

Aventurischer Bote

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns! Ansonsten gilt: *Nun gibts den Boten wieder in altgewohnter Kürze, doch immer noch ziert ihn die ganz besondere Würze ...*

Einzelpreis:
DM 4.--

Ausgabe 3/94
Phex, 22 Hal

51

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 teures 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,

Travias Segen über das junge Paar - Prinz Romin freit Prinzessin Invher Ni Bennain

Die königliche Hochzeit zu Havena

Von unserem Hofberichterstatteur Kaerwyn Ehlers:

Endlich hat das Warten ein Ende: Am 21. Tag des Hesindemondes, auf den Tag genau ein Jahr nach der feierlichen Verlobung zu Gareth, wurde

im Herzen Albernia jene Hochzeit gefeiert, die die Gemüter so vieler Leser bewegte: die Vermählung der reizenden Kronprinzessin von Albernia, Invher Ni Bennain, mit ihrem stolzen Gemahl, dem Prinzen Romin von Kuslik.

Das wohl prächtigste Ereignis des Götterlaufes fand unter der regen Anteilnahme der gekrönten Adelshäuser Aventuriens statt, und auch das einfache Volk wollte sich das prachtvolle Ereignis nicht entgehen lassen: In hellen Scharen hatte es sich in Havena eingefunden. Die Königsstadt, die Perle Albernia, bildete, im Festschmucke prangend, einen würdigen Rahmen für dieses feierliche Ereignis. Beinahe endlos war die Gästeliste: Alle, die Rang, Titel und Namen in Albernia und im

Lieblichen Felde besitzen, waren anwesend, um ihr Wohlwollen für die Verbindung zu bezeugen, die die einst einander so feindlich gesonnenen Reiche in eine neue Ära der freundschaftlichen Beziehungen führen soll.

gan. Beide wurden freudig aufgenommen, wengleich sich das Gesicht der Markgräfin kurzzeitig verdüsterte, als sie in der Menge das Antlitz ihrer widerspenstigen Schwester Aillil Galahan (der Bote berichtete) erblickte.

stunden, als es offiziell bekannt sei.

Schon wandten sich die Blicke der in eine prächtige Kriegskürasse gewandeten Lehrerin der Kampfkunst, Gunelde von Baliho, zu, die dem auf dem Marktplatz versammelten Volk



Ausrufe der Bewunderung entlockte.

Auch die einheimische Miliz machte unter ihrem das Schwert des Königs haltenden Obristen Bard Cheannard eine gute Figur. Bedauerlich nur, daß der Arme die ihm gestellte Ehrenaufgabe bald an einen Jüngeren abgeben mußte: Zu schwer trägt er noch immer an den Folgen seiner Haft bei der abtrünnigen Isora.

Am ersten Tage des viertägigen offiziellen Festaktes trafen in Havena, begrüßt von den Brauteltern, König Cuanu Ui Bennain und seiner bezaubernden Gattin Idra sowie einer hohen Gesandtschaft der Havener Bürgerschaft, zunächst die Markgräfin von und zu Honingen, Franka Galahan, ein, an ihrer Seite der Markvogt von Havena, Ardach Herlo-

Ein wenig verblüfft zeigten sich einige der Gäste, als sie die kürzlich ernannten Barone von Fairnhain, die Zwillinge Pádraig und Pádraigín, in unmittelbarer Nähe des Königs-paares erblickten, doch um so mehr wußten eifrige Zungen darüber zu berichten, daß der stattliche Baron und seine liebe Schwester dem Königshaus verwandtschaftlich näher

Auch die Havener Geweihtenschaft machte ihre Aufwartung: Der Hochgeweihte des Efferdkultes, Seine Eminenz Graustein, der Hochgeweihte des Praiostempels, Praiosson Greiffas, Mutter Uisne Heimgut, Tialla ni Thinain, Rahjageweihete, die Hochmeisterin des Bundes, Rondrageweihete Arabel von Arivor, Ingeros, Sohn des Inveros, Ingerimmgeweih-

ter Havenas, Aischa Kullani, Dienerin der Tsa, Aife Heluit, Peraineschwester, und gar Domnall Dalpert, der Vorsteher des Hesindetempels, gaben dem Brautpaar die Ehre. Aus dem Lieblichen Felde waren große Namen gleich am ersten Tage dabei: natürlich die glückliche Mutter des Bräutigams, Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan. Sie bot eine prächtige, herrschaftliche Erscheinung. Ihr hatte König Cuanu die Gestaltung des Hochzeitsmahles überlassen. Vor allem von der weiblichen Bevölkerung begeistert aufgenommen wurde der Herzog von Grangor, Cusimo, der einen prachtvollen Schimmel ritt. Croenar von Marvinko und Urras von Malur kamen mit reichem Gefolge und in goldener Zier, mit ihnen etliche Barone und Edle des Alten Reiches.

Königin Amene erschien nicht, wiewohl herzlichst geladen. Und auch aus anderen Teilen des Landes, aus allen Provinzen des Neuen Reiches war man gekommen. So erwiesen dem Brautpaar die Ehre: Markgraf Rateral Sanin von Windhag, Fürst Blasius von Eberstamm, Fürstin Irmegunde von Darpatien, Reichsvogt Dschijndar von Rabenmund zu Neuborn und Prinzessin Irmenella von Greifenfurt, an der Seite des Schwertes der Schwerter Dragosh Aldewin Corhenstein. Aus dem Bornlande kam die Adelsmarschallin Tjeika von Jatleskenau mit ihrem Gatten. Aus dem sagemwobenen Kurkum war gar die Königin des Amazonenreiches, die stolze Yppolita selbst, gekommen. Aus Aranian kam Tilira del Ianassan mit einer Grußbotschaft der Königin. Selbst Al'Anfa hatte es sich nicht nehmen lassen, einen Gesandten zu schicken, der wertvolle Geschenke in seinem Gepäck mit sich führte. Es wäre unmöglich, auch nur all die Adligen aufzulisten, die sich zu

Havena ein Stelldichein gaben, geschweige denn all die anderen Würdenträger.

So verging der erste Tag mit der Ankunft der vielen Berühmtheiten, die sich alle in das Goldene Buch der Stadt Havena eintrugen und anschließend in einer vom Königspaar angeführten, prachtvollen Prozession unter dem Jubel des Volkes durch die Gassen der Metropole zogen. Alter Sitte gemäß war das Brautpaar bei der Begrüßung nicht anwesend. Am Abend gab der Magistrat einen großen Empfang für die Edlen im Rathaus, und man munkelt, daß sich die Bürgerschaft bei der Darbringung exotischer und auserlesenster Köstlichkeiten finanziell beinahe übernommen haben soll. Eine Schnurre am Rande: Des Nachts hörten einige schlaflose Bürger wildes Geschrei und Hufgetrappel am Marktplatz, und Augenzeugen berichteten von einer mit Fackeln bewehrten Reiterschar, die johlend und singend den Bräutigam zu entführen trachtete.

Die eilends herbeigerufene Stadtwache aber beschied einigen Besorgten, daß dies nur die Erfüllung eines alten Brauches im Lieblichen Feld sei; nämlich die Entführung des Bräutigams von seinen besten Freunden kurz vor der Trauung. Die Verschlepper, unter ihnen, wie sich später herausstellte, Markgraf Raidri Conchobair, bemächtigten sich Romins im Handstreich, nachdem sie die Wachen mit Pfefferkuchen bestochen hatten, banden den Prinzen und schafften ihn an einen geheimen Ort, an dem sie ihn mit viel Brannt zu überreden versuchten, seine Hochzeitspläne aufzugeben und lieber weiterhin das schöne Leben eines Junggesellen zu verfolgen.

Dies alles war natürlich nur ein symbolischer Akt, und König Cuanu, von der Fürstin Kusmina schon vorher fürsorglich aufgeklärt, zögerte nicht,

den entführten Schwiegersohn in spe mit einigen Fässern besten Weines und 33 speziell für diesen Zweck gebackenen Zuckerkuchen wieder "auszulösen". So fanden die Beteiligten nur einige Stunden Ruhe im Morgengrauen.

Für den eigentlichen Höhepunkt der Feierlichkeiten aber waren sie am nächsten Morgen wieder bestens gerüstet: für die Ankunft des allerdurchlauchigsten Herrscherpaares des Neuen Reiches, der kaiserlichen Majestäten Prinz Brin nebst Gemahlin Emer und Familie. Wahrlich, kaum gibt es Worte, die Spannung zu beschreiben, die an diesem Morgen in Havena herrschten. Noch bevor Praios' Antlitz sich erhob, waren die Gassen und Wege schwarz von Menschen. Ein aufgeregtes Gessumme von vielen tausend Stimmen beherrschte die Stadt, und die Aufregung wuchs, je näher die Ankunftsstunde der Majestäten rückte. Doch wurde es früher Nachmittag, bis endlich ein königlicher Bote herbeigesprengt kam, das Nahen der Herrscher zu melden.

Die Stadtwachen, in blitzsauberen Uniformen gar prächtig anzuschauen, faßten ihre mit Blüten verzierten Spieße fester, König Cuanu samt Gästeschar erhob sich, und ehrfürchtiges Schweigen bemächtigte sich des Volkes, als zwei auf blitzenden Rappen reitende Herolde, geschmückt mit dem kaiserlichen Wappen, den Marktplatz erreichten, die edlen Rösser zügelten und mit silberhellem Signal die Ankunft der Majestäten verkündeten. Gleich darauf ertönte vom Stadttor her schmetternde Musik, und die durchlauchtigste Prozession ritt ein in die Stadt Havena, umflutet von den aus allen Fenstern regnenden Blüten und Girlanden.

Nach der berittenen kaiserlichen Feldmusik und den ehrfurchtgebietenden kaiserlichen Garden nahte der Reichsbehü-

ter höchstselbst, auf einem wunderschönen, tänzelnden Fuchs. Auf dem edlen Haupte trug die Majestät die Krone Garetiens, an der Hüfte den Schrecken der Schwarzpelze, das Reichsschwert. An des Königs Seite ritt, vom Volke besonders herzlich und liebevoll aufgenommen, Emer Ni Bennain in goldenem Kleid auf einer milchweißen Stute.

Mit welchem Jubel die Tochter des Landes, nunmehr Herrscherin über das große Kaiserreich, in den Gassen ihrer Geburtsstadt aufgenommen wurde, dafür gibt es keine Worte. Neben Frau Emer ritten auf edlen Ponies die kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita, in scherzendem Gespräche und doch auch voller Staunen über die ungeteilte Herzlichkeit, die große Freude, die ihnen entgegenbrandete. Eine Kinderfrau folgte mit Prinz Selindian Hal. Im Gefolge der kaiserlichen Hoheiten ritt auch Prinz Ruadh Ui Bennain, jüngster Sohn des Fürstenpaares, in der Scholarenrobe der Beilunker Akademie Schwert und Stab, der zu diesem hohen Anlaß die Erlaubnis bekommen hatte, seine Schule zu verlassen. Eingeweihte Kreise wissen wohl darüber zu berichten, daß die Entscheidung Ruadhs, dem Pfad der Hesinde zu folgen, seiner Mutter großen Kummer gemacht hat, doch zeigte sich Idra überglücklich, ihren Sohn nach einem Jahr der Abwesenheit endlich wieder in die Arme schließen zu dürfen.

Da erfüllte es die Havener mit Stolz zu verfolgen, wie sich ihr Herrscher König Cuanu und die kaiserliche Majestät Prinz Brin wie Brüder begrüßten. Großer Jubel brach aus, als nun auch das Brautpaar selbst herbeigeführt wurde, um auf den Stufen der königlichen Stadtresidenz die Majestäten zu begrüßen. Prinzessin Invhers Brautkleid, ein Traum aus madafarbener Seide, besetzt



mit gelben und hellblauen Rahjablüten und unzähligen Diamantsplittern, das die Schönheit seiner Trägerin auf zauberhafte Weise unterstrich, und Prinz Romins blaue, goldbetreßte Uniform eines Kusliker Gardegenerals bildeten einen reizvollen Kontrast zu den ganz in Weiß und Gold gehaltenen Gewändern des Kaiserpaares. Nachdem man dem jubelnden Volke freundlich zugewunken hatte, betrat man die Residenz, um sich dort von der Strapaze der Reise zu erholen und sich an edlem Bosparanjer zu laben, den die Fürstin höchstselbst von ihren Gütern mitgebracht hatte.

Für ein paar Stunden gehörte die kaiserlich-königliche Familie sich selbst, bis Seine Majestäten Brin und Cuanu am Abend ein Festmahl für die Bevölkerung veranstalteten. Solch einen Trubel in den Gassen hat Havena wohl noch nie erlebt: Unzählige Feuer brannten, über denen Ochsenfleisch gebraten wurde, und in riesigen Kesseln dampfte herzhaft Havener Fischsuppe, von den Einheimischen mit großem Appetit angenommen. Leider waren die Majestäten mit dem Empfang des Adels beschäftigt, so daß die Bürgerschaft sie an diesem Abend nicht mehr zu Gesicht bekam. Erst am nächsten Vormittag gab man sich wieder die Ehre: In einem langen, festlichen

Zuge, angeführt durch die kaiserlichen Majestäten höchstselbst, dahinter das Brautpaar sowie die jeweiligen Eltern teile samt Gefolge, machte sich die ganze Prozession auf den Weg zum blumengeschmückten Praiostempel, wo die königliche Hochzeit nach alter Tradition stattfinden sollte. Dort wurde das junge Paar von keinem Geringeren als Praioson Greiffas begrüßt, dem die Ehre zukam, die Trauung Prinzessin Invhers und Fürst Romins in heiliger Gemeinschaft mit Mutter Uisne Heimgut zu vollziehen.

Da der Akt der Eheschließung selbst nur vor geladenen Gästen vollzogen wurde, können wir nicht mit eigenen Eindrücken dienen; wohl aber wurde bekannt, daß die Brauteltern, König Cuanu und Fürstin Kusmina auf Wunsch der Braut wie auch des Kaiserlichen Paares auf ihr Vorrecht verzichteten, das Brautpaar zueinander zu führen. Und so war es Seine Kaiserliche Majestät Brin höchstselbst, der die Braut zum Bräutigam führte - dem seinerseits von Frau Emer der heilige Dienst versehen wurde - und ihre Hand in die des Bräutigams legte. Unbeschreiblich der Jubel, als nach angemessener Zeit ein großer Schwarm weißer Tauben, alter Tradition gemäß, aus den Fenstern freigelassen, den Vollzug der Zeremonie verkündeten; grandios die Freu-

dengesänge, als die Vermählten den Platz betreten und, sich schüchtern an den Händen fassend, einander den Versprechungskuß gaben. Ja, so rührend war die Szene, daß sogar die Fürstin von Kuslik, die nicht eben als rührselig gilt, sich nicht ihrer Tränen erwehren konnte.

Als dann erschien die Schar der Gratulanten in endlos scheinender Reihe. Vom Höchsten bis zum Geringsten brachten sie ihre Segenswünsche und ihre Vermählungsgeschenke dar. Es würde den Rahmen des Berichtes sprengen, all die Gaben aufzuzählen, die dem glücklichen jungen Paar gereicht wurden: Prächtige Rösser, Schenkungsurkunden über Land und Titel, Salz und Brot, Böcklein und Ochsen, ein edles, goldprangendes Tischgeschirr für über hundert Gäste, kostbare Teppiche aus dem Novadiland, allerlei exotische Spielereien aus dem Güldenland, kostbare Gewürze, edle Duftwässer, edelstes Porzellan und vieles mehr.

Aus Al'Anfa brachte man ein Paar goldene Armspangen, die, so hieß es, auf magische Weise den Ehebund zusätzlich besiegeln würden, dazu eine Prunkgaleere (ohne Ruderer, wohlweislich) mit prachtvollem güldenem Zierrat und Schnitzereien aus Seeschlangenzahn, und so weiter und so weiter.

Besondere Erwähnung finden

sollen nur einige der Geschenke der Familie Bennain: das Lustschloß Feenquell, ein liebliches Anwesen mit Gutshof, Pferdezucht, Wasserquell und Bediensteten, das Geschenk der kaiserlichen Majestäten, nämlich eine Prunkkalesche nebst sechs farbgleichen Falben sowie ein unschätzbar wertvolles Diadem von Göttertränen (Anm. d. Red.: Diamanten von außergewöhnlich schöner, zartblauer Farbe) in Gold gefaßt, und die Gabe der Stadt Havena an das neue Herrscherpaar, einen Automaticus Magicus, ein singender, sich wie von Zauberhand bewegender Pfau aus Eisen und Holz, hergestellt von keinem anderen als von Leonardo dem Mechanicus, der es sich nicht nehmen ließ, das Kind seiner Kunst selbst zu überreichen. Überwältigt von der Großzügigkeit seiner Gäste machte sich das hohe Paar mit allen Geladenen dann auf nach Schloß Feenquell, wo die Feierlichkeiten ihren Fortgang nehmen sollten. Havena blieb zurück, berauscht und voller stolzer Erinnerung an diesen Tag der Ehre und des Ruhmes, an dem die Stadt als würdiger Rahmen für die wohl bedeutendste Hochzeit der Dekade gedient hatte.

Zum demonstrativen Fortbleiben der vermeintlichen Kaiserin Amene sei folgende Epistel zur Kenntnis gebracht, die uns vom albernischen Hofe

zugetragen wurde. In dieser wendet sich Frau Amene an das junge Paar:

Mitteilung Ihrer Kaiserlichen Hoheit Amene-Horas, Kaiserin des Bosparanischen Reiches, Großfürstin von Vinsalt:

“Voll herzlicher Anteilnahme grüßen Wir das junge Paar und sprechen Unser Bedauern aus,

bei den Feierlichkeiten anlässlich der Vermählung zu Havena nicht anwesend sein zu können - allein, Wir befanden Uns zu diesem Zeitpunkte just auf der alljährlichen Jagd des Herrn von Silas-Tegalliani, die in Unserem Regierungsjahre eine herausragendere Stellung einnehmen muß als jenes Fest. Trotzdem wollen Wir es Uns nicht nehmen lassen, dem

jungen Paare Unsere besten Wünsche zukommen zu lassen, und Unserer Hoffnung Ausdruck zu geben, bei irgendeiner kommenden Gelegenheit, mag sie auch noch so ferne sein, diese Unsere Grüße höchstselbst zum Ausdrucke zu bringen. Mögen die Zwölfe bei den jungen Leuten sein! Wir freuen uns bei dieser Gelegenheit auch die herzliche

Anteilnahme Isoras von Elenvinas zu übermitteln, die den ganzen Vorgang wie Wir mit aller Aufmerksamkeit zu verfolgen mußte.”
Zeichen Ihrer Kaiserlichen Majestät Amene-Horas von Vinsalt.

(K.W.,M.M.)

DSA-Material gesucht!

Peer Mons Carlson, An der Schule 12, 29342 Wienhausen, ☎ 05149/8610
Bringend! Av. Bote 32 (biete DM 7.-), sowie Av. Bote 25 u. 26 (biete je DM 5.-).

Sven Schmidt, Seubersdorf 35, 90599 Diethofen, ☎ 09105/1889

“Unter dem Nordlicht”, “Barbarads Fluch”, “Tor der Welten”, “Strom des Verderbens”, “Fänge des Dämons”, “Zug durchs Nebelmoor”, “Schwarze Sichel”, “Kommando Olachtal”, “Fluch des Mantikor”, “Hexennacht”, “Bettler von Grangor”, “Kanäle von Grangor”, “Verschwörung von Gareth”, “Streuner soll sterben”, “Göttin der Amazonen”, “Insel der Zyklopen”, “Weg ohne Gande”, “Verschollen in A’Anfa”, “Grauen von Ranak”, “Fahrt der Korsande”, “1000 Oger”, “Seelen der Magier”, “Eifenblut”, “Schatten über Travias Haus”, “Gaukelspiel”, “Zeichen der Kröte” u. “Insel der Risso” (zahle je bis DM 7.-, bitte in akzeptablem Zustand)

Alexander Habitz, Rommerschelderstr. 12, 51069 Köln, ☎ 0221/6802334

“Hexennacht”, “Eifenblut”, “Donnerstürmen”, “Grauen von Ranak”, “Insel der Risso” u. “Bund der Schwarzen Schlange”.
Werter Alexander - Bei Verkaufsanzeigen muß Du in der Annonce Deine Preisvorstellungen kundtun. Sonst wird es nimmer etwas. - Die AA.

Irina Laube, Rathausstr. 4 f, 65719 Hofheim-Wahlau, ☎ 06122/16824

Suche DSA-Abenteuer: (Basis) 2-10, 12-14, 18-25, (Ausbau) 1-16, 18, 20, 22, 25, 28, 29, 31-33 (bitte nur komplett mit Karten) u. Av. Bote 1-47.

Julian Firsching, Rohr 51, 85296 Rohrbach, ☎ 08446/736 (15²⁰-17²⁰)

“Traumbabyrinth”, “Hexennacht” u. “Eifenblut” (gut erhalten)

Marco Sänger, Gütersloher Str. 15, 33378 Rheda-WD, ☎ 05242/46581 (ab 17²⁰)

“Nedime”, “Unter dem Nordlicht”, “Barbarads Fluch”, “Tor der Welten”, “Strom des Verderbens”, “Fänge des Dämons”, “Streuner soll sterben”, “Schwarze Sichel”, “Kommando Olachtal”, “Hexennacht”, “Geheimnis der Zyklopen”, “Weg ohne Gnade”, “1000 Oger”, “Schatten über Travias Haus” (zahle gut, je nach Zustand bis DM 22.-). Suche außerdem “DSA-Basispiel” (allererste Auflage mit dem berühmten Bild), die DSA-Romane und Aventurischer Bote 1-33.

Alexander Müller, Wackenmühlstr. 3, 67655 Kaiserslautern, ☎ 0631/18177

“Bettler von Grangor” u. “Schwert der Göttin” (nur Originale, zahle gut!)

Achim Röder, Mozartstr. 36, 63165 Mühlheim
“Hexennacht” u. “Eifenblut” (bitte nur original, vollständig und in gutem Zustand)

Ulrich Glane, Heinrich-Schmidt-Str. 82, 49124 Georgsmarienhütte

Suche Abenteuer zu DSA Professional (Originale oder Kopien). Zahle gut! (Oh, vergebliche Mühe! Es gibt keine separaten Abenteuer zum Professional... die Red.)

Stefan Siebel, Herber Str. 67, 44791 Bochum, ☎ 0234/582403

Aventurischer Bote 1-50 und alle alten Abenteuer gesucht.

Conrad Emde, Hohenzollernstr. 28, 67433 Neustadt, ☎ 06321/88570

Suche alte Abenteuer wie “Wolf von Winhall”, “Schatten über Travias Haus”, “Tor der Welten” u.s.w.

DSA-Material zu verkaufen!

Oliver Bauer, Spanische Allee 53, 14129 Berlin, ☎ 030/8018797

Av. Bote: 1, 4-24 26-44, 46-51 (auch die Nr. 5? Merke: Erst lesen, dann verkaufen! - die AA), alles Originale, zusammen DM 68.-
Boxen: “Helden” u. “Magiebox” (zus. DM 40.-), “Kreaturen” (neu, DM 27.-), “Wüste Khom” (neu, DM 27.-), “Land DSA” (DM 30.-), “Mantel, Schwert, ...” (neu, DM 35.-), alle zusammen DM 135.-

Abenteurer: “Götter DSA”, “Kgr. am Yaquir”, “Spinnenwald” (2x), “Schatten über Travias Haus”, “Gaukelspiel”, “Orkenhoh”, “Purpurturm”, “Fluch des Mantikor”, “Grabmal von Brig-Lo”, “Stromaufwärts”, “Folge dem Drachenhals”, “Sand in Rastullahs Hand”, “Seelen der Magier”, “Spur des Wolfes”, “Wind der Wüste”, “Inseln im Nebel”, “Verschwörung von Gareth”, “Bettler von Grangor”, “Kanäle von Grangor”, “Grauen von Ranak”, “Fahrt der Korsande”, “Verschollen in A’Anfa”, “Wolf von Winhall”, “Donnerstürmen”, “Insel der Risso”, “Eifenblut”, “1000 Oger” u. “Bund der Schwarzen Schlange”. Alle gut erhalten bzw. neu, zwischen DM 10.- bis DM 14.-. Sämtliches Material zusammen für DM 500.-. Alle Preise zzgl. P&V.

Alex Renner, Thomas-Diewald-Str. 8, 62152 Planegg, ☎ 089/8597004

“Basisbox” (alt, DM 20.-), “Magie DSA”, “Kreaturen”, “Landbox”, “Albernia”, “Wüste Khom”, “Orkland” u. “Mantel, Schwert, ...” (alle in gutem Zustand, je DM 35.-).
“Bornland” u. “Kgr. am Yaquir” (je DM 15.-), “Quell des Todes”, “Stab aus Ulmenholz”, “Eifenkönigs Zaubermacht” u. “Grabmal von Brig-Lo” (je DM 10.-).

Christian Baukhage, Fabvierstr. 13, 66798 Wallerlangen, ☎ 06831/61477 (ab 14²⁰)

Boxen: Alte Ausbau-, Helden- u. Havensbox, “Landbox”, “Thorwal”, “Albernia” (je DM 20.- bis DM 25.-). Abenteurer: (Basis) 2, 13, 16, 17, 20, (Ausbau) 1, 4, 17, 24 (je DM 10.- bis 15.-), SH 1 u. 2 (je DM 12.- bis 18.-), Av. Bote 7, 17, 18, 20-40, 42 u. 43 (je DM 3.-).

Susanne Pedrotti, Köhlerstr. 16, 85604 Pörring

Uralter Ausbauboxen (aber so gut erhalten, als wär er erst gestern gekauft) für DM 40.-

Thomas Gaebler, Heinrich-Jebens-Siedlung 14 a, 21502 Geesthacht, ☎ 04152/5302

Alte “Havensbox” (DM 25.-), “Regelbuch 2”, “Encyklopaedia Aventurica” (je DM 6.-), “Verschwörung von Gareth”, “Zeichen der Kröte”, “Schatten über Travias Haus”, “Folge dem Drachenhals”, “Hexennacht”, “Seelen der Magier”, “Zorn des Bären”, “Sand in Rastullahs Hand”, “Barbarads Fluch” u. Universalaubenteurer “Eifenbanner” (je DM 14.-).

Robert Schorn, Odilienstr. 73, 52249 Eschweiler, ☎ 02403/29017

“Mantel, Schwert, ...”, “Landbox”, “Khom”, “Albernia” (je DM 30.-), “Bornland”, “Kgr. am Yaquir” (je DM 23.-), “Wolf von Winhall” (DM 15.-), Av. Bote 24-48 (je DM 2.- bis 3.-). Alles in sehr gutem Zustand.

Daniel Stanke, Adalbert-Stifter-Str. 25, 85521 Otterbrunn, ☎ 089/6018028

“Helden DSA” (alte Version), “Magiebox” (je DM 20.-), “Kreaturenbox”, “Landbox” (je DM 25.-), “Thorwal”, “Orkland” (je DM 35.-), “Nedime”, “Stadt des Toten Herrschers”, “1000 Oger” u. “Verschollen in A’Anfa” (je DM 12.-) und Aventurischer Bote 36-48 (je DM 2.-)

Achim Röder, Mozartstr. 36, 63165 Mühlheim
“Quell des Todes” (DM 12.-), “Wald ohne Wiederkehr” (DM 15.-), “Wirtshaus zum Schwarzen Keller” u. “Schwert der Göttin” (je DM 17.-), alles in gutem Zustand.

Thomas Dilly, Parkstr. 3, 67122 Altrip, ☎ 06236/3105 (19²⁰-21²⁰)

“Wirtshaus zum Schwarzen Keller”, “Götze der Mohas”, “Schiff in der Flasche”, “Unter dem Nordlicht”, “Verrat auf Arras de Mott”, “Straßenballade”, “Geheimnis der Zyklopen” u. “Menschenjagd” (alle in gutem Zustand, je DM 10.-)

Auf zum Turniere!!!

Carsten Kovalski, Schweizer Str. 109, 47058 Duisburg

1. Albernia-Expresß-Bank-Turnier zu Havenal

Vom 1. - 15. Ingerimm. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe. Die Bestplatzierten erhalten Urkunden, sowie wertvolle Sachpreise unserer Sponsoren.

Jeder Teilnehmer erhält eine Turnierausswertung mit allen Ergebnissen. Wer teilnehmen möchte, schicke mir sein vollständiges Helldokument und DM 3.- RP. Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des AB.

Reinhard Schwarm, Stallbaumerstr. 5, 90482 Nürnberg

2. Turnier zu Schwarzberg!

Herr Otwin zu Schwarzberg lädt alle wackeren Streiter zum Wettstreit. Geboten wird allerlei vergnügliches Spiel: Zweikämpfe, Rudern, Reiten ... Den Teilnehmern winkt ein Turnierbericht sowie schöne Preise. Schick mir Euren Heldenbogen (altes System) und DM 2,50 Unkostenbeitrag. Einsendeschluß: 2 Wochen nach Erhalt des Boten.

Jürgen Siefert, Alfred-Franz-Haug-Str. 5, 76437 Rastatt

Nachdem das 1. Turnier in Oiport zur Zufriedenheit aller abgelaufen ist, laden Hasrimben Feruzel ai Mherwed, Tjalf Valadar und ihre Gefährten diesmal nach Mherwed ein. Auch diesmal wird es an nichts fehlen, Freunde südländischer Gastlichkeit, exotischer Unterhaltung und des fairen Wettstreits werden nicht enttäuscht werden. Infos und Anmeldeformulare gegen DM 1.- RP.

Gerd Herzmann, Margaretenstr. 13, 45665 Recklinghausen

Axar Grotewulfson von Wolvenstein lädt zur Feier seiner Hochzeit mit seiner Gefährtin und Mutter seines Sohnes Gyrwulf, der Thorwalein Agnetha Raknaróksdóttir, am 30. Tsa 22 Hal zum Turniere nach Wolvenstein in Grefenfurt.

Wettstreit in allen Ein- und Zweihandwaffen, Bogen- und Armbrustwettstreit, Messer-, Speer- und Axtwerfen sowie eine Tjost.

Besonders wagemutige Kämpen mögen sich melden, unseren Sohn auf einer Reise zu Ilrins Pfeilern zu begleiten.

Schick mir euren Heldenbogen, eine kurze Charakterbeschreibung, eine Liste der Disziplinen und eine Notiz, ob Euer Held an der Expedition teilnehmen möchte bis zum 1.7.94. Frankierten Rückumschlag nicht vergessen.

Florian Herter, Butzbacher Pforte 6, 35440 Linden, 06403/76734

All an alle wahren Recken!

Ob Rondrianer oder Söldner, alle dem Kampfe zugetanen Recken sollten das “Turnier am Halbhügel” bei Gareth am 1. Tag des Praios 23 Hal nicht versäumen. Alle Disziplinen! Große Preise! Sendet den Beilunker Reiter mit eurem Heldenbrief, Liste der Disziplinen und RP.

Dominic Müller, Aldekerstr. 7, 40549 Düsseldorf

2. Turnier zu Thorwal

Anmeldeformulare gegen DM 1.- RP. Einsendeschluß 3 Wochen nach Erhalt des Boten

Aromboloschs Träume

Ein Abenteuer von J. Raddatz

"Aromboloschs Träume" ist ein Abenteuer für drei bis sechs Helden der fünften bis neunten Stufe - doch mögen auch ein oder zwei höherstufige Helden sich an der Queste beteiligen, sofern es nicht gerade hochspezialisierte Kampf- oder Hellsichtmagier sind. Es empfiehlt sich, daß zumindest ein Zwerg der Gruppe angehört. Das Konzept von "Aromboloschs Träume" legt es jedoch nahe, es einmal mit einer komplett zwergischen Runde zu versuchen. Mit Hilfe der Spielhilfe "Dunkle Städte, ..." sollte es kein Problem darstellen, eine Schar höchst unterschiedlicher Helden aus dem Kleinen Volk zu erschaffen.

Es ist zu bedenken, daß zwergische Meisterfiguren in der Regel auf Angehörige ihres eigenen Volkes freundlich reagieren - sofern der Betreffende nicht gerade ein clanloser Gesell ist, der Schande über seine Sippe gebracht hat ...

Das Abenteuer

(Zusammenfassung)

Die Zwerge halten sich selbst für die Realisten und Pragmatiker unter den Bewohnern Aventuriens. Sie mögen es nicht, von starken Gefühlen oder Eingebungen heimgesucht zu werden. Auch die Welt der Träume ist ihnen im Grunde unheimlich, und wenn sie von heftigen, stets wiederkehrenden Träumen geplagt werden, muß man sich um ihr Wohlergehen ernste Sorgen machen.

Das Abenteuer "Im Traumlabirynth" berichtete bereits von solchen Geschehnissen, und nun scheint ein ähnlicher Fall vorzuliegen: Niemand geringerer als der Bergkönig Arombolosch selbst leidet seit einiger Zeit an schrecklichen Alpträumen, die ihm langsam aber sicher seine geistige Gesundheit rauben. In jüngster Zeit ist es gar so weit gekommen, daß der Bergkönig völlig in seinen Nachtmahren gefangen ist und er nicht mehr aus ihnen erwacht. Bislang ist es Königin Thorescha gelungen, die Krankheit ihres Gemahls geheimzuhalten, denn sie fürchtet Unruhe im Zwergenvolk.

Allerdings rückt nun Amrombo-

loschs 275. Geburtstag näher: Wenn der König bei den Festlichkeiten nicht erscheint, kann seine Krankheit nicht länger verheimlicht werden. Etliche Versuche sind unternommen worden, um Arombolosch zu heilen - alle vergebens. Letzte Hoffnung bietet der Seelenheiler und Geode Greifax, ein Sonderling vom Stamm der Amboßzwerge, der vor vielen Jahren Heim und Sippe verlassen hat, um in die Windhagberge zu ziehen, wo er sich seinem Element, der Luft, näher fühlen konnte. Königin Thorescha bittet die Helden, nachdem sie ihre Integrität



auf die Probe gestellt hat, den Geoden herbeizuholen.

Doch sind die Helden nicht die einzigen, die nach ihm suchen: Greifax hat sich einen Namen als Beherrscher der Elemente, vornehmlich des Windes, gemacht und eine mordlustige Thorwaler Ottajasko hat sich in den Kopf gesetzt, den Zwerg gefangenzunehmen...

Einführung

Voraussetzung für dieses Abenteuer ist selbstverständlich, daß die Helden überhaupt von König Aromboloschs Schwierigkeiten erfahren. Nun, außer Thorescha sind nur eine Handvoll enge Vertraute in das Debakel eingeweiht, doch mag sich durchaus eine "undichte" Stelle zeigen, durch die die

Gruppe von der Notlage Kenntnis bekommt. Die beste Möglichkeit, die Helden in die Geschehnisse zu ziehen, besteht gewiß darin, daß ein persönlicher Hilferuf an einen Zwerg (oder Zwergenfreund) unter den Helden ergeht. Als pfiffiger Meister werden Sie schon einen Weg finden, den Helden einen solchen Hilferuf zu überbringen.

Der Weg zum Amboß

So Ihre Helden sich nicht ohnedies schon in Waldwacht (dem oberirdischen Gebiet des Zwergenreiches im Amboß) befinden, verrät ihnen eine gelungene Rechts- oder Staatskunst-Probe, daß die Reiche der Zwerge besonderen Rechtsstatus haben und der Besitz eines Passierscheines nur nützlich sein kann. Ein solcher Schein ist in Gareth und in Punin beim jeweiligen zwergischen Gesandten am Kaiser- bzw. Fürstenhof erhältlich - gegen Angabe von Gründen und eine Gebühr.

Ziel der Helden ist Burg Taladur am Südhang des Amboß, denn hier residiert Graf Rabosch als Vertreter des Königs Arombolosch. Während die Helden das Gebiet Graf Ra-

boschs durchqueren, treffen sie auf eine Patrouille aus sechs erfahrenen Zwergenkriegern, die nach dem Woher und Wohin fragen. Sind die Helden im Besitz eines Passierscheines, geleitet man sie freundlich zur Burg. Ohne ein solches Dokument sind die Zwerge weitaus argwöhnischer und lassen sich erst nach eingehender Befragung der Helden (1/2 W6 Stunden) davon überzeugen, daß die Gruppe in redlicher Absicht nach Taladur will.

In der Burg angekommen, stellt sich den Helden noch die Aufgabe, Graf Rabosch davon zu überzeugen, sie zu Arombolosch bzw. seinem Vertreter vorzulassen. Einige Etikette-Proben sind an dieser Stelle gewiß angebracht (Menschliche Charaktere +2,

Elfische +5), doch bietet sich die Situation auch hervorragend dazu an, sich im echten Rollenspiel zu üben.

Schließlich führt man die Helden in einen prächtigen Raum tief unter der Erde, wo sie von einer älteren, sehr energisch aussehenden Zwergin im zeremoniellen Kettengewand des Amboßadels empfangen werden. Die schwarzen Rußmuster auf Stirn und Wangen verraten dem Kenner amboßzwerger Kultur, daß es sich um die Königin dieses Volkes handelt: Aromboloschs Gemahlin Thorescha.

Königin Thorescha, Tochter des Thorben

MU: 15 AG: 1 ST: 15
KL: 18 HA: 7 MR: 15
IN: 10 RA: 1 LE: 122
CH: 16 TA: 2 AE/KE: -
FF: 18 NG: 3 AT/PA:
GE: 13 GG: 3 16/14
KK: 12 JZ: 5 (Zwergen-skraja)

Alter: 264 Größe: 1,30
Haar: weißgrau Augen: goldfb.

Meisterliche Talente:

Etikette 11, Feilschen 11, Zwergenkenntnis 15, Kochen 13, Wirtin 11

Schon früher hatte Thorescha großen Anteil an den Regierungsgeschäften ihres Gemahls und war ihm allzeit eine gute Beraterin, die mit allen Belangen und Sorgen ihres Volkes wohlvertraut war. Seit Arombolosch durch seine Erkrankung nicht mehr fähig ist, das Szepter des Königreiches zu führen, hat Thorescha an seiner Statt die Zügel in die Hand genommen. Doch hegt die Königin keine Ambitionen, die Macht, die ihr nunmehr zuteil geworden ist, für immer für sich zu gewinnen, sie hofft inständig auf die Genesung Aromboloschs.

Meisterhinweis:

Die Königin ist als typische Amboßzwergerin pragmatisch und zielbewußt, und keinesfalls wird sie ihren Kummer über Aromboloschs Schicksal vor den Augen anderer enthüllen. So wird sie auf einen Menschen angesichts ihrer Situation geradezu kühl und unbeteiligt, ja, rüde wirken. Ein Zwerg jedoch vermag zu erraten, wie

bewegt die Herrscherin tatsächlich ist (Sinnenschärfe-Probe). Sprechen Sie als Thorescha knapp und bringen Sie die Sachen auf den Punkt - Höflichkeit liegt im Auftreten, nicht in leerem Geschwätz. Wenn es um das Wohl von König und Volk geht, duldet die Königin kein dummes Herumgerede oder faule Scherze.

Des Auftrags erster Teil

Mit ernster Miene erklärt die Königin den Helden etwa folgendes: "Wisset, Fremde und Freunde, daß mein Gemahl aus einem Grund in großen und schier unheilbaren Kummer verfiel, der jeden Amboßzwerg rasend machen würde, erfuhr er doch, daß an einem Ort, fern von hier, ein Schmied lebt, der Klingen fertigt, die er mit dem Siegel unserer Schmieden versieht. Doch sind diese Waffen minderwertig, Ingerimm möge ihn mit seinem Hammer zerschmettern, und er schadet damit dem Ansehen unserer Handwerker. Dies darf nicht ungerächt bleiben - deshalb suchen wir nach tapferen Helden, die für uns diese Untat sühnen und dem Frevler den Garau machen. Art und Ausführung der Vollstreckung bleiben Euch überlassen, aber den Kopf des Schurken fordern Wir als Beweis. Ihr würdet gut belohnt, mit Zwergengold und mehr: Für jede abgelieferte Waffe aus der Hand des Fälschers erhaltet ihr eine gleichwertige Zwergenarbeit!"

Danach gibt sie den Helden Bedenkzeit und verläßt den Raum, damit sie sich in Ruhe besprechen können. Sie weigert sich, den Wohnort des Opfers zu nennen, ehe die Helden verbindlich zugesagt haben.

Durch eine gelungene "Zwergen"kenntnis-Probe - für Menschen um 5, für Elfen um 8 Punkte erschwert - läßt sich erkennen, daß der Königin nicht ganz wohl in ihrer Haut ist (Thoreschas Talent zum Lügen ist nicht sonderlich ausgeprägt).

Vom Verhalten der Helden hängt das ganze weitere Abenteuer ab: Natürlich ist ein solcher Mordauftrag auch nach zwergischen Maßstäben unredlich - tatsächlich ist die ganze Geschichte völlig frei erfunden. Die Königin will

die Helden prüfen, ob sie wirklich bereit sind, für Gold und Schätze alles zu tun - eine bei Zwergen nicht seltene Meinung über die Menschen (Bei einer rein zwergischen Truppe mag es der Argwohn gegenüber clansfremden, herumreisenden Angehörigen ihres Volkes sein).

Selbstverständlich werden die Helden bei ihrer Beratung beauscht.

Sollten Ihre Helden tatsächlich zustimmen, haben Sie - und die Amboßzwerg - ein kleines Problem: Königin Thorescha schickt die Truppe, in ihrem Argwohn schlimmstens bestätigt, mit rüden Worten fort: Ein Abenteuer findet nicht statt!

So die Helden allerdings das Ansinnen geradeheraus zurückweisen oder zumindest moralische Einwände vorbringen, Pläne schmieden, wie man das Opfer schützen oder die Zwerg verzeihen kann, haben sie die Prüfung bestanden.

Des Auftrages zweiter Teil

Thorescha klärt die Helden nun darüber auf, daß sie auf die Probe gestellt wurden, und macht sie mit dem eigentlichen Anliegen vertraut: Seit Wochen wird König Arombolosch von seltsamen Träumen gequält, die ihn wie ein Wahn befallen, und von denen bislang niemand genau zu ergründen vermochte, was sie zum Inhalt haben.

Seit einiger Zeit erwacht Arombolosch nicht mehr aus seinen Träumen, geschweige denn, daß er in der Lage ist, seine Königspflicht zu erfüllen. Thorescha hat dieses Geheimnis bislang nur mit wenigen Vertrauten geteilt, da sie Streitigkeiten unter den Clansführern fürchtet, wenn diese von der mißlichen Lage erführen. Nun aber ist dringlichste Eile geboten, rückt doch das Geburtstagsfest Aromboloschs näher: Wenn der König zu diesem Fest sich nicht in der Öffentlichkeit zeigt, kann man sein Leiden nicht länger verheimlichen.

Deshalb setzt die Königin ihre ganze Hoffnung auf den Geoden Greifax, einen Zwerg, der aus dem Amboß stammt, seine Heimat aber schon vor langem verlassen hat. Greifax ist ein Meister

der zwergischen Seelenkunde und Traumdeutung - von ihm erwartet die Königin, einen Schlüssel zu finden, wie dem König geholfen werden kann.

Königin Thoreschas Reaktion auf mögliche Vorschläge/Fragen der Helden:

Die Königin will nichts davon wissen, daß einer der Helden Arombolosch untersucht, fürchtet sie doch, daß zusätzliches Herumdoktern alles nur verschlimmern wird.

Das einzige, was sie über die Träume weiß, ist, daß sich der König stets einer Gefahr gegenüber sieht, die er sodann mit List oder Kraft besiegt - Orks, Bürgerkrieg der Menschen, Drachen - doch dann nähert sich eine weit größere, unnennbare Bedrohung, gegen die er sich nicht zu wehren weiß, resigniert legt er seine Waffen nieder und ergibt sich seinem Schicksal.

Zuvor wurden schon einige vertrauenswürdige Zwerg ausgesandt, Greifax zu finden, doch ist bislang noch keine Nachricht von ihnen eingetroffen.

Über den Aufenthaltsort Greifax' kann die Königin nichts sagen, doch hat sie bereits einige Informationen einholen lassen (s.u.) - allerdings gibt sie gerne zu, vielleicht nicht die richtigen Fragen gestellt zu haben: "Schließlich suche ich sonst nicht nach entlaufenen Zaubermeistern!"

Als Belohnung erhält jeder Held 50 Dukaten (davon 5 sofort) und eine Waffe aus amboßzwergischer Werkstatt.

Weitere Informationen, die die Helden bei genauerer Nachfrage in Burg Taladur oder den unterirdischen Hallen des Amboß ein Erfahrung bringen können:

Von Königin Thorescha

"Der Geode ist etwa 150 Jahre alt."

"Bei seiner Geburt hat ein Windzug alle Fackeln in der Kammer ausgelöscht - eine halbe Meile tief unter der Erde!"

"Als er vor 110 Jahren fortging, hat sein Vater wie um einen Toten getrauert."

Von Bekannten

"Greifax hat einst einen verletzten Sturmfalken gefunden und wieder gesund gepflegt - damals

hat sein Vater arg getobt." (*alte Freunde*)

"Mir hat er mal gesagt, er würde gerne einen Westwinddrachen sehen - sehen, nicht etwa erschlagen! Das muß man sich mal vorstellen...!" (*alte Freunde*)

"Der Kerl war immer so ein Luftikus. Wenig erdverbunden und kein Erzverständnis, wenn ihr wißt, was ich meine." (*ein einstiger Lehrer*)

Von Greifax' Familie

"So ein seltsamer Raubvogel hat ihn verhext - seit er ihn gefunden hat, ist er ganz komisch geworden!" (*Goratox, sein Vater*)

"Greifax war ein lieber Junge - ganz kräftige Arme hatte er; einen guten Schmied hätte er abgegeben. In meine Pfefferhartwursthütte war er auch ganz vernarrt." (*Grescha, seine Mutter*)

"Als wir mal zum Waffenmarkt in Elenvina waren, da war er von den Windhagbergen fasziniert: Berge ohne jegliche Stollen und Minen! Na ja, war halt selber ein windiger Geselle!" (*der Vater*)

Der letzte Hinweis stellt die richtige Spur dar: Es hat den Luftgeoden tatsächlich in die stürmischen Windhagberge gezogen, wo er heute noch lebt. Falls die Helden diesen Hinweis überhören, mögen Sie sie sanft durch andere Personen, die gleichfalls die Windhagberge im Zusammenhang mit Greifax erwähnen, darauf stoßen.

Nur für den Fall, daß die Helden tatsächlich um eine von Mutter Greschas feuergeräucherten Pfefferhartwürsten als Geschenk für ihren Sohn bitten, wird sie ihnen gerne zwei dieser extrem scharfen Würste überlassen - wenn der Vater gerade fortschaut, der seinem verlorenen Sohn grollt.

Sollten Ihre Helden partout darauf verzichten, im Amboßnähere Auskünfte einzuholen, müssen sie sich natürlich auf eigenes Wissen verlassen, um den Geoden Greifax aufzuspüren.

Denkbar wäre die Befragung eines den Helden bekannten Druiden, der allerdings nur dann eine genauere Hilfe sein sollte, wenn er selber zwergischer Herkunft ist oder außergewöhnlich gute Kontakte zu Geoden pflegt.

Falsche Fahrten

Wenn sich die Spieler allerdings mehr auf die Werte ihrer Helden als die Worte der Meisterpersonen verlassen, sollten Sie keine Scheu haben, sie auf eine falsche Fahrte zu locken: Denn sowohl bei gelungenen Geografie- als auch Magiekunde-Proben fällt den Helden zuerst die Halle des Windes zu Olport ein, eine Magierakademie, die auch freundlichen Umgang mit Druiden pflegt ...

Der Weg zur nördlichsten Stadt Thorwals ist gewiß ein Abenteuer für sich - und nicht einmal völlig nutzlos, denn Greifax hält sich sogar gelegentlich dort auf, und die Magister können den Helden auch einen Hinweis auf seinen Wohnort im Windhag geben. Auf einem anderen Blatt steht aber, daß vermutlich schon alles vorüber ist, wenn die Abenteurer endlich Thunklipp erreicht haben: Der Ort ist von Thorwalern verheert und geplündert, Greifax selbst schon zuvor von der Bande Dugobaloschs (s.u.) sehr energisch in den Amboß eingeladen worden, wo er tatsächlich mit der Deutung von König Aromboloschs Träumen begonnen hat.

Auf zum Windhag!

Eine Reise in die Provinz Windhag sollte da weitaus kürzer und weniger zeitraubend sein - der Weg über Albenhus und Elenvina ist das naheliegendste, doch wer weiß schon, was Helden so alles tun ... Unterwegs kann es zu diversen Begegnungen und Ablenkungen kommen, die mit dem Abenteuer wenig oder nichts zu tun haben. Allerdings haben die Helden auch Konkurrenz bekommen:

Dugobalosch und seine Bande

Dugobalosch ist ein unreifer, eingebildeter und rüpelhafter Amboßzweig und gehört im weitesten Sinne zur königlichen Sippe des Amboß: Sein Vater ist ein Vetter des Königs. Junge Adlige seines Schlages gibt es auch bei den Menschen in Hülle und Fülle. Dugobalosch hat die Beratung von Thorescha und den Helden belauscht und, da er vor allem an der Mehrung des eigenen Ruhmes interessiert ist, seine vier getreu-

en Gefolgsleute um sich geschart - noch jüngere Zwerge niedrigeren Standes, die in ehrfürchtiger Verehrung zu ihrem "Herrn" aufblicken - und will nun die Sache selbst in die Hand nehmen. Allerdings hat der Zwergenprinz nur Bruchstücke der Unterredung mitangehört: Er geht davon aus, daß es sich beim Auftrag der Helden um einen Rachefeldzug handelt: Der Hexer, der den König verflucht hat, muß sterben, um den Fluch zu brechen!

Zu diesem Zweck hat er ein altes Familienerbstück an sich gebracht, den Speiß Fluchbrecher (s.u.).

Prinz Dugobalosch, Sohn des Ebrasch

MU: 14 AG: 4 ST:3
KL: 10 HA: 7 MR: 3
IN: 9 RA: 2 LE: 43
CH: 12 TA: 3 AE/KE: -
FF: 12 NG: 6 AT/PA:
GE: 9 GG: 6 14/9
KK: 13 JZ: 7 (Wurpspeiß)
Alter: 41 Größe: 1,30
Haar: rotbraun Augen: stahlgrau

Meisterhinweis:

Dugobaloschs Rolle besteht nicht darin, den Helden ein schwieriger Gegner zu sein (jede Heldengruppe dieser Erfahrungsstufen sollte ihn und seine Schergen besiegen können), statt dessen wird er durch allerlei Listen und Fallen versuchen, den Helden ein Hemmschuh zu sein, damit er als erster Greifax findet. Selbst wenn Prinz Dugobalosch der Gruppe noch so lästig ist, es muß den Helden klar sein, daß seine Tötung oder schwere Verwundung verheerende Konsequenzen hätte; denn schließlich ist sein Vater ein angesehener Verwandter des Königs, und auch die Königin würde sich von jeder Zusage gegenüber den kaltblütigen Mördern eines Sippenmitgliedes entbunden fühlen. Gegen eine ordentliche Tracht Prügel und die (nicht-magisch) erzwungene Rückführung des Prinzen in die heimatlichen Hallen hätte sein Vater gewiß nichts einzuwenden. Ob sich Dugobalosch jedoch an ein unter Zwang gegebenes Wort halten wird und tatsächlich brav die Heimreise antritt, noch dazu eingedenk der Schmach, diese Niederlage vor seinen Gefolgsleuten einzugestehen ..?

Wir halten es für noch weit reiz-

voller, wenn der Zwergenprinz, mühevoll davon überzeugt, daß nicht Greifax der Übeltäter ist, darauf besteht, die Helden zu begleiten. Somit haben sie mit einem Male eine weitere Aufgabe zu bewältigen: Nämlich den Prinzen und seine Leute ebenfalls vor Gefahren zu beschützen (dies noch dazu möglichst diskret, damit es Dugobalosch nicht auffällt), damit er heil in die heimischen Hallen zurückkehrt.

Der Speiß Fluchbrecher

Bei dieser Waffe handelt es sich um ein uraltes Erbstück, das noch zur Zeit der Drachenkriege von einem besonders begabten Schmied gefertigt wurde: ein Wurmspeiß von exquisiter Fertigung (TP 1W+5, BF 0, WV 6/2), der zudem die Gabe hat, jedem verwundeten Magiebegabten 1W20 ASP zu rauben; zugleich enden alle durch konstante Astraleinsatz aufrechterhaltenen Zaubere - wahrlich ein Meisterstück für den Kampf gegen Drachengezucht. Für alle Diebe wird sein Wert allerdings dadurch entschieden eingeschränkt, daß er diese Fähigkeit nur entwickelt, wenn er von einem direkten Nachkommen des Schmiedes (einem Mitglied der Sippe Giltarox) geführt wird. Der reine Verkaufs- und Sammlerwert Fluchbrechers mag sehr hoch sein (etwa W6+4 Tausend Taler); noch größer aber ist die Dankbarkeit von Dugobaloschs Vater, wenn er die Waffe zurückerhält.

Die Gefolgsleute

Ihre Namen sind Igen, Ibrim, Kuwim und Ukko, ihr Auftreten ehrfürchtig (gegenüber dem Prinzen) bzw. fordernd aggressiv (gegenüber allen anderen). Falls es zu einem Kampf kommt, sollten Sie die Werte für unerfahrene Zwerge aus der Kreaturen-Box verwenden.

Windhag

Die westliche Küstenprovinz ist nur dünn besiedelt, wenn man von einigen Dörfern an der Küste absieht. Allerdings tummeln sich in den unwegsamen Gebirgsausläufern etliche Kreaturen, die das Abenteuerleben bunter, aber auch gefährvoller machen: wilde Tiere, Vogelfreie, zudem Schwarz-

pelze, die sich seit den Tagen des ersten Orksturmes, da sie ihre bittere Niederlage erfahren mußten, in kleineren Gruppen in den Bergen verkrochen haben. Zwar gilt die Straße von Elenvina nach Harben als recht sicher, doch ob zur Zeit gerade Wegelagerer die Strecke mit ihrem schandbaren Tun unsicher machen, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Harben -

Kriegshafen des Kaiserreichs
Mit knapp 1500 Bürgern, aber 150 Soldaten, 20 Stadtwachen und 600 Seesoldaten und Matrosen der Reichsflotte ist Harben eine zutiefst von Heer und Marine geprägte Stadt - eigentlich eine Garantie für ruhige, sichere Straßen und disziplinierte Einwohner; Umstände, die das Sammeln von Informationen vereinfachen sollten.

Allerdings hat der Stadtkommandeur durchaus das Recht, bei jeder noch so vagen "gefährlichen Situation" strenge Zugangskontrollen, Ausgangssperren etc. zu verhängen. Ob zur Zeit dieses Abenteurers das Herumforschen in Harben für Fremde gerade einfach oder eher mühsam ist, bleibt natürlich ganz Ihnen überlassen.

Gerüchte:

- Fischer haben die schwarzroten Segel der Drachentöter-Otta erblickt, die zu einer besonders raub- und blutigeren Thorwalersippe gehört. Markgraf Admiral Sanin hat 100 Dukaten auf den Kopf des Hetmanns ausgesetzt hat. (*Nur zu wahr ...*)

- Die falsche Kaiserin "Amöbe-Horas" wird in den nächsten Tagen von Grangor aus Harben angreifen (*Blödsinn*).

- Im Windhag lebt seit vierhundert Jahren ein Orkstamm, die Ramuchai. Seit einiger Zeit kommt es immer wieder zu heftigen Kämpfen zwischen diesen Orks und versprengten Schwarzpelzen aus der Armee des Whasso. (*wahr, aber belanglos*)

- Markgraf Rateral hat eine Liaison mit der Tochter des Hafenkommendanten. (*Wen es interessiert...*)

- Markgraf Rateral hat ein Auge auf den hübschen Sohn der Segelmacherin Ilainn ni Altai geworfen. Deshalb hat er den Jüngling

binnen kurzer Zeit zu seinem Adjutanten befördert (ja, ja, ...)
- Zwei Meilen vor Harben liegt eine Klippe, an der sich im Frühling immer die Seeschlangen paaren. (*mag schon sein*)
- Im Süden gibt es bei dem Dorf Thunklipp eine Höhle, in der der Herr der Winde zu finden ist - ein Elementargeist von unglaublicher Macht, der Besucher entweder tötet oder mit Zauberdingen beschenkt (*sehr irreführend und dennoch die richtige Spur*).

Letzteres Gerücht ist es, das die Helden auf die Spur des Zwerges bringen sollte.

Der Weg südwärts entlang der Küste sollte keine besonderen Probleme mit sich bringen - schildern Sie mit farbigen Worten den überaus frischen Wind, der stets vom Meer her salzige Wassertropfen heranträgt und die Helden schon bald durchnäßt haben dürfte. Wenn die Helden das ungefähr vierzig Meilen südlich von Harben gelegene Thunklipp erreichen, hat sich der Wind zu einem veritablen Sturm ausgewachsen, der jegliche Seefahrt unmöglich zu machen scheint - mit der Kunst der Wettervorhersage hinreichend (TaW 6+) vertraute Helden stellen fest, daß diese Windstärke recht ungewöhnlich ist und vermutlich übernatürliche Ursachen hat.

Das Dorf Thunklipp

Thunklipp ist eigentlich eher ein Lande- und Trockenplatz, an dem Fischer aus Havena, Harben oder Grangor ihre Boote festmachen und den Fang trocknen lassen können. Hier halten sich zur Zeit etwa 25 Fischer an Land auf, die vor dem Sturm geflohen sind; sowie ihre Ehegatten, die die Fische ausnehmen, dörren oder anderweitig verarbeiten.

Hier kann man den Helden den genauen Weg zur Höhle des Windmeisters weisen (am Rande des Dorfes, in den Klippen).

Der Windmeister

Greifax, Geode

MU: 15 AG: 1 ST: 15
KL: 17 HA: 1 MR: 16
IN: 17 RA: 3 LE: 105
CH: 14 TA: 2 AE: 99
FF: 12 NG: 5 AT/PA: 1
GE: 12 GG: 1 18/9

KK: 13 JZ: 5 (Peitsche)
Alter: 144 Größe: 1,33
Haar: grau Augen: nebelgrau

Meisterliche Talente:

Selbstbeherrschung 14, Fischen/
Angeln 12, Wettervorhersage 15,
Magiekunde 13, Heilkunde
Wunden 13, Heilkunde Seele 18,
Prophezeien 15

Wichtige Zauberfertigkeiten:

Ängste lindern 10, Beherrschungen brechen 13, Windhose 12, Meister der Elemente 13, Adler, Wolf (Seemöwe) 8, Zorn der Elemente 12

Beim ersten Zusammentreffen mit den Helden ist Greifax nicht im Vollbesitz seiner magischen Macht, warnte ihn doch ein Traumgeist vor Feinden, die von See kommen. Daraufhin wirkte der Geode ein mächtiges Ritual der Wettermeisterschaft, das den Sturm erschuf (und ihn mit 62 ASP zurückließ).

Meisterhinweis:

Greifax lebt seit vielen Jahren hier an der Küste und hat eigentlich nur wenig Neigung, diesen Ort zu verlassen. Der Gedanke an die geliebte Mutter allerdings treibt ihm noch immer die Tränen in die Augen. (Sollten die Helden tatsächlich eine Pfefferhartwurst bei sich haben, reagiert er wesentlich freundlicher und ist durch neu erwachtes Heimweh auch eher bereit, den Fremden zum Amboß zu folgen.)

Der Geode ist von rauhem Wesen - erst wenn er Vertrauen zu den Helden gefaßt hat, wird sein Verhalten herzlicher. Während eines Gespräches scheint Greifax oft geistesabwesend, ohne erkennbaren Grund starrt er in die Luft und verfolgt Erscheinungen, die außer ihm niemand wahrnimmt.

Krieg, seine Vertraute

MU: 9 ST: 9
KL: 11 MR: 10
IN: 8 LE: 18
CH: 13 AE/KE: 10
FF: 5 (11) AT/PA: 22/13
GE: 9 (10) TP: 4 SP
KK: 5 (11) GS: 16/1

Alter: 101 Größe: 0,32 (1,19)*
Haar: erdbraun Augen: blau
*Eingeklammerte Werte gelten für
Kriegs Zwerginnengestalt (s.u.).

Das Sturmfalkenweibchen ist seit vielen Jahrzehnten Greifax' Vertraute und mit ihm durch sehr starke Bande vereint, die ihr sowohl ein verlängertes Leben wie auch die Fähigkeit schenken, sich für beliebige Zeit in die Gestalt einer Zwergin zu verwandeln. Diese Gestalt hat sie auch während des folgenden Kampfes angenommen, bzw. wenn die Helden auf der Klippe eintreffen. Später wechselt sie ihre Erscheinung nach Belieben. Ihr inniges Verhältnis zu Greifax hält sie nicht davon ab, sich auch des öfteren mit ihm zu zanken - bis zu dem Punkt, wo die beiden stundenlang kein Wort mehr wechseln oder sie zu einem langen Flug abhebt.

Als sich die Helden der Höhle - Greifax' Wohnstatt - nähern, treten ihnen zwei Zwerge, Mann und Frau, entgegen, die Hände drohend erhoben.

Der Mann begrüßt sie mit den Worten: "Seit Ihr nun zu Land gekommen? Seid gewarnt, ich bin vorbereitet."

Der Zwerg ist der Geode Greifax, der die Helden für die Feinde hält, vor denen er gewarnt wurde. Doch mögen einige plausible Erklärungen ihn schnell davon überzeugen, daß nicht die Helden der prophezeite Gegner sind. Für allzu lange Begrüßungsszenen bleibt allerdings kaum Muße, da just in diesem Augenblick ein mordlustiger Feind über die unscheinbare Ansiedlung hereinbricht:

Die Drachentöter-Otta

Die Thorwaler der Drachentöter zählen zu den meistgefürchteten Piraten zwischen Salza und Chorphop - vor allem, weil sie bei ihren Überfällen mit einer ganz unthorwalschen Brutalität und Gnadenlosigkeit vorgehen: Kampfeslust und Blutrausch sind keinem Nordmann unbekannt, der das Leben des Seeräubers ergreift - doch die Männer und Frauen der Drachentöter-Otta ergötzen sich noch lange nach dem Sieg an der langsamen und kaltblütigen Folterung ihrer Gefangenen und sind über keine noch so verabscheuungswürdige Untat erhaben.

Gunbjörn Firnblick

MU: 16 AG: 4 ST: 14

KL: 15 HA: 1 MR: 9
IN: 10 RA: 4 LE: 88
CH: 14 TA: 0 AE: 46
FF: 12 NG: 7 AT/PA:
GE: 15 GG: 9 16/17
KK: 12 JZ: 8 (Barbarenstreitaxt)
Alter: 44 Größe: 2,03
Haar: schwarz Augen: rot

Meisterliche Talente:

Schwimmen 12, Lügen 15, Boote fahren 15, Gefahreninstinkt 13

Zauberfertigkeiten:

Adleraug 3, Odem Arcanum 5, Penetrizel 3, Sensibar 2, Eigenschaften seid... 3
Gunbjörn besitzt weder Stab noch Kugel.

Der hünenhafte Nordmann hat ein wechselhaftes Leben hinter sich - einst war er Absolvent der Schule der Hellsicht zu Thorwal, ehe er wegen moralischer Verfehlungen (Mord und Raub) aus der Gilde ausgeschlossen wurde.

Seine eigene Sippe jagte ihn davon, weil er seinen Vater im Streit erschlagen hatte. Gunbjörn sammelte den Abschaum des Abschaums unter den anderen Thorwalern um sich, verstoßene Mordgesellen jenseits jeder Moral wie er, um mit ihnen ein Schiff zu bemannen: die Drachentöter.

Als er wieder einmal vor seinen Stammesbrüdern in den allerhöchsten Norden geflohen war, stieß er - so heißt es - auf ein mächtiges magisches Geschöpf, dem er die schwächsten seiner Mannschaft opferte und dafür zusätzliche Macht erhielt. Dabei soll er aber auch seine Seele verpfändet haben, so daß er keine menschliche Regung mehr hegt ...

Eines seiner wertvollsten Besitztümer ist ein magischer Ring, den er "gefunden" und als TRANSVERSALIS-Artefakt erkannt hat.

Die Mannschaft

Die Seeräuber der Drachentöter-Otta sind das übelste Gelichter, das die Meere befährt - die meisten sippen- und heimatlos, von ihren eigenen Familien ob ihrer Untaten nicht länger geduldet. Ihrem zaubermächtigen Anführer folgen sie aus einer Mischung von Angst und Ehrfurcht; im Kampf sind sie schiere Ungeheuer, die wenig um eigene Verwundungen geben, solange sie nur

morden und töten können. Auf nahezu jeden von ihnen ist in Harben eine Summe von W6 Hundert Talem ausgesetzt.

Die Werte der Mannschaft

MU: 15 KK: 14 AT/PA: 15/8

TP: W6+4 RS: 3

Schußwaffen (Bogen): 13

Selbstbeherrschung -1

Es ist offensichtlich das Gerücht um den Herrn der Winde, das die Drachentöter angelockt hat, hoffen sie doch, den vermeintlichen Herrscher der Elemente auf ihre Art und Weise für sich zu "gewinnen". Dabei werden sie weder den Dörflern noch den Helden gegenüber besonders zimperlich sein: Ihnen geht es allein darum, Greifax lebend in ihre Gewalt zu bekommen.

Hier nun die Übersicht, wie sich die am Kampf beteiligten Personen verhalten:

- Da die See sehr stürmisch und die klippenreiche Küste voller Gefahren ist, bleibt die Otta in sicherer Entfernung auf See, während Hetmann Gunbjörn mit zehn Getreuen im Beiboot landet - für den Kampf gegen etwa zwanzig Fischer mehr als genug...

- Sobald der erste Held (oder Greifax) Magie eingesetzt hat, wirkt Gunbjörn einen ODEM ARCANUM, um sämtliche magiebegabten Gegner zu erkennen - auf diese macht er seine Leute dann mit einer Geste und dem Kennruf "Drachenblut!" aufmerksam. Seine Thorwaler haben gelernt, sichere Entfernung zu diesen Feinden zu wahren und sie mit Pfeilen zu bedenken, um sie in Schach zu halten.

- Der Geode Greifax verläßt sich vor allem auf seine Magie, um sich gegen die Feinde zu wehren. Sobald der Kampf beginnt, konzentriert er sich und wirkt von dann an jede dritte KR einen ZORN DES WINDES: Ein heftige Orkanböe trifft das bis zu 21 Schritt entfernte Ziel und fügt ihm 3W+15 TP zu. Im Zweifelsfalle hilft Greifax weit eher flüchtenden Fischern als kämpfenden Abenteurern.

- Die Fischer sind zuerst sehr überrascht. Es braucht drei Kampf-

runden, bis die ersten Mutigen (insgesamt drei) sich ein Herz fassen. Danach entscheidet ein W20, wieviele diesen folgen und sich am Kampf beteiligen. Für die Fischer gelten Werte für unerfahrene menschliche Kämpen.

- Die Thorwaler machen keine übermäßigen Anstrengungen, Fliehende zu verfolgen oder Bewußtlose zu töten, sondern konzentrieren sich jeweils auf die stärksten Gegner.

- Die Otta selbst wird von Gunbjörns Vertrauten und Scholar

chen, da die Helden trotz Greifax' Hilfe zu sehr ins Hintertreffen geratenen.

- Die wohl demütigendste Methode, die Helden aus der Bedrängnis zu retten, stellt eine zufällig vorbeikommende Patrouille mittelreichischer Grensoldaten dar. Da Helden wohl nichts so sehr hassen, wie von anderen gerettet zu werden, sollten Sie zu dieser Wendung nur im Notfall greifen.

- Falls Gunbjörn feststellt, daß ihm die Niederlage droht, ergreift



befiehlt, der seinem Meister treu ergeben ist. Allerdings ist es angesichts der rauhen See ohnedies unmöglich, derzeit das Schiff zu erreichen oder gar zu kapern. Zumal die Helden dort von dem Magier (ST 5) und zwanzig kampferprobten Thorwalern erwartet werden.

- Bei dem Kampf sollten Sie keineswegs die äußeren Umstände übersehen: Die Fischer waren gerade dabei, ihren Fang auszunehmen, nun purzeln die Körbe durcheinander und ihre glitschige Last ergießt sich auf den Boden. Konkret heißt das: Immer wenn einem der Kampfteiligten eine Ausweichen-Probe mißlingt, ist er wohl auf einen Hering getrapst und muß schon eine um die Differenz erschwerte GE-Probe schaffen, um überhaupt auf den Füßen zu bleiben.

- So Dugobaloschs Truppe sich nicht ohnedies schon zu den Helden gesellt hat (da heißt es anpassen, daß nicht einer der Zwerg oder gar der Prinz unversehens Opfer eines wütenden Thorwalers wird), mögen die Jungzwerg eben gerade jetzt in dem Moment auftau-

er die jetzt mittlerweile in Zwerginnengestalt umherlaufende Kriag und setzt ihr seine Waffe an die Kehle. Mit dieser Geisel versucht er, für sich und seine Leute den Abzug freizupressen. Für dieses Ziel verspricht er alles mögliche, da er die Geisel ohnehin nicht freizugeben gedenkt.

Greifax ist unter diesen Umständen bereit, auf alle Bedingungen des Piraten einzugehen, um Kriag zu retten. Der Piraten-Hetmann zögert nicht, seine Drohung, Kriag zu töten, wahrzumachen, so die Helden dennoch seine Leute weiter-attackieren (Greifax wird das nicht gerne sehen!). Allerdings vermag Kriag im letzten Moment ihre wahre Gestalt anzunehmen und zu fliehen. Ob Gunbjörn sie dennoch schwer verletzt, sei Ihnen überlassen.

- Sollte sein eigenes Leben zu sehr gefährdet sein, ist Gunbjörn auch über einen raschen Teleport zu seinem Schiff nicht erhaben, um die eigene Haut zu retten - neues Gesindel für die Mannschaft läßt sich immer finden ...

Ende gut, alles gut ..?

Keineswegs: Auch wenn der Geode schließlich einwilligt, mit den Helden gemeinsam zum Amboß zu reisen (so Kriag schwer verletzt wurde, kann da nur ein Wunder helfen ...), ist Greifax noch lange nicht überzeugt, ob er in die düsteren, stickigen Gänge seiner Heimat zurückkehren soll - und seines nur für eine Weile.

Die Belohnung

Sofern die Helden die ausgehandelten Bedingungen erfüllt haben, erhalten sie natürlich auch das versprochene Geld sowie weitere passende Geschenke zwergischer Handwerksarbeit.

Die AP sollten Sie wie folgt verteilen:

50 AP für gutes Rollenspiel

50 AP für gute Problemlösung

10 AP für diejenigen, die nicht bereit waren, den ersten Auftrag anzunehmen

20 AP für diplomatisches Verhalten gegenüber Greifax

20 AP verteilt auf die Gruppe, falls Dugobaloschs Vorhaben ohne übermäßige Gewalt vereitelt wurden.

30 AP verteilt auf die Gruppe, wenn die Helden den jungen Dugobalosch (mitsamt Fluchbrecher) wohlbehalten im Amboß abliefern.

-50 AP für jeden, wenn der Zwergprinzip von den Helden schwer verletzt (auf weniger als die Hälfte seiner LE gebracht) oder gar getötet wird.

gleichfalls -50 AP, wenn Kriag durch voreiliges oder gewissenloses Verhalten der Helden schwer verletzt wurde.

Und König Arombolosch, werden Sie jetzt fragen? Gemach, gemach - der Zwergenherrscher wird schon nicht sterben, doch eine zuverlässige Traumdeutung ist gerade unter Zwergen ein heikles, langwieriges Geschäft. So wird wohl noch einige Zeit vergehen, bis die wahren Hintergründe für Aromboloschs Traumgesichte aufgedeckt werden können.

Seien Sie jedoch versichert, daß wir Sie über sämtliche neue Entwicklungen im Boten auf dem Laufenden halten werden.

An alle Geweihten der ewig jungen Göttin Tsa!

Dank der großzügigen Unterstützung Seiner Hochwohlgeborenen Hagen von Darbonia, Graf zu Mendena, kann der nächste Konvent im schönen Mendena in Tobrien stattfinden.

Seine Gnaden Tsamion, gräflicher Berater am Hofe zu Mendena, erlaubt sich daher, alle Geweihten und Novizen der Tsa hiermit herzlich einzuladen.

Interessenten werden gebeten, sich rechtzeitig vorher schriftlich zu avisieren. Sendet Eure Billets an: Seine Gnaden Tsamion, Mendena (Uwe Tüffers, Unter den Ulmen 20, 47137 Dulsburg)

Audienz sich eynl Texte von Mären/Gesang, Bewerbungen & RP an: **Michael Hasenöhrl, Donaust. 95, A-2346 Südstadt**

Da sind wir nun, ein Auell, ein Barbar, ein nicht ganz so frischer Zwerg und ein Abenteuerer. In Aventurien kennen wir uns schon gut aus, allein, es gebriecht uns an einem Meister, unsere Geschicke zu leiten. Wenn es auch im Raum Gera DSA-ler gibt, die sich unserer Spielrunde anschließen wollen, so sind sie herzlich willkommen.

Meldet euch bei: **Thomas Möller, Rudelburgstr. 6, 07552 Gera**

Das Fürstentum Tualien - Perle der Westküste

Die vollständige Beschreibung eines Inselfürstentums vor der Küste Aventuriens. Geschichte, Geographie, Wirtschaft, politische Verhältnisse, Gesellschaft, Kultur, wichtige Meisterpersonen.

111 S. DIN A4, 1 Karte DIN A3, 2 Karten DIN A4 für DM 15,90 zzgl. DM 3.- P&V zu bestellen bei: **Marco Sängler, Güterloher Str. 15, 33378 Rheda-WD, 05242/46581 (ab 17⁰⁰)**

Praios hat's befohlen, Tsa zum Wohlgefallen:

Als neue Herrin zu Trappenfurten wurde Frau Varya Tsafelde bestimmt. Möge ihre Herrschaft lang, weise und gerecht sein. Als Zeichen ihres Neuanfangs plant Ihre Hochgeborene - Tsa zu Ehren - die Errichtung eines Tsatempels zu Trappenfurt. Um großzügige Spenden wird gebeten. Balthasar Churalt von Arthros, Hofsekretär

In tiefer Trauer geben wir den Tod unseres guten Kameraden Jandrin, Sohn des Kandrin, bekannt. Möge Ingerimm seiner treuen Seele einen Platz an seiner Esse geben. Seine trauernden Gefährten

Hochverwöhnter Edelgawmen nicht veräusste Brelaks Trauben fast entfloßen Rahjas Träumen zu genießen unser Lauben Weinblatts überquellend Reben schenken Brelak einen Saft welcher, wohlverwahrt im Faß als ein göttlich süßes Naß das verheißet herbe Kraft schenket Dir Belhank'ner Leben

Es trafen sich zweie, der Stärke her gleich, sie bekämpften sich gar heftig, bis beide gingen ein in Borons dunkles Reich.

Doch die Herrin Rondra bat ihren Bruder sehr, er möge sie entlassen aus seinem schatthafte Heer.

Denn die Göttin erkannte der beiden kämpferisches Geschick, mit ihrem göttlichen, allwissenden Blick. Und Boron erhörte seiner Schwester Bitte, entließ die Krieger aus der Totenschar Mitte, Nicht länger sollten nun Feinde sie sein,

wo früher Haß war, sollte nun Freundschaft gedeihen, sie erlebten zusammen noch viele Abenteuer, kämpften Seite an Seite gegen Ungeheuer.

Sie zahlten Rondra ihren Sold, und waren der Göttin aus tiefstem Herzen hold.

So wurden die beiden weithin bekannt, und sie wurden Rahjadan und Kogan genannt.

Engstrand Pferdezucht, Havana

Euer alter Zossen hat seine besten Tage hinter sich gelassen? Euch fehlt ein repräsentatives Roß?



Die Engstrand-Pferdezucht hat gewiß ein Pferd, das Euch pläsiert. Engstrand-Pferdezucht, Baronie Bocks-hag

An die tapferen Recken Safin, Hesinda, Toiroran und Durin!

Wenn ihr diese Zeilen lest, so denkt an meine Worte! So mystisch sie auch scheinen mögen, so sind sie doch deutlich gemeint! Die Zeit und das Schicksal sind unveränderlich. Mögen die Zwölfe euch leiten.

Euer R.

P.S.: In Joborn ist ein Wirt verzweifelt!

Burg Basolfels - Immer eine Reise wert

Gesucht!

Noch 3 fähiges, junge, aufstrebende Magister der Arkanen Künste, die weder Boron noch Dämonen scheuen.

Anlaß: Gründung der "Vereinigung zur Beseitigung von Geistern und der Bewältigung ungesetzlicher arkaner Strömungen terribler Ausmaßes", kurz **GEIST BASTA**.

Voraussetzung: Treffliche Kenntnisse auf dem Felde der Antimagie, sowie dem **REVERSALS REVIDUM**.

Geeignete Bewerber stellen sich bitte bei **Magister Alrik Venloemann, Torwächtergasse 88, Ysilia vor**. Kennwort: **Schlüsselemeister**



Ihr gurgelt mit Premier? Zwergenbräu ist Euch zu laff? Dann versucht das Neue: "Schwarzberger Donnerwasser" - Vom Prinzen gelobt, von Geweihten empfohlen! Otwin zu Schwarzberg, Tarsinion

Der Höhe Punkt des Silberfalles tut kund:

Daß wir einem jeden schutzsuchenden Reisenden Geleit gewähren durch die Gebiete des Reiches, da der Orden präsent ist, als da derzeit wären Weiden, Tobrien und Greifenfurt.

Wendet Euch einen Mond vor Antritt Eurer Reise an den Hohen Konvent zu Burg Dragentodt, Weiden, damit Euer Geleit wohl koordiniert werden kann.

(Astrid Rossegger, Jacobsallee 8, 45239 Essen)

Oh, die ihr euch Sternenschweifträger nennt, die richtige Kunst im Umgang mit dem Edlen kann euch nur einer lehren: Durgan von Felsenhort aus Xorlosch. Phex' Blicke sind auf euch gerichtet, also strengt euch kräftig an!

Kasseler, noch einmal aufgemerkt!

Ich (20) werde im Sommer nach Korbach/Kassel umziehen, und möchte bereits jetzt herausfinden, ob es dort mutige Reckinnen und Recken gibt, die mit mir den aventurischen Kontinent bereisen und erkunden wollen. Meldet euch bei: **Antje Michael, Feuerschicht 13, 31592 Stolzenau, 05761/3910**

ENTGEGEN ALLEN ANDERSLAUTENDEN GERÜCHTEN: DER "CHORWAL STARDARD" LEBT! HJALMAR CARLSON-OHNE-PROPELLER

Hellt mit bei der Erbauung der modernsten (und wahrscheinlich einzigen) Mystikerakademie!

Dort sollen wißbegierige Bürger, doch auch Magier, Druiden und Gelehrte in der hohen Kunst des Glyphenentschlüssels und des Runenmalens unterwiesen werden.

Der großzügigste Spender erhält einen kostenlosen Studienplatz.

Rapphold Bertmanns Mystikerakademie, Spendenkonto bei der Volkskasse Rommils (Beatrix Melchinger, Eberhardtstr. 66, 89073 Ulm)

In tiefer Trauer nehmen wir Abschied von Hagen dem Krieger, der in seinem jugendlichen Leichtsinn in eine unzerstörbare Flasche kroch, nachdem er zuvor in einen Gelbschwanzskorpion verwandelt worden war. Unglücklicherweise währte der Zauber der Flasche länger als Hagens Verwandlung

... Eine borongefällige Bestattung muß ihm wohl leider versagt bleiben. Möge der dunkle Gott ihm dennoch den ewigen Frieden nicht verwehren, denn immerhin, er war ein Held (irgendwie)! Alesca von Burg Yeshinna, Robyn Pervinstorf, Rancorian d'Aviera, Mjesko Jannerloff

(Un-)Werte Daire da Scibori!

An Bescheidenheit mangelt es Euch glücklicherweise nicht. Doch solltet Ihr davon ablassen, Euer Antlitz allzeit in einem magischen Spiegel zu betrachten, der Euer Konterfei arkan versüßt. Versucht es einmal mit einer gewöhnlichen Spiegelscherbe, und Ihr werdet gewiß nichts anderes sehen als ein Abbild des fünfgelohnten Laraan. Wie könntet Ihr auch allen Ernstes neben Prinzessin Yasmina bestehen! Wenig achtungsvoll, Xagor Visaljar

Von Langeweile zermürbter Meister (22) und Elfen-Neuling (20) suchen Reisegefährten und meisterlichen Nachfolger im Raum Stuttgart. **Petra Prestele, Gablenberger Hauptstr. 159, 70186 Stuttgart, 0711/4809489 (wochentags)**

Werte Solofreunde!

Nach der überwältigenden Nachfrage auf meine letzte Anzeige, möchte ich den geneigten Lesern noch einmal die Offerte unterbreiten, Gelegenheit zu bekommen, ein gefährvolles Abenteuer im Süden Aventuriens zu bestehen. "Das Geheimnis der Moha", Soloabenteuer für Helden der ST 6-8, 47 eng bedruckte S. A4, 400 Abschnitte, mehrere Grafiken und stabile Ringbindung für DM 14,50 zzgl DM 3.- Porto. Bestellungen an:

René Zeps, Stockumer Str. 44, 44225 Dortmund, 0231/714040

Nur gegen Überweisung auf Kto: 230 167 25 97, Citibank Privatkunden AG, BLZ 300 209 00.

Und bitte schreibt deutlich. Bei mir liegen noch immer einige Exemplare brach, die aufgrund fehlender oder unleserlicher Anschriften nicht zustellbar sind. Wenn auch immer sein Exemplar noch fehlt, der melde sich bittel!

Stadtluft macht frei?

... und reichstädtische wohl ganz besonders? Nimmermehr wollen wir's dulden, daß sich allerlei laibbeignes Geschmeiß aus dem Yauquirtale nächstens von der Schelle seines praisgewollten Herren stiehlt, um sich fürderhin innert unserer Stadtmauern ein unbeschwertes Dasein in Freiheit zu ordnen. Bedenket, Pöbel, wir alle nähren uns von den Gaben der Lande, die ihr verlassen! So erbitten wir die Vorgebung der redlichen Herren v Naments und Imrah. Von Euch hingegen, unanglühler Answin von Al'Muktur, fordern wir unverzüglich Satisfaktion, wo Euch der Kombattant des Herrn Stadtvogtes, Bugo Eisenbeißer, Gladiator, Eure ungebührlichen Worte zurück ins Maul stoßen wird!

i.A. Mirhanaba, Stadtkämmerin zu Punia

Aufgemerkt!

Christian Schade und der Absender von Till dem Schelm, mögen sich bitte dringend bei mir melden, allidieweil ich ihrer Adressen verlustig ging.

Michael Fisch, Ostenwall 5, 59065 Hamm

Sänger süßer Weisen, Musikantinnen der Muse!

S. Exc. Cedor Celianada tut kund: Legenden und Lieder, Balladen und Bardensang sind Unserem Ohr genehm. Wer solcherlei artig artikuliert, bey Hofe sich nicht geniert, Unser Hofbarde will seyn, der stell' zur

Wanderlust

... in dem wir den jungen Junker Halco von Böck vorstellen möchten, der mit seinem Diener Groje auszog, um die Welt zu erobern.

Aufgewachsen auf dem Landsitz seines Vaters, zwei Tagesritte von Punin entfernt, lernte Halco zeit seines Lebens nie etwas anderes kennen als die weiten Kakteenfelder des Familienbesitzes. Sein Vater verdiente mit dem Handel von Kakteenschnaps zwar genügend Geld, um selber in der Stadt eine Residenz zu beziehen, wie es der almadische Adel gerne tut, seinen Sohn aber ließ er all die Jahre als Repräsentant seiner Sippe auf dem Hof zurück. Einmal im Götterlauf jedoch pflegte der Herr von Böck nach Hause heimzukehren, um zu nachzusehen, ob alles wohl bestellt war. Alsdann pflegte er seinem Sohn von der fernen bunten Welt zu erzählen - Worte, denen der Knabe mit leuchtenden Wangen gebannt lauschte. Diese Geschichten waren es, die die Sehnsucht nach fernen Ländern in Halco weckten. Auch er wollte eines Tages die Wunder schauen, von denen sein Vater ihm berichtete. Und so beschloß er endlich, im Alter von 22 Götterläufen, den heimatlichen Hof zu verlassen und in die Welt hinaus zu ziehen.

Mit den Worten: "Nächste Woche, wenn ich alles gesehen habe, bin ich wieder da", schied er vom elterlichen Gut, mit ihm der Hausdiener Groje, Halcos engster Freund, der sich bisher ebenfalls niemals weiter als 10 Meilen vom Hof entfernt hatte.

Der Junker versprach seiner besorgten Amme, ihr täglich zu schreiben. Hier ist gleich der erste Brief aus Punin:

Liebe Amme!

Die Welt scheint größer zu sein, als ich dachte. Du kannst Dir gar nicht vorstellen, wie schwer es ist, jemanden zu finden, der einen Brief zu Euch bringt. Bis gestern dachte ich nicht, daß Punin so groß sei. Nach fünfzig Häusern habe ich aufgehört zu zählen, aber es müssen noch hunderte sein. Auch wußte ich nicht, daß 12

Dukaten so wenig wert sind. So habe ich fast mein ganzes Geld für ein Zimmer für mich und Groje zahlen müssen. Die Leute hier sind aber alle nett. So wollte eine Dame in unserer Herberge nicht von meiner Seite weichen und mich sogar zu Bett bringen. Ich glaube aber schon, daß ich alt genug bin, um alleine ins Bett zu gehen, ohne Dir, geliebte Amme, zu nahe treten zu wollen. Doch das Lustigste kommt erst noch. Ich traf hier den Wanderschuster Hein, der mir erzählte, daß ich gar nicht in Punin sei, sondern nur in einem Vorort, wohl 5 Meilen vor den Mauern der Stadt.

Lieber Halco!

Ich habe dem Boten schnell diesen Brief und eine Flasche Kakteenschnaps mitgegeben und hoffe, daß er Dich noch erreicht. Bitte zieh Dich auch immer schön warm an und vergiß nicht Deinen Schal. Und bitte halte dich von den wandernden Volk fern, Du weißt doch, wie sehr Dein Vater sie haßt. Halte Dich lieber an die nette Dame, sie scheint ein gutes, wohlmeinendes Herz zu haben.

Bedauerlicherweise hat die Amme nicht die nötige Sorgfalt bei der Ordnung der Briefe walten lassen, und so stehen wir vor einem Berg von Briefen, aus denen wir der geneigten Leserschaft eine Auswahl zukommen lassen. Leider ließ sich nicht feststellen, in welcher Reihenfolge sie geschrieben wurden. Lediglich die geographischen Angaben mögen hier einige Anhaltspunkte bieten.

Zwar suchte Halco sein Versprechen, täglich zu schreiben, zu halten, doch machten es ihm die Umstände auf seiner Fahrt oft unmöglich, allzeit jemanden zu finden, dem er seine Briefe anvertrauen konnte. Auch muß man annehmen, daß mehrere Briefe verloren gingen, so daß der Kontakt zwischen Halco und seiner Amme für über ein Jahr abbrach,

bis erneut ein Bote auf das Gut bei Punin kam. Wir bitten, diesen Wirrwarr zu entschuldigen!

Liebe Amme!

Ich glaube Du solltest dem Boten nicht zuviel Kakteenschnaps mitgeben. Er hat furchtbar lange von Dir bis zu mir gebraucht. Ich sitze zur Zeit mit Groje und Hein in einer kleinen Herberge, die Hein gelassen "Knast" nennt. Es ist nun zwei Tage her, daß wir Punin verließen, um das Liebliche Feld zu bereisen. Doch wurden wir von einigen netten Herren höflichst aufgefordert, unsere Papiere zu zeigen - und ob wir nicht was zu verzollen hätten.

Da wir beides nicht hatten, wurden die beiden Herren sehr unfreundlich, und wir mußten dableiben. Ich durfte Dir aber diesen Brief schreiben, was ich wiederum sehr höflich fand. Hein war am Anfang sehr böse und hat die beiden übel beschimpft, und irgendwie werde ich den Verdacht nicht los, daß Hein schuld ist, daß wir hier sitzen. Was ich aber immer noch nicht verstanden habe, ist, warum sie hier um einen Kakteenacker - da hab ich mir aus Heimweh eine Knolle gepflückt, um darauf zu kauen - soviel Wirbel machen. Groje sagte, daß läge daran, daß auf diesem Feld Kakteen wachsen, die ein besonders liebliches Aroma erzeugen. Ich muß jetzt Schluß machen, weil uns die Kerze weggenommen wird. Bitte schick uns Papiere, etwas zu verzollen und eine Flasche Kakteensud, denn ich glaube, daß Hein sehr krank ist. Er schlägt sich ständig mit der Hand gegen den Kopf und lacht schallend und das kann ja nicht normal sein, sagt Groje.

Lieber Halco!

Ich mache mir ernsthaft Sorgen um Dich, habe ich Dir nicht gesagt, Du sollst Dich von dem Wandergesellen fernhalten, nachher ist seine Krankheit noch ansteckend. Ich habe Dir alles Schriftliche, was ich zu Hause finden konnte, zusammengepackt, aber bitte schicke mir die Papiere, die Du nicht brauchst, wieder zurück, da ich glaube, daß Dein Vater sehr an ihnen hängt. Ich habe dem Boten auch eine Kiste mit Schnaps mitgegeben und hoffe, daß Ihr damit verzollen könnt. Jetzt muß ich aber

Schluß machen, denn hier ist gerade alles in Aufregung, weil die Kuh kalbt.

Liebe Amme!

Unsere Grenzstreitigkeit wurde glücklich beigelegt. Zwar haben die Papiere niemanden interessiert, aber mit dem Verzollen der Kiste Schnaps hat es hervorragend geklappt. Allerdings habe ich immer noch nicht verstanden, was der ganze Humbug sollte. Vom ganzen "Lieblichen Feld" habe ich nicht einen Acker gesehen.

Sei es drum, wir sind nun in Vinsalt. Vinsalt wird von einem Fluß in zwei Hälften geteilt, über den eine Brücke führt. Scheinbar begeistert der Fluß so viele Leute, daß sie tagein, tagaus nichts anderes zu tun haben, als auf ihr herumzulungern. Ständig herrscht hier Gedränge, und oft geht es für mehrere Minuten weder vorwärts noch rückwärts. Einigen Leuten scheint es hier sogar so gut zu gefallen, daß sie direkt mit einem verrückten System aus Stützen und Pfeilern an die Außenseiten der Brücken gebaut haben. Diese Leute, die vom Fluß gar nicht genug kriegen, arbeiten sogar auf der Brücke, indem sie Essen und allerlei Waren an die Passanten verkaufen. Für Karren und andere Fuhrwerke ist die Brücke gesperrt, nachdem ein durchgegangenes Pferd eine Panik auslöste, die mehr als 20 Menschen das Leben gekostet hat. Karren müssen nun die Fähre nehmen, wenn sie den Fluß überqueren wollen.

Liebe Amme!

Ich sitze mit Groje gerade alleine in einer Backstube in Thalusa. Groje wollte die Gelegenheit nutzen und hier etwas arbeiten, während ich mir die Stadt anschauen wollte. Doch ich glaube, Groje ist ein kleines Mißgeschick passiert. Er hatte auf des Bäckers Geheiß leere Mehlensäcke im Hof gestapelt, aber ohne, wie es ihm der Bäcker aufgetragen hat, diese vorher zu reinigen, wie es dem faulen Kerl nun einmal ähnlich sieht. Dummerweise fand am nächsten Tag eine Routineinspektion des Rattenfängers statt, und sie verhafteten sofort den Bäcker. Als ich ihn fragte, warum er das denn wohl macht, sagte er, die Säcke würden Ratten anlocken,

und darauf steht eine deftige Prügelstrafe und zwei Tage "Loch". Wir konnten den Meister aber beruhigen, indem wir ihm versprachen, so lange auf seinen Laden aufzupassen. Der schlichte Mann fing dabei vor Rührung an zu weinen. Ich gehe gleich noch einmal zum Bäcker, um ihm etwas von Grojes Selbstgebackenen mitzubringen und ihn etwas zu trösten, bevor er seine zweite Prügelstrafe bekommt.

Liebe Amme!

Gestern wurde ich von einem sehr bemerkenswerten Zwerg zum Mahl eingeladen. Du kannst Dir gar nicht vorstellen, wie es in seinem Speisesaal vor Trophäen strotzte. Überall hingen die Köpfe von Riesen, Drachen und anderen schrecklichen Ungeheuern. Leider kann ich Dir nicht alle Geschichten erzählen, die ich dort zu hören bekam, einmal, weil es so viele waren, und zum anderen muß ich befürchten, daß Du dann nicht mehr ruhig schlafen kannst. Dieser Zwerg muß ein wahrer Held sein. Nicht nur, daß er unzählige Feinde besiegte und mehr als ein Dutzend Wirte rettete, nein, er hat sogar einmal über ein Jahr lang 17 Rübenschnapfässer kreuz und quer durch alle Abenteuer und Gefahren getragen - neben seiner umfangreichen Ausrüstung, mit der er gegen alle Widrigkeiten gewappnet war. Kannst Du Dir nun vorstellen, wie stark er ist. Doch ist er nicht nur ein hervorragender Kämpfer, sondern auch ein Meister der Mechanik und der Schmiedekunst. Er zeigte mir Geräte, von denen ich nie geglaubt hätte, daß es sie gibt. Auch hat er all seine Waffen eigenhändig mit der bloßen Hand geschmiedet. Ja, die Zwerge sind schon ein hartes Volk. Doch wundert es mich nicht, hat ihm die Geschichte doch übel mitgespielt. Schon mit 3 Jahren verlor er seine ganze Familie und galt seitdem als clanlos und mußte sich alleine über Wasser halten. Als ich Groje von meinem Abend mit Opal, so heißt der Zwerg, erzählte, nörgelte er neidisch, daß ein solch harter Kämpfer und clanloser Geselle doch wohl kaum unter Hügelzwerge in einem solch abgelegenen und langweiligen Nest bei seiner Mutter wohnen würde. Aber ich gebe nicht viel auf sein

Gerede, weiß doch jeder, daß Groje immer schlecht gelaunt ist und die wildesten Lügengeschichten sich ausdenkt, wenn man ihn nicht mitnimmt.

Liebe Amme!

Ich bin gerade in Havena angekommen und mußte gleich feststellen, daß das Volk hier ungebildet und ohne jede Kultur ist. Stell Dir einmal vor, kaum war ich am großen Fluß, schon wurde ich Zeuge, wie eine aufgebrachte Menge eine junge Frau von einer Brücke in den Fluß warf. Denk Dir, die Unholde haben die Ärmste vorher auch noch gefesselt. Hein sagte zu meinem Entsetzen auch noch, daß sie wohl ihren Grund haben würden, aber ich konnte keinen sehen. Die Frau hatte aber noch einmal Glück und wurde einige Schritte weiter an Land gespült. Hein sagte, daß wäre ein Gottesurteil, und sie wäre jetzt frei und könne gehen, wohin sie wollte. Doch die Götter hatten wohl nicht ganze Arbeit geleistet, schließlich war sie immer noch gefesselt. Ich hingegen habe mich entschlossen, mich nicht der Götterprüfung zu unterwerfen und verzichte lieber darauf, überall hingehen zu können.

Liebe Amme!

Ich habe gerade Groje aus dem Schlachthaus gerettet und bin mit ihm unterwegs zu einer Magierakademie. Ich habe vor zwei Tagen einen in schwarz gekleideten, langen, dünnen Kerl kennengelernt, der sich als "Hannes der Weiße", Magister der hohen Magie, vorstellte. Erst führte ich mit ihm ein anregendes Gespräch, bei dem er in Strömen, auf meine Kosten, Wein und Bier durch seine Kehle rinnen ließ. Der am Schluß völlig betrunkene Meister wollte mir zum Abschied noch seinen Lieblingszauberspruch zeigen und bat Groje, sich in die Mitte des Raumes zu stellen. Irgend etwas muß schiefgelaufen sein, denn der über beide Wangen strahlende Magier verwandelte Groje in ein Schwein. Doch das war noch nicht alles. Als Entgelt für sein Kunststück bestand er darauf, das Schwein mitnehmen zu können. Ich fand seinen Zauber ja gar nicht gelungen und wollte deshalb nicht einwilligen, aber, so muß ich zugestehen, alles hat seinen

Preis, wie man hier so schön sagt, und schließlich versetzte mir der Magus einen Hieb und zertrümmerte Groje mit sich. Als ich wieder wach war, hörte ich, der Zauberer wollte Groje ins Schlachthaus bringen, da wurde mir um meinen alten Freund angst und bange. Darum lief ich schnell zum Schlachthaus, um Groje zurückzukaufen. Dort stand ich vor dem Problem, Groje wiederzuerkennen, sahen doch alle Schweine gleich aus. Dennoch fand ich Groje aber recht schnell, konnte ich mir seine Reinlichkeit doch zu Nutze machen. Einige andere Tiere schienen zu merken, daß ich gekommen bin, um einen der ihnen zu retten. So wurde ich während meiner gesamten Suche dauernd von einem alten, schmutzigen Eber belästigt, der wohl zusammen mit mir und Groje den Schlachthof verlassen wollte.

Liebe Amme!

Ich habe mich gerade von Groje verabschiedet. In der Magierakademie sagte man mir, daß man mir mit diesem Schwein nicht helfen könne, daß die Zeit aber Heilung bringen würde. Ich habe Groje in der Akademie bei einer Schweine-Amme, in einem schönen, weißen Kittel gelassen. In der Küche hat er es schön warm, sagte die Amme. Wo wir gerade von Schweinen reden, höre ich am Nachbartisch, daß im Ort ein besonders wildes Schwein aus der Schlachtereier ausgebrochen ist und einen Metzger so stark ins Bein gebissen hat, daß dieser wohl zwei Monate nicht laufen kann.

Liebe Amme!

Du weißt, ich leide eigentlich nicht unter Verfolgungswahn, doch glaube ich, daß ich in der letzten Zeit von einem alten Eber verfolgt werde. Das Tier traut sich aber nicht näher als 200 Schritte an mich heran, und so kann ich nicht erkennen, ob es sich jedesmal um dasselbe Schwein handelt.

Liebe Amme!

Ich habe Groje wieder. Der alte Lügner will mir aber die ganze Zeit weismachen, daß er mich über zwei Monate als Schwein verfolgt hat, bis er es endlich aufgab und selber sich einen Magier gesucht hat, der ihn zurückverwandelte. Aber ich habe

den Wichtigster natürlich sofort durchschaut, weiß ich doch genau, daß er die ganze Zeit über in der Akademie sich ein schönes, faules Leben gemacht hat. Ich frage mich nur, woher er weiß, daß ich wirklich von einem Schwein verfolgt wurde, aber Du und ich wissen ja, daß Groje überall seine Ohren hat.

Liebe Amme!

Ich muß Dir gestehen, daß ich eine neue Leidenschaft entdeckt habe, das Wetten. Hier in Mehrwett gibt es eine vornehme Wett- und Spielhalle. Beim Spiel gibt es Würfel- und Kartenspiele, bei denen es darauf ankommt, die nächste Zahl oder Karte zu erraten. Beim "Kartenraten" legt man sein Geld auf ein Feld mit dem Symbol der Karte, von der man glaubt, daß sie als nächstes kommt. Hat man richtig geraten, bekommt man das Sovieelfache, wie Karten weniger einer noch nicht ausgespielt sind. Wenn also im Stapel noch 5 Karten sind, und man setzt auf die Richtige, so bekommt man das Vierfache seines Einsatzes wieder. Interessanter als die Spiele sind aber die Wettkämpfe. Hier treten Hähne, Widder oder Ringer gegeneinander an, und man kann wieder Geld auf den vermuteten Gewinner setzen. Die Gewinnquoten sind hier aber von Kampf zu Kampf anders und sehr undurchsichtig. Einmal im Monat findet hier abwechselnd auch ein besonderes Ereignis statt, das Windhund- oder Kamelrennen. Groje hat dabei sein ganzes erarbeitetes Geld verloren. Ich hingegen habe ein todsicheres System entwickelt. Ich setze im Gegensatz zu Groje nur auf die Gewinner, mach Dir also keine Sorgen um uns.

Liebe Amme!

Ich bin jetzt schon seit drei Tagen ununterbrochen wach. Wir segeln gerade von Grangor nach Khunchom und liegen nun schon seit einer halben Woche in Brabak vor Anker. Der Kapitän meinte, es würde auch noch eine Weile dauern, bis sich das Schiff von der Havarie erholt hat. Bei der Einreise wurde uns ein attraktives Geschäft vorgeschlagen, und so sind wir nun für einen Dukaten Bürger von Brabak. Dazu gab es gleich ein Begrüßungsgetränk, das

sich Kaffee nennt. Es ist so delikates im Geschmack, daß ich fast jede Stunde ein halbes Maß zu mir nehme. Mehr hat man hier ja auch nicht zu tun, da ich wohl wegen des Klimawechsels nicht schlafen kann. Groje hingegen hat es gut, ihm scheint die Arbeit an den Docks richtig gut zu tun, jedenfalls hat er keine Schlafstörungen. Dafür entdeckte ich ständig neue Varianten des Kaffeetrinkens. Ob mit Milch, Zucker, Honig, Rum, Kaktusschnaps, Brandwein, oder Kuchen, dieses herrliche, warme Getränk scheint zu allem zu passen.

Liebe Amme!

Khunchom ist riesig, und es ist hier sogar in der Nacht so heiß, daß ich Deinen Schal abnehmen konnte. Die Leute hatten auch alle schon etwas komisch geguckt und mich ständig gefragt, ob ich ein Sklaveneisen verbergen wollte. Groje sehe ich nur noch selten, denn er arbeitet momentan als Lastenträger am Hafen, um unsere Herberge bezahlen zu können. Du kannst Dir nicht vorstellen, was es hier alles gibt. Gestern habe ich etwas ganz Besonderes entdeckt: Ein Mann verkaufte aus mehreren Kupferbottichen, die sorgfältig verschlossen waren, aus Früchten gepresste Säfte. Das mag Dir ja noch nicht allzu verwunderlich erscheinen, pressen wir doch auch Kakteen aus, aber trotz der Hitze in dieser Stadt schwammen kleine Eisstückchen in den Kübeln und ließen die Säfte herrlich erfrischend wirken. Das Zeug ist allerdings so süß, daß sich der Zucker kaum auflösen kann. Auf Wunsch werden auch verschiedene Fruchtsäfte zusammen gemischt und ich bin gerade dabei, alle Varianten der 20 Sorten auszuprobieren. Leider hat er keinen Kakteen-saft, bitte füge Deinem nächsten Brief doch eine Flasche bei, wollte der ungebildete Kerl mir doch nicht glauben, daß Kakteen-saft das Beste auf der Welt ist.

Liebe Amme!

Uns ist gestern ein ganz besonderes Abenteuer passiert. Wir sind in ein wildes Gefecht in einer Taverne geraten, und ich konnte mich gerade noch mit heiler Haut retten. Groje hat es leider nicht so schnell zur Tür geschafft und wurde schwer verletzt. Stell Dir

vor, jemand hat ihm einen so starken Schlag mit der Faust versetzt, daß ihm nun glatt ein Bakkenzahn fehlt. Aber der Gute hat ja mich. Ich habe nämlich zufällig gehört, daß hier in Rashdul ein Zahnheiler praktiziert, der aus Tierknochen neue Zähne formt, die er dann mit einer geheimnisvollen Paste im Mund festklebt. Allerdings soll ein solcher Ersatzzahn nicht billig sein, aber mein alter Freund Groje ist mir schon ein paar Heller wert.

Liebe Amme!

Groje treibt mich noch in den Ruin. Stell Dir vor, der Zahn hat sage und schreibe 10 Dukaten gekostet. Aber ich habe trotzdem bezahlt.

Ach bitte, gib den Boten nicht mehr was zu essen für uns mit, denn ich glaube, daß sie schon ziemlich lange unterwegs sind, bis sie uns finden, und Groje, der Arme, liegt nun mit einer Magenverstimmung im Bett, weil er sich gleich auf Deinen Eidechsen-salat gestürzt hat. Ich glaube, der war aber nicht mehr ganz frisch.

Liebe Amme!

Khunchom ist ein herrlicher Ort, um sich zu bilden. Hier gibt es eine öffentliche Bibliothek, in der man nahezu alle Bücher Aventuriens lesen kann. Dazu wendet man sich einfach an einen der 20 Katalogverwalter. Ihm kann man nun den Autor oder den Titel nennen, und er holt dann aus dem Magazin den entsprechenden Band, sofern er noch da ist. Mit dem Buch, für das man eine Sicherheit und eine Gebühr von 1 Silbertaler hinterlegen mußte, kann man nun im Lesesaal studieren. Leider hat mir niemand gesagt, daß ich mit dem Buch nicht die Bibliothek verlassen durfte, und so machte ich schnell mit der Bibliotheksgarde bekanntschafft, die mich glatt verhaften wollte. Auch das Betreten des Magazins ist nur einigen wenigen gestattet. Hier gibt es aber auch belebte Männer und Frauen, die sich Bibliothekare nennen und jeweils in einem Themengebiet so belesen sind, daß sie einem schnell sagen können, welches Buch man lesen muß, wenn man sich über ein bestimmtes Gebiet informieren will. Groje meinte allerdings, der Bibliothekar, mit dem er gesprochen

hatte, sei ein ausgemachtes Großmaul, der nicht die geringste Ahnung vom Kakteenanbau hat. Der dreiste Kerl soll sogar behauptet haben, das sei ja wohl die dümmste Anbaufrucht der Welt, wachsen sie hier doch an jeder Ecke.

Liebe Amme!

Ich bin hier in einer kalten, dunklen Höhle. Groje sucht gerade draußen Brennholz. Wenn ich das schon vor drei Monaten gehnt hätte. Ich wollte zu meiner letzten Etappe durch Aventurien aufbrechen und mir den hohen Norden ansehen. Alleine machte ich mich mit Groje auf den Weg von Festum Richtung Paavi über den Landweg. Es ging auch alles sehr schnell voran, und so verstand ich nicht die Warnungen der Wirte, solange ich noch im Bornland war. Als wir nun vor einer Woche die Grenze und damit die letzte Siedlung bis Paavi hinter mir gelassen hatte, wurde ich von dem Wintereinbruch überrascht. Nicht nur, daß er früher als bei uns kommt, die heftigen Schneefälle, das ist weißes, gefrorenes (hartes) Wasser, machten es unmöglich, sich weiter zu bewegen. Ich war durch den Aufenthalt im Bornland ja schon Kälte gewohnt, aber hier wurde es so kalt, daß wir uns nach wenigen Tagen kaum noch bewegen konnten.

Wir hatten bald schon jede Hoffnung aufgegeben und glaubten, unserm Ende nahe zu sein. Nicht eine Menschenseele schien unsere Rufe zu hören. Doch am vierten Tag unserer Not, kurz bevor uns der Kakteenschnaps ausging, wurden wir von einem seltsamen, schweigsamen Mann gefunden. Dieser Mensch forderte uns nur mit Gesten auf, ihm zu folgen und führte uns in diese karge Höhle. In Festum hatte ich von solchen Eremiten schon gehört, die sich in die Einsamkeit der Berge und Wälder zurückziehen, um ein re-

ligiöses Leben voller Entbehrung und Prüfungen zu führen. Doch hätte ich nie gedacht, einem solchen Einsiedler anzutreffen, hat man uns doch auch vor ihnen gewarnt, weil diese Menschen in der Einsamkeit eine gefährliche Abneigung gegen jeden Fremden entwickeln.

Aber dieser dünne Kauz schien uns zu mögen, denn er gab uns Trockenfleisch und warmen Kräutertee. Auf meine Frage, ob er uns nach Paavi bringen könne, schüttelte er nur den Kopf und deutete mit komplizierten Gebärden an, daß wir wohl über Winter hier bleiben sollten. Der Einsiedler hat wohl ein feines Gefühl entwickelt, um menschliche Vorlieben zu erkennen. Jedenfalls hat er Grojes Lust auf Arbeit richtig eingeschätzt, und nun geht Groje täglich mehrere Stunden los und sammelt Brennholz, damit wir es auch immer schön warm haben. Auch übernimmt Groje die Aufgabe des Fallenstellens und beweist nach anfänglichen Mißerfolgen nun schon ein gehöriges Geschick.

Obwohl wir nun schon sehr lange hier sind, hat der Einsiedler noch nicht ein Wort mit uns gesprochen. Anfänglich glaubte ich, daß er ein Schweigegeübte abgelegt hatte. Mir kommen aber langsam Zweifel, reden doch auch ich und Groje hier in der Einsamkeit kaum noch miteinander. Vielleicht hat er das Sprechen einfach nur verlernt.

Lieber Halco!

Du bist nun schon sieben Jahre nicht mehr zu Hause gewesen. Bitte komm doch endlich wieder heim, damit Du mir alles ausführlich erzählen kannst. Ich kann Dir schon gar nicht mehr richtig folgen. Auch vermisse ich meinen Mann Groje langsam.

Th. Muhle u. C. Diekmann

Entnommen dem Brevier

“Das Leben in Aventurien”

von Thomas Muhle & Carsten Diekmann.

Erhältlich gegen DM 10.- (in bar), sowie DM 3.-

in Postwertzeichen bei:

**Thomas Muhle
Eichendorff-Str. 12
49685 Emstek**

Ganz, ganz herzlich gratuliere ich meiner verehrten Freundin Hochgeborenen Duridanya von Greifenberg und ihrem Gatten Mirkus von Rabenmund zu Rommily zu ihrer Heirat. Lieber Herr Nemrod, Dari hat bestimmt nichts Böses gemacht!
Inyabella Tsafelde, Tsageweithe und Abenteuerin

Der Wegweiser

Der WW ist das Schwerpunktthema Diebe und Meuchler. Endlich ist diese Produkt tagelanger Schreibarbeit erhältlich. Gegen DM 3,- (30 S. A4, bei Auslandsbestellungen DM 4,-) bar oder Überweisung (keine Briefmarken!) erhältlich bei: **Sándor Schwerin, Stadtweltherstr. 30, 87700 Memmingen** (Kto.Nr: 622 400, BLZ 731 607 44, Raiffeisenbank Memmingen).

Mit tiefer Trauer beweinen wir den Tod unseres gefallenen Kameraden Jatek von Benain, Wappenmarschall. Seine Göttin hat ihm einen rordranischen Tod verwehrt, er starb an der Blauen Keuche. Im Namen Seiner Eminenz Richard Merkenian, Hochmeister der Ritterschaft, ruft Seine Exzellenz Rastan Konredion, Feldmarschall, alle würdigen Kämpen auf, sich in Punin um das Amt des Wappenmarschalls vorstellig zu werden. Lebenslauf, TaW-Tabelle, sowie Heldenbrief sind vorzulegen.

Andreas Kötting, Dorfstr. 4, 57610 Bachenberg/AK

All Ihr Damen und Herren Architecti, Hesindianer und Boroni, Baumeister der Zwergel Seinem Gelübde fölglich erbaut S.H. Cedor Celianada eine Weihstätte des Rabengottes. Welcher Art sei diese? Pläne für Katakomben u. Kapellen, Gräber und Grüfte bitte an: **Michael Hasenöhr, Donaustr. 95, A-2346 Südast**
Wie wär's denn mit einer Umwidmung Eures Visarschränkchens? - die AA.

DIE RABENSCHWINGE

Wegen des großen Erfolges des "Süd-Botens" jetzt wieder erhältlich: Ausgaben 1-3 mit Beiträgen zur Geschichte Südaventuriers (Kämpfe auf Benbukkula, Krieg in Tayarret, Vinsalter Vertrag), Wissenswertes über die Region (Schlangen, Echsische, Alchimie), Provinzbeschreibungen, interessante Gespräche (u.a. Irshan Perwal, Großexceutor v. A'Anfa, Salpikon Savertin, Oberster Meister der Linken Hand) u.v.m.

Jetzt neu: Rabenschwinge Nr. 4! Der Geheimdienst der Königin, Berichte über die ruchlose Entführung der Baronin von Chaset, die dämonischen Ereignisse in der verfluchten Stadt C'Rymneh, merkwürdige Geschehnisse auf Pet'hessa (Javalas) etc. Erhältlich für je DM 3,50 (inkl. P&V) bei: **Armin Abele c/o S. Balla, Zwölfergasse 8, 89231 Neu-Ulm**

Gepriesen seien die Zwölfe!

Das Alte Reich hat auf alle Besitzansprüche, die Eilande Setokan und Andikan betreffend, verzichtet. Somit ist die Unabhängigkeit des Reiches gewahrt. Mögen wir allzeit gute Beziehungen zum Alten Reich und Amene-Horas wahren. Kimper vom Berg, Herrscher von Setokan und Andikan

- Suche Mitspielerinnen und -spieler (14-17 J.) im Kreis Fürstenfeldbruck.
- Markus Rieger, Dorfstr. 38, 82110 Germering, 089/8400443**

Seine Hoheit Carl F. Herzog von Engaal etc. pp. geben bekannt:

Neu im Programm der Garfokora-Manufaktur sind nunmehr kunstvoll-erotische Holzschnitzereien aus mohisch/Rosenteicher Herstellung. Fordert noch heute den reich bebilderten Prospekt an. Darunter auch die neue Schnitzarbeit-Reihe "Prominenten intim" (z.B. Ugo von Eschenfurt, Esindio v. Sappenstiel-Harmlyn, der wahre Answin u.v.m.) Auch Auftragsarbeiten möglich!

"Weggefährten wider Willen"

Talysien, eine königliche Gardistin muß einen störrischen Gefangenen an sein Ziel bringen - doch ist er wirklich schuldig? Diese und andere Abenteuergeschichten präsentiert Schwansong, ein Band aus der *Legendensänger-Edition*, der von **Michaela Sommer**, der Gewinnerin des DSA-Zeichenswettbewerb, reich illustriert wurde.
Stärke 64 Seiten, gegen DM 4,50 in Briefmarken oder V-Scheck erhältlich bei: **Christel Scheja, Josefstr. 29, 33106 Paderborn**

Euch plagen Schmerzen? Ihr vertraut den Quacksabern nicht mehr? Dann bieten wir die Lösung!

Akademie der Medizin zu Hallerfeste

Zum gesunden Klima Mendenas die besten Medici, die sich allein um Euer Wohl kümmern.
Suchen außerdem noch junge, innovative Medici.
(Nina Pohmann, Am Paulshof 30, 53127 Bonn)

- **Borbels Alchimistisches**
- **Allerley präsentiert:**
- Feuersaibe mit Drachenschutzzfaktor 10,
- schützt wirkungsvoll für volle 10 KR gegen
- den Feueratem der Bestie. Stärkere Tinkturen auf Anfrage erhältlich, eine Anwendung
- schon ab 32 D.
- Für Zwerg: Kusliker Fettpaste gegen Ertrinken, denn: Fett schwimmt oben! Nur 5 D.
- Alle Pasten und Tinkturen lassen sich mühelos mit Borbels Rubbelseife (1 S) wieder entfernen.

Wir suchen noch Geldgeber für den ersten offiziellen Tempel des Namenlosen zu Gareth. Anonymität wird zugesichert. Interessenten mögen am ersten der Tage unseres Herrn ein violettes Tuch aus dem Fenster hängen. Wir melden uns umgehend bei Euch!

Gepriesen seien die Zwölfe, Rahja und Travia vor!

Gar nicht alleu lang ist's her, daß sich dermalen fanden Seine Hochgeborenen Tankred von Asperg und von Imrah und die Dame Dunjaca die Marino.

Möge das winterliche Almada aufblühen in all seiner Gütergefälligkeit, wenn am 25. Tage der Hasinde 22 Mal die Vermählungsfeierlichkeiten auf der Feste Hohenasperg zu Asperg stattfinden werden.

Im Kleinen Kreise soll es sein, geladen hierzu die ehrenwerten almadanischen Damen und Herren von Stand, als Zeichen des guten Willens und Bitte um Vergebung für begangene Untaten seitens des Herrn zu Asperg. Für ein geeintes Almada!

DSA-ler sucht neue Gruppe!
Nach etlichen Jahres des gemeinsamen Kampfes löste sich meine Spielrunde ohne Vorwarnung auf. Deshalb suche ich neue Mästreiter im Raum Springe. Meldet Euch bei: **Sven Riedel, Siedlungsstr. 8, 31832 Springe, 05044/4976 (ab 18^{er})**

Schüttel das Premier Feuer weg!
Riskiert lieber ein Auge (oder zwei)!
Probieret Rauchenpest - das Destillat!
Rallerfester Schwarzbrennertradition, verbunden mit Morwalscher Brennkunst. Engasalscher Wein in seiner erlesen Form.
Rauchenpest - Es kann nur einen geben!

- Aufgrund eines beruflichen TRANSVERSALIS
- suche ich (24) in Bremen und Umgebung
- eine neue Heldengruppe. Meldet euch bei:
- **Markus Seitz, Gröppelinger Heerstr. 252, 28237 Bremen, 0421/611600**

Die schwarze Schrift aus den weißen Weiten des aventurischen Nordens:

"Der Nordländer"
Wir bieten gutes und ausführliches Material zu Vallusa, Solo "Die Amazone des Nordens", KG "Die Anfänge des Orkenzuges" und einen Bericht über eine wahrhaft feurige Frau. 64 S. A5 (+ Beilage) für nur DM 3,- (inkl. P&V).
Zu beziehen bei: **Der Nordländer, Tobias Honecker, Auf dem Weiler 31, 53125 Bonn** (Kto.Nr: 139 105 720, Inh.: Andreas Funke, BLZ 380 500 00, Sparkasse Bonn)

Höre denn, Welt, was du nie wieder hören wirst: Von uns gegangen ist ein guter und edler Freund. Stets frohen Mutes und zu jeder Schandtat bereit war er, unser geliebter Barde Zacharias Szad, dessen Fiedel nun für immer verstummt ist. Möge Rahja ihn, den getreuesten und eifrigsten ihrer Diener, zu sich nehmen.
In tiefster Trauer nehmen Abschied: Lynissel, Hordast und Aischa.

Wir, **Wahnfried, vierter Graf von Ask, Groszmeister des Ordens der Jagd zu Ask, Hauptmann und Ritter des Heiligen Ordens zur Warung ruhmvoller Schriften und Thaten zu Ehren unserer Herrin und Göttin Ronda zu Rhodenstein** geben hirmit kund unt zu wissen, dasz Wir Uns vermeiet haben wol mit der Edelen Jungfer Silana, Jagddame von Ask, und dasz wir in den Wegler Papelbissen zur Morgengabe gemacht wol nach der Brautmacht, dasz si itzo sey Edelt von Papelbissen wi auch Gräffin von Ask.
Wahnfried, 4. Graf von Ask zu Norburg im Born Landt

Ich Thinmar Asvaldsson, gebe für den ersten Elferd meine Hochzeit mit Thyria Timerlan bekannt. Zum Fest seien alle Freunde und Bekannte eingeladen. Ich danke Ardach Eogan, Taranak & Yasma, sowie Kolman Timerlan.

Seine Hoheit Carl F. Herzog von Engaal etc. pp.

geben bekannt:
Die Gerechtigkeit hat gesiegt!
Der wahre Answin, welcher sich als Rübenhund zu verbergen gesucht und den unsere Pikeniere heldenmütig gestellt haben, befindet sich wieder auf mittelreich'schem Boden. Der "Hohe Orden vom Silberfalken" hat den Gefangenen in Gewahrsam genommen, um ihn seiner gerechten Strafe zuzuführen. Seiner Hoheit wurde aufgrund Seiner Verdienste um die Ergriffung des Schurken die Ehre zuteil, als Ordensritter in die Gemeinschaft der "Silberfalken" aufgenommen zu werden. Die mit der Auslieferung verbundenen Belohnung wurde von Seiten des Herzogs in gewohnter Manier für wohltätige Zwecke verwandt.

S. Theguner Hoheit zu Eskgenderun geben kund und zu wissen, daß, wenn ein Magus wider die widerliche Mehlwurmpflage hieort's Worte der Macht möge sprechen, u.U. ein Lehrstuhl an der Schola Phantasmagorica Methumiensis seiner harrt.

Bey unserm Vermelungsfest sol mit eyner darbey sin seys Borelin oder aber Freyer oder wol Edeler, der sey nit fro. Darumb Wir habens gesagt, dasz gemacht werd bey der Nord Landt Bank eyn gantze Truh voll Batzen von Gold, darauf das Bildlin von Uns auff der eynen Seyt mit Unserem Brautlin Jungfer Silana unt auf der andern Seyt das Wapen von Ask. Unt erhalte eyn jeder Gast seys geladen Edeler oder Freyer im Dorf oder Borelin auff dem Feld wol in Unserem Graffenthume so er zur Burg hin kommt, zum Andenken eyn solch Vermelungsbatzen, der ist wol der Batzen zweye wert, darumb weyl er groeszter ist, als eyn gewoenlich Batzen oder Dockatten und gar hweisch anzuschauen, unt kann nun warlich eyn jeder reden mit Fug und Recht vom Askter Batzen.

Wahnfried, 4. Graf von Ask zu Norburg im Born Landt

Hörst! Hörst! Hörst!
All jenen, deren Boten vergeblich an die Pforte des alsherrwürdigen Hauses Jaquirblick pochten, in dem Trachten ein Exemplar jenes trefflichen Compendiums "Zwischen Schnee und Wüste - Das Fürstentum Almada" gegen blanker Münze zu erwerben, sei itzo mit Freude kundgetan, daß da eine aktualisierte, komplizierte und überarbeitete Zweitaufgabe jenes favorablen Elaborats erscheinen wird. Allein, aufgrund des lang- und längerwerdenden Herumtreibens der arsanischen Schreiberlinge in fremden Ländern, mögen noch Monde bis zum Freudentage der Neuveröffentlichung ins Land gehen. Pardoniert ins freundlicherweise.
Dom Luca Sfeppardim, Schultheiß der freien Reichsstadt Punin (Sigillum des Herrn Assiref, Stadtvogt)

Magierauflauf in Ferdok

Ferdok/Donken:

Der geneigte Leser mag sich an unsere Berichte über die seltsamen Vorfälle zu Donken erinnern. Hier nun erfährt Ihr die Fortsetzung jener mysteriösen Geschichte, niedergeschrieben von einem Augenzeugen, Herrn Admain Jatoin von Nobelgrün, Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum.

„Ich befand mich gegenwärtig in Gareth, als mir Berichte von jenen absonderlichen Vorfällen in Donken zu Ohren kamen. Als dann noch der Aufruf Graf Growins erging, Hilfe zu leisten und Klarheit ins Dunkel der Ereignisse zu bringen, beschloß ich, auf meinem Weg nach Punin einen Abstecher über Ferdok zu machen. Zwar würde ich selbst, der ich noch ein Zögling der Akademie bin, wohl kaum etwas zu der Aufklärung jener Phänomene beitragen können, doch weist uns das Gebot unserer Zunft, nach Wissen zu suchen, wo immer wir es finden können, und in Donken, so versprach ich mir, würde sich gewißlich einiges an Lehrreichem bieten, zumal damit zu rechnen war, daß auch bedeutende Angehörige der arkanen Gilden sich dort einfinden würden, das Geheimnis zu lüften.

Kaum in Ferdok eingetroffen, wurde ich schon eines Menschenaufaufs auf dem Marktplatz der Stadt gewahr. Als auch ich neugierig den Hals reckte, um zu sehen, was die Leute zusammentrieb, raunte mir ein Umstehender zu, daß es einer Truppe tapferer Helden gelungen sei, den berüchtigten Dämon, der das Land unsicher machte, zu erschlagen. Dort vorne auf dem Platz wäre sein Kadaver ausgestellt.

Voller Erregung drängte ich mich durch die Menge, einen Blick auf die Kreatur der Anderssphären zu werfen, denn wann, bei Hesinde, bietet sich einem eine solche Gelegenheit?

Vorne angekommen, erblickte ich einen hochgewachsenen, weißgewandeten Magus, der mit ernster, wichtiger Miene

wohl wußte, daß es keinen bekannten Fall gibt, da sich der „Leichnam“ eines Daimons in unserer Dimension erhält, pflegen doch die sterblichen Überreste einer solchen Wesenheit bekanntermaßen in ihre Sphäre entrückt zu werden, kaum daß der letzte Funke nderischen Lebens aus ihr gewichen ist.



vor den staunenden Städtern auf und ab flanierte und mit theatralischen Gesten und salbungsvollen Worten von der Niederstreckung des Erzherrschers der Daimoniden berichtete. Ich aber ließ mich von den Worten des Magus nicht beirren, sondern richtete meinen Hauptaugenmerk auf die Kreatur, deren leblose, sterbliche Hülle dort aufgebahrt lag, flankiert von zwei Kriegern in weißen Ordensgewändern, die neben der Trage Aufstellung genommen hatten. Nun habe ich den Lehren meines Mentors treulich zugehört, daß ich

Was ich nun das sah, waren vielmehr die übel zerfledderten Überreste einer Chimäre, des widernatürlichen Gezüchtes eines gewissenlosen Schwarzmagus. Die Bestie war so groß wie ein mächtiger Tiger, doch besaß sie den Kopf eines Hundes. Große Schwingen entsprangen den Schultern, der Körper war fast zur Gänze mit Gefieder bedeckt. Die kräftigen Läufe des Untiers waren mit mächtigen Krallen bewehrt - fürwahr, hier hatte man es mit einer Abscheulichkeit zu tun, die gut und gerne ganze Landstriche in Angst und

Schrecken versetzen konnte. Doch war ich mir sicher, daß diese Bestie, was auch immer sie in der Vergangenheit für Unheil verbreitet haben mochte, wohl kaum Urheber der Ereignisse in Donken sein konnte.

Fürs erste hatte ich genug gesehen, und so drängte ich mich zurück durch die Massen, um mich zur gräflichen Residenz zu begeben, wo ich bei Seiner Hochwohlgeboren vorsprechen wollte.

Dort kam ich ins Gespräch mit Seiner Gnaden Magister Wildhelm II., dem Ferdoker Hofmagus, und wir tauschten uns über den vermeintlichen Dämon, den man am Marktplatz ausstellte, aus. Auch Magister Wildhelm war der Meinung, daß es sich bei der Kreatur keinesfalls um einen Dämon handeln konnte, entbehrte sie doch aller bekannten Charakteristika, mit Ausnahme der nderischen Gestalt. Doch vermochte auch der Magus nicht zu sagen, wie die Chimäre nach Ferdok gekommen war. Meister Wildhelm lud mich anschließend bei Sonnenuntergang in die gräflichen Halle, wo sich alle, die eigens auf den Aufruf des Grafen gekommen waren, versammeln wollten, sich über die Vorfälle auszutauschen und ein gemeinsames Vorgehen zu besprechen. Unter anderem hatte sich der vermeintliche Dämonenbezwinger Maedon ben Nerma, der weißgewandete Magus, angekündigt. Am Abend, als ich in der Residenz eintraf, waren Seine Hochwohlgeboren Graf Growin, Magister Wildhelm, Herr Maedon und Seine Ehrwürdigkeit Xandros Pallisan, Tempelvorsteher des Praiostempels, bereits in einen heftigen Disput vertieft: Maedon beharrte stur auf seiner Ansicht, einen Dämon niedergestreckt zu haben. In ähnlicher dramatischer Manier wie auf dem Stadtplatz berichtete er von

seinem erbarmungslosen und gefahrvollen Kampf wider die Schreckenscreatur aus den Niederhöhlen. Ganz nebenbei flocht er immer wieder ein, welche hohen Kosten ihm sein mutiger Einsatz - allein die Paraphernalia hätten Unsummen verschlungen - verursacht hätte, von dem ideellen Preis in Form seiner Kraft ganz zu schweigen. Graf Growin jedoch überhörte diese unverhohlenen Versuche, ein gutes Sümmchen herauszuschlagen, geflissentlich, war der wackere Landesvater doch nichts so ohne weiteres bereit, die gräfliche Schatzschatulle allzu leichtfertig zu schröpfen, bevor nicht erwiesen war, daß die Kreatur in der Tat für die Schreckens-taten in Donken verantwortlich war, denn dafür hatte er die Belohnung ausgelobt. Auch gab ein Gardist zu bedenken, daß laut Berichten die Chimäre - "der Daimon!" schrillte darauf der Magus - nicht auf Ferdoker Boden niedergestreckt worden war, was ohnedies jedwede Zahlung obsolet mache. Hochwürden Pallisan stampfte dazu energisch mit dem Fuß auf, ballte drohend die Faust und hub zu einer flammenden Predigt wider die Schwarze Magie an.

Die Diskussion währte nun schon zwei Stunden - so schnell mochte Herr Nerma nicht auf seine Belohnung verzichten -, als wir einen Tumult an der Hallentür vernahmen. Dort mühte sich ein graugewandeter Magus, sich an den Wachen vorbeizudrängeln, sein Antlitz von seltsamer ocker-gelber Farbe verriet, daß er zutiefst erzürnt war. Mit zorn-bebender Stimme donnerte er: "Wer von euch ist der Un-mensch, der meinen Wauzi heimtückisch ermordet hat?" Wäre die Situation nicht so angespannt gewesen, daß die aufgestaute magische Energie der Anwesenden geradezu knisternd in der Luft lag, hätten wir wohl alle losgelacht, ob

dieses merkwürdigen Auftretes. So war es nur der thorwal-sche Rondaritter Anghin von Duna, einer der Begleiter Maedons, der lauthals losprustete. Ich vernahm, wie leise ein GARDIANUM geflüstert wurde, und schon wollte ich dem gleichtun, als Maedon ben Nerma vortrat und sprach: "So Ihr von dieser widerwärtigen blutgierigen Kreatur sprecht, die dort draußen auf dem Platze aufgebahrt liegt, so bekenne ich voller Stolz, daß ich es war, der Dere von ihrer unheiligen Existenz befreit hat!" "Dafür wirst du büßen, du Schuft!" zischte der fremde Magus, dessen Antlitz sich zu einem tiefen Orange verfärbt hatte, und hob seinen Stab, daß die anwesenden Ritter und Gardisten alarmiert die Schwerter zogen. Die beiden Magi ließen sich keinen Lidschlag aus den Augen, doch bevor es zum Äußersten kommen konnte, trat Graf Growin energisch zwischen die beiden Streithähne und gebot ihnen, den heiligen traviagefälligen Frieden dieser Halle nicht zu stören, wollten sie nicht mit ärgsten Konsequenzen rechnen. Tatsächlich bezähmten sich die beiden Hitzköpfe, und Magister Wildhelm zog sich sodann mit dem Eindringling, der sich als Eigor Weißhelm vorstellte, zurück. Weißhelm erklärte dem staunenden Hofmagus, daß die als "Wauzi" bezeichnete Chimäre sein "Schoßtier" gewesen sei, das, wie der sichtlich erschütterte Weißhelm wieder und wieder beteuerte, "niemals einer Fliege habe etwas zuleide tun können und sogar stubenrein gewesen sei!" Weißhelm verlangte, daß der "Mörder" Wauzis auf das Schwerste zu bestrafen sei. Am liebsten wollte er selbst Maedon in die Niederhöhlen befördern, wo dieser hingehöre. Immer mehr redete sich der Magus in Rage, daß man fürchten mußte, daß sich sein Zorn baldigst in ei-

nem zerstörerischen Zauber Bahn suchen würde, zu einem vernünftigen Gespräch aber war Weißhelm nicht mehr fähig. Statt dessen zieh er den Grafen des Rechtsbruchs und des Verrates, da er ihm die Gerechtigkeit verweigere und schmähte Seine Hochwohlgeborenen mit üblen Worten. Da hatte selbst die sprichwörtliche Langmut Graf Growins ein Ende: Kühl verkündete er, daß der Magus sich auf der Stelle aus der Grafschaft zu entfernen habe, die er bis auf ein Jahr und Tag nicht wieder betreten dürfe. Zudem wurde ihm auf Lebzeiten untersagt, innerhalb der Stadt Ferdok zu weilen. Außerdem wurde der Zauberer zu einer Strafe von 500 Silbertalern verurteilt, für das gewaltsame Eindringen in die Residenz mittels schwarzmagischer Kräfte sowie die Gefährdung der Bevölkerung durch das Mitführen eines gefährlichen Monstrums. Weißhelm hingegen folgte dem Schuldspruch nur unaufmerksam, stattdessen erhob er, bevor der Graf geendet hatte, drohend die Faust gegen Maedon, um sich sodann mit einem TRANSVERSALIS kurzerhand aus der Verantwortung zu ziehen. Nun, da sich die Herkunft der Kreatur als eindeutig nicht dämonisch erwiesen hatte, begnügte sich Meister Maedon zähneknirschend mit einer Belohnung von 40 Dukaten und verließ sodann, den Kadaver im Gepäck, mit seinen Rittern das Feld. Von Donken wollte er nichts mehr hören, doch mag man argwöhnen, daß der Magus ohnedies nunmehr mit seinen eigenen Schwierigkeiten beschäftigt war, hatte Maedon sich doch in Weißhelm einen mächtigen unberechenbaren Feind gemacht, gegen des es sich zu wappnen galt.

Graf Growin aber erklärte nach diesem Zwischenfall, daß er sich beinahe wünsche, er hätte niemals seinen Aufruf im AB

veröffentlicht, alldieweil sein ehrliches Ersuchen doch erwiesenermaßen allerlei zwielichtiges Volk anzöge: Glücksritter, gedungene Söldlinge, Abenteurer und nun auch noch Sonderlinge, mit wunderlichen "Haustieren", die in ihrer Unberechenbarkeit eine nicht geringe Gefahr für die öffentliche Sicherheit darstellten. Auch fühle sich Hofmagus Melwyn Stoerrebrandt, 3. Hofmagus zu Gareth, offenkundig düpiert, daß der Graf ihm nicht allein zutraue, mit dieser Angelegenheit fertigzuwerden. Dabei habe man ja noch nicht einmal geahnt, daß Magister Melwyn sich mit der Sache befassen wolle.

Am nächsten Tag machte ich mich auf die Reise nach Donken, die Dinge vor Ort zu erkunden.

Dort angekommen, machte ich im Gasthof "Zum tapferen Dappert" Station. Bis vor kurzem hatte das Haus noch den schlichten Namen "Zum Grünen Halme" getragen, doch hatte der pffiffige Wirt sich wohl gedacht, daß ein symbolträchtiger Name die Geschäfte beleben müsse, und in der Tat, nicht allein, daß jeder Reisende in seinem Gasthof Quartier nahm - Kunststück, war es doch das einzige Haus am Orte -, der Wirt hatte es zu einer wahren Meisterschaft darin gebracht, Geschichten über das heldenhafte Leben des Bauern Dappert, des großen Sohnes seiner Heimat, zu erzählen, und er spintisierte und fabulierte zur Begeisterung der Gäste in solcher phantastischen Pracht, daß mancher Tulamid von ihm hätte etwas lernen können. Kurzum, die Bänke seiner Gaststube waren an jedem Abend voll besetzt, und die Taler klingelten nur so in seiner Kasse, wenn die Gäste eine um die andere Heldentat hören wollten. Nach einer halben Stunde geduldigen Zuhörens mußte man meinen, daß

sich in dem einfachen Bauern Dappert der Erzheld Deres, Götterlieblich, Rondrakind, Bezwingler der Lindwürmer, Sieger über die Dämonenheit sowie alle nur denkbaren anderen Untiere und Wesenheiten vereinte.

Mir allerdings wurde es bald zu bunt, auch war ich schließlich hier, Genauerer über die mysteriösen Vorgänge zu erfahren und mein Wissen zu erweitern, nicht um wüstem Heldenbosparani zu lauschen. Außer mir gastierten noch drei weitere Magier hier, die dem Aufruf Seiner Hochwohlgebornen gefolgt waren: Andras Marwolaeth von der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Umblop Al' Angur aus dem fernen Maraskan und Magisterin Arpadia vom Institut zu Rommilys.

Ein vierter in diesem Bunde - Fyrisin Seachu aus Kuslik - war kurz zuvor zeternd ob der angeblich "unmöglichen Arbeitsbedingungen" wieder abgereist, zu meinem Glück, wäre doch sonst kein Kämmerchen für mich allein frei gewesen.

Kurz darauf trafen Schwarzmagierin Raga da Fallorn, der elfische Baron von Hammer Schlag und seine Gattin, Magistra Lysra Sternklar, ein. Letztere allerdings reisten nach einer kurzen Stippvisite wieder ab. Wenig genug hatten sie in dieser Zeit herausgefunden, doch waren sie überzeugt davon, daß allein answinistisches Treiben hinter den Geschehnissen stecken konnte: solche, die den Tod der Fürstin von Rommilys zu rächen trachteten, und sie machten sich daran, diese Spur zu verfolgen.

Weitere Magier aus nah und fern trafen in Donken ein, gelockt durch Wissensdurst und Goldgier.

Die nächsten Tage vergingen in ruhelosem Forschen. Wieder und wieder sah man die Magister an der Stätte des

Schreckens, besuchte die von den ansässigen Boronpriestern strengstens bewachten Gräber der Unglücklichen. Aus dem einzigen Augenzeugen - Dappert - war kein einziges vernünftiges Wort herauszubekommen, ihm mochte allein Boron in seiner Gnade noch helfen und seinen Geist erhelten. Wohl vermochte ein jeder, der mit den magischen Sinnen gesegnet war, ein überderisches Wirken, eine unheilige Aura, die Spuren einer Entladung großer arkaner Kräfte zu verspüren, allein, welchem Quell sie entsprungen sein mochten, das blieb im Dunkel. Mir fehlte es ohnedies an der nötigen Kompetenz, doch wollte, so denn jemand der anderen schon einen Verdacht hatte, der sich womöglich erhärten ließ, niemand über das, was er bislang herausgefunden haben mochte, sprechen, ganz wie es die Art der Angehörigen der Arkanen Zünfte ist. Ein jeder hütete eifersüchtig seine eigenen Entdeckungen, wobei die ausgesetzte Belohnung gewiß ihr Scherflein hinzu getan hatte, Argwohn und Vorsicht zu schüren, mochte doch keiner das blinkende Gold mit seinem Nächsten teilen, wenn es sich irgend vermeiden ließ.

Am vierten Abend meines Aufenthaltes ließen die Borongeweihten sich endlich überzeugen, daß weiteres Unheil allein von Donken abgehalten werden konnte, wenn man die Geschehnisse ergründete, daß dies aber nur möglich sei, so man die Leichname der Gemeuchelten untersuchen dürfe, womöglich den einzigen Schlüssel zur Lösung des Geheimnisses.

Ungeduldig machte man sich noch in der Dämmerung auf den Weg, die grausige Pflicht zu versehen, wollte man doch nicht noch mehr Zeit vertrödeln. Wie groß aber war unser Entsetzen vorstellen, als wir alle Gräber aufgebrochen fan-

den! Die Leichen, die man herinnen gebettet hatte, aber waren verschwunden!

Den Borongeweihten, der zu dieser Stunde mit der Wacht beauftragt war, fand man kurz darauf schlafend an einer Ecke des Gebeinfeldes liegend. Er war voll des Entsetzens, als er das Ausmaß der Geschehnisse sah, doch wußte er bei allem guten Willen nicht zu sagen, wer oder was ihn in solch tiefen Schlaf geschickt hatte.

Wenig später fand man heraus, daß auch Magistra da Fallorn verschwunden war und schnell kam der Verdacht auf, die Schwarzmagierin habe die Leichen geraubt. Allerdings erschien mir dies reichlich unplausibel und schwer durchführbar für eine einzelne Person. Auch waren all ihre Habseligkeiten zurückgeblieben, so daß ich vielmehr der düsteren Vermutung erlag, daß auch die Maga ein Opfer der finsternen Kräfte geworden war, die an diesem Orte unzweifelhaft wirkten. Doch so fieberhaft sich meine Kollegen auch mühten, das Geheimnis zu ergründen, die unheiligen Kräfte, die hier wirkten, zu erspüren, sie gar zu erkennen, alles blieb vergebens. Mich aber hielt nach diesen Rückschlägen nichts mehr an diesem Ort, und ich beschloß, nach Punin weiterzureisen, meinem ursprünglichen Ziel. Ich spürte, daß es mir nicht gegeben war, den Schleier dieser Mysterien zu lüften, Hesinde war nicht mit mir, meine Kräfte wohl noch zu gering. Mit mir reiste Magistra Arpadia, die den Sumpf als Quell allen Übels erkannt zu haben glaubte und nunmehr Hilfe beim Erzwissensbewahrer des Kosch, Siopan dem Hellen, zu suchen beabsichtigte.

Später jedoch, zu Punin, erfuhr ich, daß die zurückgebliebenen Zunftbrüder und -schwestern noch länger an

diesem Ort geblieben waren, die Dinge zu ergründen. Zwar, wie man vermuten mußte, vergebens, doch konnte das einige Magier nicht davon abhalten, dem Grafen mit wichtiger Miene Rapport zu erstatten und - vor allem - um die Auszahlung der Belohnung für ihre Mühen und die - durch die Bank kümmerlichen - erzielten Ergebnisse zu ersuchen. Drei der Herren Magi behaupteten gar, sie hätten den Dämon auf höchst pläsiertliche und für Einwohner und Land unauffällige Weise beseitigt, eben so, daß es außer ihnen keiner bemerkt habe. Einer dieser drei, ein Magus namens Barrad Tur aus Khunchom, erdreistet sich gar, dem Grafen ein Fläschchen zu präsentieren, von dem er behauptete, daß darin der Dämon - unsichtbar - gefangen sei!

Die seriöseren Vertreter meiner Zunft, Andras und Umblop, beschränkten sich darauf, dem Grafen ihre Vermutung mitzuteilen, daß das Unheil aus dem Moorbrücker Sumpf entstieg sein mußte, doch war das Anhaltspunkt wenig genug.

Dennoch forderten alle Versammelten die beträchtliche Belohnung für sich ein, sehr zu Graf Growins Zorn. Schließlich aber willigte der Zwerg zähneknirschend ein, immerhin 200 Dukaten an die "Retter Donkens" auszuzahlen, um die Magier nicht unnötig zu erzürnen. Geteilt durch die verbliebenen 8 Anwesenden, mußte ein jeder sich mit 25 Dukaten zufriedengeben.

Und wiewohl die angeblichen "Dämonenbezwinger" damit noch gut bezahlt waren, waren doch sie es, die offen ihren Unmut über die "Knauserigkeit" des Grafen zeigten, ganz im Gegensatz zu den anderen Magistern, die das Erlebte mit einem Lächeln quittierten und sich als Lehre für die Zukunft nahmen."

(Stefan Schulze)

10 Jahre Das Schwarze Auge

(Fortsetzung aus A.B. 50)

Zu unserem Artikel im Jubiläums-Boten, in dem die wichtigsten Leute vorgestellt wurden, die das Schwarze Auge während der letzten 10 Jahre begleitet und gestaltet haben, sind einige nicht unwesentliche Ergänzungen nachzutragen:

In der Liste der Abenteuer-Autoren fehlt gerade der Autor, der als erster einen unabhängigen Spiele-Preis für ein DSA-Abenteuer gewann: Bernhard Hennen mit seiner "Drachenhals"-Tetralogie. Als Archeologe ist Bernhard vermutlich der weitgereiste (weitest gereiste?) DSA-Redakteur, als Journalist, Radiomacher und Buchautor kann er den vermutlich buntesten beruflichen Hintergrund vorweisen.

Vom DSA-Urgestein H. v. Wieser ist ein Photo nachzureichen, das Hadmar in einem Augenblick zeigt, in dem er (und die liebezende Gabi) der Erkenntnis Rechnung trugen, daß es im Leben tatsächlich wichtigere Dinge als DSA gibt.

Manchmal - ähem! - klappt irgend etwas im DSA-Veröffentlichungsgefüge nicht so reibungslos, wie es zu wünschen wäre: Der Bote erscheint zu spät, ein

DSA-Abenteuer enthält einen Fehler, eine Box läßt auf sich warten usw.. Wann immer so etwas geschieht, entläßt sich der Zorn der Spielerschaft nicht etwa auf die Druckerei oder die Text-Redaktion, die die Panne eigentlich zu vertreten hätten, sondern ausgerechnet auf die beiden Leute, die am allerwenigsten dafür können: Willy Grögl und Oliver Richtberg.

Das haben sie nicht verdient, denn auch diese beiden Aufrechten sind nicht etwa professionelle Spielerbetreuer, sondern Teilzeitkräfte, die mit viel Engagement und Durchhaltewillen den Kontakt zu Spielerschaft aufrechterhalten und dafür sorgen, daß die Wünsche der DSA'ler im Lande zur Spielredaktion durchdringen und von dieser berücksichtigt werden.

Wenn also einer Eurer Briefe nicht postwendend eine Antwort aus Eching erhält, bedenkt, daß Ihr es auch dort mit Leuten zu tun habt, die einen großen Teil ihrer (unbezahlten!) Freizeit in das Projekt DSA stecken und eigentlich Wirtschaftswissenschaft (Grögl) bzw. Geologie (Richtberg) studieren sollten, wenn sie zu nächtlicher Stunde



Hadmar, Freiherr v. Wieser (links)

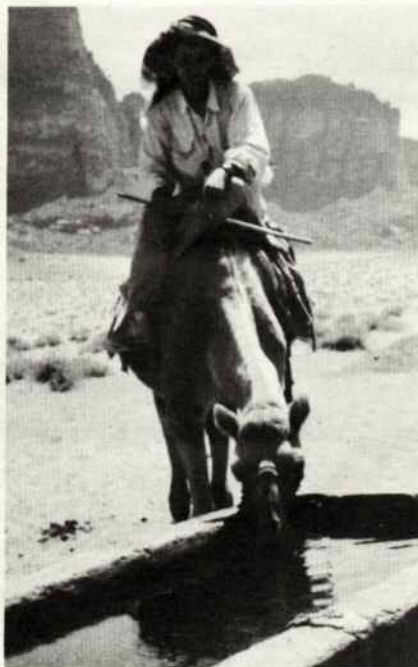
in den Schmidt-Katakomben über Euren Briefen brüten.

Manch ein Leser mag sich nun darüber wundern, daß so wenig "Vollprofis" am Schwarzen Auge arbeiten. Wir meinen, gerade dieser semiprofessionelle Touch hat sehr viel zum Erfolg unseres Spiels beigetragen. Eben weil auf allen Ebenen echte Rollen-

spiel-Fans das Spiel gestalten - und nicht etwa Marketing-Strategen und Produkt-Manager - hat sich Das Schwarze Auge bis heute eine spontane, den Wünschen der Spieler folgende Lebendigkeit bewahrt, und wir alle werden tun, was wir können, damit die "alte Tante DSA" für immer jung bleibt. U.K.



Oliver Richtberg



Bernhard Hennen (oben)



Willy Grögl

10 Jahre DSA: Das Leser-Profil

Der runde Geburtstag eines Magazins ist gewiß ein guter Anlaß, eine aktuelle Erhebung über die Leserschaft anzustellen. Die Münchener Redaktion hat diese interessante, aber mühevoll-prozedur auf sich genommen; die Botenleser haben bei diesem Anlaß wieder einmal gezeigt, daß sie in der Unterstützung ihres Magazins einzigartig dastehen: Von einer prozentual ähnlich hohen Teilnahme an einer vergleichbaren Befragung könnten Hefte wie "Stern" oder Spiegel nur träumen. Höhö!

Hier nun die wichtigsten Ergebnisse:

Das Geschlecht:

Das Rollenspiel liegt fest in männlicher Hand: Ganze 7% der 740 Umfrage-Teilnehmer waren weiblichen Geschlechts. Eine betrübliche Aufteilung, die hoffentlich nur zum Teil darauf zurückzuführen ist, daß die DSA-Buben es nicht verstehen, die Mädels an das Hobby heranzuführen: Wir gehen mal davon aus, daß männl. DSA-ler eher dazu bereit sind, an einer Lesenumfrage teilzunehmen. In den Spielrunden der Über20jährigen steigt der Frauenanteil übrigens beträchtlich an. Das läßt hoffen.

Das Alter

Der durchschnittliche DSA-Spieler ist knapp 20 Jahre alt; zwei Drittel der Spieler geben ihr Alter mit 12 bis 19 Jahren an, immerhin ein Drittel ist 20 und älter. Hier hat sich im Vergleich zu alten Umfragen eine deutliche Verschiebung ergeben: Nicht nur das Spiel wird älter ... Der jüngste Spieler, der uns schrieb, gab uns stolz sein Alter mit 7 Jahren an, der älteste hatte 45 Winter gesehen.

Schulbildung und Beruf

Die Gymnasiasten liegen wie erwartet vorn: 52%. Realschüler bringen es auf 5%, Hauptschüler auf 1% (letztere sind allerdings mit höchstens 14 auch noch kaum im dsa-fähigen Alter). Außerdem haben wir Azubis (6%), Studenten (12%) und ehrbare Berufstätige (14,5%)

Seit wann tut Ihr's?

Etwa 2% der Teilnehmer spielten schon vor 1984 Rollenspiele, als es noch gar kein DSA gab: die ganz alten Hasen, die einst mit Midgard oder D&D begannen. (Ein Einsender allerdings spielt gar seit 1983 - ein Jahr vor Erscheinen - DSA: eine verblüffende Behauptung!) 7% der DSA-Spieler sind seit 1984 dabei; die meisten (15%) stießen im Jahre 1989 auf das Spiel. (Wird im Boten 52 fortgesetzt)
O. Richtberg

- Die ständige Spielrunde der
- DSA-Redaktion sucht eine
- mutige Spielerin (möglichst
- über 20 Jahre alt) im Raum Düssel-
• seldorf / Aachen ...
- Wer traut sich, an unserer "Se-
• nioren-Runde" teilzunehmen?
- Kontaktaufnahme bitte über die
- Redaktionsanschrift des Av.
• Boten

Panne!

Im Artikel "10 Jahre DSA" im Boten Nr. 50 wurden einige Fotos seitenverkehrt montiert, so daß die Bildunterschriften nicht stimmten. Da wir die Fotos schlecht nachträglich umdrehen können, liefern wir hier die angepaßten Bildunterschriften: Foto S.22: muß heißen: von rechts nach links; Foto S.23 unten: rechts N. Venzke, links K.-H. Witzko; Foto S.24 oben rechts: die korrekte Reihenfolge der Namen mag der pfiffige Leser selbst ermitteln ...

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 AUGE

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

Den Betrag von DM 18,- habe ich auf das Konto 417 403 29 der Bayerischen Vereinsbank (BLZ 700 20 2 70) in München überwiesen.

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei

Ich bestelle zum ersten Mal

Ich verlängere mein Abo. Meine Kundenr. 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. Meichers

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

C. Diekmann, Th. Muhle, J. Raddatz, O. Richtberg,
St. Schulze, K. Wagner

Illustrationen:

Michaela Sommer

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 © 1994 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele