

# Aventurischer Bote

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

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

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

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:  
Wie die Katz' das Katzenklo macht der Bot' den Leser froh.

DM 4.--  
Ausgabe  
Nov./Dez. 1994  
Phex, 23 Hal

54

## Ilсур - Stadt am Dogul

### Ein Führer durch die Baronsstadt in Tobrien

Ihr meint, Ihr seid zum öden Rande der hiesigen Welt gelangt, wenn Eure Geschicke Euch nach Tobrien geleiten? Ihr meint, für einen wißbegierigen Reisenden, wie Ihr zweifellos einer seid, sei ein Aufenthalt in Ilсур nichts denn verlorene Zeit? Was wißt denn Ihr? Nicht viel offenbar von Mut und Standhaftigkeit, von Treue und Ernsthaftigkeit, denn sonst kämet Ihr nicht darauf, über den Ilсурer und seine Stadt die Nase zu rümpfen. Zugeben: Ilсур ist nicht Gareth und nicht Havena. Wolltet Ihr denn auch erwarten, hier, wo man das tägliche Auskommen der Natur in endlosem, zähem Kampfe abtrotzen muß, lebte man für allerlei Kurzweil und Zerstreuung? Was nicht heißen will, daß der Ilсурer nicht zu feiern verstünde. Weit gefehlt! Feste fallen hier nicht so häufig wie anderswo, aber sie sind von mitreißender Fröhlichkeit. Eine Freundschaft schließt man hier nicht so leicht wie anderswo, aber dafür fester als an manchem anderen Ort, wo das Leben den Bürgern leichter fällt. Verstockt, hinterwälderisch und humorlos heißt Ihr die Tobrier? Wohlan, kommt nur nach Ilсур und vergewissert Euch selbst, ob diese Worte aus fremdem Munde wahr gesprochen sind. Vielleicht kommen Euch aber auch die Verse des tobrischen Dichters Tisal in den Sinn, der über Ilсур sang: "Leichter wird des Lebens Last, wenn Ilсур du zur Freundin hast". Wolltet Ihr Euch also doch besinnen und mit mir einen kleinen Ausflug unternehmen. Schaut Euch mit mir die Stadt am Dogul an und hört, was ich Euch darüber zu berichten weiß:

Die ältesten Häuser stehen in Altenilсур - Ihr könnt Euch wohl ersinnen, warum dies so ist. Früher, als anno 728 v. H. die Siedlung Yylсур begründet ward, war es wohl jener Teil, der heute Altenilсур heißt und die wichtigsten Gebäude der Stadt, etwa drei Tempel, die Burg Klippenstein und die gräfliche Manufactur, in sich vereint. Erst später entstand die Süderstadt und noch später gar das Fischerdorf und Neuendeich, und seht: Die Stadt wächst in einem fort.

#### 1 Burg Klippenstein

Schon zu recht früher Zeit entstand auf den Klippen der Küste von Ilсур eine Festungsanlage, "eyne feste Burgk zu Clippensteyn", wie sie in den ältesten Chroniken der Siedlung genannt wird.

Während der unrühmlichen und blutigen Regierungszeit des berühmten Barons "Blut-Herwig" ward die Feste zu ihren heutigen Ausmaßen erweitert, die die üblichen Abmessungen einer baronlichen Feste bei weitem übertreffen. Wohl eher aus Größenwahn denn aus praktischen Überlegungen erließ jener Baron im Jahre 145 v.H. den Befehl, daß die neue Burg Herwigstrutz in Fronarbeit zu erbauen sei. In kürzester Zeit sollte das Werk fertiggestellt werden, immer rücksichtsloser trieb der finstere Baron die Bauern und Bürger an.

Vielen Menschen ward die Baustelle zum Grab, Erschöpfung und zahlreiche Unfälle kosteten einen hohen Blutzoll unter den Arbeitern, doch "Blut-Herwig" kannte keine Rücksicht, bis das Werk



Auch das kommt vor: Streit auf dem Kai von Ilсур

vollbracht war und er ein Anwesen beziehen konnte, das einem Grafen oder gar Herzogs würdig gewesen wäre.

Seither mühen sich die Barone von Ilсур, das riesenhafte Bauwerk vor dem Verfall zu bewahren. So ist es zum Beispiel unmöglich, alle Gebäudeteile während der Winterzeit zu beheizen, und wenn ein Sturm die Schindeln vom Dach eines Flügels fegt,

kann es mehr als ein Jahr dauern, bis Baronin Liezean die Dukaten für eine neue Eindeckung zusammenbringt.

#### 2 Park der Ruhe

Im Süden der Stadt gibt es einen, weit über Ilsur's Mauern hinaus bekannten, Hort des Friedens und der Besinnlichkeit.

Zwei Gebäude von großer Wichtigkeit für die Stadt finden sich

innerhalb der Hecken dieser prachtvollen Gartenanlage: das Thurbunten-Spital und der Tempel der Peraine mit der heiligen Heilquelle.

Nicht eitle Müßiggänger oder flanierende Liebespaare findet man hier, der Park ist den Genesenden aus dem Spital vorbehalten wie auch den Anhängern der Her-

#### Das Schwarze Auge

lädt ein zum

## FANTASY FESTIVAL wann?

am 26. und 27. Nov  
wo?

in Köln Ehrenfeld  
Informationen auf Seite 18  
in diesem Boten

rin Peraine, die in dem friedvollen Garten die Nähe ihrer Göttin suchen.

Im Sommer, wenn das Wetter es erlaubt, werden hier auch die Götinnendienste des Peraine-Tempels abgehalten.

### 3 Gauklermarkt

Einmal in der Woche wird in Ilsur Markt gehalten. Die Bauern der umliegenden Höfe bieten ihre Feldfrüchte feil, fahrende Händler nutzen die Gelegenheit, um ihre Waren loszuschlagen.

Seinen Namen trägt der Platz jedoch von dem alljährlich im Travia stattfindenden Gauklerspektakel, zu dem sich Fahrens- und Spielleute aus der ganzen Umgegend in Ilsur einfänden, um den Bunten Herzog - einen Festkönig für drei Tage - zu küren.

### 4 Station der Beilunker Reiter

Von einem Palisaden-Zaun umgeben, gleicht die Station eher einem Feldlager als der gepflegten Unterkunft eines weltberühmten Kurierdienstes. Der Kunde muß sich hier aber auch nicht aufhalten, denn das Büro der Reiter befindet sich im Stadthaus. Dort werden die Aufträge entgegengenommen, während hier draußen nur Stallungen, die Schmiede und die Unterkunft für die Reiter untergebracht sind.

### 5 Kneipe "Schlupfwinkel"

Wer scharfe Augen und Ohren hat, für den ist der *Schlupfwinkel* nicht einfach nur irgendeine schäbige Kneipe, denn sieht man sich den Türbalken etwas genauer an, so fällt einem der ins Holz geritzte Fuchskopf auf, der dem Eintretenden kaum hörbar zuflüstert: "Willkommen bei der Gilde Grise-fux!"

Natürlich wissen nur die Bettler und Diebe Ilsur von den geheimen Räumen, die sich an den Weinkeller anschließen. Dort nämlich finden die geheimen Tagungen der Gildenmitglieder statt.

### 6 Villa Frengammer

Das Patrizier-Geschlecht Frengammer ist schon lange Jahre in Ilsur beheimatet. Die Leitung der gräflichen Tuchweberei beschränkt der Familie viel Ansehen und ein gehöriges Maß an Reichtum. Keine Frage also, daß die Familie Frengammer einen Einfluß auf

die Geschehnisse in der Stadt hat. In dem prunkvollen, dreigeschossigen Haus wohnt Herr Arne mit seiner Familie und beschäftigt neben seinen Hausdienern und Pagen einige weitere Bedienstete, die Anwesen, Haus und Garten pflegen und bewirtschaften.

### 7 Gaukelhaus

Die Einrichtung des Theaters, allerorten als das "Gaukelhaus" bekannt, geht auf die Initiative mehrerer Gaukler zurück, die die ehemalige Gastwirtschaft für ihre Zwecke herrichteten. Fast an jedem Abend finden Aufführungen statt, von artistischen Einlagen über lyrische Vorträge bis hin zum darstellenden Spiel.

Für den geringen Obulus von nur einem Heller (allerdings gehört es zum guten Ton, besonders treffliche Darbietungen mit zusätzlichen Münzen zu belohnen) leistet sich auch der einfachere Bürger Ilsur gerne einmal einen Besuch im vergnüglichen Gaukelhaus - neben dem üblichen Kneipengang eine der wenigen Gelegenheiten zu abendlichem Zeitvertreib.

### 8 Rahjatempel

Kann man sich eine Hafenstadt vorstellen, in der es keinen Rahjatempel gibt? Sicher nicht! Zu Zeiten des grausamen Barons Herwig hatte der Rahja-Kult unter argen Repressalien zu leiden. Es mochte dem Baron die Freude und heilige Lustbarkeit, die die Göttin unter den Gläubigen, seinen Untertanen, ausschüttete, gar nicht behagen, so daß er am liebsten den Kult aus der Stadt verbannt hätte. Allein, er fürchtete wohl, durch diese Tat den Zorn der Göttin auf sich zu ziehen, so daß er vor diesem Frevel letztendlich zurückschreckte.

Der schöne Tempelvorsteher Fran Rahjalieb und die beiden bildhübschen weiblichen Geweihten sind gebürtige Ilsurer, und dem Reisenden mag die Leidenschaftlichkeit ihres Götinnendienstes ebenso unvergeßlich bleiben wie der behäbige tobrische Dialekt, in dem die drei die Segnungen der Liebesgöttin preisen.

### 9 Hotel zur Krone

Dieses Etablissement - von seinem Besitzer auch gern etwas hoch-

trabend "Haus des Luxus" genannt - ist eines der beiden Hotels in Ilsur.

Dem einfachen Wandersmann sei ein Aufenthalt nicht angeraten, denn nicht ein jeder kann die Nacht in diesem Hause bezahlen, ob schon die gebotenen Dienste den verlangten Preisen durchaus Fundament bieten.

### 10 Herberge Wandervogel

Ein Etablissement, das man dem reisenden Helden durchaus empfehlen kann. Stint Lerkoven, ein Bornländer, der sein Heil in der Fremde gesucht hat, versorgt das Haus mit seinem Lebensgefährtin, dem Schiefen Gilpert (so genannt wegen seines linken Beines, das eine halbe Hand kürzer ist als das rechte). Die Kammern sind leidlich sauber, das Bettzeug wird immerhin an jedem Efferdtag gewechselt, Bier und Brannt sind von guter Qualität. Vor allem aber die Küche hat es Reisenden aus nah und fern angetan, denn Stint hat sein Handwerk einstens im "Hotel zur Quelle" in Festum gelernt.

### 11 Taverne "Esche und Kork"

Wie der Name nahelegt, ist dies der Versammlungsort der Ilsurer Immanfreunde. Die Ilsurer Itisse haben hier ihr Domizil, allerlei Banner, Wimpelchen und weitere Devotionalien zieren die Wände. Größte Anhängerin der Itisse ist gewiß die Wirtin Lisma Godemichel, eine zierliche, aber sehr energische Person, die sich stets Geltung und Respekt zu verschaffen weiß. Andere Themen als die Immanmannschaft, den Zustand der Spieler, Anekdoten und Erkenntnisse über die letzten Spiele etc., kennt sie kaum.

Die Einrichtung des Lokals ist übrigens weitestgehend der der gleichnamigen Kneipe in Havena, Stammsitz der Havena-Bullen, nachempfunden, eine Hommage an diese allaventurischen Immanheroen.

### 12 Handelshaus Hilkerin

Rasmus Hilkerin handelt mit Fisch, Pökelsalz, Gewürzen und den verschiedensten anderen Waren. Neben seinem Stammhaus in Ilsur unterhält er in fünf anderen Städten des Mittelreiches Handelskontore.

Als er vor drei Jahren von seinem

Vater das Geschäft ererbte, florierende der Handel prächtig, doch seit Rasmus Zählbrett und Federkiel übernommen hat, geht es mit dem traditionsbewußten Händlerhaus langsam, aber stetig bergab. Nicht zuletzt, weil Hilkerin einem äußerst kostspieligen Freizeitvergnügen fröhnt: der Magie aus Leidenschaft. Er ist davon überzeugt, die Gabe zu besitzen, und daß es nur darauf ankomme, einen geeigneten Lehrer sowie die nötigen Artefakte zu finden, um seine Begabung zur Vollkommenheit zu steigern.

Hilkerin ist schon so manches Mal Opfer übler Scharlatane geworden und besitzt inzwischen eine beachtliche Sammlung fein gedrehter Stecken und kunstvoll geschliffener Halbedelsteine, die aber samt und sonders so wenig zauberkräftig sind wie die Gänsefeder des Chronisten, der diese Zeilen schreibt.

Dennoch scheint Hilkerin, der sich übrigens auch als Förderer des Immanports betätigt, nicht von seiner Überzeugung abzulassen. Schlichtweg verrückt heißen ihn seine jüngeren Geschwister, Tille und Rilko, die zunehmend vehementer gegen den Raubbau aufbegehren, den ihr Bruder mit dem Erbe treibt.

### 13 Garnisons-Kaserne

In diesem Gemäuer befindet sich die Unterkunft der Lanze Ilsurischer Langschwerter, einer kleinen Truppe, die zum Schutz der Ordnung und des Friedens der Baronie bestimmt ist.

Es handelt sich hierbei um den kläglichen Rest der einstens wider die Answinisten ausgehobenen Truppen. Die Ausbildung der Soldaten stellt hohe Anforderungen, um sie auch auf schwierigste Aufgaben vorzubereiten.

Ursprünglich war das Gebäude allerdings für einen anderen Zweck bestimmt: Die ehemalige Krieger-Akademie zu Ilsur war hier ansässig, bis sie aus finanziellen Gründen wieder geschlossen werden mußte.

### 14 Stadthaus

Nicht nur die Geschäfte Ilsur, sondern die der gesamten Baronie werden hier abgewickelt. In dem zweistöckigen Ziegelbau waltet die 53-jährige Jana Vel'Arben, die mittlerweile eng mit der

Frau Baronin befreundet ist und während deren Abwesenheit ohne Probleme die Staatsgeschäfte weiterführt.

Neben den Amtsräumen sind in dem Gebäude auch das Stadtmuseum und das Stadtarchiv untergebracht sowie das Büro der Beilunker Reiter. Auch einige Bücher - zumeist solche über Landwirtschaft, Fischfang und Seefahrt, aber auch das eine oder andere moralisch-erbauliche Werk - haben sich hier im Laufe der Jahre angesammelt und stehen zur öffentlichen Benutzung zur Verfügung, das heißt, man kann die Werke unter Aufsicht eines Schreibers einsehen - nicht etwa entleihen.

### 15 Praiostempel

Ein prächtiger Kuppelbau wurde in Ilsur dem Götterfürsten zu Ehren errichtet. Hier wird die Lehre des Lichtes verkündet, wie überall im Reiche. Jedoch war die Vergangenheit des Tempels nicht immer allein vom Scheine Praios' erhellt: In der Zeit des "Blut-Herwig" tat sich die örtliche Priesterschaft dadurch hervor, den schurkischen Herrscher durch Wort und Tat zu unterstützen, im Ausgleich gewährte Herwig von Ilsur den Praioten großzügigen Tempelzehr und vielerlei Spenden, die diese nutzten, um das prachtvolle Gebäude zu errichten.

Dieser dunkle Punkt in der Geschichte des Tempels wird heutzutage gerne totgeschwiegen, doch haben die damaligen Geschehnisse ihre Spuren hinterlassen: Dem Götterfürsten folgen nur wenige - aber umso begütetere - Anhänger in der Stadt. Und seitdem mit Liezean eine magiebegabte Baronin, die sich nur allzu gern beim einfachen Volk anbietet, die Stadt regiert, fehlt es dem Tempel an Unterstützung von oberster Stelle.

### 16 Magierakademie

Das magische Institut mit dem vollständigen Namen "Academia der geistigen Beredsamkeit" wurde im Jahre 13 Hal von der Baronin eingeweiht. Akademieleiter Filacio Cogitas ist ein Mann, der hohes Ansehen und Anerkennung in den Kreisen der Magi genießt. Er steht heute der grauen Verständigungs-Akademie vor. Vier ausgewählte Jugendliche dürfen

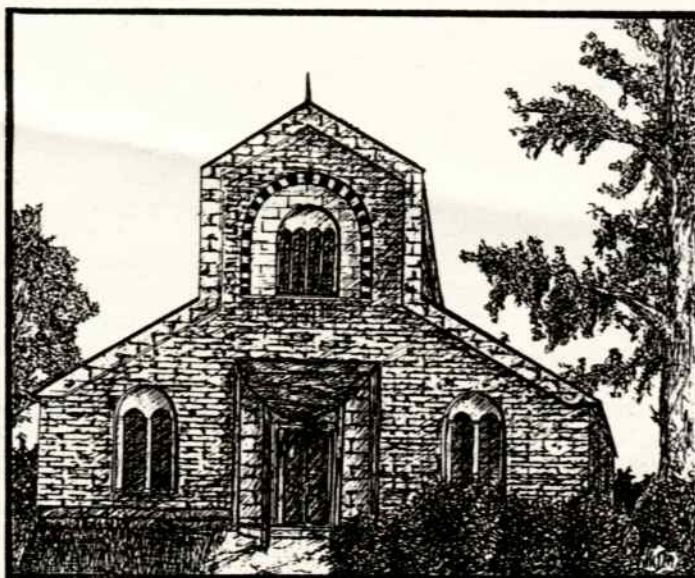
in jedem Jahr die Ausbildung in den arkanen Künsten beginnen. Doch nicht nur in Dingen der Magie werden die Eleven unterwiesen, auch ein gewisses Repertoire an sprachlichen Fähigkeiten wird von allen gefordert, die ihre Unterweisungen hier beenden wollen.

### 17 Ordenshaus der Grauen Stäbe von Perricum

Von der Baronin wohlwollend unterstützt, haben die Grauen Stäbe von Perricum hier ein kleines Ordenshaus eingerichtet. Dem Orden kam es sehr gelegen, daß in der Burg geeignete Räumlichkeiten bereitstanden, während ihre

zu wissen, zumal ihre Hochgeboren aus ihrem Mißbehagen gegenüber der Praioskirche keinen Hehl macht. Seit einem Jahr hat die praiostreue Base, Veteranin aus dem Answin- und Orkenkrieg, mit ihrem Gefolge die Gemächer auf Burg Klippenstein bezogen, wobei es ihr wenig behagt, in unmittelbarer Nähe gleich zweier Magierschulen ihr Domizil zu wissen.

Auch das Verhältnis zwischen der Burgherrin und Frau von Ehrenstein-Tummelsiepen ist aus verständlichen Gründen nicht ganz unbelastet. Allein - Praiadne weiß ihre Aufgaben mit stoischer Ruhe



Hochgeboren den Vorteil für sich sah, nicht mehr selbst für den Unterhalt besagter Gebäudeteile aufkommen zu müssen.

Für die Baronin - selbst eine Magierin des Grauen Pfades - kam dafür natürlich allein ein Orden von gräulicher Ausrichtung in Frage, während ihr Gemahl keinen Hehl daraus macht, daß er es vorgezogen hätte, wenn ein Kriegerorden die Räume bezogen hätte.

### 18 Sitz der herzoglichen Vogtin

Praiadne von Ehrenstein-Tummelsiepen ist die Repräsentantin Herzog Kunibalds von Ehrenstein zu Ilsur. Mag sein, daß die derzeitigen Umtriebe in Mendena den Herzog dazu veranlaßten, eine Wahrerin seiner Interessen gen Ilsur zu entsenden, um von dort die Lage zu beobachten, mag sein, daß es dem Herzog nicht ganz behagt, eine magiebegabte Baronin auf dem Thronsessel zu Ilsur

und großer Kompetenz zu versehen.

### 19 Wohnräume derer von Yyofrynn-Thama

Allein dieser wehrhafte Turmbau dient heute noch dem Regentenpaar als Wohnsitz.

Dieser Teil der Burg Klippenstein gilt als der sicherste Ort in Ilsur schlechthin, die Lage auf dem schroffen Felsen macht den Turm beinahe uneinnehmbar.

Wiewohl vielleicht nicht von allergrößtem Komfort - aber wer außer den leichtlebigen Almadanern könnte sich auch eitle Schloßbauten in Zeiten wie diesen erlauben? - ist das trutzige Gemäuer doch sehr geräumig, so daß neben der Dienerschaft auch für eine große Kinderschar Platz ist - möge Tsä es fügen.

### 20 Efferdtempel

Der älteste, größte und zugleich bedeutendste Tempel der Stadt

ist das Haus des Gottes der Meere. Der in den Jahren 520/19 vor Hal erbaute Tempel erfreut sich eines großen Einflusses in der Stadt und wird von vielen Menschen besucht: Kapitäne und Seeleute opfern und beten, um das Wohlsinnen ihres Schutzgottes erlangen zu können, Fischersleute beten um reichen Fang. Doch auch viele Bürger, die ihre Arbeit und ihr Leben nicht unmittelbar unter den Schutz des Gottes stellen, denken immer wieder ehrfürchtig an das Jahr 187 v. H. zurück, als am 13. Tage des Rondramondes ein Großfeuer die Stadt zu vernichten drohte. Allein der günstig stehende Wind und ein plötzlich einsetzender Platzregen retteten die Stadt vor dem sicheren Untergang. Kaum jemand zweifelt daran, daß es sich um ein direktes Eingreifen des göttlichen Efferd handelte, weswegen der 13. Ronda jedes Jahr mit einem Gedenkgottesdienst gefeiert wird.

Der Tempel hat eine dem Dreizack nachgestaltete Form. Er wurde aus grünem Marmor erbaut und trägt reiche Verzierungen aus schimmernden Opalen. Das Dach des Gebäudes ist über und über mit Muscheln besetzt und wird von Aberdutzenden von Delphinstatuetten getragen.

In der Eingangshalle, ebenfalls in Grün gehalten, befinden sich die wassergefüllten Opferschalen, in die der Gläubige seine Gaben legt. Ein durchscheinender Vorhang aus zartem türkisfarbenelem Gewebe trennt diesen Vorraum von der großen Gebetshalle, dem sog. Hauptschiff. In der Mitte dieser Halle befindet sich ein großes Wasserbassin; darauf schwimmt ein großes Floß - an den Ecken jeweils fest vertäut. Bei den Gottesdiensten dient dieses Floß als Standfläche für den Geweihten, der die Predigt hält.

Zu den Seiten der Halle gehen Säulengänge - die sogenannten Seitenschiffe - ab, an deren Enden jeweils Standbilder des Gottes, aus grünem Marmor mit Perlmutter-Ornamenten, aufgestellt sind. Schlichte Sitzbänke stehen dem Gläubigen für seine stille Andacht zur Verfügung.

Der zweite Stock des Tempels, der über eine Treppe im rückwärtigen Teil der Gebetshalle zu erreichen ist, dient den Geweihten

und Novizen als Unterkunft. In mehreren kleinen Räumen wird hier den Novizen die Lehre des Gottes unterbreitet, um sie für die künftigen Aufgaben zu festigen und vorzubereiten.

### 21 Kaserne der Stadtbüttel

Eine alte kleine Festung dient den Bütteln als Unterkunft und Wache. In den Mauern dieser Anlage befinden sich neben den üblichen Räumlichkeiten, wie z.B. den Waffen- und Rüstkammern oder den Schlaf- und Aufenthaltsräumen der Büttel, auch die Zellen des Kerkers der Stadt.

### 22 Ruinen des ehemaligen Boron-Tempels

Vom Wirken der Boron-Geweihten in Ilsur können wir unter anderem einen Bericht aus dem Jahre 281 v.H. lesen, als in der Stadt die Zorgan-Pocken wüteten. Die damaligen Geweihten waren es, die die Idee hatten, die beiden Inseln Morbidur und Stalun, die dem Il-surschen Festland vorgelagert sind, der Bestimmung als hiesiger Boron-Anger zuzuführen.

Es vergingen lange Jahre, ehe die Gefolgschaft des dunklen Gottes so viel Einfluß und Geld gesammelt hatte, daß sie den Bau eines Tempels in der Stadt durchsetzen konnte. Allerdings stand das Bauwerk nur einige Monde lang, dann wurde es ein Raub nächtlicher Flammen. Den Brand hatte ein Ilsurer Bürger gelegt, dessen neunjährige Tochter in einem Hafenbecken ertrunken war. Der Vater war in wildem Haß auf den Gott entbrannt, der das Mädchen "so grausam und weit vor der Zeit" an sich gerissen hatte. Man fand den Mann tot in den rauchgeschwärzten Trümmern des Tempels, der bis heute nicht wieder vollständig aufgebaut worden ist.

### 23 Kneipe Tinte & Feder

Keineswegs die beste Kneipe der Stadt, ist sie doch ein Kuriosum für sich. Hier treffen sich jene Menschen, die sich zu den höheren Dingen des Lebens berufen fühlen denn schnöder Arbeit und blindem Geraffe. Zu diesem Behufe sitzen sie hier zusammen, um beim anregenden Tee das tiefe Gespräch über den Sinn und Unsinn des Lebens zu führen. Ob jene Faselanten nun allerdings

gar so ernstzunehmen sind, wie sie es selber tun, das ist wohl eher fraglich.

### 24 Boron-Tempel

Die Ruinen auf dem Brander-Berrelplatz zeugen noch heute vom Argwohn gegenüber dem Boronkult. Heute ist das Ansehen des Kultes und des Tempels zwar gefestigt, die Skepsis der Bürger aber ist geblieben. Die kleine Gebetshalle aus schwarzem Basalt außerhalb der Stadt wird vornehmlich von den Geweihten des Gottes, selten einmal von den Angehörigen eines Verstorbenen zum Gebet besucht.

### 25 Toteninseln

Der Boronanger der Stadt

### 26 Therbuniten-Spital

Die Bruderschaft der Therbuniten widmet sich auch in Ilsur der Heilung und Betreuung bedürftiger Personen. Das Spital genießt hohes Ansehen, nicht zuletzt durch die Nähe des Perainetempels, Hort einer heilkräftigen Quelle. Zusammen mit sieben weiteren Brüdern und Schwestern kümmert sich Schwester Peraingard aufopferungsvoll um die Kranken.

### 27 Peraine-Tempel

Wiewohl das Haus der Herrin Periane zu Ilsur einen recht bescheidenen Eindruck macht, birgt es doch eine ungeahnte Kostbarkeit: eine heilige Quelle der Peraine, deren Wasser den Verunderten, Schwachen und Lahmen, den Kranken und Siechen Linderung und Genesung bringt.

In jedem Jahr kommen Pilger aus ganz Aventurien nach Ilsur, die sich Heilung für ihre Gebrechen erhoffen oder einfach die Nähe der Herrin spüren möchten. Jedoch wirkt die Wunderkraft der Quelle allein nach dem Willen der Göttin, einzig der Zwölfgöttergefällige darf sich Heilung versprechen. Das Wasser verliert im übrigen jede heilsame Wirkung, sobald es in ein Gefäß jedweder Art gefüllt wird. Einzig mit der hohlen Hand läßt sich das kostbare Naß schöpfen.

### 28 Stadion

Die Arena von Ilsur befindet sich außerhalb der Stadt. Ungefähr 400 Menschen mögen hier ihren Sitzplatz finden, wenn das Volk zu

Wettspielen aufgerufen ist, oder aber sich die Imman-Mannschaft ihren Gegnern stellt.

### 29 Borbels Labor

Der Alchimist Borbel erfreut sich eines großen Bekanntheitsgrades, nicht nur in Ilsur. Er errichtete hier seine Filliale, als die Horn- und Nasenfäule im Umland grassierte. Tatsächlich ist es maßgeblich seinem Wirken zu verdanken, daß die Seuche schließlich eingedämmt werden konnte. Das Repertoire des Alchimisten an Essenzen, Pulvern und Pillen ist breiter Natur, und man sagt in Ilsur nicht umsonst, daß es wohl kein Anliegen gibt, für das Borbel nicht einen Trank zu mischen wüßte.

### 30 Tuchweberei Frengammer

Die gräflich-mendenische Tuchweberei ist nun schon seit über einem Jahrhundert in Ilsur beheimatet. Der Patrizier Asdolf Frengammer wurde im Jahre 90 v.H. vom Grafen beauftragt, die Manufactur ins Leben zu rufen, was jener mit großer Schaffenskraft und beachtlichem Erfolg tat.

Allerlei edle Tuche werden zu Ilsur gefertigt, wie die überaus wertvolle mendenische Spitze oder der kostbare seidengewebte Brokat. Außerdem liefert die Manufactur auch Fahnen, Banner oder einfache Tuchbahnen in die verschiedensten Teile Aventuriens.

### 31 Hafen

Zwar steht der Hafen von Ilsur im Schatten der großen Seehäfen Festum, Beilunk und Pericum, jedoch wird er dennoch gerne von den sogenannten "Küstenhüpfen" kleinen Frachtschiffen, die in kurzen Etappen die Ostküste besegeln, als Zwischenstation genutzt, um nächstens zu ankern oder auch nur Proviant und frisches Wasser zu fassen.

Größere Schiffe laufen den Hafen nur in seltenen Fällen an, für Koggen, Potten und andere Dick-schiffe mit ihrem beträchtlichen Tiefgang ist Ilsur auch kein geeigneter Anlegeplatz.

### 32 Herzog-Kunibald Brücke

Die Brücke ist ein technisches Meisterstück, von Zwergen erbaut, und kann bei der Einfahrt von größeren Schiffen per Seilwinde emporgezogen werden.

### 33 Fischerhafen

Hier haben die Fischer ihre Heimat, die Tag für Tag im Perlenmeer auf Fang gehen und die Küstengewässer kennen wie kein zweiter.

### 34 Hafenkneipe "Mastbruch"

In dieser Hafenkaschemme treffen sich die Teerjacks und Raubbeine der Stadt. Fischer, Matrosen und Hafenarbeiter treibt es in dieses einfache Etablissement. Brannt und Bier fließen reichlich, außerdem sorgen Bethea, Fienje und ihr Bruder Mandor dafür, daß auch der einsamste Seefahrer nicht alleine in die Koje kriechen muß, zumindest dann nicht, wenn das Silber stimmt.

Neben drei sog. "Fremdenzimmern" bietet die Kneipe noch einen stickigen Schlafsaal, in dem man für einen Heller pro Nacht ein Lager auf einem Strohsack beziehen kann.

Eine weitere Besonderheit des "Mastbruch" sind die regelmäßigen Besuche von Olvir Jurgason, einem angeblichen Thorwaler, der sich auf die Kunst des Bilderstechens versteht. Wenn gleich Olvir in Wirklichkeit Alrik Borbel heißt und in Mendena geboren ist - Alchimist Borbel führt in seinem Sortiment auch eine treffliche Paste, Haupt- und Barthaar rotzufärben - auf das Tätowieren, das er einst bei einem Moha aus Al'Anfa erlernte, versteht er sich trefflich. Allerdings kostet es seine Kunden eine MU-Probe, sich der Hand des Künstlers anzuvertrauen, zum einen, weil Olvir es vorzieht, seiner Arbeit mitten in der Kneipe nachzugehen, zum Gaudium der Gäste, zum anderen, weil Olvir, bevor er zu Tinte und Nadel greift, sich erst einmal kräftig am Branntfaß bedient, denn nur mit einem gewissen Maß an Brannt weiß er seine Hand sicher genug.

Wohlan, werte Leserschaft, damit wollen wir die Führung durch Ilsur für heute beenden. Fraglos birgt die Stadt noch etliches, das der Beschreibung hart, Kneipen, Gaststätten, Krämerläden etc., doch erlaubt unser bescheidener Rahmen uns nicht mehr. Doch lassen Sie Ihre Phantasie getrost spielen. Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielern viel Spaß!

Ingo Wölbern/M.M.

# Vom Ende eines Wyrms

Onjaro:

Monde waren ins Land gezogen nach dem tückischen Angriff des Drachen auf die tapfere Schar Recken, die ausgezogen waren, der gräßlichen Kreatur ein für allemal den Garaus zu machen.

Noch immer suchte das Untier unbehelligt Onjaro heim, brachte Tod und Verderben über das Land.

Derweil sann man im Palaste zu Onjaro fieberhaft darüber nach, auf welchem Wege der schreckliche Wurm zu besiegen sei. Während die einen den Schlüssel in alten Legenden suchten, eilten wackere Helden aus allen Landen Deres herbei, ihr Leben zu wagen und sich dem Wurm mit blankem Schwerte entgegenzustellen. Nicht einen von jenen hat man lebend wiedergesehen.

Schließlich aber kamen zwei Drachentöter aus dem Neuen Reiche, die wagten, einen neuen Schritt zu tun. Den Daimon kann man mit dem Daimon vertreiben, so heißt ein altes Magierwort, und so hatten die beiden sich aufgemacht, Shafir den Prächtigen um eine Audienz zu ersuchen. Wohl empfing der alte Drache die beiden wackeren, doch lachte er - und das Grollen war noch auf viele Meilen zu hören -, als die Ritter ihm die Not der Menschen klagten und sandte sie mit den Worten fort, daß er sich nicht in einen Handel einmischen werde, der auf solch einfache Weise zu lösen sei. Nicht Hohe Magie, nicht Schwertergeklirr, nicht Heldenmut noch Arglist würde dem Wurm Einhalt gebieten. Man solle sich in Vertrauen üben, wie es den Menschen doch höchste Göttertugend sei, und dem Wyrme geben, was ihm gebühret.

Niedergeschlagen überbrachten die beiden Ritter der Herrin Delhena die Nachricht, und die seltsamen Worte verwirr-

ten und bestürzten alle bei Hofe gleichermaßen.

Tag und Nacht währte die Beratung, zu der sich die Edlen, Gelehrten, Götterdiener und Weisen der beiden Domänen in der Bibliothek des Schlosses versammelt hatten. Doch die Dispute blieben fruchtlos, niemand vermochte den tiefen Sinn hinter Shafirs Worten zu ergründen.

Schließlich erreichte neuerliche, schreckliche Mär vom Wüten des Wyrms die Baronin und ihre Gefährten. In seiner Dreistigkeit und seinem fürchterlichen Zorn habe das Ungeheuer ein Praioskloster unweit Onjaros heimgesucht, wohl vier Dutzend Menschen hätten unter seinen bössartigen Klauen und Fängen schon einen grausigen Tod gefunden, der Weiler am Fuße des Kloster sei fast zur Gänze zerstört, doch noch immer sei die Bestie nicht zufrieden und wüte in den Trümmern.

Da aber griff Delhena entschlossen nach ihrer Waffe und bedeutete dem Pagen, ihr Roß bereit zu machen. Wenngleich Shafir just Mut und scharfe Klängen als Heilsweg vermeint hatte, so war dies doch die einzige Antwort, die die Baronin nun zu geben mußte. Alles Grübeln hatte sie nicht einen Deut weitergebracht, nun hieß es, sich in Göttervertrauen zu üben, obzwar es der kunstsinnigen Herrin von Ankram und Onjaro arg fremd anmutete, sich mit einem Mal der donnernden Kriegsherrin anzudienen.

Es war eine kleine Schar, die in eilendem Galopp sich der Stätte der Verwüstung näherte, die Baronin in grimmigem Stolz vornweg, in ihrem Gefolge ihre treuen Ritterinnen und Ritter, sowie die Maga Magistra Hadriana. Man sah den Heroen an, daß sie sich

darob bewußt waren, wie nah jeder Schritt sie der Pforte Uthar brachte, und dennoch, nicht einer von ihnen ließ seine Zweifel obsiegen. Sollte der Ratschluß der Zwölfe ihren Tod befehlen, so würde es ohnedies sein, doch wagten sie ihr Leben in wackerer Aufopferung für das gepeinigte Volk.

Schon bald vernahmen sie das Schlagen ledriger Schwingen, ein übler Geruch verriet die Nähe des Ungeheuers. Just als die Schar einen Hügelkamm erklimmen hatte, eröffnete sich ihr der Blick auf den verwüsteten Weiler. Die traurigen Überreste des Klosters aber standen in hellichten Flammen, schaurige Fackeln vor der sich nähernden Abenddämmerung. Kaum einen Steinwurf entfernt aber erhob sich der Schatten der Bestie über dem Horizont, majestätisch und furchteinflößend zugleich.

Mit schrecklicher Präzision stieß das Ungeheuer auf eine Gestalt nieder, die sich zwischen die geborstenen Mauern eines Hauses gekauert hatte, der Todesschrei der Frau trieb den Gefährten die Tränen in die Augen.

Mit einem Wutschrei gab Delhena ihrem Pferd die Sporen, trotzig zog sie ihre Klinge, wohl wissend, daß der Stahl nichts auszurichten vermochte gegen die Unkreatur.

Doch das treue Roß verweigerte sich nach wenigen Sprüngen dem Willen seiner Reiterin, angstschraubend bäumte es sich auf, die Augen weit aufgerissen, und nicht gutes Wort noch Peitsche vermochten es zur Raison zu bringen. Derweil stieg Magistra Hadriana von ihrem Pferd und eilte mutig den Untier entgegen, den Stab fest in der Hand.

Mit ihrer Magie, so wußte sie wohl, war den Wurm nicht beizukommen, doch wenn sie wenigstens zu ergründen vermochte, was die Wut des Drachen begründet hatte, die ihn so grausig wüten ließ ...

Und fürwahr, als die tapfere Maga den Wurm anrief, da wandten sich die Häupter der Monstrosität in ihre Richtung, achtlos ließen die Klauen ihre Beute fallen. Das Flügelrauschen erstickte jeden anderen Laut, bis ein heftiges Beben die Gemeinschaft beinahe von ihren Füßen riß: Der Wurm war gelandet. Mit einem bössartigen Funkeln ruhten seine diamantenen Augen auf Hadriana. "Im Namen der Herrin Hesinde, die Macht hat über eine jede magische Kreatur, halt ein in deinem Wüten!" Die Stimme der Magistra bebte, versagte fast ihren Dienst.

Neugierig legte sich eines der Häupter schief und näherte sich der vor Furcht erstarrten Zauberin. "Was, Menschlein", grollte eine unendlich tiefe, rauhe Stimme, die direkt dem gewaltigen Leib des Ungeheuers zu entspringen schien, "willst du? Hast du mir gebracht, was ich suche?" Verblüfft starrte Hadriana dem Untier direkt in das große glitzernde Auge, das ihr zugewandt war, ein verhängnisvoller Fehler, wie der Kundige weiß, denn sogleich fiel der mächtige magische Bann, der im Blick eines Drachen liegt, über die Magistra. Doch das Ungeheuer achtete der Magierin nicht länger, suchend streifte sein Blick über die Helden-schar. Schließlich entrang sich seinem Leib ein dumpfes, unzufriedenes Grollen. "Keine gute Zeit für Scherze, Menschlein! Keine gute Zeit, mich zum Narren zu halten!" Das Biest warf den mächtigen Kopf zurück, zum Feuerstoße auszuholen, als eine helle Kinderstimme erscholl: "Nein, nein!"

Ein wohl kaum fünfjähriger schwarzhaariger Knabe, der sich in den Ruinen verborgen haben mußte, rannte unversehens auf die Bestie zu, als wollte er sich ihr in den Weg stellen. Schon faßte sich einer der Ritter Ankrams ein Herz und suchte den Knaben zu erhaschen,

bevor dieser ins Verderben rannte, doch da stieß der zweite Kopf des Wyrmes vor ihm nieder, das drohende Funkeln der Augen ließ ihn in der Bewegung erstarren.

Da hatte der Junge den Drachen erreicht, ohne jedes Zeichen von Angst oder Argwohn näherte er sich der schrecklichen Bestie. Nun, da er näher heran war, erkannte die wie gebannt zusehende Gemeinschaft, daß um Gelenke und Hals den Jungen eherne Schellen gelegt waren, an denen noch Reste einer dünnen Kette hingen, Fesseln, wie man sie Magiern umzulegen pflegte, so man sie gefangen nahm. Sanft legte das Knäblein seine kleine Hand auf die Nüstern des Ungeheuers und sprach Worte in einer niemals zuvor gehörten Sprache. Der Drache aber faltete seine Schwingen, und man konnte beobachten,

wie sich der Zorn des Biestes legte. Schließlich wandte sich der Knabe um, und nun sah man deutlich, daß seine Augen juwelengleich schimmerten wie die des Drachen. "Er wird euch nicht länger heimsuchen. Vergebt ihm, denn seine Gesetze sind nicht die der Menschen, gegen seine Gesetze aber habt ihr gefrevelt." Mit diesen Worten wandte sich der Knabe wieder dem Drachen zu, der sich, artig wie ein Schoßtier beugte und dem Jungen seine Tatze bot. Rasch erklimm der Bub den schuppigen Rücken und ließ sich zwischen den hornbesetzten Schultern des Wyrmes nieder. Kaum hatte er sicheren Sitz gefunden, als sich der Wyrm mit wuchtigen Schlägen in die Lüfte erhob. Höher und höher stieg die Kreatur, bis einzig ein winziger, dunkler Punkt von ihrer Existenz

kündete, der schließlich gen Westen verschwand.

Die Schar der Onjarer aber blieb in atemlosen Staunen zurück. Erst nachdem sich die erste Aufregung gelegt hatte, fiel der Magistra die Legende von den Drachenmenschen ein, die angeblich einstens auf Derens Flur wandelten. Noch immer, so sagte die Legende, existierten einige Abkömmlinge dieser Art auf Derens Boden, Wesen von unfassbarer Magie. Der Knabe, ohne Frage ein wilder Zauberer von beträchtlicher Kraft, mußte den Praiospriestern aufgefallen sein, die, in ihrem Bestreben, Gefahren von Dere abzuwenden, den Jungen gefangen genommen hatten, bis sich ihnen offenbarte, ob der Kleine Unheil barg. Wer nun aber den Drachen gesandt hatte, das Kind zu suchen, noch, warum so viele

die Suche mit ihrem Leben bezahlen mußten, das wissen wohl die Götter allein.

Zur Erinnerung an die seltsamen Geschehnisse wurde auf dem größten Platz Onjaros eine Statue des geheimnisvollen Kindlein errichtet.

So aber endet die Geschichte vom Wyrm von Onjaro auf seltsame und mystische Weise, ohne Gewalt und Blutvergießen, ohne Tücke und Hohe Magie, so wie es der weise Shafir vorausgesagt hat.

Mögen die Zwölfe es geben, daß die Narben, die das Wüten des Wyrmes der Bevölkerung Onjaros geschlagen hat, in den Seelen der Sterblichen bald verblassen.

*Christel Scheja/M.M.  
(mit einem besonderen Dank  
an Eckart Hopp)*

## DSA-Material gesucht!

**Marc Rauber, Lindenbornstr. 12, 66629 Grödelborn, 06857/6458**

"Dunkle Städte, lichte Wälder", "Orkland" (Zahle DM 25.- bis DM 30.-) u. "Kleinodien" (Zahle DM 10.- bis DM 15.-).

**Henning Dalinghaus, Bahlen 30, 49413 Dinklage, 04443/1283**

"Löwe und Rabe I - Tar Honak" u. "Löwe und Rabe II - Malkillah". Biete für beide zusammen DM 25.- (inkl. P&V)

**DSAC "Rahjas Hain", Christian Daniel, Kurze Str. 6, 33129 Delbrück-Anreppen**  
Aventurischer Bote 1, 37 u. 42 (auch als Kopie). Außerdem alle DSA-Romane, "Kleinodien" u. die alte Box "Werkzeuge des Meisters".

**Dennis Hölzer, Kuckuck 44, 31789 Hameln, 05151/12906**

"Schwarze Sichel", "Schiff der verlorenen Seelen", "7 magische Kelche", "1000 Oger", "Göttin der Amazonen", "Verschwörung von Gareth", "Seelen der Magier", "Elfenblut", "Zeichen der Kröte", "Streuner soll sterben", "Weg ohne Gnade" und "Hexennacht". Außerdem Aventurischer Bote 40 u. 48. Bitte in akzeptablem Zustand.

**Daniel Diembeck, Birkenstr. 2, 49214 Bad Rothenfelde, 05424/1234**

"Fluch des Mantikor" (nur Original, biete DM 25.-), Aventurischer Bote 19 (nur Original, biete DM 5.- + Porto).

**Frank Hagedorn, Münsterstr. 56, 49525 Lengerich, 05481/84293**

Leider ist meine Sammlung Aventurischer Boten noch nicht komplett. Ich suche die

Ausgaben 1-8, 11, 16, 21, 41 und 43. So ihr diese feilzubieten habt, meldet Euch rasch, es soll Euer Schaden nicht sein.

**Michael Schorn, Auf der Höhe 12, 76327 Pfalzthal**

Suche die ganz alten Abenteuerhefte, zahle je nach Zustand bis DM 15.-. Suche außerdem die Boxen: "Orkland", "Albernia", "Khom", "Thorwal" u. "Dunkle Städte ...", zahle je DM 25.-.

**Martin Kohls, Klaus-Groth-Str. 19, 25524 Itzehoe, 04821/3882**

"Tor der Welten", "Zug durchs Nebelmoor", "Kommando Olachai", "Streuner soll sterben", "Strom des Verderbens" u. "Staub und Sterne". Nur vollständig und in gutem Zustand. Zahle je DM 10.-.

**Wolfram Hietschold, Am Hungersberg 5, 74172 Neckarsulm, 07132/83699**

Aventurischer Bote 1-7, 9, 10, 12-16, 18, 32-38. Zahle je DM 5.- für Originale bzw. DM 3.- für Kopien.

Suche außerdem DSA-Roman "Das Eherne Schwert", zahle bis DM 25.-.

**Florian Roghmann, Hans-Böckler-Str. 20, 46236 Bottrop, 02041/29123 (ab 1990)**

Aventurischer Bote 1-52. Zahle je DM 4.-. Suche außerdem "Fahrt der Korisande" u. "Seelen der Magier" (bitte komplett mit Plänen, zahle je DM 13.-).

**Thorsten Thomas, Ostersheimerweg 21, 68782 Brühl**

Aventurischer Bote 2, 32, 33, 38 u. 40 (bevorzugt Originale). Suche außerdem die Spielmarken (bzw. Kopien) für die Schlachtsimulation aus "Mehr als 1000 Oger", sowie S. 43 u. 44 aus dem Buch "Aventurien" aus dem alten "Ausbaustel" (auch als Kopie).

## DSA-Material zu verkaufen!

**T. Janny, Trachtstr. 33, 63165 Mühlheim**  
"Basisbox" 2. Auflage für DM 25.- oder im Tausch gegen andere Box bzw. 2 Abenteuer.

**Daniel Diembeck, Birkenstr. 2, 49214 Bad Rothenfelde, 05424/1234**

"Barbaras Fluch" (DM 25.- oder im Tausch gegen "Fluch des Mantikor"), "Verschwörung von Gareth" (DM 18.-), "Nedime" (DM 15.-) u. "Schiff der verlorenen Seelen" (DM 12.-).

**Sebastian Briesen, Rotdornweg 11, 57223 Kreuztal, 02732/26207**

"Insel der Risse", "Gaukelspiel", "Kanäle von Grangor", "Donnersturmrennen", "Königreich am Yaquir", "Strom des Verderbens", "Wolf von Winhall", "Seuche an Bord", "Bund der Schwarzen Schlange" u. "Bettler von Grangor", je DM 12.-.

**Reinhard Bär, Balduin-Heim-Str. 46, 82256 Fürstenfeldbruck, 08141/26132**

"Quell des Todes", "Nedime", "Buch der Abenteuer" u. "Buch der Regeln" (beides von 1984) je DM 13.-.

**Dennis Mull, Tiefenstockheimer Weg 15, 97324 Marktstett, 09332/3223**

"Albernia", "Thorwal", "Basisspiel", "Mantel, Schwert ...", "Kreaturen", "Magiebox", "Ausbauenspiel (alt)", "Donnersturmrennen", "Spinnenwald", "Bornland" u. Aventurischer Bote 36, 39-42, 44-53. Nur komplett für DM 170.-.

Der Archivar Faes Hunkelbert hat wieder Abschriften aller bisher erschienenen Aventurischen Boten anfertigen lassen. Je nach Seitenzahl u. Qualität kosten die Abschriften zwischen DM 1,60 u. DM 4.-, zzgl. Reittaxe der Beilunker Reiter (berechnet nach Tarif u. Paketdicke).

Obacht! Da der Mietvertrag für mein Archiv demnächst ausläuft, kann ich Anfragen nur bis zum 15.1.1995 bearbeiten!

Meldet euch bei meinem irdischen Kontaktmann: **Daniel Clemens, Friedhofstr. 47, 74074 Heilbronn, 07131/179206**

**Dieter Speth, Friedrichstr. 18, 59425 Unna, 02303/68410 (ab 1990 h.)**

"Lied der Elfen" (nagelneu), für DM 15.-.

**Dennis Hölzer, Kuckuck 44, 31789 Hameln, 05151/12906**

"Albernia" (wie neu, DM 35.-), "Attentäter" u. "Seuche an Bord" (je DM 15.-).

Hört her, ihr Leut' aus Nah und Fern, ich erzähl euch von einem edlen Herrn.

Er nennt sich Said ben Amir und hat ein Shadif, ein prächtiges Tier. Eine Auktion findet statt in seinem Haus, so kommt schnell, mit Mann und Maus.

So wird angeboten "Elfenblut", hierzu bedarf es reichlich Heldenmut.

Auch "Verschollen in Al'Anfa" bietet man dar, mancher schon fand sich dort in arger Gefahr. Auch gibt es "Verrat auf Arras de Mott", hier ist ein armer Mann in Not.

Und loht ihr "Des Elfenkönigs Zaubermacht", so habt Vorsicht und gebet Acht! Habt ihr vor in das "Bornland" zu gehn, dann kauft dieses Heftlein, es ist zum Verstehn.

Aber bringt die "Götter" nicht in Wut, sonst laßt gleich hängen den Wandererhut. Doch kommt nun mit und folget mir, ins schöne "Königreich am Yaquir". Habt ihr Interesse, so ruft mich an, ich werd auch rangehn, wenn ich kann. Erreichbar bin ich unter 07033/6338, aber auf keinen Fall mitten in der Nacht.

**Thai Hoa Nguyen-Xuan, Blammerbergstr. 14, 71263 Weil der Stadt**  
(Abenteuer je DM 12.-, Spielhilfe DM 14.-)

# Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

## Willkommen!

HESindes, NAndus', MAdas und SImias Lob vor!

Ein herzliches Willkommen allen neuen Lesern unserer Schrift, welche bislang nur Eingeweihten und Subscribenten zugänglich war. Ein Cooperations-Vertrag mit dem wohl verbreitetsten gesamt-aventurischen Journal, dem *Aventurischen Boten*, ermöglichte es uns, fürderhin die neuesten Erkenntnisse einer breiteren Leserschaft zugänglich zu machen und Euch, am Fortschritt in den magischen Wissenschaften teilzuhaben.

Die erklärte Politik des *Salamander* ist es, der Leserschaft nicht nur gildenmagisches Bücherwissen zu vermitteln, sondern sie *ad momentum* in die Lage zu versetzen, an den neuesten Forschungsergebnissen teilzuhaben, seien sie nun gildenmagischer, satuarischer oder druidischer Natur. Dabei schert uns nicht die Vinsalter Mode oder die Elenvinische Praiologia, sondern einzig die Voran- und Hervorbringung von Wissen und HESindegefälliger Weisheit (weswegen wir uns mit der *Daimonologia* nur zum Zwecke der *Clarobservantia* und *Contraria* befassen).

Allen treuen Lesern der Original-Quartalsschrift sei versichert, daß der *Salamander* nicht vom Wege der unzensierten Wahrheit abweichen wird, wenn auch die nandusgefällige Volksausgabe im *Aventurischen Boten* zu sprachlichen Conzessionen gehalten ist. Zudem gehen Euch die entsprechenden Ausgaben des *Aventurischen Boten* mit der neuesten Ausgabe des *Salamanders* zu, auf daß Euch kein Schaden entstehen mag – vielmehr ein Nutzen dadurch, daß die Oeffentlichkeit mit mehr Verstand Euer Werk zu würdigen weiß.

—Brabak, im Efferdmond 1025 BF;  
Rhenaya da Coralldo, M.co., ODL, CRS

## Galotta-Experiment gescheitert!

Tinctur zur Wandlung der Elemente ein Fehlschlag - Staatskasse Brabaks geschröpft - Mizirion verweist den Magus des Landes

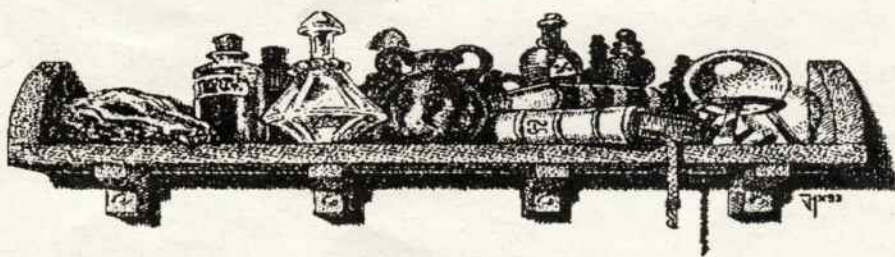
Brabak: S.C.C. Galotta, vormals Garethher Hofmagus, ist bei seinem Experiment gescheitert, große Teile des Brabaker Sumpflandes (welches ja vom Tidenhube mit Brackwasser geplagt ist) vermittlels eines "Elixieres zur Elementaren Wandlung" für den Reisbau nutzbar zu machen.

Wie Beobachter vor Ort vermelden, sei es ihm zwar gelungen, einer Fläche von wohl 10 Rechtschritt den währigen Anteil zu entziehen – allein sei dabei auch jegliches Leben vergangen. Die Tinctur – ein ganzes Maß voll – habe deutlich nach Schwefel gerochen und es wollen die Gerüchte nicht verstummen, nach denen zur Erstellung der Mischung auch gefährliche Invokationen des Erz-Dämonen Agm. vorgenommen wurden.

Als Magister Galotta daraufhin Sr.

Majestät eine Abrechnung vorhielt, welche sich auf die stolze Summe von 5.865 Reichsdukaten belief (wobei es heißt, er habe für seine Forschungen bereits vorleistend circa 5.000 Dukaten erhalten), soll der Monarch dem Schlagfluß nahe gewesen sein und den Gelehrten mit sofortiger Wirkung des Königreichs verwiesen haben. Die Dunkle Halle, derweiliger Aufenthalt des Magus, sah sich genötigt, den Forderungen Sr. Majestät (welcher gerade mit einem Vertreter des Garethher Königshauses in Verhandlungen steht) nachzugeben und der Acht zuzustimmen.

Der jetzige Aufenthaltsort von S.C.C. Galotta ist nicht bekannt, jedoch darf vermutet werden, daß er sich gen Al'Anfa aufgemacht hat. Es scheint, als habe seine ständige Flucht seinen Geist wohl vollends verwirrt.



In dieser Ausgabe: Errata et Clarificationes zur Stührmann- & Mezzani-Edition der *Enzyropaedia Magica* (ab der folgenden Seite).

Eine Bemerkung vorneweg: Wegen der (im Laufe der Zusammenstellung) stark angewachsenen Seitenzahl von *Mysteria Arkana* mußten wir das Kapitel **TÖDLICHE TRÄUME**, auf das bisweilen verwiesen wird, herausnehmen. Es wird jedoch in einer der nächsten Ausgaben des Salamander erscheinen. Das Kapitel **TULAMIDISCHE TEP-PICHKUNST**, nach dem auch bisweilen gefragt wird, ist auf einen Absatz geschrumpft und findet sich im Kapitel über den Elementarismus (MA, S.100).

Folgende Fehler und Auslassungen sind uns (neben dem ein oder anderen Druckfehlerdämon) unterlaufen:

- In den Beschreibungen der Zauber in CC heißt es bei der Zauberdauer häufiger: *XX KR*; diese Angaben müssen durch entsprechende Angaben in *Sekunden* ( $KR \times 2$ ) ersetzt werden.
- Die Proben auf **SCHABERNACK** (CC, S.44) und **SCHELMENRAUSCH** (CC, S.45) werden gegen die MR des Opfers abgelegt, es sei denn, der Zauberer ist ein Schelm oder Kobold.
- Der Zauber **HEXENHOLZ** (CC, S.102) erfordert andauernde Konzentration (A).
- Will man **MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN**, muß man den Patienten berühren (*Reichweite: B*) – mit dem entsprechenden Ansteckungsrisiko.
- Der **SENSIBAR** (CC, S.143) kostet 5 ASP pro 10 Sekunden und dauert demzufolge je nach ASP-Einsatz (A).
- Die Zauberdauer des **REFLECTIMAGO**... (CC, S.161) beträgt 10 Sek., nicht wie genannt 1 KR.
- **TREUE KLINGE**... ist ein Zauber *firmelfischen*, nicht, wie in CC, S.187 genannt, *waldelfischen* Ursprungs.
- Die Probe für den **SALANDER MUTANDERER** wird auf (KL/CH/KK) abgelegt, wie in CC, S.229 richtig genannt. Die Angabe (KL/IN/CH) in MDSA 18 ist unrichtig.
- Die negativen Nachwirkungen eines **ANVILIARIUM** (CC, S.242) sind natürlich *permanent*.
- Bei der Berechnung der Dauer zum Erlernen eines Zaubers (MDSA, S.27) ist uns ebenfalls ein kleiner Fehler unterlaufen. Es muß nicht heißen: "...genaue Zeit beträgt: Differenz der ZF-Werte von Schüler und Lehrer in Tagen ..." sondern (18 – Differenz der ZF-Werte).
- Es bestehen immer noch einige Widersprüche zwischen der Beschreibung der Magierakademien in MDSA und der der Zauberformeln in CC hinsichtlich der Tatsache, welcher Spruch wo gelehrt wird. Halten Sie es am besten so wie in MDSA, S. 96 beschrieben: Bei Erschaffung eines Helden richten Sie sich nach den Angaben zu den Akademien, um festzustellen, ob ein bestimmter Spruch an einer Akademie gelehrt wird, jedoch nach den CC.
- Ansonsten gilt: Im Zweifelsfalle für den Angeklagten.

Begeben wir uns jetzt zu den ersten gestellten Fragen und beginnen wir doch am Besten mit der eindeutig am Häufigsten gestellten:

Mit welchem Startwert beginnt ein Magiedilettant in seinen Zaubern?

*Magiedilettanten beginnen in allen Zaubern, über die sie verfügen – auch solchen, die sie erst später entdecken oder erlernen – mit einer Zauberfertigkeit von Null.*

Wie werden Zauber wie Z.B. **SEELENWANDE-RUNG** oder **WANDAUS** ... (also solche, die mehreren Heldentypen zugeordnet sind) spieltechnisch behandelt, wenn es um die Steigerung pro Stufe geht. Erlernt jeder diesen Zauber in seiner Art und kann ihn dann um 3 Punkte pro Stufe steigern, oder kommt es dabei auf den Lehrmeister an?

*Prinzipiell erlernen alle Heldentypen solche Zauber auf ihre spezielle Art und Weise, also Druiden als Druidenzauber, Magier als gildenmagische Formel usw. Bedenken Sie allerdings, daß viele dieser Sprüche ohnehin nur bei wenigen Lehrmeistern oder Akademien verfügbar sind.*

Kann man ein Artefakt ohne permanenten ASP-Verlust erschaffen? Hier scheint ein Widerspruch zwischen MA, S.194 und MA, S.203 zu bestehen?

*Bei der Erschaffung eines magischen Artefaktes verliert der Magier auf jeden Fall mindestens einen permanenten ASP – die Aussage zum improvisierten Heiltrank auf Seite 203 ist also unrichtig.*

Wie kann man die Kosten für ein Artefakt berechnen, mit wieviel Dukaten muß der Verlust eines permanenten ASP aufgewogen werden (auch bei **DESTRUCTIBO**)?

*Den Helden besonders gewogene Zauberer bieten ihre Dienste vielleicht für 100 Dukaten pro permanent verbrauchtem ASP an; üblich sind dagegen eher 500 – 800 Dukaten, bei anerkannten Spezialisten auch bisweilen mehr als 1000 Dukaten.*

Wie sind die Regeln zur Ablenkung beim Zaubern gemeint? Eine KR läuft ja nach der MU-Reihenfolge ab. Wenn Magier A einen höheren MU besitzt als Schurke B, ist er ja immer vor diesem an der Reihe und könnte niemals abgelenkt werden?

*Es gilt immer der in der vorherigen eigenen Phase (AT- oder PA-Phase) erlittene Schaden als Modifikator für die Ablenkung. Wenn Magier A also seine PA "verbaselt" und 8 SP einstecken muß, muß er in seiner folgenden AT-Phase mittels einer Selbstbeherrschungsprobe +8 feststellen, ob er sich noch auf den Zauber konzentrieren kann oder durch den soeben erlittenen Schaden aus der Fassung gebracht wurde.*

Wann enden Zauber, die mehrere KR dauern -

wenn der Magier wieder an der Reihe ist oder wenn die jeweilige Runde beginnt?

*Die Wirkungsdauer eines Zaubers endet genau nach der entsprechenden Anzahl Kampfunden in der Kampfphase (AT- oder PA-Phase des Magiers), in der der Magier die Formel ausgesprochen hat. Da dies aber nicht immer nachzuhalten ist (und auch ein erfahrener Held einige Sekundenbruchteile benötigt, um sich von der Wirkung eines Zaubers zu befreien), ist es am praktischsten, wenn die Zauber am Ende der Kampfunde, im Zweifelsfalle also 1/2 KR zu spät, enden.*

Bei einem Zauber, dessen Zauberdauer mehrere Kampfunden dauert – wann bemerkt man, daß der Zauber mißlingt?

*Etwa nach der Hälfte der Zauberdauer. Zu diesem Zeitpunkt ist es möglich, den Zauber fluchend abzuberechen, um sich wichtigerem – z.B. einem gerade herabsausenden Schwert – zu widmen.*

Kann man einem Zauber wie **IGNIFAXIUS** oder **FULMINICTUS** ausweichen? Wenn ja, wie ist diese Regel auf Monster und Tiere anwendbar?

*Man kann in der Tat einem Zauber ausweichen – wenn man ihn sieht (und das ist bei den wenigsten Zaubern der Fall. Einem **IGNIFAXIUS** kann man in der Tat ausweichen, da er aber schneller als ein Pfeil ist, empfehlen wir, eine Probe auf ein Viertel des Ausweichwerts (abgerundet zu machen). Bei Tieren und Ungeheuern kann ein Viertel des PA-Wertes für diese Probe herangezogen werden.*

Eine Frage zum Zauber **ZUNGE LÄHMEN**: Wie lang sind die Zungen anderer Magiebegabter als Hexe und Druiden?

*Der Hesindetempel zu Kuslik hat mittels einer repräsentativen Stichprobe festgestellt, daß die Zunge von Schelmen statistisch so lange sind wie die von Druiden, wohingegen alle anderen Magiebegabten etwa gleich lange Lingualorgane aufweisen.*

Wie ist der drastische Unterschied zwischen dem Zauber **ZUNGE LÄHMEN** und dem gleichnamigen Fluch zu erklären? Der Zauber erschwert die Zauberprobe eines Opfers um 20, der Fluch aber nur um 7 Punkte.

*Dies beruht in der Tat auf einer unterschiedlichen Thesis des Zaubers (wiewohl Hexen und Druiden es nicht so ausdrücken würden). Spieltechnisch gesehen ist der druidische Zauber schwieriger zu wirken (Probe gegen MR), hält weniger lange an, ist dafür jedoch in der Wirkung "deftiger" – ein Beispiel für die in der Zauberwerkstatt genannten Möglichkeiten.*

Woher kennt das Opfer eines permanenten Hexenfluches die Bedingungen, um diesen zu brechen? Endet er sofort mit der Erfüllung/mit dem Tod der Hexe?

*Die Bedingung muß dem Opfer bekannt gemacht werden: "Die Warzen sollen nicht eher aus deinem*

## Mitstreiter gesucht!

Ich, Zolthan Ikron Gaidel, Graumagier, suche Streiter, mit mir durch Abenteuer zu streifen. Perfekt wären Charaktere, die meine arkanen Kräfte durch körperliche Stärke und Geschick an den Waffen, durch flinke, phexgefällige Finger oder jedwedes andere Talent ergänzen können. Auch suche ich jemanden, meinen magischen Kenntnisse auszutauschen oder mich im Gespräch über die Götter zu ergehen. Ihr solltet 13 - 16 J. alt sein und im Raum Bad Schwalbach wohnen. Schickt eure Charakterbögen (am besten nach den neuesten Regeln) an: Ingo W. Gerhartz, Hardtstr. 98, 65307 Bad Schwalbach

### DSA-Spieler im Raum Laupheim!

Gibt es euch überhaupt? Wenn ja, so meldet euch doch bitte beim DSAC "Knochenbrecher", denn wir suchen noch Mitglieder. Wir sind übrigens viel sympathischer als unser Name, keine Angst.

DSAC "Knochenbrecher", Martin Bauch, Beckenkreuz 64, 88471 Laupheim/Untersulmetingen, 07392/1354

### Phantasten bevorzugt!

Wir sind eine bunt zusammengewürfelte Gruppe Gelegenheitsrollenspieler zwischen 17 u. 25 J. (Schüler, Studenten u., Azubis). Damit einmal mehr als drei Spieler (Terminschwierigkeiten...) sich zur gleichen Stunde um den Spieltisch scharen, suchen wir Rollenspieler im Raum Lengerich/Lenen, die Anschluß an eine Spielrunde suchen.

Meldet euch bei: Frank Hagedorn, Münsterstr. 56, 49525 Lengerich, 05481/84293

Wo sind die DSA-ler im Main-Taunus-Kreis? Es muß doch im Vordertaunus noch mehr begeisterte Rollenspieler außer uns geben! Wenn auch ihr leidenschaftlich dem schwarzen Auge frönt, zögert nicht lange und meldet euch bei uns! Außerdem sind wir an Briefkontakten mit DSACs in ganz Deutschland interessiert.

DSAC "Ring des Schwarzen Auges", Th. Blank, Glückstr. 20a, 65812 Bad Soden a. Ta.

## Auf zum Turniere!!!

Moritz Lehmann, Weinbergstr. 6-8, 23562 Lübeck

Großes Turnier in allen Waffengattungen, Bogenschießen und Schwimmen. Es winken viele Preise. Schickt mit euer Heldendokument und DM 1,50 (keine Briefmarken) (Kämpfer - die AA).

Maria Pöpperl, Max-Reger-Str. 43, 94315 Straubing

2. Greifenfelder Turnier!  
In über 20 Disziplinen des Kampfes, der Magie und des Wissens könnt ihr, edle Ritter und wackere Kämpfer, euer Geschick beweisen. Wettkampf der Barde, Geländelauf, Pferde- und Hunderennen. Eine besondere Ehre wäre mir die Anwesenheit Feilschen Schattenbachs und seines Gefährten. Anmeldeformular gegen DM 1,- RP. (Einsendeschluß: 2 Wochen nach Erhalt des AB)

Matthias König, Hopfenweg 8, 88079 Kressbronn/Göhring

1. Interventurische Wettspiele zu Angbar!  
Alle Waffengattungen, Bogenschießen, Reiten und Wagenlenken, Schwimmen, Zechen, Fallentellen, Fahrlensuchen, Geographie, Geschichtswissen, Rechnen, Schreiben, Falsch- und Glücksspiel, Taschenschieß, Stimmen imitieren und Alchimie. Außerdem findet ein Wettstreit der Illusionisten statt. Gaukler und Scharlatane sind herzlich geladen. Es winken viele Preise. Jeder Teilnehmer erhält einen Turnierbericht, die Sieger eine Urkunde. Schickt mir eine Kopie eures Heldenbriefes, Charakterbeschreibung und Lebenslauf des Helden, sowie

Drei abenteuerliche Recken suchen noch erfahrene Gefährten und Gefährten (ab 18 J.) im Raum Aachen/Düsseldorf/Köln, die willens sind, mit uns ab sofort das Schicksal Dares in die Hand zu nehmen. Sendet einen schnellen Boten an: Lars Galle, Römerstr. 1, 50170 Karpen

Drei tapfere Recken suchen weitere Mitstreiterinnen u. -streiter, die bereit sind im Kampf gegen die gottlosen Wesen dieser Welt ihr Leben zu lassen (gleich zu lassen? - die verschreckte AA). Wenn ihr bereit seid und im Raum Dorsten wohnt, dann schickt euren Heldenbrief an: Sebastian Bach, Orthöwerweg 104, 46286 Dorsten (Wulfen)

Ich suche nun schon seit einigen Monaten Mitspieler im Raum Höxter. Bitte meldet euch, es ist so langweilig, allein über Dore zu streifen. Sascha Gräber, Glashüttenstr. 16, 37691 Boffzen, 05271/4695 oder 5423  
Suche in und um Regensburg DSA-Spieler bzw. Anschluß an eine schon bestehende Gruppe. Meldet euch bei: Ferdinand Grimm, Yorkstr. 1, 93049 Regensburg, 0941/35340

Thara S. 21 J. und blutige Anfängerin, suche tapfere Heldinnen und Helden Aventuriens, um mir von ihren Taten zu berichten (Gutaussehende und alleinstehende Aventurier sind mir besonders willkommen).  
Schreibt an meine irdische Verbündete: Rebecca Bunzel, Crelditzer Str. 58 (tat ich's nicht vielfach erwähnen... - schreibt deutlich! - die keine Gewähr leistende AA), 96450 Coburg

Ich, eine junge (16 J.), noch recht unerfahrene, aber abenteuerlustige Magierin, suche Gleichgesinnte im Raum Pforzheim, Mühlacker usw., um gemeinsam die Wunder und Geheimnisse Aventuriens zu erkunden. Meldet euch bei: Alexandra Kiedig, Schluchsestr. 4, 75179 Pforzheim

Suche Mitspielerinnen und -spieler ab 15 J. in Köln und näherer Umgebung. Interessenten melden sich bitte bei: Stephan Westphal, Gellertstr. 44, 50733 Köln, 0221/730430

eine Liste der Disziplinen (höchstens 5-6) und einen frankierten Rückumschlag.  
(Die Teilnehmerzahl pro Disziplin ist auf 16 Kämpfer beschränkt. RP wird ggf. erstattet).

Sebastian Sachs, Steppenbergerallee 232, 52074 Aachen  
Aed in Wynyn von und zu Drachenfels lädt zum 1. großen Drachenturnier bei Elvinal!  
Ein großartiges Fest, alle erdenklichen ritterlichen und sportlichen Disziplinen und wertvolle Preise harrten der Teilnehmer.  
Gegen eine Kopie des Heldenbriefes, kurze Charakterbeschreibung und DM 3,- RP erwarten euch ein Turnierbericht und schöne Urkunden. Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des AB.

Marcel Kokot, Ellenbogen 11, 20144 Hamburg  
Der Rajahatempel zu Balho lädt zum Schönheitsturnier mit dem "Herrn", die "Dame Aventuriens". Ein jeder, der sich berufen fühlt, gleich welchen Volkes, möge teilnehmen. Neben der Schönheit, steht auch die Begabung der Teilnehmer auf dem Prüfstand, jeder Mitstreiter soll in der Lage sein, eine künstlerische Darbietung zum Vortrage zu bringen. Sendet mit den Heldenbrief, eine kurze Beschreibung des Aussehens des Helden, seiner Kleidung und dessen, was er darzubieten gedenkt, sowie DM 2,- RP.

Ralf D. Renz, Rodderweg 76, 50321 Brühl  
1. König-Radegast-Gedächtnis-Turnier zu Kendrar!  
Die treuen Gefährten des verschwundenen Königs (ahem - die AA) von Nostergast und Andria (upps, wir sagen Nostria und Andergast - die AA) rufen zum Turniere.

Auf daß die Wettkämpfe Rondas Herz mit Stolz erfüllen und der König wiederkehre. Alle Recken, denen ein geistes Nostria/Andergast am Herzen liegt, sind gerufen, auf dem Turnierfeld für die gute Sache einzustehen. Nieder mit Wendy! Nieder mit Kasimir! Ein dreifaches Hoch auf die Götter!!!  
Schickt mir euren Heldenbrief, kurze Charakterbeschreibung und DM 3,- Urkostenbetrag.

DSAC "Rose von Albernai, Claudia Weißmann-Stahl, Kutzerstr. 9, 90765 Fürth  
Baron Pädraig und Baronin Pädraig von Fainhain laden alle Freunde, Bekannte und edle Recken zum 3. Turnier zu Fainhain herzlich ein.  
Besonders freuen sie sich auf Shianne und Rondrian Ingur, Tjall Valdur mit seinen Freunden, Rhatekast und Begleiter, sowie Kawusel, Rapphold Bertmann, Darko Wendera mit Begleiter und den Mitgliedern des Zirkels der Graumagier zu Grangor.  
Anmeldeformular gegen DM 1,- RP. Einsendeschluß: 15.12.1994

DSAC "Bei Rastulaks Lockenpracht", R. Hemmer, Brandenburger Str. 19, 32584 Löhne  
2. Großes Bornlandturnier zu Bornhaven  
Hundeschlittenrennen, Baumstammwurf, Floßwettkampf, Bogenschießen, Tjoste, Beiwurf, ritterlicher Zweikampf.

An weiteren Lustbarkeiten werden eine Jagd, ein Immanenspiel und ein Volksfest mit großem Gaukler- und Bardenwettbewerb geboten. Es winken tolle Preise. Jeder Heldentyp, gleich welcher Stufe, sei uns willkommen.  
Schickt uns euren Heldenbrief, eine kurze Beschreibung eures Auftretens, DM 1,50 Urkostenbetrag und einen frankierten Rückumschlag. Ihr erhaltet einen mehrseitigen Turnierbericht, eine Rangliste und eine Urkunde.

Franz Schuttermandl, Unterriedstr. 41, CH-5452 Oberrohrdorf, Schweiz  
Retum Gorok III. lädt zum Turnier in Havenal  
Alle Heldentypen sind geladen, sich in vielen Wettkämpfen zu messen. Auch Magier und Gaukler sind willkommen. Es gibt Urkunden und einen Turnierbericht.  
Schickt mir eure Charakterbeschreibung, Heldenbrief, Liste der Disziplinen, Werte eures Pferdes bzw. sonstiger Begleiter sowie DM 4,- u. einen Rückumschlag

Matthias Muhle, Eichendorffstr. 12, 49685 Emstek  
Helios-von-Böck-Turnier!  
Der weitgereiste edle Herr von Böck ruft zur heselndgefalligen Turnel, zu der alle weitgewandten Damen und Herren eingeladen seien, ihr Wissen und ihre Kenntnisse im höfischen Leben unter Beweis zu stellen. Die Teilnehmer werden in den Disziplinen Briefe schreiben, Kaffee kochen (ein thronwalsches Gericht? - die AA), Meistern von heißen Situationen, Behördenumgang und Situationsanalysen, Sitten und Gebräuche, Feilschen, Motivation anderer und Orientieren, wenn man sich verlaufen hat geprüft.  
Am Rande finden Veranstaltungen und Wettbewerbe für den burlesken Geschmack statt, die von Grole, dem Diener des Herrn, organisiert werden: Zechen, Schwimmen, Weglaufen, Faßsprung, Säcke schleppen, Sauen fangen, Holzhacken, Massenraufen und Wettessen (Gesonderte Anmeldung wird empfohlen!).

Dargeboten werden außerdem Fest und Tanz, Gaukler, Akrobaten und die weltberühmte Illusionsdarbietung Magister Magnus Devalas.  
(Es sind allein Helden der 1. ST zugelassen! Schickt und euren Heldenbrief, kurze Charakterbeschreibung und DM 3,- RP. Außerdem solltet ihr kurz ausführen, welche Talente ihr in welchem Wettbewerb spielen lassen wollt (Bonuspunkte). Alle Teilnehmer erhalten einen Turnierbericht. Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des AB.  
(Weiter Herr! Noch mal so lang und ich verhaue! Euch - die gestrenge AA!)

Reinhard Schwarm, Stallbaumerstr. 5, 90482 München  
1. Aventurisches Scheimentreffen!  
Scheime aller Länder seien geladen, sich im schönen Städtchen Tarsinon an der Tormel zu treffen. Meldet euch im Gasthof "Füllhorn" bei Milan Bärensen. Wir werden viel Spaß haben!  
Schickt mir euren Heldenbrief, Zauberfertigkeiten und

DM 2,50 in kleinen Briefmarken. Geboten wird ein Bericht der ausgespielten Ereignisse und APs für alle Teilnehmer.

Martin Mußbach, Hans-Rimpau-Weg 6, 38524 Triangel, 05371/61243 (16<sup>ter</sup> - 20<sup>ter</sup>)  
Xandor, Rahjale und Taleria laden zum 1. Turnier zu Brabak!  
Für Streiter der ST 1 - 6. Wettkämpfe im Dolchstechen, Zweihänder, Zechen-Mannschaftswettkampf. Schickt mir euren Heldenbrief, Charakterbeschreibung und einen mit DM 1,- frankierten Rückumschlag. Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

Martin Wielant, Kimmeskampweg 35, 45239 Essen  
Freunde von Esche und Kork!  
Strebt den Fasar, um euch in sportlichen Wettstreit mit Schläger und Ball zu messen. Die "Feuertürme von Fasar" rufen zur 1. Immanstadtmeisterschaft von Fasar. Teilnehmen dürfen alle Mannschaften, die sich bis zum 1.12.94 bei Discheil al Fasil gemeldet haben. Stangebühr je teilnehmender Mannschaft DM 3,- (in Briefmarken).  
Für Kost und Logis sorgt der Immandub, dem Sieger winkt der große Pokal der Stadt Fasar und eine Siegprieme.

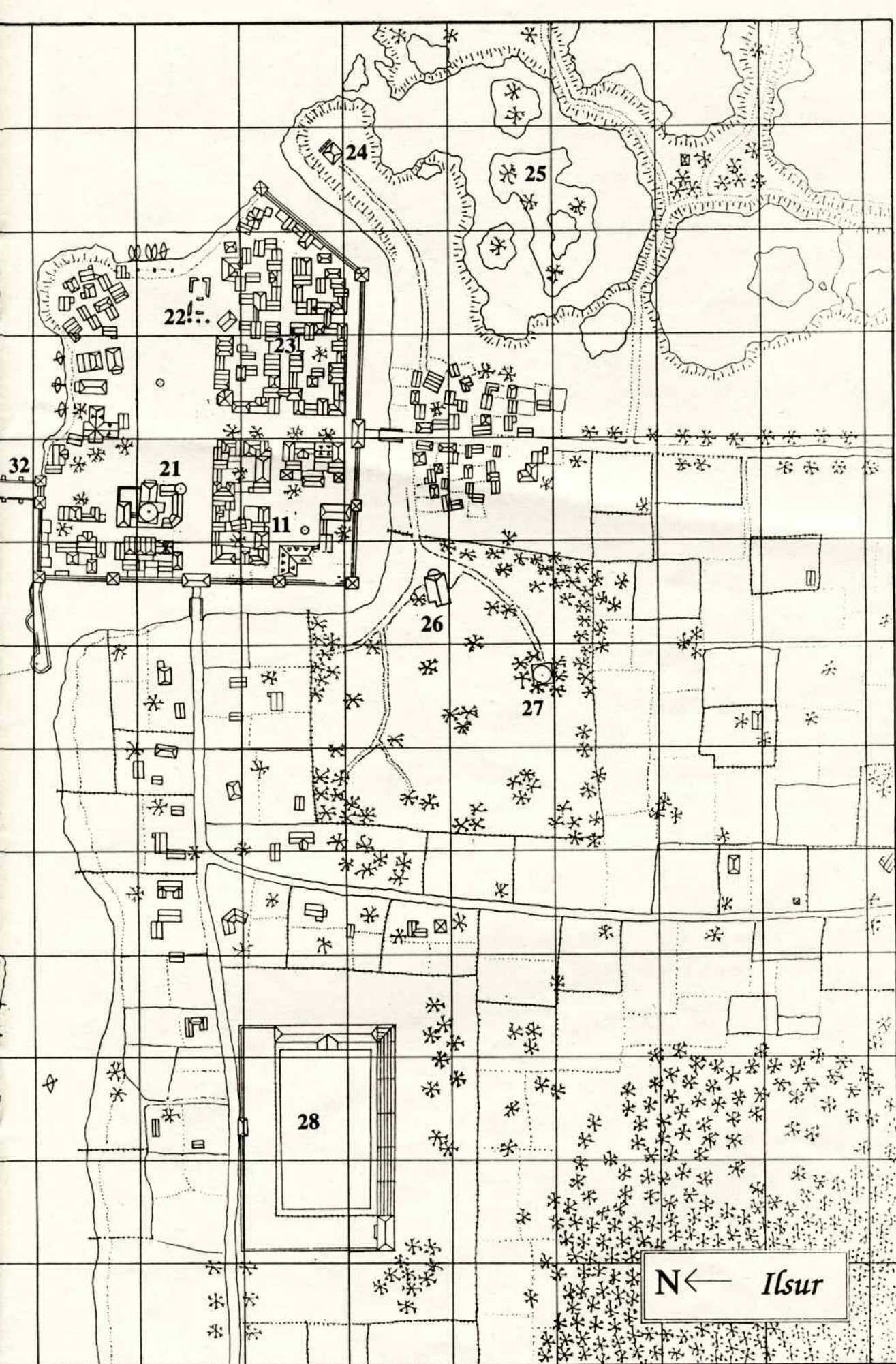
Augenmerk dem Turnierunwesen!  
Fluch Euch, Cyberlon von Drachenfels, Fluch Euch, Baltek Saris ap Llewellyn und Fluch all jenen, die ihr zum 1. Greifenwalder Turnier gerufen habt!  
Fluch Euch allen, die mir mein Silber für die Belunker Reiter entlockt und dann Euer Wort nicht hieltet, indem ihr kein Turnier veranstaltet habt! Ich verfluche Euch bis ins siebente Glied Eures Hauses!  
Eirik Atmansson, z. Zi. Mherwed

Anmerkung der Redaktion:  
War es nicht so, daß die Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil schon vor Monden wendend den Finger erhob, ob des immer größeren Aufkommens angeblich rundergefalliger Turniere?

Fürwahr, nach allem, was uns bis dato zu Ohren kam, muß man leider konstatieren, daß nicht wenige der sog. ehrenwerten Turniervoransteller einzig zu einem Behufe die Fanfaren erklingen lassen: nämlich dem, sich auf diesem einfachen Wege zu bereichern, indem man arglosen Recken Reittaxe und Silbergeld aus dem Säckel zieht, um sich alsdann aus dem Staube zu machen. Ein solches phexisches Verhalten ist, zumal bei solchem Treiben wie dem Turnieren, das ja der gestrengen Herrin Ronda geweiht ist, zutiefst schändlicher Natur.

Gewarnt sei darob ein jeder, sich beizeiten darüber Gedanken zu machen, welchem Auftruf er Folge leisten mag!  
Doch seien nicht allein die schurkischen Turnierschwinder getadelt: Alzu leicht finden sie ihre Opfer unter jenen "Helden", die fürwahr glauben, ein paar gebrochene Lanzen im Turnier, ein paar erfolgreiche Hiebe mit stumpfen Waffen, wögen vor den Augen der Herrin ebenso schwer wie ein heldenhafter Kampf, Aug' in Aug' mit einem Unhold, einem Verräter, einer schrecklichen Bestie.  
Wahrhaftiger Ruhm und Ehre lassen sich auf dem Fechtgrund allein niemals erringen! Unsterblich ward der Name des Herrn Raidri nicht auf dem Turnierfeld!  
Solch eitle Fanfane aber, die glauben, Ehre und Erfahrung seien bei der Turnierbillig feitzuhaben, seien an ihre wahre Bestimmung verwiesen: die der Schranzen bei Hofe!  
(Keinesfalls wollen wir mir diesen gestrengen Worten aber all jene Turniervoransteller tadeln, die voller Aufopferung und Hingabe ihr Amt versehen. Allein, die Spreu vom Weizen trennt man allein, indem man den Dreschfleiß bemüht!)





## Der Sturmdrache

Die Nummer 1 des semiprofessionellen Magazins für Phantasie und Rollenspiel ist soeben erschienen.  
Auf 56 S. DIN A4 bietet sie alles, was das Fantasy-Herz begehrt.  
Da heißt es nur zugreifen, Leute!  
Die Einzelausgabe für DM/5Fr 8.- oder das Abo über 4 Ausgaben für DM/5Fr 28.- bei:  
**Lords of Fantasy, Dominique Hans Holstein, Untere Heilbachstr. 43, CH-8700 Küsnacht, Schweiz**

**Der Hohe Rat der Stadt Al'Anfa tut kund:**  
Geschützt und geachtet wird der Dieb Assim el Sharim!  
Jeder, der seiner ansichtig wird, sei aufgerufen, ihn zu erschlagen, ebenso seine Begleiter.  
Für seinen Kopf ist eine Summe von 20 Dublonen, als da sind 100 Dukaten, ausgesetzt.

Hochgeborene Baroness Xirei zu Zandor von Pericum!  
Gehuldigt seid ihr.  
Da ihr seid die Schönste, die Schönste der Klugen.  
Eure Augen, wagte ich sie zu erblicken, wärmten mein Herz in feuriger Glut.  
An Euren Lippen hing ich, zu erfassen eure geistreich' Reden.  
Eure zarte Gestalt, der blühenden Rose so gleich,  
wüßt ihr zu bewegen im Zauberswandell  
Ihr versetzt mich in süßen Rausch, der niemals enden mag.  
Ich tät gern sterben,  
wüßt ich eure Berührung als die Letzte.  
Erstet meine Qual,  
doch wag ich nicht zu sagen, wer ich bin.  
Anonymus

- Odilon Wildgrimm, Freiherr von Gallys tut hier-
- mit kund, daß nunmehr an seiner Statt sein
- Nefte Deggen Romerzi zu Gallys und Baern-
- tam herrschen soll.
- Selbige Amtübernahme soll im Peralnmond
- des Jahres 23 Hal mit einer bescheidenen
- Feier im Kreise der Familie, verdienter Bürger
- und Gäste stattfinden. Ein jeder sei hierzu
- herzlich eingeladen.
- (Was soll uns dies sagen? Ein jeder ist in
- Gallys ein verdienter Bürger? Oder gehört zum
- Kreise der Familie? Potzblitz, eine Familie,
- größer noch als die der Sturmfeils ... - die AA)

**Rahja, Herrscherin des Lieblichen Feldes!**  
Das neueste Werk von Schweinbold Rüpel.  
Warum wird Amene von Vinsalt auch in "trauter" Umgebung von ihren intimen Freunden "Amöbe" genannt?  
Warum hat Ascanio von Malur unzählige Kannen "Garfö" erworben, der Tinktur gegen Parasitenbefall in kritischen Zonen?  
Warum badet der Landherr zu Breiak kalt und gelblich sich täglich, seit Vitus Werdegast, Führer der Visaristensekte, spurlos verschwand?  
Fragen, die in **Rahja, Herrscherin des Lieblichen Feldes** in schonungsloser Offenheit beantwortet werden. Für nur D 6,99 bei jedem Schriftkrämer.

Das mörderische Spiel zweier Brüder um die Macht in einem Stadtstaat, die Tücke eines falschen Gottes und die überraschende Bedeutung, die die "Zierde eines Schurken" für die Kriegerin Dayshe gewinnt, sind Inhalt der abenteuerlichen und spannenden Geschichten in:

## Zaubermacht

Das 64. S. starke Heft ist für DM 4,50 (bar oder in kleinen Briefmarken) erhältlich bei:  
**Christel Scheja, Josefstr. 29, 33106 Paderborn-Elsen.**

"Ich besaß einst ein Schwarzes Auge," eröffnete der Erzmagus Nostranus Eisenkober seinen staunenden Gästen. "Ein fürwahr treffliches Artefakt, daß ich auf einer Fahrt ins ferne Baburin erlangte. Alzeit vermochte ich damit zu schauen, was sich in fernem und nahen Ländern tat. Doch so wunderbar magisch das Auge war, so verlangte seine Nutzung einen großen Aufwand von arkaner Kraft, und noch schwerer waren Wartung und Pflege, so daß es mir eines Tages in einem unglücklichen Augenblick in der Hand zerbarst." Versonnen blickte der Magus in die Runde. "Jetzt aber habe ich einen Weg gefunden, einen schnellen Überblick über alles Geschehen zu erlangen, ohne daß ich große Invokationen und Inkantationen wirken muß - den

## Kosch-Kurier

das *aventurische Journal voller Neuigkeiten, Hintergrundberichte u.v.m.*  
In irdischen Gefilden gibt's den **Kosch-Kurier** für nur DM 2,50 bei: **Piete Stegers, Gahmener Str. 179, 44532 Lünen.**  
Nr. 8 (18. S. A4) mit großem Bericht über das Prais-Schisma, den Golgardenorden, Angbar Teil 2 etc. etc. Nr. 9 ab Ende November. Inhalt: Von Fürsten und Drachen, die Abtei Garrensand, Baroniesbeschreibung u.v.m.)  
Werte wackere Schöpfer des K-K!  
Fürwahr, ich achte Euer Werk, doch seid auch Ihr gemahnet, demnächst nicht Anzeigen zu verfas-

sen, die annähernd länger sind, als Euer Journal - freudlichst, die AA  
*Werte Xirei Zandor!*  
Nad Zeis bleibst mir nicht, zu schreiben, bald werde ich wohl dem Henker vorgeführt. Ich habe es nicht getan!  
Goran Kifinidat, Belharaka

Attraktive Junghexe, hüftlange, feuerrote Haare, moosgrüne Augen, 16. J., sucht Hexer oder Druiden zum Austausch von Wissen und satuarisch-levthanischen Gebräuchen.  
Ronja Anjassa-Timansu  
(Mirja Wuttka, Ramakersweg 4, 26125 Oldenburg)

## Der Rabe ist gelandet!

### Ravenhorst 9

Ist wieder da und bringt auf 52. S. A4 Berichte über die Elfen, Abenteuer im Phantasie-reich "Mittelerde", "Sirengesang" - ein Märchen-Szenario, Reizis, Fanszene, Das "Einsame Wölfechen" u.v.m.  
Für DM 4.- in deutschen Briefmarken oder 6S 20.- (alles inkl. Porto) zu haben bei:  
**Günther Dambach, F. Wiesinger Str. 14, A-4600 Wels, Österreich**

Schenk nur noch ein - den Engsal-Wein

Wirtun freudig kund, daß zwei unserer geschätzten Freunde den Bund der Travla geschworen haben:  
Aurea Ushuja del Aian und Adrian Ushuja reichten sich feierlich die Hände am 15. HES.  
Möge ihre Liebe ewig währen!

Der Weinbrand für den verwöhnten Gaumen: **Tarsinloner Tommelbrannt!**  
Mild im Geschmack, günstig im Preis. Exklusiv vom Handelskontor Tarsinlon.  
Etwas Besseres werdet Ihr nicht bekommen!

## Werter Cronsegratario Broden!

Mit Verlaub, wie könnt Ihr es wagen, Euch "von Terubis" zu nennen? Im Auftrag Seiner Hochgeborenen Rinta Drachenfeuer wurde der Stamm- baum derer zu Terubis überprüft, doch weder hier noch in Arivor kennt man Euch!  
Seid Ihr vielleicht im Bunde mit dem der Ketzerei überführten Saiber Weinsteiner?  
Meldet Euch oder wir werden Euch finden!  
Lerni von Lektatzel, Sekretär zu Terubis.

## Striebe und Einigkeit!

Der Orden des Silberfalken und der Orden der Schwerter zu Tobrien verkünden hiermit ihre aufrichtige Freundschaft und Zusammenarbeit. Die Vizemarschallin von Dragenlodt und die Abtmarschallin zu Münzberg gaben bekannt, daß alle Streitigkeiten begraben seien!

Eine bislang unbekannte, äußerst ansteckende Seuche sucht nunmehr auch Tobrien heim! Betroffen sind allein Gebildete und Schriftgelehrte, so auch der Korrespondent der Barone Kathenberg sowie Baron Bosper von Berghenthus-Mersingen-Schnattemoor, Korrespondent des Wirklich Geheimen Kanzlers zu Tobrien. Von der unsäglichen Krankheit gebeutelt, packte diese beiden Individuen eine solche Zerstörungswut, daß sie alle Schriftstücke in ihren Kanzleien zerfetzten.  
Seine Hochgeborenen und Seine Exzellenz bitten um Verständnis für diese Ereignisse, zuvörderst aber seien all jene gebeten, sich neuerlich an die Herren zu wenden, die seit längerem vergeblich auf die Fortsetzung ihrer Korrespondenz warten, auf daß der Briefwechsel wieder aufleben kann. (Steffen Dietz, Axrdorfer Feld 146, 83278 Traunstein)  
Mein Mitgefühl, werter Herr! - Mögen Hesinde und Perraine die Redaktion des AB alzeit vor dieser gefährlichen und heilmtückischen Krankheit bewahren! - die AA.

In tiefer Trauer nehmen wir Abschied von unseren treuen und wagemutigen Gefährten Zerewolibrasalak, Magus des Nordlandes, und der Dame Moltara, ehrenwerte Streunerin, Herkunft unbekannt. Sie starben heldenhalt mit der Waffe in der Hand in ihrem letzten Kampf.  
Es war eine Ehre, euch gekannt zu haben, Vielzahl sind die Gefahren, die wir miteinander gemeistert. Leider war unser gemeinsamer Weg viel zu kurz.  
Möge sich Boron euer annehmen.  
In treuer Freundschaft,  
York und Celina

Für die werten Magi ganz neu in unserem Spezialsortiment:

## Borbels Magisches Allerlei präsentiert

**Spezialbeschwörungsherzen** In Form der bekannten gehörnten Daimonen. Jeweils in Siebenerpack zu 35 D (Modelle: Shruuf, Tialuc, Azzital, Laraan u. Duglum).

**Subbe Heptagramme:** Pergament auf den Boden legen, durchrubbeln und fertig ist das Heptagramm mit allen Runen, Schutzzeichen, Kreis und Stern, nur 12 D.

*Na, Angrond, das wär doch was!* - Herzlichst, Deine magische Assistentin! Und falls es Dir nicht pläsiert - ich hab auch Wein kaltgestellt!

## Seine Wohlgeborenen Nestor von Shenlio geben bekannt:

Aufgrund ihrer wohlwollenden Dienste und dem Beispiel des mit uns befreundeten Barons von Rallerfeste folgend, ernennen wir hiermit die ehrenwerte Redakteurin des Aventurischen Boten, Melissande Melders, zur Ehrenritterin der Drachenschwadrone Shenlios zu Pertakis, LF. Dies sei bekundet vor Prais' Augen und nimmermehr zu brechen.  
Möge der Bote auf ewig Satinavs Hörnern trotzen!

Werter Herr!

Seid herzlich bedankt für die erwiesene Ehrung! Mögen Rondra und Hesinde Euch mit Kraft und Weisheit erfüllen!  
Hah, Engasaler, es wird noch so weit kommen, daß ich Euch Konkurrenz mache!  
Die AA, Ritterin von Südwall, Ehrenritterin der Drachenschwadrone zu Pertakis, Eregata von Engasal

Gibt es eine Alternative zum Aventurischen Boten?

Nein!

Oder?

Doch, es gibt sie!

## Das Bosparanische Blatt!

Brandheiße, politische Artikel, Kommentare, Hintergrundinfos! Das Forum der Barone und Bürger des Alten Reiches! Wollt ihr schon immer mal die Gedanken der Horas lesen? Dann ist es Zeit für das **Bosparanische Blatt!** Nr. 4 für DM 4,50 (inkl. P&V). Auch ältere Ausgaben sind noch erhältlich: BB1 - Albomed (DM 3,50), BB2 - Estenlaub (DM 3.-), BB3 - Dröl (DM 3.-). P&V DM 1,50 (wird pro Bestellung nur einmal berechnet!).  
Gegen Vorkasse in Bar, Briefmarken, Scheck oder Überweisung (Kto. 74 192 502, Volksbank Rheine, BLZ 403 600 39) bei:  
**Bosparanisches Blatt GbR, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum**  
Wir suchen nach wie vor Schreibern, die sich an der Ausarbeitung der Zyklopeninseln beteiligen wollen. Der Dank der Horas sei euch gewiß!  
"Papperlapapp!"  
Erst wollten die Altreicher auch eine Kaiserin, jetzt wollen sie einen AB ... - die AA.

**Höret, Zachan Corvus ibn Marvan und H.N.I.** Da die einzige Kunde von euch, die zu uns drang, die vom Tod des Zachan war, und uns ein H.N. nicht bekannt ist, wissen wir nicht, wie wir uns euch in den Weg stellen können.  
Falls ihr uns nähere Auskünfte über euer Anliegen zukommen lassen würdet, könnten wir auf eure lächerlichen Drohungen reagieren.  
Ancoron Eisnebel, Tore Gerbensen u. Agaron von Bethana  
Rondra hilft! Da bitten die "Guten" die "Schurken", ihnen auf ihrer Queste zur Bezwingung der letzteren zu helfen. Fasset Euch, ihr wundersamen Helden. So dumm sind allein die Übeltäter in den "erbaulichen Romanen" im "Guldenen Pergament", daß sie den Rettern des Weltengufes ihre Pläne offenbaren. - die AA.

Wischenauer Roppel - der magere Käse aus Surbrück, Isur aus der Milch bester Bomiänder Bunte.

Und jetzt neu: Warussli-Roppel, der kräftig-würzige.  
Aus tobirischen Landen nur das Bestel  
Käserel Jömbert Roppel



## Zeichenwettbewerb!

Das Bosparanische Blatt schreibt einen Zeichenwettbewerb aus für den besten Zeichner einer Sphärenvorstellung Deres! Dann wer hat die Beschreibung in "Götter Magier und Geweihte" denn schon verstanden? (Na, Ricardo Pickermann selbstverständlich ... - die AA)  
Versucht euch, es ist eine wirkliche Herausforderung. Das beste Werk wird mit einem Gratisexemplar des BB (neueste Nr.) belohnt.  
**Bosparanisches Blatt GbR, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum**

Otwin zu Schwarzberg bedankt sich bei allen, die anlässlich seiner Hochzeit mit Karina Mariella di Gestella sich zu Schwarzberg einfanden. Mögen die Zwölfe es geben, daß schon bald in Tarsinlon ein weiteres Fest gefeiert wird.

Wir geben in großer Trauer bekannt, daß unsere Gefährtin und Freundin Ferushan Laikis uns verlassen hat, um in Borons Hallen einzuziehen.

Wir hoffen, daß ER sie gnädig empfangen hat. Möge sie ewige Ruhe und Frieden bei ihm finden. Unser besonderes Beileid gilt ihrem Freund, Adran Damarez.

In großer Trauer, Adran, Aursa, Emiramis, Nahema und der Meister

Gesicht verschwinden, bis daß du..." Wird der Fluch durch einen Vertrauten überbracht, so erhält das Opfer zumindest eine vage Ahnung, was es zu tun hat, um den Fluch zu brechen. Ein Hexenfluch endet sofort mit der Erfüllung der Aufgabe (was für die Hexe einige Schwierigkeiten bei der Formulierung einer Bedingung mit sich bringen kann...), aber nicht unbedingt mit dem Tod der Hexe (Meisterentscheid!)

Gibt es eigentlich irgendeinen Vorteil für eine tulamidische Hexe (wegen des Nachteil beim Erlernen des ZAUBERZWANGS)?

Nein. Die Erläuterung beim Zauberschwang soll nur andeuten, daß nicht unbedingt Hexe gleich Hexe ist. Ähnliche Modifikationen finden sich ja auch bei der Talentverteilung nach Herkunft der verschiedenen Heldentypen. Als Meister können sie ruhig noch den ein oder anderen Nachteil beim Erlernen der Zauberei (und, wenn Sie gnädig sind, vielleicht einen kleinen Vorteil) verteilen.

Kann es sein, daß ihr bei den ASP-Kosten für WEISHEIT DER BÄUME einen Fehler gemacht habt? Muß es nicht heißen, "der ASP-Verbrauch beträgt 11 ASP + 1W6 pro Tag" und nicht "+1 ASP pro Tag"?

Es muß heißen: +1W6/2 pro Tag (oder +1W3, wenn es Ihnen so besser gefällt). Aber mal ehrlich: erscheint Ihnen die +28-Probe (für 2 Neumonde als Baum) zu einfach?

Wirkt der Zauber SCHLEIER DER UNWISSENHEIT auch im Limbus, gegen Dämonen, bei der Knochenkeule eines Schamanen?

Wenn sich Dämonen auf ihre magische Wahrnehmung verlassen, ja; gegen mächtige magische Artefakte wie Zauberstäbe, Knochenkeulen, Druidendolche usw., ja; im Limbus jedoch nur eingeschränkt, da der Zauber ja selbst erkennbar bleibt.

Verfügt die Hexe/das Opfer bei LEVTHANS FEUER noch über die normale Regeneration (darf also einer der beiden zwei- und der andere einmal regenerieren)?

Genau so ist der Zauber gemeint.

Welche der in MA genannten Hexen beherrschen welche der neuen Sprüche (Yassia, Luzelin...)?

Es steht ihnen als Meister frei, den hochstufigen Meisterpersonen beliebige der neuen Sprüche zuzuordnen. Beachten Sie dabei aber bitte, daß auch diese (von den Verhüllten Meistern einmal abgesehen) ebenfalls menschlichen Beschränkungen unterworfen sind.

Wenn ein Druide sich auf ein Spezialgebiet beschränkt, kann er dann wirklich auch alle anderen Druidensprüche nur um 2 Punkte pro Stufe steigern?

In der Tat. Im Endeffekt bedeutet dies, daß er

schlicht und ergreifend nicht mehr so viel Zeit zur Verfügung hat, um sich auf seine eigentlichen Sprüche zu konzentrieren. Die einzigen, die dies von Haus aus können, sind die Magier.

Kann ein Druide den Vulkanglasdolch eines anderen Druiden mit allen Vorteilen nutzen?

Nein. Vulkanglasdolche, Hexenbesen, Magierstäbe, Knochenkeulen etc. sind jeweils an die Person ihres Schöpfers gebunden. Nur derjenige, der die Zauberei auf eine solche Art von Artefakt gelegt hat, ist auch in der Lage, ihn auszulösen.

Dazu kommt, daß die magische Macht in diesen Objekten beginnend mit dem Tode des Besitzers auch langsam abnimmt (etwa um 1 ASP pro Monat), so daß nach mehreren Jahren ein "gefundener" Zauberstab oder eine "befreite" Knochenkeule nicht mehr als ein Stück Holz oder einen gammigen Knochen darstellen!

Wie viele ZF-Steigerungen hat ein Magier denn nun eigentlich pro Stufe, 45 oder 50? Wieviele Talentsteigerungsversuche haben Schelme, 20 oder 30?

Magier haben 45 ZF-Steigerungen pro Stufe; Schelme können 30 Talentsteigerungsversuche pro Stufe unternehmen. Die Aussagen in MDSA, S. 19 und MDSA, S. 23 sind unrichtig.

Bekommen Schelme jetzt AP für getötete Gegner? Die entsprechende Beschränkung steht jetzt nicht mehr in den Regeln.

Nein, die Beschränkung bleibt weiterhin in Kraft. (Aber da die Zeiten des "Monsterplättens" ja hoffentlich vorbei sind und AP vornehmlich für intelligente Problemlösungsstrategien vergeben werden, sollte das ja ein geringeres Problem darstellen.)

Gilt ein Abenteuererleben im Sinne des Tanzes der Mada als "einschlägige Strapaze"?

Ja. Oder, um es auszuformulieren: Ein Magier, der auf Abenteuerfahrt unterwegs ist, kann natürlich bei einer Stufensteigerung auch eine der körperlichen Eigenschaften GE, FF und KK steigern. Wie glaubwürdig ein Punier Theoreticus mit KK 20 ist, sei einmal dahingestellt...

Welche Aufgabe hat der Dämonensultan, wer ist sein göttliches Gegenstück, ist seine Macht mit der des Namenlosen vergleichbar?

Wenn Sie diese Frage beantworten können, wird ihnen wahrscheinlich die Akademieleitung zu Brabak mit Kußhand angeboten...

Wie kann man die Position der Himmelskörper für Horoskop- und Elixiererstellung berechnen?

Die genaue Stellung der Gestirne bleibt dem Meister und seiner Entscheidungsfreiheit überlassen. Um ganz ehrlich zu sein – wir haben die Differentialgleichungen, die zur Berechnung des aventurischen Sphärenmodells nötig wären, noch nicht geknackt.

Wie opfern Hexen an Satuaria?

Ebenfalls eine überaus interessante Frage. Wir zumindest wissen keine Antwort darauf, vermuten aber, daß die Hexen sich allein auf eine geistige Verehrung beschränken – es gibt schließlich auch keine von Hexen errichteten Satuaria-Tempel.

Wie lange dauert jetzt eigentlich genau eine Kampfrunde/eine Spielrunde?

Für die Berechnungen der Zauberdauer oder der Wirkungsdauer gilt wie bisher: 1 Kampfrunde entspricht 2 Sekunden, 1 Spielrunde entspricht 5 Minuten.

Zum SPINNENLAUF UND KRÖTENSPRUNG: Wie berechnet man die Sprungweite bei einem belasteten und erschöpften Menschen?

Unser Vorschlag: Ziehen Sie für jeden Punkt BE der Rüstung oder für jeweils 200 Unzen Belastung einen Punkt von der KK ab, bevor Sie diese für die Berechnung der Sprungweite halbieren. Ein wirklich erschöpfter oder angeschlagener Mensch (AU halbiert oder geringer) muß auch seine maximal mögliche Sprungstrecke halbieren.

Im folgenden noch einige Fragen zum Themenkomplex "Götter und Geweihte", in dem es ebenfalls zu einigen Veränderungen gekommen ist:

Was ist aus den alten "Minderen Wundern" geworden?

Es gibt sie nicht mehr. Wenn sich die Wirkung durch die Erhöhung eines Talent- oder Eigenschaftswertes darstellen läßt, ist es ein "Stoßgebet" (neuer Art), wenn es ein überirdisches Eingreifen darstellt ist es ein "Großes Wunder". Dies kommt daher, daß uns die alten "Minderen Wunder" immer zu sehr nach gewöhnlicher Zauberei aussahen und wir hier eine deutliche Trennungslinie ziehen wollten. Außerdem ist in der neuen Auslegung der Spielraum für den Meister größer geworden, der nicht mehr ständig mit der gleißenden Erscheinungen der Götter selbst hantieren muß.

Was ist mit den alten Regeln zur Regeneration von Karmaenergie? Wie wird die permanente KE gesteigert, kann man sie hinzugewinnen?

Permanente KE kann nur noch beim Stufenanstieg (um W6 Punkte, GDSA, S. 88) oder bei einem einschneidenden religiösen Erlebnis hinzugewonnen werden. Zu Regeneration von KE benötigt der Geweihte Ruhe, um sein Selbstvertrauen wiederzufinden – Ruhe wie sie nur Meditation, Fasten, das Lesen religiöser Bücher u.ä. bringt (und zwar an einem, der Gottheit geweihten Ort, einem Tempel, heiligen Ort etc.). Um es in der Terminologie der Magier auszu-

## Götter und Geweihte (Forts.:)

drücken: Um W6 KP zu regenerieren, benötigt der Geweihte 1 Woche aufopferungsvollen Studiums im Tempel.

Haben Geweihte bei einem Stufenanstieg tatsächlich nur 25 Versuche zur Talentsteigerung zur Verfügung?

In der Tat. Sie müssen schließlich einen Teil ihrer Zeit damit verbringen, die Nähe ihrer Gottheit zu suchen.

Wo ist das Kapitel "Weihe, wem Weihe ge-

## Spekulationen um Nachfolge von Puschinske halten an.

**Löwangen:** Nach bislang unbestätigten Gerüchten sind die Tage von Oswyn Puschinske (103), Spektabilität der Halle der Macht zu Löwangen, endgültig gezählt. Nicht, daß das Zipperlein ihn zu sehr plagt -- vielmehr scheint in der Academia ein gnadenloser Richtungsstreit darüber ausgebrochen zu sein, ob man -- eingedenk des Erkenntnis -- sich fürderhin mehr der Magica Combattiva widmen solle oder nun, da die Zeiten sich ein wenig beruhigt haben, zum status quo ante zurückkehren und sich wieder mit der Controllaria beschäftigen solle. Befürworter der erstgenannten Linie, namentlich Magistra S. Willbrandt, gehen gar so weit, die Academia der Grauen Silbe anschließen zu wollen.

## Rätsel um Weidener Wüstenei.

**Salthel/Baliho:** Wie bereits im Abenteuerischen Boten zu lesen, hat sich entlang einer zwischen Roter und Schwarzer Sichel liegenden Linie eine Wüstenei annähernd oboider Form gebildet, welche die Fläche von gut zwei neureich'schen Baronien einnimmt. Selbiger Proceß soll innert eines Zeitraumes von weniger denn 7 Praiosläufen vollaufen gegangen sein und im Verlaufe der Verwüstung mehr denn 500 Menschenleben gefordert haben. Bislang konnten ob der Abschirmung des Gebietes durch Ritter und Söldlinge der Seifler (was wohl nicht die schlechteste Lösung gewesen sein mag) noch keine Erkenntnisse über Struktur und Ursprung der Transformatio gewonnen werden. Der Befehliger vor Ort -- Inquisitorius Amado Laconda da Vanya -- ließ jedoch verlauten "... daß das Übel unzweifelhaft schwarzmagischen Ursprungs sei ..."

Wir fordern Exzellenz da Vanya auf, endlich unabhängige Experten zur Stätte vorzulassen, damit alsbald Licht in die Angelegenheit komme!

## Salamander demnächst mit "Hexenwissen"?

**Festum:** Es scheint gesichert, daß die Redaktion des spekulativen Blattes "Hexenwissen", das vor kurzem ob mangelnder Leserschaft eingestellt werden mußte (der geneigte Leser möge sich erin-

bührt" geblieben. Welche Voraussetzungen sind nötig, bzw. welche Talentveränderungen widerfahren einem?

Das Kapitel ist leider dem beschränkten Umfang des Bandes "Götter des Schwarzen Auges" zum Opfer gefallen und wird demnächst im Abenteuerischen Boten nachgetragen.

Wie steht es mit den Dienern des Namenlosen? Mindere Wunder? Stoßgebete?

Auch dem Wirken des Erzfeindes der Zwölfe werden wir in Zukunft eine ausführlichere Beschreibung widmen, die ebenfalls den Rahmen des "Götter-Hefes" gesprengt hätte.

ner), in Zukunft Beiträge für den Salamander verlassen wird. Wie uns unser born-ländischer Correspondent berichtet, haben die Schreiber bereits einen "interessanten Einblick in die innere Struktur der satuarischen Gemeinschaft" angekündigt. Wir werden die Beiträge vor Veröffentlichung natürlich aufs peinlichste auf Seriosität überprüfen.

## Methelessa ya Comari hält Gastvorlesung an der Halle der Erleuchtung.

**Zorgan/Al'Anfa:** Die gefeierte Illusionistin Methellessa ya Comari wird -- effecto ab dem Ersten des Besindemondes 1017 -- für ein Jahr in der Perle des Südens weilen, um den dortigen Leben und Studiosi die Konzepte der Phantasmagorica nahezubringen, eine Kunst, welche an der Halle der Erleuchtung zu großen Teilen brachliegt. Titel der Vorlesung - welche auch mit praktischen Beispielen einhergeht - wird sein: "Lokal limitierte Phantasmagorien in individueller Anwendung".

## Prahe kündigt Buch an.

**Festum:** Tyros Prahe, der bekannte Alchemist, hat zu Festum verkündet, daß er sein Buch, einen Commentariolus zu Zhabinos "Codex Emeraldus", noch im Verlauf des nächsten Jahres in Festum in Druck geben werde. Wiewohl Prahe kein Adeptus, soll sich das Buch doch vornehmlich den magischen und inbokativen Kräften der Edelsteine widmen. Es heißt, daß ihm dazu gar von Sr. Spektabilität Rakorium Muntagnus Unterlagen über die echsische Zauberei zur Verfügung gestellt wurden.

## Tula von Skerdu im Südmeer gesichtet!

**Brabak:** Al'Anfaner obacht! Nach neuesten Angaben (9. Tsa) aus dem Brabaker Hafen befindet sich das Drachenschiff der berühmten Piraten-Hexe Tula wieder auf Kaperfahrt. Kapitäne aus Neetha und Thalusa haben glaubhaft versichert, ihr Schiff auf Höhe von Höt-Alem ausgemacht zu haben. Bislang sind jedoch noch keine Meldungen über Verlust von Schiffsraum eingegangen.

## Im nächsten Salamander:

### Tödliche Träume:

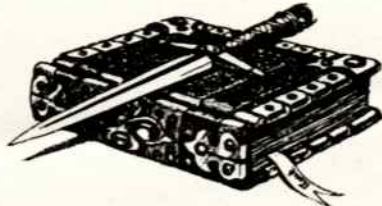
Gefährliches Wandeln zwischen Borons und Thargunitoths Reich

### Meisterformel:

Experten diskutieren Sinn und Unsinn der goldenmagischen Thesen

### Weiterbildung:

Schören die Akademieabgänger von Gestern zum alten Eisen oder haben sie eine Möglichkeit, den Stand der neuesten Erkenntnisse noch aufzuholen?



## REGELSERVICE

Da sich momentan die meisten Anfragen am Regeltelefon auf die Box Götter Magier und Geweihte beziehen und meist einiges an Beantwortungszeit benötigen - Zeit, die sich in Ihren Telefonkosten niederschlägt und die den anderen Interessenten nur ein "tüt-tüt-tüt" beschert, bieten wir Ihnen als Abonnenten des Abenteuerischen Boten folgenden Service: Schicken Sie Ihre Fragen doch einfach an die Redaktion des Salamander. Wir können ihnen zwar nicht umgehend eine Antwort liefern, dafür aber eine, die allen Lesern hesindegefällig weiterhilft.

Thomas Römer  
-Salamander-  
Gerricusstr. 24  
40625 Düsseldorf

Die Fragen werden von uns gesammelt, zu Themengebieten zusammengestellt und in unregelmäßiger Folge im Salamander beantwortet. Beigelegtes Rückporto ist zwecklos, da wir die Fragen nur im Boten beantworten werden (wir freuen uns aber trotzdem über jede Briefmarke).

Um den Salamander mit Leben zu füllen, sind wir auch "magischen" Kleinanzeigen (Stellenangebote für Hofmagi, wundertätige Tränke, Verkauf gebrauchter Zauberbücher etc.) nicht abgeneigt, sofern sie nicht zu selemitisch sind. Was wir nicht annehmen, sind Anzeigen in Protozelema, Nanduria, Zhayad oder Arkhanil, Ankündigungen "magischer Turniere", Akademiegründungen in Immekeppel-Oberbrumbach oder Verkaufsanzeigen für "583 neue Schadenszauber", genauso wenig wie Terminankündigungen für irdische Schwarze, Weiße oder Grüne Messen, Seancen, Exorzismen und Broccoli-Beschwörungen. Entsprechende Kleinanzeigen bitte ebenfalls an obige Adresse - alle anderen (nein, nicht die selemitischen!) wie gehabt an die bewährte Annoncenacquisite Michelle Melchers.

# Der Orden der Herzöglich Paavianischen Silberalken

*Ein gerüstet Maß an Orden und Schwertbünden hat sich in jüngster Zeit, da der Rabenmäulige und der Ork Feindschaft von innen wie von außen boten und der Rondra stürmisches Kriegshorn zu den Waffen rief, der aventurischen Öffentlichkeit präsentiert, etliche davon höchst ehrenwerten Rufes, andere hingegen nicht mehr als eine Bande Maulhelden, die allein durch bunte Federn und prächtiges Panier zu beeindrucken wissen.*

*In folgendem Artikel bemüht sich der ehrenwerte Jergan Raddab, Hauptmann der bornischen Armee i.R., der geneigten Leserschaft einen Rondrabund nahezubringen, wie er seinesgleichen wohl auf ganz Dere sucht.*

## Der Orden der Herzöglich Paavianischen Silberalken – Sein Wesen, Wirken und Wollen

### Die Ordensgeschichte

Vor nunmehr dreizehn Götterläufen begab es sich, daß eine Gemeinschaft reisiger Recken die Stadt Paavi vor einer großen Gefahr beschirmte und den gar abgrundbösen Schwarz-Magier Glachtai besiegte.

Diese Recken bildeten die Urgemeinschaft der Herzöglich Paavianischen Silberalken, die am Tage vor ihrer Entscheidungsschlacht den heiligen Schwerteid auf das Banner des Herzogs und die göttliche Leuin geschworen, und mit diesem Akt die Schwertbruderschaft zu Paavi aus der Taufe gehoben hatten.

Mit den Jahren wuchs die Zahl der Brüder und Schwestern beständig, Helden und Recken aus ganz Nord-Aventurien kamen nach Paavi und baten um Aufnahme. Diese aber wurde nur den Edlesten gewährt.

Auf dem Ferdoker Hoftag schließlich wurde Seine Hoheit Herzog Dermot vom Lied einer Elfenbaradin so gerührt, daß er spontan beschloß, die Segnungen des Ordens auch dem vielfach geschundenen Mittelreich zukommen zu lassen. Mithin sollte der Schwertbund auch in anderen Städten

Aventuriens Heimat finden, die Streiter jedem praisosgefälligen Herrscher in der Not zur Seite stehen.

Ordensheime wurden daraufhin in allen bedeutenden Metropolen des Neuen Reiches gegründet, insgesamt beherbergen 23 Städte des Reiches neuerdings eine Niederlassung des Ordens, hinzu kommen Häuser im Bornland, in Norstria und Andergast.

### Die Ordensziele

Die Herzöglich Paavianischen Silberalken sind zuvörderst ein Herzöglicher Paavianischer Orden und dem Schutz, Schirm und Mehrung des Herrscherhauses verpflichtet.

Zum Zweiten sind die Herzöglich Paavianischen Silberalken die anerkannten Schirmer und Wahrer der Stadt Paavi und all ihrer Besitzungen, Bürger und Untertanen diesseits und jenseits der Meere.

Drittens haben sich die Silberalken verpflichtet, allüberall in Aventurien für den Schutz und die Mehrung der ländlichen Bevölkerung einzutreten.

### Die Ordensstruktur

Selbstverständlich ist Seine Hoheit Herzog Dermot allerhöchstes und unverbrüchliches Ordenshaupt.

Geführt werden die Herzöglich Paavianischen Silberalken jedoch vom Zweifelsfrei Sechzehnten Original Herzöglich Paavianischen Erb- und Kronprinzen Baron Baphomet Baßtolp von Bockwedel-Paavi (Anerkannter Vater der sechszwanzigsten bis dreißigsten Erb-Prinzen), der von Seiner Hoheit mit dem Titel "Großer Alk" ausgezeichnet und erhöht wurde und zugleich das Amt des Landesgenerals für die Ordenshochprovinz Paavi innehat.

Dem "Großen Alk" unterstellt werden sein die Großprocuratoren der einzelnen Ordensprovinzen, die im Mittleren Reiche zu errichten wir derzeit planen.

Ihnen werden auch einzelne Ordenslegionen unterstellt, die jeweils die Zahl von zwölf Recken umfassen werden: Für die nächst-



malige Zukunft ist angestrebt eine Ordensstärke von dreimal tausend Berittenen und der fünffachen Zahl an Fußknechten.

Über die weitere Unterteilung wird von Fall zu Fall entschieden werden.

### Die Ordenstracht

Zugleich schlicht und ehrwürdig ist die Tracht der Silberalken: Die Frauen und Männer Paavis lieben den Anblick der kühnen Recken mit ihren silbernen Mützen, hüftlangen, silbernen Federumhängen, silbernen Rüschenhemden und silbernen, transelebesetzten Beinlingen, unter denen keck scharlach-

rote Hosen hervorleuchten. Besondere Erwähnung verdient dieses berühmte paavianische Erscheinungsbild, da es an eine höchst ehrenvolle Episode der Stadtgeschichte erinnert – nämlich an den furchtlosen Gewalttritt des ersten Herzogs, der viele Tage unermüdlich auf seinem treuen Elchbullen aus dem Bornland heraneilte und mit zerschlagenen Reithosen in Paavi eintraf, um die Wahl der Stadtväter anzunehmen.

### Der Ordensbesitz

Verwaltungs-Hauptsitz der Silberalken ist die Exemte Großbaronie Oberlamsen, vier Tagesreisen westlich der Herzogsstadt. Den Herzöglich Paavianischen Silberalken gehören darüberhinaus vielfältige Ländereien im Herzogtum Paavi und dank großzügiger Spenden inzwischen auch allerlei Güter im Neuen Reiche – überwiegend bäuerliche Rittergüter, aber auch ein Anteil an den herzoglichen Messingminen im Ehernen Schwert sowie eine Eicherei bei Eestiva.

Pikanterweise übertrifft die Zahl der ordenseigenen Güter und Häuser derzeit die Anzahl der Ordensmitglieder, so daß einige der Alkenheime noch verwaist daliegen, doch bedenkt man die hochfliegenden Ziele betreffs der Zukunft des Ordens, so darf man hoffen, daß bald schon emsiges Alkengeschnatter in allen Hallen zu hören sein wird.

Leuchtendes Juwel aller Ordensbesitzungen ist angeblich die MMMMM, die Milchpulvermühle- und Molkenkeks-Manufaktur-Mendena, die sich dank herzoglich tobtrischer Genehmigung im Stadium der Vollendung befindet und dereinst alle Mündel der Herzöglich Paavianischen Silberalken mit nahrhafter Kinder Speise versorgen wird.

Geplant ist die Produktion von einhundert Quatern Milchpulver und zweihundert Säcken Molkenkeks wöchentlich.

Kurzum, das Wirken des Ordens beweist, daß sich hier Travia, Phex und Rondra zu höchstem Wohle der Menschen die Hände reichen.

J. Raddatz

**An Seine Wohlgeborene Olivir Helgison!**  
Wohl mag er den guten Namen der Baronin Trappentur für die Anpreisung rallerfester Schmiedewaren verwenden. Doch fordert ihre Hochgeborene als Dank dafür die kostenfreie Lieferung einiger angepreisener Stücke, ansonsten habe er es zu unterlassen!  
Stadtmeister Farian ya Aragonza di Storpa

**Jetzt erhältlich bei der Kartoffeldruckerei Stompenschneid in Aak:**

- Magister Alonar Hombar: "Der Nurti-Punkt in Wort und Bild oder die Kunst, einem elfischen Weibsbild zu höchstem Glück zu verhelfen" - Prachtausgabe, reich bebildert
- Magister Alonar Hombar: "Tractatus Daimonicus" - Gebrauchsexemplar, umfassendes Nachschlagewerk, zusammengestellt aus verifizierten Dokumenten ganz Aventuriens.
- Magister Dornum: "Das Kompendium der nächtlichen Gesichte" - 10. durchgesehene und ergänzte Auflage von seinem Schüler Wallumforte

Leist auch ihr das "GOLDENE Pergament", Aventuriens aktuelles Journal für die Dame! In diesem Mond leist ihr:  
- Ehekrise am Garethin Hof: Vernachlässigt der Reichsbefehlshaber seine Familie?  
- Modetipps: Das trägt die Garethin im nächsten Sommer.  
- Exklusiv: Die neuesten Kreationen des Kusliker Starschneiders Kral Liegerfeld.  
- Schrecklich: Selamer Morfureiter verdurstet auf Botenritt nach Engasal!  
Das "GOLDENE Pergament" - jeden Mond aktuell bei Eurem Zeitschriftenkrämer für nur 9 Kreuzer.

**Seine Hohelt Garl I. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:**  
Im Gegensatz zu der von Geistererscheinungen heimgesuchten Stadt Salza ist die Lage in Engasal völlig ruhig und ungefährlich. Wie der Ur-Ur-Ur-Großvater Seiner Hohelt mitteilte, sind Geister von Verstorbenen noch nie im Herzogtum gesichtet worden.

Mit Premier Feuer ist's nicht weit her, auch Orkengalle schmeckt nicht mehr. Doch wird ein Schlückchen dir zum Fest, versucht du nur mal **Rachenpest!**  
**Rachenpest, das engasalsch-rallerfester Destillat!**

**Die Krone der Teekunst:**  
Sebourger Ordu - eine höchst feine Mischung erlesenster Semjeter Teesorten.  
Für nur 2 H Urze erhältlich beim Kontor der Brabaker-Südmeer-Kompagnie in Kolchis zu Semjet

**Auge des Pan**  
Das etwende DSA-Fanzine  
Ausgabe 1 jetzt endlich per Bellunker Reiter zu beziehen. Das Fanzine ist dem besten Layout, den schönsten Grundrissplänen und dem vielseitigsten Inhalt. 56 S. DIN A4 (inkl. Beilagen) nur DM 6,- + DM 2,- Porto. Wer mehr bezahlt, ist selber schuld! Zahlbar per V-Scheck oder Überweisung (keine Briefmarken). Zu beziehen bei: **MSchulze, Riesstr. 76, 80993 München** (Kto.Nr. 5331 96-807, Postgiroamt München, BLZ 700 100 80)

**Steckbrief!**  
Im Namen aller Rechtgläubigen! Gesucht wird der Dieb und Menschenhändler Assim el Sharim! Der Gesuchte ist wahrscheinlich mit einem blonden Kind unterwegs, das von ihm geraubt wurde. Zuletzt gesehen wurde er in Tobrien, an den Ufern des Radrom, im fernen Neuen Reich. 500 Denar Belohnung für Hinweise, die seine Ergreifung möglich machen!  
**Handelshaus al'Hashniled, Kett**  
Bei Rastullahs Bar! Du entgehst der gerechten Strafe nicht!

Rejjinara war die Königin eines mächtigen Reiches, bis sie in ihrem Übermut einen folgenreichen Fehler beging und in Sklavengerathen geschlagen wurde. Ihre Flucht aus der Gefangenschaft wurde zu einer Reise voller seltsamer Abenteuer. 44 gut gefüllte Seiten mit wunderschönen Illustrationen von Michaela Sommerbietet **Purpurschatten**. Für nur DM 3,50 (bar oder kleine Briefmarken) erhältlich bei:  
• Christel Scheja, Josefstr. 29, 33106 Paderborn-Elsen.

**Seine Hohelt Garl I. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:**  
Um Weisheit und Wissen zu mehren und den jungen Scholaren der magischen Künste einen Leitfaden zu geben, haben Wir uns entschlossen, die **Hohe Schule der Sexualmagie zu Engasal** zu gründen.  
Zu diesem Zwecke werden fähige Magi gesucht, die im Stande sind, die Lehrtätigkeit aufzunehmen. Es werden solche Bewerber vorgezogen, denen zu GROSSE GIER, MATERIALIA ANIMAT, PARALLO-PALEIN, BLENDWERK oder IMAGO TRANSMUTABILE auch unkonventionelle Verwendungsmöglichkeiten einfallen.  
Geboten werden hervorragende Möglichkeiten zu Forschungen auf besagtem Gebiet, sowie hervorragende Entlohnung.  
Interessenten wenden sich an H.S.d.S.M.E. (Holger Ruhloff, Kaiserstr. 34, 53113 Bonn)

**Hörst, ihr Abenteuerer ganz Aventuriens!**  
Ich, Arachnaton Danotil, suche wackere Recken, die mit mir das unbekannte Land im Osten Aventuriens erkunden wollen.  
Schickt eure Heldendokumente und DM 1,- RP an: **Jens Ostwinkel, Edmund-Weber-Str. 12a, 44651 Herne**

**Torblj dei Trebon!**  
Die Zeit ist gekommen, mich für meine Niederlage im Turnier zu Donnerbach zu revanchieren! Auf Wunsch einer gemeinsamen Freundin, habe ich gewartet, bis du deinen Kampfstil weiter verbessert hast (Wozu eigentlich? - Wart nicht ihr es, der so schamlich unterlag? - die AA). Doch nun ist es so weit, wir werden uns ein zweites Mal messen.  
Hiermit fordere ich dich zu einem Kampf mit stumpfen Zweihändern, damit ich endlich Genugtuung erfahre. Als Schiedsrichter sei Esra vorgeschlagen.  
Topara von Tolino

**Seine Hochgeborene Exzellenz Landherr Ascanio Numpataupo von Malur, Cron-Segretario f. Staats-Wesen und Gesandtschaften und Seine Hohelt Garl I. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:**  
Als Zeichen für die Völker Deres, es ihnen gleichzutun, haben die Regierungen des Neuen Boparanischen Reiches und des Herzogtum Engasal einen Freundschafts-, Handels- und Beistandsvertrag geschlossen, der u.a. die Aufnahme voller diplomatischer Beziehungen und die Anerkennung aller Titel der jeweiligen Herrscher beinhaltet.  
Mögen andere gekrönte Häupter es der Horas zu Vinsalt und dem Herzog zu Engasal an Weisheit und Umsicht gleichtun! Hoch! Hoch! Hoch!

Ihr seid ein erfahrener Magier des Grauen Weges, der schon viel erlebt hat und nun sein Wissen an andere weiter geben möchte?  
Dann schreibt uns das Gebiet, über das ihr vor den Schülern des Zirkels referieren wollt.  
**Zirkel der Graumagier zu Grangor, DSAC "Herzog Mystica", An der Falkenwiese 11, 23564 Lübeck** (bitte DM 1,- RP (Reiterpreis) beilegen).

*Er schmeckt zu zwies und auch allein.  
- Engasal-Wein!*

Sanya bha, fael  
lich, Valandriel, Waldeff und Abenteuerer, suche gleichgesinnte Elfen, die mir von ihren Erlebnissen mit den Rosenohren berichten.  
(Sebastian Brockmann, Am Reitzplatz 5, 49453 Wetschen)

**An die Spieler der "Honinger Drachen" und der "Horasia Hummeln"!**  
Wenn ihr auch weiter an der AIM teilnehmen wollt, brauche ich eure Namen und Adressen!  
**Daniel Reisinger, Hochwaldstr. 8, 82131 Gauting**

An den, der sich Pfeiler nennt! - Wer sein Liedchen singt, ohne seine Federn zu zeigen, darf auf keine Beachtung hoffen (es sei denn, er wär die Nachtigall...). Wer den Falken jagt, muß sich den Tag zur Jagd erlesen, und sich nicht in den Schatten der Nacht verstecken. Dort wird er höchstens die Fledermaus treffen ... - Eure AA.

**Dokumente, Dokumente, Dokumentel**  
Allzweck-Ausrüstungsdokument und das neue Magiedokument mit allen 200 Zaubersprüchen, den verschiedenen Ritualen, Tänzen, Stabzaubern etc. mit viel Platz zum Steigern der Sprüche. Je 2 beidseitig bedruckte S. A4. Zusammen DM 1,-, einzeln 60 PF (in Briefmarken + DM 3,- RP).  
Nur beim: **DSAC "Knochenbrecher", Martin Bauch, Beckenkreuz 64, 88471 Laupheim**

**Der Graf zu Mendena gibt bekannt:**  
Im Auftrage Seiner Hochwohlgeborenen sei kund und zu wissen getan, daß der Hof zu Mendena folgende vakante Posten zu besetzen trachtet:  
- Der oberste Wald- und Wildhüter der Grafschaft  
- Der Hauptmann der Garde (ausschl. an Absolventen einer anerkannten Akademie zu vergeben)  
- Der oberste Baumeister der Grafschaft  
Wir setzen einwandfreie Leumund voraus!  
Zudem suchen wir dringlich einen Sprecher der Bauernschaft (???- andernorts heißt man solche Vogt, in Bauernzunge auch **Presser** oder **Spitzel** genannt - die AA), der uns bereitwillig zu jeder Zeit Auskünfte über die Arbeiten und Erträge der mendenschen Bauernschaft zu erteilt. Bewerber für dieses diffizile, wie auch die anderen Ämter, möge sich mit ausführlichem Bewerbungsschreiben (max. 2 S. DIN A4 u. Heldenbrief) ohne Scheu an uns wenden. Guter Jahreslohn und angemessene Unterkunft werden garantiert!  
Tsamion, persönlicher Berater des Grafen, Handelsbevollmächtigter und Beauftragter in Zwölfgöttlichen Belangen (Ulrich Kneiphof u. Uwe Tüffers, Schmidtstr. 21, 47137 Duisburg)

**Ein Tag der Freude!**  
Endlich ist es mir gelungen, meine geliebte Frau Ysabelle aus den schurkischen Händen des lieblichen Verräters Viburn Ascanio de Pertakis zu befreien.  
Aus diesem Grunde lade ich alle, die mir in diesen schweren Zeiten treu und voller Kameradschaft zur Seite standen, zu großen Feierlichkeiten auf Burg Löwenfels ein.  
Nieder mit Pertakis! Es lebe Löwenfels! Es lebe Abernial!

Alic Cornac ul Bennain von Löwenfels  
• • • • •  
• "Ein Flammenruf, ein Sternenstrich" •  
• Ausgewählte Kurzgeschichten von Björn •  
• Jagdwissen Phantasie, Technik und •  
• Schrecken. 120 S. DIN A5, gebunden in •  
• festem Einband aus marmorierter Elfen- •  
• tenhaut. Mit zwanzig Illustrationen des •  
• Zeichners Kolibri. Auflage auf 100 Exempla- •  
• re limitiert! •  
• Für DM 6,- erhältlich bei: •  
• Cat-Killer, Carsten Volmer, Krayerstr. •  
• 31, 45276 Essen •  
• • • • •

*Oh mein geliebter Ricardo!*  
*Weshalb hast Du mir das angetan?*  
*Wenn Du das liest, weißt Du, daß ich nicht länger Dein Weib bin!*  
*Vielleicht liegst Du just in den Armen einer anderen und hast mich längst vergessen.*  
*Mir blieb keine andere Wahl! Möge Rendra Dich schützen!*  
*In ewiger Liebe,*  
*Deine Esra*

Ihr kennt Könige, Grafen, Edle und Ritter, seid aber noch nie Legenden wie Krimon Askiroff, Ugo Orsk oder Arik Elwenor, dem Brecher, begegnet? Ihr kennt das Kampfgeschehen der Orken, das Fauchen der Drachen das Waffengeklirr der großen Schlachten, aber nicht das ohrenbetäubende Getöse im Abernia-Stadion zu Havena? Ihr habt Jungfern gerettet, ein Dorf vor dem Untergang bewahrt, ganze Königreiche beschützt, aber habt ihr vor Tausenden von begeisterten Zuschauern schon einmal den entscheidenden Dreier erzielt?  
Erst wenn ihr immer erlebt habe, könnt ihr sagen, ihr habt alles erlebt!

**Im Doppelpack!**  
Die "Inschrift 2" mit einem umfassenden Artikel über Seegefechte (Regeln, Schiffsmarker und Spielplan für das Austragen von Kämpfen zur See, Seekarte, neuer Schiffstyp, neue Waffen).  
Die "Inschrift 3" beschäftigt sich mit dem Thema Astrologie in Aventurien.  
In beiden Ausgaben außerdem erprobte und beliebte Rubriken: Ironische Kritiken, Informationen aus allen Regionen des Kontinentes, Berichte über die Imman-Szene, Das Blaue Auge u.v.m.  
"Inschrift 2" für DM 2,50, "Inschrift 3" für DM 2,- in Briefmarken erhältlich bei: **Dennis Meyer, Westerharler Str. 34, 29699 Bomlitz**

Hiermit fordere ich, Angodam Ogerfresser, im Namen der Dreieinigkeit Trals das trahelische Reich auf, Tral und Nelgab in die Unabhängigkeit zu entlassen!  
Auch fordere ich den Abzug aller Soldaten Trahellens aus der Baronie!  
So und nicht anders soll es sein!

**Verlautbarung!**  
Wir, Adersin von Baeren, Edler zu Knypphausen, geben einem jeden kund und zu wissen, daß wir fürderhin gedenken Jarial, dem einzigen Boten des Lichtes zu huldigen, und den drei Forderungen Herzog Jast Gorsams vom Großen Fluß zu trotzen!

**An Ihre Hochwohlgeborene Ragnar die Rote von Zweimühlen-Zwerch!**  
Ich dachte mir schon, daß ihr weiland nicht bei voller Gesundheit wart, wie sonst hättet ihr bei der Tjoste so jämmerlich versagen können?  
es war schon schrecklich mitanzusehen, wie ihr von meiner Base ohn' jede Gegenwehr aus dem Sattel gestoßen wurdet und zu Boden fielt wie ein Sack bormischer Süßkartoffeln.  
Daher auch von meiner Seite die besten Genesungswünsche, auf daß ihr bald wieder fest (und lange) im Sattel sitzen mögt!  
Baron Gugl Ronem el'Kara von Arbasien

Im Namen der Dreieinigkeit Trals möchte ich alle Fremden auf der Insel, aufgrund des sich anbahnenden Konfliktes mit dem Reich Trahellens, bitten, entweder die Insel zu verlassen oder sich mit gezügelter Waffe zu unseren Kämpfen zu gesellen, sich dem Raben entgegenzustellen.  
Sollte dies euer Wunsch sein, meldet Euch bei Angodam Ogerfresser  
(Sascha Koschwitz, Kampstr. 26, 32602 Vlotho)





# FANTASY FESTIVAL

Ritter und Streuner, Mohas und Nivesen, strömt massenhaft nach Köln Ehrenfeld, wo am 26. und 27. November 1994 das erste große Fantasy Festival des Schwarzen Auges statt haben wird. Richtet Euer Augenmerk auf:

## Laufende Attraktionen:

- Ausstellung von Original Fantasy-Gemälden (eingeladene Künstler: M. Sommer, K. Wlodkowski, U. Yüce u.a.)
- Anwesende DSA-Autoren: N. Gaul, W. Fuchs, U. Kiesow, M. Melchers, J. Raddatz, u. a.
- Verlags- und Verkaufsstände
- Laufend Spielrunden für DSA, Dark Force, AD&D, Shadowrun, Battle Tech, Earthdawn, Midgard, Vampire, Magic the Gathering ... (Spielrundenkoordination über Info-Wand.)
- Präsentation von DSA-Software: Sternenschweif, DSA-Tools II, Battle Tech Videos
- Tombola

Erlebt das überwältigende **Programm:**

### Samstag, 26. 11. 1994

- 10.<sup>00</sup> Einlaß
- 11.<sup>00</sup> DSA-Turnier
- 13.<sup>00</sup> Workshop AI'Anfa
- 14.<sup>00</sup> Großes Battle Tech Turnier (Mech Force Germany)
- 15.<sup>00</sup> Dark Force Turnier
- 17.<sup>00</sup> Podiumsdiskussion: Die Magie des Schwarzen Auges
- 19.<sup>00</sup> Forum Der Aventurische Bote
- 20.<sup>00</sup> Wettbewerb: Die beste Gewandung

### Sonntag 27. 11. 1994

- 10.<sup>00</sup> Battle Tech Turnier
- 11.<sup>00</sup> Dark Force Turnier
- 13.<sup>00</sup> Podiumsdiskussion "DSA - Vergangenheit und Zukunft"
- 14.<sup>00</sup> Live-Rollenspiel
- 15.<sup>00</sup> Brettspieltturnier
- 17.<sup>00</sup> Versteigerung

## Anreise, Organisation, Infos usw.

**Auto:** nach Köln fahren - Weg erfragen (kleine Hilfe: Köln Ehrenfeld liegt auf der linken Rheinseite) - Parkplätze vorhanden

**Bundesbahn ab Köln Hauptbahnhof:** DB-Nahverkehr Richtung Düren/Aachen bis Haltestelle "Ehrenfeld", dann Bus 141 bis Maarweg / Widdersdorfer Straße

**Straßenbahn:** Linien 3 u. 4 bis Haltestelle Venloer Str. / Gürtel  
Linie 13 bis Weinsbergstr. / Gürtel

**Eintrittspreise:** Wochenendkarte (Sa/So): DM 15,-  
Tageskarte DM 10,-

**Übernachtungsmöglichkeiten** auf Anfrage (bei Minderjährigen Bestätigung des Erziehungsberechtigten erforderlich)

Schriftliche Anfragen an **Taro Lachéra**  
**Marsilkasstr. 35**  
**50937 Köln**  
Telefonische Auskünfte: DSA-Hotline 08165/9242260



## Rondra-Wunder in Kurkum?

### Beilink:

Wenn die göttliche Löwin wahrhaftig in Kurkum erschienen ist, so wäre das gewiß ein Ereignis, über das wir nicht in so bescheidenem Rahmen berichten würden, aber leider ist der Inhalt unserer Meldung keineswegs gesichert, denn die einzigen Gewährsleute für das Geschehnis sind bislang die Zwerge Tulbor, Sohn des Tibuin, und Ermuk, Sohn des Eberech, die sich auf Kurkum, der sagenhaften Amazonenburg, aufhielten, um dort einige Steinmetzarbeiten auszuführen. Nach eigenem Bekunden sprachen die beiden während der Arbeit - so verlange es

der Brauch - stets dem guten Biere zu. Dennoch beschwören Tulbor und Ermuk gleichermaßen, sie hätten - Bier hin, Bier her - drei Tage lang eine wohl an die vierhundert Schritt lange, sandfarbene Wolke in Form einer ruhenden Leuin über der Burg schweben sehen. Auch die Amazonen hätten das Himmelsbild gesehen und seien über den Anblick sehr aufgeregt gewesen. Am dritten Tag der Erscheinung sei die Königin Yppolita von einer Reise zurückgekehrt, daraufhin habe ein heftiger Wind die Wolke verweht. Die Königin aber habe den ganzen Tag im Gebet im Burgtempel verbracht und sei erst am näch-

sten Morgen vor ihre Kriegerinnen getreten. Sie sei sehr ernst gewesen. Wenn die himmlische Erscheinung sie beglückt hatte, so sei ihr das keinesfalls anzumerken gewesen. Unsere Gewährsleute behaupten gar, in den Augen der kriegerischen Majestät einen feuchten Schimmer bemerkt zu haben. Königin Yppolita hatte offenbar eine Rede an ihre Kriegerinnen halten wollen, sich dann aber auf einen einzigen Satz beschränkt: »Meine Achmad'sunni, ihr seid die besten, und das werdet ihr in Ewigkeit sein, und so werde auch ich in euch ewig leben ...« An dieser Stelle hatte sich die Köni-

gin plötzlich abgewandt und war zurück in den Palas geeilt. Am selben Tag noch wurden Tulbor und Ermuk aufgefordert, Burg Kurkum zu verlassen, so daß sie keine weiteren Beobachtungen in der Amazonenfeste anstellen konnten.

Eine Anfrage der Botenredaktion zu dem Ereignis ließ Kurkum unbeantwortet, so daß wir - wie schon erwähnt - nicht mit Sicherheit behaupten können, daß sich in den Beilunker Bergen ein echtes Rondra-Wunder zugegetragen habe. Wir werden dennoch versuchen, weiter über die rätselhaften Vorgänge zu berichten. U.K.

## Blick zurück auf dunkle Zeiten

Gastkommentar: Die Answins'sche Ursupation (18 Hal)

*Wir geben hier die Expertenmeinung der Magisterin Tilma-  
da Edle von Bergenhof vom  
Rechtsseminar zum Greifen in  
Beilunk, der führenden Ex-  
pertin für Staatsrecht, wieder.  
Wir verweisen darauf, daß sich  
die Meinung von Gastkommen-  
tatoren mit der der Redaktion  
decken muß:*

Der Fall Rabenmund ist abgeschlossen. Die abtrünnigen Adeligen büßen in den Kerkern der Festung Rulat, der Thronräuber selbst untersteht, wie es scheint, nur mehr Praios' Gerichtsbarkeit selbstselben. Zurück bleibt ein Kaiserreich ohne Kaiser, das jedoch unter einem hochedlen Reichbehüter beherzt in die Zukunft blickt. Zurück bleibt auch ein Geschlecht, dessen Name seit mehr als zweihundert Jahren nicht aus der Geschichte des Reiches wegzudenken ist und das nun einen unausmerzbaren Makel trägt: das Haus Rabenmund.

Begründet hat diesen Ruhm der junge Wehrheimer Ritter Randolph von Rabenmund, der es mit einer ungewöhnlichen Kombination aus Kompetenz, Charisma und Raffinesse bis zu Kaiser Bodars Kanzler und zum Grafen von Wehrheim brachte. Als Autor des Standardwerkes "Der Ringende Herr" gilt er als Begründer moderner Staatskunst, sein Lebenswerk krönte er mit der Reichsreform von 201 v.H. Seine Nachfahren gehören zu den mächtigsten und weitestverbreiteten Familien des Reiches und werden zuweilen gehässig als "Darpatischer Filz" bezeichnet. Nach jüngster Zählung finden sich noch immer 14 Vertreter des Hauses Rabenmund in hohen Positionen als Fürst, Baron, Vogt, führende kaiserliche Beamte oder hochrangige Offiziere. Vergeblich versuchte Ritter Randolphs direkter Erbe der siebten Generation, Answin

Garbit Hildebald, aus dem weitreichenden Schatten solch berühmter Verwandtschaft zu treten; sein Griff nach dem Kaiserthron entsprang dem falschen Verständnis von seiner Bedeutung.

Umso peinlicher muß es erscheinen, daß Answin nach Meinung aller führenden Staatskundler gegen jede Richtlinie verstoßen hat, die sein Vorfahr für einen wirklich erfolgreichen Staatsmann aufgestellt hatte. So wird Graf Answin nur in die Geschichte eingehen als einer von mehreren Größenwahnsinnigen, die sich in jüngster Zeit selbst zum Kaiser ernannten: Im Svellttal scharen sich die Flüchtlinge um Reno I., Kaiser des Svellttales. Irgendwo zwischen den maraschanischen Inseln treibt der eingeborene Kaiser von Jilaskan sein Unwesen. Ganz zu schweigen davon, daß alleine im Noionitenkloster von Selem zwei Kaiser Alriks von Aventurien leben.

Als mehr denn eine Anekdote sei in diesem Zusammenhang erwähnt, was der große maraschanische Seher Nostria Thamos zur Rohalszeit prophezeite: "Der Eine über Alveran erkor nur Einen über Aventuria. Der Rabe greift nach dessen Thron. Doch die größte Göttergabe verliert den Wert, wenn der Ring sich schließt. Und unerwartet strauchelt der Rabe und fällt." (Zitiert nach: Etherisches Gefflüster, 253 v.H.) Doppeldeutig wie viele der Vorhersagen des Nostria Thamos, wurde der Satz zunächst auf Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa bezogen, ehe man seinen weiteren Sinn erkannte. Soweit zu Answins Schicksal, dessen Ende uns nicht bekannt ist. Was ist über seine Gefolgsleute zu berichten, jene 32 Angehörige des Hohen und Niederen Adels, die einem falschen Kaiser huldigten? Viele Angehörige des alten Erbadels, ohnehin verunsichert

durch Kaiser Hals "willkürliche Besetzungspolitik" mit verdienten Veteranen aus Bürger- oder gar Bauernstand, fürchteten wohl, endgültig ihren Einfluß zu verlieren. Hier zeigt sich die weise Voraussicht unseres Kaisers: Es erweist sich als geradezu hesindiale Idee, um das Kaiserhaus verdiente Recken in wichtigen Positionen des Reiches zu verankern. Andererseits darf natürlich nicht verschwiegen werden, daß gerade diese Maßnahmen viele alteingesessene Adelige geradezu in Answins Arme getrieben haben. Vor allem unter jenen Ex-Baronen, die ihre Titel zugunsten kaiserlicher Günstlinge aufgeben mußten, bzw. deren hoffnungsvollen Nachfahren, die auf die traditionelle Weitergabe des Titels an die Erben gehofft hatten, fanden sich viele, die sofort dem Ursupator jubelten.

Besonders schwer wiegt der Verrat von Fürst Udalbert von Wertlingen, Marschall von Garetien. Der Fürst - ohne Provinz und Münzrecht - war der letzte lebende Hochadelige, der durch Kaiser Retos Reichsgrundreform (11 v.H.) sein Lehen verloren hatte. Seinen Titel wird er bis zu seinem Tod auf Rulat tragen, sein Sohn Ludalf - übrigens Prinz Brins Wagenlenker während des Donnersturmrennens - trägt bereits nur mehr den Titel eines Edlen.

Der zweite Hauptverbündete Answins war der darpatische Graf Paske von Roßhagen, immerhin Neffe von Pomona von Roßhagen, der Botin des Lichtes, bis 1 v.H.

Wenig geklärt und daher auch nicht abgeurteilt sind die Loyalitäten anderer Mitglieder des

Geschlechtes Rabenmund, von denen sich nur ganz wenige offen gegen den Thronräuber stellten. Fürstin Hildelind zahlte ihren Verrat am Reich mit ihrem Leben, ihre Tochter Imegunde, die treu zur kaiselichen Familie stand, folgte auf den darpatischen Thron. Als Verschwörer abgeurteilt - allerdings nach rondrianischem Kirchenrecht und durch das Schwert der Schwerter persönlich - wurde der Rondra-Geweihte Adram von Aschenfeld, der schon bei der Verschwörung von Gareth, dem nie ganz geklärten Mordanschlag Answins auf Prinz Brin 5 Hal, Vertrauter des Grafen war.

Und es muß wohl Ironie der Geschichte sein, daß gerade durch die verbrecherischen Bemühungen dieser abtrünnigen Adeligen eben jene Lehen nun vakant wurden und bereits wieder größtenteils an jene jungen Recken vergeben wurden, gegen die die Ambitionen der Auführer gerichtet waren. **Hadmar Wieser**

Kleinanzeigenwünsche, Briefe, Kritiken, Kommentare, Vorschläge, Artikel, Anfragen etc. bitte wir immer an unsere werbe-  
Antenne anquisitese:

Michelle Melchers  
Normannenstr. 37  
42275 Wuppertal

Für unverlangt eingesandte Artikel wird keine Haftung übernommen. Sollten Sie darauf Wert legen, auf Ihre Fragen Antwort zu bekommen, legen Sie bitte Rückporto bei. Und geraten Sie nicht gleich in Zorn, wenn bis zum Eintreffen des ersuchten Schreibens geraume Zeit ins Land geht. Alle Mitarbeiter des Boten erledigen die Korrespondenz ehrenamtlich in ihrer Freizeit.

## Eine hochadelige Piratin?

(Albernia)

Während das junge Königreich nach dem Isorischen Aufstand langsam zur Ruhe kommt, verlautete gerüchteweise, daß Isora keineswegs die erste aus der Familie von Elenvina gewesen sei, die gegen Fürst Cuanu vorging. Schon die verschollene Tochter Isoras, eine gewisse Luta, soll vor Jahren - aus verschmähter Liebe - ein Attentat auf den Fürst versucht haben. Die Krone wird dem Gerücht mit der Behauptung aufgesetzt, jene Luta sei heute eine Räuberbraut oder Piratenkapitänin im Lieblichen Feld. Ein Kommentar der Familie Bennain zu diesen Ungeheuerlichkeiten war nicht zu erlangen.

## Ein neuer Graf zu Waldstein

**Waldstein:**

Reichsbühner Brin, König von Gareth, hat in der strittigen Frage der Besetzung der garetischen Grafschaft Waldstein entschieden.

Bislang hatte den Titel die einzige elfische Hochadelige inne, die Gräfin Naheniel Quellentanz. Kaiser Valpo hatte ihr diesen Titel verliehen - und es ist ein offenes Geheimnis, WOFÜR er es ihr verliehen hat. Sie hat bereits drei Kaiser überlebt, und spätestens auf dem Reichstag wurde die Frage laut, wie lange sie den Titel wohl noch führen werde?

Dazu kam ihr Verhalten während der Answin'schen Usurpation: Während es für jeden Adeligen eine Überlebensfrage war, ob er sich für Kaiser oder Thronräuber entschied,

befand sie sich zwei Jahre lang auf einem sogenannten Jagdausflug! Wohl kaum die Einstellung, die man von einem Adeligen des Reiches erwartet.

Das Urteil des Königs:

In Anerkennung ihrer kaiserlich zugesicherten Privilegien führt die Gräfin weiterhin ihren Titel. Als Lehen verbleiben ihr jedoch nur die Burg Silz und die umliegenden Gräflichen Lande von Baroniegröße.

Als neuer Graf von Waldstein wird Albrax, Sohn des Agam, belehnt. Der Bruder des zwergischen Bergkönigs Arombolosch zeichnete sich während der Usurpation mit seinen kaisertreuen Söldnern, den "Kor-Knaben", aus.

Hadmar Wieser

## Praioskirche wider die Magierzunft

**Gareth:**

Auf Anregung des Hochmeisters vom Bannstrahl Praios' - im Volksmund auch Geißlerorden genannt - ist der Hofstaat des Königs und Reichsbühners nunmehr erweitert worden:

Seit geraumer Zeit schon, so ist jetzt zu hören, verwies Seine Exzellenz Ucurian Jago auf die vielfältigen Gefahren und Versuchungen, denen Magier durch ihre Kenntnisse und Experimente ausgesetzt sind. "Zwar", so der Hochmeister, "ist es noch zu früh, eine allgemeine Kontrolle aller Magier zu fordern, doch sollte zumindest der Hof mit leuchtendem, praioseffälligem Beispiel vorangehen und seinen eigenen Zaubern moralische Autoritäten zur Seite geben. Mein Orden wird dafür gerne verdiente Personen von gutem Ruf bereitstellen."

Schließlich einigte sich der Hof mit dem Orden in göttergefälliger

Weisheit: Während Seine Spektabilität Viriliys Eibon, der Erste Hofmagier, aufgrund seiner bekannten Verdienste um die Sache der Weißen Magie auch weiterhin sein eigener Ratgeber sein wird, erhalten die rangniedrigeren Hofmagier einen Berater und Adjutanten aus den Reihen des Bannstrahl Praios' zur Verfügung gestellt - Magister Chiranor Feyamun wird künftig von Ritter Aldec Sonnfried in Fragen der Moral und Gewissensprüfung unterstützt, während Magister Melwyn Stoeerbrandt die edle Madame Pervalia Gurva von Ulmenhain als seine "Leibgeißlerin" zugewiesen bekommt.

Bislang wurde weder seitens der Gilden noch der betroffenen Magi eine Stellungnahme kundgetan, doch dürfte man nicht lange auf eine offizielle Verlautbarung warten müssen.

J. Raddatz

# 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:

Jörg Raddatz, Norbert Vanzke, H. Wieser, Ingo Wölbern

Illustrationen:

Susi Michels, Friederike Rust (Stadtplan)

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 Fantasie-Spiele