

# Aventurischer Bote

Schutzgebühr: DM 2,--

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

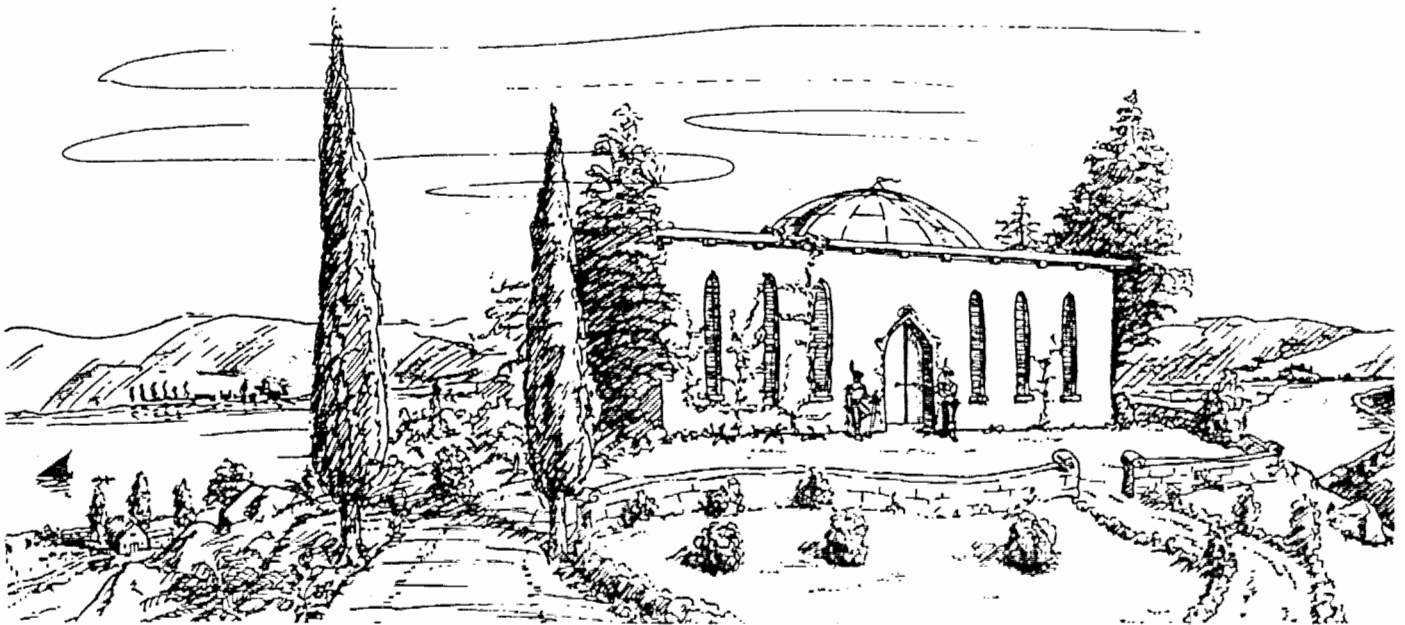
Kaisers von Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten. Einzelpreise: Gareth kostenlos; Havena kostenlos; Nostria kostenlos; Beilunk kostenlos; alle anderen Städte und Ort-

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! von Gareth

17

## Das Kurhaus des Fingorn Seledie



*Wir alle haben gelegentlich etwas Ruhe nötig, brauchen Entspannung für den erschöpften Geist und die müden Glieder. Wieviel mehr gilt das für jene Abenteurer und Helden, die tagaus, tagein unser Land durchstreifen, große Dinge vollbringen*

*und sich mit Ruhm und Ehre bedecken. Wenn Ihr ein solcher ruheloser Wanderer durch Aventuriens Weiten seid - nun, vielleicht weiß ich einen Platz für Euch, da Ihr Entspannung und neue Kraft für heldenhafte Taten finden könnt.*

### Impressum

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

Redaktionsleitung:  
Ulrich Kiasow

Mitarbeiter in dieser Ausgabe:  
Norbert Venzke, Sven Warner,  
Hadmar Warner

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

Copyright (c) 1988 by  
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH  
Germany

Im Osten Havenas, etwa eine halbe Reitstunde vom Garether Tor entfernt, erhebt sich auf einem niedrigen Hügel direkt am Ufer des Großen Flusses ein großes, von einer flachen Glaskuppel überragtes Gebäude. Das schlichte, von hohen Zedern und Kastanien halb verdeckte Palais würde wohl kaum einen Blick auf sich ziehen, wären da nicht zwei hünenhafte Wachen angetreten, um die doppelflügelige Eingangstür zu sichern. Kaum einer der harmlosen Wanderer, die hier ihre Schritte vorüberlenken, ahnt, daß er eines der hochinte-

ressantesten Gebäude vor sich hat: Das Kurhaus des Fingorn Seledie.

Dieses Haus bietet seinen Besuchern eine ruhige Zuflucht vor den Anstrengungen und Nöten des Alltagslebens und dazu Zerstreuungen mancherlei Art - selbstverständlich nur für solche Gäste, die über die nötigen Dukaten verfügen. Trotz der für gewöhnliche Sterbliche kaum bezahlbaren Preise ist das Kurhaus jedoch stark frequentiert; speziell zur Abendzeit bis spät in die Nacht kann man hier ein reges Kommen und Gehen beobachten. Also schließen wir uns einfach dem nächsten Besucher an und schauen uns innen ein wenig um.

1. Im prächtig eingerichteten Empfangsraum halten sich ständig zwei Wachen auf, die im Stil der begüterten Bewohner Havenas gekleidet sind und von uninformatierten

Besuchern für ganz gewöhnliche Gäste gehalten werden. Die Rezeption mit einer Theke aus polierter Steineiche befindet sich in der Nordwestecke. Hier nimmt ein Bediensteter die von den Torwachen eingelassenen Besucher noch einmal kritisch unter die Lupe und kassiert das Eintrittsgeld ('Taxe' genannt) in Höhe von 10 Dukaten. Die Nordostecke des Raumes ist mit teuren Sitzpolstern ausgestattet und mit einer Zwergpalme dekoriert. Türen in der West- und der Ostwand führen zu den Umkleideräumen, durch die schwere Bronzetür im Norden gelangt man direkt in die große Halle, genannt 'Garten der Entspannung.'

2. In den relativ einfach eingerichteten **Umkleideräumen** können die Gäste ihre Alltagskleidung abstreifen und bequeme, weit wallende Gewänder in bunten Farben anlegen. Ein Teil der Kabinen ist ständig für bestimmte Stammgäste reserviert. Gerade in diesen Kammern könnte ein Dieb reiche Beute machen: wertvolle Kleidung, Schmuck, kostbare Duftwässer usw.

#### Der Garten der Entspannung

Jeder neue Besucher ist überrascht von den prächtigen Pflanzen, die hier gedeihen, obwohl durch die Glaskuppel im Dach nur wenig Sonnenlicht in die weitläufige Halle fällt. Überdies sind die Gewächse größer und sie treiben prachtvollere Blüten als ihre Artgenossen in der freien Natur. Viel Gold hat man Fingorn schon für die Auflösung dieses Rätsels geboten, aber bisher hat er sein Geheimnis nicht preisgegeben.

3. Auf dem **kleinen Podium** spielen abwechselnd zwei Lauten- und ein Harfenspieler zur musikalischen Erbauung der Gäste und wohl auch, um gelegentliche Geräusche aus den benachbarten 'Lauben' (siehe 8) zu übertönen.

4. Auf dem **großen Podium** finden zur Essenszeit Tanzdarbietungen und akrobatische Vorführungen statt.

5. An den **Tischen im Speisegarten** dinieren die Mitglieder der vornehmen Familien. Hohe Hecken schirmen die Tische vor neugierigen Blicken ab und dienen zugleich als Trennwand zwischen den zum Teil untereinander zerstrittenen Familien. Damit die Dienerschaft trotzdem jederzeit weiß, wer wo zu tafeln beliebt, hängt vor jedem Heckeneingang ein großer Vogelkäfig mit einer bestimmten Papageienart. Da aber inzwischen einige Gäste damit begonnen haben, den lieben Tierchen auf andere-

Familien gemünzte Beleidigungen beizubringen, fürchtet Fingorn, daß er die Papageien demnächst durch unterschiedlich gefärbte Wollschweinchen ersetzen muß.

6. In dem ovalen, flachen **Fontänenteich** stehen drei von Größe und Gestaltung unterschiedliche Springbrunnen, die von einem Künstler aus Baburin mit Pflanzenornamenten verziert wurden.

7. Das große, von 0,6 auf 3,1 Meter Wassertiefe abfallende **Schwimmbassin** bietet den Gästen Gelegenheit, sich in angenehm temperiertem Wasser zu tummeln. Ein künstlicher Wasserfall auf der Ostseite verbirgt einen Zugang zum Spielsalon (9), der noch durch eine zweite, in einer Efferdstatue versteckte Tür erreicht werden kann. Ein wohlgebauter Bademeister (der Schwarm einiger höherer Töchter) wacht über das Wohl der Badenden und erteilt auf Wunsch Unterricht in der hohen Kunst des Schwimmens.

8. Die von einer dichten Vegetation umschlossenen **Lauben** erfreuen sich durch ihre Abgeschlossenheit besonderer Beliebtheit. Man ist ungestört, unbeobachtet, ungehört...

9. Im **Spielsalon** gibt es mannigfaltige Gelegenheiten an Glücksspielen teilzunehmen, die wegen der unbegrenzten Höhe der Einsätze eigentlich sämtlich gegen die städtischen Gesetze verstoßen. Es gibt ein Glücksrad mit sechsunddreißig roten und schwarzen Zahlenfeldern, Karambolagetische (siehe Bote 15) 'Arenen' für Krötenkämpfe (siehe 'Strom d. Verderbens') und vieles mehr. In letzter Zeit ist ein Spiel in Mode gekommen, das mit viereckigen, bunt bemalten Kartonstücken gespielt wird und bei dem der Einsatz aus den Kleidungsstücken der Spieler(innen) besteht.

Wenn man den Weg durch die Efferdstatue neben dem Schwimmbad genommen hat, bemerkt man verblüfft, daß die Rückseite der Statue nicht etwa Efferds muskelbewehrten Rücken darstellt, sondern die überaus gelungene Vorderansicht der Göttin Rahja.

Vor der Ostwand steht eine weitere, überlebensgroße Statue. Sie zeigt den Gott Phex, ist aus Ton gefertigt und von ziemlich grober Machart. Wenn man sie aus der Nähe betrachtet, kann man erkennen, daß sie feine Risse aufweist und möglicherweise bald zerbersten wird.

In der Südwand gibt es eine Tür, zu der aber nur Fingorns Bedienstete einen Schlüssel besitzen. Im Falle einer Razzia könnten die Gäste des Salons durch eine im Boden des kleinen Seerosenteiches verborgene Luke flüchten, aber bei Fingorns einflußreicher

Kundschaft ist mit einer solch unliebsamen Störung eigentlich nicht zu rechnen.

In der Nordostecke des Salons ist eine Ringkampfarena abgeteilt. Hier können Gäste ihr Talent auf diesem Gebiet erproben oder vom Hause arrangierten Kämpfen zuschauen. Meist treten die Nivesenmädchen Talima (MU:13, GE:16, KK:13, Ringen:7) und Sirna (MU:15, GE:13, KK:12, Ringen:6) gegeneinander an. Natürlich kann auf alle Kämpfer gewettet werden. Es empfiehlt sich, darauf zu achten, auf wen Fingorn setzt, denn wenn jemand vom Personal am Kampf beteiligt ist, geht der Wettstreit meistens in Fingorns Sinne aus.

10. In den **Massageräumen** kann man sich wahlweise von einem Masseur oder einer Masseurin so richtig durchkneten lassen. Sowohl die Herren- (11) als auch die Damentoilette (12) verfügt über eine Wasserspülung (welch Luxus!).

#### 13. Korridor

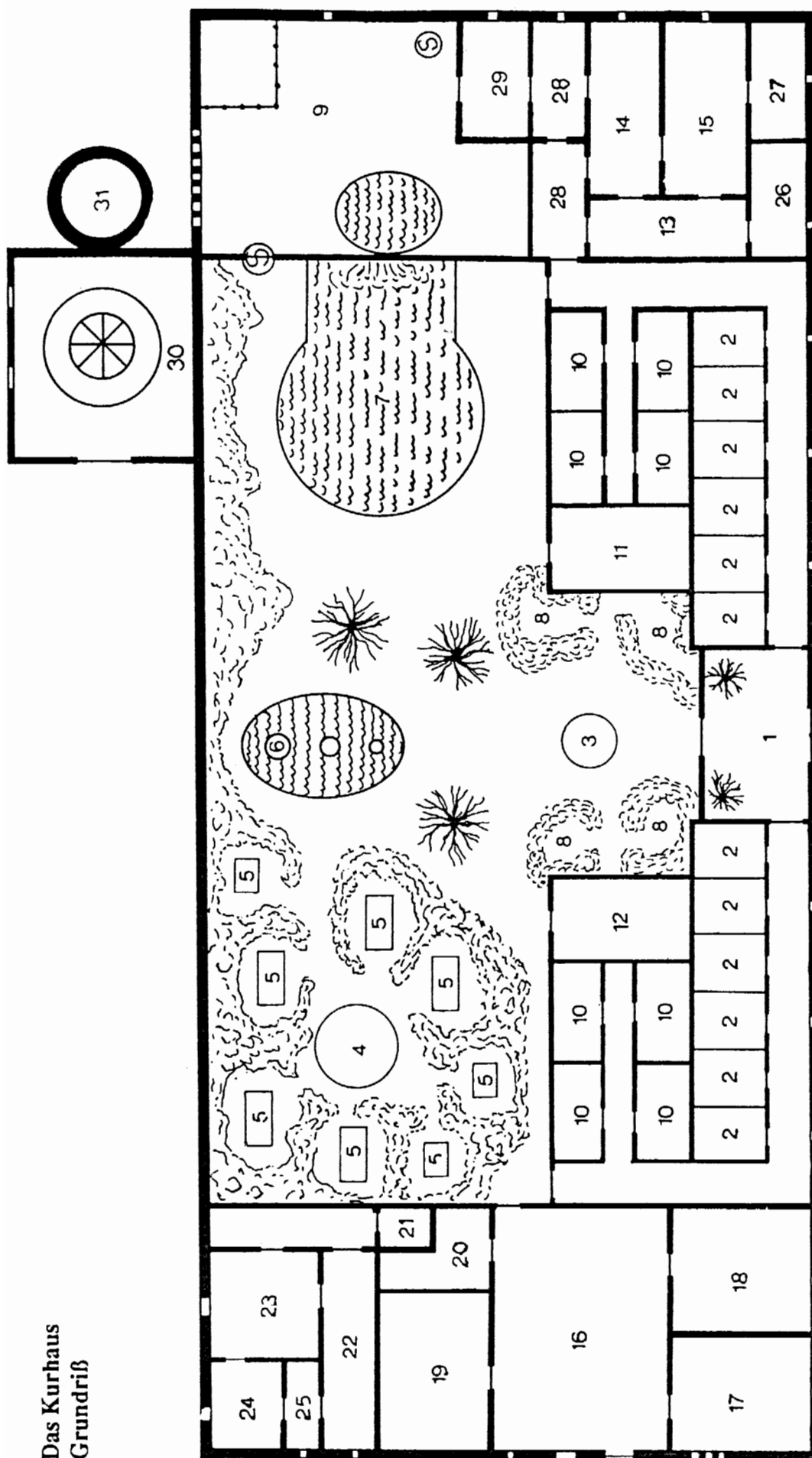
14 u. 15. **Fingorns Dienerschaft** schläft in großen, einfach ausgestatteten Räumen. Die Männer und Frauen sind im allgemeinen zufrieden mit ihrem Beruf, denn sie wissen, daß es ihnen anderswo schlechter gehen könnte. Enger Kontakt zu den Gästen ist ihnen untersagt.

16. Die berühmte **Küche** des Kurpalastes. Vier Köche sorgen für das Wohl der Gäste und bieten Spezialitäten aus der gesamten bekannten Welt, die in der wohl gefüllte Speisekammer (17) gelagert werden. Weine und andere Getränke werden in Raum 18 aufbewahrt; Hier findet sich eine Vielfalt verschiedener Wein- und Biersorten, unter anderem auch zwei Fässer mit Megbillabier (Siehe Anhang). Das Küchenpersonal ist in Raum 19 untergebracht. Bestecke und Geschirr liegen in Raum 20 bereit.

21. In dieser **Zelle** ist die Lösung des Rätsels der Pflanzenpracht in der Halle verborgen: Laron, ein Waldelf, den Fingorn entführen ließ und sich durch eine besondere Droge - das Bannbalöl - gefügig machte, kümmert sich außerhalb der Öffnungszeiten um das Wohlergehen der Pflanzen.

22. Der **Raum der Wächter**. Hier halten sich abwechselnd je sechs Wachen während ihrer Freischicht auf. Sie sind mit bestickten Waffenröcken bekleidet und tragen neben zwei versteckten Dolchen noch je drei Wurfsterne, mit denen sie verteuftelt gut umgehen können. Hier im Schlafraum

Das Kurhaus  
Grundriß



liegen außerdem ihre Krummsäbel parat.

#### *Die Werte eines typischen Wächters:*

MU:13, KL:9, CH:10, GE:12, KK:14, LE:35, RS:2, AT:11/11, PA:10/8 (Säbel/Dolch), TP:W+4, MK:14

**23. Fingorns Wohnraum** ist eher einfach eingerichtet, da der Besitzer des Kurhauses selbst auf Luxus keinen großen Wert legt. Die Einrichtung besteht im wesentlichen aus einem großen Schreibtisch, drei Schrankregalen und einer Sitzecke. Auffällig ist nur eine große Kletterpflanze, die an einem Rankgerüst bis zur Decke emporgewachsen ist. Das stabile Gerüst endet unter einer getarnten Luke in der Decke und kann im Notfall als Fluchtleiter dienen.



**Fingorn** (MP 904; siehe auch 'Havena' S. G1 u. G2) ist 49 Jahre alt, nur 1,63 m groß und sehr schlank. Seine Werte:

MU:12, KL:17, CH:7, GE:13, KK:11, LE:32, RS:1, AT:11, PA:9 (Dolch), TP:W+2, MK:24

**24. Fingorns Schlafgemach** ist ebenfalls schlicht möbliert: Ein kleiner Schrank, eine Kommode und ein Himmelbett stellen das gesamte Inventar dar. Im rechten Bettposten am Fußende ist ein kleines Geheimfach versteckt, in dem Fingorn einige sehr wertvolle Edelsteine, vorzugsweise Smaragde, für die er eine Schwäche hat, aufbewahrt. Die Kommode enthält neben Leibwäsche mehrere Phiolen mit einer gelblichen Flüssigkeit, die sich unter Lichteinfluß erwärmt. Dies ist Seledies 'Mundvorrat' an Bannbalöl, mit der er den Waldelfen gefügig macht (Siehe auch Anhang).

**25. In Fingorns Badezimmer** hat augenscheinlich ein begnadeter Künstler gewirkt. Der Boden besteht aus weißem Marmor mit Einlegearbeiten in Form von

sich munter im Wasser tummelnden Fischen und anderem Getier, durch zwei Bullaugen in den Marmorwänden glaubt man direkt aufs Meer hinauszusehen - eine optische Täuschung, die durch die hinter den Bullaugen angebrachten Bilder verursacht wird. Der Traum von einer Badewanne besteht aus lachsfarbenem, poliertem Granit und hat die Form eines Bootes.

**26 u. 27. Die Toiletten der Dienerschaft** brauchen wohl nicht näher beschrieben zu werden.

**28 u. 29. Aufenthaltsräume der Dienerschaft.**

**30.** Die aufwendigen Wasserspiele im Kurhaus werden durch einen **Schöpfbrunnen** und einen **Wasserturm** (31) versorgt. Der Turm und der von einem Pferd betriebene Brunnen, die Fingorn vom Mechanicus Leonardo konstruieren ließ, werden als Geheimnis gehütet. Fremde haben hier keinen Zutritt.

#### **Anhang (Nur für Spielleiter)**

So, jetzt haben wir uns genug im Innern umgeschaut. Ein wahrhaft netter Ort, an dem sich die oberen Zehntausend die Zeit vertreiben können, nicht wahr?

Dabei ahnen selbst Stammgäste nichts von dem, was sich hier tatsächlich abspielt. Fingorn Seledie, der ehrenwerte Besitzer dieses und anderer Häuser sowie Vorsteher der Gilde der Bademeister, hat nämlich inzwischen einen ganzen Fleckenteppich auf seiner angeblich weißen Weste angesammelt. Geboren als Sohn armer Gaukler übte er sich schon früh im Handwerk des Taschendiebstahls und brachte es hier auch zu einer gewissen Kunstfertigkeit. Eines Tages jedoch fand auch er seinen Meister: Der Versuch, einen scheinbar arglos herumspazierenden Kaufmann zu bestehlen, endete mit einem verstauchten Handgelenk und einer Salve schallender Ohrfeigen. Statt dem zu erwartenden Ruf nach der Miliz, bekam der verdutzte Jungdieb eine überraschende Bemerkung zu hören: 'Die Backpfeifen, mein Junge, hast du nicht für den Diebstahlsversuch bekommen, sondern für deine Stümperhaftigkeit. Doch völlig untalentiert scheinst du mir nicht zu sein. Wenn du willst, kannst du bei mir in die Lehre gehen.'

Da die Eltern Fingorns gerade wieder einmal wegen groben Unfalls im Kerker einsaßen (Die Idee, Pferdeäpfel als Potenzmittel zu verkaufen, war auch wirklich nicht sonderlich gut) und es in Fingorns Heimatdorf

fast niemanden mehr gab, den er nicht schon beklaut hatte, war die Entscheidung schnell getroffen.

Die bohrende Frage, warum sein eigentlich sehr geschickter Bereicherungsversuch so gründlich danebengegangen war, klärte sich schnell, als Fingorn die wahre Identität seines neuen Lehrmeisters enthüllt wurde: Natürlich ein Phex-Geweihter, wie hätte es auch anders sein können. Fingorn erwies sich jedenfalls als gelehriger Schüler und erhielt nach kurzer Zeit die Weihen des Phex. Bald wurde er mit schwierigen und ehrenvollen Aufgaben betraut. Doch auf die Dauer konnten seine Einkünfte als Geweihter seine heftiger werdende Goldgier nicht befriedigen. Er begann, sich nach einem anderen Betätigungsfeld umzusehen. So kam es ihm sehr gelegen, als ihn sein Tempelvorsteher, dessen Stellvertreter er inzwischen geworden war, auf eine Reise in das ferne Mengbillar (auch die 'Stadt der Giftmischer' genannt) entsandte. Dort stieß er auf einen Stoff, aus dem - wie er bald erkannte - leicht ein Vermögen zu schlagen war: das Bannbalöl.

Mit diesem Elixier, das zu einem Preis von 35 Dukaten pro Unze gehandelt wird, kann man je nach Dosis, Menschen und Elfen freundlich stimmen, sich gewogen machen oder gar völlig ihren Willen brechen. Der Besitz und die Anwendung von Bannbalöl ist im gesamten Neuen Reich unter Kerkerstrafe gestellt. Dennoch wird das Öl von skrupellosen (und finanzkräftigen) Bürgern immer wieder bei der Verfolgung von geschäftlichen, politischen und amourösen Zielen eingesetzt. Eine mehrjährige Einnahme des Mittels führt zum Nachlassen der Geisteskräfte und schließlich zur völligen Stumpfsinnigkeit. (Verwenden Sie das Öl im Spiel ähnlich wie den Bannbaladin-Spruch. Das Elixier hat einen leicht ranzigen Geschmack und wird gewöhnlich in sehr scharfe Schnäpse z.B. Premier Feuer gemischt.)

Fingorn hätte eigentlich sein Augenmerk gar nicht auf dieses Teufelszeug gerichtet, wenn er nicht mit einem Apotheker aus Havena ins Gespräch gekommen wäre. Dieser beklagte sich bitterlich darüber, daß er trotz seines Gliederreißen immer noch die gefährliche Seereise unternehmen müsse, um den Bedarf seiner Kunden zu befriedigen. Dem Manne kann geholfen werden, dachte sich Fingorn Seledie und lud seinen neuen Freund zu einem Geschäftsessen ein. Nach zähen Verhandlungen war man sich einig: Fingorn würde demnächst den Transport und damit einen Großteil des Risikos übernehmen, gegen eine angemessene Beteiligung am Gewinn

und eine einmalige, deftige Vorauszahlung, mit der Fingorn ein Deckunternehmen in Havena aufbauen könnte.

Wenig später erwarb Fingorn ein Grundstück im Süden Havenas und errichtete sein Kurhaus. Zweimal im Jahr unternimmt er eine Reise, um "seine Erbtante in Mengbilla zu besuchen". Von dieser Fahrt bringt er immer zwei Fässer Mengbillabier mit, die in ihrem Innern ein je zweites Faß mit etwa 50 Unzen Bannbalöl enthalten. Schon nach der zweiten Fahrt verlangte Fingorn von seinem Geschäftspartner, stärker in den Handel einbezogen zu werden; er forderte, die Hälfte der Kunden direkt zu beliefern. Eskam zu einem Streit, der für den Apothe-

ker damit endete, daß er fortan als Füllung für die Phex-Statue im Spielsaal dient.

So, nun haben wir die Geheimnisse des Kurhauses vor Ihnen ausgebreitet, wie Sie sie verwenden, liegt ganz bei Ihnen. Die Spieler-Helden könnten zum Beispiel von der Vorsteherin des Rahja-Tempels, die die Konkurrenz der Kurhauses immer stärker zu spüren bekommt, zu einem 'Sabotageakt' angestiftet werden; sie könnten im Auftrag eines entfernten Verwandten nach dem Verbleib des vor Jahren verschwundenen Apothekers forschen; sie könnten vom Schicksal des Waldelfen Laron erfahren haben und ein Befreiungsunternehmen

starten. Vielleicht nimmt Fürst Cuanu die Helden in seinen Dienst, um unauffällige Ermittlungen in Sachen Bannbalöl anzustellen. Möglich wäre aber auch, daß Fingorn selbst die Helden anheuert, um einen Dieb in den Reihen seiner Diener ausfindig zu machen...

Auf jeden Fall wünschen wir Ihnen viel Spielspaß (und gute Erholung) in **Fingorns Kurhaus**

Sven Wasner  
Norbert Venske

## 1004 Jahre Neues Reich

Da die Jubelfeiern, die vor drei Jahren aus Anlaß der tausendsten Wiederkehr der Niederwerfung Bosparans abgehalten wurden, nicht nur den Dank und die Begeisterung zahlloser Untertanen erweckt, sondern auch der Majestät eine außerordentliche Freude bereitet haben, hat unser Kaiser in seiner Güte beschlossen, die gleichen Feierlichkeiten von nun an in jedem vierten Jahr stattfinden zu lassen. Wir geben einen Überblick über die Zeremonien und Veranstaltungen, auf die sich unsere Leser schon heute freuen können:

Gleich zu Beginn des Jahres, am 2. Tag des Praios, einen Tag nach der Sommersonnenwende, findet eine Feier zu Ehren der 'Acht Märtyrer von Bosparan' statt, jener vier Männer und Frauen, die von der Kaiserin Hela Horas verbrannt wurden. Wie schon vor vier Jahren wird beim Gottesdienst durch die Geweihten der Hauptstadt vor allem darauf hingewiesen, daß die Unterhändler die Kaiserin wegen ihrer Selbsterhebung zur Göttlichkeit zur Rede stellten. Nun wird behauptet, Kaiser Hal hätte sich mit dem Gedanken getragen, diesen Teil der Zeremonie zu unterbinden. Wir weisen die Behauptung als üble Unterstellung zurück!

In der Mitte des Praiosmondes wird die Aushebung des Bürgerheeres nachvollzogen: Fast die gesamte Bevölkerung Gareths sowie die anderer großer Städte sammelt sich mit echten oder imitierten Waffen am Hauptplatz und zieht in einer großen Parade durch die ganze Stadt, wobei immer wieder

das überlieferte Marschlied "Hüte dich, Hela, wir kommen!" angestimmt wird. Hier kann jeder einmal Soldat und Volksheld spielen und mit klirrenden Waffen und lauter Stimme von seinen bevorstehenden Taten prahlen. An den Paraden beteiligen sich aber immer auch einige berühmte Helden des Mittelreiches, allen voran Schwertkönig Raidri Conchobair und Baron Mapo, der Basiliskentöter.

Die Waffen werden schon etwa zwei Wochen später wieder hervorgeholt, denn am 30. Tag des Praios ist der Jahrestag der 'Zweiten Dämonenschlacht'. Hier können sich nun all die selbsternannten Freiheitskämpfer austoben: Dämonen aus Stroh und schwarzen Lumpen werden durch die Straßen geschleift und auf allen größeren Plätzen öffentlich verbrannt und zerfetzt. Am Abend danken die Geweihten von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm ihren Göttern für ihr wundersames Eingreifen. Und während der Nacht werden Alchimisten aus ganz Aventurien die Stadt mit ihrem 'Benbukkulischen Feuer' erhellen. Manche der von ihnen angewandten Zauber mögen noch nicht ganz ausgereift sein, so daß es wieder zu kleineren (oder größeren) Bränden kommen kann, aber das Vergnügen der Bürger sollte doch wohl das kleine Risiko wert sein.

Wie auch während der letzten 1003 Jahre erinnert der Nationalfeiertag vom 7. bis 9. Rondra an die Eroberung und Zerstörung Bosparans und die Ausrufung des Neuen Reiches. Fast jedes Stadtviertel Gareths hat seine eigenen Traditionen, mit denen ein-

zelne Helden gefeiert werden: Da ist der Starke Kratnir, der als erster die Mauern Bosparans erklommen haben soll. Da ist der Held, der nur als 'Hammerkopf' bekannt ist, und der alleine 84 untote Skelette zermalmt haben soll. Und da ist schließlich die Bäcker Gilde, die noch immer standhaft behauptet, ihre Vorfahren hätten alleine die Leibgarde der Kaiserin niedergedrungen. Dieser und vieler anderer Großtaten wird in Umzügen unterschiedlicher Art und Größe gedacht, hinzu kommen allerlei ungewöhnliche Volksbelustigungen wie 'Kriegerfensterln', Kegeln mit Tier- und Goblinschädeln und Schlachten mit in Wasser eingeweichten Broten.

Gleichzeitig finden aber tagelange Schau- und Wettkämpfe, Turniere und Tjosten statt, an denen selbst die höchsten Adligen und Geweihten des Reiches teils als Zuschauer, teils als Organisatoren, teils als Beteiligte mitwirken. Das ist auch eine der wenigen Gelegenheiten für einen einfachen Bürger, den Kaiser zu sehen; außerdem hält sich das Gerücht, daß er sich verkleidet selbst unter das Volk mischen wolle, trotz der Gefahren und Verwicklungen, die sich daraus ergeben könnten.

Am Abend wird dann das legendäre große Pferderennen gestartet, in Erinnerung an den Bürger Larsen, der seinerzeit in einem unglaublichen Ritt die über 800 Kilometer zwischen Bosparan und Gareth in kaum mehr als 8 Tagen zurücklegte, um die Siegesbotschaft zu überbringen. Da sich das Liebliche Feld wenig kooperativ zeigte und sich weigerte, das Rennen teilweise auf

# Hexe, Schelm, Druide Starttalente

Wie beim Vorabdruck der  
Talentwerte von Magier und  
Elf sei auch hier darauf  
hingewiesen, daß unsere  
Angaben nur unverbindliche  
Richtwerte darstellen und  
sich bis zur endgültigen  
Fassung in der Box Die  
Magie des Schwarzen  
Auges (Feb. 1989) noch  
ändern können.

| TALENT                         | HELDENTYP |      |        |
|--------------------------------|-----------|------|--------|
|                                | Schelm    | Hexe | Druide |
| Gesellschaft, Wissen, Handw.   |           |      |        |
| Ablichten                      | -3        | 3    | 3      |
| Alchimie                       | -5        | 0    | 0      |
| Bekehren                       | -5        | -2   | -7     |
| Bergbau                        | -7        | -7   | -7     |
| Betören                        | 2         | 4    | -3     |
| Bogenbau                       | -7        | -5   | -5     |
| Fahrzeuglenken                 | 0         | -2   | -2     |
| Falschspiel                    | 3         | 3    | -2     |
| Feilschen                      | 1         | 2    | 0      |
| Gassenwissen                   | 4         | -2   | -2     |
| Glücksspiel                    | 5         | 0    | 0      |
| Heilkunde, Gift                | -1        | 4    | 3      |
| Heilkunde, Krankh.             | -1        | 3    | 4      |
| Heilkunde, Seele               | 1         | 1    | 3      |
| Heilkunde, Wunden              | 1         | 1    | 1      |
| Holzbearbeitung                | -1        | 1    | 3      |
| Kochen                         | 0         | 3    | 0      |
| Lesen/Schreiben                | 0         | 0    | 1      |
| Lügen                          | 6         | 3    | 2      |
| Malen/Zeichnen                 | 1         | 0    | 0      |
| Mechanik                       | -3        | -3   | -3     |
| Menschenkenntnis               | 0         | 2    | 1      |
| Musizieren                     | 1         | 2    | 0/-7** |
| Prophezeien                    | -3        | 4    | 3      |
| Rechnen                        | 0         | 0    | 0      |
| Rüstungsbau                    | -7        | -7   | -7     |
| Schätzen                       | -1        | -1   | 0      |
| Sich Verkleiden                | 5         | 3    | 1      |
| Sprachen kennen                | 0         | 0    | 0      |
| Tanzen                         | 2         | 4    | 0      |
| Taschendiebstahl               | 3         | -2   | -4     |
| Waffenschmieden                | -7        | -7   | -7     |
| Zechen                         | 3         | -1   | 1      |
| Zwergennase                    | 1         | 1    | 2      |
| ** -7 für Blechblasinstrumente |           |      |        |
| Kampftechniken                 |           |      |        |
| Boxen                          | 2         | 0    | 0      |
| Ringern                        | 3         | 2    | 2      |
| Hruruzat                       | -7        | -6   | -6     |
| Axte, Beile                    | -7        | -5   | -7     |
| Hiebaffen, scharf              | -5        | -5   | -5     |
| Hiebaffen, stumpf              | 1         | 3    | 2/-7*  |
| Schwerter                      | -5        | -5   | -7     |
| Stichwaffen                    | 0         | 2    | 0/-7*  |
| Schußwaffen                    | -3        | 0    | 1      |
| Wurfaffen                      | 2         | 2    | 1      |
| Natur                          |           |      |        |
| Fährtensuchen                  | -3        | 2    | 2      |
| Fallenstellen                  | -3        | -3   | 0      |
| Fischen/Angeln                 | -3        | -1   | 0      |
| Fessein/Entfesseln             | 4         | 2    | 2      |
| Gefahreninstinkt               | -1        | 2    | 2      |
| Pflanzenkunde                  | -4        | 5    | 5      |
| Orientierung                   | 0         | 2    | 2      |
| Tierkunde                      | -3        | 3    | 4      |
| Wettervorhersage               | -3        | 2    | 2      |
| Wildnisleben                   | -2        | 3    | 3      |
| Körperbeherrschung             |           |      |        |
| Akrobatik                      | 4         | -2   | -2     |
| Fliegen                        | -1        | 3    | -1     |
| Klettern                       | 3         | -1   | 2      |
| Reiten                         | -3        | -1   | -1     |
| Rudern/Segeln                  | -4        | -3   | -3     |
| Schleichen                     | 4         | 2    | 3      |
| Schwimmen                      | 0         | 1    | 1      |
| Sich Verstecken                | 3         | 2    | 0      |
| Sinnesschärfe                  | 1         | 3    | 3      |
| Springen                       | 3         | 0    | 0      |
| * -7 für Metallwaffen          |           |      |        |

seinem Territorium durchführen zu lassen, führt die Strecke von Punin den Yaquir abwärts bis zum Schauplatz der Großen Schlacht und von dort über Punin zurück bis nach Gareth. An diesem Rennen nehmen wieder nur die kühnsten Reiter Aventuriens teil, und es kommt nicht unbedingt der Schnellste als erster ins Ziel, sondern derjenige, der den tagelangen Strapazen, Widrigkeiten und Gefahren, die ihm aus Gelände, Wetter, Konkurrenten und zufälligen Begegnungen erwachsen können, am besten zu begegnen weiß. Die Siegerehrung erfolgt wiederum durch den Kaiser höchstselbst.

Voller Spannung blicken wir natürlich auch der Theatervorführung entgegen. Wie man hört, wird auf die ursprünglich geplante Wiederaufführung des Singspiels 'Wir waten im Blut unserer Feinde' verzichtet. Statt dessen zeigt man die Tragödie 'Der Tod der Frevlerin'. Geschrieben wurde das Stück von einem albernischen Adligen namens Berthol Heff-Bennain, der es auch selbst, unterstützt von einem gewissen Ayzik Kelberns, zur Aufführung bringen wird.

Gegen Ende des Jahres, in der Mitte des

Ingerimm-Mondes, wird seit altersher in vielen Städten ein weiterer Brauch ausgeübt: das 'Bosparan-Beute-Fahren', eine Erinnerung an die überladenen Beutewagen, mit denen das Bürgerheer heimkehrte. Dabei werden klapprige Ochsen- und Eselskarren hoch hinauf mit geschmückten Strohballen beladen. Unter dem Johlen der Zuschauer müssen die Mannschaften der einzelnen Gespanne ihre überladenen Gefährte von der Stadtmauer bis zum Hauptplatz schaffen, wobei es einiger Kraft- und Geschicklichkeit bedarf, um die dauernd abrutschenden Strohballen den Zuschauern zu entreißen, einzusammeln und wieder aufzuladen, ohne daß das Fahrzeug zum Stehen kommt. Die Sieger des Rennens erhalten üblicherweise eine Wagenladung Lebensmittel und Getränke, die dann mit Freunden auf dem Festplatz verzehrt werden.

Sie sehen, verehrte Leser, das 11. Jahr der Regierungszeit unseres Kaisers, wird wieder ein Jahr, auf das wir uns von Herzen freuen können.

*Hadmar Wieser*

men und Nachrichten des Hofes an außerhalb des Mittelreiches erscheinende Gazetten, beispielsweise jenes Blatt mit dem fremdländisch anmutenden Namen 'Adventure Master' weiterzuleiten."

#### **Notmark:**

Wegen Landstreicherei wurde der erstmals in Fachkreisen sehr geschätzte Alchimist Tyros Prahe von der Notmarker Miliz festgenommen. Seine vergeblichen Anstrengungen, die Gardisten mittels eines wirren Gefasels von einem riesigen Edelstein, den er angeblich irgendwo im hohen Norden versteckt hätte, von seiner Verhaftung abzubringen, wurden als strafverschärfende Bestechungsversuche gewertet. Er soll in den nächsten Tagen dem Richter vorgeführt werden, der dann hoffentlich ein strenges Urteil für diesen studierten Wirrkopf findet, der mit seiner haarsträubenden Geschichte schon eine Reihe ahnungsloser Abenteurer in ihr Verderben geschickt hat.

#### **Paavi:**

Die Verheerungen, angerichtet durch steinschmeißende Riesenalken, sind nun beseitigt worden. Aus Anlaß des Wiederaufbaus, der zu einer beträchtlichen Verschönerung des Stadtbildes führte, veranstaltet Herzog Dermot ein Turnier, zu dem die Edlen seines Herzogtums sowie eine, dem Herzog anscheinend sehr am Herzen liegende Dame aus Shamaham geladen wurden. Ehrengäste an den drei Turniertagen werden die heldenhaften Abenteurer sein, die damals die Stadt vor den zerstörerischen Angriffen des Magiers Olachtai retteten. Weiterhin wird dessen ehemaliger Schlupfwinkel, die große, außerordentlich imposante Steinschlange, nach Abschluß des Turniers von einem der obersten Hesindegeweihten Aventuriens wieder seiner ursprünglichen Bestimmung zugeführt.

#### **Khunchom/Thalusa:**

Eine freudige Nachricht erreichte uns aus dem Südosten Aventuriens: Prinzessin Shenny von Thalusa gebar ihrem geliebten Mann, Prinz Selo von Khunchom, ein prächtigen Knaben von mehr als 160 prinzlichen Unzen. In Erinnerungen an gewisse Begebenheiten vor Schließung des Ehebundes will das glückliche Paar seinem Stammhalter den Namen Stipen geben. Dem Vernehmen nach sind Mutter und Kind wohlauf - der Vater wurde zuletzt in Begleitung zweier Gardisten, die ihm als Stütze dienten, im Kräutergarten des Fürstenpalastes gesichtet.

## Aus den Provinzen

### **Streuner rehabilitiert!**

**Gareth:** Es ist geschehen: Der erste der ehrlosen Gesellen, die da glaubten, mit der Beschreibung ihrer Schandtaten einen Adelstitel erhaschen zu können (und statt dessen zur Fahndung ausgeschrieben wurden), hat sich vor einigen Tagen freiwillig gestellt.

"Es ist schon deprimierend, auf jedem Marktplatz sein Konterfei zu erblicken und die prüfenden Blicke der Passanten auf seinem Gesicht zu spüren", mit diesen Worten begab sich Apollo von Rommilys in die Hände unseres allseits verehrten und allzeit gerechten Großinquisitors Dexter Nemrod, der von der Reue des entnervt wirkenden Streuners angetan war und versprach, die von Apollo in seinem Aspirationsschreiben erhobenen Selbstbezeichnungen (Attentate mit diversen Kinderbanden auf Mitglieder des Adels von Rommilys) noch einmal gründlich auf ihre Strafwürdigkeit und eventuelle Verjährung zu überprüfen.

Drei Tage später, in denen der Angeklagte Gelegenheit hatte, die vorzügliche Qualität

der Garether Gefängnisküche kennenzulernen, wurde er am frühen Morgen durch einen milde lächelnden Baron Nemrod geweckt, der ihn mit folgenden Worten überraschte:

"Tja, mein lieber Apollo, da hättet Ihr Euch um ein Haar in eine üble Lage gebracht. Aber hättet Ihr in Eurem Bewerbungsschreiben nicht so fürchterlich aufgeschnitten, wäre Euch einiges erspart geblieben. Unsere Nachforschungen über Eure 'Verbrechen' haben jedenfalls ergeben, daß es sich dabei wohl doch nur um die juvenilen Fingerübungen eines angehenden Streuners gehandelt hat, die zu bestrafen der Kaiser in seiner Güte nicht für erforderlich hält. Betrachtet also Eure Vergehen - u. a. das Lockern von Sattelgurten und das Plazieren von Darpatfröschen in Dekolletes - als vergeben und vergessen.

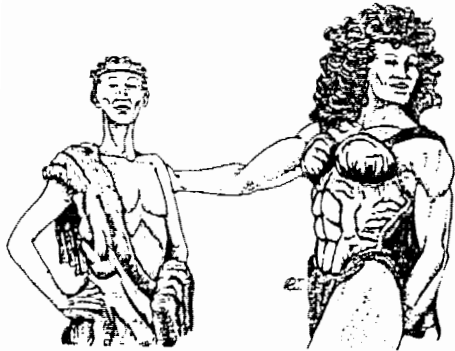
Da Ihr andererseits unbestrittene Verdienste um Staat und Kaiserhaus erworben habt, hat die Majestät beschlossen, Euch nicht nur voll zu rehabilitieren, sondern überdies in den Kreis Ihrer Edlen aufzunehmen, falls Ihr gewillt seid, auf ein Jahr das Amt eines kaiserlichen Hilfsschreibers zu übernehmen.

### Grangor:

Als gar nicht besonders lieblich erwies sich in letzter Zeit die 'Stadt der Kaufleute' im Lieblichen Feld: Die Altvorderen der Stadt scheinen von einer unerklärlichen Todessehnsucht befallen. Nacheinander wurden mehrere Patrizier als Wasserleichen aus dem Schinderwaat geborgen, darunter so respektable Personen wie Elimar Wollwert oder Sark Wortheim. Da die Redaktion den offiziellen Verlautbarungen ("seltsame Verkettung von Unglücksfällen") nicht traut, wird noch heute einer unserer Berichterstatter sich auf den Weg nach Grangor begeben.

### Zorgan:

Die Amazone Irma, durch ihre Heirat mit Fürstin Sybias Sohn Arkos designierte Anwärterin auf den aranischen Fürstenhof, will sich zuverlässigen Gerüchten zufolge von ihrem Gemahl trennen. Neueste Informationen besagen, daß die kampferprobte Amazone nach eigenen (vermutlich ironisch überspitzten) Aussagen genug hat von "...diesem Jammerlappen, der eine Leiter braucht, um aufs Pferd zu steigen und sich dauernd über seinen viel zu harten Damensattel beklagt!" (Unser Bild zeigt das Paar in glücklicheren Tagen.)



### Warunk:

Bedingt durch die grassierende Horn- und Nasenfäule (eine Rinderpest) und die dadurch stark zurückgegangene Milchproduktion sind die Preise für Sembelquast, die alleseits beliebte Warunker Käsespezialität, in diesem Jahr stark gestiegen. Der geneigte Leser wird sich erinnern, daß wir ihm im letzten Jahr ans Herz legten, diese außerordentlich haltbare Ware auf Vorrat einzukaufen. Wer unserer Empfehlung gefolgt ist, kann jetzt einen schönen Gewinn erzielen. Immer noch als Kapitalanlagen interessant sind Koschammernzungen, da das Gerücht umgeht, daß nach den Basiliken auch die Ammern unter Naturschutz gestellt werden.

## In eigener Sache

Kürzlich erreichte die Redaktion folgendes Schreiben:

"Ich finde es gut, daß Ihr in Ausgabe 14 des Boten unter der Rubrik 'Aventuriens Blätterwald' meinen Artikel über den Tangaal als Beispiel für das Fanzine 'Der Pegasus' ausgewählt habt.

Allerdings vermisste ich einen Hinweis darauf, daß der Artikel von mir stammt. Daher muß ich Euch bitten, dieses nachzuholen.

Ralph-Erich Hildebrandt, Straelen  
(*can.math.*)

Hierzu eine Anmerkung:

Bei unserer Vorstellung der 'Zines' haben wir den Titel des Magazines genannt, den Titel des zitierten Artikels und Namen sowie Anschrift des Herausgebers. Dazu auch noch den jeweiligen Autor namentlich zu würdigen, hielten wir für zu verwirrend und platzraubend. Um in Zukunft solche Briefe wie den obigen zu vermeiden, haben wir keine andere Wahl, als die Aktion 'Aventuriens Blätterwald' fürs erste einzustellen. Bei Herrn Hildebrandt entschuldigen wir uns in aller Form für die Unterlassung und hoffen, daß wir den Schaden durch den Abdruck seines Schreibens wiedergutmacht haben.

## DAS SCHWARZE BRETT

30. Sep. - 2. Okt.

Zweiter Wittener Rollenspieltreff

Einziges, der Redaktion bekanntes Spielertreffen mit der Möglichkeit, eine Sauna zu benutzen. Ansonsten gibt es Brett-, Fantasy- und Live-Rollenspiele, gute Verpflegung und Übernachtungsmöglichkeit im Hause (Luftmatratzen u. Schlafsäcke sind allerdings mitzubringen.) Gebühr: DM 20,-. Auskünfte: FBF Schwedenheim \* Herdecker Str. 109 5810 Witten 6

8. Okt.

PLAY DAY '88

Von 10.00 bis ca. 23.00 Uhr: alte u. neue Brettspiele, F&SF-Rollenspiele, Table Top Demonstrationen (historisch-fantastisches Schlachtengetümmel), Spiele u. Figuren Flohmarkt, Zinnfigurenausstellung. Eintritt: DM 3,-. Ort: Gemeindewesenzentrum Altenes-Kamap, Stapenhorststr. 20

Auskünfte: Historisch-Fantastische Gesellschaft e.V. B. Siepmann \* Rheinstr. 31 \* 4223 Voerde 2

27.-30. Okt.

Internationale Spieltage, Spiel 88, Essen

Größtes deutsches Treffen von Spielern und 'Machern'. Gelegenheit zum Kennenlernen vieler Spiele und Autoren.

29.-30. Okt.

6. Fantasy Festival "FANFOR"

In- und ausländische Rollen- und Brettspiele; Figurenshow und Anmalwettbewerb (Einzelfiguren, Großfiguren, Dioramen)

Übernachtung mit Schlafsack etc. möglich. Eintritt: DM 6,- für Teilnehmer Größe 1 (Orks, Menschen über 18, Elfen, etc.) und DM 4,- für Größe 2 (Zwerge, Menschen unter 18, Halblinge etc.)

Ort: Stadtbücherei Rheinau, Kronenburgstr. 45-55, 6800 Mannheim

Auskünfte:

FANTASY FOREST \* Tel: 0621/372574

**Achtung!** Abos ab Nr. 12 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet. Zur Verlängerung benutzen Sie bitte den Coupon. Danke.

Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 3, bekommen Sie ihn bis Nr. 12, bei einer 4 bis Nr. 16 usw.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement des Aventurischen Boten für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z. Zt. DM 10,- (inkl. gesetzl. MwSt. u. Zustellgebühr). Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGEN - Postfach 11 65 - 8057 Eching

☐ 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.

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abonnements ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Abt. Werbung, Postfach 11 65, 8057 Eching, schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter



Ich bin Clubmitglied ☐ ja ☐ nein wenn ja: Clubnummer