

Aventurischer Bote



Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurin 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 mehrerer Monate 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:

Es lacht der EICH, es tanzt die Gnitze, der Bote ist mal wieder Spitze...

Schutzgebühr:

DM 3.--

47

Boron, 21 Hal

Reibereien zwischen Havena und Vinsalt

Erneut Krieg in Albernia?

Havena:

Bestürzende Kunde erreicht uns dieser Tage aus Albernia. Steht das wackere westliche Fürstentum am Rande eines Waffengangs mit der machtlüsternen Königin aus Vinsalt? Droht dem stolzen Havena nach dem erschütternden Bürgerkrieg ein neues Blutvergießen?

Doch der Reihe nach: Nach der Niederschlagung des "Isorischen" Aufstandes (wir berichteten) kam es in Albernia zu einer grundlegenden Neuordnung der inneren Verhältnisse. Der siegreiche Fürst Cuano ui Bennain, wieder uneingeschränkter Herr des Landes, erließ, nachdem er die wichtigsten Köpfe des Aufstandes für immer verbannt hatte, eine Generalamnestie für die Stadt Havena und solche Edle, die sich nachweislich nur aus verblendetem Patriotismus der Rebellion angeschlossen hatten. In diesen sog. "Havener Bullen" erwies sich der Regent einmal mehr als milde und vorausschauend. Das geschundene Land begann, wieder neue Kraft zu sammeln. Viele Feinde von gestern reichten sich die Hände zur Versöhnung, und einzig die übelsten Missetäter, die wegen Mord und Plünderung vor dem fürstlichen Gericht gestanden hatten, erhielten ihre wohlverdiente Strafe. Doch ein Stachel stak im Fleisch der Gerechtigkeit: Die Anführer der Meute, allen voran Isora von Elenvina, konnten Albernia unangefochten verlassen und zwar auf ausdrücklichen Befehl des Herzogs, der, so munkelt man, sich der

Treulosen aus persönlichen Gründen verpflichtet fühlte. Diese Handlungsweise verbitterte einige der loyalen Ritter, die dem Krieg Familie und Besitz geopfert hat-

Verschwörung beteiligt waren, sondern anscheinend auch benachbarte Mächte die Hände im Spiel hatten, richtete sich die Wut der albernischen Ritter gegen jene Län-



ten, zutiefst. Sogar die Fürstin schien mit dem Entschluß ihres Gemahls in Hader zu liegen, und es ist nur der Autorität des Landesvaters zu danken, daß nicht neuer Aufruhr innerhalb des albernischen Adels aufflackerte. Bitter kam es den Albernern an, daß Isora und ihre ergebensten Mitstreiter im Lieblichen Feld wohlwollende Aufnahme erfahren hatten (wir berichteten). Als sich bei weiteren Untersuchungen herauskristallisierte, daß nicht nur albernische Adelige an der

der, allen voran Al'Anfa, das ja einige Galeeren geschickt und somit den sichtbarsten Beweis der Unterstützung erbracht hatte, und natürlich gegen das Liebliche Feld, das nun der gestürzten Tyrannin so wohlwollende Aufnahme bot. Im Verlaufe des Prozesses gegen einen Ritter aus Albentruz belegten beschlagnahmte Dokumente eindeutig die Zahlung von Hilfgeldern eines Vinsalter Handelshauses, welches mit dem Königshof des Alten Reiches in enger Geschäftsverbindung steht und als

Kreditgeber der Krone angesehen werden darf. Dieses legt natürlich den Schluß nahe, daß der Hof über die Zahlungen Bescheid wußte und sie billigte: ein unerhörter Eingriff in die Geschehnisse Alberbias!

Der Vinsalter Hof stritt zwar alle Vorwürfe entschieden ab; den albernischen Groll linderte dies nur mäßig!

Helle Empörung sprang am 7. Efferd auf, als unter den zurückgelassenen Papieren des Barons Windhag, ebenfalls nun im Lieblichen Feld weilend, ein geheimer Vertragsentwurf gefunden wurde, der die zukünftigen Beziehungen zwischen Alberbia und dem Alten Reich regeln sollte, falls es der Verschwörung gelänge, Fürst ui Bennain zu Fall zu bringen. In dem Papier verpflichteten sich beide Seiten (eine Abschrift liegt der Redaktion vor) "von nun an innige Bande des Vertrauens zu knüpfen, mit dem Trachten, das Fürstentum aus der unseligen Knechtschaft Gareths herauszulösen und Alberbias Selbstständigkeit auf unabsehbare Zeit zu garantieren. Geschwisterlicher Natur sollen diese Bande auch im Krisenfall sein. Eine Partei verspricht der anderen, ihr "im Notfalle mit Rat und Waffe zur Seite zu stehen, so daß der gerechten Sache ein schneller und unblutiger Sieg sicher sein kann, so wie es schon jetzt der Fall ist..." Dieser kleine Nebensatz vor allem könnte zu einer der schwersten Krisen in der jüngeren Geschichte führen, legt er doch den Schluß nahe, daß es diese Unterstützung bereits während der Rebellion gegeben haben könnte. Jedenfalls ging ein Wutschrei durch Alberbia, dem selbst der bedäch-

(wird fortgesetzt auf S. 2)

tige Fürst Tribut zollen mußte. In einer öffentlichen Erklärung vor dem Hofe äußerte er sich "zutiefst besorgt" über diese "Sache" und "verlangte eine rasche und gründliche Widerlegung der Vorwürfe, sei aber zugleich sicher, daß das gute Einvernehmen zwischen Vinsalt und Havena nicht gefährdet sei und alle Verdächtigungen sich als haltlos und übertrieben herausstellen würden". Soweit der Fürst.

Andere mächtige Adelige Alberbias aber schienen die Sache nicht so ruhig zur Kenntnis nehmen zu wollen, und es kam zu häßlichen Ausschreitungen in Havena, in deren Verlauf gemieteter Pöbel die Niederlassung des Alten Reiches stürmte und die Diplomaten aufs Äußerste demütigte, so daß nur ein Trupp fürstlicher Kavallerie das Schlimmste verhindern konnte. Vinsalter Handelshäuser wurden ein Raub der Flammen, und einige Ritter erflehten sich öffentlich, auf Banner und Zeichen des Lieblichen Feldes zu spucken und ihnen noch schlimmere Zeichen der Mißachtung anzutun. Vor dem Fürsten beriefen sich diese, im Hintergrund wohl von der Fürstin gedeckt, auf die "aufrichtigste Vaterlandsliebe und den gerechtesten Zorn auf das Schlangennest von Vinsalt, das Alberbias grüne Fluren zu vergiften drohe". Vinsalt reagierte auf den Schimpf nicht ohne Donnerrollen: Sämtliche Gesandte wurden abgezogen, und - ein Schlag ins Gesicht Alberbias - Isora samt Gefolge zu Verhandlungen ins Vinsalter Schloß geladen. Bisher hat Königin Amene Isora noch nicht offiziell empfangen, aber dieser Schritt scheint unmittelbar bevorzustehen und dürfte ernste Folgen haben. Lest nun die Kommentare unserer Berichterstatte.

Gerold Halbing aus Havena:

"Kaum scheinen hier in Havena die Wunden des Bruderkrieges zu vernarben, da hört man allerorten wieder den Ruf nach den Waffen. Nicht aber die breite Bevölkerung scheint diesmal die Sache der Empörung zu tragen, sondern eher eine kleine, aber äußerst einflussreiche Schar des alberbiaschen Adels, die sich auf einen bewaffneten Konflikt mit der Vinsalterin vorbereitet. Be-

obachter des Hofes munkeln, daß selbst die Fürstin dieser Gruppe ihr Wohlwollen zeigt. Auf Seiten des Fürsten stehen die Familien Honingen und Niriansee sowie etliche der Barone der Provinz, die sich entschieden gegen einen Waffengang ausgesprochen haben. Wortführer der anderen Seite sind die Geschlechter Bredenhag und Hohelucht, vor allem aber der mächtige Graf von Winhall, der endgültig seinen Langmut veroren zu haben scheint und seinem Schwertbruder zu hartem Durchgreifen rät.

Dabei kann ein Krieg mit einem so starken Gegner nun nicht im Interesse Alberbias liegen. Das ausgeblutete Land hat sich von den Schrecknissen des Bürgerkrieges kaum erholt und kann nicht so bald auf die Unterstützung Gareths hoffen.

Betrachtet man die Lage hier in Havena allgemein, so muß man feststellen, daß der Aufstand des Fürsten Stellung als Regent nachhaltiger schädigte, als das am Anfang noch zu erkennen war. Cuano ui Bennain, Recke in vielen Schlachten, wirkt momentan eher wie ein Parlamentär zwischen den Fronten, denn wie ein

entschlüssener Herrscher, dessen Wort alle Gegner zum Schweigen bringt...

Hergarde Julpenstiegel aus Vinsalt:

Hier am Hofe der selbstbewußten Königin Amene gibt man sich ob der Ereignisse in Havena eher gelassen, registriert aber aufmerksam die Geschehnisse in Havena. Die Herrscherin ließ in einer Erklärung zwar verlauten, daß man "sich von allen innenpolitischen Geschehnissen Alberbias stets distanziert habe und an einer Aufklärung der Vorwürfe mitarbeiten werde", gleichzeitig aber wurden Gardetruppen und einige Haufen Pikenträger "zu Übungen" einberufen und auf Schiffen in Grangor einquartiert. Diese Aktion trägt sicher nicht zur Entschärfung der Lage bei. Dabei steht völlig außer Zweifel, daß Vinsalt einem eventuellen Konflikt in Ruhe entgegensetzen kann. Die militärische Kraft des Lieblichen Feldes übersteigt die des geschwächten Alberbias um ein Vielfaches, und das Alte Reich vermochte durch eine längere Friedenszeit seine innere Struktur zu festigen. Aber auch die Königin

muß "jonglieren", führt ein Konflikt mit Alberbia doch zugleich früher oder später zu einem Krieg mit Gareth. Und wiewohl die Federn des Greifen dieser Tage vom Orken arg zerzaust wurden, so scheut die selbsternannte Horas doch des Greifen Krallen. Gareth wird sich aus einem Krieg wohl vorerst heraushalten müssen, aber wenn die Fackel des Kampfes einmal lodert, wessen Häuser wird sie wohl in Brand setzen - und wann wird sie erlöschen? Wer garantiert, daß eines Tages nicht doch die Armeen des Mittelreiches Havena zur Hilfe eilen, wenn die Banner des Lieblichen Feldes in Alberbia wehen? Nun bisher scheint Vinsalt noch nicht auf der blutigen Straße des Krieges zu marschieren. Offiziell gibt man sich gesprächsbereit nach allen Seiten, was auch die abtrünnige Isora einschließt; aber bisher wurde dieser offensichtliche Affront noch vermieden. Dies kann sich aber rasch ändern, sollte es zu weiteren Provokationen Alberbias kommen. Dann allerdings wäre ein Krieg kaum noch zu verhindern ..."

K.W. / M.M.

Hesindes reicher Segen¹ Aventurien, Land der Künstler!

Die Göttin der Wissenschaften und der Künste schüttet ihre Gaben offenbar in wahren Übermaß über Aventurien aus und stattet so manchen wackeren Helden mit bildnerischen Talenten aus, die einem jeden Betrachter das Herz aufgehen lassen. Die Grafiken zur Bewerbung um das Amt des Hofmalers haben sowohl in ihrer Anzahl als auch in ihrer Qualität die kühnsten Erwartungen der Redaktion übertroffen. Es war uns eine Freude, all die schönen Blätter zu betrachten, und zugleich eine saure Pflicht, überhaupt eine Wertung der Bilder vorzunehmen - da die Qualität vieler Arbeiten nur als "außerordentlich" bezeichnet werden kann. Schließlich haben wir in unserer Not die Plätze 2 und 3 sowie die von 4 bis 10 gleich mehrfach vergeben und sind von unserem ursprünglichen Plan, nur die Grafiken, die sich für einen

der ersten 3 Plätze qualifiziert hatten, abzudrucken, deutlich abgewichen: Damit außer der Redaktion auch die Leser des Boten eine Vorstellung davon erhalten, welche Talente unter den DSA-Spielern schlummern, bringen wir in dieser Ausgabe des Journals und in der nächsten alle Bilder, die einen der ersten 10 Plätze belegen konnten. Und zwar werden wir nach dem Prinzip der Steigerung vorgehen, so daß die Siegerarbeiten im Boten Nr. 48 abgedruckt werden. Damit aber nun unsere Gewinner nicht zu lange auf die Folter gespannt werden, seien hier schon einmal ihre Namen genannt.

Platz 3: Frank Brunner, Prudzikko*, Christel Scheja; ???*

Platz 2: Samar Ertsey, Stefan Schießl

Platz 1: Michaela Sommer

Aus Datenschutzgründen können wir hier nicht die kompletten Anschriften der Grafiker(innen) veröffentlichen. Wenn ein DSA-Spieler (z.B. ein Fanzine-Redakteur) zu einem der Zeichner Kontakt aufnehmen will, so schreibt er bitte an die Boten-Redaktion. Wir werden seinen Brief dann an den Grafiker weiterleiten.

Vielen Dank an alle Teilnehmer des Wettbewerbs. Wir sind - wie gesagt - noch immer begeistert von dem, was Eure Stifte zu bieten hatten!

die Redaktion

*einige Grafiker-Namen liegen uns nicht (oder nur unvollständig) vor: die Arbeiten trugen keine Adresse auf der Rückseite. Bitte, Prudzikko und ???, reicht uns Eure Anschriften nach!



Frithjof Spangenberg



Ralph Schröder

Auf zum Turniere

Markus Steinbrecher, Schwalbenweg 5, 32760 Detmold-Heiligenkirchen

1. Großes Turnier in Yallal

Wettschießen, Ringstechen, Boxen, Ringen, Ein- und Zweihandwaffen, Immanenspiel zwischen "Yettis Ysilla" und den "Isurer Ilissen". Zum Abschluß großes Festbankett. Schickt mir euren Heldenbogen, Liste d. Disziplinen u. frankierten Rückumschlag bis zum 15.10.93

Reinhard Schwarm, Stallbaumerstr. 5, 90482 Nürnberg

1. Großes Turnier zu Burg Schwarzenstein

Mutige Recken und Abenteurer aller Stufen seien zum Turnier zu Ehren der Ronda geladen. Die Wettkämpfe in allen Waffenarten werden nach dem alten Spielsystem durchgeführt! Schickt mir euren Heldenbogen, Liste d. Disziplinen, sowie DM 2.50 RP (in 50-er Briefmarken). Turnierbericht und Sachpreise erwarten euch.

Patrick Konopka, Bettengasse 35, 78464 Konstanz

1. Großes Turnier der Stadt Borna

Messerwerfen, Boxen, Ringen, Bogenschießen, Schwertkampf, Lanzenangriff, Springreiten, Pferderennen und Ruderregatta auf dem Born. Es winken tolle Preise und ein Turnierbericht. Schickt mir euren Heldenbogen, Liste d. Disziplinen u. DM 1.- RP. Einsendeschluß: 4 Wochen nach Erscheinen d. Boten.

DSAC "Rahjas Hain", Kurze Str. 6, 33129 Dellbrück

Turnier zu Harben!

Bis ST 20! Schwerkampf, waffenloser Kampf, Lanzenangriff, musikalischer Wettbewerb, Wettkämpfe in der Gaukelkunst, großes Abschlusfest. Schickt uns Heldenbogen, Liste der Disziplinen, frankierten Rückumschlag und DM 1.- Aufwandsentschädigung (par). Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde und eine Rangliste.

Dortturnier in Rogonasumi

Wir laden alle Helden der ST 1-3 herzlich zum 1. Turnier zu Rogonasumi. Wettbewerbe in: Kirschkernspucken, Stelzenlauf, Sackhüpfen u.v.m. Mindestalter: 21 Götterläufe (Zwerge: 40), magische Artefakte müssen zuvor bei der Wettkampfleitung abgegeben werden.

Auf Euer zahlreiches Kommen freuen sich Esra de Faba del Contré und Kawusel.

Teilnehmer melden sich bitte spätestens 3 Wochen nach Erscheinen des AB mit Charakterblatt und Rückporto bei:

Kirstin & Beatrix Melchinger, Eberhardstr. 66, 89073 Ulm

DSAC "Die Brabak-Bengel", Guido Heinicke, Forststr. 58, 78126 Königsfeld

Hörst, hörst!

2. Zwölfgötterturnier in Havena!

Waffengänge, Magiewettbewerbe, Gaukelspiel und über 25 weitere Wettkämpfe aus allen Bereichen. Viele Preise, Urkunde, Siegerlisten und ein ausführlicher Turnierbericht. Anmeldung gegen DM 1.- RP (Einsendeschluß 4 Wochen nach Erhalt des AB).

Kristian Meyer, Semmelsgasse 5, 69117 Heidelberg

Baron von Heldenbach lädt zum Bardenwettbewerb!

Alle Musikkanten und solche vom fahrenden Volke sind herzlich dazu eingeladen. Mit der Anwesenheit berühmter Persönlichkeiten des bormischen Adels wird gerechnet. Informationen gegen RP erhältlich bei: Baron Danow von Notmark zu Heldenbach, Sewerlen. Unsere besondere Einladung gilt sich bedeutenden Sängern wie Troubadix Gerninot, Carleon dem Barden, Darven Caertex u. Marius m. Witrim.

DSAC "Wehnbecker Recken", Jens Heuer, Werrastr. 6, 26180 Wahnbeck
Barden und Skalden, kommt nach Kabahn!
Der Wettbewerb steht unter dem Motto "Verse der Liebe". Schickt uns eure Kunstwerke und DM 2.- RP. Die besten erhalten eine Belohnung.

DSAC "Orkentod", Florian Wilke, Ludwig-Dutemeyer-Weg 12, 32584 Löhne

1. Thorwalspiele zu Skall!

Spiele in 10 typisch thorswalschen Disziplinen! Außer Magiern, Borbaradianern und Anhängern des Namenlosen ist ein jeder willkommen. Schickt uns euren Heldenbogen, Charakterbeschreibung und DM 1.- RP.

Felix Richter, Kirchstr. 27, 35440 Linden

Großer Wettkampftag zu Andergast!

Einladung sind alle Helden bis ST 10. Alle Waffengattungen (außer Kettenwaffen und Peitschen). Sendet mir Euer Heldenbogen (so wie die Werte Eures Rosses, falls Ihr am Lanzenangriff teilnehmen wünscht), Liste der Wettbewerbe und DM 1.- RP.

Jorgen Schäfer, Karl-Legien-Str. 31, 67071 Ludwigshafen a. Rhein, ☎ 0621/678222

Einladung zum 2. Turnier zu Drachenfels

(vom 25. bis zum 30. Ronda 1015 n. BF.)

Tjoste, Zweikämpfe, Schießen und Werfen. Sendet uns euren Heldenbogen (bitte offizielle DSA-Heldenbögen verwenden), Liste d. Disziplinen u. ggf. Ausrüstungsliste. DM 2.- RP belegen, sonst harret ihr vergebens einer Antwort.

Der Orden der Schwerter zu Gareth lädt ein zum 3. Ordensturnier vom 25.-27. Rahja!

Erneut stellen sich unsere Ordenskrieger den besten Kämpfern Aventuriens zum ehrenhaften und ritterlichen Turniere. Anmeldungen gegen DM 1.- RP erhältlich bei Secretarius Oberst Luk Hixax, Ordenshaus zu Neu-Gareth oder: Lutz Wesche, Zum Vorlingen 8, 38162 Cremlingen

Timo Kötter, Starenweg 7, 33189 Schlangen

Turnier in Jabarra!

Tjoste, Zweikämpfe, Bogen- und Armbrustschießen, Beil- u. Messerwerfen, Ringstechen, sowie waffenloser Kampf. Sendet uns euren Heldenbogen, Liste der Disziplinen u. DM 2.- RP für den Turnierbericht.

St. Groscurth, Winzer Str. 46, 44879 Bochum

Krieger, Amazonen und Rondageweichte!

Ich, Eran von Treublatt, lade zum wahrhaft rondagewürdigen Turnier nach Donnerbach. Einzig o.g. Helden sind geladen, Söldner, Streuner o.ä. Volk sind nicht erwünscht, auf daß sie unsere Herrn Ronda durch ihre Anwesenheit nicht beleidigen!

Sendet mir Euren Heldenbogen, Liste der Waffengänge und DM 1.- RP.

Roman Hill, Obertürkheimerstr. 46, 73733 Esslingen/Neckar

Wieder ist es soweit! Auf zum II. Königlich Trahalschen Hofturnier! Noch größer, noch schöner! Anmeldeformular gegen DM 1.- RP.

Manuel Nöth, Spechtweg 34, 84036 Landshut

1. Thorwalsches Hundeschlittenrennen!

Teilnahmegebühr 5 S inkl. Hunde, Schlitten u. Startgebühr. Sendet uns Euer Heldenbogen, sowie DM 1,60 in Briefmarken (Porto u. Unkostenbeitrag). Einsendeschluß 4 Wochen nach Erhalt des AB.

DSAC "Rose von Alberia", Claudia Weismann-Stahl, Kutzerstr. 9, 90765 Fürth

Nach dem großen Anklang des 1. Turniers, lade ich, Pádraic von Fairhain, zum 2. Turnier zu Fairhain im Rahja 21 Hal. Ein jeder Heldentyp sei uns herzlich willkommen. Wir hoffen auch, alte Freunde wiederzusehen. Anmeldeformulare gegen DM 1.- RP (Einsendeschluß: 15.12.93).

Das Schwert der Helden

Ein Abenteuerszenario für den Meister und 3-5 Helden

Vom Anbeginn der Dinge

Los, der Urgott, streifte durch die Endlosigkeit und sah Sumu ... Nein, halt, gar so weit müssen wir für den Beginn unserer Geschichte nicht zurückgehen. Doch das Schwert, um das es in diesem Szenario geht, stammt fürwahr aus mythischen Zeiten, als die Götter noch alltäglich über Deres weite Fluren wandelten, als Drachen, Riesen und andere Ungeheuer in großer Zahl die Welt bevölkerten und die ersten Menschen sich in unerbittlichem Kampfe zu behaupten hatten. In diesen Tagen der fernen Vorzeit, über die es nur wenig geschriebene Mär gibt, da schuf einer der legendären Schmiede der Zyklopen, Gil'-Pathar, ein Schwert, so kräftig und scharf, daß man Felsbrocken damit zu spalten vermochte, ohne daß die Schneide stumpf geworden wäre. Viele Jahre schmiedete er unablässig an dieser einen Waffe, formte sie mit seinen kräftigen Schlägen, härtete sie in seinem eigenen Blute. So sehr hatte er sich in das Schmieden des Stahles vertieft, daß er während der Arbeit eins mit der glühenden Klinge wurde: Sein Fleisch war der Stahl, und der Stahl war sein Fleisch. Als er nach langer Zeit sein Werk vollendet hatte, da hielt er die trefflichste Waffe, die je geschmiedet worden war, in seinen Händen. Nicht eine Klinge gab es auf Deres weiter Flur, die sich mit ihr hätte messen können, es sei denn die göttlichen Waffen der Leuin aus Alverans Gefilden. Nicht Rüstungsstahl noch Drachenhaut vermochte dem Biß der Klinge zu trotzen, und so wurde sie "Gnor'a'khir" genannt, was in der Sprache der Menschen "die alles bezwingt" bedeutet. Und Gil'-Pathar ergötzte sich voller Stolz an seinem Werk. Gleichzeitig fürchtete er die Neider, wußte er doch, daß, wenn erst die Kunde von dem Schwert an die Welt drang, manch einer in wilder Begehrlichkeit entflammte und nicht eher ruhen würde, als bis er sich der Waffe bemächtigt hätte.

So vergrub der Zyklop das Schwert tief im Herzen seiner Höhle, um zu bewahren, was ihm am liebsten war. Doch sein Tun war nicht unbeobachtet geblieben: Eine kleine Maus hatte ihn beobachtet und sie lief aus der Höhle und vertraute das Geschehene ihrem



Freund, einem Hasen, an. Der Hase wiederum erzählte es einem Raben, der Rabe einer Schwalbe. Selbige aber trug die Geschichte auf ihren Reisen über das Meer und erzählte sie einem Hirschen. Der Hirsch aber wurde von einer Silberleuin angegriffen, und, um sein Leben zu bewahren, bot er ihr einen Handel an: sein Leben gegen ein Geheimnis, denn der Hirsch wußte, daß die Leuin die liebste Gefährtin der ungestümen Göttin Rondra war, der die Mär über ein unfehlbares Schwert gewißlich gefallen würde. Und so wurde der Handel gemacht, der Hirsch behielt sein Leben, die Leuin aber ramte sogleich zu ihrer göttlichen Herrin, ihr das Geheimnis zu offenbaren. Als aber Rondra von der unfehlbaren Waffe hörte, da begehrte sie sie sehr und sie bat ihren Bruder Phex, ihr behilflich zu sein, die Klinge zu beschaffen, wußte sie doch nur zu gut, daß mit einem Zyklopen schwer feilschen ist. Ihr Bruder

Phex willigte in den Handel ein, nicht jedoch ohne sich zuvor einen Gefallen von seiner Schwester auszubitten, wann immer er eines solchen bedürfe. Rondra aber gab ihrem Bruder ihr Wort und wartete ungeduldig auf Phexens Rückkehr, der sogleich unter dem

Gedanken erhellt ist, ein Menschlein voller trefflicher List, Tücke und Verschlagenheit, kurzum, ein Wesen von wahrhaft phexischem Herz soll diese Klinge zum Ruhme führen können, allen anderen aber sei es nur ein gewöhnliches Schwert. Diesen Segen der herrlichen Kriegsgöttin fordere ich von dir auf dieses Schwert herab, erst dann sollst du die Hand darauf legen.

Rondra erkannte, daß ihr diebischer Bruder sie geprellt hatte, und, obwohl ihr Groll groß war, so mußte sie sich doch seinem Wunsche fügen, hatte sie ja ihr göttliches Wort darauf gegeben. Und so kam es, daß das Schwert mit einem göttlichen Segen belegt wurde, daß es einen jeden Kämpfen unfehlbar mache, so er nur von wahrhaft fuchsischem Herze sei, den anderen aber sollte es nicht mehr bedeuten denn die gewöhnliche Klinge eines einfachen Schmiedes.

Von dieser Mär ist auf den heutigen Tag längst nicht alles überliefert, allein der Kern der Geschichte ist erhalten: die Sage über ein wundersames Schwert aus Zyklophenhand, auf dem der Segen der Herrin Rondra liegt.

Selbst die Diener des Phex wissen nicht um die besondere Kraft, die dieser Waffe innewohnt. Jener Teil der Legende ging schon vor vielen Generationen verloren.

Die Anwerbung

Viele Sagen ranken sich um das mächtige Zyklopenschwert, immer wieder tauchte "Gnor'a'khir" im Verlauf der alten aventurischen Epen auf, seinem Träger unendlichen Ruhm bescherend. Schließlich aber ging die treffliche Waffe verloren, vor vielen Jahrhunderten schon. Die einen munkeln, das Schwert sei zu Rondra in die Gefilde Alverans zurückgekehrt, andere sagen, es sei vor endlosen Zeiten zurück an den Ort seines Ursprungs gebracht worden: zu den Zyklopeninseln, wo es wohl verborgen in den labyrinthischen Felshöhlen von Pailos liege, behütet durch magische Kraft. Im

Heldenlied der Rondragund heißt es, das Schwert sei im Feuer eines Drachen zerstört worden, als die treffliche Heldin auszog, die üble Kreatur zu töten. Andere, weniger verbreitete Geschichten berichten von einem Schwarzmagier, dem das edle Schwert "Gnor'a'khir" in die Hände gefallen sei. Jener habe sich daran versucht, die Klinge für seine düsteren Zwecke zu beseelen. In einer Mär aus dem Tulamidischen heißt es gar, der gefürchtete Dämon Ashta'suul habe das Schwert in seinen Besitz gebracht, der Menschheit zum Verderben, den Göttern zum Spotte. Welche Geschichten sich auch um den Verbleib der legendären Waffe ranken mögen, in den vergangenen Jahrzehnten hat sich gar mancher daran versucht, die Klinge zu finden, ganz gleich ob aus rondragefälligen Motiven, aus Machtgier oder um des Goldes willen, doch war es bislang noch niemandem vergönnt, diese Queste zum Erfolg zu bringen.

Das Amulett

Vor wenigen Monden begab es sich nun, daß ein gerissener Streuner auf eine, dem Herrn Boron nur wenig gefällige, Art zu Gold und Reichtum zu kommen suchte: Er erbrach das Siegel eines Hügelgrabes im Andergastischen Land, in der Hoffnung, dort unermeßliche Schätze zu finden. Doch seine schändliche Hoffnung wurde nicht erfüllt, statt Gold und Geschmeide fand er nur wenig von Belang. Der Krieger, der dort seine letzte Ruhe gefunden hatte, trug nichts von Wert. Das Kettenhemd, in das man den Leichnam gehüllt hatte, war längst verrotten, die Waffe auf seiner Brust geborsten. Einziges Stück von möglichem Wert war ein kupfernes Amulett mit dem Zeichen des Fuchses, auf dessen Rückseite eine Art Karte graviert war. Darüber stand in altertümlichen Lettern das Wort "Gnor'a'khir", sowie der Name "Lepitopir". Wenig glücklich mit seiner Ausbeute tat der Streuner das einzige, was ihm wenigstens ein bißchen Beute versprach: Er suchte, das Amulett zu versetzen. Bevor er jedoch einen Händler fand, der Willens war, ihm einen Preis für das Schmuckstück zu

machen, traf der Streuner in einer Schenke auf eine Bardin, die dort einsam ihren Gedanken nachhing und arg dem Brantwein zusprach. Als der Streuner ihr aus einer Laune heraus das Amulett zeigte, da hub sie an zu singen. Es war das Lied von Rondragund, das sie anstimmte, jene heldische Mär über die rondragefällige Amazone, die wohl kaum ein Krieger nicht schon einmal vernommen hat. Vom mächtigen Schwerte "Gnor'a'khir" sang sie, aber noch ein Lied wußte die Bardin hinzuzufügen, welches mithin weniger bekannt ist, von einem mächtigen, blutgierigen Drachen nämlich, der vor vielen Jahren den Helden Tilpe Tappesin bezwang und auf diese Weise an das Schwert "Gnor'a'khir" kam, das er seitdem zusammen mit seinem Hort eifersüchtig hütet. Der Streuner aber, nicht dumm, erkannte mit einem Mal den Wert, den sein Amulett möglicherweise barg: den Weg zu weisen zum unbekannten Hort des Drachens und damit zum Schwert "Gnor'a'khir".

Da er selbst nur wenig Neigung verspürte, sein Leben und seinen Leib auf solch einer gefährlichen Queste zu wagen, beschloß er, das Amulett an einen Mächtigen des Landes zu verkaufen, auf daß sich der Grabraub doch noch gelohnt hätte. Und dabei ging der Streuner mit fürwahr phexgefälliger Schläue vor. Statt sich mit dem Verkauf seines Geheimnisses an einen Fürsten zu begnügen, ließ er insgesamt sieben Repliken anfertigen, sie an sieben Herrscher zu verkaufen. Bislang ist es ihm erst gelungen, zwei der Amulette zu veräußern: Eines an Kasimir von Nostria, eines an Wendolyn von Andergast. Der Streuner befindet sich derzeit auf dem Weg nach Weiden, wo er sich in guter Hoffnung trägt, sein Wissen zu guten Preisen an den von Orken arg gebeutelten Herzog Waldemar von Weiden loszuwerden. So lange aber bleibt dem König von Nostria oder dem von Andergast Zeit, sich des Stückes zu bemächtigen. Beide Könige setzen alles daran, in den Besitz der legendären Klinge zu kommen, um dem Erzfeind den entscheidenden Schlag zu versetzen. Was vermöchte eine Kriegsheldin wie Rondriane Sap-

penstiel mit solch einem Schwerte, auf dem Rondras Segen ruht, auszurichten, was ein Recke wie der gefürchtete andergastische Ritter Abelmir Castaval? Doch der lange Krieg hat beide Länder ausgezehrt, nicht allein an wahrhaftigen Recken gebricht es, auch die gewöhnlichen Helden sind rar, wen also soll der König rufen, ihm diesen Dienst zu erweisen?

Ob es nun nostrischer oder andergastischer Patriotismus ist, der Ihre Helden bewegen mag, die Suche nach "Gnor'a'khir" zu wagen, oder der schnöde Mangel am nötigen Kleingeld, dies mögen Sie allein entscheiden, werter Meister.

Im Folgenden wollen wir uns allein darauf beschränken, die Situation am andergastischen Hof zu umreißen, ändern Sie die Ereignisse ggf. ab, so die Helden den Auftrag von nostrischer Hand annehmen.

Folgender Anschlag hängt auf dem Marktplatz aus:

Wer dem König, Seiner heiligen Majestät zu Andergast, dem allehrwürdigen, allweisen Herrscher unseres Landes stellvertretend für ganz Andergast, einen Dienst erweisen will in aufopfernder patriotischer Liebe zu seinem Land, der möge sich im Palast melden. Auch fremdes Volk sei willkommen, wenn es denn nicht mit dem Geschmeiß sympathisiert!

Im Schloß werden die Helden von einer Reichssekretärin - Istivena LaDona Brekkenburg - in Empfang genommen. Selbige prüft die Helden kurz auf ihre Integrität (Was haltet Ihr von den imperialistischen Plänen des nostrischen Fischkopfes? Wessen ist Joborn? (Korrekte Antwort muß selbstverständlich "Unser" lauten ...) etc.), dann kommt sie auch schon zur Sache, denn sie wurde dazu angehalten, die Helden nur so kurz zu empfangen, daß die Etikette es nicht verlangt, daß Erfrischungen oder gar Speise gereicht werden müssen. Selbstverständlich wird den Helden nicht verraten, daß es sich bei dem Schwert, das sie suchen sollen, um die legendäre Zyklopenklinge handelt - würde dies

doch den Preis für die Wiederbeschaffung des Stückes deutlich in die Höhe treiben -, vielmehr wird Istivena versuchen, ihnen weiszumachen, es handele sich um ein Erbstück, das hinlänglich beweisen könne, daß die andergastische Adelslinie ungleich länger bestehe denn das Geschlecht des selbsternannten Potentaten Kasimir und so den rechtmäßigen Herrschaftsanspruch des Königs von Andergast über das nostrische Geschmeiß untermauere.

Da die Dame Brekkenburg selbst dies für den Grund der Mission hält (einzig der König und seine engsten Berater sind über das wahre Ziel der Reise informiert), helfen weder Menschenkenntnis-Proben noch Versuche magischer Natur, die volle Wahrheit ans Licht zu bringen.

Lohn für die vollbrachte Tat sollen für einen jeden 20 Dukaten sein, dazu die Aufnahme in die königlich-andergastische Armee im Rang eines Ehrenpikieniers. Heftiges Gefeielsche der Helden mag die Brekkenburg dazu bewegen, die Belohnung zu erhöhen: Mit säuerlicher Miene willigt sie ein, den Helden zudem noch die "Silberne Eichel am blauen Bande" zuzusichern.

Das Schwert

Nur wenig ist über das Schwert "Gnor'a'khir" überliefert. Als verlässlichste Quelle darf wohl der Rondragund-Sang gelten, in dem es heißt: Die Klinge war geflammt wie das Schwert der Göttin, und nur die Mächtigsten vermochten es zu schwingen. Rot wie das Blut, in dem er gehärtet wurde, glühte der Stahl, und im Glanz der untergehenden Sonne verneigte man, das Flackern des Schmiedefeuers, aus dem es geboren wurde, auf der gewellten Schneide zu erkennen." In der Sage von "Ilkhold dem Einhändigen" hingegen führt der Held das runengeschmückte "Gnor'a'khir" sicher und leicht mit der einen ihm verbliebenen Hand, als er sich zum Kampf mit dem finsternen dreigehörnten Balkha'bul stellt, doch heißt es auch hier, die Schneiden seien geflammt wie eine Klinge der göttlichen Leuin.

War man nun zwar davon überzeugt, den Schlüssel zu "Gnor-

'a'khir" in den Händen zu halten, so galt es doch noch herauszufinden, wo der Hort, in dem das Schwert verborgen lag, zu suchen war.

Die Karte

Lange Nächte der intensiven Studien haben Gelehrte in Nostris wie auch in Andergast damit zugebracht herauszufinden, welche Stelle des weiten Landes Aventurien auf der Karte abgebildet war, doch die Inschrift am Rande des Amuletts gab den entscheidenden Hinweis: *Lepitopir*. Dieser Lepitopir aber ist ein mächtiger uralter Höhlendrache, von dem man weiß, daß er seinen Hort inmitten der Höhen des Steineichenwaldes hat.

Obschon niemand genau zu sagen weiß, wo der Drachenhort zu finden ist, ist es den Gelehrten dennoch gelungen, in etwa die Gegend auszumachen, die auf dem Amulett abgebildet ist, es handelt sich mit höchster Wahrscheinlichkeit um einen der südlichen Ausläufer des Steineichenwaldgebirges, nördlich von Eichhafen (siehe Karte Orklandbox).

Die Helden erhalten eine Abschrift der Karte, auf der sowohl der Name des Schwertes wie auch der Hinweis auf den Drachen Lepitopir fehlt. Dies ist zwar wenig redlich getan, allein, um wieviel mehr würden die Kosten steigen, so die Heldengruppe wüßte, daß sie sich in solch große Gefahr begibt ...

Die Reise

Pfadlos ist das Gelände, durch das die Helden ihr Weg führt, dichter, düsterer Wald mit schier undurchdringlichem Dickicht. Hier und da ein Wildwechsel läßt die Gruppe nur schwer in etwa die



gewünschte Richtung zu halten. Nur über viele Umwege gelangt man zum Ziel: Hier gilt es, einen mächtigen umgestürzten Baumriesen zu umgehen, dort versperrt unerwartet eine tiefe Schlucht den Weg. Das dichte Blätterdach der mächtigen Steineichen erlaubt nur selten dem Licht der Praiosscheibe, bis auf den Boden durchzudringen, oft ist der Erdboden feucht und schwer, von dunklen Moosen bedeckt. Dichter Riesenfarn wuchert mannshoch, seine klebrigen Blätter machen das Wandern zu einer Tortur. Zudem gilt es, allzeit Ausschau zu halten und wachsam zu sein: Manch Raubzeug mag sich im Dickicht verbergen, auf unachtsame Beute lauend.

Eine Reise über Land birgt allerlei Gefahren: Wilde Tiere, giftige Pflanzen, unwegbares Gelände ... Wir sind uns dessen gewiß, daß Sie, werter Meister, über einen unerschöpflichen Schatz an kleinen Fähnissen und Ereignissen verfügen, mit denen Sie Ihren Helden jede Reise zu einem unvergeßlichen Erlebnis gestalten können. Ansonsten seien Sie vertrauensvoll auf die Zufallstafeln im "Handbuch für den Reisenden" in der "Kreaturenbox" verwiesen. Aus Platzgründen wollen wir im Folgenden nur einige Begegnungen aufführen, die Ihren Helden widerfahren könnten.

Trolle

Als die Helden sich mühsam einen Weg durch das Dickicht bahnen, vernehmen sie mit einem Mal ein seltsames kehliges Gejohle, gepaart mit eifrigem Geplätscher.

So sie sich der Quelle der Geräusche vorsichtig nähern, bietet sich ihnen ein unvermuteter Anblick: Dort, in einem düsteren Waldweiher, vergnügen sich zwei Trolle. Quiekend planschen sie in dem modrigen Wasser, spritzen sich naß und versuchen, sich gegenseitig unterzutauchen.

Offenkundig handelt es sich bei den beiden um zwei sehr junge Exemplare ihrer Spezies - ein Kundiger möchte sie auf etwa 20 oder 30 Jahre schätzen, nicht mehr, doch messen die beiden immerhin schon zweieinhalb Schritt, für einen Troll recht klein, aber im Vergleich zu einem Menschen ...

Wir wollen hoffen, daß den Helden der Sinn nicht danach steht, sich an den jungen Trollen zu vergeifen, zumal von ihnen keine Gefahr ausgeht. Die beiden sind völlig in ihr ausgelassenes Spiel vertieft und nehmen die Helden nur wahr, wenn diese ihre Deckung verlassen. Auch dann gebärden sich die Jungtrolle eher neugierig denn angriffslustig, da sie noch nichts von der bösen Welt und der Arglist der Menschen wissen. Falls die Helden die Trolle attackieren, so ergreifen die beiden in wilder Panik die Flucht - gen Westen, zu den Höhlen ihrer Sippe, die etwa 200 Schritt entfernt liegen, mithin also in Rufweite. Solchen Helden aber, die so dumm sind, die beiden bis zu den Höhlen zu verfolgen, mögen die Zwölfe beistehen, denn wer sonst sollte sie vor dem Zorn der aufgebrauchten Alttrolle bewahren.

Die Werte der Jungtrolle:

MU 15; LE 35; AT 6; PA 4; RS 3; GE 7; TP 2W -2; AU 80; MR 5

Sollten die Helden sich mit den Alttrollen anlegen, so haben sie es zunächst mit zwei Trollen zu tun, denen sich nach 5 Kampfunden 3 weitere Trolle hinzugesellen.

MU 26; LE 63; AT 10; PA 8; RS 3; GS 7; TP 3W+3 (Köule); AU 120; MR 8

Baumfee

In einer uralten Eiche hat sich eine kleine Baumfee niedergelassen. Das etwa einen Spann große Wesen ist von zartgrüner Hautfarbe. Gleich einem Büschel wilder Kräuter umwallen seine moosgrünen Haare die bloßen Schultern. Im Gegensatz zu ihrer Schwester, der Blütenfee, fehlt ihr allerdings das Flügelpaar, sie ist fest an ihren Baum gebunden, gleich einer Dryade. Die kleine Fee bietet einen über alle Maßen lieblichen Anblick, ein Wesen von filigraner Schönheit, große schräggestellte Augen blicken neugierig aus einem zarten, schmalen Gesichtchen, die spitzen Ohren sind von anmutigem Schwung. Als die Fee die Helden erblickt, verfällt sie in ein zirpendes, zwitscherndes Geplapper, welches für Elfen, Hexen, Druiden und Schel-

me recht leicht verständlich ist (IN-Probe), Magier müssen sich schon etwas mehr konzentrieren, wollen sie dem Gerede der Kleinen folgen (IN-Probe +2). Nicht magisch begabten Helden bleibt der Sinn der Worte des Elfbchens leider gänzlich verschlossen.

Eifrig deutet die Fee auf den hübschesten Helden der Runde (CH) und winkt ihn zu sich. Sie will diesen zu einem Handel überreden, ein Kuß von ihm dafür, daß sie ihm einen Wunsch gewährt. Doch Achtung, werter Meister, die Magie der Baumfee ist von geringer Macht, allzu großartige Dinge vermag sie nicht zu erwirken. So liegt es zwar in ihrer Kraft, einen verletzten Gefährten zu heilen, den Helden zu weisen, wo sie ein Heilkraut, einen Wasserlauf oder einen Beerenstrauch finden können, allein, Wünsche zu erfüllen, wie den, den Helden das Schwert herbeizuzaubern, sie an den Ort zu teleportieren, an dem sie die Klinge finden werden o.ä. liegt nicht in ihrer Macht.

Ganz ohne Risiko ist der Handel aber auch für den Helden nicht, es besteht eine 10% Chance (19,20 auf dem W20), daß der Held nach dem Kuß in wilder Liebe zu dem Feelein entbrennt und fürderhin nicht mehr von ihrer Seite weichen will. Einzig ein "BEHERRSCHUNGEN BRECHEN" vermag diesen Bann noch zu lüften, zumal das Feelein auf keinen Fall zulassen mag, daß ihrem "Geliebten" ein Leid zugefügt wird, z.B. daß ein Gefährte den betreffenden Helden niederschlagen sucht, um ihn erst einmal aus dem Bannkreis der Fee wegzuschaffen. Eine allzu mächtige Kämpferin ist die Fee zwar nicht, doch können ihre kleinen magischen Pfeile zumindest arg schmerzen.

Der Fallensteller

Als sich die Helden ihrem Ziel schon recht weit genähert haben, begegnen sie einem andergastischen Fallensteller, welcher hier Jagd auf die seltenen und hochbegehrten Kaiserhörnchen macht. Der Mann ist offenkundig arg verwundert, in dieser Wildnis auf eine größere Reisegruppe zu stoßen, scheint aber zugleich auch recht froh, nach langen Wochen der Einsamkeit wieder einmal auf Menschen zu treffen.

Da er kaum Beute bei sich führt (nur ein Feh ist ihm in die Falle gegangen), fürchtet er nicht, die Helden könnten ihn berauben. So lädt er die Gruppe ein, mit ihm zur Nacht zu lagern und ein wenig zu plaudern.

Zwar hat der Mann selbst nur wenig zu erzählen und ist in erster Linie erpicht auf Nachrichten aus der großen weiten Welt, doch mag er der Gruppe zwei wertvolle Hinweise zu liefern. Zum einen ist ihm der auf der Karte abgebildete Gipfel wohl bekannt, es ist dies ein Berg, den man den Zwiegehörnten nenne, ein fürwahr wenig anheimelnder Name. Als er hört, daß der Berg das Ziel der Helden ist, warnt der Fallensteller sie davor, daß die Gegend rings um den Zwiegehörnten das Revier des berühmten alten Drachen Lepitopir ist, einem gewaltigen Höhlendrachen, verschlagener und bössartiger als alle anderen seiner Spezies.

Die Höhle des Löwen (will meinen des Drachen)

Nach langer Wanderung ist das Ziel der Helden endlich in Sicht: Am Horizont ragt das mächtige Massiv des Zwiegehörnten empor. In seinem Schatten sollen die sie finden, was sie zu diesem Marsch durch die unwegsame Wildnis aufbrechen ließ, das legendäre Schwert "Gnor'a'khir". Es dämmt schon, als die Helden endlich den Eingang zu der Höhle entdeckt haben, in der das Heldenschwert verborgen liegen soll. Bis dicht an den Fels ragt der Wald heran, die Hänge sind mit dichtem Buschwerk bewachsen. Wie ein großes dunkles Maul gähnt den Helden der Eingang in die Tiefen des Berges entgegen, ein gewaltiges Loch von 4 Schritt Durchmesser. Schmauchspuren und verkohltes Geäst, abgeknickte Bäume und niedergewalztes Buschwerk (es ist eine rechte Schneise, die geradewegs in den Wald hineinführt) lassen die Befürchtungen der Helden seit dem Gespräch mit dem Fallensteller zur Gewißheit werden: Dies ist der Hort eines Drachen! Auch ein Laie vermag anhand der Spuren leicht zu erkennen, daß das Untier erst kürzlich durch den Wald gestreift ist (Spurenlesen-Probe -2), die Bruchstellen der

Zweige und Äste sind noch recht frisch, höchstens einen Tag alt.

Der Kobold

Während die Helden noch gebannt den Höhleneingang beobachten, in der Hoffnung, Aufschluß darüber zu bekommen, ob der gefährliche Bewohner der Kaverne in seinem Versteck weilt oder nicht, vernehmen sie mit einem Mal ein meckerndes fröhliches Gelächter. Aus dem Buschwerk seitlich des Höhleneingangs tritt ein etwa einen halben

Obgleich dem Wort eines Kobolds nur selten zu glauben ist, spricht dieser entgegen den Gepflogenheiten seiner Sippe wahr: Der Drache ist nicht in seiner Höhle. Doch dies ist nicht die einzige Information, mit der der kleine Wicht mit Namen Isquahatapatakpatel aufwarten kann. So vermag er den Helden, so diese ihn bei Laune zu halten wissen, was mit Naschwerk oder kleinen, blinkenden Geschenken trefflich getan ist, annähernd alles über den Drachen Lepitopir zu berichten, das Sie weiter un-



Schritt großes, knorriges Männlein, gekleidet in feinverzierte Lederkleidung, auf dem Kopfe eine kecke Zipfelhaube. Der Kobold - denn um ein solches Wesen handelt es sich - zieht seinen Hut und macht eine ehrerbietige Verbeugung - einen drolligen Anblick bietet die spindeldünne Gestalt dabei -, dann lacht er den Helden keck entgegen. "Nun, edle Herrschaften, die Ihr Euch justament vor Angst schier Eure feinen Kleider verderbt, was fürchtet Ihr denn so? Etwa das niedliche Würmchen, welches in diesem hohen Hause dort sein Lager hat? Nun, werte Herrschaften, so Ihr gekommen seid, dies Wesen durch Eure Anwesenheit zu beehren und ihm bei seinem Mahle Gesellschaft zu leisten, nun, Ihr wißt, wie ich es meine, dann, werte Herrschaften, muß ich Euch enttäuschen, der feine Herr Lepitopir weilt leider nicht zuhaus."

ten im entsprechenden Kapitel finden. Isquahatapatakpatel ist ein rechter Schelm, für seine schamlosen Neckereien selbst bei seiner eigenen Sippe gefürchtet. Derzeit bereitet es ihm eine diebische Freude, den alten Drachen nach Leibeskräften zu necken. Er betrachtet das gefährliche Spiel als treffliche Übung für Leib und Geist.

Der Drachenhort

Eingang
Unmittelbar hinter dem Eingang verbreitert sich die Höhle zu einem Kessel von beachtlichen Ausmaßen. Wohl an die 25 Schritt mag die Kaverne messen, bei einer Höhe von gewiß 8 Schritt. Klauenspuren zeichnen den felsigen Grund, Ruß und hier und da auch eine Spur von Schwefel bedecken die rauhen, zerklüfteten

Wände. Auf dem Boden finden sich ein paar vereinzelte Drachenschuppen, verborgen in einer Nische gar ein fingerlanger gelblicher Zahn. Zwei Gänge führen von der Kaverne linker und rechter Hand tiefer in den Berg hinein.

Gang rechts

Dieser mißt zunächst eineinhalb Schritt in der Höhe und einen Schritt in der Breite. In vielen Windungen geht es in nordöstlicher Richtung tiefer in den Berg hinein. Dabei verjüngt sich der Spalt stetig, bis es schließlich nach etwa 100 Schritt kein Durchkommen mehr gibt.

Gang links

Von deutlich größerem Ausmaß als der gegenüberliegende Durchschlupf bietet dieser 5 Schritt breite und 4 Schritt hohe Tunnel einen bequemen Weg in die Tiefen des Höhlenkomplexes. Schleif- und Kratzspuren an Boden und Wänden bekunden, daß dies der bevorzugte Durchschlupf des Drachen ist.

Der Drachenhort

Der Gang öffnet sich in einen 4 Schritt hohen, 20 Schritt durchmessenden annähernd kreisrunden Kessel. Die Luft hier ist stikig und sehr trocken, es ist ungewöhnlich warm. Vor allem Elfen leiden unter dem typischen Drachengeruch, der schwer in der Luft liegt (Selbstbeherrschungsprobe, bei Mißlingen muß der betreffende Held die Höhle für mindestens eine Viertelstunde verlassen). Der Boden der Kaverne ist mit Sand bedeckt, hier und da blitzt der blanke Fels hindurch. Auch hier finden sich etliche Drachenschuppen und einige Zähne, dazu eine erkleckliche Anzahl blank genagter, gebrochener Knochen, einzige Überreste der letzten Opfer des Untiers. Der ersehnte Hort des Drachen jedoch bietet eine erbarmungswürdige Ausbeute: Einzig einige Goldmünzen (ca. 12 D), ein silberner Pokal (4 D) und eine kleine Truhe mit allerlei Geschmeide (27 D), das ist alles, was sich an Wertvollem in der Höhle findet. An der östlichen Wand befindet sich ein zweiter Durchschlupf, der zunächst etwa 2 Schritt mißt, sich dann aber schnell, nach nur

wenigen Schritt auf nur einen Schritt Breite und eineinhalb Schritt Höhe verengt. Am Eingang diese Tunnels finden sich heftige Brand- und Kratzspuren, als hätte der Drache versucht, den Eingang aufzubrechen.

Kleine Höhle

Etwa 20 Schritt windet sich der Gang in den Fels hinein, dann eröffnet sich den Helden eine enge, schmale Höhle, 4 Schritt tief und 10 Schritt breit. Das Gewölbe ist etwa 4 Schritt hoch. Die Decke der Kaverne weist bedenkliche Risse auf, Geröll auf dem Boden beweist, daß die Höhle einzustürzen drohte, wenn nicht ...

Ja, wenn nicht ein Stützpfeiler das Gewölbe halten würde. Und was für ein Stützpfeiler das ist! Ein mächtiges Schwert, wohl 4 Schritt lang, mit prachtvoll geflammter, blutrot schimmernder Klinge, eine Waffe, wie sie nur ein Zyklop (für einen Zyklopen) zu schmieden vermag.

In der Tat, die Helden haben gefunden, wessenthalben sie ausgezogen waren, das legendäre Schwert "Gnor'a'khir"!

Nun, Ihre Helden werden es wohl niemals erfahren, doch mit Ihnen, werter Meister wollen wir das Geheimnis um diese Klinge teilen:

Vor vielen Jahren versuchte sich eine wackere Jüngerin des Phex, Sionvhe Mondblume, daran, einen Teil aus dem Hort des Drachen Lepitopir zu entwenden, ihrem Gott zum Gefallen und Ruhm. Kurzum, es gelang der Geweihten, während der Drache auf Raubzug war, in den Hort vorzudringen und sich eines Teiles seiner Schätze zu bemächtigen. Just als sie sich schon zum Gehen wenden wollte, da wurde sie des Schwertes gewahr, das im Halbdunkel unter wertvollen Brokattüchern verborgen lag. Von einer inneren Stimme getrieben, ließ sie fallen, was sie bislang sammengerafft hatte, und nahm statt dessen das Schwert, auf dem sie deutlich den Segen ihres Herrn liegen spürte. Doch just, als sie die Höhle verlassen wollte, da tobte der Drache in hell entbranntem Zorn heran, den Frevler und Dieb mit seinem Feueratem zu verderben. Nun, da die Geweihte ihren Fluchtweg versperrt sah, blieb ihr nur noch die Flucht tiefer in

die Höhle hinein, zurück in den Hort. Überraschend behende stürmte der Drache ihr nach, im letzten Moment gelang es Sionvhe, sich durch den schmalen Gang in die hintere Höhle zu flüchten. Das Schwert schleppte sie wacker hinter sich her. Es wider den Drachen zu führen, kam ihr nicht in den Sinn, da sie es kaum heben, geschweige denn schwingen konnte.

Nun, fürs erste war die Geweihte gerettet, der Durchschlupf war für den Drachen zu schmal. In tosendem Zorn tobte der Lindwurm wider den Fels. Rasend vor Wut wollte er sich einen Weg durch das Gestein graben. Angesichts der Gefahr suchte Sionvhe verzweifelt nach einem Ausgang, allein, kein Weg führte aus ihrem Verlies als der durch den Drachenhort: Sie war gefangen. Doch Phex in seiner Gnade wies seiner treuen Dienerin einen Weg, in einem Traum erschien er ihr und riet ihr, sich mit dem Schwert einen Weg durch den Fels zu graben. Und Sionvhe tat, wie ihr befohlen, in mühevoller, tagelanger Arbeit und unterstützt von der Kraft des Schwertes, gelang es ihr, einen schmalen Tunnel durch den Fels zu sprengen. Wer mag die Freude in ihrem Herzen ermessen, als endlich ein kleiner Durchschlupf geschaffen war, durch den sie den nächtlichen Sternenhimmel funkeln sehen konnte. Erschöpft wie sie war, beschloß sie, sich für den Rest der Nacht zur Ruhe zu legen, bevor sie am nächsten Tag die Flucht wagen wollte. Leichterem Herzens denn je zuvor schlief sie in ihrem Gefängnis ein, das ihr nun nicht mehr gar so bedrückend vorkam wie noch wenige Stunden zuvor.

In dieser Nacht jedoch geschah ein Unglück: Ob böse Erdgeister die Ursache waren oder eine unglückliche Fügung des Schicksals - in jener Nacht geriet der Fels in Bewegung, Sumus Leib rumorte und erbebt für einen Lidschlag. Die Decke der Höhle barst, Steine und Geröll prasselten auf die erschrockene Geweihte herab. Blitzschnell erfaßte sie die Situation und tat das einzige, das ihr in diesem Momente einfiel: Sie verkeilte das lange Schwert unter der berstenden Decke. Schwer lastete das Gestein auf

der schlanken Klinge, doch die stand fest und gab nicht nach. Sionvhe aber grub sich den restlichen Weg mit bloßen Händen frei, um zwei Tage später, zu Tode erschöpft, aber endlich frei, die Flucht nach Haus zu wagen. Seit diesem Zeitpunkt stützt die Zyklopenklinge das Gewölbe, und wer mag wissen, was geschieht, wenn jemand dies eines Tages zu ändern wagt.

Für die Helden bieten sich nun zwei Möglichkeiten, entweder sie belassen die Klinge wo sie ist und ziehen unverrichteter Dinge ihres Weges, oder sie versuchen sich daran, die Höhlendecke durch eine andere Stütze zu festigen, um dann das Schwert mit sich zu nehmen. Wie auch immer sie sich entscheiden mögen, bevor sie noch zu dem einen oder anderen Behufe die Höhle verlassen wollen, hören sie ein schleifendes, kratzendes Geräusch, begleitet von dumpfem Grollen. Der Drache ist zurück in seinen Hort gekehrt!

Wenn sie sich nur vorsichtig gebärden, vermögen sich die Helden bis an den Eingang des Hortes zu schleichen. Dort bietet sich ihnen ein ungewöhnlicher Anblick: Der Tunnelleingang ist völlig von dem schwarzgeschuppten Leib eines gewaltigen Drachen versperrt!

Der Drache Lepitopir

Der Lindwurm, der nun auf so unangenehme Weise den Helden den Abgang verwehrt, ist ein uralter Vertreter seiner Spezies. Er zählt mittlerweile stolze 1465 Jahre, ein treffliches Alter, selbst für einen aus dem Drachenvolke. Die Jahre haben Lepitopir groß und mächtig werden lassen - er mißt an die 7 Schritt Länge -, doch sie haben auch, wie bei jedem anderen sterblichen Lebewesen, ihre Spuren hinterlassen. Die Sinne des alten Drachen sind längst nicht mehr so scharf wie noch vor 200 Jahren, er sieht nur noch schlecht, sein Geruchssinn hat merklich nachgelassen, die Glieder wollen nicht mehr so wie richtig, und auch die Zähne gehen ihm allmählich aus, ohne - wie früher - nachzuwachsen. Sein Schuppenkleid hat merkliche

Lücken bekommen, der Flamme-natem an Vehemenz eingebüßt. Vor allem aber hat sich der Geist des Drachen während des letzten Jahrhunderts merklich vernebelt: So hat Lepitopir nicht einen Hort, sondern gleich drei angelegt, an keinen von ihnen jedoch hat er noch eine feste Bindung, wie man es sonst von seiner Spezies kennt. So zieht er denn entgegen der Gewohnheiten seiner Art zwischen seinen Horten hin und her, legt sich mal hier, mal dort zur Ruhe. Nur schwerlich merkt er noch, wenn jemand an seinem Horte war, er ist zu alt und zu steif um noch schnell zu reagieren und den Dieben nachzuhetzen. Einstmals der Schrecken der Region, ist er nun zu einem einsamen Jäger geworden, der seine Beute nicht länger zum Vergnügen in den Gefilden der Menschen sucht, sondern fernab dieser verhaßten Spezies in den tiefen unergründlichen Wäldern.

Von eben einem solchen Beutezug ist Lepitopir just zurückgekehrt, um hier in seinem ältesten Hort sein Verdauungsschläfchen zu halten. Vollgefressen ist der alte Höhlendrache und träge, kaum zu einer schnellen Reaktion fähig. Von den Eindringlingen in seinen Gefilden ahnt er nichts, arglos legt er sich nieder zum Schlafe, welcher nach Drachen-art volle sieben Tage dauern wird.

Die Werte des Drachen:

MU 22; LE 110; AT 14; PA 11;
RS 8; GS 5; TP 5W+12; AU 35;
MR 18

Die Flucht

Sollten die Helden ohne das Schwert fliehen wollen, so bietet sich ihnen kaum eine Schwierigkeit: Der Fluchttunnel der Phexgeweihten ist immer noch gangbar, Isquahatapatakpatetel hat ihn mit einer Illusion lediglich für oberflächliche Betrachter unsichtbar gemacht. Eine Zwergennaseprobe +5 ermöglicht es den Helden, das Schlupfloch zu finden. Der Tunnel ist vier Schritt lang und durchmißt nur etwa 3 1/2 Spann, allzu breitschultrige Helden in Eisenkleid sollten ihre rechte Mühe haben, dort hindurchzuschlüpfen. Sollte es den Helden gar nicht gelingen, den Ausgang zu finden,

so mag entweder der Kobold von außen durch den Tunnel in die Höhle schlüpfen (nur wenn die Helden zuvor freundlich zu ihm waren), oder sie warten einfach die sieben Tage ab. Selbstverständlich können sie auch versuchen, den schlafenden Drachen zu überklettern. Lepitopir erwacht bei der ersten Berührung und fragt mißmutig nach dem Grund für die Störung. Falls die Helden ihn bitten, den Weg freizumachen, erwidert er, daß er etwa eine Woche (nach Rechnung der Menschen) zu schlafen gedenke und danach ohnehin aufstehen werde. Dann mögen die Helden passieren. Zu einer anderen Lösung ist der Drache nicht zu bewegen. Jede Alternative, die ihm die Helden aufzwingen möchten, versetzt Lepitopir in echten Drachenzorn: Er eröffnet den Kampf!

Wollen die Helden um jeden Preis das Schwert mit sich nehmen, müssen sie ohnehin abwarten, bis der Drache die Höhle verlassen hat, denn nur dann können sie eine entsprechende Stütze aus Holz

hereinschaffen. Auch dann besteht eine 25 % Chance, daß die Höhle bei dem Versuch, den Pfeiler zu wechseln einstürzt. (Zum Wechseln werden mindestens drei Helden gebraucht, zwei, die den Stützpfeiler unterschieben, einer, der das Schwert wegzuziehen versucht. Jeweils KK-Probe +5, GE-Probe +4). Sollte die Decke einbrechen, so muß jedem Helden eine GE-Probe gelingen. Ist er erfolgreich, nimmt er 2W6 +6 SP hin, bei Mißlingen hingegen 4W6 +6 SP.

Von dem Unbill, ein Zyklopenschwert mit sich zu tragen ...

Vier Schritt Länge, etwa 400 Unzen Gewicht, fürwahr ein echter Klotz am Bein - zumal, was soll man mit einem Schwert anfangen, das unzweifelhaft die Statur eines Zyklopen erfordert?

Man muß annehmen, daß die alten Helden in all den Liedern um

das sagenhafte "Gnor'a'khir" das Schwert zwar gesehen, aber doch niemals mit eigenen Händen geführt haben ... Doch wir sind hier nicht zusammengekommen, um den Wahrheitsgehalt des aventurischen Liedgutes zu prüfen. Zunächst einmal ist es eine echte Tortur, die lange sperrige Klinge durch das wilde Land in zivilisierte Gefilde zu tragen, zumal Eile nottut, will man nicht zufällig doch noch Lepitopir über den Weg laufen. Weder Wendolyn noch Kasimir werden wohl Willens sein, allzuviel Gold aus ihrer kriegsgebeutelten Staatskasse für ein Schwert herzugeben, dessen

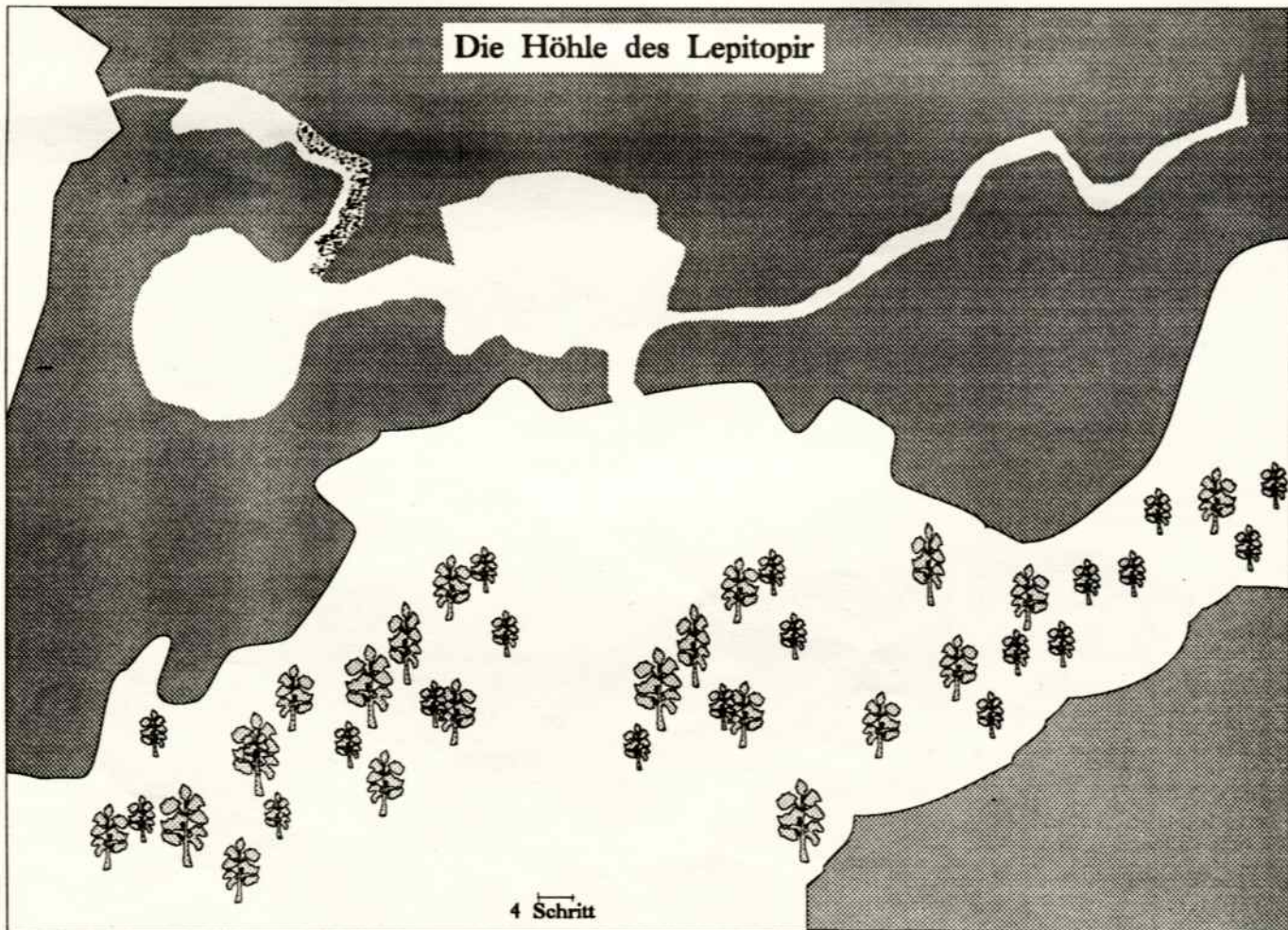
Nutzen mehr als fraglich ist. Ein Rondratempel jedoch würde sich über die Klinge gewiß hocherfreut zeigen. Sollte nicht rondrianischer Eifer die Helden dazu bewegen, sich großherzig und ohne Bitte um Entgelt von dem guten Stück zu trennen (Rondra wird dieser Tat sicherlich gedenken!), so mögen die Helden einen Erlös von 500 Dukaten sicherlich heraus schlagen können (Rondra wird auch diese Tat nicht vergessen!). Auch ein privater Sammler (Thesia von Ilmenstein wäre sicherlich entzückt) mag durchaus einen guten Preis bieten.

M.M.

Doch ganz gleich, ob den Helden das Herz nach schnödem Mammon steht oder nicht, bleibt doch auf jeden Fall die ideelle Belohnung:

100 AP für jeden Helden für den tapferen Einsatz, zuzüglich weitere 25 AP, so sich die Gruppe entschließt, das Schwert in rondrianischem Eifer einem Tempel der Leuin zu übergeben. In letzterem Fall zudem ein Steigerungsversuch unabhängig vom Stufenanstieg auf das Talent Schwerter. Sollten die Helden eines oder gar beide Trollkinder schwer verwundet oder getötet haben, kostet sie dies je 25 AP. Des weiteren steht es Ihnen frei, zusätzliche AP für die Bewältigung diverser Erlebnisse während der Reise zu verteilen.

Die Höhle des Lepitopir



DSA-Material gesucht!

**Carl Albrecht, Trakehnerstr. 1, 30916 Isen-
hagen NB, ☎ 0511/734138 (Mo-Do 19^h-21^h)**
"Wald ohne Wiederkehr", "7 magische Kelche",
"Nedime", "Unter dem Nordlicht", "Borbarads
Fluch", "Tor der Welten", "Strom des Verder-
bens", "Zug durchs Nebelmoor", "Streuner soll
sterben", "Schwarze Sichel", "Kommando
Oachtal", "Fluch des Mantikor", "Verschwörung
von Gareth", "Insel der Zyklopen", "Weg ohne
Grade", "Grauen von Ranak", "Schatten über
Travias Haus", "Zeichen der Kröte".

**Florian Hirdes, Heinestr. 13, 34225 Baunatal
☎ 0561/4911585**
Suche "Schwertmeister 2" (komplett)

**Axel Fink, A-Damaschke-Str. 101, 65824
Schwalbach**
Aventurischer Bote 2-10, 13-19, 21 u. 22. Zahle
für gutehaltene Originale (keine Kaffeeflecken
etc. ...) DM 5.-, für gute Kopien DM 3.-. Auch
Tausch gegen andere Ausgaben möglich.

Robert Ehmens, Hauptstr. 50, 24994 Medelby
Suche farbige Regionalkarten (ausgenommen
"Bornland") sowie die Abenteuer: "Unter dem
Nordlicht", "Tor der Welten", "Fänge des Dä-
mons", "Streuner soll sterben", "Kommando
Oachtal" u. "Seelen der Magier"

**Tim Kirberg, Am Stall 40, 42369 Wuppertal,
☎ 0202/461338**
"Nedime", "Borbarads Fluch", "Zug durchs Ne-
belmoor", "Schwarze Sichel", "Insel der Zyklo-
pen" und "Weg ohne Grade" (biete je DM 15.-)

**Artus Rosenbusch, Rosenweg 43, 63128
Dietzenbach**
"Purpurturm" und "Orkenhort". Tausche gegen
"Wolf von Winhall" und "Götter der Amazonen"

**Christof Leim, Raiffeisenstr. 12, 54472 Mon-
zelsfeld, ☎ 06531/2627 (außer Di u. Mi)**
DSA-Roman "Das Eherne Schwert", leihweise,
gegen Bares oder im Tausch (massenhaft Mate-
rial vorhanden)

**Tilli Redenz, Fr.-Ebert-Str. 100/36, 23774 Heil-
igenhafen, ☎ 04362/5350**
Wir, Cordovan Arlin, Hoher Lehrmeister des
Tempel der Heside zu Sorbik, suchen zur Er-
weiterung Unserer Bibliothek Originale oder ge-
treuliche Abschriften des Av. Boten 1-41 u. 43,
sowie der Schriften "Kanäle v. Grangor", "Ver-
schollen in A/Arfa" u. "Streuner soll sterben".
Der Dienst für die Göttin soll gut belohnt werden!

**Markus Steinbrecher, Schwalbenweg 5,
32760 Detmold-Heiligenkirchen**
Aventurischer Bote 1-31, 33 u. 34 (Originale oder
Kopien, zahle DM 2.-)

Martin Sowik, Beckingshof 4, 59368 Werne
Suche dringend "Schwertmeister 1" (bitte voll-
ständig und gut erhalten, biete DM 45.-)

Jahn Frantz, Körnerstr. 13, 6500 Gera
"Werkzeuge des Meisters" (alt), "Havena" (alt),
"Thorwal", sowie "Wirtshaus zum schwarzen
Keller", "Wald ohne Wiederkehr" und "Nedime".

Haupt, Schaarreihe 91, 26389 Wilhelmshaven
"Bettler von Grangor", "Kanäle von Grangor",
"Fluch des Mantikor", "1000 Oger", "Weg ohne
Grade", "Geheimnis des Zyklopen", "Verschwö-
rung von Gareth", "Götter der Amazonen" und
"Attentäter"

**Christian Bunnenberg, Griesenbrauckerstr.
31, 58640 Iserlohn**
"Verschwörung von Gareth" und "Gaukelspiel",
biete je DM 10.-

**Tobias Böse, Im Mühlenfelde 26, 14167 Berlin,
☎ 030/8112757**

Suche Großraumkarte Gareth und Aventuri-
er aus der neuen Heldenbox. Zahle gut oder
tausche gegen älteres DSA-Material.

**Roland Scherr, In den Nonnenwiesen 6,
67434 Neustadt**
Suche Pläne des Schicksals (Kopien) der
Abenteuer "Wald ohne Wiederkehr" und "Stre-
ner soll sterben"

**Nils Spörkel, Imgardisweg 15, 46459 Rees-
Haldern**
Abenteuer Basis: 2-14, 18, 20, 21 u. Abenteuer
Ausbau: 1-4, 6, 13, 14, 16, 22, 24, 31, 32, 34 u.
35. Zahle je zwischen DM 8.- bis DM 10.-. Suche
außerdem DSA-Romane.

**Thomas Helzmann, Schwetzingenstr. 92,
68165 Mannheim, ☎ 0621/449305**
Suche DSA-Roman "Das Eherne Schwert".
Tausche auch Kopie der "Gabe der Amazonen"
gegen Kopie des Romans. Suche außerdem
"Kanäle von Grangor", "Götter der Amazonen",
"Grauen von Ranak", "Schatten über Travias
Haus", "Zeichen der Kröte", "Insel der Risse",
"Streuner soll sterben" und "Wolf von Winhall".

**Sebastian Lauf, Kapellenweg 38, 69493
Hirschberg, ☎ 06201/56643**
"Zug durchs Nebelmoor" (biete je nach Zustand
bis DM 40.-) u. "Insel der Zyklopen" (biete bis DM
30.-)

**Niko Strunk, Obere Bismarckstr. 78, 70197
Stuttgart, ☎ 0711/655561**
"Schiff der verlorenen Seelen", "7 magische Kel-
che", "Unter dem Nordlicht", "Strom des Verder-
bens", "Zug durchs Nebelmoor", "Streuner soll
sterben", "Fluch des Mantikor", "Hexennacht",
"Verschwörung von Gareth", "Götter der Amazonen",
"Verschollen in A/Arfa", "Grauen von
Ranak", "Fahrt der Korisande" und "Zeichen der
Kröte". Zahle je nach Zustand zwischen DM 20.-
und DM 30.-.

DSA-Material zu verkaufen!

**Arne Becker, Bundesstr. 1, 23881 Breitenfel-
de, ☎ 04542/2593**
"Heldenbox" (DM 30.-), Magiebox (DM 40.-),
"Mantel, Schwert ..." (DM 45.-), SH 2 "Bornland"
(DM 25.-), "Seelen der Magier", "Schiff in der Fla-
sche" (je DM 20.-), "Zorn des Bären" (DM 25.-),
"Menschenjagd", Götze der Mohas" (je DM 15.-),
SH "Lowangen" von MoA (DM 8.-), alles zusam-
men DM 220.- (inkl. Versand)

**Andre Schilderink, Heinrich-Brüning-Str. 18,
46395 Bocholt, ☎ 02871/8466 (14^h-21^h)**
"Hexennacht", "Elfenblut", "Zeichen der Kröte",
"Seelen der Magier" (je DM 10.-), "Prinzessin
Yasmina", "Götze der Mohas", "Weg ohne Gra-
de", "Schwarze Sichel", "Schiff in der Flasche",
"Quell des Todes", "Grabmal von Brig-Lo" (je DM
14.-). Alle in gutem bis sehr gutem Zustand,
Preise zzgl. Porto. Tausche auch gegen Aben-
teuer: (Basis) 15, 25, (Ausbau) 9, 25, 29-31,
33.

**Axel Hagemann, Leo-Blech-Str. 7, 52074
Aachen, ☎ 0241/74737**
"Heldenbox" (die ganz neue, inkl. Karten! DM
30.-), SH 1 "Götter DSA" (DM 9.-), "Donner-
sturmrennen" (wie neu, DM 12.-)

**Ferdinand Grimm, Lindenstr. 12, 91356
Kirchhainbach, ☎ 09191/96351**
Tausche "Wirtshaus zum schwarzen Keller",
"Verschwörung von Gareth", "Götter der Amazonen",
"Menschenjagd" u. "DSAP I." gegen "7
magische Kelche", "Attentäter", "Fluch des Man-
tikor", "Stab aus Ulmenholz" und "Orkandbox".

Khunchomer Schenkenlied

(gewidmet meiner Schwarzmagierin Rolexa Santess)

Mein Herz steht voll in Flammen,
wollt Ihr wissen was geschah?
Dann spitzet mal die Ohren
und höret, wie es war:



Auf dem Markte wohl zu Khunchom
stand ich und sah sie.

Die Augen kühl wie Tau,
der auf den Gräsern schlief,
die Lippen rot wie Rosen,
die in Rahjas Tempeln blüht.
Haare, fein wie Silber,
umspielten ihr Gesicht,
mit Zügen solcher Feinheit,
wie es nur die Elfen sind.

Wie in einem Rausche
bin ich ihr nachgegangen,
durch alle Gassen Khunchoms,
folgten meine Schritte ihren.
Ich richtete dann mein Wort an sie,
sie sah mich lange an,
aus hellen braunen Augen,
daß ich fast versunken wär.
Doch über ihre Lippen kamen Worte,
kalt wie Eis und kalt wie Schnee.

Sie hat mich nie geliebt,
und wird es niemals tun.
Doch ich bin ihr auf ewig verfallen,
es ist das alte Liebespiel.
Eine Nacht hat Rahja mir gegeben,
am Morgen war sie fort,
allein ein Brief ist mit geblieben,
er schwimmt dem Meer entgegen.
Ewig werde ich sie lieben,
oh, Rahja, lindere diese Qual!

Erinnerungen und Küsse
sende ich an sie,
ihr "Gero" wär ich gern gewesen,
sie hat es nicht gewollt ...

Linnert Gero von Eslebon, Barde aus Ochsenwasser

Sonja Meier



Rolf Mütze



??? 3ter Platz



F. Eisenkolb



Volker Kircheis

Trotter, der Käse mit Geschmack!
Käserl Rollerei, Trotterweier, Barone Twergen-
trutz.

Distribution: Kontor Stippwitz, Angbar

Der DSAC "Diener des Willens der Zwölfe" gibt
seine Neugründung bekannt. Wer auch immer
die Neigung verspürt, sich unseren Reihen anzu-
schließen, wende sich an: **Martin Schneider,**
Roschdohler Weg 86, 24536 Neumünster

*Baron Keven vom Grassing und seine Ge-
mahlin Patricia Daphnias geben die Ge-
burt ihres Sohnes Cordovan am 14. Tag
des Rahjmondes bekannt. Ein jeder, der
mit uns dies freudige Ereignis feiern möch-
te, finde sich am 2. Tag des Traciamondes
zu einem Feste ein.*

Eilen, die ihr gegangen seid in die stinkenden
Steindörfer, die ihr vergessen habt, wie die Luft
der Wälder schmeckt, die ihr euch beugt vor
jenen, die sich Adelige nennen, und dem Reich-
tum Vorrang gewährt, gegenüber der Freiheit der
Herzen.

Besinnt euch, meine Brüder und
Schwestern, findet den Weg zurück
in den Reichtum der Wälder und
Auen. Besinnt euch schnell, denn
Tag für Tag fallen die Siedler immer
tiefer in das Land unserer Vorfahren ein. Schließt
euch dem "Beflügelten Pfeil" an, damit den Eilen
endlich ihr Recht auf das Gebiet ihrer Ahnen
zugestanden wird.
Largon vom hohen Fels
(c/o Dirk Schmidt, Mittelstr. 1 HH, 24937
Flensburg)



*Meredin und Zys, eine junge Gauklerin und ein
unerfahrener Krieger, suchen gleichgesinnte
Helden, die sich den Abenteuern und Gefah-
ren Aventuriere stellen möchten. Auch ge-
bracht es uns an einem Meister, der uns durch
die Gefahren lenkt (oder auch nicht). Euer
irdisches Alter soll mindestens 16 Jahre be-
tragen. Auch sind wir einer eventuellen Club-
gründung zugeneigt. DSA-Material ist reichlich
vorhanden. Interessenten melden sich bitte
bei: **Olaf Siebenpfeiffer, Grimbergstr. 37a,
44577 Castrop-Rauxel, 02305/41731 oder
Karin Deaman, Wartburgstr. 198, 44579
Castrop-Rauxel, 02305/71348***

Der Baron von Cres tut kund:

In der letzten Ausgabe dieses Journals wurde
verkündet, daß Spitzelvolk künftig aus der Baro-
nie Cres hinausgeprügelt werden soll. Dies gilt
ausdrücklich nicht für die wackeren Agenten der
KGA, die anscheinend regelmäßig in Cres Ma-
növer abhalten und sich bei der Beobachtung der
Baronie in der Verteidigung des Reiches üben,
damit derlei Läßlichkeiten wie die Flucht des
Usurpators oder Anschläge auf diverse almadani-
sche Edle nicht mehr vorkommen sollen. Jene
sollten also nicht weggeprügelt, sondern nur zu
Übungszwecken für einige Tage verschleppt und
befragt werden, wie es in ihrem Gewerbe Usance
ist. So einer sich tölpelhaft zweimal ertappen
läßt, wird er zur Mehrung der Disziplin für eine
Woche zum Besticken von Corsettagen verur-
teilt.

Danilo Caer Donn, Baron von Cres

Dank sei Rustullah, dem Allerbarmer!

So mag sich denn ganz Dere mit mir, Seiner
unterwürfigen Dienerin, freuen, über Seine Güte
und Seinen Segen! Wisset denn, daß Er mir die
Freude Eines Sohnes gewährte, dessen Name
Lóron lauten soll! So hat die Sandrose Frucht
getragen und blühet nun wie die karge Wüste
nach dem erquickenden Regen. Meine Liebe für
Lórons Vater ist grenzenlos!
Chanya A/Mout'pokeret, Fédáykim-Garde-
kriegsherrin

An alle angehenden Seefahrer Aventuriere!

Am 1. Praios des Jahres 21 Hal eröffnet in
Serske (gleich neben der Fähre nach Merske -
die AA) die "Askirsson'sche Seefahrerschule".
Wir bilden aus: Vollmatrosen, Steuermänner-
frauen, Seeoffiziere.

Studiengebühr für die gesam-
te Ausbildungszeit (30 Monde)
nur 20 D.

Kost und Logis sind frei (das werdet ihr noch
bereuen, wenn erst diese ganzen gefräßigen
Thorwaier bei euch eintreffen - die AA)! Erfolgrei-
che Absolventen mögen sich gar auf einer Gül-
denlandfahrt beweisen. Meldet euch bei: Torben
Askirsson, Hetmann der Wogenbrecherotta,
Thorwal

(Christoph Schaub, Feldbergstr. 83, 65799,
Kelkheim/Ts.)



In unermeßlicher Trauer geben wir den
Heimgang der Helden Rackham der Rote,
Thorwaier, und Rollo dem Magier - von
seinen Freunden auch liebevoll "Katastro-
phen-Rollo" genannt) in Borons Reich be-
kannt.

Tapfer kämpften sie sich durch das unbe-
kannte Orkland, trotzten jeder Gefahr
(zumindestens beinahe - die AA) und stand-
en ihren Gefährten (beinahe) stets zur Sel-
te.

Nun sind sie auf immer in Gold gehüllt und
bleiben strahlend in unserer Erinnerung.
Mögen sie in Borons Reich finden, was sie
zu Lebzeiten vergeblich suchten.

Gwendula von Greifenstein und Friedewald
Fürchtgott

Höre, Ben Ibn Saud, Ratte, Wurm, Kakerlake!
Solltest du Sohn eines schleimigen Nacktmordes
und eines verwesenen Stinktieres es wagen, dich
vor mir, Abdallah Al-Zahyd Al-Mektaba, für dein
im Suf gestammeltes Kamelst, dessen
Odor dem Kadaver eines krötegleichen Al-An-
faners in der Hitze der Khom gleichkommt, zu
verantworten, so melde dich umgehend, damit
ich, der Mawdi der Rechtgläubigen von Mektaba,
alsbald deinen rotzigen Hohlschädel, dessen
Gesichtsausdruck passend sein mag zu deiner
Dummheit, als Trophäe auf den Stadtmauern
von Yachji zur Schau stellen kann! Der Alleinige
versenge dich mit Seiner allmächtigen Kraft.

Trotter, eine runde Sache!

Käserl Rollerei, Trotterweier, Barone Twergen-
trutz.

Distribution: Kontor Stippwitz, Angbar

Helden Aventuriere aufgepaßt:

Ihr wollt euch ein Haus oder gar eine Burg bauen,
seid des Zeichnens aber nicht mächtig?
Ich entwerfe ein Haus nach euren Wünschen.
Auch Karten sind bei mir zu bekommen.
Fredo Horger, Kusik (Kal Kottenstede, Rather
Ring 24, 42855 Remscheid; RP nicht verges-
sen!)

Der Baron von Cres bittet die Dechanin der
Traviaschule zu Methumis, Caspara Thirindar,
ihn möglichst bald in Cres zu besuchen. Wegen
eurer Aussage, ihr habet mich mit zwölf Damen
Lottenvoks auf Hylaios überrascht, habe ich
nämlich die Torheit begangen, in einer hiesigen
Taverne scherzhaft fallen zu lassen, ihr habet
mich wohl im Suf mit meinem Hengst verwechselt.
Nun kommt mir alle Tage jemand herge-
rannt, der mir dieses wackere Tier abkaufen will,
und selbst die Kanzlei RA hat mir - vermutlich
zum Schutze dieses Prachtstücks almadani-
scher Zuchtkunst - 50 Heilebardiere ins Land
schicken lassen. Ihr werdet verstehen, daß es
mir mittlerweile allemal lieber wäre, könntet ihr
jetzt auf dem Markt von Cres bekräftigen, daß ihr
mich nicht verwechselt habt, damit das Gerenne
um das Pferd endlich aufhört, auch wenn's ein
wenig gelogen ist. Ihr könnt Euch auch ruhig
noch mehr ausdenken, aber allzu viele Hafendin-
nen sollten es nicht werden, sonst kommt noch
jemand und will gar mich zu Zuchtzwecken er-
werben

Der Letzte Held 23 ist schon fertig!

Inkl. dem 2. Teil von Sukkuvelani, einer
ausführlichen Beschreibung der Insel-
welt, einem spannenden Abenteuer und
vier Seiten Havena-Fantase.

"Der Letzte Held 22 u. 23", für je DM 5.-
(inkl. Porto) zu beziehen bei:

**Ulf Zander, Vor dem Dorfe 19,
38108 Braunschweig**

Das Zünglein auf der Waage!

Garantiert frische Koschammern
vom Züchter. Preis nach Lebendge-
wicht.

Ammerer-Zunft Twergenstrutz,
Kosch



Leset auch Ihr das "Guldene Pergament", Aventuriere aktuellstes Journal für die junge Dame von heute!

In diesem Mond lest Ihr im Guldernen Per-
gament:

- Krise im nostrischen Königshaus: Yasmína
nicht die schönste Frau Aventuriere? Leset
alles über die Sorgen der Prinzessin von
Nostrial!

- Endlich entdeckt! Die Formel des Zau-
berspruches für ewige Jugend und Schönheit:
Isotomialis Juvex(x)!

- Exklusivinterview mit der legendenumwo-
benen Magierin Nahema Tamerlein! Welche
Kosmetika benutzt sie? Was ist das Ge-
heimnis ihrer frühlingsfrischen Schönheit?
Das "Guldene Pergament". Jeden Mond
aktuell und neu bei ihrem Zeitschriftenkrä-
mer für nur 9 Kreuzer.

Ich schreibe diese Zeilen zum Gedenken an
Dythlinde von Valpokrug. Nun ist es schon
fast zwei Götterläufe her, seit die edle Dythlin-
de in der Schlacht bei Gweth ihr Leben für das
Reich ließ. Sie, die unser aller Leben bereich-
erte und uns mit Rat und Tat zur Seite stand,
ist nun tot. Ich bete zu Rahja, daß Dythlinde
von Valpokrug einen Platz in ihrem Hain
gefunden hat.
Klimper vom Berg

Werter Herr von Ask!

Die Manufaktur Sah'do und Kwahl
zeigt sich zutiefst betroffen ob Eurer
beleidigenden Worte. Wenn dies die
Art des bornischen Adels sein sollte,
so ist uns auch ein Adelsmarschall
Eschenfurt verständlich. Eure De-
menti bezüglich Eurer Kriegsverlet-
zung werden durch Beleidigungen
Eurerseits nicht glaubhafter. S & K ist
ein seriöses, traditionsreiches Un-
ternehmen und wird sich in Zukunft
nicht weiter mit Euch, der Ihr wahr-
lich ein manierenloser Geck zu sein
scheint, auseinandersetzen.
Mark des Sah'do, Geschäftsführer

Aves-Verlag

Für zahlreiche Projekte unseres neugegründe-
ten Fanverlages, suchen wir engagierte Rollen-
spieler, die als freie oder feste Mitarbeiter bei uns
einstiegen möchten. Außerdem suchen wir für
unseren im November startenden Fanversand
noch Fanfanzines, Fanabenteuer und sonstige
Fanprodukte.

Infos über uns gibt's bei: **Aves-Verlag/FANTA-
sia-Fanwarensend, c/o Axel Fink, Ad-
Damaschke-Str. 101, 65824 Schwalbach**

Nun hört mal alle zu:

"Ein Kiesel ist ganz rund
Und ganz bestimmt kein Schund!
Man findet ihn auch rund,
Das weiß doch jeder Hund!"

Bettler J.

aus dem Pasquill:
"Vom Interieur eines Kiesel's",
Buchwerkerei Harben 21 H.





Grane Queitzsch



Stefan von Krage



Timon Meyer

Lieber Herr Drallosch Bundesmeister!
(Das klingt so souverän, kommt ihr da her?)
Was schreibt ihr eigentlich andauernd über Cresse? Ich glaub fast, ihr habt was gegen den Bruder Luddel, wo der doch für einen Schwarzkitzel ein hochfeiner Kumpel ist, auch wenn der manchmal beim Pelura beschleift. Ich mein, das kann doch nicht sein, daß einer so viel Schwein hat und drei Raben hintereinander in den Sand setzt, was? Oder was denkt ihr? Jedenfalls solltet ihr den mal singen hören, alldieweil man das den Stummbrüdern gar nicht zutraut. Tja, da hättet ihr uns mal hören sollen, als wir letztthin aus dem "Greifen" kamen und den Soldaten des Gaugrafen alle Strophen von "Levthans Liedchen" vorfällten - und das sechsmal! Was glaubt ihr, wie die geglotzt haben.
Balla Sjepengurken, Sekretär für Crescoganda

"CHRONIK TRAHILIENS" & "RABENSCHWINGE" 1 & 2 GIBTS NICHT IM HARTLAGERWEG, SONDERN BEI: ARMIN FAULHAMMER, HARTWEG 9, 89231 NEU-ULM

Hört, Dirion Elsnebel, Tore Gerbensohn und andere!

Ich bitte euch innigst, meiner düsteren Wenigkeit und meinen Freunde und Gefährten nicht auf solch lächerliche Weise zu drohen. So werdet ihr noch nicht einmal ein Rotpüschel in Angst und Schrecken versetzen.

Ihr speichelleckerische Kriecher machtloser Götzen, hütet euch! Es würde mich wenig mehr denn ein Fingerschnippen kosten, mich eurer zu entledigen.
Z.C.I.M. u. U.N.

(Schon wieder ein Wer-Convus ... Heilige Nolana, steh uns bei! - die AA)

Kämpfer für Kaiser, Reich und Recht, meldet euch!

Ich, Rondrian Balhoer, trachte danach, das nördliche Mittelreich von marodierenden Orks zu befreien. Für diese göttergefällige Unternehmung suche ich noch mutige Helden. Meldet euch im "Kerker" (eine Schenke) zu Balhoer. Interessierte schicken mir bitte ihren Heldenbogen, Charakterbeschreibung, Lebenslauf und DM 1.-RP. Einsendeschluß ist der 20.10.93. **Adrian Schell, Am Mühlberg 17, 61348 Bad Homburg**

Achtung, Postspieler!

Wer sich schon wie ich Gedanken über ein nicht-kommerzielles DSA-Postspiel gemacht hat, möge bitte zwecks Ideenaustausch Kontakt mit mir aufnehmen. **Wolf-Ulrich Schnurr, Uhlandstr. 5/1, 75328 Schömburg**

Blasst Euch frei!

Original Koscher Dampfpeifen, fertig gestimmt und eingeblasen.
Wir führen auch Trommeln, Pauken und Schlegel in allen Größen und Bespannungen.
Instrumentarius Anusius Rektus, Kammhütten, Twergertrutz

Zwei schon recht erfahrene Spieler (18 J.) suchen DSA-ler im Raum Mannheim/Ludwigshafen, um eine neue Heldengruppe zum Leben zu erwecken. Meldet euch schnell, da es wirklich dringlich ist:
Dirk Gröner, Frischer Mut 6-8, 28, 68305 Mannheim.

Die Kanzlei des Kgr. Trahellen gibt durch ihren Vorsitzenden, Seine Hochwohlgeborene Dio de Cavazo von Djunias, bekannt:
Daß der Verbrecher Praiodan Oppendel wegen Hochverrats, Aufruf zur Rebellion und Gefährdung der inneren Sicherheit des Kgr. Trahelliens zum Tode verurteilt wurde.
Der Verurteilte wird am 1. Tag des Rahjamon-des zu Hot-Alem den Flammen überantwortet werden, auf daß Praios' Element die Versündigung selbst rächen wird!
Der Verbrecher ist seines Amtes als Vorsteher des Praiostempels enthoben, seine Schergen, die sich da blasphemisch "Bannstrahl Praios" heißen, erwartet keine geringere Strafe, sollten sie jemals trahelischen Boden betreten.
Boron mit uns!

Herausgeber aller Fanzines, meldet euch!
Ich möchte ein Kompendium aller Fanzines herausgeben und brauche darum Kunde von euren Werken. Auch möchte ich ein paar wohlfeile Ausgaben erstehen. Schreibt mit RP an: **Kal Kottenstede, Rather Ring 24, 42855 Remscheid**

Der Treuebund des wahren und einzigen Aventuriers' gilt voller Trauer den Tod des ehrenwerten Emir Hammut al Fakis Ben Atnaf bekannt! Unser treuer und hochgeschätzter Gefährte erlag nach ehrenhaftem Kampfe am 7. Tage des Rondramondes in Winhall seinen schweren Verletzungen.
Wir werden ewig seiner gedenken. Möge seine Seele in Rastullahs Zeit einkehren.

Heiliger Kupperus!

Jetzt wider zu haben: Kuperus-Statuetten! Heilfigürchen in vielfacher Ausführung: liegend, stehend, knieend und gehend, mit und ohne Turmuine, auch im Grabmal.
Meister Muhn Säkt, Paßweiser, Twergertrutz

Spieler, Autoren, hört den Ruf!

Um endlich die 2. Auflage von Freistadt Eibenwald fertigzustellen, suche ich noch dringend neue Persönlichkeiten und Gebäudebeschreibungen, um dem Ort frisches Leben einzuhauchen (Alles von einem Autoren verfaßt ist eben doch ein wenig langweilig). Persönlichkeiten, Gebäude, Läden, Geheimorganisationen usw. sind stets gerne gesehen, doch habt Verständnis, daß ich nicht alles nehmen kann. Schickt eure Beiträge an: **Wolf-Ulrich Schnurr, Uhlandstr. 5/1, 75328 Schömburg**

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Hiermit sprechen wir Acht und Bann aus über alle Mitarbeiter der Kartoffeldruckerei zu Ask, solange, bis die Schuldigen an den wüsten Verunglimpfungen Unserer Person und des Grafen von Ask ermittelt, ausgeliefert und abgeurteilt wurden! HWG Erigator Wahnfried Graf von Ask fordern Wir immediativ auf, sich ebenfalls diesen odösen Injurien zu widersetzen, andernfalls Wir Uns genötigt sehen, gut unterrichteten Kreisen Glauben zu schenken, welche ob einer inkurablen Absenz der Virilität des Grafen sprechen, was ein Impediment zu seinem engasalischen Titel darstellen würde!

Der Baron von Ottertal gibt bekannt:

Aufgrund der Lohnerhöhung der Bellunker Reiter ist es Uns leider nicht mehr möglich, Unser Werk "Die Barone Ottertal" zum alten Preis zu versenden. Stattdessen gilt fürderhin ein Entgelt von DM 3.-.
Der Preis für die Farbkarten von Lehen und Hauptstadt bleibt unverändert bei DM 3,50 je Karte. Infos und Bestellungen an: **Tobias Böe, Im Mühlenfelde 26, 14167 Berlin**

DER GÖTTERBOTE 6 -

Das DSA-Magazin am Ziel:

Interessante und anspruchsvolle Unterhaltung und Rollenspielmaterial: KG von Kris Scheja, Szenariovorschlagn "Bergwerksunglück", Götterreport "DSA kontra Alte Welt", Oport-Reisebericht, DSA-Clubs, Untier "Der Aussauser" u.v.m. Semiprofessionelles Layout. 40 S. A4 für DM 4.- (inkl. P&V). Bestellungen an: **Martin Gilitzer, Heinrich-Heine-Str. 3, 92637 Weiden.**

Barzahlung, Scheck oder Überweisung im Voraus. Bankverbindung: "Projekt Götterbote", Kto.Nr. 665 638, BLZ 753 500 00, Stadtparksparkasse Weiden

Flößbräu von Meisterhand! Da weiß man, wo man trinkt! Demnächst wieder Sängersreit!
Der Stollen, Barone Twergertrutz

Nach langer Zeit qualvollen Wartens ist es endlich wieder soweit: Ein neuer Nordländer erblickte die weiten, weiß verschneiten Länder des aventurischen Nordens. Mit neuem, ansprechendem Layout. Inkl. Soloabenteuer "Tod im Schnee", einem interessanten Szenarioschauplatz, KG "Des Feuers Tochter" (von Christel Scheja) u.v.m. DM 3.- (inkl. Postreform u. Verpackung) für 64 S. A5 (+ Beilage), eine Geldanlage, die sich lohnt!

Zu beziehen bei: **Der Nordländer, Tobias Honecker, Auf dem Weiler 31, 53125 Bonn** (Kto.: 139 105 720, BLZ: 380 500 00, Sparkasse Bonn, Empfänger: Andreas Funke)

Hiermit dementieren Wir, der setokanische Adel, alle Gerüchte, die dem Alten Reich die unumschränkte Herrschaft über die Waldinseln zusprechen. Wohl ist es wahr, daß Wir in Verhandlungen über eine Kapitulation mit der Herrscherin des Alten Reiches stehen, doch werden Wir alles daran setzen, die Unabhängigkeit Unseres Reiches zu wahren.

Kimper vom Berg, Herrscher von Setokan und Andkan

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Dem verehrten Baron von und zu Ockenfels sei kund getan, daß sich bei Unserer Darstellung ob der unerhörten Vorfälle bei der Bornlandwahl ein Fehler eingeschlichen haben mag. So sollte es selbstverständlich in Bezug auf Herrn von Eschenfurt Interregnum-Adelsmarschall heißen. Auch wurde Unsere volle Anerkennung und Unterstützung der rechtmäßigen Amtsinhaberin in einem Zusatz gänzlich unterschlagen. Wir haben den verantwortlichen Schreiber selbstredend zur Verantwortung gezogen.

Treue Anhänger unserer Herrin Hesinde!

Ich bin auf der Suche nach neuen Zaubersprüchen, Flüchen, Ritualen, Liedern, Artefakten, Kräutern, Dämonen etc. für ein "Universal-Magier-Handbuch". Schreibt an: **Michael Pappier, Annette-Köhl-Str. 34, 90471 Nürnberg**

Kriegsverletz?

Peinliche Wunden?

Orkenhieb - und aus der Traum?

Nicht verzweifeln: Die Garfolbr-Manufaktur bringt Hilfe! Intimprothese "Graf von Ast" für nur 39,99 D (Einführungspreis) läßt Mann wieder Mann sein!

VISAR WAR SEIN LETZTES WORT, DANN TRUGEN IHN DIE RABEN FORT!

Bekanntmachung des Barons Halderlin zu Twergertrutz

Fürderhin sei in meinem Lehen das Predigen für den Götzentum des Visar geachtet und als Ketzer hingestellt. Desgleichen wird die öffentliche Bekennnis zu den alantianischen Häresien unter Strafe gestellt. Als einzig wahre Verehrung Barons gilt der Puniner Ritus. Jegliche Lästerung und Ketzerie wieder selbigen wird auf das Strengste geahndet.

Zudem suche ich fromme Gläubige des Herrn Boron zur Unterstützung meines Kampfes wider die ketzerische Unterwanderung des Twergertrutz Volkes durch lästerliche Visaristen. Unser Streben soll dem Bau eines Borontempels gelten, wessenhaben ein Tempelzirkel gegründet werden soll, um die Errichtung dieser heiligen Halle zu gewährleisten. Ich werde persönlich beim Raben von Punin vorsprechen, um unsern heiligen Werk den Segen Boron zuzusichern. Interessanten melden sich bitte beim Borongeweihten Turmold Balwin (Stephan Johach (meine tiefste Zerknirschung über die verheerliche Verdrehung Eures holden Namens - die AA), Grevenbergstr. 73, 52146 Würselen). Möge Euer Schlaf gesegnet sein.
gez. Baron Nottr Halderlin zu Twergertrutz

Aufruf an die Eltern junger Recken!

Schickt Eure Gören zur Seel' War es nicht immer ihr Traum, das Meer der Sieben Winde oder das Perlenmeer zu befahren? Bei Efferd, es ist möglich! Der Kapitän der Welmastkarracke Sturmvogel (Festum) und die Eignern von "Hoxo Mysterica" suchen für die Besatzung Mannschaftsmitglieder, die bei Eignung zu Schiffsjungen und Matrosen ausgebildet werden. Ferner werden Segelmacher, Zimmerleute, ein Koch und ein Rudergänger gesucht.

Das Mindestalter der Bewerber sollte 14 Jahre betragen, die Heuer gilt für mindestens 2 Jahre. Wohlhabende Kaufleute und Adelige können dem Schiff kostbare Ladung anvertrauen (Preise unter Störbrandt)! Interessanten melden sich bei: Kapitän Zeder-mann, derzeit Hafen von Selem, c/o Hoxo-Mysterica, An der Falkenwiese 11, 23564 Lübeck

Stolze Recken des Mittelreiches!

Seid auch Ihr es leid, die Anmaßungen Königin Amenes, der Räte von Vinsalt, untätig hinzunehmen? Wenn ja, unterstützt mich bei meinem Feldzug gegen das Liebliche Feld. Mit meinen Verbündeten, den Beni Cherek (36 stolze Wüstensöhne) sowie einigen der gefürchteten Amboßzwerge wollen wir es den Altreichern zeigen! Meldet euch mit Heldendokument, Schlachtplänen, etc. in der Taverne "Zum weißen Kameel" in Fasar bei Rand Al'Thor, bzw. **Daniel Stock, Lewackerstr. 98, 44879 Bochum** (Für Anfragen bitte DM 2.- RP beilegen)

So eilet, edle Recken Aventuriens, sendet einen Boten!

Geldenzaft 8.

die aventurische Gazette, ist erschienen. Über 80 S. im Großformat, voller Fantasy, voller Geheimnisse, mit Spielhilfen für die Welt Dera. Für 3 Dukaten und 5 Silbertaler (zuzüglich 8 Silbertaler für den Börsenreiter) erhält ihr Geldenzaft bei: **Heldenzaft, Postfach 251, 23628 Krummesse**

Der Baron von Rallerfeste gibt bekannt:

Wir suchen einen tapferen Jünger der Rondra als Hauptmann der Rallerfester Garde. Wenn möglich sollte er Erfahrung im Kampfe mit der Art haben. Gute Entlohnung und eventuell Erhebung in den Rang eines Ritters.
Baron Feron Haderin von Rallerfeste (F. Hagenhoff, Am Paulshof 30, 53127 Bonn)

Herr Jaan Firunwulf von Kabash!
Während einer Konversation mit Seiner Allerdurchlauchtigsten, Brin, wurde ich mit Aussehen Eurer offenbar sehr freundschaftlichen Korrespondenz mit dem Baron Dexter Nemrod von Ulmenhain bekräftigt gemacht. Ihr werdet Euch Eures hochsubversiven Geschreibsels erinnern? Ergo mag es Euch nicht verwundern, daß ich dem Regenten zugestimmt habe, daß Ihr mir in futuro nur noch schwerlich ein genehmer Gast in Cäs sein könnt.
Danilo Caer Donn, Baron von Cäs

Auf ihr Recken, schwingt die Keulen!
Drückt euch nicht in dunklen Ecken, sondern meldet euch bei der Allaventurischen Immanuelsternschaft, ganz gleich ob Profi- oder Amateurmannschaft.
Gedenket der sensationellen Erfolge der "Wilden Eber von Gailys" und "Gnadenhammer Rallerfeste" und denkt daran: Auch die "Bullen" und die "Rebellen" haben einmal klein angefangen.
Zögert nicht, nehmt teil an der Saison 21 Hal, gönnt euch die Stimmung, leibhaftig an einer Meisterschaft teilzunehmen. Wer einmal dabei war, kommt nimmerehr los!
Ein dreifaches Hacketaul
(DSAC "Bavaria Blue", Daniel Reisinger, Hochwaldstr. 8, 82131 Gauting, 089/8501476, RP nicht vergessen, Einsendeschluß 2 Wochen nach Erhalt des AB)



Magier aufgepasst!
Für ein neues Buch der 11X11 Zauber suche ich Sprüche und alchemistische Gebräue in regelmäßigen Formaten zur Veröffentlichung. Schickt sie an Rastamon von Garak, c/o Andreas Bierschenk, Auf dem Brink 24, 59174 Kamen

Ehrenwerter Troubadix Gerninot!
Ich war auf das äußerste erstaunt und entsetzt, jene eines Bardens unwürdigen Worte im AB 46 mit meinem Namen unterzeichnet zu sehen. Nun erst erkennte ich, was in einem verhängnisvollen Rausch, dessen Inhalt sich bislang völlig meiner Erinnerung entzogen hatte, geschehen sein muß. Verzeiht das unsinnige Gerdögel eines alkoholisierten Spielmannes.
Zutiefst zerknirscht und reuevoll (mit dämonischen Kopfschmerzen), Euer Carleon

Die Abenteuer der Djamilla Azila von Rashdul gehen weiter!
Wem gehört das Herz der Diebeskönigin und was ist ihre größte Schwäche? Ihr Übermut oder ihre Vorliebe für Männer? Sie ist "Des Feuers Tochter" und spielt mit den Flammen auf vielerlei Art! Diese und andere Erzählungen um Krieger, Kriegerinnen und Halunken finden sich in "Schwertlist", einem Band der Legendensänger-Edition. Erhältlich für DM 4,- (inkl. P&V) bei: Christel Scheja, Josefstr. 29, 33106 Paderborn

Mit Rondras Hilfe gegen den Ork!

Die Göttin sei gepriesen! Mir, Rondramir von Arivor, ihrem demütigen Diener, hat Sie sich im Traum offenbart! Und dies ist Ihr Befehl: "Zieht ins Sveltilal an den Fluß Hival und gründet Löwenfurt, meine Stadt, als Schild und Schwert wider die Schwarzpelze, als Festung der Zwölfe gegen den Ork, als Zeichen Unserer Macht. So sprach die Göttin, gelobt sei Ihr Name, zu mir vor knapp einem Mond. So forderte ich in Ihrem Namen all Ihre Anhänger, alle Gläubigen der Zwölfe und einen jeden rechtschaffenden Abenteuerer auf, sich bis zum Schwertfest am 15. Rondra 21 Hal in der Kaiserstadt einzufinden. Rondramir von Arivor, Ritter der Göttin Schickt euren Heldenbogen, Charakterbeschreibung, kurzen Lebenslauf und DM 2,- RP an: Martin Bauch, Beckenkreuz 64, 88471 Laupheim (Einsendeschluß 20.10.93)

Meine liebe Tjella!
Da ich Deinen Zug nach Festum wegen meines gebrochenen Fußes in Heidenbach verlassen mußte, will ich Dir nun noch einmal meine allerherzlichsten Glückwünsche zur Krönung schriftlich aussprechen! Inzwischen ist der Bruch verheilt, und es würde mich sehr freuen, Dich und Deinen Gemahl einmal als Gäste in meinem Haus begrüßen zu dürfen.
Liebe Grüße, Dein Danow von Notmark

Für T. Treublatt
Durch den Sturm der Zeit,
in Ländern noch so fern,
in Mühe und Leid,
ist Dein Bild der Stern,
der meinen Weg erhellt,
wenn Dunkelheit herniederfällt.
Nicht wichtig ist Zeit noch Ort,
dann ich liebe Dich immerfort.
T. Curifeneyn



DSA-Fans in Leipzig!
Ihr seid entdeckt! Wer sonst plündert immer die Regale? Ich sitze hier vor einem Stapel Soloabenteuer und beklage einen dahingeschiedenen Auelen. Doch der neue Charakter wartet schon. In welcher Spielrunde ist noch Platz für einen Streuner der 1. Stufe? Meldet euch, ist es doch kein Vergnügen, mit fünf Helden durchs abenteuerliche Leben zu gehen, die alle das gleiche denken. Man stelle sich vor: Ein Gruppenabenteuer mit nur 2 Personen, die nun gleichzeitig Meister und fünf Helden verkörpern sollen... Das muß ein Ende haben. Nicole Schmidt, Wettliner Str. 17a, 04105 Leipzig

Schreiberlinge und Zeichner aufgemerkt!
Schreibt ihr gerne Kurzgeschichten, Berichte, Gedichte, Witze, Rätsel, Regelerklärungen u.s.f. oder zeichnet ihr gerne? Dann seid ihr bei uns genau richtig! Wir brauchen eure Werke für die erste Ausgabe des Faserer Blattes. Schickt uns, was immer ihr wollt, so lange es nur mit DSA bzw. Aventuren zu tun hat. Sendet eure Werke bis spätestens zum Erscheinen des Übernächsten AB an: Jan Gutwinski, Eisasserstr. 15, 28211 Bremen

Graumagier aufgemerkt!
Der Zirkel der "Graumagier zu Grango" sucht junge, abenteuerlustige Zauberer, die ihre Ausbildung in einer Akademie beendet haben und nun in den "Zirkel" eintreten möchten. Sendet bitte euren Heldenbrief mit Lebenslauf und 10 RP an: DSAC "Herzog-Mysterica", Am Falkenwiese 11, 23654 Lübeck

Projekt "Rohals Schrift" gibt bekannt:
Wir veranstalten für den "Kobold" einen Zeichenwettbewerb. Zögert nicht, denn es gibt viele Preise zu gewinnen (u.A. PRS-Warengutscheine, Hefte aus dem Sortiment von PRS). Bei Veröffentlichung gibt's auf jeden Fall ein Freixemplar. Meldet euch bei:
Projekt "Rohals Schrift", Andre Wons, Schubertstr. 2, 41379 Brüggen/Born

Im Namen Ihrer Hochgeborenen von Greifenberg sei kundgetan:
Es ist Uns eine besondere Freude und hohe Ehre anzuzeigen, daß Seine Prinzliche Durchlaucht Mukus von Rommily und Ihre Hochgeborenen Duridanya von Greifenberg am 1. Tag des neuen Jahres, welches ist das 21. Jahr der Herrschaft Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz Hal I., sich einander die Hände zum traviagefälligen Verlobnis gereicht haben. Mögen die jugendliche Herrin Isa und die schöne Göttin Rafja das junge Paar segnen und ihnen allzeit Glück und Freude bescheren.
Im Auftrage, Magnillion von Donnerbach, Hofmagus der Freifrau von Greifenberg, Magister der arkanen Künste



Herdoker - einzig unter den besten Bieren Aventuriens

- Helden und tapfere Recken des Schwarzen Auges!
- Keine Lust mehr, Fläschenschiffe zu besuchen oder in die Rolle eines anderen auf der Suche nach elliischer Zaubermacht zu schlüpfen? Dann gibt es jetzt genau das Richtige für Euch: Ein Soloabenteuer in der Tradition von "Borbarads Fluch" oder "Quell des Todes". 47 engbedruckte S. A4, 400 Abschnitte, mehrere Grafiken, stabile Ringbindung. Seid Ihr mutig und stark genug, das "Geheimnis der Mohn" zu lösen? Dann schreibt an: Rani Zaps, Stokkumer Str. 44, 44225 Dortmund, 0231/714050. Preis DM 14,50 + DM 3,- Porto, nur per Überweisung auf Kto. 230 167 25 97 bei Citibank D'ort, BLZ 300 209 00. Vergeßt nicht Euren Namen und Adresse deutlich im Feld
- Verwendungszweck anzugeben!

Genug des Heldenlebens?
Genug des ewigen Reisens und Suchens nach neuen Aufgaben? Genug der dauernden Ungeißeltheit? Verlangt es Euch nach einem geregelten Leben? Ihr sucht Männer und Frauen, Kämpfer für Recht, Anstand und Ordnung, Kämpfer, die eins sind mit Schwert und Bogen. Auskunft gibt das Garnisonshaus zu Isur, Galkiergasse 1
(Ingo Wölbern, Gerhardstr. 81, 24105 Kiel)

Seid begrüßt, edle Recken!
Da uns mehrere Mitstreiter - aus Gründen, die wir hier verheimlichen möchten - abhanden gekommen sind, suchen wir (eine Tife, eine Hexe und eine Magierin) dringend neue Gefährten (aus dem Raum Dithmarschen). Sendet einen Beilunker Reiter an: Kim Shayenne, Arivorpaf, Liebliches Feld - oder meldet euch bei: Esther Schlüter, Ringreiterplatz 13, 25746 Ostrohe

Jetzt ist er hier, der Kosch-Korier! Stets aktuell, bestellt ihn schnell, bei: Riet Stegers, Galmener Str. 179, 41532 Lünen

An Baron Baskan Schladromir zu Ottertail!
Ich danke Euch noch einmal von Herzen für die Verleihung des Edlentitels und bedauere es zugleich zutiefst, Euch Eure Tat mit keiner anderen Gegengabe vergelten zu können denn dieser: aller Welt davon zu berichten, mit welchem Mut Ihr Isora widerstanden habt. Und auch die anderen abernischen Barone will ich nicht vergessen, die ich zwar zu meinem Bedauern nur flüchtig kenne, ohne deren Heldenmut und Liebe zu ihrer Heimat Abernia nicht das Land wäre, das ich stolz bin, meine Heimat zu nennen.
Baron Throndwig Helman von Ostend, Edlervon Völs, Hauptmann der Reserve (3./Abernia II.)

Der Baron von Rallerfeste gibt bekannt:
Als Responz auf den Kommentar zu Unserer Anzeige im letzten AB möchten wir folgendes publik machen: Es entspricht der Wahrheit, daß Wir die KVR unterstützen. Trotzdem bleiben Wir stets ein treuer Anhänger Unserer Herrin Rondra (Abteilung Kampf- und Siegeslieder??? - die AA). Demersprechend war dieser Kommentar ein Testimonium für die Inkompetenz des Schreibers dieser Zeilen. Vielleicht sollte sich der Bote ein neues Motto zulegen: Erst informieren, dann kommentieren!
Feron Hadarin von Rallerfeste

Anmerkung d. Red: Wir ziehen es vor, denn doch getreu dem Motto unseres Herrn Mottoredakteurs Ugo Korminger zu verfahren: Erst amüsieren, dann mokieren!

Opfer für den wahren Boron!
Flammen loderten in den Himmel Moorbrücks. Die Mauern des halbfertigen Visartempels stürzten tosend in sich zusammen - drei Männer fanden dort ihr ewiges Grab. Der lange Kampf von uns Puniner Boroni gegen die Ingaltispeugener Katzer fand ein blutiges Ende. Der Südkoscher Visarsektors Sorbant Visant fand den gerechten Tod. Im Kampfe wider den Visarunsinn wurden im Namen unseres Herrn Boron Zakharabas vom Zorkabinerorden und der hochehrenwerte Anführer der Puniner Reconquista des Klosters Garrensand, der erlauchteste Kaimun Breckenbart, in die stillen, ewigen Hallen heimgerufen. Möge der Märtyrertod des Kaimun anderen zum Vorbild und zur Mahnung dienen. Odilbert der Fromme, Bruder des Klosters zu Garrensand.

Oh, Ricardo, mein heißgeliebter Gemahl!
Seit Du Dich auf den Weg machtest, um Gildenland zu erforschen, erwarte ich sehnlichst eine Nachricht von Dir! Täglich hoffe ich das Hufgeklapper eines Beilunker Reiters vor unserem Hause zu hören. Du bist inzwischen Vater eines prächtigen Jungen geworden. Wäre dies nicht ein Grund, nach Hause zu kommen?
Deine Dich liebende Esra

Von Praios' Szeptern

Warumb die Prajos-Kirchen heilig und gut ist:

"In heilig Herrn Prajosens (Sancti-Praionis-Nomine) Gefolge hält uns daselbst die Einheiligkeit aller Reyche und Lande auf Deren unterm Sonnen-Firmamente. [Einheiligkeit], weil's nämlich die Staats-Kirchen ist, die Herrn Horaszens, Ucuris Sohn, Gotteslieb und Wundermacht einstens in Alt-Küschlich und Alt-Bosparan (Daimonen hinfort!) den Leuten befohlen alz heilig und gut, denn der hat zwei heilig Prajos-Szepter gehabet: in der linken das des heiligen höchsten Sonnen-Herrn, gleiszend Blitz und golden Sonn, und in der rechten das eigne, gleichwohl in des Himmels-Herrn gerechtem Anlitz: Herr Horasz ward fögliche allgewaltig auf Deren! Ist dies niht wunderpar?"

Herr Horasz ergo hat Wunder gewirket und gerecht geherrscht alz Ucuris Sohn auf Deren, und die Hoffnung hat geheissen, daz er wiederkommen möge eins Praioslaufs, denn die Leut haben ihn geliebet: Hoffnung und Liebe. Und die Fürsten und Bürger haben den Gerechten gefürchtet ob seiner güldnen Unerbittlichkeit, waz heilig und gut ist, denn Prajos und Ucuri und Horasz sind auf Alveran und Deren die höchsten: Hoffnung und Liebe und Recht und Fürcht, was auch uns all am höchsten ist. Und die Götterläuf habens gut gemehret in gefälligem Glauben!

Schlussendlich nämlich ist's unsre Nachfolge auf Herrn Horaszens heiligem Throne linker Hand, die all dies heilig und gut und unfehlbar machet!"

Warumb ein Heliotan nicht eine Staats-Person sei:

"Unsre heilige Succession (Sancta-Successio-Nostra) auf dem linken Throne meinert nun, daz der rechte nicht der unsre ist - dies ist der deine, Cayser.

Herr Horasz nämlich war ein Gottessohn und darumb ein andrer alz all die Horasz-Cayser im Reiche Bosparan. Die, die nach ihm kamen bald, waren wol noch heilig und gut und - bedenket, Cayser, dies! - Heliotan und Horasz in einem und darumb von grösster Macht. Doch dann kamen die unheilgen Daimonen-Meister,



und der Thron Bosparans wankte vor Herrn Prajosens und des Heliotans, unsrem Zorne. Doch in unsren Prajosläufen sint die Menschlein nicht mehr Helden, und das linke Szepter sollt nicht mit dem rechten in einer Staats-Person sein:

Das linke - unsres - herrscht im Prajos-Staat mit Gottesfurcht bis hin zur härenen Geißlung der eignen Person um Prajosens Wohl willen! Das rechte - Eures - herrscht im Cayser-Reich mit Gefälligkeit der Städter bis hin zur Geißlung der heiligen Gottes-Person!

Das linke ragt hinauf in den Himmel und wird eins mit der Sonn, gleichsam flehend: 'Verbrenn mich, Prajos, den Sünder!', wo er doch heilig-

mäßig gelebet und doch niht hinreichlich; das rechte weist hinab zum verdammten Namenlosen und den finstren, verfluchten Niederhöllen, doch gleichsam flehend: 'Lasz mein Cron golden glänzen, Prajos, denn dein Fürst bin ich!' Das kömmt, weil wir zweierlei haben im Menschengeschlecht: Den, dem ein Thron in Prajo-

sens güldner Hall von vornherein angedacht, und den, der den anderen Elf oder dem Namenlosen heilig - darumb, Cayser, mag eine Prajos-Person niht Staats-Person sein, denn wie sollt er all den Verdammten ein guter Herr sein?"

Warumb der Cayser dem Heliotan in der Kirch untertan:

"Weil aber der Cayser dem Heliotan (Quia-Imperator-Heliotani) im Staate über ist, mit was einer Inbrunst gehört's sich dann, Cayser, dem Heliotan und all seinen Geweihten in der Kirchen untertan zu sein - denn dort findst dein Heil im gülden-gleiszend Prajos-Recht, das dein Staats-Recht gleichsam ist. Alz Cayser magst du niht einem der andren Elfe

föglisch sein oder ouch ein Magus, sondern allein dem Prajos huldigen in seiner Garethen Hallen. Darumb ist die Prajos-Kirche Staats-Kirche, und wann immer du in die Licht-Stadt reitest, dann ist dein rechtes Szepter minor vor unsrem linken majorennen. Um wieviel - frag ich dich - hast du dich vor unsrer Weisheit zu verneigen, der wir alz höchster aller gebieten, wenn das Bäuerlein selbst vor dem Gemein-Geweihten auf der Straß acht hat? Allein darumb, weil wir dorten Sonn und Cron heiligen."

Aus dem Reichs-Epistulum des hl. Lichtboten Anselm Praiodan XXI. Heliotan aus dem Götterlaufe 390 v. H. an den Kaiser Eslam v. Almada; seitdem von allen Heliotani als Concordats-Epistulum dem Kaiser, "ihrem Sohn", befohlen, zuletzt 1 v. H. dem greisen Kaiser Reto von Jariel Praiotin XII. Heliotan.

Warum die Praioskirche heilig und gut ist:

"Die Heliotani schreiben ganz recht, nicht wahr, dies ist wohl offenbar, daß allein in ihrem heiligen Amte auf dem linken Throne der guten Macht des allmächtigen Herrn Praios - heilig! heilig! heilig! - der Fortbestand an unverbrüchlicher Autorität derselben Staatskirche gegeben sei, die einstens vor unzähligen Götterläufen der Herr Horas - heilig! - seinen Untertanen, den Städtern und Bäuerlein, befohlen habe, und nicht minder den Grafen und Prinzen, die in unsrer dritten Sfäre als brüchige Spiegelbildchen des Herrn Praios in der fünften Sfäre demnach in den zwölfgöttlichen Landen herrschen mögen.

Wie können sie's in Heuchelei dem kaiserlichen Throne, dem (vermeintlich) rechten, wagen, nicht zu schreiben, daß auf eben demselben finstre Daimonen - Daimonen, sag' ich! Praiosseibeius! sanctus! - hausten über viele Götterläufe hinweg in Bosparanischen Praiosläufen? heilig! heilig!

Das nennen die Erhabenen Weisheiten 'Concordats-Epistulum' vor dem Antlitz des zornesgleißenden Herrn droben in Alverans Firmament? Sünde! Sünde! Praiosvergiß! Bannen und blitzen mögen die Lichtboten, bannen und blitzen! Mögen der Sonne goldne Strahlen herniederfahren und verbrennen, was da Lug und Trug an der heiligen Mutter Kirche ist! Was bet' und bitt' ich drum Praioslauf um Praioslauf! Praiosseibeius! Und doch, meine Töchter und Söhne, hat der Heliogan recht, denn er ist unfehlbar - heilig! heilig! - vor dem Goldenen Greifenherren: Daß die Autorität der Kirche - heilig und unverbrüchlich - aufgrund eben dieser Unverbrüchlichkeit durch die Götterläufe gewachsen in himmlische Höhen; nimmer war die heilige Mutter ergo gottgefälliger als: heut; nimmer mächtiger als: heut; nimmer zorniger ob dem Unrechte als: heut! Wanket, Ihr Leut, Herrn Praios' gleißend' Zorn dräut über Euch - schaut droben, die heilige Sonn, schauet! - könnet Ihr's ertragen? Die göttliche Gerechtigkeit? Könnet Ihr's? - Nein, da schauet Ihr zu Boden, hinab zum Namenlosen! Verkommenes Reich auf Deren! Fürchtet Euch! Geißelt! Fürchtet! Geißelt Euch allenthalben! Nichts auf Deren ist heiliger als Praios, Ucwri, Praios' Sohn, und Horas, Ucwris Sohn - höret das! Und vergeßt's nicht!"

Warum der Heliogan eine Staats-Person sei:
"Weil nun auf Deren nichts heiliger und mächtiger zu sein vermag als der, dem Horas einzig Licht auf Deren und praiosgefällig allerhöchste Autorität verliehen hat - der Heliogan! heilig! heilig! - drum mag wohl weithin nichts sein - kein Kaiser! heilig! - der dem praiosgesandten Heliogan sagen mag, was recht und gut ist und was nicht, vielmehr ist's andersherum - Herr Horas hat dem Heliogan zwei Sonnen-Szepter gegeben, ein linkes und

ein rechtes, und das linke hält die Erhabne Weisheit noch immer in Händen; das rechte hingegen hat er vollkommen fortgegeben, einem mächtigen Kaiser, der gleichwohl dem greulichen Fuchs sich verschrieben, zur eignen Gewalt - und nicht nur dem. Was haben - heilig! - die Kaiser Heliogan sinitemalen recht getan, daß beide Szepter auf ein weites in einer Hand sie einten - vernehmt's, Ihr Leut, vernehmt's! Was waret Ihr und Eure Altvorderen hingegen verderblich, daß Ihr dem Weg des linken Szepters nicht folgen wölltet in Eurer praiosverdammten Gefälligkeit! Wie konntet Ihr's wagen? Wie? - Auf die Knie! auf die Knie! sag' ich! Daß Herrn Rohal Ihr auf den Thron gehoben! Auf die Knie ... nieder! Eine heilige Kirche, allgemein und praiosgefällig, sind wir aus drängendem Glauben gezwungen zu bekennen und zu behaupten. Denn außer ihr ist kein Heil auf Deren! Als die Leut nun sprachen: 'Schauet, da sind zwei Szepter' - in der Kirche nämlich -, da sprach Herr Horas nicht, höret gut, Ihr Leut: 'Das ist zuviel!', aber: 'Das ist genug!' - wer wagt's da zuleugnen, daß beide Szepter in des Lichtboten Hand seien, wovon das linke von ihm geführt und das rechte für ihn geführt wird von den Königen und Rittern. Das linke Szepter ist über dem rechten, denn Horas spricht: 'Es ist kein König, ohne von Praios; wo aber ein König ist, der ist von Praios gesandt!' Läßt sich das niedere rechte Szepter da nicht auf das höhere linke zurückführen? Und wenn das rechte vom linken nun abweicht, dann höret des Praios' Wort, das geschrieben steht in Seinem Buche: 'Der Praiosgeweihte richtet alles und wird von niemand gerichtet.' Ist nicht der Kaiser dem Heliogan untertan, frag' ich Euch? - Wagt Ihr's da zu zaudern? Wer ergo der von Praios so geordneten Gewalt widersteht, widersteht der

zwölfgöttlichen Dereordnung! Somit erklären, entscheiden und behaupten wir, daß allen Geschöpfen überhaupt zum Heil notwendig ist, sich dem Heliogan zu unterwerfen."

Und ein weiteres Mal warum der Kaiser dem Heliogan in der Kirche untertan ist:

"Nach allem, was gut und recht gesagt und geschrieben ist hie und andernorten, postuliert, Ihr Leut, als gut und recht:

1. Daß die Kirche vom Herrn Praios allein befohlen sei.
2. Daß allein der Heliogan Herr der Kirche sei und unfehlbar und überhaupt ohn' Falsch.
3. Daß ihm alles zukomme.
4. Daß er allein des Kaisers und der Könige Reiche als recht und heilig siegeln kann.
5. Daß des Heliogan Name der einzige ist in den Tempeln.
6. Daß dieser Name einzig sei auf Deren.
7. Daß ihm zukomme, Kaiser, Könige und Herzöge abzusetzen.
8. Daß die Kirche des heiligen Herrn Praios nimmer gefehlt hat und, nach dem Buche Praios, nimmer fehlen wird.
9. Daß er nicht gerichtet werden darf.
10. Daß er ein Heiliger ist, denn das göttliche Oraculum hat ihn Heliogan geheißt.
11. Daß allein er heiligzusprechen vermag.
12. Daß auf Deren kein grimmer Schild gegen Dämonen und Hexerei ist.

Postuliert!"
Aus einer Rede des Erleuchteten Hilberian Grimm v. Großen Fluß u. v. Greifenstein am 1. Praiosmond 21 Hal in Elenvina - unter dem "Heil!" und "Hoch!" der Barone, Ritter und Städter.

"Wissen und Erkennen sind das Fundament des Glaubens." - die heilige Frau Hesinde möge uns erleuchten!

Mit besonderem Dank an die mittelalterlichen Päpste!
Niels Gaul

DSA-Material zu verkaufen!

Florian Hirdes, Heinestr. 13, 34225 Baunatal 1, ☎ 0561/4911585
"Borbarads Fluch" (gut erhalten, DM 12.-, inkl. Porto)

Manuel Beck, Lindenstr. 31, 69493 Hirschberg, ☎ 06201/58589

"Spur des Wolfes", "Schiff in der Flasche", "Donnersturmrennen", "Quell des Todes", "Seuche an Bord", "Fahrt der Korisande", "Stadt des toten Herrschers", "Stromaufwärts", "Bund der schwarzen Schlange" (je DM 10.-), SH 3 "Königreich am Yaqir" (2X) u. SH 1 "Götter DSA" (je DM 15.-), "Helden DSA" (2X), "Orkland" (2X), "Thorwal" (2X), "Landbox", "Mantel, Schwert..." u. "Kreaturenbox" (je DM 25.-), 2X DSA-Brettspiel (je DM 40.-), Abenteuerlicher Bote 42 u. 43 (je DM 2.-).

Just Schulte, Markusstr. 43, 33607 Bielefeld, ☎ 0521/28206

"Schiff der verlorenen Seelen" u. "7 magische Kelche" (je DM 12.-)

Ulrich Simon, Fröhstockheimer Weg 3, 97350 Mainbernheim, ☎ 09323/5220

"Bettler von Grangor", "Tödlicher Wein", "Seuche an Bord", "Orkenhort" und "Donnersturmrennen" (alle neuwertig, je DM 20.- oder im Tausch gegen Abenteuer der Stufen 5-10)

Anatol Sendker, Kurt-Schumacher-Str. 14, 21337 Lüneburg, ☎ 04131/58545

"Orklandbox", "Schwertmeister 1 u. 2" (je DM 25.- bis DM 35.-), "Tödlicher Wein" (DM 5.-), "Orkenhort" u. "Zeichen der Kröte" (je DM 10.-)

Achim Röder, Mozartstr. 36, 63165 Möhlheim, ☎ 06108/69919

Tausche "Wirtshaus zum schwarzen Keller" gegen "Hexennacht", "1000 Oger" oder "Insel der Risse".

Christof Leim, Ralfseisenstr. 12, 54472 Monzelfeld, ☎ 06531/2627 (außer Di u. Mi)

"Fluch des Mantikors" (neu!), "Grabmal von Brig-Lo", "1000 Oger" und "Stab aus Ulmenholz" (je DM 11.-)

Th. Stein, Meisenstr. 26, 42281 Wuppertal
"WuWe 1" (DM 6.-), "WuWe 4" (DM 3.-), "Magie d. Schwarzen Auges" (DM 12.-), "Prinzessin Yasmira" (DM 10.-), "Quell des Todes" (DM 9.-), "Götze der Mohas" (DM 8.-), "Khomb" u. "Mantel, Schwert..." (je DM 29.-), sowie div. Fanzines.

Jörg Ischebeck, Schönenbächerstr. 32, 51580 Reichshof, ☎ 02265/8058

"Donnersturmrennen", "Zeichen der Kröte" u. "Eifenkönigs Zaubertrank" (je DM 12.-, alle zusammen DM 32.-)

Daniel Bleyenbergh, Schmalestr. 55, 48429 Rhelne, ☎ 05971/70417

"Insel im Nebel" (neu) für DM 10.- oder im Tausch gegen Abenteuer "Straßenballade" (gut erhalten!)

Lars Inselmann, Herrmann-Löns-Weg 19a, 21435 Ashausen, ☎ 04171/50475

"Brig-Lo", "Donnersturmrennen", "Staub und Sterne" u. "Tage des Namenlosen" (je DM 8,50 oder im Tausch gegen andere Abenteuer)

Ragnar Schwefel, Fuchsbachweg 2, 30966 Hemmingen, ☎ 0511/231683

"Wald ohne Wiederkehr" (DM 10.-), "Wirtshaus zum schwarzen Keller", "Tor der Welten" (je DM 15.-), "Nedime" (DM 13.-), "Eifenkönigs Zaubertrank" (DM 12.-), sowie "Shadowrun" (u.a. 1. Aufl. HC) und sonstiges Rollenspielmaterial, Fanzines, Fan-Solos u. Fan-Abenteuer (DSA).

Neue Erkenntnisse um die Tragödie von Donken

Gareth/Donken

Noch immer ist es nicht gelungen, die mysteriösen Ereignisse im Dörfchen Donken (der Bote berichtete) vollständig mit dem Lichte der Erkenntnis zu erhellen.

Um baldigst Abhilfe zu schaffen, hat sich, wie man unlängst erfahren konnte, der mit der Untersuchung betrauten Abteilung des KGIA der dritte Hofmagus zu Gareth, Melwyn Stoorrebrandt, angeschlossen, wie es heißt, auf Geheiß Seiner Königlichen Majestät persönlich.

Doch lest nun den Bericht der Obristin Ludilla von Tronten, welche höchstselbst bei den Nachforschungen des Magus zugegen war.

“Nun, das war für mich das erste Mal, daß ich mit dem Herrn Hofmagus zu tun gehabt habe, wiewohl der Magister des öfteren mit solchen Dingen betraut wird und deshalb oft auf Reisen ist. Zunächst hat mir der Befehl auch gar nicht geschmeckt, dem Herrn Melwyn zur Seite zu stehen, man weiß ja, wie das oft so ist mit den Damen und Herren der arkanen Zunft, launisch und hochnäsiger und dazu oft so zimperlich, daß sie kaum eine halbe Stunde im Sattel aushalten können, schon gar nicht, wenn es dem Herrn Efferd gefällt, das Land reichlich zu segnen. Aber Ihr wollt ja nicht was über den Herrn Melwyn erfahren, sondern über Donken.

Auf dem Weg dorthin waren die schrecklichen Ereignisse in aller Munde. Kein Bäuerlein, das nichts zu munkeln wußte von bösen Geistern, Schwarzmagiern, Dämonen oder gar dem Namenlosen selber, möge Praios uns beistehen. Einige behaupteten gar,

sie hätten mit eigenen Augen in der betreffenden Nacht einen schwarzen Schatten über die Felder huschen sehen, ein schreckliches Untier, das so markerschütternd geheult hätte, daß einem jeden, der es gehört hatte, das Blut in den Adern gestockt wäre. Einer schleppte gar sein altes Mütterlein an und behauptete, es sei in Wirklichkeit seine Schwester, die dem Dämon leibhaftig begegnet wäre und auf einen Schlag um drei Dutzend Götterläufe gealtert wäre. Aber der Geschichte wollte Meister Melwyn gar keinen Glauben schenken und ich auch nicht, wiewohl einige meiner Leute schon recht bang dreingeschaut haben, als sie all diese Schauergeschichten mitanhören mußten.

Am Abend sind wir dann auf einem Hof etwa eine halbe Meile vor Donken abgestiegen, der Herr Magus ist dann auch gleich in sein Zelt gegangen und hat verlangt, man möge ihm noch heute den Bauern Dappert vorführen, was dann auch geschah. Stunden haben sie da zugebracht, doch was im Inneren des Zeltes geschah, weiß ich nicht zu sagen. Der Gardist Barian, der Wache vor dem Quartier des Magus stand, berichtete mir am nächsten Morgen, daß er aus dem Zelt von Herrn Melwyn ein kleines Tier habe herauskommen sehen, doch bevor er sich's versah, war es schon verschwunden. Sonst aber habe er nichts Auffälliges bemerkt.

Meister Melwyn aber kam zur Hahnstund an mich herangetreten - seine Miene war so finster, daß man Kinder hätte damit verschrecken können - und bat mich, ihn nach Donken zum Dappertthof zu begleiten, alleine, wie er mit düsterer Stimme erklärte, um

nicht unnötig Menschen in Gefahr zu bringen. Ihr könnt Euch vorstellen, wie mir danach zumute war!

So sind wir dann hin zum Hof des armen Dappert, ich das Schwert immer fest in der Hand, die Augen überall. Unheimlich war's, obwohl doch helllicher Tag war. Das Anwesen lag wie ausgestorben, nicht so, als wär's erst seit wenigen Tagen verlassen. Allzeit war's mir, als täten unsichtbare Gestalten mich beobachten und einmal, ich schwör's bei meiner Seele, da hat mich gar etwas kurz am Knöchel berührt, mit eisigem Griff, wie eine Klaue von einem Wesen aus den Niederhöllen. Mir blieb fast das Herz in der Brust stehen und wenn der Herr Magister nicht bei mir gewesen wäre, Rondra hin oder her, ich wäre bestimmt gerannt wie ein Traviazögling auf dem Schlachtfeld.

Der Magus aber ließ sich von der unheimlichen Stimmung nicht beeindrucken. Unbeirrt schritt er auf das Haupthaus zu, dabei hielt er in der einen Hand eine kleine Kugel aus Jade, in der anderen eine Kugel aus reinem Kristall. Als dann ist er ins Haus gegangen, mich aber hieß er, draußen zu bleiben. Zwar war ich nicht gerade glücklich, mich unversehens allein mit all den Gespenstern da draußen zu sehen, aber dennoch war's mir allemal lieber als mit hinein in das Unheilshaus zu gehen.

Kurze Zeitspäter kam Meister Melwyn denn auch wieder hinaus, mit steinerner Miene - unmöglich zu sagen, ob er etwas herausgefunden hatte, und wenn ja, ob's gute oder schlechte Nachrichten waren.

So kehrten wir zurück ins Lager, wo Melwyn erneut den Bauern Dappert zu sich rufen ließ. Aber scheinbar wußte der arme Kerl nichts weiter zu sagen, und so befahl Melwyn mir, ich sollte eine der Lei-

chen herbeischaffen. Na, das war vielleicht ein Geschäft. Wir sind ja viel gewohnt, aber diese Leiche, die war ganz anders als alle, die ich bislang gesehen hab, so eisig kalt, als käme sie geradewegs von Firuns frostigen Ebenen, dabei war es doch ein milder, warmer Tag. Na, lang hat der Herr Magus es mit dem Toten auch nicht ausgehalten. Nach einer Viertelstunde kam er wieder aus seinem Zelt, nun aber forderte er, man möge die Leiche der Braut herbeischaffen. Das aber traf auf wenig Gegenliebe bei dem Borongeweihten Donkens und der umliegenden Weiler und es kostete den Magus alle Überzeugungskraft, den Herrn Seldor Koslerion davon zu überzeugen, auch die Braut aus ihrer Totenkiste holen zu dürfen, um der Sache willen. Doch ihr werdet nicht glauben, was wir in dem Sarg voranden, als wir ihn öffneten: Statt des Leichnames der Braut lag dort eine grobe Lehmgestalt von ungefähr menschlichem Aussehen. Sprachlos starrten wir das Ding an und mehrfach hörte ich, wie der eine oder andere etwas von einem "Golem" raunte. Der arme Bräutigam aber, der just in das Zelt gestürmt kam, bevor wir auch nur einen Finger rühren konnten, dies zu verhindern, das geriet ob dieser grauslichen Entdeckung schier außer sich, wild schreiend warf er sich über den Sarg und es brauchte vier Mann, um den bedauernswerten Mann einigermaßen wieder zu beruhigen.

Magister Melwyn aber nickte nur nachdenklich, als hätte er gar nichts anderes vorzufinden erwartet. Seltsamerweise erschien er sogar irgendwie erleichtert, als habe er mit noch weit Schlimmerem Übel gerechnet. Womit, das wage ich mir gar nicht auszumalen. Schließlich befahl der Magus uns die Lehmgestalt auf unse-

ren Wagen zu verschaffen um ihn nach Gareth zu bringen, wo er weitere Untersuchungen vorzunehmen gedachte.

Soviel gibt es zu den Ereignissen in Donken zu berichten. Der Leichnam der Braut ist weiterhin verschollen, der Behuf der Lehmgestalt unbekannt. Derjenige aber, der Licht ins Dunkel dieser mysteriösen Ereignisse bringen könnte, der bejammernswerte Bauer Dappert, ist zu keinem klaren Satze fähig, mögen die Zwölfe sich seiner benebelten Seele annehmen. Einzig gewiß ist, daß es sich bei Dappert um eben jenen Helden handelt, welcher die verräterische Hildelind erschlug. Ob zwischen dieser Tat und den jüngsten Ereignissen zu Donken ein Zusammenhang besteht, weiß bis zum heutigen Tag noch niemand mit Bestimmtheit zu sagen. Wir werden die geneigte Leserschaft über den weiteren Verlauf der Untersuchungen unterrichten.

Stefan Küppers

Vernehmte in diesem Sinne auch den Aufruf des ehrenwerten Grafen Growin von Ferdok:

Aufruf:

Seine Hochwohlgeboren Graf Growin von Ferdok sucht erfahrenen Magus nebst mutiger Begleitung, zu dem Behufe, Licht in die undurchsichtigen Geschehnisse bei Donken zu bringen. Kenntnisse um Dämonisches Wirken und Schaffen, sowie um die Kunst der Verwandlung von Mensch und Tier wäre von Vorteil. Bezahlung je nach Erfolg. (Stephan Schulze, Westerheideweg 4, 59077 Hamm-Pelkum, RP erbeten)

Traviabund über die Grenzen hinweg

Vinsalt/Artesa:

Ein hoffnungsvolles Zeichen erreicht uns dieser Tage aus der Metropole des Lieblichen Feldes. War in den vergangenen Monden das politische Klima zwischen dem Alten und dem Neuen Reich, seit der Selbststernennung Amenes von Vinsalt zur Horas, arg abgekühlt, daß sich selbst weltgewandte Höflinge schwer auf dem glatt gewordenen Parkett der diplomatischen Beziehungen zwischen den beiden Reichen taten, gibt es nun ein erstes Anzeichen für eine Entspannung: Am 1. Tag des Rondramondes des Jahres 21 Hal wurde zu Vinsalt verlautbart, daß die jüngste Prinzessin des Königreiches am Yaquir, Salkya von Vinsalt, die Absicht hege, den heiligen Bund der Ehe zu schließen. Fürwahr auf den ersten Blick

nichts ungewöhnliches, allein, als der Name des Auserwählten bekanntgegeben wurde, da ging ein Raunen durch die versammelten Gäste. Denn nicht etwa das politische Kalkül der königlichen Mutter wählte den Gatten, sondern Rahja allein! Hatte ein jeder Kunde der Vinsalter Verhältnisse damit gerechnet, die Prinzessin werde über kurz oder lang dem Herrscher von Mengbilla als seine 7. Frau angelobt, um den Herrn dieses Reiches für die Belange des Lieblichen Feldes gewogen zu machen, sahen sich diese kühlen Spekulanten jäh überrascht: Als Bräutigam ward ein Baron aus dem Mittelreich verkündet, der ehrenwerte Baron Ancuiras Alfaran von Artesa nämlich, einem ausgezeichneten Manne unseres Reiches. Jenem wackeren Almadaner, ein Or-

densritter der Ardariten gleich seiner zukünftigen Gemahlin, gelang es das Herz der schönen Prinzessin zu gewinnen, am 1. Tag des Traviamondes wird er seine Braut in den Tempel der Göttin des Herdfeuers zu Vinsalt führen. Fürwahr, ein Lichtsstrahl der Hoffnung, nach langen Monden des Zank und Haders zwischen den beiden Reichen, der selbst nicht durch die Verlautbarung des Kanzlers Ihrer Majestät zu Vinsalt getrübt werden kann, nach der Salkya von Vinsalt vom Tage ihrer Hochzeit an all ihrer Privilegien auf Krone und Königsland entsagen muß, und fürderhin allein den Titel ihres Gemahles zu tragen hat. Zu freudig muß es uns stimmen, wenn Rahja über politisches Kalkül obsiegt!

M. C. Bornkamm

Abkehr vom Visar-Kult!

Trahelien:

Wie uns seitens der trahelischen Postille "Rabenschwinke" zugetragen wurde, ist es in dem abtrünnigen Reich im Schatten Al'Anfas zu bedeutenden Umwälzungen gekommen:

So wurde aus Ne'charka-re Ta vermeldet, daß sich nach langem, zähen Ringen die Führung des Laguanerordens mit ihrer Forderung durchsetzen konnte, der trahelische Boronkult möge sich in den Schoß der Puniner Kirche zurückbegeben und dem ketzerischen Visarkult abschwören.

Wie ihre Eminenz zufrieden mitteilte, seien nun endlich alle hochgestellten Angehörigen des Konzils der Borongeweihenschaft Traheliens darin übereingekommen, daß der Visarkult eine dem Herrn nicht wohlgefällige Verehrungsform darstelle und somit nicht länger zu dulden sei.

Ausschlaggebend für diese überraschende Übereinkunft war der Rücktritt zweier überzeugter Verfechter für die Sache des Visar, der Boroni Wahnfried und Saymon, welche ihre Ämter nach eigenem Bekunden aus Altersgründen niederlegten, und durch diesen Entschluß eine einstimmige Entscheidung ermöglichten. Seine Eminenz ließ kurz darauf folgendes verlautbaren: Fürderhin gelte für Trahelien, daß die Bezeichnung "Visar" für unseren Herrn Boron mit einem Bann belegt ist, da dieser Name durch "Ketzer, Beutelschneider und falsche Prediger auf das Unerträglichste diskreditiert wurde". Außerdem sei man bestrebt, alles zu tun, um eine baldige Aussöhnung mit der Puniner Kirche zu erreichen. Man hoffe, dies hehre Ziel anläßlich eines großen Konventes beider Kirchen zu verwirklichen.

Alle trahelischen Missionswerke in Aventurien bleiben bis zum Abschluß des Versöhnungskonventes weiterhin aktiv.

Armin Faulhammer

Im Namen des heiligen und unteilbaren Prais und der zwölfgöttergefalligen Inquisition sei kundgetan:

**Zum heiteren Scherzen
- tot oder lebendig -
werden gesucht:**

- Prinz Rabenmund von Rommilys

- Freiin von Greifenberg, "das Lästermäulchen", des Prinzen Gespielin.

Zur verdienten Belohnung dem ehrlichen Finder angedacht: sieben Dutzend Kabasher sowohl wie drei Dutzend Greifenberger Sauerwöpfchen, gut durchgereift und kühl gelagert.

Dexter Nemrod, Großinquisitor



Offener Brief an

Bundesmeister Dragosch

(so er jemanden findet, der ihm vorliest):

Ihr dauert mich zutiefst, da Ihr nach wie vor dem Irrglauben anhängt, überkommene Riten und opportunistisches Schweigen, wie in Punin anzutreffen, könnten dem Herrn gerecht werden. Wenn gar ein übler Renegat wie Zorkaban mit Punins Billigung einen Orden nach seinem Namen benennen und leiten mag, so sollte Euch dies zu denken geben! Wollt Ihr Euch mit Mördern und Strauchdieben verbünden? Wollt Ihr weiterhin Edle des Reiches (in nicht weniger als 12 Baronien sind die Tempel der VRK errichtet worden), des Bornlandes und des Lieblichen Feldes, des Südens und des Nordens beleidigen? So fahrt nur fort mit Eurem unheiligen Tun, der Lohn des Namenlosen mag Euch gewiß sein. Wir aber werden lieber jedes Martyrium auf uns nehmen, als uns so schändlich an Dere, Reich und Edlen zu vergehen!

Magister Vitus Werdegast

(Holger Ruhloff)

Offener Brief an die Visaristen

Im Namen der wunderbaren und allwissenden Schlange, der heiligsten Herrin Hesinde, der heiligen Canyzeth, des wachsamsten Naclador und Ihrer Erhabenheit, der Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein, Elbereth Quendan Eternenwacht, Abtprimas und Erzurator des heiligen Ordensbundes der Draconiter, Schlangerrat.

Magister Vitus Werdegast und der geeigneten Leserschaft des Aventurischen Boten.

Wisset, ich bin der unerquicklichen Dispute müde. Der edle Herr Corrhenstein scheint mir viel zu gnädig mit Euch zu verfahren und seine Güte Euch gegenüber wird mir wohl immer unverständlich bleiben, bin ich mir doch keines Grundes bewußt, warum Ihr noch immer das gesegnete Licht des Herrn Praios auf Eurer Haut spüren dürft. Ihr seid beileibe nicht nur ein geistig Verwirrter, den man der Fürsorge der Noioniten überantworten sollte, Ihr seid gefährlicher, als es die meisten Menschen glauben mögen. Denn auf perfide Weise sucht Ihr Eure persönliche Macht über das Volk, dem Ihr süffige demagogische Parolen feilbietet, zu vergrößern. Euer ganzer unheiliger Kult, den ins rechte Licht zu rücken Ihr keinerlei Mittel scheut, fußt auf dem finstersten und ketzerischsten Gedankengut, welches mir bekannt ist, dem 'Tractatus betreffend die natürliche und übernatürliche Philosophie' des verabscheuungswürdigen Cordovan E. Galotta. All die Versuche, die Ihr treibt, Eurem Götzen Macht zuzuschänzen, entspringen diesem verbotenen Werk, eines wahnsinnigen Verbrechers!

So ist es nur zu offenkundig, daß Ihr ein Verräter an den Zwölfen, allen Kirchen und den Menschen seid, die Ihr verblendet habt. Keinerlei Entschuldigung für dieses ketzerische Handeln hat Bestand vor den Augen des gerechten Herrn Praios oder der allumfassenden Weisheit der heiligsten Herrin, denn Ihre Weisheit ist fleckenlos und klar.

Das Heilige Curatorium hat sich Eurer Lehren angenommen und ein ausführliches Scriptum ist auf dem Weg nach Gareth, auf daß der Großinquisitor ebenfalls über Eure finstere Ungeheuerlichkeit ins Bild gesetzt werde.

Weitere Maßnahmen gegen Eure Person und Euren Kult zu treffen, bleibt dem Hohen Schlangerrat vorbehalten, doch seid versichert, daß ich mit aller mir zur Gebote stehenden Macht dafür Sorge tragen werde, daß Ihr Eurer gerechten Strafe nicht entgehen sollt.

Möge die Allwissende Euren finsternen Geist verschließen, auf daß Ihr nicht noch mehr Unheil anrichtet und bald gefaßt und in Eisen geschlagen werdet.

Zeichen des Herrn Eternenwacht. Gegeben auf dem Oktogon, mit wahrlich heiligem Zorne

(Daniel Richter)

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 - 85378 Eching

☐ Den Betrag von DM 18,- habe ich auf das Konto 417 403 29 der Bayerischen Vereinsbank (BLZ 700 20 2 70) in München überwiesen.

☐ Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei

☐ Ich bestelle zum ersten Mal

☐ Ich verlängere mein Abo. Meine Kundenr. 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 Scheck/Zahlanweisung deutlich schreiben! Danke.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Freisinger Str. 29, 85386 Eching

Redaktion:

U. Kiesow, M. Melchers

Anschrift: Michelle Melchers,

Normannenstr. 37, 42275 Wuppertal

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Malte C. Bornkamm, N. Gaul, Sonja Meier, Daniel

Richter, Holger Ruhloff, Kai Wagner

Illustrationen:

Ina Kramer, Michaela Sommer

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 nebenstehend.

Copyright © 1993 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele