

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafenschaften und

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig

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

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns! Ansonsten gilt: Wenn's schrecklich oder lustig ist gewesen - im Bote stand's zuerst zu lesen!

Schutzgebühr:
DM 2,-
Phex, 15 n.H.

30

Al'Anfa überfällt das Kalifat!

Sensationelle Ereignisse im Süden!

Seit kurzem ist das Licht des Friedens in Aventurien erloschen, Tsia verhüllt trauernd ihr Gesicht - es herrscht Krieg zwischen den Staaten unseres Kontinents. Schlachten mit Hunderten von Toten werden geschlagen, Flüchtlinge ziehen in alle Richtungen, Städte und Landstriche werden erobert und unterworfen.

Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa, hat seinen vor kurzem ausgesprochenen Drohungen unerwartet Taten folgen lassen:

Als im Norden Aventuriens Winter herrschte und niemand an einen Krieg dachte, schiffte Al'Anfa in aller Eile Truppen ein. Doch der Schlag ging nicht - wie man allgemein erwartet hatte - gegen das kleine Königreich Trahelien, denn dessen Herrscherin Peri III. hat ihr Land mittlerweile unter Tar Honaks Herrschaft gestellt und sich selbst als freiwillige Gefangene nach Al'Anfa begeben, wo sie nun das Urteil des Patriarchen erwartet. Welche Gründe die schöne Königin zu diesem Schritt



bewogen haben, ist derzeit nicht mit Gewißheit in Erfahrung zu bringen. Gerüchte reichen von einem göttlichen Befehl an die Trahelinerin über Schwarze Magie bis hin zu dem Verdacht, der alananische Boroni habe die unmündigen Töchter Peris in seine Gewalt gebracht und ihre Mutter so unter seine Herrschaft gezwungen. Wir hoffen, schon in der nächsten Ausgabe des Boten den dunklen Schleier der Verhüllung von diesen Vorgängen zu reißen!

Also nicht gegen Trahelien schickte Al'Anfa seine Schiffe, sondern gegen einen weit größeren und mächtigeren Gegner: Das novadische Kalifat.

Die Entführung des alananischen Großadmirals Darion Paligan durch den novadischen Korsaren El Harkir (der Bote berichtete) hat den Stolz der Stadt offenbar so stark getroffen, daß sich der

Patriarch zu einem Angriff auf die Novadis gezwungen sah.

Der erste Schlag traf allerdings einen anderen: Am 22. Firun landeten die Schwarzen Galeeren Al'Anfas in Seleno. Die herausstürmenden Soldaten hatten die Hafenstadt rasch eingenommen, den Berichten zufolge kam es zu keinerlei Widerstand durch die Bevölkerung.

Ohne sich lange um ihre Eroberung zu kümmern, zogen die Truppen Al'Anfas unter der Führung des Patriarchen selbst sofort den Szinto hinauf und betraten damit ein Gebiet, das die Kalifen der Novadis als Teil ihres Reiches betrachteten. Vor den Al'Anfanern her eilte die flüchtende Bevölkerung, die wohl zu Recht das Schicksal der Sklaverei befürchtete.

Die Schlacht am Szinto

Die Nachricht erreichte Mherwed drei Tage später. Kalif Abu Dhelrumun, der gerade das alljährliche Kamelrennen

Rondras Stolze Töchter

Mit freundlicher Unterstützung Ihrer königlichen Hoheit Yppolita von Kurkum entstand eine fürwahr sensationelle Reportage über Aventuriens Amazonen.

Lesen Sie unseren großen Hintergrundbericht auf Seite 5 ff.!

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt
Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktion:

U. Kiesow, N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

M. Hofmann, I. Kramer,
J. Raddatz

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 © 1990 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

besuchte, gebot den in Unau liegenden Truppen sogleich den Aufbruch, um die Feinde zurückzuwerfen - doch das Schicksal stand gegen die Novadis: Nach langem Ritt erreichten die Lanzenreiter den Szinto bei Malkillabad und erlitten in der darauffolgenden Schlacht eine verheerende Niederlage. Den wenigen vorliegenden Berichten nach zu urteilen, kam es bei diesem Gefecht zu einigen höchst mysteriösen Ereignissen, die den völligen Zusammenbruch des novadischen Widerstandswillens bewirkten.

Beim Zug durch die Shadifsteppe, die sich zwischen dem Szinto und Unau erstreckt, trat den Al'Anfanern kein nennenswerter Gegner entgegen.

Zur Stunde stehen die Truppen Tar Honaks in der befestigten Stadt Unau, die ihnen fast ohne Widerstand in die Hände fiel: Die meisten der Einwohner befanden sich gerade zur Salzgewinnung auf dem Chichanebi-See, der Sultan der Stadt, Mustafa ibn Khalid, weilte zu Besuch beim Kalifen.

Den Boronskriegern gelang die Einnahme der Stadt in nur einem Tag. In einer im Sultanspalast gehaltenen Ansprache schrieb Patriarch Tar Honak diese Tatsache dem segensreichen Wirken des Totengottes zu. Offensichtlich beginnen sich die Al'Anfaner in den eroberten Gebieten dauerhaft einzurichten: Der Patriarch ließ demonstrativ die Mitglieder seines Hofstaates nach Unau kommen und verlegte neue Truppen in das Szintotal und in seine neue Residenz. Zugleich rechnen die meisten Beobachter mit der baldigen Fortsetzung des Kriegszuges in Richtung auf die Kalifenstadt Mherwed.

J.R.

Die Rede Tar Honaks

Im folgenden bringen wir Auszüge aus der Ansprache des Patriarchen vor seinem Heer in Unau. Im persönlichen Troß Tar Honaks wurde übrigens eine auffällig gutaussehende, schwarzhäutige Dame gesichtet, in der einige Beobachter die sagenumwobene Herrscherin Traheliens erkannt haben wollen. Selbige Dame reiste - so heißt es - in einer vergitterten Kutsche; ein weiteres Indiz für die Vermutung, bei der Unbekannten könne es sich tatsächlich um die gefangene Königin Peri handeln.

Doch nun zum wortgetreuen Abdruck der wichtigsten Passagen aus der Rede des Boroni:

"An meine treuen Soldaten!

Tapfer habt ihr gekämpft, der Sieg ist euer gerechter Lohn. Durch euren Mut, eure Kraft und euren aufopfernden Einsatz für die Mächte des Guten habt ihr die gottlosen Rastullahdiener geschlagen, ihr Heer zerstreut, ihre Frauen gefangen genommen."

"Denn so muß man diese Heiden behandeln: Wo die Weisheit der Zwölfgötter geleugnet wird, ist Milde am falschen Platz, wäre Barmherzigkeit mit den Irrenden verfehlt - auslöschen muß man die Ketzerei mit der Fackel des wahren Glaubens, vernichten all jene, die im Herzen verstockt sind."

"Zweifelt ihr denn an der Allmacht Borons? Sein Wirken ist es, das den Sieg sicher machte, sein Eingreifen hat Vergessen kommen lassen über die Ungläubigen. Und solange ihr ihm treu bleibt und mir, seinem obersten Diener in Aventurien, gehorcht, wird er gestatten, daß ihr die euch zugedachten Plätze im Totenreich stattdessen mit Novadis füllt."

"Noch, meine Kinder, ist nicht alles getan - noch gibt es Horte der Gottlosigkeit in unserem schönen Aventurien, in dem wir doch eigentlich nur in Frieden leben wollen. Doch ich sage euch: Solange vom Reich des Bösen noch ein Stein steht, solange noch ein Knecht des Kalifen seine Ketzereien hinausschreien darf in die Welt, solange kann es keinen Frieden geben."

"Denn was würde in einem solchen Fall geschehen? Die Novadis würden aus ihrer Wüste kommen und unter euch - unter allen zivilisierten Menschen - wie Tiere hausen. Sie würden eure Familien töten, eure Häuser niederbrennen, eure Heimatstadt plündern. Deshalb fordere ich euch auf: Al'Anfaner, eine letzte Anstrengung, wenn ihr Frieden und Freiheit haben wollt!"

Skepsis und Zurückhaltung

Allgemeine Zweifel beherrschen die Reaktion unter den Regenten und Geweihten Aventuriens auf die bestürzenden Ereignisse.

● Die Regierung Seiner allergöttlichsten Magnifizenz war für unseren Hofberichterstatte zu keiner Stellungnah-

me bereit. Es war nur zu erfahren, daß man die Entwicklung wachsam beobachte. Alle geplanten Aktionen seien von so geheimer Art, daß man nicht daran denke, sie in das Licht der neugierigen Öffentlichkeit zu stellen. Daß Ihre Majestät, die Kaiserin, von einer geplanten Reise nach Al'Anfa Abstand genommen habe, wurde zwar bestätigt, ein Zusammenhang mit den jüngsten Ereignissen jedoch zurückgewiesen.

● Mit besonderer Ablehnung reagierte der Rabe von Punin, der höchste Geweihte des in Punin beheimateten Boronkultes. Der Erhabene Bahram Nasir erklärte kurz, von einer besonderen Nähe "dieses Tar Honak" zum Gott Boron könne keine Rede sein.

● Aus Vinsalt war zu erfahren, daß Königin Amene die Niederlage der Novadis im privaten Kreis positiv bewertet habe, da sie den Druck von der Ostgrenze des Alten Reiches nimmt. Zugleich wolle man aber verhindern, daß Al'Anfa zur bestimmenden Macht südlich des Mittelreiches werde.

● Ähnliche Reaktionen kamen auch aus Aranien und den meisten anderen Kleinstaaten Aventuriens.

● Anders dagegen in Thorwal: Wenige Monate nach seiner Amtsübernahme stand Hetmann Tronde vor der ersten größeren außenpolitischen Frage - und er traf eine klare Entscheidung: Die Ziele der al'anfanischen Sklavenhändler müßten auf jeden Fall durchkreuzt werden; Drachenschiffe, die im Perlenmeer gegen Al'Anfa kämpften, könnten stets auf das Wohlwollen des Hetmanns vertrauen.

Offen die Partei eines der beiden kriegsführenden Staaten ergriffen nur zwei aventurische Mächte:

● Der Großemir von Mengbilla erklärte, er stehe ganz auf der Seite der Gerechtigkeit und damit Al'Anfas. Mengbilla werde im Meer der Sieben Winde das seine tun, um Al'Anfa zu helfen und außerdem einige Truppen zur Unterstützung nach Selem schicken.

● In Festum dagegen betonte Adelsmarschall Großherzog Jucho die Freundschaft des Bornlandes mit dem überfallenen Kalifat:

"Die Stadt Festum und mit ihr das ganze Bornland hat von den Novadis bisher nur Gutes erfahren, während Al'Anfa gerade in letzter Zeit mehrfach brutal in unsere Freiheit einzugreifen versuchte. Der Machtgier des Patriarchen muß

Einhalt geboten werden - und nachdem alle Warnungen aus Festum offenbar in den Wind geschlagen wurden, muß ich kraft meines Amtes zum letzten Mittel greifen: Das Bornland betrachtet sich als schwer gekränkt und entsendet deshalb einige Einheiten seiner Flotte in das südliche Perlenmeer.

Die Beweggründe des Patriarchen

von Seiner Kaiserlichen Hoheit Prinz Storko

Wie schon vor einigen Monden gelang es uns auch jetzt, die Meinung eines Mitgliedes der Kaiserlichen Familie und fundierten Kenners alanfanischer Hintergründe zu einer Stellungnahme zu bewegen, die wir im folgenden abdrucken.

Eines läßt sich wohl mit Sicherheit sagen: Wer behauptet, er habe diesen Angriff Al'Anfas auf das Kalifat schon längst vorausgesehen, lügt. Ich kann jedenfalls feststellen, daß in der Regierung meines Neffen niemand mit dieser Möglichkeit rechnete.

Wenn wir nun im Nachhinein feststellen wollen, was den Patriarchen zu diesem Schritt bewogen haben mag, gibt es mehrere Antworten: Die naheliegendste wäre, daß der Zorn des Volkes und der Geweihtenschaft über die Schändung des Boronheiligtums an Bord der Gulgari Tar Honak zu diesem weittragenden Schritt veranlaßt hat. Dann hätten wir es also mit der überhasteten Tat eines vor Zorn Rasenden zu tun?

Das wohl kaum. Ich selbst kenne Tar Honak recht gut und muß sagen, daß ihm solche Gefühlsausbrüche fremd sind. Nein, wenn er sich zu etwas entschließt, weiß er sehr wohl, was er tut.

Ein solcher Krieg wird Aventurien von Grund auf verändern, egal wie der Sieger heißt.

Ich hege eine Befürchtung: Wenn ein kühler Planer wie Tar Honak glaubt, einen solchen Krieg siegreich führen zu können, muß er auf Dinge vertrauen, die wir noch nicht kennen, Dinge, um die er vielleicht nur als Priester des Totengottes weiß. Und diese Vorstellung macht mir trotz meines hohen Alters noch Angst.

Ein Überlebender erzählt

Die Redaktion des Aventurischen Boten schätzt sich glücklich, den Lesern auch einen Bericht von der Schlacht am Szinto präsentieren zu können, der aus novadischer Sicht abgefaßt ist.

Wir danken der "Festumer Flagge" für die Abdruckerlaubnis.

"Nennt mich Ischmael. Ich bin... war ein Agha* (*entspricht ungefähr einem Hauptmann, Anm. d. Red.) der Reitertruppen des Kalifen, gepriesen sei sein Name.

Wir waren in Unau stationiert. Aya, das waren schöne Tage. Unsere Schwerter und Lanzen hielten wir scharf und spitz, unsere Helme glänzten im Licht der Sonne, unsere Ringelpanzer waren fest und geschmeidig und klirrten bei jedem Schritt sanft wie die Ketten am Gewand der Tänzerin.

Ja, unsere Waffen waren gut und unsere Stimmung kühn. Wir dachten, das Kalifat gegen alle Gegner gut schützen und alle Eindringlinge zerschmettern zu können - und wir hatten so wenig Anlaß, an diesem Glauben zu zweifeln, wie an der Macht des Herrn Rastullah.

Dann kam der Tag, als wir Gerüchte aus Selem uns erreichten. Sie begleiteten die Flüchtlinge aus der Stadt, reisten zusammen mit den Reiskarawanen nordwärts und eilten auf dem Rücken schneller Botenreiter nach Unau. Diese Gerüchte besagten, ein Heer habe Selem erobert, die Stadt derer, denen die Dämonen das Hirn zerblasen haben.

Wir warteten kampfbereit, mit der Lanze an unsere Seite und schliefen mit dem Kopf auf dem Sattel.

Dann hieß es, die Gerüchte seien wahr, Al'Anfa habe Selem genommen und dem Kalifat den Krieg erklärt. Wir rasten vor Zorn auf die Boronknechte und jubelten laut und priesen den Namen des Herrn, als der Befehl zum Aufbruch kam.

Wir überquerten den Chanab wie auf Flügeln und stürmten weiter nach Südwesten. In Yerdawend in der Shadifsteppe machten wir kurz Rast und erfuhren vom Emir das Neueste: Die Selemer hatten den Boronknechten kaum getrotzt - und so wälzte sich das Heer Al'Anfas jetzt gleich einem fetten, weißen Wurm - wie man sie manchmal im Pökelfleisch findet - szintoaufwärts.

Nach einer Nacht unruhigen Schlafs sprangen wir vor Morgengrauen in die

Sättel und erreichten schließlich den grün glitzernden Szinto. Am anderen Ufer, jenseits der Furt, lag Malkillabad, die hehre Stadt am Schlangenfluß. Doch zwischen uns und der Stadt stand das Heer der Hunde Al'Anfas.

Rasch stellten wir uns auf zum Angriff. Ich scharte meine Männer um mich, gemeinsam priesen wir den Herrn Rastullah, dann gab unser Miralay (Oberst) den Befehl zum Angriff. Heller Schlachtgesang klang von unseren Lippen, als neunhundert Wüstensöhne vorwärts stürmten.

Auf der anderen Seite stand fast die doppelte Zahl, doch man sah sie in Furcht erzittern. Ich erkannte die Truppen Al'Anfas und Mirhams, die Banner der Selemer und in der Mitte die schwarzgewandeten Boronknechte, aufgeregt herumhüpfend wie die Geier um das Aas. Und schon war ich in ihrer Mitte, der vorderste Reiter. Meine Lanze bohrte sich in die Brust eines Boronknechtes und Blut spritzte aus seinen Adern wie Wein aus einem geplatzten Schlauch.

Ich hatte in dieser Schlacht den ersten Feind getötet, ich, Agha Ischmael ibn Achab. Doch ich sollte auch der erste sein, der zu Boden ging: Der Streitkolben eines Al'Anfaners traf mein Bein und warf mich vom Pferd.

Die Boronknechte achteten meiner nicht und wandten sich meinen Gefährten zu. Ich aber lag im Schlamm des Schlachtfeldes, hörte das Klirren der Zügel, das Spritzen des Szintowassers unter den Hufen unserer Pferde und das Schreien meiner anstürmenden Freunde. Und ich sah, wie sich einer der Boronknechte erhob, ein häßlicher Mann mit einem Schnurrbart wie eine alte Muhme - heute weiß ich, es war der Patriarch Tar Honak -, in den Händen einen seltsamen Stab, und seltsame Worte hinausschrie. Totenstille senkt sich über die Furt.

Ich sah, wie meinen Gefährten die Waffen aus den kraftlosen Händen glitten, wie die Pferde ihren Schritt innehielten, wie tapfere und kühne Wüstensöhne einander fragend anstarrten wie ein Irrsinniger den anderen. Schwarzer Nebel stand über dem Schlangenfluß und verwirrte ihre Gemüter.

Und laut jubelten die Al'Anfaner, als sie die Verwirrung der Beni Novad bemerkten. Mit kreischendem Gebrüll ritten sie voraus, schlugen mit Schwer-

tern gegen Wüstensöhne, die keinen Versuch der Gegenwehr machten. Viele vermochten sich gar nicht mehr im Sattel zu halten und stürzten wie faule Früchte in den Fluß, wo sie gar jämmerlich ertranken.

Viel Leid sah ich am Tag der Schlacht am Szinto. Ich sah feige Al'Anfaner, die sich am Niederstechen apathischer Novadis ergötzten, ich sah Krieger der Dukatengarde, die willenlose Wüstensöhne zu Hauf trieben und ihnen das Sklavenhalsband anlegten - und ich sah, wie Tar Honak auf all das im Triumph schaute, auf den Lippen ein Lächeln des Hohns.

Als sich das Gemetzel legte, saß keiner der Wüstensöhne mehr auf seinem Pferd. Die Al'Anfaner verfielen in Freudentänze und priesen ihren Boron, mich

aber ließen sie unter all den Leichen für tot liegen.

Später, viel später, fand ich die Kraft, das Entsetzen abzuschütteln und mich im Schutze der Dunkelheit zu erheben. Ich fand ein Pferd und ritt davon, ungehindert durch die betrunken feiernden Al'Anfaner. Sie hatten den Emir von Malkillabad und seine Frauen getötet und seinen Weinkeller geplündert.

Ich warf noch einen Blick zurück auf den verfluchten Szinto, den treulosen Schlangenfluß, der ohne Erinnerung an das Leiden über die versunkenen Leichen der Beni Novad dahinglitt.

Und ich sah auch einen Freund, den tapferen und frommen Chairam ibn Guroban - er irrte am Ufer des Szinto umher, doch als ich ihn ansprach, erkannte er mich nicht. Vergessen stand

in seinen Augen, Unkenntnis seiner Familie, seiner Gemahlinnen, seiner Freunde, ja selbst der menschlichen Sprachen. Er stieß nur wilde Laute aus und versuchte mich zu töten.

Es war ein häßlicher Kampf unter dem Licht des bleichen Mondes, ehrlos und gemein, ein verbissenes Handgemenge - doch schließlich hatte ich es geschafft: Ich überlebte und tötete meinen besten Freund, mit diesen Händen.

Ich weiß nicht mehr, wie ich hierher nach Kannemünde kam. Man hört jetzt, daß das Heer Tar Honaks auch Unau eingenommen habe und gegen Mherwed ziehe, vielleicht kommen sie auch hierher, um diese Stadt auszulöschen - ich weiß es nicht, und es ist mir gleich, denn alle Freude ist in mir erloschen.

J.R.

Letzten Windtag in der DSA-Redaktion...

(dargestellt von Matthias Hofmann)



Rondras stolze Töchter

Die Amazonen Aventuriens

Wenn Ihr einmal einem Veteranen aus der Ogerschlacht begegnen, der auf der äußersten Südseite der Front gefochten hat - in jenem Abschnitt, in dem es auf beiden Seiten die meisten Opfer gab -, dann wird Euch der Kämpfer gewiß früher oder später - und wahrscheinlich mit einem schwärmerischen Leuchten in den Augen - vom Angriff der Kriegerinnen aus den Beilunker Bergen erzählen. Er wird von geschmückten Helmen berichten, von polierten Brünnen und Klingen, auf denen das Sonnenlicht blinkte, von den donnernden Hufen der schweren Pferde und von dem gellenden Kampfgeschrei, mit dem sich der Keil der Reiterinnen - wie ein Blitzstrahl aus Rondras zorniger Faust - in die Flanke der Ogerhorde bohrte.

Rachegöttinnen gleich schlugen sich mehr als ein halbes Hundert Kämpferinnen eine blutige Bahn durch das geifernde Heer der Ungeheuer, verbreiteten bei den Feinden Tod und heulendes Entsetzen, weckten bei den Unseren neue Zuversicht und setzten so das Fanal, das unser ängstliches Zurückweichen beendete, zu einem entschlossenen Gegenangriff führte und am Ende die Schlacht für Volk, Reich und Kaiser gewann!

Fürwahr einen hohen Blutzoll zahlten an diesem Tag die tapferen Frauen. Fast die Hälfte der Ihren war am Ende der Schlacht tot oder verwundet vom Pferd gesunken. Und doch ließ ihnen ihre Anführerin nicht eine Weile der Rast. Kaum daß der letzte Schwertstreich verklungen war, begannen die Kriegerinnen, aus jungen Bäumen Pferderutschen und Tragen zu bauen, auf die sie hastig ihre Verwundeten und Toten legten. Noch ehe Seine Majestät oder General Haffax ihnen den gebührenden Dank abstatten konnte, waren sie schon davongezogen - die Köpfe stolz erhoben und ohne noch ein einziges Mal zu der Walstatt zurückzublicken.

Nicht zuletzt wegen dieser großen, aber im Volke viel zu wenig bekannten Tat ist es die Pflicht unserer Gazette, dem geneigten Leser endlich eine Darstellung des legendären Volkes der Amazonen zu bieten. Viele wüste Gerüchte kursieren über den geheimnisvollen Bund der Kämpferinnen, zumeist haltlose Spekulationen und üble Schmähungen ihres Glaubens und ihrer Lebensart. Dem entgegenzutreten, ist es hohe Zeit!

Wie man weiß, ist das heimliche Wirken, die Verborgenheit in vielen Dingen, ein wesentlicher Teil amazonischer

Lebensart. Königin Yppolita und ihre Gefährtinnen mögen uns verzeihen, wenn wir in diesem Artikel den Jahrhunderte alten Mantel der Verschwiegenheit an einigen Stellen lüften werden.

Die wichtigsten Geheimnisse, soweit wir überhaupt Einblicke in sie haben, werden wir selbstverständlich nicht enthüllen, denn wir wissen wohl, was wir den Streiterinnen für Rondras Ehre schuldig sind.

Vieles, das in jenen düsteren Zeiten geschah, die wir die Ära der Priesterkaiser nennen, wirkt bis in unsere Tage. Das gilt auch für den Schwertbund der Amazonen, der sich damals zusammenfand.

Wie man weiß, waren die Priesterkaiser vor allem von einem Drang bewegt: den Rondraglauben so schwer zu treffen, daß die Göttin selbst in ihrer Schwäche für immer von unserer Welt verschwände. Doch in den langen Jahren ihrer Herrschaft gelang es den Herren des Praioskultes nie, diesen finsternen Plan zu verwirklichen. Rondras Scharen leisteten einen erbitterten Widerstand - offen, so wie der Theaterorden, dessen heldenmütiger Kampf fast in der völligen Vernichtung endete, und heimlich, so wie viele, die sich in Geheimbünden zusammenschlossen, teils, um in Gebet und Opfergabe den Glauben zu bewahren, teils, um im Verborgenen gegen den Praioskult und seine mächtigen Anhänger zu kämpfen.



In Almada fand sich zu Kaiser Gurvans Zeiten ein Kämpferbund zusammen, der vor allem den Widerstandskampf auf sein Panier geschrieben hatte. Angeführt wurde die Schar von der Tulamidin *Ayla al Yeshinna* und dem Baron *Izlav Wolkenstein* aus Brig-Lo, ihr Versteck lag in einer Gebirgsschlucht in der Nähe der Bosquirquelle. Alte Aufzeichnungen besagen, daß neben Baron Izlav nur zwei weitere Männer (seine Brüder) zu den zwanzig Rebellen gehörten, und daß beide Anführer in ständiger Fehde miteinander lagen.

Nach einer dieser Auseinandersetzungen, bei der sich eine große Mehrheit auf die Seite Aylas schlug, faßte Izlav offenbar den Entschluß, den Geheimbund an die Puniner Praiosgeweihtenschaft zu verraten. Er und seine Brüder wurden jedoch von den Rebellen gestellt und getötet, noch ehe sie Punin erreichten. Das geschah im Jahre 551 v.H.

Zurück blieb eine verschworene Gemeinschaft, die nur noch

aus Frauen bestand und sich unter Ayla al Yeshinnas alleiniges Kommando stellte. Die Tulamidin führte die Kämpferinnen - nun, da der mäßigende Einfluß Izlavs entfallen war - zu überaus wagemutigen Taten: In Punin erzählt man noch heute vom roten Hahn, der eines Nachts auf dem Praiostempel stand, und vom Großinquisitor aus Gareth, der samt Kutsche und Gefolge für immer in den Fluten des Yaquir verschwand. Und bei allen Taten der Rebellen schien die Göttin selbst ihren Schild über sie zu halten.

“Achmad'sunni!”

Die tollkühnen Kämpferinnen wurden schnell zu einer Legende. Man nannte sie bald überall bei dem Namen, den Ayla ihnen zurief, wenn sie sie zu einem Handstreich führte. “Für Rondra, meine *Achmad'sunni!*” lautete ihr Kampfruf, ein Wort, das auf Tulamidisch noch heute zugleich ‘Kriegerin’ und ‘Rächerin’ bedeutet. Die ‘*Achmad'sunni vom Wall*’ wurden zum Inbegriff für gnadenlose Härte, unbeugsamen Widerstandswillen und unerschütterlichen Glauben an die Löwin unter den Göttern.

Der Rondraglaube der Rebellinnen vom Rashtulswall war in der Tat stark, und er war mit jedem ihrer Thrumphe gewachsen. Irgendwann warf Ayla (die ohnehin, seit sie zur Frau gereift war, dem eigenen Geschlecht mehr als den Männern zugetan war) die Frage auf, ob nicht die Göttin die Schar der Achmad'sunni eben darum besonders liebte und beschützte, weil sie mit ihnen in ihrer Weiblichkeit verbunden war. Stellte womöglich der starke und schöne Leib einer Kämpferin nicht in sich schon eine Lobpreisung Rondras dar? Und hatten sich die Männer nicht immer wieder als Feinde der Göttin erwiesen? War nicht der verbrecherische und rondrafeindliche Praioskult von je her ganz und gar von Männern dominiert? Waren es nicht Männer gewesen, die versucht hatten, den Geheimbund zu verraten?

Die Frauen um Ayla entschieden, in ihren Bund fortan keine Männer mehr aufzunehmen, und sie schworen, bis zum Tod treu zur Göttin und zueinander zu stehen.

So entstand jener Orden von Rondra-Kriegerinnen, der heute allgemein als *Bund der Amazonen* bekannt ist. Da die Geheimhaltung und die Verborgenheit - entstanden in der Zeit schärfster Verfolgung - bis heute ein wesentliches Merkmal dieses Ordens ist, hält sich unser Wissen über das Volk der Amazonen (so nennt es sich selbst) in Grenzen. Bekannt ist aber, daß es mindestens vier Amazonenburgen gibt: die *Keshal Rondra* (im Rashtulswall), *Burg Kurkum* (in den Beilunker Bergen), *Burg Löwenstein* (nahe der Perlenmeerküste südlich von Mendena) und *Burg Yeshinna* (in den Drachensteinen). Eine weitere Feste darf in der nördlichen Maraskankette vermutet werden, aber ihr Name ist uns unbekannt. All diesen Burgen ist gemeinsam, daß sie in äußerst unzugänglichem Gelände liegen, daß ihre genaue Lage von den Amazonen streng geheim gehalten wird und daß sie überdies meist von einer Kette von Vorposten umgeben sind, an denen unliebsame Besucher abgefangen werden können.

Die *Keshal Rondra* ist eine Höhlenburg. Sie wurde an der Stelle des Unterschlupfes von Aylas Rebellenchar errichtet

und ist somit die älteste Amazonenburg. Die Amazonenköniginnen haben jedoch ihren Herrschaftssitz vor etwa 250 Jahren in die Burg *Kurkum* verlegt, dort residiert auch *Yppolita*, die derzeitige Herrscherin aller Amazonen.

Keine der Amazonenburgen ist dem örtlichen Provinzherren oder dem Kaiser lehenspflichtig. Zu den meisten Burgen gehört aber eine lehenspflichtige Bauernschaft, so daß der Amazonenbund durchaus als “Staat im Staate” bezeichnet werden kann. Für alle Burgen ist das Verhältnis zum jeweiligen Provinzherren durch alte Freundschafts- und Beistandsverträge geregelt. Wie man weiß, ist es den almadanischen Fürsten oder den tobrischen Herzögen durchaus angenehm, daß sie in Momenten der Not auf den Beistand der Rondra-Kriegerinnen zählen können. Ein Banner dieser kampfproben und zu allem entschlossenen Reiterinnen stellt einen nicht zu unterschätzenden Machtfaktor dar.

Für einen so traditionsbewußten Orden wie den Bund der Amazonen darf Yppolita als sehr “moderne” Herrscherin gelten: Sie nutzte einen Brand in der Kurkumer Bibliothek, bei dem fast alle auf Schriftrollen niedergelegten Ordensregeln vernichtet wurden, um einige alte Gebote für immer außer Kraft zu setzen. Viele Regeln mochten in Zeiten der Verfolgung und der Stärke des Praioskultes einen tiefen Sinn gehabt haben, in heutiger Zeit haftete ihnen oftmals etwas Unverständliches, bisweilen Barbarisches an. So gibt es heute bei den Amazonen keine Kindstötungen (der neugeborenen Knaben) mehr, und auch die rigiden Bestimmungen über den allgemeinen (und den geschlechtlichen) Umgang mit Männern wurden bedeutend abgemildert. Überfälle auf Praiostempel und Geldtransporte der Geweihtenschaft kommen zwar immer noch vor, aber die Schmähung und Bekämpfung dieses Kultes ist nicht mehr alltägliche Pflicht.

Yppolitas reisende Gesandte halten nicht nur die Verbindung der einzelnen Burgen zueinander aufrecht, sondern besuchen auch regelmäßig die führenden aventurischen Herrscherhäuser, und es heißt gar, die Kurkumerin sei in herzlicher Freundschaft mit Fürst Bennain von Havena (sie nennt ihn “Bruder”) und mit Kaiser Hal verbunden.

Für einige alte Amazonen, die Königin Gilias Herrschaft noch erlebt haben, stellen die neuen Verhältnisse eine arge Belastung dar, denn gerade Gilia - Yppolitas Mutter - war eine sehr strenge und an den alten Wertvorstellungen hängende Regentin. Dennoch ist Yppolita - “die Königin, die zweimal ihren Thron verlor” - auch bei den Veteraninnen sehr beliebt, da sie selbst - in Erscheinung und Handeln - durchaus die alten Amazonentugenden verkörpert.

Yppolitas fünfzehnjährige Tochter Thesia Gilia - die ihren ersten Vornamen nach ihrer Patin Gräfin Thesia von Ilmenstein erhielt - ein hochgewachsenes, recht ernstes Mädchen, gerät in Gebaren und Aussehen durchaus der Mutter nach und wird ihr gewiß eine würdige Nachfolgerin sein.

Das Leben in einer Amazonenburg unterscheidet sich in vielen Dingen wenig vom Alltag in manchem anderem Ordenssitz, kann aber, da die Amazonen ja keine Geweihten sind und durch Yppolitas aufgeschlossenes Wesen, als eindeutig heiterer und sinnfroher beurteilt werden. Besonders an den langen Winterabenden finden häufig kleine Feste, aber auch ausschweifende Gelage statt. Wer einmal Gelegenheit

hatte, an einem solchen Ereignis teilzuhaben, wird noch lange die Sangesfreudigkeit und Trinkfestigkeit der Rondra-Kriegerinnen loben. Außerhalb der rondrianischen Exerzitien herrscht in der Burg nämlich ein überraschend herzlicher Ton. Rondras Soldatinnen achten einander und gehen freundlich miteinander um - Liebesbeziehungen der Kriegerinnen untereinander sind recht häufig. Die Offiziere gewinnen ihre Autorität aus persönlichem Ansehen und Leistungen im Kampf, und nicht aus unbegründeter Härte.

Von der sportlichen Heiterkeit, die in mancher Kriegerakademie den Fechtunterricht begleitet ist wenig zu beobachten, wenn die Amazonen sich ihren Waffenübungen unterziehen, die sie als direkten Dienst an der Göttin verstehen - als ein Gebet, das in der Eleganz und tödlichen Schönheit seiner Gestaltung die Aufmerksamkeit und den Beistand der Göttin auf die Kriegerin lenken soll.

„Ein unbeherrschter und sorglos geführter Streich, Amazone!“ - so kann man es häufig über den Übungsplatz schallen hören - „Hast du vergessen, daß die Göttin auf dich blickt?“ Der Übungskampf zweier Amazonen ist fraglos ein ästhetischer Hochgenuß. Die Mienen der Kämpferinnen sind gelassen und entspannt, während die Säbelhiebe um Haaresbreite an Körper und Gesicht vorüberstreichen, ihre Bewegungen von jener Schnelligkeit und scheinbaren Mühelosigkeit, die den Laien dazu verleitet, die Vollendung der Darbietung zu verkennen, und den Kenner in atemloses Erstaunen versetzt. Natürlich halten auch Stille und Ernst Einzug in die Amazonenburg, zumal wenn sich die Kämpferinnen zu Opfer und Gebet oder zum Nachruf auf gefallene Kameradinnen versammeln.



Die Rolle der Amazone

In diesem Artikel ging es uns vor allem darum, die Amazone als Mitglied eines berühmten und geheimnisumwitterten Ordens zu präsentieren. Wir nehmen an, daß die stolzen Rondra-Kriegerinnen vor allem als Meisterpersonen in Ihr Spiel eingehen werden.

Andererseits können wir uns natürlich gut vorstellen, daß der eine oder andere Spieler auch selbst einmal eine Amazone darstellen möchte. In diesem Fall sollte man sich aber über die besonderen Aspekte dieser Figur klar sein: Eine Amazone, die tätiges Mitglied ihres Bundes ist und z.B. auf Burg Kurkum wohnt, kann nicht gleichzeitig das Leben eines typischen aventurischen Spielerhelden führen und von einem Abenteuer in das nächste ziehen.

Als Spieler sollten Sie diese Figur also nur recht selten einsetzen, und dann sollte das Szenarium so gewählt sein, daß es zu einer Rondra-Kriegerin paßt, und schließlich muß eine glaubhafte Motivation gegeben sein. Es spricht zwar nichts dagegen, daß eine Amazone auf einem Botenritt unfreiwillig in ein Abenteuer gerät, stimmungsvoller wäre es aber, wenn sie aufgrund eines Auftrags ihrer Königin handelt. Die übrigen Helden könnten sich dann der Kriegerin anschließen, um sie bei ihrer Aufgabe zu unterstützen - der umgekehrte Fall dürfte sehr viel seltener eintreten.

Eine reizvolle Vorstellung ist gewiß auch die Rolle einer „gefallenen“ Amazone, einer Kriegerin also, die von ihren Gefährtinnen verstoßen wurde, weil sie gegen die Ordensregeln verstoßen hat. Eine solche unglückliche - und gewiß ein wenig düstere - Heldin wird mit ganzem Herzen bemüht sein, das Ansehen ihrer Göttin und den eigenen Ruhm zu mehren. Nur so darf sie hoffen, irgendwann einmal vor ihre Königin zu treten und wieder in den Bund aufgenommen zu werden.

Beide Typen - sowohl die Bundeskriegerin als auch die Ausgestoßene - werden sich während eines Abenteuers ähnlich verhalten: Ehrhaftigkeit im Handeln und im Kampf ist ihnen eine Selbstverständlichkeit. Eine tiefe Abneigung gegen den Praioskult ist ihnen ebenso zu eigen wie ein frommer Glaube an die Göttin der Krieger. Gebete und Opfergaben sind ihnen eine Alltäglichkeit - und beide Typen dürfen im Augenblick höchster Bedrängung auf ein Rondra-Wunder hoffen.

Dieses Wunder ist vom Spielleiter zu gestalten, sollte aber maßvoll und rar ausfallen: Mehr als einmal im Leben sollte eigentlich kein aventurischer Held ein echtes Götterwunder erleben.

Schließlich ist auch eine Heldin vorstellbar, die dem Amazonenbund aus freien Stücken den Rücken gekehrt hat - weil sie z.B. auf Dauer die Ordensregeln nicht ertrug. Dieses Ausscheiden ist durchaus möglich, aber immer mit dem heiligen Schwur verbunden, niemals die Geheimnisse des Ordens preiszugeben. Der Fall eines Schwurbruchs ist nicht bekannt.

Eine solche 'ehemalige' Amazone dürfte sich als Spielfigur wenig vom gewöhnlichen Absolventen einer Kriegerakademie unterscheiden. Der Amazonen-Hintergrund ist im Spiel kaum zu berücksichtigen und dient in erster Linie dazu, die

Heldin mit einer interessanten Vergangenheit auszustatten - auch eine besondere Ronda-Nähe oder ein Wunder der Göttin ist nicht zu erwarten.

Die Amazone bei Spielbeginn:

Um die sehr effektive, aber relativ langwierige Ausbildung einer Amazonenkriegerin zu verdeutlichen, sollte dieser Heldentyp erst auf der zweiten Stufe ins Spiel genommen werden. Das heißt: die von uns angeführten Werte stellen eine Amazone der ersten Stufe dar. Sie führen die Talentsteigerungen wie gewohnt durch und setzen dann auf dem Heldendokument "2. Stufe" ein.

Voraussetzungen

MUT: 13

CHARISMA: 12

KÖRPERKRAFT: 11

ABERGLAUBE, GOLDGIER, TOTENANGST:

kleiner als 6

Herkunft*:

W20	
1-12	Aus dem Orden Geschiedene
13-18	Ausgestoßene
19,20	Tätiges Ordensmitglied

*Es wird nicht empfohlen, die Herkunft tatsächlich auszuwürfeln, die Tabelle soll eher die relative Häufigkeit der drei Typen verdeutlichen.

Vermögen:

2 W20 Silbertaler

Haarfarbe:

1-3	4-10	11-16	17	18-19	20
dunkel-blond	schwarz	blond	braun	rot	albino

Körpergröße:

1,60m+2W20 (162-200cm)

Lebensenergie: 34

Kleidung und Waffen:

Wie bereits erwähnt, gehört es zu den Überzeugungen der Amazonen, daß der schöne, gestählte Körper eines weiblichen Kriegers eine besonders rondragefällige Erscheinung darstelle. Daher bevorzugen die Kämpferinnen jene knappe, die Körperformen betonende Rüstung, die auch die Göttin selbst auf vielen Darstellungen trägt: eine enge, nach dem Körper modellierte Brünne, schützende Schienen an Unterschenkeln und Unterarmen, ein knappes Röckchen aus gefärbten Lederstreifen. Der offene, visierlose Helm ist bei Soldatinnen mit einem Schwanz aus rotem oder schwarzem Pferdehaar, bei Offizieren mit einem Straußenfederbusch geschmückt.

Zum Schutz gegen schlechtes Wetter dienen weite Umhänge aus rotem, seltener weißem, Tuch, die normalerweise als Rolle hinter dem Sattel aufgeschnallt sind.

Die traditionelle Waffe ist ein schwerer Reitersäbel. (W+4) Außerdem wird häufig ein Halbschild und ein Kurzbogen getragen.

Talente:

Kampf: Boxen 2; Ringen 4; Hruruzat -6; Äxte/Beile 1; Hieb-
waffen, scharf 6; Hieb-
waffen, stumpf 3; Schwerter 3; Stich-
waffen 2; Schußwaffen 4; Wurf-
waffen 0

Natur: Fährtensuchen 2; Fallenstellen 2; Fischen/Angeln 0; Fesseln/Entfesseln 0; Gefahreninstinkt 2; Pflanzenkunde 1; Orientierung 2; Tierkunde 1; Wettervorhersage 2; Wildnisle-
ben 3

Körperbeherrschung: Akrobatik 4; Fliegen -1; Klettern -2; Reiten 6; Rudern/Segeln -3; Schleichen 2; Schwimmen -2; Sich Verstecken 2; Sinnesschärfe 0; Springen 2;

Gesellschaft: Abrichten 0; Alchimie -6; Bekehren -6; Berg-
bau -7; Betören -4; Bogenbau 3; Fahrzeug lenken -3; Falsch-
spiel -6; Feilschen -4; Gassenwissen -5; Glücksspiel -2; Heilkunde Gift -3; Heilkunde Krankheiten -1; Heilkunde Seele -4; Heilkunde Wunden 2; Holzbearbeitung 0; Kochen 0; Lesen/Schreiben 2; Lügen -6; Malen/Zeichnen -2; Mechanik -2; Menschenkenntnis -4; Musizieren 3; Prophezeien 0; Rechnen 1; Rüstungsbau 0; Schätzen -3; Sich Verkleiden -4; Sprachen kennen 0; Tanzen 2; Taschendiebstahl -6; Waffenschmieden 0; Zehen 3; Zwergennase -6

Optionale: Gaukeleien -6; Selbstbeherrschung 4; Stimmen Imitieren -4; Lehren 0; Kriegskunst 3; Staatskunst -2; Sternkunde 0; Geschichte 2; Lederarbeiten 2; Stoffarbeiten -2; Töpfern -6; Geografie 0; Alte Sprachen 0; Etikette 3

Kleinanzeigen

An alle Anwohner befarbarer Schwel-
gel Der Abgabensenkungsdienst
Schwelf hat seine Tätigkeit aufge-
nommen! Wenn ihr also die Schnau-
ze voll habt, dasz der Steuereintreiber
sich Jar vür Jar mit euerm saur fer-
dienten Silber dafonmacht, dann
schickt nen Boten an Trulinda Dra-
kasdotir unt sie wirt mit freuden
abhilfe schaffen. Was ihr nich mer
habt, dasz kann euch auch kein kei-
serlicher Fogt mehr wechnehmen!

Ob Plündern oder Brandschatzen,
alles im Leistungspacket mit drin,
Wir ham Erfahrung, echt!
Trulinda Drakasdotir vom Otta der
Schwölfe

Höret! Höret! Höret! *ra-ra-ra-ra-ra*

Wir geben bekannt: Die einzigen
und wahren Gewinner des großen
Donnersturmrennens sind: Alvi-
da Torbensdotir (Logistik, Ge-
tränkebeschaffung), Felerian Sil-

bertau (medizinische Betreuung,
geistiger Beistand), Golodion
Seemond (Fahrzeugbeschaffung,
Elgorismen), Thalion von Ang-
band (Finanzen, angewandte Di-
plomatie) sowie Trisker, der Blitz
von Vinsalt (Pilotage, Orientie-
rung, Getränkebeseitigung)
Alle anderen, die behaupten, das
Rennen gewonnen zu haben, sind
üble Aufschneider und
Taugenichtse!!! *ra-ra-ra-ra-ra-ra-ra*

Wenn ich nicht gerade schmiede, fahre ich den
sportlichen Ferrara Vierspänner. Da kriegt
man bequem den schwersten Amboß
drauf. Berek Vamos, Schmied, Vallusa

• **Hallo Leute!**

• Seid ihr auch lustlos, antriebs-
• schwach und müde, vor allem
• beim anderen Geschlecht? Wir
• haben die Lösung! Der Beator-
• Ouzon-Versand hat alles, was
• das Herz von Alrik Normalver-
• braucher begehrt! Alle Artikel in
• Rahja-Geweichten-Erstausruster-
• Qualität! Bei unseren Artikeln
• legen sogar die Elfen die Ohren
• an und verwandeln eine Boron-
• Messe in einen Thorwaler Um-
• zug! Auf einen Besuch oder eine
• Bestellung freut sich Ihr Beator-
• Ouzon-Versand, Tempelpplatz
• 4, Belhanka

Kleinanzeigen

DSA-Material gesucht:

Mischa Gabowitsch

Im Eichbäumle 85, 7500 Karlsruhe,
☎ 0721/689458:

Erstausgabe Basisspiel, alte Boten,
u.a. (keine Abenteuer)

Stefan Dörr

Josef-Schmitt-Str. 28, 6970 Lauda:
Boten Nr. 20-22 und 26,

zähle je DM 3,50

Stefan Lorkowski

Gersthofener Str. 16, 4370 Marl:
Aventurischer Bote 2, 4 und 5

Tobias Riedmüller

Gartenstr. 38, 6000 Frankfurt 70:
Abenteuer Schwarze Sichel, Tor der
Welten, zähle bis DM 30,--

Sander Erstling

Flensburger Str. 23, 2399 Tarp
☎ 04638/543 (freitags ab 18.30h):

Borbarads Fluch, Tor der Welten,
Unter dem Nordlicht, In den Fängen
des Dämons

Michael Arends

Thranestr. 102, 4600 Dortmund 12,
☎ 0231/201428.

Aventurische Boten 1-24

Olaf Broekmann

Reuenberg 133, 4300 Essen 11
Dringend! Aventurische Boten 1-
14, 18-22 (auch Kopien)

Axel Fink

Adolf-Damaschke-Str. 101,
6231 Schwalbach/Taunus
AB 1-24, 26, 28 alle bis 12/89 aus
dem Sortiment genommenen Aben-
teuer bis auf B1-B4 und B8.

Johannes Wolff

Zur Allmannshöhe 8, 7750 Kon-
stanz, ☎ 07531/33373:

Aventurische Boten 21 und 22 (auch
Kopien)

Markus Fibig

Hausotterstr. 96, 1000 Berlin 51:
AB 16, 18-20, 27

Hannes Bergthaller

Leuchtergemark 5a, 5060 Bergisch-
Gladbach, ☎ 02202/85337:
AB 19-22, 26, 27 - zähle DM 4,-- pro
Stück

**Verkauf: Die Werkzeuge des
Meisters**, DM 30,-- (+3,50 Porto),
Abenteuer: *Nedime, Geheimnis
der Zyklopen, Schwarze Sichel* je
DM 10,-- (+1,-- Porto). Zahlung in
bar, Porto in Briefmarken.

Daniel Reisinger

Hochwaldstr. 8, 8035 Gauting

Hallo, Bayreuther!

Kennst du mich noch aus dem Com-
pu-Camp? Hast du die Boten 1-237
Wenn ja, schreib an:
Gernot Rinenberger, Hauptstr. 27,
8344 Eggldham, ☎ 0854/2870 (ab 17⁰⁰)

Auf zum Turniere!

Dominik Waßenhoven, Am Tannen-
berg 1, 4050 Mönchengladbach 4
Termin 31.12.90, Gebühr DM 0,10 + DM
1,-- Porto (nur Borturnier!)

Christian v. Mellenthin, Olpener
Str. 138, 5000 Köln 91 (Rückporto)

■ **Letzter Aufruf** an alle tapferen Rek-
ken Aventuriens, die am zweiten gro-
ßen Turnier in der Kaiserstadt teilzu-
selbigen gedenken. Interessenten
melden sich bitte bei der Turnierleitung
■ in Gareth oder beim DSAC "Die Schat-
tenreiter",
■ c/o **Stefan Wenz**
■ Goethestr. 5, 6720 Speyer

Suche aufrechte Thorwaler, die an mei-
ner Seite für die Freiheit fechten. Es ist
erschütternd, daß das Volk der Drachen-
schiffenker zu manchem Gasthaus und
mancher Taverne keinen Zutritt hat.
Eines dieser abschreckenden Beispiele
ist die "Lachende Maske" in Festum.
Also, Thorwaler, kämpft gegen diese
Schande an! Große Protestplünderung
am 14. Boron in Festum.

Trutz Schlagdrauf, Prem

Spielrunde gesucht in der Nähe
von Eschbronn (Landkreis Rott-
weil) **Florian Czerny**,
Am Harzwald 1, 7211 Mariazell

■ **Neueröffnung!**

■ Die Kriegerakademie "Schwarzer
Drachen von Brig-Lo" öffnet am
1. Boron 1008 n. B.F. ihre Pforten
für zahlungskräftige Kunden am
gleichnamigen Ort. Erfahrene
Lehrmeister! Nur zweieinhalb
Jahre Lehrzeit! Geringes Kost-
geld! Unterrichtung auch in den
korrekten gesellschaftlichen Um-
gangsformen! An-meldungen bei
unseren Büros in Vinsalt oder
Punin oder bei:
■ **Volker Kuhn** und **Elke Freese**,
■ Tannenkampstr. 7, 2903 Wehnen
■ (Rückporto beilegen)

Spielerrunde in **Bergisch-Gladbach**
sucht Mitspieler und vor allem (des
akuten Mangels wegen) Mitspiele-
rinnen. **Hannes Bergthaller**,
Leuchtergemark 5a, 5060 Bergisch-
Gladbach ☎ 02202/85337

Suche erfahrene Ronda-Geweihte!
Wenn ihr Lust habt, mit mir eine Stadt zu
gründen, dann schickt eine Kopie von eurem
Heldenbrief und legt bitte 100 Dukaten bei.
Wenn wir genug Geld haben, schicken wir
euch die Pläne unserer Stadt.
Ronda wird uns beschützen!
Christian Schlamann, Wohlenhauser Str. 31,
3072 Marklohe

Barbier aus Ferdok sucht aus Kun-
denmangel Arbeit im Ferdoker
Raum. Aufgrund finanzieller Lage
mit annähernd jedem Angebot ein-
verstanden.
Nean Raal, Längenweg, Ferdok

● Spielerin sucht Runde in Neukir-
chen-Vluyn oder Umgebung ●
● **Britta Hassink**, Humboldt-
str. 14, 4133 Neukirchen-Vluyn ●

Wir suchen dringend Mitglieder
zwecks Clubgründung im Raum
Frankfurt/Main. Alter 12-16.
Tobias Riedmüller, Gartenstr. 38, 6
Frankfurt 70, ☎ 069/622516

Gesucht wird ein aufrechter, gut erhalte-
ner (alle Gliedmaßen und Augen vorhan-
den) Recke von angenehmem Äußeren
und ebensolchen Umgangsformen
zwecks Eheschließung. Eigenes Lehen
sehr angenehm. Bewerbungen mit aus-
führlichem Lebenslauf und deutlich er-
kennbarem Kontext (garantiert zu-
rück!) an: Landgrafschaft Zweimühlen-
Zwerch, z.Hd. Hochgeboren Ragnar die
Rote. Bei Chancengleichheit entschei-
den die Berater der Gräfin, auf Wunsch
der Kandidaten auch ein Duell. Sollte der
Beilunker Reiter den Weg nicht finden
können, kann die Bewerbung auch auf
irdischem Wege über
Ulrike & Sönke Hinrichs, Thomas-
Mann-Str. 22, 2390 Flensburg, zuge-
stellt werden.

■ In Kürze erscheint das DSA-Fanzine
■ "Albernia-Kurier" mit der neuen Im-
manliga, 1. Saison. Erstausgabe ca.
■ 14 Seiten. Infos bei Michael Unterber-
ger, Am Schießhaus 2, 8580 Bayreuth
■ (frankierter Rückumschlag)

"Wir jagen und schlagen sie - in den
höchsten Bergen und den tiefsten
Stolle" - Schergen und auch Trolle!!
Orks, Wegelagerer und anderes
Gesindel - da hilft nur eins: Leichtes
Finsterkamm-Hochland-Regiment
"Ehrenwache Droger"! Erstklassige
zwergische Söldner - billig, bär-
tig, bärenstark - beauftragen! Kon-
taktstellen: Baliho, Winhall, Grei-
fenfurt. Wir (z.Zt. 150) sind auch für
Heerschauen und Pfeifenbalgkon-
zerte zu haben!

"Vier zagen und harkn Zie - im hohen
AMboß-Berch oder tief'n Angbarl" Zwer-
che un anneres Furgesind! - Da helf nur
ans: groß "Grubae, der Hamma"-Reigi-
ment - orkisch, erstklassisch Zwerch-
schlachter!! Kontaktstelle: Ohoi, Wei-
den un Annerswo! Vier mach'n auch Pfei-
fenbalg! - abba mit Zwerchfell, he, he!!!

Bedenket, Adelsleut von Nostria und Ander-
gast, wie vieler Bauern ihr bedürft, Euch zu
nähren und wie wenig ein Grundherr im Kaiser-
reich benötigt! Lebt ihr deshalb etwa besser
oder sind unsere Bauern gar fauler? Bedenket
gleichfalls, daß schon morgen erneut fremdes
Gesindel unsere Grenzen überschreiten kann.
Wem wird es nützen, wenn Orkhorden Ander-
gast verwüsten und die Thorwalschen Salza
nehmen? Zu lange haben schlechte Ratgeber
Torheiten in die Ohren unserer Könige geflü-
stert. Schluß damit! Der gesamte Adel soll
über Krieg, Frieden und die Höhe der Steuern
entscheiden! Friede sei zwischen unseren
Ländern, auf daß Wohlstand bei uns einköhre,
und ein Bündnis geschworen, auf daß kein
Lump es mehr wage, uns das zu nehmen, was
unser! Bedenket dies, Adelsleut, und handelt,
denn die Zeit drängt!
Die Freunde von Steineiche und Salzale

Trahelienfahrer aufgepaßt!

Thorsland ist da! Auf halbem
Wege von Chorhop nach Bra-
bak. Eigener Hafen! Sonderan-
gebote den ganzen Tsahindurch,
vom Premer Feuer bis zum
Khunchomer! Die ersten 100
Kunden erhalten eine Gratisflag-
ge mit der Aufschrift: "Stoppt
Al'Anfa - kauft bei Thors!"

Die Initiative für den Ork in Havena
(IOH) begrüßt die Entscheidung
unseres Fürsten, die Orkjäger aus der
Stadt zu weisen.

Wir treten ein für ein gleichberech-
tigtes Nebeneinander von Mensch,
Zwerg, Elf und Ork. Wenden Sie sich
an uns; wir vermitteln Ihnen eine
Ork-Patenschaft.

**Die IOH, Haus 73, Orkendorf, Ha-
vena**

Der Letzte Held 19 ist da!
44+8 A5-Seiten, DM 3,60. DSA-
Zine mit Lovecraft-Teil. Wer DLH
nicht kennt, kann ein kostenloses
Probe-Sonderheft anfordern. Zu
beziehen bei Gerd Böder, Am Wei-
ßen Kamp 5a, 33 Braunschweig.

*An Herzog Erlan von Erlstein: Sehr geehr-
ter Erlan, ich habe Ihre Anzeige im Aven-
turischen Boten gelesen und muß Ihnen
mitteilen, daß ich zwar bezaubert schön
bin - danke für das Kompliment -, aber lei-
der nicht weiblichen Geschlechts. Meine
Verkleidung war wohl zu gut. Wenn Sie
mehr von mir wissen wollen, so wenden Sie
sich doch bitte an Ihre Gemahlin, die Her-
zogin, von der ich für diese Komödie auch
herzöglich bezahlt worden bin.*

Therinas, Gaukler

*P.S.: Suchen Sie mich nicht. Ich bin schon
auf dem Weg nach Trahelien.*

Rondra-Geweihter sucht wegen
Übersiedlung dringend Anschluß an
niveauevolle DSA-Runde im Raume
Krems

Gerald Bauer, Am Steindl 24,
A3500 Krems, N.O.

An Faendir: Sieben kleine Gaukler-
lein, die waren äußerst frech, der
Hahnenmann ward stranguliert, das
war dann großes Pech!

Zwei einsame DSA-Spieler suchen
Spieler/Meister, Alter 13 und auf-
wärts. **Benjamin Fourlas**, Inselgar-
ten 27,44 Münster, ☎ 0251/795424

● **Computerprogramme (MS-DOS)**

● für DSA-Meister. Informationen
● bei: **Michael Fahrmaier**, Jagdfel-
● dring 59, 8013 Haar

Das Trahelische Imperium sucht
engagierte Rollenspieler(innen)
aus dem Raum Ulm Neu Ulm zur
Wiederbelebung seiner Spielrun-
den. Interessenten bitte melden
bei DSAC Krieger des Impe-
riums. c/o **Armin Faulhammer**,
Hartweg 9, 7910 Neu Ulm Offen-
hausen ☎ 0731 76536 bzw.
0731 1762565

Der Club **Herox-Mysterica**
wünscht, auf diesem Wege die Auf-
merksamkeit der geneigten Leser-
schaft des Aventurischen Boten zu
erregen!

Bemerkenswert an diesem DSA-
Spieler-Bund ist nicht nur die Club-
nummer 1349 (von der einige Sele-
mer glauben, daß sie Glück bringt),
sondern auch das Magazin "Helden-
haft". Infos gegen Rückporto!
HEROX-MYSTERICA
Postf. 251, 2401 Krummesse

DSA - Spielleiterbrief

Name:

MU		AG	
KL		HA	
CH		RA	
GE		GG	
KK		TA	

LE			

AU			
AE			
MR			
RS			

AT/PA		TP	
AT/PA		TP	
Schußwaffe:			
WurfWaffe:			

Bes. Ausrüstung:

Mag. Utensilien:

Talentwerte:

Gefahreninst.	
Sich Versteck.	
Sinnesschärfe	
Lügen	
Menschenk.	
Schätzen	
Sich Verkleid.	
Zwergennase	

Name:

MU		AG	
KL		HA	
CH		RA	
GE		GG	
KK		TA	

LE			

AU			
AE			
MR			
RS			

AT/PA		TP	
AT/PA		TP	
Schußwaffe:			
WurfWaffe:			

Bes. Ausrüstung:

Mag. Utensilien:

Talentwerte:

Gefahreninst.	
Sich Versteck.	
Sinnesschärfe	
Lügen	
Menschenk.	
Schätzen	
Sich Verkleid.	
Zwergennase	

Name:

MU		AG	
KL		HA	
CH		RA	
GE		GG	
KK		TA	

LE			

AU			
AE			
MR			
RS			

AT/PA		TP	
AT/PA		TP	
Schußwaffe:			
WurfWaffe:			

Bes. Ausrüstung:

Mag. Utensilien:

Talentwerte:

Gefahreninst.	
Sich Versteck.	
Sinnesschärfe	
Lügen	
Menschenk.	
Schätzen	
Sich Verkleid.	
Zwergennase	

Name:

MU		AG	
KL		HA	
CH		RA	
GE		GG	
KK		TA	

LE			

AU			
AE			
MR			
RS			

AT/PA		TP	
AT/PA		TP	
Schußwaffe:			
WurfWaffe:			

Bes. Ausrüstung:

Mag. Utensilien:

Talentwerte:

Gefahreninst.	
Sich Versteck.	
Sinnesschärfe	
Lügen	
Menschenk.	
Schätzen	
Sich Verkleid.	
Zwergennase	

Aus den Provinzen

Aus der Redaktion

Uns erreichte ein Leserbrief eines Mitglieds des Elfenvolkes, den wir Ihnen, liebe Leser, nicht vorenthalten wollen: "Werte Redakteure des Aventurischen Boten!"

Ihr bemerkenswerter Artikel zwecks der Vorstellung der beiden Kandidaten für

Ein Dokument für Spilleiter

Einige Hinweise zum nebenstehenden "Spilleiterbrief":

Das Blatt sollte vor Spielbeginn herumgereicht werden, damit die Spieler die Daten ihrer Figuren mit Bleistift in den Bogen eintragen können. So ist während des Spiels gewährleistet, daß sich der Meister jederzeit mit einem raschen Blick über Stärken, Schwächen und Gesundheitszustand der Helden informieren kann. Außerdem kommt er nicht mehr in die häßliche Lage, daß er, wenn er heimlich auf den Gefahreninstinkt eines Helden würfeln will, den Spieler erst verräterischerweise nach dem Wert in diesem Talent fragen muß!

Darum haben wir vor allem solche Talente aufgelistet, bei denen heimliche Würfe des Spilleiters wahrscheinlich sind. In die freien Felder am Ende der Talentliste sollten außerordentlich überragende Fertigkeiten des Helden eingetragen werden.

Bei "AT/PA" halten wir es für sinnvoll, Attacke- und Paradowert in der vom Helden am besten beherrschten Waffenart einzutragen; das zweite AT/PA-Feld kann dann die zweitbeste Waffe - oder besser - die beste waffenlose Kampftechnik des Helden aufnehmen.

Es ist uns klar, daß viele Runden aus mehr als 4 Spielern bestehen, aber aus Gründen der Übersichtlichkeit konnten wir nur 4 Spalten auf dem Blatt unterbringen. Für größere Spielrunden empfehlen wir, das Blatt zweimal zu kopieren und zusätzlich benötigte Spalten rechts an das erste Blatt anzukleben.

Der "Spilleiterbrief" kann nach Belieben für den Eigenbedarf kopiert werden. Vervielfältigung für kommerzielle Zwecke ist untersagt.

die Bornländer Wahl in der Ausgabe vom Boron 14 n.H. stieß bei mir auf größtes Interesse. So mancher arme Leibeigene, der sein Leben auf den kaiserlichen Äckern des Mittelreiches fristet, würde seiner Heimat sicherlich gerne den Rücken kehren, bekäme er den besagten Artikel zu Gesicht - vorausgesetzt, er wäre der Kunst des Lesens und Schreibens mächtig. Steht doch das Bornland (auch mir war schon eine Reise in diese schöne Region beschert) nicht unter der Herrschaft eines Königs oder gar des Kaisers Hal (dem letzten im Pantheon der Dreizehngötter), sondern wird von einem Adelsmarschall regiert, den das Volk - oder besser der Adel - frei wählen kann.

Anscheinend verschafft es euch Rosenohren ein großes Glücksgefühl, selbst entscheiden zu können, von wem ihr euch dirigieren lassen wollt, anstatt einzusehen, daß ihr etwas Derartiges doch eigentlich gar nicht nötig habt. Möge der Gott der Herrschenden, der anscheinend in eurem Kaiser Hal eine perfekte Inkarnation gefunden hat, auch weiterhin seine göttlichen Hände schützend über all jene halten, die die schwere Bürde auf sich geladen haben, andere nach ihrer Pfeife tanzen zu lassen."

*Etidas Abendwind
(Äußerungen in Leserbriefen spiegeln nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder - die Red.)*

Gareth

Die Metropole des Mittelreiches ist seit kurzem um eine kulinarische Attraktion reicher. Am 1. Tsa öffnete das Feinschmeckerrestaurant "Zum Bornland" seine Pforten, um die Garether Bevölkerung von nun an mit echt bornländischen Spezialitäten zu versorgen. Darunter fallen solche Gerichte wie die gepfefferten Korsarenkartoffeln, der eher mild gewürzte Salat "Jungfrau", zu dem Sjepengurkener Salzbrot gereicht wird, oder (nur für größere Gesellschaften) Weidener Bär am Spieß. Zu hoffen bleibt, daß der Inhaber des Lokals, *Bomberg Felsenspalter*, seines Zeichens Zwerg und Ingerimm-Geweihter (das Wirtshaus ist Tag und Nacht beleuchtet), nicht selbst zum Kochlöffel greift. Freifrau Strellina Edle zu Liepenberg

und Seine Hochgeborenen Baron Dexter Nemrod, die am Eröffnungstag zu den Ehrengästen zählten, waren jedoch recht angetan von der Leistung des Küchenpersonals. Übrigens verließen die beiden Arm in Arm die direkt neben der bornländischen Botschaft angesiedelte Gourmetklausen, was zur Entstehung einiger neuer Gerüchte führte.

Praiosdank/Jilaskan

Ihre Durchlaucht Gräfin Trontir von Alfz zu Jilaskan warnt hiermit alle des Schreibens Kundige, insbesondere die frevelhaft-frechen Schriftgelehrten des Aventurischen Botens, den gräflichen Namen in respektloser Weise zu entstellen und so den Anti-Feudal-Anarchisten in unserem Land Vorschub zu leisten.

Die Gräfin bei der Lektüre des schmählischen Pamphlets (was meint sie nur? - die Red.) wörtlich: "So es dieses Blatte (der Av.B.) fürderhin wage, mich zu verunglimpfen, damit das Ansehen des Reiches und Praios des Gerechten zu schmälern, solle man den im Dunkelen dahin vegetierenden Schreiberlingen mit ihren zueigenen Auflagen ein praioswürdiges Licht entzünden!" (wir haben unsere Brandschutzmaßnahmen verstärkt - die Red.)

Havena

Große Freude herrscht derzeit unter den Tuchhändlern und Schneidern der Stadt, denn eine neue Modetierheit hat wie ein Fieber von der hiesigen Damenwelt Besitz ergriffen, leert die Beutel ihrer stöhnenden Ehemänner und füllt die Geldschattullen besagter Zünfte reichlich mit Dukaten.

Wollten unsere schönen, reichen und edlen Damen bisher die Reize ihrer Körper durch ihre Gewänder betonen, so scheinen sie sich nun in den Kopf gesetzt zu haben, dieselben so gut wie möglich zu verhüllen und sich allein durch die Menge an verbrauchtem Stoff gegenseitig auszustecken; und die Schneider haben Tag und Nacht zu tun mit all dem Kräuseln, Fälteln, Bauschen und Plissieren.

Schuld an der neuen Modewelle ist wieder einmal unsere bezaubernde und von allen geliebte Prinzessin Emer. Denn bei den

wenigen Gelegenheiten, wo man sie jüngst in der Öffentlichkeit sehen konnte, hatte sie das ansonsten von ihr bevorzugte, schmalgeschnittene Junkergewand gegen ein Kleid aus himmelblauer, über und über mit rosigen Blümchen bestickter Seide vertauscht, das unterhalb des voller gewordenen Busens üppig gebauscht war und bis zu den Fesseln niederwallte.

Gerüchten über eine Krankheit der Prinzessen möchten wir hier entschieden widersprechen: Selten sah man sie so blühend und rosig wie in der letzten Zeit! Und wenn sie vielleicht auch, in den Augen mancher, von ihrem Hofschneider nicht zum besten beraten wird, so müssen wir an den Fähigkeiten ihres Medicus ganz offensichtlich keine Zweifel haben.

Perricum

Eine erfreuliche Nachricht erreichte uns aus der Hafenstadt am Darpat: Junivera von Perricum, einstmals Vorsitzende der Orkjärgilde, löste sämtliche Niederlassungen ihrer Organisation in den 'zivilisierten' Ländern auf und entsagte

ihrer Postens. Weiterhin distanzierte sie sich von der Gilde, insbesondere von denjenigen Subjekten, die in der Vergangenheit auch Unbeteiligte mit Mord und Brand überzogen.

Der bedauernswerten Lirazel von Haladorn ließ sie eine offizielle Entschuldigung zukommen. Man munkelt, die Kriegsgöttin selbst wäre Junivera in einer Vision erschienen und habe ihr die Schändlichkeit ihres Tuns vor Augen geführt.

Trahelien

Wir können es kaum fassen, aber dennoch ist es wahr: Subversive Elemente des Mittelreichs bieten dem Tyrannen Tar Honak ihre Hilfe für die "gerechte Sache" Al'Anfas an! Und diese Subjekte aus den untersten Schichten des Pöbels haben auch noch die Stirn, ihre mehr als zweifelhaften Ansichten in einem so angesehenen Journal wie dem unseren veröffentlichen zu wollen! Selbstverständlich lehnen wir ein solches Ansinnen mit aufrichtiger Empörung ab und bringen stattdessen folgenden Aufruf:

"Bürger Aventuriens!

Das Trahelische Imperium wurde durch gemeinen, ruchlosen Verrat seiner geliebten Königin und eines Großteils seines Territoriums beraubt!

Wir bedürfen der Unterstützung, vor allem in Form von Gold, Lebensmitteln und Waffen, aber auch ausgewählte und tapfere Streiter für unsere bislang unbesiegte Armee sind Uns stets willkommen. Bitte setzt euch mit den Vertretern der Nordlandbank in Verbindung, um Uns eure Spenden zukommen zu lassen. Zum Sieg durch Boron!"

gez. Seine Majestät, König Cavazo von Trahelien

(auch wir haben gesammelt! - die Red.)

Mitarbeiter: A. Faulhammer, M.Kaiser, I. Kramer, K.Westerhoff, M.Steller, S. Dietz

Lehen zu vergeben!

Zum zweiten Mal schreibt die Redaktion den kaiserlich/königlichen Wettbewerb um aventurische Titel und Lehen aus!

Es geht um vakante Baronien und Grafschaften im Mittelreich und im Liebli-chen Feld! Schicken Sie uns eine Beschreibung Ihres Lieblingshelden und seiner Verdienste! Wenn Sie Kaiser Hal (oder Königin Amene) von der Eignung Ihres Helden / Ihrer Heldin überzeugen können, erhält er/sie Rang und Titel und wird gewissermaßen aufgenommen in den Kreis "offizieller" DSA-Meisterpersonen.

Teilnahmebedingungen:

Sie liefern eine Kurzbeschreibung Ihres Helden (Umfang: höchstens 2 Schreibmaschinenseiten - sonst keine Wertung!). Eine originelle und lesenswerte Schilderung ist entschieden wichtiger als die Stufe des Helden oder die Menge der von ihm erschlagenen Monster.

Einsendeschluß: 31. Januar 1991

Wichtig:

Schicken Sie die Beschreibung **nicht** an die Adresse der Fa. Schmidt Spiele, sondern an unseren Freizeit-Herold, Annoncenleiter und Chef-Alphabeten **Norbert Venzke**

Krokusweg 8, 4000 Düsseldorf
(Stichwort: Lehen)

Achtung!

Abos ab Nr.25 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. 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.33, bei einer 6 bis Nr.36 usw.

Technisch werden Abo-Verlängerungen und Neu-Abos vom Verlag gleich behandelt. Der Abo-Auftrag muß spätestens 4 Wochen vor Auslieferung des nächsten Boten vorliegen, sonst beginnt Ihr Abo erst mit der übernächsten Ausgabe.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 10,- (inkl. Mwst u. Zustellgebühr).

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGE

- Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 8057 Eching



Den Betrag von DM 10,- habe ich auf das Konto 698 500 der Bayerischen Vereinsbank in München überwiesen.



Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

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.