

# Aventurischer Bote



Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Adergast. 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 teueres Geld! Der Bote erscheint regelmäßig

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

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns! Ansonsten gilt: *Gegen Unglück hilft die Hasenpflote, vor Dummheit schützt allein der Bote*

Schutzgebühr:  
DM 3.--  
Phex, 20 Hal

45

## Seedämon vernichtet Grangorer Schivone

# Der Kinderraub von Ruthor

Eine Schandtat ohne Beispiel ereignete sich am Praiostag vor 4 Wochen in dem kleinen Hafen Ruthor, einer Stadt auf der Südseite der Grangorer Bucht. Wie Augenzeugen berichten, habe fast eine Woche lang ein riesiges schwarzes Schiff in der Bucht gekreuzt, acht Segel habe es gehabt und wohl hundert Geschütze. Fortwährend sei öliger schwarzer Rauch von seiner Achtertrutz aufgestiegen, und wenn der Wind

Schivone "Unbesiegbare Talita" in See und überquerte im Eiltempo die Bucht von Grangor. Unter der Küste von Ruthor sichtete man das fremde Schiff, einen Viermaster völlig ungewöhnlicher Bauart, das dort augenscheinlich vor Anker gegangen war.

Um die folgenden Ereignisse zu schildern zitieren wir aus dem Bericht Kapitän Reto Sindahams, der den Kutter "Seelöwin" befehligte:



landwärts stand, habe man von Deck Trommelschlag und dunkle Gesänge hören können.

Solche und ähnliche, vermutlich von Furcht und Aberglauben geprägten Gerüchte trafen sehr bald in Grangor ein, wo man sich trotz der obskuren Berichte immerhin entschloß, eine Schivone auszusenden, um das fremde Schiff zu einer Erklärung zu zwingen. Wenig später stach, in Begleitung eines Kutters, die

"Die 'Unbesiegbare' unter Schivonenkapitän Hakan Olbers hatte so gute Fahrt gemacht, daß wir kaum zu folgen vermochten und weit mehr als die befohlenen 500 Schritt zurückgefallen waren, als die fremden schwarzen Segel am Horizont erschienen. Ich schätze den Abstand auf mehr als 2.000 Schritt. Wir sahen jedenfalls die fremden Segel und fast gleichzeitig ein Flaggsignal von der (wird fortgesetzt auf S. 2)

## Aufsehenerregender Prozeß in Havena

# Isora verbannt!

Havena.

*Das hoffentlich letzte Kapitel in der Geschichte des Bürgerkrieges in Albernia scheint nun mit dem öffentlichen Prozeß in Havena gegen Isora von Elenvina geschrieben zu sein, wobei man sich fragen muß, ob das Urteil wirklich das Ende aller Zwistigkeiten bedeuten kann. Doch wollen wir der Reihe nach berichten: Die Redaktion des Boten entsandte zur Beobachtung des Prozesses den ehrenwerten Herrn Kelywyn Noorenbrook, nach Havena, der nun der Leserschaft den Prozeß kommentierend darlegen wird:*

"Kurz vor Beginn der Verhandlung reisten Delegationen aus allen großen Nachbarstaaten Albernias an. Zuvörderst zu nennen ist die offizielle kaiserliche Gesandtschaft aus Gareth, daneben eine kleine Gruppe aus Thorwal, sowie Abgesandte aus Nostris und Adergast. Die hochrangigste Abordnung zur Prozeßbeobachtung aber stellte das Alte Reich, waren doch, neben einigen Juristen, auch Baron Targlan von Vinsalt und Freifrau Hesindiane von Bethana-Aralzin zugegen, bedeutende Namen, die in Albernia für Überraschung sorgten, gaben sie doch den Gerüchten, das Liebliche Feld habe den Aufstand wohlwollend begleitet, neue Nahrung. Doch den Wahrheitsgehalt solcher Spekulationen, können nur Staatsmänner überprüfen.

Als staatlicher Ankläger fungierte der derzeitige Hofmarschall Ulfwin ui Lrud von Bredenhag-Aldewen, die Verteidigung Iso-

ras übernahm Elkrard Bosserosi, ein im Alten und Neuen Reich überaus bekannter und geschätzter Advokat mit einer Vorliebe für schwierige Präzedenzfälle.

Die Verhandlung fand im Ratsaal des Rathauses zu Havena statt, ein Rahmen, der das große Interesse des gesamten Gemeinwesens am Prozeß symbolisieren sollte. Fürst Cuano ui Bennain und seine Gemahlin Idras bildeten, den Gesetzen des Landes gemäß, die Richterschaft, wobei die Meinungen, vor allem der offiziellen Beobachter, über die Fähigkeit der beiden, ein objektives Urteil finden zu können, geteilt waren.

Der Auftritt der abtrünnigen Isora war, wer hätte es anders erwartet, äußerst geschickt inszeniert: Sie war in ein schmuckloses, helles Kleid gewandert, als einzigen Schmuck trug sie einen schmalen Stirnreif und eine mit dem Wappen Albernias verzierte Brosche. Blick und Haltung von Stolz geprägt, betrat sie den Gerichtssaal und würdigte ihre Ankläger keines Blickes. Wenn sie sprach, dann mit fester Stimme und an das zahlreich herbeigeströmte Volk Havena gewandt. Nicht wenige unter den Leuten schienen den Worten der Gescheiterten immer noch gebannt Aufmerksamkeit zu schenken.

Marschall Bredenhag-Aldewen verlas am ersten Tage die umfangreiche Anklageschrift, deren wichtigste Punkte kurz genannt sein sollen, nämlich Aufwiegelung zum Staatsstreich, Ränke, gewaltsame Einbringung und Ver (wird fortgesetzt auf S. 3)

(Fortsetzung von S. 1)

'Unbesiegbaren', das wir aber, wegen der großen Entfernung, nicht identifizieren konnten. Ich nahm an, daß es der Befehl zum Aufschließen war. Jedenfalls hieß ich den Maat an, unseren Kurs beizubehalten.

Während wir näher an die beiden Schiffe heransagelten, sahen wir die 'Unbesiegbare' beidrehen. Ob Kapitän Olbers bei den Fremden längsseits gehen oder nur auf Schußweite heranfahren wollte, vermag ich nicht zu entscheiden. Ich erinnere mich noch gut an den dichten schwarzen Qualm, der vom Heck der Fremden aufstieg und fragte mich, ob Olbers ihr wohl mit einer Lage Hylailer Feuer eingeheizt haben mochte. Als nächstes erspähten wir kleine Flammenbündel, die von der Fremden zur 'Unbesiegbaren' hinüberflogen, wo die Takelage sehr rasch an mehreren Stellen Feuer fing. Dann geschah etwas ganz Unglaubliches: Aus dem Qualm, der inzwischen das gesamte Achterschiff des schwarzen Seglers umhüllte, löste sich ein entsetzliches Ungeheuer. Wie eine riesige, haarige Spinne stetzte es auf acht langen Beinen geradewegs über das Wasser auf die 'Unbesiegbare' zu, und, ich schwöre bei Efferd, acht schenkeldicke Hörner ragten aus seinem Rücken, und wo immer es seine gräßlichen Füße auf das Wasser setzte, blieben kleine tanzende Flämmchen zurück.

In Momenten hatte das Monster die 'Unbesiegbare' erreicht und schwang sich über die Bordwand. Was dann geschah, konnten wir nicht sehen, da das Deck der Schivone bald von Rauch und herabfallendem Takelwerk völlig verhüllt war, aber wir hörten ein dämonisches Knistern und Gurgeln; auch die Entsetzenschreie der Seefahrer wehte der Wind heran. Wieder erscholl dieses entsetzliche dumpfe Gurgeln, dann sank das Heck der 'Unbesiegbaren' plötzlich tief ins Wasser ein. Ehe wir noch recht begriffen, was geschah, stand der Rumpf der Schivone senkrecht im Wasser, der Bugspriet ragte weit in den Himmel auf. Und noch ein paar Wimpernschläge später war die 'Unbesiegbare' verschwunden; spurlos - nicht eine Planke, nicht ein Mensch

trieb auf den Wellen - und mit samt jener Scheußlichkeit, wie wir dachten. Doch da schäumte das Wasser auf, und der gehörnte Rücken des Ungeheuers trieb wie eine Insel in den aufgewühlten Wogen. Es erhob sich nun nicht wieder über das Wasser, sondern schwamm mit seinen vielen rudern den Beinen zu dem schwarzen Schiff hinüber. Von dort erhob sich eben ein kleiner, langschwänziger Vogel in die Luft und nahm Kurs auf unsere 'See-löwin'.

Ich zögerte keinen Augenblick länger und befahl, abzudrehen, um das Weite zu suchen. Efferd will ich danken, daß ich noch unter den Lebenden weile und von dem schrecklichen Ereignis berichten kann!"

Am Abend desselben Tages segelte das fremde Schiff geradewegs in den Hafen von Ruthor ein. Niemand konnte ihm das Eindringen verwehren, denn der Fischerhafen von Ruthor ist unbefestigt und verfügt über keine schützenden schweren Wurf- und Schleuderwaffen.

Im Ruthorer Hafen angekommen, so wird berichtet, sprangen die fremden Seefahrer einfach über Bord und stürmten schwimmend und watend, Säbel und Entermesser schwingend an Land. Eine Schar unverzagter Ruthorer Bürger gab ein paar Bogen- und Armbrustschüsse auf die Angreifer ab, zog sich aber vor der schieren Übermacht bald in die Häuser zurück. Am Strand angelangt, rotteten sich die Fremden zusammen. Eine Trommel erklang, und ein Lied klang auf, das sich den Ruthorem für immer in die Seele brannte, denn die Schurken ließen nicht ab, jenes Lied zu singen, während all der schrecklichen Taten, die nun folgen sollten:

*"Bist du kein Herr, so bist du Knecht  
bist du zu schwach, so fließt dein Blut  
wehre dich nicht, du stirbst zu recht.*

*Fahr zu Boron, er ist dir gut!"*

Mit diesen Versen auf den Lippen zog die Schar der Unholde von Haus zu Haus. Befehligt wurden sie von einer dürren,

buckligen Schreckensgestalt, die sie mit 'Meister Xeraan' anredeten. Wer sich ihnen in den Weg stellte, wurde erschlagen, und auch von denen, die sich ihnen ergaben, wurden viele niedergemacht. Was immer in den Häusern silbern und golden schimmerte, stopften die Fremden in große Säcke, die an ihren Gürteln hingen. Wann immer sie ein Kind fanden, das im Alter zwischen vier und vierzehn war, legten sie es in Fesseln und schleppten es mit. Mütter und Väter, die sich vor ihre Kinder stellten, fanden an diesem Abend einen schnellen Tod.

Nach weniger als zwei Stunden war der Spuk vorüber. Die Fremden bestiegen mit ihren weinenden Gefangenen allerlei Fischerboote, die sie im Hafen fanden, ruderten zu ihrem Schiff, lichteten den Anker und segelten in die Finsternis davon.

Mehr als einhundert Menschen starben in Ruthor in dieser Nacht und fast einhundertfünfzig Kinder sind seitdem verschwunden. Königin Amene hat den größten Teil ihrer Flotte auf die Suche nach dem fremden Schiff geschickt und eine Belohnung von

5.000 Dukaten auf die Ergreifung oder Tötung jenes Xeraan, der ein Magus sein soll, ausgesetzt, aber in den vier Wochen, die seit jenem verhängnisvollen Tag verstrichen sind, hat es kein Zeichen vom Magus, dem Schiff oder den Ruthorer Kindern gegeben.

Als erste Reaktion auf diese Meldung waren in Gareth, Punin und anderen sicheren Städten des Neuen Reiches Stimmen zu hören, die von einem Göttergericht sprachen. Die Zwölfe selbst hätten die anmaßende, selbst ernannte "Kaiserin" auf dem Adlerthron durch die Ereignisse in der Grangorer Bucht bestrafen wollen. Wir aber sagen, man hüte sich vor solchem Urteil. Wenig spricht dafür, daß es die Hand der guten Götter war, die diesen schrecklichen Schlag geführt hat, vieles aber deutet darauf hin, daß jene finstersten Mächte, die ohne Namen und Gesicht über Land und Meere streifen, sich wieder einmal stark genug fühlen, den Aufrechten und Gerechten den Kampf anzusetzen. Wenn solche Dinge geschehen, sollte sich niemand, wo immer sein Haus auch stehen mag, in Sicherheit wiegen!

die Redaktion

U.K.

## Meisterinformationen (für Spieler tabu):

Falls Ihre Helden nach der Lektüre dieses Berichtes darauf brennen, die geraubten Kinder zu befreien, finden sie die Verschleppten in einem Versteck auf einer der Zyklopeninseln. Die Helden können jedoch nur einen Teilerfolg erzielen und etwa 20 Kinder aus Xeraans improvisiertem Lager befreien. Der Magier und die restlichen Gefangenen entkommen mit unbekanntem Ziel.

Der Magier Xeraan dürfte einigen Helden noch in Erinnerung sein. Möglicherweise sind sie ihm vor mehr als 10 Jahren schon einmal begegnet. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie im Abenteuer "Die Göttin der Amazonen" - hier Xeraans aktualisierte Werte:

MU: 14	AG: 2	Stufe: 20	Alter: 58
KL: 20	HA: 1	MR: 14	Größe: 1,52
IN: 14	RA: 1	LE: 44	Haar: kahlköpfig
CH: 16	TA: 0	AE/KE: 112	
FF: 12	NG: 4	AT/PA: 15/16	Augen: braun
GE: 9	GG: 9	TP: 1W+2 (Zauberstab)	
KK: 9	JZ: 5	RS: 1	

*Herausragende Talente:* Alchimie 12, Alte Sprachen 10, Magiekunde 17

*Zauberfertigkeiten:* Schwarzer Schrecken 11, Transversalis 14, Penetrizel 10, Fulminictus 12, Objectum stumm 11, Paralü 13, Visibili 13, Brenne 10, Heptagon 8, Furor 14

*Magie:* Der Zauberstab ist mit allen 7 Stabzaubern belegt.

(Fortsetzung von S. 1)

wahrung von Mitgliedern der fürstlichen Familie und des albernischen Adelsstandes, der gewaltsamen Entleibung edler wie gemeiner Personen, widerrechtliche Inbesitznahme von Ländereien, Aufhetzung, Verrat und Treulosigkeit gegenüber den Göttern und den legitimen Herrschern. Isora parierte mit schwersten Vorwürfen gegenüber dem Fürstenpaare und stellte die Rebellion als Versuch dar, Albernias vor der Auslieferung an das answinische Mittelreich zu bewahren.

Beinahe schon beifällig zu nennendes Gemurmel der Havener Bürger sorgte für sichtliches Unbehagen unter der versammelten Adelsschar, selbst Fürst ui Bennain schien irritiert.

Sicher habe sie, so Isora weiter, die falschen Mittel gewählt, denn

Gewalt sei immer zu vermeiden, doch habe sie sich in erster Linie dem Lande verpflichtet gefühlt und erst in zweiter Hinsicht auf dessen Repräsentanten geachtet. Hier unterbrach sie Fürstin Idra scharf mit der Frage, ob Kindesentführung als Heimatliebe zu verstehen sei, worauf Isora antwortete, für Albernias Freiheit und Wohlergehen sei ihr jedes Opfer recht; dennch habe sie das Leben ihrer prinzlichen Gefangenen höher geachtet als ihre Prinzipien - ein Punkt, den die Anklage während der ganzen Verhandlung nicht zu widerlegen vermochte. Es bleibt hinzuzufügen, daß der Rat der Stadt Havena insofern für Isora eintrat, als daß der gewaltlose Einzug der legitimen Herrscher in die Stadt ihr Verdienst sei.

Die Argumente der Verteidigung

hatten offenbar wesentlichen Einfluß auf das Urteil, denn nach drei Verhandlungstagen verkündete Fürst Cunao ui Bennain einen Schuldspruch, dessen Milde für Erstaunen sorgte: "Verbannung Isoras auf 10 Jahr' und Tag aus allen albernischen Gefilden".

Mit solcher Gnade hatte wohl niemand gerechnet, und einige der Kampfgefährten Bennains vor allem solche, deren Angehörige Opfer des Putsches wurden, verließen erbost den Saal; der Fürst aber siegelte das Urteil und so bekam es Kraft und Macht.

Isora nahm das Urteil in eisigem Schweigen an und so endete das Spektakel unter dem Beifall der Bürger Havenas, die dem Fürsten Dankbarkeits- und Huldigungsbezeugungen darbrachten ob seiner Milde, die einen Fürsten doch erst adelt. Denn, wie

heißt es schon so treffend in den Kaisersprüchen Hals I.: "Die einzige Schwäche des Starken soll der Großmut sein."

Nach unseren Berichten hat die ungetreue Elenvina das Land bereits verlassen, mit unbekanntem Ziel. In Havena kursieren etliche Gerüchte über den Verbleib der verräterischen Schwester der Fürstin, sowie auch Mutmaßungen, wie lange Isora das ausgesprochene Urteil annehmen wird. Nicht wenige Kritiker des milden Urteils argwöhnen schon heute, daß es nicht lange dauern werde bis man Isora wiedersähe - an der Spitze einer ausländischen Armee.

Wir wollen uns nicht in den Reigen der Spekulanten einreihen, doch wird der AB getreulich über weitere Schritte Isoras berichten. *M.M., K.W.*

# Skandal in Honingen

Es gibt viele Möglichkeiten, die Göttin Rahja zu ehren. In der Grafenstadt Honingen findet seit vielen Jahren im frühen Phex ein ebenso traditionsreiches wie umstrittenes Fest statt: der "Zug der gefangenen Rahja". Im Zentrum dieses Festes steht ein Umzug, bei dem eine Honinger Schönheit in goldenen Fesseln auf einem Wagen sitzt und durch einige Straßen der Stadt geführt wird, begleitet von singenden, tanzenden, dem Weine zusprechenden und die Göttin preisenden Bürgern. Sobald der Zug sein Ziel, einen kleinen, sehr alten Rahja-Schrein, erreicht, wirft die Gefangene ihre Ketten ab und mischt sich für eine Weile unter die Feiernden. Wie es heißt, soll diese Geste die Tatsache symbolisieren, daß die Göttin zwar kurzfristig vom winterlichen Prinzip (Engstirnigkeit, Gefühlskälte und Sittenstrenge) gefangengehalten werden kann, aber sich am Ende doch immer von solchen Fesseln befreien und als schöne Königin unter den Menschen herrschen wird.

Die junge Honingerin, die bei diesem Fest in die Gestalt der Göttin schlüpft, muß nicht nur über ein ansprechendes Äußeres, sondern auch über Durchhaltevermögen und eine gewisse Tapferkeit verfügen, denn sie ist während des gesamten Umzuges völlig unbedeckt (bedenket, Anfang Phex liegt meist noch Schnee in Honingens Gassen!)

Der Zug der gefangenen Rahja, der meist in einem wüsten Gelage endet, bei dem sich Menschen aller Ränge und Stände ungeniert miteinander vermischen, fand nicht zu allen Zeiten die Billigung der



Die diesjährige "Gefangene Rahja"  
Kupferstich von Meister Melos, Honingen

Honinger Herrschaft. Auch die derzeitige Gräfin, Hochwohlgeboren Franka Salva Galahan, eine strenge Anhängerin der Travia und der Hesinde, versuchte in

ihren jungen Jahren, das Fest zu unterbinden, fügte sich aber später den heftigen Protesten der Rahja-Jünger.

Unter diesen Umständen ist es von außerordentlicher Pikanterie, daß in diesem Jahr - so verkündeten es hartnäckige Gerüchte - die junge, sehr hübsche Halbschwester der Gräfin, Comtesse Aillil Andara, den Part der Gefangenen übernommen haben soll. Angeblich

sei die Comtesse während einer Feier im Schloß, bei dem über Gebühr dem schäumenden Bosparanjer zugesprochen worden war, eine Wette mit einem Höfling eingegangen.

Zwar trägt die "Gefangene" während des Umzuges, um ihre Identität zu schützen, eine Larve vor dem Gesicht, dennoch konnte man am Straßenrand immer wieder raunen hören, "aber das ist doch ..." - "Seht doch nur, die Gefangene ist niemand anderer als ..."

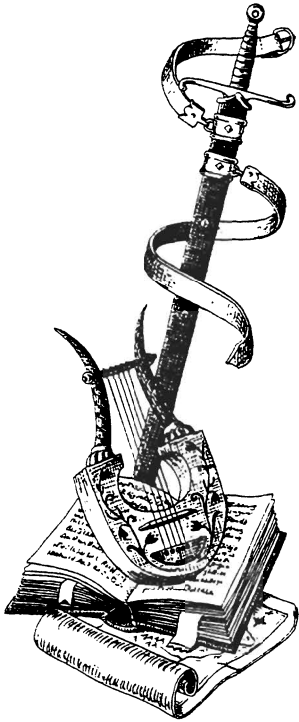
Man darf gespannt sein, wie Gräfin Franka Salva - sie weilt zur Zeit in der albernischen Hauptstadt Havena - auf die skandalösen Gerüchte reagieren wird, wenn sie erst nach Honingen zurückgekehrt ist, zumal man immer wieder hören kann, daß das Verhält-

nis zwischen den ungleichen Schwestern schon in der Vergangenheit nicht das beste war ...

*U.K.*

# Die Geschichte Aventuriens

- zur Ergänzung und Aktualisierung der überkommenen Schrift



**30 RAH XIII Hal:**  
Abfall des Königreichs Trahelien  
vom Neuen Reich

**5 TSA XIV Hal:**  
Al'Anfa ruft zu den Waffen und  
führt Fehde gegen Trahelien  
**7 TRA XV Hal:**  
Entführung Darion Paligans  
**7 BOR XV Hal:**  
Raub der trahelischen Königstöchter  
**20 BOR XV Hal:**  
Königin Peri gibt den »Waffen-  
gang« verloren und sich in  
Gefangenschaft

**22 FIR XV Hal:**  
Al'Anfaner Söldlinge gehen in  
Selem an Land  
**26 FIR XV Hal:**  
Schlacht am Szinto Kalif Abu  
Dhelrumun erleidet eine vernichten-  
de Niederlage  
Mengbilla detachiert einen  
Heerhaufen nach Port Corrad  
**17 TSA XV Hal:**  
Die Schlacht von Unau  
**TSA XV Hal:**  
Alanfanische Söldlinge marschieren  
auf Mherwed u. Kammemünde.  
**21 PHE XV Hal:** Unau fällt.  
**Mitte ING XV Hal:**  
Kalif Abu Dhelrumun tot  
**ING - EFF XV Hal:** Belagerung  
und Eroberung von Mherwed

Gute Götter, heilige Herrin Hesinde! Als ich es denn unternahm, der wohlloblichen Ordre der Excellenz Principal unserer Hohen Schule folgend, die Geschehnisse der letzten Götterläufe in einem Rapport gleich den Gelehrten aus dem Albernischen aufs Pergamente niederzulegen, da war mir allerlei freilich nicht bewußt (was es nun geworden):

Denn, geneigter Leser, ich frage Euch höflichst: Was ist die Geschichte? Und ich sage Euch: nichts! (Hesinde vergib!) Die edlen Herren weiland in der Enzyclopaedia schrieben: »auf daß (man) in den Taten der Vergangenheit Lehren für die Zukunft finden möge!«, was, genau besehen, schlechterdings ein vergebliches Flehen ist. Kaum ein Menschlein, das auf Sumus Leib wandelt, will aus dem lernen, was es unlängst erlitten. Wenn das Wild einmal den Wolf gewittert, dann vergißt's das nimmermehr, hat sein Lebtage lang acht und warnet seine Kinder! Der Mensch lernet nichts aus eignem Ungemach und schon gar nichts aus den Leiden seiner Väter. Woraus folgt, daß die liebliche Mada, die einstens den Göttern unsre Eigenständigkeit abtrotzen wollt und dessenthalben nunmehr am Firmamente dräut Nacht um Nacht, falsch gehandelt (Mada vergib!): Wir sind's nicht wert! Unser Verderben werden wir wie dazumal auch in kommenden Tagen selbsten herbeiführen: aus Unachtsamkeit, Feigheit, Verkommenheit. Allenfalls mögen auf der guten Götter Gnad' wir hoffen! Denn der Mensch ist nicht, was er scheint, beileibe nicht! Allein die hehren Götter sind vollkommen! auch wenn unter speichelleckerischer Bescheidenheit verborgen gar ich nach reiflich Reflexion für mich dasselbe noch behauptete ... und Ihr wohl auch.

Leset also, damit Ihr vergeßt, damit's nimmer ein Ende hat! Denn derart ist's immer gewesen, und nimmer anders. Erbauet Euch dennoch an der Lektüre!

Dariando ya Vallonti, Dechan der Hohen Hesindeschule.  
20 FIR MMDIV Horas, Methumis.

## Die zwei Kaiserreiche

Glücklich und göttergefällig lebten denn unter der Dereherrschaft des Kaisers Hal v. Gareth Adlige und Bäuerlein, und dies lange Zeit ... und doch geschah's im fünfzehnten Götterlaufe, daß Rondras Schwert aus der Scheide fuhr droben in Alverans Gefilden und hinab aufs weite Dererund, blitzesgleich und zorn erfüllt. Ein Toben und Tosen war's über den Landen, und im fernen Al'Anfa hat's alldieweil begonnen:

Nicht 600 Götterläufe waren vergangen, seitdem im herrlichen Gareth die hl. Kaiser, Anbeter des heiligen immerwährenden Sonnenlichts, der hesindegefälligen Zaubermacht des Herrn Rohal hatten weichen müssen, als in der Stadt Al'Anfa Geweihte auf ein weiteres die Herrschaft ergriffen, aus eben der Verderbtheit heraus, aus der auch der Nuntius Aldec v. Gareth einstens gehandelt hatte.

Selbst die Geweihten, gelehrte Leute, lernen folglich nicht aus der Geschichte: Herr Bal Honak, Borons hoher Patriarch, übernahm die Regierung ... und wie schon der schlaue Graf v. Rabenmund weiland in »Der ringende Herr« geschrieben: »Alle Macht neigt zur Korruption, absolute Macht korruptiert absolut« was wohl keiner Erläuterung bedarf.

Herr Bals Sohn Tar Honak war es schließlich, der, gleichwohl Boroni, Rondras blutiges Schwert zuvörderst führte, so daß all den Städten und Königreichen mittäglich der Khôm bang ward und daß nicht wenige, die sich bislang der Feindschaft gegen die südliche Serenissima verschrieben hatten, nunmehr die Freundschaft lauthals postulierten und offerierten; aus Angst und Feigheit wohl, die Schwarze Flotte könnte justament ihretwegen die Anker lichten und Segel setzen. Allein das kleine Dschungelkönigreich Khefu, das bis zum Jahre XIII eine Provinz des Neuen Reiches gewesen war, trat allen Forderungen, die Herr Tar Honak erhob, tapfer entgegen und konnte sich Al'Anfas Poltereie auch lange Weil erwehren bis finstre Agenten die Königin Peri zu meucheln trachteten und die Königstöchter raubten und nach Al'Anfa verbrachten: Frau Peri, die selbst eine Boroni ist, begab sich darob in die Gefangenschaft Herrn Tars und übergab ihr Land dem alanfanischen Statthalter Merkan v. Al'Anfa ... was wahrhaft königlich und erhaben war.

Doch damit nicht genug: Der tulamidische Korsar El Harkir hatte das Tollkühne vollbracht, den alanfanischen Admiralissimus Darion Paligan nächtens aus seinem Flaggschiffe ins Perlenmeer zu verschleppen; Herrn Tars Jähzorn ward so furchtbar, daß Dere wankte: Die Alanfanischen überfielen das mächtige Khômkalifat, und binnen weniger Tage waren die Truppen des Kalifen und seines Khediven geschlagen: Wahnsinn und daimonische Träume gingen um im Land der ersten Sonne, und alle göttliche und menschliche Ordnung fiel dem Wirrsinn zum Opfer. Der Kalif Abu Dhelrumun verstarb auf eiliger Flucht, nachdem ihn die Rabensöldlinge auf ihrem raschen Vormarsch aus seinem

Serail in Mherwed vertrieben hatten; es heißt, daß er im seidenen Gewand nächtens in der grimmigen Khôm den Tod fand. Viel Unheil ergo kam über Aventurien, von einem einzigen Manne allein Die Herrscher der aventurischen Lande waren fürbaß überrascht von solch hinterhältigem Treiben und wußten allesamt nicht ein noch aus, allein der bornische Adelsmarschall Herzog Jucho v. Dallenthin vermochte, einen Entschluß zu fassen: Er schlug Al'Anfa den Fehdehandschuh ins verschlagene Antlitz!

Und damit tat er recht! Rondra und Efferd waren mit der Hoheit, denn schon im EFF XVI errang die bornische Flotte in der Perlenbucht vor Kannemünde einen entscheidenden Seesieg; und damit war der Anfang vom Untergange der Al'Anfaner ruhmreich besiegelt!

Just von jenem Augenblicke an nämlich taumelte der Rabe in seinen hohen Lüften, wo brausende Winde wehten. Am 17 PER XVI schließlich stürzte er hinab: Wenig Genaues ist uns von den Umständen in den Hallen des Honak bekannt, doch munkelt man, Frau Nahema höchstselbst, die Zauberin, habe sich in die Abgründe derischer Politik hinabgegeben und Anteil gehabt, an dem, was numehr in jener Nacht geschah. Zu dieser Zeit nämlich fand der elende Tar Honak den verdienten Tod, Vergeltung für sein verderbtes Treiben, und keine Wundermacht, derer man den Honak mächtig währte, vermochte ihn vor seinem gerechten Schicksal zu bewahren! Wenig weiß man, viel wird geredet, doch ist von großer Zauberwelt die Rede! Von List und Tücke, wie er selbstselbst allenthalben gehandelt, fand der Grausame den Tod, Königin Peri v. Trahelien, die Tapfere aber, der man großen Anteil am Untergang des Finsteren Patriarchen zumißt, war endlich wieder frei, zu ihrem Volke zurückzukehren. Welch perfides Spiel der Götter, Ihr Leser, welch bittere Ironia, daß keine der finsternen Mächte, welcher der Honak sich in festem Pakte sicher verbunden fühlte, ihm da noch helfen konnte!

Nun war die Macht des falschen Rabens gebrochen! Innerhalb eines Götterlaufs hatten die Tulamiden die Al'Anfaner aus dem Kalifate vertrieben, woran der fürdere Kalif, Malkillah III. eigentlich Prinz Mustafa v. Unau und sein herrlicher Mautaban allergrößte Teilhabe hatten. Allein Selem, Port Corrad und einige Dörfer und Landstriche an den Küsten des Alanfanischen Meeres blieben in Händen des Marschall-Gubernators Oderin du Metuant, eines Getreuen des Herrn Tar. Al'Anfa selbst ward künftigh von einer Dreierherrschaft regiert, in der die Boroni nicht mehr denn eine Stimme hatten.

Kaum allerdings hatte Tsas Hauch die Lande gestreift, als im Thorwalschen droben im Boronmond aufs neue ein Waffengang entbrannte: Efferdsleute eroberten die nostrischen Langensalzaer Lande, was der andergastsche Fürst allenthalben geistesgegenwärtig nützte, um dem alten Feinde die Stadt Joborn und die Grafschaft Thuraniem ein für allemal zu entreißen. Der nostrische Fürst hingegen wandte sich an die Majestät des Kaisers v. Gareth, der allsbald beschloß, dem fallenden Souverän zu Hilfe zu eilen gegen das thorwalsche und andergastsche Volk: der Status quo der nördlichen Lande wankte schließlich nicht minder heftig als zuvor der der mittäglichen.

Im Phexmond hatten die Kaiserlichen schließlich einen stattlichen Heerhaufen ausgehoben und waren bereit, sich mit den Thorwalern zu schlagen, allein ... eine neue Ironia der himmlischen Mächte, eine andre Laune der Herrlichen: Kaiser Hal v. Gareth, der göttergewollte Dereherrscher, verschwand vom Dererund. Dies geschah am 9 PHE XVII, im Mond des Fuchses, also, dem Gotte derer v. Gareth.

Und wenn ein Land, vielmehr: das kaiserliche, von einem Praioslauf zum nächsten ohne Herrn (einen trefflichen zudem) dasteht, dann mag der Kundige die unweigerlich folgenden Wirrungen ahnen. Nicht umsonst sagt das alte tulamidische Sprichwort es uns in alter Weisheit "Ist der alte Löwe gefallen, sitzen die Hyänen schon bei Fuß, sich seinen Pelz überzustreifen:

Kaum war das Verschwinden Herrn Hals allerorten bekannt geworden, da kündigte Seekönig Mermydion v. Rethis dem Neuen Reiche seine Lehnsgefolgschaft und unterstellte sich der erhabenen Majestät der Königin v. Vinsalt.

Doch damit war allein der Anfang getan. Denn wo Fürsten nach Eitlem greifen, da wollen Könige nicht zurückstehen. Am 14 ING XVII ward in Gareth ein neuer Kaiser gekrönt: Answin v. Rabenmund hatte in absentia des Kronprinzen Brin v. Gareth der, als er getreu seiner Verpflichtungen wider Unserem erhabenen Herrn Praios und Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz, seinem hohen Herrn Vater, droben im Bornland nach Herrn Hal Ausschau gehalten hatte den Kaiserthron bestiegen.

Die anschließende Wirrnis, welche wie ein Blitzstrahl Edle und Gemeine des Reiches gleichermaßen durchfuhr, nützte die Frau Isora v. Elenvina im Albernischen gut, in Abwesenheit des Kaisers sowohl wie die des Fürsten erhob sie unter dem Vorwand albernische Interessen zu wahren, die eigene Durchlaucht zur Fürstin.

Auch fand sich - Herrn Horas sei's gedankt! - justament in jenen Praiosläufen eine alte Schrift, die besiegelte, daß Frau Amene v. Vinsalt eine Nachkommnin des Herrn Silem, Horas, sei: Wessenthalben die Majestät der Königin am 17 ING XVII zur alleinigen und rechten herrlichen und hl. Horas der zwölfgöttlichen Lande vom Kirchen-Conseil des Lieblichen Feldes erhoben ward; dem Herrn Answin, einem Thronräuber, zum Widerpart und ebendeshalb dem alten Gesetze entsprechend, daß es nimmer mehr denn einen Kaiser auf Aventurien geben dürfe.

In PER schon hatte sich weit droben allerdings neues Unheil erhoben, das eine tatsächliche Bedrohung der zwölfgöttlichen Reiche war. Denn es war nicht von den Zwölfen gesandt, sondern allein vom

**25, 26 EFF XVI Hal:**

Seeschlacht in der Tränenbucht

**Ende RAH XVI Hal:**

Patriarch Tar Honak kommt in seinem eigenen Palast auf mysteriöse Weise ums Leben

**9 EFF XVII Hal:**

Malkillah III. Kalif aller Rastuallahgläubigen und Herr der Khôm

Al'Anfa bildet derweil ein

Triumvirat

**24 RAH XIX Hal:**

Tar Honaks Sohn Amir Triumvirator

**14 FIR XIV Hal:**

Darparische Gardereiter schlagen einen Aufstand des Barons Rôn v. Heideberg nieder

**16 RAH XV Hal:**

Geburt der Prinzessinnen Rohaja und Yppolita v. Gareth

**24 TRA XVII Hal:**

Sadrak Whassoï verübt einen Anschlag auf Herzog Waldemar v. Weiden

**26 BOR XVII Hal:**

Nostria verliert die Stadt Salza an die Thorwaler und Joborn und Thuraniem an Anergast

**15 TSA XVII Hal:**

Kaiser Hal stetzt Tronde v. Thorwal eine Frist und beginnt die Unternehmung »Rübenernete« zur Unterstützung Nostrias

**9 PHE XVII Hal:**

Kaiser Hal auf Ilmenstein verschollen

**18 PHE XVII Hal:**

Rethis und Teremon fallen ans Alte Reich

**14 ING XVII Hal, d. i.:**

**14 ING I Answin:**

Answin v. Rabenmund Kaiser v. Gareth

**17 ING XVII Hal, d. i.:**

**17 ING MMDI Horas:**

Amene v. Vinsalt Horas d. Alten Reiches

**23 PER XVII Hal:**  
Der Große Marsch der Orken nimmt seinen Anfang  
**2 RAH XVII Hal:**  
Tiefhusen fällt  
**4 RAH XVII Hal:**  
Tjolmar in Händen der Orken  
**24 RAH XVII Hal:**  
Orken belagern Lowangen  
**6 PRA XVIII Hal:**  
Yrramis fällt  
**7 PRA XVIII Hal:**  
item die Feste Greyfensteyn

**20 FIR XVIII Hal:**  
Zwölfkampf vor Punin  
**12 PHE XVIII Hal:**  
Schlacht im Nebelmoor  
Geburt des Prinzen Selindian Hal v. Gareth  
**1 ING XVIII Hal:**  
Schlacht um Rhodenstein

**20 ING XVIII Hal:**  
»Answin in den Rabenmund,  
König Brin auf den Thron!«

**26 RAH XVIII Hal:**  
Orken lassen von Lowangen ab  
**24 RON XIX Hal:**  
Schlacht von Orkenwall  
**28 RON XIX Hal:**  
Schlacht beim Nebelstein

**7 BOR XIX Hal:**  
Verhandlung gegen Answin v. Rabenmund  
**7 TSA XIX Hal:**  
Wehrkloster Marano in Orkenhand

**1 PHE XIX Hal:**  
Schlacht um Gareth Sieg der Zwölfgötter und der Kaiserlichen  
Der Schreiberling Yangold diLazaar verfaßt einen tapferen Rapport der Ereignisse  
Die Orken flüchten nach Norden, das Reichsheer steht nunmehr an Breite und Ange, in Reichsweg und am Rhodenstein

**3 TRA XX Hal:**  
Answin v. Rabenmund flieht aus Gareth  
derweil kehrt die Durchlaucht des Fürsten ins Albermische zurück und bezwingt Frau Isora

**7 TRA XX Hal:**  
Adelsmarschallwahl im Bornland  
Tjeika v. Notmark wird zur Adelsmarschallin gekürt

**4 PRA XVIII Hal:**  
Amene v. Vinsalt Königin beider Hylailos'

**20 TRA XIX Hal:**  
Markgraf v. Neetha als Reichsverräter verbannt die Mark Neetha teilt sich künftig ins Hzm. Neetha und den Thegüner Bund

**30 FIR XIX Hal:**  
Amene v. Vinsalt Königin v. Südmeer

**19 TSA XIX Hal:**  
Amene v. Vinsalt Königin v. Dröl

Namenlosen und vom Brazoragh, dem Gehörnten, einem Daimonen der Orken. Und weil's nicht von den Zwölfen kam, war's schrecklich, und dräute Göttern und Sterblichen gleichermaßen. Daß ergo alle zusammenstanden, die Himmlischen und die Menschen

Der Große Marsch der Orken hatte begonnen! Der Aikar Brazoragh, sein Schwarzer Marschall Sadrak Whassoi und der Hohepriester Uigar Kai, hatten all die Stämme unter dem Roten Banner vorm Throne des Ashim Riak Assai geeint: Korogai, Zholochai, Truanzhai, Tordochai. Binnen dreier Tage war das Land bis zum Svell in orkscher Hand, Tiefhusens König Arion v. Westak vermochte der Belagerung nicht zu trotzen, und Tjolmar ward gar vom Angroschimvolk schmählich verraten; wollen wir Lieblichfelder hoffen, daß uns nicht eines Tags vom Schradoker Wehrmeister Gorfar, Sohn des Gurobead, ähnliches ins Land steht: Herr Horas möge uns bewahren!

Im Rahjamond (nicht zuletzt, weil die Orken im Tjolmarschen über den Svell hatten setzen können) stand der Rote Heerbann vor Lowangen, nach einem verzweifelten Ausfall der wackeren Städter begann am 24 RAH die endgültige Belagerung, die orksche Klaue griff nach der Capitale des Svelltschen Bundes.

Im PRA XVIII fallen Yrramis und Greyfensteyn mittäglich Lowangens. Das Svellttal ist verloren, die Zwölfgötterhallen brennen und die Städter werden in die Sklaverei verschleppt oder gereichen den Tairachi zum Opfer für ihren blutroten Herrn ...

Gleichfalls im Prais hatte das Neue Reich die Umtriebe des Baron v. Rabenmund durchschaut; die Barone in allen Provinzen erhoben sich gegen den Verräter auf dem Greifenthron und bekundeten Prinz Brin v. Gareth, der derweil aus dem Bornland zurückeilte, um dem Orkenmarsch entgegenzutreten, und seiner Königin Emer ihre Treue. Im Tobrischen war's der Herr v. Kathenberg, der die Freiherren und Grafen voll Verve in den Aufstand führte, im Weidenschen der Herr v. Moosgrund, im Almadischen der Baron v. Crés und im Nordmärkschen die Barone v. Kyndoch und v. Bragahn, die mit weithin leuchtender Tapferkeit den garethgetreuen Mannen ein fürwahr treffliches Vorbild waren. Die Barone zwangen die Grafen und Gaugrafen mit sich, und die Hochwohlgeborenen wiederum die Durchlauchten und die Hoheiten, und der Garether Thron wankte allenthalben. Während die Aufständischen gen Gareth marschierten, dräute der Ork im Norden: Im Firun kämpfen zwölf wackere Ritter für König Brin um Punin, am 12 PHE schlägt der König selbstselbst sich mit einigen Orken im Nebelmoor, am 1 ING treffen die Orken in Rhodenstein auf die Weidener und werden von der hl. Herrin Rondra selbst in die Flucht geschlagen, am 10 ING kämpfen die Garether um Gareth und bezwingen das Heer der Durchlaucht v. Darpatien, am 15 ING gehen die Provinz-Regimenter der Stadt Gareth in den Aufstand, am 20 ING fällt der Rabenkaiser (den Zwölfen sei's gedankt) im PRA XIX haben die Schwarzröcke ihre Niederlagen verwunden und fechten die großen Schlachten von Orkenwall und Nebelstein. Das Reichsheer unter König Brin erfährt ein vernichtendes Fiasko und wird vollkommen aufgerieben; Greifenfurt geht an die Unholde verloren. Tausende von Toten sind zu beklagen, während die Orken ihren Marsch gegen Mittag fortsetzen: auf dem Großen Fluß segeln sie bis nach Ferdok hinab und wenden sich gegen Gareth, wo justament in jenen Tagen die Verhandlung gegen v. Rabenmund beginnt.

Am 5 TSA stehen die Orken am Wehrkloster Marano, wo die Schwestern und Brüder des Bundes vom Wahren Glauben treue Wacht halten, zwei Praisläufe lang vermögen die Tapferen, die Schwarzröcke aufzuhalten; wofür sie alle mit dem Leben bezahlen.

Am 9 TSA bricht das Reichsheer aus Wehrheim nach Gareth auf, verstärkt um einige Maraskan-Regimenter, am 22 TSA stehen sich Orken und Kaiserliche vor Gareth gegenüber. Acht Tage lang halten König Brin und der Schwarze Marschall Waffenschauen ab, lassen ihre Soldateska marschieren nach Zimbeln und Pfeifen, Trommeln und Trompeten und am Tage des Fuchses (was hat der Schwarze Marschall, hoch, Listenreicher! für einen Fehler begangen) beginnt schließlich die Schlacht um die Kaiserstadt. 14.000 Garethern stehen 8.000 Orken und Oger gegenüber; hin und her wogt die Schlacht, Stund' um Stund'. Die Tordochai brechen durch die Daimonenbrache und bestürmen Neu-Gareth. Arrius v. Wulfen, ein Praisogeweiheter, und Talimee Nebelstern, eine Elfe, halten die Mordenden auf, schlagen sie tapfer zurück und schützen des Kaisers Haus, aber um welchen Blutzoll! Untote unter dem Fluch des finstren Uigar Kai, des orkschen Hohepriesters, bedrängen die Kaiserlichen und den jungen König selbst. Zauberer und Geweihte weben heilige Bannsprüche; Fredegard v. Rabenmund, des Freiherrn Tochter, und Alrik v. Blautann und v. Berg, ein rechter Cuirassier, retten des Königs Leben.

Am 2 PHE ist die Schlacht entschieden: Die Orken flüchten heillos gegen Mitternacht.

Unterdessen hat freilich die Majestät der Kaiserin v. Vinsalt nicht geruht: Am 4 PRA XVIII, als der Seekönig v. Rethis am Wundfieber den Tod findet, nimmt die Horas den Titel einer Königin beider Hylailos' an; im Boron schickt sie ihren Grand-Admiral ins Trahelische hinab und annektiert die Waldinseln, im Hesinde detachiert sie den Connetabel ins Dröler Land und erobert die Mark innert einer Decade vollkommen.

Zwei kaiserliche Throne stehen einander nunmehr gegenüber, alt und mächtig; Frau Amenes Blicke ruhen auf Almada und dem Amhalassih, und des Reichs Schwert sticht ins Grangorsche, gleichsam in ein Wespennest ...

*Niels Gaul*

*Gewißlich haben Sie im letzten Aventurischen Boten mit nicht geringer Bestürzung über die skandalösen Ereignisse bei der Wahl des Adelsmarschalles zu Festum gelesen.*

*Wohlan, regt sich da in Ihnen nicht auch die wacklere Heldenseele? Gilt es nicht, geschehenes Unrecht wieder gutzumachen? Ist es nicht oberste Heldenpflicht, die schöne Tjeika aus den Klauen ihres tyrannischen Vaters zu erretten?*

*Nun denn, dazu wollen wir Ihnen und Ihrer Spielrunde gerne Gelegenheit geben. Also, die Schwerter gegürtet, die Würfel geprüft und auf in die Queste!*

## Die Befreiung von Tjeika von Notmark

### Der Beginn des Abenteuers:

Wir befinden uns in Festum, etwa 2 Wochen nach der brutalen Entführung der gewählten Adelsmarschallin durch ihren Vater Uriel von Notmark. Noch immer ist das Schicksal der unglücklichen Baronesse eines der beherrschenden Themen, neben der merkwürdig anmutenden Amtsführung des vorläufigen Herrschers des Bornlandes, Ugo Damian von Eschenfurt, und der Entwicklung des Kornpreises im Mittelreich nach dem Sturm der Orken.

Uriel ist im Eilmarsch mit seiner Gefangenen gen Notmark geeilt, in Anbetracht seiner großen Schar Bewaffneter hat niemand es gewagt, sich ihm entgegenzustellen. Mittlerweile hat er längst den sicheren Schutz seiner Feste Grauzahn erreicht, dort hockt er nun, unangreifbar wie ein Schneedachs in seinem Bau.

Was der Baronesse in der Gewalt ihres gestrengen Vaters widerfahren ist, vermag niemand zu sagen, doch kursieren darüber (und über den Vorfall) die wildesten Gerüchte:

- "Der alte Notmark steckt das ungezogene Ding in einen eisernen Kragen und lehrt sie endlich, was Gehorsam ist."

- "Sicherlich hat die alte Warzensau die arme Baronesse schon längst umgebracht!"

- "Ich habe gehört, sie konnte ihrem gestrengen Vater entfliehen und befindet sich auf dem Weg ins Ausland, wo sie um Waffenbeistand bitten will."

- "Man sagt, sie habe sich selbst entleibt, als sie hörte, daß ihr Gemahl an den Folgen seiner Wunde elendiglich zugrunde gegangen ist."

- "Der junge Herr ter Siveling ist schon wieder wohlauf. Hat mir seine alte Amme gesagt, und die muß es ja wissen."

- "Ein Levschi ist des nachts gekommen, als die gräflichen Truppen rasteten, hat Tjeika mit sei-

ner Zauberkraft befreit und mit sich ins Überwals genommen. Dort lebt sie nun und hat ihr vorheriges Leben vergessen."

- "Ich habe gehört, die Baronesse ist in tsagefälliger Hoffnung. Was soll nur aus dem armen Wurm werden?"

- "Der Graf hat in Notmark allerlei Waffenvolk um sich geschart, damit er den anderen Edlen die Stirn bieten kann, sollten sie kommen, um Tjeika zu befreien."

- "Die Flußdämonen haben den Kahn, auf dem der alte Uriel walsachaufwärts gefahren ist, geschnappt. Als Mjesko Einhand gesehen hat, wer ihm da in die Netzte gegangen ist, hat er nicht lang gefackelt. Die Gräflichen liegen jetzt allesamt tot und kalt auf dem Grunde des Walsach."

- "Jucho von Dallenthin und Persanzig will ein Aufgebot ausheben, die neue Adelsmarschallin zu befreien."

- "Die Sache war ein abgekartetes Spiel zwischen dem Eschenfurt und Notmark. Sind doch beides verdammte Sewerier. Und der Eschenfurt hat ja jetzt auch die Elchkrone für sich."

- "Die Entführung ist eine fehlgeschlagene Intrige von Dallenthin. Er wußte ja, daß seine Kandidatur nicht rechtens war, da hat er geglaubt, so den Elchthron halten zu können. Aber da hat er sich verrechnet, hat ihm die Ilmensteinerin doch noch eins ausgewischt."

- "Ich glaub, die junge Notmrk hat sich einfach nur aus dem Staub gemacht, weil ihr die Traute fehlt, Adelsmarschallin zu sein."

Die Lage in Festum stellt sich wie folgt dar: Die schändliche Tat des Notmarkers ist bei den meisten Bürgern, gleich welchen Standes, auf Abscheu gestoßen. Hier und da formieren sich die ersten Haufen Bewaffneter, bereit zur Vergeltung. Etliche Adelige sind, beflügelt von heiligem Zorne über die Freveltat,

eilig auf ihre heimischen Güter geritten, um ihre Soldaten um sich zu sammeln und Uriel seine Untat mit blankem Stahle zu vergelten.

Jucho von Dallenthin und Persanzig bemüht sich darum, die vereinzelt Haufen unter ein Banner zu bringen, um ein möglichst großes Heer gen Notmark ziehen zu lassen, allein, das Prozedere zieht sich unerträglich langsam dahin, noch ist der Tag nicht in Sicht, an dem das vereinigte Banner gen Notmark aufbrechen wird. Einige Besorgte argwöhnen schon, der ehemalige Adelsmarschall verzögere den Gang der Dinge wissentlich, Juchos Anhänger jedoch weisen dies empört zurück.

Der amtierende Adelsmarschall Ugo Damian von Eschenfurt hat sich kurz nach der Wahl mit einem Stab von Experten zurückgezogen, um sich "auf die großen Aufgaben einzustimmen".

Wir wollen hoffen, daß Ihre Helden angesichts der aufwühlender Ereignisse während der Kürung des Adelsmarschalles so empört sind, daß sie auf der Stelle gen Notmark aufbrechen, um die rechtmäßige Adelsmarschallin aus den Klauen des Despoten zu befreien, das begangene Unrecht zu sühnen und sich wieder einmal als wahrhafte Helden zu erweisen.

Vielleicht hatten Ihre Helden schon einmal das Vergnügen, Tjeika und ihrem Gemahl Stane zu begegnen, dürfen sich gar Freunde des Hauses Jatleskenauter Siveling nennen? Was hält sie dann noch in Festum, Tjeika ist in Gefahr und harret der Rettung! Beides fügt sich für Ihre Helden nicht? Weder finden sich unter ihnen aufrecht bornisch-denkende Seelen, noch fühlen sich Ihre Heroen genötigt, der armen Tjeika aus ihrer Bedrängnis zu helfen, weil ihnen die Dame gänzlich unbekannt und somit gleich-

gültig ist? Dann bleibt immer noch die Möglichkeit, das Stane ter Siveling die Helden, aufgrund ihres Rufes als probate Kämpen, anwirbt, seine geliebte Gemahlin aus Tyrannenhand zu erretten.

Stane ter Siveling hat sich leidlich von seiner schweren Verwundung erholt, ist jedoch noch nicht in der Lage, sich von seinem Krankenlager zu erheben. Er ist bereit, den Helden jeden (vernünftigen) Lohn für die Errettung seiner Tjeika zu zahlen und beschwört sie inständigst, sich zu sputen, fürchtet er doch nicht zu unrecht, daß sich Tjeika mit jedem weiteren Tag in Gefangenschaft ihres unberechenbaren Vaters in größerer Gefahr befindet.

### Die Reise nach Notmark

Es bieten sich den Helden verschiedene Reisemöglichkeiten, um nach Notmark zu gelangen: Auf dem Rücken ihrer treuen Reittiere, auf Schusters Rappen oder per Flußsegler, den Walsach aufwärts.

Größtmögliche Eile ist geboten, und zwar aus zwei Gründen: Zum einen gilt es, Tjeika so schnell wie möglich aus der Hand ihres unberechenbaren Vaters zu befreien, zum anderen sollten die Helden sich bemühen, noch vor jedem größeren Heerbann in Notmark einzutreffen. Sobald Uriel nämlich feindlicher Truppen ansichtig wird, ist zu befürchten, daß der Graf sich in seiner Festung verbarrikadieren wird, dann aber wird es schier unmöglich sein, heimlich in die Burg zu gelangen. Zudem, ein bedrängter Uriel könnte dazu neigen, seine Tochter ohne viel Federlesens zu Boron zu befördern, eine nicht zu unterschätzende Gefahr, bedenkt man den Jähzorn des Notmarkers.

Gestalten sie die Fahrt ganz nach Ihren eigenen Wünschen aus. Die Spielhilfen "Das Bornland" und "Das Handbuch für den Reisenden" mögen Ihnen dabei eine wertvolle Hilfe sein. Im Traviamond reist es sich noch einigermaßen angenehm, auch wenn die Nächte kühl sind und Efferd das Land reichlich mit seinen Gaben bedenkt.

Auf ihrer Fahrt können die Helden dem einen oder anderen Heerbann eines kleinen Fürsten oder Barons begegnen, der sich auf dem Weg nach Notmark befindet.

## Notmark

In eine rauhe und unwirtliche Gegend hat es die Helden verschlagen: karge Felder, düstere Wälder, niedrige Gehöfte kauern sich dicht an den Boden, als suchten sie, dem stetigen, kalten Wind zu entgehen, der über die öde Landschaft pfeift.

Die Stadt Notmark, Kapitale der weitläufigen Grafschaft Notmark, ist die Heimstatt von mehr als 1500 Bürgern. Doch wo in südlicheren Gefilden Wohlstand, Frohsinn und eifrige Geschäftigkeit herrschen, ist hier im nördlichsten Teil Seweriens alles ganz anders, geradezu unterwürdig ducken sich die armseligen Häuser der Städte im Schatten der alles überragenden trutzigen Feste Grauzahn, Sitz des tyrannischen Grafen.

Man sieht nur wenige Bürger in den schlammigen, engen Gassen, doch tummeln sich etliche Bewaffnete in den Straßen, Söldlinge in bunten Überwürfen, wie auch Notmarker Pikeniere in den Wappenröcken der gräflichen Garde.

Alles in allem ist es Uriel gelungen, stolze 200 Mann (Notmarker Gardisten, Söldlinge und ausgehobenen Bauern) aufzubieten. Zwar zahlt Uriel den Sold nur zähneknirschend, doch haben ihm seine Späher von den anrückenden Truppen berichtet, da heißt es, wohl gewappnet zu sein. Die Truppen sind zum Teil in der Burg einquartiert oder lagern in einem Zeltlager auf der Allmen-de Notmarks.

Die Helden sollten sich frühzeitig Gedanken darüber machen, wie sie sich unentdeckt in Notmark bewegen können: Als klassische Heldengruppe (Abenteurer) ist die Gefahr zu groß, daß irgend jemand stutzig werden könnte, rechnet man doch mit Befreiungsversuchen jeglicher Art. Es bietet sich beispielsweise an, sich als Söldner zu verklei-

den, so fällt man unter diesen Umständen, da viel anderes Söldnervolk sich in Stadt und Burg tummelt, kaum auf.

## Von der Schwierigkeit, in eine Feste zu gelangen:

Auch in Notmark weiß man nichts Genaueres über das Schicksal der Baroness zu berichten, allein daß man sie in die Burg verschleppt hat, vermögen etliche Städter zu bezeugen.

Es ist zu diesem Zeitpunkt ein Leichtes, sich in Notmark umzusehen, so sich die Helden nur einigermaßen unauffällig betragen und nicht allzu viele neugierige Fragen stellen. Auch in die Vorburg gelangen sie (in entsprechender Verkleidung) ohne besondere Schwierigkeiten. Die eigentliche Festung, die Hauptburg jedoch bleibt ihnen verschlossen. Am inneren Torhaus wachen des Tages vier aufmerksame Gardisten, die die Order haben, keine Person ohne Erlaubnis des Grafen passieren zu lassen. Des Nachts sind die schweren Tore verschlossen und die hohen, trutzigen Mauern bemannt - keine Möglichkeit, auch für den noch so geschicktesten Phexensdiener, sich unbemerkt Zutritt in die Innere Burg zu verschaffen.

Wie aber können Ihre Helden diese Klippe sicher umschiffen? Wir sind uns sicher, daß den sturmerprobten Recken einige probate Möglichkeiten einfallen werden, die wir unmöglich alle vorhersehen können. Doch wollen wir Ihnen einige Möglichkeiten vorweg bieten:

- Bestechung: Nicht alle Gardisten des Grafen Uriel sind mit ihrem Dienst zufrieden, nicht alle dem hartherzigen und strengen Potentaten loyal. Es gibt eine 1:5 Chance, daß Ihre Helden an einen weniger gesinnungsfesten Wachmann geraten, der ihnen für gutes Gold (viel gutes Gold, drohen ihm doch bei Entdeckung empfindlichste Strafen!) und eine gelungene Charismaprobe +2 des nachts Einlaß durch das Mannloch des Inneren Tores gewähren wird.

Allerdings ist dieser Weg nicht ganz ungefährlich, wie leicht kann

man an einen getreuen Knecht Uriels geraten. Wenn Sie Ihre Helden besonders piesacken wollen (20 auf dem W20), läßt sich der Wachmann zwar bestechen, läuft aber danach sofort zum Grafen, um den geplanten Verrat aufzudecken, das bringt ihm das Gold der Helden und dazu eine Belohnung des Grafen, den Helden aber eine unliebsame Überraschung.

- Magie: Ein erfahrener Magus kann sich der besonderen Gefälligkeit einer Wache durch angemessene Zauber versichern oder versuchen, sich oder einige seiner Kameraden lautlos und unhörbar tagsüber an den Wachen vorbeizuschleusen.

Doch es gibt auch noch einen anderen Weg!

## Ein unerwarteter Verbündeter

Während ihrer Erkundigungen in der Vorburg beobachten die Helden einen etwa 16-jährigen Knaben. Der schwächliche Jüngling ist in feine Sammetgewänder gehüllt, offenbar handelt es sich bei ihm um den Sproß eines Edelmannes. Dichte dunkle Locken ringeln sich ihm bis auf die Schultern. Doch der Jüngling ist grausam verunstaltet, dicke rote Pusteln und Warzen entstellen sein Antlitz. Der Knabe unterhält sich leise mit einer Frau von etwa 55 Jahren, deren einfache Gewänder auf den Stand einer Unfreien schließen lassen. Die Frau bietet einen erquicklichen Anblick: Wohlbeleibt und mit roten Wangen sieht sie aus wie das blühende Leben, Lachfältchen um Mund und Augen verraten, daß sie von heiterem Gemüt ist, eine Seltenheit im Notmärkschen, so viel wissen die Helden nun schon.

Nun aber wirken die Züge der Frau bekümmert und sorgenvoll und man kann an ihrer Miene, wie auch an der des Jünglings, ablesen, daß es in dem Gespräch um unangenehme Dinge geht. Die beiden sprechen sehr leise, doch vermögen die Helden folgendes aufzuschneiden:

“... Tjeika, er wird sie noch umbringen ... noch eine Woche hält

sie sicherlich nicht aus ... er will ihr gar ... antun ... wenn man ihr nur helfen könnte ...”

Der Jüngling ist niemand Geringeres als der jüngste Sohn des Grafen von Notmark, Alderich, ein unglücklicher Knabe, der von seinem Vater allein die häßlichen Warzen geerbt hat. Zum Krieger taugt der schwächliche Jüngling nicht, es gibt wohl nicht einen in der Burg, der ihn nicht im Schwertkampf besiegen könnte, das Gesinde eingeschlossen. In den Augen seines Vaters ist Alderich ein mißratener Schwächling, der zu nichts taugt, und dem er deshalb mit eisiger Verachtung begegnet. Der Knabe ist steter Drangsal ausgesetzt, nicht nur seitens seiner restlichen Sippe, sondern auch durch die Dienerschaft, die ihren Groll über erlittene Demütigungen und Pein im Dienst des unbarmherzigen Grafen an dem wehrlosen Jüngling ausläßt.

Einzig seine Schwester Tjeika kümmerte sich liebevoll um den Jungen, bis der Befehl ihres Vaters sie von Grauzahn gen Walserwacht schickte, um dort Wachdienst zu tun (siehe “Stromaufwärts”).

Seit Tjeikas Flucht harret auch Alderich auf einen glücklichen Moment, da er seinem traurigen Leben entfliehen und der Feste Grauzahn und seiner Sippe für immer den Rücken kehren kann, um in der Welt sein Glück zu machen.

Alderichs einzige Verbündete ist die Gesindeköchin Lesseke, die Frau, mit der er sich eben über Tjeika unterhalten hat.

All das, die Identität des Knaben (so die Helden dies nicht ohnehin schon ob der “Familienähnlichkeit” ahnten), seine Zuneigung zu Tjeika und sein heftiger Wunsch zu fliehen, ist leicht in Erfahrung zu bringen - entweder wenden sich die Helden an Lesseke selbst (Charismaprobe) oder sie horchen vorsichtig die Dörfler aus.

Alderichs trauriges Schicksal ist allgemein bekannt und immer wieder ein interessantes Thema, bereitet es doch den Leibeigenen eine gewisse Genugtuung, wenigstens einen der ‘edlen Herren’ leiden zu sehen.



Alderich ist in der Lage, den Helden ungesehen Zugang in die Hauptburg zu verschaffen, denn er kennt als einziger einen verborgenen Ausfalltunnels, den er eines Tages zufällig bei einem seiner Streifzüge durch das Land entdeckt hat. Außerdem weiß er, daß seine Schwester in den Verliesen unter dem Mäuseturm gefangen gehalten wird.

Eine Gelegenheit, mit Alderich persönlich zu reden, sollte sich ohne große Schwierigkeiten bieten, er streift häufiger alleine durch die Burg, besucht die Hunde im Zwinger, macht es sich im Stall bei den Pferden gemütlich. Machen Sie es vom Verhalten der Charaktere abhängig, ob der Knabe sich von der Aufrichtigkeit der Helden überzeugen läßt und einwilligt, ihnen zu helfen. Allzu unwirsche und forschende Gesellen verschrecken ihn nur, einer freundlichen jungen Dame dagegen wird er bereitwillig Glauben schenken.

Bedingung für seine Hilfe, und davon läßt Alderich sich unter

gar keinen Umständen abbringen, ist, daß die Helden nicht nur Tjeika befreien, sondern auch ihn mit sich nehmen. Er wittert endlich seine Chance, das verhaßte Notmark zu verlassen, und diese will er sich unter gar keinen Umständen nehmen lassen.

### Burg Notmark

Es folgt nun eine kurze Beschreibung der Feste Grauzahn. Die genauen Abmessungen der Gebäude entnehmen Sie bitte dem Übersichtsplan. Wir haben auf detaillierte Beschreibungen der Räumlichkeiten leider verzichten müssen, denn diese würden den Rahmen des Szenariums sprengen. Sollten sich Ihre Helden in den gräflichen Gemächern tummeln wollen (was nicht anzuraten ist, will man nicht bald den gräflichen Schindpranger zieren), müssen Sie die Interieurs improvisieren.

#### 1 Bergfried

Der mächtige ziegelgedeckte

Turm ist das Herzstück der Burg, letzter Zufluchtsort vor einstürzenden Feinden. Das trutzige Gemäuer ragt gute 40 Schritt in die Höhe, die Mauern sind etwa 5 Schritt dick, eine harte Nuß für jedes Katapult. Der Bergfried kann allein über eine schmale Pforte in etwa 7 Schritt Höhe betreten werden, die über eine wackelige hölzerne Stiege zu erreichen ist. Im Innern des karg eingerichteten Gemäuers finden sich in erster Linie Vorräte und Kriegsges- rät. Außerdem birgt der Turm in seinem Untergewölbe einen Brunnen.

#### 2 Palas

In dem wohl 20 Schritt hohen, dreistöckigen Gebäude befinden sich die Hohe Halle, Audienzsaal des Grafen, die gräflichen Gemächer, sowie die Suiten aller Angehörigen der Notmärkschen Sippe, der kleine Audienzsaal (Arbeits- und Scheibzimmer Uriels), den Burgtempel des Praios für die gräfliche Familie und die

Gastgemächer für bedeutende Besucher.

Außerdem endet hier der weiter oben erwähnte Geheimgang in einer kleinen Kammer, die zur Aufbewahrung von Putzzeug und allerlei Hausrat dient und sich unter der Treppe in der Eingangshalle befindet.

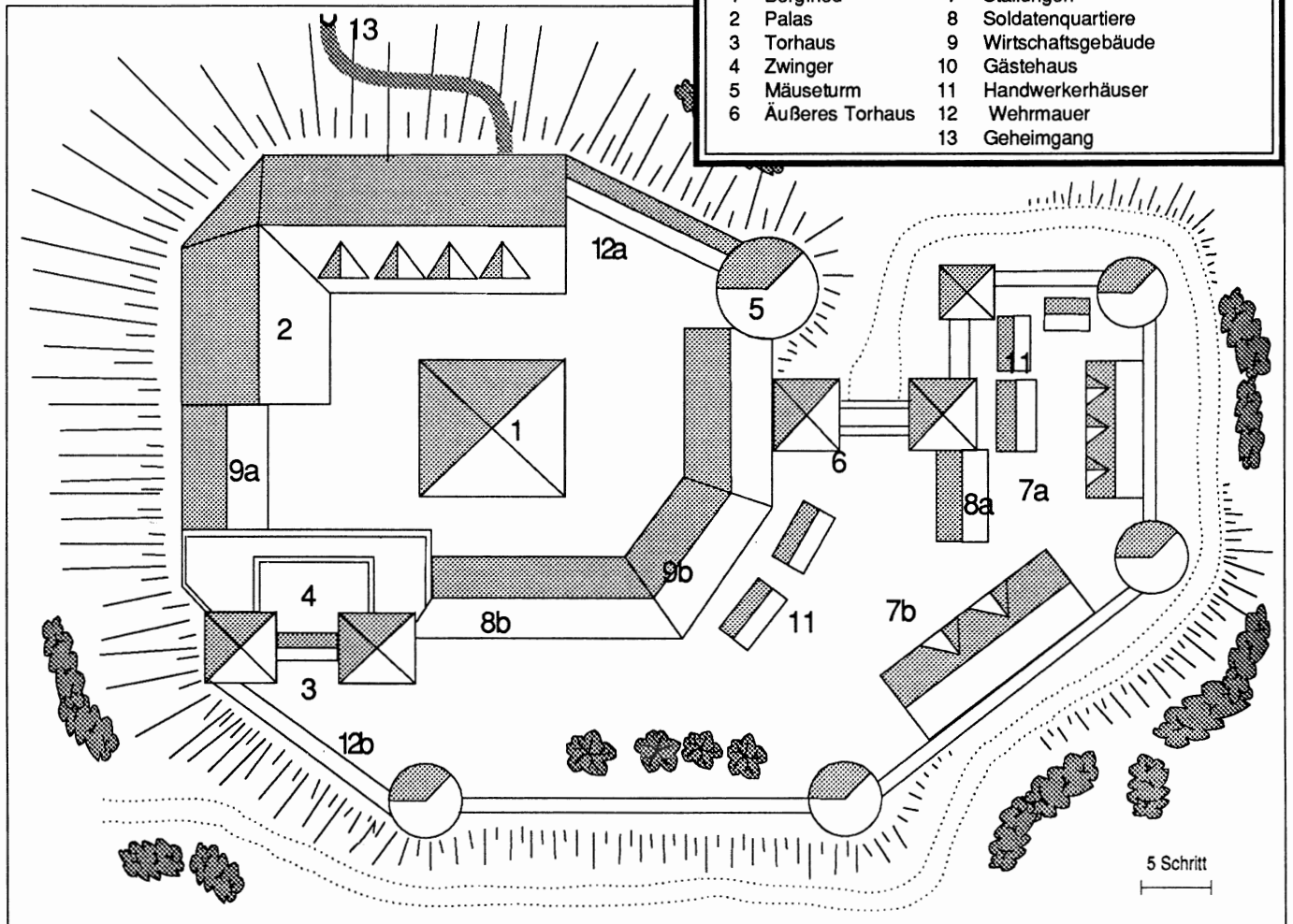
#### 3 Torhaus

Das wohl befestigte Innere Torhaus ist mit einem Fallgatter, einer schweren steineichenen Pforte (mit Mannloch) und einer Zugbrücke gesichert. Selbige Brücke bedeckt einen Graben im Tordurchgang, der, sobald die Halterungen für die Zugbrücke gelöst sind und diese hochklappt, freigelegt wird und etwaigen Eindringlingen zu einem schwer überwindlichen Hindernis wird. Pechnasen und Pechlöcher sorgen für zusätzliche Pein für ungewollte Besucher.

Das Torhaus ist derzeit Tag und Nacht wohl besetzt, die Pforte wird ohnedies täglich mit Ein-

### Die feste Graustein

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| 1 Bergfried       | 7 Stallungen         |
| 2 Palas           | 8 Soldatenquartiere  |
| 3 Torhaus         | 9 Wirtschaftsgebäude |
| 4 Zwinger         | 10 Gästehaus         |
| 5 Mäuseturm       | 11 Handwerkerhäuser  |
| 6 Äußeres Torhaus | 12 Wehrmauer         |
|                   | 13 Geheimgang        |



bruch der Dämmerung geschlossen und erst im Morgenrauen wieder geöffnet. Einlaß in die Innere Burg wird nur mit Erlaubnis des Grafen gewährt.

#### 4 Zwinger

Sollte es feindlichen Eindringlingen gelungen sein, Zugbrücke und Graben zu überwinden, finden sie sich unvermittelt im Zwinger der Burg wieder, einem engen Hof, dessen einziger Durchlaß ins Innere der Burg durch ein weiteres Fallgatter versperrt werden kann. Der Hof wird ringsum von Wehrgängen gesäumt, von denen aus die Verteidiger die eingeschlossenen Angreifer mit Pfeilen, Pech und siedendem Öl empfangen können.

#### 5 Mäuseturm

Dieser Turm (Höhe 25 Schritt) birgt neben den leerstehenden Gemächern für den Hofmagus (Stelle vakant) das Verlies der Feste. Tjeika ist in den unteren Gewölben des Turmes "untergebracht".

Der einzige Zugang zum Mäuseturm führt über den Wehrgang, das bedeutet, daß sich die Helden entweder quer durch den Palas schleichen, oder den Gang vom Hof aus zu erklimmen versuchen müssen. Des Nachts befindet sich nur eine Wache dort, die es auszuschalten gilt, um eine Entdeckung zu vermeiden.

Die genauen Gegebenheiten entnehmen Sie bitte dem Detailplan und der Beschreibung von Tjeikas Zelle (s.u.).

#### 6 Äußeres Torhaus

Das gut gesicherte Torhaus bildet den Eingang in die äußere Burg. Auch dieses Tor wird bei Einbruch der Dämmerung geschlossen. Die Wachen lassen allerdings tagsüber jeden passieren, der Einlaß begehrt.

#### 7a Ställe

Hier ist die gräfliche Hundemeute untergebracht. Außerdem gibt es noch einen abgetrennten Verschlag für Uriels Falken.

#### 7b Pferdestall

Na was wohl ... Der Pferdestall bietet einen guten Platz als Versteck, wenn sich die Helden nachts heimlich in die Innere Burg schleichen wollen.

#### 8a Quartiere der Soldaten

Hier ist ein Teil der Notmarker Gardisten untergebracht.

#### 8b Quartiere der Soldaten

Hier sind die Wache des Inneren Tores und die restlichen Gardisten untergebracht.

#### 9a Badehaus, Backhaus und Küche

#### 9b Unterkünfte des Gesindes und Vorratsräume

#### 10 Kleines Gästehaus

Wohnstatt für weniger bedeutende Gäste

#### 11 Siedlung der Burghandwerker

Hier leben die leibeigenen Handwerker des Grafen, u.a. ein Grobschmied, ein Waffenschmied, eine Plattnerin, eine Bognerin, ein Pfeilemacher und eine Schreinerin.

#### 12a Wehrmauer

Die mit Wehrgängen versehene Mauer ist etwa 5 Schritt dick und 15 Schritt hoch.

#### 12b Wehrmauer

Die mit Wehrgängen versehene Mauer ist etwa 5 Schritt dick und 12 Schritt hoch. Die Türme messen etwa 20 Schritt Höhe.

#### 13 Der Geheimgang

Einstens vom Erbauer der Feste Grauzahn als Ausfall- und Fluchttunnel angelegt, soll der Gang den Helden nun für ihre phexgefällige Tat dienen. Graf Uriel wähnt sich in dem Glauben, er sei der einzige, der Kenntnis von dem Tunnel besitzt.

Der Gang beginnt auf der Steilseite des Hügels, auf dem die Burg erbaut ist, versteckt hinter dichtem Dornengestrüpp, zusätzlich gesichert durch ein schwere Steinplatte, die jedoch durch einen verborgenen Mechanismus leicht geöffnet werden kann.

Der Gang ist etwa 60 Schritt lang und aus dem massiven Felsen gehauen, Zwergenwerk, wie die saubere Meißeltechnik verrät. Die Luft in dem Gang ist trocken und abgestanden. Am Ende des Tunnels findet sich ein weiterer Hebel, mit ihm läßt sich eine Holzpaneele verschieben. Der Durchlaß führt in eine staubige, kleine und

niedrige Kammer, die abgeschrägte Decke verrät, daß es sich um eine Kammer unter der Treppe in die oberen Stockwerke handelt, die augenscheinlich als Abstellraum für Leuchter, Tafelböcke und ähnliches genutzt wird.

### Die Befreiung:

Wie auch immer die Helden in die Innere Burg gelangen, es heißt schön leise zu sein. Die Wehrgänge sind wohlbekannt, die Wachen aufmerksam. Da braucht es schon einige Schleichen-Proben +4 oder einen beruhigenden SILENTIUM. Die Helden sollten lange Streifzüge (oder gar Raubzüge) durch die Burg vermeiden, jeder unnötige Augenblick, den sie länger in der Festung verbringen, erhöht die Gefahr der Entdeckung.

#### Tjeikas Verlies:

Schließlich sollten die Helden glücklich den Mäuseturm erreicht haben, in dem Tjeika von ihrem finsternen Vater gefangen gehalten wird.

Tjeikas Zelle befindet sich im untersten Gewölbe des Turmes, etwa 10 Schritt unter der Erde. Hier ist es kühl und klamm, dazu stockfinster, fürwahr kein Ort, an dem man länger als einen Lidschlag ausharren möchte.

Eine Wache vor Tjeikas Gefängnis ist nicht erforderlich: Den Zugang zur Zelle bildet ein enges Loch in der Decke, durch das der Gefangene mittels eines Seiles hinuntergelassen oder einfach hinabgeworfen werden kann.

Tjeika bietet den Helden, nachdem diese sie glücklich heraufgezogen haben, einen jämmerlichen Eindruck, zitternd vor Kälte reibt sie sich die steifen und klammen Glieder. Sie ist schmutzig, das Haar fällt ihr in wirren, klebrigen Strähnen im Gesicht, ihre Gewänder sind zerrissen und dreckverschmiert. Doch ihre Augen leuchten in ungebrochener Entschlußkraft, hitzig funkelt sie die Helden an, als hätte sie nur eines im Sinn: Rache zu nehmen an ihrem Peiniger. Ihre erste Frage jedoch gilt dem Schicksal ihres Mannes, und sie kann sich der Freudentränen nicht erwehren, als sie erfährt, daß er lebt.

### Ausklang

Doch die Rache muß warten, bis ein günstigerer Tag gekommen ist. Ebenso vorsichtig wie zuvor, doch nun mit der glücklich Befreiten, schleicht man sich aus der Burg.

Nun heißt es, so schnell wie möglich viele Meilen zwischen sich und Notmark zu bringen, bevor die Flucht entdeckt wird. Tjeika ist nun, da die unmittelbare Gefahr vorbei ist, überglücklich über ihre Rettung. Gerührt dankt sie den Helden für ihre mutige Tat. Freudig umarmt sie ihren kleinen Bruder, gelobt nur zu gerne, ihn mit sich zu nehmen. Zunächst aber drängt es sie nach Festum, zu ihrem Gemahl und selbstverständlich in den Palast des Adelsmarschalls, ihre rechtmäßige Würde endlich anzunehmen.

Die finsternen Pläne Uriels von Notmark sind vorerst gescheitert, dank der wackeren Helden. Doch dieser Strauß ist noch lange nicht ausgefochten. Tjeika hat sich gleich zu Beginn ihrer Amtszeit einen schweren Widersacher eingehandelt, einen Gegner, den es nicht zu unterschätzen gilt, trotz der Macht ihres Amtes. Wird es ihr dennoch gelingen, ihren verräterischen Vater seiner gerechten Strafe zuführen zu können? Spätere Abenteuer werden es zeigen, zu einer anderen Zeit, an einem anderen Ort.

### Das Ende - endlich!

Der selbstlose Einsatz der Helden soll nicht unbelohnt bleiben. Ein jeder von ihnen erhält einen Beutel mit 25 Dukaten. Ungleich schwerer jedoch dürfte die Gunst der Adelsmarschallin wiegen, welcher sich die Helden nunmehr sicher sein können.

Zusätzliche 75 AP versüßen das Heldenleben zudem - was könnte schöner sein.

Wir hoffen, daß dieses kleine Szenarium Ihnen und Ihren Helden einige Kurzweil bereiten konnte.

In diesem Sinne, den Elchen zum Grube!

M.M.

## DSA-Material zu verkaufen!!!

Marco Tiemann, Eickener Str. 93, 4520 Melle 1, ☎05422/42317

"Basisbox", "Magiebox", "Landbox", "Kreaturenbox", "Wüste Khom", "Albernia", "Thorwal", "Orkland" (je DM 20.- bis DM 30.-).  
"Götter DSA", "Bornland", "Kgr. am Yaquir", "Stromaufwärts", "Sand in Rastullahs Hand", "Staub u. Sterne", "Attentäter", "Yasmina", "Grabmal v. Brig-Lo", "Zorn d. Bären", "Traumlabyrinth", "Stadt d. toten Herrschers", "1000 Oger", "Schiff d. verlorenen Seelen", "Folge d. Drachenhals", "Spur d. Wolfes", "Wind d. Wüste", "Inseln im Nebel", "Xeledons Rache", "Tage d. Namenlosen", "Insel d. Risso", "Bund d. Schwarzen Schlange", "Donnerstürmnen", "Bettler v. Grangor", "Kanäle v. Grangor" (je DM 10.-). Alles zusammen nur DM 400.- (NP DM 780.-)

J. Grisu, PF 7, 8871 Kötz

"Zug durchs Nebelmoor", "7 magische Kelche", "Schiff der verlorenen Seelen", "Fänge des Dämons", "Wald ohne Wiederkehr" (1A Zustand, je DM 20.-), "Kgr. am Yaquir" (ohne Karten, DM 10.-), "Götter DSA", "Stromaufwärts", "Spinnenwald", "Quell des Todes", "Kanäle von Grangor" (je DM 13.-)

Gabriel Hakel, Gartenstr. 4d, 8067 Petershausen, ☎08137/5064 (ab 14<sup>00</sup>)

"Kreaturenbox", "Landbox", "Thorwal", "Bornland", "Kgr. am Yaquir", "Traumlabyrinth", "Bund d. Schw. Schlange", "Verschwörung v. Gareth", "Stadt d. Toten Herrschers", "Wind d. Wüste", "Folge d. Drachenhals", "Inseln im Nebel", "Spinnenwald", "Donnerstürmnen", "Attentäter", "Grabmal v. Brig-Lo", "Staub u. Sterne", "Stromaufwärts", "Orkenhort", "Zorn d. Bären", "Spur d. Wolfes", "Tödlicher Wein", "Tage d. Namenlosen", "Purpurturm", "Liebliche Prinzessin Yasmina" u. "Menschenjagd", gut erhalten, nur komplett abzugeben, DM 350.- bis DM 400.- (NW DM 600.-)

Christoph Steinberg, Grashelder Str. 27, 4155 Grefrath 2, ☎02158/8447

Verkaufe oder tausche "Purpurturm" u. "Orkenhort" (je DM 12.-), Magiebox (DM 25.-)

Michael Weber, Königsbergerstr. 1, 3257 (31832) Springe-Eldagsen, ☎05044/4871

"Eifenblut", "Zeichen der Kröte", "Sand in Rastullahs Hand", "Grabmal von Brig-Lo", "Schwert der Göttin", "Fluch des Mantikor", "Seelen der Magier", "Gaukelspiel", "Donnerstürmnen", "Bund schwarzen Schlange", "Traumlabyrinth", "Stadt des toten Herrschers", "Tage des Namenlosen", "Xeledons Rache", "Folge dem Drachenhals", "Spur des Wolfes", "Wind der Wüste", "Insel im Nebel" (alle in sehr gutem Zustand, je DM 10.- + Porto)

Anke Witt, Stauffenberg Str. 38, 2120 Lüneburg, ☎04131/57823  
Av. Bote 26-44, je DM 2.- + Porto

Peer Mons Carlson, ☎05149/8610 (Mo.-Fr. 18<sup>00</sup>-20<sup>00</sup>)  
"Folge dem Drachenhals" (inkl. nachbestellter Pläne), DM 12.-

Roland Bruns, Königsberger Str. 59, 4134 Rheinberg 1, ☎02843/60544

"Stromaufwärts" (DM 10.-) und "Stadt des toten Herrschers" (DM 13.-), beide wie neu, Preise jeweils zzgl. DM 1,50 Porto.

Jakob Sobe, Bornstr. 15, 1000 Berlin 41, ☎030/8511436 oder ☎030/8529476 (17<sup>00</sup>-19<sup>00</sup>)  
Verkaufe sieben Boxen für je DM 20.- bis DM 30.- und insgesamt 35 Abenteuer, darunter "Streuner soll sterben", "Unter dem Nordlicht", "Kommando Olachtal", die Orklandtrilogie und "Fänge des Dämons" für je DM 10.- bis DM 30.-

Matthias Keiner, Emil-Noide-Str. 26, 2203 Horst, ☎04126/2208

Tausche Orklandtrilogie gegen "Wirtshaus z. schw. Keller", "Schiff d. verlorenen Seelen", "Stromaufwärts" oder "Insel der Risso". Tausche auch einzeln.

Thomas Scheuerle, Charlottenstr. 10/1, 7100 (74074) Heilbronn, ☎07131/52367

DSAP 1 (unbenutzt), DM 45.-, Brettspiel "Der Hexenmeister" (gut erhalten), DM 30.-

Thomas Wedler, Ulzburger Str. 14, 22399 Hamburg, ☎040/6022175

"Eifenblut", "Weg ohne Gnade", "Kanäle von Grangor", "Bettler von Grangor", "Sand in Rastullahs Hand", "Tödlicher Wein", "Sauche an Bord", "Quell des Todes", "Yasmina", "Seelen der Magier" und "Gaukelspiel" für je DM 8.-. Portokosten DM 3.-, mindestens 3 Abenteuer. Alle zusammen DM 80.-

Christof Leim, Ralfelsenstr. 12, 5551 Monzelfeld, ☎06531/2339 oder 2627 (nach 17<sup>00</sup>)

DSA-Romane "Das Eherne Schwert" und "Die Gabe der Amazonen", entweder gegen Bares oder im Tausch (massig Material vorhanden!)

## Auf zum Turniere!!!

DSAC "Wahnbecker Recken", Jens Heuer, Werrastr. 6 2902 Rastede 1

Mutige Kämpen aller Stufen seien zum großen Turnier in Kebabn geladen. Wertvolle Preise und Ruhm warten auf euch. Wettbewerbe in allen Nah- und Fernkamparten. Außerdem: Wettzaubern und eine Schlacht (???) - die AA unter allen Teilnehmern. Schickt uns eine Kopie eures Heldenbogens und eine Liste der Disziplinen, an denen ihr teilnehmen möchtet, sowie DM 2.- RP.

Christian Reeber, Turnstr. 3, 66978 Merzalen

2. Großes Turnier zu Prem!

Boxen, Ringen, Zweikampf, Bogenschießen und Pferderennen für Helden der Stufen 1-15. Tolle Preise, Turnierbericht! Schickt mir euer Heldendokument, Liste der Disziplinen, an denen ihr teilnehmen wollt und DM 2.- RP. Einsendeschluß 2 Wochen nach Erscheinen des AB

André Wicke, Rotenhäuser Weg 24, 3360 Osterode am Harz

Ich, Merin von Tuzak, und mein Gefährte Torstor wollen auf unserem Anwesen einen Wettstreit besonderer Art ausführen: Wettreiten, Schwertkampf, Boxkampf, Bogen-/Armbrust-

schießen, Singwettbewerb, Lanzengang und Wetttrinken. Erster Preis ist ein echter Sechsspänner der Marke Ferrara (Da werdet Ihr Euer Anwesen wohl für verpfänden müssen - die AA). Schickt uns Euren Heldenbogen, Liste der Disziplinen und einen frankierten Rückumschlag (für Urkunde, Turnierbericht und Rangliste). Bitte habt Verständnis, daß das Turnier bei zu wenigen Bewerbern (weniger als 5) ausfällt (Eure Bögen erhaltet Ihr dann selbstverständlich zurück!)

Neu! Das Herzöglich Weldener Heer!

Mit Beschreibung der Einheiten, Offiziere und der Traloper Kriegerakademie. 30 S. DIN A4, zahlreiche Illustrationen. Zu beziehen bei Yasminia, Taverne Tatzlieb, Baiho oder gegen DM 4,50 (inkl. P&V) bei: DSAC "Ginsterberger Schützen", Christopher Nägel, Kocherstr. 50, 7252 (71263) Weil der Stadt

Die besten werden allezeit zu früh abberufen!

Wir gedenken in tiefer Trauer der wackeren Baronin Dyshlände von Valpokrug, die ihr junges vielversprechendes Leben in roudragefälligen Kämpfen für Reich und Kaiser gab.

Ein warmes und lebenswürdiges Herz schlägt nicht mehr. Obschon wir uns nur flüchtig kennen, schmerzt Uns der Verlust dennoch sehr. Wir werden sie allezeit vermissen. Möge die fröhliche Rahja sie in ihren Hallen aufgenommen haben, wo der liebliche Wein nicht aufhört zu fließen und wo die Tage bis in alle Ewigkeit erfüllt sind mit süßer Glückseligkeit.

In stillem Gedenken,  
Duridanya von Greifenberg

Seine Hohelt Garl I. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Hiermit verurteilen Wir auf das Allerschärfste die brutale Machtergreifung seitens des Grafen Uriel von Notmark und betonen die rechtmäßigen Ansprüche des Ugo von Eschenfurt auf das Amt des Adelsmarschalls. Wir behalten Uns vor, den Einsatz Unserer gefürchteten Pikeniere in Erwägung zu ziehen!  
Desweiteren dementieren Wir Gerüchte, bei Unseren Unterredungen mit dem Baron von Rallerfeste handelte es sich um Pläne der Separation eben jener Baronie.

Statt dessen verweisen Wir auf die angedachten Handelsbeziehungen zwischen Rallerfeste und Engasal. Die Produkte der Garfolora-Manu-

faktur bieten für alle Menschen von Welt ein interessantes Angebot: Jetzt neu, Schweinsblasen mit Präklat "ziemlich sicher", Modell Visar - Die Schwarzen mit dem besonderen Pfiff!

Seine Hohelt Garl I. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Hiermit erheben Wir Anspruch auf die ausgelobte Belohnung von 500 D für die Ergriffung des Schurken Answin! Dieser befindet sich - wie bereits mehrfach berichtet - im Gewahrsam Unserer tapferen Pikeniere, welche erst kürzlich in heldenmütigem Kampf das Örtchen Dorp am Dergel von der Tyrannie des Usurpators Uriel befreit haben, worauf Wir Uns bereit erklärt haben, die Ritterwürde zum Schutze des Dorfes Dorp anzunehmen. Beide Schenken des Ortes sind vor weiterer notmärkischer Heimsuchung gesichert und werden nach Abschluß der Renovierungsarbeiten Ihren Ausschank wieder aufnehmen.

Pyrrros, das gab's noch nie!

- drachenscharfer Bärenspießbraten, erhältlich in der Taverne "Tatzlieb", Baiho, Gorgegasse 12

1 Silberling pro Gast spende ich der Weldener Grenzwatch zur Verteidigung unseres geliebten Kaiserreiches!

Yassia, reisende Händlerin

Bekanntmachung!

Wir, Ritter Korg von Appelstiel-S. nebst Gefolge, geben hiermit bekannt, daß wir unseren Wohnsitz vorübergehend aus gesundheitlichen (!) Gründen von Notmark in den Osten verlegt haben. Die beliebte Apfelsorte "Notmarker Warzentfreie Rotwangen" erhaltet Ihr ab sofort in der Herberge Waldesruh in Drachenzwinge. Helden, die für ein warzentreies Notmark kämpfen wollen, melden sich bei mir mit der Parole "Lieber Rotwange als Warzensaul" Reiche Belohnung bei Erfolg!

Ein Pferd ist Ausdruck von Persönlichkeit  
- Atlas Pferd



Werter Herr Gibron Morne!

Wir sind zutiefst zerknirscht über die unglückselige Verwechslung des Holzschnitts für Eure Anzeige in der letzten Ausgabe des A.B. und erbitten in gnädigster Demut Eure Verzeihung. Werter Herr, wir versichern Euch, selbiges soll in Zukunft nie wieder vorkommen. Ugo Korninger, Motoredakteur und verantwortlicher Redakteur für die Illumination der Anzeigen

## Offener Brief an Dragosh, Bundesmeister und Abtmarschall, Löwenritter

Im Namen des heiligen und allmächtigen Visar, Herr über Leben und Tod, Gebieter des Schlafes und des Vergessens. Magister Vitus Werdegast, Archimandrit der Vereinigten Reformierten Kirche des Heiligen Raben Unseres Herrn Visar, Mitglied des Exekutivkomitees. Herrn Dragosh und der gereinigten Leserschaft des Aventurischen Boten

Werter Herr Dragosh!

Da ich selbst des Lesens mächtig bin, mußte ich persönlich Euren Schmähbrieff im Aventurischen Boten Nr. 44 zur Kenntnis nehmen. Ihr erdreistet Euch, die mutige Königin Peri eine Verräterin zu schimpfen, ebenso den ehrenwerten Landherrn zu Brelak, um eben jenen kurz darauf als rondrianischen Ordensherrn anzusprechen. Seid Ihr Euch Eurer Unlogik nicht bewußt oder wollt Ihr ernstlich selbigem Verrat vorwerfen? Desweiteren erwähnt Ihr die eifische Herkunft des Barons von Cres. Soll dies etwa eine versteckte Herabwürdigung eines Helden der Answinschlacht sein? Wollt Ihr dem stolzen Volk der Elfen ihre Ernsthaftigkeit, Toleranz und Weisheit absprechen?

Fürderhin schreibt Ihr, daß es Brauch sei, den Erhabenen des jeweiligen Glaubens um sein Placet zu bitten, wenn ein neuer Orden gegründet werden soll. Dies ist zweifellos richtig, doch scheint es Eurer Aufmerksamkeit entgangen zu sein, daß es sich bei der VRK nicht um einen Orden handelt, sondern um eine von Punin wie auch Al'Anfa unabhängige Gemeinschaft, welche die wahre Verehrung Borons betreibt.

Zuletzt aber entlarvt Ihr Euch vollends, indem Ihr den Blutsäuter und Sklaventreiber Amir Honak als Excellenz An Kaisers Statt bezeichnet. Ihr verspottet damit schändlichst all die, die im Kampf gegen den Tyrannen Tar Honak gefallen sind!

Eure Argumente sind so klar, wie der Schlamm des Ingvall. Euer Tun legt einen Vergleich mit dem des von Euch offenbar so sehr verehrten Amir Honak nahe. Kehrt in Euch, widerruft Euren Aufruf und kommt zur Besinnung!

Gegeben im Tempel des Heiligen Sanges zu Ingfallspuigen von Magister Vitus Werdegast, unerschütterlich im Wahren Glauben mit der Autorität unseres Herrn

Anmerkung der Redaktion:

Obige Zeilen geben in keiner Weise die Meinung der Redaktion wieder, und wir distanzieren uns in allen Punkten! Jedoch fühlten wir uns aus Gründen der Gerechtigkeit dazu verpflichtet, Magister Vitus Gelegenheit zu einer Antwort zu geben.

## Verlautbarung:

Die versammelten Spektabilitäten Prishya von Grangor (Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin), Saldor Foslarin (Akademie Schwert und Stab zu Beilunk) und Salpikon Savertin (Schule der variablen Form zu Mirham) geben bekannt:

Es werde gegründet das **“Freie Wissenschaftliche Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene”**. Neben der praktisch-experimentellen Erprobung magodynamische Erkenntnisse, ist das vordringliche Ziel des Institutes, die Sammlung und Bewahrung von arkanem Wissen. Um vollendete wissenschaftliche Neutralität zu gewährleisten, ist die Forschungsstätte für Wissenschaftler aller Ausrichtungen (des Grauen, Weißen und Schwarzen Weges) offen. Allein die Gesetze der allwissenden Hesinde bilden Rahmen und Grenze für Forschung und Lehre.

Die Leitung der Akademie obliegt je einem namhaften Vertreter jedes der drei anerkannten Wege, zudem wird das Institut der Kontrolle der Hesindegeistlichkeit unterstellt. Für den weißen Pfad übernimmt Magistra, derzeit Akademie des Magischen Wissens Praiowine Westfar zu Methumis. Vertreter der Grauen Gilde ist Magister Rhayodan de Porcupino, Schule des Seienden Scheins zu Zorgan, Magister Robak von Punin, derzeit Schule der Variablen Form vertritt den Schwarzen Pfad. Beratender Abgesandter des Hesindetempels zu Kuslik ist Schwester Meliodane Espenhain.

Sitz der Akademie wird Kuslik sein.

Gegeben zu Kuslik Im Hesindemond des Jahres 20 der Herrschaft Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz, Hal I., welches ist das Jahr 1013 n. BF.

Unterzeichnet und gesiegelt.

## Im Auftrage Des Bundes des Pentagramms, Der Großen Grauen Gilde des Geistes und Der Bruderschaft der Wissenden gebe ich bekannt welche Kandidaten in Amt und Würden berufen werden:

Der Halle der Macht zu Lowangen wird **Eldamar von Lowangen** als Magister zur Seite gestellt, ebenfalls nach Lowangen, jedoch zur Akademie der Verformungen soll **Aischa Hamilsunya** eilen. Nach Thorwal sollen sich begeben die Magister **Elrod Oddleifson** und **Jaffet Blaubart**.

Für das Seminar der elfischen Verständigung zu Donnerbach wurde ausersehen der Herr **Arbolus**. In Brabak möge die Magica **Thalura** vorsprechen.

**Aldoran von Belour** möge sich auf eine Reise nach Belhanka vorbereiten, dort wird er eine neue Stelle als Magister erhalten.

Zu Tuzak soll in Zukunft **Sengar Modavi** unterrichten, und nach Zorgan wird **Horania Barun** berufen.

Der Herr **Medwin von Kuslik** wird zum neuen Magister an der Halle der Antimagie in seiner Geburtsstadt.

Der Magisterin **Hesinde Giunda** zu Ysilia werden zur Unterstützung des dortigen Lehrkörpers die Herren **Boronian Ho'Ochlon** und **Thallian aus Kuslik** zur Verfügung gestellt.

Doch nun kommen wir zu den Kandidaten die das neugegründete Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik unterstützen werden:

Der Leiter der Artefaktforschung soll **Taranion Tagnion** sein, für die Abteilung der alchemischen Forschung ist **Anouschka Udomiel** ausersehen. Als Spezialist für die Magie der Nichtmenschen wurde **Aridis von H.** bestimmt. Die Verwaltung der hoffentlich bald wachsenden Fachbuchsammlung wird **Jorgan zu Birkenheim** angetragen. Den Genannten gleichberechtigt zur Seite stehen werden **Medwin von Baburin** und **Mirgan Sergonfels**.

Die Aufsicht über das neue Instituts wird dem Geweihten

der Hesinde und Magus **Orchet, Edler von Hirschfurt, Junker von Ewigk** übertragen, er soll das Sprachrohr der drei Gilden sein und auch Vermittler zwischen dem Tempel der Göttin und dem Institute.

Für die Betreuung der Kandidatin **Glodebracht Wracwen** wird durch Magister Melwyn von Gareth gesorgt.

Fürderhin wird seiner Hochgeborenen Gisbris zu Schwarzbuckel **Malion Magnus** zur Seite gestellt. Sollte ihm dies nicht genehm sein, so ist Malion jedereit in Kuslik willkommen.

Desweiteren bedanken wir uns bei Ihrer Hochgeborenen Ulfried von Greifswalden, der uns vor Umtrieben zwielichtiger Objekte in den Drachensteinen warnte.

Den Kandidaten werden entsprechende Schreiben noch zugesandt.

*B. Razen, St. Küppers, St. Jorach*

## Gibt der aventurische Akademikerstand Grund zur Sorge?

Über einen Götterlauf ist es schon her, daß namhafte Vertreter der drei magischen Pfade ihre Kollegen aufriefen, sich in den Dienst der arkanen Wissenschaft zu stellen und vakante Akademiestellen zu besetzen oder beim Aufbau des **“Freien Wissenschaftlichen Institutes zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene”** behilflich zu sein.

Leider jedoch vermerkten die Spektabilitäten nur geringes Interesse unter den Magi Aventuriens. Zudem bewarben sich etliche Kandidaten von zweifelhafter Qualifikation, sei es, daß betreffende Zauberkünstler Schwierigkeiten bei der Bewirkung des **“Flim Flam”** zeigten, sei es, daß sie nach Teleportationszaubern bis auf den heutigen Tag unauffindbar blieben. Saldor Foslarin beklagte besonders die Keckheit einiger schwarzmagischer Subjekte, die sich erfrechten, sich mit borbaradianischen Referenten nach weißmagischen Ämtern zu streben.

Besondere Freude bereiten auch ein Aspirant, welcher sich der Entwicklung eines 8. Stabzaubers rühmte, welcher bei näherer Betrachtung sich als in höchstem Maße den Gestezen der Herrin Hesinde widersprechend und überdies als klimatisch bedenklich entpuppete.

Die Spektabilitäten bedanken sich bei allen Bewerbern, welche in angemessener Weise in den Akademien vorsprachen.

Eine Liste der Kandidaten, die berücksichtigt werden konnten, findet sich links nebenstehend.



## DSA-Material gesucht!!!

Jens Heuer, Werrastr.6 2902 Rastede 1, ☎ 0441/391142 (nach Jens fragen)

Suche alte Aventurische Boten, besonders Nr. 1 - 30.

Michael-Werner Fisch, Ostenwall 5, 4700 Hamm 1

Suche "Tor der Welten", "Göttin d. Amazonen", "Zeichen d. Kröte", "Bornland", "Streuner soll sterben", "Kommando Olachtai", "Schwarze Sichel" u. "Bettler von Grangor (dringend!)". Tausche gegen: "7 magische Kelche", "Tage d. Namenlosen" (originalverpackt!), "Sand in Rastullahs Hand", "Zorn d. Bären", "Staub u. Sterne" (alle wie neu), "Kgr. am Yaquir", "Unter d. Nordlicht", "Attentäter", "Tödlicher Wein", "Insel Im Nebel", "Spinnenwald", "Schwert d. Göttin", "Wolf von Winhall"

Michael Schulze, W.-O.-von-Horn-Str. 231, 6540 Simmern, ☎ 06761/3865 (15<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>)

Suche DSA-Romane "Das eherne Schwert" und "Die Gabe der Amazonen", zahle bei gutem Zustand bis je DM 25.-.

Michael Maurer, Drelländerring 22, 88212 Ravensburg

Suche Av. Bote 35-38, 40, "Seelen der Magier" u. "Weg ohne Gnade"

Peer Mons Carlsson, ☎ 05149/8610 (Mo.-Fr. 18<sup>00</sup>-20<sup>00</sup>)

AB 32 (Original!), zahle DM 4.-

Jura Staudacher, Berliner Str. 20, 7980 Ravensburg, ☎ 0751/22056

Suche DSA-Roman "Das eherne Schwert", zahle bis DM 30.-

Paul Werner, Heildelberger Str. 43, 6901 Galberg, ☎ 06223/46956 (15<sup>00</sup>-19<sup>00</sup>)

"Nedime", "Grauen von Ranak", "Unter dem Nordlicht", "Borbarads Fluch", "Tor der Welten" u. "Zug durchs Nebelmoor". Zahle, je nach Zustand, bis zu 80% des Neupreises.

Robert Malerhofer, Landsbergerstr. 243, 80331 München, ☎ 089/5701299

Aventurischer Bote 9, 27, 31, 41 u. 42 (nur Originale, zahle bis DM 3.-), "Nedime", "Borbarads Fluch", "Seuche an Bord", "Fahrt der Korisande", "Verschwörung von Gareth", "Gaukelspiel" u. "Kommando Olachtai" (zahle bis zu DM 15.-)

Tobias Bös, Im Mühlenfelde 26, 14167 Berlin, ☎ 030/8112757

Suche Großraumkarte Gareth und Aventurienkarte aus der neuen (!) Heidenbox.

Claudia Wittemund, Obere Cilgnetstr. 31, 6800 Mannheim 1, ☎ 0621/371631 (nach 19<sup>00</sup>)

Suche dringend "Auf dem Weg ohne Gnade"

Anzeigen für den Aventurischen Boten 46 wie immer an:

Michelle Melchers  
Normannenstr. 37  
42275 Wuppertal

Denken Sie bitte daran. Anfragen an die Redaktion Rückporto beizulegen, ansonsten sieht sich Ihre treue Annoncenaquiescence außerstande. Ihnen eine Antwort zukommen zu lassen. Und das wollen Sie doch nicht ...

# Das Wunder von Greyfensteyn

"Im Namen des Heiligen Herrn Praios. Tergillon v. Elenvina, Schreiberling und Geweihter im Gefolge des Herrn Hilberian Grimm v. Großen Fluß. Geschehen am 29 TSA XX Hal. Gegeben auf Burg Greyfensteyn, geschrieben von eigener Hand.

Herrn Duradan v. Wildreigen, Gareth. [...]

Praios und die Elfe vor.  
Mein lieber Duradan

noch vermag ich's nicht recht zu glauben, was geschehen, doch ist wohl alles wahr; und ich will's Dir ab initio getreulichst schildern, auf daß Du's den hohen Eminenzen v. Gareth und Wehrheim conferieren mögest.

Am 15 HES brachen wir von Elenvina her gegen Mitternacht auf und kamen mit unsrer Bedeckung leidlich voran nebst Herrn Hilberian und uns drei Secretairen ritten fünf Waldläufer einher, die uns Wildpret beschaffen und nächstens Wache schieben sollten, daß wir am 30 HES bereits in Gräflisch Winhall anlangten und von dorten unter den Hochrufen und dem Jubel der Städter über die Tommelbrücke ins Nostrische einzogen, das heißt, womöglich war's auch schon andergastsches Lehnsland, das konnt' uns keiner recht sagen, denn die Majestäten der Könige führten alenthalben einen Waffengang von "particulairer Importance", wie wir weiland vom gekkenhaften Wojwoden v. Eberwildern, der ein Stück Wegs mit uns einerschritt, erfuhren. [...]

Schließlich hatten wir all das hinter uns und waren auch übers Andergastsche hinaus in Andergast hatte die Eminenz des Custos Ordinis Excelsus Herrn Hilberian huld-

vollst empfangen und auch SM der König hatte uns von einem wahrhaftigen General willkommen heißen lassen! , womit die Fähnrisse allerorten erst begannen.

Zwar fanden wir noch Gastung auf der Feste Anderstein, einer treuen Wacht gegen die Orken übrigens, doch ansonsten waren wir ganz der Wildnis des schaurigen Orklands und der Verlässlichkeit unserer schweigsamen Wegführer preisgegeben. Zumal wir nicht auf den Wegen reiten konnten, denn dort trieben die Orken ihr finstres Unwesen, hieß es. Tordochai und Zholochai [...] So zogen wir denn Praioslauf um Praioslauf, der Herr Hilberian auf seinem weißen Rosse stets voraus, durch das Dornicht der Messergrassteppe und den fußhohen Ifirnschnee aufs Greifengras zu, wo Ew. Hochwürden die heiligen Greifen, um derentwillen wir die Fahrt unternommen, zu treffen hoffte. [...]

Am 16 FIR hatten wir den Thasch nicht mehr fern, ein greuliches Gebirge, das furchtbar unheimlich deuchte, und eisig kalt war's in Herrn Firuns grimmen Winter. Da wies Herr Hilberian frohlockend auf einige Wesen hoch droben in den Winden, wohl hoffend, daß es herrlichen Greifen seien, aber ach, Adelerfrouwen waren's, die den Mertwyn grausam raubten und töteten. Und auch mir schlugen sie eine blutige Wunde, ehe Meister Hilberian einen heiligen Bannspruch gewirkt hatte. [...] In der Nacht ging ein Sturm, und Schnee fiel zuhauf, und am Morgen waren auch Feith und Harmlyn verschwunden, die die dritte Nachtwache gehabt hatten. Das Feuer, gestrenger Ingerimm! hatten sie ausgehen lassen. [...]

Drei Rösser hatten wir mittlerweile schlachten müssen

und waren mittenherinnen im Orklande, und doch hieß Meister Hilberian uns allerstrengst vorwärts. Aschfahl saß er im Sattel und bewegte seine blaugefrorenen Lippen im innigen Gebet und die Sonne schien tags wie nachts Ucuris Sternengold und wies den gefahrvollen Weg. [...]

Und siehe, da kam er herab, der Heilige Goldene, und Herr Hilberian sank hinab in seinem güldnen Gewand, und wir taten's ihm gleich. Der Greif war groß, mächtiger als ein Firunsbär, ganz gold und rot und wunderbar. Und er hieß uns willkommen, die Weitgereisten, in artigen Worten und mit wohlklingender Singstimme worauf er mit Meister Hilberian von dannen schritt ... [...]

Der Meister kam herauf an unsre Lagerstatt, nachdem Herr Praios dreimal in caelis gestanden hatte und wir gegen einige Tscharschai gefochten ... voller Erhabenheit befahl er uns, die Rösser zu zäumen und hinabzureiten in die Greifenklamm, wo vier Greifen unsrer harrten und uns - heiliger Praios! - nach Greyfensteyn mittäglich Yrramis', das Du womöglichst kennst, trugen, das einige Lowanger und Andergaster aus Orkenhand befreit hatten. Was wohl aus den Pferden geworden sein mag? Von Elenvina her haben sie uns getragen; Körnchen ward mein Brauner geheißten. [...]

Der Prinz v. Andergast wöllt uns ergo auf die Order der Majestät des Königs ins Andergastsche bringen, was vernemlich SE Herr v. Hirschstechern befohlen hatt', bei seinem Unwillen. Der Prinz Wengel war nun ein Cavallerie-Capitain, [...], so daß orksche Reiter hinterdreinritten und die erschöpften Andergaster wohl noch vorm Tore

eingeholt hätten, wär' nicht Meister Hilberian hinausgetreten: Der tapfre Mann hatt' den Sonnenstab in der Rechten und ein Schwert in der Linken, aufrecht und stolz stand er, und die blinkenden Waffen zum Herrn erhoben daß ein gewaltiger Blitz herausfuhr und inmitten die Orken! Heller als die Sonne war's, ganz gleißend grell und weiß, ein Wunder allenthalben, daß wir dem Heiligen, dem Herrn der Gefilde und der Sphären, dem Höchsten Greifen, dem König Alverans

und Deres und aller Lande darumherum, dem Meister Praios, eifrig dankten in unsrer Unvollkommenheit. Und Herr Hilberian war ohnmächtig darniedergesunken, aber sein Antlitz stolz und schön und bitter. [...] Und der Prinz v. Andergast erhob ihn sodann zum Herrn v. Greifensteyn, und die Söldlinge hießen ihn den Grimmen, den derart war er, nachdem das Wunder vollbracht. Der Meister ging in Clausur. [...]"

Niels Gaul

## Hilberian Grimm v. Greifenstein und vom Großen Fluß

Höret nun einiges über das Leben Seiner Hochwürden Hilberian:

Selbiger ward 32 v. Hal als Kegel des Herzogs Hartwal Gorwin v. Großen Fluß und seiner Kebsweib Wallgunde geboren, möge Frau Travia dies kecke Wort verzeihen! Nach dem Tode der glücklosen Herzogin Nyrimai v. Mendena, die ihrem Gemahl den Prinzen Jast Gorsam geboren und darauffin die letzten fünf Jahre ihres Lebens im herzoglichen Kerker verbracht hatte, worein der zügellose Herzog sie in einer Laune hatte werfen lassen, nahm der Herzog die Kebsweib Wallgunde gleichwohl zur Gemahlin und legitimisierte derart den Kleinen Prinzen Hilberian ... Damit der Kegel dem Hause v. Großen Fluß gleichwohl nicht den Hirschenthron streitig zu machen vermochte, schickte der Vater den Jungen auf die Elenviner Praiosschule. Glücklicherweise war Prinz Hilberian vom Herrn berufen und ein eifriger, gestrenger und gelehriger Geweihter, der alsbald in Herrn Praios' Communio allerorten angesehen und beliebt war. IEW, die Heliodai v. Roßhagen, accreditierte ihn als Nuntius an verschiedenen Fürstenhöfen und sandte ihn schließlich in gewichtigen Botschaften aufs ferne Maraskan und ins sündige Al'Anfa, daß SEW, der Heliodan, den Prinzen in seinem achtunddreißigsten Götterlaufe zum Hochgeweihten von Elenvina bestellte.

Das dortige Amt führt der Prinz in vollkommener Aussöhnung mit seinem herzoglichem Bruder, an dessen Hofe er ein häufiger und gern gesehener Gast ist, überaus accurat, so daß die Halle unter seine Ägide zu einer wahrhaften Trutzburg der Praioskirche und einem der heiligen Orte avanciert ist.

Prinz Hilberian Grimm v. Greifensteyn und v. Großen Fluß ist Verfasser mehrerer Schriften, u. a. »Die Kirche und die Greifen«, »Die zwölf Heiligkeiten« und »De Gurovan«, eine höchst bedeutsame historische Abhandlung über den letzten und schwächsten der Priester-Kaiser, die durchaus nicht ohne Anspielungen auf die heutige Kirche gehalten ist und die darob von SEW sowohl wie von der Exzellenz des Großinquisitors mehrfach zensiert wurde.

Mit seiner jüngsten Unternehmung einer Reise und Pilgerfahrt ins winterliche Orkland (welch vortreffliche Tapferkeit!) haben Hochwürden Aufsehen weit über Elenvina und Gareth hinaus erregt; tatsächlich ist Meister Hilberian einer der wenigen Auserwählten, dem ein tagelanges Gespräch mit Greifenkönig Garafan v. Greifengras zuteil ward.

Den tapferen Mönche von Marano,  
Rettern des Reiches, in memoriam:

## Das Lied von Marano

Trommeln und Pfeifen mit hellem Klang  
ziehn dort den Weg entlang,  
über Marano wachen sie, ja, diri diri diridi.  
Trommelfelle beben im lichten Morgenrot,  
Pfeifen sind das Leben und die Trommeln sind der  
Tod!

Vom Gebirge zieht die Kriegesmacht  
der Schwarzpelze zur Schlacht,  
nach Marano ziehen sie, ja, diri diri diridi  
In den Tod ergeben stürmt das erste Aufgebot  
Pfeifen sind das Leben und die Trommeln sind der  
Tod

Aus dem Gewühl klingt Schwertgeklirr  
und Krachen im Gewirr,  
bei Marano kämpfen sie, ja diri diri diridi  
Und der Mönch will heben seine Fahne in Todesnot,  
Pfeifen sind das Leben und die Trommeln sind der  
Tod

Eidesgenossen deckt ihr den Fluß,  
dieweil ich sterben muß.  
Unser Glauben wanket nie, ja diri diri diridi  
Nach dem Siege streben sollt Ihr, wie Rondra gebot,  
Pfeifen sind das Leben und die Trommeln sind der  
Tod

Aus sein Atem und aus die Schlacht,  
und blutig aus die Nacht,  
von Marano zieht der Ork, ja diri diri diridi  
Doch Gareth ist gerettet durch der Mönche Tod,  
Pfeifen sind das Leben und die Trommeln sind der  
Tod

Worte und Weise: Barde Huminio, der Sänger

Björn Berghausen.

## Die Lage in Greifenfurt

### Greifenfurt:

Es scheint, als ob sich der lange Hungerwinter der markgräflichen Hauptstadt dem Ende zuneigt. Heute ist es einem Konvoi gepanzerter Flußschiffe gelungen, bis in die Stadt vorzudringen und den Verteidigern neue Vorräte und Freiwillige zu bringen. Dieses gewagte Entsatzunternehmen kann schon jetzt als eine militärische Meisterleistung angesehen werden.

Der Winter war für Stadt und Land Greifenfurt die Zeit härtester Entbehrungen. Es heißt, daß allein in der Stadt mehrere Hundert Menschen den Tod gefunden haben, und auch von den in den Wäldern und auf abgelegenen Gehöften versteckten Freischärlern war wenig frohe Kunde zu vernehmen, hatte doch der

Ork jegliche Vorräte, vom letzten Scheffel Korn bis zu Sensen und Hacken, an sich gerissen, um den Belagerungsring um Greifenfurt zu halten, was - man möge es mir verzeihen - in diesem strengen Winter ebenfalls eine nicht unbeträchtliche Leistung darstellt. Etwa 1000 Schwarzpelze sollen bei vielen vergeblichen Sturmangriffen gestorben sein, oder wurden ein Opfer des Hungers. Der Kampf in der Stadt wurde verbittert um jedes Haus und jeden Straßenzug geführt, so daß ein großer Teil der Stadt mittlerweile in Trümmern liegt. Es scheint, als wären beide Seiten von einem heiligen Eifer erfüllt, denn sonst wäre die Stadt unsererseits schon lange geräumt und aufgegeben, andererseits von den Orken in Schutt und Asche gelegt wor-

den. Was die Streiter auch immer antreibt, es bleibt uns verborgen.

Es ist den Greifenfurter Verteidigern ebenfalls gelungen, Teile der Stadt zurückzuerobern, die sich seit Ende Hesinde in den Händen der Schwarzpelze befunden haben. Seit dem Verlust der äußeren Wälle und dem schrecklichen Ende aller Zauberkundigen der Stadt ist dies der erste Silberstreif am Horizont.

Es mag jedoch sein, daß sich die Farbe in der Ferne nicht als Silber, sondern als das kalte Glitzern des Stahls erweist, denn vielerorten hört man Gerüchte, daß der Schwarze Marschall seine besten Krieger gesammelt habe, um Greifenfurt ein für allemal den Garaus zu machen.

Möge Rondra uns helfen!

*Yangold di Lazaar/T.R.*

## Bekanntmachung

**Seine Hochwohlgeborene Elkrat Gurdner, Landgraf von Ysilla, tut hiermit kund:**

Ulfried von Greifswalden, Verwalter des gräflichen Lehens Ogertrift, soll fürderhin - in Rückbesinnung auf alte tobriische Tradition und in Übereinstimmung mit der Reichsgrundreform des Jahres 11 v. Hal (Kapitel IX, Abschnitt 16,2) - den Titel eines Landvogts innehaben.

Herr von Greifswalden ist künftig mit der Anrede "Hochgeborener Herr Landvogt" zu titulieren. Die Rechte und Pflichten Unseres Lehensmannes sollen denen eines Barons entsprechen. Das Lehen Ogertrift wird die Bezeichnung "Mark und Land Ogertrift" tragen.

## Orkenwall und Reichsweg befreit!

### Greifenfurt/Orkenwall:

Erfreulichere Nachrichten, denn aus der schwer umkämpften Markgrafenstadt, vermag man aus den Ostgreifenfurter Baronien zu vermelden.

Sah die Lage zu Anfang der Ernzeit im ganzen Land noch finster aus - Orkenwall und Reichsweg befanden sich in Feindeshand, Greifenberg wurde arg bestürmt, von den anderen Baronen fehlte gar jegliche Nachricht - scheint sich das Glück, mit Phexens Gnade, nunmehr für die Greifenfurter zum Guten zu wenden.

Auf Bestreben der jungen Baronin Duridanya von Greifenberg, haben sich neben der Freiin zwei weitere Landherren, Baron Argae von Orkenwall und Baronin Darya von Reichsweg, zu einem Bündnis zusammengefunden, ihre Schwert gegen die Übermacht der Schwarzpelze zu vereinen. Zusammen mit den Veteranen der Rondraritterin Ayla ben Rih, Baronin von Schattengrund und den Kämpen des edlen Kimper vom Berg, marschierte das neuformierte "Greifenberger Jungbanner" gen Orkenwall, um gemeinsam mit ihren baronlichen Nachbarn und deren Truppen die Stadt Orkenwall aus den Klauen

der Orks zu befreien.

Zwar war die Zahl der Feinde beträchtlich, doch zeigten sich Phex und Rondra dem wagemutigen Vorgehen der Edlen gnädig: An diesem Tage sollten die Orken erneut die Furcht vor mittelreichischen Klingen lernen. Ein zu rechter Zeit angezetzelter Aufstand der tapferen Orkenwaller Bevölkerung half, die Schwarzpelze in Verwirrung zu stürzen, so daß die vereinten Truppen der Barone leichtes Spiel hatten. Gemäß ihrem Schlachtruf "Den Sieg für Greifenfurt oder den Tod", kämpften die wackeren Kämpen voller Kampfeslust und Rondrazorn, als wollten sie alle erlittene Schmach der vergangenen Monate allein in dieser Schlacht vergelten. Stets in vorderster Reihe fochten die drei Barone in heiligem Zorne, mit flammenden Worten und mutigen Taten feuerten sie ihre Kämpen an. Besonders großen Kampfesmut zeigten die Getreuen der Baronin von Reichsweg, ein Dutzend nur an der Zahl, doch wog ein jeder von ihnen durch seinen Mut wohl drei Krieger auf. In den Reihen des Greifenberger Jungbanners tat sich vor allem ein Jüngling durch kühne Entschlossenheit hervor, es war dies, so heißt es, der kühne Jun-

ker Mukus von Rommilys, angeblich ein Sohn der verräterischen Hildelind von Darpatien. Wie Orklandkarnickel flohen die überraschten Schwarzpelze vor den zornigen Hieben der Greifenfurter, nur wenigen gelang die Flucht in die umliegenden Hügel.

Zur gleichen Zeit wagten auch die belagerten Getreuen des Barons aus Burg Orkenwall einen Ausfall und brachten Tod und Verwirrung unter die belagernden Schwarzpelze, so daß diese nicht in der Lage waren, ihren Gefährten in der Stadt zu Hilfe zu eilen. Man munkelt, der Ausfall der Orkenwaller sei gar von einem andersweltlichen Wesen angeführt worden, einem Geisterkrieger aus längst vergessenen Zeiten, dessen Anblick allein die Orken in Furcht und Schrecken versetzt habe.

So erlebte das frischgeschmiedete Bündnis einen ersten Sieg. Doch wollte man sich nicht auf den erworbenen Lorbeeren ausruhen.

Die orkische Garnison in Eslamsroden erwies sich als wohlgerüstet und zu stark, so daß man beschloß, einen Bogen zu schlagen, um zunächst das von Orken schwer heimgesuchte Reichsweg zu befreien.

Dies jedoch erwies sich als erheblich härtere Nuß, doch gelang es den Greifenfurtern nach hier, nach zähem und verlustreichem Gefecht, die Schwarzpelze aus dem Herrsensitz derer von Reichsweg zu vertreiben, auf daß die rechtmäßige Baronin unter dem Jubel ihrer Untertanen wieder dort Einzug halten konnte. Die Siege der Greifenfurter bei Orkenwall und Reichsweg dürfen wohl als schicksalhafter Wendepunkt im schweren Kampf um die Markgrafschaft gesehen werden, ein Anfang auf dem langen Weg der Befreiung aus orkischer Hand. Nicht länger versagt Rondra den mutigen Verteidigern der Nordmark ihren Beistand, die Siege geben Grund für neuen Mut. Den Orken aber soll das gemeinsame Vorgehen der Marone ein warnender Fingerzeig sein, nicht länger werden sie in Greifenfurt solch leichtes Spiel haben, wie bisher.

Greifenberg, Orkenwall und Reichsweg äußerten zudem die Hoffnung, daß Rondras Lohn für ihr beherztes Vorgehen, weitere Greifenfurter Barone dazu bewegen mag, sich ihrem Bund anzuschließen, auf daß die Besetzung durch die Schwarzpelze, bald schon Geschichte sein wird.

*M.M.*



## Falscher Baron entlarvt!

*Ferdok:*

Nachdem auch das letzte Ultimatum, das Graf Growin von Ferdok dem aufmüpfigen Baron Shrack Korolan von Moorbrück gestellt hat, verstrichen war, sah sich Seine Hochwohlgeboren nunmehr gezwungen, schnell und hart durchzugreifen.

Korolan von Moorbrück, Potentat einer Baronie im Ferdoker Hinterland, machte in den vergangenen Monden wiederholt auf sich aufmerksam, doch leider nicht durch besondere Tapferkeit und Amazonentreue, sondern durch Verweigerung seiner Gefolgspflicht im Orkenfeldzug. Außerdem erdreistete sich der Schurke zu Überfällen auf Anwesen seiner Nachbarn, wobei der Frechling nicht davor zurückschreckte, die berittenen Briganten unter seinem Wappen ausschwärmen zu lassen, als müsse er weder Rache noch Strafe vor Praios fürchten. Darin aber ging er trefflich fehl, wie der geneigte Leser hier erfahren kann. Lest nun den Bericht des Ferdoker Kosch-Kurier-Redakteurs Helmbrecht Jolen:

Kaum daß der Tag des Ultimatums verstrichen war, riegelten zwei Schwadronen Gardereitinnen die Grenzen Moorbrücks ab, eine weitere Schwadron sowie eine Kompanie des Angbarer Schanz- und Sappeurregiments machten sich auf den Weg in das Herz der abtrünnigen Baronie. Das schnelle Vorgehen des Grafen überraschte die Moorbrücker völlig, so daß der Belagerungsring um die Burg bald fest gezogen war. Zu den gräflichen Truppen hatten sich noch Gardisten der von Moorbrück ebenfalls übel düpierten Barone Bragahn und Hammerschlag, der Verwalter des Lehens Drift und der Ferdoker Inquisitor Tarjok Boquoi gesellt. Doch selbst angesichts dieser Übermacht, wollte der Moorbrücker keine Einsicht zeigen: Statt zu kapitulieren, beschimpfte er Graf und Belagerer wüst und forderte kategorisch den Abzug aller Truppen.

Darauf ließ man die Katapulte in Stellung gehen, und die Sappeu-

re begannen ihr Werk. Das entschlossene Vorgehen der Belagerer zeitigte schon in der Nacht seine Wirkung: Ein von der Übermacht des Grafen eingeschüchterter Teil der Moorbrücker Truppen rebellierte gegen ihren Herrn, öffnete das Tor und suchte sein Heil in der Flucht. Die Belagerer aber ließen diese Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen und stürmten die Burg, noch bevor die verbliebenen Verteidiger Gelegenheit fanden, das Tor wieder zu verriegeln. Als der Moorbrücker sein Ende besiegelt sah, forderte er den Grafen zum Duell.

Diese neuerliche Anmaßung aber mochte der zornbebende Baron Barytoc Naniec Thuca nicht hinnehmen. Mit gezückter Waffe sprang er dem Rebellen entgegen, ihn von eigener Hand zu richten. Nur dem besonnenen Zureden der gräflichen Berater verdankte es der Schurke, daß die Zwerge Growin und Barytoc ihn nicht augenblicklich zu Boron beförderten. Statt dessen übergab man ihn zur hochnotpeinlichen Interrogatio der Obhut des Inquisitors Boquois. Unter dessen Wirken stellte sich schnell heraus, daß das Individuum, welches man gefangen hatte und das sich als Shrack Korolan ausgab, in Wahrheit ein Bandit mit Namen Torkur war.

Während der Schlacht um Moorbrück fanden drei Kämpen aus dem gräflichen Aufgebot den Tod. Möge Rondra sich ihrer tapferen Seelen annehmen! Auf Seiten der Banditen starben acht, zwölf weitere, darunter das Subjekt Torkur, wurden an den Zinnen der Burgmauer aufgeknüpft und schimpflich vom Leben zum Tode befördert. Der Rest wurde zu langjähriger Fron in den gräflichen Minen verurteilt.

Es ist nicht auszuschließen, daß einigen Schuften die Flucht in die Sümpfe gelungen ist, und daß sie dort weiter ihr Unwesen treiben.

Die Bevölkerung Moorbrücks zeigte sich ihren Befreiern außerordentlich dankbar, hatte der Schurke sie doch bis aufs Blut

ausgepreßt, viele von ihnen waren dem Hungertod nahe. Über den Verbleib des rechtmäßigen Barons von Moorbrück ist nichts bekannt, es ist wahrscheinlich, daß er von der Hand des verabscheuungswürdigen Torkur gemeuchelt und seine Leiche im Moor versenkt wurde.

Graf Growin von Ferdok entschuldigte sein langes Zögern, gegen Moorbrück einzuschreiten, folgendermaßen: "Erst Ans-

win, dann die Orks! Da mußte Moorbrück halt warten!" Gleichzeitig erfreute er den Ferdoker Praiostempel mit einer großzügigen Spende.

Die vakante Baronie Moorbrück wird in den kommenden Monden von einem gräflichen Vogt verwest, bis König Brin in Stellvertretung Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz über einen würdigen Nachfolger entschieden hat. *Stephan Schulze*

## Der neue Marschall tritt sein Amt an - armes Bornland!

**Festum:** Der auf kuriose Weise zu Amt und Würden gelangte neue Adelsmarschall, *Baron Ugo D. Eschenfurt*, hat in der bornischen Hauptstadt seine Tätigkeit aufgenommen.

Nachdem er fast zwei Wochen mit "Besprechungen mit kompetenten Fachleuten" im Hinterzimmer des bekannten Festumer Etablissements "Zwei Masken" verbrachte, ernannte der von seiner Frau getrennt lebende Baron drei Damen aus dem Chor des Festumer Theaters zu seinen "Leibhusarinnen" und wies allsbald einen bekannten Couturier an, ihnen "ein paar schicke Uniformen zu

schneiden, dabei aber nicht allzu viel Stoff zu verbrauchen." Das Marschallsamt müsse sparen.

Der Sparsamkeit diene wohl auch Eschenfurts erste offizielle Verfügung, dem amtierenden Marschall seien alle Schulden, die er während seines Vorlebens möglicherweise angesammelt hat, ersatzlos zu erlassen.

Als unvoreingenommener Beobachter muß man sich ernstlich fragen, ob dieses hohe Amt bei dem Herrn Baron tatsächlich in guten Händen ist.

*U.K.*

### Offizielle Verlautbarung Ihrer Erhabenheit der Magisterin der Magister Haldana von Almenstein von den Hallen der Weisheit zu Kuslik:

Hiermit geben Wir allen Hesindetempeln und allen Gläubigen der Weisen Herrin des Alten und Neuen Reiches, des Bornlandes, des Fürstentums Aranien, des Sveltschen Städtebundes, der Gebiete um die Wüste Khom, der Länder Nostria und Andergast, des Staates Al'Anfa, Thorwals, der Tundra und Taiga des hohen Nordens und des tiefen Südens, sowie aller sonstiger Länder und Reiche, in denen man die weise Herrin verehrt und ihren Pfaden folgt, kund und zu wissen:

Der Heilige Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens Unserer göttlichen Herrin Hesinde ist mit Unserer Billigung und in Unserem Auftrage ausgezogen, Wissen zu suchen und zu ergründen, um dem göttlichen Willen Folge zu leisten und die Weisheit der Menschen zu vertiefen.

Ein jeder Gläubige sehe es als seine Pflicht an, den Raconitern alle mögliche Unterstützung angedeihen zu lassen, auf daß der Ruhm der Herrin Hesinde und unsere Weisheit gemehrt werde, denn wie offenbarte einst die Göttin ihrer treuen Dienerin Canyzeth: "Folget meinem Wort und ihr werdet Wissen und Weisheit finden, und die Weisheit wird euch befreien."

*Daniel Richter*

**An den Schreiber des Gedichtes "Der Held!"**  
Leider sind mir sowohl dein Poem, wie auch deine Adresse verloren gegangen. Bitte melde dich noch einmal bei mir:  
**Kristian Meyer, Schiffgasse 11, 6900 Heidelberg**

*Werner Michael Albrecht!*  
Nun habt Ihr mich zwar mit dem geforderten Beleg bedient, allein, Ihr hättet auch Eure Anzeiger neuerlich beilegen sollen. Sodann auf zu eurem nächsten Versuch im AB 46 - Eure AA

**Günstig, würzig, rauch ich! -  
Tabak aus Meryan**

Sefira von Treublatt, Kriegerin, und der Nivese Einuk wollen sich im nordwestlichen Bornland niederlassen und eine Siedlung gründen. Wir haben auch Platz für andere zwölfgöttergefällige Leute. Schickt euren Heidenbogen, einen Grundrißplan eures Hauses (Grundstück nicht über 250 Rechtschritt). Gegen DM 1,50 (Porto und Kopien) kommen ein Stadtplan und eine Urkunde. **Patrick Konopka, Bettengasse 35 78464 Altmannsdorf**

Seine Spektabilität Sesterzius, Leiter der "Schule der arkanen Wissenschaften zu Arivor", sucht hochrangige Magi zum Gedankenaustausch, sowie einen Adepten der Druckkunst, welcher bereit ist, mit mir eine Schulzeitung zu verfassen.  
Anfragen an und über unsere Akademie, Bewerbungen, etc. an: **Arne Becker, Bundesstr. 1, 23881 Bredenfelde** (DM 1.- RP bitte nicht vergessen)

- **Traumtänzer 3**
- beschäftigt sich erneut mit Fantasy, Horror und SF. Auf 50 S. A4 finden sich Geschichten, Illustrationen und Gedichte, dazu Neuigkeiten aus dem Fandom. Trotz Postreform
- zum bewährten Preis von DM 6.- (inkl. Porto).
- Traumtänzer 3, zu bestellen bei:
- **Björn Jagnow, Stypelmannweg 48, 4600**
- (44319) Dortmund 13

**Numachi - der Hund aus Elgerick.**  
Einfach wollig und knuffig. Numachi, der Hund zum Liebhaben!

**An Karljja von Sjöpengurken!**  
Edle Kollegin, mit großer Verwunderung lese ich im AB 44 im Artikel zur Bornlandwahl hinter Eurem wohlgeschätzten Namen den Satz "Nieder mit Peddar". Da ich mich nicht erinnern kann, jemals mit Euch Blick oder gar Klinge gekreuzt zu haben, verlanget es mich, zu erfahren, weshalb Ihr Euch eines so heftigen Ausdrucks befleißigt. Oder sollte meine Wenigkeit überhaupt nicht gemeint sein, da sich mein Vorname mit einem "E" schreibt und nicht mit einem "A", wie Ihr es tatet? Mit zwölfgöttlichem Gruß, Peddar Peddersen, Edler zu Hinsk, Träger der Silbernen Stachelbeere

**Alte aventurische Religionen und Kulte**  
Zur Erstellung eines Handbuchs über alte Religionen benötige ich Berichte, Legenden und detaillierte Informationen über den Glauben aventurischer Urvölker sowie alte Kulte, u.a. Mohas, Nivesen, Norbarden, Novadis, Eifen, sowie auch Hexen, Druiden und Orks. Wichtig sind mir vor allem die Ursprünge dieser Religionen in der Zeit vor dem Einfall güldenländischer Siedler, Veränderungen im Lauf der Jahrhunderte, die Auswirkungen von Verfolgung und Sklaverei, insbesondere auch Götter, Riten, Zeremonien und Geheimbünde, sowie das Priesterwesen und religiös-magische Praktiken. Sollte ein Schreiber für die Niederschrift benötigt werden, so bin ich gerne bereit, dafür die Kosten nachträglich zu übernehmen.

Hesindion, fahrender Geweihter der Hesinde (**Björn Jagnow, Stypelmannweg 48, 4600** (44319) Dortmund 13)

**Nichts für halbe Portionen -  
Tabak aus Meryan 'extra-  
stark'**

- Jetzt endlich erhältlich:  
"Die Chronik des Trahelschen Imperiums"
- Aus den geheimen Archiven der Visar-Geweihtenschaft zu Ne'charka-re Ta auf Laguana:
- 15 Jahre trahelische Geschichte auf 218 S. DIN A5 für DM 30.- (inkl. P&V), nun auch für den Nichtgeweihten zugänglich!
- "Anhänge zur Chronik Trahelsens"  
Auf 82 S. DIN A5 erhalten ihr für DM 12.- (inkl. P&V) einen Überblick über die Geschichte unserer Ahnen, Anmerkungen zur "Chronik" von Ihrer Majestät Hand, einen umfangreichen Bericht zum Befreiungskrieg, Karten, eine Zeittafel und Informationen über die wichtigsten Personen Trahelsens!
- Ordert noch heute bei:  
■ **Armin Faulhammer, Hartlagerweg 9, 7910**
- **Neu-Ulm**

**Uriel, du schleimtriefende Warzensau!**  
Diesmal bist du nicht nur zu weit gegangen, diesmal hast du das allerletzte Fünkchen Ehre, das noch in deinem warzenübersäten Körper auszuharren versuchte, verloren. Eigentlich bin ich ja ein Mann der Laute, nicht des Schwertes, aber was zu viel ist, ist zuviel! An einem delner Schandkrägen, wie sie vor deinen Toren stehen, werde ich dich aufhängen. Möge Rahja mir verzeihen, doch nun ist es an der Zeit, für Gerechtigkeit einzutreten! Nieder mit der Warzensau! Ich fordere desweiteren jeden Bornländer edlen Herzens, gleich ob Adels- oder Bauersmann, auf, mit mir gegen den Notmärker Tyrannen zu ziehen. Alle Aufrechten, die sich meinem Zug nach Notmark zur Befreiung der wahren Adelsmarschallin anschließen wollen, finden sich bitte in Heidenbach in Sewerfen, nordöstlich von Pervin, an der Einmündung des Illumin die Sewereja gelegen, ein.  
Danow von Notmark, Baron von Heidenbach (Schickt eine Beschreibung eures Helden, seines Auftretens, Charaktereigenschaften, Pläne für den Kampf, etc. an: **Kristian Meyer, Schiffgasse 11, 6900 Heidelberg**)

**Im Namen Phexens!**  
Tretet ein in den Heiligen Bund des Phex! Kann es denn sein, daß solche Irrlehren, wie die des Praios, des Visar und des Namenlosen (welche kühne Kombination - die AA.) mehr zulassen haben, als der Tempel des einzig Wahren? Sichert eure Seelen und schließt euch uns an. Anfragen, Spenden und Anmeldungen bitte an: **Christian Hötting, Schienebergstege 13, 4235 Schermbeck, 02853/3547**

*Hörte, ihr Brüder und Schwestern des nordischen Volkes!  
Laßt euch zum Zwölfgötterglauben bekehren!  
Seit Praios, der Gnädigste, mich vor dem finsternen Schicksal bewahrte, allzu früh den Weg zu Borons Hallen zu gehen, glaube ich fest! Ich versichere euch, bei allem, was mir heilig ist, der Glaube an die Zwölfi ist der einzig richtige Weg!  
Folgt aber nicht den wirren Reden des bornierten Boabdil al Unsana, der als allererstes Oger, Goblins und Orken zu bekehren trachtet, zudem noch mit dem falschen Glauben. Sollte er es nicht eher bei den Noimisten*

*versuchen. Dort wäre er wenigstens bei seinesgleichen.*  
*Halima saba Mustafa, Abenteurerin aus Amhalassih*

Die Helden Aventuriens haben sich auf Hamur zur Ruhe gesetzt und genießen nun mit ihren Mashas die Stille auf der von Riesen, Rakshagas und anderen Getümen gesäuberten Insel... Aber so soll es nicht enden! Wenn es im Umkreis von 100 av. Meilen oder mehr von Steinfurt noch eine Heldengruppe auf Tharun gibt (16-20 J.), würde mir altem Magier, der hier nicht sterben möchte, das Herz im Leibe hüpfen. Zuschriften an: **Johannes Hugmann (oder Huesmann??? - schreibt deutlich!!!) Emsdettener Str. 8, 4430 Steinfurt**

Die Postille Traheliens, das Informationsblatt des aufgeschlossenen Völkerkundlers, das Scriptum für alle interessierten Aventurierforscher ist da!  
**Die Schattenwelten!**  
Auf ganzen 68 S. DIN A5 wird niveaufolles in echt aventurischer Aufmachung geboten. Ausgabe 1 ist für nur DM 4.- erhältlich. Wendet euch an **Baron Hyronimus Langebaart, c/o Markus Tillmanns, Welmarer Str. 28, 4054 (41334) Nettetal 1**

**Müde Wanderer aufgemerkt!**  
Seid ihr es leid, an jeder Ecke des Landes einen Schwarzmagier zu treffen, den es zu beseligen gilt? Dann auf nach Nostrin in die verträumte Stadt Norddrakenburg (der einzigen Stadt Aventuriens ohne Ecken, denn merke: keine Ecken, keine Schwarzmagier! - die AA), in der Eifen und Zwerge seit 1000 Jahren (fast) friedlich miteinander leben! Schickt euren Heldenbrief, Lebenslauf, eure besonderen Fertigkeiten und einen Grndriß eures gewünschten Eigenheimes an uns. Ihr erhaltet eine Stadtbeschreibung (mit Plan) und eine Urkunde. Wendet Euch an: **DSAC "Rohals Drachen", Ralf Koehler, Ennemoserstr. 14, 81927 München** (DM 1,70 RP beilegen)

- **DSA in Krefeld!**
- Das Jugendamt Krefeld hat in Zusammenarbeit mit dem DSAC "Black Dragon Circle" eine Rollenspielgruppe für Jugendliche ab 14 Jahren eingerichtet. Die Kurse finden wöchentlich in der Jugendwerkstatt (JUKS) in der Fabrik Heeder statt. Jeder, der Interesse hat, kann mitspielen - also, packt Schwert und Würfel ein und eilt herbei!
- Interessentinnen wenden sich an: **Marcus Brandt, 02151/804380** (Mo 15<sup>00</sup>-19<sup>00</sup>)

Wir, Turin von Al Fenech, tun hiermit kund, zum nächsten Adelskonvent in der Hohen Halle bewaffnet zu erscheinen, so daß beim nächsten Zwischenfall sechs Dutzend Pikeniere kein Problem für uns darstellen sollten. Adelige und Bewaffnete des Bornlandes, laßt ab von den unfähigen Führern, folget Uns, die Wir die Kriegskunst studierten und die Ogerschlacht überlebten. Sammelt Euch unter Unserem Banner! **Gegen Notmark! Für die Schöne! Gegen das Bleist!**

Nummer 3 und noch kein Ende ...  
**Der KoschKurler!**  
Jetzt gegen frankierten Rückumschlag (DM 1.-) bei: **Björn Odendahl, Fasanenweg 21, 44536 Lünen-Brambauer**  
Nummer 4 schon im Druck!  
Die "Schule der arkanen Wissenschaften zu Arvor" bietet die Möglichkeit, Fragen über die Magie und das Bosparanische Reich zu beantworten. Schreibt uns eure Fragen (+ DM 1.- RP), wir werden sie schnellstens beantworten. Außerdem sucht die Akademie einen befähigten Jungmagier (höchstens ST4), welcher sich die schwere Aufgabe zutraut, eine Außenstelle

der Akademie zu eröffnen. Nähere Infos gegen RP bei: **Arne Becker, Bundesstr. 1, 23881 Bredenfelde** oder am Akadmietelefon (jeden 2. Sonntag im Monat von 15<sup>30</sup>-16<sup>30</sup> (bitte nur zu diesen Zeiten anrufen!) unter 04542/2593)

Werte Damen und Herren,  
aus Dankbarkeit dem Aventurischen Boten samt seiner zaubernden Annoncenaquisitese gegenüber, welche meine notorisch zu spät inserierten Kleinanzeigen bisher stets veröffentlichten, gebe ich folgendes kund:  
Im Tsamond dieses Götterlaufes werde ich zu Ehren des Aventurischen Boten eine Feierlichkeit zu Punin ausrichten, beginnend am 17. Praioslauf zur erstenm Rahja und schließend am 18. bzw. 19. Praioslauf, wenn auch die letzten Heiden friedlich in Borons Armen schlummern. Treffpunkt sei die Herberge "Bei Pratos", nahe des Puniner Stadions außerhalb der Stadtmauern. Geladen seien hierzu alle, die dem Boten zugezogen sind und selbstverständlich die Redaktion des Av. Boten, sofern dies Ihre Terminplanung zuläßt. Geboten werden Musik und Gaukeleien, sowie verbilligt Speis und Trank, gefordert sind lediglich rahjagefälliges Verhalten und Friedfertigkeit.  
Troubadix Gerinnot, rahjagefälliger Barde der Torbenia, z. Zt. Kusiik  
Nachsatz: Auch Ihr seid willkommen, werter Herr KOLLEGE Carleon.

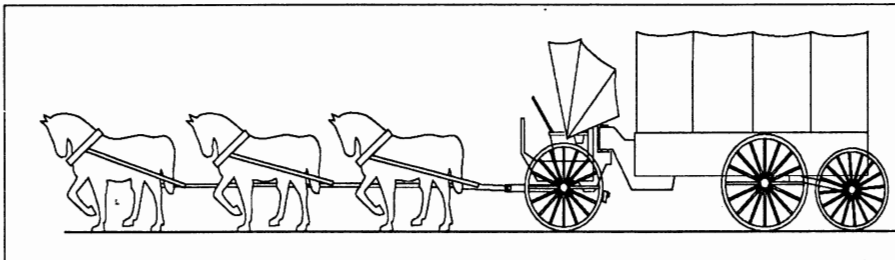
*Werner Herr Troubadix Gerinnot, seid dankbar für Euer artiges Ansinnen, zu unseren Ehren eine Lustbarkeit zu geben. Wir werden uns gerne die Ehre geben, Euren Feierlichkeiten beizuwohnen.*  
*Möge Rahja das Fest mit ihrer Freude erfüllen und möge sie die Gäste auf ihre Art beseehlen.*  
*Mme. Melisande Melders, - AA*

**Achtung! Mitspieler gesucht!**  
Mein Meister und ich suchen dringend Mitspielerinnen und -spieler aus Hemsbach und Umgebung (Bensheim bis Weinheim) die 17 Jahre und mehr "auf dem Buckel haben" und deren Helden etwa St8 erreicht haben. Meldet euch bei: **Olaf Mühlich, Grünberger Str. 27, 6944 (69502) Hemsbach, 06201/41827**

**"Nicht nur Wissen zu bewahren, Wissen zu ergründen, soll Eure Aufgabe sein."** - (Worte der Hesinde)  
Gemäß diesen Worten ist der heilige Drachenorden darangegangen, den Willen der Göttin auszuführen. So Ihr bereit seid, nach den Geboten der Herrin zu leben, und Euch auf die Suche nach unergründetem Wissen zu begeben, seid angehalten, Euch dem Dienst an der Göttin im Heiligen Drachenorden zu verschreiben. Um über die genauen Einzelheiten der Aufnahme in den Orden Kenntnis zu erhalten, kommet nach Thegun, in der Baronie Kabash gelegen, und sprecht bei Ebereth Quendam Etemerwach, dem Abprimas der Draconiter, vor.  
**Daniel Richter, Nohlstr. 150, 4200 (46045) Oberhausen 1** (bitte Rückporto beilegen)

Die »Buchwerkerei zu Harben« preist ihren Nachdruck des Pasquills der Comteß K.: »Die Dritte Dämonenschlacht oder Das Neue Bosparan« für 7 Heller an! Angehängt sind als neue Paragraphen:  
- vom Frohlocken der Amene Horas, alldieweil ihre Plocke im Bornland doch aufgegangen sind,  
- wie ihr jetzt Al'Anfa zur Beute werden soll, worum's kein Schaden wäre, nur, daß es Ihr eben nicht gehört, nachdem schon der ganze Süden von Trahellen bis Setikan unter Ihrer Knute winselt, warum sie und ihr Kanzler immer rote Schals tragen.

# »Steppenschivone«



Wie jeder Leser weiß, ist es in unseren Tagen schwerer denn je geworden, den aventurischen Norden zu bereisen: Die einstmals sichere Passage durch das Svellttal und die Fahrt über so manche andere nördliche Piste führen über weite Strecken durch Gebiete, in denen heutzutage der mordgierige Schwarzpelz haust und herrscht!

Nur wenige Fuhrleute und Kauffahrer wagen in diesen Tagen eine Fahrt durch den "Hoheitsbereich" der Wilden, und viele von ihnen zahlen einen hohen Preis, können sich am Ende glücklich schätzen, wenn sie nur die Ladung und die Zugtiere, nicht aber das Leben verloren haben. Diese Lage hat dazu geführt, daß fast der gesamte Warentausch mit den Städten des Nordens auf dem Seeweg abgewickelt wird, aber auch diese Route steckt voller Gefahren: Im Hochwinter ist sie zumeist unpassierbar, im Herbst und Frühjahr setzen Stürme und Packeis den Schiffen zu, und zu allen Zeiten kann in jeder

Bucht ein Thorwaler Drachen lauern, um sich - einem hungrigen Raubtier gleich - voll Grausamkeit auf die hilflose Kogge zu stürzen ...

Fürwahr, schlimme Zeiten sind für den Nordhandel angebrochen! Doch da ereilt uns eine frohe Kunde aus Trallop: In der Wagenschmiede Kohlenbrander wurde ein Gefährt entwickelt, das, wie es heißt, nicht auf Straßen und Pisten angewiesen ist, sondern sich abseits der bekannten Routen einen Weg suchen kann.

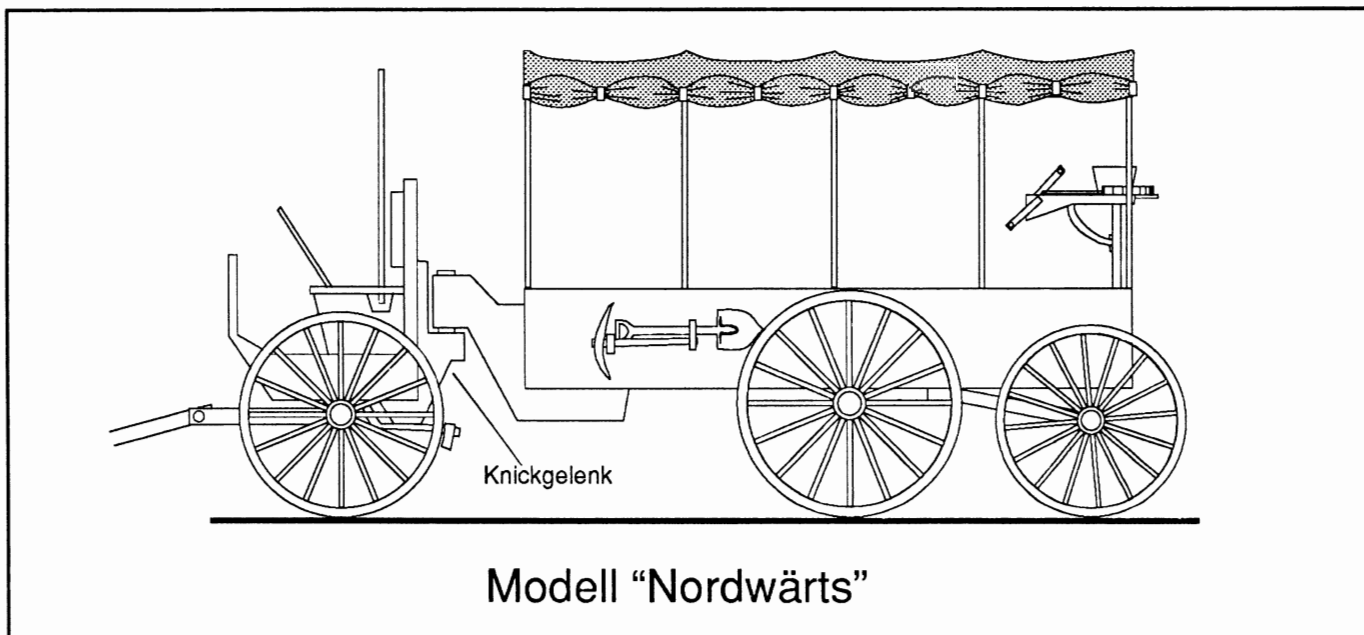
## Der "Schwere Frachtwagen 3.6"

Meister Kalman Gira, Kohlenbranders berühmtester Fahrzeugbauer, konstruierte - ausgehend von den bekannten alanfanischen Dreiachsern - ein Fuhrwerk, das fast jeden Untergrund, ohne zu kentern, überwinden kann. Wo anderen Wagen die Starrheit der Konstruktion

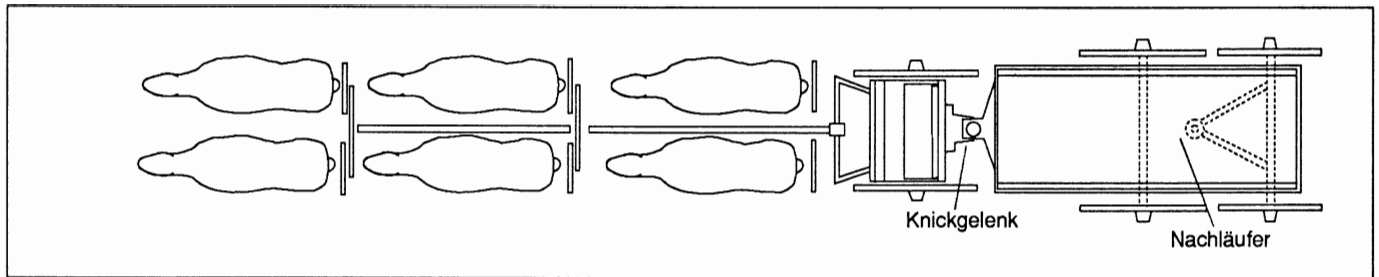
zum Verhängnis wird, besticht das Tralloper Produkt durch außerordentliche Beweglichkeit: Der Fuhrmannssitz ist mit dem Frachtkasten durch ein Knickgelenk verbunden, die hinterste Achse des Kastens als sogenannter "Nachläufer" konstruiert. Das heißt, sie ist schwenkbar unter dem Wagenboden montiert, so daß es auch bei engsten Wendungen des Gefährts nicht zu Verkantungen kommen kann.

Das Fuhrwerk, das stets sechsspännig geschirrt werden sollte - sowohl der Einsatz von Kaltblutpferden als auch von schweren Zugochsen ist möglich -, erhielt von seinem Konstrukteur den etwas prosaischen Namen "Schwerer Frachtwagen 3.6" (3 Achsen, 6 Zugtiere); doch unter den Fuhrleuten, die die ersten Probemeilen auf dem Fahrzeug zurücklegten, stand alsbald der stolze Name fest, unter dem der Wagen wohl bald in allen Teilen des Reiches bekannt werden dürfte: Sie nannten ihn "Steppenschivone".

Bei den Probefahrten (unter den Augen der liebeizenden Weidener Prinzessin Walpurga) erwies sich die Steppenschivone nicht nur als überaus stabil, sondern auch zur allgemeinen Überraschung als außergewöhnlich leichtgängig. Auf gepflasterter Straße ließen sich Geschwindigkeiten von mehr als 25 Meilen pro Stunde erzielen, auf welligem Steppenboden erreichte das Gefährt immerhin bis zu 15 Meilen pro Stunde, ein Tempo, das die Zugtiere über längere Zeit durchzuhalten vermochten. Diese Geschwindigkeiten sind natürlich in hohem Maße von Art und Qualität der Zugtiere abhän-



Modell "Nordwärts"



gig - auch die Erfahrung des Wagenlenkers spielt eine Rolle: Ein Sechsergespann von Tralopper Riesen gleichzeitig im Galopp und auf einer schmalen Straße zu halten, ist gewiß nicht jedermanns Sache. Da die Steppenschivone in der Regel mit Ochsen bespannt sein wird, dürfte sich das o.g. Problem für den gewöhnlichen Fuhrmann allerdings kaum stellen; der Frachtverkehr in den Norden ist schließlich nicht mit dem Donnersturmrennen zu vergleichen!

Der Preis für dieses überragende Produkt Weidener Erfindungsgeistes dürfte sich, laut Auskunft aus dem Hause Kohlen-

brander, auf mindestens 750 Dukaten belaufen - eine stolze Summe, dennoch wird das Fuhrwerk für die meisten Interessenten vorläufig nicht käuflich zu erwerben sein, denn zunächst wird - wie man uns aus Weiden mitteilt - nur für den Bedarf des Handelsherrn Gorge Kohlenbrander - bekannter unter seinem Spitznamen "Trallop Gorge" - produziert werden.

Herr Kohlenbrander hofft, daß die Steppenschivone ihm helfen wird, den Nordhandel, das Standbein seines Handelsimperiums, von neuem zu beleben. Wer will es ihm verdenken, daß er sich auf diese Weise einen Vorsprung gegen ein

bekanntes Festumer Handelshaus verschaffen will.

Bestellungen auf die Steppenschivone werden jedoch bereits heute von der Wagenschmiede Kohlenbrander entgegen genommen, wobei das besondere Interesse der Kundschaft auf dem Modell "Nordwärts" liegen dürfte, das serienmäßig mit einer auf Schwenklafette montierten Hornisse geliefert werden soll. Eine zusätzliche Bestückung des Fahrzeuges soll laut Meister Gira nach Kundenwunsch jederzeit vorgenommen werden können, solange die "Wehrhaftigkeit die Tragfähigkeit nicht übersteigt".

U.K.

## Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 18,- (inkl. MwSt u. Zustellgebühr).

**Achtung:** Das laufende Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben.

Coupon bitte einsenden an:

DAS SCHWARZE AUGÉ

- Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 85378 Eching

Den Betrag von DM 18,- habe ich auf das Konto 70020270 der Bayerischen Vereinsbank (BLZ 70020270) in München überwiesen.

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei

Ich bestelle zum ersten Mal

Ich verlängere mein Abo. Meine Kundennr. ist: (                    ).  
Mein letztes Abo endete mit der Heft-Nr. (                    )

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.

### Impressum

*Herausgeber:*

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH  
Freisinger Str. 29, 85386 Eching

*Redaktion:*

U. Kiesow, M. Melchers

*Mitarbeiter dieser Ausgabe:*

B. Berghausen, N. Gaul, St. Jorach, St. Küppers,  
B. Razen, Th. Römer, St. Schulze, K. Wagner

*Illustrationen:*

U. Kiesow, N. Milojevic,

*Satz:*

Studio Felsenkeller & Normannenhöhe

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Copyright © 1993 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany

