

Aventurischer Bote

Unabhängiges Nachrichtenblatt für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches, die Freie Stadt Havena, die Freie Stadt Beilunk und das Land Nostria; Offizieller Anseiger für den Kontinent Aventuriens und angrenzende Gebiete: Kurier des

Kaisers von Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten. Einzelpreise: Gareth kostenlos; Havena kostenlos; Nostria kostenlos; Beilunk kostenlos; alle anderen Städte und Ort-

schaften des Mittelreiches 1 Dukaten, außerhalb des Mittelreiches 2 Dukaten. Erscheint nach Ablauf zweier Monde erneut und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter des Hofes zu Gareth.

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahrengelände. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit. Hal I. von Gareth

3

PHEXCAER

Ist in den zivilisierten Breiten des Mittelreiches vom Orkland die Rede, so geht es meist um herumstreunende Banden und Horden, die den (wenigen) Durchreisenden arg zu schaffen machen. Seltener ist schon die Erwähnung orkischer Kultur, und nur einer von hundert Reisenden läßt ein Wort über Phexcaer fallen, eine der ältesten Ansiedlungen Aventuriens. Kürzlich erreichte dann eine Handelskarawane die Hafenstadt Havena, um dort die erste annähernd richtige Beschreibung des Ortes abgeben zu können. Die offiziellen Stellen Havenas gaben sich erst ungläubig, zeigten schließlich aber reges Interesse an den Ausführungen und organisierten rasch eine Expedition nach Phexcaer. Nach ihrer Rückkehr bestätigten die Teilnehmer, von denen einer auf der Reise ums Leben gekommen war, die Richtigkeit der Angaben, die die Händler gemacht hatten. Das havenische Stadtparlament diskutiert nun die Frage, ob regelmäßige Handelsverbindungen mit der Stadt aufgenommen werden sollen.

Geschichte der Stadt

Vor rund 1400 Jahren wurde an dieser Stelle des damaligen Königreichs Bodiron eine Zwingburg errichtet um ungebetene Stämme und Völker aus nördlicheren Regionen abzuwehren. Die Lage am Fluß Myrdir bot die Konstruktion einer auf beiden Seiten des Flusses errichteten Burganlage an, und die damaligen Baumeister taten ihr Bestes, um die Verteidigungsfähigkeit der Burg so gut wie möglich zu realisieren. Im Laufe

dreier Jahrhunderte begann um die Burg herum eine Siedlung zu wachsen, die seinerzeit den Namen Myrburg trug.

Als östlicher Vorposten des Königreichs war diese Siedlung jedoch von geringerer Wichtigkeit als zum Beispiel Prem oder Olport, und so war es verständlich, daß die finanzielle Unterstützung mit Ausnahme des Unterhalts der Garnison vernachlässigt wurde. In der nicht sehr fruchtbaren Kaltsteppe des Orklands fanden die Bewohner nur schlechte Bedingungen für den Anbau von Nahrungsmitteln, und auch die Viehzucht konnte nur geringe Erträge einbringen. Als dann im Jahre 936 v. H. die Garnison abgezogen wurde, um im weiter westlich gelegenen Caernad (12/12) eine neu errichtete Befestigung zu beziehen, schwand das bodironische Inter-



fürten Verhandlungen wurde festgelegt, daß Myrburg den Status einer »Freien Stadt« behalten dürfe. Hiermit waren zwei Bedingungen verknüpft: Erstens mußten die Bewohner den Orks die Grundzüge der Landwirtschaft und Viehhaltung vermitteln, zweitens mußten sie einen Teil ihres Lebens als Arbeiter im Orkland verbringen. Nur wenige Bürger zogen es vor, die Stadt zu verlassen, und eine erste Bevölkerungsangabe der Stadt Phexcaer ist aus dem Jahre 712 v.H. überliefert: 694 Einwohner.

Während der folgenden zwei Jahrhunderte wurden Handelsverbindungen mit Thorwal, Tiefhusen/Tjolmar und Andergast aufgenommen. Wichtigstes Exportgut wurde das im nördlich gelegenen Gebirgszug abgebaute Silbererz, das vor allem per Schiff auf dem Bodir nach Thorwal und per Karawane nach Tiefhusen transportiert wurde. Auch der schwunghafte Handel mit Steppenhunden der Rasse Bodyri trug zur wirtschaftlichen Genesung der über so viele Jahrhunderte am Stock gehenden Stadt bei.

Eine andere Berufsgruppe fand in Myrburg ebenfalls eine sichere Operationsbasis: Im Jahre 483 v.H. (so steht es in den Stadtchroniken) tauchte eine Gruppe verwahrlost scheinender Reisender aus dem Süden auf. Sie gaben vor, nur auf der Durchreise zu sein, doch nach einiger Zeit stellte sich heraus, daß sie hier seßhaft werden wollten. Der Beginn des Aufbaus der **Sho-taka'sa**, der Diebesgilde des Mittelreiches, war getan. Zunächst nur unter der Oberfläche arbeitend, sammelten sie in den darauffolgenden Jahrzehnten immer mehr Mitglieder und Mitläufer, und auch so mancher ehrenwerte Bürger Myrburgs wurde in die dunklen Machenschaften der Sho-taka'sa verwickelt. Im Jahre 417 v.H. schließlich war es soweit: In einer gut geplanten Nacht-und-Nebel-Aktion stürzten Angehörige der Diebesgilde den Stadtrat übernahmen die Führung der Stadtgarde und trieben alle unwilligen Bürger zu den Toren der Stadt hinaus.

In Windeseile wurden Verhandlungen mit den Orks aufgenommen, die von dieser Aktion zwar überrascht, nicht aber negativ gestimmt wurden. Im Vertrag von 417 v. H. steht geschrieben: »...verpflichten sich die Einwohner der Stadt Myrburg, in Zukunft zum Ende jeden Monats an die Orks, die unsere Stadt so gutwillig behandelt haben, Abgaben in Höhe von 4 von 100 Teilen zu entrichten. Hierin sind Einnahmen aus Diebesgut und anderen illegalen Geldern enthalten. Die »Freie Stadt Myrburg« wird umbenannt in Phexcaer, zu Ehren des Gottes der Diebe, und wird nach wie vor autonom regiert. Jegliche anderslautende Abmachung des Vertrags von 922 (d.h., 712 v.H.) ist nichtig...«

Natürlich, Phexcaer konnte auch in den nachfolgenden Jahrhunderten nicht zu einem Namen wie Gareth, Havena oder Al'Anfa gelangen, doch unter den Mitgliedern der Sho-taka'sa gilt die Stadt als bestmöglicher Unterschlupf, immer geöffneten Umschlagplatz für »heiße Ware«

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

Redaktionsleitung: Frank Lassak
Redaktionsassistent: Ulrich Kiesow
Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
Questengilde Borchon
Reinhold H. Mai
Thorsten Reimnitz
Ralf Schüler

Formgebung: Madhouse
Auflage: 3.000

Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen wären rein zufällig und nicht in der Absicht des Herausgebers. Abonnementsbedingungen siehe Coupon an anderer Stelle in dieser Ausgabe.

Copyright © 1986 by
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.
Germany.

esse an Myrburg weiter. Viele Bewohner wanderten ebenfalls ab, doch einige blieben zurück. Sie hatten die Zeichen der Zeit erkannt und errichteten eine autonome Regierung, die schnell die Kontrolle über sämtliche Geschäfte in der Stadt übernahm. Nach dem Zusammenbruch des Königreichs Bodiron im Jahre 766 v. H. war Myrburg mithin die einzige Stadt in der Region, die den nachfolgenden Verwüstungen und Plünderungen durch Orks und Nordländer widerstehen konnte. Die östlichen Regionen Bodirons wurden nach dem Vertrag von 764 v. H. von den Orks besetzt, und auch Myrburg fiel in dieses Territorium hinein. Jetzt schlug die Stunde der Bürger der Stadt und in immer wieder zäh ge-

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

und bietet darüber hinaus auch die Möglichkeit, einen Tempel des Gottes ohne Namen zu besuchen.

Andere einflußreiche Gruppierungen in Phexcaer sind zum Beispiel die Bettlergilde, die Bruderschaft der Schwarzen Hand, die Stadtgarde, einige Straßenbanden sowie die Bürgerwehr.

Organisationen

Aus dem Geflecht der durch Intrigen und Machtkämpfe stark ineinander verwobenen, meist kriminellen Organisationen ragen zwei deutlich heraus: die Sho-taka'sa und die Stadtgarde. Beide sind hierarchisch geordnet, letztere ist in zwei Waffengattungen aufgeteilt: Infanterie und Kavallerie. Während die Infanterie vornehmlich der Erhaltung der innerstädtischen Ordnung dient und nur selten außerhalb der Stadtmauern zu finden ist, wird die Kavallerie auch häufig auf Patrouillenritten westlich der Stadt aufgefunden. Die Stadtgarde wird von Marschall Küla Mobcha angeführt. Er besitzt einen guten Ruf auch unter den »gesetzestreuen« Bürgern der Stadt. Mobcha ist ein 40-jähriger Mann von unersetzter Statur und tiefer Stimme, dominant, aber (so scheint es) gerecht. Die Garde wurde nach dem Vorbild der ehemaligen Garnison aufgebaut. Eine ständige Einsatztruppe, bestehend aus 30 Infanteristen und 20 Kavalleristen, bildet so den Grundstock für Phexcaers Verteidigung. Im Bedarfsfall kann rasch eine Bürgerwehr aufgestellt werden. Das sind zwischen 200 und 250 Bewohner, die im Laufe ihrer Jugend den Dienst mit der Waffe erlernt haben. Der Zustand dieser Truppe ist jedoch als schlecht einzustufen, da ihr sowohl Training als auch Überzeugung fehlt. Schätzungsweise flöhen rund 30% der Milizionäre, wenn es zu einem Einsatz käme. Trotzdem bleibt die Stadtgarde ein schlagkräftiges Machtinstrument, auch und gerade weil sie eng mit der Sho-taka'sa zusammenarbeitet.

Durchschnittliche Werte der Stadtgardisten:
MU: 12+1 W3, LE: 40+1 W10, RS: 2-4,
AT: 13, PA: 11, TP: W+6, AU: 50+1 W10

Küla Mobcha:

MU: 12, KL: 14, CH: 15, GE: 14, KK: 18, AT: 12,
PA: 17, LE: 56, RS: 3, TP: 1W+8, AU: 74.

Die Sho-taka'sa bringt es gegenüber der Stadtgarde sogar auf über 120 Mitglieder. Genaue Zahlen über Angehörige in ganz Aventurien liegen gar nicht vor. Schätzungen belaufen sich auf rund 4000 Diebe, Hehler, Zuhälter etc.

Es ist schwierig festzustellen, welche städtische Organisation in Phexcaer tatsächlich den größten Einfluß hat, aber rein zahlenmäßig dürfte die Sho-taka'sa an der Spitze liegen. Aus ihren Reihen stammt auch der derzeitige Vorsitzende des Stadtrates, Luis Ragon, skrupelloser Gauner der alten Schule, der es vor allem versteht, aus jedem Vorgang noch ein wenig Geld zu ziehen. Im Laufe seiner sechsjährigen Amtszeit ist es ihm auf diesem Wege gelungen, beträchtlichen Reichtum anzusammeln, der in Form seines neu errichteten Prunkpalastes sichtbar ist. Daneben unterhält Luis eine Privatgarde, bestehend aus einer Straßenbande und anderen Söldnern. Dank guter Bezahlung sind die Mitglieder dieser Leibwächtergruppe vollkommen loyal und verläßlich. Ja, Luis mußte schon manches Mal um sein Leben bangen, wäre da nicht der aufopfernde Einsatz seiner Gardisten gewesen, von denen hin und wieder einer den Dolch mit seinem Körper abfängt, bevor Luis getroffen wird. Den Vorsitz des Stadtrates zu verkörpern heißt aber nicht auch die Sho-taka'sa anzuführen. Innerhalb dieser Organisation ist Luis eher unbe-

deutend. Als Chef einer Straßenbande stellt er diese wohl schon in den Dienst der Diebesgilde und wird dafür bezahlt aktiv nimmt er an Aktionen der Sho jedoch nicht teil. Dafür nimmt ihn seine andere Aufgabe (Stadtrat) zu sehr in Beschlag. Die Hintermänner der Sho-taka'sa sind denn auch schwer aufzufinden. »Kollegium der Sieben« nennt sich das entscheidende Gremium der Diebesgilde und setzt sich zusammen aus sechs in Phexcaer beheimateten Personen und einem in Andergast ansässigen Berater. Ähnlich wie in Havena bleiben auch hier die Drahtzieher im Dunklen, sie erteilen ihre Befehle über »tote Briefkästen« und mittels gedanklicher Übermittlung. Dies läßt den Verdacht entstehen, sie wären magisch begabt doch eher ist hier eine Verbindung zum Gott ohne Namen zu ziehen, der in Phexcaer offiziell angebetet werden darf. Tatsächlich zählt der Hohepriester des Kultes zum siebenköpfigen Kollegium und hat darüber derzeit sogar den Vorsitz. Die Konsequenzen liegen auf der Hand: Immer größer soll der Einfluß dieses Gottes auf die Aktionen der Sho-taka'sa werden, und immer mehr Anhänger sollen für ihn gewonnen werden. Der in verschwenderischem Prunk erstrahlende Tempel des Gottes ist Zeugnis der auch finanziellen Ausbeutung seiner Anhänger, bildet aber gleichzeitig eine Augenweide für den Betrachter. Daher werden immer mehr Bürger von diesem gefährlichen und geheimnisvollen Kult in seinen Bann gezogen.

Ein weiterer Angehöriger des Kollegiums ist Randulf Chink, ein 36-jähriger Zuhälter und Rauschkrauthändler, der im Rahmen seiner Tätigkeit enge Beziehungen nach Havena unterhält. Seine Behausung ist eher unscheinbar und liegt außerhalb Phexcaers, ca. zehn Kilometer südlich im Dorf Bofurt. Das quasi als Lehen vergewene Dorf ist vollständig unter seiner Kontrolle, und auch das größte Gehöft wird von ihm verwaltet. Dort wird Rauschkraut auf Plantagen angebaut, verarbeitet und in Portionen auf die aventurischen Umschlagplätze transportiert (Phexcaer, Havena, Gareth, Nostria, Al'Anfa). Auch die Orks sind gute Kunden von Chink, und von Zeit zu Zeit wird die Plantage von streunenden Orkbanden überfallen, was dann meist zu wütenden Verhandlungen mit dem Steppenvolk führt.

Merkur Gremob, ein 29-jähriger Streuner, der erst vor wenigen Jahren aus Nostria nach Phexcaer kam, ist ein weiteres Mitglied der Sieben. Ihm unterliegt die Verwaltung des Gift- und Drogenhandels, und damit sitzt er an einer der gefährlichsten Positionen des Gremiums. Stellte sich nämlich heraus, daß aufgrund seiner Tätigkeit die genannten Mittelchen in die falschen Hände geraten, wären seine Stunden gezählt. Er ist sich darüber im klaren und arbeitet daher sehr gewissenhaft. Zusammen mit seiner Freundin lebt er in einem unscheinbaren Haus am nördlichen Stadtrand und betreibt einen Gemüseladen.

Mit Felice Dredd und Ongencyn (kein Nachname bekannt) wohnen dem Kollegium auch zwei Frauen bei. Erstere ist eine Frau mit mentaler Begabung, die auch als Meuchlerin Karriere gemacht hat. So zum Beispiel, als sie den Kronprinz von Nostria vor sieben Jahren auf offener Straße mit einem vergifteten Pfeil aus einem Blasrohr tötete. Natürlich liegen keinerlei Beweise gegen sie vor, da sie kurz nach der Tat eine andauernde Gestaltwandlung unternommen hat und nicht mehr wiedererkannt werden kann. Eventuelle Zeugen starben einen plötzlichen und unerwarteten Tod, als sie im Verhör der nostrianischen Stadtpolizei Einzelheiten zur Tat erklären wollten. Die festgestellte Todesursache lautete: Gehirnschlag.

Ongencyn ist weniger gewalttätig. Als Elfe beherrscht sie einige Zaubersprüche und besitzt die größte Fachbibliothek für Magier und Alchimisten in Nord-Aventurien. Ihre Kundschaft ist nicht auf Phexcaer begrenzt, auch Magier aus anderen Städten und Bereichen des Kontinents treten die weite und gefährliche Reise an, um bei ihr die weisen Bücher zu studieren.

Das sechste ortsansässige Mitglied ist Obül Mengis, eigenen Worten zufolge der »größte Dieb auf Dere«. Mit 52 Jahren zählt er zwar nicht mehr zu den Jüngsten, seine Geschicklichkeit und sein Mut (18/18) lassen ihn aber nach wie vor aus der Menge herausragen. Er kam auch auf die Idee, neu aufgenommene Mitglieder der Sho mit einer Tätowierung zu versehen, die eine Substanz enthält mit deren Hilfe die Tätowierten in eine Rauschkrautabhängigkeit verfallen. Da das Kraut nur im Tempel des Gottes ohne Namen verkauft (und teilweise verschenkt) wird, erfreut sich dieser (und damit der Hohepriester) einer zahlenmäßig großen Anhängerschaft und eines regen Umsatzes. Und solange die Süchtigen stets versorgt sind, machen sich auch keine körperlichen oder geistigen Entzugserscheinungen bemerkbar. Vom siebten Mit-



glied des Kollegiums. Angbar Rökk, stammt das Rezept der Tätowiersubstanz. Als erfahrener Alchimist versteht er es gut, diese und viele weitere Mixturen gebrauchsfertig herzustellen. Die Ingredienzien sind allerdings nur im Steineichenwald zu finden, und daher entschloß sich Angbar, seinen Wohnsitz von Phexcaer nach Andergast zu verlagern. Dort bewohnt er ein unauffälliges Stadthaus und erscheint an der Ober-

Es be-
steht
die Ach-
nachst
der aus
ments
um bei

in Men-
die Dieb
nicht
keit
wie
auch
er der
eine
wer-
fahen.
ohne
erkt)
hoch-
ger-
ange
sch
ugs-
Mit-

fläche als Apotheker.
Dem aufmerksamen Leser dieser Zeilen dürften
nun keine Zweifel mehr an der Schlagkräftigkeit
der Sho-taka'sa aufkommen, und auch die Be-
hörden in Joborn, Andergast und Thorwal sowie
in Nostria und im Norden des Mittelreiches
sind sich der Gefährlichkeit dieser Organisation
inzwischen bewußt, weswegen Reisende aus



Phexcaer mit äußerstem Vorbehalt und großer
Vorsicht behandelt werden. In der Tat werden
verdächtige Personen einer Körperkontrolle un-
terzogen, bei der eine unter der Achselhöhle
eintätowierte Vampirfledermaus (Fingernagel-
größe) die Annahme bestätigen würde.
Reisender, kommst Du nach Phexcaer...«, geht
eine bekannte nostrianische Weise - und Recht
hat sie allemal: Besucher der Stadt haben es
nicht leicht, sich im Trubel der Geschehnisse und
Interessenzurechtzufinden. Nicht selten kommt
es vor, als ehemals lebender Fremder tags dar-
auf mit einem Messer im Rücken aufgefunden
zu werden oder als Opfergabe auf dem Altar des
namenlosen Gottes geendet zu sein. Vorsicht ist
also geboten beim Umgang mit den Bettlern,
Dieben, Straßenbanden, Stadtgardisten und
Herumtreibern. Die Machtverhältnisse in Phex-
caer sind nämlich noch immer ungeklärt, und
ein falsches Wort an falscher Stelle kann schnell
zum Verlust von Lebensenergie führen. Zwar
erscheint nach außen das geschäftige Treiben
eher angenehm und vertrauensbildend, doch der
mitteiderheischende Blick des Bettlers in der
Gasse täuscht. Der ahnungslose Passant ahnt
gar nicht, welche Menge an nützlichen Informa-
tionen er von diesen Menschen bekommen
kann. Und das für nur 100 Silbertaler pro Wo-
che. Soviel kostet es nämlich, um die Dienste der
Bettler (Informationen, Überwachungen) in An-
spruch zu nehmen. Und: Bettler nehmen das
Geld von jedem, stellen keine Fragen und arbei-
ten loyal für ihren Auftraggeber. Daß sie von
ihren Einnahmen 5% an ihre Dachorganisation,

die Bettlergilde, entrichten, ist wohl so gut wie
keinem Besucher bekannt macht sich aber für
die Bettler bezahlt, da die Organisation ihre Mit-
glieder vor Gewalttaten schützt und eine eigene
kleine Miliz aufgestellt hat (rund 30 Mitglieder).
Die Vorsitzende der Bettlergilde, Scena Diade,
eine 62jährige Druidin, besitzt nebenher natür-
lich gute Verbindungen zur Sho und hat auch
einen direkten Draht zu Küla Mobcha, dessen
Leute ihr beim Schutz der Bettler helfen. Sie
betreibt einen kleinen Kräutlerladen im westli-
chen Stadtgebiet.

Die größte Gefahr für die Bettler bilden die Stra-
ßenbanden. Ihre zumeist lockere Struktur führt
zu häufigen Auseinandersetzungen zwischen
den diversen Gruppierungen Phexcaers. Mitglie-
derzahlen schwanken saisonal, und es gibt viele
Überwechsler von einer Bande zur anderen. Die
berüchtigtste nennt sich »Kinder des Phex«, be-
steht ausschließlich aus jugendlichen Bettlern,
Dieben und Halsabschneidern und verdient sich
ihren Lebensunterhalt mit Diebstählen, Einbrü-
chen, Raubmord und Prostitution. Der 17jährige
Ron »Schleicher« Twyxt führt diese Bande an. Er
lebt in einer Baracke im Süden der Stadt und hat
dort ein »Gemischtwarenlager« eingerichtet, in
dem sich Raubgut aus aller Welt befindet. Por-
zellan des Kaisers von Gareth gehört neben erle-
senen Waffen und Rüstungen zu seinen kostbar-
sten Gütern. Bisher ist es den Behörden nicht
gelingen, die Ware sicherzustellen, und auch ri-
valisierende Banden tun sich schwer gegen seine
»Streitmacht« aus dressierten Ratten, die auf
fremde Eindringlinge abgerichtet sind. Inzwi-
schen läßt man ihn von offizieller Seite her ge-
währen, in der Hoffnung, daß er eines Tages
seiner Raffgier selbst zum Opfer falle. Seiner
Bande gehören ca. 70 Jugendliche an, die ihre
scheinbare Unschuld als beste Waffe ausspielen
können, während ihr Umgang mit herkömmli-
chen Waffen eher untrainiert ist. Doch bleibt
eine Spezialwaffe zu erwähnen: der Wurfstern.
Dieser sechsfach gezackte Metallstern mit
scharfen Kanten und einem kreisrunden Loch in
der Mitte hat nur zwischen 5 und 8 cm Durch-
messer und ist daher leicht und einfach zu ver-
stecken. Bisher wurden mit dieser Waffe noch
keine Morde verübt, doch ist sie hervorragend
geeignet, um auszuraubende Opfer zu irritieren
und in der Bewegung zu lähmen. Woher die
Sterne in die Hände der kleinen Tyrannen gelan-
gen, ist ungeklärt.

Was wäre eine Stadt ohne die »ehrbaren« Bür-
ger, die Handwerker und Fuhrunternehmer, die
Gastwirte und Krämer?!
Ja, auch sie gibt es in Phexcaer. Zwar gering an
der Zahl (nur rund 700), ist jeder für sich aber
entschlossen, dieser Stadt wieder auf den rech-
ten Weg zu verhelfen. Im Gegensatz zu den Kri-
minellen sind sie jedoch (mit Ausnahme der
Miliz) nicht organisiert, und auch ihr moralischer
Zusammenhalt beginnt immer mehr zu schwin-
den. Trotzdem blieb die Abwanderungsrate in
den letzten 15 bis 20 Jahren gering, was auf eine
Solidarisierung mit den Machthabern hindeutet.
Für manche ist es nur störend, daß hier neben
den Tempeln des Phex und des Gottes ohne Na-
men keine weiteren Religionen vertreten sind.
Sie behelfen sich zumeist mit kleinen, selbstge-
bauten Altären, die allerdings verboten sind und
deren Bekanntwerden zu hohen Strafen führt.

Tempel

Der Name der Stadt deutet auf die Anwesenheit
eines Phex-Tempels hin, und dieser befindet sich
im Zentrum der Stadt. Dort wohnt die Hohe-
priesterin Riva Luise Garmob, Geweihte des
Phex. Ihr obliegt die Bekehrung der Bürger
Phexcaers zum Glauben an den Gott der Diebe.
Derzeit wohnen auch 12 Initiaten auf dem Tem-
pelgebiet, wo ein großflächiger Garten sowohl
zum Gemüseanbau als auch zur Belustigung
dient

Riva hat im Moment ein schwerwiegendes Pro-
blem: Die Anwesenheit des Tempels des namen-
losen Gottes hat in ihr Zweifel für die Richtigkeit
ihrer Mission geweckt. Denn - darf sie den Aus-
führungen der Tempelgänger glauben - dort
muß das wahre Paradies verborgen sein. Ein
tiefer Gewissenskonflikt trieb sie schon mehr als
einmal auf den Gedanken, ihren Glauben zu
wechseln. In solchen Stunden ist sie kaum an-
sprechbar - wie in einer Trance. Es geht das
Gerücht, Phex persönlich würde ihr in diesen
Stunden erscheinen, doch Riva dementiert sol-
che Sprüche stets eindringlich.

Tatsächlich übt sich Riva während dieser Stun-
den in der Meditation, und Phex kommt ihr da-
bei zu Hilfe, indem er ihr Karmaenergie spendet
um den Trancezustand zu erreichen.

So konnte er es ein ums andere Mal verhindern,
diese ansonsten verlässliche Geweihte für immer
zu verlieren.

Der Tempel des namenlosen Gottes befindet
sich erst seit rund 6 Jahren in Phexcaer. Seine
Geweihten und Initiaten zeigen sich nur selten in
der Öffentlichkeit, und der stärkste Besucher-
strom ist in den Nachtstunden zu verzeichnen.
Der äußerliche Prunk verfliegt sehr rasch, wenn
die Tore erst einmal durchschritten sind. Her-
innen herrscht beängstigende Leere und Kälte,
nur unterbrochen von den elegischen Gesängen
einzelner Gläubiger und untermalt vom bestiali-
schen Geruch der Rauschkrautdämpfe. Dem
skeptischen Betrachter kommt der Gedanke an
Gaukelei und Scheinheiligkeit. Und verfolgt man
die Lebensgeschichte des Hohepriesters Morkus
Delta ein wenig zurück in die Vergangenheit
treten seltsame Ereignisse zutage:

Da gab es vor 16 Jahren einen Morkus Delta
in Al'Anfa, Drogenhändler, vier Jahre später
tauchte ein Morkus Delta in Grangor auf, eben-
falls als Drogenhändler, und vor sieben Jahren
wurde ein Morkus Delta des Rauschkrauthan-
dels in Havena verdächtigt, konnte aber nicht
gestellt werden. Als vor sechs Jahren der Bau
des Tempels des namenlosen Gottes begann,
war es kein anderer als Morkus Delta, der als
Hohepriester den Auftrag dazu erteilte. Ja, er ist
schon ein gerissener Bursche, der 42jährige
Streuner aus Brabak, und weit herumgekom-
men ist er auch. In seiner neuen Verkleidung als
Hohepriester fühlt er sich wohl und ist kaum den
Gefahren des Rauschkrauthandels ausgesetzt.
Natürlich mußte es der namenlose Gott sein,
denn über dessen Kult und Religion ist bisher
nichts bekannt gewesen. Nur wenn eines Tages
ein wirklicher Geweihter dieser Gottheit in Phex-
caer auftaucht, wird es für den armen Morkus
ungemütlich. Aber bis dahin läßt sich noch eine
Menge Geld verdienen...

Questengilde Borchhen



Teil 2 erscheint im
Aventurischen Boten Nr. 4.

DIE

GOBLINS

Matriarchat und Jäger- gesellschaft



Noch vor kurzem mußten wir bei unserer Zusammenfassung der völkerkundlichen Studien des Hesinde-Tempels von Kuslik mit Blick auf die Goblins eingestehen, daß sich niemand so recht dafür interessierte, dieses nicht eben leicht zugängliche Volk genauer zu untersuchen. Schon kurze Zeit nach Erscheinen der oben erwähnten Zusammenfassung in »Aventurien: Völker, Mythen, Kreaturen« hat sich dieser Zustand jedoch dramatisch verändert. Dank der überraschenden Forschungsergebnisse des Streuners Alowid Keral aus einem Dorf in der Nähe von Kuslik können wir heute schon erheblich mehr über die Goblins festhalten:

Die erstaunlichste Eröffnung in den Aufzeichnungen Kerals war die, daß Goblins offenbar matriarchalisch organisiert seien, also völlig anders als ihre nahen Verwandten, die Orks. Dies läßt ernste Zweifel darüber aufkommen, ob es statthaft ist Erkenntnisse über Orks ohne weiteres auf Goblins zu übertragen, wie es bisher üblich war. Goblins sind allem Anschein nach eigenständiger als bislang vermutet.

»Goblins leben bevorzugt in größeren Sippenverbänden, die von der ältesten Frau, üblicherweise einer Urgroßmutter, geleitet werden. Verwandtschaftsverhältnisse werden offenbar in der mütterlichen Linie festgehalten, und Goblinfrauen gehen keine festen Bindungen mit einem einzelnen Goblinmann ein«, beginnt Keral seine Ausführungen. Sicherlich ist dies auch einer der Punkte, die dazu führten, daß Zweifel an der Intelligenz dieser Wesen auftauchten, da die

überwiegend menschlichen Beobachter keine ihnen vertrauten Sozialstrukturen vorfanden. Alowid Keral äußert in seinen Aufzeichnungen jetzt die Vermutung, daß Goblins sich zwar weit genug entwickelt hätten, um die instinktbeherrschende Fortpflanzung zu überwinden, die bei den meisten aventurischen Tieren ein Männchen über zahlreiche Weibchen allein verfügen läßt. Sie seien aber noch nicht in der Lage, die Rolle des männlichen Geschlechts bei der Fortpflanzung intellektuell zu erfassen. Dementsprechend betrachteten die Goblins die Geburt eines Kindes als ein Wunder. Einen Zusammenhang mit geschlechtlichen Aktivitäten sahen sie nicht, was dazu führt, daß die Frauen eine mythische und verehrungswürdige Rolle einnahmen.

»Die Rolle des Goblinmannes ist die eines reinen Jägers und Kämpfers. Innerhalb dieses Bereichs ist eine eigene maskuline Organisationsstruktur möglich, in der ein sogenannter Häuptling die anderen Goblinmänner befehligt, um dadurch eine effektivere Jagd bzw. eine taktisch geschicktere Kriegsführung zu ermöglichen«, fährt der Streuner fort. Seine Funktionen seien jedoch »ganz auf die speziellen Sektoren gewaltsamer Auseinandersetzung begrenzt«, erläutert Keral, auch wenn kein Gobiin diesen Umstand einem Fremden gegenüber freiwillig, zugeben dürfe. Diese Erkenntnis macht klar, warum es in der Vergangenheit nie möglich war, mit Goblins zu verhandeln: Männliche Vertreter dieser Art seien für Verhandlungen oder andere friedliche Kontakte weder zuständig noch ausgebildet. Alle Kontaktversuche früherer Zeiten waren dadurch von vornherein zum Scheitern verurteilt. Es ist daher auch kein Wunder, daß Goblins üblicherweise kaum Gefangene machen. Für einen Goblinskrieger bestehe die Lebensaufgabe darin, Wild oder Feinde zu töten, nicht aber sie einzufangen und gegen Lösegeld zu verkaufen. Und da Goblinfrauen ebenfalls kein Interesse daran zeigen, mit anderen Arten Kontakt aufzunehmen, sei mit einer Veränderung dieser Situation kaum zu rechnen.

In der Struktur der Goblin-Gesellschaft als reiner Jägerkultur sowie in der freien Verbindung der Geschlechter begründet besitzen Goblins eine sehr hohe Geburtenrate, was als wichtigster Faktor für ihre rapide Verbreitung über ganz Aventurien angesehen werden muß. »Sobald eine Goblintippe eine bestimmte Größe erlangt reicht das ihr zur Verfügung stehende Jagdgebiet nicht mehr aus, die Gemeinschaft auf Dauer zu ernähren. Dies führt meistens dazu, daß es zu einer Spaltung der Sippe kommt, bei der sich ein Teil der Goblins auf die Wanderschaft begibt um ein neues Revier zu finden«, führt Keral aus.

Er berichtet weiter, daß aber einzelne Goblins - ausschließlich männlichen Geschlechts - den Sippenverband verließen, um sich allein oder in kleinen Banden durchs Leben zu schlagen. Dies geschehe häufig dort, wo auf Grund

der geographischen Lage - etwa mitten zwischen anderen Goblin-Revieren oder allseitig bedrängt von Menschensiedlungen - keine Spaltung möglich ist. Die so des Sippenverbands beraubten Goblins neigten laut Keral dazu, »besonders rasch zu verwildern«, was dem Ruf ihrer Rasse nicht gerade zuträglich sei. Außerdem bildeten sie eine billige Quelle für Hilfstruppen mancher Bösewichter, wie es etwa die Geweihten des Gottes ohne Namen sind.



»Die so nach Söldnerart ihr Leben fristenden Goblins verlieren dann schnell feinere Eigenheiten ihrer Art und passen sich insbesondere den Orks an, mit denen sie häufig gemeinsam in Diensten stehen. Auch diese Tatsache behindert natürlich wesentlich eine eigenständige Untersuchung der Goblins«, fügte der Gelehrte an. Bei allen neuen Erkenntnissen, die durch Alowid Kerals Aufzeichnungen ans Licht gekommen sind, sollte jedoch nicht vergessen werden, daß dieses Volk trotz allem den Menschen nicht wohlgesonnen und keineswegs bereit ist, die Verfolgung, der es allerorten ausgesetzt ist, aufgrund weniger verständnisvoller Worte zu vergessen.

R.Mai

Was soll ich tun, wenn die Spieler auf die Idee kommen, Monster zu töten, nur um Abenteurpunkte zu sammeln?

Du könntest Dir überlegen, keine Punkte mehr dafür zu verteilen. Es bestände die Möglichkeit, die Monster abzuwandeln, so daß die Spieler nicht mehr sicher sein können, leichte Beute zu machen.

Gilt der KK-Bonus für Wurfaffen, wie z.B. Dolch, Wurfspeer, etc.?

Nein.

Kann der KK-Wert auch über »18« hinaus gesteigert werden?

Nein.

Können Druiden Zweihänderaffen führen?

Ja, aber mit AT-Abzug von 2 bzw. PA-Abzug von 3 Punkten.

Können unsichtbare Helden gehört, gerochen oder gefühlt werden?

Ja.

Wie können Tote zum Leben erweckt werden (Untote)?

In Abschnitt SI im Set HAVENA wurde der Zauberspruch »Tote zu Untoten erwecken« für Vampire der Drachensteingattung sowie für Schwarzmagier aufgeführt. Morgul, ein Magier der 5. Stufe, bekannt aus »Der Wald ohne Wiederkehr«, ist ebenfalls ein Angehöriger der »Schwarzen Zunft«, deren Künste den »normalen« Magiern bislang jedoch verschlossen sind.



Hamburg, 1. März 1986

Zum siebten Mal trafen sich Rollenspiel-Fans aus nah und fern, um im Kasino des Norddeutschen Rundfunks in Hamburg ihrem Hobby nachzugehen. Mehr als 500 Streuner, Geweihte, Krieger und Magier reisten an, um auf dem sogenannten STARD-Treffen in mehr als 70 Spielrunden ihr Glück und Geschick zu beweisen.

Im Mittelpunkt stand diesmal HAVENA, die Stadt für Fantasy-Rollenspiele, entwickelt und vorgestellt vom Redaktionsteam des Schwarzen Auges. Unter der Leitung erfahrener Spielleiter aus Hamburg, Berlin und Düsseldorf wurden mehr als zehn Spielrunden in dieser Stadt ausgetragen. Darüber hinaus konnte HAVENA auch in anderen RS-Systemen ausprobiert werden und bewies damit seine Vielseitigkeit.

Weitere zehn Spielrunden widmeten sich anderen Gebieten Aventuriens und wurden ebenfalls gut besucht.

Zu den Höhepunkten der Veranstaltung zählten auch eine Auktion rollenspielerischer Raritäten sowie eine sehr umfangreiche Ausstellung belter Zinnfiguren und Dioramen.

STARD Nr. 8 findet voraussichtlich vom 5. bis 7. September 1986 wiederum in Hamburg statt. Anmeldung: ab 29. JULI 1986 bei

Fantasy & SF Buchhandlung
Wandsbeker Chaussee 45
2000 Hamburg 76

PS. Interessierte Spielleiter mögen sich bitte an die Redaktionsadresse wenden, um mehr Informationen zu erhalten.

REGELFRAGEN UND ANTWORTEN



Was bedeuten die Prozentzahlen bei den Elementarkräften der Natur im Beitrag »Aventuriens Zwerge...« im AB Nr. 2?

Sie geben die prozentuale Veränderung des Zustandes an, der durch den betreffenden Zauber beeinflusst wird.

Im Aventurischen Boten 1 wurde von 42 neuen Zaubersprüchen für DSA gesprochen. Wo sind sie zu haben?

In der Ausgabe Nr. 8 der Zeitschrift SIMUFANT, die allerdings bereits vergriffen ist.

Wenn ein Spieler einen Geweihten darstellen will, darf er sich dann die Gottheit aussuchen?

Ja.

Können Magier einen schweren Dolch benutzen bzw. mit ihm kämpfen?

Ja, aber sie bekommen einen AT-Abzug von 2 sowie einen PA-Abzug von 3.

Kann über der normalen Kleidung auch eine Rüstung getragen werden?

Ja. Siehe dazu die Tabelle

Gibt es für jeden einzelnen Körperteil einen spezifischen Rüstschutz, wenn die Regeln aus dem Av. Boten Nr. 1 gelten?

Ja. Die hier gezeigte Tabelle verdeutlicht das Prinzip des variablen Rüstschatzes je nach Art der Rüstung und Körperteil:

Rüstung	RS	Bauch/ Brust	Arm	Bein	Kopf	GES- Malus	Gew.	Preis
Lendenschurz	0	0	0	0	0	0	2U	2H
Normale Kleidung	1	1	1		0	0	80U	20S
Wattierter Waffenrock	2	2	0		0	0	120U	4D
Lederrüstung	3	3	0		0	0	180U	8D
Kettenhemd	4	4	4		0	1	320U	20D
Schuppenpanzer	5	5	0		0	1	480U	100D
Ritterrüstung	6	6	6		6	2	900U	400D

Hier wird deutlich, daß eigentlich nur die Ritterrüstung alle Körperstellen schützt.

Rüstung	Bauch/ Brust	Arm	Bein	Kopf	GES- Malus	Gew.	Preis
Wattierter Waffenrock+Kleidung	3	1	1	0	0	200U	6D
Lederrüstung + Kleidung	4	1	1	0	0	260U	10D
Schuppenpanzer+Kleidung	6	1	1	0	1	560U	102D
Kleidung + Kettenhemd	5	5	1	0	1	400U	22D
Lederrüstung 4- Kettenhemd	7	4	0	0	1	500U	28D
Waffenrock+Kettenhemd	6	4	0	0	1	440U	24D
Schuppenpanzer+Kettenhemd	9	4	0	0	2	800U	120D
Hut	0	0	0	1	0	2U	1S
Lederkappe	0	0	0	2	0	4U	4S
Lederhelm	0	0	0	3	0	15U	10S
Eisenhelm	0	0	0	4	0	50U	60S
Stahlhelm	0	0	0	5	0	80U	90S
Beinschutz aus Fell		0	2	0	0	35U	20S
Beinschutz aus Leder		0	3	0	0	50U	40S
Kettenschutz		0	4	0	0	100U	90S
Eisenschienen		0	5	0	0	120U	120S

Auf den Geschicklichkeitsmalus bei den Beinschienen wurde verzichtet, da sonst eine Ritterrüstung mit Helm, Brustpanzer und Beinschutz weniger behindern würde als ein Schuppenpanzer mit Kettenhemd, Stahlhelm und Eisenschienen.

Im nächsten Boten:

- 50 neue Clubadressen
- PHEXCAER, Teil 2

- Neue Wunder für Geweihte
- Regelfragen und -antworten

- Gerüchte um Gildenland
- u. v. m.



Berlin Rangers
Olaf Behrens
Küfersteig 2
1000 Berlin 20

Im Drachenland
Dirk Eichler
Ulrikenstraße 18
1000 Berlin 20

Weiber, Wein & Waffengang
Tobias Meissner
Lintruper Straße 14
1000 Berlin 49

Club der dunklen Macht
Marcel Steinbach-Reimann
Ringstraße 37
1000 Berlin 45

Friedensbringer Großh.
Michael Nickel
Looge 13
2070 Großhansdorf

Sac Quickborn
Patrick Bajohrs
Pommernring 40
2085 Quickborn

Itzehoeer FC
Sascha Timm
Fischediek 52 A
2210 Itzehoe

Die Gemeinschaft der Paladins
Roger Schuldt
Ringweg 50
2330 Friedland/Eckernförde

Die Freude Aventuriens
Jörn David
A. D. Emmersberge 13
3000 Hannover 13

Die Helden Asgards
Christian Northe
Mondhagen 2
3100 Celle

Die Gehilfen des Traxes
Dirk Sieber
Uhlenflucht 8
3105 Faßberg

Die Helfer des Guten
Carsten Therburg
Rahmbeek 1
3201 Algermissen

Liebliches Feld
Torsten Mund
Savannenweg 44
3000 Hannover 91

Sac Langenhagen
Nicole Wille
Vor den Kämpfen 13
3012 Langenhagen 1

Helden von Aventurien
Torben Müller
Jakobistraße 21
3000 Hannover 1

Club der zwölf Winde
Heiko Buchholz
Leberstraße 9
3100 Celle

Die Wächter von Irmens Sul
Ulrich Hilger
Am Schölkegraben 42
3320 Salzgitter-Lebenstedt

Die letzten Helden
Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Straße 14
3300 Braunschweig

Die Rückkehr der Rächer
Mark Köbisch
Emil-Schweitzer-Straße H 3
4133 Neukirchen-Vluyn

Schwarze Auge Club
Torsten Drucks
Finkenstraße 7
4134 Rheinberg 1

DSA-Club Rheinberg
Holger Joiko
Ahornstraße 16
4134 Rheinberg 1

Palantiri NRW
Jörg Behrenswert
Krähenbüschken 45
4330 Mülheim/Ruhr

Schwarze Auge Club
Ralf Müller-Rath
Korbmacherweg 24
4400 Münster-Roxel

Die Drachentöter Münsters
Harald Jansing
Krumme Straße 7
4400 Münster

Der magische Ring
Stephane Große-Lüger
Dorstener Straße 66
4200 Oberhausen 11

Zwölfgötterboten
Arndt Lüdeke
Auf der Kämpe 22 C
4250 Bottrop 2

Die aventurischen Adler
Ralf Ratering
Killingstraße 44
4400 Münster

Questen-Gilde
Peter Rex
Ortberg 19
4799 Borcheln 2

Dark Adventures
Dennis Fleischer
Hüchelnstraße 32
5020 Frechen 1

Club der Helden des SA
Alexander Nettekoven
Kapellenstraße 15
5300 Bonn

El Cattivo
Christian Lange
Hindenburgstraße 28
5441 Ulmen

Sac Morfu-III
Oliver Emanuel
Gartenstraße 30
6604 Brebach-Fechingen

DSA-Club Hennweiler
Guido Römer
Oberhauserstraße 7
6571 Hennweiler

Schwarze Auge Club
Michael Zebisch
Weinstraße 72
6706 Wachenheim

Mythos von Aventurien
Norbert Schöfer
Akademiestraße 10/32
6800 Mannheim 1

Schwarze Auge Club
Jörg Ackermann
Saarstraße 3
6601 Kleinblittersdorf

Die Haudegen des Schwarzen Auges
Thorsten Thomas
Ofersheimerweg 21
6835 Brühl

DSA-Club Tübingen
Till Liebau
Obere Schillerstraße 52
7400 Tübingen

Regionalmeister des Schwarzen Auges

Regelfragen, Vorschläge,
Veränderungen?

Ab jetzt gibt es für alle »DSA-Bastler« und solche, die es werden wollen, neue und kompetente Ansprechpartner. In insgesamt acht Regionen der Bundesrepublik werden besonders aktive Clubs bzw. Meister des Schwarzen Auges ausgewählt, die als Bindeglied zwischen Spielern und der Redaktion in Eching wirken. Bisher wurden folgende fünf Regionen besetzt:

Peter Schulze
Postfach 411
1000 Berlin 27

Andreas Michaelis
Ernst-Amme-Straße 14
3300 Braunschweig

Andrée Tietjen
Geibelstraße 64
2000 Hamburg 60

Stefan Borgs
Zugspitzstraße 15
8058 Erding

Thomas Dellenbusch
Geschwister-Scholl-Straße 82
4019 Monheim 2

Die Postleitzahlgebiete 5, 6 und 7 müssen also noch abgedeckt werden, und interessierte Clubs/Personen melden sich bitte bei der Redaktionsadresse.

Aufgabenbereich der Regionalmeister ist vor allem die Sichtung und Sortierung des unglaublich umfangreichen Materials, das dann in zweiwöchentlichem Rhythmus an die Redaktion weitergeleitet wird. Hier werden die Anfragen schließlich beantwortet bzw. zur Veröffentlichung im Aventurischen Boten vorgemerkt. Also, in Zukunft **keine** Briefe mehr direkt an die Redaktion schicken, sondern an den zuständigen (!) Regionalmeister Eures Postleitzahlbereichs.

Personen aus noch nicht besetzten Bereichen schreiben bitte nach wie vor an die Redaktion, bis im (hoffentlich) nächsten Boten auch für diese Regionen ein Ansprechpartner gefunden worden ist

Wichtig: Informationen, die Ihr **nicht** von den RMs bekommen könnt, sind:

- Neuheitenprogramm - Abenteuerwettbewerb
- Reklamationen bei defektem Material
- Abo-Bedingungen des Aventurischen Boten (auch **keine** Bestellungen!)

Noch wichtiger: Anfragen zu Regeln, etc. werden nur bearbeitet, wenn sie an den zuständigen RM geschickt werden.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Jahresabonnement (6 Hefte) beginnend mit der nächsten Ausgabe (Nr. 4) zum Preis von DM 10,- inkl. Versandkosten.

☐ Den Betrag habe ich auf das Konto 698 500 bei der Bayerischen Vereinsbank in München heute überwiesen.

☐ Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

Coupon bitte einsenden an:
DAS SCHWARZE AUGES
Postfach 11 65 · 8057 ECHING

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____
bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter

Ich bin Clubmitglied ☐ ja ☐ nein wenn ja: Clubnummer ☐☐☐

Berglöwe Asperg-Tamm
Thomas Riek
Amselweg 3
7146 Tamm

Balrog
Patrick Tschelischnik
Großfriedrichsburger Str. 8
8000 München 82

Kampfente-Neufahrn
Felix Huisgen
Echinger Straße 13
8056 Neufahrn

Die letzten Heuler
Christoph Schröder
Föhrenstraße 37
8120 Weilheim

Drachenreiter Nürnberg
Stefan Hager
Lange Zeile 50
8500 Nürnberg 90

SAC Ballinghäusern
Christian Bauer
Lauringer Straße 4
8721 Ballinghäusern

Bobcat
Harald Müller
Kremserstraße 19
8960 Kempten

SAC Markt Werneck
Christian Gröger
Georg-Oegg-Straße 13
8727 Werneck

