinem Zorne, der grausam ist wohl über alle menschlich Masz. Hast allweil Firun du gedienet und seinem streng Gesetz gehorchet, dasz hoffen magst, Er möchte deiner Seel Einlaß gewähren, so will ich dir Sein Paradies beschreiben, welches man nennt die Jagdgründe.

Firuns Jagdgründe sind ein weites Feld, dessen End du nimmer kannst erkennen. Von Bäum und Büschen ist's bestanden, und Flüsse sind darin und Seen und Weiher. Und alles ist von weißem Schnee bedeckt, die Seen und Weiher sind von Eise. Und viele Tiere trifft du an in Seinem Paradies, den Bär, den Fuchs, das Silberwiesel, auch Karen, Falke, Steppenhase, den Biber, den Adler und den Luchs.

Doch siehe, keins der Tiere reizt ein anderes, und alle wandeln friedlich beieinander, und auch dein Seel hat weder Speer noch Bogen und wandelt mitten unter ihnen. Das ist es, was man Firuns Tafel nennt. Sie ist kein Tisch, wo göttlich Speise wird gereicht. Die Achtung und die Eintracht, die Beut und Jäger nun verbindet, das ist die göttlich Speis, die Firun gibt. Dasz deine

Seel die Seel vom Eisbär kann verstehen und wird verstanden von des Eisbärn Seel, das ist ihr Nahrung, Glück und Wonne. Und über allem liegt ein heißer Ernst und heiße Stille waltet.

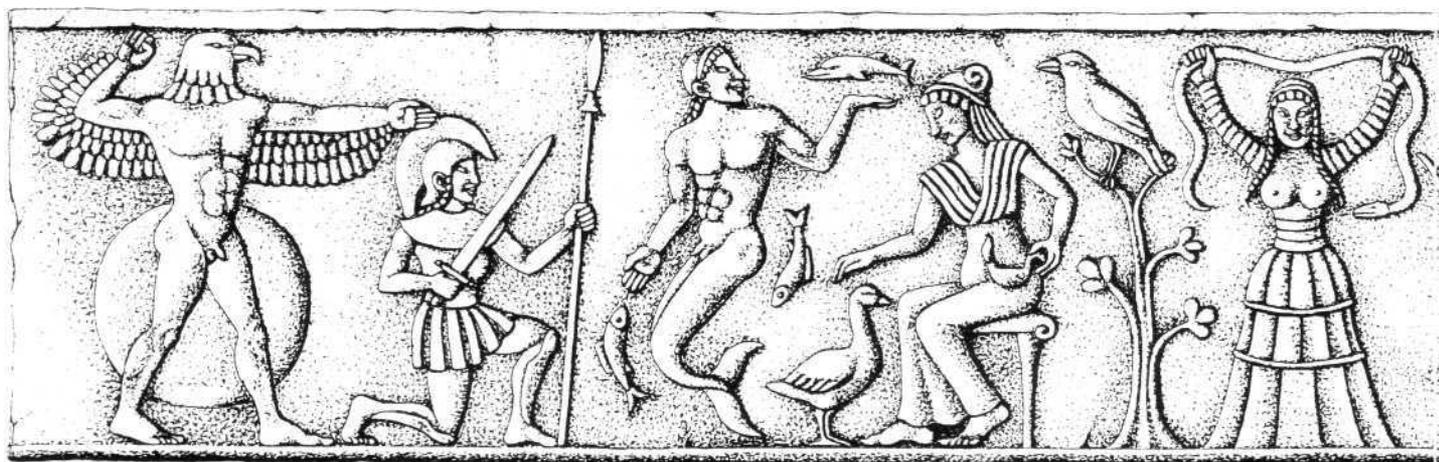
Und in dem kalten Schnee erkennst du Seinen Geist, dein Seel darf wandeln nun in Seinem Element wohl bis ans Ende aller Tage. Dasz deine Seele Firuns Geist begreift, von Seinem Ernst durchdrungen ist, das erfüllet sie mit Glückseligkeit und läßt sie nimmer frösteln.

Tsas Regenbogen

Die junge Göttin Tsa liebet alljene, die jung geblieben sind in ihrem Herzen, das Neue lieben und das Leben, und denen Keimen, Wachsen und Entstehen stets eine Lust und eine Göttergabe ist.

Bist du so, wie ich's oben hab beschrieben, hast nimmer du ein Leben genommen, weder wohl hoffen, dasz deiner Seel wird aufgetan die Pforten zu Tsas Paradies, welches geheizen wird der Regenbogen.

Wie aber soll ich's nur beschreiben, das Regenbogenparadies der Göttin Tsa. Ihr Regenbogen gleicht keinem irdschen Regenbogen, dessen Farben du benennen und an den Fingern zählen kannst. Und dennoch ist's ein Regenbogen, und oben auf dem Gipfel thronet Sie, und bei und neben Dir die Seelen der Erwählten. Die Farben aber, die der Bogen hat, die kann ich dir nit sagen, denn keine irdschen Namen gibt's dafür, weil's keine irdschen Farben sind. Und bleiben sich auch gar nit gleich, nein ändern sich und wandeln sich und mischen sich und bilden stets sich neu. Und hat ein irdscher Regenbogen Streifen, so hat Tsas göttlich Regenbogen Muster und Ornamen-



te von nie gesehner Pracht und Schönheit. Und wie die Farben immer neu entstehen, so wandeln auch die Muster sich, verschmelzen miteinander, woraus wohl neue wiederumb entstehen, die wieder sich verwandeln, und keines gleichet dem vergangenen und ändert stets sich fort und fort bis an das Ende aller Tage.

Hab ich gesagt, die Göttin throne auf dem Bogen? Sie ist auch ganz und gar darinnen und ist der Regenbogen selbst. Und deine Seel ist auch darinnen und die der anderen Erwählten. So kommt es auch, dasz deiner Seele Aug nit nur die göttlich schönen Farben und Ornamente siehet, all deiner Seele Sinne schmecket, fühlet, riechet, höret sie und ist teilhaftig der unendlich Wandlung und Neuschöpfung, welche ist das Wesen der Göttin Tsä.

Phexens Hort

Phex ist der Gott des nächtlich Wirkens. Schaust du des Nachts zum Firmament und siehst die unzählbar Sterne blitzen, so wisse, dies sind die Seelen all jener, die Er liebet. Warst du ein kühner, kluger Händler, geschickter Dieb oder Taschenspieler und hast du Seinen Hort gemehret, dann mag Er deiner Seel wohl Gnad erweisen, dasz Er des Praios Strafe sie entreizet und einlasset in Sein Paradies, welches geheizen wird der Hort. Phex liebet auch das bunte Volk der Gaukler, Schelme und der Streuner. Doch wer verbissen hat gehortet nur das Gold, ohn Freud und Fröhlichkeit, und könnt nit geben noch verschwenden und hat auch Ihm nit abgegeben, des Seel findt keine Gnad bei Ihm und wird nit eingelassen.

Nun hab ich dir ja schon erzählt, wo Phexens Hort zu finden ist, es ist der nächtlich Himmel. Doch hie auf Erden schaut du nur einen Abglanz der paradiesisch Pracht. Hat Phex dein Seel erkieset, dann wird sie Teil von Seinem Hort: ein rötlicher Karfunkelstein, ein bläulich schimmernd Mondju-

wel, ein Klumpen Gold, ein Diadem, ein Halsband ganz von Adamanten. Ja, dieses sind die Namen, mit denen man solch Schätze benennet hie auf Erden. Doch unvergleichbar gleißender ist Phexens Hort als auch der mächtigste Drache einen mag besitzen, denn all Sein Gold ist göttlich Gold, die funkelnd Stein sind göttlich Stein und göttliche Kleinodien. Und sind beseelt, denn all die Seelen Seiner Lieblinge, die sind darinnen. Und wenn du des Nachts die Sterne funkeln siehst, dann ist's nicht nur das Gleiszen Seiner Göttlichen Juwelen, es ist das Lachen der erwählten Seelen, die lustig sind und scherzen. Sie zwinkern dann einander zu. Sie necken sich und treiben Spott, wer prächt'ger ist von ihnen. Doch sind sie alle gleich an Glanz, und Teil von Phexens Hort zu sein, das ist ihnen eine Wonne.

Peraines Garten

Die gütige Peraine beschenkt uns Menschen hie auf Erden schon Tag für Tag mit ihren Gaben. Wenn du ein Bauer oder Gärtner warst, so spürest du, ob Sie dir wohlgesonnen war und deine Äcker segnet hat. Doch liebt Sie alle Menschen, die Schwachen, Siechen und Geringen auch, so sie nur fromm und redlich waren. Und wes Seel wird abgewiesen und verschmähet von Ihren göttlich Geschwistern, der mag sein Hoffnung setzen wohl auf Sie, so er nit hat gefrevelt noch gelästert, denn Ihre Gut und Gnad sind unermeßlich.

Ihr Paradies aber ist ein prächtger Garten, von einer weissen Mauer rings umgeben, Peraines Garten heiszt es darumb. Denkst du nun wohl, dasz es ein kleines Gärtlein ist, weils ringsum eine Mauer hat? Nein, das ist falsch. Peraines Garten ist weit grösser noch als wie des Kaisers Garten. Und deine Seel kann wandeln hie auf schönen hellen Wegen für und für und sich ergötzen an all dem Grünen und Blühen. Da siehst du Äcker voll reifen Korns, Kartoffeln, Kohl und Paprika und fette Runkelrüben. Auch

Apfelbäume findst du da mit süßen roten Äpfeln dran, und wenn dein Seel danach gelüestet und sie sich einen Apfel pflücket, so wächst sogleich ein neuer nach. Birnen und Pflaumen wachsen dorten und Weinstöck voller Trauben, und duftend Kräutlein überall, Lavendel, Donf und Rosmarin und Blumen über Blumen. Doch siehe, kein Ungeziefer findst da nit, kein Mehltau, alles strotzet. Und in dem paradiesisch Garten herrscht überall ein Wohlgeruch, nit nur bei den Blumen und Kräutlein, denn Peraines göttlich Wirken ist's, das alle Pflanzen sprießen lässt, und sie wachsen ohne Dung. Und alle milden Jahreszeiten, vom Frühling bis zum Herbst, von der Aussaat bis zur Ernte, die findst du hie vereinigt. Doch nimmer musz dein Seel nun schaffen, noch rackern und sich plagen, und kann in sel'gem Müßiggang sich an der Göttin Gaben laben bis an das Ende aller Tage.

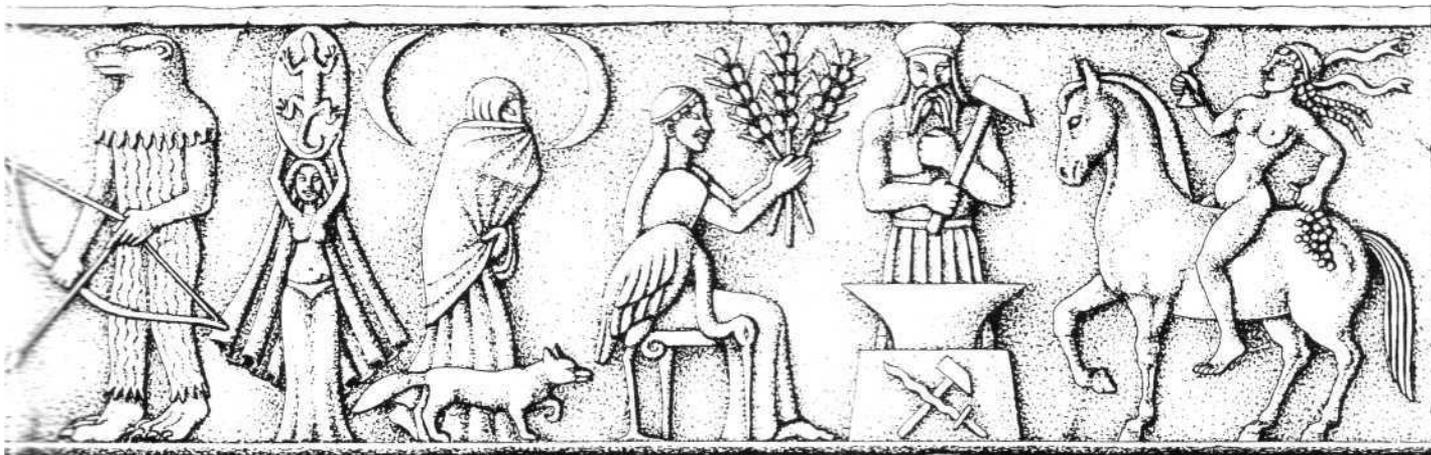
Ja, wen Peraine sich hat erkieset, des Seel wird immerdar Sie preisen.

Ingerimms Esse

Du weiszt, dasz Ingerimm der Gott des Feuers ist und auch der Gott der Schmiede. Doch hat Er nit an vielen Menschen Freud, auch so sie wackre Schmiede waren, das musz ich dir bekennen. Er liebt die Zwerge mehr als uns, weil sie in Seinem Handwerk Meister sind und auch die Erze gut verstehen. Nun denk nur nit, du muszt Ihm nit gehorchen und Ihn nit verehren. Nein, bete Ihn nur allweil an und bring Ihm deine Opfer dar, dasz du Ihn nit erzürnest.

Um in das Paradies des Ingerimm zu gelangen, darfst du dein sterblich Hüll nit lassen einscharm in den kühlen Humus. Wer solches tut, des Seel wird nimmer Einlaß finden in Sein Paradies, welches geheizen wird die Esse.

Und ein gewaltig Esse ist es auch, so unermeßlich groß, daß man kein irdsches Masz hat es zu messen. Und das gewaltig Feuer, das darinnen lodert, das ist Er selbst, der



göttlich Ingerimm. Sein Leib ist ganz aus Flammen. Er schmelzt und schmiedet dort die Erze bis an das Ende aller Tage. Doch braucht Er dazu keinen Hammer, Sein Leib ist Hammer Ihm und Amboß. Er schmiedet alles aus sich selbst, aus Seiner göttlich Kraft und Macht. Und die von Ihm erwählet Seelen schweben frei im Rauch des Feuers, das Er selber ist. So sind sie teilhaftig Seinem Element und auch der Wandlung, die es nimmt, und sind zugleich Erz, Feuer, Luft. Und dasz sie Ihn dürfen schauen bei Seinem Werk, das ist ihnen ein unendlich Glück, und dasz sie Sein Werk nun verstehen, das macht sie frei und selig.

Rahjas Zelt

Nun kommt das letzte Paradies, das ich dürft schauen. Die wen'ge Zeit, die mir noch bleibt, die will ich beten nun und hoffen, daß Sie mich einlaszt in Ihr Paradies, die göttlich Rahja. Gar mild und freundlich ist Sie wohl, doch Ihre Freundlichkeit ist andrer Art als die von Ihren gut'gen Schwestern Peraine, Tsa und Travia. Rahja ist reine Freude! Die Freude ohne Ziel und Zweck und ohne Grund und nur für sich und

aus sich selbst. Verstehst du das? Hast du beim brünst'gen Liebesspiel wohl jemals Ihre Näh gespürt im Augenblick der Gnade? War da nicht deine Seele frei und ihrer irdschen Bande ledig? Dasz Lust und Freiheit eines sind, das lehret uns die göttlich Rahja, und dasz der sterblich Leib hienieden teilhaftig sein kann an der göttlich Wonne, ist Ihr Geschenk an uns. Wer Rahjas Gabe hat verstanden und angenommen ohne Scham, der ist Ihr wohlgefällig. Des Seel mag Einlasz finden in Ihr Paradies, welches geheizen ist das Zelt. Wer aber Rahja hat beleidigt und Ihr Geschenk miszbraucht und es erzwingen wollte mit Gewalt, wer Dire Gabe Sünde hat genannt und fortgestoszen, des Seel wird nie und nimmer Einlasz finden.

Der Rahja Zelt ist licht und feingesponnen als wie von Feenseide und hat die Farb des Himmels und des Wassers. Darinnen ruht auf weichem Pfühle die Göttin selbst und ist so schön, dasz alle irdsche Schönheit zusammen mit Ihr verglichen wie ein Sandkorn in der Wüste ist. Ihr Lager aber ist von WoUcen und hat die Färb von Rosenblättern. Und die erwählet Seelen ruhn auf

rosenfarbnen Wolken Ihr zu Füßen. Und alle sind sie wohlgestaltet und haben schöne Seelenleiber und ewg'e Jugend auch. Das Zelt ist angefüllt von Wohlgeruch, doch ist es holder Götterduft und mit den irdischen Essenzen, so süß und kostbar sie auch sind, nit im Entferntesten vergleichbar. Und alle Seelen sind erfüllt von immerwähr'nder Wonne. Der Göttin Gegenwart ist ihnen Lust, doch diese Lust ist andrer Art als auf der Erd hienieden. Weil sie nit nach Erfüllung strebt. Als sei der Gipfelpunkt des Glücks gleichsam in sich vollendet und ausgedehnt in Ewigkeit. Und damit nit genug: Die schönen Seelen, die so ganz und gar sind angefüllt mit der Göttin Lust, sie sind für Diese wiederum ein ewger Quell der Freude, woraus Sie selber schöpfet. Kannst du mir folgen? Dann verstehst du auch, was Rahjas Paradies so über alle irdschen Maszen wonnig macht: Dasz die erwählet Seelen nit nur empfangen göttlich Glück, dasz sie es auch verschenken dürfen, dasz Geben und Nehmen eines ist, und sie auf diese Weis ganz eins sind mit der Göttin.

Ina Kramer

Rubrik Hirnverzwirner & Co.

Vor einigen Tagen erreichte uns das Schreiben eines Individuums namens Balla Sjepengurken, seinem Schreiben nach 6. Prätendent der Baronie Bissersjepengurken, mit einer recht fragwürdigen Lösung unseres Preisrätsels, welche wir Ihnen, liebe Leser, nicht vorenthalten wollen:

"Herr Redakteur!

Durch Zufall ist mir Ihre Postille in die Hände gefallen, da der Kasten, mit dem ich zur Ostküste wollte, seit acht Tagen hier im Hafen dümpelt, weil der Käpt'n und die halbe Mannschaft den Flinken Difar haben. Auf jeden Fall hab' ich hier in der Kneipe 'Kresse und Krawall' mal kurz zwischen zwei Bierchen Euer Rätsel gelöst. Aber von wegen einer Person! Ich laß mich doch nicht vergackeiern, ich hab' nämlich alle drei gefunden, nämlich

1. DER ROSTBRATEN
2. DER BRATENROST
3. BRONS ERDRATTE

Aber wer, zum Schinder, sind die Burschen? Ich kenne jedenfalls keinen von denen und meine Kumpels auch nicht! Sind das vielleicht Decknamen? Da fiel mir gleich ein, wen Ihr mit den ersten

beiden gemeint haben könntet, aber ich bin doch nicht so behämmert und schreib das auf, da war mir ja gleich klar, mit wem ich einen Tag verbringen könnte, und ich will verdammt sein, wenns bei einem Tag bliebe, ne, ne, ich hab' ja noch alle Kühe im Stall. Und der dritte? Ich kannte mal einen Bruns Hjasenpraten. Meint Ihr vielleicht den? Das würd' ich aber nicht laut sagen an Eurer Stelle, die alte Ratte kann nämlich verflucht ungemütlich werden, wenn man ihn Rostbraten oder Erdratte nennt Ich würd' ja auch.

Da fällt mir ein, daß Ihr vielleicht Julius Dallequin und Else Thimmelstein gemeint haben könntet. Nennen die sich jetzt Rostbraten und Bratenrost? Habt Ihr vielleicht die gemeint?

Ich will mal eins sagen, dieses Rätsel ist ziemlich unfair, ich meine, wo ist der Sinn einer Lösung, wenn man um's Verrecken nichts mit ihr anfangen kann? Hättet ihr ja gleich schreiben können, daß keiner die Gesuchten kennt, oder wenigstens meinen Cousin Pettar nehmen können, den hätte wenigstens ich gekannt, wenn auch meine Kumpels nicht. Aber die brauchen ihn auch nicht zu kennen, den falschen Batzen, es reicht, wenn ich ihn kennen muß!

Gerade sagt der Smutje, daß die Lösung

vielleicht einfach 'Das Schwarze Auge' heißt. Das fand' ich aber arg oberfau, wenn das die Lösung wäre, weil Ihr Euch dann ganz übel vertan hättet, denn

1. ist das keine Person
2. hat es mehr als dreizehn Buchstaben
3. kommen die meisten überhaupt nicht vor.

Ich meine, so schlampig kann man doch nicht sein, das ist doch falsch, oder?

Ach, ich bleib jetzt ganz einfach bei meiner Lösung. Muß ja nicht jeden kennen. Jedenfalls will ich als Gewinn einen Tag mit dem Adelsmarschall Juppi Dal-lensinzig verbringen, weil ich schon immer mal wissen wollte, ob er das denn richtig findet, daß mein Cousin Pettar dumm und dreist in Gradnochsjepengurken sitzt und seine Sippschaft schon seit sechs Generationen verhindert, daß meine Familie den Acker am Fluß bekommt (nicht da, wo die Ulme steht, sondern ein bisserl weiter), so daß wir endlich Barone von Bissersjepengurken werden, was meiner Familie schon lange zusteht. Ja?

Balla Sjepengurken

P.S.: Ich hab's endlich, es ist BARON DRETTTERS! (wer ist das?)

Karl-Heinz Witzko

Aus den Provinzen

Notmark:

Erneut erreichen uns Schreckensmeldungen aus dem Norden des Bornlandes. Immer noch überzieht der greuliche Gletscherwurm (der Av. Bote berichtete) die Grafschaft mit Grauen und Zerstörung und versetzt die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Ganze Dörfer sollen dem gewaltigen Ungeheuer zum Opfer gefallen sein, Reisende berichten von verwüsteten Landstrichen, bar jeden Lebens, wo man wohl viele hundert Schritt laufen kann, ohne etwas anderes zu sehen als zerstörte Gehöfte, verödete Pflanzen und von gewaltigen Krallen aufgerissenen Boden. Nichts Lebendes regt sich mehr dort: Tiere und Menschen sind entweder dem Ungeheuer zum Fraß geworden oder aber dem Grauen entflohen.

Allerorten fährt der Blick der Bauern bei der Feldarbeit ständig gen Himmel, suchen sie angsterfüllt nach einem Zeichen in den Lüften, daß das Untier auch über sie herfallen mag, viele wagen sich gar nicht mehr aus ihren Heimstätten und verbarrikadieren sich mit ihren Familien in ihren Katen. Geweihte der Travia und der Peraine eilen den Unglücklichen zu Hilfe, vermögen mit ihren Gebeten zwar nicht das Scheusal fernzuhalten, wohl aber den Gepeinigten in ihrer Not beizustehen.

Niemand vermag zu sagen, wo das Untier als Nächstes in seinem Zorn niederfahren wird, wer die nächsten Unglücklichen sein werden und etliche der solcherart bedrohten Bauern haben auch schon ihre Habe auf Karren und Lasttiere gepackt, das Vieh aus den Ställen getrieben und ziehen gen Süden, der Bedrohung zu entgehen; sehr zum Unmut des Herrn von Notmark, Graf Uriel, der seinerseits zum Kampf gegen die tückische Bestie ruft

Gar eine stolze Zahl illustrierter Reckinnen und Recken von überall her, vor allem aber selbstverständlich aus dem Bornland, haben sich zu Füßen der Feste Grauzahn versammelt, besonders hervorzuheben wären hier neben dem Grafen die Edle Thesmina von Kunska, Calidor von Drachenzwinge, Ritter Brilo von Abilacht, Magister Inshar ai Isalham, Esmeralda Sermis, Graf Wahnfried von

Ask und Baron Arlwolf zu Walserwacht. Ob sich auch Fürst Cuanu ui Bennain und Graf Raidri Conchobair unter den Versammelten befinden, ist leider nicht bekannt. Wie wir berichteten, waren die beiden edlen Herren und weithinbekannten und geachteten Recken aufgebrochen, das Land von dem Untier zu befreien. Man munkelt aber, die beiden edlen Alberner hätten sich inkognito unter die Streiter gemengt, um ganz unbefangen an der Hatz teilnehmen zu können.

Ansonsten ist erstaunlich, wer sich alles unter dem Banner derer zu Notmark versammelt hat: Prachtvolle Kämpfer ronianischer Prägung finden sich neben rauhen Söldlingen; verwegene Glücksritter, Meister der arkanen Künste aber auch etliche wackere Bauersleute haben sich hier zusammengefunden, der Bestie gemeinsam oder alleine entgegenzutreten.

Man soll jedoch auch nicht verschweigen, daß es im Vorfeld des Feldzuges zu einigen peinlichen Szenen kam, als höchst fragwürdige, selbsternannte "Helden" in abenteuerlicher Aufmachung mit gezücktem Dreschflegel vor den Thron des Grafen stürmten und mit wild rollenden Augen und Schaum vor dem Mund nach dem Untier beehrten, um "ihm den Garaus zu machen".

Peinlicher Höhepunkt war der Auftritt eines offensichtlich delirierenden Jünglings, der doch fürwahr die Dreistigkeit besaß, zu behaupten, den Drachen eigenhändig mit bloßen Händen niedergerungen zu haben. Als Beweis für seine "Großtat" streckte der Lümmel Graf Uriel einen etwa spannenlangen, weißgeschuppten Eidechschwanz entgegen, den der Frechling doch allen Ernstes als "Schweifspitze der Bestie" bezeichnete. Wen wundert es, daß Graf Uriel äußerst ungehalten und ungnädig reagierte, zumal zur gleichen Zeit ein aufgeregter Bote in den Thronsaal stürmte, dem Grafen eine neuerliche Schreckensmeldung über ein verwüstetes Dorf zu überbringen.

Schande über all jene, die sich nicht zu schade sind, auf solch peinliche Weise an die Öffentlichkeit zu treten. Und gepriesen seien die Zwölfe, daß es auch noch solche gibt, die sich ernsthaft der

dräuenden Gefahr entgegenstemmen.

Noch bevor der geneigte Leser dieses Druckwerk in seinen Händen halten wird, ist der Aufbruch der Streitmacht geplant. Man wartet nur noch auf Graf Wahnfried von Ask und seine Schar. Es heißt, der Graf sei durch Liebesdinge im Ilmensteinschen zeitweilig aufgehalten worden, doch muß man solchen Gerüchten wohl keinen Glauben schenken.

Graf Uriel ist fest davon überzeugt, daß es ihm mit der Gnade der Zwölfe gelingen wird, das Ungeheuer zu erlegen und sein gebeuteltes Land von dem Schrecken zu befreien.

Michelle Melchers

Zyklopeninseln:

Seltsame Nachrichten erreichen uns aus dem Gebiet der Zyklopeninseln: Hier strandete unlängst das Schiff Seeschwalbe auf dem Weg von Kuslik nach Brabak im Sturm vor einem namenlosen Eiland. An Bord befanden sich hochkarätige Gäste, darunter auch König Mizirion HI. von Brabak und seine Leibmagierin Naomi. Er wollte nach dem Tod Tar Honaks offenbar die Gunst der Stunde nutzen und im Lieblichen Feld um Unterstützung gegen Al'Anfa werben - anscheinend erfolglos.

Die Schiffbrüchigen, unter ihnen so illustre Gestalten wie die Magier Tamar Corum und Radagast oder die Krieger Habicht und Lesogor sowie ein Söldner (der nur dem König seinen Namen enthüllte) und eine Geweihte der Tsa, sahen sich großen Gefahren gegenüber. Durch größte gemeinsame Anstrengungen gelang es ihnen unter Führung König Mizirions, allen Feinden von außen und innen zu trotzen, den tyrannischen Herrn der Insel, einen mächtigen Druiden, zu bezwingen und die einfachen Fischer, die bei elendster Kost darben mußten, zu erlösen.

Jörg Raddatz

Lowangen:

Sorge bereiten den Stadtvätern Gerüchte und Berichte, die von orklandreisenden Kundschaftern und Jägern in die Stadt getragen werden. So heißt es unter den Schwarzpelzen, daß die Zeit der Wiederkunft des Aikar Brazoragh, einer mythi-

sehen Gestalt und Wiederverkörperung des orkischen Kriegsgottes, nahe sei. Ebenso wird von einem mächtigen Priester berichtet, der Uigarak, gelegentlich aber auch Ashirak Assai heißen soll und der beiden Ork-Götzen diene.

Solcherlei Gerüchte rufen jedoch nicht soviel Unruhe hervor, wie die vielfach bestätigten Aussagen, daß im Quellgebiet des Bodir eine Stadt (oder sollen wir vielmehr sagen: eine Siedlung) der Orks im Entstehen begriffen sein soll, die die Schwarzpelze *Khezzara* nennen. Hier scheinen sich immer mehr der Wilden zu sammeln.

Wie der Lowanger Hesindegeweithe Hervoth erklärte, handele es sich hierbei um die Vorbereitung eines großen religiösen Rituals, von dem bereits alte Schriften berichteten und welches zu den Zeiten erfolge, wenn zwei Mondfinsternisse in ein Jahr fielen. Dieses Ritual sei zwar scheußlich anzusehen und heidnisch obendrein, aber kein Grund für eine Beunruhigung. Allenfalls müsse man mit religiösen Eiferern rechnen, die Vieh von den Weiden stehlen und schlimmstenfalls den einen oder anderen Schäfer verschleppen würden.

Die Stadt Lowangen verstärkte daraufhin ihre berittenen Patrouillen im Gebiet des Svall.

Aus den Städten Tiefhusen und Tjolmar wird berichtet, daß man hier an die Aufstellung einer zeitweiligen Bürgerwehr denkt.

Thomas Römer

Enqui:

Besorgniserregende Meldungen erreichten unsere Kusliker Redaktion über das kleine Hafenstädtchen Enqui, das - wie der gebildete Leser wohl weiß - an der Mündung des Svellt in den Golf von Riva liegt. Der ehrenwerte Kapitän Cynwal Ceogan aus Havena berichtete unserem Korrespondenten folgendes:

»Als wir mit der *Schaumkrone* von Riva kommend Enqui anliefen, da war der Hafen seltsam leer, so wie ich es zu dieser Zeit noch nie gesehen habe. Nur einen nostrischen Kahn und eine Karavelle aus Riva konnten wir unter intakten Segeln erkennen, jedoch lagen auf der Außenreebe zwei Wracks, deren Mastspitzen noch aus dem Wasser ragten. Im östlichen Arm des Svellt, wohl eine Meile von uns entfernt, konnten wir ein weiter-

es Schiff auf Grund liegen sehen. Es sah aus, als habe dort ein Brand gewütet und ich bin mir sicher, daß es sich um Kapitän Hellborns Walfänger *Seewolf* handelte. Es schien uns, als würden in den Rahen Erhängte baumeln.

In der Stadt selbst wollte man uns über die Vorfälle keine Auskunft erteilen, so sehr wir auch drohten und mit dem Golde klimpten. Die Menschen scheinen noch verschwiegener als sonst zu sein. Die Lieferung Walbein und Barten, die wir für Neetha an Bord nehmen sollten, konnten wir nirgendwo auffinden, und auch der Hafenmeister war so beredt wie ein Boroni. Also nahmen wir Wasser und fuhren weiter.

Einen Tag westlich Enqui begegneten wir dann drei Thorwaler Drachen, die die Farben der Ingibjara trugen - welche ja Hetfrau eines Thorwaler-Dorfes am Svellt ist. Die Thorwaler ließen uns ohne ihre übliche Kontrolle in etwa fünfhundert Schritt Abstand passieren. Mein Steuermann sagt, er habe am Mast des größten Schiffes den roten Wal gesehen, was ja ihr Kriegszeichen ist.

In Olport, in Salza und Havena konnte man mir jedoch auch nichts weiteres erzählen.«

So weit Kapitän Ceogan. Wir haben dem nichts hinzuzufügen, zumal unser Korrespondent in Lowangen ebenfalls seit mehreren Wochen keine Nachrichten aus Enqui erhalten hat.

Thomas Römer

Zwerch

Wie wir aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen erfuhren, hat der Rat der Stadt Zwerch ein neues Gesetz erlassen, die den in der Stadt grassierenden Rassenhaß und die Bevorzugung bzw. Benachteiligung ganzer Völkergruppen aufheben soll. Demnach soll es künftig bei Strafe verboten sein, mit Zwerchfell bespannte Pauken aus Mohagoni ohne die dazugehörigen Trommelschlegel aus Elfenbein zu verkaufen. Zuwiderhandlungen werden mit einem Verbot der Haltung von Bornländern und Tuzakern nicht unter zwei Jahren geahndet.

Norbert Venzke

<h1>Achtung!</h1>	Abos ab Nr. 30 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.
<p>Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 6, bekommen Sie ihn bis Nr.36, bei einer 8 bis Nr.38 usw.</p>	
<p>Technisch werden Abo-Verlängerungen und Neu-Abos vom Verlag gleich behandelt. Der Abo-Auftrag muß spätestens 4 Wochen vor Auslieferung des nächsten Boten vorliegen, sonst beginnt Ihr Abo erst mit der übernächsten Ausgabe.</p>	
<p>Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 10,- (inkl. MwSt u. Zustellgebühr). Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGE - Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 8057 Eching</p>	
<input type="radio"/> Den Betrag von DM 10,- habe ich auf das Konto 698 500 der Bayerischen Vereinsbank in München überwiesen.	<input type="radio"/> Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.
<p><small>Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abos ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel+Freizeit schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.</small></p>	
Meine Adresse:	
Name, Vorname:	
Straße, Nummer:	
PLZ, Ort	
Unterschrift	
bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter	
<p><small>Ein Abo-Auftrag, der nicht von einer Zahlung begleitet ist, kann nicht bearbeitet werden. Bitte Adresse auf Coupon und Scheck/Zahlanweisung deutlich schreiben! Danke.</small></p>	

Im Boten Nr. 36:
Große Leserbefragung zum
Aventurischen Boten und zu
DSA