

Aventurischer Bote

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

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen 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 Dunksinns! Ansonsten gilt: *WiefurchtbarauchwarderOrken Kraft, bei Rondra, wir haben sie doch geschafft!*

Schutzgebühr:
DM3.--
Praios, 20 Hal

43

Rondra führte Brins Schwertarm

Die Zwölfe seien gepriesen - Orks geschlagen! Gareth gerettet!

Gareth:

In den ersten Tagen des Phex fand vor den Toren Gareths die Entscheidungsschlacht zwischen dem Heer der Schwarzpelze und dem Aufgebot der Verteidiger des Kaiserreichs und der Zivilisation statt, ein Kampf, der in der Historie seinesgleichen sucht. Mehr als 20.000 Kämpferinnen und Kämpfer trafen aufeinander, und lange stand das Schicksal Gareths auf des Messers Schneide, doch schließlich entschieden sich die Götter, den Mut Einzelner und die Standhaftigkeit Tausender zu ehren, und schenkten König Brin den Sieg. Wir freuen uns, vermelden zu können, daß der Ansturm der Orken gebrochen ist und die Schwarzpelze sich in wilder Flucht gen Norden gewandt haben, hart verfolgt von des Königs Streitmacht. Wir hoffen, demnächst auch von der Befreiung Greifenfurts berichten zu können. Wir begrüßen es außerordentlich, den Bericht über die

Schlacht auf den Silkwiesen aus erster Hand erhalten zu haben, niedergeschrieben von Hochwohlgeboren Exzellenz

gelänge. Auf Beschluß des Kriegsrates wurden für diesen Zweck 2000 berittene Infanteristen, 1200 Reiter und

In Gareth wurde derweil in bester Tradition ein Bürgerheer von 2000 Kämpferinnen und Kämpfern ausgehoben, das - zusammen mit den Stadt- und Tempelgardisten - die Mauern der Stadt bemannten sollte, während das IV. K.u.K. Garderegiment die Reichsstraße im Süden - den wahrscheinlichsten Aufmarschweg der Orken - abzuschirmen hatte. Unsere berittenen Späher berichteten, daß die Schwarzpelze sich am 10. Tsä von Marano aus - nun, da ihr Moment der Überraschung dahin war - in direktem Weg nach Nordosten



Reichsmarschall Helme Graf Haffax von Wehrheim persönlich:

Der Aufmarsch

Von den Ereignissen am Kloster Marano alarmiert, brach das Kaiserliche Heer am 9. Tsä von Wehrheim aus gen Gareth auf, in der Hoffnung, die Kaiserstadt in Eilmärschen zu erreichen, ehe dies den Orken

600 berittene Bogenschützen über die Reichsstraße gen Süden entsandt. Die Hauptmacht des Heeres, 4000 Pikenierte und Hellebardiere sollte dieser Vorhut schnellstmöglich folgen, während alles schwere Gerät, mehrere Schanzkompanien und alle Landwehrbanner zur Verteidigung in Wehrheim belassen wurden.

in Richtung auf die Reichsstraße zubewegten. Landgräfin Ragnar von Zweimühlen-Zwerch und die Söldner der Schwarzen Reiterei berichteten übereinstimmend, daß die Zahl der Orken zwischen 5000 und 8000 läge. Am 14. Tsä, einem überaus nebligen Tag, verloren die Kundschafter für eine kurze Zeit die Fühlung mit dem or-

kischen Heerwurm, und just zu jenem Zeitpunkt mag es geschehen sein, daß Marschall Whasso das letzte Aufgebot der Tordochai detachierte, die Dämonenbrache an ihrem nördlichen Rand zu umgehen und so von Westen her in die Stadt einzufallen.

An selbigem Tage erreichte die kaiserliche Vorhut die Kreuzung der Reichsstraßen, woraufhin SKM gegen meinen Rat vier Schwadronen Reiterei (geführt vom tapferen, aber bisher noch wenig erfahrenen Hauptmanne Alrik von Blautann und vom Berg) direkt nach Süden entsandte, um dem Orkheer in den Rücken zu fallen, während der Rest der Kolonne weiter gen Gareth strebte.

Am 17. Tsa traf bei Grambusch, einem kleinen Weiler an der Reichsstraße, die Vorhut der Schwarzpelle auf die Schwadronen der "Goldenen Lanze", mußte sich aber nach kurzem Gefecht zurückziehen. Als jedoch am folgenden Tage die Hauptmacht der Orken Grambusch erreichte, verlagerte Obristin Madalieb von Bilsbrück den Schwerpunkt ihres Regiments nach Silkwiesen, um dort auf Entsatz zu warten.

Am 19. Tsa lagerte das Heer der Schwarzpelle in Grambusch und bereitete sich offensichtlich auf eine Entscheidungsschlacht vor, anstatt, wie wohl ursprünglich von Marschall Whasso geplant, Gareth im Handstreich zu nehmen. Von allen Seiten stießen Nachzügler zu Whasso's Haufen, darunter wohl auch zwei Dutzend Oger unter der Führung von Uigar Kai, dem Hohepriester der Orks. Derweil hatte sich auch des Königs Heer in Gareth versammelt und lagerte auf dem Immanfelde und im Hippodrom.

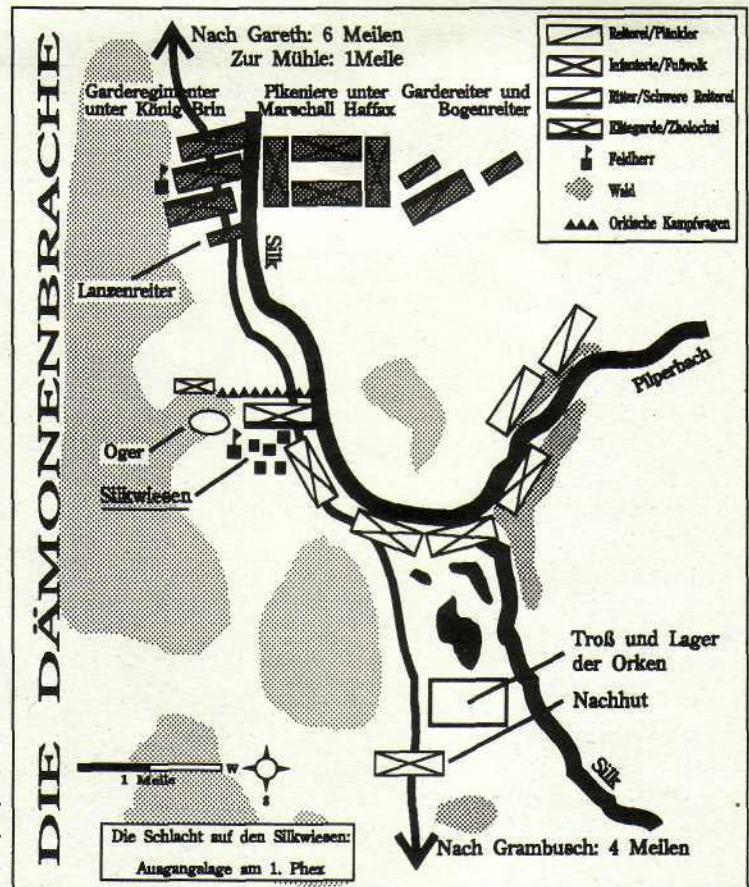
Durch seine Kundschafter - und wohl auch Zauberei und menschliche Verräter - über

die Örtlichkeiten der Silkwiesen scheinbar genauestens informiert, erwählte Marschall Whasso den Ort als Platz der letzten Schlacht und hieß den Großteil seines Heeres, angeführt von den Ogern, nächstens nach den Silkwiesen vorstoßen, die sie im Handstreich nehmen konnten. Obristin von Bilsbrück gelang es jedoch, sich unter geringen Verlusten vom Gegner zu lösen und sich an der Bregeler Mühle, drei Meilen nördlich des Ortes, wieder festzusetzen, wohin ihr die Schwarzpelle auch nicht folgten.

Der 22. Tsa war der Tag der großen Heerschauen: Unser Heer in Gareth umfaßte nun 7200 Fußkämpfer der Garderegimenter, 1400 Gardereiter, 3000 Männer und Frauen der Land- und Bürgerwehr, vornehmlich als Schützen, drei Dutzend Ritter, Edle und Barone samt Gefolge, Kriegerinnen und Krieger der Ardaiten, der Donnerer, der Templer von Jergan, des Rhodensteiner Ordens zur Wahrung, des Salzsteiger Schwertordens und gar der Heiligen Halle Unserer Herrin Rondra zu Perrium, geführt vom greisen, aber ungebeugten Schwerter höchstselbst, wie auch Söldlinge, Abenteurer aus allen Völkern, darunter eine buntgemischte Truppe Patrioten, welche sich "Bund der Goldenen Drachen nannte", gar drei Trolle und Graf Gollambes mit einer Schwadron elfischer Reiter, nicht zu vergessen Fürst Cuano ui Benain und sein getreuer Waffengeführte Graf Raidri Conchobair, die, unlängst von ihren langen Fahrten zurückgekehrt, beide pflichttreu den Hilferuf des Kaiserreichs hörten und ihre erfahrenen Schwerter Prinz Brin unterstellten, ob-

wohl doch zur gleichen Zeit in ihrer Heimat gegen die Usurpatorin Isora Krieg geführt wurde. Gesamt waren es wohl 14000 tapfere Recken und Kämpferinnen, ein Aufgebot, wie es das Reich bisher nicht gesehen. Hinzu kamen die 400 Reiterinnen und Reiter der Goldenen Lanze, das Detachement unter Hauptmann von

endgültigen Kampf - denn dies, so war uns allen klar, war die Entscheidungsschlacht - aufstellten. Die Hauptmacht der Orks stand in Silkwiesen selbst, wo sie ihre Kampfwagen über Straße und Feld aufstellten, und wo auch die Oger versammelt waren. Entlang der Silk und des Pilperbachs fanden sich die schwarzpellenen



Blautann, 200 Kopf stark, die Ferdokar Garde, welche sich entlang der Reichsstraße aufmachte, sowie ein almadanisches Landsknechtsheer unter der Führung von Gaugraf Kelsor von Rengor und dem erfahrenen Söldnerhauptmann Ludovigo Sforigan.

Die Orken musterten insgesamt wohl 7200 Fußkämpfer aller Stämme, 500 Reiter, 21 Kampfwagen, 31 Oger und mehrere hundert ihrer gefürchteten Kriegshunde.

Die Schlacht auf den Silkwiesen

Doch dauerte es bis zum 1. Phex, bis die Heere sich zum

Fußkämpfer, mehrere Reihen tief, während den rechten Hügel die berittenen Plänkler bildeten. Der Troß der Orks lagerte drei Meilen südlich am Südufer des Braununkenteichs, gen Süden nochmals geschützt von etwa 150 Kämpfern auf der Reichsstraße. So hatten sie die finsternen Wälder der Dämonenbrache zur Linken und mußten sich um diese Front nicht scheren.

Das Heer des Königs stand 500 Schritt breit und viele Linien tief zwischen Silk und Wald, die erfahrenen "maraskanischen" Regimenter in erster Reihe, den Kern aber bildeten 200 Lanzenreiter.

Östlich der Silk stationierten wir die Mehrzahl der Pikeniere, auf daß sie einen Angriff der orkischen Reiterei auf das Haupttheer abwehren konnten, und noch weiter östlich davon die Schwere Reiterei und die berittenen Bogenschützen. Gegen die dritte Tageslichtstunde erhob sich ein Sturm mit prasselndem Regen und

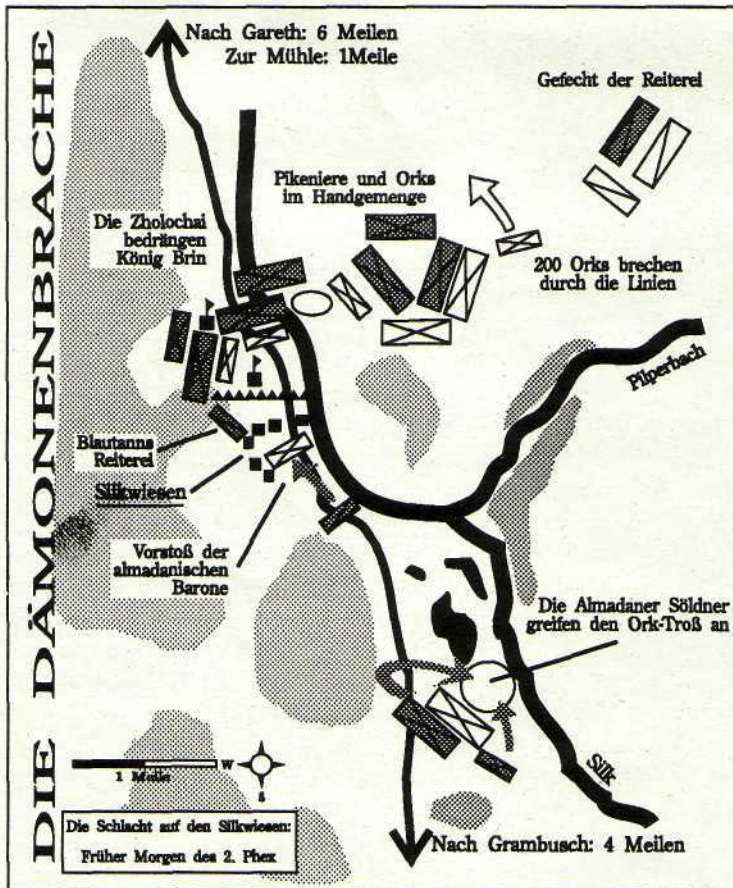
setzen und den Mut nicht sinken zu lassen. Der morastige Grund zwang jedoch auch die orkischen Kampfwagen, an Ort und Stelle zu verharren, so daß auch Whasso keinen Angriff vortragen wollte. So standen sich die Heere nun knapp außer Pfeilschußweite gegenüber, und es war bereits nach der

nun zeigte sich Weisheit in König Brins Entschluß, das Heer zu spalten und nur Veteranen in vorderster Linie kämpfen zu lassen, denn alle Kämpen kannten die Oger schon von Angesicht und wichen keinen Spann. Mehr noch, das erste Carree der Drachengarde drang im Westen weit in die Reihen der

Schwarzpelze vor und drohte, ihre Ausfallstruppe mit einem Schwenken Osten abzuschneiden. Als der Schwarze Marschall dies sah, befahl er seine Mannen zurück, während gleichzeitig die Plänkler vordrangen und einen Pfeilhagel auf die Pikeniere niedergehen ließen, auf daß jene das orksche Fußvolk nicht verfolgten. Und doch blieben mehr denn hundert Schwarzpelze auf dem Feld zurück, zu ihrem blutigen Götzen gefahren. Da brach die Dämmerung an.

Noch immer schien Whasso zu hoffen, daß unser Heer zum Stoß gegen sein Zentrum an der Silk vorgehen würde, wo er es leicht hätte umzingeln können. Der König aber hieß die Reihen aufschließen und die

nenbrache hervor und begannen, die Villen und Stadtpaläste der Edlen und Handelsherrn zu plündern. Das Bürgerheer, größtenteils im Südquartier aufgestellt, konnte und wollte nicht weichen, da niemand wußte, wie es beim Heer des Königs stünde. So war es an einem bunten Haufen, sich den Schwarzpelzen tapfer entgegenzustellen: Hauspersonal aus der Neuen Residenz, Geweihte, Novizen und Tempelwachen aus der Stadt des Lichts, Adepten der Akademie der Magischen Rüstung und eine Gruppe eher zwielichtiger Gestalten, die sich aus unerfindlichen Gründen in Kaiserpark, Neu-Gareth und den umgebenden Vierteln aufgehalten hatten. Und jene eher dubiosen Gestalten, namentlich einer Talimee Nebelstern und ihrer Redewie Organisationskunst ist es zu verdanken, daß - seit den Magierkriegen nicht mehr gesehen - Zauberer und Praiosdiener Schulter an Schulter gegen den gemeinsamen Feind kämpften und Seite an Seite ihr Blut vergossen. Als bald schlossen sich auch bislang unbeteiligte Bürger den Verteidigern an, bewaffnet mit Brotmessern, Tischbeinen, Großmutter's Armbrust oder Urgroßvater's Ehrensäbel.



Donnergerollen, welches der König als Zeichen der Herrin Rondra sah, daß die Initiative nun vom Schwarzen Marschall auf ihn übergegangen sei, und er ließ zum Angriff blasen. Man möge es mir verzeihen, daß ich diesen Ratschluß nicht teilen konnte, setzte doch der immer trügerischer werdende Grund unsere Schwere und Schwerste Reiterei außerstande, einen schnellen Angriff zu führen. So geschah es auch, daß viele tapfere Recken in einen Pfeilhagel liefen, als sie sich den Orken näherten, und der Angriff kam zu einem Halt; ohne daß wir viel gewonnen hätten, außer ein Zeichen zu

Mittagsstunde.

Der König war jedoch nicht willens, die Orken auch nur einen Fußbreit vorrücken zu lassen, also befahl er den "almadanischen Panzer", auch "Schildkröt" genannt und hieß die Regimenter vorrücken. Als die Schwarzpelze sahen, daß ihr Pfeilhagel nun kaum Wirkung zeigte, drängten sie unter Brüllen und Fluchen aus der Deckung der Kampfwagen hervor und stürzten sich auf die am Flußufer anrückende Adlgerade, wohl mit dem Ziel, einen Keil zwischen die "Maraskaner" und die Pikeniere zu treiben. Auch Oger waren unter ihnen, doch

Gefallenen und Verwundeten wegzuschaffen und vor den Reihen Feuerbrände anzulegen, damit der Ork sich im Schutze der Nacht nicht an das Heer heranschleichen könnte.

Der Untergang der Tordochai

Während all jene Ereignisse sich im Süden der Kaiserstadt abspielten, geschah in den westlichen Vororten Gareths das Unerwartete: Wohl dreihundert bis an die Zähne bewaffnete und offensichtlich wild entschlossene Tordochai brachen bei Sonnenuntergang aus dem Nordrand der Dämo-

"Am Tor der Neuen Residenz stellten sich die Tordochai der zehnfachen Übermacht der Bürger. Einer um den anderen fiel. So groß waren Zorn und Mut der Bürger, daß sie nicht achteten, daß jeder Tordochai drei von ihnen mit ins Totenreich nahm. Schließlich aber, als das Tor der Residenz bereits geborsten, der Boden von Blut getränkt und die Mauern von magischen Einschlägen geschwärzt waren, traten Talimee Nebelstern und Seine Gnaden Arrius von Wulffen, erstere eins mit ihrer schlanken Klinge, letzterer in heiligem Zorn sein Szepter

schwingend, den stärksten der Orken persönlich entgegen. Und siehe! Rohe Gewalt mußte katzen gleicher Eleganz und göttlichem Willen weichen, und alsbald sanken die Orken, mit gespaltenem Schädel der eine und durchbohrtem Herzen der andere, da nieder, und es kam große Verwirrung über sie.

Doch gefangen in ihrem Blut- rausch und ohne Sinn für Flucht, stürzten sie sich auf jeden Menschen, der da war, und brüllten "Tairach, Tairach!". Und als die Mitternacht kam, da lagen zweihundert und siebenundsechzig Orks im Staube und achthundert und elf Gareth waren vom Herrn Boron in sein Reich geholt worden, und selbige Zahl mußte noch am Kampfplatze versorgt werden, auf daß ihnen nicht gleiches geschehe. Talimee Nebelstern aber war verschwunden, wie sie gekommen war."

(-Augenzeugenbericht des Stadtschreibers Wippo Hardinck, zugegen gewesen und verwundet am Tor der Residenz)

So fielen die Tordochai, und so schlug Marschall Whasso's Ablenkung fehl. Doch auch die Nacht und die Niederlage der Orken in Gareth brachten keine Ruhe über das Schlachtfeld.

Eine Schuld wird zurückgezahlt

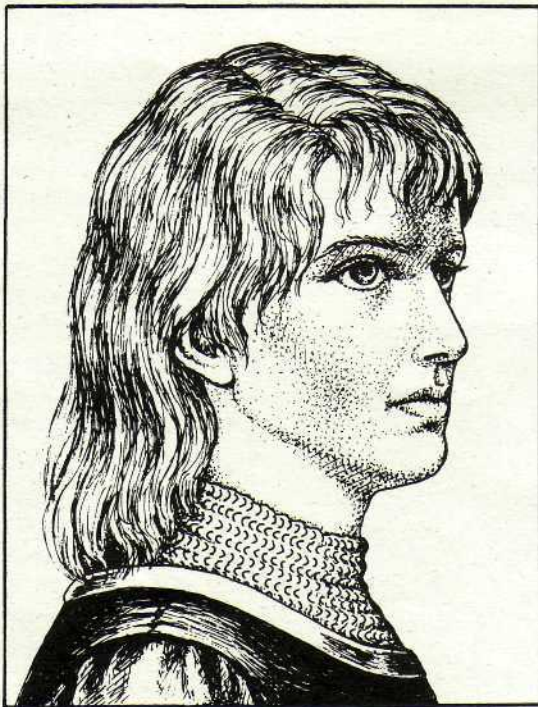
Denn kurz nach Mitternacht erhoben sich die gefallenen und vielfach zerhauenen Leichen der Schwarzpelze und wandten sich gen Norden, unserem Heere zu. Wer will es verdenken, wenn viele gestandene Kämpferinnen und Kämpfer ob solch finsterner Zauberei den Mut sinken ließen und die Flucht ergriffen, so daß eine gefährliche Lücke entstand.

Als Seine Königliche Majestät dies aber erfuhr, ließ er

sich seine Rüstung bringen, rief alle Boroni und Zauberer, die mit dem Heer waren, zusammen, und stieß mit allen genannten und einem getreuen Banner der Prinzengarde vor, um die Unholde zu vertreiben. Unter den Gebeten der Boroni und den Werken der Magi aber brachen die

machen, um die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, und sandte die Magi im Schutze der Nacht vor, den Schamanen mit arkanen Mitteln zu bekämpfen.

Dies hätte wohl das Ende des Monarchen und seiner Getreuen bedeuten können, denn von allen Seiten strömten die



Arik von Blautann und vom Berg

Untoten zusammen, zerfielen zu Staub oder wandten sich gen Süden. Da gebot der Prinz, nachzusetzen und ein Zeichen an die Hauptmacht zu geben, ihm zu folgen.

Aber ach, dies war der Moment, den der Schwarze Marschall erwartet hatte! Nun stürmte sein Fußvolk in Dunkelheit nach Norden, und seine Berittenen täuschten einen Angriff auf unsere Schwere Reiterei vor, mit dem Ziel, sie vom Ort des Geschehens wegzulocken. So wollte der Ork das Heer des Königs spalten und die Hauptmacht in die Dämonenbrache treiben.

König Brin aber erreichte die Reihe der Kampfswagen und erkannte, daß auf einem von ihnen Uigar Kai sein unheiliges Zauberkunststück vollbrachte. So hieß er die Garde Lärm

Schwarzpelze auf die Reihen der Königlichen ein, die auf einem kleinen Hügel am Rande der Silkwiesen Stellung bezogen hatten. Ein rotes Glöhen umfing die Umzingelten, die damit den orkschen Schützen ein gutes Ziel gaben. Schon fiel-

len die ersten, die in ihrem Bemühen, den Monarchen zu schützen, einen dichten Ring gebildet hatten. Graf Raidri traf ein schwarzgefedertes Pfeil, als er seinen Schild emporriß und sich selbst eine Blöße gab, um den König zu decken. Unter Geheul begannen die Schwarzpelze ihren Sturm auf den Hügel, sich eines leichten Sieges gewiß. Trotzig erwarteten die Kämpen um den König ihr Schicksal, bereit, ihr Leben so teuer als möglich zu verkaufen. Doch da ertönten von Süden her Hörner. Des tapferen Hauptmanns vom Blautann Reiterinnen und Reiter hatten sich durch den verfluchten Wald der Dämonenbrache gewagt und brachen nun aus einer Lichtung hervor. Bei ihnen waren die Kämpen der Schwarzen Reiterei (auf die sie westlich von

Grambusch getroffen waren, wie wir später erfuhren). Von ihnen der kühnste war ein stolzer Ritter in Schwarz und Gold, ohne jegliches Wappen, der seinem Roß die Sporen gab und vor allen anderen in die Reihen der Schwarzpelze fuhr, um dem König beizustehen. Noch ehe die anderen Reiter heran waren, hatte er mit seinem Schwert wohl ein Dutzend Orks niedergemacht und war nur noch wenige Schritte vom Hügel entfernt, den die Schwarzpelze wie wild herantraten. Doch just in dem Moment, als die anderen Reiter heranstürmten und eine Gasse für den König freihieben, traf den Ritter ein orkscher Pfeil mit solcher Wucht, daß er sein Visier zersplitterte, ihm tief in den Hals drang und sein Lebenslicht auslöschte. Der König aber, nun frei von Bedrängung, wollte den Leichnam des tapferen Recken nicht der orkschen Zauberei überlassen und hieß ihn aufnehmen und ins Lager bringen. Als man dem Gefallenen aber den Helm abnahm, erkannte der König, gleichsam überrascht wie betroffen, ihm vertraute Züge, eingerahmt von lockigem, mondsilberblondem Haar: Fredegard von Rabenmund, Tochter des Thronräubers und mehrfachen Verräters ...

Doch die Nacht war noch nicht zu Ende. Denn nun waren die Zauberer nahe genug an Uigar Kai herangerückt, um ihm mit eigenen Sprüchen zu begegnen. Und es erhob sich ein Tosen elementarer Gewalt, das damit endete, daß der Kampfswagen des Götzenanbeters in wilder Lohe aufging und er selbst mehrere Dutzend Schritte durch die Luft geschleudert wurde. Als aber die Flammen den Himmel erleuchteten, wich auch die Finsternis, und der Morgen brach an.

Wir konstatierten folgende Lage: unsere Reiterei zu weit

ab, um schnell eingreifen zu können, die orkschen Reiter jedoch beweglich genug, unser Hauptheer und der König mit dem Rücken zur Dämonenbrache, aber standhaft und die Pikenierte unter meinem Kommando ins Handgemenge mit dem Fußvolk der Schwarzpelze verwickelt. Die Maraskaner drängten im ersten Licht des Morgens wieder vor, um die Reihen zu schließen, kamen jedoch nur Schritt für Schritt und unter hohem Blutzoll vorwärts. Die Reichsstraße selbst lag frei vor den Orken, nur noch gesichert von Landwehr und Goldener Lanze an der Bregeler Mühle. Doch auch der Schwarze Marschall wußte, daß dies der Kampf bis zum bitteren Ende sein mußte, und so krallten sich die Heere ineinander, nicht willens, eher loszulassen, bis der andere vernichtet am Boden läge.

Endlich nahte von Grambusch her Entsatz: der wilde Landsknechtshaufen der Almadaner, von dem bisher nur wenig Gutes zu vernehmen war, angeführt von Söldnerhauptmann Sforigan, Gaugraf Kelsor, Baron Poffel von Bitterbusch, Baronin Dythlinde von Valpokrug und Baron Danilo von Cres. Wie ein Unwetter fielen sie nun über den Troß der Orken her und vollbrachten manch tapfere und manch grausame Tat. Einige Almadaner Noble und ihr Gefolge stießen vor, dem König beizustehen. Als sie nach Silk wiesen hineinstürmten, entbrannte ein wüstes Gemenge. In vorderster Linie sah man Baronin Dythlinde. Ein heller Kampftruf drang über ihre Lippen, als sie sich auf den Feind warf. Allein, die Übermacht der Orken war zu groß, unversehends fand sich die wackere Edle von blutgierigen Schwarzpelzen umringt. Tapfer focht sie gegen der Feinde Schar. Kampfesmut und Wildheit schienen ihre

fehlende Schlachterfahrung wettzumachen, doch ein heimtückischer Speer aus feiger Orkenhand brachte der Baronin den jähen Tod. Rondra mag sie in ihren Hallen freudig begrüßen, doch wir werden die Kampfgefährtin auf ewig vermissen.

Auch Baron Danilo wurde schwer bedrängt: Ihn traf ein solch schwerer Hieb ins Bein, daß er niederstürzte und für lange Zeit wie tot am Boden lag.

Allein, der Ansturm der Almadaner und die Rauchsäule über ihrem Lager stürzte die Orken in Verwirrung, und dies wußten der König und wir zu nutzen. Schon wenige Augenblicke später war der Zusammenhalt der Orken dahin. Zwar konnten sich der Schwarze Marschall und viele der Zholochai über die Silk retten, doch viele andere fielen unter unseren Hieben oder warfen die Waffen fort und suchten schreiend das Weite.

Als aber Praios am höchsten über dem Schlachtfeld stand, da gab es keinen lebenden Schwarzpelz mehr, so weit der Langbogen schießt.

Dem tapferen Hauptmann von Blautann übertrug ich drei Banner der besten Reiterei und die Aufgabe, die versprengten Schwarzpelze aufzuspielen und zu stellen, doch erst, nachdem der König höchstselbst ihn zum Obersten ernannt hatte. Per Boten hießen wir auch das Bürgerheer um Gareth herum ausschwärmen, damit sich kein Ork mehr den Mauern nähere.

Als am Abend die Therbuniten und Feldscherer ihr blutiges, aber segensreiches Handwerk beendet hatten, zählten wir fast dreitausend, die zu Boron gefahren waren, und weitere dreitausend, die auf Wochen und Monde das Krankenlager werden hüten müssen.

Th. Römer

Nachbemerkung (von Yangold diLazaar, in Begleitung der XI. Kürassiere, per Beilunker Reiter):

Die Orken befinden sich in wilder Flucht! Was vom stolzen Heer des Schwarzen Marschalls noch übrig ist, hat sich in alle Winde zerstreut und befindet sich plündernd auf dem Weg nach Norden. Einzig Whassois Zholochai, nunmehr ein Trupp von vielleicht 300, meist berittenen Kämpfern, haben ihren Zusammenhalt wahren können und bereiten den Verfolgern unter Oberst von Blautann noch Grund für Kopfzerbrechen. Bei Wagenhalt und Ibenhaag stellten sie sich uns mehrmals zu Scharmützeln, wohl um die Flucht ihrer Kumpane zu decken. Immer noch führt der Marschall selbst den Haufen an und scheint nichts von seiner Befehlsgewalt und seinen taktischen Fähigkeiten eingebüßt zu haben. Fürst Cuano hat nunmehr dem Reichsheer den Rücken gekehrt, um in seine Heimat zu eilen, Albernia endgültig vom Joch der Usurpatorin zu befreien. Der Graf von Winhall war in der Lage ihn zu begleiten, den Göttern zum Danke erwies sich seine Verletzung als leicht. Ihnen folgen an die 150 Kämpen. Die Reste des einst so mächtigen kaiserlichen Heeres stehen jetzt, da ich diese Zeilen verfasse, am Nordrande des Reichsforst, bereit, auf Greifenfurt zurückzufallen, wo derweil ein Aufstand die Herrschaft der Besatzer untergräbt. Auch Uigar Kai soll sich unter den Versprengten befinden, so daß wir uns vor finsterner Zauberei hüten müssen. Oberst von Blautann hat für den 14. Rahja den Angriff auf das Orklager befohlen, und wenn die Götter es wollen, werden wir die Schwarzpelze noch vor Ende des Jahres vertrieben haben.

IX.RAH 19, diLazaar

Auf zum Turniere!!!

Ihr stolzen Recken Aventuriens!

Wollt Ihr an einem Rennen quer durch Aventurien oder an einem neuen Sport namens Fesirkuaman teilnehmen? Nähere Informationen erhaltet Ihr bei:

DSAC "Khunchomer Drachenreiter", Matthias Steldl, Münchnerstr. 20,8765 Erlenbach

Christian Reeber, Turnstr.3,6781 Merzalben

Großes Turnier zu Premi

Boxen, Ringen, Zweikampf, Lanzengang und Bogenschießen für Helden der Stufen 1-14. Tolle Preise winken! Schickt mir euer Heldendokument, sowie DM 1.- RP für den Turnierbericht. Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erscheinen des Boten.

Heldengruppe Phönix, c/o Felix Ruch, Ahornweg 19, 6908 Wiesloch 4 oder Thorsten Zörner, Gregor-Mendel-Str. 4,6908 Wiesloch

Wir laden zum 1. Tunier in Ysilia!

Eingeladen sei ein jeder Held, gleich welchen Typus, welcher Herkunft oder Stufe. Zweikämpfe aller Art (außer Stangenwaffen), Schuß- und Wurfaffen, Lanzengang, sowie Boxen, Ringen und Hrusatz. Schickt uns euer Heldendokument, eine Liste der Disziplinen, an denen ihr teilnehmen wünscht, sowie einen frankierten Rückumschlag. Turnierbericht wird zugesandt.

Michael Teepe, Bahnhofstr. 94, 4540 Lengerich

Ihr Streiter für die Gerechtigkeit kommt zusammen, um Euch im fairen Wettstreit mit scharfen Waffen (!) zu messen. Im Praios des Jahres 20 Hal mögen sich jene, die ein Interesse daran hegen, sich mit Gleichgesinnten zu messen, auf der Insel Mikkan einfinden.

Es mögen nur solche Kombattanten sich melden, die bereit sind, einen ausführlichen und schöngearbeiteten Lebenslauf (sowie DM 2,50) ihrem Heldenbrief beizulegen. Teilnehmer ohne solches Elaborat werden zum Turnier nicht zugelassen.

Jedem Kämpen winkt eine Urkunde über die Teilnahme, die Kämpfe werden nach den neuesten Regeln bestritten.

Baltram, Sohn des Gilon

DSAC "Legendarian", Jens Gramer, Raabestr. 9,6052 Mühlheim/Main

Großes Turnier zu Paavi!

Dukatenpreise und magische Artefakte für die Bestplatziertesten. Schickt uns euer Heldendokument und einen frankierten Rückumschlag (DM 1.-)

Cord Reck, Neuendeicher Weg 42, 2082 Tornesch

Ich, Nandima, lade alle Krieger (bis ST12) zum **Turnier bei Gareth (W/s treulich, inmitten der Heerscharen... die AAJ)**

Drei Disziplinen: Bogenschießen, Messerwerfen und Zweihänder. Es gibt tolle Preise zu gewinnen, jeder Teilnehmer erhält eine Siegerliste. Schickt mir euren Heldenbrief und DM 1.- RP. Einsendeschluß: 4 Wochen nach Erhalt des Boten.

Der DSAC "Khunchom« Drachenritter" möchte einen Orden in der Wüste Khom ins Leben rufen und eine Fernspielgruppe aufbauen, die sich über den gesamten deutschsprachigen Raum erstreckt. Wendeteuch für nähere Informationen an: Matthias Steldl, Münchmratr. 20,8765 Erlenbach (frankierten Rückumschlag nicht vergessen!) Wir hoffen auf viele Zuschriften!!! Laßt uns nicht hängen, probiert dieses absolut neue Spielgefühl aus.

Das Triumvirat (Allianz von Fasar) gibt kund und zu wissen:

Wir dementieren hiermit jegliche Gerüchte, nach denen wir uns in einem Handelskrieg mit dem Maraskankontor befinden. Dies ist eine infame Lüge, möge Boron denjenigen strafen, dessen Lippen diese Behauptung verbreiteten!

Es ist vielmehr richtig, daß wir planen, einen Handelsstützpunkt auf den Waldinseln zu errichten. Wir suchen noch tapfere, erfahrene und risikofreudige Leute, die unser Projekt unterstützen wollen. Gleichzeitig erbitten wir von den Tempeln die für unser Projekt so wichtige Unterstützung. Interessenten melden sich bitte mit Heldenbrief, Lebenslauf und einer Reittaxe von 2 Talern bei Unserem Beauftragten unter dem Kennwort "Port Vanderbuildt: Florian C.R.C. Jurisch, Freienfelsstr. 23,8000 München 60

Der "DSAC Nebelungen" sucht dringend wahre Rollenspieler im Raum Lübeck zwecks Erkundung des Kontinentes namens Aventurien. Wessen Alter 18+ ist und wer die Mantel, Schwert u. Zauberstab-Box aufgrund des letzten Artikels mag, melde sich bei: Torsten Steffen, Alte Mühle 16, 2400 Lübeck 16

Olfus von Qarak gibt bekannt, daß Stordan, sein Gefährte, von den Klippen fiel und starb. Es trauern: Olfus von Garak, Wulf Laskeson, Reddix von Rohd und Nemor der Krieger.

Möge Rahja stets auf Eure Stimme achten, oh Barde Troubadix Geminnot!

Es ist mir zu Gehör gekommen, daß auch manchem Sänger im Lieblichen Felde und im Bornland Ähnliches widerfahren ist. Fragt doch einmal in Kuslik in der Taverne "Bardenkehle" nach der Sängerin Faybujara! Habt ferner Dank für Euer Kommen zum Fest, es war ein wahrlich rajhagefälliges Ereignis.

Grüße auch von M.W. Wirim.

Darven Caertex, Barde und Schreiber des Barons von Nemento

Neues aus der wunderbaren Welt der Noioniten:

Wir entschuldigen uns schon vorab bei Seiner Kaiserlichen Hoheit, König Brin von Garetien, sowie bei der gesamten Kaiserlichen Familie, verweisen allerdings erneut auf die Wichtigkeit der Veröffentlichung des folgenden Elaborates zur Förderung des Heilungsprozesses bei diesem armen Subjekt Timeon von Schwarzenbek...

An Prinz Brin

loh, das heißt die O.F.B.V., bekennen uns schuldig, Kaiser Hal entführt zu haben! Wir halten ihn in den Salamandersteinen fest! Versucht nicht, Kaiser Hal zu finden, unsere Gemeinschaft ist groß.

Wenn Ihr, Prinz Brin, Kaiser Hal wiederhaben wollt, zahlt 200.000 Asker Batzen an unseren Boten Dairmait in Kvl-rasim. Dairmait wird unser Versteck nicht verraten, auch wenn er gefoltert wird. Und keine Garde, sonst seht Ihr Euren Vater nicht mehr lebend wieder!

Hilf!!! **Wo bleibt dl« Emanzipation?**

Zwar können wir die Götter preisen, daß sich in unserer noch kleinen Spielrunde auch weibliche Personen die Ehre geben, doch weigern sich diese strikt, auch die Meisterwürfel in die Hand zu nehmen (Gell, Heike und Cirsten...). Deshalb hat sich unsere 3/5 Bubenmehrheit zusammengetan um dem ein Ende zu setzen. Wir suchen Spielerinnen (15 -18 Jahre) aus dem Kreis Düren, die bereit sind Abwechslung in unsere maskulin dominierte Meisterecke zu bringen.

Schreibt an: Uwe **Stetskamp, Altmünsterstr. 19,5160 Düren/Nieder**

An alle, die es interessiert!

Dreht doch einmal den Namen des schwarzmagischen Subjektes Zachan Corvus ibn Marwan um - Ihr erhaltet Nachaz Suwoc ibn Narwam, welcher niemand anderes als einer der neuen Barone Traheliens ist! Leute, schaut voller Abscheu auf dieses Land, in dem Schwarzmagier, Irre und Anhänger Borkarads Baron werden können!

Eine, die es wissen muß

Werter Dexter Nemrod!

Ich hoffe, es plagen Euch nicht allzu viele Beulen und blaue Stellen, als Ihr so unvermittelt voran Pferd stürztet! Ihr müßt nämlich wissen, daß sich Euer Roß bei mir bitterlich über Leibesschmerzen beklagte, weil es der Sattellgurt so zwackte. Da habe ich dem armen Tier Erleichterung verschafft und ihn durchgeschnitten. Bloß vergaß ich in meiner Eile, es Euch zu bestellen.

Mit untertänigsten Großen, Haigen der Schelm

"Dü Suchen nach, dem Sit Benrinß"

! Drei DSA-Abenteuer auf 49 Seiten A4, ! dazu die 10-seitige Beilage 'Die Grafenschaft Bärwalde' für nur DM 4.- bei: ! Joachim Haeberlein, Bothestr. 80, ! J_6M0Heideberg_

Der Baron von Cres läßt dem Magister Werdegast sein Etonnement darüber ausdrücken, daß jener sich bemüßigt fühle, seinen Namen als Argumentum gegen seinen geschätzten Freund und Bruder Barytoc, Baron von Bragahn, meritorischer Kombattant beim Deposement des Usurpatoren und Vater seines Patensohnes Mar-miac Danito aufzuführen. Er weist Jenseitigen an, derlei fürderhin zu unterlassen. Encor, Linker Sekretär des Barons, Im Auftrage



*Breit über mein Haupt Dein schwarzes Haar,
Neig zu mir Dein Angesicht,
Da strömt in die Seele so hell und klar
mir Deiner Augen Licht.
Ich will nicht droben der Sonne Pracht,
noch der Sterne leuchtenden Kranz,
Ich will nur Deiner Locken Nacht
und Deiner Blicke Glanz.
G.E.*

(Wie schade, werter Herr Elsenfaust, daß Ihr nicht mit uns teilen mochtet, welcher holden Schönheit Eure lahjagetälligen Reime gewidmet sind... Die AA)

Einsamer DSA-Spieler, 13 Jahre, sucht Spielrunde im Raum Butzbach. Meldet euch bei:

Jochen Mörl, Alte Brauerei 10, 6308 Butzbach, * 06033/60201

• Entlaufen! Hohe Belohnung!

■ Gesucht wird die 17-jährige, 1,71 m große, blondhaarige Steffi Dutz. • Die schwer verstörte junge Frau gibt • sich bevorzugt als Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister zum • Tempel von Kuslik aus. Man erkennt sie leicht ob ihrer wirren (selbstverständlich • unwahren) Reden über den Baron von • Kyndoch (den sie in ihrem Zustand • geistiger Umnachtung oft auch als • Herrn Brinberg titulierte), welchen sie • zeihet, sie geschmäht und ihre Liebe • schändlich mißbraucht zu haben. Zu • dem verbreitet sie Lügen über ein Re • contre des Herrn von Kyndoch mit ei • nem Basilisken, welches selbstver • J[ständig] nie stattgefunden hat! i Wer dieser Person habhaft wird oder ei • nen Hinweis über ihren derzeitigen Auf • enthaltort machen kann, wende sich • an: Rarrik von Orgeynstorf, anerkannte Kapazität der Seelenheilkunde, Eh • renbruder des Ordens der Heiligen No • iona, Leitender Medicus des Hospizes • "Haus Gaga" zu Ljnnartstein in Kyn • doch.

Höret, Verbrecher des KKK!

Ihr, die Ihrals Mörderunschuldiger Kinder und Greise in Ostendorf und Tannenwald überführt seid und auch nicht vor der Ermordung eines Geweihten des Herrn zurückschreckt, seid gewarnt: Solltet Ihr Euch nicht bis zum 1. Praios des neuen Jahres der Gnade des Barons von Kyndoch überstellen, wird der Orden des Herrn Visar zu Laguana selbst den Schutz der Unschuldigen übernehmen! Hütet Euch vor den Rittern des Herrn, die schon die Hunde des Honak das Sterben lehren!

Boronya von Nedjhit'un, Hohepriesterin des Königreiches Trahellen, Marschallin des Ordens der Wächter des Kultes des Heiligen Raben zur Insel Laguana

Billig! Billig! Billig!

Einmalige Gelegenheit aus privater Hand! Einzigartige Sammlung von Visardevothk-nalien. Darunter Abtafelchen aus der Zeit von den Unheilskaisern Bardo und Cella (streng limitiert, hohe Wertsteigerung garantiert!), ein feingearbeiteter Ebenholzreliquenschrein mit dem Kehl-kopf der Heiligen Susannah von Engasal, sowie das Jugendgesangbuch Seiner Hochwürden Magister Vitus Werdegast. Interessenten melden sich bitte im Redak-tionshaus des AB unter dem Kennwort: Permine P.- 99/999

Wehret den Schwarzpelzen!

Bürger, Bauern, Edelleute, greift zu den Waffen!

Wehrheim muß wehrhaft bleiben, zetern und verstecken nützt keinem. Bei Rondra, seid bereit, für Hab und Gut, für eure Familie und für euer Leben das Schwert zu erheben!

Tremal von Dunkelstein und Benaik, Hauptmann

[Der Letzte Held 21 ist erschienen! 1 | Umfangreiches DSA-Soloabenteuer | | "Der Zauberlehrling", dazu "Die Have-1 • na-Fanfare, Kurzgeschichte, Helden-1 | | Weiterung "Der Schelm" und das Pen-1 | | dragon-Abenteuer "Der Fluch des | | Schwarzen Schildes". | | DLH 21 für DM 4.- zu bestellen bei: | | Andreas Michaelis, Wendenring 28, | | 13300 Braunschweig (Oder fordert ein i [kostenloses - altes - Probeheft an].

In Vorbereitung!!!

"Die Wunderbaren Reisen des Barons Kirschhausen"

Von den abenteuerlichen Erlebnissen Seiner Hochgeboren von und zu Kirschhausen in den Jahren 280-278 vor der Inthronisation S.A.M. Hal von Gareth. Lasset Euch in den Bann ziehen von Kirschhausens vergnüglichen Taten.

Demnächst zu hören, so hoff ich gern, allerorten, nahundfern!

Troubadix Geminnot, rahjagefälliger Barde der Torbenia, z. Zt in Gareth.

Der neue Götterbote!

Aventurisches Horoskop, Abenteuer "Geiselnahme", Wettbewerb... Viel Unterhaltung auf starken 32 Seiten DIN A4 für nur DM 3.-.

Götterbote Special 11: Das Beste aus GB #1, Erweiterungen zu GB #2, neues Layout für DM 1.50 Merkur! RSP, Horror, Fantasy, Horror und SF. Zwei Kurzgeschichten, Saure, Rezis, MERS-Szenario und ein Strategiespiel. 32 S. Br DM 2.- (Alle Preise inkl. Porto U. Verpackung)

Zu beziehen bei:

Martin Gilliber, H.-Heine-Str. 3,8480 Weiden. Nur gegen Vorkasse (auf Portoahten!) per Scheck oder Überweisung auf das Konto -Projekt Götterbote- 665638, BLZ 753 500 00 Stadtpk. Weiden/Opf

Chatachi - Die Zucht aus laur zum Kennenlernpreis! Einjährige Fohlen 70 D, et-gestittene Pferde ab 210 D.

Werte Dame von Alfz, Euer Hochwohl-gerehen!

Ihr wißt ja nicht, welche schrecklichen Folgen Eure Drohung an unseren armen Zachan ibn Corvus hatte. Zwar hatten wir getreulich dafür Sorge getragen, daß dem

armen Verwirrten nureines speziell präparierte Ausgabe des Boten ohne Eure Worte an ihn zu Händen kam, doch irgendetwas ist es dem armen Manne gelungen, ob auf schwarzmagischem Wege oder durch Bestechung sädhingestellt, dennoch ein originales Exemplar dieses Journals zu erhalten. Hatten wir schon Ober seine Fortschritte frohlockt (er beschied sich nunmehr darin, einen Schritt Ober dem Boden seiner Zelle waa-gerecht in der Luft zu schweben und mit hoher Stimme Verwünschungen gegen den Boten des Lichtes und seine Diener, nicht aber mehr gegen den Götterfürsten selbst, auszustoßen), doch war es damit vorbei, als er Eure Zeilen las. Sechs kräftige Spitalbrüder brauchten es, ihn zu bändigen, eine eilends herbeigerufene Magistra konnte es eben verhindern, daß der außer sich geratene Euch und Eure Familien mit einem Fluch übelster Prägung belegt. Nunmehr müssen wir den Herrn Zachan in einer abgedunkelten Kammern fern jeglichen Sonnenstrahls halten, damit er nicht wieder in Rage gerät, zu dem bedarf es eines ständig erneuerten SILENTIUM SILENTILLE, ihn von weiteren Schreckenstaten wider Euch abzuhalten. Ich bitte Euch inständigst, die nun folgende verbale Attacke des wirren Magiels gleichmütig hinzunehmen, entspringt sie doch einem armen kranken Geist, dem wir mit der Veröffentlichung seiner zugegeben lästerlichen Worte, Linderung verschaffen wollen. Mit untertänigsten Grüßen, Pervinia li Sian, Orden der Heiligen Nobna

Höret, Waschweib von AHZl

Ich bitte Euch innigst, meiner düsteren Wenigkeit, die doch wahrlich nichts Verbotes im Schilde führt, nicht auf solch lächerliche Weise zu drohen, welche noch nicht einmal einem Orklandkarnickel Angst einzujagen vermöchte! Besinnet Euch, denn noch bitte ich, fordert meine Macht nicht zum tödlichen Tanze heraus, denn wie solltet Ihr, Kriecherin eines machtlosen Götzen, einen solchen Zwist überstehen? Wisset, daß ich mich ohne jedwede Anstrengung Eurer Wachen, welche Eure "Hochedle" Haut Tag und Nacht umsorgen, jederzeit entledigen könnte, um Euch, einer Bauernmagd, die ihren Titel nur beim Dukatenhagel ergaunert haben kann, die Manieren eines wahrhaft edlen Geistes zu lehren!
Der Corvus

Werter Herr S. (oder muß ich nun Herrn S. sagen?)

Eure Einladung mag wohl schon mein Gehör lindern, doch ein weiteres Mal lasse ich mich nicht versetzen. Im Übrigen durchschaue ich Euer falsches Spiel! So einfach bin ich nicht zulangend!
Dame M.

Höret, Bürger Traheliens!

Unser Land ist verseucht! Spione aus jedem Winkel Deres versuche die Krone auszuhehlen! Speichelleckerische Agenten des Mittelreiches säen Zwietracht, schüren Unruhen! Einer dieser Verräter war Salay Cuzco. Deshalb muffte er seine Tat mit seinem Leben sühnen.

Er wird nicht der Einzige bleiben. Das Pentagonn wird einen Jeden erwischen! Zittert, Ihr Sklaven des falschen Kaisers und seines Schergen Dexter Nemrodl
Wir kennen keine Gnadel

Seine Hoheit Garfl. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Zu Unserem tiefsten Bedauern haben Wir Kenntnis erhalten von der angeblichen schweren Verletzung Unseres Freundes Hochgeborenen Wahnfried von Ask an genierlicher Stelle. Unsere Hoffnungen und Gebete erheben für ihn die göttliche Gnade, dennoch die Erhaltung der Ask'schen Dynastie sicherstellen zu können. Im Übrigen geben Wir bekannt: Neu ins Sortiment der Garfolora-Manufaktur wurden täuschend echte Prothesen des genierlichen Bereiches aufgenommen. Jetzt preiswert wie nie!

Wir, Seppe Brotsneider, Edler zu Hinsk, möchten Graf Wahnfried von Ask Unser tiefstes Mitgefühl zu seiner tragischen Kriegsverletzung aussprechen, die er angeblich im Lager der Orken erlitten hat. Glaubt mir, Freund Ask, ich weiß was Ihr zu leiden habt...

Die Redaktion des AB sieht sich auf Wunsch der Familie des Grafen von Ask dazu veranlaßt, kundzutun, daß es sich bei jüngsten Meldungen über den Gesundheitszustand Seiner Hochwohlgeboren um unbestätigte Gerüchte handelt und warnt demzufolge vor voreiligen Schlüssen. Wir sind uns sicher, daß die Familie von Ask in einer der nächsten Ausgaben des AB Stellung nehmen wird.

Verderben allen Gegnern Traheliens und einen qualvollen und langsamen Tod allen Feinden der Königin (besonders dir, rattengesichtiger Ulf von Grantenfels, Sohn einer rüdigen Hündin). Lang lebe Majestät Perl III.

Werte Freunde und Bekannte!

Es ist passiert! Auch ich, Timon von und zu Kathenberg, Baron des Mittelreiches, habe mich unsterblich verliebt und nun, zwei Wochen nach der Bekanntschafft jener schönen Dame, der mein Herz gehört, haben wir den Bund der Travia geschlossen. Ich will Euch sagen, wie glücklich ich bin. Der Name jener Dame lautet Agescha Pegalne, Tochter des Lagorasch, sie ist eine vollblütige Zwergin. Ach, wenn ich an ihren wohlgeformten Körper denke, mir wird ganz heiß. Ich lade hiermit alle, die ihre (und auch meine) Bekanntschaft machen wollen, am 3. Tag des Traviamondes dieses Jahres aufschloß Kathenberg ein, um zu feiern.
Timon von Kathenberg

Höret, höret!

Hiermit gebe ich bekannt, daß Baron Cirdan Sonnenwind von Laratusai aus Trahelien mit Elisäya Silbermond den Bund der Travia eingegangen ist. Möge der Bund glücklich und kinderreich sein!
Thallian Fidan, Majordomus des Barons von Laratusai

Höre, Ulf von Qrantenfels!
Welcher Dämon hat Euch geritten, daß Ihr glaubt, es mit dem gesamten Trahelischen Imperium aufnehmen zu können?

Ich möchte Euch raten, es Euch In Eurem Lehnstuhl bequem zu machen und Euren aussichtslosen Plan zu verwerfen. Ansonsten solltet Ihr es zunächst mit mir aufnehmen und vor den Toren Andjus Eure gerechte Strafe im Namen unserer Königin Perl III. und des gesamten trahelischen Adels empfangen. Dasselbe gilt für alle, die sich diesem von allen Zwölf verlassenen Wahnsinnigen anschließen. Möge Euch Boron ein schmerzvolles Ende bescheren. Kimsa-Twilll, Baron von Irakem, Gardegeneral der Kgl. Garde

Sieben Helden suchen zwecks Herstellung eines "Schwarzen Auges" verzweifelt 2000 Unzen Meteoreisen (Wenn es denn weiter nichts ist... die AA), um aus dem Jahr 9 Hai in das heutige Aventurien zurückzukehren. Rondra zerschlage alle magischen Spiegel!

Höret, abenteuerlustige Recken in Werpte's Nähe!
Wir, drei Spieler und eine Spielerin in wechselnden Rollen, suchen Nachschub für zwei verlorenen Mitstreiter. Heldenstufe, Spielerfahrung und -alter sind egal. Wir sind zwischen 20 und 29 Jahre alt. Vielleicht gibt es auch hier noch Helden und Heldinnen, die es mit uns einmal probieren wollen. Meldet euch bei:
Rudi Schmidt, Auf dem Elchhänzen 18, 3575 Kirchhain 1, % 06422/4609 (ab 18°, bitte nach mir fragen)

Von Elfen bis Drachen Nr.2

Nach langen Irrungen und Wirrungen nun doch vollendet! 20 S. A4 in feinstem Layout. Zum Inhalt: Interview, Buhecke, Kurzgeschichte, Startschuß für das regelwerk zur Insel Mirogahn und deren Geschichte, Vorstellung des "FANTASY-1. RSP Kempten" u.v.m. - für DM 3,50. Bestellungen oder Anfragen an:
Christian O. Metz, Feibergstr. 37, 8960 Kempten

Seine Hoheit Garfl. von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Um dem Wunsche Unseres Volkes nachzukommen und zur Erhaltung der Dynastie, haben Wir Uns entschlossen, Uns zu verehelichen. Dementsprechend rufen Wir alle Damen Aventuriens auf, sich Uns vorzustellen, so sie folgende Kriterien erfüllen: Die Bewerberin sollte von Adel und nicht älter als 26 Jahre sein. Guter Leumund und ansehnliches Vermögen sind ebenso obligatorisch, wie repräsentative Erscheinung und akzeptables Aussehen. Eigenes Lehen angenehm. Abstammung aus nachkommenreicher Familie wäre von Vorteil. Ausgesagekräftige Bewerbungen mit Angabe der möglichen Mitgift sind zu richten an: Seine Hoheit Garfl. von Engasal etc. pp., Herzogtum Engasal
(c/o Hotger Suhloff, Kaiserstr. 34, 5300 Bonn)
Bei gleicher Qualifikation werden Bewerberinnen aus der kaiserlichen Familie bevorzugt

An Daira da Seibor!

Schönste Frau Aventuriens? Pah!

Yasmina,
Prinzessin von Nostrina

Die Pläne und geheimen Strategien Marschall Whassois, der Zukunft des Mitteiresches!

8-seitiges Pamphlet, recherchiert, aus dem orksischen übersetzt und verfaßt von Omas 'Omél.
Nur 2 Taler!
Achalas Hüpfverlag, Havena

Aufgemerkt, Barden, Skalden, Troubadoure, Spielmänner, Bänkelsänger, Frauen und Männer der Minnekünste, Dichter von Mythen, Epen und Legenden!

Der Dank der Nachwelt für Eure Werke ist Euch gewiß, doch wisst: Die Gegenwart braucht Euch jetzt! Höret auf mit dem Singen
Stahl soll statt Eurer Stimme erklingen!
(Und dem Ork ins Herze springen!) Oder wollt Ihr künftig nur noch Schwarzpelzen mit Eurer Lyrik den Hof machen?
Carleon der Barde

(Werter Herr, leider war es mir verwehrt, auch Euer zweites Anliegen zu erhören, dennoch, habt Dank für Eure artigen und freundlichen Worte. Mögen Rahja und Hesinde allzeit Eure Feder beflügeln - Die AK)

DSAC "Drachenklaue", Anton Weste, Buchenweg 1, 3002 Wedemark sucht Berichte Reisender und Gelehrter über Drachen und Lindwürmer. Die ersten drei Einsender erhalten die Abenteuer "Stromaufwärts", "Wie Sand in Rastullahs Hand" und "Findet das Schwert der Göttin" (gebt an, welches ihr wollt)

Seine Hoheit Garfl. I. von Engasal etc. pp. geben des weiteren bekannt:
Zittert ihr Orken! Aufgrund der anhaltend schlechten Verkehrslage im Norden Aventuriens haben wir uns entschlossen, die geballte Macht Unserer Pikenierte den Orken entgegenzuwerfen. Als erstes Zeichen Unseres entschlossenen Willens hat das 1. Engasalische Kkenier Bataillon das Eiland Ibonka von den Orken befreit!

Phantastische Welten • Das Fanzine für alle Strategie- und Rollenspiele
Aus dem Inhalt: Großes DSA-Abenteuer "Schatten über Gareth", BattleTech-Szenario, neuen BattleMechs, Rezensionen, Rätsel und noch mehr.
32 S. A4 (inkl. 4 DIN-A4 Handouts) für nur DM 3,50 inkl. P&V. Bestellungen bitte an:
Ralf Vielguth, Königsberger Str. 20, 2819 Thedinghausen
(Bankverbindung Sparkasse Thedinghausen, BLZ: 291 526 70, Ktnr: 706 732)



Ein Pferd ist Ausdruck von Persönlichkeit

- Atlas Pferde

Ich, Sturm Feuerklinge, fanatischer Anhänger (ST19) unserer allmächtigen Göttin Rondra, suche erfahrene Krieger und Rondragewaltige (ab ST15) für meinen neuen Tempel in Winhall. Meldet euch bei: **Martin Ballmeier, Tilsiter Str. 14, 3575 Kirchhain 1**

Gibt es in Hannover denn keine Anhänger der Welt Dene?

Ich bin 27 Götterläufe alt und möchte nach meinem Umzug auch weiterhin Abenteuer in Aventurien erleben.

Bräuf c/o Helmdahl, Serske oder Ragnar Schuchel, Fuchsbachweg 2, 3005 Hemmingen, ☎ 0511/231683

Ich, Raistlin Halbelf, gebe in tiefer Trauer kund, daß unsere treue Gefährtin Thanit Riga viel zu früh in Borons Hallen gerufen wurde. Sie starb in den Kanälen von Unau im Kampf mit einer Riesenamöbe. Möge ihr ein Platz an Rahjas Seite beschieden sein. **Raistlin und Elionie**

Bei allen Zwölfen!

Am 12.12. sendete der DLF eine lange Spielnacht über Rollenspiele. Wer hat diese Sendung komplett auf Tonband aufgenommen und würde mir diese kopieren? Ich, Rondrian von Draustein würde das Porto selbst zahlen und den AB 4 umsonst mitschicken. Meldet Euch bei: **Christian Neß, Illisweg 25, 4840 Wiedenbrück**

Der **DSAC "KdEdtNzEdZGBdSF-deRW"** (genauer Name ist bei der Redaktion gegen RP zu erfragen) gibt bekannt: Unser Freund Celduin Silberfarn hat vor einem Mond in seiner Heimat, den Salamandersteinen, mit Noricil Schneewehe den Bund der Travia geschlossen. Mögen euch noch viele rahjagefällige Stunden beschert sein.

Aischa el Sharisad, Whip Lashju und Tremlor Drachenstein

Bester Meister Flußkrabbe, der ihr Euch Freiherr von Hammerschlag nennt (oder wen auch immer ihr verkörpert)!

Mir scheint, da sind Euch die geflügelten Pferdchen Eurer blumigen Phantasie gar kräftig durchgegangen. Fein, wie hübsch ihr Euch die Situationen nach Eurem Gusto ausmalen könnt. Doch was, wenn ihr damit gar gänzlich auf dem Holzpfad wäret? Ihr solltet Euer Mütchen lieber bei einem Bad in einem eisigen Bache kühlen, bevor ihr Euer Wort an mich richtet. Im Übrigen, was hat es Eurer Sache nun gedient: Nichts! Freundlichst, Eure AA.

DSAC "Elfgötterboten" Marcel ter Steege, Wemhöfersteige 4, 4430 Steinfurt 1, ☎ 02551/4645

Suche Illustrator (Fantasy) im Raum Münster für unser neues Fanzine. Suche auch gute Artikel.

Ist es wahr, gibt es hier keine DSA-Spielerinnen? Überzeugt mich eines Besseren, ich benötige unbedingt Erfahrung auch mit Heldinnen. Suche auch Mitspielerinnen für Mechkrieger, sowie Rollenspielerinnen zum brieflichen Erfahrungsaustausch.

Hoffnungsvoll, Tim Sichtung, Theodor Storm-Str. 41, 2308 Preetz

An alle durch Angriffe der Orks heimatlos gewordenen!!!

Auf Dibreik, der schönsten Insel des Nordens, gründen Flüchtlinge aus der Baronie Oblomond, mit großzügiger Unterstützung des Insellords, die Stadt Seeweller. Reiche Fischvorkommen, mildes Klima und eine wundervolle Umgebung locken. Jeder wird wohlwollend aufgenommen. Interessenten melden sich bitte bei: **DSAC "Dibreiker Seewölfe", Björn Oberscheven, Im Kreuzfeld 11, 4030 Ratingen 4 (RP nicht vergessen)**

Merwerd Stola, Baron von Vinansamt, ist im Süden verschollen!

Als wäre die Heimsuchung der geplagten Bewohner Vinansamts durch plündernde Orks nicht genug, nun müssen sie zudem um das Leben ihres geliebten Herrn bangen. Nach seiner Geburtstagsfeier nahm er an einem Turnier in Festum teil, besuchte seine Familie und reiste dann mit unbekanntem Zielort gen Süden. Seither fehlt von ihm jegliches Lebenszeichen.

Shadif - ein Pferd hält Wort

Pferdezucht Atlas, Giron-Morine, Dubios

Wir trauern um unseren geliebten, treuen und aufopferungsvollen Freund Togal. Er war, wie ein Thorwaler sein sollte: Aufrichtig, ein Fels in der Brandung, dem Brant nie angeht. Seine fröhliche Art (wie auch seine unnachahmliche Art zu kochen) wird uns stets in Erinnerung bleiben. In stiller Trauer, Barin, Sohn des Beclor

Drei einsame DSA-Spieler (16-17 J.) suchen Kontakt zu Gleichgesinnten im Raum Sinntal (Alter: 14-18). Schreibt an: **DSAC "Schwarzpelze zu Talrach", Sandweg 16, 6492 Sinntal-Mottgers**

DSAC "Legendarian" sucht Spieler(innen) und Meister(in) im Raum Offenbach (Alter ca. 13 J.). Schreibt an folgende Adresse: **Jens Cramer, DSAC "Legendarian", Raabestr. 9, 6052 Mühlheim/Main**

An den Kreis der Freunde der Engasallischen Pikaniere!

Wir, die "Alten Herren Immanbanner Belstatt", fordern die Pikaniere zu einem Wettstreit mit Esche und Kork. Die Wahl des Austragungsortes bleibt Euch überlassen, doch würden wir neutralen Boden vorziehen. Wir werden Euch vom Platze fegen, ihr Hanswürstel! Hochachtungsvoll, die "Alten Herren"

Suche jungen Meister (11-13 Jahre) im Raum Preetz.

Julius Heß, Reihertstieg 19, 2308 Preetz, ☎ 04342/3150

Art Conjaana, Sieger des vorjährigen pörschtlichen Bardenwettbewerbes zu Havena, empfiehlt allen Interessierten den Traumtänzer Nr. 2.

54 Seiten beschrieben und bemalt von internationalen Autoren und Künstlern, mit Geschichten und Visionen aus vielerlei Welten. SF, Fantasy und Horror erfreuen Herz und Auge für einen 5 DM-Taler und ein DM 1.- Postwertzeichen (wiegt nicht mehr als ein Standardbrief). Bestellungen an folgende Adresse: **Björn Jagnow, Stypelmannweg 48, 4600 Dortmund 13**

Eldahir Weißwolf, wage es nicht, dich in Bragahn riechen zu lassen!

Dein "Zwerg des Mondes" ist Blasphemie übelster Art (wenn man Zwerge als göttlich erachtet... die AA), eine geschmacklose Verleumdung des stolzen Volkes der Zwergel. Selten habe ich einen so kränklichen und schwächlichen Zwerg zu Gesicht bekommen!

Barytoc. N. Baron Thucavon Bragahn, ein wirklich stattlicher Zwerg

(Warum habt ihr uns dann nicht mit einem Portrait von Euch beglückt, um die Leserschaft über die wahre Zwergenpracht zu belehren, wenn ihr denn wirklich so ansehnlich und eine Zierde für Euer Volk seid, Euer Wohlgeboren? - Die AA)

Wer hast Lust auf ein Abenteuer per Post?

Nach den Regeln des Schwarzen Auges. Meldet euch bei: **Christian Krüger, Pommernstr. 18, 4020 Mettmann**

Imenstein Weinhandlung, Havena - nur vom Feinsten!

Abenteuergruppe sucht noch Helden, die mit uns ins Abenteuer ziehen (keine Meister!). Wenn ihr zwischen 20 und 30 J. alt seid und im Raum Limburg/Lahn wohnt, meldet euch bei: **Ralf Koch, Langgasse 55, 6257 Hünfelden 4, ☎ 06438/5468**

Durch einen Orkhinterhalt hat der **"Orden der Schürter zu Gureth"** seinen Söldnerhauptmann Jarik Bärenörter verloren. Da der Orden seine Söldnerruppe auf wenigstens ein Dutzend Kämpfer/innen erhöhen will, geht der Aufruf an alle schlachterprobten Aventurier, bei Abmarschallin Cleo im Ordenshaus zu Gureth oder bei

Armin Harzenetter, Lerchenstr. 14, 8941 Buxheim (bitte mit Heldenbrief und Lebenslauf) vorstellig zu werden. Der fähigste Bewerber erhält den Rang des Hauptmanns, die anderen werden als gemeine Söldner verdingt.

Trärä, die 2. Fledermaus ist da!

Aktuelle und brandneue Themen: u.a. Augenzeugenbericht eines Orkfeldzuges, Spielhilfe zur Seefahrt, Ork-Cup - Was ist das?, u.v.m. Alles für nur DM 2.- beim: **DSAC Nordlicht, D. Plechowski, Kölner Gasse 6, 5090 Leverkusen 1**

DIE BULLEN GEBEN BEKANNT:



Da es in ganz Aventurien offensichtlich keine Immanmannschaft gibt, die uns bezwingen könnte - die Meisterschaft 19 Hal beweist es - haben wir beschlossen, alle ide Lust und Laune haben, in den nächsten Wochen nach Havena zu kommen, einzuladen, um mit uns im Wirtshaus "Esche und Kork" auf die Meisterschaft 20 Hal anzustoßen. Rebellenkrieger und sonstige, aufgeblasene Truthähne sind unerwünscht. Ein dreifaches Hacktaub auf die Besten der nächsten Jahre!!!

Unerfahrener DSA-Spieler sucht erfahrene Gruppe im Raum Essen. Meldet euch bei: **Helko Stullich, Ardelhütte 67, 4300 Essen 11**

Der Baron von Rallerfeste gibt kund und zu wissen:

Jedwede Hetze wider die Gläubigen des Visar wird innerhalb der Grenzen von Rallerfeste mit 5 Jahren Kerker bestraft! Weiterhin wird ein Kopfgeld von 25 D auf jeden Angehörigen des "Kampfkommandos Kalchas" ausgesetzt. Es kann nicht angehen, daß Menschen, die nicht etwa dem Namenlosen, dem Götzen Rastullah o.ä. huldigen, sondern dem Visar, von Fanatikern gemordet werden. In Rallerfeste mag jeder seinem Glauben frönen. Falk Hadarin, Verweser der Baronie Rallerfeste

Als einziger Überlebender aus unserem letzten Abenteuer suche ich nun eine neue Heldengruppe im Raum Oberursel. **Joachim Janz, Pfingstweidstr. 1, 6370 Oberursel, ☎ 069/2638961 (bis 16°°)**

Dekret Seiner Erhabenheit Amir Honak, Hochgeweihter des Boron, Oberster Regulator der Tempelgarde, Mitglied des Triumvirates zu Al'Anfa:

Vernehm, ihr Ketzer und Abtrünnigen: Der Prozeß zu Bragahn ist eine billige Schmierenskomödie, schlecht inszeniert von minderwertigen Schauspielern. Euch, Vitus Werdegast, gebührt eindeutig eine Narrenkappe und ein Platz im Hause der Nolonen. Möge Boron nachsichtig mit Euch sein...

Vogelfrei und unbeschwert verbleibe ich mit borongefälligen Grüßen, Amir Honak

Zu Hülf!

Das Rollenspiel in Salzburg liegt in den letzten Zügen. Wer mir aus dieser Misere helfen mag, ich suche sowohl einen fähigen Meister, wie auch Spielerinnen und Spieler (ab 16 J.), melde sich bei: **Dominik Heinrici, Zillertalstr. 36, A-5020 Salzburg (Clubgründung wird angestrebt)**

Wahrhaftige Helden Aventuriere!

Seid ihr bereit zu sterben für das Wohl Eures Landes? Seid ihr bereit, Euch zu opfern, um Eure Heimat vor den Orks zu bewahren?

Wir, 10 zu allem entschlossene Recken, planen einen Kriegszug mitten ins Ork-

land, um das Übel an seinen Wurzeln zu packen. Wir kämpfen bis zum Untergang! Wagenmutige Kämpen melden sich (mit Heldenbrief und Charakterbeschreibung) bei Jerg, dem Zornigen, Jandasholm, gegenüberdem Zeughaus, Thorwal, bzw. Jerg der Zornige, Gladbachstr. 13, CH-8006 Zürich

Ich, Marcus Libed, in Immekeppel-Oberbnunbach, habe mir noch einen aventurischen Totengott ausgedacht. Dem Brandhorst sein Visar war ja schon ein Knaller, aber ich habe jetzt Passo erfunden. Bitte glaubt jetzt alle an Passo und gründet ganz viele Orden - für den ollen Visar habt ihr das ja auch gemacht. Bitte schreibt mir mit ganz viel Rückporto! Euer Marcus

Havena Expreß # 1 - Der Einsteiger! Khom-Anka-Einführung, KA-Formel, Witz auf aventurisch, Havena - Der Handel, Aktionen-Info u.v.m. 16 S. A5 für DM 2.-. Zu beziehen bei: **Projekt Rohals Schrift, Andre Wons, Schubertstr. 2, 4057 Brüggen 1**

Die "Erste Eslamsgrunder Druckerei" zu Eslamsgrund bietet nun ebenfalls das Traktat der Comteß K. an: "Die Dritte Dämonenschlacht oder Das Neue Bosparan". Jemes umfaßt der Seiten sechs und ist ergänzt um das Capitulum: "Wieso man in Vinsalt, das bald wieder Bosparan heißen wird, an jeder Straßenecke erzählt, die Thorwalschen hätten sich durch Tribut von den Ork'schen freigekauft und so deren Ruf abschneidet." Erhältlich zum Preise von 8 Kreuzern je Exemplar solange der Vorrat reicht.

Der Thorwal-Standard 3 ist endlich da! Das Neueste aus Thorwal. Mit Themen aus Politik, Sport, Kultur, Seefahrt und Berichten aus allen Brennereien des Landes. Im 2. Teil: Was fliegt und bellt, Was uns aus anderen Sphären besucht (mit Extra-Dämon), ein trinkfestes Abenteuer u.v.m. 3. und zugleich letzte Ausgabe ist als 26-seitige Beilage von **Heldenhafte** zu haben. Zu beziehen bei: **Heldenhafte, Postfach 251, 2401 Krummesse**. Preis erfährt ihr bei denen, aber der Standard ist jeden Heller wert!

Magic Dreams Nr.6

Bist du DSA-Spieler? Ja, aber nicht nur? Dann bist du bei uns an der richtigen Adresse. Neben DSA widmen wir uns Systemen wie "Sturmbringer", "Ctiuturu", "Warhammer". Magic Dreams Nr.6, 46 S. A4 für nur DM 3.-. Stories, Con-Berichten und Hintergrundartikeln, Sturmbringerabenteuer "Auf der Suche nach den Mondbeeren". Zu beziehen bei: **Uli Hansen, flehdest.- 4,2390 Flensburg**

Vielseitiger Meister (19 J.) mit umfangreichem Material (selbstentwickelte Baronie, Abenteuer,...), sucht möglichst gleichaltrige Mitspieler im Raum Lebach, die ihn auch mal den Helden spielen lassen. **Karsten Brunner, Heuswellerstr. 74, 6610 Lebach 8, « 06881/4235 (ab 17°)**



**Ihr Helden-
porträt von
kundiger Hand:**
DSA-Grafikerin
zeichnet Ihren
Helden nach
Ihren Vorschlä-
gen-Preise je

nach Aufwand. Nähere Aus-
künfte erteilt:

Susi Michels
Sternengasse 2
7562 Gernsbach

Bei Anfragen Rückporto
nicht vergessen!

Soeben erschienen:
DSA-Basissspiel

in praktischer, wetterfester
Granitschachtel. Aventuriens
populärstes Spiel in neuem
Gewand, mit neuen Abenteuern,
einer neuen bunten Karte des
gesamten Kontinents und einer
Detailkarte der berühmten Dämo-
nenbrache! Gehen Sie zu Ihrem
Spiele-Krämer, schauen Sie,
staunen Sie!

In eigener Sache

1. Zuvorster wollen wir noch eine Unklarheit bezüglich des neuen Boten-Abopreises aus der Welt schaffen: Abonnenten, deren Abo mit Nr. 42 (oder früher) begann, müssen nichts (!) nachzahlen. Solche Abonnenten können demnach sich als Glückskinder preisen, die Phex in sein Herz geschlossen hat. Erst bei Verlängerung wird der neue Preis fällig.

2. Ob der zahlreichen (berechtigten) Klagen bezüglich der oft geringen Zeitspanne zwischen Eintreffen des AB bei Ihnen und dem Ablauf des Einsendeschlusses für Kleinanzeigen oder Leseraktionen, möchten wir folgendes kundtun: Auch uns mißfällt es nicht wenig, wenn der Bote erst so spät oder gar nach Ablauf aller angegebenen Fristen bei Ihnen eintrudelt. Sie können uns glauben, daß dies nicht geschieht, um Sie zu ärgern. Allerdings kann es immer wieder beim Druck zu unvorhersehbaren Verzögerungen kommen, die wir in unsere Terminplanung nicht einbeziehen können. Ein Übriges tut unsere beliebte Fa. Postdienst, die z.B. Drucksachensendungen gern lange liegen und reifen läßt, bevor sie sie schließlich zustellt. Der vorige Bote erreichte beispielsweise die ersten Abonnenten Ende Dezember 92, die letzten, so fürchten wir, erst Anfang Februar! Zum Tröste für all die, die ihr Ueblingsjournal wieder einmal zu spät bekommen haben, sei folgendes gesagt: Wenn wir merken, daß der AB erst weit später als geplant Ihre Briefkästen erreicht, werden wir selbstverständlich den Einsendeschluß aus, damit auch Ihre verspätete Anzeige noch Platz findet. Und so kann ich einem jeden, den es betrifft, versichern, daß jede Stimme der Bornlandwahl, gewertet wird, auch wenn sie zwei Wochen zu spät eintraf. Also, zürnen Sie uns nicht übermäßig, Sie werden Gehör finden.

3. Noch eines sitzt uns (wie schon viele Male zuvor) auf der Seele: Bitte achten Sie darauf, an welche Adresse Sie Ihr jeweiliges Anliegen richten. Abobestellungen die im Briefkasten der AA landen, Kleinanzeigen und Bornlandwahlzettel in Eching oder gar auf dem Schreibtisch des Freizeithero's i.R. N. Venzke trudeln womöglich nicht mehr fristgerecht an der richtigen Stelle ein. Und das kann doch nicht in ihrem Sinne sein. Also: Alle Kleinanzeigen, Baroniesachen, Artikel, Anregungen und Kritiken zum AB gehen an die Annoncenakquisitisse. Für Regelfragen sowie alles, was mit dem Abonnement des AB zu tun hat, wenden Sie sich bitte an die Redaktion in Eching.

Aventurische Adelsleut, aufgemerkt!

Die Garethher Kanzlei R. A. wandte sich mit folgendem Aufruf an den Aventurischen Boten: In den Praiosläufen, in denen der Schurke Answin Rabenmund und seine Mitverschwörer unrechtmäßig im Kaiserreiche herrschten, seien allerlei Lehnstrollen und Urkunden abhanden gekommen. Und nun stehe man vor der Aufgabe, das Reichswesen neu zu ordnen - gewißlich eine unliebsame Angelegenheit. Damit nun aber keinerlei Verstimmung bei den hochwohlgeborenen Noblen des Mittelreiches auftrete und die Kanzlei nicht in alle Provinzen des Reiches Boten entsenden müsse, seien alle Herrschaften von Stand aufgerufen, ihrem herrlichen Schreiberling eine Karte in Auftrag zu geben, auf der sowohl die eigenen als auch die benachbarten Gebiete sorgsam gezeichnet und benannt seien. Selbiges Werk sei sodann von einem geschwinden Reiter an Truchseß Ungolf von Hirschfurten (und nur an diesen!!!)

c/o Niels Gaul, Dürerweg 6 i, 3160 Lehrte zu überbringen. Aufrechten Dank für Eure Bemühungen! Unter selbiger Adresse erhaltet Ihr im Übrigen auch Antwort auf eventuelle Rückfragen, so Ihr so umsichtig seid, einen frankierten Rückumschlag beizulegen!

(Einige Worte der Erklärung: Rechtzeitig zum großen Landtag in Gareth (siehe AB 44) soll das Mittelreich in vernünftiger Reihenfolge von Bm.Nr. 001 bis Bm.Nr. 520 durchnummeriert werden (Neue Postleitzahlen, auch für die Barone... Die AA)-und

aus diesem Anlaß bietet es sich an, gleich alle Ländereien (Grafschaften und Baronien) für künftige Lehnvergaben mit Namen zu versehen. Sie werden verstehen, verehrte Amtsinhaber, daß wir dabei auf Ihre Hilfe angewiesen sind. So Sie z.B. während des Großen Aufstandes in eine vakante Nachbarbaronie einige Answinisten zur Hebung der Spielstimmung plazierte haben oder ein Nachbar Orkenopfer oder Ogermahl wurde, wollen wir das - wenn möglich - registrieren, damit Sie Ihre Nachbarschaft auch in Zukunft wiedererkennen. Wir bitten Sie also herzlich (1 Spieler pro "Baronienhaufen" sollte genügen), uns eine Karte "Ihrer" Grafschaft mit Namen der belegten und vakanten Baronien und ihrer Barone zu senden, sofern Sie Ihre Nachbarschaft mit selbst erdachten Baronen bevölkert haben - möglichst im Maßstab der großen **Detailkarten**, aber keineswegs so aufwendig gestaltet: Uns genügen die Grenzen und ein paar wichtige Geländemerkmale. Und scheuen Sie sich nicht, die auf der DIN A4-Baronienkarte vorgegebenen Grenzen an die landschaftlichen Gegebenheiten wie Flußläufe und Gebirgszüge anzupassen. Ihr Werk entsenden Sie bitte bis zum 31.3.93 (Wir wissen, eine knappe Frist für solch verantwortungsvolles Tun). Vielen Dank! Sollten Sie Änderungen bezüglich des Grenzverlaufes hegen, teilen Sie uns diese gleich mit, da diese Wünsche gleichsam auf dem Reichstag entscheiden werden sollen. Die Einladung zu jenem hohen Ereignis erfolgt im nächsten AB

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab oder: Die Errata des Schwarzen Auges

Niemand ist unfehlbar, DSA-Redakteure und -lektoren eingeschlossen - das hat die Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab wieder einmal bewiesen. Da sind uns doch tatsächlich - von einigen Druckfehlerdämonen und -dämonen einmal ganz abgesehen - einige herbe Schnitzer unterlaufen, die in Folge der wachsamsten Leserschaft natürlich nicht verborgen bleiben konnten - das Regeltelefon stand keine Minute mehr still, und die Echingener Redaktion wurde mit Fragen bezüglich Waffenvergleichs- und Talentstartwerten nur so überhäuft.

Dem sei hiermit Abhilfe geschaffen. Auf den folgenden Seiten finden Sie einige der am häufigsten gestellten Fragen beantwortet. Wir hoffen, daß damit die größten Klötze aus dem Weg geräumt sind und danken allen Spielerinnen und Spielern, die sich die Mühe gemacht haben, das Regelwerk nach Fehlern durchzukämmen, namentlich Björn Brost, der uns eine sehr detaillierte Auflistung unseres Sündenregisters zukommen ließ.

—Die Redaktion

Frage: Habt Ihr den Heldentyp der Tänzerin aus der Khom-Box schlicht und ergreifend vergessen oder gilt diese interessante Figur mit Erscheinen von **Mantel, Schwert und Zauberstab** schon wieder als abgeschafft.

Antwort: Letzteres mitnichten, ersteres, hm, nun jaa...ja, haben wir. In der rechten Spalte finden Sie die Werte der Sharisad also noch einmal in Kurzform. Ein genaueres Heldenporträt wird in der Neuaufgabe der Magiebox erscheinen.

Frage: In der Liste der Talentwerte fehlen die Startwerte für "Sich Verstecken" bei Magier, Moha und Medicus. Wie lauten diese?

Antwort: Der Magier und der Medicus beginnen mit einem Startwert von 0, der Moha mit einem von 4.

Frage: Auf welche Eigenschaften wird im neuen System die Probe für den Schelmenzauber *Lachkrampf* abgelegt?

Antwort: Auf CH/CH/FF.

Frage: Bisher war bei den Elfenliedern eine Musizieren-Probe nötig. Wie werden nun die Lieder im neuen System mit den Talenten *Musizieren* und *Singen* gehandhabt?

Antwort: Für die Zaubermelodie muß eine Singen-Probe abgelegt werden, für das Sorgenlied und das Friedenslied jeweils eine Musizieren-Probe. Die Modifikatoren verändern sich nicht.

Frage: Welchen Waffenvergleichswert soll man im Kampf gegen Tiere anwenden?

Antwort: Überhaupt keinen. Der WV ist ausschließlich für den Waffengang gedacht. Lassen Sie Ihre Helden gegen Viechzeug aller Art mit ihren normalen, durch

den Rüstungs-BE geminderten Werten für AT und PA kämpfen.

Bei vielen Tieren, die eine besondere "Kampftechnik" wie z.B. den Sturmangriff verwenden, wären Angaben zum WV ohnehin überflüssig, während bei anderen Lebewesen aus der Box **Die Kreaturen des Schwarzen Auges** notiert ist, ob der menschliche Kämpfer auf Grund der geringen Größe oder der Flugfähigkeit der Tiere irgendwelche Einbußen an seinen Kampfwerten hinnehmen muß.

Eine andere Anmerkung zum WV ist die, daß Sie getrost auf eine Neuberechnung der AT- und PA-Werte verzichten können, wenn beide Kämpfer mit der gleichen Waffe ausgerüstet sind. Dies ist zwar nicht ganz regelgerecht und auch etwas "unrealistisch", kürzt aber die Rechenzeit vor dem Kampf enorm ab.

Frage: Könnte es sein, daß sich sogar in der Auflistung der Waffenwerte einige Druckfehlerdämonen verborgen haben?

Antwort: In der Tat. Unsere Exorzisten konnten sie jedoch finden und austreiben - ergo stehen Sie hier am Pranger:

Der *Hakendolch* wiegt nicht 50, sondern 60 Unzen; der *Efferdbart* richtet 1W+3 anstatt 1W+2 TP an; die *Fackel* hat eine Länge von 40cm; die *Skraja* ist nur 60cm lang; für das *Kurzschwert* gilt die erste Bemerkung mit der Nr. 21, für den *Amazonensäbel* die zweite Anmerkung 21; der *Hakenspieß* kostet 45 S und die *Glefe* 70 S und nicht umgekehrt.

Frage: Ich vermisste eine Übersicht zu den Lernzeiten und Kosten der verschiedenen Talente. Ist diese Regelung komplett weggefallen?

Antwort: Im Prinzip ja, was aber nicht heißen soll, daß jetzt alle Talente nach Belieben steigerbar sind. Vielmehr sollten Sie

Die Tänzerin (Sharisad)

VORAUSSETZUNGEN:

CH:13

GE:12

GG: mindestens 4

TALENTE:

Kampftechniken:

Raufen 2, Boxen 0, Hruruzat* -3, Ringen 3, Äxte und Beile -2, Dolche 2, Infanteriewaffen -5, Linkshändig 0, Kettenwaffen -5, Peitsche 0, Scharfe Hieb- waffen 3, Schwerter 1, Speere und Stäbe 3, Stichwaffen 2, Stumpfe Hieb- waffen 2, Zweihänder-4, Lanzenreiten -5, Schuß- waffen 0, Wurf- waffen 0, Schleuder 0
*ehemalige Mohasklavin 1

Körperliche Talente:

Akrobatik 2, Fliegen 0, Gaukeleien 1, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Reiten 4, Schleichen 3, Schwimmen 0, Selbst- beherrschung 1, Sich Verstecken 2, Tanzen 7, Zeichnen 3

Gesellschaft:

Bekehren/Überzeugen -2, Betören 6, Etikette 3, Feilschen 3, Gassenwissen 2, Lehren 2, Lügen 4, Menschenkenntnis 4, Schätzen 2, Sich Verkleiden 4

Natur:

Fährtsensuchen -4, Fallenstellen -3, Fesseln/Entfesseln 2, Fischen/Angeln -6, Pflanzenkunde 1, Orientierung 1, Tierkunde 1, Wettervorhersage -3, Wildnis- leben -3

Wissenstalente:

Alchimie -3, Alte Sprachen -1, Geographie 1, Geschichtswissen 3, Götter und Kulte 1, Kriegskunst -8, Lesen/Schreiben 2, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 2, Rechtskunde -2, Sprachen Kennen 2, Staatskunst -4, Sternkunde 0

Handwerk:

Abrichten 2, Boote Fahren -5, Fahrzeug Lenken -1, Falschspiel 2, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Krankh. 1, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 2, Holzbe- arbeitung -3, Kochen 2, Lederarbeiten 1, Malen/Zeichnen 1, Musizieren 3, Schneidern 4, Schlösser Knacken -3, Singen 2, Taschendiebstahl 0, Töpfern -4

Intuitive Begabungen:

Gefahreninstinkt 0, Glücksspiel 3, Prophezeien 1, Sinnesschärfe 2, Stimmen Imitieren 1

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab oder: Die Errata des Schwarzen Auges

nur die Talente steigern, die Ihr Held im Laufe der letzten Stufe auch angewendet **und** damit geübt hat. Wenn Ihr Held in den Ruheperioden zwischen zwei Abenteuern eine Fertigkeit verbessern oder sich Wissen aneignen will, steht ihm das im Rahmen des gesunden Menschenverstandes jedoch zu. Als Meister sollten Sie nur darauf achten, daß man zum Beispiel keine sechs Steigerungen für ein Wissenstalent binnen zwei Wochen durchführen kann (was ja maximal möglich wäre), und daß einige Gilden und Zünfte in der Tat von solch flatterhaften Gesellen wie Abenteuern ein saftiges Lehrgeld verlangen - und schlußendlich muß ein Held zwischen den Abenteuern auch noch Kost und Logis bezahlen, ganz egal, ob er sich bildet oder nur auf der faulen Haut liegt.

Frage: Wo trage ich auf dem *Dokument für den Spielleiter* die Astral- oder Karmaenergie von Magiern/Geweihten ein?
Antwort: So leicht kann ein einzelner Buchstabe sinnverändernd wirken. Nach der Zeile für Lebensenergie finden Sie eine Zeile namens "AU". Dies muß natürlich AE heißen und dient auch dem Notieren eventueller Karmaenergie.

Frage: Was hat es mit den Zaubern *Maske*, *Tabu* und *Astrales Sehen* auf sich, die als Haussprüche verschiedener Akademien genannt werden?

Antwort: Hum, da haben wir wirklich einen kapitalen Bock geschossen. Es war geplant, in der Box auch noch ein paar neue Zaubersprüche vorzustellen, aber wir haben uns in letzter Minute entschieden, alles Wichtige zur Zauberei komplett in der Neubearbeitung der *Magie des Schwarzen Auges* zusammenzufassen - also fielen die neuen Sprüche dem Rotstift zum Opfer. Aus diesem Grunde verfügen einige Akademien auch nicht über die korrekte Anzahl an Haussprüchen (die ja durchschnittlich 14 Bonuspunkte geben sollten). Nur die im Folgenden aufgelisteten drei Zaubersprüche widersetzten sich hartnäckig der Tilgung. Beachten Sie bitte, daß der Name des Spruches jeweils nur ein noch nicht endgültiger Arbeitstitel ist, und daß die nötigen Ausführungen zum Thema "Erscheinung und Aussehen von Dingen im Astralraum" noch fehlen. Die ZF-Startwerte für Magier finden Sie bei dem jeweiligen Spruch angegeben, anderen Helden sind die Formeln noch nicht zugänglich.

Ursprung: Gildenmagie

Typ: Hellsicht

Name: ASTRALES SEHEN

Technik: Der Magier konzentriert sich auf die astralen Schwingungen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 Kampfunden

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Magier seine Umgebung oder einen Gegenstand so wahrnehmen, wie er in der astralen Ebene erscheint. Alle diesseitigen Dinge haben ihr Ebenbild in der Astralwelt, weswegen man mit diesem Spruch auch die Orientierung im Diesseits behalten kann, während man gleichzeitig nach einem bestimmten astralen Muster sucht (z.B. ein Geist, der in einem Gegenstand gefangen ist). Vor allem in der diesseitigen Welt unsichtbare Wesen oder Illusionen lassen sich hiermit recht gut aufspüren.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: je nach ASP

Meisterhinweis: Dieser Spruch wird in Punin, Methumis und neuerdings auch in Thorwal gelehrt. Die ursprüngliche Rekonstruktion basiert auf dem Buch *Das Wesen des Unbekannten* und soll mehrere Jahrzehnte in Anspruch genommen haben - was Wunder bei der Auslegung, die der Autor des Buchs, ein Praiosgeweihter, von allen magischen Phänomenen gegeben hat.

Startwert: Magier -3

Ursprung: Gildenmagie

Typ: Illusion

Name: MASKE

Technik: Der Zaubemde fährt sich - oder der Person, die er tarnen will - mit den gespreizten Fingern der linken Hand über das Gesicht und spricht die Formel.

Zauberdauer: 2 Spielunden

Probe: KL/IN/FP

Wirkungsweise: Dieser Spruch legt eine bewegte Illusion über das Gesicht einer Person, so daß sie einer anderen gleicht. Die Illusion wirkt nur auf die Gesichtszüge, nicht jedoch auf die typische Mimik oder gar die Aussprache. Der Zaubemde muß ein Gesicht schon einmal gesehen haben, wenn er es imitieren will, besser ist jedoch, wenn er den zu imitierenden geraume Zeit beobachtet hat.

Kosten: 13 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Stunden

Meisterhinweis: Diese Formel ist offensichtlich so gefährlich, daß ihre Benutzung vom Codex Albyricus vor über 400 Jahren untersagt wurde. Nichtsdestotrotz erfreut sie sich bei all jenen Magiern großer Beliebtheit, die Wert auf Unauffälligkeit legen. Gelehrt wird der Spruch in Riva, an der Bann-Akademie in Fasar, in Zorgan, in Mirham und Brabak und "zu Studienzwecken" in Punin.

Startwert: Magier -6

Ursprung: Gildenmagie

Typ: Illusion

Name: TABU

Technik: Der Zaubemde zieht mit der Hand einen Kreis um das oder vor dem Raum und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 SR

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Dieser Zauber bewirkt bei allen Betrachtern außer dem Zauberer selbst eine Abscheu oder unerklärliches Mißtrauen vor dem verzauberten Objekt: Der Zauberspruch kann entweder auf einen Raum angewendet werden, der dann äußerst ungerne betreten wird oder ein Objekt, das daraufhin niemand mehr berühren möchte. Es kommt dem Betrachter auch gar nicht in den Sinn, dies zu tun, denn die Angst vor dem Objekt ist ihm nicht bewußt. Um dennoch den Gegenstand zu berühren oder den Raum zu betreten, muß eine MU-Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Zauberer bei der Zauberprobe ZF-Punkte übrig behalten hat plus dem AG-Wert des Betrachters.

Kosten: 12 ASP für ein Objekt, 21 ASP für einen Raum

Reichweite: 0; der Magier muß das Objekt berühren oder sich in dem Raum aufhalten.

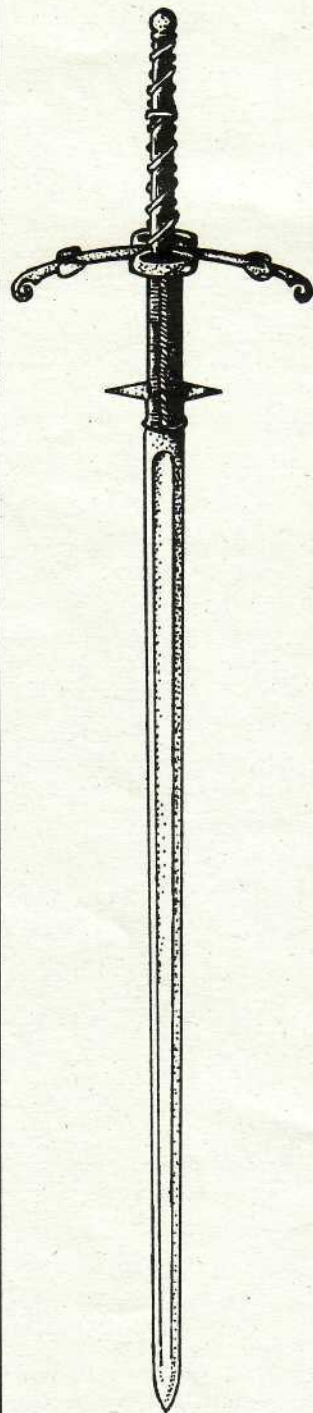
Wirkungsdauer: maximal Stufe des Magiers in Wochen

Meisterhinweis: Bei diesem Spruch handelt es sich angeblich um eine Eigenschöpfung von Meister Thomeg Atherion, dem derzeitigen Leiter der Fasarer Beherrschungs-Schule. Es heißt, daß er sich mit diesem Spruch praktisch die Berufung zum Rat der Akademie erkaufte, einer Position, die er dann so geschickt auszunutzen verstand, daß er zwei Jahre darauf zur Spektabilität ernannt wurde. Die Spur des Spruches zieht sich dann (mit allen Mitteln der zauberischen Spionage) über die Bannakademie Fasar und die Puniner Hochschule bis nach Rommilys und Gareth. In allen genannten Akademien wird der Spruch, dessen Meisterformel sich in keinem Buch findet, mittlerweile gelehrt.

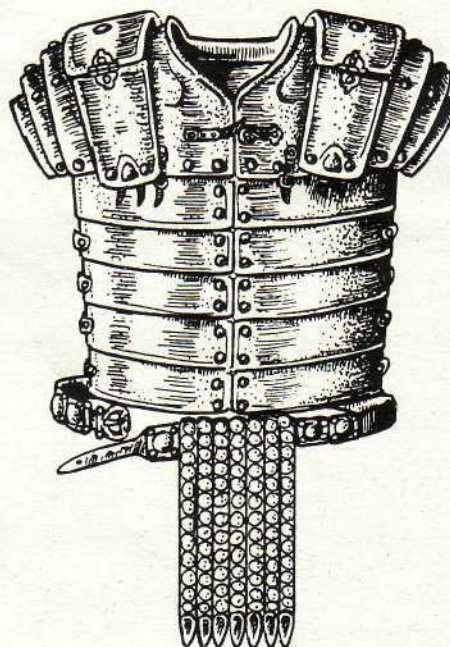
Startwert: Magier -6

Aus Kaiser Retos Waffenkammer

>>>
Eyn trefflicher
Andergaster,
auch "Schwert
zu drey Haen-
den", so auch
verwandt im
Kampfe wider die



Eyne Auslicker
"Lamellar"-Rüstung,
im Besitze eines
Hauptmannes des
XIX. Langschwerter-
Banners

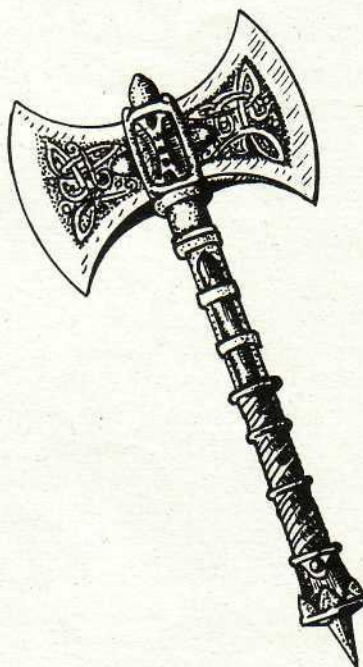


Die Illustrationen auf
dieser Seite wurden
uns dankenswerter-
weise vom Verlag
Fantasy Productions
zur Verfügung gestellt.
Sie wurden sämtlich der
Publikation Kaiser Retos
Waffenkammer entnom-
men.

Jenes wissenschaft-
lich fundierte, opfig illu-
strierte, hochlobliche
Traktat über Waffen und
Rüstungen herkömmlicher
und extraordinärer Art
ist wahrscheinlich ab Ende
Februar erhältlich, und
sollte in keiner wohlso-
rtierten aventurischen Bi-
bliothek fehlen.

Anfragen bitte an
die Firma:

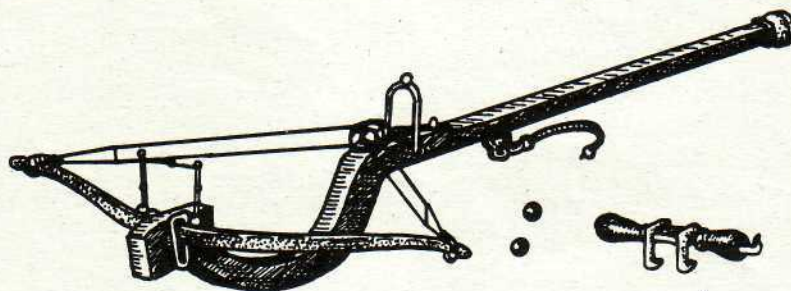
Fantasy Produc-
tions
Postfach 1416
4006 Erkrath 1



>>>
Das Grosze Beyl
"Felspalter"
Berg-König
Arombolosche

<<<
Eyne Prunck-Glefe
der Marchgräfllich
Beiluncker Garde

>>>
Eyn Jagd- oder
Vogel-Schnepper,
eyne Art
der Armbrust



Isora in Bedrängnis

Honigen:

Dies ist der Bericht der Junkerin Astaane Iska Bogenbieger, einstmals Adjutantin des tapferen Eelko Bärenstark - mögen die Götter ihn behüten - nunmehr Obristin eines Banners Freiwilliger unter dem Kommando Ihrer Durchlaucht Idra Bennain, einzig rechtmäßiger Fürstin von Albernia, von ihr damit betraut, Kunde zu tun über die Ereignisse in unserem Land.

Es ist hinlänglich bekannt, mit welcher hinterhältigen Gerissenheit die Schlange Isora das von ihr annektierte Fürstentum regiert: Zuckerbrot für jene die ihr folgen, Ämter, Titel, Ländereien oder was immer ihre Loyalität zu kaufen vermag, große Versprechungen, Schmeicheleien großzügige Geschenke für die Unentschlossenen, von denen es für mein patriotisches Herz in unserem geliebten Heimatlande immer noch viel zu viele gibt. Denen aber, die sich aufrecht gegen die Usurpatorin stellen, jene wahrhaft albernisch denkenden Herzen, begegnet sie mit aller Härte: Verbannung, Haft, Folter und Tod sind ihre Antwort auf echte Lehenstreue. So mußten es denn auch die Barone von Nordhag, Otterntal und Altenfaehr erfahren, die von der Stund an, da die falsche Fürstin die Macht an sich gerissen hatte, mit ihrer Empörung nicht hinter dem Damm hielten und sich ohne Einschränkung auf die Seite des rechtmäßigen Fürsten bzw., da der Herrscher wie bekannt außer Landes war, auf die Seite seiner Gemahlin, Fürstin Idra stellten.

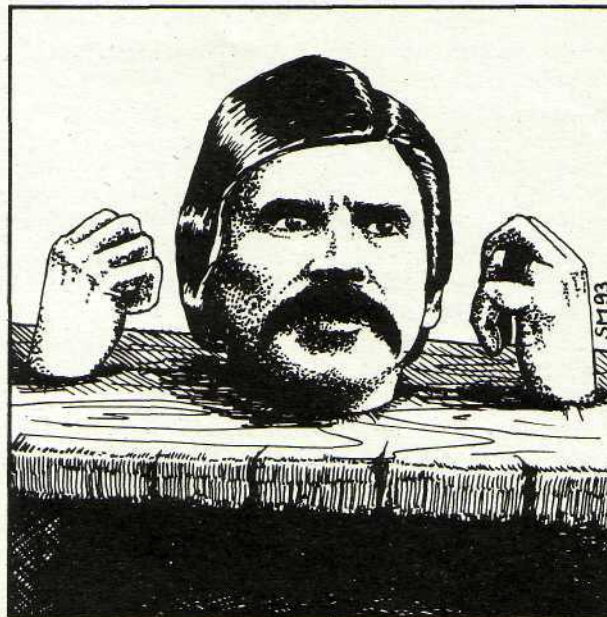
Versuchte Isora zunächst noch, sich die "rebellischen" Barone durch Versprechungen gefügig zu machen, legte sie bald eine härtere Gangart ein, als sie einsehen mußte, daß den Edlen auch der süßeste Honig von der Zunge einer Schlange bitter schmeckt. So folgten den Verheißungen Drohungen. Bei nicht wenigen Adeligen zeitigten diese denn auch schnelle Wirkung, so stellten sich Traviarim und Oberrodasch eilends auf die Seite der Verräterin, Uvidoch, Bockshag und

Weldwynch erklärten sich angesichts der drohenden Sanktionen als neutral und somit für den Aufstand verloren.

Nicht so Nordhag, Otterntal und Altenfaehr. Sie widerstanden trotz aller Androhungen, pflanzten das Banner des Aufstandes auf ihre Türme. Bitter sollte ihnen die mutige Tat vergolten werden!

Am übelsten traf es gewißlich Baron Igor Orkhasser von Nordhag. Justament als er über das Land ritt, in dem Bestreben

Rache geschworen hatte, mit einigen Mannen in die Burg. Die vollkommen überraschten Getreuen des Barons wurden zum Teil noch im Schläfe überwältigt, gefangengesetzt und zum Teil nach Havena gebracht. Der Umstand, daß Dolbenstein nur drei Dutzend Kämpen mit sich führte, um Nordhag zu erobern, läßt daraufschließen, daß eine verräterische Natur innerhalb der Festungsmauern den Angreifern die Pforte geöffnet haben muß. Weh uns, wenn die Verräter gar unter



Der Vogt im Schandkragen

Männer und Frauen für die gerechte Sache um sein Banner zu scharen, wurde seine Burg auf Geheiß Isoras im Handstreich genommen. Anführer dieser Aktion war ein Edler namens Erwan ui Dolbenstein, ehemaliger Baron von Nordhag, ein Erzschorke, den seinerzeit Fürst Cuano seines Amtes enthoben hatte, da der Baron Fürstenhaus und Tempel um Zehntgelder geprellt hatte, eigene, unrechtmäßige Steuern auf durchreisende Handelsleute erhob und sich seinen Untertanen gegenüber als überaus harter und unnachgiebiger Herr präsentierte, so daß es wieder und wieder zu Klagen kam.

Nächtens schlich sich Dolbenstein, der seinem Nachfolger im Amte schon vor Jahren ewige

uns sind!

Igor Orkhasser aber fand bei seiner Rückkehr die Tore der eigenen Burg fest verschlossen, höhnisch wehte das Banner des Erzverrätters von den Zinnen. Der rechtmäßige Baron wußte nun, welche Stunde es geschlagen hatte, und zog sich mit seinen verbliebenen Gefolgsleuten zunächst in die unzugänglichen Marschen zurück. Von dort aus lancierte er in der Folgezeit eine Reihe von Überfällen auf Steuereintreiber, Versorgungstrupps, kleinere Einheiten, sowie Sabotagearbeiten an befestigten Dämmen und Brücken. Dabei konnte er sich zu jedem Zeitpunkt auf die Loyalität der Landbevölkerung verlassen, die nichts so sehr fürchteten, wie wieder unter dem verhaßten Herrn von einst leben zu müssen.

Nicht viel anders erging es Ragnar Fingorn von Altenfaehr. Nur daß dieser Baron sich unversehends mit einer Streitmacht von 200 Söldnern konfrontiert sah, die Isora aus Havena hatte aufmarschieren lassen, den Baron zur Rason zubringen. Doch Phex war mit Fingorn: Eine rechtzeitige Warnung von einem Spion ließ ihm Zeit, sich vor der heranrückenden Übermacht zurückzuziehen. Da der umsichtige Baron nicht riskieren wollte, daß es auf seinem Boden zu einem Gefecht mit den Isoratruppen käme - er wollte unter keinen Umständen Leib und Leben der ihm anvertrauten Bauern aufs Spiel setzen - beschloß er, der Übermacht zu weichen. Mit seinen Getreuen zog er sich in die Sümpfe zurück, von wo aus er jeden weiteren Zug der Isora beobachten konnte, um gegebenenfalls zu reagieren. So war denn auch Altenfaehr in der Hand der Tyrannin.

Baskan Schladromir von Otterntal hatte zunächst mehr Glück. Auch ihm entsandte Isora einen neuen Vogt, begleitet von einer Schar von 65 Fußsöldnern und drei Rittern, doch es gelang dem pffiffigen Baron, den Trupp in einen Hinterhalt zu locken und mit seiner Streitmacht (bestehend aus einem Landwehrbanner sowie einer Handvoll Veteranen, die ein Freund des Barons, Thronwig Helmann, anführte) zu schlagen. Triumphierend entkleidete Schladromir den gefangenen Vogt und seine Rittern jeglicher Zeichen ihres Standes, verpaßte ihnen Schandkrägen, behängte sie mit Kuhglocken und jagte sie in diesem jammerbaren Zustand ohne Pferde zurück zu ihrer Herrin. Für das erste war Isora der Appetit auf Otterntal vergangen, zumal anderweitige Probleme zunächst dringlicher schienen. Doch die Stunde der Wahrheit für Otterntal sollte noch kommen. Zunächst aber feierte der Baron Erfolge. Nachdem es ihm gelungen war, mit weiteren Baronen im Widerstand Kontakt aufzunehmen und so seine Truppe zu verstärken, nahm er die Baronen Traviarim und Oberrodasch. Die dort ansässigen isoratreuen Edlen wurden in den Kerker von Abilacht geworfen - fürwahr, eine große Leistung! Doch schließlich sollte die falsche Fürstin zu-

rückschlagen. Anders als die Barone von Nordhag und Altenfaehr, die schnelle, verstohlene Überfälle auf Isoratruppen durchführten oder sich in dem Ausstreuen von gezielten Gerüchten zur Untergrabung der Moral übten, suchte Schladromir die offene Konfrontation. Als ihm zu Ohren kam, daß ein Isoraheer von 150 Leuten die Grenze Otternhals überschritten hatte, eilte ihnen der Baron mit seinen Truppen entgegen. Wie konnte er auch ahnen, daß er geradewegs in eine Falle tappte. Nicht 150 waren es, die auf ihn warteten, sondern noch einmal so viele, die sich heimlich in kleinen Trupps nach Otternhals geschlichen hatten, um sich in einem schlagkräftigen Heer zu sammeln. Angesichts der Übermacht war der Baron machtlos. Zwar stellten sich die Kriegerinnen und Krieger tapfer dem Feind, doch am Ende blieb ihnen nur die Niederlage. Wohl ein Drittel der Streitmacht Otternhals war tot oder schwer verwundet, die anderen hatten die Flucht ergriffen, waren weit verstreut. Der Baron wurde gefangengenommen und nun seinerseits im Schandkragen nach Havena geführt, wo man ihn drei Tage auf dem Hof des Fürstenpalastes am Pranger schmachten ließ. Als dann wurde er in das Verlies gebracht, seitdem hat man von ihm keine Kunde mehr vernommen. Unklarheit herrscht auch über das Schicksal des Edlen von Ostend, man weiß nicht, wo er verblieben ist. So waren denn auch Otternhals, Traviarim und Oberrodasch wieder in den Händen der Verräterin.

Besser erging es Honingen, Winhall und Abilacht bei ihren Bemühungen, das Recht wiederherzustellen: Nach der anfänglichen Bedrohung durch Isoratreu-

gelang es Gräfin Franka Salva Galahan schnell, die Lage in den Griff zu bekommen und das Gebiet um Honingen zu sichern. Einzig Glydwick fiel für kurze Zeit in die Hände der Verräterin, als Isoratruppen in die Baronie einfielen. Sie hatten zunächst leichtes Spiel, denn Baronin Mynimm denn Arpt galt zu diesem Zeitpunkt als verschollen; der zur Verwaltung der Baronie bestellte Verweser genoß nicht die einhellige Unterstützung der Bevölkerung, so daß es den Truppen der falschen Fürstin leicht fiel, Glydwick in ihre Hand zu bekommen, die Getreuen der Baronin zu inhaftieren oder zu vertreiben. Doch nicht für lange: Nur drei Tage befand sich Glydwick unter der Knute Isoras, dann waren die Truppen der Gräfin herbeigeeilt, Entsatz zu leisten und die Baronie zu befreien. Es muß Isora bewußt gewesen sein, wie wichtig es ist, Winhall mit den dortigen Truppen auf ihrer Seite zu wissen, doch alle Versuche, die Edlen dort für sich zu gewinnen, scheiterten, einen Marsch ihrer Armeen aber konnte sie angesichts der Wehrhaftigkeit der Stadt und des langen Anmarschweges, noch dazu durch von starken Feinden kontrolliertes Land, nicht wagen. Abilacht, regiert von dem unbeugsamen Ronto Drakasdottir-Al'jaahr, bot Isora ebenfalls die Stirne. In der Gewißheit eines starken Nachbarn (Honingen) sowie eigener großer Wehrhaftigkeit, konnte man sich dort getrost an das Sammeln von Truppen und Organisieren des Aufstandes machen. Auch etliche Flüchtlinge aus den besetzten Gebieten fanden in der Stadt Unterschlupf, nicht wenige ergriffen gar den Speiß oder den Bogen, um sich dem Aufstand

anzuschließen. An die starken Mauern Abilachts mit seiner trutzigen Feste würde sich Isora nicht so ohne weiteres wagen. So schmiedete man in relativer Ruhe, nur aufgeschreckt von den Schreckensbotschaften aus den anderen Baronien, Pläne. Diese gingen sogar so weit, Havena selbst zu nehmen, ein Plan, den Fürstin Idra nicht guthieß. Doch die Kommunikation unter den Rebellen war zu diesem Zeitpunkt schlecht, so daß das vereinigte Heer unter dem Banner Al'jaahrs - eine beachtenswerte Truppe mehrere hundert Kopf stark - Anstalten machte, seinen Plan in die Tat umzusetzen. Dazu aber sollte es nicht kommen. Ein Verräter unter den Beratern des Barons hatte Isora die Pläne der Rebellen zugespielt. Phex sei gepriesen, daß der Verrat durch einen Spion unserer Seite aufgedeckt werden konnte, bevor die Truppen in den sicheren Untergang liefen. Zumal das ganze Unterfangen von vorneherein riskant und wenig erfolversprechend aussah. Wie sollte man eine Stadt wie Havena auch mit so geringer Truppenstärke belagern? Wie dem auch sei, das Unternehmen war ohnehin vereitelt.

Mittlerweile ist es Fürstin Idra gelungen, zu allen aufständischen Baronen, so weit sie noch auf freiem Fuß sind, Kontakt aufzunehmen und sie unter dem fürstlichen Banner zu einen. Die gemeinsame Schlagkraft der Truppe ist beträchtlich, zumal auch der Großteil der Reichstruppen sich nunmehr zur wahren Fürstin bekannt hat. Diesen Verfechtern des Rechts und der praiosgegebenen Ordnung sind mittlerweile einige große Siege vergönnt gewesen. Unser sind erneut Otternhals, Traviarim und Oberrodasch. Unser ist auch Niederho-

ningen, Feenhain und Niamor, ehemalige Nester von Isora Verblendeter. Auch Aldewin ergab sich der Gnade seiner rechtmäßigen Fürstin.

Aus diesem Grunde auch ließ Fürstin Idra ihrem Gemahl eine Botschaft zukommen, daß er zunächst sein Schwert dem König im wichtigen Kampf wider die Orken zur Seite stellen sollte, war die Lage in Albernia doch nach all den Wirrungen gefestigt genug. Nun aber, da die Kaiserlichen einen großen Triumph über die Scharpelze feiern konnten, wird der Fürst sicher nicht lange zögern, sich selbst an die Spitze des Widerstandes zu stellen.

Isoras Machtbereich ist mittlerweile auf Havena und Umgebung sowie die Baronien Windehag und Albentruz, die von überzeugten Separatisten geführt werden, geschrumpft. Havena scheint allerdings noch immer fest in ihren Händen, auch wenn damit zu rechnen ist, daß ihre Gefolgstreuen unter den Kaufleuten allmählich unsicher und abwandern werden.

Nun denn, noch ist die letzte Schlacht nicht geschlagen, ist das Herz des Fürstentums nicht befreit. Noch befinden sich die Kronprinzessin und ihr Bruder in den Klauen der Tyrannin. Niemand weiß, zu welchen Taten Isora noch fähig ist, zumal dann, wenn sich die Schlinge um ihren Hals noch enger zusammenziehen wird. Ihre Heimtücke ist Legende, ihre Skrupellosigkeit nicht minder. Für das Schicksal jener, die sich in ihrer Gewalt befinden, können wir nur beten. Mögen die Zwölfe geben, daß der Bürgerkrieg in Albernia ein unblutiges Ende nimmt! Möge die Verräterin aber ihr gerechtes Schicksal finden!

MM

Aus den Provinzen

Aufstand in Greifenfurt

In Greifenfurt haben sich die Bürgerinnen und Bürger erhoben, um den Schwarzpelz aus der Stadt zu werfen! In den ersten Rahjtagen stürmten Bürgerinnen und Bürger, Kinder und Greise das Arsenal der Orken und verschanzten sich in verschiedenen Festungswerken der Stadt, während draußen tapfere Männer und Frauen den Troß der Schwarzpelze überfielen und allerlei Kriegsgerät und Vorräte erbeuten konnten.

Wie es nach letzten Berichten scheint, haben die Orks die Herrschaft über die Stadt des Greifen noch nicht zurückgewonnen, so daß für die Freiheitskämpfer noch Hoffnung auf Entsatz besteht.

Der Graf von Ask wieder in Freiheit?

Bisher unbestätigten Gerüchten zufolge soll es einer größeren Gruppe Gefangener gelungen sein, aus den orkischen Minen am Westhang der Blutzinnen zu entkommen. Wie Späher berichteten, soll der Aufstand in den ersten Phextagen von einigen Offizieren der Bornländischen Schweren Reiterei angeführt worden sein. Die Gefangenen schafften es im Schutze der Nacht, ihre Bewacher zu überumpeln und sich einiger Bergpferde zu bemächtigen, um durch die Täler in Richtung Tiefhusen zu fliehen. Ob ihnen dies unter den widrigen Witterungsbedingungen gelungen ist, weiß noch niemand zu vermelden, ebenso wenig, ob sich unter den Entkommenen auch Graf Wahnfried von Ask befindet, der zuletzt zur Wintersonnenwende am Hofe des Aikar Brazoragh in Khezzara gesehen wurde.

In den Fängen der Orken

"In den Fängen der Orken" ist ein kurzes Szenarium vor dem Hintergrund des Orkenfeldzuges für den Meister und 4-6 Spieler und besonders für Helden niedriger Stufen geeignet, die in diesem Abenteuer ersten Ruhm auf ihre Fahnen heften können. Wir schlagen vor, daß Sie Helden der Stufen 1-5 spielen, solche die-vom Niemand zum Jemand werden wollen ...

Die Vorgeschichte

Krieg! Das ganze Reich scheint von diesem schrecklichen Wort widerzuhalten, an einst friedlichen Dörfern ziehen lärmende Heerbanner vorbei, Flüchtlinge strömen in die befestigten Städte, gerüstete Reiterscharen galoppieren über die Straßen, Wagenkolonnen mit Verwundeten rumpeln über das Pflaster. Das ganze Land ist in Aufruhr; Gerüchte und Mutmaßungen machen die Runde, und Reisende berichten vom Feuerschein riesiger, meilenweit sichtbarer Brände an den nördlichen Grenzen. Eine große Erregung hat sich aller bemächtigt, denn hier geht es nicht um Streitigkeiten verschiedener Fürstenhäuser, um die Fehden irgendwelcher Wichtiger im Adelsstande, sondern um eine Gefahr die alle Menschen bedroht, ob Bauer, Bürger oder Edelmann: den heimtückischen Überfall der Schwarzpelze. Sie gilt es, mit vereinter Kraft zurückzuschlagen und die Sicherheit der Grenzen wiederherzustellen.

Im Kampf gegen die Orken sind alle einig. Selten zuvor zogen so viele verschiedene Geschlechter und Häuser Schulter an Schulter in den Krieg. Auch Ihre Helden sind von dem allgemeinen Fieber ergriffen, zumal sich endlich das Kriegsglück zugunsten der kaiserlichen Truppen zu neigen scheint, seit dem großen, aber verlustreichen Sieg bei Gareth. Jetzt gilt es, den geschwächten Invasoren die endgültige Niederlage beizubringen, sie gänzlich aus dem Mittelreich zujagen und ihnen den Geschmack an weiteren Überfällen ein für allemal zu

verderben. Jetzt ist die Gelegenheit, das eigene Banner mit Ruhm und Ehre zu bedecken, um im Alter sagen zu können: "Ich war dabei!"

Gerade noch "junge" Helden werden im Zug gegen die Orken die Chance sehen, sich einen Namen zu machen. Und so hoffen wir, daß auch Ihre Helden taten-durstig mit frisch geschärften Waffen auf überfüllten Straßen gen Greifenfurt eilen, den Orken entgegen, die, obwohl geschwächt, immer noch den Norden des Reiches heimsuchen. Niemand vermag genau zu sagen, wie viele Schwarzpelze sich dort befinden, ob sie sich wieder zu einer schlagkräftigen Armee sammeln konnten, oder ob ein paarversprengte Haufe das Land unsicher machen. Der siegreiche König Brin hat mit seinen Gefolgsleuten bei Greifenfurt Lager bezogen, bereit zuzuschlagen, sobald er Genaueres über die Lage weiß. Und unter sein Banner zieht es Ihre Heroen.

Die Reise nach Greifenfurt

Außer Ihren Helden bevölkern etliche andere Glücksritter, Söldlinge und Nachzügler des Reichsheeres die Straßen.

An den Lagerfeuern kann man des nachts die abenteuerlichsten Geschichten hören, Veteranen der Schlacht bei Gareth werden nicht müde, ihre Erlebnisse zu erzählen, Geschichten von Heldentaten machen die Runde, ebenso wie die wildesten Mutmaßungen über die Kampfstärke, Pläne und Untaten der Orken.

Im Feldlager

Bald kommt der Tag, an dem die Helden am Tor der großen Feldlagers stehen, über dem die bunten Kriegswimpel der Kaiserlichen im Wind wehen. Beschreiben Sie die wiehernden, schnaubenden Rösser der Edlen vor den prachtvollen Zelten, die emsig hin und her laufenden Knappen in ihren bestickten Wappenröcken, die Lagerfeuer, das Geklapper von Blechgeschirr und das Gewirr tausender Stimmen... Hier winken Heiterkeit, Ruhm und

Ehre!

Vor dem Zelt des Zahlmeisters drückt man den Helden je einen 'Königstaler' in die Hand - eine knappe, symbolische Geste, mit der sie in das Heer aufgenommen werden. Auch die nächste Zeit hält einige Ernüchterung bereit: Von einem mürrischen Weibel mißtrauisch beäugt und als "Grünschnäbel" eingestuft, werden sie in einen Lagerabschnitt geführt, den sie bei ihrer Ankunft nicht bemerkt hatten, in jenen Teil, der den einfachen Soldaten zugedacht ist. Hier sind bunte Banner und blinkende Rüstungen rar, keine stolzen Rösser tänzeln neben den Zelten. Das Lager der "Gemeinen" bietet einen trostlosen Eindruck, langgezogene Zelte von schmutzigbrauner Farbe, die nur leidlich Schutz vor Nässe und Kälte bieten ziehen sich Reihe an Reihe bis zur Palisade hin. Bauern in ärmlichen Lumpen, Tagelöhner und allerlei Gesindel lungern herum. Aus dem Zelt, vor das man die Helden führt, dringt ein abstoßender Geruch nach schimmeligem Stroh, Schweiß und Schlimmerem.

"So, Ihr Schlagetots", öffnet ein alter Soldat grinsend seinen zahnlosen Mund, "hier seid Dir also im Lager unseres tapferen Königs Brin, der sich so vortrefflich um eure gute Unterbringung bemüht hat. Jetzt steht ihr unter dem Banner der Tapferkeit und des unsterblichen Ruhmes", im Hintergrund ist rauhes Gelächter zu hören. "Schwert- und Lanzenbruch, das seh ich gleich, edle Kämpen, mit euch im Lager muß mir vor den Schwarzpelzen nicht mehr bange sein!" Unter dem Gelächter der Umherstehenden überläßt der Soldat die Helden dann ihrem Schicksal.

Zunächst werden sie sich in die Gebräuche des "kaiserlichen" Lagerlebens einfügen müssen. Diese bestehen zunächst einmal darin, daß die Helden einen Teil ihrer Ersparnisse an den "Chef (den stärksten Söldner im Zelt) abführen müssen und natürlich die allerschlimmsten Schlafplätze zugewiesen bekommen, während

man sie von den dampfenden Essenskesseln zunächst einmal wegscheucht.

Sollte ein Held sich gegen dieses Raubrittertum zur Wehr setzen wollen, nur zu, einer Rauferei (inkl. Wetten) sind die gelangweilten Soldaten nie abgeneigt. Der Griff zum Schwert allerdings (schwere Verletzung des Lagerfriedens) kann angesichts der Übermacht schnell ins Verderben führen.

Die Werte eines Soldaten:

MU 13; AT/PA 13/12; RS 2; TP 1W6; LE 50; AU 65; MR 4

Eine Niederlage macht den Helden selbstredend zum Gespött des halben Lagers. Ein Sieg jedoch führt zu einem enormen Anstieg an Achtung.

Die nächsten Tage verschwimmen zu einem Alptraum, Essen, das jeder Beschreibung trotzt, schlaflose Nächte, in denen quiekende Ratten einen reizvollen Kontrast zu dem rauhen Geschnarche der dreißig Mitschläfer bieten, wechseln sich ab mit täglichen Apellen und "Waffenübungen", bei denen brüllende Weibel eine äußerst lustlose Menge kommandieren, die in der Regel mit Heugabeln und Sensen bewaffnet ist und die Anweisungen der Kommandeure mit der Trägheit eines Warunker Nachtwächters ausführen. Die restliche Zeit besteht aus Abwarten und Dösen, wenn man sich nicht gerade von den grell geschminkten Marketerinnen die letzten Heller abnehmen lassen will. Kurzum: Weder Schwarzpelze noch irgendwelche tollkühnen Unternehmungen sind in Sicht - so hat man sich das heldenhafte Soldatenleben nicht vorgestellt!

Der Auftrag

In einem Heerlager wimmelt es nur so von Gerüchten, vor allem dann, wenn die Soldaten untätig herumsitzen und sich langweilen. An einem Abend aber kommt den Helden eine ganz andere Geschichte zu Ohren, als die üblichen rahjagefälligen Angeberei-

en, großmäuligen Heldenepen und schlechten Orkwitze. Da berichtet ein älterer Soldat seinem Kameraden hinter vorgehaltener Hand von einem gescheiterten Kommandounternehmen: Zwölf der besten Veteranen Greifenfurts soll es erwischt haben, der letzte sei schwer verwundet zurückgekehrt, habe von der Niederlage berichtet und sei dann zu Boron gegangen.

Nachdem ein Krug Wein seine Zunge gelockert hat, fährt der Alte fort: Spione hatten ein großes Orklager ausfindig gemacht und herausbekommen, daß der tot geglaubte Fürst Blasius von Eberstamm dort gefangengehalten wird. Ihn heimlich zu befreien, seien zwölf Kämpfer von Markgraf Shazaar ausgeschiedt worden, vergeblich, wie sich erwiesen hat. Einstweilen wolle man nun keinen Angriff auf das Orklager riskieren, bedeute dies doch den sicheren Tod für den Fürsten...

Das sollte den Helden eigentlich reichen: Dort lockt das Abenteuer! Sie können nun auf eigene Faust handeln (eine arge Disziplinlosigkeit, die nur durch den Erfolg ihrer Unternehmung gerechtfertigt würde!) oder versuchen, einen offiziellen Befehl für ihr Kommandounternehmen zu erlangen. Dazu müssen sie zunächst einmal in die Nähe des Markgrafen von Greifenfurt vordringen. Sein Zelt allerdings ist fast so uneinnehmbar wie eine steinerne Feste: Vier Soldaten stehen ständig auf Wache und lassen normalerweise keinen Gemeinen vor. Dennoch werden die Helden schon eine Gelegenheit finden, mit Markgraf Shazaar zu sprechen, zum Beispiel wenn dieser von einem Morgenritt ins Lager zurückkehrt. Markgraf Shazaar zeigt sich zunächst verblüfft über das Anerbieten der Helden, zum einen, weil der Fehlschlag geheimgehalten werden sollte, zum anderen, weil es ihn überrascht, daß "grüne Jungs und Mädels" sich auf ein solches Wagnis einlassen wollen. Wie dem auch sei, der Graf bittet die Helden in sein Zelt, ein hausgroßes Gebilde aus geöltem Tuch. Der Boden ist mit Teppichen bedeckt, ein Kohlebecken vertreibt die Kühle. Ein breites Lager mit Feldecke,

mehrere gepolsterte Klappstühle und ein schmaler Tisch sorgen für Wohnlichkeit.

Es braucht einige Überredungskunst, bis Shazaar bereit ist, die bedeutende Aufgabe an so unerfahrene Kämpfer zu vergeben, aber schließlich beschreibt er den Helden den Weg zum Lager der Orken in den bewaldeten Ausläufern des Finsterkamm, etwa 2-3 Tagesmärsche in nordwestlicher Richtung, durch unwegsames Gelände.

An Ausrüstung wird den Helden zur Verfügung gestellt, was immer notwendig erscheint und in sinnvollem Rahmen bleibt (Es ist z.B. nicht sinnvoll, das unwegsame Gelände auf Rössern zu durchqueren - schon alleine, um von den Orken unbemerkt zu bleiben)./

Der Weg zum Lager

Können die Helden anfang noch der gut befestigten Straße gen Norden folgen, tun sie spätestens, nachdem sie Greifenberg passiert haben, gut daran, sich seitlich der Straße durch das Gelände zu schlagen, wollen sie nicht riskieren, daß die Orken auf sie aufmerksam werden. Der Weg führt durch ein wildes Land, dunkle Waldabschnitte wechseln mit hügeligen Grasflächen und brust-hohem Gesträuch.

Spätestens in Weihenhorst und den benachbarten Gebieten muß man stets auf der Hut sein, versprengte Orksoldaten und -räuberbanden machen die Region unsicher. Es steht Ihnen frei, einige Begegnungen mit solchen Banden auf dem Weg zum Orklager einzubauen. Die Helden sollten allerdings nicht vergessen, warum sie losgezogen sind: Sie sollen den Fürsten retten und sich nicht im Kampf gegen vagabundierende Orken aufreiben.

Die Werte eines Orken:

MU 8; LE 25; AT/PA 11/7;
RS 3; TP 1W+3 (Säbel); MR -6

Wenn Sie es wünschen, können sie auch Zufallsbegegnungen mit Wildtieren o.ä. einbauen. Benutzen Sie dazu die Begegnungstabellen aus der Kreaturenbox. Kräutersammler und Waidleute wird es allerdings wenige geben, nicht wo der Ork überall lauert.

Je weiter die Gruppe vorstößt, desto unwegsamer wird das Land, schroffe Hügelketten erheben sich rechts und links, bilden tiefe, unübersichtliche Schluchten, die von dunklem Buschwerk zugewuchert sind. Die Helden bemerken jedoch bald, daß an gewissen Stellen Zweige abgebrochen sind und das Gras niedergetrampelt ist, als wären vor nicht allzulanger Zeit hier viele Marschierende vorbeigekommen: Das Orklager kann nicht mehr fern sein!

Je weiter die Gruppe sich dem Lager nähert, desto gefährlicher wird die Situation, mehr und mehr Orken durchstreifen das Land, Wachposten spähen von Hügeln. Schleich- und Verstecken-Proben werden fällig. Schließlich ist ein ungesehenes Vorrücken nur noch im Schutze der Dunkelheit möglich: Es gilt in dichtem Buschwerk verborgen die Abenddämmerung abzuwarten.

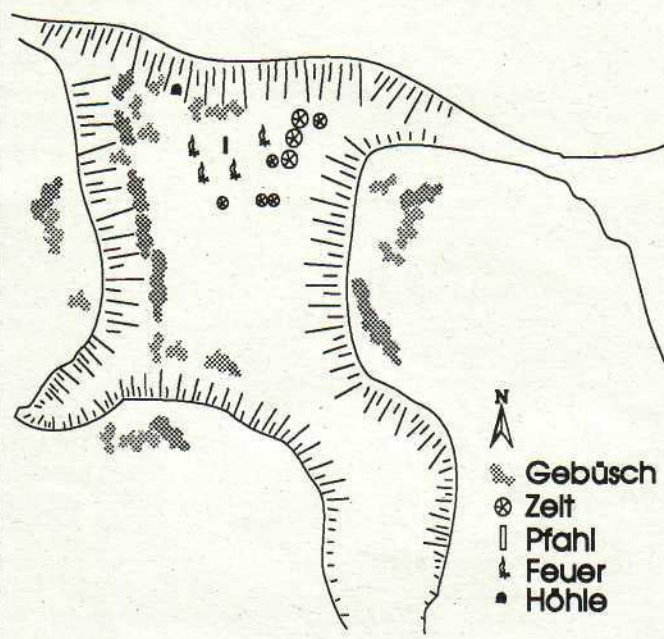
Die Zwölfe scheinen dem Vorhaben gewogen zu sein, denn die anbrechende Nacht erweist sich als günstig: heller Mondschein, der immer wieder von schweren, schnell dahinziehenden Wolken unterbrochen wird. So ist es der Gruppe möglich, die Umgebung zu erkennen, in den dunklen Abschnitten aber unbemerkt an den Wachen vorbeischlüpfen zu können.

Das Lager

Schließlich leuchten hinter einem Hügel in einem weiten Talkessel große Feuer, in deren Schein viele dunkle Gestalten zu erkennen sind, die einen Tanz vollführen. Der kräftige Nachtwind weht dumpfe Trommel- und schrille Flötenklänge heran. Ekstatisch zuckend, stampfen und hüpfen die etwa 150 Orken wild umher, wie in einem Rausch. In der Mitte des Lagers ist ein etwa 3 Schritt hoher Pfahl in den Boden gerammt, an den ein Mann gefesselt ist. Vor ihm hat sich ein imposant aussehender Ork aufgebaut, unter einem Mantel aus schneeweißem Wolfspelz blitzt ein schwerer Schuppenpanzer, ein bornischer Kavalleriehelm bedeckt den Schädel. Ein silbernes Amulett auf der breiten Brust fängt blitzend das Mondlicht ein. In seiner behaarten Klaue hält der Orkhäuptling - sein Äußeres läßt auf diese Stellung schließen - einen schweren Säbel, den er um Haaresbreite am Gesicht des Gefesselten vorbeizischen läßt. Dazu stößt der Schwarzpelz ein gutturales Grollen und Gurgeln aus, wild flackern seine Augen im Feuerschein.

Schließlich formieren sich die Orken in einem Kreis um ihren Oberen und den Gefangenen, mit den Oberkörper wie in Trance hin und her wankend. Einer der

Das Orklager



Schwarzpelze zieht seinen Säbel, tritt an den Gefangenen heran und schneidet ihn los. Dann wirft er ihm die Waffe vor die Füße. Mühevoll greift sich der Unglückselige die schartige Klinge, macht sich auf schwankenden Beinen zum Kampf bereit. Augenblicklich stürzt sich der Orkenhäuptling auf seinen tau-



melnden Gegner. Nach drei wuchtigen Schlägen fällt der Mann tödlich getroffen unter dem Triumphgeheule der Orks zu Boden.

Bald darauf wird ein weiteres Opfer aus einer Höhle am rückwärtigen Ende des Talkessels gezerrt, eine narbengezeichnete Veteranin mit rotblondem Haar. Sie scheint sich ihren Peinigern nicht ohne Widerstand ergeben zu wollen, trotzig spuckt sie den Orken ins Gesicht, brüllt ihnen Verwünschungen entgegen und windet sich in ihren Fesseln.

Die Höhle

Offensichtlich werden die Helden Zeugen einer makabren Opferungszeremonie. Nach dem Glauben einiger Orkstämme geht die Kraft eines Kämpens, den ein Ork im Namen des Brazoragh getötet hat, auf ihn über. Eben jenes Ritual vollzieht der Häuptling gerade, um sich so für den bevorstehenden neuerlichen Angriff auf Greifenfurt zu rüsten.

Je gewaltiger und eindrucksvoller der Gegner ist, desto mehr Kraft spendet er dem Orken - nun, die Helden mögen sich ausmalen, welches Gefangenen Tötung den Höhepunkt des blutigen Rituals bilden wird.

Wie gesagt, die Gefangenen befinden sich in einer Höhle am rückwärtigen Ende des Talkessels. Dichtes Strauchwerk bietet gute Deckung, sich ungesehen dem Eingang zu nähern. Da die

Orken in ihr Ritual vertieft sind, bedarf es nur einer einfachen *Schleichprobe*, ungehindert die Öffnung in der Felswand zu erreichen. Auch die beiden Wächter vor dem Eingang beobachten versunken das Geschehen in der Mitte des Lagers, mit einer *Schleichprobe* +2 kann man an ihnen vorbeischlüpfen.

Ein enger Gang führt etwa drei Schritt in den Hügel hinein, dann macht er einen scharfen Knick nach links. Nach weiteren zwei Schritt öffnet sich der Gang zu einem etwa 5 Schritt durchmessenden, etwa 6 Schritt hohen, unregelmäßigen Höhlenkessel, von dem ein weiterer Gang abzweigt. Eine blakende Fackel erhellt notdürftig das Gewölbe und gewährt Sicht auf eine bedauernswerte Gesellschaft: 8 Gefangene liegen, teils an Balken gefesselt, teils zu Bündeln verschnürt, auf dem nackten Boden. Sie befinden sich in einem jämmerlichen Zustand: die Haare verfilzt, ihre Kleider in Fetzen und starrend vor Schmutz. Sie sind ausgemergelt, tragen Spuren der Folter. Unzweifelhaft befinden sich diese Bedauernswerten schon länger in Gefangenschaft. Etwas abseits hat man zwei weitere Gefangene an Haken in der Felswand gefesselt. Diese sind in recht guter Verfassung, aber auch ihnen merkt man die grobe Behandlung und die Entbehrungen an. Bei den beiden handelt es sich um Fürst Blasius sowie eine Obristin der Kaiserlichen Armee, die letzte Überlebende des Suchtrupps nach dem Fürsten.

Doch bevor die Helden Kontakt aufnehmen können, sind schwere Schritte zu hören: Die Orken kommen in die Höhle.

Der zweite Gang (ein toter Gang, der sich nach etwa 6 Schritt stetig verjüngt und schließlich endet) bietet ausreichend Raum als Versteck. Die Helden hören, wie ein weiteres Opfer aus der Höhle gezerrt wird.

Der Anblick ihrer möglichen Retter sorgt verständlicherweise für etliche Aufruhr unter den Gefangenen, auch wenn nicht alle kräftig genug sein werden, die Flucht zu überstehen.

Wenn die Helden nach einem kurzen Gespräch mit dem Fürsten sich daranmachen, die Gefangenen von ihren Fesseln zu

befreien, sind erneut Schritte zu hören, die einem weiteren Opfer den Tod bringen werden. Die Zeitspanne zwischen zwei Auftritten der Orks ist sehr kurz, zu kurz, um alle Gefangenen unbemerkt aus der Höhle zu lotsen und ihnen einen kleinen Vorsprung zu verschaffen. Das bemerkt die Obristin und bietet sich an, den Orken als nächstes Opfer zu dienen. Sie allein habe genügend Kraft, dem Orkenhäuptling lange genug zu widerstehen, bis die Gefangenen befreit und aus der Höhle sind. Das sei die einzige Möglichkeit zur gemeinsamen Flucht. Falls Ihren Helden nicht eine andere kongeniale Idee kommt, werden sie wohl auf dieses heroische und rondragefällige Anerbieten eingehen müssen.

Als die Orks das nächste Mal in die Höhle kommen, tritt die Kriegerin wild um sich, trifft einen der Schwarzpelze hart ans Bein. Als dieser sich rachsüchtig ihr zuwendet, brüllt sie ihn in herausforderndem Tonfall auf Orkisch an. Und augenscheinlich hat sie in ihren Bemühungen Erfolg: Die Orks lassen von ihrem eigentlichen Opfer ab und zerren die tapfere Kriegerin mit festem Griff aus der Höhle.

Nun heißt es, sich sputen! Obwohl die Kämpin durchaus so aussah, als wüßte sie ihre Klinge zu führen, weiß man nicht, wieviel Zeit einem bleibt. Und ihr heldenhaftes Opfer soll doch nicht umsonst gewesen sein.

Zwei der Gefangenen sind zu schwach, um überhaupt aufzustehen, sie bleiben in der Höhle zurück, ergeben sich in ihr Schicksal. Um die anderen unbemerkt aus der Höhle zu schaffen, müssen nun die beiden Wächter ausgeschaltet werden: Es ist den Gefangenen nicht möglich, sich so geräuschlos zu bewegen, daß man unbemerkt vorbeischlüpfen könnte. Die Werte der beiden entsprechen denen eines durchschnittlichen Orks (s.o.).

Heimweg

Als sich Helden und die befreiten Gefangenen durch das Buschwerk davonmachen, erhaschen sie einen kurzen Blick auf den heldenhaften letzten Kampf der Obristin. Schon blutet sie aus vielen leichten Wunden, doch ihr Kampfesmut scheint ungebro-

chen: Wütend dringt sie auf den Ork ein. Der Häuptling scheint verwundert ob der Wildheit seiner Gegnerin, doch ein Sieg wird ihm großen Ruhm und Kraft bringen. Der Obristin aber scheint in diesem Moment Rondra selbst den Säbel zu führen. Ihre eigene Deckung vernachlässigend führt sie einen hohen Hieb auf die ungeschützte Kehle des Häuptlings. Wie ein Blitzstrahl fährt ihm die Klinge in den Hals, Blut spritzt, und der Ork taumelt gurgelnd zurück, bricht zusammen. Doch sein letzter verzweifelter Hieb dringt der Kriegerin in die ungeschützte Brust: Mit einem letzten triumphierenden Blick auf ihren sterbenden Gegner hält sie Einzug in Rondras Hallen.

Ihre Helden sollten die nun folgende Verwirrung unter den Orken nutzen, möglichst schnell eine große Distanz zwischen sich und das Lager zu bringen. Der Heimweg ist mühselig, die Gefangenen sind zu schwach für lange Gewaltmärsche. Der Rückweg dauert in etwa 5 Tage. Seien Sie aber nun, nach vollbrachter Tat großmütig: Verzichten Sie auf allzu gefährliche Ereignisse.

Ausklang

Man kann sich das Erstaunen einerseits und den Jubel andererseits vorstellen, als die Helden endlich das Lager mit den Geretteten erreichen. Plötzlich sind ihre Namen in aller Munde, der Wein fließt reichlich, ein jeder will ihre Geschichte hören. Graf Shazaar zeigt sich überaus dankbar und belohnt die Mühen der Helden mit insgesamt 120 Dukaten. Sie sollten die Helden zudem noch kräftig verwöhnen lassen: ein heißes Bad, feine Gewänder, selbstverständlich ein besseres Quartier, eine hübsche Waffe; Fürst Blasius lädt sie zum Abendessen ... Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Für heute sind ihre Helden wahrhaftig die "Helden des Tages". Und sie haben eine Geschichte zu erzählen, die noch ihre Kindeskiner hören wollen.

Neben Ruhm und Mammon gibt es für jeden Helden noch 50 AP. Nun bleibt uns nur übrig, Ihnen beim Spielen dieses Szenariums viel Spaß zu wünschen.

MM, K.Wagner

Umtriebe im Südmeer

Kürzlich erhielt die Redaktion über einen verlässlichen Mittelsmann Kunde von einer bislang geheimgehaltenen Verstimmung zwischen dem Kaiserreich von eigenen Gnaden, dem Alten Reich, und der Rebellenprovinz Trahelien, mit seiner selbsternannten Monarchin Peri III. Die beiden edlen Damen gerieten gar heftig in Zank und Hader ob eines Schiffes, welches die "Flotte" Traheliens angeblich versenkt haben soll.

Uns ist nun eine Kopie des Briefes von Königin Amene an Königin Peri III. zugekommen. Da uns die Lektüre dieses Traktates auf das Äußerste amüsierte, möchten wir es Euch, unserer erlauchten Leserscholar, nicht vorenthalten.

Lest selbst, wie diese Potentaten große Politik machen:

Ihro Durchlaucht, Peri III., Herrin von Trahelien an Kaisers Statt. Vom Gesandten Unserer Kaiserlichen Majestät, Ihro Excellenz, Gilmon Quent, Reichsadmiral.

Meine Tochter!

Was für ein seltsames Tun und Handeln ist es, daß Euch eigen ist? Ist das wohl die göttliche Gabe des Herrn Boron, den Ihr gleichwohl Visar nennet, der Euch solch Taten eingebeut? Seid Ihr denn eine Tochter des Rabengottes, geliebet von Boron? Ist das Eure "Hand des Schicksals"? Was ist das für eine Possenreißerei Eures Hofes, die Unsere Kaiserlichen Räte Uns kund tun? Mahnt nicht der erhabene Rabe zu Punin, der Höchste des Boron selbstselbst, Bescheidenheiten an? Übet Ihr Euch nicht in gotteslästerlichem Aufruhr? Was treibt Euch, bei den Zwölfen zu Alveran!

Eure Söldlinge haben wohlweislich die Schwäne "Königin Elissa", ein Schiff Unseres Reiches, in Herrn Efferds Gewalten gesandt. Die Königin Elissa, Königin von Vinsalt. Das deucht, als hätten Ihr gleichwohl Unser Reich versenkt. Was ist Euch in den Sinn gefahren, Tochter, Hoheit? Ein Gehörnter wohl!

Doch nimmer genug, einen Land-

herrn Unseres Reiches, Herrn Ascanio, habet Ihr gefangengenommen und daselbst verhöret. Wisset, Hoheit, Ihr habet tatsächlich einen Adelsmann Unseres Reiches befragt. Von eines Gemeinen Hand, allein dessenthalb eine Schmach!

Und Unsere Kapitänin, Harika, Wohlgeboren, und ihre Mannschaft habet Ihr gar in Herrn Efferds Hallen gesandt, was sonst ist der wackeren Edlen wohl widerfahren, der tapfersten Kapitänin Unserer Praiosläufe? Und solltet Ihr Frau Harika gefangen halten, dann seid gefordert, sie unverzüglich herauszugeben. Bei Praios, dem Allmächtigen, Uns ist es ernst, Tochter, Hoheit!

Darob, meine Tochter, Hoheit, haben Wir Unseren Reichsadmiral entsandt, damit er Euch Unsere Schrift überbringe. Vernehmet, Tochter, was Wir und Unsere Räte Euch auferlegen:

Ihr habet die "Königin Elissa" versenkt. Das kommt 70.000 Dukaten.

Ihr habet einen edelgeborenen Landherrn gefangengenommen und verhöret. Ihr habet Adelsherren Unseres Reiches, Gelehrte und tapfere Frauen und Männer in Herrn Efferds Reich und vor

Herrn Borons Seelenwaage Reithon gesandt. Das kommt 150.000 Dukaten.

Ihr habet Frau Harika, Wohlgeboren, Unrecht angetan. Das kommt 75.000 Dukaten.

Ihr habet die Karracke "Swafnirs Rache" versenkt. Das kommt 80.000 Dukaten.

Ihr habet Unsere Kaiserliche Majestät folglich nicht geachtet. Das kommt 75.000 Dukaten.

Wir erwarten die Goldstücke binnen dreier Monde zu Vinsalt. Dann ist Eure Schuld, meine Tochter, gesühnt, und Wir werden Unseren Gesandten heißen, Euch Königliche Majestät zu nennen. Alldieweil haben Wir Eurer Gesandten, Frau de Richemon, auf Feste Naumstein ein Gemach angewiesen, um sie vor dem gerechten Zorn Unseres Volkes zu schützen. Ihro Excellenz wird dort die nächsten Monde in Sicherheit verbringen.

Ferner haben Wir dem Honorar-Consul Eures Gouvernements, Herrn Cedor, Hochwohlgeboren, zu seinem Schutze ein Banner von 50 Reitern gesandt, die zu löhnen ihm auferlegt ist, und ihm gleichwohl angeraten, seinen Titel abzulegen.

Falls Euer Staatssäckel derweilen hingegen leer sein sollte, Hoheit, sorget Euch nicht, Wir wollen Eure Schuld auch dann für gesühnt deklarieren, sofern Ihr Unserem Gesandten, Seiner Excellenz, alldieweil die Eilande Javalasi, Aeltikan und Mikkan überschreibt. Ihr seid Kaiserliche Protektorin der Eilande, und da Wir derzeit die einzige Kaiserin der Zwölfgöttlichen Lande sind, erheben Wir einen rechtmäßigen Anspruch auf genannte Inseln.

Fürderhin erklären Wir, daß die Insel Itoken nach wie vor dem Bornland gehöre, und alles, was es sonst beansprucht, und was nicht

unser ist. Wir wollen nach dorten, wie auch nach Port Corrad, fünfzig Unserer Söldlinge entsenden, damit Schiffe einen Hafen erreichen, der geschützt ist vor Piratenpack,

Die Inseln von Benbukkula bis Setokan unterstellen Wir ebenfalls Unserer Herrschaft und erheben dorten ein Admiral-Gouvernement Südmeer, wobei Ihro Hoheit, die Admiral-Gouverneurin, auf der Insel Bilky regieren solle, denn diese ist, wie Edelgeborene Ascanio versichert, alldieweil Vogtei Unseres Reiches.

Als Zeichen Unseres guten Willens, meine Tochter, Hoheit, haben Wir Unseren Gesandten geheißt, der Heiligen Boronhalle zu Khefu zehn Goldstücke zu überbringen.

Zeichen der Amene, der Unbesiegtesten, Horas, Kaiserin des Alten Reiches, Königin von Vinsalt, Königin von Teremon und Reithis, Königin von Dröl, Fürstin von Vinsalt, Brelak und Marvinko. Herrin von Bakiiri.

Staatskanzler Hakaan von Firdayon-Bethana hat rekognosziert. Gegeben am 12. Praioslaufe des Boronmondes im Götterlaufe seit dem Falle des Hunderttürmigen Bosparans 1012, im fünfunsechzigsten Regnum Unseres Reiches.

Nachbemerkung der Red.:

Wie es heißt, hat Peri III. im Rahmen der Verhandlungen mit dem Alten Reich, sich bereiterklärt, auf all ihre Titel bezüglich ihrer Position innerhalb der Visar-Götzendienerei zu verzichten. Eine solche Abkehr von jener Vermischung aus Abgötterei und Geldschneiderei würde vor allem in der Geweihtenschaft, aber auch unter den gekrönten Häuptern Aventuriens mit Wohlwollen zur Kenntnis genommen.

Hannes Bergthaller,
Niels Gaul, Perry Stevens

DSA-Material zu verkaufen!

Clemens Flach, Friedensstr. 58, 7101 Oedheim, ☎ 07136/22767
Basisbox, Magiebox, Kreaturen, Landbox, Thorwal, Wüste Khom, DSAP1 u. 2 für je DM 25.-, Abenteuer Basis: 5, 11, 17, 22, 23, 25, Abenteuer Ausbau: 5, 8, 10-14, 16, 21, 24, 27, 29, sowie SH1 u. SH2 je nach Umfang DM 10.- bis DM 15.-, 7 magische

Kelche (Topzustand) DM 20.-

Martin Baluses, Saalfelder Str. 6, 8635 Dörlles-Eabach, ☎ 09561/54334 (ab 18⁰⁰)
Heldenbox, Magiebox, Landbox, Kreaturen, Thorwal, Wüste Khom, Albernias, SH 1-3, "Brig-Lo", "Spinnenwald", "Purpurturm", "Orkenhort", "Quell d. Todes", "Kanäle v. Grangor", "Seuche an Bord",

"Nedime", DSA-Zusatzblock, mehrere Ausgaben des AB, "Kleinodien", alles in Topzustand, nur komplett abzugeben, DM 300.- (NW DM 500.-)

Arne Becker, Bundesstr. 1, 2413 Brettenfelde, ☎ 04542/2593

"Buch der Regeln" (alt, gut erhalten) DM 25.-, "Tödlicher Wein" (neuwertig) "Streuner soll sterben" je DM 20.-, "Strom des

Verderbens" (ohne Karten) 15.-

Ralf Koch, Langgasse 55, 6257 Hünfelden 4, ☎ 06438/5468

"Schwert d. Göttin", "Stromaufwärts", "Insel d. Risso", "Fänge d. Dämons", "Strom d. Verderbens", "7 magische Kelche", "Bettler v. Grangor", "Elfenblut", "Wolf v. Winhall", "Purpurturm" und "Orkenhort". Je zwischen DM 10.- u. DM 13.-

Triumvirat unter Druck
Droht ein neuer Honak die Macht an sich zu reißen?

Aufstand in Al'Anfa

Nach der Veröffentlichung der Proklamation Al'Anfas und Mengbillas im Aventurischen Boten Nr. 42 erreichten uns zahlreiche besorgte Anfragen zur aktuellen politischen Lage im Süden.

Selbstverständlich scheute die Redaktion keine Mühen, um den neuesten Stand der Dinge im Interesse der geneigten Leserschaft in Erfahrung zu bringen.

Seit jener zwölf götterlästerlichen Versteigerung trahelischer Kriegsgefangenen, hat sich die regierungspolitische Situation in Al'Anfa drastisch verändert: In jüngster Vergangenheit kam es immer wieder zu Unruhen unter der unzufriedenen Bevölkerung. Zudem war von Differenzen zwischen dem seit Kriegsende herrschenden Triumvirat, bestehend aus der Befehlshaberin der Flotte, Phranya Yalma Zornbrecht, dem Marschall Oderin du Metuant und dem Boroni Asran Negona, und dem Rat der Zwölf die Rede.

Die Empörung der Bürger gipfelte schließlich in einem riesigen Volksauflauf vor den Mauern der Arena, wo sich anlässlich der Eröffnung der

Gladiatorenspiele sowohl die Regierungstroika wie auch alle Angehörigen des Rates der Zwölf und alle namhaften alananischen Honoratioren eingefunden hatten. Lautstark forderte die aufgebrachte Menge vor den Toren "das Blut des Triumvirates" und "eine Rückkehr zum alten Ruhm der Stadt".

Dazu ein Originalzitat aus der alananischen Presse: »Schon griffen die Soldaten der Rabengarde zu ihren Schwertern, um den zorn erfüllten Mob vor einem Sturm auf die Arena zurückzuhalten, doch bevor die Klingen ihr blutiges Werk beginnen konnten, ereignete sich ein wahrhaft unglaublicher Vorfall: Urplötzlich öffneten sich die schweren Tore der Kampfesstätte, und ein einzelner Reiter, angetan mit der Rüstung der Tempelgarde, preschte auf einem stolzen Roß auf die grölende Menge zu. Gewandt brachte der Reiter sein Pferd vor den Aufbegehrenden zum Stehen. Sodann sprang er aus dem Sattel, zückte sein Schwert und riß sich mit rascher Bewegung den Helm vom Kopfe, um ihn den zuvorderst Stehenden vor die Füße zu schleudern. Mit flammender Stimme schleu-

derte er den aufgebrachten Bürgern seine Herausforderung entgegen: "Gekommen seid ihr, um euch gegen die Obrigkeit zu erheben, Nun, so trete jeder vor, der es wagt, sich mir und meiner Klinge zum Kampfe zu stellen! Ich will ihn zerschmettern, denn Boron in seiner unermeßlichen Macht ist mit mir! Er, dem wir Gehorsam schulden, allmächtiger Herrscher Al'Anfas, wird nicht dulden, daß elender Pöbel wie ihr den Frieden Seiner auserwählten Stadt stört. Sein Zorn wird euch alle treffen durch meine Hand!"

Atemlose Stille folgte dieser kühnen Rede, niemand wagte, sich zu regen. Der Kämpfer blickte herausfordernd in die Menge. Nach einigen Minuten, die uns allen wie Stunden schienen, begann sich die Menschenmenge allmählich zu zerstreuen; niemand schien bereit, sich dem jungen Gotteskämpfer zu stellen. Schließlich lag der Platz still und verlassen in der Sonne, nichts ließ mehr auf die jüngsten Ereignisse, auf das drohende Unheil eines Aufstandes der Massen, schließen.

Als die Gefahr gebannt war und auch der letzte Unruhestifter sich entfernt hatte, kehrte der mutige Krieger auf seinem Roß in die Arena zurück, unter dem tosenden Jubel der erleichterten Zuschauer - gar mancher der Anwesenden hatte

sich wohl schon dem Zorn des Mobs ausgeliefert gesehen. Im Triumphzuge wurde der entschlossene Retter der Stadt von Tempel- und Rabengarde durch die Stadt geleitet. Al'Anfa feierte seinen neuen Helden, Amir Honak, Hochgeweihter des Boron, Oberster Regulator der Tempelgarde und Mitglied im Rat der Zwölf.«

Soweit der Bericht über jene Ereignisse. Hinzuzufügen ist die Nachricht, daß schon am nächsten Tag eine Proklamation von höchster Stelle erging, in der Amir Honak als neues Mitglied des Triumvirates ausgerufen wurde, für den, wie es hieß, aus gesundheitlichen Gründen ausgeschiedenen Geweihten Asran Negona.

Uns erfüllt der jähe Aufstieg des Tar Honak Sohnes Amir, sowie seine große Popularität unter den Mächtigen Al'Anfas mit großer Besorgnis, wissen wir doch aus jüngster Vergangenheit, als es dem Rabenpriester gefiel, seine arglosen Nachbarn von seinen Armeen überfallen zu lassen, nur zu gut, was der Name Honak verheißt: Krieg, Tyrannei und Unfreiheit! Doch die freien Völker werden gewappnet sein! Die Zwölfe werden nur dem Gerechten den Sieg bescheren!

Birgit Oberg

DSA-Material gesucht!

Knud Nommensen, Hauptstr. 14, 2732 Wohnste, » 04169/881

"Schwarze Sichel", "Geheimnis d. Zyklopen*", "Unter dem Nordlicht" (auch als Kopien). Biete zum Tausch: "Weg ohne Gnade" und "Sand in Rastullahs Hand" (beide wie neu) oder zahle bar.

Markus Pentzek, Bergfeld 12, 5650 Solingen
Suche selbstgeschriebene Abenteuer

DSAC "Elfgötterboten" Marcel ter Steege, Wernhöferstiege 4, 4430 Steinfurt 1, » 02551/4645
"Zug durchs Nebelmoor*", AB 1-38 (keine Kopien), Fanzines, gute, selbstgemachte

Abenteuer, WunderWelten 1-14 (besonders Nr.2) und gebrauchte Zweihänder. Biete bis 75% des Originalpreises.

Andreas Ludwig, Goerdelerstr. 12, 6200 Wiesbaden

Tausche "Tödlicher Wein" gegen "Bornland", "Borbarads Ruch", "Zug durchs Nebelmoor", "Weg ohne Gnade", "Schwarze Sichel" oder "Purpurturn".

Hubert Klein, Höfelerstr. 11, 8106 Oberau, » 08824/486
AB 13 und "Zug durchs Nebelmoor" (auch Kopien, zahle gut)

Olaf Schroth, Heinrichstr. 7, 4132 Kamp Lintfort
Suche "Insel der Risse", biete "Wald ohne Wiederkehr" zum Tausch

Eugen Möller, Ginsterweg 1, 8501 Dietenhofen, » 09824/1370
DSAP 1 u. DSAP 2, gut erhalten, zahle DM 30.-, sowie AB 1-35 (Original oder Kopien) zahle je DM 2.-

Dominik Steinruck, Nikolausstr. 8, 8700 Würzburg, » 0931/870594

"Grauen von Ranak", "Insel d. Risse" u. "Streuner soll sterben". Zahle bis DM 15.- oder tausche gegen "Stromaufwärts", "Kommando Olachtai" oder "Traumlabyrinth"

Tim VoB, Postfach 1135, 3079 Uchte, » 05763/1665

DSA-Roman "Das Eherne Schwert" (leihweise oder zahle Neupreis -10%), sowie "Grauen von Ranak" (zahle bis DM 15.- bei gutem Zustand)

Sven Hoffmann, Hebridenstr. 36, 4800 Bielefeld 16, 0521/771655

Suche Abenteuer Basis 7, 14, 22, Abenteuer Ausbau 3 u. 4, sowie selbstgeschriebene Solos bzw. solche aus Fanzines (bitte vorher anrufen)

Kleinanzeigenschluß
für den AB Nr. 44 ist der
25. 3. 93

Anzeigen wie immer an unsere
Annoncenagisitesse
(und bitte nur an sie!!!):

Michelle Melchers
Normannenstr. 37
5600 Wuppertal 2

Daimoniden im Neunaugensee?

Rege Beachtung in der Gelehrtenwelt Aventuriens fand unser Artikel über die mysteriösen Geschehnisse am Neunaugensee, welcher zu kontroversen Disputen unter den Wissenschaftlern führte, bezüglich einer Erklärung für diese seltsamen Ereignisse. Auf besonderes Augenmerk stieß dabei die Deutung seiner Spektabilität Lordmagister Allonar Hombar, welche wir der interessierten Leserschaft hiermit unterbreiten wollen. Wir danken Magister Zabel freundlichst für die Überlassung dieses Diskurses.

An Seine Gnaden Ebores Zabel,
zur Zeit in Donnerbach

Euer Gnaden!

Mit großem Interesse nahm ich Euren Artikel im Aventurischen Boten Nr. 41 über die seltsamen Vorkommnisse im Neun-

augensee zur Kenntnis. Leider bin ich zur Zeit nicht abkömmlich, so daß ich Euch nur schriftlich einen Hinweis geben kann. In dem Bericht wird erwähnt, daß die Fischer des Sees neuerdings seltsame Wesen in ihren Netzen rinden. Aus der Beschreibung glaube ich schließen zu können, daß es sich hierbei um, wie ich sie zu nennen pflege, Daimoniden handeln könnte. Dies sind Lebensformen, die ich von der Stellung her mit den Tieren zu uns Menschen vergleichen möchte. So etwa wird es sich mit den Daimoniden zu den bekannten Dämonen verhalten, da die erstgenannten in den Niederhöhlen beheimatet sind. Bei den gefangenen Exemplaren handelt es sich wahrscheinlich um solche, die aus dem Reich des Erzdämons aller Wasser stammen. Ich stieß auf diese Wesen bereits bei meinen

Forschungsarbeiten für mein "Tractatus Daimonicus", von dem ich ein Exemplar der Hesinde stiften werde, sobald es in seiner endgültigen Form vorliegt. Möglicherweise hat der Aufeinanderprall der gegensätzlichen Elemente und die hierdurch freigesetzte ungebundene Magie eine Verbindung in die Niederhöhlen geschaffen. Da der Neunaugensee jedoch, seit ich denken kann, von sich reden machte, war dieses Tor möglicherweise schon immer da und ist durch die jetzigen Ereignisse nur vergrößert worden. Es könnte also die Gefahr bestehen, daß wirkliche Dämonen im See auftauchen. Von den Wasserdämonen ist unseren Gelehrten nur wenig bekannt, was wohl daran liegt, daß aufgrund elementarer Zusammenhänge eine Verbindung in besagte Sphären nur unter Wasser auf-

gebaut werden kann (Und wer will und kann schon einen langen und komplexen Zauberspruch unterhalb der Wasseroberfläche sprechen...?).

Zur Überprüfung schlage ich vor, daß die gefangenen Exemplare auf eine arkane Aura untersucht werden sollten. Die Auren der Dämonen und Daimoniden weisen große Ähnlichkeiten auf. Ob ich mit meiner Theorie auf richtiger oder falscher Spur bin, würde mich naturgemäß sehr interessieren! Für Rücksprache oder weitere Anfragen Eurerseits bin ich auf Burg Ask jederzeit zu erreichen. Hesinde mit Euch!

Spektabilität Lordmagister Allonar Hombar Jagdmarschall von Ask

Thorsten Habermann

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 18,- (inkl. Mwst u. Zustellgebühr).

Achtung: Das laufende Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben.

Coupon bitte einsenden an:

DAS SCHWARZE AUGE

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

☐ Den Betrag von DM 18,- habe ich auf das Konto 698 500 der Bayerischen Vereinsbank in München überwiesen.

☐ Ich bestelle zum ersten Mal

☐ Ich verlängere mein Abo. Meine Kundennr. ist: ().
Mein letztes Abo endete mit der Heft-Nr. ()

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abos ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel+Freizeit schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ein Abo-Auftrag, der nicht von einer Zahlung begleitet ist, kann nicht bearbeitet werden. Bitte Adresse auf Coupon und Zahlungseweisung deutlich schreiben! Danke.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29, 8057 Eching

Redaktion:

U. Kiesow, M. Melchers

Motoredaktion:

Ugo Korninger

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

H. Bergthaller, N. Gaul, Th. Habermann, B. Oberg
Th. Römer, P. Stevens, K. Wagner

Illustrationen:

N. Bau, I. Kramer, Susi Michels, Th. Römer, Ch. Turk

Satz:

Studio Felsenkeller & Normannenhöhe

Der *Aventurische Bote* erscheint zweimonatlich.

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

Copyright © 1993 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele