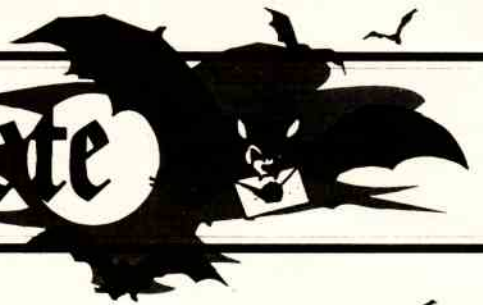


Aventurischer Bote

mit Salamander



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, Mittelungsblatt 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 Aventuriere entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für

die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt

»Amöbe wankt, ihr Thron der schwankt!«
Gar drollig diese Schote,
trotz lacht dazu der Bote

DM 4.--

Ausgabe
Nov./Dez. 1995

60

Phex, 25 Hal

Schurkenspiel zu Eslamsberge, Scharmützel am Gugellamünd!

Ziehen Bosparans Banner in den Krieg?

Eslamsberge. Während in Almada der gerechte Zorn über die Schurkenstreiche des Grafen Kalman von Phecadien aufwallte, drang aus dem Reich der Königin Amene lange Zeit kein erläuterndes oder gar entschuldigendes Wort über die ohnedies gesperrten Grenzen hinaus. Wohlgeborene Strellina von Liepenberg, kaiserliche Schriftmeisterin des »Aventurischen Boten« und um das Wohl des Reiches stets bekümmert, schickte noch im PRA 25 den alten Schreiber Norre von Wackerroß hinab ins Yaquirtal: Leset, geschätzter Leser, vernehmt den unglaublichen und empörenden Gang der jüngsten Geschehnisse:

Hals über Kopf lassen die ehrlosen Halunken des phecadischen Grafen - von den Unseren schnurstracks davongejagt - am 21. PRA den Leichnam ihres schurkischen Anführers auf almadanischem Gebiet zurück; und um den Leib des hochwohlgeborenen Mannes entspinnt sich in den folgenden Praiosläufen ein diplomatischer Streit, der seinesgleichen nicht einmal im Gezänk um den Schild der heiligen Ardare* findet: Aus dem Grunde, der Graf sei ein Vetter unseres Königs und Reichsbewahners**, verweigert die eslamsbergische Hauptfrau Josmina von Bregelsaum die Herausgabe des Toten und behält damit ein Faustpfand in der Hand, von Frau Amene Vergeltung zu fordern.

Vier Tage später, am 25. PRA, trifft prompt der altreichische Kronsignor der Lande Schradok, Gorfär, Sohn des Gurobead, ein Erzzwerg aus den Bingen des Phecanowalds, zu Eslamsberge ein und führt nach seines Volkes Weise Verhandlungen um den Leib des Gefallenen. Der behäbig argumentierende Angroschim ver-



Marschall Leomar vom Berg weist den hefeldischen Heuchler Nervuk zurecht

spricht der jungen Bregelsaum schließlich ein Zehntel der diesjährigen »Ernte« aus den Phecano-Minen im Handel für den Leichnam des Phecadiers, unterbricht allerdings am 1. RON unverhofft die mühseligen Verhandlungen und macht sich mit seinem zwergischen Gefolge davon, um in den Schradoker Bingen das Schmiedefest des Xorloscher Zwergenvaters Xoldarim am achtmal achten und achten Tag nach dem letzten Lauf des Ingerimmondes zu feiern. - Den gedungenen Mietlingen und Mercenariolen der Königin, allen voran dem berüchtigten

Colonello Pilbo und seiner Schar, wallt zornig das Blut auf ob des zwergischen Wankelmuts, und so sammeln sie ihre Haufen und eilen dem kleinen Kronsignor und Landvogt

Fortsetzung auf Seite 2

Revolte auf Maraskan

Tage der Schmach

Sinoda. Während vielerorts auf Maraskan reichsfeindliche Elemente gemäß den Anweisungen von Fürst Herdins Berater, Delian von Wiedbrück, dingfest gemacht wurden, gelang einem Bündnis maraskanischer Banden im bisher als friedlich eingeschätzten Sinoda ein Schlag, den man lange nicht mehr für möglich gehalten hätte! In den Morgenstunden des 23. BOR - das Datum ist sicher kein Zufall - überrannte eine ungeklärte Zahl von Angreifern - die Schätzungen schwanken zwischen unter 100 und über 300 - die dortige Garnison, die wegen der neuerlichen Erlasse (siehe AB 59) schwächer besetzt war als üblich. Die Rebellen, offenbar ein Bündnis von bisher als verfeindet geltenden Gruppen mit den hochtrabenden Bezeichnungen Fren'Chira Marustazzim, Haranydad und Sira Jerganak griffen mit einer orkischen Wildheit an, der die Verteidiger

Fortsetzung auf Seite 5

In dieser Ausgabe:

Maraskanische Umtriebe auf dem Festland
Seite 5-6

Die Heimkehr des tobrischen Herzogs
Seite 7

Der »Rote Tod« wütet in der Dröler Mark
Seite 18

Augenschmaus - nicht nur für Grafen!
Seite 15

Zeter und Mordio schreiend und wutschnaubend hinterdrein, wüste Verwünschungen gegen Eslamsberge und das Mittelreich ausstoßend.

Tags darauf, am **2. RON**, erscheint ein Segretario der liebfeldischen Krone, Signor Zandor von Nervuk, als Gesandter des grangorschen Herzogs zu Phecanostein in friedlicher Mission - Hauptfrau Bregelsaum hält den Edelmann aufs geschickteste hin: einmal heißt es, der Verweser Almadas werde noch am selben Praislaufe erwartet, ein andermal, die Hauptfrau sei

auf dringlichem Ritte nach der Grafenfesten Neu-Süderwacht unterwegs - dieweilen der gesalbte Leichnam des Phecadiers noch immer in einem zinnernen Sarge in der Kapelle der Feste aufgebahrt liegt. Unterdessen können sich die aufgebrachten almadanischen Edelleute um Dom Ludovigo (*der Bote berichtete*) auf den Wortlaut einer Protestadresse an die Königin einigen und senden einen Boten yaquir-abwärts nach Vinsalt.

Erst am **4. RON** treffen der Marschall Almadas, Baron Leomar Almaderich Sigiswild

vom Berg, und seine Räte und Obersten zu Eslamsberge ein - in aller Eile haben die Herrschaften auf dem Wege nach Wehrheim, wohin der Reichsmarschall die Marschälle gerufen hat, kehrtum gemacht und sind hinabgespracht ins Phecadital. In den Hügeln vor Eslamsberge schlagen fünf Schwadronen Schwerer Reiterei ihr Feldlager auf. Der Marschall empfängt den Nervuk zwar, bescheidet ihn aber knapp, daß er auf Befehle aus Gareth, Punin und Wehrheim zu harren geheißsen sei: Auch den Leichnam

des Grafen gibt er nicht heraus, sondern läßt seine Reiter und Ritter statt dessen täglich Waffenspiele und Tjoste unmittelbar vor der Feste Phecanostein ausfechten.

So geht es weiter bis zum **22. RON**: Signor Zandor hat herzoglich-grangorsche Truppen herbeigerufen, die - fast freundschaftlich - den Unsriegen gegenüber ihre Zeltstadt aufgeschlagen haben. Baron Leomar hat währenddessen Befehl gegeben, die Wachen der Grenzfeste Neu-Süderwacht aufs Doppelte aufzustoocken, ohne Arg, allein der Achtsamkeit halber.

Mittags trifft ein Bote auf Eslamsberge an, der Zeitung aus Gareth überbringt, daß Reichsbehüterin und Reichsbehüter den Waffengang nicht wollten, und daß der Königin des Lieblichen Feldes gegen ein rechtes Entgelt der Leichnam »von des allerdurchlauchtigsten Königs geliebtem Vetter« - gemeint damit der schurkische Phecadier - und der Tsagrauß zuzubilligen seien. Für alle Fälle aber ziehe aus Gareth Prinz Storko an der Spitze der kaiserlichen Banner geradenwegs hinab ins Phecadital. So lautet die Mär aus der Kaiserstadt, worauf der Marschall vom Berg den Nervuk für die Mittagsstunde des nächsten Praislaufs nach Eslamsberge lädt.

Fast freundesgleich kommen sich die hohen Herren im Burghofe entgegen und tafeln gemeinsam vor dem versammelten Gefolge und trinken vom besten Weine, als zunächst ein Königsbote Frau Amenes auftritt und Signor Zandor eine Schriftrolle aushändigt, die - wie derselbe freudig verliest - den »Forderungen und Heißungen« des almadanischen Adels in fast allen Punkten göttergefällig nachkommt (von der Besetzung der liebfeldischen Grenz-

Szenariovorschläge (für den Meister):

A. Der Leib des Schurken:

Daß der Leichnam eines Grafen aus altem Hause nicht herausgegeben wird, damit er in der phecadischen Grafengruft zu Bomed in geweihter Erde begraben werden könne, erscheint den stolzen Liebfeldern schändlich - und ist auch nach den Gesetzen von Tsa- und Boronkult gleichermaßen ein fragwürdiges Geplänkel. Einige alte Getreue und Gefolgsleute des Grafen Kalman bitten die Helden darum, den Leichnam ihres unglücklichen Herrn aus Eslamsberge zu rauben und über den Phecadi zu führen.

Je nach Zeitpunkt des Raubzugs fällt es den Helden leicht oder schwer, vor die Mauern der Feste vorzudringen und sich einzuschleichen - vor der Ankunft des Marschalls Leomar v. Berg am **4. RON** bleibt den Helden quasi nur, tagsüber in Verlarvung oder nachts heimlich die (leidlich gut) bewachte Feste Eslamsberge zu betreten und den Leichnam listenreich aus dem Tore zu schmuggeln; nach dem **4. RON** mag es hilfreich sein, sich unter die Soldaten und Söldner des Marschalls zu mengen und sein Glück dertart zu versuchen.

Der Graf selbst ist in einem schmucklosen Zinnsarg in der nicht minder schmucklosen kleinen Kapelle der Feste Es-

lamsberge (*Beschreibung s. AB 58*, die Kapelle ist in der Mitte der Nordmauer gelegen und Rondra und Kor hauptsächlich geweiht) aufgebahrt und wird eigens von zwei Pikenieren bewacht.

B. Heurio! Herr, Euer Säkel bitt' schön:

Die Leute des auf-rührerischen Colonellos Pilbo schlagen am Gugella zu und plündern »arglose Reisende« - wozu wir einmal Ihre Helden zählen wollen. Die gut fünfzigköpfige Schar Pilbos - oder, je nach Bedarf, ein Teil davon - bricht plötzlich aus dem Gebüsch herfür, Spottverse auf das Mittelreich und Almada ebenso unmusikalisches wie laut zum Besten gebend, und halten den Reisenden (sofern ihnen dies ohne größere Umstände gelingt) ihre blinkenden Säbel an die Kehlen ... Dies Szenario ist weniger ein eigenständiges Abenteuer als vielmehr eine Begegnung am Wegesrande, um Ihre Helden/Spieler als Zeugen ins aventurische Geschehen einzubinden - besonders reizvoll fänden wir die Variante, daß ein Händlerzug die Helden als Wächter anheuert (vielleicht weil sich Pilbos Schurkenspiele schon herumgesprochen haben) und diese Mittel und Wege finden, die habgierigen und rauflustigen Söldner auszutricksen.

C. Der Marsch des Prinzen:

Auf der andern Seite können Sie - irgendwo im Kaiserreich zwischen Gareth und Eslamsberge - Prinz Storko oder den Marschall Leomar und ihre Kriegshaufen vorbeiziehen lassen: Sumus Leib bebte vom Galopp der Aberhunderterten von Pferdehufen, die blauen Banner des Reiches - darauf der rote Greif vor goldener Sonne - wehen und flattern knisternd im Wind, und es dauert ungezählte Augenblicke, bis wirklich der letzte Reiter vorbeigespracht ist: auf einem edlen Rosse, in schmucker Brünne, ein scharfes Schwert am Gürtel ...

Spieltechnische Werte:

Die Werte von Colonello Pilbo:

MU 17; AT 16; PA 15; LE 72; RS 3
TP W+5 (Säbel); GST 1; AU 89; MR 8

Die Werte eines Mordbuben/kaiserlichen Soldaten:

MU 12; AT 13; PA 10; LE 38; RS 3
TP W+3 (Alabarde); GST 1; AU 42; MR 0

Anmerkung: Die Soldlinge sind auf das beste ausgestattet, unter ihren bunten Wappenmänteln tragen sie solide Waffenröcke.

festen einmal abgesehen), gar von einer Entschädigung von einmal hundertmal tausend Goldmünzen ist die Rede! Da aber, ach, Lug und Trug! prescht ein zweiter Reiter in die Feste Eslamsberge: Aus dem Gugellatal komme er, stößt er keuchend rasch hervor: Eine Woche lang habe ein Söldlingshaufen unter dem Banner Horas' die Gehöfte der friedliebenden Bauernleute am Gugella gebrandschatzt, ja, die Schar eines gewissen Pilbo gar habe sich nicht gescheut, die Mädchen und Bur-schen zu schänden und das Vieh und die Ernte fortzuschleppen. Zu Ferdäl hätten sie den Schulzen aufs Rad geflochten, in Rosenbusch zwei Zauberkundige ersäuft

(ohne zuvor einen Inquisitor zu Rate geholt zu haben), weil diese das Zeichen des Bösen über die Brandschatzer geschlagen hatten, zu Kellenstein eine ganze Sippe in die Scheun getrieben und den roten Hahn auf dieselbe gesetzt. Dero ärgstes Schurkenstück sei's aber gewesen, fünfzehn Rittsleute der Markverweserin - und deren Knappen und Waffenknechte - aus dem Hinterhalte anzufallen und in einem Scharmützel am Gugellamünd den Garaus zu machen, so daß nicht einer lebend davongekommen sei; Pilbos Meuchelbuben aber seien im falschen Gewande in den äußersten Hof der Feste Neu-Süderwacht eingedrungen, hätten das Tor aus-

gehebelt und sich ein Gefecht mit der Wache der Markverweserin geliefert!

Herr Leomar zieht den Nervuk darauf einen vermaledeiten Lügner, und jener eilt bleich und zittrig von dannen, und den Leichnam, den lang Umfeilschten, erhält er noch als Gabe an die Königin oben-drein, wie der Marschall mit eisiger Stimme spricht: Nunmehr werde um anderes gehandelt und gebündelt.

Soweit die letzten Zeilen unseres Schreibers Wackerroß hinzuzufügen ist, daß Reichsbehüterin und Reichsbehüter sich zu zweien zur Feste Cumrat hinabgegeben haben, während Prinz Storko mit seiner großen Schar nach scharfem Ritte zu Eslamsberge eingetroffen ist und seine Frauen und Mannen dort dem Befehl des Marschalls Leomar vom Berg unterstellte, der nunmehr über gut drei Regimente Reiterei, Bogner und Pikenierte gebietet. Die Gesandte Gareths am liebheldischen Königshofe, die Dame Arela Weißblatt, wurde - nachdem sie eben erst nach siebenjähriger Absentia ins Alte Reich zurückgekehrt war - aufs neue zurückgerufen.

**) Der Schild der Rondra-Heiligen Ardare ist noch stets in der Hand der Praios-Pfaffen und Meuchelbuben aus der Nacht des Erntefest-Gemetzels, und seit den Tagen Rohals fordern die Geweihten der Rondra die Herausgabe desselben Artefakts, das sich mit dem Wunderschwerte Armalion und dem goldenen Löwenhelm zur wunderbaren Wehr des Schwerts der Schwerter fügte.*

****) Siehe Aventurischer Bote 49 auf S. 11 u. 12.*

Norre von Wackerroß

Auf zum Turniere!

Für alle Turnieranzeigen versteht sich, daß die geneigten Kombattanten dem werten Turnierveranstalter ihren kompletten Heidenbogen, eine Kurzbeschreibung ihres Charakters, eine Liste der Disziplinen, an denen sie teilzunehmen trachten, sowie ein Entgelt wie jeweils angegeben zusenden.

1. Thorwaler Dreikampf Armdrücken, Boxen, Koboldweitwurf
Jeder Teilnehmer bekommt eine Urkunde und einen ausführlichen Turnierbericht. Bitte DM 2,- RP beilegen, nähere Informationen auf Anfrage. DM 1,- RP Einsendeschluß. 4 Wochen nach Erscheinen des AB **Nicolas Schiffer, Marktfeldstr. 61, 41063 Mönchengladbach**

2. Offene Yaquiria-Meisterschaft im Imman.
Anmeldung bis zum Einsendeschluß (aus zeitlichen Gründen jetzt doch erst 25.3.1996, bitte DM 3,- Startgebühr + DM 1,- für jede weitere Mannschaft beilegen!) an
René Sommerfeld, Breslauer Platz 1, 64287 Darmstadt

Turnier zu Ehren Angroschs!
Wir, die Zwerge aus den Trollzacken, laden alle Zwerge und Kämpfer aus anderen Völkern zum Wettstreit in folgenden Disziplinen: waffenloser Kampf, Zweikampf, Zeltschießen, Zechen, Steilwandklettern. Gesteine bestimmen, in der Schmiedekunst u.s.f.
Teilnahmegebühr: DM 4,- (bar!). Es winken Preise für die Erstplatzierten und Urkunden. Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des Boten

DSAC "Die rondrianisch-arkane Gemeinschaft des Ordens zu Bethana", Silvio Ragotzky, Leipziger Chaussee 8, 39118 Magdeburg

1. Immanspiele um den Dragned-Pokal!
Am 1. BOR wird in H Rabaal, der Provinzhauptstadt Merimens, der Ruf Hacketau ertönen. Hätya Jassafar Al Mansour Ni Yret Nimaat-Mer'imien lädt alle Immanmannschaften und Freunde des Sports, sich für 3 Tage in den Norden des Kernreiches zu begeben.
Für das leibliche Wohl sorgt vor allem die Hakon Beber Brauerei mit ihren besten Produkten auch auch das unerläßliche Premier Feuer wird nicht fehlen.
Besonders herzlich geladen sind die Mannschaften aus Vähyt, Mercha, Pertakus, Tarsinion u. Schwarzenberg.
Einsendeschluß für Unterlagen über eure Mannschaften und Gefolge: 2 Wochen nach Erhalt des Boten. Bitte DM 2,- RP beilegen.
Thomas van de Sand, Libellenweg 18, 44797 Bochum

Turnier zu Rommilys!
Disziplinen: Wettlauf, Schwimmen, Lanzengang, Schwertkampf, 3-Tage-Parcour, Magieduell etc.
Jeder Teilnehmer erhält einen Turnierbericht und eine Siegerliste. Unkostenbeitrag DM 2,-.
DSAC "Die Schergen der Göttlichen", Jarek Schlauch, Langgasse 19, 67105 Schifferstadt, ☎ 06235/7555

Großes Turnier zu Festum
Klassische Disziplinen. Teilnahme (bis 4 Wochen n. Erhalt d. AB) gegen DM 1,- Startgebühr u. DM 3,- RP. Anmeldung bei: **Peter Bernhard, Am Steinbüchel 6, 51515 Eichhof**

4. Turnier des Ordens der Schwerter zu Gareth
Anmeldung (DM 1,- RP, Einsendeschluß 31.12.95) bei: **Christian Hötting, Schienebergstege 13, 46514 Schermbeck**

Großes Künstler- und Gauklerturnier zu Ehren der Rahja
Es winken höchst delikate, der Göttin wohlgefällige Preise! Nähere Informationen bei: **Söhren Frehse, von Bodelschwingstr. 7, 41515 Grevenbroich**

3. Großes Bornlandturnier zu Bornhaven
Hundeschlitten, Beilwurf, Schwimmen, klass. Disziplinen. Anmeldung (+ frankiertem Rückumschlag + DM 1,50 Unkostenbeitrag) an: **René Hemeier, Brandenburger Str. 19, 32584 Löhne**

Offizielle Stellungnahme des SdS

Zur Situation Mittelreich - Altes Reich:

Perricum/Löwenburg. »Mit aufmerksamem Blick verfolgt die Kirche Unserer Herrin Rondra stets die innen- sowie auch außenpolitische Entwicklung, nicht nur des Mittelreichs, sondern viel mehr aller Länder innerhalb ihres Einflußbereiches. Dieses ständige Bewußtsein der politischen Verhältnisse auf unserem Kontinent ist jedoch nur einer von vielen Aspekten der Wachsamkeit, welche von Anbeginn zu den höchsten Pflichten der Rondra-Kirche gehört. So wie die Kirche des Herrn Praios über die Einhaltung der Zwölf-göttlichen Ordnung wacht, so wacht die Kirche Unserer Herrin Rondra über alle lebenden und atmenden Wesen Deres, um ihnen in der Stunde höchster Not Schild und Wehr zu sein. Die Waffen, die Unsere Herrin

Rondra ihren Geweihten zu diesem Zwecke zu führen gab, sind für solche Taten geschmiedet - zum Schutze der Wehrlosen und zum Kampfe wider dämonisches und namenloses Geschmeiß. Ob dieser, von der Göttin auferlegten heiligen Pflichten, wird kein Rondra-Geweihter aus politischen Gründen in einen etwaigen Krieg zwischen dem Mittelreich und dem Alten Reich aktiv eingreifen, noch wird er öffentlich mit der einen oder der anderen Seite sympathisieren. Als Streiter der Herrin Rondra sind wir nicht an politische Fesseln gebunden, denn wenn wir in die Schlacht ziehen, kämpfen wir für Dere.«

Gegeben zu Perricum im Phex 25 Hal

Ayla von Schattengrund,
Schwert der Schwerter

N.G. / Michael Haas

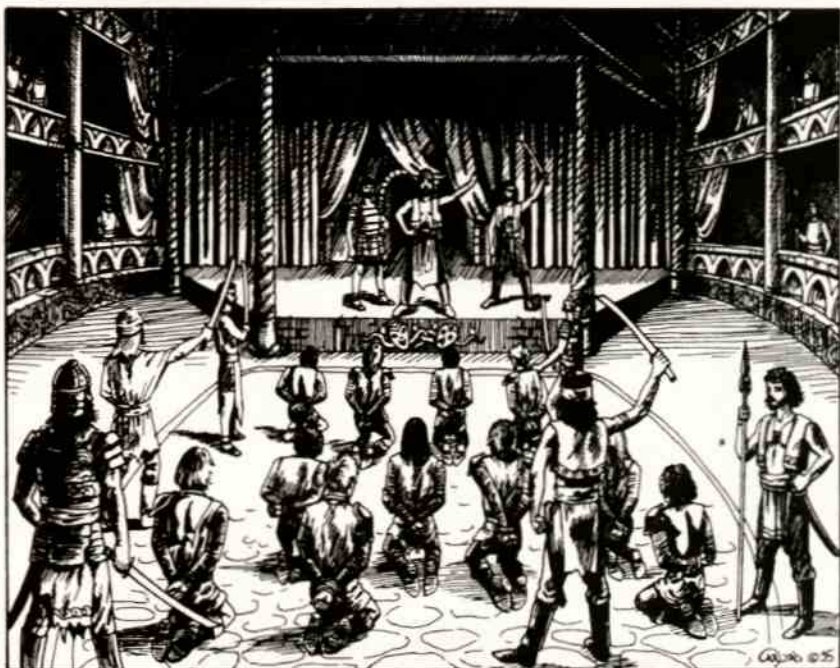
Revolte auf Maraskan

- Fortsetzung von Seite 1 -

ger trotz heldenhafter Gegenwehr nicht lange standzuhalten vermochten und sich daher ergaben. Die Überlebenden dieses Gemetzels, bei dem die Angreifer gut zwanzig der Ihren verloren haben sollen, wurden anschließend ins Abudjian-Theater getrieben und dort für acht Tage gefangengesetzt, der Zeit, in der Sinoda und Umgebung fest in den Händen der Rebellen war! Während dieser schmachvollen Tage wurden nicht nur sämtliche Gefangenen des örtlichen Kerkers, größtenteils Spießgesellen der Rebellen, auf freien Fuß gesetzt, sondern auch umliegende Plantagen geplündert und zur Feldarbeit verurteilte Sträflinge unerbittlich gezwungen, sich den Aufständischen anzuschließen. Auch soll es in der beschaulichen Fischerstadt zu grausamen Hinrichtungen gekommen sein.

Diese Tage des Schreckens endeten für Sinoda mit der Nachricht vom Heranrücken mehrerer Elitebanner aus Tuzak.

Sei es, weil die Banditen zu feige waren, sich zur offenen Schlacht zu stellen, oder weil es unter ihnen zu Reibereien gekommen war (die Brutalität des Vorgehens der Marustazimstrauchdiebe wurde offenbar nicht von allen ihren Verbündeten gutgeheißen), die Rebellen zogen sich daraufhin wieder in die schwer zugänglichen Wälder der Insel zurück. Dabei verschleppten sie jedoch siebzehn Gefangene, deren Schicksal ungewiß ist und denen die Götter schlimmeres Leid ersparen mögen! Möglich ist allerdings auch, daß der Abzug der Rebellen von Anfang an so geplant war, wie er stattfand. Hierfür spricht eine Abschiedsrede, die die darbenenden Gefangenen im Theater Sinodas kniend über sich ergehen lassen mußten. Zwar



strotzte diese Rede vor eitler Selbstüberschätzung und hochverräterischem Gedankengut, doch schien sie wohl vorbereitet und einstudiert zu sein, ebenso wie das Beifallsgeschrei der Rebellen: „Hoch Dajin! Hoch der Haranga-Haran!“ Ob dieser Dajin - mit Haranga-Haran (Oberster aller Harans) ist ein veralteter maraskanischer Fürstentitel gemeint - ein neuer Anwärter auf den ehemaligen Thron des Maras-

kanischen Königreiches ist, ist noch unklar. Bisher haben sich jedenfalls weder seine Mitbewerber Mulziber, der Prinz aus dem Festumer Stadtteil Neu-Jergan, noch Denderan, Machthaber Borans, oder Prinzessin Rurijida, ein vierjähriges Kind, dessen Thronanspruch kürzlich in Al'Anfa verkündet wurde, noch all die vielen anderen, weniger bekannten Konkurrenten hierzu geäußert.

K.-H. Witzko

Blutige "Heimatliebe" am Perlenmeer

Eine schier beispiellose Welle des Aufruhrs und der Gewalt überschwemmte in den letzten Wochen und Monden diverse Städte der aventurischen Ostküste, namentlich jene mit exilmaraskanischem Bevölkerungsanteil! Als Grund für ihre Empörung nannten die Aufrührer das Verbot der traditionellen Diskusstafette. Sie war in diesem Jahr vom Fürsten Herdin von Maraskan untersagt worden, nachdem sie schon seit längerem mißbraucht worden war, um das belagerte Boran mit Gold und Waffen zu versorgen (siehe AB 59)! Was den Reichsfeinden in der Inselprovinz selbst nicht gelang, sprich: die Entfesselung eines Aufstandes mit dem Ziel einer Abtrennung Maraskans vom Kaiserreich, versuchten diese organisierten Aufwiegler und gewissenlosen Verbrecher mit der Aufstachelung der teils bitterarmen Exilanten zu Rebellion, Plünderungen und gewalttätigen Ausschreitungen wettzumachen!

Festum - Gewaltbereitschaft

So geschehen etwa in Festum, wo am 3. RON ein fast hundertköpfiger Pöbel unter der Führung seiner Einpeitscher vor der Botschaft des Kaiserreichs aufmarschierte und nur durch ein rasch herbeigeordnetes Detachement der Stadtwache daran gehindert werden konnte, das Gebäude zu erstürmen.

Für bald drei Stunden trotzte der Mob den einheimischen Ordnungskräften, die die Gesandtschaft umstellt hatten, bevor sich ein Abgesandter des Prinzen Mulziber aus Neu-Jergan, des Sprechers der Festumer Maraskaner, bequemte, bei der Botschaft zu erscheinen und seine Landsleute, immerhin Gäste der Stadt am Born, zu Ruhe und

Ordnung aufzurufen, worauf sich die Randalierer ohne viel Widerworte zerstreuten, ohne daß Schaden angerichtet worden war.

Al'Anfa - Hatz auf mittelreichische Seeleute

Weniger glimpflich kamen die Matrosen der 'Tobimora' davon, die am 20. RON im Hafen von Al'Anfa

vor Anker lag. Aus einem Tavernenstreit mit ortsansässigen Maraskanern entwickelte sich zunächst eine Prügelei und anschließend eine gnadenlose Hatz auf die flüchtenden Seeleute durch die Gassen der Rabenstadt. Keine alanfanische Stelle sah sich genötigt, diesem unwürdigen Schauspiel ein Ende zu bereiten, oder

Die Nachsicht muß ein Ende haben!

Das entschlossene und in den ersten Wochen oft bekrittelt Durchgreifen von Wiedbrücks zeigt nun seine Dringlichkeit. Zu lange wurde übersehen, wie jene, die sich immer noch in den Zei-



ten eines Königs Frumold wähen, den altehrwürdigen Brauch der Diskusstafette für ihre Zwecke mißbrauchten. Zwei Dinge lehren uns die Vorfälle der letzten Monde: die Aufrührer Maraskans, die Ewiggestrigen, sind keineswegs so zerstritten, wie sie uns immer weismachen wollten, denn anders wäre ein Bündnis, wie das, das Sinoda besetzte, und dessen Mitglieder sehr unterschiedlichen Regionen Maraskans entstammen, kaum denkbar. Das zweite ist der hohe Organisationsgrad der Ausschreitungen auf Maraskan und in gewissen Städten auf dem Festland. Nicht länger mag man glauben, daß dies das Werk einzelner Fanatiker ist, vieles deutet auf eine gemeinsame Quelle hin, auf einen planenden Kopf. Dieser muß gefunden und rücksichtslos abgeschlagen werden. So lange es ihn gibt, ist unser östlichsten Provinz kein Friede beschert.

An jene will ich mein Wort richten, die während des letzten Reichstags äußerten: "Laßt ihn ziehn, den Maraskaner, laßt ihn auf seine eigene Weise sein Glück

suchen!" Wohin wollt ihr jene ziehen lassen, die - das darf nicht vergessen werden - trotz allem zum überwiegenden Teil brave Untertanen Seiner Allerzweifölgöttlichsten Majestät sind? Zu jenen, die nicht davor zurückschrecken, auf allerscheußlichste Weise zu morden, die ob ihrer Grausamkeit berüchtigt sind, denen nicht einmal ihre eigenen Bräuche heilig sind und die, hätten sie die Macht über die Insel, das Eiland mit blutigem Zwist übersäen würden? Es mag irgendwann eine Zeit für eine begrenzte Selbständigkeit Maraskans kommen, aber sie ist bestimmt nicht heute fällig.

Auch zu jenen, die ihre Heimat verlassen haben, und die sich dennoch Maraskaner schimpfen, will ich sprechen: "So Ihr Maraskaner sein wollt und Eure Verfehlungen gegen das Reich nur geringer Art waren, wird niemand etwas dagegen haben, wenn Ihr zurückkehrt. Doch viele von Euch sind in der Fremde geboren, Maraskan ist Euch genauso fremd wie mir die Wälder von Andergast. Ihr müßt Euch entscheiden, was Ihr künftig sein wollt: Maraskaner auf Maraskan oder Festumer, Khunchomer und Aranier. Maraskaner, die Maraskan nie gekannt haben, kann es auf die Dauer nicht geben."

Bedenket die Worte seiner Majestät: „Den Landmann, den nach schlechter Ernte der Zehnt drückt, verstehen Wir wohl und wollen ihm, wo immer es möglich ist, mit Milde und Großzügigkeit begegnen, dem aber, der von Goldgier zerfressen, sich als Souverän und von der Götter Gnade eingesetzt wähnt, werden Wir des Herrn Praios Willen nachdrücklich demonstrieren müssen!“

allenfalls durch halbherzige Versuche. Der Grund hierfür ist sicher darin zu sehen, daß eine erkleckliche Anzahl dieser 'heimatlosen' Exilanten Söldlinge im Dienste Al'Anfas sind.

Thalusa - Botschaft in Flammen

Einen ersten traurigen Höhepunkt erreichte der Aufruhr am 11. EFF in Thalusa. Der maraskanische Bevölkerungsanteil ist dort, vergleichbar dem in Mherwed, sehr klein, und so hatte man hier wie dort keine größeren Scherereien erwartet. Wie sehr man sich täuschen sollte! Denn was als Zusammenrottung eines offenbar ange-trunkenen Dutzends von Randalierern begann, endete damit, daß plötzlich der Rote Hahn sein Haupt auf dem Dach der Reichsgesandtschaft erhob! So schnell griffen die Flammen um sich, daß die Angehörigen der Gesandtschaft gerade ihr nacktes Leben retten konnten, bevor das Gebäude bis auf die Grundmauern niederbrannte! Nur mit großer Mühe konnte ein Übergreifen des Feuers auf Nachbarhäuser verhindert werden.

Khunchom - Hinterlist und Mord

Während des ganzen Rondras, Efferds und Travias kam es in den genannten und anderen Orten zu gelegentlichen, kleineren Zusammenrottungen. So auch in Khunchom. Das Schlimmste schien bereits überstanden, die Reichsfeinde an der Hoffnungslosigkeit ihres Unterfangens gescheitert, da kamen der dritte Boron und die Blut-tat von Khunchom!

Die Gesandte des Neuen Reiches, Borolind von Parsenburg-Yaquirsquell, hatte den Abend zuvor auf dem gerade begonnenen Gauklerfest von Khunchom verbracht, so daß sich ihr Gesinde nicht wunderte, daß Ihre Exzellenz nicht zu der gewohnt frühen Stunde ihr Tagewerk begann. Als jedoch die Praiosstunde anbrach, und die Gesandte sich immer noch nicht vom Schlaf erhoben hatte, betrat eine Zofe die Kammer ihrer Herrin, um nach ihrem Wohl zu sehen. Dort stieß sie auf die sterblichen Überreste der Dame von Parsenburg-Yaquirsquell.

Die Pietät verbietet, genauer zu schildern, was die noch tagelang verstörte Zofe vorfand. Es sei nur gesagt, daß die Gesandte Opfer

mehrerer Exemplare eines viel-füßigen Gewürms wurde, das weder in Khunchom noch in seiner Umgebung heimisch ist, wohl aber auf der Inselprovinz: der sogenannten Maraskanfeder, eines hochgiftigen Getiers! Diese Tausendfüßler müssen am Abend vor dem Ableben der Gesandten in ihrem Schlafgemach plaziert worden sein - eine wahrlich widerwärtige und dämonisch-perfide Art, jemanden vom Leben zum Tode zu bringen, und die im weiteren keine Zweifel über die Herkunft der Mordgesellen offenläßt! Dringend der Tat oder zumindest der Beihilfe verdächtig, ist ein etwa fünfzigjähriger Mann von spärlichem Haarwuchs, der erst seit einem halben Mond im Dienste der Gesandten stand und seit ihrem Ableben spurlos verschwunden ist. Er gab seinen Namen als Alrik Sturmfels, Veteran der Ogerschlacht, an. Hinweise auf seinen Verbleib nehmen sowohl die kaiserlichen als auch die Khunchomer Behörden entgegen.

Zorgan - Brutale Entführung eines Kanzleirates

Nahezu zeitgleich kam es im bisher erstaunlich ruhigen Aranian zu einem Vorkommnis, das glücklicherweise glimpflich ausging. In Zorgan bemächtigte sich unbekanntes Gesindel des Kanzleirates Puokai von Raanikel von der Kanzlei für Handel und Wandel, der sich zu Gesprächen in der Hauptstadt des Fürstentums befand. Sie stülpten ihm auf offener Straße einen Sack über das Haupt, schlugen ihn und verschleppten ihn an einen unbekanntem Ort, wo er für mehr als einen Tag gefangengehalten wurde. So, Seine Wohlgeboren: „Ich hatte bereits mit meinem Leben abgeschlossen, und die Worte des Gestrolchs, darunter mindestens zwei Frauen, gaben mir allen Grund dazu. Dann wurde ich unerwartet wieder freigelassen. Meine Entführer schienen nicht glücklich darüber zu sein. Ich mag mich täuschen, aber es kam mir nicht so vor, als handelten sie aus besserer Einsicht oder gemäß eines Befehls, sondern eher wie unter Zwang. Sie schienen mich so schnell wie möglich wieder los werden zu wollen.“

Der Vorfall wird derzeit von den aranischen Behörden untersucht.

K.-H. Witzko

Ysilia in neuem Glanze

- von der Heimkehr des Herzogshauses -

Tobrien: Ysilia - hehre Stadt am Ysisee, errichtet auf den Ruinen des sagenumwobenen Isiriels, erstmals die strahlende Capitale des Herzogtums von Tobrien, gebrandschatzt und geschändet während des unseligen Zuges der Oger - erhebt sich nach 15 Götterläufen mit neu erblühender Pracht, denn Herzog Kunibald Dankwart von Ehrenstein hielt Einzug in die ehrwürdige Stadt, um sie auf's Neue zum Herzen der Provinz zu küren.

Bereits im Efferdmond hatte der Herzog samt Gefolge Mendena verlassen wollen, doch war er einem grimmen Fieber zum Opfer gefallen und mußte sich zwei Monde lang mit der Abreise gedulden.

In den ersten Tagen des Boron schließlich brach man den Efferd auf. Einen letzten Blick warfen die Reisenden auf die wildbewegte Tobrische See, dann zogen sie unter dem Schutz eines Banners tapferer Rittersleut' ohne Hast dem fernen Ysilia entgegen. Auf ihrem Ritt nahmen sie Quartier in den am Weg liegenden Burgen der Edlen und Barone, wo man dem Herzog und seinen Begleitern mit größter Freundlichkeit begegnete. So mancher Lehensmann schloß sich gar dem Zug Seiner Hoheit an.

Nach zweiwöchiger Reise hatte man die Tore von Eslamsbrück erreicht. In der Stadt an der Tobimora hatte sich die Kunde von des Herzogs Heimkehr inzwischen längst verbreitet, und viele weithin bekannte Adelsleut' waren aus allen Teilen der Provinz nach Eslamsbrück gekommen, um ihrem Lehensherren weiteres Geleit nach Ysilia zu geben - unter der Eskorte solch weithin gerühmter Recken wie dem Marschall Isebeorn Minneyar zu Rauffenberg und

der mächtigen Barone von Kathenberg und Perparaquell, wobei letzterer mit nicht weniger als dreißig der besten Streiter vom Orden der Schwerter erschienen war. Unter Fanfaren-schall und Paukenklang begab sich die große Schar auf die nächste Etappe ihrer Reise, fröhlich begleitet vom Jubel der Bürger des schönen Städtchens.

Zum Leidwesen aller gestaltete sich der Ritt durch die Grafschaft Ysilia recht beschwerlich, denn der Herr Firun hatte mit Sturm und Braus, ungewöhnlich früh in diesem Jahr, ein weißes Tuch aus Schnee und Frost über die Lande geworfen. Der Empfang in Ysilia ließ die Reisegesellschaft jedoch schnell alle Kälte vergessen und erwärmte ihre Herzen. Schon weit vor den Toren der Stadt standen die hoch- und hurrarufenden Bürgers- und Bauersleut am Wegesrand. Allenthalben vernahm man das Tobrierlied, und die guten Leute priesen die lieben Götter, die "ihren" Herzog schließlich doch wieder nach Hause geführt hatten.

Die Stadt selbst prangte wie ein jeder ihrer Bürger im herrlichsten Festgewande. Prächtig flat-terten die Banner in des Herzogs Farben auf den Türmen und Zinnen im Winde, und wären nicht vielerorts noch die geschwärtzten Ruinen der Vergangenheit sichtbar gewesen, fürwahr, es hätte an diesem Tage keine Stadt im Mittelreiche schöner sein können. Am Tor ward die erlauchte Gesellschaft vom Landgrafen Elkrat von Ysilien, der kaiserlichen Stadtvögtin Geshla von Ysilia und dem Landvogt Ulfried von Greifswalden empfangen, die zusammen mit einer Abordnung der Bürgerschaft dem Herzogenpaar höchstselbst den Schlüssel der Stadt überreichten. Sodann zog man durch die Straßen der Stadt,

dem prächtig geschmückten neuen Schloß des Herzogshauses entgegen, ist die vormalige Residenz doch heutzutage Heimstatt der Bannakademie. Auf dem großen Platz vor der Halle des Landgrafen befahl Herzog Kunibald, dessen Augen vor Freude feucht schimmerten, haltzumachen. Es herrschte eine andächtige Stille, als er sich an sein Volk wandte. Allein, schon nach dem ersten Satz konnte man fast nur noch erahnen, was der Landesvater seinen Untertanen zurief, da die Menge nach jedem Wort laut-hals jubelte und applaudierte. Als der Herzog schließlich gar mit lauter Stimme verkündete, daß für drei Tage alle Arbeit in der Stadt ruhen solle, da brandete der Jubel lauter denn je zuvor über den Platz. Nichts schien der Freude der Anwesenden Ein-

halt gebieten zu können - jedoch hinterließ der Störversuch durch ein Häuflein darpatisch-ober-darpatischer "Aktivisten" einen, letztendlich kaum merklichen, bitteren Beigeschmack. Der herzoglichen Garde ist es zu danken, den Wirrköpfen rasch Einhalt geboten zu haben, kaum daß diese erste Parolen auf dem Platz ertönen ließen (siehe dazu auch den Kommentar des Sekretarius R.A. weiter unten auf dieser Seite).

Bald darauf ritten die hohen Herrschaften weiter zum Ysli-stein, um im erlauchten Kreise auf die Zukunft Tobriens anzu-stoßen. Der Übermut wich einer angenehmen Beschaulichkeit, man gedachte des Vergangenen und sprach voller Zuversicht von dem Kommenden.

Mike Maurer

Kinderspiele?!

— oder: Wehret den Anfängen!

Ein Kommentar zum Thema Oberdarpatien von Sekretarius R.A. Pettar von Hinzingen:

Es stimmt mich traurig, nein, es macht mich vielmehr wütend, diesen Spinnern an der Grenze zwischen den Provinzen Darpatien und Tobrien überhaupt ein einziges Wort zu widmen. Kann es angehen, daß sich in diesen Zeiten ein paar heimatverliebte Schwachköpfe darüber einen Streit führen können, ob man seine Linsen lieber mit oder ohne Backpflaumen zubereiten soll? Daß es gar zu gewalttätigem Handel kommen mußte? Es liegt mir fern, die Angelegenheit ins Lächerliche zu ziehen, zu verbohrt befänden sich die Parteien bei diesem Scharmützel-doch wie oft schon hat ein harmloses Spiel mit Feuer in der Scheune begonnen und am Ende Haus und Hof gekostet.

Geradezu unverständlich scheint mir das Stillhalten der Fürstin Ir-

megunde von Darpatien. Mußte es tatsächlich dazu kommen, daß dem Reichsbehüter ein Machtwort in dieser Sache entfährt?

Beredtes Indiz für die Entschlossenheit dieser "Aktivisten" ist ebenfalls deren dreistes Auftreten bei den Feierlichkeiten zu Ysilia. So will ich denn das rigide Eingreifen der herzoglichen Garde aufs Herzlichste begrüßen - denn mit der Festnahme des Rädelsführers dieser Störaktion (einem gewissen Horulf F. Gerhol) zerstreuten sich die anderen Rufer sogleich in alle Winde. Bleibt zu hoffen, daß mit der Rückkehr des tobri-schen Herzogs ins Zentrum seiner Provinz, derlei Umtrieben weiter der Grund entzogen wird.

Bedauerlich - so muß ich an dieser Stelle ebenfalls einfügen - ist die Tatsache, daß sich auch der Aven-turische Bote für die Zwecke dieser "patriotischen" Wirrköpfe hat einspannen lassen. mic



Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie – Boten-Edition #4

HESinde zum Grube!

zur nunmehr vierten Boten-Ausgabe des Salamander. Zum ersten Mal ist es uns gelungen, die in der letzten Nummer gemachten Ankündigungen auch in die Tat umzusetzen. Dies mag ein Zeichen sein, daß nunmehr viele Fragen zur Stührmann&Mezzani-Ausgabe der Encyclopaedia Magica abschließend geklärt sind. Die Respons auf die bislang erschienenen Boten-Editionen des Salamander ist überwältigend positiv, was uns in unserer Annahme bestärkt, daß der oftmals – und auch aus der Fachwelt – gescholtene Ansatz, auch dem nur am Rande an den verschiedenen Formen der Zauberei interessierten Leser selbige in verständlicher Form nahezubringen, offensichtlich der richtige ist.

Wie die in unserem Hauptbericht beschriebenen Ereignisse zeigen, scheint besagte Fachwelt ohnehin eher der Reclusio zu frönen als sich in der hesindegefälligen Verbreitung von Wissen zu üben, wie es wohl im Rahmen solcher Vorgänge angemessen schiene.

Der Herrin wesentlich gefälliger zeigt sich da doch die Leserschaft des Salamander, die uns vielerlei interessantes Material zur Veröffentlichung zukommen ließ, und der an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich für ihre Partizipation gedankt sei, auch wenn einiges Material wohl noch längere Zeit der Veröffentlichung harren muß.

—Brabak, im Tsa 1018 BF; Rhenaya da Corallo, M.co., ODL, CRS; Schriftleitung des Salamander

Dank für Texte, Fragen und Anregungen in dieser Ausgabe des Salamander geht an Thorsten Habermann, Michael Hasenöhl, Fabian Lange, Jörg Raddatz, Beate Razen, Matthias Schaffrath und dem Zirkel der Graumagier zu Grangor.

Krisis der magischen Zunft?

Allabenteuerischer Konvent auf unbestimmte Zeit vertagt.

Sinistre Drohungen und Orakel erschüttern Fachwelt.

Bethana: Der große 'allabenteuerische' Konvent der drei Magiergilden, welcher sich bekanntermaßen alle sieben Jahre an wechselndem Orte zusammefindet und zum Abschluß der Heptade für den Zeitraum vom 11. Kondra zum 1. Travia 1019 BF nach Bethana einberufen worden war, ist ohne nähere Angabe von Gründen, jedoch laut Erklärungen im Einberufen zwischen den Gilden, auf unbestimmte Zeit vertagt worden. Als Versammlungsort wird jedoch Bethana beibehalten.

Grund für diese Maßnahme, so erklärte Seine Spektabilität Landor Serrano, seien jedoch nicht die wohl zu Dutzenden eingegangenen Drohungen und Duellforderungen, welche "zum großen Teil der Profilierung selbstsüchtiger Kolleginnen und Kollegen dienlich scheinen", wenn auch einige "durchaus ernster Natur" seien und auf "bekannt skrupellose und von allen drei Gilden verfolgte Schwarzkünster übelster Sorte" hinwiesen.

Vielmehr sei man "durch rezente Ereignisse" zu dem Schluß gekommen, daß "ein Ereignis wie der Allabenteuerische Konvent im Licht jener Ereignisse neu betrachtet, durchdacht, vorbereitet und organisiert werden müsse."

Im Zusammenhang hiermit mag stehen, daß innerhalb des letzten Jahres fast alle Akademien sowie (Gerüchten zufolge) auch viele Tempel, namentlich der Herrin Hesinde, von zwei Personen aufgesucht wurden, die offensichtlich nähere Informationen über die Kenntnisse in Weiden - die Verwüstung in der Sichelwacht und die einige Zeit später aufgetretenen Vermißtenfälle - besitzen.

Die Reputation besagter Personen ist zwar

nicht untadelig, jedoch sei ihren Berichten durchaus ein hohes Maß an Glaubwürdigkeit zuzubilligen, erklärte S. Spektabilität Saldor Fostarin, Convocatus Primus des Weißen Pentagramms.

Ebenfalls von Interesse mag sein, daß die Akademie zu Khunchom im Hesinde diesen Jahres von einer Delegation des gerüchteumrankten Konzils der Elementaren Gewalten aufgesucht wurde. S. Spektabilität Khadil Okharim verweigerte jedoch jegliche Stellungnahme zu den sicherlich interessanten Besprechungen.

Die Confusio setzt sich soweit fort, daß mehrere Orden (SHI, OM und OPV) konkret mit der Aufgabe der Informations-Acquisitio betraut, gleichzeitig aber mit einem Interdiktum belegt wurden, welches ihnen die Weitergabe des Wissens nur an die Convocati erlaubt. Im Rahmen dieser Maßnahme können wir folgern, daß mit einem Beschluß der Gildenträte nicht vor Ablauf eines vollen Jahres zu rechnen ist.

Luzelin verschwunden

Fortgesetzt werden muß die Reihe beunruhigender Nachrichten mit dem offensichtlichen Verschwinden der über die Weidener Landesgrenzen hinaus bekannten Satuariatochter Luzelin vom Blauen Wald, die unfraglich eine Autorität für ihre Mitschwesetn darstellte. Über ihren Verbleib ist nichts Genaueres bekannt, jedoch darf vermutet werden, daß sie

fortgesetzt auf der 4ten Seite

In dieser Ausgabe haben wir zum ersten Mal einen Schwerpunkt bei den Regelfragen – eine Vorgehensweise, die wir auch in zukünftigen **Salamandern** weiterführen wollen.

Eine Bitte noch: Bevor ihr irgendwelche Regelfragen stellt, schaut bitte nach, ob sie nicht in einer früheren Ausgabe des **Salamander** bereits beantwortet wurden ...

Beginnen wir jedoch wieder mit allgemeinen Fragen und äußerst speziellen Fragen zur

MAGIE:

◆ Fast alle antimagischen Formeln beziehen die Stufe des Verursachers als Wert ein, um die aufgewendete Astralenergie für den Spruch zu berechnen. Was aber nun, wenn der Verursacher einer Verzauberung z.B. ein Drache, ein Einhorn oder ein Kobold war?

Allen magischen Wesen können ja vom Meister eine Anzahl Zaubersprüche eines bestimmten Werts zugeordnet werden (z.B. "... 100 Punkte für Zauber aus den Bereichen Hellsicht und Beherrschung..."). Wenn ein Drache also einen SALANDER mit dem Wert 16 beherrscht, gilt dieser Wert auch als die "Stufe" des Zauberspruchs. (Sie können – und sollten – als Meister allerdings auch zusätzliche Modifikatoren für die grundsätzlich andersartige Struktur der Magie verhängen.)

◆ Wie wirkt der ARMATRUTZ gegen vergiftete Waffen?

Wie auch gegen gewöhnliche Waffen, d.h. der RS der Kleidung und der des Zaubers werden addiert. Wenn eine vergiftete Waffe diesen RS überwindet (also SP verursacht), kann auch das Gift seine Wirkung entfalten. Bei niedrigerer TP-Zahl prallt die Waffe ab, ist aber weiterhin vergiftet.

◆ Kann (mittels REVERSALIS MAGISCHER RAUB oder LEVTHANS FEUER) eigentlich Astralenergie in einer ansonsten zauberunkundigen Person 'gespeichert' werden?

Definitiv nein, denn die Fähigkeit, freie Astralenergie in nutzbare AE umzuwandeln und diese dann nicht einfach wieder in die Welt zu verströmen, ist das Unterscheidungskriterium zwischen magiebegabten und 'gewöhnlichen' Aventurieren.

◆ Was passiert mit einem Dämon, dessen LE (z.B. im Kampf) auf oder unter Null sinkt? Ist er dann 'tot', nur in seine Sphäre zurückverbannt oder für immer aus der Welt geschaffen?

Letzteres bedauerlicherweise nicht, weil beide anderen Vermutungen gleichermaßen stimmen. Klingt kryptisch? Soll es. Es ist eigentlich (zumindest für Niedere und Gehörnte Dämonen unerheblich, ob sie vernichtet oder nur zurückgeworfen werden, denn ... die Zahl der Gehörnten ist Legion, die der Minderen Schrecknuse aber ist Myriade ...

◆ Woher kann man die Wahren Namen von Dämonen erfahren? Werden diese noch irgendwo veröffentlicht?

Da die Wahren Namen von Dämonen genauo wenig auf irdisches Papier zu bannen sind wie es eine Thesis für eine Zauberformel wäre (genaugenommen han-

delt es sich bei beiden Vorgängen um einen recht ähnlichen Formalismus ...), bleibt die Entscheidung über den Wahren Namen eines Dämons dem Meister überlassen. Die Helden können die Wahren Namen von Dämonen aus 'einschlägigen' Werken lernen, von einem erfahrenen 'Spezialisten' – oder natürlich auf einem uralten Pergament in einer götterverlassenen Krypta ...



Konstellationen zum Zeitpunkt des Spruchs usw. usw.) 'gefiltert' ist. Eine Wiederherstellung des Thesis Kerns ist nahezu unmöglich, und selbst wenn dies gelänge, bliebe noch immer die Frage, wie sich der übersinnlich-astrale Teil der Thesis weltlich repräsentieren sollte. Im Endeffekt müssen mindestens zwei der o.g. Komponenten vorhanden sein, um eine Formel zu rekonstruieren.

Wenden wir uns nun einem angekündigten Fragenkomplex zu, der sich mit einem hochinteressanten, wenn auch sehr speziellen Thema befaßt.

ZUR THEORIE DER THESIS:

◆ Offensichtlich ist es möglich, die Thesis eines Spruchs in einem Buch zu fixieren. Das geometrische Muster, das den Spruch repräsentiert, ist also irgendwie mit Hilfe der Tinte dargestellt. Was aber ist dann mit der Intonation, bzw. aus welchen Komponenten besteht eine Thesis nun eigentlich?

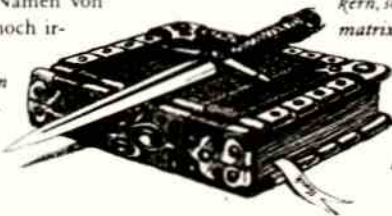
Nach modernen Theorien (Finkenarn, Ambaroth et al.) besteht eine Thesis eines beliebigen Zauberspruchs aus drei Komponenten: einer weltlich-harmonischen, einer abstrakt-geometrischen und einer übersinnlich-arkanen Struktur.

Die erste Komponente ist das, was in gildenmagischen Kreuzen durch Formel und Geste repräsentiert wird, und dazu dient, den Thesis Kern (s.u.) in die 'Wirkungsmatrix' umzuwandeln, also den Zauber so zu formen, daß er in der diesseitigen Welt wirkt. Die zweite Komponente ist die 'graphische' oder geometrische Repräsentation, die man in Zauberbüchern findet und die als Gedächtnishilfe und 'Auslöser' der Formel fungiert, während die dritte, eigentliche, der sogenannte 'Thesis Kern' die Basis der astralen Muster enthält.

Dies ist unter anderem auch der Grund, warum man nur mit dem gesprochenen Wort (und der benötigten Zaubergeste) oder einer einfach 'abgemalten' Thesis aus einem Buch überhaupt nichts anfangen kann. Die Grundlage, eine Thesis überhaupt in der Gesamtheit ihrer drei Komponenten zu erkennen, liegt in der intuitiven Harmonisierung der eigenen astralen Muster mit denen der Thesis (auch wenn die Gildenmagier gerne behaupten, dies sei nur mittels Studium der Magietheorie überhaupt möglich).

◆ Eigentlich müßte es möglich sein, den Anteil der Thesis eines Spruchs, der an ein Artefakt gebunden ist, zu extrahieren. Kann man daraus den Zusammenhang zwischen Muster und Wort rekonstruieren?

Hier ist wohl die Thesis eines dem analysierenden unbekanntem 'Wirkenden Spruchs' in einem Artefakt gemeint – und die Antwort ist bedauerlicherweise Nein. In dem Artefakt wird nämlich nicht der Thesis Kern, sondern die Wirkungsmatrix gespeichert, also ein magisches Muster, das bereits durch üb-



lichere Umstände (den Zauberkörper, die aufgewandte AE,

◆ Nach allem Gesagten kann man der Thesis eines Spruchs entnehmen, ob er von Nichtmagiern genutzt werden kann. Dies heißt auch, eine Borbaradianer-Formel muß ein Aufstoßen der Verbotenen Pforten beinhalten. Ist es nicht möglich, diesen Aspekt aus der Thesis zu eliminieren, so daß es ein ganz simpler Magierspruch wird?

Ja. In der Metaspekulativen Dämonologie ist schließlich auch niedergelegt, wie aus einem 'gewöhnlichen' Spruch eine Borbaradianer-Formel entwickelt werden kann. Der Schlüssel hierzu findet sich im Thesis Kern, der auch auf zwei weitere Aspekte hindeutet: Erstens wird in der Tat Blutmagie bei der Ausformung des Spruchs verwendet, zweitens deuten einige Fäden der Matrix eindeutig auf einen Amazeroth-Pakt als Ursprung dieser Fähigkeit.

Praktisch gesprochen heißt dies: Um eine Borbaradianer-Formel in eine harmlose gildenmagische Formel umzuwandeln, ist ein Modus vonnöten, der nur in der Metaspekulativen Dämonologie niedergelegt ist (siehe MA, S. 237). Die in den Zaubern verwendeten W20 bei Kosten und Wirkungsdauer werden dadurch in den festen Wert '10' umgewandelt, die dämonische und blutmagische Komponente entfernt.

◆ Welche Art der Repräsentation eines Zauberspruchs besitzen Elfen nun eigentlich?

Auch wenn die Elfen dies sicherlich nicht gerne hören, so ist ihre Art der Zauberei doch der gildenmagischen deutlich verwandt. Wie wir oben festgestellt haben, besteht eine Thesis aus einer weltlichen, einer abstrakten und einer arkanen Struktur. Genau diese Elemente sind auch in der elfischen Zauberei zu finden, nur daß sie im Gegensatz zur menschlich-gildenmagischen Form 'runder' und 'organischer' wirken, was sich in der weltlichen Komponente als Melodie (und das gesprochene Isdira ist ja bereits überaus melodisch), in der geometrischen Komponente als Repräsentation eines natürlichen Objekts oder Vorgangs niederschlägt.

◆ Bücher enthalten manchmal eine Thesis mit Angabe des ZF-Werts, manchmal jedoch ohne. Bis zu welchem Wert läßt sich das Kenntnis eines Spruchs steigern, wenn kein Wert angegeben ist? Dieser ZF-Wert (die Stufe der Thesis) liegt bei den meisten dieser Bücher zwischen 10 und 15, je nachdem wie häufig und von wem die Thesis kopiert worden ist. Es ist also gänzlich Meisterentscheidung, wie sorgfältig ein bestimmtes Einzelexemplar nun von seinem Original kopiert wurde. In Ausnahmefällen können sie auch besonders hohe (17) oder niedrige (7) Stufen zulassen, wenn Sie dies für die Entstehungsgeschichte des Buchs für angemessen halten.

◆ Kann man eine Thesis niederschreiben, die höherwertig ist als die eigene Kenntnis des Spruchs? Wenn nein, wie werden dann entsprechende Bü-

cher kopiert? Welcher Art ist die magische Anstrengung beim Niederschreiben einer Theses? Ja, man kann. Schließlich gehört das Kopieren von Büchern ja auch zur Ausbildung in einer Akademie. Eine Möglichkeit, dies regeltechnisch abzuhandeln, wäre es, zuerst eine Magiekunde-Probe, erschwert um die Stufe der Theses, abzulegen. Die übrigbehaltenen Talentpunkte können nun als Bonus für eine Lesen/Schreiben-Probe, ebenfalls erschwert um die Stufe der Theses, verwendet werden. Gelingt diese Probe, so würde die Theses exakt so

übernommen, wie sie im Original zu finden war. Mißlingt die Probe, so geben die fehlenden Talentpunkte an, um wieviel schlechter die neue Theses nun geworden ist. Es ist möglich, mittels eines ANALÜS die Struktur der Theses genauer zu erkennen und somit eine originalgetreue Kopie anzufertigen: ANALÜS-Probe erschwert um die Stufe der Theses, übrig behaltene ZF-Punkte gelten als Bonus, fehlende ZF-Punkte als Malus für die Lesen/Schreiben-Probe. Es ist nicht möglich, eine Theses eines bekannten

(eigenen) Spruchs neu und besser auszuformulieren als man sie selbst beherrscht. Eine Theses zu kopieren, erfordert (Stufe der Theses minus eigener ZF-Wert dieser Formel) Tage intensiven Studiums, mindestens aber 1 Tag. Dabei müssen pro Tag W6-2ASP aufgewendet werden, permanente Kosten fallen jedoch nicht an.

Wir hoffen, die Antworten waren so ausführlich wie möglich, so knapp wie möglich – und hesindegelänglich verständlich ...

Zirkel & Seelenverwandtschaften (II)

Wir beschließen in dieser Ausgabe unseren Blick auf die verborgene Struktur der Satuarischen Gemeinschaft, den wir, wie bereits erwähnt, mit freundlicher Genehmigung dem 'Hesindegel' entnommen haben, auch wenn der Autor seine Betrachtungen bereits vor einiger Zeit in 'Hexenwissen' niedergelegt hat. (Der neuere Artikel ist in

... Wir können davon ausgehen, daß die Hexe ihren Vertrauten nicht ganz freiwillig erwählt, oder besser gesprochen: daß sie wohl eher von ihrem Vertrauten erwählt wird, weil sie ihm ähnlich ist und nicht umgekehrt. Vor allem aber wird eine Hexe meist das Seelentier ihrer Lehrmeisterin annehmen, oder wiederum andersherum gesprochen: sie wird zu einer Lehrmeisterin gegeben, deren Seelentier am besten zu ihrem Charakter paßt. Daß sich eine Hexe später einem anderen Vertrauten erwählt, ist eher eine Seltenheit. Somit werden alle möglichen Ausprägungen einer Seelenverwandtschaft wohl schon in frühester Zeit des Hexenlebens wenn nicht festgelegt, so doch in bestimmte Bahnen gelenkt ...

Dies heißt regeltechnisch nicht mehr und nicht weniger, als daß Sie jetzt zwischen mehreren 'Ausprägungen' des Heldentyps Hexe wählen können – und da diese Unterschiede sich bereits in der Ausbildung zur Tochter Satuaris manifestieren, müssen Sie nichts tun außer die Startwerte der Talente und Zauberfertigkeiten ein wenig anzupassen.

Sie merken schon, es handelt sich vornehmlich um Änderungen, die das Spielgleichgewicht unangetastet lassen und die in erster Linie als Anregung zu einer farbigeren Ausgestaltung der Rolle dienen sollen. Aus diesem Grunde haben wir auch nur für die Schönen der Nacht konkrete Werte angegeben und für alle anderen Seelenverwandtschaften – oder Schwesternschaften, wie sie manchmal von Außenstehenden genannt werden – nur Empfehlungen ausgesprochen. Wenn Sie dort Veränderungen vornehmen wollen, halten Sie sie im Rahmen von +/- 10 Punkten und steigern Sie keinen Startwert über 6, dann sollten sich überhaupt keine Probleme ergeben (daß *Zweihänder* +5 bekanntlich nicht mit *Musizieren* -5 zu ersetzen ist, wissen Sie ja selbst).

Die Schönen der Nacht sind so unberechenbar wie ihre erwählten Vertrauten, doch werden ihnen vor allem eine katzenhafte Grazie in ihren Bewegungen, Verspieltheit und Eitelkeit nachgesagt. Regeltechnisch äußert sich dies in folgenden Veränderungen der Talent- und Zauberfertigkeitenstartwerte: Raufen, Klettern und Körperbeherrschung je +2, Schleichen, Tanzen,

der Tat 'hesindegelängiger' und verichtet auf vielerlei Spekulationen, für die 'Hexenwissen' ja berüchtigt war.)

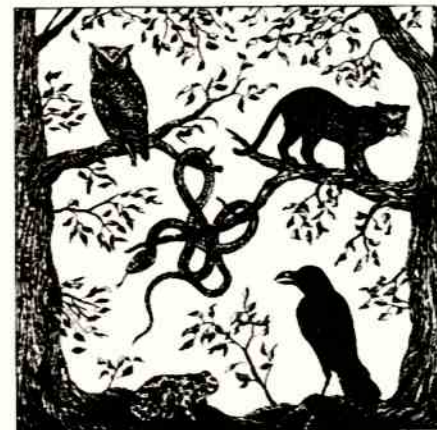
Dieser zweite Teil wendet sich vor allem den Implikationen zu, die jene 'verborgene Struktur' auf die Welt außerhalb der Satuarischen Gemeinschaft zeitigt.

Botören und Sich verkleiden je+1, Selbstbeherrschung, Heilkunde Krankheit und Prophezeien je-2, Pflanzenkunde, Götter und Kulte, Magiekunde, Sternkunde je-1; SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +1, KRÄHENRUF -1, GROSSE GIER +1, HEXENHOLZ -1, ANGSTE LINDERN -1, LEVTHANS FEUER +3, TIERE BESPRECHEN -1, KATZENAugen +3, RADAU -2, TRAUMGESTALT -2, FEUERBANN -2, SPINNENLAUF... +2; wenn eine Schöne der Nacht ein Spezialgebiet wählen will, so muß dies die Beherrschung sein.

Die Schwesternschaft des Wissens ist dagegen vor allem durch ihre Gelehrsamkeit und ihre Offenheit, auch gegenüber 'nicht-satuarischer' Denkweise, bekannt. Ihre Stärken liegen auf dem Gebiet der Wissenstale, namentlich der Alchimie, der Geschichte, der Magie- und Rechtskunde (auch können viele Lesen und Schreiben), wohingegen sowohl ihre körperlichen als auch ihre Natur-Talente etwas weniger ausgeprägt sind. An Zaubern entsprechen satuarisch-antimagische, -invokative und Verwandlungssprüche eher ihrem Naturell als solche, die sich um Beherrschung, Heilkunst oder Illusion drehen.

Die Scherinnen von Heute und Morgen, Freundinnen des weisen Raben, gelten allgemein als introvertiert, was jedoch niemand davon abhält, sie häufig und gerade in Zukunftsfragen aufzusuchen. Daß ihre intuitiven Begabungen, namentlich die Gabe der Prophezeiung, herausragend sind, versteht sich von selbst. Von ihren körperlichen und Handwerkstalenten (also eher 'weltlichen' Fertigkeiten) kann man dies kaum behaupten ... Vor allem aber die gute Kenntnis der Zauber TRAUMGESTALT und EMPATHIE ... sind es, die die Seherinnen von anderen Hexen abheben, während 'körperliche' Zauber eher selten zu ihrem Repertoire gehören.

Die Töchter der Erde sind ob ihrer großen Anzahl und auch ihrer Präsenz im 'ländlichen' Leben so prägend innerhalb der satuarischen Gemeinschaft und auch für das Bild 'der Hexe', daß sie oftmals als die Hexe schlechthin angesehen werden. Dies bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als



daß sich für eine Tochter der Erde keinerlei regeltechnische Veränderungen ergeben. Sie würde jedoch niemals die Beschwörung zu ihrem Spezialgebiet erklären.

Die Hexen der Verschwigenen Schwesternschaft haben viele Eigenheiten ihrer vertrauten nächtlichen Jäger angenommen. Sie gelten unter den Töchtern Satuaris als gute Kämpferinnen, wenn auch bisweilen als zu abgeschiedenen und weltfremd. Ihre kämpferischen, körperlichen und Natur-Talente sind deutlich besser entwickelt als ihre gesellschaftlichen oder handwerklichen Talente; ihre Verbindung zu den Raubvögeln scheint sich ebenfalls positiv auf ihr Fliegen-Talent auszuwirken. Es heißt, daß sie sowohl den RADAU, die HARMLOSE GESTALT als auch den SPINNENLAUF... wie keine andere Hexe beherrschen, wohingegen sie wenig dazu neigen, anderen ihren Willen aufzuzwingen. Sie erlernen Flüche etwas schneller als ihre Schwestern, tun sich jedoch schwer bei allen Zaubern, die nicht satuarischen Ursprungs sind.

Die Hexen der Fahrenden Gemeinschaft gelten als sprunghaft und unberechenbar und entziehen sich daher jeglicher Form von 'Klassifizierung'. Sie können für eine solche Tochter Satuaris die Startwerte (in obigem Rahmen) frei modifizieren; für die Wahl eines Spezialgebiets fehlt ihnen jedoch das Durchhaltevermögen.

Die Rächerinnen Lycosas schließlich gelten als so rätselfhaft (und gefährlich), daß sie auch von ihren Mitschwestern wachsam und mißtrauisch beäugt werden. Trotzdem ist so gut wie nichts über sie bekannt. Es darf vermutet werden, daß diese Hexen sich sowohl im Dschungel als auch mit Giften und jeder Form von Heimtücke auskennen, wohingegen sie in der Gesellschaft anderer Menschen wohl eher fehl am Platze scheinen. Diese gefährliche Ausrichtung des Satuaris-Glaubens ist Meisterpersonen vorbehalten.

Krisis ... (von Seite 1)

wohl als das prominenteste Opfer der "Weidener Plage" zu nennen sein wird.

Ob ähnliche Wirrungen und Kalamitäten auch andere magische Gemeinschaften (namentlich die der ohnehin dem Wissensaustausch eher abholden Druiden) betroffen haben, liegt außerhalb unseres Wissensrahmens, weswegen wir uns hier auch jeglicher Spekulation enthalten.

Letztlich von Interesse sein mögen hier höchstens noch zwei Nachrichten, die uns kurz vor Druckbeginn fast gleichzeitig aus Brabak wie auch aus Kashdul erreichten und die unisono von einer "Perturbatio des sphärischen Selüges" sprachen, welche zwar - Hesinde sei Dank! - nicht stabil sei, aber dennoch einen nicht unwesentlichen, förderlichen Effekt auf die Invocatio jenseitiger Wesen habe.

Letztere Information geben wir hier vornehmlich im Bezug auf die o.g. Zusammenhänge bekannt, behalten uns jedoch eine Prüfung und Klarstellung vor. -Die Redaktion

Bannakademie Osilia stiftet Sonder-Lehrstuhl.

Osilia/Crallop: Ihre Spektabilität Jalna Ingrimshotter gab zum 30. Hesinde bekannt, daß die Akademie - mit freundlicher Unterstützung sowohl Sr. Hoheit Herzog Waldemar von Weiden als auch des Handelshauses Kolenbrandler - einen mit zwei Magi/Magae neu zu besetzenden Lehrstuhl eingerichtet hat, der sich vornehmlich der Erforschung der Weidener Wüstenei widmen soll. Gefordert sei die Kenntnis mehrerer Spezialgebiete, namentlich der Clarobservantia und der Contraria, sowie ein bislang untadeliges und göttergefälliges Leben.

Chaos in Grangor!

Grangor: Im Rahmen der Unruhen zu Grangor (der Bote berichtete) wurden auch Teile der Akademie der Erscheinungen ein Raub der Flammen. Die Verluste seien jedoch nicht so schwer wie zunächst angenommen, erklärte eine Sprecherin der Akademie. Der ebenfalls in Grangor beheimatete Zirkel der Graumagier konnte sich durch die Illusion eines bereits brennenden Gebäudes vor größeren Verwüstungen schützen, hat jedoch ebenfalls leichte Beschädigungen zu beklagen.

Magischer Raub!

Vinsalt: Die bereits mehrfach aus dem Gebiet des Wiedererstandenen Dorasreiches vermeldeten dreisten, und, so muß man zugestehen, phexgefälligen Diebereien, die offensichtlich von einer magisch begabten Person und zum Schrecken vieler wohlhabender Patrizier vollbracht werden, haben ihre Fortsetzung in der Dorasstadt gefunden. Dort wurde in der Nacht zum 9. Hesinde aus einer angeblich unzugänglichen Kassette einer wohlbekannten Handelsherrin Schmuck im Wert von mehreren hundert Dukaten entwendet.

KLEINANZEIGEN

200 Dukaten Belohnung! Für Informationen zur Auffindung jener Personen, welche in den Tagen der Rahja ein Feuer auf dem Gelände des ehrenwerten Zirkels der Graumagier zu Grangor legten und damit einen beträchtlichen Schaden verursachten.

Verkaufsanzeige! Namentlich um Compensatio für den in den Rahjaunruhen erlittenen Schaden zu erreichen, bietet der Zirkel der Graumagier zu Grangor ein geräumiges, zweistöckiges Gebäude im Norden Grangors, wohlfeile (unter dem Preis des jeweiligen Originals liegende) Abschriften bekannter Folianten und Traktate, teilweise bebildert und sprachlich einwandfrei, sowie Arzneien, Tinkturen und Essenzen (auch solche magischer Machart) zum Kauf an.

Stellenangebote! Der Zirkel der Graumagier zu Grangor sucht einen Magus oder eine Maga des rechten Weges als Gastreferendarin, ebenso Lehrer und Lehrerinnen der Clarobservantia, Curativa & Contraria. Dito sind noch freie Plätze für Novizen und Studiosi zu vermieten, welche weitere Ausbildung wünschen.

(Zirkel der Graumagier zu Grangor, An der Falkenwiese II, 23564 Lübeck)

Dracologische Novität! In den chababischen Eternen ward erstmals das Schlüpfen eines Höhlendrachens beobachtet. Golodion ya Gallasini, FN, vom Phantasmagorischen Institut war Augenzeuge und barg die Reste der Eischale, die jetzt in Methumis den hon. Coll. zugänglich sind. Mit dem zu Thegun bewahrten, authentischen Diarium des Tarek ibn Ukhraban, describierend die Garadan-Partie mit dem drag. imp. Shafir von der Kabashpforte, mit der Abtei Abbadom vom chababischen Wurm, dem Octogon der Draconiter und den Spuren des Lindwurms von Onjaro gerät das mittägliche Horasiat nunmehr zunehmend zum Centrum der Dracologia! **Artefactum disparavit!** Das Sigil des Thegunder Trodinars, von arc. mag. Hyanon

REGELSERVICE

„... Wir können Ihnen zwar nicht umgehend eine Antwort liefern, dafür aber eine, die allen Lesern hesindegefällig weiterhilft ...“
Regelanfragen zu Zauberei und Götterwesen an:

Thomas Römer
-Salamander-
Gerricusstr. 24
40625 Düsseldorf

Die Fragen werden von uns gesammelt, zu Themengebieten zusammengestellt und in unregelmäßiger Folge im Salamander beantwortet - beigelegtes Rückporto ist zwecklos.
Einschlägige Kleinanzeigen (Stellenangebote für Hofmagi, wundertätige Tränke, Verkaufgebrauchter Zauberbücher etc.) sind weiterhin erwünscht, sofern sie nicht zu selemtisch sind. Wegen des begrenzten Platzes können wir jedoch keine Garantie für den Abdruck geben.

während der postrohalschen Confusio im Weidener Eulangelturn geborgen, ist aus dem Castello Celianada zu Despiona verschwunden. Das Artefakt sinistro-gorischer Werart & non-illuminierter Wirkart trägt das Bild eines Unicornu. Der Trodinar bitet um Coll., welche den Weg des Sigils sichtbar zu machen verstehen.

(Michael Hasenöhr!; Donaust. 95; A-2346 Südstadt; Österreich)

Akademie- und Ordensgründungen wurden uns von vielerlei Orten Aventuriens berichtet, namentlich die

◆ **Akademia Libres Scientiae ad Vahyt** im Kemereich (York Niederkinkhaus, Haarholzer Str. 14, 44797 Bochum), die
◆ **Akademie zu Elorion** im Lieblichen Feld (Stefan Moser, Wolf-Huberstr. 12, A-6807 Feldkirch-Tisis) und der

◆ **Orden der mystischen Lehre der Heiligen Schlange** zu Al'Anfa (Andrea Huber, Straßbergerstr. 30, 80809 München).
Wir geben hiermit nochmals kund und zu wissen, daß solcherlei Akademiegründungen höchstgradig inoffiziell sind und hier nur angezeigt werden, um den Austausch magischen Wissens mit den entsprechenden Magistrae & Magistri anzuregen. Red.

Neues Buch! Seine ehrenwerte Spektabilität Lordmagister Allonar Hombar, Jagdmarschall von Ask, gibt die Fertigstellung des 'Tractatus Daimonicus' bekannt, eines Compendiums des bekannten Wissens über die Niederhöllen und ihre Bewohner, deren Wirken und Auftreten, vornehmlich aber Möglichkeiten und Techniken der Exvocatio, zuzüglich einer Reihe von Theorien und neueren Forschungsergebnissen. Mehrere Exemplare stehen zur Einsicht auf Burg Ask bereit.

Der Verfasser dankt allen Akademien, die ihm Einsicht in spezielles Material gewährten, ebenso der Druckerei Stompenschneid zu Ask. Referenzexemplare wurden in aller Demut der Herrin Hesinde gestiftet.

(Thorsten Habermann, Am Mühlenberg 9, 33619 Bielefeld)

Im nächsten **Salamander** (im **Aventurischen Boten** No. 62):

Theorie der Thesis: Lange angekündigt und jetzt definitiv vorliegend; ein größerer Fragenkomplex zum Thema "Meisterformel".

(Wie schon einmal bemerkt, sollen diese Ankündigungen als Planungen verstanden sein! Wir wissen nicht, ob wir dafür auch jeweils Platz finden - dies hängt immer auch vom Aufkommen an Regeltragen ab.





Das "Rondrarium"

Die einprägsame Bezeichnung "Rondrarium" ist ein Kunstbegriff, der auf der Bosparanisierung des Kultes durch das Zwölfgötter-Edikt des Kaisers Silem-Horas (um 100 v.BF.) fußt. Der ursprüngliche Name für die heiligen Schriften der Rondra-Gläubigen entspringt - wie der ganze Kult - dem alttulamidschen Kulturkreis und lautet:

H'abla-Rhondharahaleya* (ins Garethische übersetzt: "Die ewigen Zeichen Rondras, die von Schwertern geritzt, von Schildern geschützt und mit Blut besiegelt sind").

Längst nicht alle Kapitel des Rondrariums sind der gemeinen Geweihtenschaft zugänglich. Gerade so, wie das *Brevier der Zwölf-göttlichen Unterweisung* für den Laien einige (und vergleichsweise belanglose) allgemeine "Weisheiten" verkündet, listet das Rondrarium hilfreiche Präzedenzen für Rondra-Geweihte auf, verschweigt aber die allzu interessanten Fakten aventurischer Vor- und Frühgeschichte, die dem Kulte ja durchaus zu Teilen vertraut sind; diese sogenannten *Mysterien* - aufbewahrt in den geheimen und unzugänglichen Gewölben Perricums - künden von Helden und Schurken, deren Leben, Taten oder Untaten zu bedeutsam sind, als daß man sie etwa mit den Geweihten des Praios teilen wollte oder sollte. Ein Gutteil - vielleicht der Großteil - bedeutsamer urrondrianischer Schriften hat seinen Weg also nur gekürzt oder verändert in das Rondrarium gefunden. Eine wirklich allumfassende Ausgabe (die sog. "Urschrift") des Rondrariums findet sich in Perricums Hallen, wo sie vom Kastellan des Schwerts der Schwerter, derzeit dem Zwergen Thorgrim, Sohn des Tuwar (siehe DSA-Gruppenabenteuer "Der Krieg der Magier"), eifrig und beflissen in den "Eisernen Gewölben" fortgeführt und eifersüchtig gegen allzu neugierige Blicke geschützt wird.

Bisher bekannte Bücher und Kapitel des Rondrariums (im folgenden finden Sie vor allem Informationen, die aus anderen Publikationen zusammengetragen worden sind - die Liste erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit):

Das sog. **Erste Buch** erzählt von Sumu, von Los, dem Urkampf der

beiden und dem göttlichen und derischen Kampfe als immerwährendem Prinzip.

Das **Zweite Buch** schildert den goldenen Götterhimmel Alveran, die alveranische Festung, und den Kampf des Guten gegen das Übel - womit dem Urprinzip eine rondrianische Moralität zugeeignet wird.

Das **Dritte Buch** (siehe "Die Götter des Schwarzen Auges", S. 38) handelt von der Göttin selbst, ihrem drachengestaltigen, löwenhäuptigen Gemahle Famerlor und deren gemeinsamen Sohne Kor. Bereits bekannte Fakten: Famerlor tanzt mit den Blitzen, Kor hat ein kaltes Herz aus Karfunkelstein, als seine heiligen Tiere werden fast alle Raubkatzen des südaventurischen Dschungels verehrt (weshalb Kor oftmals, vor allem in alten Schriften, mit echsischen oder dämonischen Wesenheiten verglichen wird), neuerdings gilt auch der mystische Mantikor als geweihtes Tier des Söldnergottes.

Das **Vierte Buch** (siehe ebd.) ist Mythrael, den anderen Alveranern der Rondra (Mythraels sagenumwobenen Himmelsleuten, die die Eigenschaften eines Kriegers personifizieren), Famerlors Drachengefolge und den Rössern des Donnersturm-Wagens geweiht.

Das **Fünfte Buch** (Waffengesänge) benennt die Waffen der Göttin und ihrer Diener, Kors Speiß "Raz'hashtar" (siehe "Das Lexikon des Schwarzen Auges"), den Donnersturm, den Löwenhelm, die Wundersame Rüstung, acht weitere Rüstungen, zahllose Schilde (darunter den Schild der heiligen Arda-

re), das Wunderschwert Armalion, über neunhundert, teils nur namentlich aufgeführte, vielfach verschollene, häufig nicht mehr existierende Schwerter (oftmals auch bis zu zwanzig Namen für ein und dieselbe Klinge), ebenso viele andere "heilige Waffen", die Großes vollbracht haben: Speere, Spieße usw.

Das **Sechste Buch** (Heldensagen) widmet den großen Helden eigene Kapitel: Geron**, Leomar***, Ardare, Thalionmel, Bogumil, Hlúthar, siebenhundert weitere Helden werden zumindest namentlich genannt - die Notierung eines Heldenamen ins Rondrarium entspricht (neben der Arivorers Ruhmeshalle) etwa einer Heiligsprechung, sofern in Aventurien von einer solchen die Rede sein kann. Die Anhänge zum sechsten Buch - gleichwohl manchmal auch zum Perricum-Kapitel zugeordnet, das sich im Siebenten Buch findet - umfassen die Aufzählung der Marschälle des Bundes nach "allen vier Zählungen" (siehe AB 55):

- 153 SdS nach der Zählung des geheimen "Armorum Ardariticum", Arivor, beginnt mit dem Zwölfgötter-Edikt von 100 v.BF.:

- 311 SdS nach der Zählung der S Barburin (zuweilen auch im Rondrarium zu finden), der ältesten, führt zahllose tulamidische SdS auf, reicht bis etwa 2500 v.BF. lückenhaft zurück, nennt darüberhinaus Namen aus Weltenbrand-Zeiten; - 177 SdS nach der Zählung des Rondrariums, nennt Geron den Einhändigen als erstes SdS;

- 74 SdS nach der Zählung des Neuen Reiches (also ohne die SdS

der Priesterkaiser-Zeit, des Alten Reiches u.ä. Lücken - diese Zählweise wird in "Aventurien - Das Lexikon des Schwarzen Auges vorgestellt". Zu Gareth wird das Kapitel Vibum abgeschlossen, auf dem Rhodenstein das Dragoschs verfaßt, zu Perricum das Aylas begonnen (s.u.) - wie im Praios-Kult bewußte Glorifizierung der Erhabenen als "größte Streiter eines Zeitalters".

Das **Siebente Buch** (Geografie) nennt die heiligen Orte des Kultes, darunter Nebachot/Perricum, Arivor und den Bosparan-Wald, wo sich die Göttin Rondras resp. Mythrael Geron dem Einhändigen offenbart (siehe "Das Herzogtum Weiden", S. 9), die Blutfelder von Baburin (wo sich das erste Donnersturmrennen ereignete), die Schauplätze der beiden Dämonenschlachten und aller Schlachten seitdem, im Anhang sind die Wege aller fürderen Donnersturmrennen seit ehemals verzeichnet.

Jeder ist eingeladen, an der Suche nach den Mysterien eifrig mitzuwirken und das Rondrarium mit Leben zu füllen.

*) Nicht uninteressant ist in diesem Zusammenhange die Ähnlichkeit der Namen Khabla (Rahjens Geliebter) und H'abla.

***) Bulle "Von diesem Tage", 440 v.H. aus "Vom Leben in Aventurien", S. 11.

****) Ferner die "Leomar-Apokryphen", das Lebenswerk des Herdan v. Rhodenstein (siehe AB 40, S. 8-9).

zusammengetragen von
Mark Kessler u. Niels Gaul

Letzter Strich am Kapitel Meister Dragoschs gesiegelt

Das Buch Ayla ward aufgeschlagen

Perricum Zum Fest des Schwertes am fünften Praioslauf des Rondramonds fanden sich die Meister des Bundes in den Roten Gemächern des Schwerts der Schwerter zum alljährlichen Rate zusammen - Thorgrim, Sohn des Tuwar, der Kastellan und Bewahrer des Rondrariums, tat kund, daß das Kapitel, die Taten und Untaten Meister Dragoschs betreffend - vom fürderen Meister des Bundes zur Orkenwehr

gesiegelt und gezeichnet - nunmehr endgültig fertiggestellt worden sei (und mit den Worten "das Schwert seiner Weihe - und seines Grabes" endige).

Als nächstes schrieb der Angroschim die ersten Zeichen des Ayla-Kapitels vor aller Augen nieder:

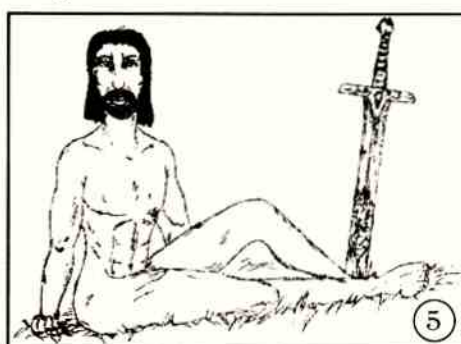
"Das Schwert der Schwerter, Schild und Wehr der Zwölfgöttlichen Lande, ward Ayla, die Dame von Schattengrund, und

ward gekrönt vom güldenen Helme und gegürtet vom silbernen Schwerte."

Fürwahr - auch wer's mit Frauen Rondras streitbarer Kirche nicht hält - mag frohen Mutes zustimmen, daß die Kriegsleute der himmlischen Leuin - von der Dame Ayla weise und umsichtig in eine strahlende Zukunft geführt - Schutz und Heil, gleich einem Licht in finsterner Nacht, versprechen.

N. Gaul

Süße Sechzehn



Liebe Leser,

seid herzlich bedankt für den hesindianischen Eifer, mit dem Ihr unserem Hilferuf im 57er Boten gefolgt seid. Zur Erinnerung, der hochgeschätzte Graf Uriel von Notmark hatte mit Aufkündigung seines Boten-Abonnements gedroht, falls die Rubrik "Elf des Monats" nicht wieder ihren angestammten Platz in unserem Journal einnehmen würde ...

Doch was wäre der Bote ohne Euch, seine Leser?! - Voller Entzücken öffneten wir all die Briefe, die uns Kuriere aus aller Herren Länder ins Redaktionshaus trugen. Wahre Kleinodien in Tusche oder Kohle



blickten uns entgegen. Unser hochverehrter Setzer Mimosioll v. Mayringhoff machte sich alsbald liebevoll daran, auch die zarten, fast hingehauchten Werke für den Druck vorzubereiten. So übt denn bitte Nachsicht mit dem betagten Herrn, wenn manch feiner Pinselstrich vielleicht doch dem groben Druckwerkzeug zum Opfer gefallen ist. Doch genug der Worte - laßt die Anmut Eurer Werke für sich selbst sprechen. Stellvertretend Dank auch für die zahlreichen Sympathiebekundungen an die Adresse des sewerischen Grafen. Möge soviel Schönheit das Blut seiner Hochwohlgebornen nicht zu sehr in Wallung bringen ...

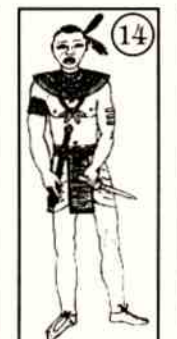


DER DRACHE DES MONDES



End vor wenigen Tagen ist Angraker, der kleinste Höhlendrache, aus seinem Ei geschlüpft. Auf den Klippen von Kassina am Meer von Sieben Wände gerast er die spanne Sonne

Das Nanderprinzen Gallandya Gallandya schickte das Bildnis dem Boten



Wir präsentieren: 1. Firnelte Silviniel Schnectanz (Elisabeth Köper); 2. Waldelfe Talimec von Gerasim (Inés Balluf); 3. Elfe Sandras ary Vingaard (Heiner Leibbrandt); 4. u. 5. Hexe Ashya und Krieger Gart (Bones Jackson); 6. aus der Feder von Elocin Lebürg stammt das Bildnis der Elfe Saley Blütenblatt (Nicole Grübel); 7. Elfe Alara Rosentau (Juliane Stadler); 8. (René Hemeier); 9. Ohrmuschel einer Elfe, die nicht näher benannt werden möchte (Christopher Bünte); 10. Elroy Manion verdanken wir das Bildnis der Elfe Javelya Sensuum-Mendacia (Melina Brell); 11. Waldschrat (Marco Geiger); 12. Höhlendrache Angraker (Michael Husenöhrl); 13. Phex-Geweihte Alistria Dongdarana (Jarek Schlauch); 14. Waldmensch (Stefan Middeke); 15. Thorwalerin Jandara - Janne - Lialindottir (Rozana Vrandecic) [Ehegatte gesucht - an J.L. c/o R.V., Bernsteinstr. 155, 70619 Stuttgart]; 16. Waldelfe Sabrina (Sven Wasner). — Nicht zur Veröffentlichung gelangte das Bildnis des Magus Grindalf (Lieber Jens M. - Solch offensichtlicher Werbung für die Produktpalette von Profanus Septimus mochten wir keinen Raum einräumen. Die Red.)

Niedertracht und Hinterlist

Angriff auf Albumin

Wengenholm. Die nördlichste Grafschaft des Kosch, kommt nicht zur Ruhe. Der steckbrieflich gesuchte Ulfing von Jergenquell wagte es am Tag des Winterfestes, Burg Albumin (das Lehen, das Ulfings Vater durch eigenes Tun verlor und seitdem von gräflichen Söldlingen besetzt ist) mit bewaffneter Macht anzugreifen.

Auf der Burg war alles für das Fest des I. FIR bereit. Mächtige Fässer mit bestem Bier waren herangeholt worden, große Grillspieße hing über den Feuern, und in der Mitte des Hofes ward ein Pfahl aufgerichtet, um den sich bereits die Kette zur Fesselung des Winterunholts wand.

Diesen zu fangen, zogen die Jäger in aller Früh hinaus. Gegen Mittag kündeten dumpfe Paukenschläge dann ihre Heimkehr an. Bald darauf zogen sie langsam den Weg vom Dorf zur Burg empor (wo sich das Volk versammelt hatte), und ein jeder von ihnen trug eine kunstvoll geschnitzte Maske. Die einen stellten das Gefolge des Weißen Jägers dar, die anderen

wildes Getier und Wintergeister, und ein Mägdelein war als die liebliche Ifim geschmückt.

Schon durchschritten die ersten des Zuges das Tor und führten das Ungeheuer mit sich herein. Es zerrte an seinen Ketten und fauchte bei alledem schauerlich - bis ihm die Maske vom Kopf glitt und das feingeschnittene Gesicht eines jungen, schwarzgelockten Edelmannes entblöbte.

Die Menge flüsterte seinen Namen, der gräfliche Verweser Gelphardt von Stolzenburg schrie ihn gar heraus: „Jergenquell! Ergreift ihn!“ Der Fuchs war im Hühnerstall ertappt worden, doch dachte er nicht daran, in die Wälder zu flüchten, denn nun taten es ihm

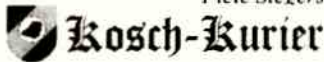
seine Gefährten unter den Jägern gleich und zogen ihre Waffen. Doch sollte es nicht dabei bleiben: Aus den Fässern sprangen plötzlich gerüstete Zwerge hervor, auch sie auf Seiten der Angreifer! Sodann begann ein kaum rundergefalliges Hauen und Stechen, denn wenig scherten sich die Kämpfenden um all die Albuminer, die einzig aus dem Tor zu fliehen gedachten. So lagen am Ende drei Dutzend brave Landleute erschlagen oder zu Tode getrampelt am Boden. Schnell nahmen die Aufständischen den Bergfried in Besitz, ein weiterer Haufen brannte das nun endlich geschlossene Tor von außen. Den Burgleuten blieben Torhaus, Türme und jener Teil des Wehgangs, der zum Rittersaal führt.

Drei Tage fochten die beiden Parteien mit wechselndem Geschick, dann mit stetem Erfolg der Jergenqueller. Den Wengenholmern blieb die Hoffnung auf Entsatz durch ihre Gräfin Ilma - doch dann kam die Kunde, daß mit den

Jergenquells verbündete Angroschim die Brücke über die Ange zum Einsturz gebracht hatten. Die Burgleute froren indes jämmerlich auf den Mauern, während die Aufständischen warm in Burg und Dorf hockten.

Schwertbruder Gisbrun von Wengenholm - des alten Grafen Hakan Bruder - rief Ulfing zum Zweikampf um die Feste. Doch der lachte nur und wollte den Gräflichen lediglich freien Abzug gewähren - knirschend willigte Gisbrun, einzig um seiner frierenden Kriegerleute willen, ein. Als Ulfing feige einen anderen Kämpfer an seiner statt sandte, trat auch Gisbrun zurück. Für ihn und die Wengenholmer erfocht der Geweihte Irion den Sieg und somit den Abzug, den sie verbittert antraten. So hockt nun der Jergenquell auf Albumin - bis zum Frühjahr zumindest, wenn die Gräfin zu den Waffen rufen will.

Fiete Stegers



Mitstreiter gesucht!

Die Zwölfe zum Gruß!

Zwei wackere Heiden suchen unerschrockene Mitreisende. Unser gemeinsamer Weg sollte irdisch im schönen Dortmunder Land beginnen. Wie auch wir, solltet ihr mehr Wert auf rollengerechtes Spiel u. götterfällige Lebensart legen als auf Dukaten und Kampfesgetümel. Es ist uns gleich, wie erfahren ihr seid, wie selbst zählen 24 (m.) u. 25 (w.) Sommer. Sendet eure Boten an **Silvia Schwarz, Otto-Hue-Str. 43, 59174 Kamen**

An alle Aventurier!

Es ist Zeit für einen Abenteurertreff zu Münster. Strömet herbei, ihr Reckinnen und Recken!
Niels Janßen, Haxthausenweg 7, 48165 Münster, ☎ 0250/127297 oder Stephan Limper, Wiedehagen 18, 48167 Münster, ☎ 0251/19329
(Werte Herren! Euer 2. Gesuch habe ich an die WunderWelten weitergeleitet, allieweil dort Euren Ansinnen wohl mehr Erfolg beschieden sein wird... - die Red.)

Werte DSA-Freunde aus Wilhelmshaven!

Ich, 13 J., und ein Freund, 14 J., würden uns sehr freuen, wenn wir noch andere versprengte Spieler bzw. Spielrunden in Wilhelmshaven u. Umgebung finden würden.
Material ist vorhanden, nur fehlt uns der Meister. Falls ihr Interesse habt und noch Mitspieler sucht, wendet euch an **Robert Peters, Rheinstr. 113, 26382 Wilhelmshaven**

Catherine Bauscher, Oswaldstr. 28, 60439 Frankfurt/Main.

Suche heldenhafte und abenteuerlustige Spielerrunden und Spieler im Alter von 16 - 18 J. gesucht. Vornehmlich Magier, aber auch andere Helden-typen der ST 1-4 sind willkommen. Schreibt mir mit Photo (Des Helden??? - die Red.) u. Heldenprotokoll.

DSAC "Die Schergen der Göttlichen", Jarek Schlauch, Langgasse 19, 67105 Schifferstadt, ☎ 06235/7555

Unser Club sucht noch Mitstreiter gleich welchen Alters im Raum Schifferstadt/Speyer

Timo Bertelsmeyer, Am Bekeshoop 2, 27612 Bexhövede

Ich (15 J.) suche Anschluß an eine Spielgruppe im Raum Loxstedt/Bremerhaven.

Gregor Rot, Gonzagagasse 12/18, A-1010 Wien, ☎ 5354397

Meister einer sehr jungen DSA-Runde (alle um die 14 Jahre) sucht Kontakt zu anderen Spielrunden oder Spielern in Wien und nimmt eventuell auch noch Spieler auf.

Sändor Schwerin, Stadtweitherstr. 30, 87700 Memmingen

Ja, gib't denn im Raum Memmingen keine wahren Helden mehr? Wenn doch, so meldet Euch bei mir! P.S.: Suche noch dringend Leute für den Wegweiser!

Martina Parschan, Flurstr. 38, 86154 Augsburg

Zwecks Erfahrungsaustausch Spielgruppe im Landkreis Augsburg gesucht, besonderes Interesse an Live-Rollenspielern.

Ihr geschätzten Recken Deres, wo seid ihr?

Zwei unerschrockene Abenteurer suchen noch Magier und Kämpfer, die bereit sind, mit ihnen durch Wälder und Wüsten zu reisen, die Berge besteigen und Meere befahren wollen. Euer irdisches Alter sollte 18 Jahre oder mehr zählen.
Olaf Siebenpfeiler, Grimbergstr. 37a, 44577 Castrop-Rauxel, ☎ 02305/440103

Weggefährten für zwei Reisende aus den Wiesbadener Auen gesucht!

Wir geben menschlichen Charaktereigenschaften allemal den Vorrang vor halb-göttlichen Kampf- und Zaubermaschinen. Alter und Erfahrung unserer zukünftigen Begleiter sind uns gleichgültig. Besonderer Wert legen wir aber auf eine götterfällige Lebensart. Wir selbst haben 23 Winter erlebt und verfügen über eine umfangreiche Reiseausrüstung. Sendet eure Boten an **Björn Jagnow, Nathrather Str. 5d, 42327 Wuppertal**

Karsten Ockenfels, Ludwig-Juppe-Weg 3, 35039 Marburg

Langjähriger Meister (20 J.) sucht als Spieler An-

schluß an eine erfahrene Spielgruppe im Raum Marburg, die auf stimmungsvolles Rollenspiel Wert legt.

Hört! Hört! Hört!

Der Magister Magnus Eldanon ya Al'Veran von Breitenbruck sucht rontra-, phex- und hesindegefällige Heldinnen und Helden (akzeptiere aber auch alle anderen außer Anhängern des Brazorah, des Tairach oder des Namenlosen), die mit mir Aventuren erkunden wollen. Ihr solltet 16-20 Götterläufe zählen und im Raum Frankfurt/Rhein-Main-Gebiet wohnen.
P.S.: Ich besitze 71 von 83 Abenteuerbüchern sowie alle Boxen und Spielhilfen. Es gibt also einiges zu erkunden...

Timo Breitenbruch, Geißspitzweg 4, 65929 Frankfurt a. M. (Unterliederbach), ☎ 069/303354

Horcht auf, Ihr Helden!

Ich suche Gruppen, die Spaß daran hätten, mit mir im Raum Maintal phantasievolle (DSA) oder düstere (Vampire etc.) Welten zu erforschen. Besteht Interesse, so meldet euch bei **Jan Müller, Jägerstr. 41, 63477 Maintal, ☎ 06181/431140**

Ich (16 J.) suche Spielgruppe mit Meister im Raum Friedrichshafen/Lindau/Konstanz (auch Bregenz u. Romanshorn), mit der ich am Wochenende oder in den Ferien auf Abenteuerjagd gehen könnte. Stelle Abenteurer für alle Stufen sowie diverse Spielhilfen u. Boxen zur Verfügung.
Matthias König, Hopfenweg 8, 88079 Kressbronn/Gohren

Wer hätte Lust, mit zwei Rollenspielerinnen aus Berlin (21 u. 22 J.) einen gemeinsamen Spieleabend zu verbringen? Runde oder Einzelspieler ab 20 J. gesucht. Meldet Euch bei:

Melanie ☎ 030-6038164, bis 21.00 Uhr oder bei Silke ☎ 030-8837718 ab 18.00h!

Mitstreiter in Hamburg verzweifelt gesucht!

Es muß doch möglich sein, hier Spielgruppen ab 19/20 Jahren zu finden, die noch Platz für einen Spieler/Meister mit mehrjähriger Spielerfahrung haben! Befreit mich (22 J.) aus dem Dämmerzustand des DSA-losen Dahinvegetierens! Bin mit allen Boxen

und Regelwerken vertraut und zudem mit meinem Guldenländisch am Ende. Phex wird es Euch entlocken!

Fokke Lauenstein, Gojenbergsweg 23, 21029 Hamburg

Zu Hilfe! Ein völlig alleingelassener DSA-Spieler (17 J.) sucht händeringend eine Spielrunde in Dusseldorf. Meldet euch bei **Robert Raschke, ☎ 0211/676549**

DSA-Material zu verkaufen!!!

Für alle Verkaufsanzeigen gilt, daß allein Offerten abgedruckt werden, in denen die Inserenten bereitwillig kundtun, wieviele Taler sie für ihre Waren zu erzielen erhoffen. Angebote, die da lauten "gegen Höchstgebot" oder gar "an den 777-ten, der mir DM 0,10 zuschickt", werden im Interesse der Käufer-schaft nicht veröffentlicht, um dem Wucherwesen Vorschub zu leisten.

André Menzel, Schulstr. 1, 96271 Grub a.F., ☎ 09560/551

Mantel, Schwert ... (DM 25-), alte Magiebox (DM 15-), Götter, Magier ... (DM 40-), Landbox (DM 25-), Thorwalbox (DM- 25-), Kreaturenbox (DM 25-), alles vollständig und in gutem Zustand!

Georg Knittel, Bismarckstr. 38, 47799 Krefeld, ☎ 02151/803354 (18.00 - 20.00 Uhr)

Abenteurer: Verrat auf Arras de Mott, Purpurtrium, Auf der Suche nach einem Kaiser, Gräbmal von Brig-Lo, Quell des Todes, Stromaufwärts, Dschungel von Kun-Kau-Peh, Stunden der Entscheidung, Alptraum ohne Ende, Straßenballade, Stab aus Ulmenholz, Schiff in der Flasche, Krieg der Magier, jeweils DM 12-; Boxen: Götter, Magier ... Mantel, Schwert ... Kreaturen, Landbox, Altbemia, jeweils DM 25-; sowie das Lexikon (DM 25-)

Andreas Hilmer, Rehdorferstr. 21, 90431 Nürnberg, ☎ 0911/320719

Schwertmeister (DM 40-); Das Fest der Schwertmeister (DM 45-); erste Auflage d. Basis-Box (DM 25-); Dark-Force: Insgesamt 158 Karten für DM 30- (bunt gemischt)

Füßlings nach Bjaldorn

Hochwohlgeboren Orsino auf dem Bußmarsch zur Halle des Eises — Graf von Notmark will Heerzug rüsten

Des jungen Reichsbehüters Lehnsmann und Siegelbewahrer, der weitlich und leidlich bekannte Herr Orsino, Hochwohlgeboren, Graf vom Grauen See und zu Falkenhag - ein armes Ländchen, muß der geneigte Leser wissen, das efferdwärts von Gareth noch gelegen - hat unlängst, anlässlich der kaiserlichen Hatz im Reichsforst um Burg Silz, ärglich gefrevelt und tuet nun Buße: Herrn Orsinos Hunden hatte der Wind die Witterung eines kapitalen Hirschen in die Nase gespielt, und so säumten der Graf und seine Gefährten nicht und sprengten dem flüchtigen Tiere hinterdrein. Wie groß war die Überraschung der Jagdgesellschaft, als des Hirschen Fell von weißer Färbung war - was wahrlich selten und

ein rechtes Waidmanns-Kleinodium bedeutet -, und Herr Orsino, den das Fieber der Hatz gepackt hatte, zögerte nicht, Pfeil und Spieß nach dem erschöpften Tiere zu schleudern. Wie groß aber das Entsetzen des hochwohlgeborenen Herrn, als aus dem Dornicht ein kleines Kitz herausrat auf die Äsung, am blutigen Leibe der Mutter verharnte und sich schließlich traurig daniederlegte.

Der Graf, ein götterfürchtiger Mann, schwor, Sühne und Buße zu leisten, und trat am selben Praioslaufe noch den Pilgermarsch nach Bjaldorn an, um vom erhabenen Weißen Mann, dem höchsten Geweihten des grimmen Gevatters FIRun, gerechte Strafe zu empfangen. Als der Graf, im schneeweißen

Pilgergewande und barfuß und von keiner seiner Mägde und Knechte geleitet, abgemagert, schwitzend und dreckig zu Festum anlangte, schenkte er dem Hochgeweihten der Halle FIRuns einen goldverzierten Bogen der Bognerei Abendwind aus der fernen Königsstadt Punin im Lande Almada (das im übrigen noch mittäglich von eben selbigem Falkenhag gelegen) und empfing seine Speisung in der Garküche der Halle TRAVIAS. Ohne der Marschallin seine Reverenz zu erweisen, zog Herr Orsino schließlich andernmorgens fort, seinem Schicksal entgegen.

Vom Weißen Mann weiß man (und wenn man sonst nicht viel von dem Erhabenen vernommen hat), daß seine Urteile gestreng, aber gerecht sind, und daß Graf Orsino gewiß eine Wanderung zum ewigen Eis der Bernsteinbucht, eine Schiffsfahrt zum

sturmumtosten Ifirmsmeere oder gar den Bau eines FIRunshauses mitten im Reichsforst, da wo er die Schandtät vollführt, auferlegt werden wird.

Allhier streiten sich derweilen die hochachtbaren Frauen und Mannen gleichwohl um ganz andere Dinge: Des Grafen Reise hat aufs schmerzlichste ins Bewußtsein gerufen, daß Bjaldorn einst von unserm schönen Borneland ganz ohne Recht sich geschieden hat - und der Gesandte des unberechenbaren und streitsüchtigen Grafen Uriel von Notmark, der ohnedies just seine Werber durchs Land schickt, ihm ein Heer auszuheben, ist nicht der einzige, der einen Kriegszug nach Norden lauthals verlangt.

N. Gaul



Michael Fisch, Ostenwall 5, 59065 Hamm, ☎ 02381/25894

Verkaufe komplette Dark-Force-Sammlung (über 1000 Karten, viele D-Karten) für DM 300.-!

Christian Ohneberg, Heinkelstr. 4, 76461 Muggensturm, ☎ 07222/81771

Verkaufe Komplettsammlung von Dark-Force, ausschl. 1. Edition, Zentrierweise Länderkarten gibt's auf Wunsch gratis dazu! Alles zusammen für DM 400.-

Sönke Kaufmann, Lüder-Clöver-Str. 11 a, 28779 Bremen, ☎ 0421/601639

Dark-Force-Karten: Kategorie A u. B für je DM 0,40, Kategorie C u. D für je DM 0,50. Alle Preise zzgl. Porto. Liste kann angefordert werden.

DSA-Material gesucht!!!

Wegen der lebhaften Tauschgeschäfte mit Dark-Force-Karten und der sich daraus ergebenden zeilenfüllenden Zahlenkolonnen drucken wir im folgenden die Adressen der geneigten Sammler ab, daß jene in einen phexgefälligen Kontakt treten möchten.

Suche/Biete Dark-Force-Karten

Stefan Klaas, Rheinstahlring 48, 34346 Vellmar, ☎ 0561/882610

Christoph Scherfer, Danziger Weg 3, 35586 Wetzlar, ☎ 06441/31155

Martin Eiblbauer, Zündhölzberg 1, 84489 Burghausen, ☎ 08677/4570 (18.00 - 20.00 Uhr)
Zahle je DM 2.- oder biete zum Tausch.

Hilko Behrends, Graf-Zepelin-Str. 6, 26802 Moormerland

Andrea Horn, Niedersachsenstr. 92, 30853 Langenhagen

Frank Klein, Am Kirchsteig 2, 94563 Otzing)

Dirk Wagener, Elsterweg 20, 32107 Bad Salzuflen

Andreas Wieser, Kranichweg 8, 50829 Köln, ☎ 0221/584181

Danny Sturm, Weg des Friedens 10, 08113 Hartenstein

Suche: Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Wald ohne Wiederkehr, Schiff d. Verlorenen Seelen, Sieben mag. Kelche, Nedime, Borbarads Fluch, Tor d. Welten, Fänge d. Dämons, Streuner soll sterben, Schwarze Sichel, Spinnenwald, Pupurturm, Kommando Olochtai, Seuche an Bord, Todl. Wein, Fluch d. Mantikor, Hexennacht, Verschv. v. Gareth, Göttin d. Amazonen, Weg ohne Gnade, Verschollen in A'Anfa, Grauen v. Ranak, Fahrt d. Korisande, Wolf v. Winhall, 1000 Oger, Seelen d. Magier, Eifenblut, Gaukelspiel, Schatten über Traviass Haus, Zeichen d. Kröte, Insel d. Rizzo, Sand in Rast Hand, Bund d. Schw. Schlange, Menschenjagd, Av. Bote 1-37, Romane: Eherne Schwert, Gabe d. Amazonen

Ulrich Lutz, Birkenstr. 139, 82024 Taufkirchen, ☎ 089/6126732

Suche: Schwarze Sichel, Seelen d. Magier, Kanäle v. Grangor, Kommando Olochtai, Streuner soll sterben, Todl. Wein, Zahle je DM 15.- Außerdem gesucht DSAP I + II

Kai Wilm Hertz, Goldbornstr. 49, 51469 Bergisch Gladbach, ☎ 02202/55668

Abenteuer: Seelen der Magier, Staub und Sterne, Alptraum ohne Ende, Lied der Eifen, Unsterbliche Gier (zahle je DM 5.-)
Boxen: A'Anfa und der Tiefe Süden, Orkland (zahle je DM 10.-) DSAP I u. II (zahle je DM 5.-)
Romane: Jahr des Greifen 1-3 (zahle je DM 10.-), DSA-Zinnfiguren aller Art (je DM 1,50)

Wolfgang Kunisch, Cronenberger Str. 35, 42651 Solingen
Aventurischer Bote Nr. 1-16, 18, 20-22, 26, 30 u. 32

Zahle je DM 5.- für Originale und DM 3.- für Kopien in gutem Zustand.

Malte Pfeiffer, Spitalstr. 2 a, 35516 Mützenberg, ☎ 06004/3299

Suche Abenteuer für ST 7-11, zahle je DM 10.- bis DM 15.-

Jan Söfjer, Im Schreitfeld 1, 31848 Bad Münder, ☎ 05043/2946

Im Spinnenwald, Zahle je nach Zustand DM 20.- bis DM 25.-

Christian Knörle, Herrmann-Löns-Weg 2, 69118 Heidelberg, ☎ 06221/804243

Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Wald ohne Wiederkehr, Schiff der Verlorenen Seelen, 7 Magische Kelche, Streuner soll Sterben, Verschwörung von Gareth, Göttin der Amazonen, Mehr als 1000 Oger, Seelen der Magier u. andere Abenteuer, die vor 1990 erschienen sind. Nur Originale. Zahle für gut erhaltene Exemplare bis DM 30.-

Kai Plath, An der Christuskirche 2, 48165 Münster

Borbarads Fluch, Schwarze Sichel, Tödlicher Wein, Fluch des Mantikor, Hexennacht, Seelen der Magier, Eifenblut, Gaukelspiel, Kommando Olochtai. Zahle je bis zu DM 20.- oder im Tausch gegen alte Abenteuer (siehe DSA-Material zu verkaufen).

Andreas Mück, Blumenstr. 3, 84061 Ergoldsbach, ☎ 08771/2204

Im Zeichen der Kröte. Zahle je nach Zustand bis DM 25.-

Nicole Grubel, Zinkenwehr 14, 96450 Coburg, ☎ 09561/94428 (ab 18.00)

Suche Kaiser Retos Waffenkammer u. DSA-Abenteuer in möglichst gutem Zustand zu vernünftigen Preisen

Sören Frehse, von Bodelschwingstr. 7, 41515 Grevenbroich

Av. Boten 27, 37, 46, 55, 57 (biete je DM 3.-); Aventurenkarte aus der Landbox oder der 3 Basisbox. Biete bis zu DM 10.-

Michael Pentzek, Kastellweg 29, 47608 Geldern, ☎ 02831/6020

Suche Aventurische Boten 49-58 (Originale oder vollständige (!) Kopien). Biete DM 4.- pro Original und DM 3.- pro Kopie

Markus Werner, Zierenbergstr. 16, 31137 Hildesheim, ☎ 05121/23272

Streuner soll sterben, Seelen d. Magier, Insel d. Rizzo, Fahrt d. Korisande, Hexennacht, Kanäle v. Grangor, Grauen v. Ranak, Eifenblut, Verschollen in A'Anfa, Schwert d. Göttin, Weg ohne Gnade, Kommando Olochtai. Bitte gut erhalten. zahle 15-18 DM

Fabian K. Hansmann, Friedensstr. 2, Ap. 2216, 97072 Würzburg, ☎ 0931/782714

Aventurische Boten 1-49, Boxen: Thorwal, Khom, Albernia, Orkland, Mantel, Schwert ... Dunkle Städte ... Kreaturen, Abenteuer, Nedime, Menschenjagd, Straßenballade, Verrat auf Arras de Mott, Lied d. Eifen, Suche nach einem Kaiser, Stunden d. Entscheidung, Bettler/Kanäle v. Grangor, Mehr als 1000 Oger, Seelen d. Magier, Donnersturmrennen, Schatten über Traviass Haus, Tage d. Namenlosen, Alptraum ohne Ende, Unsterbliche Gier. Bitte nur gut erhaltene u. vollständige Originale!

Friederike Stein, Philosophenweg 81, 72076 Tübingen, ☎ 07071/550698 (19.00-22.00 h)

Aventurische Boten 1-11, 13, 15, 17, 20-24, 26-27, 34

Tim Goldbeck, Waldemar-Bonsels-Weg 32a, 22926 Ahrenberg, ☎ (04102/54992

Suche Aventurische Boten 40-57, nur Originale. Zahle DM 3.-

Rodja-André Schubert, Eichenweg 3, 38667 Bad Harzburg, ☎ 05322/2775 (Mo-Do ab 21.00 h)

Schwertmeister I u. II, Seelen der Magier, Borbarads Fluch, Göttin d. Amazonen, Wolf v. Winhall, Schatten über Traviass Haus, Schwert d. Göttin, Verschollen in A'Anfa, Kommando Olochtai, Seuche an Bord, Tödlicher Wein, Havena-Box. Zahle je nach Zustand

Der "Rote Tod" geht um

Unbekannte Pestilenzia inficirt die Kronmark Dröl

Aus dem »Hesinde-Spiegel«, Kuslik, gekürzt. Von Magister extraordinarius Kedio Kalman d'Oranzio, S.H.I., F.C.A.

HESinde, die Alleswandelnde, möge in Gnade und Weisheit auf uns schauen, denn der Pflug der Pest zieht eine todgeweihte Furche durchs Land, Verwesung reißt er in Mutter SUMUS Leib; Blut geht vor ihr hin, Blut wird ihr folgen, o hochgelehrte Kollegae, so skribiere ich hierunten im Lande Dröl, in der Taberna von Gravina, von Fieber versehrtem Geiste,

dieweilen mein Famulus Quellwasser destilliert und mit dem Saft von Einbeere, Wirsellblatt und Tarnelenstrauch zum Siedepuncto erhitzt, auf daß die heilenden Säfte der Medicina das Fieber vertreiben. Zwölf siechen dahin zu Gravina, und mehr werden's Stund' um Stund'. (...)

Es ist, o Praiosseibeius, hochgelehrte Kollegae, eine Pest, die Tod verheißet: Beulen blühen auf Stirn und Antlitz des Opfers, rote, feurige Beulen, eine Rote Pest ist's - und in keiner Schrift der Medici, o hochgelehrte Kollegae, findt

sich eine solche verzeichnet, wenn nicht im Buche, des Namen Lettern meine fieberzittigen Finger niederzuschreiben sich verweigern, und doch, o Hesindeerbarmedich, ist's gewiß eine Pestilenzia Archodaimonika, oder - o hochgelehrte Kollegae, so pardonniere't's - Mishkarae, denn durch die Lande streifen die, die der Schwarzen Fürstin Gefolge sind, und rot leuchten die todverheißenden Fährten im oculus astralis, worauf ein um Mitternacht zum roten Mond hinaufgewisperter Zauber, den ein altes Mütterchen

im Walde mich unlängst gelehrt, die volle Wahrheit wohl verspricht. O gnadet Ihr Götter. (...)

Fieberträume, Wahrträume - verkünden Furcht und Tod fern und nah, wie eine Schwarze Spinne, deren Fäden allzuweit reichen: Schickt geschwind, o Spectabilitas, der Schwestern und Brüder einige (und auch solche vom Orden unseres herzguten Vaters Therbün von Malkid), flehet zur Mutter HESinde und den Zwölfen.

N. Gaul

📖 Hesinde-Spiegel 📖

Von schnellen und lautlosen Beinen

Marawedi und Kamele

Mherwed. Am Rande des traditionellen Kamelrennens in der Kalifenstadt ereignete sich ein meisterlich zu nennendes Diebesstück. Ein Bericht von unserem Korrespondenten Fritjof Schreyfels:

Alle Aufmerksamkeit richtete sich an jenem 25. FIR den Streitern auf ihren, aus dieser Region nicht wegzudenkenden - uns Mittelreichern jedoch seltsam anmutenden -, überraschend behenden Reittieren. Neun heilige Runden galt es für die Teilnehmer, unter den Augen abertausender begeisteter Zuschauer, die Hufe ihrer Rennkamele sicher in den staubigen Grund zu setzen.

Eine günstige Gelegenheit - muß sich ein anderer Zeitgenosse gedacht haben, und dieser nutzte die Gunst der Stunde für eine Unternehmung ganz anderer Art. Aufmerksamkeit hier - Achtlosigkeit dort. Nur so läßt sich wohl erklären, daß es ihm gelingen konnte, in den Palast des Kalifen einzudringen und dort ein überaus kostbares Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel zu entw-

den. Die Spielfiguren sind aus Rubin und Topas gefertigt, die Ballaststäbchen aus edlen Hölzern mit eingelassenen, elfenbeinernen Lettern, der Teppich aus golddurchwirkter Seide.

Dieses Geschenk seitens des Khunchomer Großfürsten Selo Kulibin war bereits vor fünf Götterläufen schon einmal das Ziel diebischer Begierde, als es auf dem Weg vom gerühmten Gemmenschneider Jachlif ibn Jenecheth zum Kalifen von Mherwed geraubt wurde.

Die neuerliche Tat muß wohl tatsächlich unter phexischem Augenmerk gestanden haben, wie anders sollten sich sonst die geringen Wettgewinne erklären lassen, die den Anhängern von Farmamud ben Yakuban aus Virinlassih beschert wurden: der Vorjahressieger des Kamelrennens konnte sich in diesem Götterlauf abermals behaupten.

Für die Wiederbeschaffung des prachtvollen Spiels hat Kalif Malkillah III. eine Summe von 100 Marawedi (200 Dukaten) in Aussicht gestellt.

mic

Gesucht wird:

Der Strauchdieb des Mondes



Wir bitten unsere geneigten Leser nach einem Individuum namens Kandos Ausschau zu halten. Dem Delinquenten werden folgende Straftaten zur Last gelegt:

**Einbruchdiebstahl, Bestechung, Nötigung,
Körperverletzung sowie Raub**
in mehreren Fällen

Desweiteren gesellen sich Delikte wie Kneipenschlagerei hinzu, auch der Tatbestand der wiederholten Stadtreicherei ist nicht von der Hand zu weisen.

Hinweise, die zur Ergreifung des Flüchtenden führen, nimmt jede Stadtkommandatur des Neuen Reiches entgegen und werden mit einer Summe von bis zu 25 Dukaten entlohnt.

Mit liebem Dank an Marcus Fetsch.
Den Helden des Schwarzen Auges gewidmet.

Zugegeben,

der Bote ist nicht das Buch der Regeln, und keiner von uns erwartet, daß von Spielern eingesandte Regelvorschläge sich nahtlos in das bestehende System einfügen. Die in dem Artikel „Ach, schenke Hesinde mir doch Einsicht“ (Ausgabe 59) präsentierten Änderungen aber sind so tiefgreifend, daß sie das gesamte DSA-Fertigkeits/Zauber/Kampfsystem umkrepeln würden und wahrhaftig nicht zu seinem Besseren verändern. Tatsächlich hätte der obige Artikel eigentlich im Boten nicht erscheinen sollen und verdankt seinen Auftritt einer Achtlosigkeit der Endredaktion.

Bitter daran ist, daß es sich dabei um den wahrscheinlich spieleheldenfreundlichsten Artikel handelt, der sich im Boten veröffentlicht wurde, versprach er doch, die beliebtesten Talente in beliebigem Tempo und beliebiger Höhe anheben zu können. Zitat: „So kann man häufiger als sonst seine Talente pro Stufe steigern.“ Ein Limit für diese Steigerungen sieht der Autor nicht

vor. Es wird einfach immer dann gesteigert, wenn innerhalb einer Talentprobe eine Eins fällt, also immerhin bei jedem siebten Wurf.

Wenn man nun ein kleines Waldstück mit Hilfe von zehn Schleichen durchquert, mag alles Kleingetier das Gelände empört verlassen - auf jeden Fall aber würde bei diesem Unternehmen für die Spieler eine gehörige Menge von Steigerungsversuchen herauspringen.

Theoretisch müßte diese Flut von Steigerungen beim nächsten Stufenanstieg abgezogen werden. Doch da nimmt der Autor den armen Spielleiter in den Schwitzkasten, denn ob nicht zusätzliche Erhöhungen gewährt werden können, „obliegt ... dem Meister“.

Welcher Meister aber, der in seiner Runde populär bleiben will, kann es sich hier schon leisten, knickiger zu sein?

Man muß kein Prophet sein, um dem Spielerhelden eine Blitzkarriere vorherzusagen, die sich aber ausschließlich auf die populärsten Talente beschränkt,

weil nur selten genährt, aber dauernd geklettert, geschlichen und mutgeprobt wird.

Auch in puncto Stimmung und Spielfluß würde das neue System verheerende Schäden anrichten. Mag die Spannung noch so knisternd sein, jeden Augenblick kann einen der Spieler das steigerungsrelevante Würfelglück ereilen - und wer brächte es übers Herz, Thorsten das Steigern zu untersagen, nur weil die Helden mitten im Finalkampf mit einem Dreigehörnten stekken ...

Seit langer Zeit schon regen wir beim Schwarzen Auge dazu an, sich bei der Erschaffung und Gestaltung eines Helden nicht von Zweckmäßigkeitsdenken, sondern vom persönlichen Geschmack leiten zu lassen. Die Spieler sind gehalten, sich beim Stufenanstieg ihren Helden so „zurechtzusteuern“, daß er ihren Vorstellungen von einem bestimmten Fantasy-Helden-Typ möglichst genau entspricht. Ein Held hingegen, der nach den Vorgaben des Artikels aus dem 59er Boten heranwächst, ist der direkten Einflußnahme des Spie-

lers weitgehend entzogen, da der praktische Erfolg auf einigen wenigen Gebieten das Steigern bestimmt.

Natürlich sollte man auch bei der klassischen Steigerung immer bedenken, welche Talente während der letzten Spielperiode besonders gefordert wurden, und diesen einige Steigerungsversuche widmen. Dabei kam es bislang nicht unbedingt darauf an, wie gut die Helden bei den Talentproben abgeschnitten hatten: Eine mißlungene Reitprobe z.B. mag zwar schmerzhafter, kann aber auch didaktisch wertvoller sein als eine gelungene. Der Ordnung halber sei ergänzt, daß die Ablehnung der o.g. Regelvorschläge selbstverständlich auch für Kampf- und Zaubervorschläge gilt, wo die Steigerungswucherungen gewiß noch ärgere Schäden anrichten würden.

Was also ist zu tun mit dem Artikel „Ach schenke Hesinde mir doch Einsicht“? Wir empfehlen so vorzugehen wie die Redaktion: Vorsichtig mit einem scharfen Messer heraustrennen, und dann ab in die Tonne!

U. Kiesow M. Henschel

Addenda zum Adelscalendarium des Alten Reiches

Der Cron-Sekretario für Rechtere & Praios-Wesen gibt bekannt:

Der irdische Vertreter Seiner Edelhochgeborenen des Landherren *Ascanio von Malur*, **Hannes Bergthaller**, ist fürder unter der Adresse **Mirecourtstr. 15, 53225 Bonn** anzuschreiben.

Des Freiherren *Rinfa Drachenefer* von Terubis Spieler **Matthias Schäufler** hat sich am **Montessoriweg 3/112, 71634 Schwäbisch Hall** niedergelassen.

Zum *Edlen* von Shenilo in der Domäne Pertakis ward Signor *Nestor von Shenilo* (**René Sommerfeld, Breslauer Platz 1, 64287 Darmstadt**) erhoben.

Alia zu *Westherfolden* (**Gregor Weinschenk, Schießgraben 7, A-2500 Baden**, Österreich) hat ihr Erbe als *Edle von Karsina* in der Cron-Domäne Eldoret angetreten.

Dagegen zurückgezogen aus den Geschäften der Herrschaft Kabash hat sich **Claudia Ehlers**.

Hochgeborenen *Adaon von Veliris* gibt die *Herrschaft Sewamund* an das Haus Garlichgrötz zurück und wirkt fortan als *Hochmeister des Ordens der Grauen Stäbe* zu Neetha.

Weiterhin nachzutragen ist die Adresse von **Frank Bartels, Idastr. 2, 59073 Hamm** als irdischem Vertreter für den Cron-Sekretario für Colonial-Wesen *Cyrano va Strazza*.

Allen Lehnsleuten und Interessierten sei wiederum kundgetan, daß Fragen, Wünsche und Anregungen bei **Michael Hasenöhrli, Donaust. 95, A-2346 Südstadt**, Österreich (*Cronsecretario Efferdan von Hussbeck*) in guten (zumindest richtigen Händen) sind.

Eine neue Bleibe galt es ebenso für DSA-Autor **Niels Gaul** zu finden. Seine Gefolgschaft residiert ab sofort in der **Adolfstr. 9-11, 53111 Bonn**.

Leider kein Platz (wg. der vielen Kleinanzeigen!) bleibt für die Ankündigung, daß *Herzog Garf*

von *Engasal*, *Vogt Roderick von Rabenmund*, *Akib Pierre-Syrano de Sissy-Bennain* und diverse weitere subversive Elemente aus dem Patronat von **Holger Ruhloff** fürderhin ihr Domizil in der **Kaiserstr. 63, 53113 Bonn** bezogen haben. Pech.

Kurz — aber wichtig!!!

Aus Krankheitsgründen wird es bei der Verschickung dieses Boten zu Verspätungen kommen (wie immer, mag manch Witzbold nun anmerken). Es sei daher allen Kleinanzeigen-Inserenten und Artikelschreibern angeraten, sich schleunigst auf den Hosensboden zu setzen, damit sie ihr Werk auch im 61er Boten veröffentlicht finden. Auch die richtige Adresse ist vonnöten:

**Mechthild Henschel
St.-Johannes-Str. 220
41849 Wassenberg**

Ebenfalls aus Krankheitsgründen wird der Erscheinungstermin für die Box *„Rauhes Land im hohen Norden“* auf unbestimmte Zeit verschoben. Die DSA-Redaktion bittet die Botenleser dafür um Verständnis. *mic*

Thorwalscher verkündet nahendes Weltenende

Menetekel oder Hirngespinnst?

Thorwal. Die Kunde einer Fülle von seltsamen, nahezu unglaubhaften Ereignissen erreichte vor wenigen Tagen die Redaktion des Boten. Ein Bericht von V. Veterator:

Demnach hat ein gewisser Aingolf Torrensson im Winterhafen von Thorwal mit gewaltig und gleichsam in Walwut geschwungenem Anergaster mehrere dort zur Ausbesserung liegenden Ottas zu kleinen Häufchen Feuerholz verarbeitet, wovon ihn weder eine Ansammlung gestandener Thorwaler Seeleute, noch eine eiligst herbeigerufene Geweihte des Swafnir hatte abhalten können. Dabei verkündete der rothaarige Hüne mit lauter, in allen Winkeln und Ecken der Stadt

hörbarer Stimme das Ende der Swafnirkinder, so sie nicht von ihrem unseligen Tun abließen. Der in Thorwal anscheinend völlig unbekannt Mann skandierte dabei Verse des Jurgaliedes - so soll er die Strophe »*War doch die Bucht rot vom Blut // all der erschlagenen Feinde und Freunde, // schäumend die Wellen vor göttlicher Wut // über dies unsäglich Ende.*« mehrfach zu Gehör gebracht haben -, schrie immer wieder meistens Unverständliches, schmähte und beleidigte die Thorwalschen aufs Ärgste. Schließlich setzte einer der Umstehenden mit einem gezielten Axtwurf dem unverfrorenen, zerstörerischen Treiben ein Ende.

Woher Aingolf Torrensson gekommen ist, wird ein Rätsel bleiben - Gerüchte besagen, daß er nicht einmal ein Thorwalscher selbst, sondern ein Bornländer sei -, sicher ist nur, daß er den Hafen wenige Stunden vor seinem Auftritt mit einem Kusliker Segler erreichte.

Es wird weiter berichtet, daß auch die Liebfelder Seeleute von "gar unheimlichen, ja götterverhöhrenden" Geschehnissen in der Nähe der südlichen Olportsteine sprachen. Sie hätten eine gewaltige, schwarze Seeschlange gesichtet, deren Schuppenkleid an manchen Stellen dicht von Muscheln, Flechten und Geschwüren - einem uralten Schiffwrack ähnlich - besetzt gewesen sei. Die

Schlange, die manche der abergläubischen Seefahrer gar für Hranngar hielten, habe vor ihren Augen eine Otta samt Besatzung angegriffen, umschlungen und verzehrt. Das Erscheinen Hranngars an den Küsten Aventuriens würde bedeuten, daß sie den (nach thorwalschem Glauben) immerwährenden Kampf mit Swafnir unterbrochen, wenn nicht gar gewonnen haben müßte, was das Ende zumindest der Kinder Swafnirs - der Bewohner Thorwals - zur Folge hätte! So darf man wohl doch eher davon ausgehen, daß die verwirrten Frauen und Männer das Opfer von im Übermaß genossenem Premer Feuer geworden sind.

gbet

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. Die Zahl in der rechten oberen Ecke des Adressaufklebers beziffert die Heftnummer mit der Ihr Abo endet.

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:

M. Henschel, U. Kiesow, M. Meyhöfer

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Niels Gaul, Susi Michels, Thomas Römer,
Gun-Britt Tödter, Karl-Heinz Witzko u.v.a.

Illustrationen:

Caryad

Satz:

MIM Satz & Layout

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 © 1995 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany


Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele