

Aventurischer Bote

mit Salamander

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

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften.

Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig

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

von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunksinns! Ansonsten gilt: Auch wenn der Bauersmann den letzten Spargel sticht, so tun des Boten Redakteure dennoch ihre Pflicht.

DM 4.--

Ausgabe
Juli/Aug. 1995
Preis, 25 Hal

58

Gefährliches Maskentreiben in der Stadt der Kanäle

Schwere Unruhen in Grangor

Grangor:

Während der gerade beendeten Festlichkeiten rund um die „Große Warenschau“ vom 4. - 8. Rahja ist es in Grangor zu schweren, bürgerkriegsähnlichen Unruhen gekommen.

Das berühmte und traditionsreiche Maskenspektakel, das in jedem Götterlauf auch viele Fremde in die Stadt lockt, um am bunten und ausgelassenen Treiben teilzuhaben, geriet dieses Mal völlig aus den sonst so göttergefälligen Fugen:

Finstere, aufrührerische Gestalten machten sich, die durch sommerliche Hitze und reichlich fließenden Brantwein aufgewiegelte, Stimmung der Massen zu Nutze. Im Verlauf des Festes kam es zu blutigen Raufereien und wüsten Straßenschlachten, die darin gipfelten, daß sich der tobende Pöbel gegen alle Bastionen von Ordnung und Stabilität wandte. Durch Larven und Maskenraden dagegen gefeit, erkannt zu werden, wiegelten die Rädelführer das Volk auf, nutzen auf diese Weise schamlos die alten Traditionen für ihre niederen Zwecke aus.

Die Bediensteten des Stadthauses waren ebenso zur Flucht gezwungen wie die Gelehrten der Magierakademie. Es heißt, die „Innere Stube“ (die städti-

Als begünstigend für den unerfreulichen Verlauf der Festivitäten, von einzelnen Übergriffen bis hin zum offenen Aufruhr, muß gelten, daß die

Erst nach Ablauf mehrerer Tage konnten in Grangor Ruhe und Ordnung wiederhergestellt werden:

Am 9. Rahja sicherten die Reste der Städtischen Zweililiengarde zumindest den Pilgerhafen auf Alt-Grangor und das Rathaus - einen Tag zuvor hatte bereits der Befehlshaber der „Horasischen Heimatflotte“, Admiral Dorian ter Broock, zwei Banner Seesoldaten eingesetzt, um auf den beiden Inseln Neuhaven und Traviastrand die Werft- und Kai-



sche Regierung) habe sich in die herzogliche Burg Windhag auf dem Festland zurückziehen müssen.

Seinen Höhepunkt erreichte das blutige Maskentreiben am 8. Rahja, als die wie wahnwitzig tobenden Massen aufeinander losgingen und es zu regelrechten Straßenschlachten kam, die dutzende Opfer forderten. Plünderer und Brandschatzer taten ein übriges, ganze Häuserzeilen gingen dabei in Flammen auf. Noch ist nicht bekannt, wieviele Tote und Verletzte zu beklagen sind und wie hoch der Schaden an Hab und Gut zu beziffern ist.

Bürgerschaft schon in den Tagen zuvor durch eine unheimliche Mordserie verunsichert worden war.

Zwar mühten sich die Grangorer redlich, ihre aufkeimende Furcht durch besondere Ausgelassenheit zu vertreiben, allein, die Saat für Chaos und Unruhen war gelegt. Auch beschreiben Beobachter die Stimmung in der Stadt als „aufmerkwürdige Art und Weise bedrohlich und düster“, ja unheilsschwanger, ohne daß jemand der Befragten genau darlegen konnte, wodurch sich das innere Unwohlsein eigentlich begründen ließ.

anlagen zu besetzen.

Am 11. Rahja schließlich erreichte dann ein ganzes Regiment (!) der Herzöglichen Garde Grangor.

Diesem gelang es binnen weniger Tage die Stadt zu befrieden, so daß am 15. Rahja die Regierungsgewalt wieder dem Stadtrat übergeben werden konnte.

Etliche der Aufwiegler wurden von Frau Oberst Rallya Nervuker und ihren Leuten gefaßt, doch gibt es noch keine offiziellen Verlautbarungen, wer der maßgebliche Drahtzieher des Aufruhrs war. Jedoch wurde aus kundigen

Kreisen bekannt, daß man vermutet, daß die Bande eines gesetzlosen Mörders und Räubers hinter den Vorfällen steht: Der „Schwarze Brekker“, der schon seit mehr als 15 Jahren die Grangorer Bürger um ihr Hab und Gut beraubt und so manchen Götterfürchtigen vor der Zeit zu Boron gesandt hat, soll die Krawalle angezettelt haben, um inmitten der allgemeinen Unruhe die Villen und Kontore der Reichen plündern zu können.

Zusätzlich sollen Brekker und seine Bande auch Urheber der mannigfachen Gerüchte über angebliches schwarzmagisches oder gar namenloses Wirken in der Stadt sein, die von ihnen offenkundig zu dem Behufe verbreitet worden sind, die Stadt in noch unheiligeres Chaos zu stürzen und um so

ungehinderter ihre dunklen Zielen verfolgen zu können. Dank des schnellen Eingreifens der Herzöglichen Garde wurden diese ruchlosen Pläne zunichte gemacht.

Allerdings ist es den Offiziellen bislang noch nicht gelungen, des berüchtigten Gurgelschneiders Brekker habhaft zu werden. Doch gibt sich Frau Oberst Nervuker zuversichtlich, den Schurken und seine engsten Vertrauten alsbald zu fassen.

Eine andere These über den Grund für die Auswüchse wird vom Obersten der Stadtgarde vertreten, der davon ausgeht, daß der Ursprung der Revolte in einer Auseinandersetzung rivalisierender Banden gelegen habe, die dann - durch die allgemeine Stimmung begün-

stigt, eskaliert sei. Eine glaubhafte Erklärung, wie ein Bandenkrieg zu einem Volksaufstand werden kann, bleibt diese Version jedoch schuldig. Hartnäckig halten sich jedoch auch Gerüchte in der Stadt, daß mitnichten Brekker und seine Bande Urheber der Unruhen waren, sondern daß vielmehr das Wirken weit dunklerer Mächte im Spiel sei. Wieder andere, Sektierer und Flagellanten zumeist, behaupten, die Ereignisse in Grangor seien eine Strafe der Götter für die Anmaßung der Königin, sich zur Horas ausrufen zu lassen. Jedoch wurde von kundiger Stelle betont, daß es sich bei diesen Geschichten um reine Ammenmärchen und Ausgeburten abergläubischer Seelen handele, wissentlich von Brekker geschürt.

Man verwies ausdrücklich darauf, daß sich bislang kein Beweis für schwarzmagisches oder widernatürliches Wirken jedweder Natur finden ließ.

Gewiß wird eine lange Zeit vergehen, bis Grangor wieder zu seiner alten Geschäftsamkeit zurückgefunden hat, und bis die Wunden, die Feuer und Krawalle geschlagen haben, verheilt sind. Ganz zu schweigen von dem Schaden, den der Ruf der Handelsstadt genommen hat.

Der Bote wird seine Leserschaft natürlich auf dem Laufenden halten, sobald Näheres über die Hintergründe der Geschehnisse bekannt wird oder die Hauptschuldigen der Ausschreitungen gefaßt worden sind.

Der Zug des Grafen

Ein Szenariovorschlag

Lieber Leser!

Die folgenden Informationen können die Grundlage für ein Abenteuer bilden.

Wenn Sie sich also noch nicht ganz sicher sind, daß Sie ohnehin dieses Abenteuer leiten werden:

Verderben Sie sich nicht den Spaß und blättern Sie weiter!

Das folgende Szenario weicht in mancher Hinsicht von herkömmlichen Abenteuern ab: Es beschreibt ein noch bevorstehendes „offizielles“ Ereignis, so daß Sie als Spielleiter verschiedene Möglichkeiten haben, es in ihrer Spielrunde zu verwenden, ohne daß Sie sich getreulich an eine vorgefertigte Abenteuerhandlung halten müssen.

Sie können die Charaktere Ihrer Mitspieler direkt an den Ereignissen beteiligen, Sie können sie ebenso einzelne Teile miterleben oder einfach nur davon erfahren lassen.

In aller Kürze:

Nach der Besetzung Grangors fürchtet die Herzögliche Regierung weitere Unruhen und möchte zusätzliche Soldaten in die Stadt verlegen; das Angebot der Horaskaiserin, Truppen auszuleihen, wurde abgelehnt, da man beweisen will, daß die Provinz ihre Probleme durchaus selbst beilegen kann.

So wurde Graf Kalman von Phecadien ermächtigt, in Venga am Phecadi ein 800 Soldaten starkes Heer zusammenzuziehen. Das ist auch geschehen, doch danach setzte der Graf seine Truppen für einen ganz unerwünschten Zweck ein: Zum Angriff auf das Mittelreich ...

Die Attacke auf die Grenzfestung Eslamsberge bricht zwar nach knapp einer Woche zusammen, doch der politischen Schaden ist noch unabsehbar.

Die Beteiligten:

Graf Kalman von Farsid

Der Regent der Grafschaft Phecadien herrscht über eine Region, die seit eh und je als erstes Schlachtfeld in einem hypothetischen (?) Garethisch-Vinsalter Krieg gilt.

Graf Kalman ist der vollendete Edelmann: hochgewachsen, mit entschlossenen Gesichtszügen und schneidigem Kavalleristen-Schnurrbart; stets in angemessene und doch prächtige Kleidung gehüllt, sei es seine Amtsrobe oder seine blitzende Rüstung.

Lebensweg und Charakter:

Der älteste Sohn der vormaligen Gräfin von Phecadien wuchs in dem Glauben auf, daß es vor allem am bösen Willen der Gareth Kaiser lag, daß sein Vaterland nicht die gleiche Macht wie in der Alt-Bosparaner Zeit besaß.

Als Mitglied des horastreuen Ordens vom Goldenen Adler, aber auch der überaus imperialistischen Murak-Gesellschaft wurde Graf Kalman neben Staatsmarschall Hakaan

zu einem der prominentesten Befürworter ausgedehnter Expansion. Schon auf dem Gareth Hoftag des Jahres 21 Hal hat er einen Eklat und beinahe einen Krieg heraufbeschworen (siehe AB 49, S.11-12).

Vor allem die Grenzlage seines Territoriums hat den tapferen und unerschrockenen Krieger zu einem Fanatiker werden lassen, der allerorten mittelreichische Verschwörer und Agenten am Werke sieht. Um das Horasreich zu neuer Größe zu führen, würde er jedes Opfer bringen.

Methoden:

Graf Kalman ist eigentlich recht umgänglich, und unnötige Gewalt ist ihm absolut zuwider. So wie er allerdings an die Bedeutsamkeit seines Zieles glaubt, ordnet er diesem alles unter - das eigene Leben ebenso wie das seiner Untergebenen und Untertanen.

Intrigen sind ihm fremd - so er Kriegslisten durchaus anzuwenden vermag, steht er, den komplizierten Ränken Vinsalter und Kusliker Stiles doch eher hilflos gegenüber.

Kalman ist die treibende Kraft beim Überfall auf das Mittelreich: Er befürchtet, daß sich das zuvor von Revolten und Orks erschütterte Mittelreich immer weiter an Stärke (zurück-)gewinnen wird und hält den gegenwärtigen Zeitpunkt für die letzte Gelegenheit, einen Schlag gegen die Garethher zu führen und damit einen Krieg herbeizuzwingen, der in seinen Augen nur in einem Triumph des Horas-Reiches gipfeln kann.

Wer immer ihm Einhalt zu gebieten vermag, beendet auch den Kampf - doch anders als durch den Tod oder Beherrschungsmagie läßt sich der fanatische Graf nicht aufhalten.

alles requirieren, was ihm nützlich oder notwendig erscheint. Ein Artefakt besondere Natur ist der Stirnreif des Grafen, der ihn gegen jegliche Beherrschungsmagie immun macht. Spieltechnisch können Sie die Kräfte des Reifes nach eigenem Ermessen festlegen, so

panie Gräflisch-Phecadischer Grenzreiter (geübt) sowie eine Kompanie Landwehr (ungeübt). Erstere sind dem Grafen gegenüber sehr loyal, letztere hat sich eher ins Unvermeidliche gefügt - beide Kompanien aber sind überaus patriotisch, sowohl dem Phecadital wie

Eine gut drei Schritt hohe Wallmauer umgibt den Turm sowie Baracken, Ställe und Wirtschaftsräume. Alles in allem können zusätzlich zu den zwei üblicherweise hier stationierten Bannern noch zwei weitere (alles in allem also 200 Leute) auf engstem Raum hier



untergebracht werden, die übrigen müssen notgedrungen auf dem Vorfeld der Garnison kampieren.

Da bei Phecanostein zur Zeit am Horaswall als einer gewaltigen Wehranlage gearbeitet wird, halten sich hier auch gut 200 Bauarbeiter auf, deren Unterkünfte nunmehr für die Soldaten in Beschlag genommen werden.

Normalerweise sehr patriotisch, sind die Arbeiter alles andere als begeistert und

Zitate:

„Soldaten, was wir heute mit unserem Blut erringen, werden unsere Kinder eines Tages in tiefer Dankbarkeit genießen können!“

„Die Nachmaligen werden des heutigen Tages voll Stolz gedenken - und ihr seid dabei!“

„Ohne Haß oder Eifer gesagt, meine Damen und Herren: Der Anfang vom Ende der Garethher Tyrannei muß nun eingeläutet werden.“

daß die Kraft des Reifes etwa dann verbraucht ist, wenn die Helden dem Grafen allein noch durch Magie beizukommen vermögen, bzw. Würfelpetch andere Versuche vereitelt hat. Auf keinen Fall aber sollte ein noch potentes Artefakt in die Hände eines Helden fallen (das werden die Gefolgsleute des Grafen wohl auch kaum zulassen), wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, ob etwaige Auswirkungen auf spätere Abenteuer in Ihr Konzept passen.

Die Altreicher:

Die ca. 800 Bewaffneten bestehen aus einer halben Kom-

auch dem ganzen Horasreich gegenüber. Allenfalls wenn man ihnen eindeutig den Unwillen Amene-Horas' beweist, würden sie von der Ausführung des gräflichen Befehls ablassen.

Die ursprüngliche Grenzgar-nison (zwei Banner der Horas-legion) hingegen hält von dem Vorhaben des Grafen wenig (vorsichtig ausgedrückt), läßt sich allerdings auch nicht so einfach in Ränke gegen einen Hochadligen des Reiches ein-spannen.

Die Mittelreicher:

In den letzten Monaten hatte sich die Lage am Phecadital einigermassen entspannt, so daß die Garethher Garnison nur mehr drei Banner Soldaten zählte - gerade ausreichend, um die Festung Eslamsberge einige Tage lang zu verteidigen, aber ohne jede Chance in einer offenen Feldschlacht.

einige mögen sich gar als Widersacher des Grafen versuchen (zumal sich unter ihnen gewiß auch Mittelreicher als Spione befinden).

Erwähnt sei hier noch der unvermeidbare Gestank, der Dreck, das allmorgendliche Schlangestehen an den wenigen Waschplätzen und ähnliche Unannehmlichkeiten des Heerlagers.

Eslamsberge:

Das mittelreichische Gegenstück zu Phecanostein ähnelt seinem Pendant, liegt allerdings 50 Schritt weiter nördlich am Westufer des Phecadital. Vor jedem Angriff müssen die Vinsalter aufwendig über den Fluß setzen. Dadurch können sich die zahlenmäßig weit unterlegenen Verteidiger sich zumindest rechtzeitig auf den Ansturm vorbereiten.

Die Ereignisse

- Der erste Schritt beim Angriff auf das Mittelreich ist die handstreichartige Übernahme der Grenzfeste Phecanostein sowie (am 15. Praios) ein erster - schlecht koordinierter - Angriff auf die mittelreichi-

Die Örtlichkeiten

Phecanostein:

Die horasische Festung ist um einen etwa 10 Schritt hohen und genauso viel durchmessenden Rundturm errichtet.

Graf Kalman von Jarfid

Größe: 1,88, **Gewicht:** 80 Stein, **Haarfarbe:** blond, **Augenfarbe:** blau, **geb.:** 12. FIR 20 v. Hal, ST 11

MU:	15	AG:	3	LE:	74
KL:	13	HA:	4	AE/KE:	-/-
IN:	11	RA:	4	MR:	7
CH:	14	TA:	3	AT/PA:	15/13 (Schwert)
FF:	10	NG:	5	TP:	1W+5
GE:	12	GG:	4	RS/BE:	5/4
KK:	13	JZ:	7		

Herausragende Talente: Schwerter 12 (pers. Waffe), Reiten 13, Kriegskunst 11, Staatskunst 10

sche Grenzbastion Eslamsberge, den die Garethher ohne nennenswerte eigene Verluste (3 Verwundete) zurückwerfen können.

- Am 16. Praios greifen gleich drei gräfliche Banner Eslamsberge an und werden unter erheblichen beiderseitigen Verlusten abgewehrt.

- Nach zwei Tagen Ruhe bestürmen am 18. Praios die Truppen des Grafen erneut die Garethher Bastion und verbringen danach drei weitere Tage damit, sich neu zu ordnen.

- Währenddessen dringen die ersten Spähreiter phecadiaufwärts vor und stoßen dort auf die Vorhut mittelreichischer Entsatztruppen. Am 20. Praios kommt es zu einem Scharmützel bei Imdal.

- Am 21. Praios trifft ein Bevollmächtigter der Horaskaiserin in Phecanostein ein - mit den nötigen Dokumenten, um den Grafen wegen Hochverrates zu arretieren.

Statt sich zu ergeben, reitet Graf Kalman mit seinen engsten Getreuen einen letzten tollkühnen Angriff gegen Eslamsberge und stirbt den Schlachtentod.

Ereignisse, die auch die eifrigsten Helden nicht verhindern können, sind die Besetzung Phecanosteins und der erste Angriff auf Eslamsberge.

Ansonsten zeigt diese Übersicht nur, was ohne das Eingreifen der Abenteurer passieren würde.

Sie als Meister müssen von Fall zu Fall entscheiden, was die Aktionen der Helden im einzelnen bewirken. Der Tod des Grafen ist ein „offizielles“ Ereignis, das die künftige Geschichtsschreibung als gegeben hinnehmen wird - so es denn eintrifft. Am besten läßt er sich erzählerisch als Teil eines wahnwitzig-heroischen Ansturms einiger weniger Altreicher, unter der Führung des Grafen, gegen die Mauern von Eslamsberge präsentieren.

Politische Folgen

Da Graf Kalman zeitlebens ehe- und kinderlos war, ist kein direkter Erbe der Grafschaft vorhanden, so daß die Verwaltung vorerst Herzog Cusimo von Grangor zufällt, ehe eine dauerhafte Lösung gefunden ist.

Weitreichender ist die nun herrschende außenpolitische Krise zwischen Gareth und Vinsalt: Mit dem Überfall ist für das Mittelreich ein Kriegsgrund gegeben, und auch im Horasreich erheben sich Stimmen, daß der unvermeidliche Krieg nun durch kühne Schritte vorentschieden werden müsse. Wer weiß ...?

Die Rolle der Helden im Abenteuer

- Grundsätzlich müssen Sie entscheiden, in welcher Form die Helden an den Vorgängen teilhaben.

Die Helden können nicht die gesamte, sich anbahnende Krise verhindern (diese tritt unabhängig ein). Falls Ihre Spieler sich schnell frustriert zeigen, wenn ihnen nicht alles gelingt, ist „Der Zug des Grafen“ kein ideales Szenario für sie.

- Die (eher dem Alten Reich gewogenen oder neutralen) Helden könnten von einem Sergeanten des Grafen angeworben werden, sich dem Heerhaufen des Grafen anzuschließen. Jedoch sollte auch der patriotischste Held sich darüber Gedanken machen, ob dieser Kriegszug mit dem Wunsch der Kaiserin konform geht und welche Folgen sein Tun haben könnte.

- Helden, gleich welcher Loyalität, könnten vom Angriff bzw. der Zusammenballung der Truppen überrascht werden, als sie auf einer der beiden Festen für eine Nacht Quartier bezogen haben. So könnte beispielsweise der Kommandant von Phecanostein die Helden bitten, Nach-

richt nach Grangor zu bringen, um vom Übergriff des Grafen zu berichten.

- Politisch wird die Lage dadurch verkompliziert, daß der Kronsekretär für das Wehrwesen, Zandor von Nervuk, als „Verteidigungsminister“ des Vinsalter Königreiches dem Grafen Anweisungen erteilen könnte; als Landherr von Venga ist er jedoch dessen Untergebener.

Wenn Sie politische Verwicklungen in Abenteuern lieben, können Sie dafür sorgen, daß die Helden zum besagten Zeitpunkt in die Dienste Zandors genommen werden und den Auftrag haben, die Truppenzusammenballung in Phecadien im Auge zu behalten.

- Vielleicht werden die Helden aber auch aus ganz persönlichen Gründen in die Vorfälle verstrickt: Die Tochter, eines Bauern aus dem Phecadital, bei dem die Helden just zu Gast waren, hat sich freiwillig bei dem vorbeiziehenden Heerzug als Söldnerin verdingt, um etwas für ihre Hochzeit dazuzuverdienen - und die Helden werden nun gebeten, sie zu beschützen. (Wenn die holde Maid eine ansehnliche Kämpferin ist, die sehr wohl auf sich selbst aufpassen kann, mag das einige amüsante Szenen am Rande geben.)

- Patriotisch-mittelreichische (oder neutrale) Helden hingegen können mehr oder minder zufällig Zeugen der Ereignisse werden und beschließen (bzw. sie werden gebeten oder gar befohlen), für Kaiserhaus oder blanke Dukaten, dem Mittelreicheinen gefälligen Dienst zu erweisen und die Pläne des Grafen zu erkunden bzw. zu vereiteln.

Strategische Aspekte:

- Nicht zuletzt ist der Zug des Grafen auch eine Frage der Zeit: Es sind 27 Meilen von Venga nach Grangor (ein knapper Tagesmarsch also)

und nicht einmal 20 Meilen von Venga zur Grenze.

Wenn die Truppen ein, zwei Tage auf sich warten lassen und zugleich Botenreiter mit beruhigenden Meldungen über harmlose Verzögerungen eintreffen, wird das Oberkommando in Grangor kaum zeitig genug reagieren, um den Angriff auf die mittelreichische Festung vereiteln zu können. Demnach ist es an den Helden, die Kräfte vor Ort zu mobilisieren bzw. die Dinge selbst in die Hand zu nehmen.

Erfolg oder Mißerfolg - das ist hier die Frage!

Wie erfolgreich die Helden sind, hängt vornehmlich davon ab, unter welchen Vorbedingungen sie in die Geschehnisse verwickelt wurden:

Wenn sie den Grafen beobachten bzw. gar aufhalten sollten, bedarf es eines ansehnlichen Erfolges, um den Auftraggeber zufriedenzustellen. Sind sie hingegen nur zufällig in die Ereignisse geraten, wird natürlich auch nichts Heroisches von ihnen erwartet, und jede respektable Aktion stellt bereits eine besonders rühmenswerte Heldentat dar.

Grundsätzlich erscheinen uns als Zuwachs an Ruhm und Erfahrung 50 AP angemessen, wenn die Helden an den Vorgängen beteiligt sind. Dazu kommen noch 30 Punkte für jeden Tag, den die Helden die Angriffe vor dem Eintreffen des Horasgesandten beenden. Falls die Helden es verstehen, den zuständigen Stellen nach der Krise mit Informationen behilflich zu sein (Meisterentscheidung), erhöht das ihren Ruhm um weitere 20 AP. Der ungünstigste Fall ist natürlich, wenn ihre Helden die Angriffe kühn begleiten und den Grafen unterstützen - dann haben sie künftig, um es einmal vorsichtig auszudrücken, sowohl in Gareth wie in Vinsalt einen schweren Stand.

J. Raddatz

BERÜHMT UND BERÜCHTIGT

Vom Ansehen und der Lust und Last damit ... (Teil II.)

„Euer Ruf ist Euch vorausgeeilt, edle Dame!“

- die Reputation

Um dieses Berühmtheits-System entsprechend zu nutzen, bietet sich an, daß Spieler und Meister gemeinsam jedem Helden einen Ruf zuordnen, mit dem man ihn identifiziert - diese Reputation kann aus speziellen Heldentaten bestehen, aus besonderen Merkmalen, Angewohnheiten oder Charaktereigenschaften.

Dieser Ruf ist es, der zuerst mit einem Helden in Verbindung gebracht wird, ungeachtet dessen, wie wahrheitsgetreu er ist. Grundsätzlich sollte ein Ruf nur so viele Fakten umfassen, wie die Stufe beträgt - über große Helden ist schließlich mehr bekannt als über junge Nachwuchsabenteurer.

Die Reputation eines aufstrebenden Kriegers der 6. Stufe könnte demnach lauten:

„Alrik ist ein kühner, aber auch recht aufbrausender Kämpfer aus Punin, der sich gegen die Ferkinas bewährt hat und von einem treuen Jagdhund begleitet wird. Einmal ist er allerdings vor einem Schwarzmagier schreiend davon gelaufen.“

Wie Sie daran erkennen können, bedeutet Berühmtheit nicht einfach, daß nur die guten Taten weitergegeben werden: Wer als Held bekannt ist, bei dem steigen die Ansprüche an heldenhaftes Verhalten - und mitunter können sich Verzerrungen, Irrtümer oder gar Lügen in die Reputation eines Recken einschleichen, die zu widerlegen recht mühsam werden kann - aber wer will schon in jedem dritten Dorf von einem verschwörerisch grinsenden Bauern auf „die Sache mit der Bettlerstochter“ angesprochen werden?

„Das bringt euch - Moment, drei Goblins à 5 AP...“

- von den Abenteuerpunkten

Wenn die Stufe nun aber zugleich ein Maß der Bekanntheit, ja, der „Heldenhaftigkeit“ ist, dann klären sich so manche

für die kaum in Zahlen auszudrückende Bekanntheitssteigerung durch das Bestehen von Abenteuern und eben Heldentaten.

Eine Heldentat in diesem Sinne kann schlicht und einfach



Probleme, die sich bei der Vergabe von AP entwickelt haben. Kaum eine Spielerrunde legt die Regeln noch so aus, daß jeder getötete Oger (sei es auch Ritter Alriks dreiundfünfzigster) eine Standardsumme von 20 AP „einbringt“; aber auf welche Weise soll man dann vorgehen? Zählt stattdessen die reine Erfahrung? Dann müßte es für jeden Fehler, jeden dummen Patzer und jedes Versagen ebenfalls AP geben, denn den Erfahrungswert kann man solchen Demütigungen ja nun nicht absprechen.

Am einfachsten wird es, wenn man davon ausgeht, daß AP ausnahmslos Abenteuerpunkte, und nicht reine Erfahrungspunkte sind - sie stehen auch

definiert werden als „eine für den Helden spektakuläre Tat, die von der Mehrheit der Aventurier wohlwollend bewertet wird.“

Demnach wäre der erste Sieg über einen Ork eindeutig geeignet, um einem Knappen Erfahrung und Ansehen zu schenken - als Ritter wird ihm später die Tötung des siebzigsten bis achtzigsten Schwarzpzelzes weder besondere Kenntnisse noch zusätzlichen Ruhm verschaffen; es ist nun mal seine ritterliche Pflicht, einen Feind zu bekämpfen. Etwas anderes wäre es wiederum, wenn er die zehn soeben erwähnten Orks heldenhaft allein besiegt hätte - das wäre fürwahr rühmend wert und daher AP-trächtig.

Aber vom Kampf einmal ganz abgesehen - ruhmreiche Taten können auch eine elegante List oder eine Finte sein, bei denen ein Problem durch Verstand und Tücke überwunden wird; so richtig heldenhaft und damit AP wert sind sie jedoch nur dann, wenn sie auch bekannt und mit dem Namen des Helden in Verbindung gebracht werden. Diese Vorgehensweise streicht zukünftig aber einige Schliche aus dem Repertoire der Heldentaten:

Gerissene Trickbetrügereien mögen zwar der eigenen Bereicherung dienlich sein, sind aber schwerlich mit dem Bild des Helden vereinbar.

Wer derartige „gute Ideen“ nicht ganz unter den Tisch fallen lassen will, kann sie als Meister ja durch einen gelegentlichen Lügen- oder Bekehrten-Talentsteigerungswurf „außer der Reihe“ belohnen.

„Auch Nahema wurde nicht an einem Tag berühmt“

- die Dauer eines Stufenanstiegs

Die einst in den Regeln enthaltenen Lern- und Lehrzeiten aufzugreifen und die neuen Talente einzufügen, muß einem Traktat in einem der kommenden Boten vorbehalten bleiben - aber die Grundidee dieser Regeln war es, daß viele Talente nicht über Nacht und nicht durch die reine Absicht steigen können, sondern daß es auch innerhalb Aventuriens einige Zeit braucht, bis der Talentsteigerungswurf zu einer Verbesserung der Fähigkeiten geführt hat.

Weitergesponnen kann man die gleiche Idee bei Stufenerhöhungen anwenden: Es ist gut vertretbar, für die Durchführung eines Anstiegs eine Mindestzeit von einem aventurischen Monat zu veranschlagen - denn es wollen nicht nur Heldentaten vollbracht sein, es ist auch eine gewisse Zeit nötig, daß sich die Kunde davon verbreitet und man durch Muße

und Überlegung die neuen Erkenntnisse wirklich zu nutzen versteht.

Regeltechnisch heißt das:

Auch wenn die zum Stufenanstieg nötigen Abenteuerpunkte vorhanden sind, ist ein Anstieg erst nach Ende des Abenteuers möglich - und das auch erst dann, wenn sich der Held zumindest 30 Tage Muße an einem Ort gegönnt hat, von wo aus sich der Ruhm seiner Taten verbreiten kann.

Bei längeren Kampagnen entscheidet der Spielleiter, wann eine solche Phase der Ruhe eintritt - eine monatelange Erkundung der Waldinseln etwa wird kaum einmal Gelegenheit bieten, auf das Erreichte zurückzublicken.

In einem solchen Fall mag es auch einmal vorkommen, daß ein Held nach einjähriger Abenteuerfahrt ein Vierteljahr oder mehr benötigt, um allmählich die gewonnenen Erfahrungen in die mehreren Stufen umzuwandeln, die er eigentlich „auf einmal erklimmen“ dürfte - aber ist eine solche Zeit, in der man sich pflegt, seinen Freunden, Auftraggebern und vielleicht gar Bewunderern vom Erlebten berichtet, und in der man es sich einfach ein Weilchen gut gehen läßt, nicht weitaus realistischer, als wenn unser Recke nach langem Dschungelaufenthalt nur neue Klamotten anlegt, ehe er dem Schatz des Yetimeisters im hohen Norden nachspürt? Wenn es Ihnen als Meister gar zu hart erscheint, solche Pausen zu verordnen, können Sie die obligatorische, aber nur selten ausgespielte Anreise zum nächsten Abenteuer als entsprechende Ruhezeit gelten lassen - die Kunde von Ruhmestaten verbreitet sich abends in der Herberge am Wegesrand mindestens ebenso gut wie in einer Stadt.

Eine Alternative wäre es, für die Stufenerhöhung keine gesonderte Zeit zu veranschla-

gen, jedoch stattdessen maximal einen Anstieg pro aventurischem Jahr zu erlauben - denn auch unter den berühmten Recken der Redaktion sind nur wenige „junge Hüpf“, die über Nacht auf die zwanzigste Stufe gekommen sind: Egal ob Raidri oder Rakorium, sie haben viele Jahre ihres Lebens benötigt, um ihren heutigen Ruhm zu ernten. Mag diese Regel auch einschränkend erscheinen - es ist die Frage, ob ein eiligt in Macht und Würden emporgeschnellter Held das gleiche Spielvergnügen bieten kann, wie es mit einem Recken möglich ist, der gemessen und allmählich die Leiter zu höherem Ruhm erklimmen hat; denn dieser weiß genau, was er getan hat und was jede einzelne Stufe wert ist. Ganz abgesehen davon, daß eine längere Spieldauer auch der Ausgestaltung des Charakters zuträglich ist - und einen überzeugend agierenden Helden zu erschaffen, das sollte doch nach wie vor im Sinne eines jeden Rollenspielers liegen.

Auch hier gilt, daß die Helden für die Erlebnisse mehrerer Jahre durchaus auch mehrere Stufenanstiege zusammen durchführen können - denn immer wieder wird es die Situation geben, daß sich viele einzelne Heldentaten in recht kurzer Zeit zu einem deutlichen Popularitätszuwachs summieren.

„Also, von Euch hätte ich das nicht gedacht...“

- die Last der Berühmtheit

Die allmählich erreichte Popularität bringt jedoch auch einen Aspekt mit sich, der sich als zweischneidiges Schwert erweisen mag: Verantwortung dem eigenen Ruf gegenüber. Denn natürlich ergötzen sich auch Aventurier gerne an den kleinen Schwächen und Aussetzern ihrer Idole. Wenn ein Held aber allzu oft seinen Ruf überstrapaziert, Niederrangige schikaniert, seine Position ausnutzt, oder allorten die Sau

herausläßt - kurzum, sein „Publikum“ verärgert, dann kann Berühmtheit schnell in Verrufenheit umschlagen: Es ist eher selten, daß er einfach in Vergessenheit gerät (das passiert allenfalls nach seinem Rückzug in den Ruhestand); solange er weiter durch die Gegend zieht, wird er eben immer öfter mißtrauisch, furchtsam oder sogar voller Abscheu beäugt. Es wäre sehr kompliziert und aufwendig, hier die Folgen einer solchen Entwicklung in Regeln zu fassen, doch man stelle sich nur vor, was mit einem Menschen geschieht, der weithin als Verbrecher bekannt ist: Statt Respekt und Verehrung schlagen ihm offene oder versteckte Ablehnung entgegen, junge Burschen wollen sich einen Namen als Bezwinger des gefürchteten Refardeon machen usw.. Ein herkömmliches Heldentum, wie wir es in unseren Abenteuern voraussetzen, ist dann praktisch nicht mehr möglich.

Dem Spielleiter gibt das die Möglichkeit, beginnende Fehlentwicklungen frühzeitig zu beeinflussen: Statt den Charakteren gleich mit Elitesoldaten, der Inquisition etc. auf den Leib zu rücken, kann er zunächst die allmählich schwindende Bewunderung, sodann die allorten aufkeimende Ablehnung darstellen, um die Helden auf den rechten Weg zurückzuführen.

Damit soll nicht ein allzeit lammfrommes Auftreten gefordert werden - bei einem thoralischen Helden etwa gehört ein rauhebeiniges Benehmen regelrecht zum Ruf dazu. Es geht wirklich um das Ausnutzen eigener Macht auf Kosten Schwächerer - denn zu diesen zählt nun einmal die überwältigende Mehrheit der „nullstufigen“ Aventurier.

Ein zweiter Aspekt sei angesprochen, der Berühmtheit ebenfalls zur Last machen kann:

Denn Berühmtheit dringt auch an die Ohren der Gegenspie-

ler. Sich unbedarft der Höhle des Löwen nähern, um dem dort hausenden Schurken den Garaus zu machen, das mag dem unbekannten Junghelden gelingen, der Dame von Ruf eilt selbiger allzu oft voraus, auch wenn es nun gar nicht in den Kram der Helden passen mag. Unversehens wird das Talent „Sich Verkleiden“ interessant. Und das nicht nur für Streuner und Gaukler ...

Der Meister sollte für seine NSCe würfeln, sobald bekannt wird, daß sich Alrik und seine Freunde „der Sache angenommen“ haben. Ein Erfolg der Schurken kann bedeuten, daß sie vielleicht gar von Schwachstellen eines oder mehrerer Helden gehört haben und diese nun auszunutzen versuchen - selbst wenn sich die Kontrahenten noch nie persönlich begegnet sind. Natürlich liegt es an Ihnen, welche „Schwachstellen“ Teil der Reputation eines Helden sein können - das mögen hohe Gold- oder Neugier ebenso sein wie Tierliebe, die Suche nach einem verschwundenen Freund etc. Schurken sind dafür bekannt, daß sie keine Scheu kennen, solches Wissen auszunutzen. Gönnen Sie Ihren Helden aber auch bisweilen die schöne Seite des Ruhms: Als sie sich aufmachen, um ein Räubernest auszuheben, sind die Halunken bereits getürmt - wilde Panik hat sie ergriffen, als sie hörten, daß Alrika von Drachenstein und der berühmte Magus Iganitas sich an ihre Fersen geheftet haben ...

„Und niemand wußte je, wer sich hinter seinem Kampfnamen verbarg“ - von Geheimhaltung und Tarnung

Bisher haben wir uns mit dem Regelfall befaßt - mit Abenteurern, die nur zu gern zu Helden werden und es lieben, wenn man rühmend von ihnen spricht. Aber wie ist es mit denjenigen, die lieber ein Geheimnis um sich machen - speziell Hexen und Phex-Geweiht-

te seien genannt, aber auch viele Streuner scheuen das Licht der Öffentlichkeit. Nun, hier muß man eines ganz deutlich sagen: Entweder man will unbekannt bleiben - oder man zieht auf Abenteuer aus. Wer auch nur einige Abenteuer im Stil der bislang erschienenen besteht - Thronräuber stürzt, Schwarzmagier überwindet, Verliebte zusammenbringt -, der macht sich über kurz oder lang einen Namen. Die Frage ist nur, ob dies unbedingt unter

seinem echten Namen geschehen muß. Sehr viele Phex-Geweihte bezeichnen sich lieber als Streuner, so manche Hexe als Gauklerin, Heilerin oder anderes.

Für die Reputation (denn es geht ja mehr um diese als um den Bekanntheitsgrad) bedeutet dies, daß ein Charakter auch ein Doppelleben führen darf - das eine umfaßt sein „Heldendasein“, das andere seine eigentliche Berufung. Theoretisch mag jeder die heldenhaf-

te Jägerin Yiolanda mit ihrem zahmen Käuzchen kennen, doch nur eine Handvoll Aventurier weiß, daß sie eine Hexe ist. Bei Erkennungsproben sollte man allerdings davon ausgehen, daß ein Vertreter des gleichen Heldentyps bei gelungener Probe die Tarnung doch durchschaut. Wenn ein Held allerdings zu oft „den Geweihten herauskehrt“ oder die Hexe auf dem Besen Pirouetten fliegt - dann ist es offensichtlich, daß auch

Bauer Dappert von ihr als der „guten Hexe Yiolanda“ gehört haben wird.

So - das wäre es. Wir hoffen sehr, daß Ihnen diese Vorschläge als Erweiterung für stimungsvolleres Rollenspiel dienlich sein werden. Und vor allem, daß die Helden im Lande draußen jene Bewunderung für ihre Taten ernten, die wir vom Boten ihnen nun einmal nicht zollen können.

Jörg Raddatz

DSA-Material zu verkaufen !!!

Für alle Verkaufsanzeigen gilt, daß allein Offerten abgedruckt werden, in denen die Inserenten bereitwillig kundtun, wieviele Taler sie für ihre Waren zu erzielen erhoffen.

Angebote die da lauten "gegen Höchstgebot" oder gar "an den 777-ten, der mir DM 0,10 zuschickt, werden im Interesse der Käuferschaft nicht veröffentlicht, um dem Wucherwesen Vorschub zu leisten.

Gerald Wolfshöfer, Brinstengel 7, 95493 Bischofsgrün, ☎ 09276/8389 (ab 18.00)

Spinnenwald, Purpurturm, Orkenhort, Folge dem Drachenhals, Xeledons Rache, Stadt des Toten Herrschers, Tödlicher Wein, Attentäter, Staub und Sterne, Bund der Schwarzen Schlange, Grabmal von Brig-Lo, Traumlabirynth, Fluch des Mantikor, Tor der Welten, Eifenblut, Zorn des Bären, Verrat auf Arras De Mott, Prinzessin Yasmina, Lied der Elfen, Geheimnis der Zyklopen, Stab aus Ulmenholz, Schiff in der Flasche, Seuche an Bord, Höhlen des Seeogers, Straßenballade, Menschenjagd, Tage des Namenlosen, Quell des Todes, Unter dem Nordlicht, Götze der Mohas, Stromaufwärts und Sand in Rastullahs Hand (je DM 13.-).

Nico Bölling, Apfelweg 10, 59199 Bönen, ☎ 02383/50848

Eifenblut, Bettler von Grangor, Zorn des Bären und Dschungel von Kun-Kau-Peh (je DM 10.-)

André Wiesler, Viktorstr. 8, 42275 Wuppertal, ☎ 0202/550167

Tödlicher Wein (DM 5.-, da innen mit Notizen versehen), Zeichen der Kröte und Fluch des Mantikor (je DM 20.-), Wolf v. Winhall (DM 15.-), seltener Fehldruck (??? - die AA) von Findet das Schwert der Göttin (DM 25.-, Aventurischer Bote (Originale): 13, 17, 19-23 (je DM 8.-), 23-31 (je DM 5.-); (Kopien): 1-12, 15, 16 u. 18 (je DM 3.-). Alle Preise zzgl. Porto!

Arndt Christiansen, Kurt-Schumacher-Str. 72, 51191 Rosbach, ☎ 06003/6509 (wochentags ab 19.00)

Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Wald ohne Wiederkehr, 7 Magische Kelche, Tor der Welten, Orkenhort, Kommando Olachtai, Seuche an Bord, Göttin der Amazonen, Verschollen in A/Anfa, Wolf von Winhall, Gaukelspiel u. etliche andere alte Abenteuer für je DM 11.- bis DM 15.-.

Volker Jens Stauber, Mittelgasse 9, 35410 Hungen-Steinheim, ☎ 06402/1718, FAX 06402/7838

Boxen. Basisspiel (neueste Auflage), Helden des Schwarzen Auges, Land des Schwarzen Auges, Dunkle Städte ..., Götter, Magier u. Geweihte, Magie des Schwarzen Auges, Mantel, Schwert, ..., Kreaturen des Schwarzen Auges, Thorwal,

Orkland, Wüste Khom, Fürstentum Albernia u. Havena.

Spielhilfen: Götter des Schwarzen Auges, Bomland, Königreich am Yaquir u. Kaiser Relos Waffenkammer

Abenteuer: Bettler von Grangor, Hexennacht, Alptraum ohne Ende, Stab aus Ulmenholz, Prinzessin Yasmina, Folge dem Drachenhals, Spur des Wolfes, Schiff in der Flasche, Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Löwe und Rabe - Malkillah, Löwe und Rabe - Tar Honak, Staub und Sterne, Seelen der Magier, Stromaufwärts, Orkenhort, Grabmal von Brig-Lo, Purpurturm, Jahr des Greifen, Dschungel von Kun-Kau-Peh, Seuche an Bord, Spinnenwald, Attentäter, Findet das Schwert der Göttin, Traumlabirynth, Tödlicher Wein, Sand in Rastullahs Hand, Wind der Wüste, Zorn des Bären u. Bund der Schwarzen Schlange.

Aventurische Boten: 26-29, 32-34, 37, 38 u. 40-55, DSA-News 1993 - 1995

Alles in bestem Zustand (größtenteils eingebunden), teilweise sogar ungebraucht. Nur komplett abzugeben!

Neupreis: ca. DM 1600.- Verkaufspreis: DM 1200.-

Rebecca Dohnal, Liebigstr. 1, 40721 Hilden
Strom des Verderbens (DM 15.-), Inseim im Nebel, Purpurturm, Spinnenwald, Quell des Todes, Eifenblut, Spur des Wolfes, Straßenballade, Nedime u. Im Dschungel von Kun-Kau-Peh (je DM 13.-).

Hans Schömer, Schwabstr. 66, 88046 Friedrichshafen, ☎ 07541/34499

DSA-Junior-Abenteuer-Entführung ins Wunderland: Rettet Silbermähne (DM 10.-)

Björn Weber, Langgasse 82, 65329 Hohenstein, ☎ 06120/1312

DSA-Brettspiele Dorf des Grauens (DM 60.-), sowie Burg des Schreckens + Zusatzkreaturen aus Heroquest (DM 80.-)

Johannes Frey, Sachsenweg 10, 84032 Alt-Ort, ☎ 0871/31888

Kreaturen des Schwarzen Auges, Orkland, Wüste Khom u. Land des Schwarzen Auges (DM 25.- bis DM 33.-).

Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Nedime, Schwarze Sichel, Borbarads Fluch, Zeichen der Kröte, Fluch des Mantikor, Zug durchs Nebelmoor, Quell des Todes, Götze der Mohas, Stromaufwärts, Grabmal von Brig-Lo u. Gaukelspiel (alle in Top-Zustand, je DM 12.- bis DM 17.-). Aventurischer Bote 1-36 (Originale, je DM 2.- bis DM 3.-). Ich lasse mit mir feilschen!

Gregor Rot, Gonzagagasse 12/18, A-1010 Wien, Österreich, ☎ 0043-1/535-43-97

Verkaufe alle meine Dark Force-Karten! 344 Karten für DM 50.-/ÖS 350.-.

Verkaufe außerdem alte Magiebox (DM 20.-/ÖS

140.-), Bomland u. Götter des Schwarzen Auges (je DM 10.-/ÖS 70.-). Alles in gutem Zustand.

Korbinian Schoder, Rachelstr. 11, 94572 Schöfweg, ☎ 09908/202

Helden des Schwarzen Auges, Land des Schwarzen Auges, Wüste Khom, Orkland, Fürstentum Albernia, u. Kreaturen des Schwarzen Auges (je DM 20.-), Thorwal (DM 15.-).

Bomland, Königreich am Yaquir, Prinzessin Yasmina, Donnersturmrennen, Orkenhort, Eifenkönigs Zaubermacht u. Tödlicher Wein (je DM 10.-). Alles komplett: DM 190.-. Alle Preise zzgl. Versandkosten.

Christian von Mollenthin, Sülzgürtel 96, 50937 Köln, ☎ 0221/4200942

Krieg der Magier (DM 10.-) und Abenteuer Basis-spiel (2x, je DM 20.-). Alles noch originalverpackt.

Matthias Schulze, Riesstr. 76, 80993 München, ☎ 089/145223 (ab 18.00)

Mantel, Schwert ... (DM 28.-), Basisspiel von 1984 (nur die Hefte, Rest als Kopie, DM 20.-), DSA-Brettspiel 1 (DM 60.-), Aventurischer Bote 41 (Original, DM 3.-), Aventurischer Bote 30, 31, 35 u. 37 (Kopien, je DM 2.-).

Außerdem Material für andere Rollenspiele wie Midgard, Stumbringer, Hammaster, Rolemaster, Shadowrun usw. (jeweils für 2/3 des Neupreises).

Christoph Raupach, Peyrerstr. 10, 84155 Bonbrück

Zug durchs Nebelmoor, Sand in Rastullahs Hand, Attentäter, Tage des Namenlosen, Stab aus Ulmenholz u. Straßenballade. Je DM 13.- oder im Tausch (siehe DSA-Material gesucht).

Franziska Keller, Bernstr. 6, CH-3125 Toffen, Schweiz, ☎ 0041/318190883 (aus D), 031/8190883 (aus CH), 050/318190883 (aus A)

Spinnenwald, Purpurturm, Orkenhort, Grabmal von Brig-Lo, Attentäter, Eifenkönigs Zaubermacht, Unter dem Nordlicht (Neuaufgabe) (je DM 10.- zzgl. Porto).

Hexennacht, Mehr als 1000 Oger u. Seelen der Magier (je DM 8.- + Porto).

Auch Tausch möglich (siehe DSA-Material gesucht).

Ich hatte auch Freude an den Blümchen ...

- die AA

Thomas Hasenauer, Freudenbergstr. 13, 69469 Weinheim, ☎ 06201/66529

Lied der Elfen, Seuche an Bord, Göttin der Amazonen, Eifenblut, Stadt des Toten Herrschers, Löwe und Rabe: Malkillah, Löwe und Rabe: Tar Honak, Attentäter, Gaukelspiel u. Zorn des Bären (je DM 13.-).

Strom des Verderbens u. Grabmal von Brig-Lo, Helden des Schwarzen Auges Regelbuch II, Kreaturen des Schwarzen Auges u. Sgill Götter des Schwarzen Auges (je DM 7.-).

Magie des Schwarzen Auges (alt, DM 15.-). Alle Preise zzgl. Porto.

Stephan Körting, Schw.-Moor-Str. 70/A-711, 32049 Herford, ☎ 05221/27465

Stromaufwärts u. Bomland (je DM 12.-), Aventurischer Bote 1-20 (Kopie, je DM 2.-), D&D-Roman "Berg der Spiegel" (DM 5.-).

Michael Fetscher, Am Föhrenhäule 16, 72505 Kraichenwies, ☎ 0756/1796

Aventurischer Bote 30, 42-49 (je DM 2.-), 50-52 (je DM 3.-). Topzustand. Jeweils zzgl. Porto.

Ralf u. Martina Kramer, Marler Str. 14, 46282 Dorsten, ☎ 02326/43797

Komplette DSA-Sammlung (von 1984-1994).

20 DSA-Boxen aller Auflagen, sämtliche Abenteuer des angegebenen Zeitraumes (35 Basisabenteuer, 36 Ausbauabenteuer) und sämtliche Karten, von Ina Kramer signierte Zeichnungen aus den Boxen, Kleinmaterial der DSA-Werbung und Aufsteller, Kiste mit Monsteraufstellern, alle bis dato erschienenen Taschenbücher, Wunderwelten 1-25, Aventurischer Bote 1-55, DSA-Quartett, DSA-Computerspiel Sternenschweif (PC-Diskettenversion). Außerdem 4 Ordner mit selbst-hergestelltem DSA-Material und anderes Kleinmaterial. Nicht zu vergessen die Brettspiele Das Schwarze Auge und Dorf des Grauens (noch eingeschweißt).

Der Zustand sämtlicher Boxen und Bücher ist neuwertig.

Wir möchten diese Sammlung an einen Aventurier oder eine Aventurinern weitergeben, der/die diese Sammlung zu schätzen weiß, sonst bleibt der Schatz bei uns.

Nur komplett für DM 1650.-

Manuel Berkel, Am Wall 19, 46049 Oberhausen

Verrat auf Arras De Mott (DM 10.-), Attentäter (inkl. Vorbereitungs-material, DM 15.-). Preise jeweils zzgl. Porto.

Philipp Stumhofer, Speisemarkt 5, 84130 Dingolfing, ☎ 08731/4264

Fürstentum Albernia (DM 25.-), Inseim im Nebel, Löwe und Rabe I u. Götter des Schwarzen Auges (je DM 10.-). Alles gut erhalten.

Kleinanzeigenwünsche
an unsere wert
Annoncenaquisesse:
Michelle Melchers
Normannenstr. 37
42275 Wuppertal

DSA-Material gesucht!

Markus Wählich, Lüttringhauserstr. 51, 42369 Wuppertal, ☎ 0202/4670658
Suche Seelen der Magier. Zahle für neuwertiges und vollständiges Exemplar mit Karte DM 20.-.

Christoph Scherfer, Danziger Weg 3, 35586 Weitzlar, ☎ 06441/31155 (1800-2000)
Dark Force-Spieler aufgemerkt!
Suche Karten: 6, 15, 20, 28, 39-43, 45, 60, 146-155, 158-160, 164, 166, 168, 169, 175, 218-222, 261, 264, 271, 279, 281, 283, 286-288, 290-297.
Biete Karten (auch mehrere, nur zum Tausch!): 24, 27, 36, 47, 48, 50, 52, 54, 56, 72-75, 80, 83, 84, 95, 96, 100, 112, 116, 118, 123, 126-129, 131, 134, 139, 144, 145, 176-178, 182-185, 202, 206, 223, 223, 227, 229, 230, 234, 237, 239, 240, 248, 251, 252, 254, 257, 262, 269, 275, 284.

Marcus Becker, Im Wiesengrund 9, 51515 Eichhof, ☎ 02268/1677
Tor der Welten, Fänge des Dämons, Streuner soll sterben, Hexennacht, Kanäle von Grangor, Verschönerung von Gareth, Göttin der Amazonen, Verschollen in Al'Anfa, Mehr als 1000 Oger und Seelen der Magier.
Tausche auch gegen: Auf der Suche nach einem Kaiser, Elfenkönigs Zaubermacht, Stunden der Entscheidung u. Unter dem Nordlicht (neue Ausgabe).

Hans Schömer, Schwabstr. 66, 88046 Friedrichshafen, ☎ 07541/34499
Suche Abenteuer für DSA-Junior

Marcel Weber, Langgasse 82, 65329 Hohenstein, ☎ 06120/1312
Zug durchs Nebelmoor (egal welche Ausgabe), Kommando Olachtai, Fluch des Mantikor, Hexennacht, Seelen der Magier, Göttin der Amazonen, Elfenblut, Schatten über Traviat Haus, Zeichen der Kröte, Trauabylabyrinth u. DSAP II. (nur Originale).
Suche außerdem Aventurischer Bote 1-23, 25-27, 32 u. 40 (auch als Kopie).

Ulrich Lutz, Birkenstr. 139, 82024 Taufkirchen, ☎ 089/6126732
Grauen von Ranak, Insel der Risse, Mehr als 1000 Oger, Seelen der Magier, Verschollen in Al'Anfa, Verschönerung von Gareth, Kanäle von Grangor, Kommando Olachtai, Hexennacht, Streuner soll sterben u. Durch das Tor der Welten. Zahle je DM 15.-.
Suche außerdem DSAP I. u. II. u. Aventurischer Bote 1-53.

Michael Scheidmeir, Quiddestr. 26, 81735 München, ☎ 089/677658
Borbarads Fluch, Kommando Olachtai u. Donnersturmrennen. Suche außerdem die DSA-Romane Das Eherne Schwert u. Die Gabe der Amazonen.

Christian von Mellenthin, Süßgürtel 96, 50937 Köln, ☎ 0221/4200942
DSA-Roman Das Eherne Schwert. Zahle für Original bis DM 40.-, für Kopie bis DM 20.-.
Suche außerdem Dark Force-Karten: 87, 174, 186, 189, 191, 202, 205, 215, 221, 279, 286, 290 u. 294. Tausche gegen andere Karten oder zahle je bis DM 3.-.

Michael Mohring, Luxemburger Str. 19, 97084 Würzburg, ☎ 0931/661321
Verschollen in Al'Anfa, Grauen von Ranak, Fahrt der Korisande, Seelen der Magier, Elfenblut, Insel der Risse, Bund der Schwarzen

Schlange, Trauabylabyrinth u. Schwert der Göttin. Zahle je bis DM 20.-.

Johannes Wisemann, Borsbergstr. 7, 01309 Dresden, ☎ 0351/4420090
Quell des Todes, Schwarze Sichel, Donnersturmrennen, Götze der Mohas und Keledons Rache. Bitte komplett und in gutem Zustand! Zahle je DM 10.- bis DM 15.-.

Philipp Stumhofer, Speisemarkt 5, 84130 Dingolfing, ☎ 08731/4264
Tor der Welten, Schwarze Sichel, Weg ohne Gnade, Strom des Verderbens u. Zug durchs Nebelmoor. Zahle je bis DM 15.-.

Christoph Raupach, Peyrerstr. 10, 84155 Bonbruck
Strom des Verderbens, Donnersturmrennen, Seuche an Bord, Tödlicher Wein, Bettler von Grangor, Kanäle von Grangor u. Im Zeichen der Kröte. Zahle je DM 13.- oder im Tausch (siehe DSA-Material zu verkaufen).

Christian Liedtke, Kantstr. 13, 71229 Leonberg, ☎ 07152/47101 (14.00 - 16.30)
DSAP II., Thorwal, Bormland u. Donnersturmrennen. Bitte komplett und in gutem Zustand.

Bastian Pukrop, Schulstr. 9, 37412 Hörden
Suche gut erhaltene, ältere Abenteuer wie Grauen von Ranak, Mehr als 1000 Oger, Gaukeispiel, Bettler von Grangor, Kanäle von Grangor u.s.f.
Zahle je nach Zustand DM 10.- bis DM 20.-.

Franziska Keller, Bernstr. 6, CH-3125 Toffen, Schweiz, ☎ 0041/318190883 (aus D), 031/8190883 (aus CH), 050/318190883 (aus A)
Grauen von Ranak, Fahrt der Korisande, Insel der Risse u. Bund der Schwarzen Schlange. Bitte nur vollständige! Zahle je DM 10.- oder im Tausch (siehe DSA-Material zu verkaufen).

Stephan Körting, Schw.-Moor-Str. 70/A-711, 32049 Herford, ☎ 05221/27465
Aventurischer Bote 46 (auch als Kopie)

Niko Strunk, Obere Bismarckstr. 78, 70197 Stuttgart, ☎ 0711/6599561 (13.00 - 16.00 Uhr)
Borbarads Fluch und Geheimnis der Zyklopen (1. Auflage). Zahle je nach Zustand DM 20.- bis DM 30.-.

Kai Krieger, Potsdamerstr. 20, 35440 Linden, ☎ 06403/63519
Aventurischer Bote 1-28, 32-34, 36, 38 u. 39 (nur Originale). Alte Basisbox von 1984 (in beiden Versionen) und Werkzeuge des Meisters von 1984 (beide Versionen). Abenteuer-Ausbau-Spiel von 1985 und Havenbox. Abenteuer Ausbau: 1-5, 9-12 u. 14.
Abenteuer Basis: 1, 2, 5, 8-10, 12, 18, 21 u. 22. Suche außerdem noch ein paar DarkForce-Karten.

Christian Marschke, Von der Reckestr. 17, 33161 Hövelhof, ☎ 05257/4976
DSAP I. u. II. (biete je DM 20.-), Elfenblut, Verschollen in Al'Anfa, Mehr als 1000 Oger, Weg ohne Gnade, Wolf von Winhall, Seelen der Magier, Trauabylabyrinth, Fluch des Mantikor, Schlöf der verlorenen Seelen, Sieben magische Kelche, Wald ohne Wiederkehr, Kommando Olachtai (biete je DM 10.-). Bitte nur gut erhaltene und vollständige Originale.

Michael Scheidmeir, Quiddestr. 26, 81735 München, ☎ 089/677658
Werter Volker Stauber!
Melde Dich bitte, da ich das bereits bezahlte Abenteuer immer noch nicht habe!

DIE INSCRIFT

Zwei weitere Ausgaben des Fanzines aus Dergelstein haben das Licht Deres erblickt! Bestellt deshalb noch heute bei untenstehender Adresse:
Inscrip 4: Conbericht aus Hannover, neue Magierphilosophie, Bericht über die Riten des Namenlosen u.v.m. für nur DM 0,50.
Inscrip 5: Thema: Magier im Kreuzfeuer, umfangreiche Hintergrundberichte und Interviews zur Sache "Leibgeißler", eine düstige Überraschung u.v.m. für nur DM 1.-
Zzgl. DM 1,50 Porto je Bestellung!
Zu beziehen bei: Dennis Meyer, Westerharerstr. 34, 29699 Bormitz
(eigentlich wollte ich euch zuliebe je die Umlaufte weglassen ... - augenzwinkernd, die AA)

Nicht unbedingt die Geister der Vergangenheit, eher die erwachende magische Kraft der jungen Thayarais schmiedet sie und den Sohn des Barons zusammen.
Die erfahrene Zauberin Gwennith Llanhesard hilft, das Netz, in dem sich beide gefangen haben, zu entwirren.
Diese und andere Geschichten finden sich in Seelen Schatten.
Für DM 4,20 (im Briefmarken) zu beziehen bei: Christel Scheja, Josefstr. 29, 5106 Paderborn-Elsen.

Vieder für die Freiheit - Vieder für Oberdarpatiens Unabhängigkeit von Tobrien!
Tarpatich-Oberdarpatich-Isariatische Arm (TCB)

*Ich kann es nicht länger für mich behalten!
Die ganze Welt soll erfahren, daß ich die Frau meines Lebens nun endlich gefunden habe!
Sie ist nicht nur schön und klug, sie ist auch noch Barinon. Ich hoffe doch sehr, daß ihr, Galana Fay, meine Liebe erwidert.
Euer euch höchst ergebener Ragnifigue Lilienklang*

Nichte führt so tief dir ins Gebirn - wie der saure Sud namens Engaeal-Wein!

Ovidenkult in Tobrien

Weißt du, was geschieht, wenn das Praisgestirn die Waage hält zwischen Tag und Nacht?
Kennst du die Ströme des Lebens, die fließen durch Mutter Sumus Leib in jener Nacht, da sich für einen Augenblick Licht und Dunkelheit gegenüberstehen, da eine dem anderen gleich?
Wissende Sumus, eilt herbei in der Nacht der Sonnenwende, eilt herbei zu Sumus Kate zum heiligen Ritual der Kraft, zu ehren die Göttin!
(So du einen Druiden spiest, der an dem Treffen teilnehmen möchte, so schicke mir bitte dessen Beschreibung (mit Werten) und einen Abriß über sein Handeln während des Treffens (Themen, die er besprechen will, Ansichten etc.). Gefragt sind auch tobrische Barone, in deren Machtbereich sich ein Druiden als Meister- oder Spielerfigur tummelt.
Jeder Teilnehmer erhält eine Beschreibung des erfolgten Rituals. Auf daß sich das Druidentum in Tobrien etabliere. B. Pesch, Albrechtstr. 35, 88045 Friedrichshafen

Ausgeleierte Sehen, gebrochene Schäfte? Kann dir mit einem Bogen von Norbo Zidon aus Bornhaven-Ostschied nicht passieren! Keine billigen Holzimporte aus dem Lieblichen Feld!!!

Der Zirkel der Graumagier zu Grangor sucht eine Maga oder einen Magus des weißen Weges als Gastreferendar und Lehrer für Hellsicht, Heil- und Antimagie. Desweiteren wird ein Magier oder

einen Magier gesucht, die auf dem Gebiete der Heilkunst wohl bewandert ist. Auch bedürfen wir der Dienste eines begnadeten Medicus mit entsprechendem Leumund und Zeugnis.
Für entsprechende Vergütung, Unterkunft und gute Verpflegung wird gesorgt.
Wendet Euch an: Heros Mysterica, An der Falkenwiese 11, 23564 Lübeck

**Mit Freuden las ich im vorletzten Bote den Schmähtext über meine Wenigkeit, König Klinger vom Berg und von Setokan. Selbiger trug nicht unwesentlich zur allgemeinen Belustigung bei. Auch ist es von Interesse, wie einen das gemeine Volk sieht.
So möchte ich an dieser Stelle den Verfasser zu seinem vorzüglichen Scherz zu beglückwünschen.
Klinger vom Berg. König von Setokan**

In nichts legt man Gurken herzhafter ein - als in guten Spätesee-Engaeal-Wein

Die Kanzlei für außenpolitische Angelegenheiten Setokans tut hiermit kund:
Durch eine alantianische Kabale kam es in dem Werk Al'Anfa und der Tiefe Süden zu einem Malheur. So ist zwar auf der wunderschön gestalteten Karte, welche die Waldinsel zeigt, die Königstadt von Setokan, Serailia, zu sehen, doch heißt es in der zugehörigen Beschreibung, das Eiland sei unbewohnt. Selbiges ist ein Irrtum. Nähere Informationen zu Setokan sind direkt bei der Kanzlei erhältlich (Christian Lenz, Auerbergstr. 5a, 85283 Wolzrach

Es ist uns eine große Freude zu verkünden und kund zu tun:
Dem jungen Baronshaus von Gesroth-de Comasse zu Aist ist am 24. des Mondes FIR in aller Früh ein Geschwisterpaar geboren worden, ein Knabe und ein Mädel.
Die Mutter ist wohlada und die Kinder erfreuen sich bester Gesundheit.
Ihre Namen sollen sein Jasper und Christin von Gesroth-de Comasse.
Gegeben zu Milastein/Aist. Konrad Vamiron, Schreiber
(Eine Anmerkung - auch in Anbetracht Eurer anderen Anzeigen - sei erlaubt, werter Herr! Seid Ihr sicher, daß Ihr aus dem richtigen Vornamenbuch schöpft? Für Aventuren gültig ist die Alrik-Ausgabe von 3 Hal. Erhältlich bereinfach jedem Schriftenkrämer - die AA).

- **Feldern kommt nach Feldern**
- **... dort ist es für Feldern feil!**
- Wie sieht ein Ort aus, in dem 3000 Helden
- und Heldeninnen (von insg. 4000 Einwohnern)
- auf einem Fleck leben?
- Die Antwort steht in unserem Band "Helden"
- sein in Heldenrain", darauf 64 S. A5 (+Pläne)
- eine Ortsbeschreibung bietet.
- Warnung! Der Inhalt darf nicht ganz ernst
- genommen werden ...
- Bestellungen an: Lindwurmlager, Eike
- Thalmann, Heckenweg 8, 73730 Esslingen,
- ☎ 0711/311988 (Kto. Nr. 7 840 025 956, bei
- Landesgrokasse, BLZ 600 501 01)
- Infos (auch über unsere anderen Produkte)
- telefonisch oder gegen frankierten Rückum-
- schlag.

Bekanntmachung!

Seine edle Erlauchte Mace Shaddam, Directeur im Informationsministerium zu Khunom gibt bekannt:
Die Hochzeit SAH, Prinz Sayid Fahd el Asim mit I.A.O. Prinzessin Soraya I. findet am 19. Tage des nächsten Mondes statt. Die Festlichkeiten zu Khunom erstrecken sich vom 19. bis zum 27. Tage. Ein jeder wohlmeinende Graculant sei uns hierzu willkommen.

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Eine vollständige Leere

Rätsel um Weidener Wüstenei teilweise entschlüsselt – Weitreichende Implikationen erschüttern
Fachwelt – Auch Geweihtenschaft stimmt Deutungsversuchen zu

Balho/Kuslik/Punin: Das Rätsel um die schrecklichen Verwüstungen in der mittelreichischen Mark Sichelwacht gilt nach Angaben von Fachkreisen aus Punin und Kuslik zumindest teilweise als entschlüsselt. Es darf angenommen werden, daß die *desertification* nicht weiter fortschreitet, sondern – *Tsa* hilf! – sogar reversibel scheint. In seltener Übereinstimmung beschlossen die die Vorgänge *in situ* beobachtenden Magi und Magae wie auch die anwesenden Ordensritterschaften der *Dracniter* und des *Bannstrahls*, letztlich auch des *Herzogs Rundhelme*, daß die *exclusio* des Areals nicht länger vonnöten sei.

S.H. Herzog Waldemar hieß daraufhin den *Goblinspfad* und die umgebenden *Landstri-*

che wieder für begehbar erklären und setzte *Rauhilde von Schmiedegrimm* als *Wegbögtin* ein. Trotz allem möchten wir an dieser Stelle allen Reisenden abraten, das Gebiet zu durchqueren, es sei denn, zwecks *hesindegefälliger investigation* und mit genügender *Bedeckung*.

Besonders hervorbetont bei der gefährvollen Erkundung des Gebietes haben sich *Magister Porasio Palman ya Dascobia*, *Magister Randal von Punin* und *Magistra Herdgunna von Rodebühl*, deren gesammelte Ergebnisse (vornehmlich unter *Befragung Überlebender* und *Einsatz der clarioberbantia* erlangt) wir hier in der Leserschaft angemessener Weise präsentieren wollen:

1° konnte ermittelt werden, daß für die *Umtriebe*, die zur *Zerstörung Dragenfelds* führten, der *totgeglaubte Liscom von Fasar* verantwortlich zeichnet, seines Zeichens erklärter Anhänger der *borbaradianischen Lehre* und als solcher selbst für das *Collegium in Fasar* untragbar (der *Salamander* berichtete).

2° ist es unzweifelhaft, daß eine *invocatio* der Kräfte des *Vielgehörnten Herren der Zeit* – *bulgo*: eine *Zeitmanipulation* – stattgefunden hat, wiewohl selbiges bislang auch in *Fachkreisen* für *unmöglich* gehalten wurde.

3° war jene *invocatio* zielgerichtet auf einen *Rückgang* in die *Vergangenheit* mit anschließender *acceleratio* des *flux temporae*.

4° konnten *in situ* die *Leichname* mehrerer, zuvor als *verschwunden* gemeldeter Personen entdeckt werden, welche *zweifelsohne* als *unfreiwillige concentrarii* bei der *invocatio* dienten.

5° wurde die nähere Umgebung der *Weschwörungsstätte* als *völlig bar jeglicher*

potestas astraliae (wie sie sich als *ordnende Kraft* als *Kombination* aus *Sikaryan* und *Nayrakis* ja in *jeglichem Ding* findet, wie der *geneigte Leser* wissen mag) angetroffen. In weiterer *Entfernung* fanden sich *sämtliche ordnenden Strukturen* des *potestas* zerstört und die *Kraft* zu *teilen* *entschwunden*, wobei die *Zerstörungen* in *deutlich reziprochem Verhältnis* zur *Entfernung* standen. Von der *Verwüstung* *verschont* wurde allein das unter *göttlichem Schutz* der *Herrin Tsa* stehende *Gebäude* des *lokalen Tempels*.

Conclusio: Im Rahmen einer *invocatio* größtmöglichen *Umfangs* wurde mangels *Vorhandensein* gebundener *potestas astraliae* der *Umgegend* im *benötigten Umfang potestas* entzogen. Gleichzeitig wurde die *Umgebung* *Opfer* der *Wirkung* der *Invocatio*, welche den *beschleunigten Ablauf* mehrerer *Jahrhunderte* ausgehend von einem *Punkte* in der *Vergangenheit* zum *Ziele* hatte.

(Genaueres zur *Struktur* der *invocatio* kann in den *Akademien Punin* und *Kuslik* eingesehen werden.)

Die *verursachten Zerstörungen* endeten mit der *Beendigung* des *Zaubers* durch nicht näher genannte *Freiwillige* (deren *Identitäten* jedoch den *Verantwortlichen* bekannt sind) und sind durch die *Rückkehr* des *natürlichen* und *göttergefälligen Zeitflusses* *reversibel*.

Diesen *Schlüssen* gibt auch die *Geweihtenschaft* der *Herrin Hesinde* *Gewicht*. Weitere *Erkenntnisse* (welche hier zu *veröffentlichen* uns hier aus dem *einsichtigen Grunde* der *Wah-*



Liscom von Fasar

fortgesetzt auf der 4ten Seite

Zirkel & Seelenverwandtschaften

Die verborgene Struktur der Satuarischen Gemeinschaft

Im folgenden findet Ihr, geehrter Leser, Exzerpte aus einem Bericht, der in voller Länge in dem anerkannten Fachjournal „Hesinde“ erschienen ist. Wenn man auch bedenken muß, daß der Verfasser des Spiegel-Artikels keine Hexe ist, und daß ihm daher letzte Einsichten in die Weltanschauung, Ausrichtungen und Neigungen der Schwestern und in die Strukturen der Satuarischen

„(...) Daß die Zauberer der großen Magiengilden über eine komplexe Organisationsform verfügen, ist uns allgemein bekannt. Von den Druiden und den Töchtern Satuaras aber heißt es in einschlägigen Schriften stets, sie seien jeglicher Organisationsform abhold. Diese Behauptung bedarf offenbar einer Korrektur. So können wir zum Beispiel davon ausgehen, daß die Hexen einer Region örtliche Zirkel bilden, kleine Gemeinschaften, die den Wissensaustausch pflegen und die halbjährlich stattfindenden Hexenfeste ausrichten. Das Wissen um diese Zirkel ist unter interessierten Laien und erst recht unter studierten Magiekundigen allgemein verbreitet, fast unbekannt hingegen ist eine tiefergreifende Struktur, die das gesamte Hexenwesen zu durchziehen scheint. Diese Struktur entsteht offenbar von selbst - also möglicherweise von den satuarischen Frauen ungewollt - durch die unterschiedlichen Wesensmerkmale und die Ausrichtung der einzelnen Hexen, und es darf bezweifelt werden, daß sie den einzelnen Mitgliedern der Schwesternschaft bis dato überhaupt bewußt geworden ist. Die Gliederung der Hexen-Gesamtheit in einzelne Gruppierungen ergibt sich aus der Wahl des Vertrauten, die jede einzelne Hexe recht früh in ihrem Leben trifft, denn selbiger Vertrauter ist, da von der Hexe erkoren, zugleich ein Spiegelbild des animalischen und naturbestimmten - und damit außerordentlich bedeutungsvollen - Teils ihrer Seele. Man kann also die Behauptung aufstellen, daß alle Hexen, die sich für eine bestimmte Vertrauten-Art entschieden haben, durch gewisse ähnliche oder gleiche Einstellungen, Vorlieben und Überzeugungen miteinander verbunden sind. Solche Verbindungen, die mit Magierbünden oder bürgerlichen Gesellschaften wenig gemein haben, wollen wir „Seelenverwandtschaften“ nennen. Ein Hauptunterscheidungsmerkmal zwischen einer Seelenverwandtschaft und einem „normalen“ wissenschaftlichen Bund besteht in dem fehlenden Bestreben der Hexen, irgendwelche Gesamtzusammenkünfte ihrer Seelenverwandtschaft zu organisieren. Zwar wird es einer „Katzen-Hexe“ leichter fallen, mit einer Schwester

Gemeinschaft verwehrt bleiben dürfen, wollen wir die Betrachtungen der geneigten Leserschaft dennoch nicht vorenthalten, denn der Bericht enthält eine Fülle von durchaus beachtenswerten Beobachtungen, die vorzüglich dazu geeignet sein können, zum besseren Verständnis gewisser Aspekte der sog. Hexenmagie und ihrer Anwenderinnen beizutragen.

gleicher Ausrichtung zu kommunizieren als mit einer „Schlange“ und sie wird zu ihr eine größere wesensmäßige Nähe verspüren, aber sie käme niemals auf den Gedanken, ein Treffen zwischen allen Frauen ihrer Seelenverwandtschaft auszurichten. Das wäre auch ein aberwitziges Unterfangen, denn es wird z.B. geschätzt, daß es in unseren Landen etwa 700 Katzenhexen (welche sich selbst „Schöne der Nacht“ nennen) gibt. Wer wollte all diese Frauen auf einem Fleck vereinen, und was würde geschehen, wenn so viel astrale Energie an einem Ort zusammenströmt? Da es also keine großen Gemeinschaftstreffen gibt, scheint das Verbindende in einer Seelenverwandtschaft sich vor allem auf einzelne, besonders herausragende Hexen-Persönlichkeiten zu fokussieren. In jeder Seelenverwandtschaft scheint es eine oder mehrere Frauen zu geben, die gewissermaßen die Essenz der Merkmale einer Gruppe in sich vereinen und darum von den Schwestern als Autontäten anerkannt, hoch geachtet und bisweilen wohl auch gefürchtet sind. Die Besuche bei und die Gespräche mit diesen „Oberhexen“ (wir wissen nicht, ob es unter den Schwestern eine spezielle Bezeichnung für diese Frauen gibt) stellen das wesentliche und wohl oft einzige Bindeglied zwischen einer Katzenhexe aus dem bornischen Wald und einer Schönen der Nacht aus dem Almadanischen dar. Man hüte sich im übrigen vor der Annahme, Verwandtschaft unter den Hexen einer Ausrichtung sei so offenkundig, daß auch eine Nichtschwester oder gar irgendein Laie sie erkennen könnte. Nein, eine Seelenverwandtschaft wird von den tiefsten und verborgensten Zügen der Hexenpersönlichkeit bestimmt. Davon abgesehen, können die Unterschiede in Lebensführung, Moral und Erscheinungsbild der Hexen so beträchtlich sein, daß Unkundige niemals auf eine Seelenverwandtschaft schließen würden. Als Beispiel seien hier die „Oberhexen“ Tula von Skerdu und Luzelin genannt, die beide zu den „Schönen der Nacht“ gerechnet werden können. Beide sind anerkannte Autontäten, denen sich eine Schwester nur äußerst achtungsvoll nähern würde, dennoch ist der Unterschied zwischen beiden so groß, daß man Luzelin beinahe mit dem Attribut „beliebt“ belegen könnte, während die thorwalsche Tula unter den Schwestern allgemein als „gefürchter“ gilt. Wir mahnen den geneigten Leser, diese Eigentümlichkeiten und Unterschiede zu bedenken, wenn wir nun im folgenden die einzelnen Seelenverwandtschaften kurz anhand ihrer Gemeinsamkeiten vorstellen.

Die Schönen der Nacht

sind eine Seelenverwandtschaft, deren Mitglieder sich sowohl in der Zurückgezogenheit der Natur als auch in Städten finden. Sie haben sich die elegante Katze zum Zeichen und Vertrauten erwählt, denn wie diese sind sie grazil in ihren Bewegungen, wohl recht eitel, leidenschaftlich und bisweilen ein wenig „verspielt“. Es heißt, daß erfahrene Kurtisanen, aber auch andere gepriesene (oder gefürchtete) Verführerinnen insgeheim dieser Seelenverwandtschaft angehören.

Die Schwesternschaft des Wissens

umfaßt etliche gebildete Töchter Satuaras, deren Zeichen die hesindegefällige Schlange ist. Diese Seelenverwandtschaft ähnelt am meisten einem klassischen Magierbund und bemüht sich um die Vertiefung des Zauberkwissens. Dabei ist sie auch „gildenmagischem“ Formelwissen durchaus nicht abhold. Die Nähe zur Gildenzauberei hat die Schlangenschwestern



schon häufig in Gegensatz zu den übrigen Töchtern Satuaras gebracht, die die Geheimnisse ihrer Gemeinschaft gefährdet sehen. Die Schlangenschwestern sind vornehmlich in Garetien, Almada und dem Lieblichen Feld verbreitet.

Die Scherinnen von Heute und Morgen

befassen sich vornehmlich mit der Prophezeiung und Schicksalsdeutung und gelten auch unter den Schwestern bisweilen als etwas weltfremd. Ihr Tier ist der weisse Rabe, dem sie selbst sehenswerte Fähigkeiten zumessen. Die Satuariatöchter dieser Seelenverwandtschaft steigern ihre Visionen bisweilen durch Rauschmittel der verschiedensten Art und umgeben sich gern mit einem Schleier des Mysteriums.

Die Töchter der Erde

stellen wohl die größte Seelenverwandtschaft unter den Hexen dar und haben nach außen hin das Bild der Satuariatöchter am stärksten geprägt. Sie sehen sich selbst als Heilerin der verletzten Erdmutter und ihrer Geschöpfe und sind daher in vielerlei Heilkünsten erfahren. Weniger Wert legen diese ländlich-bäuerlich auftretenden Hexen auf die Ansammlung von Wissen, was sie auf den ersten Blick fälschlich als „einfach“ oder „ungebildet“ erscheinen läßt. Die Töchter der Erde leben in vielen Regionen Aventuriens, besonders zahlreich sind sie im Kosch, wo auch ihr typischer Vertrauter, die Koschkkröte, ihre Heimat hat.

Die Verschwiegene Schwesternschaft

soll etliche hundert Töchter Satuaras umfassen, die sich das stille Käuzchen oder die Eule zum Seelenzeichen gewählt haben. Wenig ist über diese Seelenverwandtschaft bekannt, da ihre Mitglieder die Verschwiegenheit und Abgeschiedenheit lieben. Es heißt, daß es bei den „Verschwiegenen“ einzelne Zirkel geben soll, die sich vehement für den Schutz der satuarischen Gemeinschaft einsetzen und unter anderem Überfälle auf Hexenjäger unternehmen - wobei sie stets darauf bedacht sind, die Welt über Täter und Motive im Unklaren zu lassen.

... Letztlich seien noch zwei Schwesternschaften erwähnt, die gänzlich von Mysterien umgeben scheinen, wobei die erstere, die **Fahrende Gemeinschaft**, sich wohl nur deshalb nicht beschreiben läßt, weil sie keinerlei Struktur aufweist, handelt es sich bei ihnen doch in der Tat um lebenslustiges, ungebundenes Volk, das vornehmlich wohl im Süden zu finden ist. Es heißt, daß in dieser Gemeinschaft wohl ein Gutteil Männer zu finden ist und daß sie sich Affchen als Vertraute und Zeichen ihrer Lebensart halten. Wesentlich gefährlicher sind jedoch die **Rächerinnen**

Lycosae, die gänzlich auf Maraskan beheimatet sind und dort mit Gift und Zauberei einen Kampf gegen die Priospriesterschaft führen. Ihr Tier soll die Vogelspinne sein und ihr Auftreten wohl eher dem von gewöhnlichen Meuchlern als von Zauberkundigen ähneln ...

... wird im nächsten Salamander fortgesetzt

HESinde zum Grusse!

zur dritten Boten-Ausgabe des Salamander, die - ein herzlicher Dank an alle Leser - erstaunlichen Anklang findet. In dieser Ausgabe ist es erstmals gelungen, ein Schwerpunktthema unterzubringen, sind die Fragen zur S&M-Ausgabe der Enzyklopaedia Magica offensichtlich zu großen Teilen geklärt.

Um auf der Höhe der Zeit zu bleiben, wäre es von Interesse, Eure Meinung zu erfahren, welchen Themen wir uns in der kommenden Zeit widmen sollen - und sollte die Respons groß genug sein, mag es auch im Rahmen des Möglichen liegen, dem Boten demnächst einen umfangreicheren Salamander beizuheften.

Brabak, im ING 1017 BF; Rhenaya da Corallo, M.eo., ODL, CRS; Schriftleitung des Salamander

Dank für Texte, Fragen und Anregungen in dieser Ausgabe des Salamander geht an Martin Bauch, Thorsten Grube, Michael Hasenöhl, Heike Kamaris, Stephan Ohlsen, Jörg Raddatz, Philipp Rotmann, Willi Stumptner und Anton Weste

Dieses Mal ein bereits deutlich eingeschränktes Programm an Fragen zur Magie und zur Götterwelt. Zusätzlich zu den folgenden Anfragen sind bei uns noch mehrere Fragen und interessante Vorschläge zum schier unerschöpflichen Thema "Magische Artefakte" (Stichworte: Kraftspeicher, Semipermanenz und dergleichen) eingegangen, denen wir uns in einer der folgenden Ausgaben widmen werden. Beginnen wir jedoch nun mit allgemeinen Fragen und äußerst speziellen Fragen zur

MAGIE:

◆ Ist es möglich, eine DRUIDENRACHE zu sprechen und schließlich als finalen Zauber eine SEELENWANDERUNG zu wirken, um einen Gegner im sterbenden eigenen Leib zu fangen? Kann dieser Zustand rückgängig gemacht werden?

Genau dies ist mit den Meisterinformationen zur SEELENWANDERUNG gemeint (CC, S.201) – und es ist in der Tat ein eigenes Abenteuer, den sodann ruhelosen Geist des Opfers wieder in seinen Körper zurückzubringen: Man benötigt dafür Teile des vergangenen Druidenkörpers, einige Zaubersprüche wie GEISTER BESCHWÖREN und PENTAGRAMMA, vor allem aber den Druidengeist mit dem ursprünglichen Körper. (Und letzterer wird sicherlich wenig darüber erfreut sein, im Zentrum einer solchen Zaubehandlung zu stehen ...)

◆ Ist es möglich, daß sich beim UNITATIO Beteiligte abwechseln, d.h., daß ein Mitglied den Kreis verläßt, während ein anderes hinzukommt?

Nein.

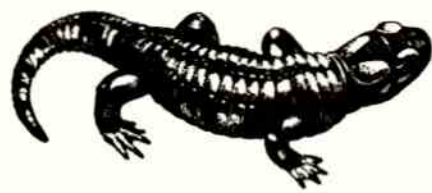
◆ Was sind die genauen Werte für Wirkung, Dauer, Kosten und Probe für die schamanistischen Rituale "Reinigen des Wassers" und "Zeichen setzen" (siehe Der tiefe Süden, S. 88) der Tocamuyac?

REINIGEN DES WASSERS

Dauer: Der Schamane fällt für etwa eine Stunde in Trance; die Wirkung ist natürlich permanent.

Kosten: 2W6 ASP für etwa 10 Maß Wasser

Probe: IN/KK/KK (erschwert um 3 Punkte pro angefangener 10 Maß Wasser)



ZEICHEN SETZEN

Dauer: Das Ritual selbst benötigt etwa drei Stunden Einstimmung auf die Geister der Winde und Wellen; die Wirkungsdauer hängt von den eingesetzten ASP ab.

Kosten: 1W6 ASP plus 1 ASP pro Monat, den die Botschaft bestehen bleiben soll

Probe: KL/IN/CH (erschwert um die Anzahl der in dem Zeichen verwendeten Worte)

◆ Haben eingeborene Hexen einen Bauchnabel?

Ja. Oder besser, etwas, das genauso aussieht wie ein Bauchnabel, denn von der auffälligen Schönheit und Alterslosigkeit abgesehen unterscheiden sich Eingeborene nicht von ihren Schwestern.

◆ Wieviel AE besitzen die Schamanen der Orks bzw. Goblins?

Grob gesprochen, soviel, wie Sie als Meister benötigen. Als Richtlinie mögen Ihnen die Werte der menschlichen Schamanen dienen. Da die Orks und Goblins aber (im Gegensatz zu den Menschen mit ihrer Kulturvielfalt) wesentlich stärker mit den Geistern ihres Glaubens verbunden sind, sollte es ihnen möglich sein, ihre speziellen Rituale häufiger zu vollführen – will heißen, Sie können orksischen oder goblinischen Zaubernern eine höhere Regenerationsrate zugestehen.

◆ Ist die sogenannte Aroqa-Rune (s. Alptraum ohne Ende), die das Siegel Thargunitoths darstellt, eine Verbindung der Zhayad-Buchstaben für AROQA oder etwa völlig anderes?

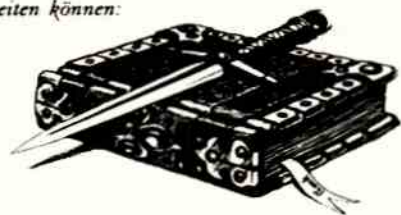
Der Name Aroqa-Rune beruht auf der offensichtlich erstmaligen Verwendung dieser Zeichenkombination durch Aroqa von Punin aus dem Jahre 558 v.BF. Es handelt sich hierbei um eine Glyphe, die aus den Zhayad-Zeichen T-R-G-N-T zusammengesetzt ist und der stärkere invokative Kräfte als der bekannten TGT-Glyphe zugeschrieben werden.

◆ Bedeutet die Abkürzung 'CRS', die hinter manchen Namen zu finden ist, irgend etwas mit dem Roten Salamander, oder handelt es sich hierbei um einen besonderen akademischen Grad?

CRS steht für Communio Rubio-Salamandris.

◆ Was genau zählt eigentlich zu "magischen Waffen", mit denen man magische Wesen verletzen kann? Gleiches gilt für "geweihte Waffen". Wieviel KE muß aufgebracht werden? Als magische Waffe gilt erst einmal jedes Artefakt, in das permanente AE investiert wurde (man kann also auch versuchen, einen Dämon mit einer magischen Statuette oder einem unhandlichen Zauberschild zu erschlagen), namentlich natürlich alle Gerätschaften der zauberkundigen

Heldentypen (auch wenn nirgendwo ausdrücklich steht, daß in einem Hexenbesen permanente AE gespeichert ist). Dazu kommen alle Waffen, auf denen gerade materieverändernde Zaubereien liegen. (Letzteres ist allerdings eine Meisterentscheidung: Der ANVILARIUM wirkt auf jeden Fall, da er eine permanente Nachwirkung hat, und jene "Permanenz" sollte als Maß dafür sein, ob die Waffe nun "magisch" ist oder nicht.) Als "geweiht" in dem Sinne, daß damit Dämonen geschädigt werden können, gilt jede Waffe, auf die ein Wunder gesprochen wurde, ebenso jede Waffe, die während eines "Stoßgebets im Kampf" geführt wird. Wichtig ist hier der feste Glaube – und der äußert sich regeltechnisch in aufgewendeten Karmapunkten. Wie viele es sind, spielt dabei keine Rolle (Geweihte erhalten ihre KE ja deutlich langsamer zurück als Zauberer ihre AE.) Womit wir gleich zum nächsten Komplex überleiten können:



(GÖTTER,) MAGIER UND GEWEIHTE?

◆ Warum hat Haldana von Ilmenstein als Magierin und Hesindegeweihte eigentlich nur einen einzigen Wert unter AE/KE stehen?

und im Zusammenhang damit

◆ Kann ein Zauberkundiger im Laufe seines weiteren Lebens die Weihe zum Priester erhalten? Wie sieht es da mit Spielerhelden aus?

sowie

◆ Wie handhabt man eine Figur, die AE und KE besitzt (z.B. einen Scharlatan, hinter dem sich ein Phexgeweihter verbirgt) im Spiel (beim Stufenanstieg)?

Zuerst einmal – und auch als Antwort auf mehrere gleichlautende Fragen – ja, es ist möglich, die höheren Weihen einer der zwölfgöttlichen Kirchen zu erhalten und dabei trotzdem der magischen Profession treu zu bleiben. Mehrfach geschehen und erwähnenswert sind hier in der Tat Magier als Hesindegeweihte, Sharisad im Rahjatemple oder phexgefällige Illusionisten (wohingegen Druiden und Hexen wohl de facto einer anderen Religionsgemeinschaft angehören und durch die Weihe ihre astralen Kräfte verlieren). Wir möchten jedoch (vornehmlich aus Gründen des Spielgleichgewichts) davon abraten, solche "Doppelhelden" zu spielen und sie in unserer gnädigen Obhut zu belassen. Aus diesem Grund finden sich hierfür auch nirgendwo spieltechnische Werte – und das wird auch so bleiben. Ach ja, Haldanas AE kann mit etwa 120 ASP angenommen werden.

Vollkommene Leere...

rung des Gemeinwohls untersagt wurden) scheinen jedoch größere Komplikationen nahezu liegen. Es heißt, daß man sowohl in Seiwiten- wie auch in Magierkreisen eine Einberufung der höchsten Beratungsorgane plant.

Ob dies allein im Zusammenhang mit der Sichelwächter Mission steht oder ob auch die Ereignisse des letzten Winters in Weiden hier eine Rolle spielen, bleibt vorerst dem Bereich der Spekulation überlassen. Sobald nähere Erkenntnisse vorliegen, wird sich der Salamander natürlich der neuesten Ergebnisse annehmen - schließlich handelt es sich zweifelsohne um die umwälzendsten magischen Ereignisse seit der Verbeiführung der Ogerschlacht.

Streit innerhalb des ODL verschärft sich.

Punin: Der Richtungsstreit im Ordo Defensoris Lectura muß wohl auf dem Allabenteuerischen Konvent entschieden werden. Zwar trafen sich Vertreter der beiden Richtungen, der sog. "Rohalspositivisten" unter Großmeister Carlisin von Borbra und der "Neutralisten" um Magister Alepa Ambareth zu einem klärenden Gespräch im neu konstituierten Ordenshaus zu Punin, jedoch konnte hierbei keinerlei Einigung über die künftige Linie des Ordens gefunden werden, so daß wohl nur ein Beschluß der Großen Grauen Gilde des Geistes hier Klärung verschaffen kann.

Allabenteuerischer Konvent der Magiergilden findet in Bethana statt.

Punin/Seilunk/Micham: Gegen den Protest einiger Akademien des Neuen Reiches haben die Gildemätre der drei großen Magiergilden Abenteuerisch beschlossen, daß der nächste Konvent (der Salamander berichtete) vom 11. Kondra bis zum 1. Travia 1019 BF zu Bethana stattfinden wird. Es ist noch unklar, ob dieses Mal - was ein Novum darstellen würde - offizielle Vertreter der nicht ständig organisierten Zauberkunst sowie des Elfen- und Zwergenvolkes als Beobachter zugelassen werden.

Neue Schriften aus der Zeit der Magiermogule gefunden?

Rashbul: Die vor drei Jahren in der Nähe des Städtchens Samra in Alhanadistan entdeckten Obsidiantafeln scheinen - so die Deutung der Historiker in Rashbul, Khunchom und Fasar - aus der Zeit der Magiermogule vom Sabang zu stammen, d.h., mehr als 2.300 Jahre alt zu sein. Weitere unlängst gefundene Schrifttafeln harren noch ihrer Entschlüsselung, jedoch deutet ihre Machart auf die gleiche Epoche hin. Die Existenz dieser Artefakte mag vielleicht endlich ein wenig hesindegefälliges Licht auf eines der am wenigsten bekannten Zeitalter der tulamidischen und gesamt-abenteuerischen Geschichte werfen.

KLEINANZEIGEN

Gelehrte gesucht!

"Werte Kollegen und Magici: Hesinde mit Euch wünscht Euch Zordan Erillion von Hohenstein. Trotz 15jähriger Wanderschaft ist es mir bisher noch nicht gelungen, die Folianten 'Tore in den Äther' und 'Die Wege ohne Namen' zu inspizieren. Daher wende ich mich an Euch, verehrtes Collegium, so Ihr am berühmten Band 'Systemata Magica' und den gesammelten 'Gesprächen Rohals des Weisen' interessiert seid, mich zum gesammelten Studium dieser Folianten im neuen Ordenshaus des ODL zu Punin zu besuchen."
(Willi Stumptner; Wasserwerkstr. 60; A-8073 Feldkirchen; Österreich)

Gleichfalls vermeldet Magister von Hohenstein die Bezugsfertigkeit des u.a. von ihm gestifteten neuen Ordenshauses des Ordo Defensoris Lecturi zu Punin, welches in ruhiger Lage und in der Nähe der Academia gelegen ist, auf daß, wie mit der Academia vereinbart, leichter Zugang zu altem Schrifttum, möglich sei.

Da zur Herstellung der Wehrhaftigkeit der Anlage - wie es einem Ordenshaus des ODL gebührt - noch Mittel fehlen, wird hiermit zu großzügigen Spenden aufgerufen.

Erleuchtung zu Grangor? Im Zirkel der Graumagier zu Grangor führte Golodion ya Gallasani, Frater Nandi und Hofgeweihter des Trodinars von Chababien, aufsehenerregende Disputationes "De Lumine et Luce" - so der Titel seines Traktates über die Natura des Lichts. Dem Zirkel von des Trodinars Gemahlin Lutasana ay Oikaldiki (Schola Nandi) empfohlen, unterzog Signor Golodion die Schwingeschwur-These des Sphagitos und die Hüllenflug-Lehre Rhunchoms gelehrter Analysis und schloß sich den gelehrten Mystifikationen von der inneren Respons des Augenfeuers an - Controversen mit der Vinsalter Anatomie scheinen gewiß.

Und nicht nur mit selbiger - gilt doch die Illuminatio in geistiger wie weltliche Form als Domäne der Communio Luminis, welche alleiniges Erklärungsrecht beansprucht. -Red.

Skandalon in Despion! Im Zuge einer Festlichkeit im Castello Celianada des Trodinars von Chababien bezichtigte Seine Gnaden Volkhar Falkenmuth, Inquisitorius, den Hofmagus Cyberian von Wolfenstein der Chimaerologie ob seines befallenen Avis benbucculae maior (vulgo: Papagei), und der Necromantia ob der Befragung der bei BORon weilenden frucheren Trodinarsgattin Ibra von Selberkam mittels NEKROPATHIA. Durch seinen Herrn ward Coll. Cyberian vorerst der Jurisdictio der Communio Luminis entzogen; indes steht eine Investigatio der Vorwürfe aus!
(Michael Hasenöhr; Donaust. 95; A-2346 Südstadt; Österreich)

Im nächsten Salamander (im Abenteuerischen Boten No. 60):

Fortsetzung des Themas "Seelenberwandtschaften": Diesmal widmen wir uns im Detail (und auch mit entsprechenden Regelungen) den Spielarten der satuarischen Zauberei. **Theorie der Theses:** Lange angekündigt und jetzt definitiv vorliegend; ein größerer Fragenkomplex zum Thema "Meisterformel".

(Und nebenbei, diese Ankündigungen sind als Planungen zu verstehen! Wir wissen nicht, ob wir dafür auch jeweils Platz finden - dies hängt immer auch vom Aufkommen an Regelfragen ab.)



REGELSERVICE

Mittlerweile hat sich die Hektik am Regeltelefon bezüglich der Box Götter Magier und Geweihte zwar einigermaßen gelegt; dies heißt jedoch nicht, daß wir Ihre Fragen nicht mehr im Salamander beantworten würden. Schauen Sie jedoch bitte in früheren Ausgaben des Salamander nach, ob eine der dort gegebenen Antworten vielleicht Ihre Frage bereits zu Teilen klärt. Ansonsten gilt weiterhin: 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 selemitisches sind. Was wir nicht annehmen, sind Anzeigen in Protozelemya, Nanduna, Zhayad oder Arkamil, Ankündigungen "magischer Turniere", Akademiegründungen in Immekeppel-Oberbrunnbach oder Verkaufsanzeigen für "583 neue Schadenszauber", genauso wenig wie Terminankündigungen für irdische Schwarze, Weiße oder Grüne Messen, Seancen, Exorzismen und Broccoli-Beschwörungen. Ach ja, längere Texte bitte in einem entsprechenden Textverarbeitungsprogramm (vorzugsweise Word oder Winword) erstellen und auf DOS-lesebarer Diskette verschicken. Danke. Entsprechende Kleinanzeigen bitte ebenfalls an obige Adresse - alle anderen (nein, nicht die selemitischen!) wie gehabt an die bewährte Annoncenacquistesse Michelle Melchers.

Anmerkung der Redaktion:

Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsaussagen gilt, daß Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisungen bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von DM 1,- verwenden.

Kenner kaufen Käse aus Tobrien; Kräuter-Roppel aus Surbrück!

Nach dem gewaltsam herbeigeführten Tod des Königs von Ceughnay wird deutlich, daß Intriganten nach der Macht im Reich streben. Doch der Thronerbe Merwyn besitzt in der Heilerin Ariendri und dem Ritter Viglan treue und mutige Verbündete, ihm im Kampf um die Krone beizustehen.

Rabe und Schwert - diese abenteuerlich-epische Geschichte ist voller überraschender und unerwarteter Wendungen, und läßt die Kultur eines keltisch-mittelalterlichen Reiches lebendig werden. **Rabe und Schwert** (108 S.) gibt es für DM 8,- bei: Christel Scheja, Josefstr. 29, 33106 Paderborn

Ihre Spektakel-Litania an Oskaldiki & Seine Erbherrliche Gnade Orlanada geben soll Frode das Leben ihrer Tochter Calliane bekannt. (Ihre Herzen fließen über vor Glück. Dank sei Euch, gute Götter!

An den Herrn Steffen vom Felde vom Golgattennorden!

Was ist es denn für eine Einkranke, mein Herr? Da findet Ihr einige haarige Gesellen unter Eurem Rabenberg, entdeckt, daß sie verstecken, wenn Ihr sie ans Licht schafft, und wollt sie dann auch noch verschern! Ihr Unmensch, Ihr, das ist ja noch schlimmer, als was dieser eklige Schwarzmagier Boppanier in Punin mit den Zwergen getrieben hat! Wollt Ihr das wohl lassen, Ihr Notmacker, Ihr!

Balla Siepenyken aus Kresce

• Trini-Trini, Der Schein ist das!

- Die Kunde geht durchs ganze Land,
- das Fanzine geht von Hand zu Hand!
- Zum Inhalt gibt es viel zu sagen,
- nun wir uns an die Liste wagen:
- Zwei KGs aus fernem Landen,
- die wir für äußerst gut befanden.
- Ein Abenteuer gibt es zu bestehen,
- ein Zwerg, ja, der muß mit euch gehn!
- Die Immanregeln gibt's frei Haus,
- das zieht euch glatt die Schuhe aus!
- Der Rest soll überraschend sein,
- Sonst kauft das Zine ja gar kein Schwein!
- Seid ihr nun heiß wie der Schmied an der Esse,
- dann bestellt bei untenstehender Adresse:
- **Der „Schein“**: auf 73 S. A4 nur DSA, sauberes Computerausdruck und Spiralbindung, abwechslungsreicher Inhalt (u.a. Illustrationen und eine KG von Chr. Scheja).
- Für DM 8,50 (inkl. P&V) zu beziehen bei: **DSAC**
- **„Die Brabak-Bengel“**, Sebastian Wodarski,
- Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, 07725/2589

Gewidmet Hadomar von Nattertal:

Du verließest mein Leben,
Du mußtest ziehn,
gen Gareth sollte die Reise gehn.

Angeklagt seist Du,
so sagtest Du mir,
hofft, ich würd Dich bald wiedersehn.

Sorge lurchet mein Seel,
sechs Monde sind seither vergangen.
Wo weilst Du, wie geht es Dir?
Dein Bildnis hält mich stets umfängen.
Drum zaudre nicht und schreibe mir,
laß weiter mich nicht bangen.
V.T.

Ihr sucht den Stein der Weisen? Bitte sehr:

Der Herbespiegel Nr. 1

Neue Kund und Nachricht vom immerwährenden Hort der hesindianischen Gaben - Der Herbespiegel bringt in seiner 1. Ausgabe alles über die Beschwörung und Bindung von Dämonen, Traktate über die 7. Sphäre und ihre Bewohner, Auszüge aus dem Codex Albyricus zum Umgang mit Schwarzmagie, eine Aufzählung berühmter Dämonologen und Bücher der Dämonologie, die ausführliche Beschreibung eines Magierhauses, ein Bericht vom Allanturischen Magierkonvent und eine Dämonenliste im Kosch.

Für DM 5,50 zu beziehen bei: **DSAC „Drachenklaue“**, Red. Herbespiegel, Buchenweg 1, 30900 Wedemark. 05130/39972

Die Hohe Schule der Sexualmagie von Engasal (Krag) präsentiert:

S.K. Graf 3. Herzog von Engasal etc. pp., Spektakel der H.S.S.E.:

„Die (die muß es nämlich heißen, werter Herr Expert ...) Libido als Waffe - Sexualmagische Kampftaube und ihre Anwendung“
Die erstaunlichen Wirkungen des gezielten Fulminatus - der neue Hausspruch der H.S.S.E.: IMPOTENTIA SUBTUS - Mit Deiner Kraft ist gänzlich Schluß - die zerstörerischen Eigenschaften des PLUMBUM RECTE (für dessen zügellose Erprobung im Asker Land S.H. einige Repräsentanten erfahren mußte ... - die AA).

Diese und viele andere Themen behandelt dieses bahnbrechende Werk!
Die Standardlektüre für Schüler der Sexualmagie und all jene Zauberkundigen, die sich auch in delikaten Situationen zu helfen wissen wollen. Jetzt für nur noch 39,99 D bei jedem guten Paraphernalienhändler.

Seine Excellenz Macrin vom Rauhen Berg, Hofmeister und Intendant Ihrer Kaiserlichen Majestät Amene-Horas, Freiherr zu Marudret, und seine ausgewählte Braut Tinola von Swafnirs Segen geben sich die Ehre alle Verwandten, Freunde, Bekannten und die, die es werden wollen, vom 2. zum 5. Praioslauf des ING zur Hochzeit im Schlosse zu Marudret zu laden.
Für hochrangige künstlerische Darbietungen, Speis und Trank, Fröhlichkeit und Lustbarkeiten ist wie immer (wie bei jeder Eurer Hochzeiten??? - die AA) gesorgt.
Irische Anmeldungen an: **Marcus-René Duensing, Heimer Weg 31, 31582 Nienburg/Weser**. Einsendeschluß: 4 Wochen nach Erhalt des Boten.

WAS DEN PREMIEREN IHR FEUER IST IM OSTEN NICHT TEUER: ALSTER WASSER!

Seine Hohheit Graf 3. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Da Uns die hohe Ehre zuteil wurde, als Mitglied und Förderer der „Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben von Perricum“ in den Orden aufgenommen zu werden, verkünden Wir - nunmehr auch Grauer Stab zu Perricum von Engasal und Förderer der Grauen Stäbe zu Perricum - hiermit, daß die H.S.S.E. ab sofort dem OGSP angeschlossen sei.

Bekanntmachung des Herrn Nestor von Shenilo, Superior des Draconiterordens zu Burg Yaquirstein

Verkündet sey hiermit jedem Bürger des Neuen Vinsalter Horasreiches, daß wir beabsichtigen unser Gut gemäß der Sheniloer Stadtrechtsverordnung von 964 n. Bf für göttergöttliche Frauen und Mannen zu öffnen, so sie nicht danach streben, dunkle Taten zu tun in unserem Land. So ihr seyd erfahren in igrnt gutem Tun, so werden wir euch zu Pertakis wohlwillkommen heißen.

(Irische Anmerkung: Gesucht werden Leute, die ernsthaft an Shenilo mitwirken und die Rolle einer

der dort lebenden Figuren übernehmen möchten. Es wird niemand ein Amt erhalten, weil er Titel so schön findet (auch nicht der Garfige? - die AA). Es gibt Posten vom Tempelleiter bis zum Scholaren eines Magus, vom Weinbauern bis zum Angehörigen eines Adelsgeschlechtes. Eine Stadtbeschreibung und eine eigene Stadtzeitung existieren bereits. Sendet euren Boten mit eurer Vorstellung (so ihr schon eine habt) wie ihr in Shenilo wirken wollt an: **René Sommerfeld, Breslauer Platz 1, 64287 Darmstadt** (DM 1,- RP beilegen).

Basifisk - Ein Auge riskier ich - DER Schnaps der Weinhandlung Yaquiria, Shenilo

Charon's Sea

High Fantasy-Fanzine für DSA u. AD&D

92 S. Rollenspiel pur:

Charon's Sea 1 enthält:

Meistertips, Szenarios, Fallen, Kurzgeschichten, ein komplett ausgearbeitetes Abenteuer (Werte für DSA u. AD&D), viele Anregungen, Tips, Tricks und Hinweise, dazu viele schöne Illus von Kris. Zusätzlich ein 12-seitiger Tabellen-Sonderteil für Spielertipps aller mittelalterlichen RPGs. Zu beziehen für DM 3,- zzgl. DM 1,50 P&V bei: **Christian Fleischer, Teutonenstr. 19, 14129 Berlin**

Ein großer Sohn der Wüste ist von uns gegangen!

Halef, Haji Halef Omar Ali Ibn Abdul Abdas Ibn Haj Darvud Al Rastulallah, der große Novad, Verteidiger von Unau und Held im Feldzug gegen die alfanische Rabenbrut, hat uns verlassen.
In den feurigen Hallen von Parad-Alchem erfüllte sich sein Schicksal.
Möge Rastulallah den „Shadi“ in seinem Zeite willkommen heißen.
Seine Weg- und Kampfgefährten Rastagier der Streuner, Lord Fili, Zorian der Magus, der Norbade und die Waldfelle Widrose.

Freude, Freude, Freude!

Das Stadthaus zu Ilur gibt hiermit freudigst Kunde von der Geburt des Sohnes derer von Joffrynn-Thama.

Am 17. des ING-Mondes erblickte Djoas von Joffrynn-Thama das Licht dieser Welt, wohlaufrichtig und mit dem Segen der Götter.

Ob der frohen Kunde fühle sich ein jeder Freund des Hauses zum Feste am 1. PPR 25 Hal auf Schloß Schwanensee eingeladen.
Jena VelArben, im Auftrage ihrer Hochgeborenen Lleezan von Joffrynn-Thama

Wir, Freiherr Zehta Eianar zu Tikanis, suchen im Namen des „Ordens der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben“ all diejenigen weisen Magi, die sich als Aufgabe die freie Unterrichtung von Scholaren zum Ziele gesetzt haben. Zwecks Aufnahme in ein umfassendes Register dieser Persönlichkeiten bitten wir um Zuschrift an:

Knut Kaffenberger, Gabelsbergerstr. 29, 64521 Groß-Gerau

(wünschenswert wäre eine Beschreibung des Zaubers (Aussehen, Laufbahn etc.), eine Abschrift seines Heldendokumentes, Liste eventueller Schüler und was euch sonst noch einfällt. Als Voraussetzung für die Anerkennung als Lehrer gelten die in der „Magie des Schwarzen Auges“ (3. Aufl., S. 31 ff.) genannten Kriterien!)

VERTREIBT DIE TOBRIER - BEFREIT OBERDARPATIEN! BEWEGUNG „DARPATISCHES OBERDARPATIEN“ (BDO)

Hier sind sie wieder!

Die Dokumente aus der Schreibstube der „Knochenbrecher“:
- Das Magiedokument mit allen Zaubern, Ritualen und Tänzen
- Das Ausrüstungsdokument

- Ganz neu: Das Schiffsdokument nach den Seekriegsregeln aus der Al'Anfa-Box. Da können die Schwarzen Galeeren kommen ... Ausrüstungs- und Magiedokument je DM 1,50, Schiffsdokument DM 0,50, alle drei zusammen nur DM 3,-.

Zu zahlen in Papierdukaten (Briefmarken). Den mit DM 3,- frankierten DIN A4-Umschlag nicht vergessen, damit das wertvolle Gut auch unbeschadet und ungeknickt an euch gesandt werden kann. **DSAC „Knochenbrecher“, Martin Bauch, Beckenkreuz 64, 68471 Laupheim**

Tsa ad gepreicni

All unseren Freunden sei hiermit die Geburt unseres Sohnes bekanntgegeben.
Da wir uns noch auf keinen Namen einigen konnten, soll die Namensgebung nach altem rhotawischen Sitte mittels eines Ringkampfes entschieden werden.

Ob die der Segen Rondras - in deren Zeichen der Knabe geboren wurde - auf diesem Kampf wie auch auf dem Kindin selbst stets liegen!

Jeanne Neijar von Silberbach-Lümpfund und Baron Rangold Chidreter von Lümpfund

Löwenfurt - die Feste zu Ehren Rondras

Ein Gerücht geht um im Land am Svelli, über eine geheimnisvolle Burg am Hüvel, unweit Tiefhens, ein letztes Bollwerk der freien Menschen gegen die Schwarzpelze, zu Rondras Ehren erbaut.

Plan und ausführliche Beschreibung der Burg und der dazugehörigen Siedlung, ihrer Geschichte und Wirtschaft, vielen Meisterpersonen. Reich illustriert! 35 S. A4 für nur DM 6,- in Papierdukaten (Briefmarken) (zzgl. DM 3,- Reiterpreis).

DSAC „Knochenbrecher“, Martin Bauch, Beckenkreuz 64, 68471 Laupheim

Geehrte Gnaden Yasmina Rahjatreu!

Welch Freude ist es für einen Autoren, aus berufenem Munde Lob über sein Werk zu vernehmen. Doch wenn Ihr schreibt, aus dem Boten von meinem Werke erfahren zu haben, so habt Ihr es anscheinend noch nicht selbst in den Händen gehalten.

Daher ist es mir eine besondere Ehre und Freude, Eure Einladung nach Lowangen anzunehmen, um Euch persönlich ein Exemplar meines Werkes zu überreichen (und nahezubringen ... - die AA).

Im Geiste der schönen Göttin, Seine ehrenwerte Spektakelität Lordmagister Allonar Hombar, Jagdmarschall von Ask

Ihr Edlen aller Länder, hört Uns an!

Wir, Lares Dorcen, Fechtmeister, geben bekannt, daß Wir einen Schüler aufnehmen, um ihn in der hohen Kunst des Tanzes mit dem Degen auszubilden.

Der Unterricht mag im familiären Umfeld oder auf einer Reise durch die Lande Aventuriens erfolgen.

Schickt Uns eine Beschreibung Eures Sohnes oder Eurer Tochter, sowie DM 1,- RP, auf daß Wir den Würdigsten auswählen können.

(Volker Ziedorn, Fließend 1, 29328 Faßberg)

Seine Hohheit Graf 3. Herzog von Engasal etc. pp. geben bekannt:

Die Götter seien gepriesen!

Rahja, Travia und Tsa haben Uns reich beschenkt! Voller Stolz und Freude verkünden Wir, daß Uns unsere Gemahlin Mhyra Ni Bennaim am 30 HES des Jahres 24 Hal Zwillinge gebar.

Seine Liebden Graf II. Cuano Gona, Prinz von Engasal und Palatin des Rayons Norderwacht, und Ihre Liebden Mhyra Amene Thalionmel, Infantin von Engasal, seien als neue Derenbürger von Herzen begrüßt.

Aus diesem Anlaß laden wir all unsere zahlreichen Freunde und Handelspartner aus adeligem Geschlecht zu einem Fest auf Burg Engasal ein.

Aus den Provinzen - Aus fernen Ländern - Aus der Gesellschaft

Der Überfall auf die Seidenkarawane

- ein weiterer Augenzeugenbericht

Der geneigte Leser mag sich an unseren Titelbericht in der letzten Ausgabe des *Aventurischen Boten* über den Überfall auf die Seidenkarawane erinnern.

Mittlerweile ist uns der Rapport einer zweiten Augenzeugin, der bornländischen Freifrau Bronislawa von Puspeiken, Anführerin der Soldner der Gräfin du Metuant, vorgelegt worden, den wir der Leserschaft keinesfalls vorenthalten wollen, beschäftigt er sich doch vornehmlich mit dem Tun des zwielichtigen Magiers im Gefolge der unglücklichen Gräfin.

„Also, ich und meine Mädels, wir haben ja mit der Sklaverei und so nichts am Hut, und als uns diese Gräfin in Dröl anwarb, einen Überfall auf die Seidenkarawane zu starten, haben wir gerne zugesagt - zumal die Bezahlung gut klang, auch wenn's ein tollkühnes Stück zu werden versprach. Für den Kontakt mit uns war der Magier Aranex zuständig, ein ganz großer Stör bei der Gräfin. Die ganze Zeit sprach er aber nur wenig - nur daß er bei der Gräfin hoch in Gunst steht und der Horaskaiserin viele Schätze bringen wird. Seine Äuglein haben da richtig geleuchtet.

Als wir dann aber auf den Konvoi stießen, hatte ich alle Schätze schnell vergessen: So etwas hatte ich schon seit langem nicht mehr gesehen - das war ein Heerzug, keine Karawane, bestimmt sechs Dutzend Kämpfer, und alle verflucht geübt, Rabengarde, sag ich bloß. Damit hatte nun niemand rechnen können.

Dann ging der Tanz auch schon los, und die Dröler Dorfbuben der Gräfin fielen wie reife Birnen, und nicht lange, bis wir

von ihr und ihrem Haufen getrennt waren.

Unser Magister hat sich vornehm aus dem Getümmel verpißt und malte Zeichen auf den Boden - Hilfe will er holen, hat er meinem Weibel gesagt. Das war mir dann aber doch zu albern - sollen denn Hippogriffen seine Muster sehen und bei uns landen...? Oder etwa gar Daimonide? Na, danke! Da bleib' ich doch lieber



beim ehrlichen Stahl. Das ist ein Verbündeter, auf den man vertrauen kann. Wie auf die Leuin und ihren Sohn! Aber jeder kämpft ja mit seinen Mitteln, da soll man nichts abtun. Wäre ja auch zu albern, wenn so ein gelehrtes Magierwürstchen mit dem Zinken herumfuchtelte würde. So'ne halbe Portion. Der Magus war allerdings mit seinen Plänen wohl nicht weit gediehen, denn der Kampf wogte zu ihm herüber und seine Landemarken waren zertrampelt, eh' irgendwas sie sehen oder deuten konnte. Als nächstes mußte ich mich um einen Kôr-Krieger kümmern, und als ich mit ihm fertig war, hatte der Magus immer noch nichts Gescheites bewirkt. Ich schau mich natürlich nach dem großen Meister um - und was macht der Aranex? Kreidebleich ist er und fuchelt mit den Armen in der Luft 'rum.

Und dann - ich mochte meinen Augen kaum trauen - tut sich da mitten in der Luft ein Loch auf; so wie ein Fenster in einem wirklich ekligen Schneesturm, wenn Firun 'mal so richtig ratzig ist - kalte Luft kam da 'raus wie in Paavi nicht 'mal; und ein Wirbel wie der Mahlstrom vor Neersand, aber da drin hat's richtig grau getobt, als ob es da keine Farbe hinter hätte. Das Luftloch da wuchs,

bis es fast vier Schritt im Durchmesser war und zerrte wie verrückt an unseren Sachen, und auch die Gegner wurden ganz schön nervös. Die besonders, die standen dem Loch ja noch näher ... Man wußt' auch nicht, was da durch gekrochen kommen würde, ich konnt' die schon verstehen ...

Vor meinen Augen wurde da ein Ochsenkarren reingezogen, so'n niederhöllischer Sog war da - mitsamt Gespann und dem ganzen Kakao und Rauschkraut oder was immer da an Bord war.

Die Fuhrmagd kann Phex die Füße küssen, daß die so schlau gewesen war, sich zeitig zu verdrücken.

Die ganzen Al'Anfaner, die dabeistanden, rannten natürlich beiseite und hatten 'nen richtigen Mordsmassel, daß die nicht auch von dem Loche eingesogen worden sind. Das Glück ist

immer mit den Falschen, sag ich ja immer. Wenn das geklappt hätte ... Obwohl's ja nach finsterner Schwarzmagie riecht, gegönnt hätt' ich's der Rabenbrut ja schon. Selbst unsere kleine Trommlerin ham die nicht verschont, die blutgierigen Geier. Aber es hat ja nicht geklappt.

Der Magister hat dann auch reichlich belämmert geguckt. Ganz grau war er im Gesicht und Schweißperlen standen ihm auf der Stirn. Reichlich viel Wirbel, für gar nichts - außer Spesen nichts gewesen mit dem Loch, wenn ich mal so sagen darf.

Und dann hat der große Meister es auch schon vorgezogen, sich selbst aus dem Schlamassel zu ziehen - wenn man's denn so nennen will. Bevors ihm noch heißer unter seiner Kutte werden konnt, nehm ich an. Auf einmal hat er sich gekrümmt wie 'ne Raupe beim Häuten, schlang sich die Arme um den Leib und war einfach nicht mehr da - weg, wie Schnee im Rahja.

Das war dann auch der Moment, wo ich dachte, Bronislawa, das ist es gewesen: Sieh zu, daß du mit deinen Leuten Land gewinnst.

So ist dann auch geschehen und wir, das heißt das was von unserem stolzen Haufen noch übrig war, haben das ganze Durcheinander hinter uns gelassen. Die Dröler waren auch schon alle erledigt worden - so ein Vertrag ist ja gut und schön, aber von so vielen Gegnern und vor allem von den verdammten Rabenhunden hat da nichts dringestanden.

Und ich werd' besser nie mehr einen Auftrag annehmen, wo 'nen Magier drinsteckt - das gibt Unglück, hat meine teure Großmutter schon immer gesagt, und wo se recht hat, hat se recht, das hat mich bitteres Lehrgeld gekostet und die Liebfelder auch."

Aus den Provinzen - Aus fernen Ländern - Aus der Gesellschaft

Offensichtlich hat die Person des Magiers Aranex eine erhebliche Rolle beim Scheitern des Unternehmens gespielt, ob aufgrund mangelnden Könnens, wie diese Darstellung nahelegt, oder wissentlich, wie im vorangegangenen Bericht des Herrn Cosanella (siehe AB 57) mutmaßt wurde, muß vorerst offen bleiben.

Magister Chiranor Feyamun, zweiter kaiserlicher Hofmagus zu Gareth und Meister der Antimagie, war so freundlich, eine Bewertung der Berichte aus beiden Aventurischen Boten abzugeben:

„Ein College namens Aranex ist mir nicht bekannt, doch gibt es auch weiß Hesinde mehr Magier, als man persönlich kennen kann. Allerdings fühle

ich mich bei dieser Tat ein wenig an einen Renegaten der Gilde erinnert, dessen Goldgier schon sprichwörtlich ist. Dem würde ich solchen Dumpsinn durchaus auch zutrauen. Ob sich nun aber hinter Aranex ein anderer verbirgt, bleibt reine Spekulation, wenn gleich auch eine Spur, die unter Umständen beizeiten verfolgt werden sollte.

Doch das sind unausgebrütete Eier. Ich möchte mich lieber einstweilen allein auf die bekannten Fakten beziehen und die Taten des Magisters kommentieren:

Anscheinend wollte Meister Aranex zuerst einen Daimonen beschwören, ein Unterfangen, das glücklicherweise vereitelt wurde. Darin wird jeder Ken-

ner der Materie mir beipflichten, ein Glück war es.

Der Beschreibung der Dame von Puspereiken zufolge, scheint es sich bei Aranex' zweiten Versuch um eine mir nicht näher bekannte, mutmaßlich archaische Beschwörung zu handeln, die ein Tor in die Zwischenwelt öffnete - jedoch auf eine sehr ungenaue, ich möchte gar sagen, krude Art und Weise, zudem dilletantisch in der Ausführung.

Ich möchte vor allem jüngere Kollegen noch einmal gemahnen, sich nicht ohne hinlängliche Studien an solchen Experimenten zu versuchen, und sei es auch in der größten Notlage. Ein viel größeres Dilemma mag daraus erwachsen!

Was sich der College davon

versprach, kann ich kaum sagen, vermutlich wollte er primär die Feinde vernichten. Er kann von Glück sagen, daß es nur den Lastkarren in den Limbus gezogen hat und nicht ihn gleich dazu. Auch wenn man wohl insgeheim sagen muß, daß es so besser gewesen wäre: Denn was kann man weniger gebrauchen, als stümperhafte Beschwörer, die ungehindert Verderben über die Welt zu bringen drohen.

Mit dem Limbus spielt man nicht! Kein Sterblicher weiß, welche Kräfte und Strömungen dort am Werk sind und wie es aussieht, wenn - falls - es einmal wieder da ist... Da muß einem schon viel Goldgier den Geist vernebeln, um solches zu wagen.“ Jörg Raddatz

Aus Briefen an die Redaktion

Offener Brief des gewählten Sprechers des Collegium Canonicum

Dem hohen Rat des Ordens der Grauen Stäbe zu Perricum!

Mit allergrößter Verwunderung betrachtete ich - im geehrten Kreise des Collegium Canonicum - mit welcher Inbrunst sich die Mitglieder Eures Ordens um Kompetenzen, Sachgebiete und Auffassungen der Ordensregeln streiten. Eine unverständliche, wenn nicht zu sagen, für die Mitglieder traurige Angelegenheit, beweist sie doch, daß der Orden nicht einmal in den eigenen Reihen Ordnung zu schaffen vermag. Ein Zustand, der in der Weißen Gilde undenkbar wäre!

Wie erklärt es sich, daß sich die Spektabilität zu Anchopal als Sprecher bezeichnet, was aber zugleich von Magister Ambareth angezweifelt, ja vehement bestritten wird? Ich frage:

Gib es in diesem Orden keine schriftliche Niederlegung, wer Sprecher sei, und welches seine Aufgaben und Kompetenzen sind? Gibt es keine Ordnung, mit der aufwieglerische Ordensmitglieder zur Raison gebracht werden? Eine zweimalige Abmahnung des genannten Magisters Ambareth, das erscheint angesichts der gegen ihn gerichteten Vorwürfe lächerlich!

Wenn Magister Tarlasin - entgegen der Behauptung Herrn Ambareths - der Sprecher des Ordens ist, wie vereinbart

ein "gewöhnliches Ordensmitglied" wie Letztgenannter seine Aufsässigkeit mit dem Gehorsam und der Treue gegenüber dem Orden, dem er angehört?

Ein "Schutzorden" wie die Grauen Stäbe verliert seinen Sinn, wenn seine Mitglieder sich regen und winden, wie es ihnen gefällt, und nicht einmal bereit sind, sich den Ordensregeln unterzuordnen.

In ihrem Bekunden, der Orden der Grauen Stäbe sei nicht identisch mit den Pfeilen des Lichts, geben wir beiden Parteien recht und zu wissen, dies wird auch nie der Fall sein!

Es sei hier angemerkt, daß jedes Mitglied der Weißen Gilde seine Herkunft bedenken möge, sofern es die Absicht hegt, sich dem Orden der Grauen Stäbe anzuschließen. Wiewohl wir die Absicht Magister Tarlasins mit Wohlwollen betrachten, den Orden den Weg der Rechten Hand zuzuführen. Doch derzeit erscheint dies - nicht zuletzt wegen der Mitgliedschaft gewisser spekter Persönlichkeiten (Anm.: der Red.: im ODL) - utopisch.

Des weiteren äußerte sich der Hohe Rat des ODL in einem mir bekannten Schreiben dahingehend, auch die Er-

forschung der verfluchten 7. Sphäre nicht abzulehnen. Ein Magier des Rechten Weges, der gleichsam solches in einem Orden seiner Wahl duldet, sollte sich darüber im Klaren sein, daß niemand die 7. Sphäre erforscht, ohne ihrem verderbten Einfluß ausgesetzt zu sein. Gleichsam gehört er damit einem Orden an, der vor Dämonologie nicht zurückschreckt! Ich brauche nicht explizit zu erläutern, was den Angehörigen meiner Gilde blüht, sollten sie diesem Pfad zuneigen!

Als Fazit ziehe ich: Der ODL befindet sich in einer gefährlichen Lage des inneren Zwistes und der Uneinigkeit.

Die geäußerte Offenheit für den Rechten wie Linken Weg ist widersprüchlich und ketzerisch zugleich, sofern mit allen Konsequenzen betrieben!

Wenn ich nicht irre, wurde der Orden gegründet zum Schutze der Akademien und zur Wahrung ihrer Unabhängigkeit von weltlichen Herrschern, nicht aber zur Forschung. Folglich stellt der Orden seine durchaus lobenswerten Aufgabenstellung in Frage, so sich diese Differenzen nicht schnell und gründlich klären.

gez. Saldor Foslarin, Spektabilität zu Beilunk, Bd'WP, CC

(Stephan Johach)

Im Namen des Bundes des Weißen Pentagramms geben wir kund und zu verstehen:

In jüngster Zeit treten immer wieder sogenannte Eingeweihte und selbsternannte Propheten an die Öffentlichkeit, die sich der Ankündigung gewisser verderbter Dämonenmeister befleißigen, deren Wiederkunft nach ihrem wirren Befinden bevorstehe und gegen und gar für welche sie zu rüsten aufrufen. Diese Aktivitäten erachten wir als aufrührerisch und wider die praisiosgefällige Ordnung! Besagte Wiederkunft, sei es in persona oder als Reinkarnation, entbehrt jeglicher Grundlage und dient einzig dem Zwecke, das Volk aufzuwachen, Ängste zu säen und die Kompetenz der Praioskirche, der Großen Gilden und ihrer Angehörigen in Frage zu stellen. Ganz abgesehen von solchen erbarmungswürdigen Subjekten, die auf diese Weise versuchen, ihr kleines Licht heller scheinen zu lassen oder deren Sinne hoffnungslos verwirrt sind, daß einzig die Heilige Noiona persönlich ihnen helfen könnte.

Wir aber fragen: Wie können jene Propheten die Zukunft ersehen, verborgenes Wissen erlangen und verbreiten, ohne dies in angemessener Form den Gilden zur Kenntnis zu geben, wenn es nicht eine Lüge ist, deren Verbreitung einzig dem Zwecke der Demagogie dient.

gez. Saldor Foslarin, Spektabilität zu Beilunk, Bd'WP, CC

Katastrophe auf Altoom

Brabak:

Die einst blühende Stadt Altaia auf der Waldmeerinsel Altoom ist nicht mehr! Wie zuverlässige Augenzeugen berichten, lebt von den vormaligen 1.300 Einwohnern kein einziger Mensch mehr. Alle Anzeichen deuten auf den Überfall einer fremden Macht hin; es konnten jedoch keine lebenden Zeugen vernommen werden.

Nachdem über einen Zeitraum von sechs Monaten in keiner der umliegenden Küstenstädte irgendeine Nachricht aus Altaia eingetroffen war, brach aus Charypso ein kleines Expeditionskorps unter Führung des bornischen Freiherrn Erborn von Hinsinken nach Altaia auf. Die Truppe fand die Stadt gänzlich leer von Leben, aber voller Leichen von grausam Erschlagenen; sämtliche Gebäude - darunter auch die heiligen Hallen von Boron, Tsa und Efford waren geplündert, gebrandschatzt und lagen größtenteils in Trümmern.

Am schwersten getroffen hatte es den Hesindetempel; die berühmte 'Leuchtende Kugel der Hesinde' ist verschwunden. Einige der aufgefundenen Leichen trugen die Waffenröcke der berüchtigten Schwarzen Armee des Kemi-Reiches, jedoch wird aus Mangel an Zeugen wohl keine Verwicklung Traheliens in die Untat nachzuweisen sein.

Da dem Freiherrn von Hinsinken nur die Verbrennung als borongefällige Bestattungsweise blieb, werden Details zu den Umständen des Untergangs der Stadt wohl auch weiterhin ein Rätsel bleiben. Offizielle Stellen in Al'Anfa, Khefu, Brabak und Charypso hüllen sich über die Ereignisse ebenfalls in borongefälliges Schweigen - der Bote wird jedoch alsbald mit der, von der Universität zu Al'Anfa geplanten, zweiten Expedition einen Berichterstatter ins Unglücksgebiet entsenden.

Th. Römer

TRAUER IN ROMMILYS

Betrübliche Nachricht erreichte die Redaktion aus Darpatien: Am 24. Tage des Rahjamondes 24 Hal verstarb nach längerwährender Krankheit Grabunz von Rabenmund zu Rommily, Fürstgemahl der unglückseligen Hildelind von Darpatien.

Der Hochadel des Mittelreiches wie auch zahlreiche adelige Häupter aus anderen Reichen, darunter, um nur einige zu nennen, IKM Emer, im Namen des kaiserlichen Hauses, Seine Durchlaucht Jucho von Dallenthin und Persanzig, Waffenbruder des Verstorbenen, SKH Cuano und Idra Bennain von Albernia, Ihre Majestät Yppolita von Kurkum, Seine Durchlaucht Waldemar von Weiden und Seine Hochwohlgeborenen Helme Haffax von Wehrheim, bekundeten der Tochter des Altfürsten, Ihrer Durchlaucht Irmegunde von Rabenmund zu Rommily, ihr tiefes Mitgefühl.

Als schlechten Scherz am Rande wenn nicht gar als bodenlose Infamie muß man es wohl bezeichnen, daß Ihrer Durchlaucht außerdem ein Kondolenzschreiben überbracht wurde, gezeichnet und gesiegelt mit SKM Answin Rabenmund. Der Bote,

der diesen Schrieb überbrachte, wurde festgenommen und zur Befragung der KGIA übergeben. Wie es heißt, soll sich Seine Hochgeborene, Baron Nemrod höchstpersönlich, dieses Falles annehmen.

Ob tatsächlich der Rabenmäulige hinter dieser Geschichte steckt oder aber ein übler Witzbold sich hier versucht hat, wird in den laufenden Untersuchungen sicherlich zutage gebracht werden.

Überraschung rief die Verlautbarung Ihrer Durchlaucht hervor, die sie am Tage nach der Beisetzung ihres Vaters verlesen ließ, daß Seine Hochgeborene Godefried von Görz-Windwasser aus Schmerz über den Verlust von seinem Amt als Kanzler von Darpatien zurücktritt. Seine Funktion als Stadtvogt zu Rommily hingegen behält der altgediente Kämpfer in Diensten des Fürstenhauses bei. Als Nachfolger Godefrieds wurde Baroness Ismena von Rabenmund-Streititz zu Bohlenburg bestellt, bislang Beraterin am Fürstenhofe, eine enge Vertraute der Fürstin.

M.M.

Mitstreiter gesucht!

Simon Sulk, Dreieichweg 25, 65428 Rüsselsheim, ☎ 06142/31598

Wir, zwei männliche Helden, deren Name im ganzen Orkland (leicht geprotzt) bekannt ist, suchen Mitstreiter im Alter von 13 - 17 Jahren im Raum Rüsselsheim/Nauheim. Wir stehen auch als Meister zur Verfügung.

Daniel Nettesheim, Kentstr. 13, 53902 Bad Münstereifel, 02253/8557 ☎ (19.00 - 20.00)

Ich, Darian Blade (15 J.), suche Anschluß an eine Gruppe tapferer Kämpfer, ganz gleich ob Laien oder erfahrene Rollenspieler. Suche außerdem Briefkontakt zu Spielerinnen und Spielern zum Austausch von Informationen.

Der DSAC „Magischer Bund“ sucht Brief Freundschaften in ganz Aventurien zwecks Austausch von Wissen und Erfahrungen im Sinne unserer Herrn Hesinde.

Auch neue Mitglieder sind uns willkommen. Interessiert? Dann spitzt Gänsekiel oder Kohlestift und schreibt an: Martin Brinkmann, Rosenweg 18, 59425 Unna

Mitstreiterinnen im Raum Bremen gesucht! Meine tapferen Kampfgefährten und ich, Edorian Altaran, Ritter im Dienste der Herrn Ronda, bilden eine wackere Heldengruppe, zu der sich nur leider noch keine Heldin hinzugesellt hat. So sind wir nun auf der Suche nach einer Mitstreite-

rin. Ein Alter von mindestens 17 Jahren wäre erwünscht. Ganz gleich welchen Heldenstyp ihr spielt, gleich welcher Stufe ihr euch rühmen könnt, meldet euch bei:

Hagen Mann, Fürtherstr. 57, 28215 Bremen, ☎ 0421/372466 (Anrufbeantworter!)

Michael Scheidmeir, Quiddestr. 26, 81735 München, ☎ 089/677658

Die Lehensleut des Großfürstentums Leskari werden gebeten, sich bei mir zu melden.

Johannes Wissmann, Borsbergstr. 7, 01309 Dresden, ☎ 0351/4420090

Niemand da???

Seit BOR 23 Hal suche ich, Viug Xsat, nun schon Gleichgesinnte (14 - 18 J.) im Raum Dresden. Ich würde mich gerne einer Gruppe anschließen, gleich ob als Spieler oder auch als Meister, oder auch eine neue Runde aus der Taufe heben. Wenn irgend jemand meinen verzweiferten Hilferuf gehört hat, so meldet euch!

Norman Bos, Hauptstr. 15, 27446 Selzingen Wir, zwei unerfahrene Helden, suchen Mitstreiterinnen und -streiter sowie einen Meister im Raum Selzingen und Umgebung.

Daniel Grings, Florian-Geyer-Str. 17, 06188 Landsberg, ☎ 0171/4325736 (nur am Wochenende)

Junger Spieler (12 J.) mit recht erfahrenem Scheim (ST 9) sucht humorvolle Spielrunde, die gegen einen SCHABERNACK nichts einzuwenden hat (hå,

hå). Wenn ihr ungefähr mein Alter habt und in Halle/Saale wohnt, meldet euch. Ich bin auch begeisterter Dark Force-Spieler

Der DSAC „Die Schwertmeister“ sucht Helden aller Art ab 18 J. und auch Spielgruppen im Raum Linz/Osterr. Die Interessen haben, sich unserem Club anzuschließen. Wir bieten viel, laßt euch überraschen. Spielmaterial ist reichlich vorhanden. Meldet euch telefonisch bei Christoph M. Tiefenthaler unter ☎ 0732/666983 oder auch schriftlich bei: DSAC „Die Schwertmeister“, Christoph Tiefenthaler, Goethestr. 51/56, A-4020 Linz. Vergeßt nicht, eure Adresse, Tel., Alter, Schule/Beruf, Hobbies, Führerschein (fürs aventurische Sammeltaxi? Oder wollt ihr doch in Wirklichkeit eine Expedition aufziehen ... die AA) usw. anzugeben.

Wir haben auch eine Dark Force-Spielgruppe, deshalb Dark Force-Spieler aus Linz und Umgebung, spitzt die Griffe! und meldet euch!

Bianca Franke, Ackerstr. 55, 44652 Herne, ☎ 02325/49019 (ab 15.00)

Verehrte Mitstreiter!

Fühlt euch geehrt, denn Tula Thibonon bittet euch um Hilfe.

Ich bin eine stolze Kriegerin, bin aber hilflos gelangen in meiner Unwissenheit, so wie meine Begleiter, ein Magier, ein Krieger und ein Zwerg. Wir wissen nur wenig über Aventurien, nichts über Land, Geschichte und Orden, nichts über Gilden - Nichts! Es ist beschämend, aber jeder begann mal klein - so auch wir.

Wir sind dankbar für jede freie Information, zahlen aber auch für vermitteltes Wissen. Ich bin auch auf der Suche nach brieflichen Kontakten.

Bastian Pukrop, Schulstr. 9, 37412 Hörden Wir (15 J. u. 18 J.) suchen Anschluß an eine Spielgruppe im Raum Osterode/Norheim/Göttingen.

Wehe, wehe, ach und weh, wenn ich auf unsere Heldengruppe seh! Anfangs zu läßt, hat der grausame Termindämon zwei unserer Mitspieler dahingerafft. Und nun befinden wir uns auf der verzweiferten Suche nach abenteuerlustigen Spielerinnen und Spielern (15-16 J.) im Raum Fürth. Wenn euch unser Ruf ereilt, meldet euch bei: Philip Jany, Vestner Weg 19, 90786 Fürth, ☎ 0911/722012

Niko Strunk, Obere Bismarckstr. 78, 70197 Stuttgart, ☎ 0711/6599561 Unsere sonntägliche DSA-Runde sucht noch Mitspieler im Raum Stuttgart.

Höret, höret! Sofern es noch Helden gibt, die einsam in den Wäldern von Pirmasens herumirren und keine Abenteuergruppe finden, meldet euch. Wir sind zur Zeit leider nur noch zu dritt und suchen Mitspielerinnen und -spieler ab 18 J. Andreas Gerber, Dresdner Str. 1, 66955 Pirmasens

Auf zum Turniere!

Werter Herr Santo!

Das war ja nun wirklich nicht zu verstehen (ganz davon ab, daß ich befürchte, daß die einzigen Interessenten an Eurem Treiben die Weißen Pfeile und der werthe Herr Nemrod sein werden...), wie Ihr Euren Turnierauftritt formuliert: Ihr wollt als Teilnehmende DM 1.- aber zuzüglich DM 5.-, wenn die Kombattanten Wert darauf legen, auch Preise, Turnierbericht und Graphiken zu bekommen? Oder nur für die Graphiken? Oder was? Verwirrt - die AA

Habt Ihr wirklich keine Ahnung, warum Menschen jubelnd und tanzend durch die Gassen Eurer Stadt ziehen, lahenschwenkend und ein rhythmisches Lied auf den Lippen?

Ihr kennt nicht die 15 Frauen und Männer Eures Ortes, die auf einem Rasenplatz wahre Kunststücke mit Esche und Kork vollbringen? Ihr wißt nichts von dem packenden Geschehen, wenn gleich zwei dieser sportiven Heroentruppen aufeinandertreffen?

Ihr kennt nicht Imman???

Ja, dann habt Ihr auch nichts bei der 2. Offenen Yagurita-Meisterschaft (OYM) zu Shenilo verloren. Oder gerade doch? Immanbegeisterte schicken ihr Mannschaftsdokument und DM 3.- Unkostenbeitrag an: **René Sommerfeld, Breslauer Platz 1, 64287 Darmstadt** (Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des AB). Danach werdet Ihr wissen, was Imman ist!

Das Kloster der Heiligen Noiona zu Selem und der Orden T.V.T.g.W., u.R.u.s.w.G.v.B.d.M.v.O.z.Z.G. (genauer Name gegen 10 Selem Silber-schillinge Botenlohn erhältlich) präsentieren:

Das dritte Noionitenturnier zu Selem!

In diesem Jahr wurden für die von Hesinde ver-nachlässigten Teilnehmer organisiert: Bumerang-werf, Rote&Weiße Oger (mit lebensgroßen Spielsteinen), Schattenboxen (mit Meister Angriff genannt „I Ecliptactis“), Schnitzeljagd (die Schnitzel bekommen 1/10 Wassermaß Vorsprung), Termenbügelklettern, Trolle ärgern, Wetschwimmen (einmal Port Corrad und zurück), Wettrennen (ausschließlich B- und Triemen zugelassen) und Zitteraaltzausziehen.

Dem Sieger winkt wahlweise ein Abenteuerurlaub in der Gorischen Wüste oder so viele Ferrarazweispänner wie er tragen kann. Anmeldungen bitte an Salmon e'En, Noioniten-kloster Selem

Lars Buddelmann, Wilmersdorfer Str. 6, 21502 Geesthacht, ☎04152/74217

Dunja al Satrunal lädt zum 2. Arkanen Turniere!

Geladen sind alle Magiekundigen, diesmal auch besonders die Mitglieder des ODL. Urkunden für alle Teilnehmer, die besten drei erhalten Preise. Unkostenbeitrag: DM 3.- + DM 1.- RP (möglichst nicht in Briefmarken). Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des AB.

Freunde von Esche und Kork!

Strebet gen Fasar, um euch zu messen im sportlichen Wettstreit mit Escheschläger und Korkball! Der Immanclub „Feuertürmer von Fasar“ und die Stadt rufen zur „2. Stadtmeisterschaft von Fasar“!

Eingeladen sind alle Mannschaften, die sich bis zum Stichtage (1.7.1995) bei Discheil al Fasar (Martin Wieland, Kimmekampweg 35, 45239 Essen) melden. Startgebühr: 3 H (DM 3.- für die erste Mannschaft, jede weitere DM 1.-).

Besonders herzlich sind die Teilnehmer des vergangenen Jahres eingeladen, allen voran der Titelverteidiger „Sturmwind Lianka“.

Kai Frank, Kreuzweg 15, 74731 Walldüren 2. Bodirtal-Turnier!

Geladen seien Recken und Reckinnen, sich im Kampfe zu messen.

Beweist Euer Können mit dem Schwert und dem Verstand.

Anmeldungen und Infos gegen DM 1.- RP. Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des Boten.

Benjamin Künneth, Oberstr. 18, 59394 Süd-kirchen

Nah dem großen Erfolg des Turniers anlässlich der Einweihung des Faszinitäten-Kuriositäten-Museum seien nun, ein Jahr später, wieder Helden jeder ST nach Paratonis geladen.

Unter Führung der altbewährten Turnierleitung um Topara von Tolino, Felidon van Helda und Terson Gedol gibt es neben den Traditions-disziplinen Kneipenkampf und Schnellholzhacken auch neue Anreize wie z.B. die Abenteuer- oder Sportwettbewerbe (ev. gar ein Immanspiel!). Anmeldeformulare gegen DM 1.- RP. Einsendeschluß: 4 Wochen nach Erhalt des AB.

Nicole Jamig, Watzmannstr. 3, 82166 Gräfeling Baron Salix von Grémohli lädt zum Turnier!

Geladen seien alle wackeren Kämpen, Ritter und Helden.

Kämpfe mit Schwertern, Speeren, Stäben, Messern u. Dolchen, Peitschen, Wurfwettbewerb und Bogenschußturnier. Außerdem ein Reitwettbewerb + Pferdeschau, ein Wetschwimmen, Wettkämpfe im Fährten Suchen, Entfesseln, Pflanzenkunde, Singen, Musizieren, Zeichnen u. Stimmen imitieren. Geboten wird außerdem die Darbietung eines Illusionszaubers.

Besonders gern gesehene Gäste sind Mitglieder des Zirkels der Graumagier zu Grangor und Freunde aus Gerasim. Genauere Beschreibung des Tuns und Treibens Eures Helden wird gern gesehen. Unkostenbeitrag: DM 3.- für Urkunden und Turnierbericht.

Dominic Müller, Aldekerstr. 7, 40549 Düsseldorf

3. Turnier zu Thorwal

Einick Fjolniss und seine Gattin Frauke rufen zum Turnier. Beweist euch im Kampf, dem Wissen oder in der Kunst der Unterhaltung. Außerdem gibt es einen große Markt. Anmeldeformulare gegen DM 1.- RP.

Wolt-Ulrich Schnurr, Uhlendstr. 5/1, 75328 Schöberg, ☎07084/6859

Hacketau und Phex zum Grube, Freunde des Immans!

Es sei verkündet, daß sich nunmehr zum 3. Male die besten Amateurmannschaften Aventuriens treffen, um die Meister unter ihnen zu küren. Welcheselbiges geschehen soll im PHE 25 Hal zu Elbenwald, ausgeschrieben vom Ältestenrat der Stadt und dem Handelshaus Mierfink/Havona. Meldet noch heute eure Mannschaft zur AIMA 25 Hal um den mit 750 GD ausgelobten Kaiserin-Emer-Pokal.

Die Meisterschaft wird nach den offiziellen Regeln der Kanzlei S.G.K. ausgetragen. Startgebühr: 6 Heller (DM 3.- in Briefmarken), jede weitere Mannschaft 2 Heller (DM 1.-). Einsendeschluß: 3 Wochen nach Erhalt des AB (Ein besonderes Dankeschön an René Sommerfeldt)

An den DSAC "Fliegende Wasserpeife"!

Geh's denn noch ein bißchen geschmackloser, peinlicher und unaventurischer? Das hat Tharun nicht verdient... Und Aventurien schon gar nicht! Merke: Humor geht ganz anders!!! Tut mir und allen anderen DSA-ern die Liebe: pubertiert woanders! - die AA

Für alle Turnieranzeigen versteht sich, daß die geneigten Kombattanten dem werten Turnierveranstalter ihren kompletten Heldenbogen, eine Kurzbeschreibung ihres Charakters, eine Liste der Disziplinen, an denen sie teilzunehmen trachten, sowie ein Entgelt wie jeweils angegeben zuzusenden.

Oberdarpatis Heimal bleibt Darpatis!
Befreiungskommando für ein unabhängiges Oberdarpatis (B.U.O.)

Nordländer

Der Nordländer wartet gleich mit zwei neuen Ausgaben auf:

Ausgabe 5 enthält auf 70 S. u.a.: Universal-abenteuer, Kurzgeschichten, Hintergrundbericht zum Krieg der Magier, Beschreibung der aventurischen Zeitrechnungen.

Ausgabe 6 enthält auf 64 S. u.a.: Wikinger-Abenteuer, StarWars-Schauplätze und -abenteuer, KG „Karen“ und eine kritische Auseinandersetzung mit DSA und Aventurien.

Dazu in beiden Heften allerhand Infos aus dem Fandom und Rezensionen.

Je Ausgabe DM 3.- (inkl. P&V), beide Hefte zusammen DM 5.-. Abo über 4 Ausgaben DM 10.-. Der Nordländer, Tobias Honecker Auf dem Weiler 31, 53125 Bonn (Andreas Funke, Kto.: 139 105 720, BLZ 380 500 00, SSK Bonn)

Aufruf an alle Magier der Weißen, Grauen und Schwarzen Gilden

Zur Erstellung eines kompletten Registers der Gildenmagier bittet das Arcane Institut zu Punin alle Angehörigen der arkanen Zunft um Übersendung einer Notiz mit folgenden Angaben: Name, Titel, Gildenzugehörigkeit, Ordensmitgliedschaft, Profession (Spezialgebiet), Heimatakademie, eventuelles Zweitstudium sowie andere relevante Angaben zur Person (Bitte auch den Heldenbrief, Beschreibung, ZF-Bogen etc.).

Das Register wird in Ausgaben des Hesindespiegels veröffentlicht.

Sendet Eure Angaben an: Red. Hesindespiegel, Buchenweg 1, 30900 Wedemark, 05130/39972

An alle zwölfgöttergefälligen Meister!

Seid auch Ihr gebetelt davon, ständig neue Herausforderungen für Eure Helden zu finden?

Seid auch Ihr auf der Suche nach Abenteuern, wo tapfere, unerschrockene Abenteurer gefragt sind? Dann wendet Euch vertrauensvoll an mich. Ich kann Euch wahrlich einige Aventurier nennen, die in einer mühsamen Lage auf Beistand oder Rettung hoffen - von Euren Helden.

2 Seiten A4 mit kurzen Anregungen für Szenarien für DM 2- (in Münze) (das wird aber wieder klingeln im Kasten... - die AA) + DM 1.- RP (Nina Günster, Hildegardestr. 10, 55411 Bingen/Rhein)

Der Weinberg vom Übergang nach Clamoret ist wieder umwerfend! So lebe Provencal! So lebe jugendlicher Wein!

Werter Herr Mierfink!

Gleichwohl wir Euch für Euer Tun schätzen und Ihr hoch angesehen seid, so will mir nicht einleuchten, weshalb Ihr die wohlmeinenden Gesten meiner und der Herren von Engasal und Rallerfeste nicht richtig heißt. Jeder habe da so seine Ansicht, doch ist wohl das Ansinnen der ehrenwerten AA ganz anders gemeint gewesen. Titelanhäufung gilt in meinen Augen nur, wenn man sich selbst Titel verleiht, nicht aber, wenn man sich durch eigenes Streben und Tun einen Titel rechtens verdient hat, denn dann ist ein solcher vielmehr Ausdruck von besonderem Können und Ansehen. Nestor von Shenilo zu Grünhain, Superior der Draconiter im Horte Yaquirstein

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

Hiermit geben Wir Unseren ausdrücklichen Unmut kund bezüglich jener unsäglichen Schmähe-reime, welche seit geraumer Zeit im Aventurischen Boten die wahrhaft wohlgeschmeckenden und köstlichen Weine aus Engasal diffamieren sollen. Tatsächlich werden nur die von unserem Werbefachmann erarbeiteten Reime der hohen Qualität Unserer Weine gerecht. Als herausragendes Beispiel sei hierfür benannt: Die Pein ist groß, die Freud ist klein - mir rumort der Leib von Engasal-Wein!

Schande über Euch!

Magister Marwolaeth, wie könnt Ihr es wagen, Comtess Yanis von Felsfeldern durch Euer lächerliches Traktat Ihrer kostbaren Zeit zu berauben. Wißt Ihr keine besseren Annäherungsmethoden? Noch so eine Tat, und Ihr könnt Euch in Eurem Turm begraben lassen! Kennt Ihr denn das Gebot nicht, daß uns der Anstand lehrt, solch Dinge nicht in der Öffentlichkeit herumzutraschen wie ein Pferdrecknecht? Mißbillen und Tadel der Comtess sind Euch gewiß.

Eurem Freund Rawanion Rotmantel aber rate ich, mir nicht über den Weg zu laufen. Zwar ist mir der Süßholzraspel zu gering, als daß ich mit ihm die Klinge kreuzen würde, aber es gibt andere Wege, einen Hund zu strafen.

Voller Verachtung für Euch Lumpen und in gleichzeitiger Verehrung der lieblichen Comtess, Endor von Shenilo, z. Zt. in Felsfeldern

Endlich ist es soweit!

Das Sheniloer Hesindeblatt (Shb) Nr. 6 ist fertig! Jetzt mit grünem Umschlag und noch mehr Inhalt! Auf 16 S. A5 erwarten euch eine Fülle von Berichten und Gerüchten, eine kleine Geschichte zu den Dämonengewölben, ein Beitrag zu den anliegenden Stadtratswahlen (wir warten auf eure Beteiligung), dem ersten Immanenspiel von „Tellin Anvor“, einer Stadterweiterung, den Draconiterzeilen mit Deutung der Thesen des Nostria Thamos (hat nichts zu tun mit dem BB) u. v. m. Für nur DM 2.50 in Briefmarken zu beziehen bei:

René Sommerfeldt, Breslauer Platz 1, 64287 Darmstadt.

Adriaan dai Gybt!

Indes es nicht Not getan hätte, sich öffentlich zu erklären - Er tat es! Wir wollen Uns bemühen, und der ausgelobten Taten harren.

Das Wirken für die Menschen betrachten Wir als höchste Pflicht, an schwindelerregender Prahlerei ist Uns nichts gelegen.

Und da Er nun um das Interesse Ihrer Hochgeborenen gebührt, sie hier und jetzt ein für allemal kundgetan, daß Ihre Hochgeborenen dem mittleren Pfad folgt. Und weder weiß noch schwarz schmäh. Macht zu haben, heißt bedacht zu sein, Umsicht sei die höchste Tugend. Seine Zunft hat viel Übel hervorgebracht, das Uns zur Vorsicht mahnt, keineswegs Uns aber annehmen läßt, weiße Magi und Magae seien ab incunabulis die Besseren. Sein Exempel dient Uns als Bestätigung! Im Namen Ihrer Hochgeborenen Liezean von Yoffrynn-Thama, Baronin zu Ilsur

Schnell wie der Wind und geschmeidig wie eine Raubkatze - Original Bornhavener 2-Mann-Schlitten!

Der Donnersturm für den Winter.

Schlagt die Tobrier, wo es sie am meisten schmerzt! Schlachtet ihre Schafel! Darpatisch-Oberdarpatische Befreiungsfront (DOB)

Der Zirkel der Graumagier zu Grangor gibt bekannt, daß er sich bereit erkläre, Novizen, welche das 20. Lebensjahr noch nicht überschritten haben und junge Scholaren, welche noch keine Unterweisung durch einen geschulten Magus erhalten haben, aufzunehmen und in das weisse Wissen einzuführen. Begabte Menschen, Elfen und Nexen mögen sich gen Grangor begeben. Meldet euch bei: Heros Mysterica, An der Falkenwiese 11, 31564 Lünebeck

Niemals wirst du einsam sein - mit Engasal-Wein!

Werte Comtess Yanis,
möge Ihr nicht vergessen, das Weinabonnement unseres Hauses zu verlängern, auf daß bald wieder diese Rahjagabe unsere Seele erquickern kann, und wir nicht verzagen sind, uns mit dubiosen Produkten fragwürdiger Herzoğluher etc. pp. zu vergiften. S.A.H. Sayid Fahd el Aaiun

Die Freie Reichsstadt Tausinion

Eine albernische Stadt am Tommel mit Kontakten in ganz Aventurien, schillernden Bewohnern, beeindruckenden Gebäuden und einer erfolgreichen Immannschaft stellt sich vor:

68 Gebäudepläne und -beschreibungen, z.T. perspektivische Ansichten von dem berühmten Architekten Luciano Cortani, Werte der Bewohner, Hintergrundgeschichten, Zeichnungen der wichtigsten Persönlichkeiten, DIN A3 Stadt- und Umgebungsplan, Meisterinformationen. Viele Einstiegsmöglichkeiten für Abenteuer. Alles in allem über 240 S. A4 für nur DM 20,- Selbstkostenpreis (inkl. Porto) in bar. Die Stadtgeschichte wird laufend fortgeschrieben, Nachlieferungen sind gegen DM 3,- RP zusätzlich möglich. Zu bestellen bei: DSAC „Tecladors Rechte Hand“, Claudia Schärffe, Holbeinstr. 8, 90441 Nürnberg, 0911/667117

Im Namen des Tordians von Chababien! Cyberian von Wolfenstein, Hofzauberer, ward zum Edlen erhoben und erhält das Lehen Ralunk mit der Insel Venes. Eddorian Tieren ward zum Edlen von Tovenkis ernannt. Therim ask Manek ward zum Cavalliero geschlagen und stehet nunmehr im Dienste des Burggrafen von Khabash. Rhodeon zu Westherfolden, Cron-Truchseß

Fantasy-Mailbox Martylur

Rastet in der uralten Herberge und unterhaltet Euch mit den anderen Gästen. Sprecht mit ihnen über Abenteuer, fremde Länder und tauscht Neuigkeiten mit ihnen aus. Mit der magischen Formel 07403/1703 werdet ihr hierher teleportiert.

Ach, bevor ich es vergesse, Bilder, Rätsel, Heldendokumente, Abenteuer etc. stehen dort selbstverständlich auch zur Verfügung. Mögen die Zwölfe uns allzeit begleiten, Thorbrand Olgardsson

An alle Schreiber Aventuriens!

Wer kann einem interessierten Spieler, dem es nicht vergönnt war am 18./19. März auf Hannover Spielt! zu weilen, alle wichtigen Informationen zukommen lassen?

Wilm Kob, Jahnstr. 79, 58849 Herscheid
Auch wenn es Euch bei Eurem derzeitigen Umfeld schwerfallen mag, es Euch auszumalen- es ist die AA! - die AA

Was ist Engasal-Wein???

Jedem ist doch wohl bekannt, der beste Wein im ganzen Land, zum Mittags- und zum Abendmahl, kommt aus dem schönen Emersdäl. Die Kellerei Janrich Krug, Emersdäl, Almada, lädt jeden Freund guten Weines, der seine Zunge bislang mit Engasal-Essig beleidigen mußte, am 1. RAH zu einer Probe unseres edlen Rôns-Rieslings, Honigsüßen Eistraubenweins und dem hochgerühmten Emersdäler Rahja-tropfen (rot und prickelnd)

Anzeigen aus Selem!

KETZERIE!

V. MANDERILU. H. VINOLENTUS, IHR WÜRMER IM SUDE DER MENSCHHEIT, WIE KÖNNT IHR ES WAGEN, HAL ÜBER PRAIOS ZU SETZEN. IHR SEID NICHT MEHR WERT ALS EIN STINKENDER GOBLIN. HÜTET EUCH IN DER NACHT, DENN RUHIG SCHLAFEN SOLLT IHR NICHT MEHR! DER PAN, HOHEPRIESTER DES PRAIOS UND STATTHALTER VON GARETH

Massenflucht von Maraskan

2000 Sektenmitglieder verlassen Tuzak

Anmerkung der Redaktion:

Der geneigte Leser mag sich wundern, warum die in diesem Artikel angesprochene Ereignisse nicht schon viel früher Veröffentlichung fanden, jedoch müssen wir darauf verweisen, daß besagtes Material bislang gemäß Paragraph DN-BDL-4 des AMOG (Allgemeines-Militär-Organisations-Gesetz) nicht zur Drucklegung freigegeben war.

Eine Erlaubnis der Behörden zur Veröffentlichung erreichte uns erst kürzlich. Wir danken Secrataria Hanima del' Edschel an dieser Stelle für ihr Entgegenkommen.

Eine Serie bemerkenswerter Zwischenfälle, deren Verknüpfung erst im Nachhinein festgestellt werden konnte, ereignete sich in den ersten Borontagen in der Provinz Maraskan und führte zu einer beträchtlichen Verstimmung zwischen dem Fürstentum und Aranien.

Der spektakulärste dieser Vorfälle ereignete sich im Hafen von Tuzak als etwa 500 Anhänger einer Rur-Gror-Sekte, die sich bisweilen als 'Heimkehrer', manchmal als 'Kinder Shilas' bezeichnen, sich anschickten, mit ihrer gesamten Habe an Bord zweier völlig überladener Thalukken zu gehen, um der Insel für alle Zeit den Rücken zu kehren.

Fürst Herdin ließ daraufhin zwei Banner Gardisten aufmarschieren, die den Auftrag hatten, die Schiffe zu durchsuchen und am Auslaufen zu hindern. Es zeigte sich, daß die Auswanderer nicht gewillt waren, sich dem fürstlichen Willen zu unterwerfen, und notfalls mit Gewalt das Auslaufen zu erzwingen gedachten. Verschärft wurde die Lage dadurch, daß es mittlerweile in der Stadt zu Zusammen-

rottungen gekommen war, die von verbrecherischen Aufwieglern angestiftet worden waren. Für einige Stunden sah es so aus, als würden die beiden Schiffe von den Gardisten erstürmt werden, was ein grauenhaftes Blutbad zur Folge gehabt hätte, fast so, als stünde Maraskan am Rand einer Wiederholung des Tuzaker Aufstands von 2 Hal.

Eine unerwartete Entschärfung hatte das Auftauchen einer bislang noch unbekannten Frauensperson zur Folge, von der manche behaupten, es habe sich um eine Geweihte der Göttin Rahja gehandelt, die singend und tanzend durch den Tuzaker Hafen zog und in deren Gefolge sich allgemeine Friedfertigkeit ausbreitete. So gelang es den beiden Schiffen, den Hafen zu verlassen. Als Stunden danach ihre Verfolgung begann, schienen sie vom Meer verschluckt.

Erst drei Tage später wurden sie im Norden des Maraskansunds von der Galeere 'Seesäbel' wieder gesichtet. Mittlerweile hatten sich die beiden Schiffe mit zwei weiteren aus Jergan und -pikanterweise - einem Kaperer aus Boran, den die 'Seesäbel' mit ihrem Schwesterschiff seit Stunden verfolgt hatte, vereinigt. Hinzukam eine Flottille von sage und schreibe 40 bis 50 kleiner und kleinster Schiffchen und Boote!

Kapitän Birselsbronn von der 'Seesäbel': „Die See war bedeckt von ihnen. Wie gern wir auch den Kaperer gestellt hätten, so nahm ich doch Abstand davon, da sich die Boote wie ein schützender Wall um die großen Schiffe grupperten, und ich nicht in die Geschichte eingehen wollte, als jemand der Hunderte von wehrlosen Fischern, Bauern, Kindern und Greisen auf den

Grund des Sunds geschickt hat. Erschwerend kam hinzu, daß ein großer Teil der Besatzung unseres Schwesterschiffes am zweiten Tag der Verfolgung alle Anzeichen von Efferdsieche - jawoll! - zeigte oder am Flinken Difar litt, was die Mannschaften verunsicherte, da sie es als Zeichen der Götter ansahen. Also beschränkten wir uns auf reine Beobachtung, bis diese Flotte die aranischen Gewässer erreicht hatte.“

Als Ziel der Schiffe erwies sich die aranische Hauptstadt Zorgan, wo diese auf etwa zweitausend Personen geschätzten Flüchtlinge an Land gingen und sogleich eine Delegation zum Palast Fürstin Sybias entsandten. Die Ziele der Auswanderer konnten von einem ihrer Anführer, einem gewissen Endijian (nach dessen Hintergrund die Tuzaker Behörden momentan forschen), in Erfahrung gebracht werden, einem für ein derartig waghalsiges Unternehmen überaus vernünftig und bescheiden wirkenden Herrn: „Was Ihr hier seht, sind die Nachfahren Shilas von Zorgan, die vor 1800 Jahren auf Maraskan strandete und deren Schwester Shahane Sylla begründete. Alles, was wir doch nur wollen, ist, in das Land unserer Vormütter zurückzukehren.“

Der aranische Hof ließ mittlerweile durch eine Protokollarbeamtin verlauten, daß an der Stimmigkeit dieser unglaublichen Geschichte nur geringe Zweifel bestünden, was von bösen Zungen so gedeutet wird, daß derzeit über die Mehrung der aranischen Staatsschatulle verhandelt wird. Aus Tuzak ist zwischenzeitlich ein dringliches Gesuch in Zorgan eingegangen, diese zweitausend Untertanen Fürst Herdins doch umgehend zurückzusenden.

Karl-Heinz Witzko

AUFRUHRUMDEN BARTDES KÖNIGS

Aus Briefen an die Redaktion

Werte Schreiber des Aventurischen Boten!

Seit Monden und Jahren nun lese ich, kaum behelligt von den Wirren der Zeit, ob nordern oder südern des braven Kosch - wieder in meiner nachgerade lieblichen Baronie (freilich nur für Zwerge, die ja Felsgestein höher schätzen denn saftige Auen oder rauschende Wälder) und gebe mich ganz den Vaterfreuden eines ärmlichen Koschbarons hin (und bin kein Zwerg für einen Mond, das wohl!).

In diese Idylle ländlicher Einsamkeit und Langeweile bricht in unregelmäßigen Abständen nur ein einziges Signalhorn wundersamer, ferner Welten, ergreifender Novellen und der laute Schrei mir völlig nichtsagender Gareth Modecreations (Anm. der Redaktion: Man erkennt sogleich das

sprichwörtliche Zwergengedächtnis, liegt die letzte Mode-seite im Boten doch nun schon etliche Jahre zurück ...):

Das ist Eure Zeitschrift, deren eifriger Leser mich seit Jahren zu rühmen, ich nicht leugnen kann und will.

Doch welch kapitaler Bock ist da in den Gassen Gareths geschossen worden? Wahnwitz allerorten! Mit lässig überschlagenen Beinen genoß ich gerade das oberflächliche Blättern durch 20 wohlfeile Seiten, da verletzte ein törichtes Bild meine armen Augen mit boshaftem Hintersinn und ein zwergischer Laut des Entsetzens entfuhr mir mitsamt meiner Pfeife: "Mein lieber Willo!" (Dem Interessierten empfehle ich ein vorsichtiges Auftun der S.16 im AB 56, aber bitte mit zusammengekniffenen Augen!) Nicht seit dem letzten

"Zwerg des Mondes" habe ich so sehr Schmach und Schande, wohl auch Wut und Weißglut gefühlt! Es ist - vor den Göttern! - völlig unerklärlich, wie es geschehen konnte, daß der ehrenwerte Tschubax, Sohn des Tuagel, so gänzlich bartlos von einem womöglich halbblinden Federkleckser abgebildet werden konnte. Für mich bleiben nur noch zwei Dinge zu concludieren:

Entweder (und das kann ich nur inständig um des Bartes unseres lieben Väterchen Tschubax willen hoffen), daß der Aventurische Bote - wie doch jüngst einmal - die Bildunterschriften vertauscht hat (die Götter mögen's so gefügt haben, und dem Boten sei's als klitzekleiner, winziger, nur ein bißchen über die Maßen ärgerlicher Patzer gerne verziehen). Oder aber - oh Graus! Angrosch steh uns bei! - ein wilder Gesell - Elf womöglich gar?! - hat den erhabenen Bergkönig im Schlafe überrascht, ihn geschwind gebunden und den

allerärmsten dann (ich wage es kaum zu schreiben): RA-SIERT! Wenn das so sein sollte, dann: Feurio! Jagt die heimtückischen Meuchler an Ehre und Anstand zurück auf ihre Bäume ...

Zwerge, hütet Eure Bärte (der meine sträubet sich just, ob der vorgestellten Schmach)!

Nun denn, werter Schreiber des Aventurischen Boten, bitte erklärt mir das .. hehe ... "witzige" Bildchen doch mit erster Variante ... !

Mit den erfreulichsten Grüßen aus der Provinz und einem aufrechten "Die Götter mögen Euch behüten!"

Barytoc Naniec Thuca,
Baron von Bragahn

P.S.: Auch das Alter des ehrwürdigen Herrn und Väterchen Tschubax scheint mir nachgerade ein Irrtum zu sein. Es heißt doch gewiß "Mit seinen 73 Jahren ...", oder?

Björn Berghausen

Liebe Redaktion:

Ich hab' mich doch sehr wundern tun müssen, wegen dem Bild, was war im vorletzten Boten vom Väterchen Tschubax, Sohn des Tuagel.

Der is' wohl krank, hat meine Gardala noch gesagt und die muß das wissen, wo sie doch die Tochter vom Braumeister im Amboß ist. Tut mir auch schwer leid, der Tschubax, wo er doch gar keinen Bart nicht hat: Isser nu krank oder hatter ein Unfall gehabt?

War nett, wenn Ihr mir das sagen könntet, weil meine Gardala sagt, das lag am zu dünnen Bier in Xorlosch (is ja auch wirklich nicht so gut wie im Amboß ...) aber ich mein mehr, dass er zu lang in der Sonne war, was ihm den Bart versengt hat, oder dass er von 'nem Höhlenschrat abgefressen worden ist (der Bart von dem Tschubax, nicht Tschubax selbst, mein ich).

Auf jeden Fall bestellt ihm mal schöne Besserung, daß ihm da bald wieder was wächst.

Schönen Tag noch,
Pnukl, Sohn des Pnukl

Holger Ruhloff

Anmerkung der Redaktion:

Diese beiden Briefe mögen der geneigten Leserschaft als Beispiel dienen für aberdutzende von Briefen - teils auf Borke gekratzt, teils in Golumbit gemeißelt (werter Wildbert, wir hoffen, daß man dich schon bald aus dem Hospiz entlassen kann, verflixtes Pech, daß dir ausgerechnet der Sack mit der Zwergenpost auf den dicken Zeh fallen mußte, die aufrichtigsten Genesungswünsche der Red.), teils höchst zivilisiert auf feinstem Bütten geschrieben -, die uns in den vergangenen Wochen zu diesem brisanten Thema, König Tschubax und der hochkönigliche, wenn auch nicht vorhandene Bart. Eine Erklärung wollen wir nicht schuldig bleiben, auch wenn sie, wie zu befürchten ist, noch tieferen Gram in die Herzen der Angroschim furchen wird.



Werte Freunde im kleinen Volk, es handelt sich bei der Darstellung des ehrenwerten Bergkönigs in der vorletzten Ausgabe des AB weder um eine Verwechslung mit einer Darstellung des Königs aus frühen Kindertagen, noch um - nie würde wir es wagen (!) - ein Schmähbild, angefertigt von aberwitziger Künstlerhand. Nein, die Feder führte Hofmalerin Suska Mikkeles höchstselbst, aufpersönliches Geheiß des jungen Bergkönigs, der an

ihrem Stil des "Unbedingten Realismus" (Gareth Schu-
le) höchsten Gefallen gefun-
den hat, und der es nicht dul-
den mochte, daß eine andere
als die geschmähte Dame Mik-
keles ihn porträtierte. Wer Kö-
nig Tschubax kennt, weiß, daß
ihm jede Form Vinsalter
Schmeichelei zuwider ist und
er mithin Gemälde seiner
selbst, wie sie Königin Amene
von sich selbst gar zu gerne
sieht - ganz ohne Doppelkinn
und Harpyennase - als unehr-
lich und hoffartig ansieht. Eine
Haltung, die nur zu adeln, nicht
aber zu tadeln ist.

Der Malerin deshalb aber den
Roten Hahn aufs Dach zu set-
zen, hieße, Kritik an der fal-
schen Stelle vorzubringen, ar-
beitete diese doch nach Ge-
heiß und Gefallen des Königs.
Nicht klären können wir je-
doch das Geheimnis, warum
der traditionsverbundene
Tschubax, Sohn des Tuagel,

auf die typische Zier seines Vol-
kes, einen wohlgepflegten, wür-
digen Bart, verzichtet. Mutma-
ßungen reichen in der Tat von
dem Gerücht, eine seltene
Hautkrankheit verhindere, daß
auch nur Flaum auf seinem
Kinn sprösse bis zu Mutma-
ßungen, Tschubax habe einen
Schwur getan, nicht eher wie-
der seinen Bart sprießen zu
lassen, bis daß er ein Gelöbnis
erfüllt habe. Genauer ist auch
den findigen Berichterstatern
des AB nicht zu Ohren gekom-
men, auch wird uns jeder auf-
richtige Leser beipflichten,
wenn wir uns von jeglicher
Form des Tratschjournalismus
distanzieren, und diesbezüglich
keine weiteren Nachforschun-
gen betreiben, die das Intim-
leben seiner Majestät tangie-
ren könnte.

Doch sei es einem jeden der
besorgten Angroschim belas-
sen, Seiner Majestät selbst die
Aufwartung zu machen.

Wertvolles Artefakt zerstört

Brabak

Wie jetzt aus Brabak verlautet,
wurde eines der wertvollsten Ar-
tefakte der Dunklen Halle der Gei-
ster, ein Schwarzes Auge, von zwei
Magiern zerstört, die als Gäste in
der Akademie weilten.

Bei den Tatern handelt es sich
nach Angaben Ihrer Spektabilität
Demeloe Terbysios um den
Anchopaler Großmeister des ODL,
Magister Tarlisin von Bobra, der
schon früher einmal an diesem Ort
weilte und daher mit den Räum-
lichkeiten bestens vertraut war,
sowie einen Magus, der sich als
Cannaré von Lokyr vorgestellt
hatte, den Ihre Spektabilität je-
doch zweifelsfrei - nicht zuletzt
wegen seiner beachtlichen Leibes-
fülle - als Magister Melwyn
Stoerrebrandt, den kaiserlichen
Hofalchimisten zu Gareth, erkannt
haben will, eine Annahme, die sich
wenig später bestätigen sollte, ma-
chen die beiden besagten Magi-
ster doch keinen Hehl aus ihrem
Werk. Wie aus Gareth und Ancho-
pal übereinstimmend bekundet

wurde, rechtfertigt man die Tat
damit, daß es sich bei besagtem
Artefakt um ein sogenanntes
Sphärenauge gehandelt habe, ei-
nem Tor, das sich auch für daimo-
nische Wesenheiten leicht öffnen
ließe, um nach Aventurien zu drin-
gen und - wie man nachdrücklich
betonte - wie es wohl auch unmit-
telbar gedroht hätte.

Die Leiterin der Akademie zu
Brabak versicherte in Fachkrei-
sen, daß diese, in ihren Augen
zutiefst ruchlose und zudem den
Gesetzen der Travia, wenn nicht
gar allen Zwölfen, spottende Tat
keinesfalls ungesühnt bleiben wer-
de, und die Täter gewiß schon
bald bereuen würden. Eine sicher-
lich ernst zu nehmende Drohung,
zumal die Akademie bezüglich
weiterer Schritte auf die finanzia-
le Unterstützung der Brabaker
Oberschicht rechnen darf. Auch
ist noch unbekannt, wie andere
Akademien der linken und wohl
auch der mittleren Hand auf den
Übergriff reagieren werden.

Heike Kamaris

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 Verrechnungs-
scheck diesem Coupon bei

☐ Ich bestelle zum ersten Mal

☐ Ich verlängere mein Abo. Meine Kun-
denr. 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, M. Meyhöfer

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Björn Berghausen, Heike Kamaris, Jörg
Raddatz, Thomas Römer, Karl-Heinz Witzko
u.v.a.

Illustrationen:

Caryad, J. Haupt, Horus, S. Michels, B. Talbot

Satz:

Studio Weinberg & 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 © 1995 by Schmidt Spiel+Freizeit
GmbH, Germany


Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele