

Aventurischer Bote



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

Grafschaften und Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Götter, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hol zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer

Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hol zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienten entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wächter der Guten Sitten, Hüter von Recht und

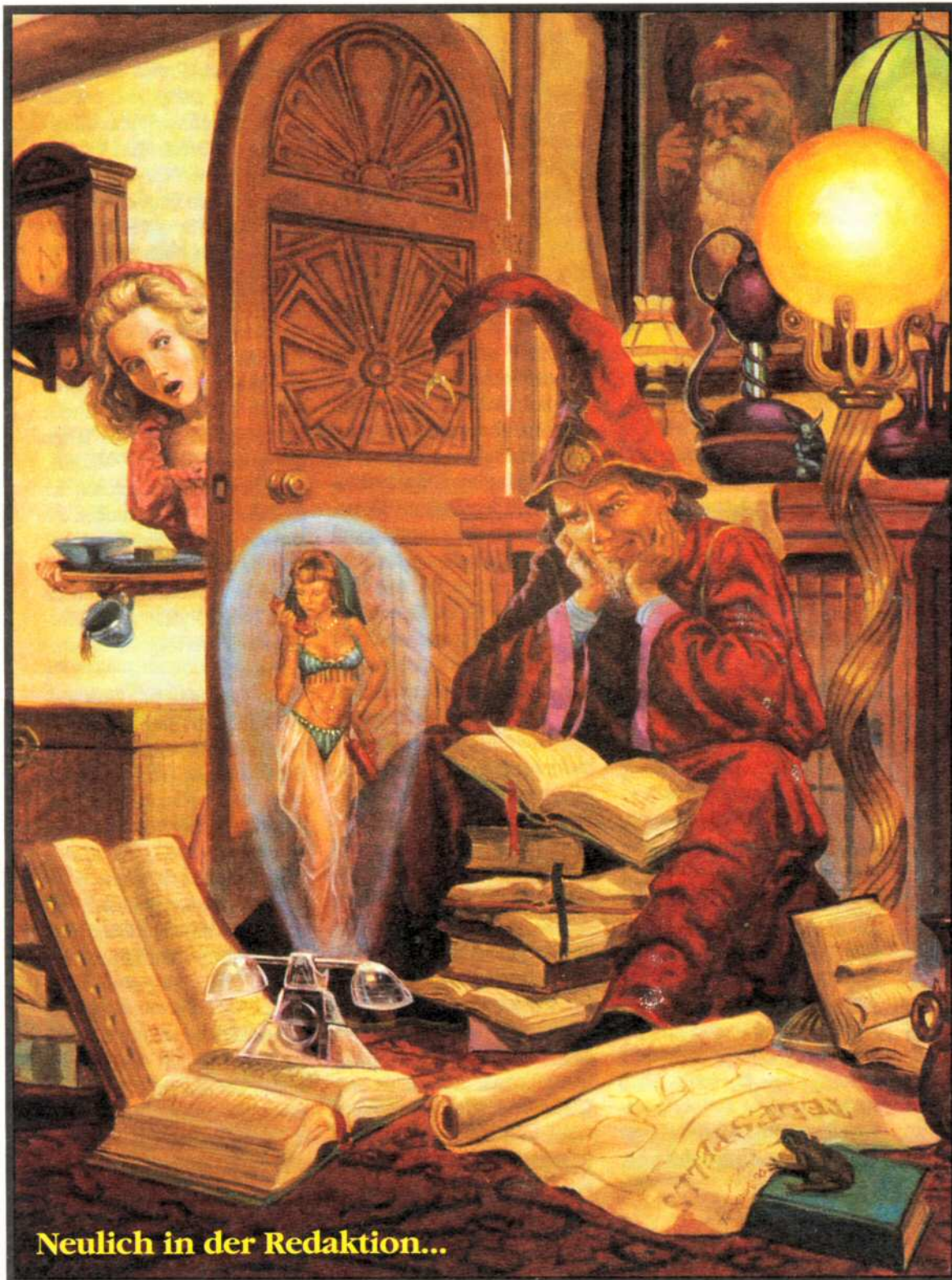
Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunksinns! Ansonsten gilt: Fanfarenhall, Fanfarenhall und Trommelwirbel überall, dazu den schönsten Sangeshall, den Boten gibt's jetzt 30 mal!

Schutzgebühr:

DM 4,-

Ausgabe 2/94

Boron, 22 Hal



Neulich in der Redaktion...

10 JAHRE DSA
50 AUSGABEN AVENTURISCHER BOTE

Irmenella befreit!

Mutige Amazone rettet Prinzessin von Greifenfurt

Greifenfurt/Weiden:

Nicht allein Freuden birgt das Schicksal für uns, den Stunden des Glücks sind allzuoft Tage der Bitternis und Mühsal entgegengestellt, ganz gleich, ob man in die Hütte des Bäuerleins schaut oder ins glühende Adelsschloß. Besonders heftige Gefühle erregte dieser Tage die gemeine und hinterlistige Entführung der Prinzessin von Greifenfurt, Ihrer Prinzeßlichen Erlaucht Irmenella, des unglückseligen Markgrafen einzige Tochter (*siehe Aventurischer Bote Numero 48*). Fürwahr, eine heftige Prüfung war das für alle Beteiligten: für die in Ungnade gefallen Eltern, die sich nach den Vorfällen auf dem Hoftage auf den Adelsitz derer zu Heldenrutz zurückgezogen hatten, aus nämlichem Geschlecht die einstige Markgräfin ja stammt, für Herrn Brin, allermajestätischsten Behüter des Reiches, dessen Müdel die Prinzessin ist, für die wackeren Greifenfurter, vor allem aber für Seine Erhabenheit, Abtmarschall Dragosh Aldewin Corrhenstein, der seine holde Auserwählte in der Hand der götterlosen Schurken wußte.

Aber wie könnten wir weiterleben, wie den Göttern Respekt zollen, wären da nicht auch Taten der Heldenhaftigkeit, Zeichen eines gnädigen Geschicks oder der Gewogenheit der Zwölfe. So auch in dem Falle der Prinzessin Irmenella.

Was vor kurzer Zeit noch aussichtslos und trübe erschien, hat sich nun, dank der Tatkraft einer rundergefallenen Streiterin und der Umsicht des besorgten Bräutigams, auf das Wohlgefalligste gefügt: Ihre Prinzeßliche Erlaucht schläft

wieder sicher in ihren Gemächern auf Burg Rhodenstein. Aus ganz Aventurien kamen Bezeugungen des Mitgefühls für die Geplagte, als die Jubelnachricht von eilends entsandten Herolden verkündet wurde. (Die Prinzessin dankt ausdrücklich auch auf diesem Wege allen, die solche Anteilnahme an ihrem Schicksal nahmen, und versichert allen Mitfühlenden, daß sie sich wieder auf dem Wege der Besserung befinde.)

Ein Tropfen Bitterkeit aber versalzt diesen Becher der allergrößten Freude, der uns an diesem Tage geboten ward, da Irmenella, von Tränen der Freude verschönt, wieder in die Arme ihres väterlichen Bräutigams Dragosh Aldewin Corrhenstein sank: Der Schurke nämlich, der den finsternen Plan ausgeheckt und den jeder aufrechte Mann am liebsten in der Hand des Henkers gesehen hätte, ist auf rätselhafte Weise aus dem Kerker von Burg Rhodenstein entkommen. Doch der Reihe nach: Als Augenzeugenbericht dient uns das Zeugnis des Gefford von Almenhag, eines wackeren und altgedienten Freundes des Ordens, kein Schwertbruder zwar, aber der Vereinigung durch Freundschaft verbunden.

„Wie schon im Boten berichtet, sammelten sich die rundergefallenen Ordensleute unter der persönlichen Führung des Herrn Abtmarschalls in kürzester Zeit unter wehendem Banner, bereit, für das Glück ihres Anführers Gefahr und Unbill zu trotzen und ihm die Geliebte wieder zuzuführen, koste es, was es wolle. Auch viele aufrichtig Empörte eilten uns zu Hilfe: Greifenfurter Edle, in dem Eifer, ihrer be-

drängten Herrin Rettung zu sein, aber auch solche aus anderen Teilen des Reiches kamen herbei: Söldlinge, Abenteurer und Adelsleute. Seine Allerhöchste Majestät höchstselbst hatte eine Schar Ritter entsandt, bei der Suche nach der ihm Anbefohlenen dem Abtmarschall zur Seite zu stehen.

Dragosh behielt in dem ganzen Aufruhr gerechtester Empörung ob der ruchlosen Tat, obwohl höchstselbst betroffen, die bewundernswerteste Klarheit und Umsicht. Oft hielt er die wild vorwärts stürmenden Ritter zurück, ermahnte sie zur Besonnenheit. So verbot er uns einige Male, verdächtigem Geräusch in wilder Wut hinterherzustürmen. Er gemahnte uns, kostbare Zeit nicht unbeachtet damit zu vertun, unschuldige Reisende zu erschrecken oder Phantomen nachzustöbern. Wie der Wolf die Beute, so verfolgte der Abtmarschall unerbitlich die Spuren der Bande in die tiefste Wildnis hinein. Einem solchen Jäger konnten die Schwarzpelze auf Dauer nicht entgehen. Inzwischen war immerhin ein Lebenszeichen der Prinzessin in Rhodenstein und Greifenfurt eingegangen, und zwar in Form einer unverschämten Lösegeldforderung: Falls der Bräutigam und das Volk die Herrscherin lebend wiedersehen wollten, ließ Rul'ghargop die Entsetzten wissen, so sollten sie ihm das Gewicht des Abtmarschalls in voller Rüstung in Silber zahlen. Ersatzweise, so hatte der schurkische Halbork in seiner Krakelschrift hinzugefügt, dürfe es auch Gold sein.

Die Höhe der Forderung stürzte das Volk zu Greifenfurt wohl in tiefste Verzweiflung: Wie

sollte man einen so hohen Betrag aufbringen? Wer garantierte für die Ehrenhaftigkeit des Wortes des Halborken, die Prinzessin auch unversehrt zurückzubringen? Dragosh beilegte sich, durch seinen Herold zu versichern, daß er, sollte es notwendig werden, den Betrag selbstverständlich zu entrichten gedenke, und sollte er auch das Schwert seiner Ahnen versetzen müssen. Vorab aber hoffe er, durch die Suche nach den Schurken dem ganzen Spuk ein rasches Ende bereiten zu können und die Banditen mit Praios' und Rondras Hilfe aufspüren, um sie ihrem gerechten Schicksal zuzuführen. Greifenfurt begann wieder zu hoffen.

Aber Wochen gingen ins Land, da wir keine Spur von Prinzessin Irmenella, noch von Rul'ghargop und seinen Kumpanen fanden und auch kein weiteres Zeichen von ihnen erhielten. Allmählich machte sich, trotz der mutigen Worte unseres Anführers, unter den Rittern Mutlosigkeit breit. So lange schon war man in der Wildnis, ohne das geringste Zeichen der Entführten. Traurig hingen die stolzen Banner im Feldlager von ihren Lanzen herab. Sollte es den Schurken, Rondra zum Trotz, tatsächlich gelingen, den Verfolgern zu entkommen?

Viele Tage hielt sich Corrhenstein aufrecht und tapfer, wie es einem Ordensmanne zur Ehre gereicht - bewundernswert, daß er nicht Mut und Fassung verlor! Mit ruhigen Worten erklärte er uns, den versammelten Streitern, wieder und wieder, daß der Namenlose wohl seine Hand über die ruchlosen Entführer halte und man Geduld haben müsse.

Nachdem aber alle Suche nicht den geringsten Hoffnungsschimmer erbracht hatte, verkündete Corrhenstein eines morgens, daß er nun bereit sei, wie auch immer, auf die For-

derung des Halborken einzu-
gehen, und sich auf das Ver-
sprechens des Schurken zu ver-
lassen gedenke. Er wolle die
Suche abbrechen. Sein und der
Prinzessin Schicksal aber lä-
gen nunmehr allein in der Hand
der Zwölfe. So manchem Ve-
teranen des Ordens schossen
ob dieser offenbar verzweifel-
ten Worte des Abtmarschalls
Tränen in die Augen, aber da
sein Wort Gesetz ist, machte
man sich stumm an
das Räumen des La-
gers.

Eine junge Amazo-
ne aber, die wie
viele andere herbei-
geeilt war, ihr
Schwert der guten
Sache anzudienen,
wollte sich damit
nicht zufriedenge-
ben. Hoch schlug
ihr das mutige Herz
in der Brust, gleich
dem der göttlichen

Leuin, der sie ihr Leben ge-
weiht, und aufzugeben kam
ihr nicht in den Sinn. Auch
waren ihr am vorherigen Tage
verwischte Spuren ins Auge
gefallen, die von den flüch-
tenden Orken zu stammen
schienen.

Heimlich suchte sich Gilia,
denn so lautete der Name der
wackeren Schwertmaid, zehn
Gefährten unter den jungen Rit-
tersleuten, darunter auch zwei
Knappen des Ordens, die der
Abtmarschall schon häufig we-
gen ihres Ungestümes hatte
tadeln müssen, in dem Plane,
sich in der Nacht davonzus-
chleichen, und die Suche auf
eigene Faust fortzusetzen.

Gilia und ihre wackeren Ge-
fährten, schwer gewappnet mit
silbernem Rüstzeug, mutig die
Leuin auf dem Paniere zeig-
end, ritten die halbe Nacht
hindurch, die schwache Spur
zu verfolgen. Manches Mal
wußten sie nicht, wohin sie
sich zu wenden hatten, doch
jedesmal wies die Göttin ih-
nen einen Weg, indem sie einen
Wind wehen oder ein Käuz-

chen rufen ließ, bis die Schar
tatsächlich den verborgenen
Schlupfwinkel der Schwarz-
pelze entdeckte.

Schwerter und Lanzen glänz-
ten tödlich im Lichte des Ma-
damals, das Geschrei der Über-
raschten hallte zum Himmel,
als sich die Ritter todesmutig
der Übermacht entgegenstell-
ten. Doch was sind drei Orken
wider einen Ritter? Rondras
Mut beseelte die Helden, als



sie die Schwerter wider die
Schwarzpelze erhoben. Und
was zuvor all den Getreuen
der Prinzessin nicht vergönnt
war, dem wackeren Haufen
sollte es gelingen: die Herzen
der Orkenbrut mit Schrecken
zu erfüllen und den Tod in ihre
Reihen zu tragen! Unter je-
dem Hieb der Ritter fielen zwei
Orken, daß bald schon die halbe
Schar in ihrem Blute lag. Die
anderen aber suchten ihr Heil
in blinder Flucht.

Dem obersten Anführer, dem
grausig tückischen Rrul'ghar-
gop, stand die tapfere Gilia
gegenüber. Doch als der Schuft
sich anschickte, seine schwar-
ze Magie zu weben, um die
amazone zu verderben, da
sprang - gewiß von Rondras
Odem entfacht - eine hohe
Flammenlohe aus dem Lager-
feuer. Angsterfüllt und geblen-
det fiel der Halbork auf die
Knie. Nun war es Gilia ein
Leichtes, ihn zu überwältigen
und zu fesseln, und auch für-
sorglich dafür zu sorgen, daß
ihm Mund und Augen verbun-
den wurden, daß er nicht mehr

darauf hoffen durfte, seine faule
Magie zu wirken. Mit galanter
Geste überließ die siegreiche
Gilia der weinenden Prinzes-
sin ihr Pferd, und führte so-
dann beide, den Halunken und
die, Rondra sei's gedankt, nur
geringfügig verletzte, aber
schrecklich verängstigte Ent-
führte, zurück ins Lager des
Ordens.

Vom Jubel der Wachen aufge-
schreckt, trat Corrhenstein aus

Gilia zu seiner rechten, das
feste Tor. Der Götterfürst selbst
mag lächelnd auf die Sieger
hinabgeblickt haben, denn seine
goldenen Strahlen brachen sich
auf dem schimmernden Silber
der Ritter!

Rrul'ghargop aber wurde so-
gleich in den tiefsten Kerker
der Feste verbracht, wo man
ihn ob der Hintergründe sei-
ner abscheulichen Tat zu be-
fragen begann. Der Verfluch-

te allerdings
schwieg be-
harrlich und
rief wohl böse
Mächte zu sei-
nem Schutze
an, denn am
dritten Tage
seiner Haft war
er aus dem Ge-
fängnis ent-
kommen!

Doch der
schurkige
Halbork wird

seinem Zelt, und selbst ihn,
den mutigen Kombattanten
zahlloser Gefechte, verließ ob
des Anblicks der Geretteten
beinahe die Fassung. Er wur-
de bleich und wankte, so sehr
überflutete ihn die Erleichte-
rung über das Geschehene.

Die verstörte Prinzessin aber
wurde sogleich in ein Zelt zur
Pflege gebracht. Dem gefan-
genen Halborken trat Dragosh,
mit eisiger Härte im Blick
gegenüber, um ihn für eine
geraume Weile stumm zuzumustern. Dann befahl er, den
Schurken fortzuschaffen.

Der Retterin aber dankte der
Abtmarschall mit bewegten
Worten und pries ihre Tapfer-
keit vor allen Ordensleuten.
Groß aber war das Erstaunen
des Hohen Abtmarschalls, als
Gilia ihm offenbarte, daß sie
die Tochter der hehren Kö-
nigin Yppolita zu Kurkum sei.
War das ein Einzugs auf dem
Rhodenstein, der Beweis für
Rondras Triumph über die
Mächte der Finsternis! Der
Marschall durchritt, die Prin-
zessin an seiner linken Seite,

der gerechten Strafe auf Dau-
er nicht entgehen können, denn
Rondra vergißt keine Schmä-
hung, und die Häscher des
Ordens sind unbarmherzig auf
seiner Spur.

Dem Glück des jungen Paares
aber steht nun nichts mehr im
Wege, und alle Vorbereitun-
gen zur Hochzeit, die nunmehr
für den 1. Tsa bestellt wurde,
als Zeichen des segensreichen
Neubeginns, werden mit dop-
pelter Freude fortgesetzt. Ge-
lobet seien die Zwölfe, hat sich
das Gute doch wieder einmal
als siegreich erwiesen!" Auch
die Redaktion empfindet al-
lergrößte Erleichterung über
das glückliche Ende der Ent-
führung. Doch stellen wir vol-
ler Besorgnis die Frage, wie
es einem einzelnen Strolch ge-
lingen konnte, aus den Tiefen
des Verlieses auf dem Rho-
denstein, das als einer der si-
chersten Kerker bekannt ist,
zu entfliehen. Wir werden die
geneigte Leserschaft informie-
ren, sobald sich neue Erkennt-
nisse in dieser Sache zeigen.

(K.W., M.M.)

Brevier der Höflichkeit

"Solange du jung bist, mein Sohn, träumst du davon, einmal alle Schätze der Welt erlangen zu können - sei es, daß du sie mit dem Herzen suchst oder mit dem Verstand. Egal wie du es machst, du mußt zuerst das größte Hindernis überwinden, das sich dir stellen kann, den Menschen¹⁾, der dir immer im Wege stehen wird. Aber auch dieses Hindernis läßt sich überwinden, mit einigem Geschick und Charme sogar in einen gut gangbaren Weg umwandeln. Was du dazu brauchst: ein Herz am rechten Fleck, einen Mund, der sprechen kann, und einen Verstand, der darauf achtet, daß du nicht zur falschen Zeit, am falschen Ort etwas Falsches sagst oder tust.

Um dir ein wenig unter die Arme zu greifen, habe ich in den letzten Wochen eine kleine Handfibel des Guten Benehmens für dich geschrieben. Ich hoffe, sie hilft dir über die ersten Hindernisse hinweg, damit du nicht schon am Start ins Stolpern kommst, bevor du eigene Erfahrungen machen konntest. Es ist besonders wichtig für dich, mein Sohn, nach außen erkennen zu lassen, daß du aus einem gutbürgerlichen Hause kommst und zudem eine umfangreiche Ausbildung genossen hast. Es ist wichtig, daß du verstehst, dich in der Gesellschaft zu bewegen, damit dir Privilegien zukommen, welche dir sonst als einfachem Kaufmannssohn verwehrt blieben. Nimm dir an deiner Tante ein Beispiel, der es gelang, durch ihr überzeugendes Auftreten und präzise Kenntnisse der Etikette eine hohe Anstellung im Störrebrandtimperium zu erlangen." Du mußt immer aufrecht stehen, auf beiden Beinen, und vermeide es, breitbeinig zu stehen, das tun nur Prahler. Lehne dich nicht an Wände oder Möbel, sonst glaubt man, du hättest getrunken und brauchtest diese Stütze. Sitze aufrecht, aber nicht steif,

die Füße auf dem Boden und nie auf dem Tisch, du bist doch kein Knecht. Die Hände auf die Lehnen oder auf die Oberschenkel, und vermeide das Kratzen am Schritt, wie es der Fuhrknecht wohl tut. Gehe aufrecht, die Ferse zuerst aufgesetzt, über den Ballen abgerollt, Schritt für Schritt. Laß die Arme nicht zu heftig pendeln - das gäb' ein dödeliges Bild! Blicke nicht nach unten, bist doch nicht häßlich, daß du dich verstecken mußt Wenn du mit jemandem redest, schau ihn frei und offen an. Vermeide es aber, die jungen Mädchen anzustarren, bist doch kein Seemann. Sehe auch nicht auf die Behinderungen von Bettler und Veteranen, es sei denn sie weisen extra darauf hin. Spreche ruhig und deutlich und denke lieber einmal nach, bevor du dich um Kopf und Kragen redest. Lerne fleißig die Anreden in- und auswendig, daß du nachher nicht einen Baron als "Euer Gnaden" und einen Zöllner als "Euer Erzschrankschutzbewahrer" anredest....

Achte auf deine Kleidung, sie muß stets sauber und gepflegt sein. Laufe nicht in bunten, weiten Hosen, wie die Dattelkauer es tun, und auch nicht in den engen Schläuchen, welche zudem noch über dem Gemächte ausgepolstert sind, so etwas tragen nur die Liebesknaben am nostrischen Hofe. Kleide dich weniger auffällig als von guter Qualität, so wie es zum Beispiel die Zwerge halten. Ein paar Stiefel von einem tüchtigen Schuster halten oft fünfmal länger, als irgend welches neumodisches Schnallenschuhwerk. Wenn du zum Tanze gehst, trag nie grobes Schuhwerk, vermeide knallbunte Strümpfe und zeige nie nacktes Bein. Und trinke nur in Maßen, sonst könntest du noch ein Mädchen falsch verstehen, welches dir einen Tanz gewährt, und es begripschen wie ein Unauer Ringer.

Merke dir auch das Einmaleins des Grüßens. Der Mittelmäßige grüßt den Antlitzschöneren - also zumeist der Mann die Frau. Der Jüngere grüßt den Älteren, der Lehrjunge den Meister. Respektpersonen und Leute von Adel werden, außerhalb der Regelung, immer erst von dir begrüßt. Zwerge und Elfen stellen bei der Begrüßung eine Besonderheit dar. Sind sie doch fast immer älter als ihr menschliches Gegenüber und verdienen so schon durch ihre Erfahrung Respekt und Anerkennung. Doch kannst du einem Elfen getrost mit einem freundlichen Lächeln gegenübertreten, so erwartet ein Zwerg immer eine adrette Verbeugung. Aber auch Fremde hat man zu grüßen. Beim Eintritt in eine Taverne oder bei einem Krämer stimmt ein "Travia zu Grube" immer gleich freundlicher. Doch schau erst auf das Ladenschild, damit du dir nicht den falschen Gruß auf die Zunge legst. Aber bitte vermeide es unbedingt, wie die Thorwaler jedem ein "Swafnir zum Grube" aufzudrängen. Verbeuge dich vor vornehmen und einflußreichen Personen und stehe auf, wenn du einen Geweihten begrüßt und lüfte stets deinen albernen Federhut, mein Sohn ...

Der Handkuß, mein Sohn, war schon oft Anlaß für blutige Duelle. Merke dir, nur verheiratete Damen haben ein Anrecht darauf - und auch nur dann, wenn du sie nicht in Wehr und Waffen vorfindest! Und wenn du so dumm warst, und hast in einer Gesellschaft erst einmal einer die Hand geküßt, so haben alle anderen anwesenden Damen auch ein Recht darauf. Der erste Kuß gebührt aber immer der Gastgeberin. Aber Achtung! Niemals eine Unverheiratete küssen. Ihr Versprochener könnte das als Anlaß für ein Duell sehen. Wie man den Handkuß ausführt: Du neigst dich über die Hand der Dame und nährst dich mit deinen Lippen den Handrücken, ohne ihn aber zu berühren. Deine Lippen sollen nicht gespreizt sein und mache nicht irgendwelche Geräusche und belecke den Rücken nicht wie eine Kuh....

Achte darauf, daß du immer eine Empfehlung mitgibst, wenn du dich von deinem Gesprächspartner trennst. Man sagt dann im allgemeinen: "Bitte empfiehlt mich Eurem ehrenwerten Herrn Vater / Eurer Frau Gemahlin / Frau Mutter usw.". Aber bitte nie um Empfehlung an unverheiratete Mädchen oder - noch schlimmer - an frische Witwen - das wäre gar zu aufdringlich! Sehr wichtig ist es, in der Gesellschaft vorgestellt zu werden. Bitte einen guten Freund oder eine gute Freundin, dich in die gehobenen Kreise einzuführen. Merke dir wohl: um einflußreiche und wichtige Persönlichkeiten soll es dir gehen und nicht nur um anmutige Damen. Mußt du selber einmal jemanden vorstellen, gilt die gleiche Reihenfolge wie beim Grüßen. Eine alte Hofweisheit sagt, wer nicht vorgestellt wird, existiert nicht²⁾. Auf einer meiner Reisen bin ich einmal einer selbstbewußten jungen Frau begegnet. Diese besaß die Kühnheit und stellte sich mir selber vor. Sie machte eine leichte Verbeugung vor mir, nannte ihren Namen und verzichtete auf Rang und Titel. Nach einem angenehmen Gespräch gab sich die junge Frau dann als königliche Hofmalerin zu erkennen. Also merke dir, wenn du etwas vorzuweisen hast, stelle dich einfach selber vor, aber ohne Rang und Titel. Benutze einfach deinen guten Namen und füge den Rang und Titel erst auf Nachfrage hinzu....

Solltest du einmal das Glück haben, bei einem Bankett geladen zu sein, dann beachte folgende Verhaltensregeln: Es gibt spezielle Messer zum Essen, du brauchst also nicht deinen Dolch zu nehmen. Neben dem Messer verwendet man am Hofe noch eine kleine Forke, Gabel genannt, die du in der Linken hältst, und mit der du Speisen beim Schneiden festhältst und die Stücke zum Munde führst. Das ist nicht einfach - am besten übst du es zunächst irgendwo in einem stillen Winkel. Das Schmatzen, mein Sohn, gilt hie als unschicklich und da als Lob der Speise - man weiß nicht, ob man es an- oder

abratens soll -, aber das Rülpsen und Pufzen ist nirgends mehr schicklich bei Tische. Wenn dein Glas leer ist, warte bis man dir nachschenkt, und beleidige nicht den Gastgeber, indem du ihn dazu aufforderst. Benutze das Tuch, das auf deinem Platz liegt, und binde es dir um den Hals, damit deine Kleidung nicht schmutzig wird...

Für die Notdurft gibt es bei Hofe Bedienstete oder sogar spezielle Räume³⁾...

Damen, die ihr Tuch fallen lassen, oder romantische Gesänge unter dem Balkon, Liebesreime mit der Angebeteten zu wechseln sowie die heimlichen Treffen mit einer unbekannten Schönheit überlasse denen, die den Tag für nichts Besseres nutzen mögen, den Höflingen und Possenheldern....

Besuchst du einmal in Begleitung eine Taverne oder Herberge, wie das auf Reisen oft geschehen mag, so betritt der Kräftigste einer Reisegruppe zuerst den Schankraum, muß man doch mit derbem Volk rechnen, das sich nur zum Spaß rauf und Zoten reißt, die nicht für das fei-

ne Ohr bestimmt sind... Vermeide, den ritterlichen Ideale nachzueifern, denn bei dir wirken sie lächerlich und fehl am Platze. Schlage ruhig ein Duell aus, entschuldige dich lieber, verlasse die Gesellschaft und am besten gleich die Stadt. Es ist besser, mein Sohn, vorsichtig und lebendig zu sein, als ruhmreich in den Tod zu gehen...

Batolomus hat den Rat seines Vaters ernst genommen und ein einträgliches Geschäft daraus gemacht. Er betreibt heute die wohl renommierteste Benimm- schule des Alten Kaiserreiches. Die Fibel seines Vaters ließ er nun schon in der 7. Auflage mit je 100 Exemplaren vervielfältigen, und sie erfreut sich eines reißenden Absatzes. Batolomus hat bewiesen, daß man mit gutem Benehmen in der Tat Erfolg haben kann, der einem sonst verwehrt geblieben wäre.

(Th. Muhle u. C. Diekmann)

- 1) Geldgeber, Geschäftspartner und Delegierte
- 2) "Ich wurde vorgestellt, also bin ich"
- 3) Gemeint sind Pinkelpagen mit Eimern oder kleine Zimmer mit einem Abfallrohr, das gebäudeauswärts führt.

Dieser höchst erbauliche und lehrreiche

Artikel ist dem trefflichen Brevier

"Das Leben in Aventurien"

von Thomas Muhle & Carsten Diekmann,

entnommen, das dem geeigneten Leser hiermit von der Redaktion des Aventurischen Boten zur geschätzten Beachtung anempfohlen sei.

Das wohlfeile Traktat ist gegen DM 10.- sowie DM 3.- in Postwertzeichen erhältlich bei:

Thomas Muhle

Eichendorff-Str. 12, 49685 Emstek

DSA-Material gesucht!!!

Kai Jäcker, Clarenbachweg 3, 40724 Hilden, 02103/60842

"Orkland", "Albernia", "Landbox", "DSAP 2" (biete zwischen DM 30.- u. 35.-), "Götter DSA", "Schwert der Göttin", "Götter der Amazonen", "Verschollen in Al'Anfa", "Verschwörung von Gareth", "Kommando Olachtal", "Unter dem Nordlicht", "Borbarads Fluch", "Tor der Welten", "Schwarze Sichel", "Grauen von Ranak", "Fahrt der Korisande", "Insel der Risse", "Bund der Schwarzen Schlange" u. alle anderen Abenteuer, die vergriffen sind (biete zwischen DM 8.- u. DM 15.-).

Sebastian Schlag, Alte Süchtelner Landstr. 76, 41747 Viersen, 02162/20078
Welches Langohr mag nur allzu gerne auf die

Mär vom Kleinen Volke, wie sie just in der Publikation "Dunkle Städte ..." zu lesen ist, verzichten?

Suche die Zwergen-Spielhilfe aus besagter Box in Neuzustand. Suche außerdem Av. Bote 45 u. 46 (nur Originale).

Dominic Schulte, Moltkestr. 2, 48282 Emsdetten, 02572/5461 (am besten zwischen 15^u u. 18^u)

Suche dringend "Mehr als 1000 Oger" (zur Not auch als Kopie). Zahle gut!

DSAC "Rahjas Hain", Kurze Str. 6, 33129 Delbrück-Anreppen, 05250/8976

DSA-Romane "Das Eherne Schwert" und "Gabe der Amazonen", sowie Abenteuer "Götter der Amazonen". Außerdem Av. Bote 1-43 (bitte in akzeptablem Zustand). Zahlen sehr gut!

DSA-Material gesucht!!!

Victor Brooks, Dahlener Str. 147, 41239 Mönchengladbach, 02166/390288
Suche ältere bzw. nicht mehr lieferbare Abenteuer.

Günter Kötting, Adorf 90, 49767 Twist, 05945/822 (ab 18^u)
Cordovan Seehoff, Adept der Magierakademie zu Beilunk, sucht gut erhaltene Originale oder vorzügliche Abschriften des Aventurischen Boten Nr. 1-27, 29 u. 33 zu erwerben. Zahle bis zu DM 5.- pro Original, bis zu DM 3.- pro Kopie.

Matthias Fetting, Glatzer Weg 4, 58566 Kierspe
"Wirtshaus zum Schwarzen Keller" u. "Wald ohne Wiederkehr" (Bitte in gutem Zustand) Zahle bis DM 13.-, für Kopien bis DM 5.-)

Frank Theis, Brückenstr. 2, 67822 Münster-rappel, 06362/1438
"Geheimnis der Zyklopen", Av. Bote 1-22, 24, 25, 28 u. 32, DSA-Romane "Das Eherne Schwert" u. "Gabe der Amazonen" (auch teilweise zum Kopieren). Zahle für AB je bis DM 5.-, für Abenteuer und Romane je bis DM 30.-

Verena Schäfers, Lange Str. 42, 45892 Gelsenkirchen
"Nedime", "Schwarze Sichel", "Orkenhort", "Purpurturm" u. "Spinnenwald". Zahle je zwischen DM 10.- bis DM 15.-
(Trefflichste aventurische Grüße, werde Verena, Dein Schreiben war mit Abstand eines der nettesten in diesem Mond - die AA)

David Hinkel, Am Hag 12, 36369 Laufertal-Hopmannsfeld
"Zug durchs Nebelmoor", "Fluch des Mantikor", "Götter der Amazonen", "Unter dem Nordlicht", "Verschollen in Al'Anfa", "Fahrt der Korisande", "Grauen von Ranak", "Schwarze Sichel", "Weg ohne Gnade", "1000 Oger", "Kanäle von Grangor", "Kommando Olachtal" u. "Tor der Welten" (Nur mit Karten! Auch Kopien). Zahle bis DM 20.-

Uwe Anacker, Oberhöchstadter Str. 53a, 61440 Oberursel, 06171/59297
"Verschollen in Al'Anfa", "Grauen von Ranak", "Fahrt der Korisande", "Insel der Risse", "Bund der Schwarzen Schlange", "Eifenblut", "Schatten über Travius Haus", "Zaukelspiel", "Zeichen der Kröte" u. "Traumlabirynth".

Christian Dietrich, Fröschportstr. 6, 56410 Montabaur, 02602/2151
"Borbarads Fluch", "Streuner soll sterben", "Seuche an Bord", "Insel der Zyklopen", "Weg ohne Gnade" u. "Seelen der Magier".

D. Bahr, Stuppstr. 2, 50823 Köln, 0211/529099
"Purpurturm" u. "Orkenhort"

Markus Kiesel, Geschw.-Scholl-Str. 20, 63533 Mainhausen, 06182/21368
"Kreaturen", "Mantel, Schwert, ...", "Thorwal", "Land DSA", "Magiebox", DSAP 1 u. 2 (bitte vollständig, inkl. Runensteine), "Streuner soll sterben", "Unter dem Nordlicht", "Seuche an Bord", "Hexennacht" und DSA Zinnfiguren.

Michael Maurer, Dreiländering 22, 88212 Ravensburg, 0751/32246 (ab 18^u)
Av. Bote 25-35, 38 u. 40 (zahle je DM 4.-). Tausche auch gegen AB 45 u. 48.

Christian Müller, Graf-Joner-Str. 19, 94167 Tettens
"Magiebox", "Landbox", "Kreaturenbox", "Thorwal", "Dunkle Städte ..." (zahle pro Box je nach Zustand DM 15.- bis 30.-), sowie Gruppenabenteuer der ST 1-11 (zahle bis DM 10.-)

DSA-Material gesucht!!!

Michael Fisch, Ostenwall 5, 59065 Hamm, 02381/25894

"Götter der Amazonen", "Fluch des Mantikor", "Schatten über Travius Haus", "Spur des Wolfes" (dringend), "Wirtshaus zum Schwarzen Keller", "Wald ohne Wiederkehr" u. die DSA-Romane. Suche außerdem (als Kopien): "Zug durchs Nebelmoor", "Insel im Nebel" (auch dringend) "Im Zeichen der Kröte", "Verschollen in Al'Anfa" u. die "Südmeereinträge", sowie gute selbstgeschriebene Abenteuer für hochstufige Helden. Tausche auch gegen: "Tödlicher Wein", "Sand in Rastullahs Hand", "Attentäter", "Tage des Namenlosen", "Tor der Welten", "Kommando Olachtal", "Bettler von Grangor", "Kanäle von Grangor", "Orkenhort", "Nedime", "Götze der Mohas", "Kgr. am Yaquir" oder "Borland"

Markus Hölser, Bgm.-Elchenberg-Str. 1, 85560 Ebersberg, 08092/20094

"Tor der Welten", "Strom des Verderbens", "Fänge des Dämons", "Streuner soll sterben", "Kommando Olachtal", "Hexennacht", "Kanäle von Grangor", "Verschwörung von Gareth", "Götter der Amazonen", "Fahrt der Korisande", "Eifenblut", "Zeichen der Kröte" und "Insel der Risse".

Benjamin Dietrich, Gerokweg 16, 71032 Böblingen
"Seelen der Magier", biete bis DM 20.-

Susi Pedrotti, Köhlerstr. 16, 85604 Pöding/Zorneding

"Unter dem Nordlicht", "Tor der Welten", "Fänge des Dämons", "Borbarads Fluch", "Zug durchs Nebelmoor", "Kommando Olachtal", "Fluch des Mantikor", "Kanäle von Grangor", "Verschwörung von Gareth", "Insel der Zyklopen", "Weg ohne Gnade", "Grauen von Ranak", "Insel der Risse", "Eifenblut", "Zaukelspiel", "Zeichen der Kröte". Bitte nur Originale, zahle je nach Zustand zwischen DM 8.- bis DM 15.-.

Birger Brefeld, Im Kolb 2, 48712 Gescher
Alte Basisbox "Helden des Schwarzen Auges"

Marco Sänger, Gütersloher Str. 15, 33378 Rheda-Wiedenbrück, 05242/46581 (ab 17^u)
"Nedime", "Unter dem Nordlicht", "Borbarads Fluch", "Tor der Welten", "Strom des Verderbens", "Fänge des Dämons", "Streuner soll sterben", "Schwarze Sichel", "Kommando Olachtal", "Hexennacht", "Schatten über Travius Haus", "Geheimnis der Zyklopen", "Weg ohne Gnade", "1000 Oger". Zahle gut, je nach Zustand bis DM 22.-. Suche außerdem die alte Basisbox 1. Auflage, DSA-Romane "Gabe der Amazonen" und "Eherne Schwert", sowie Av. Bote 1-35.

Ingmar Schaaf, Bruchmühlenweg 1, 64367 Mühlthal
Suche dringend Av. Bote 37. Zahle DM 3.- ((Kopie DM 2.-) + Porto

Michael Pappler, Annette-Kolb-Str. 34, 90471 Nürnberg
Suche für einen Zaubernetzstreit dringend "Traktat Unum". Zahle DM 10.-

Michael Schmied, Ottostr. 60b, 85521 Otterbrunn

"In den Fängen des Dämon", "Tor der Welten" (zahle je bis DM 15.-) u. DSA-Roman "Das Eherne Schwert" (zahle bis 90 % des NP)

Volker-Jens Stauber, Mittelgasse 9, 35410 Hungen-Steinheim, 06402/1719 (nur von 14^u-16^u)

"Götter der Amazonen", "Grauen von Ranak", "Kanäle von Grangor", "Insel der Risse", "Zaukelspiel" u. andere alte Abenteuer

Perainefurten

Ein Dörfchen
im Tobrischen

„Gar beschwerlich ist die Fahrt durch das wilde Land am Fuße der Drachensteine, wo nicht Weg noch Steg einem Erleichterung sind, sondern pfadlose Wildnis einen plagt, daß man zu Pferde kaum voranzukommen vermag, wo doch das Land recht buckelig ist, und man leicht ins Straucheln gerät auf losem Grund. Auch behindert einen das zähe, oft dornige Gesträuch, das die Lande dort zum großen Teil bedeckt, so daß man manchen Reisetag hinzu bemessen muß, wo man in civilisierteren Gegenden schon längst am Ziele wär. All die Fährnisse, die obendrein auf den Wanderer lauern - denn das Tobrische nennt man zu Recht ein wildes Land - machen die Reise wahrlich gefahrvoll. Viel Gesindel haust in den Hügeln: Rot- und Schwarzpelze, wobei erstere viel häufiger sind - der Herrin sei's gedankt, sind's doch die erbärmlicheren Streiter -, dazu allerlei wildes Getier, von dem der Bär als gefährlichstes zu nennen sei. Man tut wohl daran, sich allzeit gewappnet und besser ein Äuglein offen und die Ohren gespitzt zu halten, wenn man sich zum Lager legt, auch um der Pferde willen, die für Goblin, Ork und Raubtier gleichermaßen liebe Beute sind. Doch umso ärger trifft es einen, so man das Unglück hat, einem der schrecklichen Monstrositäten vor die Fänge zu laufen, die in großer Zahl hier lauern, dem Baumdrachen nämlich oder den wilden Harpyien oder, so Nandus sich wahrhaftig von einem abgekehrt hat, einem der wilden und schreckenerregenden

Oger, gar fürchterlichen Ungeheuern, die das Menschenfleisch zum Fraße lieben und eine wahre Geißel sind.

Wie groß aber ist die Freude im Herzen des Wanderers, da er unvermutet einen Hort des Friedens inmitten der Wildnis entdeckt, ein festes Haus und gute, freundliche Menschen, die die Gebote der Herrin Travia achten und befolgen.

So ging es mir, als ich dem Laufe des Tizam folgte, der da fließet in munteren Windungen hinab von den steilen Hängen der Drachensteine, um sich zu seinem Ende mit dem stolzen Tobimora zu vereinen.

Arg gefleddert war ich, nachdem ein heimtückischer Baumdrache mich attackiert hatte, und mein treues Packferd hatte so arge Wunden erlitten, daß ich keinen anderen Weg sah, als es von seinem Leid zu erlösen. Auch ich hatte einen häßlichen Schmiß über meinem Schenkel hinnehmen müssen, doch wußte ich mir nicht zu helfen, denn die Wunde notdürftig zu verbinden und zur sanften Herrin zu beten, daß der Brand mich verschone. Peraine sei Dank, so war es auch, denn kein Fieber überfiel mich, und ich mußte den elenden Wundtod nicht leiden. Wiewohl die Schmerzen mir bisweilen die Besinnung raubten, und ich viel allein meinem guten Falken, meinem Roß, verdanke, das sich auch ohne mein Zutun seinen Weg suchte, wann immer es meine Zügel nicht länger verspürte. Nach drei langen Tagen beschwerlichen Rittes und Nächten ohne jegliche Ruh, hatte sich

doch eine Schar Rotpelze an meine Fersen geheftet, und der Wald war voller Wölfe und allerlei anderem unheimlichen Getier, da wollt es mir wie ein Wunder erscheinen, als der dunkle Forst sich zu einer weiten Rodung öffnete, und ich, eingebettet in ein liebliches Tal, am Ufer des Fließchens, nahe einer Furt, ein trutzig Anwesen sah, darum wohlbestellte Felder, auf denen fleißige Hände ihren Dienst taten, daß es einem eine Herzenswonne war, dies zu schauen.

Als ich näher heranritt, da sah ich, daß die Menschen in den Fluren und Gärten in grün-gelbe Roben gewandet waren, wie sie den Brüdern und Schwestern der süßen Herrin Peraine Gebot und Zeichen sind. Man mag mir die Freudentränen nachsehen, die darob über meine Wangen perlt, da ich nun endlich wieder unter Menschen war, die die Zwölfgötter ehrten und mir Rettung sein konnten in meiner Not. Wohl eine Woche blieb ich in der Gesellschaft der freundlichen Mönche, bis ich wieder bei Kräften war, meinen Weg fortzusetzen, den Wurm zu suchen, dessen scheußlich Haupt ich meinem Minneliebsten zu Füßen legen trachtete, sein Herz zu erfreuen.

(Aus den „Aventuren zu Ehren einer holden Schönheit“ von Freiin Iseldis von Greifenberg, niedergeschrieben 49 v. Hal)

Manch Dekade ist ins Land gegangen, seit die tapfere Ritterin Tobrien bereiste, Ruhm und

Ehre zu erstreiten, und viel hat sich gewandelt im Laufe der Jahre.

Längst ist es nicht mehr allein das Kloster, das den müden Wanderer nach beschwerlicher Reise erwartet. Die Perainemönche waren fleißig und ließen nicht nach, das Land zu roden und zu bestellen, und etliche Leute sind hinzugezogen, im Schatten des Klosters sich ein Heim zu bauen: Bauersleut und Handwerksvolk. Auch muß man nicht länger einen Weg in pfadloser Wildnis suchen, führen doch mittlerweile zwei prächtige Landstraßen durch das Hügel-land, gen Ysilia, einstmals Herzogsstadt, und wird es, mit der Zwölfe Hilfe, eines Tages auch wieder sein, und gen Vallusa, der Stadt inmitten der Misa, Zankapfel zwischen Mittelreichern und Bornischen. Der Weiler bei dem Kloster aber trägt seit Jahr und Tag den Namen, den die Perainegeweihten dem Fleckchen gaben, da sie den Grundstein für ihr Kloster legten: Perainefurt.

Wiewohl in der Baronie Tizams- quell gelegen, ist Perainefurt doch Ordensland der Perainegemeinschaft, die vor Jahr und Tag das Land urbar gemacht und damit für den Orden in Besitz genommen hat. Baron Duridan ist darob gar nicht recht begeistert, heißt das doch, daß seine ohnedies recht kärglichen Erträge aus der Baronie zusätzlich dadurch geschmälert werden, daß ausgerechnet das beste Kulturland am Orte nicht ihm gehört. Doch was soll er tun: So ist's von Praios gefügt.

1 Perainekloster

Der Orden „Herzliche Schwestern und Brüder vom rechtschaffenen Leben zu Ehren der Herrin Peraine“ ist ein der Göttin des Ackerbaus und der Fruchtbarkeit geweihter Bund, zu dessen Glaubensmaximen es gehört, die Göttin dadurch zu erfreuen, daß die Mönche durch ihrer Hände fleißige Arbeit Land

urbar machen. Vor nunmehr 84 Jahren hat sich die Geweihte Ettilia aus dem Stammhaus des Ordens zu Ysilia - in glücklichen Zeiten, da der Oger die Stadt noch nicht verwüstet hatte - mit einer Schar Getreuen aufgemacht, um das wilde Land am Oberlauf des Tizam zu besiedeln. Lange Jahre harter Arbeit, während unzählige fleißige Hän-

de rodeten, pflügten, säten und bestellten, brachten schließlich den erhofften Erfolg: Heute zählt Perainefurt zu den fruchtbarsten Gegenden der Baronie.

Im Schatten des Klosters siedelten sich bald auch andere an: Bauern, später auch Handwerker und Händler, die den kleinen, aber soliden Wohlstand der Gemeinde begründeten. Die

Errichtung der Landstraße nach Vallusa schließlich sorgte dafür, daß immer mehr Durchreisende Perainefurt beehrten, ein Segen für das Dörfchen, bedeuten die Fremden doch munteren Handel und zusätzlichen Wohlstand.

Heute führt Schwester Perlissia von Mendena den Orden. Mit ihr leben 27 Schwestern und

Brüder in den festgefügtten Mauern, dazu 18 Novizen, die den Weg zur Göttin suchen. Zum umfriedeten Komplex des Klosters gehören Schlaf- und Eßsäle der Brüder und Schwestern, die einfach ausgestattete große Bethalle, das Siechenhaus, Brauhaus, Vorrathshäuser, Gästehaus - vornehmlich für durchreisende Glaubensbrüder und -schwestern gedacht, doch mag auch der einfache Wanderer um Quartier bitten -, Wassermühle (s.u.) und der Kräutergarten, in dem Würz- und Heilkräuter gezogen werden. Im Tempel wird auch die Chronik des Ordens aufbewahrt

nam Radulfs, auch ward er darauf nimmer mehr in Perainefurt und Umgebung gesehen, so daß man fürchten muß, er sei es gewesen, der Hand an sein eigenes Fleisch und Blut gelegt und das Feuer entzündet hat."

2 Gutshof des Klosters

Auf dem umfriedeten Gutshof des Klosters finden sich die Stallungen für das Vieh - zwei Pferde, ein paar Kühe und Schweine, dazu etliche Schafe, Ziegen und allerlei Federvieh -, die Remise mit den beiden Pferdekarren des Ordens und allerlei landwirtschaftlichem Gerät, Heu- und Getreideschober, sowie

ben. Gertwin lebt in der Mühle mit Weib und Kindern.

4 Wehrpalisaden

Nicht zuletzt seit dem Zug der Oger ward die kleine Siedlung immer wieder von den Überfällen der Rot- und Schwarzpelze bedroht. Aus diesem Grunde errichteten die Dörfler auf Geheiß und mit Unterstützung der Mönche diese hölzerne Wehrbarrikade.

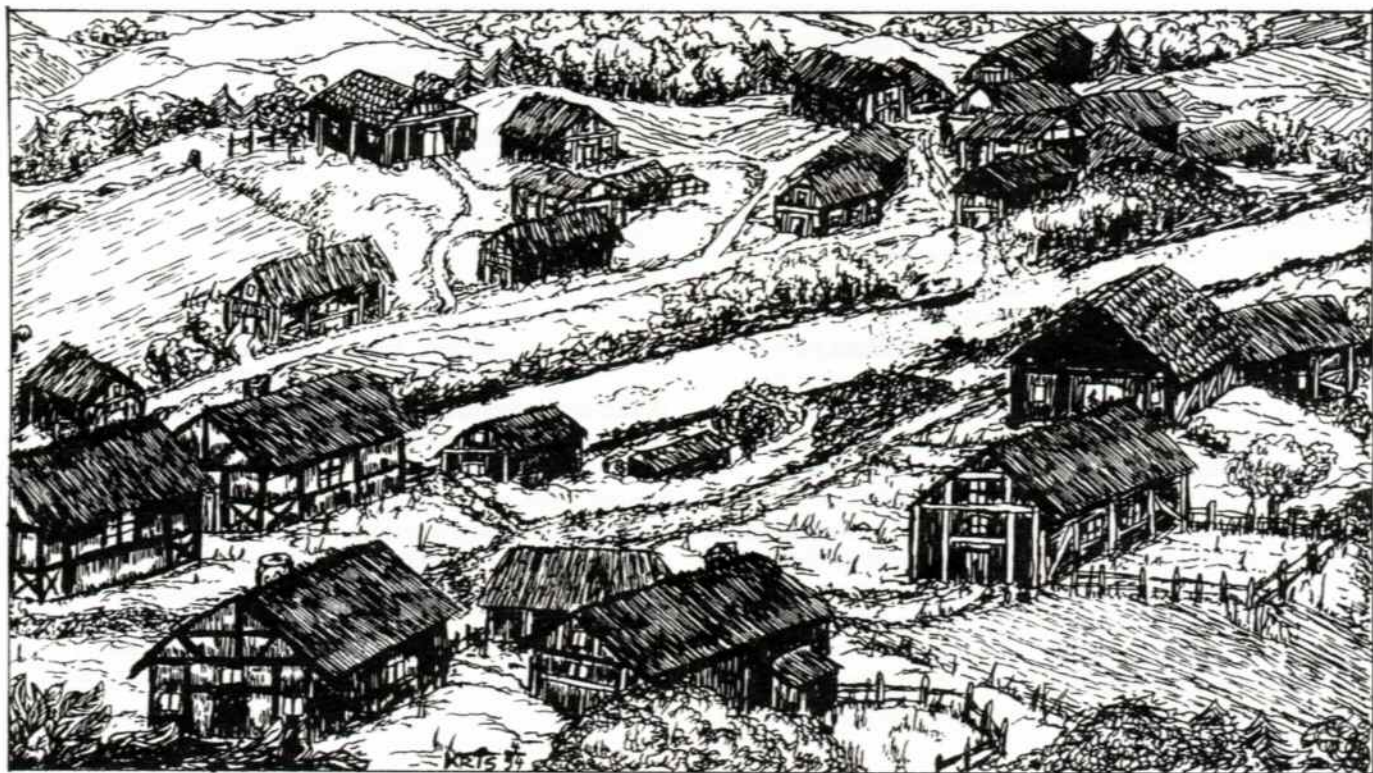
5 Marktplatz

Das Herz des Dorfes ist im Sommer Versammlungsort für die Dörfler, die sich gerne im Schatten der Linde zu einem Pläusch-

gutmütige, sanfte Frau von 34 Jahren, versorgt den Tempel seit nunmehr 17 Jahren, seit sie mit dieser Aufgabe vom Muttertempel zu Rommilys betraut wurde. Sie lebt in einem kleinen Haus gleich neben dem Tempel, das sie jederzeit auch für um Obdach bittende, bedürftige Gäste bereithält.

8 Phexschrein

Diesen Schrein hat Tuchhändler Fritjof Winkelstock auf dem Marktplatz errichten lassen. Der Schrein beherbergt eine Statue des Nandus, an dem die Durchreisenden gerne zu einem Gebet innehalten, um für eine glückli-



(Scribent in des Ordens ist die 58jährige Schwester Tisla), in der alle wichtigen Ereignisse in Perainefurt aufgeschrieben werden, darunter auch die Geburten und Todesfälle im Dorfe. Dort ist für den 17. Travia, dem Tag, nachdem der Mord geschah, vermerkt:

"Itzo fand man die niedergebrannte Ruine der Kate am Waldsee, woder Druide Radulf, seine Frau Ylindra und deren Töchterlein Alena gewohnt hatten. Herinnen fand man auch die derischen Überreste Ylindras und Alenas, die in der Feuersbrunst den Tod gefunden. Nicht aber fand man den Leich-

die Käserei. Bruder Jolpert obliegt die Oberaufsicht über das Anwesen. Er versteht seine bäuerlichen Pflichten mit großem Ernst und trefflichem Erfolg, und sein besonnenes Wirtschaften hat dem Orden reiche Ernten und gute Erträge gebracht.

3 Die Mühle

Zum Kloster gehörig ist die Wassermühle, in der die Bauern gegen den sogenannten Mahlkreuzer ihr Korn mahlen lassen. Als Müller hat das Kloster den Müllermeister Gertwin Staberholz bestellt. Er ist der einzige, der im Kloster arbeitet, ohne sich der Göttin geweiht zu ha-

chen treffen, so Praios ihnen die Muße dazu schenkt.

6 Die Furt

Was soll man sagen - eben eine Furt!

7 Traviatempel

Der Traviatempel ist, wie üblich in ländlichen Gegenden, da die Herrin innige Anbetung genießt, von bescheidenem Reichtum. Auf dem Dach des Tempelchens befindet sich eine Alarmglocke, die im Falle eines Überfalls oder eines sonstigen Unglücks dazu bestimmt ist, die Dörfler mit ihrem weithin erschallenden Klang zu warnen. Mutter Berlinde, eine

che Weiterreise zu bitten. Die ansehnlich fließenden Opfergaben werden von Winkelstock gesammelt (Mutter Berlinde bewahrt sie treulich für ihn auf). Er hofft, davon eines Tages seinem Gott eine eigene Halle errichten zu können.

9 Herberge "Zum eilenden Händler"

Das Anwesen liegt an der Straße nach Vallusa, ungefähr 200 Schritt außerhalb des Dorfes. Die Familie Stoppelkern, denen der Hof seit etwa 50 Jahren gehört, verdient sich ein Zubrot durch die Bewirtung von Reisenden, die auf ihrem Weg zur Küste

durch Perainfurt kommen. Mittlerweile betreibt nur noch die älteste Tochter Invar (34 J.) die Landwirtschaft auf einem Hof etwas abseits des Dorfes. Vater Perovin (53 J.) und Mutter Gilda (50 J.) bieten Reisenden ein heimeliges, sauberes Quartier und wohlgeschmeckende Mahlzeiten. Ihnen zur Hand gehen Sohn Bolter (32 J.), Tochter Sievje (24) und Tochter Nella (29 J.), Nellas Ehegatte Ivo (39 J.) und die Enkel Lisse (11), Growin (9) und Jasper (5).

Das zweistöckige Hauptgebäude und zwei langgestreckte Nebenflügel umfriesen einen kleinen Innenhof. Zur Straße hin ist dieser durch eine Steinmauer abgesichert, so daß man sich zur Not etwaiger Angriffe - nach dem Sturm der Oger kam es häufiger zu Überfällen von Goblinbanden - erwehren kann. Das Hauptgebäude birgt die Gaststätte: Durch einen kleinen Eingangsraum gelangt man in die peinlich saubere Gaststube. Daran schließt sich die Küche an, die von dem großen Herd beherrscht wird. Von hier aus führt eine steile Treppe in den Vorratskeller.

Von der Gaststube gelangt man durch eine Tür zu einer Stiege, die zu den Gästekammern im Obergeschoß führt. Dort finden sich vier kleinen Kammern, deren einziges Mobiliar je ein geräumiges Kastenbett ist, sowie ein Schlafsaal, der Raum für zwei Dutzend Strohlager bietet.

Es ist üblich, daß bis zu drei Leute die Nacht in einem der Betten verbringen. Sollten die Helden nicht von sich aus den Wunsch äußern, allein eine Kammer zu beziehen (gegen entsprechenden Aufpreis), müssen sie damit rechnen, daß Perovin bei ihnen fremde Schlafgenossen einquartiert. Einzig Damen und Herren, die offenkundig "von Stand" sind, werden von den Wirtsleuten ohne Nachfrage in einer "Einzelkammer" einquartiert.

Zu rechter Hand befindet sich das Stallgebäude, das Ställe für bis zu 12 Pferde bietet.

Der linke Flügel ist hingegen der Wirtsfamilie vorbehalten, hier finden sich neben Schlafstätten

und Guter Stube weitere Vorratsräume.

Wirt Perovin und seine Familie sind gute und einfache Leute, freundlich und hilfsbereit. Von den Ereignissen damals haben Perovin und Gilda höchstens etwas munkeln hören. Genaues wissen sie nicht.

Vor allem die drei Enkelkinder aber werden über das Auftauchen der Helden hochbeglückt sein. So Ihre Heroen auch nur im entferntesten wie weitgereiste Glücksritter aussehen, werden sie sich ihrer kleinen Bewunderer, die sie nunmehr auf Schritt und Tritt verfolgen und mit dem Wunsche nach abenteuerlichen Geschichten belagern, kaum erwehren können. Vor allem Lissa ist ganz begeistert davon "einmaleinen richtigen Ritter/Magier/Abenteurer oder gar Elfen zu sehen", träumt sie doch insgeheim davon, sobald sie nur groß genug ist, gleichfalls in die weite Welt hinauszuziehen.

10 Taverne "Zum wiehernden Roß"

Anfangs hatte Familie Herdenbrögler als Ortsfremde einen schweren Stand, aber nun, nach 20 Jahren im Dorf, sind sie doch heimisch geworden. Ihr Haus, ein sauberes, einstöckiges Fachwerkgebäude mit verzierten Fenstern und buntbemalten Holzbalken, ist jeden Abend gut gefüllt und dient der Dorfgemeinschaft auch als offizieller Versammlungsort. Die niedrige holzgetäfelte Gaststube wird von einer langen Theke und einem riesigen Kachelofen beherrscht. Eine Handvoll Tische und Bänke laden zum Verweilen ein.

Mit aufwendigen Speisen kann Wirtin Bernika Herdenbrögler (38 J.), die das Haus allein mit ihrem Mann Alrik (42) - ihre Kinder sind schon seit langem aus dem Haus, eine Tochter heiratete einen benachbarten Bauern, die andere folgte dem Ruf ihres Herzens und schloß sich dem Peraineorden an - bewirtschaftet, nicht aufwarten. Einzig Brot, Käse und Speck mag sie dem Hungrigen bieten, ansonsten verweist sie auf die Herberge der Stoppelkerns.

11 Die Schmiede

Gleich neben dem Gasthaus "Zum eilenden Reisenden" befindet sich die Dorfschmiede der Heidengüßers. Zur Straße hin offen, mit einer steinernen Kaminwand, ist die Schmiede eigentlich nicht mehr als ein hochwandiger Schuppen, in dessen Mitte sich der schwere Amboß befindet. Im Kamin lodert ein riesiges Feuer, und allerlei Pferdegewerk, in der Hauptsache Geschirre und Hufeisen, zielt Boden und Wände.

Alrik Heidengüßer, ein vierschrittiger 26-jähriger Almadaner, kaum 1,64 Schritt messend, aber fast ebenso breit, versteht sich nicht allein auf das Beschlagen von Pferden und das Schmieden von Werkzeugen, er weiß auch durchaus kleinere Schäden an Kutschen und Wagen zu richten. Alrik hat die Schmiede erst vor einem knappen Götterlauf von Herborge Sensenweiß übernommen, die kinderlos starb. Bislang ist es dem Almadaner nicht gelungen, sich in die Dorfgemeinschaft einzufügen, noch immer bezeichnen die meisten Dörfler ihn als den "Südländer". So kann es denn wohl auch nicht anders sein, als daß sein Werben um Sievje, die Tochter der Stoppelkerns, vergebens sein muß, wiewohl Sievje Alrik durchaus mal einen rahjagefälligen Blick zuwirft.

12 Die Sattlerei

Gleich gegenüber der Schmiede findet man die Sattlerei von Stella Intekker. Wann immer ein Pferdegewerk gerissen oder eine Gurtschnalle locker ist, wann immer ein Zaumzeug scheuert, Stella, eine zierliche schwarzhaarige Mittdreißigerin mit auffällig vorstehenden Zähnen, weiß es gewiß zu richten. Seit ihr Gemahl Traviadan vor nunmehr 12 Jahren in den Wäldern verschollen ging, versieht Stella die Werkstatt allein mit ihrem einzigen Sohn Ingoll, einem munteren Sechzehnjährigen, der von seinem Vater das rote Haar und die Sommersprossen, von seiner Mutter aber das Pferdegebiß geerbt hat. Doch läßt sich Ingoll durch sein wenig hübsches Äußeres nicht entmutigen: Was

ihm an Rahjagaben fehlt, macht er durch seine Fröhlichkeit und Liebenswürdigkeit wett. In Wut gerät der Jüngling nur, wenn er die Dorfkinder wieder einmal häßliche Spottlieder über die "Pferdestella" singen hört.

13 Das Haus des Müllers

In der einfachen Kate lebt Müllermeister Gertwin Staberholz (57) mit seiner Familie: Bruder Odil (52), Frau Alwinne (49), Tochter Lysmia (29) und deren Tochter Sandrael (13), ein Bankert des Barons von Tizamsquell. Staberholz ist ein stämmiger, rotesichtiger Mann mit Halbglätze und Vollbart. Er ist von hitzigem Temperament und recht streitlustig.

Niemand seiner Angehörigen weiß, daß Gertwin in den grausamen Tod Radulfs und seiner Familie verwickelt ist. Allerdings ahnt seine Frau, daß ein schrecklicher Schatten auf der Seele ihres Gemahls lastet, plagen ihn doch vor allem während des Traviadmondes - jener Zeit, da das Verbrechen geschah - schreckliche Alpträume.

Die dreizehnjährige Sandrael ist ein verträumtes Mädchen, das mit dem Leben nichts Rechtes anzufangen weiß. Weder will sie, wie ihre Mutter es wünscht, den Sohn des Bauern Treublatt heiraten, noch mag sie sich darein finden, bei Witwe Instahl das Spinnen und Weben oder ein sonstiges Handwerk zu erlernen. Häufig läuft Sandrael des nachts aus dem Haus und verschwindet im Wald. Niemand weiß, was sie dort tut, doch munkelt man im Dorf, das Mädchen sei eine Tochter Satuaras, die, immer dann, wenn sie wieder einmal verschwunden ist, zu einem der geheimen Ritualplätze der Hexen eilt.

Das aber ist ein falscher Verdacht: Tatsächlich hat Sandrael vor etwa 4 Jahren auf einer kleinen, verborgenen Waldlichtung ein Feentor gefunden und mit den zauberischen Bewohnern dieser fremden Welt Freundschaft geschlossen. Und sie liebt nichts mehr, als sich mit ihren Freunden im Schein der vollen Mada in anmutigem Reigen zu drehen.

14 Der Woll- und Tuchhändler Winkelstock

Der reichste Mann am Ort ist unbestritten der Woll- und Tuchhändler Fritjof Winkelstock, der seinen bescheiden Wohlstand in erster Linie den durchreisenden Händlern verdankt, die gerne bei ihm haltmachen, um Wolle, Garn und Tuch zu erstehen. Fritjof kauft den Bauern und Schafzüchtern des Umlandes die Vliese ab und gibt sie an die Installsche Garn- und Tuchmacherei, wo die Wolle zu gutem Garn und Stoff gewirkt wird.

Fritjof lebt zusammen mit seiner Gattin Inelda, seinem Vater Sindar - dem Begründer des Winkelstockschen Reichtums -, seinem Sohn Sindar der Jüngere, den Hausmägden Danne und Silla und dem Knecht Utjolf. Der zweitgeborene Sohn der Familie - Gerpold - ist zur Lehre in einem Kontor in Eslamsbrück.

Das Haus der Winkelstocks ist ein für hiesige Verhältnisse verschwenderisch ausgestattetes, zweistöckiges Gebäude, wobei der Dachboden einen kleinen Speicher birgt, in dem Winkelstock seine Waren lagert. Alle Fenster des Hauses sind mit Butzenscheiben ausgestattet.

Winkelstock, der in etwa die Stellung eines Bürgermeisters innehat, verfügt sogar über eine Art Empfangshalle, in der er Besucher, in einem hohen Lehnstuhl sitzend, zu empfangen pflegt, und an die sich der große Wohnraum anschließt. Ein weiterer Raum im Erdgeschoß ist das Kontor, eine winzige Kammer, in der gerade ein Stehpult Platz findet. Im ersten Stock befinden sich die Schlafräume. Sindar Winkelstock, Senior des Hauses, ist ein gestrenger Mittsechziger, der nur unwillig die Geschäftsführung an seinen Sohn abgegeben hat. Der alte Mann kennt keine Reue für sein Tun in jener schrecklichen Nacht, im Gegenteil, eingedenk dessen, daß in der Tat schon bald das Wüten der Seuche nachließ, fühlt sich Sindar nach wie vor im Recht. Ganz anders dagegen Fritjof, sein Sohn, dem sich der Vater eines Tages voller Stolz offenbarte. Die Mitwisserschaft an dieser grausigen Tat, seine Gewissens-

nöte, einerseits den eigenen Vater nicht ans Messer liefern zu wollen, andererseits aber eine Mordtat zu decken, machen dem 34jährigen Kaufmann sehr zu schaffen. Aus diesem Grunde sucht er um Gnade vor den Göttern, indem er sein Leben ganz und gar dem Phex geweiht hat und treulich auf den Pfaden der Zwölfe wandelt.

Fritjof wird nach dem Tode seines Vaters wohl nicht länger mit seinen Geheimnissen hinter dem Berg halten.

15 Der Krämerladen von Hesindio Terval

In Tervals Laden findet ein jeder, was er sucht, und wenn nicht, dann locken hundert andere Dinge, die nicht minder nützlich oder hübsch anzusehen sind. Von Dingen des täglichen Gebrauchs (Seile, Lampenöl, Säcke), über ausgefallene Nahrungsmittel (Bornischer Honig, Quittemus) bis zu gebrauchter Kleidung und Heldenbedarf (Laterne, Pickhacken, gebrauchte Waffen) reicht das Angebot in Tervals Laden.

Das Geschäft wird von Travialieb Terval versehen, einer südlich anmutenden Frau mit dunklem Teint und langem, blauschwarzem Haar, das sie sorgfältig unter einer Haube verborgen trägt. Die etwa 35 Sommer zählende Travialieb wäre außerordentlich hübsch zu nennen, wäre da nicht eine Binde, die ihr linkes Auge verdeckt. Obwohl Travialieb seit nunmehr 8 Jahren in Perainenfurt lebt, wird sie von den Dörflern gemieden. Ihr vor zwei Götterläufen verstorbener Gemahl Hesindio Terval, dem der Laden ursprünglich gehörte, brachte Travialieb seinerzeit von einer Reise nach Vallusa mit sich. Die Südländerin hatte es allzeit schwer, im Dorf Anerkennung zu finden, man munkelt allerlei böse Dinge über sie: daß sie eine Hexe wäre, die Hesindio damals verzaubert habe, sie zu heiraten, oder daß sie eine Dienerin des Namenlosen sei, dem sie ihr Auge geopfert habe. Wann immer ein Unheil im Dorf geschieht, gleich ob ein Kind erkrankt, oder ob der Wind die Wäsche von der

Leine weht, es wird zuallererst Travialieb angelastet.

Travialieb hat ein hartes Leben hinter sich: Geboren als Tochter eines armen Kesselflickers in Al'Anfa, kam das Mädchen mit 8 Jahren in das Haus des Tuchhändlers Terragio DiSiandor, der den verzweifelten Eltern die hübsche Kleine für ein paar Silberstücke abgekauft hatte. In den kommenden Jahren wurde Inghallias, wie der richtige Name der Frau lautet, in allen Dingen unterrichtet, die für eine Kurtisane im Hause DiSiandor wichtig waren: in der heiteren und leichten Konversation, dem Benimm und den anmutigen Bewegungen, im Tanze und in den rahjagefälligen Künsten. Inghallias haderte nicht mit ihrem Schicksal, war ihr das Leben im Luxus, ganz gleich welchen Preis es auch kosten mochte, doch ungleich lieber als die armselige Hütte des Vaters. Eines Tages aber wollte es ein übelmeinendes Schicksal, daß Inghallias ein Gespräch zwischen ihrem Herrn und einem hohen Würdenträger der Stadt belauschte, in dem von Umsturz die Rede war. Erschrocken wollte sich die junge Frau davonmachen, doch da war sie auch schon entdeckt. Sofort ließ DiSiandor seine Wache rufen, die mißliebige Mitwiserin zu töten. Inghallias aber riß sich los und floh. Es gelang ihr, mit Phexens Hilfe ihren Häschern zu entkommen und sich in den verwinkelten Gassen der Unterstadt zu verbergen.

Später aber, als sie versuchte, auf einem Schiff versteckt die Stadt zu verlassen, entdeckte sie ein Sklavenjäger. Er zog den Säbel, dem Mädchen den Garaus zu machen, doch kam ihr ein mendenischer Matrose, der die Szene mitansah, unvermutet zu Hilfe. Er griff den Sklavenjäger an, bezahlte seinen Heldenmut jedoch mit dem Leben, als der Säbel des Mannes ihn durchbohrte. Inghallias aber nutzte die Gelegenheit, hinter dem Rücken ihres Häschers vorbeizuschlüpfen. Fast wäre der verwegene Satz gelungen, doch im letzten Augenblick wandte sich der Sklavenjäger um, sein Säbel fuhr nieder, dem Mädchen gera-

deweys durch das Gesicht. Doch gelang es ihm nicht, die junge Frau niederzustrecken, noch sie einzuholen. Geblendet von ihrem eigenen Blute rannte Inghallias in blinder Panik davon, um sich in einem der Lagerstuppen am Hafen zu verkriechen. Die Wunde heilte, Peraine zum Danke, doch büßte Inghallias ihr rechtes Auge ein.

Als sie wieder genesen war, machte sie sich erneut auf den Weg in die Freiheit. Und diesmal sollte die Flucht gelingen: An Bord eines bornischen Seglers kam Inghallias bis nach Vallusa, wo sie später dann Hesindio Terval kennenlernte. Inghallias fürchtet auch heute noch, ihr Herr könne ihr einen Sklavenjäger auf die Fersen gesetzt haben, auch wenn dies mehr als unwahrscheinlich ist. Deshalb nennt sie sich nun auch Travialieb. Der Haß der Dörfler macht der scheuen und friedliebenden Frau sehr zu schaffen. Es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sie ihr Säbel schnürt, um sich einen anderen Ort zu suchen, an dem sie ungestört leben kann.

16 Die Tuchmacherei der Witwe Instahl

Die 74 Sommer zählende Witwe Instahl ist, obwohl ihr Augenlicht sich allmählich trübt und ihre Finger nicht mehr so geschickt sind wie in ihrer Jugend, eine unbestrittene Meisterin mit Garn, Nadel und Faden. Peronia Instahl versteht sich darauf, die feinsten Fäden zu spinnen, den duftigsten Stoff zu weben und die anmutigsten Stickereien zu fertigen. Gelernt hat sie ihr Handwerk als junges Mädchen in Eslamsbrück, wo sie auch geboren ist.

Das Schicksal wollte es, daß das junge hübsche Mädchen den Schafzüchter Timborn Instahl auf dem Jahrmarkt zu Eslamsbrück kennen- und lieben lernte. Peronia folgte ihrem Gemahl in sein Heimatdorf, um dort fürderhin ihrem Handwerk nachzugehen.

Sie unterhält eine kleine Tuchmacherei, wo sie zehn Frauen und Männer an Spinnrad und Webstuhl beschäftigt.

17 Schafzüchter Elgor Wollpert

Sein bescheidener Wohlstand erlaubte es Elgor Wollpert, mit seiner Familie vor einigen Jahren ein Haus am Marktplatz zu beziehen. Das Gut außerhalb von Perainefurt bewirtschaften seine Töchter Lisda und Nikka und deren Ehemänner.

Elgor ist ein bulliger Mann mit leuchtend roten, schütterten Locken und einer überraschend hohen Fistelstimme, mit der er zu allem seine Kommentare abgibt und sich in jedes Gespräch einmischt. Er ist rechthaberisch und hält nichts von dahergelaufenem Gesindel, das sich im Dorf einzunisten versucht. Elgor ist, wie Sindar Winkelstock, der unumstößlichen Überzeugung, damals darin recht getan zu haben, den Druiden und seine Familie zu töten.

18 Das Anwesen der Siebenrubs

Pamillia Siebenrüb gehört der stattlichste Bauernhof Perainefurts, gleich nach dem des Ordens, versteht sich. Der große Hof, etwas außerhalb des Dorfes gelegen, beherbergt neben der vielköpfigen Familie Siebenrüb auch noch eine große

Anzahl von Mägden und Knechten, die auf dem Hof und in den Feldern den Bauern zur Hand gehen. Rüben, Roggen und Hopfen, dazu die Schafzucht, sorgen für das Auskommen der Sippe.

Tsala Siebenrüb, eine Schwester Pamillias, mittlerweile 60 Jahre alt, gehörte damals zu den Verschwörern. Die grauhaarige, zierliche Frau ist sich wohl der Verwerflichkeit ihrer grausamen Tat bewußt. Um ihre Schuld zu sühnen, geißelt sie sich an jedem Praiostag und kleidet sich allein in rauhe, härene Gewänder.

Den übrigen Siebenrubs gilt ihre Tante als wunderbar. Doch schert man sich nicht weiter um ihre merkwürdigen Angewohnheiten. Pamillia ist eine entfernte Base der Siebenrubs, die in dem Dorfe Briskengrund bei Gareth ansässig sind.

19 Das Anwesen der Fuxhags

Seit ihr Mann Valpo - einer der Verschwörer - vor vier Jahren starb, lebt die Witwe Thala allein mit einer alten Magd - Janka - auf dem Hof. Ihre vier Kinder sind allesamt früh verstorben, ein Schicksal, das die grambeugte Frau nie zu bewältigen

vermochte. Nun, da auch ihr Mann zu Boron gegangen ist, bleibt Thala allein ihr strenger Glaube an die Herrin Travia. Das Anwesen ist ganz und gar verkommen, zumal Valpo zu Lebzeiten sich ebenfalls nur wenig um den Hof bekümmert hat.

Valpo argwöhnte allzeit, daß der frühe Tod seiner Kinder einen bösen Fluch Ragulfs zur Ursache hatte. (Stimmt nicht!) Die Schwere seines Schicksals - die unbewältigte Schuld, der Tod der Kinder - haben den Bauern dem Schnaps zugetrieben, der ihn letztendlich auch zugrunde gerichtet hat.

Valpos sterbliche Überreste wurden, wie es Sitte ist, auf den Boronanger bestattet.

Es ist Valpos Leiche, die den Helden im Verlauf des Abenteuers einen Schrecken einjagt.

20 Das Anwesen der Treublatts

Die Treublatts fristen ihr bescheidenes Dasein auf einem Hof unweit des Klosters. Schafzucht und Feldwirtschaft bilden ihr Auskommen. Fritja Treublatt, eine der Mitverschwörerinnen, hat vor 15 Jahren das Dorf verlassen, um sich, wie man munkelt, woanders eine Bleibe zu

suchen. Wohin es sie verschlagen hat und ob sie überhaupt noch lebt, weiß niemand zu sagen. Man darf argwöhnen, daß es ihr drückendes Gewissen war, das Fritja damals veranlaßt hat, aus Perainefurt fortzugehen.

21 Die Fischersiedlung

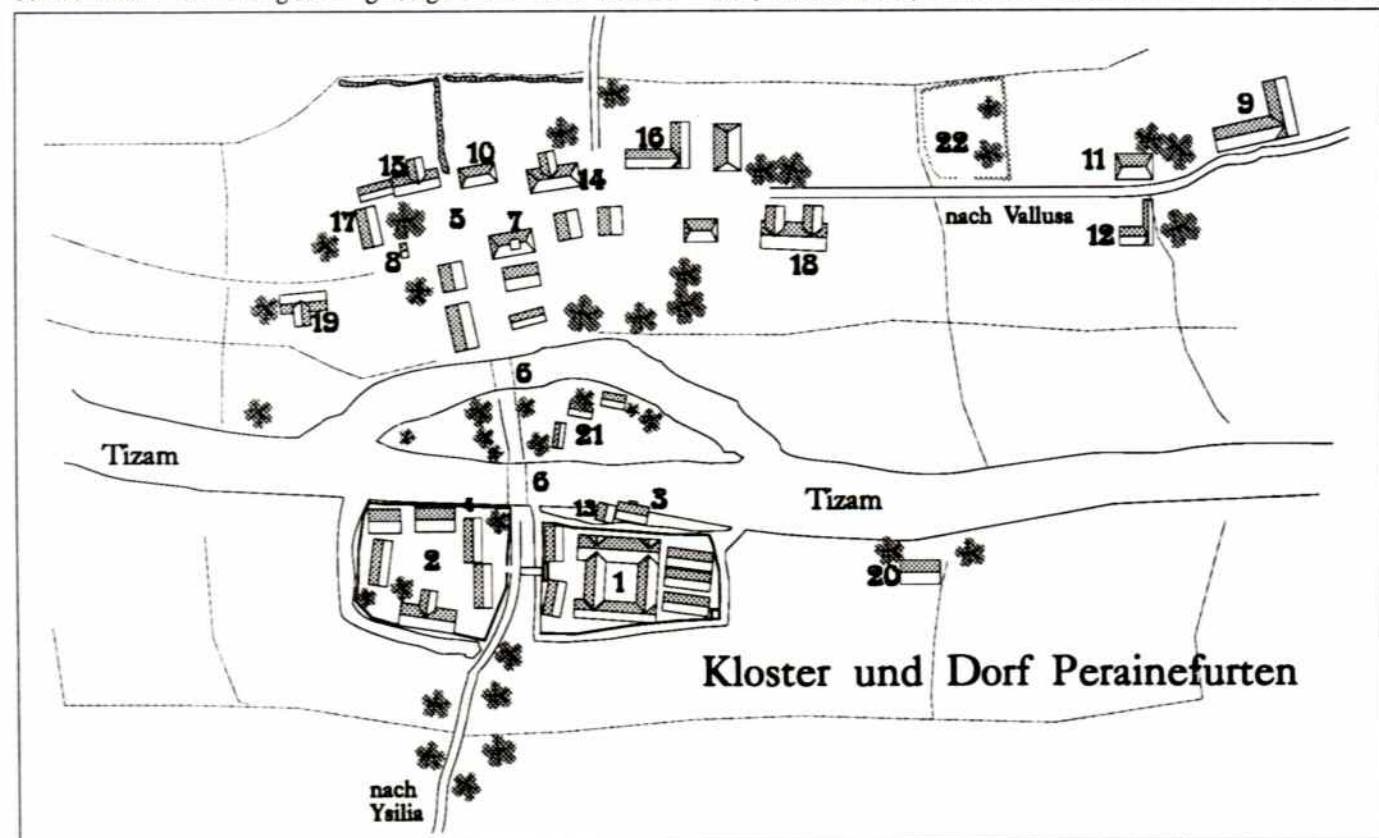
Auf der Insel inmitten des Tizam leben die Fischerfamilien Groedensahm, Telstepens und Silbering. Die Häuschen auf dem Eiland sind ärmlich, das Leben eines Flußfischers birgt selten fette Jahre. Für das Fischrecht zahlen die Familien dem Kloster ein Fanggeld von jährlich 10 Silbergroschen, sowie ein Fünftel des Fanges, doch ist der Orden bereit, auf seine Taler zu verzichten, wenn die Familien wieder einmal die Not plagt.

Die drei Familien teilen sich zwei Boote, ihren wertvollsten Besitz, die in einem niedrigen Bootschuppen beherbergt sind.

Auch die Fischerkinder (insgesamt 14!) folgen den Helden begeistert.

22 Boronanger

Auf dem Gebeinfeld finden nicht allein die Verbliebenen Perainefurts, sondern auch die der benachbarten Weiler Gelferode



und Timblasauen sowie der Gehöfte im Umland ihre letzte Ruhestätte. Zu Ehren des gestrengen Herrn Boron hat man dort einen Schrein errichtet, der einmal im Götterlauf von einem wandernden Borongeweihten eingeseget wird. Um die Bestellung des Totenackers sowie den Vollzug des Rituals bekümmern sich die Perainebrüder und -schwestern.

Auf dem Boronanger findet sich auch das Grab Valpos, der den Helden im Verlauf der unheimlichen Ereignisse zu Perainefurt auf höchst boronlästerliche Weise erscheint.

Die Köhlerin

Verläßt man Perainefurt und folgt der Straße weiter gen Nordosten, so umschließt bald wieder der mächtige Wald den Weg und man taucht ein in das grünliche Zwielicht unter den Bäumen. Über einen Waldpfad kommt man bald auf eine Lichtung, wo sich die typischen, schwelenden Holzstöße finden, die auf die Nähe eines Köhlers schließen lassen. Gleich benachbart liegt

die Hütte der Köhlerin, Ingra Lieberfeld. Die 56 Jahre alte, schwarzhaarige, hochgewachsene Ingra ist eine typische Vertreterin ihrer Zunft: verschlossen, argwöhnisch, Fremden gegenüber fast feindselig. Auch zu den Dörflern hat sie kaum Kontakt, einzig Ingoll, der Sohn der Sattlerin, kommt bisweilen hierher, mit seinem Handkarren die fertige Holzkohle zu holen, die Travialieb Terval sodann in ihrem Laden veräußert.

Ingra war es damals, die den sterbenden Druiden gefunden hat,

doch hat sie nie ein Wort darüber und über dessen wunderbares Verschwinden, dessen Zeugin sie ja war, verloren. Ingra weiß, daß die beiden Praiospriester für den Tod der Familie verantwortlich sind, ihre goldenen und weißen Kuten waren auch auf einige Entfernung im Schein des Feuers zu erkennen. Die anderen an der Mordtat Beteiligten vermochte die Köhlerin nicht zu erkennen, doch argwöhnt sie schon seit langem, daß der Müller einer von ihnen war, hegte dieser doch einen Groll gegen den Druiden, als es diesem nicht gelungen war, seinen neu-

just die Stelle gewählt, an der auch Radulf einst sein Haus errichtet hatte. Es ist ein machtvoller Ort, an dem das Wirken Sumus deutlich vernehmbar ist. Vor allem auf dem kleinen Eiland inmitten des Sees, wo der heilige Stein steht, ist das Wirken der Erdgöttin von großer Kraft.

Seit nunmehr einem Götterlauf haust die Druidin hier. Xindra, die aus der Gegend von Ysilia stammt, ist noch jung (21 Jahre) und in der magischen Kunst recht unerfahren. So freute es sie sehr, als sie den Kristall Radulfs fand, erkannte sie doch sogleich, daß dem Stein große Kräfte innewohnen.

Arglos nutze sie das Kleinod als

Focus für ihre Rituale. Xindra ahnt nicht, daß sie es dem Geist Radulfs, der in dem Kristall gefangen ist, auf diese Weise ermöglicht, von ihrer Kraft zu schöpfen und, über die Brücke ihrer Gedanken, Zugang zu finden in diese Sphäre, um endlich Rache zu nehmen an seinen Mördern.

Die Druidin Xindra ist eine außergewöhnlich hübsche Frau: mittelgroß, mit großen, grünen Augen und lan-

gem, schwarzem Haar, das sie mit einem Stirnreif aus Kupfer bündigt. Zumeist trägt sie Kuten aus Leinen oder Bausch, die mit allerlei magischen Symbolen bestickt sind. Doch ist die Druidin, was andere Menschen angeht, äußerst scheu und zurückhaltend. Sie zieht die Gesellschaft der Tiere des Waldes, das Gefühl der Nähe zu Mutter Sumu, der oberflächlichen Plauderei mit dem Menschevolk entschieden vor.

(M.M., K.W.)



geborenen Sohn von einem Fieber zu heilen, das das Knäblein schließlich dahinraffte. Schon damals hatte Staberholz verlaubt lassen, daß er sich eines Tages an dem Hexer für seine Stümperei rächen wollte.

Xindra, die Druidin

Etwa eine Meile Wegs vom Dorf entfernt, findet sich, tief im Wald verborgen, die Kate der Druidin Xindra.

An einem kleinen Waldsee, hat Xindra für ihre Behausung

DSA-Material zu verkaufen!

Sven Semmelmann, Stolzingerstr. 126b, 95445 Bayreuth, 0921/26796

Abenteuer: "Dschungel von Kun-Kau-Peh", "Tage des Namenlosen", "Stadt des toten Herrschers", "Traumlabyrinth", "Donnersturmrennen", "Bettler von Grangor", "Sand in Rastullahs Hand", "Attentäter", "Stromaufwärts", "Arras De Mott", "Xelidors Rache", "Kgr. am Yaquir" und "Götter DSA" (je DM 15.-). Boxen: "Abenteuer-Basisbox" (alt), "DSAP" 1 u. 2, "Land DSA", "Orkland", "Albernia", "Kreaturen DSA", "Mantel, Schwert ..." u. "Khombbox" (je DM 28.-)

Oliver Kappen, Berliner Str. 15, 34414 Warburg, 05641/5454

"Unter dem Nordlicht", "Stadt des toten Herrschers", "Schatten über Travias Haus", "Traumlabyrinth", "Kanäle von Grangor", "Findet das Schwert der Göttin", "Strom des Verderbens", "Orkenhort", "Seuche an Bord", "Nedime", "Quell des Todes", "Götze der Mohas", "Arras De Mott", "Stab aus Ulmenholz", "Götter DSA", "Bomland" und Kgr. am Yaquir (ohne Karten) jeweils DM 12.-

René Roth, Weltenburgerstr. 191, 90453 Nürnberg, 0911/636327

Av. Boten 1-7, 26, 30, 31, 35, 37, 40-44 (je DM 3.- + Porto), Abenteuer: "Borbarads Fluch", "Quell des Todes", "Schwarze Sichel", "Tödlicher Wein", "Bettler von Grangor", "Grabmal von Brig-Lo", "Stromaufwärts" und "Geheimnis der Zyklopen" (je DM 8.- bis DM 12.- + Porto), Havens-Grundrisspläne (DM 8.- + Porto)

Christian Petersen, Am Lagedeich 94, 25813 Husum, 04841/3784

"Spinnenwald", "Purpurturn", "Orkenhort", "Stromaufwärts", "Zorn des Bären", "Stadt des toten Herrschers", "Tage des Namenlosen", "Folge dem Drachenhals", "Auf der Spur des Wolfes", "Wie der Wind der Wüste", "Inseln im Nebel", "Götter DSA" u. "Kleinodien" (je DM 10.-), "Landbox" (DM 20.-), "Mantel, Schwert, ..." (DM 25.-), Av. Bote 37-48 (min. Abnahme von 6 Stück zu insgesamt DM 10.-)

Martin Baluses, Saalfelder Str. 6, 96487 Dörfles-Esbach, 09561/54334

Boxen: "Helden DSA", "Magiebox", "Kreaturen", "Thorwal", "Wüste Khom", "Albernia" u. "Mantel, Schwert, ..." (je DM 25.-), "Götter DSA", "Bomland", "Königreich am Yaquir", "Stromaufwärts", "Stadt des toten Herrschers" u. "Seuche an Bord" (je DM 10.-)

Bei Komplettabnahme alles zusammen nur DM 230.-, dazu als Bonus Av. Bote 33, 37-44 und "Kleinodien"

Michael Fisch, Ostenwall 5, 59065 Hamm, 02381/25894

"Basis-Box" (DM 30.-), "Thorwal", "Albernia" (je DM 25.-), "Landbox" (ohne Karte, DM 20.-)

Hakim Aceral, Seestr. 50, 71093 Weil im Schönbuch, 07157/63123 (ab 18h)

Alter Hase verkauft komplette DSA-Sammlung: Boxen (alt): je DM 15.-; (neu): je DM 20.-; Abenteuer (alt): je DM 8.-; (neu): bis zu DM 12.-; Spielhilfen: DM 12.-; Aventurischer Bote bis Nr. 36: je DM 1.-; ab Nr. 37: je DM 1,50; Kleinodien: DM 8.-

Sven van Ooyen, Eichenweg 7, 53474 Bad Neuenahr

"Prinzessin Yasmina", "Götze der Mohas" (je DM 15.-), "Tödlicher Wein" (DM 13.-). Tausche auch gegen andere Abenteuer ab ST 12

Thomas Wedler, Ulzburger Str. 14, 22399 Hamburg

Neue Basisbox, "Prinzessin Yasmina", "Seelen der Magier", "Sand in Rastullahs Hand" u. "Quell des Todes". Nur komplett für DM 65.- (inkl. P&V)

Ish-ággarr

Ein Szenario zu Perainefurt

Einstimmung:

Heiß fallen die Strahlen der mittäglichen Sonne vom Himmel, das Land ist ausgetrocknet, die Landstraße staubig. Eure Kehlen sind ausgetrocknet, während ihr längs der Landstraße nach Vallusa tretet, die dem Lauf des Tizam folgt. Nur wenig Wasser führt das sonst so muntere Fließchen, und dennoch preist ihr die Zwölfe, verschafft euch der

bewegt sich die Reihe der Schnitter in stetem Schritt, gleichförmig schwingen die langen Klingen ihrer Sensen durch das Korn. Dahinter raffen Knechte und Mägde die goldenen Halme zu Garben, daß man sie später auf die Dreschtenne bringen kann. Leiser Gesang dringt an eure Ohren, ein rhythmischer Wechselgesang, dem Schwung der Mäher folgend.

großen Augen an: Fremde, ja, die sieht man schon des öfteren durch das Dorf ziehen, Kaufleute vor allem. Allerdings so verwegene Gestalten wie ihr: Glücksritter in buntem Gewande, mit langen Eisen an der Seite und kühnem, freien Blicke, der verrät, daß ihr niemandes Diener seid und allein den Zwölfen untertan - solche Leute kommen nicht oft ins Dorf ...



Wasserlauf doch wenigstens ein Quentchen Kühlung, wohl willkommen an diesem heißen Tag im Mond der Travia. Traviamond, Erntezeit! Vor einer Weile habt ihr den angenehmen Schatten der Auenwäldchen hinter euch gelassen, nun wandert ihr durch bestelltes Land. Links und rechts des Tizam haben fleißige Hände weite Felder angelegt, sonnenreif wiegt sich das Korn im matten Hauch des Windes. Längst ist die Ernte dieses Götterlaufes in vollem Gange: Da, links auf dem Felde

Etwa 100 Schritt vor euch erblickt ihr ein Dörfchen, ein paar Häuschen, die sich am Flusse in das Hügeltal schmiegen, und ein trutziges Gebäude, ein Kloster, will euch scheinen, von dem Dörfchen durch den Lauf des Tizam geschieden.

Ein Hirtenjunge hat sich im Schatten einer Hecke ausgestreckt und blickt gedankenverloren in den blauen Himmel. Als er eurer gewahr wird - sein struppiger Köter bedenkt euch mit gar bedrohlichem Gebell - staunt er euch mit

Als ihr ihn fragt, welchen Namen der Weiler trägt, schluckt der Knabe erstmal heftig, bevor er stotternd hervorbringt: "Perainefurt, edle Herrschaften, Sitz des Klosters der Heiligen Mutter Peraine."

Die Vorgeschichte

Ish-ággarr (Altgüldenländisch für Rache - aber auch ein anderer Name für den Rachedämon) verwickelt Ihre Helden in die höchst seltsamen Ereignisse in dem tobrischen Dorf Perainefurt, einem be-

schaulichen Weiler, der sich in nichts von den anderen unterscheidet, die der eifrige Wanderer sonst auf seinen Reisen noch besuchen wird. Und dennoch, Perainefurt birgt ein dunkles Geheimnis, das nun, Jahre, nachdem der Samen für die bevorstehenden Ereignisse gelegt wurde, sich einen Weg ans Licht bahnt.

Um aber zu erfahren, was für ein Schatten es ist, der das ruhige Leben der Dörfler bedroht, muß man eine Reise zurück in die Vergangenheit machen, in die Zeit vor 33 Jahren nämlich, als die Geschichte, die wir heute erzählen wollen, ihren Anfang nahm: Damals begab es sich, daß ein

Sohn des ortsansässigen Bauern Siebenrüb, eine für das Dorf höchst ungewöhnliche Laufbahn einschlug. Im sicheren Bewußtsein, als Siebtgeborener vom Erbe des Vaters ausgeschlossen zu sein und fürderhin ein armseliges Leben als Landarbeiter fristen zu müssen, verließ der junge Jilgor die heimliche Scholle, sagte dem Dorf und seiner Familie Lebewohl und wanderte hinaus in die weite Welt. Allen Windungen des verwinkelten Lebensweges des Knaben zu folgen, würde den Rahmen dieses kleinen Abenteuers sprengen. Darum wollen wir uns auf das beschränken, was für unsere Geschichte von Be-

lang ist: Der kluge und ehrgeizige Jüngling traf auf Praiospriester, die ihn unter ihre Fittiche nahmen. Sein großer Lerneifer und seine rasche Auffassungsgabe hätten ihn bis in die höchsten Positionen des Kultes aufsteigen lassen können, wäre da nicht seine niedrige Abkunft gewesen, die ihn die Hochgeweihten bei jeder sich bietenden Gelegenheit spüren ließen. Einzig die niederen Weihen war man bereit ihm zu erteilen. In der "Bruderschaft des gleißenden Szepters", einem fanatischen, ver-

femten Geheimbund des Praios, fand Jilgor die gewünschte Anerkennung: Die Enttäuschung und erlittene Schmach ließen Jilgors religiöse Ernsthaftigkeit und sein Streben nach der Vollkommenheit des Glaubens in Intoleranz und Besessenheit umschlagen. Er wurde zu einem unerbittlichen Verfolger aller Andersgläubigen und insbesondere aller Magiebegabten.

Nach vielen Jahren kehrte Jilgor in sein Dorf zurück, um seine Familie einmal wiederzusehen. Bei ihm war sein Mitbruder, Liscor von Punin, ein nicht minder besessener Anhänger des Praios.

Die arglosen Dorfbewohner bereiteten dem weitgereisten und welterfahrenen Sohn einen grandiosen Empfang.

Das Schicksal wollte es, daß, kurz nachdem Jilgor und Liscor nach Perainefurt gekommen waren, eine Seuche die Region heimsuchte, die das Vieh in Scharen dahinnahm. Weder die Perainepriester, noch die weisen Leute des Ortes wußten sich einen Rat. Binnen kürzester Zeit verloren die Dörfler beinahe dreiviertel all ihrer Schafe und Ziegen, ein fürchterlicher Schlag. In ihrer Verzweiflung erhoben die geplagten Bauern ihre Stimmen zum Gebet an Peraine und die mächtigen Zwölfe - allein, es schien, als hätten die Götter sich von Perainefurt abgekehrt.

Jilgor hingegen, in seinem blindwütigen Haß auf alle Zauberkundigen, hatte sofort einen Schuldigen parat: Radulf, einen Druiden, der mit seiner Frau und seiner kleinen Tochter an einem Waldsee unweit des Dorfes lebte. In einer flammenden Anklage versuchten Jilgor und Liscor die Dorfbewohner gegen den Druiden, den sie als Quell alles Bösen bezichtigten, und sein Hexenweib und -kind aufzubringen. Einzig ihr Tod

werde die Seuche besiegen. Die friedlichen und zwölfgöttertreuen Dörfler aber schüttelten die Köpfe über den blinden Haß, der allzu offenkundig aus Jilgors Worten sprach, zumal die Brüder und Schwestern der Peraine ebenfalls zur Mäßigung rieten.

Doch nicht bei allen verhallte die Rede des Priesters ohne Wirkung: In ihrer Verzweiflung waren der Wollhändler Sindar Winkelstock, die Bauern Fritja Treublatt, Tsala Siebenrüb, Jilgors Base, und Valpo Fuxhag, der Schafzüchter Elgor Wollpert und der Müller Gertwin Staberholz bereit, den Worten des Praiospriesters Glauben zu schenken und alle Schuld an ihrem Unheil Radulf zuzuschreiben. Das Verhängnis nahm seinen Lauf. In der folgenden Nacht trafen sich die Verschwörer an einem verschwiegenen Ort, das weitere Vorgehen zu besprechen. Und Jilgor verstand sich gut darauf, das Feuer des Zornes in den Herzen der Männer und Frauen zu schüren: Nachdem sie heftig dem Alkohol zugesprochen hatten, waren die einfachen Leute schon bereit, das Todesurteil über den ahnungslosen Druiden zu sprechen. So machte man sich, bewaffnet mit Fackeln und Speißen, auf den Weg zum Waldsee.

Die Attacke traf die unschuldige Familie völlig unvorbereitet: Nachdem die Verschwörer Tür und Fenster der armseiligen Kate vernagelt hatten, flogen die ersten Brandfackeln auf das Strohdach des Häuschens. In Todesnot versuchten die Eingeschlossenen, sich aus der tödlichen Falle zu befreien, doch vergebens. Die Schreie der Unglücklichen verhallten im Prasseln der lodernden Flammen.

Niemand konnte ahnen, daß Radulf zu dieser Stunde gar nicht in seiner Hütte weilte. Er hatte die Nacht bei seinem Heiligtum, einem stehenden

Stein, auf einer kleinen Insel, inmitten des Sees verbracht, die Nähe zu den Kräften Sumus zu suchen. Als er des Flammenscheines und der gellenden Schreie gewahr wurde, eilte er, so schnell er konnte, zu seiner Heimstatt. Fassungslos mußte er mit ansehen, wie das lodernde Inferno der Flammen die Hütte verzehrte. Voll blindwütigem Zorne stürzte er sich auf die gemeinen Mordbrenner. Doch kalter Stahl empfing ihn, durchbohrte seinen Leib. Röchelnd fiel Radulf zu Boden, ein letzter haßerfüllter Fluch erstarb auf seinen Lippen.

Schon wollte Jilgor sein böses Werk vollenden und den Leib Radulfs dem Feuer übergeben, als schwere Schritte im Gehölz die Verschwörer zusammenfahren ließen. In aller Hast flohen die Mörder die Stätte ihrer grausigen Tat, fürchteten sie doch, entdeckt zu werden.

In der Tat betrat wenig später die Köhlerin Ingra Lieberfeld die Lichtung, angelockt durch den Feuerschein. Voller Erschrecken erkannte sie, was vorgefallen sein mußte und entdeckte den reglosen Radulf. Noch war ein Hauch Leben in dem Druiden. Mit ersterbender Stimme bat er Ingra, ihn auf die Insel im See zu bringen.

Dort aber, im Schatten des heiligen Steines, wirkte er sein letztes Ritual, getragen vom Haß auf die Mörder, die seiner Frau und seiner Tochter ohne Grund das Leben geraubt hatten. Laut erscholl seine Stimme durch die Sphären, wurde gehört von denen, die machtvoll sind. Das Herzblut des Sterbenden besiegelte den Pakt, Rache zu nehmen an denen, die Tod und Verderben über die Unschuldigen gebracht hatten. Ein letztes Aufflackern, ein gleißender Blitz, dann war Radulfs Körper vergangen, und zurück blieb allein sein Kristall, den er stets an einem

Bande um den Hals trug. Darin aber wartet Radulfs haßerfüllte Seele auf den Tag der Rache.

Das Abenteuer

Genau 33 Jahre ist es nun her, daß die grausigen Ereignisse zu Perainefurt geschahen. Die beiden Hauptschuldigen, Liscor und Jilgor, verließen noch in derselben Nacht das Dorf und wurden dort nie mehr gesehen. Die Seuche aber - Ironie des Schicksals - verging in der Woche darauf.

Nun aber ist die Zeit gekommen, da der Geist Radulfs Rache nehmen wird an den einstigen Verschwörern.

Vor etwa einem Götterlauf kam eine junge Druidin, Xindra, auf ihrer Wanderung durch die Lande in diese Gegend und fand die einstige Wohnstätte Radulfs. Sogleich verspürte sie die Ströme der Macht, die Sumus Leib dort innewohnen, und so folgte sie ihrem Wunsch, sich am Ufer des Sees niederzulassen. Gleich am ersten Tage, da sie die Gegend erkundete, fand sie auf der Insel im Schatten des heiligen Steines den Kristall Radulfs. Da der Stein offenkundig zauberkräftig war, nahm sie das Kleinod an sich, um es bei ihren magischen Ritualen zu verwenden. Die unerfahrene Xindra konnte nicht ahnen, daß, wann immer sie durch ihre astrale Macht die Kraft des Kristalls nutzt, sie Radulfs Geist eine Pforte in diese Sphäre öffnet. Jedes Quentchen an Magie aber, das sie durch den Kristall fließen läßt, vergrößert Radulfs Macht, sein Gefängnis zu verlassen und sich als Geist zu manifestieren. Doch wird sich Radulf bald schon nicht mehr damit begnügen, zu nehmen, was Xindra ihm unbewußt zu geben bereit ist. Schon lauert er auf eine Gelegenheit, die Verbindung zu ihr zu nutzen, um sich ihre Kraft zur Gänze zu eröffnen.

Ankunft in Perainefurt

Zunächst nimmt alles seinen gewohnten Gang: Ganz Perainefurt freut sich auf das bevorstehende Erntefest, das schon tatkräftig mit allem Zubehör geprobt wird. Natürlich sind die Helden im Namen der Travia, zu deren Ehren dieses Fest gefeiert wird, eingeladen, am Abend auf dem Marktplatz mitzuhalten. Schon werden dort Tische, Bänke und ein großer Holzstoß für das Freudenfeuer aufgerichtet. Vielleicht empfehlen Sie den Charakteren, im "Eilenden Händler" Quartier zu nehmen, um sich in der gediegenen Atmosphäre dort von den Strapazen der Reise zu erholen?

Ein abendlicher Ausflug ins Dorf, ein Vorbeischauen im "Wiehernden Roß", ein gemütliches Beisammensein auf dem Marktplatz mit den Dorfbewohnern bei ein paar Bechern Bier, ein paar unverbindliche Gespräche mit einem der Einheimischen... All dies ist Ihrer freien Gestaltung überlassen. Achten Sie bitte darauf, daß es sich bei dem Dorf Perainefurt um ein ganz gewöhnliche Siedlung inmitten Aventuriens handelt, die für eine Heldengruppe auf den ersten Blick bis auf das bevorstehende Fest wenig Sensationelles zu bieten hat. Alles sieht nur nach einem kurzen Aufenthalt aus, als sich die Helden dann des Nachts zur Ruhe begeben. Doch in der Nacht geschieht das erste schreckliche Unglück!

Von den schrecklichen Ereignissen, die es aus Perainefurt zu berichten gibt ...

Die Mühle brennt!

Mitten in der Nacht werden die Helden von lautem Geschrei und Gepolter und dem hellen Klang einer Glocke geweckt. Plötzlich klopft es an der Zimmertüre, und der aufgeregte Wirt teilt den Charakteren in hastigen, aufgereg-

ten Worten mit, daß die am Perainekloster gelegene Mühle in hellen Flammen stehe und man jede helfende Hand gebrauchen könne. Ob die Helden nicht auch...?

Natürlich sollten die Charaktere in einer solchen Notlage nicht lange zögern, dem Dorf zu helfen, denn jeder Aventurier weiß, daß die Dorfmühle die Existenzgrundlage für jede menschliche Siedlung ist. Wird die Mühle vernichtet, bedeutet das unter Umständen eine Gefährdung der Nahrungsversorgung, so daß jede aufrechte Heldengruppe nicht lange zögern, sondern sich mitsamt dem aufgeregten Wirt sofort zur Stelle des Unglücks begeben sollte.

Schon als die Helden die Türe öffnen und ins Freie treten, fällt allen ein leichter Brandgeruch auf und ein schwacher Feuerschein unten am Fluß. Am Ort des Geschehenes angekommen, sagt schon der erste Blick, daß die Mühle wohl kaum zu retten ist: Sie steht in hellen Flammen und ist teilweise schon eingestürzt. Trotzdem reißen sich die Helden in die lange Schlange der Dorfbewohner und Klosterangehörigen ein, um sich am Weiterreichen der Wassereimer zu beteiligen, als plötzlich ein Schreckensschrei durch die aufgeregten Menschen wandert: "Der Müller, der Müller! Er ist noch im Hause!" Beherzte Dorfbewohner versuchen mutig, in das brennende Gebäude einzudringen, werden jedoch von den Flammen zurückgetrieben. Auch den Helden ist es nicht möglich, gegen die wütenden Flammen anzukommen. (Immerhin sollte es ihnen gelingen, die Familie des Müllers aus einem Wohnanbau des Mühlhauses zu retten.)

Inmitten des Knisterns des verbrennenden Stroh und des Knackens der verglühenden Holzbalken ertönt plötzlich undeutlich und gedämpft der furchtbare Schrei eines Men-

schen in Todesnot, dann wird das entsetzliche Geräusch vom Krachen des zusammenstürzenden Gebäudes übertönt. Die Dorfbewohner sind ob des schrecklichen Ereignisses sichtlich erschüttert, ihr aufgeregtes Rufen verstummt und wandelt sich in betroffenes Schweigen. Verbissen wird die glotzende Ruine mit Wasser besprengt, bis im Morgengrauen die letzte Glut zischend unter einem Wasserschwall verdampft.

Am nächsten Morgen oder Mittag, die Helden haben wegen der anstrengenden Nacht lange geruht, ist die Stimmung im Dorf natürlich gedrückt. Gertwin Staberholz, der Dorfmüller, war ein geachtetes und wichtiges Mitglied der Dorfgemeinschaft. Über die Ursache des plötzlichen Feuers herrscht Unklarheit, aber einige der Perainemönche, die das Feuer als erste bemerkten, hätten, so wird berichtet, kurz vor Ausbruch des Brandes die wilden Schreie des Müllers gehört. Auch könne man sich nicht erklären, was Staberholz zur Nachtstunde in der Mühle zu schaffen hatte, war sein Tagewerk doch längst getan.

Zweiter Tag - Ein tödlicher Ziegel!

Das für den nächsten Tag geplante Erntefest ist von dem tragischen Tod des Müllers und der Trauer seiner Familie überschattet. Natürlich will keine rechte Festtagsstimmung aufkommen, aber da solche Unglücksfälle für die ländliche Bevölkerung eigentlich nichts Ungewöhnliches sind, und der Tod nun einmal zum Leben dazugehört, füllen sich im Laufe des Tages die Bänke und Tische.

Krüge mit Brannt machen die Runde, die Musik wird fröhlicher, und schließlich drehen sich die ersten Mädchen und Burschen im Tanze. Die Helden werden ob ihrer gestrigen Hilfe natürlich freundlich aufgenommen und bewirtet. Es

sieht also doch so aus, als nehme der Aufenthalt in Perainefurt eine angenehme Wendung. Selbst der gestrenge Tuchhändler Winkelstock d. Ä. erscheint und nimmt am Fest teil, und so ist auf dem Marktplatz am Nachmittag eine fröhliche Gesellschaft versammelt.

Plötzlich übertönt ein fremdartiger, singender Ton die Musik, ganz kurz, dann folgt ein Poltern auf dem Dach des Hauses des Schafzüchters, und vor den entsetzten Augen der Dorfbewohner und Helden löst sich langsam und bedächtig ein großer Ziegelstein und stürzt in die Tiefe.

Als habe der Namenlose seine Klauen im Spiele, tritt just in diesem Augenblick der Besitzer des Gebäudes, der alte Wolpert selbst, aus der Haustüre und starrt die "Obacht! Obacht!" schreienden Dorfbewohner verständnislos an. Sein Blick folgt den nach oben gereckten Armen, und mit offenem Mund dastehend, unfähig sich zu rühren, sieht er den Stein auf sich zurasen; einen Lidschlag später zerschmettert der schwere Ziegel Wolperts Kopf, und der Viehhändler liegt regungslos in einer Blutlache auf dem Boden des Marktplatzes.

Das anschließende Getümmel auf dem Platz ist unbeschreiblich; Frauen schreien und reißen ihre Kinder an sich, die Musikanten suchen Schutz unter der großen Linde, und mehrere Dörfler stürzen auf den Regungslosen zu (und versperren den Helden die Sicht auf den Unglücksort).

"Wolpert ist tot!" wandert die Kunde schließlich über den Platz, der sich rasch zu leeren beginnt.

Einzig die Köhlerin Ingra Lieberfeld, die bisher am Fest nicht teilgenommen und erst jetzt den Platz betreten hat, ruft in die flüchtende Menge: "Seht nur, seht, was geschah! Da habt ihr's: Das ist der Fluch der Vergangenheit! Wolpert ist gerichtet!"

Dritter Tag - Ein Poltergeist. Nach dieser schrecklichen Begebenheit ist von dem Fest natürlich keine Rede mehr. In aller Eile werden die Bänke und Tische abgebaut. Mit langen Leitern erklimmen Handwerker das Dach des Unglückshauses, um die restlichen Ziegel zu sichern. Merkwürdig ist nur, daß das Dach weder alt noch marode war und daß alle anderen Ziegel bestens verfügt sind. Nur dieser eine Stein hatte sich anscheinend lösen und ausgerechnet den alten Wolpert tödlich verwunden können.

Auch die Helden haben natürlich keine Erklärung für ein solches Unglück. Nur der alte Tuchhändler Sindar Winkelstock blickt streng in die Runde und schimpft unverständlich in seinen weißen Bart. Die Helden können Worte wie "Hexenspuk!" oder "Mich kriegst Du nicht!" hören.

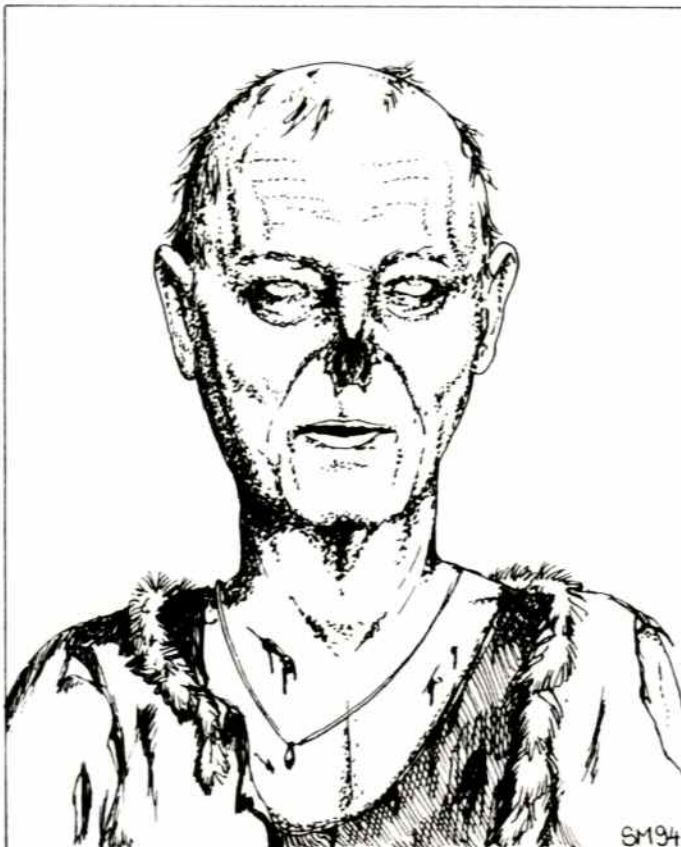
Da ertönt aus dem Hause des Tuchhändlers ein unheimliches Gepolter. Der alte Winkelstock läßt seinen Stock fallen und rennt, bevor ihn noch jemand daran hindern kann, in einer für seine Jahre erstaunlichen Geschwindigkeit durch die weit geöffnete Türe seines Hauses. Das Gepolter wird ohrenbetäubend. Schreckensstarr stehen die Dörfler auf dem Platz. Mit einem unglaublichen Knall bricht ein riesiger, schwerer Holztisch durch das Fenster des Hauses, zerschmettert die Scheiben und kracht inmitten eines bunten Glassplitterregens auf den Platz.

Dies weckt die Umstehenden aus ihrer Erstarrung, gemeinsam rennt man zu dem Haus, als plötzlich ein zorniger Schrei des alten Winkelstocks nach draußen klingt. Sofort danach verstummt das Getöse, und eine unwirkliche Ruhe breitet sich über den Marktplatz.

Wenn die Helden das Haus betreten, bietet sich ihren Augen ein unglaubliches Chaos dar: Alle Möbel liegen mehr oder weniger zerschmettert auf

dem Boden zwischen Glascherben und zerbrochenen Ziertellern und allerlei zerstörtem Hausgerät. Es sieht aus, als sei ein Wirbelsturm durch das Haus gefegt.

Der erschreckendste Anblick aber erwartet die Helden im Wohnzimmer: Dort steht aufrecht, von einem schweren Eichenholzschrank an die Wand gepreßt, der alte Winkelstock - tot - mit weit aufgerissenem



Mund aus glasigen, leblosen Augen starrend.

Ein Untoter erscheint

Auf den Dorfplatz herrscht Entsetzen. Die Bäuerin Siebenrüb, die der ganzen dramatischen Szene stumm zugeschaut hatte, bricht plötzlich in ein markerschütterndes Klagegeheul aus: "Jetzt bin ich an der Reihe - oh nein - ich muß meine Schuld bezahlen, ich muß meine Schuld...!"

Bevor jemand sie aufhalten kann, rennt die Verwirrte in die Dämmerung hinaus. Nur noch ihre schwächer werdenden, wirren Schreie sind zwischen den Häusern zu hören, als einer der Helden von ei-

nem Dorfbewohner am Arm gepackt wird und ihn der alte Mann mit gehetzten Worten bittet, die Bäuerin auf den Platz zurückzubringen.

Mit einigen Lauschen-Proben gelingt es den Helden schließlich, die Bäuerin ausfindig zu machen; sie hat in wilder Flucht das Dorf verlassen und rennt schon auf den Waldrand zu, als sie die Charaktere endlich erreichen. Vor deren entsetz-

nem Röcheln sinkt die Frau zu Boden und zieht den lebenden Toten mit sich.

Selbst wenn es den Helden gelingt, den Untoten von der Bäuerin wegzuzerren und ihn zu besiegen, kommt für die alte Frau Siebenrüb alle Hilfe zu spät - wenn nicht an Erstikung, so ist die Bäuerin einfach am Entsetzen gestorben. Der Untote setzt sich gegen Attacken der Helden nicht zur Wehr. Bedächtig schlurft er zurück zu einer aufgewühlten Grabstätte. Unter dem Knirschen seiner vermoderten Knochen, legt er sich zurück in die geöffnete Grube. Endlich geht ein Zittern durch das Geschöpf, und es verfällt wieder in Todesstarre, so, als sei nichts geschehen.

Der Tote ist der Bauer Valpo Fuxhag, einer der Verschwörer, die einstens Radulf und seine Familie ermordeten. Das ist von einem Perainemönch, der ob des grausigen Anblickes heftig Boronzeichen schlägt, zu erfahren. Von den verängstigten Dörfler ist keiner bereit, einen Fuß auf den Boronanger zu setzen.

Der Ausgang des Abenteuers

Nun denn, die schrecklichen Todesfälle zu Perainefurt sollten die Helden dazu veranlassen, sich an die Aufklärung der Vorfälle zu machen, sind sie doch unmittelbare Zeugen derselben geworden. Sollte das nicht genügen, wird Schwester Perlissia sie bitten, sich der Dinge anzunehmen.

Des Rätsels Lösung ...

Auf welche Weise die Helden hinter das Geheimnis von Perainefurt kommen können, mögen Sie der Dorfbeschreibung entnehmen, wo die wichtigsten Bewohner des Weilers aufgelistet sind.

Mit den gegebenen Informationen sollte es den Helden gelingen, auf die Spur der Ursache für die mysteriösen Geschehnisse zu gelangen. Die

Köhlerin, die sich schon auf dem Marktplatz als jemand entpuppte, der über die Vorgänge mehr weiß als alle anderen Dorfbewohner, kann den Helden neben der im Perainekloster aufbewahrten Chronik den wichtigen Hinweis geben, sich die Lichtung des Druiden genauer anzusehen. Dort treffen sie auf Xindra.

Wenn die Helden zu der Hütte Xindras kommen, finden sie die Druidin in todesähnlichem Schlaf vor. Es ist dem Geist Radulfs endgültig gelungen, Xindras Geist zu überwältigen: Nun stand ihm der Quell ihrer astralen Energie offen, und er wußte ihn für seine Rache bis in Letzte zu nutzen. Mit Xindras Kraft gelang es ihm, den Leichnam Valpos zu besetzen.

So gerecht die Rache des so feige ermordeten Druiden auch scheinen mag, wir wollen nicht vergessen, daß es Dämonenmacht war, die ihm die Macht zu seiner Vergeltung gab. Es steht zu befürchten, daß, obwohl nun fast alle seine Mörder ihr gerechtes Ende gefunden haben, der Pakt mit dem Dämon ihn dazu treiben wird, auch unschuldige Opfer ins Verderben zu stürzen.

Der Schlüssel, das Dorf von der Heimsuchung durch den Geist zu befreien, liegt in dem Kristall der Druidin. Um es Radulfs Geist zu ermöglichen, das Gefängnis des Kristalls zu verlassen und in Frieden in Borons Hallen zu wandeln, müssen die Helden den Stein zerstören. Ist der Kristall zerbrochen, so erhebt sich aus den Splittern eine schemenhafte, weißglühende Gestalt von entfernt menschlichem Umriß, die in der Luft schwebend verharrt und anklagend mit hohler Stimme immer wieder die Worte ausstößt: "Die Rache ist mein - die Rache ist mein! Verderben über Perainefurt!"

Es hat für die Helden keinen Zweck, den Geist Radulfs mit

irdischen Waffen oder Zaubersprüchen zu bekämpfen; sie können nur versuchen, die Erscheinung davon zu überzeugen, daß die Vergeltung erfüllt ist, und daß jetzt nur noch Unschuldige zu leiden hätten. Den Geist bewegt letztlich nur die Erinnerung an seine ebenfalls unschuldig dahingemordete Familie, von seinem Vorhaben abzulassen. Hat einer der Helden dem Astralwesen diese Erinnerung geschildert, so umfließt die Erscheinung ein mildes Leuchten. Radulf reckt die Arme gen Himmel und vergeht in einem sanften Windhauch, der nicht von dieser Welt ist.

Xindra erwacht aus ihrer Ohnmacht, sobald der Geist Radulfs aus dieser Welt gewichen ist. Sie ist sehr schwach und bar jeglicher arkanen Energie.



Der Kristall

Bei diesem "besonderen" Stein handelt es sich um einen ca. 5 cm langen Bergkristall von weißer, durchsichtiger Farbe. Bei genauem Hinsehen erkennt man tief im Inneren des Steins eine Trübung - Radulfs eingeschlossenen Geist.

Des Abenteurers Belohnung

Ein jeder wackerer Held sei mit 50 AP bedacht. Für stimmungsvolles Rollenspiel seien noch einmal 50 AP zuzuteilen.

M.M. / K.W.

Auf zum Turniere!

René Roth, Weitenburgerstr. 191, 90453 Nürnberg, 0911/636327

DSAC "Eifenzauber" lädt zum 1. Turnier in Trallop!

Wettkämpfe in allen üblichen Disziplinen (außer Hirsutrat, Lanzenreiten und Peltche) sowie sportliche Wettkämpfe. Jeder Teilnehmer erhält einen Turnierbericht, die Sieger eine Urkunde. Schickt uns Euer Heldendokument (neu) und DM 3,50 in Briefmarken für RP, Kopierkosten etc. Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des Bots. Bei Fragen ruft an unter: 0911/637138 (Jörg Pelletier, Mi - So)

DSAC "Heldenbund", Karsten Ockenfels, Merowingerstr. 1, 56814 Ediger-Eller, 02675/1531 (Mo-Fr 19⁰⁰-21⁰⁰)

260 Jahre Baronie Ockenfels!

Baron Gallen lädt zu Tjoste und Zweihänderturnier für Ritter und Geweihte der Göttin, zum freien Wetstreit für alle übrigen Helden sowie zum großen Bardenwetstreit. Streuner unerwünscht!

Urkunden u. Turnierbericht. Schickt euren Heldenbrief, Liste der Disziplinen, kurze Charakterbeschreibung u. DM 2,- Unkostenbeitrag. Bitte gebt auch eure Telefonnummer an.

Dennis Schmidt, Ahlhornerstr. 17, 49429 Visebek, 0445/2021

Bekanntmachung!

Ihre Hochgeborenen Liezen Yoffiryn zu Isur und Ihre Wohlgeborenen Nestor vom Sassandra zum Feis geben bekannt, daß in den Tagen vom 1. bis zum 12. Tsa zu Isur das III. Freigereithische Siegesturnier stattfinden solle, den Frieden zu feiern, der das Reich nunmehr beglückt. Mehrere namhafte Persönlichkeiten haben ihren Besuch bereits angekündigt, uns die Ehre zu geben.

Gerufen wird zu Wettkämpfen in klassischen Disziplinen wie dem "1. Blut", Schwertkämpfen, der Tjoste, dem Gesteck, sowie Dolch-, Axtwurf- und Langbogenwettbewerben. Doch wollen wir uns auch beim Schwimmwettbewerb und anderen Zweikämpfen tummeln. Der schönen Hesinde zugetane Gemüter mögen sich in Barden- und Theaterwetstreite messen, auf Magier wartet ein großer Schauwettkampf.

Dies alles wird umrahmt von einem großartigen Festprogramm und allerlei Lustbarkelten.

Schwerzmagier sind unerwünscht!

Anmeldungen (Heldenbogen, etc.) mit DM 3,- Unkostenbeitrag an obige Adresse. Für den Magierwettbewerb, künstlerische Darbietungen und für die Pferdeprämierung bitte kurze Beschreibung der Darbietung bzw. des Rosses hinzufügen.

Jürgen Siefert, Alfred-Franz-Haug-Str. 5, 76437 Rastatt

Nach dem Erfolg des ersten Turniers zu Olport laden Hasrim, Tjall und ihre Gefährten diesmal nach Mherwed.

Auch diesmal soll es an nichts fehlen, Freunde südländischer Gastlichkeit, exotischer Unterhaltung und fairen Wettstreits auf vielerlei Gebieten sollen nicht enttäuscht werden. Anmeldungen gegen DM 1,- RP

Marcus Gäßner, Wagenfeldstr. 7, 59368 Werne

Geladen seien Helden sämtlicher ST zum Einweihungsturnier des "Faszination-Kuriositäten" Museums zu Wehrheim.

Mehr als 3 Dutzend Disziplinen, darunter, neben allen üblichen Wettkämpfen, "Kneipenkampf" u. "Schnellholzhacken", sowie ein eigener Wettstreit für alle Angroschm. Anmeldeformular gegen DM 1,- RP (spätestens 4 Wochen nach Erscheinen des AB).

DSA-Material zu verkaufen!

Philipp Schmidt, Walderstrand 50, 58093 Hagen, 02331/55576

"Landbox", "Thornwal", "Kreaturenbox", "Fürstentum Albernia", "Orkland", "Mantel, Schwert ...", "Dunkle Städte, ..." (je DM 25,-), "Menschenjagd", "Götze d. Mohas", (je DM 10,-), "Straßenballade", "Verrat auf Arras de Mott", "Schiff in der Flasche", "Götter DSA" u. "Borland" (je DM 15,-)

Klaus Peters, 02054/5649 (nur von 15⁰⁰-18⁰⁰, nach Klaus fragen)

Verkaufe DSA-Sammlung: "Thornwal", "Magiebox", "Albernia", "Khombbox", "Orkland", "Landbox", "Werkzeuge des Meisters", "Basisspiel", "Mantel, Schwert, ...", "Dunkle Städte, ...", sowie 32 Abenteuer, 2 Spielhilfen, Kleinodien u. den ganz alten Kasten (alle in gutem Zustand), nur zusammen, DM 400,-

Henning Heckers, Barloer Weg 44, 46397 Bocholt

"Zorn des Bären" (originalverpackt, DM 15,-), "Strom des Verderbens", "Schatten über Travias Haus", "Folge dem Drachenhals", "Spur des Wolfes", "Wind der Wüste", "Bettler von Grangor", "Streuner soll sterben", "Traumabyrith" u. "Dschungel von Kun-Kau-Peh" (alle in gutem Zustand, je DM 10,- zzgl. Porto. Alle zusammen DM 90,-, inkl. Porto)

Loki Zanini, Lindenweg 74, 30966 Hemmingen

Boxen: "Werkzeuge des Meisters" (DM 20,-), "Landbox" u. "Kreaturenbox" (je DM 30,-), altes "Basisspiel" (DM 25,-)

Abenteuer: "Attentäter", "Tödlicher Wein", "Stab aus Ulmenholz", "Insel im Nebel", "Grabmal von Brig-Lo", "Schiff in der Flasche", "Prinzessin Yasmina", "Quell des Todes", "Götze der Mohas", "Menschenjagd", "Bettler von Grangor", "Kanäle von Grangor", "Zorn des Bären", "Xeledors Rache", "Stadt des toten Herrschers", "Mehr als 1000 Oger", "Donnersturmrennen", "Schwert der Göttin", "Eifenblut", und die gesamte "Orklandtrilogie". Alles in sehr gutem Zustand, je DM 10,- zzgl. Porto.

Johann Schlägenhauer jun., Dorfstr. 17, 85238 Petershausen/Asbach

Tausche Ausdruck des Romans "Das Eherne Schwert" gegen gut erhaltene Originale oder Kopien des Av. Boten 1, 2, 6-11, 16, 17 u. 21

Johannes Wolff, Zur Allmannshöhe 8, 78464 Konstanz, 07531/33373

Av. Bote 1-3 u. 14 (Kopien für DM 1,- - DM 2,-)

Michael Schmied, Ottostr. 60b, 85521 Otterbrunn

"Tödlicher Wein" u. "Tage des Namenlosen" (je DM 15,-)

Markus Wesemeier, Wiesenstr. 10, 85283 Geroldshausen, 08442/4188

Tausche "Sieben magische Kelche", "Quell des Todes", "Seuche an Bord", "1000 Oger", "Attentäter", "Zorn des Bären", "Stadt des toten Herrschers", "Stab aus Ulmenholz" gegen anderes DSA-Material, bevorzugt gegen "Kommando Olachtal", "Borbarads Fluch", "Verschwörung von Gareth", "Insel der Zyklopen", "Unter dem Nordlicht", u. "Verschollen in A'Arfa"

Uwe Anacker, Oberhöchstädter Str. 53a, 61440 Oberursel, 06171/59297

Zug durchs Nebelmoor, "Hexennacht", "Orkenhort", "Purpurturm", "Spinnenwald", "Geheimnis der Zyklopen", "Menschenjagd", "Prinzessin Yasmina", "Grabmal von Brig-Lo", "Wirtshaus zum Schwarzen Keller", "Schiff der verlorenen Seelen", "7 magische Kelche", "Attentäter", "Wald ohne Wiederkehr" u. "Donnersturmrennen". Je DM 10,-, zzgl. Porto oder Tausch (siehe DSA-Material gesucht)

Mitspieler gesucht!

Ich suche Spielerinnen und Spieler im Raum Landshut (Alter 14-99).
Marco Lentner, Michael-Pacherweg 2, 84034 Landshut

Gesucht!

Jemand, der einer verzweifelten Computerspielerin zu Ultima Underworld I ein paar Tipps geben kann. Baldige Antwort vonnöten. **Maria Pöpperl, Max-Reger-Str. 43, 94315 Straubing**

S. Hg. von Rallerfeste gibt kund:

Gesucht werden freie Bauern des Mittelreiches, die Kaiser und Reich dienen wollen. Die Grafschaften Mendena und Jilaskan brauchen Frauen und Männer, die eine Herausforderung nicht scheuen. Wir brauchen Menschen, die freies Land auf der Insel Sukkuvani bebauen wollen, geschützt durch die Truppen Graf Litbrands, Gräfin Trontirs und ihrer Barone. Versprochen werden 7 Acker Land für jede Familie, verbilligte Angebote aller benötigten Werkzeuge und für einen ganzen Götterlauf Befreiung vom Zehnt! Meldet euch noch heute bei der Stadtkommandatur Mendena oder auf Burg Rallerfeste. **Das verheißene Land wartet auf die, die es sich zu unterwerfen wissen!**

Olivir Helgison, Notär zu Rallerfeste, im Auftrag des Barons

Kasseler aufgemerkt!

Ich (20) werde im Sommer nach Korbach/Kassel umziehen, und möchte bereits jetzt herausfinden, ob es dort mutige Reckinnen und Recken gibt, die gewillt sind, mit mir den abenteuerlichen Kontinent zu bereisen. Meldet euch bei: **Antje Michael, Feuerschicht 13, 31592 Stolzenau, 05761/3910**

Probleme bei Transporten?

Benötigt Ihr einen Posten Plötzingen Dotzen und wißt nicht woher?

Habt Ihr Khorntaranteln bestellt und könnt sie nicht abholen?

Habt Ihr Schwierigkeiten, Euren wohlfeil erstandenen Wollnashornbullen zu Eurem Heim zu bringen?

Kein Problem!!!

Strobal&Strobal - Transportunternehmen Problemlösungen, Transporte, Speziallieferungen Hauptstz Orbat, Alberria

Der Orden des heiligen Golgari!

Gläubige, der Orden des heiligen Golgari hat noch ranghohe Positionen zu besetzen. Die Ämter der Ordensmarschälle sind noch frei. Wer dem Punier Ritus und nur diesem - anhängt und für ihn streiten will, möge sich uns anschließen. Gegen Al'Anta und die Visarketzer! Lucardus von Kemet, Großmeister des Ordens, Bruder im Cirkel der Söhne und Töchter Marbos

(Ein paar irdische Worte zum Geleit: Wer ernsthaft (bei einem borongefälligen Orden wohl Ehrensache - die AA) daran interessiert ist, am Aufbau eines Boron-Ritterordens mitzuwirken, möge sich bei untengeannter Adresse melden. Ich bitte um eine kurze Charakterbeschreibung. Scheut euch auch nicht, Erststüfter einzusenden, sie sind mir allemal willkommen, als jeder Alrik Assassin, Alricia A-Ha und ähnliche Mordbuben und Wunderhelden.

Stephan Johach, Grevenbergerstr. 73, 52146 Würselen

Der "Trodox - Halls of Arcane" Nr.9 ist erschienen!

Mit Abenteuer "In fremden Landen: Der Camopuswald" (Fantasy), Joachim Belarivo - Rückkehr eines Toten (Horror) BattleTech "Feelgood Island", viel Hintergrundmaterial, Kerimon-KG "Flucht in die Berge" u. "Entscheidung in Macotel", dazu Comics, Rezensionen etc. 46 S. A5 für DM 3,50 (in Briefmarken, bar oder V-Scheck) erhältlich bei: **Nils Rohm, Gartenstr. 5, 49453 Wetschen, 05446/1384**

Die "Gemeinsame Kanzlei für allerlei Scharmützel und ferne Provinzen" der Grafschaften Mendena und Jilaskan tut kund und zu wissen:

Ein Gewinn fürs Mittelreich!!!

Im heiligen Rondra, 21 Hal, hat das gemischte Banner "Schwertarm Kaiser Hal", bestehend aus mendenschen und jilaskanischen Gardepikenieren, unter der tapferen Aufsicht des Barons Gisbris von Schwarzbuckel, je einen Wimpel des Neuen Reiches in den Boden der folgenden Waldinseln gepflanzt: Setokan, Andikan, Aeniko, Nuvak und Itonka - die alle somit den gierigen Klauen Vinsalts und des abtrünnigen Traheliens entrissen wurden! Mögen sie in Praios' Gnade unter dem Schutz des Kaiserreiches von nun an erblühen!

Baron Gisbris steht zur Zeit, nachdem der Kampf gegen mannsgroße Affen, Schlangen und allerlei anderes wildes Götter siegreich ausgefochten war, in segensreichen Verhandlungen mit Kimper vom Berg, dem Verweser Setokans und Andikans.

Hesinde und ihr Bruder Phex werden dem Neuen Reich sicherlich bald einen göttergefalligen Vertrag beschere.

Drum läßt die Gräfin Trontir von Altz zum 3. Windstag im Phexmond, 22 Hal, alle aufrechten Recken zur großen Jubelfeier nach Praios dank ein, dem hohen Götterfürsten zu danken und ihn zu lobpreisen.

Alrik Fürchtepraos, Kanzleischreiber

Knapp 20 Wappen erreichten mich bislang erst, zwecks Eintragung in das noch zu erstellende Kompendium der abenteuerlichen Wappen. Das ist zu wenig! Edle Häupter aus ganz Aventurien, meldet Euch bei Cethern Brabant, Gasthof zur Quelle, Weißquell, Alberria (Wolf-Ulrich Schnurr, Uhlendstr. 5/1, 75328 Schömberg) Dank allen bisherigen Teilnehmern. Habt Geduld!

Heldengruppe gesucht!

Suche in der Umgebung von Gießen (Mittelhessen) DSA-Spieler oder Anschluß an eine schon bestehende Gruppe. Meldet euch bei: **Peter Mahlo, Schulgasse 1, 35452 Heuchelheim, 0641/62878**

Geschichten von Liebe und Leidenschaft:

Wie überlistet eine Diebin ihre Häsher und hat noch Spaß daran? Wie verführt ein Dämon einen Magier?

Ishtar präsentiert Erzählungen der kribbelnden Art. Ishtar, ein Band aus der **Legenden-Sänger-Edition**.

Für DM 4.- (56 S. A5) bei: **Christel Scheja, Josefstr. 29, 33106 Paderborn**

Hilfe!

■ 19-jähriger DSA-Fan sucht Gleichgesinnte
■ im Raum Fulda. Meldet euch bei:
■ **Nils Mel, Alte Landstr. 6, 36100 Petersberg, 0661/607355**

Zauberland präsentiert:

Havens Express #2

32 prall gefüllte Seiten A5, u.a. Hintergrund "Vom Magier zum Hesindegeweihten", "Magier des Madamals", "Tyron" (ein abenteuerliches Märchen), Meinung: "Vom Fandom zum Neckermann", Vorstellung des Projektes "Free Fantasy" u.v.m. Nur DM 2,80!

Warrior Express #24/25

Die Jubiläumsausgabe 68+9 S. A4 + WE 1. Aus dem Inhalt: WE-Kampagne, das "Große Fandom-Ullimint", Hintergrund "Baronie Ankrant", Meinung: "Vom Fandom ...", Fanzine-Portrait, "5 Jahre WE - eine Selbstbeweihräucherung", Conbericht u.v.m. für sensationelle DM 3,80.

Außerdem bei uns:

Schattenwelten 1 (DM 4.-), Schattenwelten 2 (DM 4,50, beide zus. 7,50).

Die **Trahelienskarten** (handcoloriert, je DM 3.- beide zus. DM 5.-)

Zauberland, Groesalallee 229, 41745 Viersen (nur gegen Vorkasse: V-Scheck oder Kto: 646 778, Stadtpk. Viersen, BLZ 314 500 00)

*In tiefer Trauer gebe ich bekannt, daß Lorina Westfar, die berühmte Tänzerin aus dem "Silbernen Madamal" zu Kuslik (jetzt wieder Androsch Anker) in Borons Hallen eingegangen ist. Sie unterlag im Kampf mit einem Unzoten. Nie wieder wird sie mit ihren Tänzkünsten ihre Zuschauer verzaubern, nie wieder wird ihr strahlendes Lächeln mein Herz erwärmen. Wie sehr bedaure ich es, daß ich ihr nicht mehr sagen kann, wie sehr ich sie geliebt habe. Ich werde sie nie vergessen.
Ricard, Hauptmann der Seesoldner zu Kuslik*

- An alle bedauernswerten Elemente, deren
- Name sich auf der Todesliste der berüchtigten "Blutigen Hosen" befanden:
- **ENTWARNUNG!**

Ihr wollt ein neues Leben beginnen, eine Chance zum Neubeginn haben? Hier findet ihr sie:

Hagen Heidenschreck, Ritter der Göttin, verkündet die Gründung des Ordens der Gleichen. Solche, die dareinstens gestraucht und vom rechten Pfade angekommen sind - Diebe, Betrüger, Schwarzmagier u.ä. Kreaturen - nun aber Reue zeigen, sollen in unserem Bunde Aufnahme finden. Ihr Vorleben mag im Dunkel bleiben, ihr weiteres Dasein soll allein im zwölfgöttergefalligen Lichte liegen.

Wir würden uns über Sach- und Dukatangaben edler Spender freuen, unser rondrageläufiges Werk zu unterstützen.

(Sendet euren Heldenbrief nebst Charakterbeschreibung und Lebensbeichte an: **Axel Fiedler, Bahlenstr. 46, 40589 Düsseldorf**)

An alle Alriks, Basiliskentöter, Chadims, Draufgänger, Einhornreiter, **Federmause**, Grottenwühler, Hoger, Inhaftierten, Jäger, Kaisertruen, Labertaschen, Meuchelmörder, Neskos, Orkübenwinder, Pferdezüchter, Quacksalber, Rieslanderforscher, Superhelden, Trallopier, Unbesiegbaren, Vogelliebhaber, Wechselbälger, Xorischer, Yüce, Zwölfgöttergeweihten:

Es ist Zeit, Farbe zu bekennen!

Die **Fiedermaus Nr. 3!**

Zu bestellen für DM 2,50 (inkl. P&V) bei: **DSAC "Nordlicht", Daniel Plechowski, Dorfstr. 4, 51519 Odenthal**

An die Einwohner Chorhops, insbesondere an das Fischervolk!

So höret vom Unheil welches mir widerfahren: Vor zwei Monden sank in fürchterlichem Sturm ein Handelsschiff, auf welchem ich mich befand, auf der Höhe von Chorhop. Bei diesem Unglück verlor ich zwar - Efferd sel's gedankt - nicht mein Leben, wohl aber all mein Hab und Gut, darunter ein Stück, dessen Verlust ich nicht zu verschmerzen vermag. Es ist dies eine Gabe des Tol Eron, ein Kampfstab aus dem Holz der Blutulme, in dessen Ende eine Kristallkugel gearbeitet ist. Förderlin finden sich auf dem Stabe die Letter "TR". Sollte jemand dies für mich mit lieben Erinnerungen behaftete Stück zufällig in die Hände fallen, so melde er sich bitte bei mir. Er soll mit einer fürstlichen Belohnung bedacht werden! Tamus Raffaan, fahrender Händler aus Punin, z. Zt. in Selem (**Axel Müller, Finkenweg 14, 56651 Niederzissen**)

Zu zweit ...

macht es auf Dauer keinen Spaß, allein durch Aventurien zu ziehen. Deshalb suchen wir zur Verstärkung unseres Duos dringend neue Mitspielerinnen und -spieler aus Letmathe und Umgebung. Auch ein Meister wäre uns hochwillkommen.

Meldet euch bei: **Petra Schlotmann, Am Bukgraben 18, 58642 Iserlohn, 02374/3909 oder Ingo Schmiedtchen, Auf dem Gerre 2, 58642 Iserlohn, 02374/4451**

Seine Hochgeborenen Thronwig Helman von Ostend, Edler von Völs, Hauptmann der Reserve (3./Alberria II.) gibt bekannt:

Nachdem ich in den vergangenen Wochen etliche Gespräche über die Vereinbarkeit von weltlichen und klerikalen Ämtern geführt habe, bin ich zu einer Entscheidung gekommen, die - so betone ich - rein persönlicher Natur ist und die, noch bevor Zweifel darob geäußert werden können, dazu dienen soll, meine unbedingte Loyalität dem kaiserlichen Hause gegenüber zu versichern.

Darum werde ich von dem Amte eines Ritters der Göttin zurücktreten.

Ich danke dem Bund des Schwertes und Seiner Allerdurchlauchtigsten Hoheit Prinz Brin für ihr Verständnis und versichere, daß ich auch weiterhin für die von mir erbetenen Tätigkeiten zur Verfügung stehe.

Zeichen des Thronwig Helman von Ostend

Bei allen Zwölfen! Nimmermehr soll dem Übel Vorschub geleistet werden!

Darum erscheint jetzt

Seanchaithe - der Fremde Nr. 14 minus 1.

Auf 44 Seiten A4 führen zwei DSA-Abenteuer die Helden nach Lowangen und in den Raschtulswall, wo dunkle Geheimnisse der Lösung harren. Daneben gibt es Szene-News, Comics, die Geschichte der Schweiz für Shadowrun und weitere Pretiosen.

Ermältlich ist **Seanchaithe der Fremde Nr. 14-1** in der Schweiz für Fr. 3,50 (zzgl. Porto) bei: **Andi Dietiker, Hüblerweg 20, 8952 Schlieren** (Postcheckkonto 80-167818-7) und in Deutschland für DM 3.- (zzgl. Porto) bei: **Timo Brüggemann, Berner Weg 24, 67069 Ludwigshafen**.

Suche zum Aufbau einer neuen Gruppe dem Rollenspiel zugewandte Damen und Herren ab 20 J. aus Köln und Umgebung. Über euren Brief würde ich sehr freuen: **M. Moritzky, Kempener Str. 70, 50733 Köln**

Bürger des Alten Reiches aufgemerkt!
Nie wieder wird die Wahrheit in ein falsches Licht gestellt! Nie wieder müssen Schmähen unserer Allerzweifeltlichsten Kaiserin Amene III.-Horas unbeantwortet bleiben!
Denn in Kürze ist es soweit!
Das bedeutendste Ereignis nach dem Erscheinen des Göttlichen Horas: Das Erscheinen des

Bosparanischen Blattes!

Doch um in dem Blatt den ungeteilten Willen des Alten Reiches wiederzugeben, bedarf es eurer Mithilfe. Schickt uns die Werke eures geistigen Schaffens. Jeder Einsender, der uns einen längeren (druckwürdigen) Beitrag zusendet, erhält ein Exemplar. Bitte habt Verständnis, daß es unseren Etat übersteigen würde, jedem Einsender ein Gratisexemplar zu überlassen, doch werden wir jedem, der uns schreibt, antworten.
Mittelreicher, die versuchen, ihre zersetzenden Umtriebe durch unsere Zeitschrift zu verbreiten (warum sollten sie, es gibt doch das allseits beliebte "Bäumen" - die AA), werden an den Pranger gestellt und ihre Schriften zerrissen!

(Andre Hachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mettmann)

Wir führen alle Waffen!

- Meisterschmied Saladan
- Schmiede und Waffenfertigung Strobal - Gareth
- exklusiv: Morabi, Sohn des Regar
- Bogenmanufaktur Trallop
- auch Waffenlieferung an Fürstenthäuser, Grafen und Barone
- Hagan Strobal, Havena, Exerzierplatz
- W. Strobal, Gareth, Marschall-Vollan-Straße
- Strobal&Strobal, Transportunternehmen, Orbat, Albernä

Bei Hesinde!

Gesucht werden Magier, gleich welcher Rasse, die an einem interessanten Experiment teilnehmen wollen. Voraussetzung ist das meisterliche Beherrschen des TRANSVERSALS TELEPORT und die Bereitschaft, vier permanente Astralpunkte zu investieren! Bezahlung zwischen 120 und 200 Dukaten!
Interessenten melden sich bei Tetanus in Havena oder bei Sigtrick Arolus von Gareth.
(Heldendokument, Charakterbeschreibung und ev. Lebenslauf an: Patrick Blaim, Hauptstr. 40, A-3422 Altenberg, Österreich)

Der Wind trägt viele Dinge mit sich, und einiges davon findet ihr im **Menhir #4 - dem Windzeitmagazin für Phantasten**.

Hinter Wehr und Waffen des Drachenreiters auf dem Cover, verbergen sich 52 S. A4, angefüllt mit Rollenspiel und Phantastik: Ein Universalaubenteuer, KGs, Comics, Artikel, Hintergrundmaterial für stimmungsvolles Spiel und allerhand Kurzweil. Bestellt den bislang umfangreichsten Menhir, ehe der Wind ihn fortträgt (da muß der Belem aber pusten, bei einem solchen Felskloz ... - die AA), für DM 4.- inkl. P&V bei: Linda Budinger, Am Beckersbusch 18, 42799 Leichlingen

Verzweigte Heldengruppe (Raum Duisburg/Homburg) sucht zwei tapfere Reckinnen oder Recken (12-15 J.), die gewillt sind, mit uns durch Abenteuer zu streifen, im steten Kampf gegen das Böse. Auch suchen wir einen Meister, uns durch alle Gefahren zu leiten. Meldet euch bei: **Andreas Honnen, Rheinstr. 14, 47189 Duisburg**

Höret, Ihr tapferen Männer und Frauen Aventuriere!
Wir wollen dem verruchten Treiben der Schwarzmagier in unseren Gefilden ein Ende machen! Jeder wahre Göttergläubige, der es versteht eine Waffe zu führen, finde sich am 2. Tag des neuen Jahres im Rondratempel zu Donnerbach ein.
Für Praios! Im Namen Rondras!
Marcian, von Wolfshatz, Ritter des Donnerordens und Lares Okenheld, Ritter der Göttin zu Donnerbach.

Interessenten schicken bitte ihren Heldenbrief, Lebenslauf, Charakterbeschreibung und DM 1.- RP an: **Jann Haskl, Wehestr. 11, 58566 Kierspe (Einsendeschluß: 30.2.94)**

DSA-Spieler in Ebersberg gesucht!

Suche DSA-Spieler, die ebenso von ihrem Hobby begeistert sind wie ich, um eine neue Spielrunde bzw. einen DSAC aufzubauen. Alter: bis 18. Stufe: egal!
Wendet euch an: **Susi Pedrotti, Köhlerstr. 16, 85604 Pöding/Zorneding**

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

Weitere Heldentaten der Engasalischen Pkeniere!
Zwecks Hilfeleistungen gegenüber der notleidenden Bevölkerung der atreich'schen Regionen Onjaro und Ankras haben die mutigen Streiter des I. EPB die Fährte des dreiköpfigen Wyrmes aufgenommen, und sie bis in den Süden des Kontinentes zurückverfolgt.
Im trahischen Santorin wird derzeit beraten, wie im weiteren vorgegangen werden soll. Doch zittere Gewym, bald schon werden die Pkeniere einen Kampfplan entwickelt haben!

Zu Hilt!

DSA-Spieler/Meister (16 J.) sucht niveauvolle Spielrunde im Raum Bad Homburg. Meldet euch bei: **Adrian Schell, Am Mühlberg 17, 61348 Bad Homburg.**

Bekanntmachung!

Vernehmet, daß Baron Gona von Rosenzweig und seine liebliche Gefährtin Askara-Gossana gedenken, einander die Hand zum Ehebund zu reichen.

Welchselbige Festivitäten sollen da stattfinden am 5. Tag des Finnmomdes 22 Häl. Zu diesem fröhlichen und beglückenden Anlaß sei ein jeder geladen, der dem Baron und seiner Dame in Freundschaft verbunden ist, sich zu allerlei Lustbarkeit und Unterhaltung auf Schloß Rosenzweig, in Rosenzweig, beim Rosenzweig, Rosenzweig, Almada, Mitteleich einzustellen.

Niedergeschrieben von Hankh ter Maaren, Hofscriptor zu Rosenzweig, getreulich nach den Worten Baron Gonas



Hallo Fandom,

Wir sind da!

Merkur 2

Das Magazin für Rollenspiel, Fantasy, Horror und SF
Komplettregeln zu Fantasy-Strategiespiel Battlemaster + Abenteuer mit interessanten Spionagetätigkeiten und einem strategische Finale, Faszination Tod, Liverollenspielbericht, KG ...
44 S. A4 für DM 4.- bei: **Projekt Götterbote,**

M. Gillitzer, H.-Heine-Str. 3, 92637 Weiden.
Bezahlung bitte im Voraus: Bar, Scheck oder per Überweisung (Kto. Projekt Götterbote, Kto.nr.: 665 638, BLZ: 753 500 00, Sparkasse Weiden)

S. Hg. von Rallerfeste tut kund:

Für die immer wieder bewiesene Freundschaftlichkeit der überaus geschätzten Annoncenakquisitese und ihrer geleisteten Dienste dem Baron von Rallerfeste gegenüber, sei hiermit verkündet: Melisande Melders ist ab sofort zur Ritterin von Süderwall ernannt. Möge Hesinde ihr stets die Feder führen, möge Rondra ihr die Kraft geben, zum Wohle der Schwachen ihrem Handwerk nachzugehen!

Olvir Helgison, Notär zu Rallerfeste, i.A. des Barons
Warter Herr Baron, Euer Hochgeboren, ich fühle mich zutiefst geehrt - die AA v. S.

Meister aufgepaßt!

Kleine Spielgruppe aus dem Kreis Main-Kinzig sucht begeisterten Meister/Meisterin, uns durch die phantastische Welt des Schwarzen Auges zu führen. Wir sind im Alter zwischen 13 u. 19 J., unser indisches Tumfeld befindet sich in Mottgers. Für eine Mitfahrgelegenheit kann unsererseits gesorgt werden. Meldet euch bei: **Uwe Hönigsmied, Sandweg 16, 36391 Sinnatal-Mottgers, 06664/7663**

Der Original Kosch-Kurier:

- Die rein aventurische Gazette.
- Nr. 5 mit dem 2. Teil der Reihe "Baronien des Kosch", großem Bericht über die All-aventurischen Immanenmeisterschaften und natürlich vielen Nachrichten und Berichten aus der Region. Jetzt erhältlich für DM 2,50 bar in Briefmarken (bitte keine höheren Werte als DM 1.-)
- Selbstkostenpreis für 12 dichtbedruckte S. A4 im Botenstil.
- Fiete Stagers, Gahmner Str. 179, 44532 Lünen**

Dringlich!

DSA-Spielerinnen aus Nürnberg sucht DSA-Spielerinnen und -spieler oder schon bestehende Spielrunde zum Einstieg. Wohne Nürnberg/Südost und bin gerne bereit, auch bei mir die Spielabende abzuhalten.
Ich freue mich auf eure baldige Antwort: **Daniela Beck, Wölkernstr. 51, 90459 Nürnberg, 0911/452938**

Höret, Ihr Ritter und Edlen der Horasmark Aldyra!

Im Auftrage Seiner Erlauchten Erzmarschall Bren-Di Cren gebe ich bekannt, daß sich das Edlen- und Rittervolk des Landes einfinden möge auf der Feste Aldyramon, auf daß es sich auf der Adelsrolle seines Lebens bestätigt sehe. Seid nicht säumig und kommet mit der Beurkundung Eurer Würde.

gez. Rohnan Cerventellin-Kelbersbach
(Trätsche Anmerkung: In Aldyra gibt es noch der Burgen ohne Herrn, ein mißlicher Zustand, den es zu ändern gilt. Wer also Spaß daran hat, sich als irdischer Vertreter eines Rittergeschlechtes Aldyras zu bewerben, der schicke einen an sich adressierten Rückumschlag für Informationen an: Eckars (und wir betonen hier noch einmal die fürstliche Schreibweise des erlauchten Vornamens - die AA!) Hopp, Ruckstr. 50, 23568 Lübeck

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

Wackere Streiter, aufgemerkt!

Angeregt durch die heldenhaften Taten des I. Engasalischen Pkenierbataillons haben Wir Uns entschlossen, das III. EPB zu gründen. Sobieten Wir erschrockenen und erfahrenen Krieger die Möglichkeit, in Unsere Dienste zu treten. Aufgabe des III. EPB wird es sein, die unerforschten Landstriche nördlich des Herzogtums urbar zu machen. Überdurchschnittlicher Sold und Altersversorgung werden garantiert! Aussagekräftige Bewerbungen an das Sekretariat des Herzogs.

(Holger Ruhloff, Kaiserstr. 34, 53113 Bonn)

Hilfe, Meister gesucht!

- Wir, der DSAC "Orden des Silberfal-ken", suchen einen kompetenten und erfahrenen Meister (ab 19 Jahre) im Raum Essen. Wir sind eine Gruppe (Alter 16-20) von größtenteils sehr erfahrenen Spielern, denen niveauvolles Rollenspiel am Herzen liegt. Allein, bei soviel ambitionierten Spielern brüht es uns an einem DSA-ler, dem das Meisterdasein mehr Plaisir bedeutet, denn das Heldenleben, und der sich darauf freut, die Geschehnisse unserer Helden für eine länger-dauernde Periode, auch für das Helden-dasein zwischen den Abenteuern, zu leiten. Meldet euch bitte bei: **Stephan Seifend, Im Hespargen 15, 45239 Essen, 0201/406466 oder Astrid Rossegger, Jacobsallee 8, 45239 Essen, 0201/407758**

Schattenwelten #3

Untertanen, Freunde, Liebhaber und Begeisterte: Die langersehnte dritte Ausgabe unserer Postille tritt aus dem Schattenreich und stellt sich dem unbarmherzigen Auge Praios! Wir bieten in gewohnter aventurischer Aufmachung Wunderbares, Unglaubliches und Phantastisches. Schattenwelten #3, DM 3,50 (56 S., diesmal A4). Immer noch zu haben: Schattenwelten #1 (DM 2,50), Schattenwelten #2 (DM 3.-). Zzgl. DM 1,50 P&V.

Richtet eure gerigen Gesuche an: **Thomas Albuslin, Wiesenstr. 19, 41334 Nettetal**

An den erbärmlichen Verfasser der kärglichen Ballade ohne Wahrheit und Witz!

Einleier, der du es wagst, die Ehre des werten Barons von Bragahn in den Schmutz zu ziehen, indem du dein Lügengedicht mit seinem hohen Namen zierst, deine Freveltät zu vertuschen. Aber das soll dir nichts nutzen! Allein die Bitte meiner Gemahlin veranlaßt mich, dir diese Zeilen als Warnung zu geben, bevor ich mit dir abrechne! Sollten sich mein Weg und deine schleimige Knechtspur je kreuzen, dann bete zu deinen zweifelhaften Göttern, denn du wirst unser Zusammentreffen azeit in Erinnerung behalten! Zwar bin ich dem Scherz nicht abgeneigt, allein, dein Schandmaul hat es zu weit getrieben! Und da du ja offenkundig von Poesie nicht den Hauch einer Ahnung besitzt, will ich dich mit einem barmhertigen Sprichwort lehren, was es heißt, einen Adelsmann zu reizen: "Wonn eyner eyne gar zu los' Zung' haben tut, ist's leicht möglich, dasz er, on dieser aufgehangen, das Volke zum Gespoett eyndli!"
Baron Gunl Ronem el Kara von Arbasien

Hilfe! Hilfe! Hilfe!

Suche dringend DSA-Spieler im Raum Mönchengladbach/Rheydt.
Joachim Momper, Gasstr. 84, 41236 Mönchengladbach, 02166/613531

Junger, dynamischer Thorwaler mit ausgesprochen guten Manieren sucht Gleichgesinnte, um die Länder Aventuriens zu durchstreifen.

Welche Spielrunde sucht noch einen Mitstreiter? Meldet euch bei: Kai Frank, Kreuzweg 15, 74731 Walldürn.

Im Auftrage der Herren der Erzherrschaft Arivor:

Schreiber und Wanderer der Welt!
Habet Ihr Euch je im schönen Lande Arivor befunden und gar Wunderliches oder Beachtenswertes erlebt? Habet Ihr Freude am Wesen der Menschen und ihrem Gebaren? Kennt Ihr Legenden und Geschichten dieser Lande? So zögert keinen Lidschlag und schickt Eure Erlebnisberichte gen Aldyra. Denn in diesen Tagen entsteht dort ein Compendium Arivorum, in dem Eure Geschichten einen dauerhaften Platz erringen können.

gez. Ebo Hathar di Chopsaril, Gelehrter zu Aldyra

(Eckart Hopp, Roeschstr. 50, 23568 Lübeck)

Frank Theis, Brückenstr. 2, 67822 Münsterappel, 06362/1438
DSA-Spieler gesucht!

Suche Mitspielerinnen und -spieler ab 16 J. aus dem Raum Kirchheimbolanden/Alzey. An alle unerfahrenen DSA-Ier: Traut euch, meldet euch. Vor allem Neulinge erwünscht, aber auch Veteranen sind willkommen.

Ist Euch das auch schon passiert?
Kinder laufen schreiend vor Euch davon, Händler schließen ihren Laden, wann immer Ihr einkaufen wollt, jede Taverne leert sich bei Eurem Eintreten?
Das muß nicht sein!
Benutzt auch Ihr die Schönheitssalbe Metamorph aus dem Hause Ilmenstein.

Hallo ir da!
Ez war echt ned, dasz ir da ward!
Kawusel

An alle Meister!

Ihr habt keine neuen Ideen für Meisterfiguren, Szenarien, Landschaftsbeschreibungen, etc? Oder gar zu viele davon? Wir vermitteln eure Ideen und bieten euch alles ums herum gelungene Abenteuer. Schickt uns euer Anliegen (DM 2.-RP beilegen): **DSAC "Diener des Willens der Zwölfe", Martin Schneider, Roschdahl Weg 86, 24536 Neumünster**

Burgen, Festen, Schlösser!

Ein Kompendium derselben soll erscheinen. Wollt auch ihr euer Schloß der geneigten Leserschaft präsentieren, so schickt uns eine Beschreibung mit Grundriß, Hintergrundinformationen (Anzahl der Bewohner, etc.). Auch tragen wir uns mit dem Gedanken, ein Kompendium gestandener Heldinnen und Helden zusammenzustellen. Auch eure Reiseberichte (vor allem Eherne Schwert) sind uns hochwillkommen. Schickt uns euer Material (ausführliche Heldenbeschreibung, etc.): **"Diener des Willens der Zwölfe", Martin Schneider, Roschdahl Weg 86, 24536 Neumünster**

Lange war's zu kals im Herzen mein

Doch Du brachtest Liebe in mein Leben
Und nun solls wieder Frühling sein
Ich geh' jetzt nie mehr einen haben
Denn Du ersetzt den süßsten Wein
Ich will Dir alles Gute geben
laß mich für immer bei dir sein

Oh höchste Wonne!
Oh schönstes Weib!

Du strahlst heller als die Sonne
Oh laß mich drücken Deinen Leib
Hehr umwehe Dich Dein Wellenhaar
Wonnig weidest sich mein Blick
Ich werd' Dich lieben immerdar
Du bist mein größtes Glück

Deiner Stimme heller Klang
Dünkt mir gar schöner denn Elfenlang
Süß erbebt mir dein blühender Mund
Er tut mir wahre Sehnsucht kund
Deines Atems wonnig warmes Geheiß

In diesem Sinne frag ich Dich
Liebste Jadwiga v. A., heiratest Du mich?

Rondraden von Weißquell
Wie mild erheitert mich Liebenden es reizt

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

Seine Hoheit haben sich vorzüglich amüsiert ob der Rubrik "Anzeigen aus Selem", zu welcher der Redaktion des Aventurischen Boten formidabel Belobigung ausgesprochen sei. Des weiteren erlauben wir uns, bei dem zuständigen Noionitenkloster anzufragen, ob jener Evander von "Jabarra", welcher ohne Frage in Behandlung sein dürfte, als harmlos einzustufen wäre. In diesem Falle wären wir gegen großzügige Spende bereit, das Faktotum Evander gegen großzügige Spende an den Orden der Noiona als Hofnarr in Unsere Dienste zu nehmen. Für sachgerechte Unterbringung wäre gesorgt.

Ehrenwerter Herr von Engasal!
Gewöhnlich ist das Faktotum Evander als von zutiefst friedfertiger Natur zu bewerten, auch versicherten mir meine Mitbrüder und -schwestern, daß es dem leicht verwirrten Sinne des Patienten gewöhnlich zu trügerlich wäre, wenn sein Leben denn wieder einen Sinn bekäme, indem man ihm eine Aufgabe zuwiese. So hat es ihm trefflich geholfen, daß wir ihn in den letzten Wochen haben Blütenkränze für das Erntefest flechten lassen, hat doch das irre Kichern und Stöhnen in den Nächten fast gänzlich aufgehört, Boron sei es gedankt. Doch hat unser Herr diese arme Seele in unsere Hände gelegt und wir haben dafür zu sorgen, daß ihm kein weiteres Leid geschieht, wie auch, daß er keinem Schaden zufügen kann. Deshalb gaben mir meine Mitbrüder zu bedenken, daß, bei aller Ehre, die Euch ob Eures Ansinnens gebührt, es doch zu prüfen sei, ob ein Mann Eures Leumundes dazu geeignet ist, sich einer armen, verwirrten Seele anzunehmen. Erlaubt also, daß wir euch einen geeigneten Mitbrüder entsenden, dies auf das Genaueste zu prüfen.
Pervinia liSiam, Schwester des Ordens der heiligen Noiona, Gareth

Werter Schreiberling des Hoftagberichts!
Im letzten Bote habt Ihr den Adelsherren und -damen die "Tugenden" Geiz, Gier und

Neid unterstellt, die der Gft. Percium die Erhöhung verweigerten. Das ist schandbar, keck und beleidigend! War's denn nicht so, daß der Aufstand gegen den Rabenmülligen in Almada, dem Kosch, in Tobrien und in den Nordmarken begann? Waren's nicht die vortrefflichen Herrn von Crés, Bragahn, Kathenberg und Kyndoch, die als erste wider den Usurpator zum Heerbanne riefen? So mag man Zauderei als edel ansehen, wie auch der Truchseß - ein wahrhaftiger Edelmann - diese Tugend auf dem Hofstage so trefflich vorzustellen wußte. Den loyalen Anführern des Aufstandes aber, die einzig das forderten, was ihnen zustand: Respekt, Achtung u. Ehrerbietung, beleidigend nahezutreten, ist wahrlich nicht edel und ein vermaledaites Bubenstück.
M. von Gehrheim-Halberg

Es sei kundgetan die Gründung des Ordens der Silberfalken!

Wir, die Ordensschwester und -brüder, suchen würdige Mitstreiter in unserem Kampf wider die Orkenpest.
Ein jedes neue Ordensmitglied wird in unsere DSAC-Datei aufgenommen und umfassend über alle Aktivitäten des Ordens informiert. Vorgesehen ist ein Treffen aller irdischen Heldenvertreter, sowie aventurische Aktivitäten, wie eine Strafexpedition ins Orkland. Ihr nehmt automatisch an unserem in Bälde stattfindenden Ordensturnier teil und bekommt die Auswertung kostenlos zugesandt. Interessenten schicken uns bitte ihre (schön formulierte) Bewerbung, eine Kopie des Heldenbriefes, kurzen Lebenslauf und Charakterbeschreibung.
Wendet euch an: Ordensmarschall Baeromar von Gelling-Weiden, Stephan Seifenrad, Im Haggarten 15, 45239 Essen, 0201/406466 (legt bitte einen adressierten Rückumschlag u. DM 2.-RP bei)

An Baron S. oder Meister U.!

Es ist bekannt von drüben
daß Liebfelder lügen.
Solltest Du noch weit're freche Worte sprechen,
werd ich Dir 100 Knochen brechen.
Sprichst Du auch nur ein Wort allein,
so bist Du bald ein Seilemschwein.
Ob Du's glaubst oder nicht,
Du hast auch bald die Gicht!
Nicht in der Hand und nicht im Fuß,
Herr Wahnfried schickt Dir einen Gruß!
Ums Zipfelein ist's dann geschehn,
Du wirst es nimmer wiedersehen.
Du magst es wohl kaum glauben,
es wird Dir bald die Sinne rauben.
Verfallst alsbald den dunklen Riten,
und gehst dann zu den Noioniten.
Wie dem auch sei,
Du frißt nur Brei,
kommst Du auch frei, lies dies und schrei!
Du kannst gehn wohin Du willst, Dich werde ich immer finden!
Rakolus der Graue, Baron zu Schrotenstein

DSA-Meisterin aus Göttingen gesucht!
Diejenige, die im Göttinger Laden die Solo-Aventur durchsah und die ich nach einem Platz in ihrer Spielrunde fragte.
Wenn du dich erinnerst, ruf mich doch mal an:
Thorsten, 0551/374588

Gibt es denn keine DSA-Freunde mehr?

Du bist ein DSA-Einsteiger, 14-16 J. alt und suchst verzweifelt nach Spielerinnen und Spielern, mit denen du eine DSA-Runde gründen willst? Dann geht es dir ebenso wie mir. Wenn du jetzt noch in Usingen wohnst, wir es toll, wenn du dich bei mir melden würdest. Felix Elchner, Beethovenstr. 50, 61250 Usingen, 06081/13932

Schneller als erwartet! Der göttliche Horas hat es gefordert!

Das Bosporanische Blatt

Numero 1 und Numero 2

Seitenweise (64) in Vinsalter Großformat (DIN A5) Artikel aus und über das Bosporanische Reich! Horasgefällige Artikel, Kurzgeschichten, Abenteuer, Spielhilfen, ein Jugendwerk des berühmten Dichters Wahnfried Federich Haznighud, der Magische Zirkel und vieles mehr.
Last in Nr. 2 über Albomed - Stadt des Weines, die Metropole der Grafschaft Bomed, die Waldmeeresexpedition der Königin Elissa, den Tsa-Konvent zu Silas!
Die Zeitschrift des Alten Reiches! Das Blatt der Kaiserin! Die Postille der Adligen und Bürger des Lieblichen Feeldes!
Das glühende Reich ist erstarbt und fordert eine Zeitschrift, die ihm angemessen ist. Das Bosporanische Blatt!
BB Numero 1 DM 4,50, Numero 2 gar nur DM 4.- (inkl. P&V) in Briefmarken, Überweisung oder gegen Verrrechnungsscheck. Erhältlich bei: **Bosporanisches Blatt GbR, Andreä Bachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum** (Kto.Nr. 7 921 501, bei Volksbank Mesum, BLZ 403 600 39; schreibt deutlich und vergabt den Verwendungszweck Bosp. Blatt nicht!)

● Schattenwelten präsentiert:

● Die Trahellen-Karten!

- Nicht Kosten noch Mühen wurden gescheut, dem aufmerksamen Leser und
- DSA-Freund die fantastische Möglichkeit zu bieten, seine Sammlung von kartographischen Werken unseres Kontinentes trefflich erweitern zu können. So
- ist von meisterlicher Hand eine neue und
- völlig überarbeitete zweiteilige Karte des stolzen Königreiches Trahellen gefertigt
- worden. Druck auf feinstem Pergament
- (doppelseitig, avers eine Reliefkarte des Reiches, revers politische Übersicht mit
- Namen der Städte, Grafschaften und Baronien), aufwendig mehrfarbig handcoloriert. Jede Karte ist ein Unikat, streng
- limitierte Auflage!
- Gegen den schmalen Umkostenbeitrag
- von nur DM 5.- könnte dies wohlfeile
- und treffliche Kartenwerk (Westteil
- "Südzipfel Aventuriens" und Ostteil
- "Waldinseln") innerhalb kürzester Zeit
- auch die Wände Eurer Studierstube schmücken.
- Zu beziehen bei: Schattenwelten, Thomas Albustin, Wiesenstr. 19, 41334 Nettetal

Euer Schwert ist schon beim Anblick eines Orken gebohrten? Das letzte Duell habt Ihr verloren, weil der Kopf Eurer Axt beim Ausholen sich hinfürte verfügte und 8 Schnit hinter Euch aufschlug? Das geschieht nicht mit Waffen der Waffenschmiede Rallerfeste! Maraskanstahl und Zwergenschmiede - eine treffliche Kombination.
Kommt nach Rallerfeste und betrachtet unsere Verkaufsschau (an Praiostagen kein Verkauf, nur Beratung!)
Waffenschmiede Rallerfeste - da weiß man, was man hat!

Geleitwort zur fünfzigsten Ausgabe des Aventurischen Boten

- von Strellina Edle von Liepenberg, Leitende Redakteurin -

Fünfzig Ausgaben des Aventurischen Boten! Das ist, trotz des Einsatzes modernster Technik wie des Maraskanischen Buchdrucks und der Berichtübermittlung mittels Beilunker Reitern, trotz des Beistandes von über einem halben Dutzend Kaiserlichen Schreibern und Hundertschaften von ehrenamtlichen Berichtserstattern in ganz Aventurien, trotz der (zuweilen etwas zögernden) Unterstützung durch das Kaiserhaus, das ist trotz all dieser Erleichterungen ein gewaltiges Stück Arbeit, eine Leistung, die stolz macht, eine Errungenschaft, die mich für einen Augenblick verweilen und versonnen zurückblicken läßt.

Wie wurde der AVENTURISCHE BOTE geboren? Woher kam die hesindianische Eingebung, ein periodisches schriftliches Dokument über Aventurien anzufertigen?

Unsere Länder sind voll von fleißigen, aber langweiligen Leuten, die sich neben ihrem täglich Broterwerb allenfalls für die Immanmeisterschaften interessieren, die höchstens davon träumen, einmal nach all der Arbeit an die Sandstrände von Silas, in die Andergaster Steine oder zumindest zur Kur nach Eslamsbrück zu kommen, aber die noch nie einen Goblin oder Troll gesehen haben und schon gar nicht an Drachen glauben.

Doch dann brachen plötzlich immer wieder einzelne Abenteurer auf, fest überzeugt, daß schon jenseits des nächsten Hügels eine fantastische Welt liegen müsse - oder zumindest unter dem Hügel! Und als dann die ersten Erzählungen erschienen von Freundschaft und Gefahr, von schrecklichen Gegnern und großen Schätzen, da wurden sie bald auch niedergeschrieben.

Unseres Wissens war es - von einigen unbedeutenden Vorläufern abgesehen - ausgerechnet ein Schreiber aus dem Volk der Angroschim, nämlich Gargi, Sohn des Gax, der die ersten schriftlichen Abenteuerberichte veröffentlichte: Wir sprechen natürlich von dem berühmten "Mon-

sterhandbuch - Untertitel: Verliese und Drachen für Fortgeschrittene". Aber was mußten wir damals, in den 'Dunklen Zeiten', lesen? Gargi, Sohn des Gax, zufolge bestand die Welt vor allem aus wirren Höhlensystemen, fein säuberlich mit Horden von grauslichen Monstern und aberwitzigen Schatzbergen vollgestopft. Nach Meinung des Autors warteten Orken, Trolle und Drachen nur darauf, von Seite an Seite kämpfenden Rittern, Elfen und Meuchelmördern niedergemacht zu werden, damit letztere daraus etwas lernten - nämlich wie man besser Orken und Trolle niedermacht, und so weiter, und so weiter ...

Inspiziert von diesen Berichten brachen tausende junger Helden auf, zunächst Angroschim, doch bald auch Aventurier, um Drachen zu töten. Die meisten starben an Langeweile. Aber auch heute noch kann man diese Kerle - man sollte von einer speziellen Charakterklasse sprechen - treffen, und Sie, verehrter Leser, kennen sie: Das sind die, die in den Tavernen herumhängen und sich über Repetierarmbrüste und übers Basiliskentöten unterhalten, aber nicht einmal imstande sind, sich selbst ein Bier zu bestellen, denn mit Menschen reden die nicht.

Nun, irgendwann gingen die Dunklen Zeiten zu Ende, und in den folgenden Jahrhunderten gab es manches Schriftwerk, das sich bemühte, unsere Welt in anderem Lichte darzustellen. Da gab es die Schriften der Magierakademie 'Runajasko' von Olport, die beschrieben, was sie selber kannten, nämlich daß die Welt reichlich unzivilisiert und ein Eisenschwert schon eine große Erfindung sei, und daß jeder zaubern könne, wenn er sich nur mit den richtigen Zeichen tätowieren ließe. Nun ja, nicht jedermanns Ansicht - Thorwaler eben!

Dann war da der unbekannte Autor von "Die Trollzacker Tunnel", ebenfalls ein Anhänger der Hohlwelttheorie (besser gesagt: der Theorie der unterhöhlten Welt), demzufolge es rasend witzig war, in Fallen zu treten, die

keiner gebaut hatte, und sich mit Heiltränken aufzupäppeln, die keiner gebraut hatte.

Eine Zeitschrift, die durch Verfolgungswahn und das wieder-



holte Ableben ihrer Redaktion auffiel, war die berühmte "Auf Charypsos Spur". Ihrer Darstellung, daß Aventurien eine Scheinwelt sei, hinter der sich schleimige Schlangengötter suhlen, deren reiner Anblick den Verstand kostet, dieser Darstellung, obschon sie die phantasievollsten Arten des Ablebens kennt, können wir uns denn doch nicht anschließen. Selbst die genialen Werke des großen Rohal, der vor allem über die Elfen zu schreiben wußte, hatten auf die aventurischen Schreiberlinge nicht nur befürwortenswerte Wirkung. Viele sogenannte Erzähler schrieben "tollkühn" ganze Passagen ab, vermengten sie mit blutrünstigsten Kampfbeschreibungen voll abgerissener Gliedmaßen und Skurrilitäten wie unsichtbaren Schildkröten, die sich den Helden in den Weg legten, und gaben das Ganze als eigenständige Werke aus.

Irgendwann zur Zeit der ersten Almadaner Kaiser beschloß man, sich tatsächlich der Beschreibung Aventuriens zu widmen, wie es war und ist: einer Welt der Magie und der Wunder, aber auch eine Welt der Fürsten, Ritter, Seefahrer und Bauern, eine Welt vielfältiger Kulturen, deren größte Schätze nicht Gold und Waffen, sondern Wissen und Macht sind. Die ersten Zeitschriften waren noch von

bombastischer Naivität und theatralischem Stil geprägt - man denke an die lange eingestellten "Dokumente des Schicksals", die ihre zahlreichen Leser fast 100 Jahre lang glücklich und unglücklich machten. Immer wieder gab es auch Rückfälle von Autoren, die dem realen Aventurien bald wieder den Rücken kehren und fabulieren wollten; auch "Tore durch die Welten" blieb nicht sehr lange auf dem Markt.

Kaiser Hal selbst war es dann, der in den ersten Jahren seiner Regierung die Gründung des "Aventurischen Boten" anregte. Graf Rabenmund, Kaiserlicher Berater und - wie wir heute wissen - damals beinahe der echte Machthaber im Reich, sah eine Gelegenheit, die damals aus dem Boden sprießenden neuen Kriegerakademien, -Bünde in seinem Sinne zu organisieren und informieren.

Als leitenden Redakteur setzte er Fran Leskari ein, der, sich Gargi, Sohn des Gax, zum Vorbild nehmend, begann, seine blauäugig kaiserstreuen Leser mit 'Enthüllungen' über den Elfenkönig, den Namenlosen und das Gildenland zu bombardieren. Jede Ausgabe eine Sensation war die Devise! Damit gleich niemand auf den Gedanken käme, den Monarchen zu wichtig zu nehmen, ließ ihn Graf Rabenmund kleingedruckt als Kaiser Hal von Gareth bezeichnen (wie großzügig, SKM die ganze Stadt zuzugestehen), während die regelmäßigen Pamphlete des Grafen erstseitig platziert wurden.

Die verwirrte Leserschaft - wie erwähnt in erster Linie Mitglieder von Kriegervereinen, die das Machwerk kostenlos erhielten - reagierte mit Waschkörben voll Fragen an die Redaktion, an die Hesinde-Tempel, ja sogar an den Kaiser selbst. Zur Betreuung setzte man ein Dutzend Geweihter ehrenamtlich ein, nach dem Vorbild der Rondra-Kirche als "Meister der Region" bezeichnet. Fast alle verstarben nach einigen Jahren treuen Dienstes an Erschöpfung.

Etwa um 5 Hal wurden die Schlagzeilen und wichtigsten Meldungen auf Altgüldenländisch veröffentlicht, einer Sprache, die, wie wir alle wissen, dem Kaiser besonders verhaßt war - vermutlich als Vorbereitung für die Garethher Verschwörung. Nach dem Sturz des Grafen wehte auch durch die Redaktion des AVENTURISCHEN BOTEN der Wind der Neuerung, ja, Hesindes Geist selbst hielt Einzug. Fran Leskari wurde nach Tiefhusen verbannt, seine Nachfolgerin wurde meine Wenigkeit, Strellina Edle von Liepenberg, die sich bis heute bemüht, die goldene Feder mit kundiger Hand zu führen.

Die Havena-Epoche (Ausgaben 7 - 13):

Mit beinahe alleiniger Hilfe der beiden Aventurienkenner Uribert von Kieselburg und Hadumar von Wiesen-Ostreich gelang es, die ersten authentischen landeskundlichen Berichte unseres Kontinentes zu publizieren.

Die Reichs-Epoche (ab Ausgabe 14):

Kaiser Hal selbst erkannte die Möglichkeiten, die sich aus der direkten Erreichbarkeit von etwa 3.000 erfahrenen Aventurienkennern ergaben. Er leitete die erste Adelserhebung ein, um die während Kaiser Retos Herrschaft gelichteten Reihen der neuereichen Barone aufzufrischen. Wer hätte gedacht, daß selbst viele gebildete Mittelreicher erst 10 Hal die Namen so illustrier Provinzen wie Weiden und Nordmarken vernahmen?

In der Ausgabe 17 wurde erstmals die beliebte Rubrik "Aus den Provinzen" veröffentlicht. Wenn man von der Geburt des Khunchomer Thronerben, der Ehekrise der aranischen Thronfolgerin und der Mordserie unter den Grangorer Patriziern liest, kann man ermesen, welche Neuigkeiten den Lesern früher entgangen waren.

Im Firun 12 Hal war Ausgabe 19 die erste datierte Ausgabe, von nun an erschien der BOTE regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monate. Ab Ausgabe 21 wurden die Kopfzeilen in die Meldungspalette einbezogen (König Mizirion III. hat sein Abonnement bis heute nicht bezahlt), Ausgabe 22

hatte erstmals 12 Seiten.

In Ausgabe 23 erschien der erste Aufruf zu einem Turnier, eine ritterliche Tradition, die inzwischen zur Untugend ausgeartet ist. Wie Reichsrat Tsafried von Waldfang von der Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil kürzlich bedauerte, werden Turniere heutzutage beinahe nur mehr von eitlen Hofschranzen veranstaltet, denen Orkriege und Thronfolge feuchten Kehrlicht bedeuten, und von professionellen Duellanten besucht, wie man sie zuletzt zu Kaiser Pervals Zeiten als Niedergang des Rondrianismus beweinte.

Ausgabe 24 rief zu den ersten Kleinanzeigen auf, welche heute nicht mehr aus dem BOTEN wegzudenken sind, auch wenn sie zuweilen zum Selbstzweck ausarten. Unser erster Annoncen-Acquisiteur Ritter Norbos von Vensk mit seinem Sinn für die Drolligkeiten des aventurischen Lebens machte sich bald auch um die Dokumentation magischer Unfälle verdient.

In Ausgabe 27 verewigte sich der bekannte bornländische Militärhistoriker Jergan Radab mit "Gleißender Stahl: Berühmte Schwerter", einem der besten aventurienkundlichen Beiträge, die jemals veröffentlicht wurden: mit Gefühl für die aventurische Kultur, interessant für den Abenteurer wie den Archivar, mit eigenständiger Thematik, aber in zahlreiche Wissensgebiete reichend und auf Dutzenden authentischer Quellen basierend.

Die politische Epoche (ab Ausgabe 28):

Anfang des Jahres 15 Hal hatte das Nachrichtennetz des AVENTURISCHEN BOTEN eine derartige Qualität erreicht, daß wir nicht mehr darauf angewiesen waren, über abgeschlossene Ereignisse zu berichten. Die Meldungen über die Bornlandwahl und den Kriegszug Al' Anfas waren - für aventurische Verhältnisse - von brennender Aktualität, ja, zuweilen nur wenige Wochen alt!

Mit dem unsäglichen "Answin-Boten" Nummer 37 erreichende Ereignisse eine Aktualität, auf die wir wohl alle gerne verzichtet hätten. Die Möglichkeit, alle zukünftigen Boten-Ausgaben könnten vom Sprachstil des Answinismus geprägt sein, trieb die Leserschaft in schiere Verzweiflung. Aber von ihrem Perricum Exil aus überstanden Redaktion und Zeitung auch die Unbilden der Answinschen Usurpation. Zurück blieb die Lehre, daß dem Boten-Leser die Beständigkeit über alles geht, und daß Ironie dem Durchschnittsaventurier noch widerwärtiger ist als Basiliskenspucke ... Übrigens bekommen wir zu unserer Erleichterung seit einiger Zeit keine Nachfragen nach den Werten des AHA mehr - man freut sich eben auch über kleine Fortschritte.

Mit Ausgabe 34 war übrigens ein gewisser Marbod Melders an die Stelle des altgedienten Annoncen-acquisiteurs getreten, ein dynamischer Jungschreiber, von dem es bald hieß, daß er hinter den Kulissen auch die redaktionellen Fäden zöge. Verwegene Boten-Astrologen munkelten sogar, hinter Marbods bleichem Antlitz verberge sich das Gesicht einer hübschen, pffiffigen Dame aus dem bornischen Obererbarmen.

Nun, wie dem auch sei, für den Boten hat sich Herr Melders Erscheinen gewiß als segensreich erwiesen. Seit Ausgabe 39 wird der BOTE nicht mehr auf weißem Honinger Büttenspapier gedruckt, sondern auf echtem garethischen Pergament; ein hübscher Beweis, wie man aus alten Lumpen etwas Wertvolles fertigen kann. Während des Orkriege konnte die Redaktion die Mitarbeit von Nilius von Wackerroß gewinnen, eines jungen Historikers vom Rhodensteiner Orden und begnadeten Dokumentators des ritterlichen Mittelaventurien, während es wohl nur unserem Meister der Analyse, Tjolmar Rommilyser, gelingen konnte, in der Darstellung der kompliziertesten strategischen Manöver den Überblick zu behalten.

Die Nummer 43 war die erste, die es auf stolze 20 Seiten brachte, allerdings wurde nun auch - erstmalig seit 7 Jahren! - der Preis des Boten erhöht. Aber nicht nur als preisbewußt erwies sich die Gazette, sondern auch als ausgesprochen zählebig und einigermaßen zuverlässig. Inzwischen, da dem einen oder anderen Konkurrenten die Luft ausging, hat sich der Bote zum ältesten und am regelmäßigsten erscheinenden

Magazin seiner Art entwickelt. (Hin und wieder sieht sich die Redaktion, die ja sonst keiner lobt, halt zum Eigenlob gezwungen.) Ausgabe 49 schließlich brachte den Kulminationspunkt höfischer Berichterstattung: Die gesamte Gazette mit ihrer umfassenden Berichterstattung war unter dieses Thema gestellt; ein journalistischer Parforce-Ritt des Herrn von Wackerroß, der zugleich auch das Ende einer Ära darstellte. In Zukunft wird das Schwergewicht der Boten-Berichterstattung wieder anders gesetzt werden: auf die Beschreibung Aventuriens, wie es ist und war.

Die Maßstäbe allerdings, die der Bote Nummer 50 setzt (noch mehr Seiten, handgemaltes Unschlagbild in vielen Farben) gelten wohl nur für dieses eine Mal, um nämlich das Jubiläum der Gazette zu zelebrieren. Die Angroschim und Elfen unter unseren Lesern aber, für die ein Zeitraum von 20 aventurischen Götterläufen nicht viel bedeutet, können sich schon auf den nächsten Boten mit einem Buntbild freuen: bis zur Nummer 100 ist es nun auch nicht mehr allzu weit ...

Hadmar Freiherr von Wieser

Ich, Cyberion von Drachenfels, bitte hiermit die Zwölfe um Vergebung. Ich war verblendet, als ich mich zum Halbgott erklärte! Diese Freveltat bereue ich tief, was ich durch großzügige Spende in die Tempelkassen der Ronda und des Phex wiedergutmachen suche. Ich hoffe die Unsterblichen werden mir verzeihen.
Cyberion von Drachenfels

Auf besonderen Wunsch meines Bruders Ancoron Sivadajum:
Lovenia, Tjalf, Bomnan, Tarun ... woher kenne ich diese Namen? Wenn es Euch gibt, so meldet Euch oder ich verliere meinen Verstand.
Magister Anzibus Cordoban, ehemalige Innere Kubutanz des Grauen Zirkels der Wahrheit zu Perricum.

Bürger Albernia!

Vernehmt den Ruf der Freiheit! Entledigt euch der Garethher Fesseln und verbrennt die falschen Prediger! Hütet euch vor der gespaltenen Zunge eures Königs! Wohlstand und Sicherheit in einem souveränen Albernia. Ergreift die Gelegenheit beim Schopfel! Bund der Freunde Albernia

10 Jahre DSA: Ein erstaunter Blick zurück

v. Ulrich Kiesow

10 Jahre **Das Schwarze Auge** - das sind 20 Jahre in Aventurien, und wenn man bedenkt, was dort in dieser Zeit alles geschehen ist, dann sind die 10 Jahre der Entstehung und Entwicklung des Schwarzen Auges eigentlich ein Klacks ... Während auf Dere Machtgestalten aufsteigen und vergehen, Völker um ihre Existenz ringen, und das Böse in immer neuer Gestalt das Gute bedrängt und von wackernen Heroen ein ums andere Mal unerbittlich zurückgeschlagen wird, während es eigentlich eine Fülle heroischen Themas abzuhandeln gäbe, beschäftigen wir uns in diesem Artikel mit so nebensächlichen Dingen wie der Vorstellung einer Schar von Tintenklecksern, die noch nie einem Drachen ins blutunterlaufene Augengeblickt, noch nie einem Oger Tischmanieren beigebracht oder gar einem Basilisken den Mundgeruch ausgetrieben haben. Dennoch sind etliche Aventurier von einer gewissen Dankbarkeit für diese Schreiberlinge erfüllt. Herzog Waldemar, zum Beispiel, tat unlängst den klassischen Spruch: *»Mädels und Jungs, wenn et euch nit jeben tät, wer weiß, ob et uns dann so jut jehen tät ...«* Diese Anerkennung durch den Herzog und andere liebgewonnene aventurische Prominente hat uns dazu bewogen, hier einmal aufzuschreiben, wie alles begann und wie sich alles entwickelte, auch wenn wir sehr wohl wissen, daß es bedeutendere Taten gäbe, über die man berichten könnte ...

Am Anfang war **D&D**. Der Verdienst dieses Spiels für die Entstehung der gesamten Rollenspiel-szene sollte mittlerweile bekannt sein. Meine erste Begegnung mit dem Rollenspiel fand jedoch nicht in einem Dungeon des **D&D**-Erfinders Gary Gygax statt, sondern in einem der typischen Sadistenverliese der **D&D**-Parodie *»Tunnels & Trolls«* (später als *»Schwerter & Dämonen«* auch auf Deutsch erschienen). Daß man in das Fantasy-Rollenspiel über **D&D** einzusteigen hat, war mir nicht geläufig, und so waren meine ersten Erfahrungen geprägt von den vor Humor, aber auch Härte und Gemeinheit strotzenden Soloabenteuern aus dem Hause **Tunnels & Trolls**. Als ich dann zum ersten Mal mit **D&D** zu tun hatte, war ich - das sei zugegeben - ein wenig

enttäuscht: Die Regelsprache wandte sich vor allem an Jungspieler und strotzte von kindgerechten Phrasen wie "Nur Mut, die Schußwaffenregeln sind gar nicht schwer" - "Hast du das verstanden, dann lies jetzt Abschnitt 5" usw. Außerdem entstand - gerade im Vergleich mit den **Tunnels & Trolls**-Texten - bei mir der Verdacht, die **D&D**-Redaktion beschäftige einen Stab von Humor-Inquisitoren, die die Aufgabe hatten, jeden Anflug von Spaß oder Fröhlichkeit aus den Regeltexten zu eliminieren. Kurzum: **D&D** war - obwohl ich später das Basis-Spiel übersetzen sollte - nicht das rechte Spiel für mich. Ich fühlte mich als fast Dreißigjähriger dafür wohl nicht mehr kindlich genug. **Tunnels & Trolls** andererseits war auf die Dauer auch nicht das rechte. Zur Erläuterung eine kurze Sequenz, wie man sie jederzeit in einem typischen **T&T**-Solo finden konnte:

»Du stehst vor einer Schänke und beobachtest einen blinden alten Mann, der soeben die Straße überqueren will, da rast eine schwere, führerlose Kutsche heran. Die Pferde sind offenbar durchgegangen, niemand wird sie aufhalten ... Was tust du nun: Du reißt den Blinden am Arm zurück (A), du springst auf die Straße und versuchst, die Zügel des Leitpferdes zu ergreifen (B), oder du kehrst auf ein kühles Bier in die Schänke zurück (C)?

A: Der Blinde verbittet sich deine Einmischung in seine Intimsphäre: Er schlägt dir seinen weißen Stock über den Schädel. Du torkelst nach vorn, geradewegs unter die stampfenden Hufe ... Lies nun das Kapitel "ein trauriges Ende".

B: Die Pferde verbitten sich deine übereifrige Einmischung in die traditionellen Gebräuche des Straßenverkehrs. Lies nun das Kapitel "ein trauriges Ende".

C: Ein weiser Entschluß. Prost! Schreibe dir für dein umsichtiges Verhalten 5 Abenteuerpunkte gut ...«

Und so weiter.

Eine solche Sequenz ist durchaus nicht ohne Witz, aber in gnadenloser Häufung wirkt der Scherz bisweilen ermüdend. Auch stellte sich in meiner Spielrunde schnell heraus, daß die Helden nicht nur kichern, sondern auch hin und wieder mutige Taten vollbringen oder rührende Geschehnisse erle-

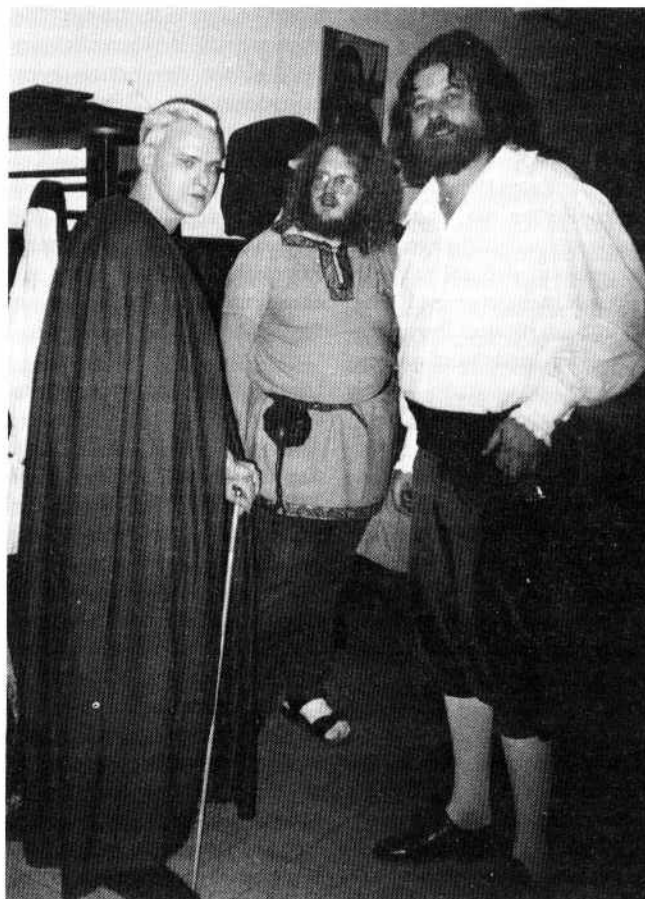
ben wollten. Also mußte, das wurde bald klar, ein eigenes Spielsystem her, das in Stil und Ablauf besser zu unserer Runde (junge Erwachsene, zumeist Studenten) passen sollte. Damals entwarf ich jene Kampfregeln, die bis heute als die bekannten **DSA-Basis-Regeln** erhalten geblieben sind.

Ein weiteres Manko der damals verfügbaren Spiele war das Fehlen einer Hintergrundwelt. Die **Ur-DSA**-Runde hatte jedoch ein starkes Bedürfnis nach einer Welt, in der sich ihre Helden zwischen den Abenteuern heimisch fühlen konnten. Also begann für uns die Zeit der Weltenschöpfung, eine schöne Zeit, in der die Grundzüge des heutigen Aventurien festgelegt wurden. Zu jener **Ur-Runde**, die täglich neue Städte gründete und benannte, Flußläufe grub und Bergketten aufstürzte, gehörten unter anderen Werner Fuchs (SF-Lektor, Herausgeber, heute Verleger), die Grafikerin Ina Kramer und ich.

Nachdem die Welt eine gewisse konkrete Form angenommen hatte, nannten wir sie (und das Spiel, zu dem wir uns etwa 14-tägig trafen) **Aventuria**.

W. Fuchs arbeitet zwar heute noch im Rollenspielbereich, hat aber nur noch sporadisch mit **DSA** zu tun. Ina Kramer sollte später - besonders wegen der optischen Gestaltung der Heldentypen und aventurischen Persönlichkeiten sowie der Erstellung des aventurischen Mammut-Kartenwerks - zur wichtigsten **DSA**-Grafikerin werden. Außerdem steuerte sie diverse Regelergänzungen und mit dem *»Zorn des Bären«* ein sehr schönes Abenteuer zur Palette der **DSA**-Texte bei.

Zwischendurch möchte ich mich bei ein paar Personen bedanken, die möglicherweise bis heute nichts davon wissen, wie sehr sie sich um die Entstehung von **DSA** verdient gemacht haben. Da ist zunächst der Kultusminister von NRW zu



v.l.n.r.: Erborn v. Hinsinken (U. Kiesow), Herzog Waldemar v. Weiden (Jörg Raddatz), Seine Ausgelassenheit Baron D. Nemrod (Thomas Römer)



Ritterin Susi Michels



Truchsess v. Hirschfurten: Niels Gaul



Swafnild: Ina Kramer, sowie Stefan Blank u. M. Meyhöfer

nennen, der am Ende der 70er Jahre angestellte Hilfs-Kunsterzieher so schlecht bezahlte, daß ich mir durch Fantasy-Roman-Übersetzungen ein Zubrot verdienen mußte. Hätte der Minister mehr bezahlt, wäre ich wahrscheinlich nie mit dem Droemer Knaur Verlag in Kontakt gekommen. Zweitens bin ich den Managern von TSR, dem Hersteller von D&D, zu Dank verpflichtet, weil sie, als der Droemer Knaur Verlag sich um eine Lizenzherstellung von D&D bewarb, die Droemer-Leute mit überzogenen Lizenzforderungen verprellten. (Später sollte sich dann der Spielehersteller ASS an der teuren D&D-Kröte verschlucken, aber das ist eine andere Geschichte.) Der Droemer Knaur Verlag und sein Partner Schmidt Spiele jedenfalls wollten immer noch gern ein Fantasy-Rollenspiel produzieren, und da die Droemer-Leute wußten, daß Fuchs und ich uns mit solchen Dingen beschäftigten, fragten sie mich, ob ich kein anderes geeignetes Spiel wüßte.

Einen Tag später saß ich im Zug nach München, im Gepäck eine dünne handgeschriebene Kladde, auf der in Großbuchstaben AVENTURIA stand. Ich war mir sicher, daß man Aventuria für albern und mich für einen Spinner halten würde, aber ich wollte mir später

immerhin nicht vorwerfen müssen, meine Chance nicht genutzt zu haben.

Wie man sich denken kann, kam in München alles anders, als ich befürchtet hatte, und als ich zur Rückreise wieder in den Zug stieg, konnte ich den (später berühmt gewordenen) Spruch tun: »Ein kleiner Schritt für mich, aber ein gewaltiger Sprung für Aventurien.« Nun begann die Produktion zu summen: Fuchs, Kramer und ich schrieben die ersten druckreifen Texte, in

München leisteten diverse Leute die Promotions- und andere begleitende Arbeiten: "Aventuria" wurde der besseren Wirkung wegen in "Das Schwarze Auge" umbenannt, ein Designer entwarf die berühmte "Maske für den Meister" aus hochwertigem schwarzem Plastik. Da zunächst nur wir Autoren eine Vorstellung von Sinn und Inhalt des Rollenspiels hatten, aber alle Grafiker, Designer, Werbeleute und ähnliche Mitarbeiter keinen Dunst, kam es zu



Ritter Norbus (Norbert Venzke) und Baron Danilo v. Cres (Karl-Heinz Witzko)

einer Reihe von Pannen, von denen die ominöse Maske noch eine der unterhaltsameren darstellte. Von solchen Häßlichkeiten durchsetzt war auch die erste Auflage von "Havena", der Städtebox und ersten DSA-Spielhilfe. Umso seltsamer berührte es mich, als ich in jenen Tagen ein Manuskript für eine Fantasy-Stadt namens "Argentia" zugeschickt bekam, denn dieses Argentia war an vielen Stellen schöner geraten als unser Havena. Ich beschloß, den Autor zu einem Treffen nach Düsseldorf einzuladen. Als ich ihn fragte, woran ich ihn beim Abholen auf dem Bahnsteig erkennen könnte, hieß es: »Du wirst mich schon finden, ich bin 1,98 groß.« Das ist nun exakt auch mein Körpermaß - ich war überrascht. Die Überraschung steigerte sich noch, als wir bei nächtelangem Palaver eine Übereinstimmung nach der anderen zwischen uns entdeckten. Viele Dinge, die DSA im Laufe der Jahre geprägt haben, lagen uns beiden gleichermaßen am Herzen: Daß die Lesefreude der

Spieler stets bedacht werden muß, daß die Stimmung eines Textes immens wichtig ist, daß eine glaubwürdige Hintergrundwelt bedeutungsvoller als das Regelwerk ist, und daß Regeln zwar gute Werkzeuge darstellen, aber niemals Gesetzescharakter haben oder gar einen einfühlsamen Spielleiter ersetzen können. Seit jenem "Treff der Langen" gehört Hadmar, Freiherr von Wieser, zum ständigen DSA-Team, und es ist gewiß, daß unser Spiel ohne seine Mitarbeit heute nicht die gleiche Qualität besäße.

Ein anderes Mal fand ich ein monströses Kartenwerk in der Post: Aventurien auf A4-Rechenpapierblättern, die, aneinandergelegt, leicht eine Tischtennisplatte bedecken konnten. Dazu gab es einige dämonisch gute Erweiterungen zu unserem Zaubersystem. Klar, daß ich die Leute, die hinter diesen Dingen steckten, unbedingt kennenlernen mußte. Es handelte sich um Michael Johann und Thomas Römer, zwei Mathematik- bzw. Physikstudenten aus Bochum und beinhardt DSA-Fans, die vor Ideen nur so übersprudelten. Wiederum erwies sich in langen Diskussionen, daß wir unabhängig voneinander zu aufregend ähnlichen Einschätzungen der Gestaltung eines



Michael Johann, Michelle Melchers

Rollenspiels gekommen waren. Kurzum: Die beiden stießen zum Team, und mit Thomas Römer hatten wir einen Diplomdämonologen und Magieexperten gewonnen, der soeben mit seinen Beiträgen zu "Götter, Magier und Geweihte" sein absolutes Meisterstück

abgeliefert hat. Inzwischen haben Michael und Thomas übrigens das Hobby längst zum Beruf gemacht - für die Wissenschaft scheinen sie verloren ...

Bislang nicht von seinen guten Studienvorsätzen (Germanistik, Geschichte) abzubringen, ist Jörg Raddatz, der bereits als Schüler die DSA-Redaktion durch ein Porträt des Herzogs Waldemar von Weiden und einen Bericht über aventurisches Schulwesen auf sich aufmerksam machte. Inzwischen ist auch Jörg als mehrfacher Abenteuerautor längst Redaktionsmitglied geworden, wo er sich als Fachmann für die aventurischen Zwergenvölker unentbehrlich gemacht hat.

Daß es dem deutschen Gymnasium - trotz aller Bemühungen - noch immer nicht gelungen ist, seinen Schülern Originalität und Kreativität auszutreiben, beweist unser jüngstes Redaktionsmitglied, Niels Gaul, der es auf faszinierende Weise versteht, zwischen AG's, Grund- und Leistungskursen das aventurische Lebenswesen zu gestalten und den beiden Hauptkirchen (Rondra- und Praioskult) Leben, Sinn und Inhalte zu verleihen. Leider hat Niels nun auch schon die 18 überschritten und mit Techno-Sound und Baseball-Kappen so wenig im Sinn, daß er als redaktioneller Vorzeigjugendlicher wenig geeignet ist. Schade eigentlich, aber man kann nicht alles haben ...

Ständiger Begleiter von Redaktion, Herstellung und Vertrieb unseres Spiels ist übrigens das CDSA, das Chaos des Schwarzen Auges (ein Phänomen, dem man einmal eine eigene Spielhilfe widmen sollte). Opfer dieses Chaos wurde neben so manchem unschuldigen Spieler auch ein gewisser Karl-Heinz Witzko, der uns Anregungen schickte, die niemand las, und Wett-



Ralf Hlawatsch

bewerbs-Abenteuer zusandte, die im Limbus verschwanden. Karl-Heinz (im Hauptberuf Statistiker) reagierte mit Briefen voll beißender Ironie - beißend zwar, aber doch zugleich so unterhaltsam, daß wir Redakteure neugierig auf diesen witzigen Gesellen wurden. Nun ja, wer sich ein wenig mit den DSA-Soloabenteuern auskennt, weiß, daß Karl-Heinz seinen Humor und seine Ironie inzwischen in angemessene Bahnen lenkt: Statt sich mit der DSA-Redaktion anzulegen - zu der er inzwischen ohnehin gehört -, läßt er nun die Solo-Spieler unter seinen Streichen leiden. Das ist auch besser so - findet jedenfalls die Restredaktion ...

Irgendwann gegen Ende der 80er Jahre spielte ich - schließlich sollte man immer mal über den Tellerrand schauen - in einer *Pendragon*-runde mit. Dort freundete sich mein Charakter bald mit einem Rittersmann ohne Fehl und Tadel an, gespielt von Michelle Melchers. Ich fragte Michelle, ob sie nicht in unserer DSA-Redaktionsrunde mitmachen wollte. Nachdem sie ihre Überraschung darüber, daß auch Erwachsene Vergnügen am Schwarzen Auge haben könnten, überwunden hatte, wechselte sie erst zögerlich, aber schließlich mit fliegenden Fahnen in unser Lager, ließ ihr Studium sausen (noch ein Schaden für die Wissenschaft), wurde DSA-Abenteuerautorin, beteiligte sich an fast allen Boxen und übernahm schließlich die Redaktion des Aventurischen Boten. So-

weit es ihr die - bisweilen etwas trockene - Redaktionsarbeit erlaubt, nimmt sich Michelle gerne der fantasiehaften Aspekte unseres Spiels an und achtet liebevoll darauf, daß die Reservate der Drachen, Feen, Dämonen und Kultisten nicht von der Geröllhalde der gar ethisch-vinsaltischen Polit-Intrigen verschüttet werden ...

Während ich diesen Textschreibe, wird mir mehr und mehr klar, daß ich den Rahmen des Artikels bei weitem sprengen würde, wenn ich versuchte, wirklich jederfrau und jedemmann gerecht zu werden, der/die sein/ihr oft sehr wichtiges Scherflein zur Gestaltung und Abrundung des Spiels beitrug. Mit jedem Namen, den ich nennen möchte, fallen mir edeliche weitere ein, die auch erwähnt sein müßten. Zehn Jahre DSA sind anscheinend doch eine recht lange Zeit ...

Hans Joachim Alpers darf ich auf keinen Fall vergessen, den Gründervater der ersten Tage und Schöpfer so klangvoller Städtenamen wie Festum und Brabak. Ralf Hlawatsch muß genannt werden, Abenteuer-Autor und Zeichner edelicher wunderschöner Stadtpläne, die ihren Teil zum Erscheinungsbild und zum Reiz der DSA-Regional-Module beigetragen haben. Susi Michels, die so manche schöne Zeichnung für den Boten schuf, haben wir zu danken, Norbert Venzke für langjährige, kompetente Mitarbeit am Boten, Arne Gniech und Reiner Kriegler für ein geschönes Soli, Stefan Blank für "DSA-Tools" (ein bestechendes Computerprogramm zur Meister-Unterstützung), Andreas Michaelis und Gerd Böder, die Deutschlands ältestes und langlebigstes DSA-Fanzine ("*Der Letzte Held*") schufen, Thorsten Grube, der den ersten vorbildlichen DSA-Spielerhelden-Orden ins Leben rief und betreut, Michael Meyhöfer, der gemeinsam mit J. Raddatz in diesen Tagen die Wahnsinnstat der Schaffung eines kompletten DSA-Lexikons auf sich genommen hat, den Zeichnern Horus, Fortmann, Bau, Turk, Ochmann, Sommer und Yüce und schließlich - und das ist wahrhaftig nicht als Phrase gemeint - den Hunderten von Spielern, die uns mit Lob, Kritik und Anregungen zur Seite standen und uns halfen, die DSA-Schivone stets in die richtige Richtung zu steuern.

(wird im Boten 51 fortgesetzt, Themen: die Münchener Redakteure, die neueste Leserumfrage)



Michelle Melchers, Ragnar Schwefel

Uff - noch mehr Turniere ...

DSAC "Silberfalken", Martin Wielant, Kimmeskampweg 35, 45239 Essen, 0201/401325
Hohe Herren, edle Ritter, tapfere Kämpfer!
Kommt zum 3. Tralioer Dragentodt-Turnier, anlässlich der Gründung unseres Ordens!

Kämpfe finden in allen ritterlichen Disziplinen statt. Wir wollen die besten und kühnsten Streiter in der arg geschundenen Provinz Weiden versammeln, um dem Volk ein Zeichen der Hoffnung und Herzog Waldemar einen Beweis unserer Loyalität zu geben.

Schickt uns in Bälde Eure Zusage (Heldenbrief, kurze Beschreibung des Auftretens, adressierten Rückumschlag u. DM 2.- Porto), damit wir genug Zeit für die Ankommen bereitstellen können.

Burgvogt Parillon, Ritter von Dragentodt

Dominic Eggstein, Dechantsfeld 17, 33428 Harsewinkel u. Kevin O. Bepohl, Jägerstr. 29, 33775 Versmold

1. Großes Turnier zu Burg Nordhain in Kvilhain-Riva!

Alle edlen Kämpen seien geladen, an den Spielen zu Nordhain teilzunehmen. Alle Waffengattungen, Barden- und Gauklerwettstreit, sowie Prüfungen des Wissens. Anmeldeformular gegen DM 1.- RP.

Besonders geladen sind Maeve und Eugenia h'Eireann, Virgumil und alle anderen Mitglieder des Grauen Zirkels zu Grangor.

Ralf D. Ranz, Rodderweg 76, 50321 Brühl
Großes Tabeberger Turnier!

Ritter Farell, Herr von Burg Tabeberg, dem Dorf Tabeberg und allem Land ringsum, so weit das Auge reicht, lädt zur Feier der Befreiung seiner Gattin vom Lykanthropenfluch zum großen Turniere. Und sofern sie Satinavs Hufen noch nicht zum Opfer gefallen sind, sind auch Jen'ir Corum und Elroy von Gor herzlich eingeladen.

Schickt mir euer Heldenokument, kurze Charakterbeschreibung und DM 2.- Unkostenbeitrag.

Daniel Riedel, Znalmer Str. 13, 90522 Oberasbach b. Nbg.

Bürgermeister Hetelev ruft zu des Volkes Belustigung das "wüste Turnier zu Andergast" vom 15.-27. Peraine aus.

Wettkämpfe in allen Waffengattungen, waffenloser Kampf, Lanzengang (Werte des Pferdes!), Schießen, Werfen, Wettkämpfe im Klettern, Laufen, etc., sowie ein Hunderennen (Werte des Hundes!).

Mehrseitiger Turnierbericht mit einer eigenen Seite für Euren Helden. Schickt uns DM 3.- RP und Euren Heldenbrief (ST 1-10). Einsendeschluß: Mai 94.

Kai Frank, Kreuzweg 15, 74731 Walldürn

Alle, die ihre Kräfte im Wettstreit messen wollen, seien hiermit zum 1. Bodital-Turnier eingeladen. Beweist in Ringen, Boxen, Zweikampf, Bogenschießen, Axtwurf, Orientierungslauf, Zechen und anderen Disziplinen Eure Meisterschaft. Anmeldung gegen DM 1.- RP. Einsendeschluß: 2 Wochen nach Erhalt des AB.

Sven Gamerschlag, Mülheimer Str. 38-42, 46045 Oberhausen

Die "Bruderschaft des Schwarzen Diamanten" lädt zum 2. Schwarzmagischen Turnier an geheimem Orte!

Seid willkommen, Brüder und Schwestern der schwarzen Kunst, aber auch Magister der Grauen Glücke mit Hang zum Individualismus. Wettstreite auf dem Gebiete der Beherrschung, Beschwörung, Heilsicht, Illusion, Kampf, Verwandlungen, Stäbchen, Messerwerfen, sowie in einigen Wissenstalenten.

Anmeldung gegen RP.

Besonders geladen sind meine teure Imae Derin-

sunil al Nagillah, Hagen von Ulmenau, Timeon Marcolaeht D'Serpent, Uter Pendragon (?), Rastamon von Garak, Bandraol Diabhal u. Salix Dork, der Rabe

DSAC "Rondras Rächer", Oliver Klostermann, Sailerstr. 13, 46395 Bocholt
An alle Veteranen!

Wettstreit aller Helden der ST 14-21 in allen Waffengattungen auf der Insel Asgard (*Dimensionsreisegepäck zwingend - die AA*).

Schickt uns euren Heldenbrief, kurze Charakterbeschreibung, DM 1.- Startgeld u. einen frankierten Rückumschlag.
Kaidur für Breeche

DSAC "Blut und Schweiß" (igitt - die AA), Brian Schwarz, Bonifatiusstr. 45, 66802 Überherrn

Neskin Geskator lädt zum Volksturnier in Balgerick/Bornland!

Über 20 Wettkampfsarten (nicht allein mit blanker Waffe, auch Tanz und Musik, etc.), darunter der beliebte "Königskampf". Besonders willkommen sind meine Freunde vom DSAC "Rose von Albern" und der Pfälzer Abteiler unseres Clubs. Anmeldeformulare gegen DM 1.- RP.

Sebastian Fries, Lasallestr. 1, 34119 Kassel
1. Bogen- und Armbrustschützerturnier zu Brig-Lo

Bewerber melden sich bei Leomar Orkenheid in der Herberge "Sieg von Brig-Lo". Schickt mir eine Kopie Eures Heldenbriefes, kurzen Lebenslauf, frankierten Rückumschlag u. DM 1.- Unkostenbeitrag. Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde und einen Turnierbericht.

Marion Herbig, Kastorstr. 3, 56068 Koblenz
Ronda zum Grube!

Ich, Satani Tscha'l, lade Euch, wahre Helden, zum Turnier in Thalusa ein, wo Ihr all Euer Geschick unter Beweis stellen könnt. Anmeldungen und Infos gegen DM 1.- RP.

Markus Pabst, Im Knapp 23 (schreibt deutlich !!!), 51515 Kürten

Rondrian ul Wacky lädt zum Turnier auf Burg Greifenack.

Tjoste, Zweikampf mit Schwert, Degen, Rapier, Bogenschießen, Bellwurf, Sturztrinken. Auch Barden und Gaukler seien mir hochwillkommen. Jeder Teilnehmer erhält einen Turnierbericht, den Siegern in den ritterlichen Disziplinen winkt ein Platz an meiner Tafel. Schickt mir Euer Heldenokument, Liste der Disziplinen und einen frankierten A4-Umschlag.
Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des AB.

Michael Teepe, Bahnhofstr. 94, 49525 Lengerich

Hört meinen Aufruf, ihr Kämpfer!

Ich Rondrian vom Sturmfeis, rufe zum 1. Turnier zu Tisai!

Ganz gleich ob Ritter oder Söldner, ob Araner oder Maraskaner, Mittelreicher oder Nordländer, ihr alle seid nach Tisa, einem Yunisa vorgelagerten Eiland in Trahellen, geladen, zum rondragefälligen Wettstreit. Auch suche ich noch eine lustige Schar Gaukler, das Fest mit ihrem Treiben zu erfüllen.

Ihre Majestät Peri III. von Trahellen wird persönlich die Festwoche eröffnen und eine Rede durch Baron Hoggar von Brekon-Yunisa verlesen lassen.

Der Turnierbericht und mindestens eine Urkunde werden jedem Teilnehmer zugesandt. Da Postgebühr und Papier für die Urkunden nicht gerade billig sind, bedarf es eines Beitrages von DM 4.- von jedem Teilnehmer. Doch hoffe ich auf viele Zuschriften (Einsendeschluß: 2 Wochen nach Erhalt des Boten)

Aus den Provinzen - Aus der Gesell-

Wichtige Bekanntmachung der Academia zu Andergast

Wir, Asmodeos Zornbold, Leiter des Kampfseminars Andergast, geben nach 32jähriger Amtszeit unseren Rücktritt bekannt, um in der Zukunft noch besser Unserem glorreichen König Wendolyn VII. dienen zu können. Wir werden künftig das Amt des persönlichen Beraters und Kriegsministers seiner Heiligen Majestät versehen. Als Unsere Nachfolgerin benennen Wir Unsere ehemalige Schülerin Aljawa Walsareffnaja. Möge Ihr der gleiche Respekt und die gleiche Hochachtung wie Uns gezollt werden. Unserem glorreichen Andergast zu Ehren mögen sich wagemutige Kämpfer aus allen Ländern bei Uns melden, um wider das nostrische Geschmeiß auf das Feld der Ehre zu ziehen.

Patrioten, Edelleute!

Es sei kundgetan einem jeden aufrechten Untertanen des Reiches, daß aus Dankbarkeit für die heldenhafte Errettung vor der Orkendräunis, welch' unser in seiner Wahrhaftigkeit strahlender Landesvater Brin so trefflich vollbrachte, nunmehr eine kaiserliche Pfalz in den Landen von Almada errichtet wird. Gelegen sei dies göttergefällige Bauwerk wo Yaquir und Yrosa sich vereinen, wenige Meilen von Punin entfernt. Drum sei ein jeder Vasall, Edle, Bürger, Handwerker und Bauer, jeder Reichstreue und Götterfürchtige dazu aufgerufen, sein Scherflein dazu beizutragen, sei's in Gold, Gut oder Arbeitskraft. Dero Spenden nimmt dankend entgegen: Eslam LaValpo Sfurcha, Unterkanzleirat R.A. für Bauwesen in Almada

(Magnus Epping, Emmertsgrundpassage 1, 69126 Heidelberg)

Astrologen entdecken neuen Stern

Kuslik

Wie man von berufener Stelle vernehmen konnte, hat eine Hesindejüngerin aus dem Lieblichen Feld, Magistra Colina Morr, einen neuen Stern am Firmament entdeckt. Der neue Himmelskörper gehört zum Sternbild des Fuchses und ist in dieses solcherart eingebunden, daß er das Auge des Phexsternbildes bildet. Namhafte Astronomen konnten den neuen Stern gleichfalls ausmachen und bestätigten Ihrer Erhabenheit Haldana von Ilmenstein seine Existenz.

Zu einiger Aufruhr in der Fachwelt führte allerdings ein Phänomen, welches ebenfalls diesen jungen Stern betrifft: So machten die Gelehrten, als sie die Echtheit der Entdeckung der Magistra prüfen wollten, die Beobachtungen, daß der Stern vom ersten Tag des Namenlosen bis zum letzten der verfluchten Tage mit einem Male nicht mehr auszumachen war, als hätte es ihn nie gegeben. Am ersten Tag des Praiosmondes jedoch erstrahlte er erneut an gleicher Stelle.

Bislang hat man noch keine schlüssige Erklärung für dies Phänomen gefunden, doch hat Ihre Erhabenheit bereits Diener des Tempels mit der weiteren Untersuchung des neuen Himmelskörpers beauftragt.

(Claudia Mohr)

Von der Tücke des Wyrmes

- dero 2. Teil

Onjaro/Ankram:

Der geneigte Leser erinnert sich gewißlich des schreckerregenden Berichtes über das Wüten eines dreiköpfigen Drachens in den Goldfelsen. Leset nun, wie sich die grausige Mär weiterspant:

In den Monden, da das Verderben über Onjaro gekommen war, hatte der Wurm bittere Ernte gehalten. Familien beklagten ihre geraubten Kinder und ihre waghalsigen Töchter und Söhne, die ausgezogen waren, den entsetzlichen Wurm zu töten. Viele tapfere Helden, die für Gold gekommen waren, die Bestie zu erlegen, fand man später, bar jedes Lebensodem - gar schrecklich waren sie zugerichtet, als grausiges Zeichen für alle, die dem Drachen nachhazten.

Doch dem Ruf folgend, Hilfe gegen das Untier zu entbieten, waren die Recken und die Blüte des altreichischen Adels gekommen, um der Baronin Delhena-Naila beizustehen, die sich mittlerweile wieder von ihrem Krankenlager erheben konnte: Seine Erlaucht von Cren war mit einer Schar seiner tapferen Ardariten von Aldyramon herbeigeeilt, aus dem Süden Seine Hochgeboren Cedor Khelianada, den nicht nur die Ehre, sondern auch eine stürmisch entbrannte Liebe zu der verwitweten Dame und ihrem Erbe den Willen eingab, das Schwert zu führen; Seine Wohlgeboren Ritter Troyan von Urbet aus dem Norden. Selbst Macrin vom Rauhen Berg, einst Feind Onjaros, sandte eine Schar seiner Waffenknechte. Von arkaner Art war die Hilfe Seiner Hochgeboren Kemocs des Schwarzen, ihm zur Seite eilte ein anderer Meister der Magie, Bleskar Summrob. Der Landherr von Clameth sandte Getreide und

andere Waren, um die Bauern nicht dem Hunger preiszugeben lassen, die ihr Land aus Furcht nicht zu bestellen wagten.

Diese Schar also zog aus, um dem Wurm den Garaus zu machen.

Zuvor aber beriet man sich in Onjet - Streit darüber mußte geschlichtet werden, auf welche Weise man der Bestie beikommen wolle und wer die Reisigen in den Kämpfe führen sollte. So heftig wogte das Wortgefecht, daß sich meine Herrin Delhena fragte, ob sie sich jemals einigen mochten, bis sie selber dazwischentrat und urteilte: die Kämpen zu teilen und den Lindwurm von zwei Seiten zu stellen und sie als Erste zu achten.

Wohl sprachen die Herren besorgt über ihr Wohlergehen, aber Ihre Hochgeboren ließ sich nicht abweisen, sei doch sie es zuerst, die darauf dringe, der gräßlichen Bestie den Garaus zu machen, da diese doch ihr Land heimsuche.

Schließlich brachen die Scharen auf, angeschlossen hatten sich ihnen Ankramer und Onjarer, die nicht zurückstehen wollten, und erreichten schon bald jenen schrecklichen Ort, an dem Seine Hochgeboren Malbeth sein Leben ausgehaucht hatte.

Man folgte den Spuren - schwer war's nicht, war es doch eine Schneise der Verwüstung - zu einer alten Ruine auf einem steilen Berge. "Dort muß er leben!" rief Herr Bren-Di Cren. "Doch vorsichtig müssen wir ob der Tücke des Geschöpfes sein."

Wie wahr hatte er gesprochen! Zunächst schien alles ruhig und still - Vorbereitungen trafen die Ritter und Magier, um den Berg zu ersteigen und sich zu schützen -, da regte sich etwas

in der Ruine. Ein Schwingenpaar erschien, der Lindwurm verdunkelte Praios Auge, ehe man sich versah. Doch noch mehr Schrecken herrschte, als nicht der Wurm aus der Luft auf sie hinunterstieß - sondern mit einem Mal von hinten zwei Köpfe auf die Junker eindringen, und Herrn Dernwolf von Kavenitz, wie auch Ritterin Desla von Ankram das Leben nahmen, während die Klauen des zweiten Wurm blutige Ernte in den Scharen Herrn Cedors und derer aus Marudret hielten.

"Ein Trugbild!" erkannten die Magi, und das Bild in der Luft verschwand, als die ledrigen Schwingen des Wyrms einen heftigen Wind machten, der die Überraschten zu Boden warf und ihre Pferde scheuen ließ. Selbst wackere, erfahrene Kämpfer erbeben, als sie den Lindwurm in seiner enstetlichen Pracht sahen. Er war alt, erfahren und zernarbt, und sein Zischen klang höhnisch und spottend, seine Magie warf Herrn Kemoc und Herrn Bleskar nieder, ehe sie ihre Zauberen konnten. Nun verstand ein jeder, daß dieser Bestie nicht so einfach beizukommen war, und Schweigen herrschte noch unter den Versammelten, als der Wurm schon lange verschwunden war. Stumm versah man die traurige Pflicht, die Toten zu begraben.

Nun, da der Wurm davon war, schien ein Ziel verloren: dem Drachen endgültig beizukommen. Doch wollte man dennoch die Feste erklimmen, sie zu durchsuchen. Was aber Herr Bren - Di und seine Ardariten brachten, war kein Schatz von Gold und Silber, sondern ein schrecklicher Fund, den sie Herrin Delhena verweigerten zu beschauen.

"Behaltet Euren Gemahl so in Erinnerung, wie Ihr ihn das letzte Mal sahet, und nicht diese leere, von Wurm und Maden

geschändete Hülle." sprach Herr Bren-Di nur, und hieß den Leichnahm des Landesherren auf eine Bahre betten, damit man ihn in Onjet rechtens bestatte.

Nun, da man Beweis hatte, wie listig und gefährlich der Wurm war, übernachtete man wohlweislich im Schutze der Felsen und beriet sich, wie man ihm nun beikommen könnte ... und da polterten Steine herab, gelöst durch eine alte, zerfurchte Krallen. Im Dunkel der Nacht hatte sie der Wurm dennoch aufgespürt und suchte sich der Jäger durch einen hinterhältigen Steinschlag zu entledigen. Nur der beherzte Einsatz seiner Hochgeboren Kemoc rettete einem großen Teil der Schar das Leben. Drei Ardariten und sieben Waffenknechte wurden von der Lawine erschlagen. Höhnisch fauchend entschwand der Wurm.

Wütend versuchte man den Wurm zu verfolgen, doch der Namenlose schien mit ihm, verdunkelten doch Wolken das Madamal.

Was blieb nun anderes, als zurückzukehren und auf neue Strategien zu sinnen, und wenn nichts anderes blieb, dem Drachengezücht Drachennacht entgegenzusetzen und zu Shafir dem Prächtigen zu gehen, um Hilfe von ihm zu erbitten.

So kehrte die Schar zurück nach Ankram, geschlagen und mutlos ob der Fruchtlosigkeit ihres Vorhabens und des hohen Blutzolles, den es sie gekostet hatte. Der Wurm aber zeigte seine Überlegenheit und flog bisweilen in weiten Kreisen über die Rittersleut hinweg, als Mahnmal und Zeichen ...

Nichts aber blieb den Verzagten mehr, als die Toten zu betauern und auf die Zukunft zu hoffen.

Christel Scheja

Aus den Provinzen - Aus der Gesellschaft - Aus fernen Ländern - Aus den Zwergische Wirrungen? Zwergisches Brauchtum?

Ein Nachtrag zum Hoftage von Ritter Norbos von Venzk - Angroschologe

Gareth:

Reichlich enerviert klingende Hilferufe drangen dieser Tage an die Ohren von Hochgebornen Nemrod und - über einige Umwege - auch in die Redaktion unseres Journals.

Urheberin derselben war, wer die ehrenwerte und langmütige Geweihte kennt, den mag's wundern, Schwester Pervinia li Sian vom Orden der heiligen Noinona, in deren Obhut bekanntlich (der Bote berichtete) nach den skandalösen Vorfällen auf dem just vergangenen Hoftag die ehemalige Baronin von Glydwick, die Zwergin Minym denn Arpt, gegeben wurde. Benahm sich dieser neue Gast des Klosters zu Beginn noch recht manierlich - ganz entgegen sonstiger zwergischer Manier klöppelte sie bezaubernde Vorlegedecken für die sie betreuenden Schwestern und äußerte dabei nur selten den Wunsch, wieder in ihre Heimat zurückzukehren -, so änderte sich dieses Verhalten schlagartig, als eine weitere Patientin eingeliefert wurde. Was war geschehen? Wir erinnern uns: Auf Anweisung des Herrn Nemrod wurde die zwergische

Bardin Droska Donnerschlag, die ja bekanntlich den Aufruhr auf dem Hoftage verursachte, in den Kerker geworfen. Aus einer großmütigen Laune heraus verzichteten Seine Hochgeborenen jedoch auf die peinliche Befragung und überstellte die Delinquentin zur weiteren Rechtsfindung an den Herrn Truchseß von Hirschfurten, welche Aufgabe dieser wiederum an die ihm zur Seite gestellte Edle Edda Thorstensdottir delegierte. Diese jedoch, von dem das rauhe Liedgut schätzenden Stamm der Thorwaler abstammend, befand die Verfehlung der Bardin als nicht so gravierend (Originalzitat der Edlen, mit einem Wink auf Seine Hochgeborenen von Hirschfurten: "Wer auf einer solch wichtigen Veranstaltung eine solche Führungsschwäche an den Tag legt, provoziert ja geradezu solche Töne, das wohl!") und veranlaßte den Abtransport der Zwergin in das Kloster der Noioniten. Und damit begannen dort die Schwierigkeiten. Kaum wiedervereint, fielen sich die Angroschim Droska Donnerschlag und Minym denn Arpt in die kurzen Arme und begannen

augenblicklich, wie unter Zwang, das Lied des Anstoßes zu intonieren. In den folgenden Tagen zogen sie fast alle "Gäste" des Klosters auf ihre Seite, und bald waren ihre lästerlichen Gesänge allenthalben zu jeder Tages- und Nachtzeit zu vernehmen. Schwester Pervinia hierzu: "Fürwahr, selbst die von uns normalerweise verabreichten beruhigenden Kräutlein halfen nicht gegen diese Ausgeburd dämonischer Stimmbänder, mit denen der Namenlose selbst diese Donnerschlag geadelt hat, und die selbst dicke Mauern zu durchdringen vermochten. Selbst als wir das Zwerglein, gegen ihren heftigen Widerstand, versteht sich, in ein Becken kaltes Wasser tunkten, ihrem Wort- durch einen Wasserschwall zu begegnen, da fuhr sie immer noch fort zu krakeelen, ganz wie ein Elf, die ja bekanntlich auch im nassen Element skandieren können. Erst als Magister Irdion uns zu Hilfe eilte, mit seiner Kunst dem wenig pläsiertlichen Ohrenschmaus ein Ende zu bereiten, da konnten wir aufatmen, ganze drei Tage und Nächte hatte keiner von

uns ein Auge zumachen können, so lange hatte die Angroscha uns mit ihrem lästerlichen Gebrüll gemartert.

Da aber eine solche magische Behandlung auf Dauer weder machbar noch ratsam ist, weiß man doch nicht, was die astralen Wellen im verwirrten Verstand eines Patienten, noch dazu einem aus dem Zwergenvolke, zusätzlich bewirken mögen, und auch das Tunkten, wiewohl es die Zwergin an Lautstärke einbüßen ließ, keine Dauerlösung sein kann, richte ich meine allerdemütigste und verzweifelte Bitte an Seine Hochgeborenen Nemrod, uns von dieser Geißel zu befreien, alldieweil ich sonst nicht länger für das Wohlbefinden meiner Schutzbefohlenen, Patienten wie Mitschwestern, garantieren kann."

Dem Vernehmen nach hatte Seine Königliche Majestät, an dessen Ohren die Geschichte mittlerweile drang, ein schmunzelndes Einsehen und erteilte die entsprechenden Anweisungen, die sangesfreudigen Angroschim nunmehr in ihre heimatlichen Berge zu entlassen, wohin sie neueren Informationen zufolge auch schon unterwegs sind.

(N. Venzke)

An alle Söldlingspersonen!

Vermutlich aufgrund einer answinistisch - andergastisch - bosparanischen Kriegerstendenzenverschwörung haben sich in das Soloabenteuer **Auf der Suche nach einem Kaiser** zwei häßliche Irrtümer eingeschlichen. Euch, Kameraden und Kameradinnen, dürfte das vermutlich keine Schwierigkeiten bereiten, aber da man ja nicht ausschließen kann, bei Efferds Flossen nochmal, daß irgendeiner der Kriegergecken das Abenteuer spielt, sollen die beiden Korrekturen hier aufgelistet werden:

In **Abschnitt 52** soll es nicht heißen:

Wollen Sie das Angebot annehmen (10) (Nicht 108!) oder ausschlagen (307) (Es widerspricht nicht dem Kodex, eingeladen zu werden!)

In **Abschnitt 373** darf es auf keinen Fall heißen: Lesen Sie jetzt das hochinteressante Kapitel **412** (obwohl's nicht gelogen ist.).

Sondern: Lesen Sie jetzt den **Rapport**. (Wir haben es sonst mit einer unendlichen Verpflichtung zu tun, die der Kodex ausdrücklich ausschließt! Interessenten mögen sich dazu im Khunchomer Haus nach den neusten Anmerkungen erkundigen.)

So schwer es dem Autor fällt: Er muß sich für die Entdeckung des zweiten Fehlers (den ersten hatte schon vor längerem Herr Darian Felsenstein gefunden) ausgerechnet bei Radegast von Andergast bedanken, der auf seiner verzweifelten Suche nach dem Ende sich sehr entschlossen auf die Suche nach der Telefonnummer des Autors begab.

Der Dank an die Kameradin Boten - Melisande, die den AB zum Glück noch nicht fertig hatte, fällt da leichter.

Kariljo Kordan von Sappenstiel

Sensation in Gareth und Vinsalt: Reichsräte identifiziert!

Gesichtslos, wirkungslos, aber teuer - so werden unsere Staatsdiener häufig eingeschätzt. Das ist falsch! (Jedenfalls für Aventurien.) Im Gegensatz zu den Sitten auf der Erde haben sich für Aventurien einige echte *Persönlichkeiten* gefunden, die die wichtigsten Staatsämter verwalten wollen. Wenn Ihr Held, lieber Spieler, Bewohner des Alten oder des Neuen Reiches ist, so wissen Sie von nun an, an wen Sie sich mit Ihren Beschwerden, Klagen, Denunziationen usw. wenden können. Die im folgenden aufgeführten Spieler bearbeiten Ihre *aventurischen* Angelegenheiten (keine Regelfragen oder so etwas). Sie tun es in Ihrer Freizeit und für Götterlohn, bedenken Sie das bitte, und vergessen Sie nie, einen frankierten Rückumschlag Ihrem Schreiben beizulegen. (Möglicherweise werden auch kleine Bestechungsversuche gnädig aufgenommen, wer weiß ...)

In Gareth:

Reichsrätin S.T.Z.: Reichsedle Thalia v. Eberstamm-Weidenhag: **Sönke Hinrichs, Wallsbüllweg 4, 24983 Handewitt**

Oberkanzleirat: Meister Garthog S.d. Gilemon: **Udo Kaiser, Spielhagenstr. 4a, 30171 Hannover**

Obrist der Schatzgarde: Reichsedler Arkesin v. Tälertort: **Ragnar Schwefel, Fuchsbachweg 2, 30966 Hemmingen**

Reichsrat R.A.: Reichsreuther Pelion Barcaidos v. Aimar-Gor: **Björn Berghausen, Siepesteig 14a, 14165 Berlin**

Oberkanzleirätin: Freifrau Yandelind v. Spogelsen u. v. Ysilia: **Stefan Weiß, Wüstensteinerstr. 8, 81243 München**

Reichsrätin K.W.: Reichsedle Hitta v. Berg: **Daniel Richter, Nohlstr. 150, 46045 Oberhausen**

Reichsrätin H.W.: Freifrau Elea v. Ruchin auf der Ritzewull: **Lena Falkenhagen, Im Brockhold 34, 29223 Celler**

Reichsrat D.A.: Reichsritter Abelmir v. Albenhus: **Mark Kessler, Memeler Str. 6, 32584 Löhne**

Oberkanzleirat: Edler Ellinar Sterntreu v. Waldwiesenstein: **Magnus Epping, Emmertsgrundpassage 1, 69126 Heidelberg**

Reichsrat S.G.K.: Baron Tsafried von Waldfang-Waldfang: **Marc Liedtke, Ollerlohstr. 38, 25337 Elmshorn**

In Vinsalt:

Cron-Sekretario f. Rechtere u. Praioswesen: Freiherr Efferdan v. Hussbek: **Michael Hasenöhrl, Donaust. 95, A-2346 Südstadt, Österreich**

Cron-Sekretario f. Staats-Financy: Signor Viburn v. Westfar: **Christel Scheja, Josefstr. 29, 33106 Paderborn**

Cron-Sekretario f. Staats-Wesen u. Gesandtschaften: **Hannes Bergthaller, Hatschiergasse 21, Zi 27, 53111 Bonn**

Cron-Sekretario f. Wehr- u. Turneiwesen u. Botenreiterei: Landherr Zandor v. Nervuk zu Venga: **Eckart Hopp, Roekstr. 50, 23568 Lübeck**

Hof-Intendant: Freiherr Macrin v. Rauhen Berg zu Marudret: **Marcus-Rene Duensing, Heemser Weg 31, 31582 Nienburg**

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

, K. Wagner, H. Wieser u.v.a.

Illustrationen:

Jens Haupt, Susi Michels, Christel Scheja

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 © 1994 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasy-Spiele