

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurin und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventurians sowie der Grafschaften und

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

nach Ablauf mehrerer 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: *Wollt ihr stets gut informiert sein, schaut doch öfter einmal in den Aventurischen Boten hinein.*

Schutzgebühr:

DM 2,--

Phex, 17 H..

36

Rondra regiert!

Blutige Auseinandersetzungen zwischen Thorwalern und Nostriern - Salza besetzt - Kaiserliche Schivone schwer beschädigt! Seine Allergöttlichste Magnifizenz stellt dem Hetmann ein Ultimatum

Noch während der Drucklegung des letzten Boten kam es in der nostrischen Hafenstadt Salza zu Ereignissen, die leicht das Gesicht des ganzen Kontinents auf immer verändern können. Thorwaler und Nostrier lieferten sich mehrere blutige Schlachten, in deren Verlauf auch ein kaiserliches Schiff schwer beschädigt wurde. Dies und die Verletzung des Garethr Vertrags aus dem Jahre 13 zwangen Seine Allergöttlichste Magnifizenz, Hetmann Tronde ein Ultimatum zum Abzug seiner Krieger zu setzen. Dieses Ultimatum läuft am 30. Phex ab.

Der Aventurische Bote bringt Ihnen in dieser Ausgabe eine Chronologie der Ereignisse.

21. Boron 17: In Salza findet die jährliche Holzauktion statt, auf der vor allem die Thorwaler das begehrte Steineichenholz (welches von andergastischem Territorium stammt) für den Schiffbau zu ersteigern pflegen. Hierbei soll es laut Thorwaler Aussagen wegen eines Streits zwischen nostrischen Händlern und



Andergaster Holzfällern dazu gekommen sein, daß den Thorwalern eine bestimmte Menge Holzes, welches sie laut eigener Aussage sowohl geordert als auch bereits angezahlt hatten, verweigert wurde.

Darufhin sollen die Thorwaler kurzerhand begonnen haben, "ihr" Holz zu verladen, was ihnen jedoch von nostrischen Bütteln verwehrt wurde. Es kam zu heftigen Raufereien und schließlich zur Erstürmung des Hafenamtes durch die Thorwaler - größtenteils Krieger Eldgrimm des Langen, Hetmann von Kendrar. In der folgenden Nacht ereigneten sich weitere Scharmützel, in deren Verlauf sich die andergastischen Holzfäller mit den Thorwalern verbündeten. Am Morgen des 22. Boron ist Salzerhaven von den etwa achtzig Thorwalern und drei Dutzend Holzfällern so gut wie besetzt, jedoch können sie auch den Hafen nicht verlassen, da die Salzeraner eine schwere Kette vor die Hafenausfahrt gelegt haben.

Graf Albio III. von Salza ruft daraufhin die Nostrische Wehr zu Hilfe, während die Thorwaler nach Kendrar und die Andergaster nach Andergast Meldung geben.

26. Boron 17: Die erste Reaktion auf die Vorfälle kommt aus Andergast: König Wendolyn VII. gibt in einer Verlautbarung kund, daß er die Anliegen der Thorwaler für rechtens hält, erklärt Nostria den 15.(?) Grenzkrieg und setzt sofort das andergastische Heer in Richtung Joborn in Marsch.

27. Boron 17: Kurze Zeit später ist auch das nostrische Heer marschbereit. König Kasimir IV. scheint den Andergaster Schachzug zu ahnen und spaltet seine Streitmacht auf: Etwa 300 Krieger und Waffenknechte marschieren auf Joborn, während ein Haufen von etwa 500 Mann sich nach Salza aufmacht. Gleichzeitig wird die gesamte nostrische Flotte gen Salza in Bewegung gesetzt. Derweil laufen in Kendrar zwei Dutzend Drachenschiffe aus und wenden sich nach Süden...

2. Hesinde 17: Nach einem kurzen Scharmützel auf der Salzerhavener Außenreede - bei dem die drei nostrischen

In letzter Minute !!!

Soeben erreichte ein Bote das Verlags- haus des Av. Bote, um uns die bestürzende Botschaft zu übermitteln: Seine Allergöttlichste Magnifizenz, Kaiser Halsel bei einem Jagdausflug verschwunden. Wie bekannt, wollte unsere geliebte Majestät auf dem Schloß derer von Ilmenstein, um sich auf Einladung der edlen Gräfin in allerlei bornischen Lustbarkelten zu ergehen.

Gräfin Thesia hat persönlich die Leitung der Suchtrupps zur Rettung Seiner Majestät übernommen. Die genauen Umstände des Verschwindens Seiner Majestät sind bisher nicht bekannt, doch lassen vergangene verschwörerische Umtriebe Schlimmes befürchten. Selbstverständlich werden wir Sie, sobald näheres bekannt ist, in aller Ausführlichkeit informieren.

Mögen die Zwölfe es geben, daß sich unser geliebter Kaiser wohlauf befindet und daß die Suche schon bald von Erfolg gekrönt sein wird.

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt
Spiel+Freizeit GmbH
Preisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktion:

M. Melchers, U. Kiesow,
N. Venzke,

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Thorsten Grube, Udo Krüger,
Beate Razen, Thomas Römer,
Pamela Rumpel

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 © 1991 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Kriegsschiffe und die acht Fischerboote, die die nostrische Flotte bilden, versenkt, gekapert oder vertrieben werden - laufen 22 Ottas in Salzerhaven ein. Die Hafensperre wird zerstört und ganz Salzerhaven in Besitz genommen.

Bei der Seeschlacht wird auch die kaiserliche Schivone *Admiral Merakos* schwer beschädigt, es gelingt Kapitänin Ida von Harben jedoch, das Schiff mit Schlagseite und nur noch einem Mast nach Havena zu manövrieren.

Welche der beiden Seiten die Schivone unter Beschuß genommen hat, konnte kein Besatzungsmitglied der *Merakos* genau sagen, da auch einige der Ottas mit Rotzen ausgestattet waren und die schweren Treffer erst erfolgten, nachdem die Thorwaler bereits die Hafenbastion erobert und deren Geschütze ins Getümmel abgefeuert hatten. Außerdem sollen die Thorwaler versucht haben, das Schiff zu entern - Grund genug für Kapitänin Ida, sofort Meldung nach Gareth zu machen.

Unterdessen fahren zehn der Thorwaler Drachenschiffe sofort den Ingval weiter aufwärts, während die Besatzungen der anderen Schiffe Salzerhaven und Salza sowie alles Land in etwa zehn Meilen Umkreis in Besitz nehmen - auf nennenswerten Widerstand stoßen sie nicht.

8. Hesinde 17: Am Salzeraner Ulmenhügel treffen 300 Thorwaler auf 500 Nostrianer. In einer nur etwa fünf Stunden dauernden Schlacht wird die nostrische Armee aufgerieben, in die Wälder getrieben, gefangengenommen oder niedergemacht; die Reste (etwa 50 Mann) wenden sich gen Osten. Die zehn Thorwaler Schiffe haben derweil den Andraval erreicht und setzen hier nördlich des Ingval einen Grenzstein. Zwei Schiffe fahren weiter Ingvalaufwärts während der Rest nach drei Tagen Aufenthalt nach Salza zurückfährt. Am 11. Hesinde ernennt sich Jora Langmähne zum Hetmann vom Ingval.

16. Hesinde 17: Seine Allergöttlichste Magnifizienz Kaiser Hal bricht wegen der Vorfälle um die *Admiral Merakos* und der Verletzung des Vertrages von 13 alle Beziehungen zu Thorwal ab, verweist Botschafterin Anga Angasdotter aus Gareth und läßt alle Häfen der Westküste für thorwalsche Schiffe sperren. Markgraf-Admiral Sanin XXI. erhält die Anweisung, die Kaiserliche Westflotte in Harben zusammenzuziehen.

17. Hesinde 17: Wieder einmal kämpfen Nostria und Andergast um das Städtchen Joborn. Das Andergaster Heer, das dem nostrischen gut doppelt überlegen ist, erringt einen leichten Sieg und rückt in Richtung auf den Thuransee vor. Als dann auch noch ein Drachenschiff vor Nibquell gesichtet wird, läßt König Kasimir die Grafschaft Thurani evakuieren und ruft das Mittelreich wegen der "schändlichen und widerrechtlichen Invasion" zu Hilfe.

22. Hesinde 17: Die Thorwaler, die sich

mittlerweile längst wieder nach Salza zurückgezogen haben, berichten von ungewöhnlicher Aktivität der Orks im Steineichenwald. Auch im nördlichen Andergast häufen sich die Überfälle von Orkbanden.

15. Firun 17: In Greifenfurt wird mit der Aufstellung der Kaiserlichen Legion Thuranien begonnen, die sich aus dem Greifenfurter Grenzreiterregiment, dem I. Greifenfurter Landwehrregiment, dem Wengenholmer Landwehrbattalion und der 9. Angbarer Sappeurkompanie zusammensetzen soll. Diese Legion soll den Nostriern Beistand leisten und notfalls die Thorwaler zwingen, sich in ihre Grenzen zurückzuziehen.

15. Tsa 17: Seine Allergöttlichste Magnifizienz befiehlt die Vorbereitungen des Unternehmens "Rübenerte", des Marschs der Kaiserlichen Legion auf Joborn. Gleichzeitig stellt er Hetmann Tronde das Ultimatum, alle

Bekanntmachung!

Seine Allergöttlichste Magnifizienz Kaiser Hal I. von Gareth, Seine Fürstliche Durchlaucht Blasius vom Eberstamm zu Angbar und Seine Erlaucht Markgraf Shazar von Greifenfurt geben folgendes kund und zu wissen.

Je ein Mann oder eine Frau aus jeglicher Familie, in wehrfähigem Alter, wohnhaft in der Markgrafschaft Greifenfurt oder der Reichsmark Wengenholm, hat sich sofort und unverzüglich zwecks Registrierung und Musterung in den neu eingerichteten örtlichen Kommandanturen einzufinden und zu melden, auf daß über seine oder ihre Aufnahme in das neu ausgehobene I. Greifenfurter Landwehrregiment respective I. Wengenholmer Landwehrbattalion entschieden werden kann.

Zu widerhandlungen werden mit Kerker nicht unter drei Monden bestraft! Ersatznominierungen gemäß dem Codex Reti sind ebenfalls unverzüglich einzureichen.

Kriegerinnen und Krieger bis zum 1. Peraine aus Nostria abgezogen zu haben, "oder aber die eiserne Faust der Diener des Greifen zu spüren zu bekommen."

Noch am selben Tag bricht der Kaiser zu einem Besuch des sewerischen Adels nach Ilmenstein im Bornland auf.

Mittlerweile, zu Beginn des Phexmondes, im Jahre 17, stellt sich die Lage in Nostria wie folgt dar: Das andergastsche Heer und die Reste der nostrischen Wehr sind in Thurani und in den Wäldern nördlich des Tommel weiterhin in Kämpfe verwickelt; die Thorwaler halten das Umland von Salza und das Nordufer des Ingval bis zur andergastischen Grenze besetzt und machen keine Anstalten, sich zurückzuziehen; in Greifen-

furt hat die Legion fast ihre Sollstärke erreicht und beginnt langsam, die Vorräte der Stadt in Gefahr zu bringen.

Und auch weitere Parteien scheinen sich in den Kampf um Nostria einmischen zu wollen: Aus dem Bodirtal wird berichtet, daß sich eine große Kolonne Schwarzpelle auf dem Weg nach Thorwal befindet, während orkische Marodeure weiterhin das nördliche Andergast terrorisieren.

Nur ein Nebenschauplatz?

Im Laufe des Winters haben die Aktivitäten der Schwarzpelle im nordöstlichen Andergast bedrohlich an Umfang zugenommen. Wie uns Alrik Sturven, Gardehauptmann der II. Andergaster Landwehr zu Bericht gab, haben die Orks offensichtlich von den Ereignissen südlich des Steineichenwaldes erfahren und die angespannte Situation schändlich ausgenutzt: Die Stadt Teshkal, mehrere Dörfer nördlich des Ingval und selbst die Feste Anderstein wurden mehrmals von marodierenden Orkhorden heimgesucht. Glücklicherweise konnten alle Vorstöße von den entschlossenen Bewohnern und Kämpen zurückgewiesen werden; einzig im Weiler Nebelhag gelang es den Schwarzpellen, ein Dutzend Rinder sowie das gesamte Werkzeug des Dorfschmiedes zu rauben.

Insgesamt konnten siebzehn der Banditen zur Strecke gebracht werden, während auf Andergaster Seite nur unwesentliche Verluste zu beklagen sind. "Dies wird den Hunden wohl eine Lehre sein", erklärte Hauptmann Sturven zuversichtlich.

Aber auch im Bodirtal häufen sich die Anzeichen, daß mehr Orks als gewöhnlich auf den Beinen sind. So wurden in der Nähe von Phexaer Orks in Kompaniestärke, und, was das Erschreckende daran ist, mit annähernd einheitlicher Bewaffnung, ähnlichen Rüstungen und mit einem Feldzeichen beobachtet, die flußabwärts marschierten. Ansonsten ist es in und ums Orkland für die Begriffe vieler Landeskundiger bereits verdächtig ruhig...

Th. R.

Mottoredakteur gefeuert!!!

Der geneigte Leser wird es sicherlich verstehen können, daß wir nach einigen Peinlichkeiten in der Vergangenheit (die auch in höchsten Kreisen für Empörung sorgten) gezwungen waren, den Posten des Mottoredakteurs neu zu besetzen. Neuer Verantwortlicher für diesen Bereich ist der aufstrebende Jungjournalist Ugo Korninger, von dessen Talent Sie sich auf der Titelseite dieser Ausgabe an gewohnter Stelle selbst überzeugen können.

Mitteilung der Akademien des Reiches

Auf mehrfache Anfragen seitens der freien Magier sind die Gildenräte der *Bruderschaft der Wissenden*, des *Weissen Pentagramms* und der *Grossen Grauen Gilde des Geistes* zusammengetreten. Es wurde das Problem diskutiert, ob die nicht gildengebundenen Magier Schüler annehmen, und diese dann ihrer Heimatakademie zur Prüfung vorstellen dürfen.

Die größten Bedenken hatte hier *Saldor Foslari*, der Leiter des *Weissen Pentagramms*. Er bemerkte, ganz zu Recht, daß die Gilden ihren Schülern nicht nur magisches Wissen vermittelten, sondern auch für die Persönlichkeitsbildung ihrer Schützlinge verantwortlich seien, und daß die moralische Unterweisung einen wesentlichen Stellenwert im Unterricht einnehme. Er sehe schlimme Zeiten für das Reich voraus, sollte es jedem x-beliebigen Magus gestattet sein, Eleven zu unterweisen, und diese dann mit ihrer erworbenen arkanen Macht auf Land und Leute loszulassen. Unterstützt wurde *Magister Foslari* in seinen Ansichten vor allem durch *Racalla von Horsesen-Rabenmund* von *Gareth* und *Asmodeus von Andergast*. Seine *Spectabilität Salpikon Savertin* von *Mirham* vertrat die Ansicht, daß eine Akademie versagt habe, wenn ihre Schüler nicht in der Lage seien, Verantwortungsbewußtsein und Moral (was immer sich der Herr Magus darunter vorstellen mag) an ihre Schützlinge weiterzugeben, und daß somit ein jeder ordentliche Magus in der Lage sei, seinerseits Schüler zu unterweisen.

Ein Einigungsvorschlag ging von *Ihrer Spectabilität Prishya von Grangor* von der *Hohen Schule der Magie zu Punin* aus. Sie regte an, daß jeder Magier, der einen Schüler anzunehmen gedenke, dazu der Einwilligung seiner Heimatakademie bedürfe. Auf diese Weise sei dem Gildenrat jederzeit bekannt, wo und wann junge Magier außerhalb einer Akademie ausgebildet würden.

Eine weitere Absicherung gegen den Gebrauch arkaner Kräfte und die Unterweisung in diesen Künsten ohne Wissen

und Billigung der Gilden, zumindest im Mittelreich, sei die konsequente Arbeit des *Großinquisitors, Hochwohlgeboren Baron Dexter Nemrod*, welcher alle Magiekundigen ohne Gildenabzeichen verfolge. Jeder ehrenwerte Magus müsse ergo danach streben, daß seine Eleven ein Gildenzeichen erlangen. Vor die Ver-



gabe des Gildenzeichens solle eine 3 Monde währende Probezeit an der betreffenden Akademie vorausgehen, in der der angehende Magus von Gildenmitgliedern auf seine arkanen Fähigkeiten, wie auch seine charakterliche Eignung, zu prüfen.

Dieser Vorschlag wurde schließlich von den Versammelten angenommen.

Hiermit sei also allen Magiern des Landes kundgetan:

Wer einen Eleven unterweisen möchte, stelle sich mit seinem Zögling bei seiner Heimatakademie oder einer anderen Schule, der er wohlbekannt ist, vor. Der Leiter der Akademie legt mit dem Magier fest, in welchen Sprüchen er den Schüler zu unterweisen habe, damit dieser das Gildenzeichen der Akademie erwerben kann. Nach Abschluß der Lehrzeit muß der Adeptus bei der Akademie seines Meisters vorstellig werden, um sich über einen Zeitraum von drei

Monden von ausgewählten Magi in den festgesetzten Sprüchen prüfen zu lassen. Erscheint ein Prüfling ungeeignet, sei es, weil er sich in der arkanen Kunst als nicht bewandert genug erwiesen hat, oder weil die Prüfer einen Mangel an Pflichtbewußtsein attestieren, die arkanen Mächte verantwortungsbewußt zu gebrauchen, kann das Gildenzeichen verweigert werden, entweder für einen weiteren Zwölftmonatszyklus, um die Schulung fortzusetzen, oder gar auf immer, wenn der Zögling als gänzlich ungeeignet erscheint.

Regeltechnische Erläuterungen:

Um überhaupt Schüler ausbilden zu können, muß der TaW/Lehren des Magiers mindestens 5 betragen.

Die Sprüche, die dem Schüler beigebracht werden, können die Hausprüche der Akademie sein, werden im allgemeinen aber die Sprüche sein, die der Magier besonders gut beherrscht. Spieler und Meister sollten untereinander absprechen, die Beherrschung welcher Sprüche letztendlich dafür erforderlich ist, die Prüfung zum Erwerb des Gildenzeichens zu absolvieren. Es gilt aber zu beachten, daß ein Magier nur die Sprüche lehren kann, in denen seine ZF mindestens 5 beträgt.

Um seine ZF um einen Punkt zu steigern, muß dem Schüler ein Steigerungsversuch für den betreffenden Zauber gelingen. Dieser Wurf kann durch die Fähigkeiten des Lehrers wie folgt modifiziert werden:

ZF 10: +1; ZF 15: +2, ZF 18 +3 und

TaW/Lehren 10: +1

TaW/Lehren 15: +2

TaW/Lehren 18: +3

Das heißt, daß der Schüler eines Magus' mit *Zauberfertigkeit 12 (Bannbaladin)* und einem TaW/Lehren 8 seinem Steigerungswurf für den *Bannbaladin* eine 1 hinzuaddieren darf. Verfügte derselbe Magus gar in der Kunst des *Bannbaladins* über eine *Zauberfertigkeit* von 15

und einem *TaW/Lehren* von 11, dürfte sein Zögling sich sogar 3 Punkte zu seinem Wurf hinzuaddieren.

Ein Schüler kann dabei niemals eine höhere ZF in einem Zauber erwerben als sein Meister.

Diese Liste gilt auch für das Lehren und Erlernen von Zaubersprüchen unter Magiekundigen allgemein. Bitte bedenken Sie aber auch, daß solche Studien

sehr zeitaufwendig sind (Einen Anhaltspunkt für die Dauer solcher Studien finden Sie im "Buch der Magie". Des weiteren können Sie dort auch erfahren, wie viele Sprüche ein Eleve gleichzeitig studieren kann). Auch sollte der Meister eine angemessene Bezahlung für einen solchen Dienst festsetzen, sei es in blanker Münze, dem Versprechen dem Lehrer für eine gewisse Spanne bedingungslos zu Diensten zu sein oder gar in der

Beschaffung eines Artefaktes oder Buches. Das Wissen um die Magie ist schier unbezahlbar. Ihre Helden sollten dies nie vergessen. Wer weiß, vielleicht ist das auch schon ihr nächstes Abenteuer, in dem der junge Magus mit seinen Freunden auszieht, um eine Schuppe des sagenhaften Shafirs zu ergattern, die sein zukünftiger Lehrer als Preis für seine Bemühungen fordert.

Beate Razen

Ritter Norbos Jammerecke

oder auch

In eigener Sache

Zunächst einmal eine ganz dicke Entschuldigung: Der Termin 10.10.91 für den Malwettbewerb wie auch der Annahmeschluß für die Kleinanzeigen war zwar beabsichtigt, nicht vorgesehen und auch nicht vorausszusehen war hingegen, daß hinterhältige Agenten des Namenlosen kurzerhand die Druckfilme für den Aventurischen Boten aus der Druckerei entführten, so daß alles noch einmal neu produziert werden mußte und sich der Auslieferungstermin um drei Wochen verzögerte. Wir werden versuchen, zukünftig solch peinliche Pannen zu vermeiden (hoffentlich wird wenigstens der Bote mit dieser Entschuldigung rechtzeitig ausgeliefert), und versprechen, demnächst wieder einen Malwettbewerb stattfinden zu lassen, bei dem ihr dann genügend Zeit haben werdet, eure künstlerischen Werke auf die Leinwand zu bannen. (Da uns trotz des etwas sehr knappen Termins fast 100 Einsendungen erreichten, war euer Interesse an dieser Art Wettbewerb auch kaum zu übersehen.)

Bei den Anzeigen haben wir uns bemüht, alles, was bis zum 18.10.91 bei uns eintraf, noch in diese Ausgabe hineinzu bringen.

Aber nun hat unser von Kleinanzeigen, Preisrätseln, diversen Wettbewerben und Baronienkartenanforderungen sowie einer Erkältung arg gestreßter und geschwächter Annoncenaquisiteur das Wort:

Hochgeschätzte Leser des Aventurischen Boten, Ihr seid mir ja alle lieb und teuer, aber in Eurem eigenen Interesse und um Hesindes Willen muß ich Euch teils zum wiederholten Male- die 12

annoncenacquisiteurlichen Gebote kundtun: 1. Schreibt deutlich! 2. Wenn Ihr Porto sparen wollt und gleichzeitig eine Annonce auflegt, die Baronienkarte anfordert und an diversen Wettbewerben teilzunehmen gedenkt, dann schreibt Eure verschiedenen Anliegen bitte auf separate Pergamentseiten, ansonsten kann es vorkommen, daß ich in drei Monaten beim Auswerten des Buttonwettbewerbes eure Anzeigenwünsche für diese Ausgabe wiederfinde, was sicherlich nicht in eurem Sinne wäre. 3. Briefe, die nicht ausreichend frankiert sind, werden von mir grundsätzlich nicht abgeholt und bleiben auf dem Postamt liegen, also achtet bitte auf die richtige Frankatur Eurer Schreiben. 4. **Schreibt deutlich!!** 5. Zum allerletzten Male: An meine Adresse nur Anzeigenwünsche und Post zu Wettbewerben, in denen ausdrücklich mein Name als Kontaktadresse genannt wird, alles andere (Regelfragen, Botenabos, Lob und Tadel (na gut, Lob könnt ihr auch an mich schicken) an die Adresse der Fa. **Schmidt Spiele** in Eching (steht wie immer auf der letzten Seite). 6. Wenn Ihr aus irgendeinem Grund eine Antwort haben wollt, bitte einen frankierten Rückumschlag beilegen! 7. Verkaufsanzeigen, die sich an den "Meistbietenden" wenden, werden von uns nicht abgedruckt, da wir jegliche Art von Geschäftemacherei nicht unterstützen wollen und werden. Schreibt bitte fairerweise das, was ihr für Euer zu verkaufendes Material haben wollt, auch in die Anzeige hinein. 8. Wer mich telefonisch nervt, wird mit dem großen kaiserlichen Bannsiegel belegt und mit DSA-Entzug nicht unter fünf Spielrunden bestraft! 9. Wer-

beanzeigen für Fanzines werden nur dann abgedruckt, wenn uns bis zum Annahmeschluß ein fertiges Belegexemplar jener Ausgabe vorliegt, für die geworben werden soll. 10. Wir bemühen uns, dieses Journal so aventurisch wie nur möglich zu gestalten. Dies bedeutet auch, daß wir selbstverständlich keine Kleinanzeigen aufnehmen können, in der der Bote des Lichts auf das Wüsteste beschimpft wird oder wo der Verein der aventurischen Demokraten zum Sturz aller Monarchen des Kontinents aufruft. 11. Ausnahmen bestätigen die Regel. 12. **Schreibt deutlich!!!**

So, und nach all diesen mahnenden Belehrungen noch eine gute Nachricht: Zukünftig werden alle Anzeigen, die sich auf DSA-Material beziehen oder in denen Mitspieler gesucht werden, nicht nur hier im Boten abgedruckt, sondern auch in dem bei der Firma Fantasy Productions erscheinenden Magazin **WUNDERWELTEN**, wo auch immer wieder Artikel und Abenteuer von DSA-Autoren zu finden sind. Nach eindringlichen Überredungsversuchen, die mit Hilfe eines Rondrakamms geführt wurden, erklärte sich der Chefredakteur zu dieser netten Geste bereit und betonte angesichts eines ihm unter die Nase gehaltenen Mengbils, daß dieser Service selbstverständlich für die Botenleser mit keinerlei Kosten verbunden sei. Die Zeitschrift **WUNDERWELTEN**, die übrigens den diesjährigen DASA-Preis für das beste professionelle Magazin erhielt, ist zu beziehen bei **Fantasy Productions, Konkordiastr. 61, 4000 Düsseldorf 1** und kostet DM 6,80.

Euer hinreißender Annoncenaquisiteur

Erlaubt die Frage, Könige von Andergast und Nostria, wie lange ihr das Treiben von Radegast dem Peinlichen noch dulden wollt? Gebet uns Auskunft, wie lange ihm noch gestattet sein soll, der thorwalschen Sache zu dienen und unsere Länder dem Spott Aventuriens preiszugeben. Bei allem Respekt, Königliche Hoheiten, er hätte schon lange im Ingval bei Salza gesichtet werden können! Für die sofortige Erfüllung unserer Forderungen, fegt die Schranzen weg! Die Freunde von Steineiche und Salzarele

Was ist der Wurm im Angesicht der Mächtigen! Das gilt auch für Dich Andarion, elender Mächt! Prinzessin Desideria Wendola, Kronprinzessin von Andergast.

Satuaria zum Gruß! Ich, Cera de Selva, suche Kontakt zu wackeren Streitem des Guten zwecks Austausch von Erfahrungen und zum allgemeinen Plaudern. Nicht nur Töchter Saturias sind aufgerufen, mir zu schreiben, ich antworte jedem (ausgenommen Praiosgeweihte). Schreibt unter Chiffre 01862 an: Kerstin Pliszka, Kirchstr. 1, 6624 Großrosseln 1

Höre, verachteter Wulsey, der Wulf, der Du mit dem im Bunde bist, dessen Narren wir nicht nennen: Noch leben wir! Uns zu töten ist Dir mehrmals mißlungen, und wenn wir hier lebend herauskommen (und das werden wir!), werden Dir auch Deine mächtigen Schergen nichts nützen. Ich werde Sie mir alle holen, denn wisse, auch ich kenne die Nacht. Sie ist meine Geliebte, Phex mein Vater. Ich werde Dich lehren, daß die Menschen die Nacht zu Recht fürchten! - Mondian

Erfahrener DSA-Spieler sucht im Raum Konstanz eine Rollenspielgruppe. Falls eure Gruppe noch einen Mitspieler oder Teilzeit-Meister braucht, meldet euch bei Frank Weber, Leinerstr. 1, 7750 Konstanz, Tel. 07531-27758

Streitwagenmanufaktur Pipifax eröffnet! Durch äußerst günstigen 'Einkauf' absolute Tiefpreise! Neu- und Gebrauchtmodelle, erstklassig gepflegt. Nur solange Vorrat reicht, deshalb schnell zuschlagen! - Pipifax, Schelmenanger

Rauf- und saulustige Abenteurergruppe sucht Gleichgesinnte zum Briefwechsel. Meldet euch bei Wolf vom Wald, Palastweg 5, Oberfluren,

Havena (Vorsicht! Singender Thorwaler!), oder bei Wolf Schnurr, Uhlandstr. 5-1, 7542 Schömborg

Jahrelange Forschung und Reisen in die düstersten und gefährlichsten Winkel Deres haben es mir, Sardon dem Unbegreiflichen, Meister der arkanen Künste und Beschwörer von hohen Graden, ermöglicht, der geehrten Magierschaft den neuesten Antimagie-Zaubervorstellung. "Neutrum Neutralis - stoppt den Zauber ganz gewiß" unterbindet und neutralisiert Formeln gegnerischer Sprücheklopper schon in der Entstehung! Schützen Sie Ihre abergläubischen Freunde aus Thorwal vor dem Bannbaladin, Ihren ritterlichen Mitstreiter vor dem Ignifaxius oder sich selbst vor ekelhaften Schelmenzaubern wie Nackedei und Schabernack. Die Broschüre "Neutralis in practica" kann schon nächsten Monat Ihnen gehören! Zum Schleuderpreis von nur 24 Dukaten bei Sardon Stiefeldruck, Tränenweg 11, Gratenfels

Der Ogerkiller Nr. 2 ist da! Stark verbessertes Layout, nur DM 3,50 incl. Porto bei Markus Port, Jungfernborn 9, 3506 Helsa. 50 DIN-A4-Seiten, Schwerpunkt: Der Kult des Namenlosen, das wahrhaft dämonische Abenteuer "Der Brunnen des Schicksals, eine Beschreibung eines namenlosen Tempels und natürlich wieder einen Markon von Olport-Reisebericht.

Der Ogerkiller - unentbehrlich für alle, die mehr wissen wollen

Hiermit geben wir die baldige Hochzeit unserer lieben Kampfgeliebten GAREX und XERA bekannt. Jeder, der sich am 3. des nächsten Monats bei der Seesiedlung von Rommilye einprägt, darf mitessen. Gute Laune und dauerige Kehlensind mitzubringen.

Hiermit stelle ich klar, daß nicht ich, Franz Kubaczky, der Gründer des Ordens "Kämpfer gegen Sklaverei" bin, sondern daß mein Thorwaler Thorgil Eriksson so frei war. Außerdem gabes den Orden schon vor Tar Honaks Tod, weswegen ich die Bezeichnung "Orden eingefeischter Opportunisten" streng ablehne. Tod allen Sklavenschindern! Thorgil.

Seine Hoheit Garf I., Herzog von Engasal, etc., pp. geben bekannt: Hiermit verurteilen wir auf das Entschiedenste die hinterhältige Verleumdung der braven Bauern, die das Engasalische Pikenier-Bataillon in so löblicher Weise unterstützen. So ist es eine gemeine Denunzierung, die freiwilligen Gaben der Landbevölkerung als Plünderung zu bezeichnen. Im übrigen sprechen Wir dem Wirt des

"Waldkruges" in Joborn unser herzlichstes Lob für die großzügige Spende von acht Faß Bier aus.

Siedeln im Orkland! Unter der Leitung der Händlerinnen Ilja und Renea und unterstützt durch die Thorwalsche Private HandelsCompagnie (TPHC) ist im Orkland ein blühender, aufstrebender Handelsposten namens "Neue Hoffnung" entstanden. Starke Recken, die einen Beitrag zur Sicherheit des Dorfes leisten und sich der zunehmenden Angriffslust der Orks entgegenstellen wollen, melden sich bitte im thorwalschen Kontor der TPHC oder (mit Dokument, ein paar Zeilen und DM 1 RP) beim DSA-Club "Drachentod", Alte Bohle 30, 5040 Bruehl

Hallo! (selber Hallo! - der AA) 13-jähriger DSA-Spieler sucht Briefkontakt zu ungefähr gleichaltrigen Spieler(innen). Meldet euch bei Michael Blöching, Goldachweg 5, 8011 Kirchheim

Suche gebrauchte Zwergenstrapaze, bitte bis 500 Dukaten! Bin zu erreichen unter Fernmagiercode 089/931785. Kennwort "Strapaze zu Schleudern" (fragt nach Gitz, dem Ritter mit dem traurigen Gehalt).

HELDENHAFT! Wir schicken die Beilunker Reiter in alle sechs Himmelsrichtungen! HELDENHAFT V im Großformat mit über 60 Seiten! Voraussetzung für dieses Lesevergnügen ist eine Goldsendung im Werte von 3 Dukaten und 5 Silbertalem + 5 Silbertalem Reitaxe. Schickt euren Boten zu Heros Myserica, Postfach 251, 2400 Krummesse

Gläubige unseres Herrn Boron! Wag! den Neuanfang! Unterstützt uns in unserem Betreiben, das Ansehen der Boron-Religion wieder zu heben! Boron, den wir Visar nennen, bedarf einer neuen Form der Verehrung: Der Boron-Geweihte ist sparsam mit Worten, doch lobet er den Herrn mit innigem Gesang, denn fröhliche Gesänge erleichtern dem Sterblichen sein Dasein und den Weg in Visars Hallen. Die Reformierte Al'Anfanische Kirche unseres Herrn Visar zu Nostria sucht wahre Gläubige, die uns beim Bau eines Tempels unterstützen, wobei eifrige Handwerker genauso gefragt sind wie großherzige Spender. Spenden und Nachrichten an Taia und Magister Vitus Werdegast, Pension am Vogelmarkt, Al'Anfa, oder an Holger Ruhloff, Düesbergweg 113, 4400 Münster

Unterricht in allen Waffengattungen! Kampf-Studio Gareth (KSG)! Das KSG bietet Ihnen unter bewährter Leitung von Armageddon von Ga-

reth, genannt Gareth, auf über 90 Rechtschritt überdachter Übungsfläche Schulung in allen gängigen Off- und Defensivsystemen, Konditionstraining, Tjoste und Turnierregeln! Unsere Adresse: Albernia, Havena-Nalleshof, Lange Meile 15 (direkt am Fuhrhof, auf dem Stadtplan V 24). Zimmervermietung für auswärtige Schüler ist u.U. nach Absprache zu günstigen Konditionen möglich.

Langjähriger DSA-Spieler sucht Gleichgesinnte im Raun Biedenkopf. 15 Abenteuer vorhanden, die ich auch als Meister spielen könnte. Christian Prätorius, Am Schulhoven 18, 3540 Biedenkopf

Aufrichtiger und ehrlicher Händler (mit möchlich! - der AA) sucht abenteuerlustige Gesellen zwecks Durchquerung der Khom-Wüste. Mein Kontaktmann wartet in der "Goldenen Krone" in Drol auf euch. Syron Donnar, Händler

Die berühmtesten Gasthäuser Aventuriens, eine kleine Turmburg in der Nähe Winhalls, in einem etwas anderen Abenteuer gegen drei ulkige Zauberer... all das können Sie in **Waldküre & Hermes** erleben. Für DM 11 im 4er Abo oder DM 3 für ein Probeheft bei Reiner Krieger, Im Maggenfeld 29, 5144 Wegberg oder in guten RSP-Fachgeschäften. Die Aktion "10. Abo von AB-Lesern gewinnt ein Fantasy-Modul" läuft noch, also ran!

Seine Hoheit Garf I., Herzog von Engasal, etc., pp. geben bekannt: Sjepengurken ist frei!!! Das siegreiche engasalische Pikenier-Bataillon wurde vor wenigen Tagen mit großem Jubel in Sjepengurken empfangen. Angesichts der Überlegenheit der wackeren fünfzehn Recken (der sechzehnte bekam den flinken Difar und mußte zurückgelassen werden) haben die al'anfanischen Invasoren wohl die Flucht ergriffen, lediglich ein Taschenmesser al'anfanischer Herkunft blieb zurück. Weiteres Kriegsmaterial konnte ebenfalls sichergestellt werden:

"Die zwölf Fässer Wein und die acht Schinken werden die Schufte auf ihrer Flucht sicher arg vermissen", verkündete General Pookius von Engasal in seinem Bericht und gab auch gleich die weiteren Pläne der Befreiungsaktion bekannt, "als nächstes befreien wir Notmark!!".

Na, das traut euch mal!!!
Graf Uriel von Notmark

Elfen, Freunde, hört den Ruf! Elbenwald ist ein kleiner Ort nördlich von Donnerbach, der von Elfen, Menschen und Zwergen bewohnt ist, derzeit 500 Einwohner hat, einen Hesinde- und einen Ingerimtempel auf-

weisen kann und wo es nebst etlichen Schänken noch viel kostenloses Bauland gibt. Wenn ihr noch nicht mit dem Gesetz in Konflikt gekommen und bereit seid, die Gemeinschaft der Völker zu respektieren, so schreibt an Hesindiane von Havena, Waldstraße 1, Elbenwald, oder schickt einen Lebenslauf an **Wolf Schnurr**, Uhlandstr. 5-1, 7542 Schömborg

Meister der arkanen Künste, Erz-Magier (Metallarbeiter? - der AA) und erfolgreicher Beschwörer sucht andere Magier zwecks Suchen und Plündern von Barbaras Strumpf, äh, pardon, Borbarads Turm. Interessierte finden mich in meinem Safturm, äh, pardon, in meinem Sanktum in der Nähe Port Corrads.

Kaum zu glauben, aber wahr: Der Thetisschreck ist da! Die Nr. 1 enthält auf 56 DIN-A5-Seiten zum läppischen Preis von DM 2,50 + Porto u.a. einen Reisebericht über den Stamm der Shuku Sala, ein Preisrätsel, den Moha-Schamanen als Heldentyp, ein Abenteuer um das Kastell Beilstatt und vieles mehr. Zu beziehen bei **Florian Naggies**, Mönchesweg 26, 6430 Bad Hersfeld 1

■ Höret, Ritter Farell, ich will es
■ Euch nachsehen, daß Ihr noch
■ nichts von den geeinten Clans des
■ Nordens gehört habt (mir auch?
■ Ja? - der AA), doch scheinen auch
■ die Regeln von Anstand und Etikette
■ noch nicht auf den Tabelberg
■ gedungen zu sein. Deshalb ermahne
■ ich Euch dringlichst: Haltet
■ Euch aus unserem Zwist mit Elroy
■ van Gor heraus, oder Eure Gebeine
■ und die Eures Dutzend Bogen-
■ schützen werden verstreut werden
■ in der Burg Tabelberg, im Dorf
■ Tabelberg und dem Land rings um
■ den Tabelberg, soweit das Auge
■ reicht! (Na, na! Soviel Knochen
■ sind in 13 Menschen doch gar
■ nicht enthalten! - der AA)

An Elroy van Gor: Daß Ihr noch nicht geantwortet habt, werte ich als Zeichen dafür, daß Ihr auf unsere Forderungen eingegangen seid (Vielleicht ignoriert er

auch einfach nur? - der AA). Danket Hesinde, daß sie Euch mit Weisheit und Einsicht gesegnet hat! - Jen'lr Corum, Clanlord der Gordain, Anführer der geeinten Clans des Nordens

Langsam und vorsichtig stieg Brin Kormin, der Händler, die finsternen Stufen hinab. Er war frohen Mutes, hatte er doch in den Taschen seiner Beinkleider den Schlüssel zu jenem kleinen Raum, in dem er unbeschreiblich Anregendes zu finden hoffte. Allerlei Gewächse fand sich in diesen Gewölben, es war reichlich finster, und über dem Gemäuer begann Eiferd, seinen Segen auf die Menschen zu verteilen. Nur wenige Stufen noch, und es war in greifbarer Nähe; er versetzte sich in Hochstimmung. Er nahm einen Schlüssel aus der Tasche und öffnete den kleinen Raum. Aahrrrgg! Schon wieder war der schändliche Beilunker Reiter an seinem Haus vorbeigesprecht, ohne etwas zu hinterlegen! Tiefer Gram ergriff Brins Herz, als er sich wieder an den Aufstieg machte. Seitdem peinigt ihn die Frage, welche wackernen Streiter und Streiterinnen aller aventurischen Regionen und Altersstufen wohl Brin über seinen Sekretarius Bernd Krannich, Solinger Str. 24, 3540 Korbach, nette Briefe zukommen lassen werden (beide sind pfllegeleicht und beißen nachweislich nicht!).

Karras, Baron von Roterz, sucht fähige Handwerker zur Errichtung eines Bergfriedes. Land zur Ansiedlung, auch auf Dauer, wird zur Verfügung gestellt.

Der Lowangener Kurier No. 1 ist erschienen! Themen sind unter anderem: Sekten in Aventurien; Magiertreffen mit Turnier; Dokument für

Nutztiere; usw. Zu erhalten ist der Kurier für DM 1 + DM 1 Porto = DM 2 (blöde Algebra! - d.AA) in Briefmarken bei: DSAC Svelltscher Bund, Andreas Fest, Wildspitzweg 29, W-1000 Berlin 42

Baron Merwerd Stola von Viansant gibt jedem erfahrenen Magiekundigen, welcher des Wanderns müde ist, die einmalige Chance, Hofmagier auf seiner Residenz Burg Flußfels (Nähe Angbar an der R3) zu werden. Geboten werden neben herrschaftlicher Kost und Logis ein großzügiges Gehalt sowie genügend freie Zeit für Studien. Elfen und Graumagier bevorzugt. Bewerbung mit den üblichen Unterlagen an den Verwalter von Burg Flußfels oder an Fiete Stegers, Galmener Str. 179, 4670 Lünen. Bei Chancengleichheit entscheidet ein Zauberkampfstreit!

Abenteuerlustiger DSA-Fan sucht Spielrunde, im Raum München/Baldham, die bereit ist einen "Frischling" aufzunehmen. Kann reichlich Spielmaterial in die Gruppe miteinbringen. **Stephan Pfundstein**, Dachsweg 7, 8011 Baldham, Tel. 08106/4244

*Schon lange ziehe ich (ein 32-jähriger Magier) durch die Landschaft, auf der Suche nach einer hübschen weiblichen Heldin (nicht älter als 28 und mit ein bißchen Lebenserfahrung), die auf der Suche nach Abenteuern an meiner Seite reitet. Weiteres ergibt sich. Jungfräulichkeit? Muß nicht sein! Doran Peermont, Schweigergasse 12, Garreth, oder Heldenbrief und Portrait an:
Ingo Kehrbaum, Bastianstr. 2, 1000 Berlin 65*

An meine Haut lasse ich nur
Prais Willen und einen feinen
Ringelpanzer! - Gräfin Trontir
von Alfz

Ein paarmal im Jahr erscheint der WE, jedesmal mit ca. 50 Seiten DIN-A4. Ausgabe 22 enthält u.a.: ein Abenteuer, Geschichte der Zyklopen-Inseln, Fortführung der Siebenstreich-Kampagne, uvm. Der WE bringt seit 1987 DSA-Material für lese- und detailfreudige Aventurien-Liebhaber. Für DM 2,30 incl. Porto gibt es den neuen WE 22 bei **Arne Gnlech**, Steinstr. 68, 2940 Wilhelmshaven, Tel. 04421/54555 WE heißt übrigens Warrior Express.

Suche Spieler im Raum Braunschweig, die sich meiner Spielrunde (14 Spieler, aber immer nur 2 gleichzeitig) (???) anschließen wollen. Sind z.Zt. noch in Aventurien, wo ich einige (wirklich) große Kampagnen ansiedeln möchte. Also, schickt mir euren Heldenbrief oder ruft an: **Stefan Hepe**, Sieglindstr. 10, 33 Braunschweig, Tel. 0531/324927

An alle Spieler und Meister des Schwarzen Auges

Der M.H.Lösungsservice (eine Meistergruppe aus Dortmund) hilft euch bei Problemen aller Art. Ob ihr als Meister keine Ideen zur fairen Forderung eurer übermächtigen Charaktere habt oder ob ihr als Spieler generelle oder spezielle Sorgen oder Probleme habt: Meldet euch und schickt die nötigen Materialien zusammen mit Rückporto an: **Martin Hesterberg** Gartenstr. 20a, 4600 Dortmund 30

Annahmeanschluß für alle Anzeigen, die im Boten Nr. 37 erscheinen sollen ist der
31.12.91

Die Kleinanzeigen bitte wie immer an unseren Annoncenaquisiteur:

N. Venzke,
Krokusweg 8,
4000 Düsseldorf 1

Aktion Land in Sicht

Da Rastullah uns mit einer geradezu prophetischen Gabe gesegnet hat, waren wir so vorsichtig, im Boten 35 unter der Rubrik "Eigene Scholle" anzumerken, daß weitere Korrekturen nicht auszuschießen sind.

Nun denn, beginnen wir mit der Berichtigung der letzten Korrekturen:

Die **Baroness von Greifenberg** (119) wohnt nicht in der Normannenstr. 47,

sondern im Hause Numero 37. **Baron Vernon Aramir Cerastes von Nemento** (81) legt Wert auf die Tatsache, daß der Vorname seines irdischen Vertreters ohne 'h' geschrieben wird, und der **Baron von Orkenwall** (93) heißt mit vollem Namen Argaeen Dusterfluß.

Weiterhin nehmt bitte zur Kenntnis, daß die **Baronie 67 Ochsenweide** heißt (vormals Horeth), die **Baronie 68 Grassing** (vormals Gallys) und die **Baronie 82 Gallys** (vormals Baernfarn).

Die **Baroness von Linara** (102) heißt mit vollem Namen Tahlmare Astragon, und **Rondriane von Perricum** im Lehen **Schwanenbruch** (103) ist umgezogen in den Greifswalder Weg 49 in 53 Bonn 1. Richtige Adresse für Nottr Elfenfreund im Lehen **Twergentruz** ist **Stephan Johach**, Grevenberger Str. 73, 5102 Würselen. Ebenfalls in Würselen wohnt **Stefan Küppers** auf der Klosterstr. 112, der irdische Vertreter von Gona, dem **Baron von Rosenteich** (117).

Nachzutragen wäre noch ein Altbaron, und zwar **Freiherr Irian von Vierok (Vierok)** (genannt der *Humpenstemmer von Gareth*), irdische Adresse Ralf Hlawatsch, Färberstr. 84, 4000 Düsseldorf 1.

Selbstverständlich sind auch weiterhin leichte Unschärfen und damit weitere Korrekturen nicht auszuschließen...Ach ja, noch etwas: Da das Kaiserliche Sekretariat derzeit unterbesetzt ist, waren wir leider bisher nicht in der Lage, die Urkunden an die Altbarone und die Edlen zu verschicken. Wir bitten noch um einige Wochen Geduld.

Dazu unser Mottoredakteur:

*Willst werden du Graf, Edler oder Baron,
das Warten auf den Titel lohnt sich wohl schon.
Denn wenn du dann erst von Adelstand bist,
dein Nam' ein ganz berühmter in Aventurien ist.*

DSA-Spielleiterprogramm

.....
Daß aventurische Barone zuweilen ganz erstaunliche Fähigkeiten aufweisen, wurde uns wieder einmal vor wenigen Wochen bewußt, als Poffel der Moha, Baron von Bitterbusch, der Redaktion sein wirklich ausgezeichnetes Hilfsmittel für gestreßte Spielleiter vorführte. Mit Hilfe dieses kleinen Programmes, das eine saubere Grafik und eine sehr übersichtliche Benutzerführung aufweist, können Spielerhelden und Nichtspielercharaktere ausgewürfelt werden, Informationen zu aktuellen Abenteuern gespeichert und abgerufen werden und vieles mehr. Da wir das Programm getestet und für gut befunden haben, möchten wir der geneigten Leserschaft diese neueste Errungenschaft aus Brabaks Regenwäldern nicht länger vorenthalten. Das Programm ist in der Public-Domain-Version zu einem Preis von DM 10,— bei **Fantasy Productions, Konkordiastr. 61, 4000 Düsseldorf 1** zu beziehen, leider zunächst nur für den Atari ST. (Für Public-Domain-Unerfahrene: Der Preis von DM 10,— beinhaltet die Kosten für Material, Kopieren und Versand, will man das Programm nach dem Testen weiterhin nutzen, muß man sich beim Autor als Anwender registrieren lassen und den vollen Kaufpreis entrichten. Informationen hierzu befinden sich auf der Diskette.)

Das aktuelle Interview

Unser begnadeter Freizeitherold im Interview mit Stover Regolan Storrebrandt, jenem prominenten Aventurier, dessen Namen es in unserem letzten Preisrätsel zu erraten galt:

Der Freizeitherold: Herr Storrebrandt, lassen Sie mich zunächst meine Freude darüber ausdrücken, eine in ganz Aventurien so bekannte und geachtete Persönlichkeit in unseren bescheidenen Redaktionsräumen begrüßen zu dürfen.

Stover Regolan Storrebrandt: Nun ja, nachdem mich der Aventurische Bote dadurch ehrte, daß er meinen Familiennamen als Lösungswort für das diesjährige Preisrätsel verwandte, blieb mir ja gar nichts anderes übrig, als persönlich vorbeizuschauen und die Gewinner mit eigener Hand zu ermitteln. Oh, ich sehe gerade, da sind ja massenweise Pergamente in dem Korb der gültigen Einsendungen!

FH: Ja, es sind genau doppelt so viele Einsendungen wie bei unserem ersten Preisrätsel. 184 unserer geschätzten Leser fanden ihre Freude daran, unsere kleine Denksportaufgabe zu lösen, und zu unserer großen Freude war nicht eine einziges falsches Lösungswort dabei, sieht man von den Schmähbriefen eines wohl in die Obhut der Noioniten gehörenden Individuums ab, welches uns mit solch abstrusen Begriffen wie "BARDE ROTERNST", "DR. BAERENTROST" oder gar "NORBERT DER AST" (hrrmmpff!) überhäuft und schlußendlich gar behauptete, die restlichen 13 Buchstaben wären ein Geheimcode der KGIA und die Abkürzung für "Tar Onak Rast Entschlossen Nach Der Roten Stadt Am Rashdulswall, Tas Bedeutet Erger"!

SRS: Nun ja, solche Leute muß man einfach ignorieren. Mich würde allerdings einmal interessieren, welchen Preis sich die fleißigen Rater gewünscht haben.

FH: Wie nicht anders zu erwarten, führt hier die Kaiserliche Familie ganz klar mit 101 Stimmen vor dem Tag mit Hochgeboren Nemrod, der von 59 Einsendern gewünscht wurde. Hingegen verlangte es nur 23 unserer Leser nach einem Bettag mit Jariel Heliodan, was ein bedenkliches Licht auf den Praiosglauben in unserer Bevölkerung wirft.

SRS: Nun ja, wollen doch 'mal rechnen: 101 und 59 und 23 - das sind doch nur 183, da fehlt doch noch einer!

FH: Völlig richtig, aber der wollte sich mit einem havenischen Apotheker namens Süster Ehrwald treffen, das konnten wir natürlich nicht berücksichtigen. Aber nun darf ich Euch bitten, zur Tat zu schreiten und den glücklichen Gewinner zu ziehen.

SRS: Nun ja, wollen 'mal sehen. Schließen wir die Augen und greifen wir hinein in's volle Leben. Ja, da hab' ich schon was, das fühlt sich ganz angenehm an, scheint feinstes Büttin zu sein. Wollen

doch 'mal schauen, wen wir da gezogen haben. Dachte ich's mir doch: Der Einsender scheint ein Mann von Stand zu sein. Und tatsächlich, es handelt sich sogar um einen Baron, Hochgeboren Wilbur F. Kornplotz vom Perlenmeer! Einen Tag mit Dexter Nemrod hat er sich gewünscht, nun, den soll der Gute auch bekommen.

FH: Laßt mich einmal sehen, die Adresse seines Sekretärs lautet: **Florian Don-Schauen, Hoherodskopfstr. 52, 6000 Frankfurt/Main 50**. Tja, da können wir nur sagen: Herzlichen Glückwunsch, Baron Kornplotz! Euch, hochverehrter Herr Storrebrandt, darf ich nun danken für...

SRS: Nun ja, nun ja, nicht so schnell, lieber Freund. Ich habe nämlich beschlossen, da doch so viele Leser des Aventurischen Boten meinen Namen kennen, auch noch einen Tag mit mir selbst zu verlosen, da kenne ich nichts, das mach' ich jetzt einfach, gebt mir doch noch 'mal den Korb herüber. So, da haben wir auch schon was. Ich freue mich, demnächst in meinem Haus in Festum Gilan Brading aus der Tucherstrasse in Andergast begrüßen zu dürfen! Bitte seid so nett und gebt doch der Schreiberin des Glücklichen, nämlich **Gaby Schumacher, Maybachstr. 163, 5000 Köln 1**, umgehend Bescheid.

FH: Selbstverständlich werden die beiden Gewinner in den nächsten Wochen schriftlichen Bescheid über das genaue Procedere erhalten. Aber hinter Eurer großzügigen Aktion, werter Herr Storrebrandt, wollen auch wir nicht zurückstehen und noch einen Sonderpreis für die bei weitem schönste Einsendung vergeben, und zwar an Mischimumu vom Bernsteinclan, die uns wahrlich viel Freude bereitet hat mit ihrer Einsendung, wenn auch allgemein gesagt werden muß, daß sich unsere Leser diesmal nicht so viel Mühe gegeben haben mit ihren Pergamenten wie bei unserem ersten Preisrätsel. Die Schreiberin besagter Mischimumu, **Tina Hagner aus der Südstr. 24 in 7107 Obereisesheim**, möchte sich doch bitte umgehend mit uns in Verbindung setzen und uns mitteilen, welchen Kasten des in letzter Zeit immer beliebter werdenden DSA-Spiels sie zu erhalten gedenkt. Aber nun, geschätzter Herr Storrebrandt, laßt uns gemeinsam mit Freifrau Stellina einen Tee einnehmen und etwas von dem vorzüglichen bornländischen Gebäck knabbern, das dort aus Eurer Tasche hervorlugt.

SRS: Nun ja, wenn Ihr denn meint, so laßt uns eilen, der Freifrau unsere Aufmerksamkeit zu machen!

N.V.

2. Große Lesermeinungsumfrage

Nunmehr über zwei Jahre ist es her, daß wir Sie, geschätzter Leser und Aventurienfreund, zu den Waffen, Verzeihung, zu den Griffeln gerufen haben, um uns endlich einmal die Meinung zu sagen.

Nun, es soll niemand sagen, Ihre Meinung sei uns gleichgültig, und so erfolgt hiermit der Aufruf zur "2. Großen Lesermeinungsumfrage im Aventurischen Boten". Sie als geneigter Leser des Aventurischen Boten haben exklusiv die Gelegenheit an Ihrem Lieblingsspiel mitzuwirken. Also, ergreifen Sie Ihre Chance beim Schopfe, zögern Sie nicht, und nehmen Sie Anteil an Ihrem Aventurien. Merke: Wer jetzt zu bequem ist, eine Postkarte zu schicken, darf hinterher nicht meckern, wenn DSA-Material erscheint, das ihm nicht gefällt.

1. Wie viele Abenteuer sollten pro Jahr erscheinen?

- a. 4 jährlich
- b. 6 jährlich
- c. 8 jährlich

2. Und wie viele Spielhilfen (Regionalmodule, Regelerweiterungen,...) würden Sie sich pro Jahr wünschen?

- a. 2 jährlich
- b. 4 jährlich
- c. 6 jährlich

3. Wie oft sollten Ihrer Meinung nach neue Abenteuer und Spielhilfen im Jahr erscheinen?

- a. alle drei Monate
- b. alle sechs Monate
- c. 1 x im Jahr

4. Sollten mehr Abenteuer oder mehr Spielhilfen erscheinen?

- a. mehr Abenteuer
- b. mehr Spielhilfen
- c. beide gleichviel

5. Wie gefallen Ihnen die Regionalmodule?

- a. sehr gut
- b. könnten detaillierter sein
- c. sind mir zu detailliert
- d. habe noch keins gelesen

6. Und wie gefallen Ihnen die 3D-Landkarten?

- a. fantastisch
- b. gar nicht
- c. sind mir gleich

7. Würden Sie es vorziehen, wenn die Spielhilfen als Box erscheinen (z.B. Albertain, Khom,...) oder lieber als Heft (z.B. Königreich am Yaquir, Götter des Schwarzen Auges,...)?

- a. lieber als Box
- b. lieber als Heft
- c. je nachdem

8. Wie gefällt Ihnen das neue Konzept Spielhilfen gleich mit Abenteuern zu der Region auszustatten?

- a. gefällt mir gut
- b. geht so
- c. finde ich nicht nötig

9. Und von welcher Region würden Sie sich als Nächstes detaillierte Informationen wünschen?

10. Was halten Sie von detaillierteren Kampfregeln?

- a. unbedingt
- b. nur wenn's nicht zu kompliziert wird
- c. bloß nicht noch mehr Regeln

11. Und wie steht es mit neuen Heldentypen?

- a. ja, bloß noch mehr
- b. mir reichen die, die es gibt
- c. lieber wären mir sogar weniger

12. Und welchen Heldentypen würden Sie sich wünschen, bzw. auf welchen Heldentypen könnten Sie verzichten?

13. Was würden Sie von detailliertem Material zu den Heldentypen (z.B. eine Spielhilfe über das Zwergenvolk, die Elfen, ...) halten?

- a. hätte man schon längst machen sollen
- b. käme drauf an
- c. brauche ich nicht

14. Würden Sie sich eine Spielhilfe über das ferne, sagenumwobene Guldland wünschen?

- a. Aventurien reicht mir völlig
- b. weiß nicht
- c. unbedingt

15. Sollten lange vergriffene DSA-Abenteuer später einmal wiederaufgelegt werden (z.B. in einem Sammelband, in aktualisierter Fassung)?

- a. ja, unbedingt, mir fehlt da schon seit langem...
- b. käme auf das Abenteuer an
- c. nein, was vorbei ist, ist vorbei

16. Sollten in Zukunft mehr Solos oder mehr Gruppenabenteuer erscheinen?

- a. viel mehr Solos
- b. lieber mehr Gruppenabenteuer
- c. etwa gleichviel

im Aventurischen Boten

17. Und was fällt Ihnen zum Thema Abenteuerstufen ein?

- a. ich würde lieber mehr Abenteuer für die Stufen 1 - 5 sehen
- b. bringt mehr Abenteuer für die Stufen 6 - 10
- c. wo bleibt die Herausforderung für die 11. - 15. Stufe
- d. mein Megaheld (16. Stufe und darüber) langweilt sich...

18. Wären Sie bereit für eine bessere Ausstattung der Abenteuer (z.B. farbige Pläne und Landkarten) etwas tiefer in die Tasche zu greifen?

- a. nein, die Abenteuer sind schon teuer genug
- b. käme drauf an
- c. aber ja

19. Wie gefällt es Ihnen, daß Aventurien seit neuestem mit einer bewegten Historie ausgestattet ist?

- a. ausgesprochen gut, es sollte noch mehr passieren
- b. gefällt mir
- c. finde ich zu verwirrend
- d. gefällt mir überhaupt nicht

Und nun zum Aventurischen Boten:

20. Was halten Sie allgemein vom Aventurischen Boten?

- a. gut gemacht
- b. könnte besser sein
- c. blödes Blättchen

21. Gefällt Ihnen der neue Umfang des Boten (16 Seiten)?

- a. 12 S. reichen völlig
- b. prima
- c. warum nicht gleich 20 S.

22. Wieviel wäre Ihnen der "dickere" Bote (im Abonnement) wert?

- a. 10 DM müssen doch wohl reichen
- b. 15 DM könnten es schon sein
- c. ich würde für mehr Seiten auch noch mehr bezahlen

23. Würde es Ihnen besser gefallen, wenn der Bote zukünftig auf Umweltschutzpapier erscheint?

- a. ja
- b. nein
- c. am liebsten wär mir Eßpapier

24. Wünschen Sie sich auch für die Zukunft solche Leseraktionen wie die Bornlandwahl und die Baronienvergabe?

- a. aber unbedingt, daß macht mir einen Riesenspaß
- b. ab und zu schon
- c. nein, ich bekomme eh' nie was

25. Und welche Themen würden Sie verstärkt im Boten behandelt wissen (z.B. Vorabdrucke aus Neuerscheinungen, Regelerweiterungen, Hintergrund, Spielhilfen, Szenariovorschläge, Aventurische Geschichte,...)

Und jetzt zu Ihnen:

26. Zunächst, wie alt sind Sie?

- a. unter 16
- b. 16 - 20
- c. 21 - 26
- d. noch viel älter

28. Wie lange schon spielen Sie Rollenspiele?

29. Und wie lange schon DSA?

30. Welche Spielzeitschriften lesen Sie außer dem Boten (z.B. Zauberzeit, Spielwelt, Wunderwelten, Fantasywelt, Pöpelrevue, Fanzines) ?

31. Und welche Rollenspiele spielen Sie außer DSA?

So, daß wär's. Wenn Sie an dieser Aktion teilnehmen wollen, senden Sie uns bitte eine **Postkarte**, auf deren Rückseite Sie die Kennnummern der Fragen mit dem jeweiligen Kennbuchstaben Ihrer Antwort, bzw der Antwort (also z.B. 1a, 2c, ..., 9. A1 Anfa,...) auflisten. Die Adresse lautet wie folgt:

**M. Melchers
Normannenstr. 37
5600 Wuppertal 2**

Einsendeschluß ist der 15.1.92.

Zu gewinnen gibt es diesmal, ganz gegen übliche Gepflogenheiten, nichts. Wir denken es sollte Ihnen genug Anreiz sein, an Ihrem Rollenspielsystem aktiv mitwirken zu können. Und das nächste Preisrätsel kommt bestimmt.

Gewertet werden können übrigens ausschließlich **Postkarten**. Briefe, eventuell noch mit einer Anzeige für den Aventurischen Boten und einer Regelfrage versehen, können **nicht** berücksichtigt werden, auch wenn es noch so verlockend ist, auf diese Weise Porto zu sparen. Und bitte, plagen Sie **nicht** unseren armen **Annoncenacquisiteur** mit den Ergebnissen der Leserumfrage, wenn Sie es sich nicht ein für alle mal mit ihm verderben wollen.

Nun aber hurtig eine Postkarte besorgt und die Fragen beantwortet. Wir sind gespannt auf Ihre Meinung!

Die Drachenhatz zu Notmark

Der geneigte Botenleser mag sich an den Aufruf Seiner Hochwohlgeboren Wahnfried, Graf von Ask, an alle tapferen Recken Aventuriens im letzten Av. Boten erinnern, nämlich sich dem Grafen anzuschließen, um den gigantischen Gletscherwurm, welcher seit einigen Monden das Notmärkische heimsuchte, zu erlegen. Nun da die Tage des Phexmonds gekommen sind, ist die gewaltige Tat getan, ist das Untier zwar nicht getötet, wohl aber gelang es der wagemutigen Schar, den bössartigen Drachen zu vertreiben. Folgend nun der Bericht des fahrenden Sängers Olje Eldjemarsson, welcher sich eigens auf nach Notmark gemacht hatte, um dem denkwürdigen Schauspiel beizuwohnen.

Wohlan ihr Frauen und Männer, höret meine Worte die da künden von großen Taten, von kühnen Kriegern und schrecklichen Gefahren, von Mut, von Sieg, von Leid, von Tod: Am Ende des Mondes des Efferds, jenem allmächtigen Hüter des ewigen Meeres, war es, daß mein Weg mich nach langer Wanderung gen Notmark brachte, jenem rauhen und kargen Land, und doch fand ich es von einer besonderen, eigentümlichen Schönheit, wie ich sie auch an den nördlichen Gestaden meiner Heimat zu finden gewohnt bin. Das Volk schaffte mit fleißigen Händen auf den Äckern und in den Gärten, die Ernte galt es einzubringen, noch bevor der grimmige Winter seine ersten Boten ins Land schickt. Doch bald schon bemerkte ich den Blick, mit dem das Bauernvolk stetig den Himmel argwöhnisch beobachtete, und ich konnte ihre Angst wohl verstehen, hatte ich doch auf meiner Reise die Spuren der Verwüstung gesehen, welche das Ungeheuer auf seinen Beutezügen geschlagen hatte. Notmark aber schien verschont geblieben zu sein, doch mehrten sich die Gerüchte, das Untier näherte sich unaufhaltsam dem Herzen der Grafschaft.

Wie schon das Städtchen fand ich auch die Feste des Grafen zu Notmark in grauer Stille, kein Lachen und kein Lied erfüllte das Gemäuer, kein buntes Tuch schmückte die Zinnen. Auch gab es für eine solch große Burg nur wenig Gesinde, obwohl der Graf doch etliche Gäste hatte, nämlich seine Ritter und Söldlinge und allerlei anderes Volk, welches sich dort versammelt hatte, den Drachen zu jagen. Doch kaum einer fand ein freundliches Wort, Not und Grimm herrschten allerorts.

So mochte es mich denn auch kaum verwundern, daß meine Bitte um Gastfreundschaft auf ein frostiges Echo stieß, zwar bot man mir Quartier in der Großen Halle, auch Speis und Trank, mein Angebot aber dem Grafen aufzuspielen wurde brüsk von einem seiner Männer abgewiesen, dem Herrn stünde der Sinn kaum nach müßigem Getändel, nun da das Land sich dermaßen bedroht sehe.

Ich verbrachte einige Tage in drangvoller Enge in der Feste, doch befahl mich bald eine Schwermut, wohl von den vielen finsternen Gesichtern und all dem bedrückendem Schweigen rings um mich her, so beschloß ich denn mir ein Quartier in dem Städtchen zu suchen, wo ich auf freundlichere Aufnahme hoffte. Das aber erwies sich mit einem Mal als über alle Maßen schwierig, war doch am selben Tag noch ein großer Zug Kriegsvolk angekommen, welche ebenfalls in Notmark Quartier zu beziehen suchten. Es gab also ein arges Gedränge, doch war mir die Gesellschaft schon deutlich lieber, hier hörte man Lachen und frohe Worte, auch war man einem guten Trunk und feiner Unterhaltung nicht abgetan. Schnell hatte ich erfahren was die Frauen und Männer hierhin gelockt hatte, es war der Aufruf des Grafen von Ask, dem Untier den Garaus zu machen.

Ein bunter Haufen war da zusammen gekommen und noch bunter wurde es, als auch der Graf mit seinem Gefolge nur wenig später eintraf, wohl über drei Dutzend Recken von überall her waren da zusammengekommen, dazu noch etliches an Gesinde und Söldlingen im Dienste der Edlen. Kaum daß ich das Gepränge des Zuges beschreiben könnte, die stattlichen Streiter in ihren blinkenden Rüstungen, die leuchtendbunten Schilde, schillernde Banner flatterten stolz im Wind.

Sie alle nun zogen auf Grauzahn zu, wo der Herr von Ask stellvertretend für alle Anwesenden, Graf Uriel seine Aufwartung zu machen gedachte. Mit einigen seiner Getreuen begehrte der Graf nun Einlaß in die Feste, wie verwundert aber zeigte er sich, als Graf Uriel ihn schon vor seinem Tor empfing, und nicht Freude über den edlen Besuch und Erleichterung über die tatkräftige Unterstützung gegen das Ungeheuer, welche der Herr von Ask mit sich brachte, ließen sich auf dem Gesicht des Notmarkers ablesen, sondern nichts als schierer Zorn.

Unfreundlich war die Begrüßung und nicht weniger scharf war die Entgegnung des Askers, der, im Hochgefühl als erwünschter Helfer gekommen zu sein, sich unversehends wie ein lästiger Bittsteller behandelt fand. Nur ungern will ich die unfreundlichen Worte der edlen Herren wiedergeben, nur soviel: Es endete damit, daß der Herr von Notmark seinem adeligen Bruder zu verstehen gab, daß er keinen Haufen fremden Kriegsvolkes auf seinem Boden dulden würde und daß Notmark sich auch ohne fremder Leute Hilfe zu wehren wisse. Wen wundert es da, daß der Herr von Ask sich brüsk abwandte, nicht ohne eine scharfe Bemerkung, auch wenn die unerwartete Behandlung seinen Wortwitz verständlicherweise lähmte.

So trennte man sich in Unfrieden. Ich aber, der zuerst geplant hatte, mich dem notmärki-

schen Aufgebot wider das Untier anzuschließen, änderte meine Pläne und beschloß, lieber dem Asker zu folgen. So wie sich Graf Uriel gebärdete mochte ich nicht ausschließen, daß der grimmige Herr durchaus dazu fähig wäre, einen ungebetenen Gefolgsmann als Köder für das Untier zu benutzen.

Man wartete noch einige Tage, in denen sich noch einige unserem Zuge hinzugesellten, dann endlich erscholl das Signal zum Aufbruch. Zuvor hatte der Graf seine Schar in fünf Gruppen aufgeteilt, war es so doch einfacher zu reisen, auch hoffte man auf diese Weise eher auf das Ungeheuer zu stoßen.

Ich folgte kühn der Schar des Grafen, der erste Schnee begleitete unseren Abmarsch.

Gar viele Tage ging es stetig bergauf, stracks auf die Schattenhand zu, schwer war das Gelände und obwohl ich das Wandern gewohnt bin, geriet ich doch manches Mal arg ins Schnaufen, und manchem anderen in unserem Gefolge erging's nicht anders.

Alldieweil wir uns unseren Pfad suchten, spähten wir doch auch immer wieder zum Himmel empor, ob nicht ein dunkler Fleck vor den grauen Wolken vom Kommen des Scheusals kündete, welches wir zu finden suchten. Doch bis zum Abend des 1. Boron mußten wir uns gedulden, bis endlich etwas geschah.

Schon stand die mattrote Sonnenscheibe tief am gräulich-fahlen Himmel und wir machten uns auf, unser Nachtlager herzurichten, als ein plötzlicher Angstschrei uns hochfahren ließ. Im gleichen Moment auch war die Luft erfüllt von einem gewaltigen Rauschen, starr vor Schreck hob ich meinen Blick zum Himmel empor, der Anblick ließ mein Herz schier stillstehen: Über uns kreiste, so nah, daß man ihn zu griesen können glaubte, der Drache, silberfarben der schuppige Leib mit dem hohen Hornkamm, die Schwingen so breit, daß sie mir den Himmel zu verdunkeln schienen, gigantisch der Schatten, der über uns hinwegglitt. Alt schien er mir zu sein, denn er wies etliche Narben auf, auch fehlten einige der Schwanzstacheln. Und seine gewaltige Größe allein sprach schon für ein hohes Alter. Drei- viermal zog der Drache in elegantem Kreise über uns hinweg, als wolle er uns beäugen, dann plötzlich schoß er schnell wie ein Pfeil auf uns hernieder, ein grollender Schrei ertönte tief aus seiner Brust. Gerade noch konnte ich mich aus meiner Lähmung lösen, zusammen mit den anderen suchte ich mein Heil in der Flucht. Wir fanden leidlichen Schutz in einem dünnen Gehölz, einige wenige Stämmchen, doch verhinderten diese, daß der Wurm ein zweites Mal auf uns herniederfahren konnte.

Die Erde zitterte, als das Untier sich auf den Boden niederließ. Mit tödlicher Zielsicherheit eilte der Drache auf unser Versteck zu,

stieß tief mit dem langen Hals in das Dickicht und suchte uns mit seinen gewaltigen Zähnen zu fassen. Zur Schande meiner Sippe muß ich gestehen, daß die Furcht mich übermannte, in Panik warf ich mich auf den Boden, den Kopf zwischen den Händen geborgen. Möge ich diese Schande in Zukunft mit ehrvollen Taten von mir abwaschen können.

Ein schriller Schrei war es, der mich aus meiner Lähmung riß, ein Schrei, so markerschütternd und schmerz erfüllt, daß es mir schier den Kopf zersprengen wollte.

Gerade sah ich noch, wie sich das Untier in wilden Schmerzen auf dem Boden wälzte, in blinder Wut mit dem Schwanz peitschend, und wie meine Gefährten unerschrocken auf die Bestie eindringen, doch waren die Hiebe kaum mehr als Nadelstiche für den gewaltigen Drachen, die Schwerter just wie Zahnstocher. Schließlich mußten die tapferen Recken denn auch zurückweichen, in atemlosem Schrecken beobachteten wir, wie sich das Untier schwerfällig in die Lüfte erhob und langsam davonflog.

Unser Lager jedoch war völlig zerstört, Gepäck, Decken, Vorräte lagen in wildem Durcheinander, zerfetzt, zerdrückt, geborsten.

Auch hatten etliche von uns üble Wunden davongetragen, darunter auch der wackere Magier, welcher, wie man mir sagte, mit seiner Gabe den Drachen von uns abgewendet hatte, und dem wir also alle unser Leben verdankten. Still war es in unserem Lager an jenem Abend, und nicht nur weil kein Feuer brannte, sondern weil wohl auch ein Teil von uns arg ins Grübeln geraten war, über den übermächtigen Gegner, gegen den es zu Felde ging. Nur einige wenige unterhielten sich über den Überfall und auch diese taten es mit gedämpfter Stimme.

Tags darauf ging es weiter, unbehelligt kamen wir voran und erreichten nach hartem Marsch einen Ausläufer der Schattenhand, wo wir auf die anderen Streiter des Grafen treffen wollten.

Nach einigen Tagen des Verschnaufens ging es weiter, nunmehr auf gut zwei Dutzend Leute verstärkt, es trieb uns weiter, obwohl zwei Gruppen ausgeblieben waren. Steiler noch als auf unserer Wanderung hierher war der Aufstieg und die Luft ward eisiger und dünner, daß einem das Atmen schwer wurde. Schließlich, am 15. Boron, war ein Hochplateau erreicht und man beschloß, gleich hier ein Lager zu errichten, wußte man doch nicht, was einen weiter oben erwarten würde.

Und just wie beim letzten Mal kam es auch diesmal, im schwindenden Tageslicht richteten wir unsere Sachen, als ein unverkennbares Brausen uns aufmerken ließ: Da kreiste es, das Ungeheuer, fern von uns über einem Gipfel, und doch wußten wir, es beobachtete uns. Die aufziehende Nacht aber schien es vor einer Attacke zurückschrecken zu lassen. Das neuerliche Auftauchen der Bestie ließ den Grafen und sein Gefolge in fieberhafte

Anstrengungen verfallen, schon gegen Morgen, so ahnte man, würde die Bestie zurückkehren und diesmal sollte sie uns nicht unvorbereitet finden: Mit schier übermenschlicher Anstrengung wurde eine riesige Falle errichtet, angespitzte lange Pfähle, die man in den Boden gerammt und mit einem Seilzug versehen hatte, das Untier aufzuspießen, wenn es im Jagdeifer herniederschösse.

Die Nacht brachte nur wenig Schlaf, es galt vor dem Morgengrauen mit der Arbeit fertigzuwerden, auch ließ die Unruhe vor der bevorstehenden zweiten Begegnung mit dem Drachen kaum einen Schlaf finden, gar manches Gebet erscholl zum Himmel.

Am Morgen wurden zwei große Feuer entfacht, den Drachen anzulocken, auch wenn kein Zweifel bestand, daß das Untier auch ohne dies seinen Weg zu uns gefunden hätte. Doch noch ließ die Bestie auf sich warten, so daß sich Ungeduld unter den Frauen und Männern breitmachte. Doch endlich erschollen die Warnrufe der Wachen, weit in der Ferne war die Silhouette des Gletscherwurms zu erkennen, mit geschwinden Flügelschlägen näherte sich das Untier. Wieder kreiste die Bestie abwartend über uns, lauerte auf einen günstigen Moment herniederzufahren. Vier aus der Gruppe des Grafen, darunter der Graf selbst, eilten derweil auf das Plateau hinaus, dem Untier als lebender Köder zu dienen, während weitere seiner Mannen sich an der Falle plazierten. Alle anderen hielten sich hinter Felsvorsprüngen und Buschwerk bereit.

Immer noch kreiste das Ungeheuer. Mir blieb der Atem weg, so gespannt war ich, was geschehen würde. Dann plötzlich schoß die Bestie hernieder. Die Schwingen elegant an den Leib geschmiegt raste der Drache mit aufgerissenem Maul zu Boden, auf die Lockvögel zu. Hatten diese eben noch durch Rufe und Winken versucht die Aufmerksamkeit des Untiers auf sich zu ziehen, schien ihnen beim Anblick des heransausenden Gletscherwurms das Herz stehenzubleiben, stocksteif standen sie da und starrten mit weitaufgerissenen Augen auf die Bestie.

Doch ein Ruf löste sie aus ihrer Erstarrung, da zerrten schon die Trosse an den Pfählen, daß diese wie Spieße in die Höhe ragten. Eilig suchten der Graf und seine Gefährten aus dem Wirrwarr von Pfählen zu entkommen, keinen Lidschlag zu früh, denn schon stürzte die Bestie hernieder, geradewegs in die aufgestellte Falle. Zwar wollte der Drache seinem Schicksal noch entgehen, heftig schlug er mit den Schwingen, seinen Sturz zu bremsen, doch zu heftig war der Schwung. Tief fuhren die Spieße der Bestie in den Leib, schlugen fürchterliche Wunden. Unter schrecklichem Gebrüll suchte sich der Drache zu befreien, wand sich, verletzte sich durch seine Bemühungen nur noch mehr. Schon eilten die Drachenjäger siegessicher auf das gefallene Untier zu, doch noch war die Bestie nicht

geschlagen. Zwar gelang es der Kämpen, manch guten Hieb anzusetzen doch forderten die messerscharfen Klauen und die wuchtigen Schwanzhiebe einen hohen Blutzoll. Bald schon lagen etliche von uns reglos auf den Felsen, andere schleppten sich schwer verwundet davon. Doch auch der Drache verlor allmählich an Kraft, zahlreiche Wunden übersäten den Leib und dunkles Blut färbte den silbrigen Körper an vielen Stellen tiefrot. Verzweifelter klang das ohrenbetäubende Geschrei, welches die Luft erfüllte. Schwächer schon wand sich der schmale Kopf gegen die anstürmenden Gegner, da aber war es dem Ungeheuer gelungen sich freizumachen. Mit einer letzten gewaltigen Anstrengung, einem der tapferen Kämpen noch einen heftigen Stoß mit dem hornbewehrten Kopf versetzend, daß dieser niedersank, erhob sich der Drache schwerfällig in die Lüfte. Mühsam schlugen die Schwingen durch die Luft, nur allmählich gewann das Ungeheuer an Höhe, doch dann war es davon.

Atemlos und erschöpft sahen wir dem Gletscherwurm noch lange nach, bis er nurmehr ein winziger Punkt an dem endlos grauen Himmel war. Dann ließen wir uns niedersinken, dort wo wir gerade standen, fielen dem Nächsten in die Arme und schämten uns nicht der Tränen der Freude und Erleichterung, die über unsere Wangen rannen. Der folgende Abend aber gehörte, nachdem man sich nach Kräften um die Verwundeten gekümmert hatte, dem Fest, denn ein Fest hatten sich alle verdient. An diesem Abend war es auch, daß zwei weitere Drachenjäger zu uns stießen, es mußten dies wohl edle Herren und mächtige Kämpen sein, von Haltung und Gebaren, doch wollten sie ihr Inkognito nicht lüften. Sie stießen mit uns an auf unseren Sieg, nichtsdestotrotz verkündeten sie, sie wollten der Bestie weiter folgen, denn einen heiligen Schwur hätten sie getan, das Untier zu stellen. Gar mancher versuchte sie von diesem Entschluß abzubringen, doch vergebens, und so zogen sie auch am nächsten Tage alleine weiter, der Bestie nach, mögen die Götter geben, daß wir sie wiedersehen.

Am nächsten Tag aber beschloß der Graf die Verfolgung des Ungeheuers aufzugeben. Zu viele des Gefolges hatte es niedergestreckt, sie bedurften der Ruhe und guter Versorgung. Auch war man sich sicher, daß das Untier so angeschlagen war, daß es gewißlich für lange nicht wieder zurückkehren würde. Falls es sich überhaupt noch einmal in menschliche Gefilde wagte. Denn es wußte nun, wehrlos sind die Menschen nicht.

Mir aber bleibt nur, diesen Bericht zu schließen. Gebet ihn an all jene weiter, denen es nicht vergönnt war, dieses großen Abenteuer mitzerleben. Auf daß sie die Namen der tapferen Recken und deren unerschrockenen Mut in ihren Gesängen preisen und ihre Lehre aus dieser Geschichte ziehen.

Thorsten Grube / Michelle Melchers

Aus den Provinzen - Aus der Gesellschaft

Das Frühlingsfest zu Beilunk

In makelloser Bläue spannte sich das Him-melszelt über Dere, und Praios Antlitz sah wohlwollend auf uns herab, als uns unser Schritt in den ersten Tagen des Ingerimm nach Beilunk lenkte, dem Frühlingsfest Sei-ner Erlaucht Hagen, Markgraf von Beilunk beizuwohnen.

Allerlei Volk hatte sich zu dem festlichen Anlaß in der prächtig geschmückten Resi-denzstadt der Markgrafschaft eingefunden, Gaukler, Marketender, fahrende Komödi-an-ten, Wunderheiler, Puppenspieler aber auch etliches Volk aus der Umgegend, teils um einen Stand auf dem Markt zu errichten, die meisten aber wohl, um sich dem bunten Treiben anzuschließen.

Und auch ein Großteil der geladenen Gäste-schar war schon eingetroffen, darunter, um nur einige zu nennen, die allen wohlbekannte Ragnar die Rote, Landgräfin von Zweimüh-len/Zwerch, die eindrucksvolle Gräfin The-sia von Ilmenstein in Begleitung der entzük-kenden Baronin von Pervin, Mirhiban al Kashbah, ein weiterer Vertreter des seweri-schen Adels, Graf Wahnfried von Ask und selbst die berühmte Yppolita, Königin der Amazonen zu Kurkum, gab sich die Ehre. Auch sei noch angemerkt, daß sich auch durchaus seltsame Festbewohner zu Beilunk ein Stelldichein gaben, sogar ein Halbork und ein stattlicher Troll mischten sich unter die prächtige Gesellschaft.

Ganze vierzehn Tage sollten sich die Fest-teilnehmer in vielerlei Zerstreuungen erge-hen, da gab es Bälle, deren Pracht allseits gelobt wurde, vornehmlich zu nennen ist sicherlich der große Maskenball am 10. Tag des Festes, welcher unter dem Motto "Traum für eine Nacht" stand. Man hatte sich etliche Mühe gegeben, dem Schloß und vornehm-lich dem Ballsaal den Anstrich des magi-schen, zauberischen zu geben und so war es einem, als befinde man sich nicht in den Sälen des Schloßes zu Beilunk sondern in den fernem Hallen eines Feenkönigs. Die aufwen-

digen Kostüme der Festteilnehmer taten das ihrige einen in eine märchenhafte Welt zu versetzen.

Unter dem Schutz der Masken entspann sich manch rahjagefälliges Treiben, und so waren sich die Festteilnehmer denn auch einig, dies war der Höhepunkt des Festes. Einzig die finstere Miene des uns als ernsthaft und ver-schlossen bekannten Markgrafen, welcher sich äußerst spröde gab und nur wenig Freude an dem ausgelassenen Treiben zu finden schien, mochte die Stimmung ein wenig trüben.

Doch nicht nur dem Tanze wurde gefrönt, man erging sich ebenso in allerlei Spielchen und Wettkämpfen, die allesamt dem Früh-ling gewidmet waren, so ein Frühlingslauf und ein Frühlingschwimmen, in denen paar-weise gestritten wurde, aber auch ein Früh-lingsmysterienspiel, in welchem den blu-menbekränzten Gäste allerlei Szenen aus dem göttlichen Wirken des Ingerimm und der Rahja kunstvoll dargeboten wurden.

Auch ein Ausflug zu einer Aue nahe dem Schlosse, welche seit alters her "Rahjas Lie-besbett" geheißt wird, fand großen Zuspruch bei Adel wie beim Volke, man erging sich in rahjagefälligem Treiben, bis die sinkende Praiosscheibe zur Rückkehr gemahnte.

Großen Beifall fanden aber vor allem die sogenannten "Volksbelustigungen", wo sich edle und Volk gleichermaßen ergingen, so ein Kanurennen den Radrom aufwärts sowie das Turnier der einfachen Leute, in dem sich die Burschen und Mädel der Umgebung in al-lerlei Wettkämpfen wie dem Ringen, dem Sackwerfen, dem Kranzlaufen und dem Stan-genklettern maßen. Auch ein Kinderrennen, sorgte für ausgelassene Heiterkeit, ging es bei diesem Wettkampf doch darum, ein eher un-gewöhnliches Reittier zum Sieg zu lenken. Es hatten sich Knaben und Mädchen auf Schweine, Ziegen, und Schafe gesetzt, ein heftig schnatterndes Gänsegespann zog eine zierliche Kutsche. Der Sieg gebührte jedoch einem jungen Reitersmann dessen wackere Schweinedame ihn sicher und unangefoch-ten ins Ziel brachte, unter dem brausenden

Jubel der Zuschauer, die den kleinen Helden kräftig feierten.

Einen weiteren Höhepunkt der Festivitäten bildete gewißlich das Turnier, welches das Volk in großen Scharen anlockte. Man maß sich mit dem Schwert, der Lanze und dem Zweihänder, in der Tjost wie im Gestampfe, aber auch mit dem Bogen und der Armbrust. Ein eindrucksvolles Bild boten die Kämpen in ihren blinkenden Rüstungen.

Bejubelte Siegerin des Zweihändergefechts war die stolze Gräfin von Ilmenstein, eine würdige Siegerin, die sich allen Herausfor-derern als überlegen erwies. Im Schwertkampf siegte Baron Thronwig Helmann, die Krone der Bogenschützen gebührte einer jungen Auelfe mit Namen Aralda. Als trefflichster Lanzenreiter aber erwies sich Toran von Otternbach, während das Gestampfe mit einem Sieg der Partei der Gräfin von Ilmenstein endete.

Für die kunstsinnigen Naturen fand ein Bar-denwettstreit in der Halle des Schlosses statt, in welchem sich Sänger, Skalden und Ge-schichtenerzähler miteinander maßen. Größ-ten Anklang fand hierbei der Skalde Erinbar Egorsson, dessen bittersüßes Liebeslied die Zuhörer zu Tränen zu rühren vermochte, einhellig verlieh man ihm den Ehrenkranz. Den Abschluß des Festes bildete ein Besuch bei den Angroschim vom Stamme der Curo-ban, wo den Festteilnehmern auf anschauli-che Weise das Leben der Zwerge näherge-bracht wurde. Es gab zwergische Speisen, Führungen durch die Stollen des Volkes, Vorführungen in der Schmiedekunst, aber auch typisch zwergische Vergnügungen wie ein Wettstreit im Axtwerfen und ein Zwer-genreigen.

Als man sich nach 14 Tagen der Zerstreuung nach dem Abschiedsball auf dem Schloß des Markgrafen ein letztes Stelldichein gab, da waren sich alle Festteilnehmer einig: Mögen die Zwölfe es geben, daß auch im nächsten Jahr der Markgraf von Beilunk zum Früh-lingfest lädt.

Pamela Rumpel

Punin

Die Einwohner der Grafschaft Almada feiern in diesen Tagen die Rückkehr ihres Landes-herren, Seiner Durchlaucht Graf Khorim Uchakbar.

Vor einigen Monden war er mit einigen Freun-den, ohne von dieser Tat großes Aufhebens zu machen, gen Süden geritten, um den ras-tullahgläubigen Bewohnern der Khom ge-gen die anstürmenden schwarzen Söldner-massen Tar Honaks beizustehen. Sichtlich gezeichnet von den erlebten Schrecken und mit etlichen neuen Narben bedeckt, kehrte er

vor kurzem in seine Heimatstadt zurück.

Der Jubel der Bürger Punins wird jedoch durch die traurige Tatsache gedämpft, daß der Jugendfreund Fürst Uchackbars, Mark-graf Julka Tilma von Yaquirtal, sich nicht unter den zurückkehrenden Kämpen befand. Die beiden Freunde, die stets Rücken an Rücken dort zu finden waren, wo das Schlach-getümmel am dichtesten war, wurden durch einen überraschenden Reiterangriff der alan-fanischen Krieger voneinander getrennt - seitdem ist der allseits beliebte Markgraf ver-schollen. Noch kann man nicht sicher sein,

daß er sein Leben in ehrenhafter Weise auf dem Schlachtfeld gelassen hat, aber mit je-dem weiteren Tag, der ohne die erlösende Nachricht verstreicht, sinkt die Hoffnung ein bißchen mehr. Wie aus höfischen Kreisen zu vernehmen war, soll derzeit im Yaquirtal kein neuer Markgraf eingesetzt werden, so lange, bis endgültige Klarheit über das Schick-sal Julka Tilmas besteht. Hoffen wir mit den Einwohnern Almadadas, daß sich doch noch alles zum Guten wendet.

N.V.

Gareth

Am Hofe ist derzeit wieder die Stelle des kaiserlichen Prägustiers vakant, da der derzeitige Vorkoster, Alrik Kuasin, seinen Beruf mit den Worten: "Lieber arbeitslos als magenkrank!" aufgegeben hat.

Man munkelt, daß zwei dem Kaiser zugeachtete Präsente von neuernannten Baronen eine ausschlaggebende Rolle bei dieser Entscheidung gespielt haben sollen.

Zum einen war es wohl der von Baron Seraminor Rolfszahn zugesandte Gnitzer, ein in der Baronie Gnitzenkuhl gebrauter schwerer, fruchtiger Brannt aus Kirschen, der dieses Jahr eine besondere Süße und, damit verbunden, bemerkenswerte berauschende Eigenschaften aufweisen soll, nach dessen Genuß der bedauernswerte Prägustier mehrere Tage lang nicht fähig war, seine Aufgaben gewissenhaft zu versehen, so die Aussage der Magd Aldyra.

Den allerletzten Rest soll ihm aber ein Gebräu des neuernannten Barons von Cres gegeben haben, "Knat" genannt, ein grünlicher Sud, bei dem offensichtlich irgendein Gemüse, wahrscheinlich Spinat, mit Bier vergoren wird. Diese augenscheinlich zu einer Revolte des Magens und sämtlicher Geschmacksnerven führende Flüssigkeit, die Baron Danilo Caer Donn aus seiner nostrischen Heimat (vielleicht ist das der wahre Grund für die andauernden Fehden zwischen Andergast und Nostria?) mit in's Mittelreich genommen hat, versetzte Meister Kuasin wohl einen derartigen Schock, daß er seine durchaus gutbezahlte Stellung bei Hofe aufgab und sich fortan als Betreiber eines "Restaurants mit bürgerlicher Küche, bürgerlich und nichts sonst!" seinen Lebensunterhalt verdienen will. Sollte einer unserer Leser entsprechende Erfahrungen in diesem verantwortungsvollen Beruf aufzuweisen haben, so möge er sich bitte unter dem Kennwort "Gourmet & Gourmand" vertrauensvoll an den Annonce-naquisiteur dieses Journals wenden.

N.V.

Kuslik

Einen scharfen Rüffel holten sich kürzlich die neuernannten Barone von Sewamund und Kabash bei ihrer Landesherrin ab. Königin Amene ernannte ihre Lebensverwalter Adaon von Veleris und Jaarn Firunwulf ter Sewerijn, zukünftig ihre volle Kraft auf das Wohlergehen der ihnen anvertrauten Baronien zu richten und nicht ihre Zeit - wie nachweislich geschehen - mit dubiosen Frage- und Antwortspielchen zu verschwenden, die weder Geist noch Körper stärken oder erbauen könnten.

Da sich die adligen Herren dazu auch noch erdreistet hätten, sich bei diesem sinnlosen Zeitvertreib besonders hervorzuheben, müsse leider verfügt werden, daß das von den Ba-

ronen erspielte Baumaterial im Werte von je 100 Dukaten den weniger Begüterten im Reiche zur Verfügung zu stellen sei. Nachdem von Veleris und ter Sewerijn eiligst versicherten, dies und nichts anderes hätten sie ohnehin vorgehabt, wurden sie von der Herrscherin über das Liebliche Feld gnädigst entlassen. Scharfe Beobachter wollen jedoch bemerkt haben, daß sich nach dieser -offiziellen- Unterredung ein Lächeln in die Mundwinkel Königin Amenes gestohlen haben soll, und daß sie mit leiser Stimme und einem Anflug von Stolz die Worte "Meine Barone!" vor sich hinsagte.

N.V.

Nemento

Fernab des Yaquirs liegt die Baronie Nemento, deren Baronssitz das aufstrebende Städtchen Soroban ist, wo auch unweit des Ortes in einem befestigten Gutshof der neue Herr dieses Landstrichs, Baron Vernon Aramir Cerastes, in kluger und umsichtiger Weise regiert.

Die volle Schönheit dieser Landschaft kommt immer dann zur Geltung, wenn die untergehende Sonne des Perainemondes die Felder und Wiesen, Hügel und Täler in allem nur möglichen Glanz erstrahlen läßt und dem staunenden Betrachter ein wirklich farbenprächtiges Schauspiel bietet.

Doch ist auch dieser Teil des Mittelreiches nicht frei von Absonderlichkeiten. So soll zum Beispiel der Wald von Hilmen in der südöstlichen Ecke der Baronie verzaubert sein; keinen Baum soll man dort schlagen können, ohne sich den Zorn der Waldgeister zuzuziehen, und die abergläubischen Bewohner des weiter westlich gelegenen Dorfes Bockenburg behaupten gar, daß in der nahe des Ortes befindlichen Ruine in bestimmten Nächten Satuarias Töchter im Verein mit borbaradianischen Adepten und gar Anhängern des Namenlosen wüste Orgien feiern! Mag man solchen Irrglauben auch belächeln, so bereiten dem Baron doch einige Vorkommnisse, die sich auf den im südwestlichen Teil seines Lehens gelegenen Gräberhöhen abspielen, ernste Sorgen. Waldschrate lassen die bewaldeten Höhen für Jäger und Holzfäller zur Todesfalle werden, und des Nachts sollen gar Grabunholde und fürchterlich anzusehende Ghoule und Untote hier ihr Unwesen treiben.

Erwiesen ist in jedem Fall, daß mehrere Bewohner Nementos von einem Ausflug auf diese Hügel nicht zurückkehrten; von zwei dieser Bedauernswerten fand man später die sterblichen Überreste, so grausam zerfleischt und verstümmelt, daß sie wohl kaum einem "normalen" wilden Tier zum Opfer gefallen sein können. Der Landesherr sucht nun mutige Abenteurer, die ihm dabei helfen, diesen Schrecken endlich ein Ende zu bereiten - es bleibt allerdings abzuwarten, ob die Proble-

me wirklich von einem Haufen ortsunkundiger Herumtreiber gelöst werden können.

Torsten Steffen

Al'Anfa/Nostria

Die sich überschlagenden Ereignisse im Süden bewirken offenbar nicht nur territoriale Umwälzungen. Offenbar haben die Niederlage und der Tod Tar Honaks nun auch Folgen für die Boron-Gläubigen: Eine bisher noch verschwindend kleine Gruppe Boronis, die sich um die Geweihten Taia und Magister Vitus Werdegast geschart hat, sucht offensichtlich einen neuen Weg zu ihrem Gott.

Kernstücke des neuen Ritus sind zum einen der auch in Al'Anfa geläufige Name "Visar" statt Boron, und seine Verehrung mittels lauthals vorgetragener Sangesdarbietungen. *Der Visar-Geweihte ist sparsam mit Worten, doch lobet er den Herrn mit innigem Gesang*", erklärte Magister Werdegast, *"fröhliche Gesänge erleichtern dem Sterblichen sein Dasein und bereiten den Weg in Visars Hallen"*. Eine sicherlich recht ungewöhnliche Form der Verehrung, war doch bisher das landläufige Bild der Boronis von Ernsthaftigkeit und Schweigsamkeit geprägt. Die eindrucksvollen Gesänge haben schon für einiges Aufsehen in jenen Orten gesorgt, durch die der kleine Trupp Visaristen gezogen ist.

Ziel der Gläubigen ist die Frankfreischaft Ingfallspeugen, ein unbedeutender Fleck im Nordosten Nostrias. Dort soll, angeblich aufgrund einer nächtlichen Weissagung, der erste Tempel der neuen Glaubensgemeinschaft entstehen. Als erster Schritt zur Finanzierung der Baukosten soll übrigens der Verkauf eines Gesangbuches dienen.

Nicht nur in der Form der Huldigung unterscheidet sich die *"Reformierte Al'Anfanische Kirche unseres Herrn Visar zu Nostria"* vom herkömmlichen Al'Anfaner Ritus. So sollen rituelle Selbstmorde wie der legendäre "Flug der Zehn" nur noch dann gestattet sein, wenn sie auch wirklich "aus freien Stücken" durchgeführt werde. Auch die Sklavenhaltung sei auf in Sklaverei Geborene zu beschränken, nur jenen habe Visar dieses Los bestimmt.

Ob dieser neuen Form der Boron-Verehrung Chancen einzuräumen sind, wissen bislang die Götter allein. In Al'Anfa schweigt man derweil beharrlich ob dieser Glaubensspaltung, und auch aus Punin gibt es bislang noch keine Stellungnahme.

(Anm. der Red.: Namhafte Experten, die wir zu diesem Thema befragten, äußerten allerdings die Ansicht, es sei gut möglich, daß die neue Sekte aufgrund ihrer derzeit noch geringen Anzahl Gläubiger von den alteingesessenen Kulturen einfach ignoriert wird.)

Holger Ruhloff

Brautwerbung auf sewerische Art?

Kenner und Freunde des Bormlandes verfolgten schon seit längerer Zeit die Romanze zwischen Gräfin Thesia und Graf Wahnfried, die, wie man allgemein vermutete, in eine Verbindung der Häuser Ilmenstein und Ask von Norburg einmünden würde.

Ein glücklicher Zufall hat es gefügt, daß unser Korrespondent, der Edle Jergan von Andern zugegen war, als im Verlaufe eines Festes in Schloß Ilmenstein der Graf von Ask der Gräfin seine "entscheidende" Aufwartung machte. Hier Jergans Bericht:

Der "Ball" im Schloß - in Gareth würde man eine solche Veranstaltung eher "Gelage" nennen - hatte seinen üblichen Verlauf genommen, man hatte recht viel getrunken und sich den ortsüblichen, wilden, aber etwas groben Tänze hingegeben, als Graf Wahnfried mit Gefolge im Schloß eintraf. Gleich nach der Ankunft zog er sich mit der Gräfin - diese trug einen eleganten Anzug aus eng geschnittenem, grauem Bausch, dazu eine weiße Bluse mit großem Spitzenkragen - zu einem Gespräch unter vier Augen zurück. Die Festlichkeiten kamen derweil fast zum Erliegen, da die versammelte Gästeschar gespannt den Ausgang der Unterredung - man rechnete natürlich mit der offiziellen Verkündung des Verlöbnisses - erwartete. Umso größer war die Verblüffung als die bei-

den Aristokraten mit eher ernsten Gesichtern - die Miene des Grafen war geradezu versteinert - in den Ballsaal zurückkehrten. Man kann es sich denken: Die erwartete Ankündigung blieb aus.

Während allenthalben überraschtes Gemurmel einsetzte, schritt die Gräfin federnden Schrittes und mit wippenden Locken zur Tafel, um einen Platz an der Seite der Schwester des Grafen Wahnfried, der Rondrageweiheten Rahjalieb einzunehmen.

Dieser Dame nun, einer stattlichen und äußerst attraktiven Person, wandte die Gräfin jene Aufmerksamkeit zu, die sie dem Herrn von Ask offenbar nicht zukommen lassen wollte. Mit einer Heiterkeit, die unter den gegebenen Umständen fast provozierend erschien, widmete sich Gräfin Thesia nun der hübschen Rahjalieb. Man konnte beobachten, daß sie der Rondrageweiheten einen Trinkspruch nach dem anderen zugedachte und stets darauf achtete, daß beider Gläser gut gefüllt waren. Bald wurde offenkundig, daß die Geweihte, im Zechen ungeübt, zunehmend die Kontenance verlor, bisweilen in lautes Kichern verfiel und zwischendurch mit der Gräfin unverhohlene Zärtlichkeiten tauschte.

Die Blicke vieler Gäste wanderten zu Graf Wahnfried. Man erwartete allgemein, daß er dem provokanten Treiben nun ein Ende machen

würde, doch dieser gab vor, nicht zu bemerken, was wenige Schritte entfernt von ihm geschah. Worauf die Gastgeberin, von der ohnehin bekannt ist, daß sie die Grenzen des Anstands gelegentlich rüde durchbricht, die etwas unsicher einherschreitende Rahjalieb um die Taille faßte und sie zur Treppe geleitete - in der eindeutigen Absicht, mit ihr das gräfliche Boudoir anzusteuern.

Nun ging ein vernehmliches Raunen durch die im Saal Versammelten. Aller Augen fixierten den solchermaßen beleidigten Grafen von Ask. Während man darauf wartete, daß er nun endlich aufspringen und den Handschuh abstreifen würde, fragte sich der eine oder andere Gast bereits, ob er wohl von Graf oder Gräfin zum Sekundanten erwählt werden würde.

Aber das Erwartete blieb aus. Der Graf verharrte an seinem Platz und stürzte nur mit heftiger Geste ein weiteres Glas Meskinnes hinunter...

Am nächsten Tag reiste Graf Wahnfried mitsamt Gefolge wieder ab - nur seine Schwester blieb in der Obhut der Gräfin zurück. Und ein ratloser Boten-Korrespondent rätselt noch immer, wie es mit dem Ehrbegriff eines Teils der sewerischen Aristokratie bestellt ist und wie das Verhalten des düpierten Grafen wohl in seinen Kreisen aufgenommen wird.

Ulrich Kiesow

Achtung!

Abos ab Nr. 31 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.

DSA-Kalender 1992

Für das nächste Jahr steht den DSA-Spielern erstmalig ein irdisch / aventurischer Kalender zu Verfügung. Der großformatige Kalender ist mit 12 farbigen Illustrationen des DSA-Cover-Malers Ugurcan Yüce ausgestattet und weist sowohl ein irdisches als auch ein aventurisches Kalendarium auf (selbstverständlich in beiden Fällen mit den wichtigsten Feiertagen)!

Zu beziehen ist der Kalender (für DM 19,80 zuzügl. Versandkosten) *nicht* bei Schmidt Spiele, sondern bei

Fantasy Productions

Konkordiastr. 61, 4000 Düsseldorf

DSA-Spielerservice-Telefon

Achtung! Von jetzt ab ist das DSA-Spielerservice-Telefon in Eching unter der Telnr. **08165/703265** nur noch zu folgenden Zeiten erreichbar:

Di 15 - 17 Uhr

Fr 15 - 18 Uhr