

Aventurischer Bote

mit Salamander

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

der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Gezeiten, der Ordensbrüder- und Schwesterschaften.

Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monate und unterliegt der redaktionellen Verantwortung

berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:

Borbi hat zum letzten Mal gejammert, verdrückt nicht länger Land und Leute. Große Schlacht mit Sieg geschlagen, doch auch Opfer sind zu beklagen. Ja, die Kunde vom Reichsbefehl bewegt schmerzlich die Gemüter. All das liest des Boten Leser heute, gespannt an das Journal geklammert.

DM 4.--

Ausgabe
Jan./Feb. 1999

ING/RAH 28 Hal

76

Verehrte Botenleser

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus – vor allem für jene unter Ihnen, die als Spieler in die Kampagne um die »7 Gezeichneten« involviert sind. Im Dienste der Aktualität ist es mitunter leider unvermeidlich, daß der *Aventurische Bote* über Ereignisse berichtet, die für Spieler noch »Zukunftsmusik« sind und damit gleichbedeutend mit **Meisterinformationen**. Dies gilt insbesondere für die vorliegende Ausgabe.

Falls es Ihnen schwer fällt, zwischen Spieler- und Charakterwissen zu unterscheiden oder aber sich die Spannung nicht verderben wollen, sollten Sie die No. 76 schnellstens in der nächsten Schublade verschwinden lassen.

Allen Wagemutigen hingegen sei dies hinterlegte Bild als Warnhinweis für besonders kritische Artikel dienlich.

Borbarad ist besiegt!



Der Dämonenmeister ist gefallen, soviel ist sicher. Über alles Weitere, selbst ob die Schlacht letztlich als Sieg gelten kann, mag sich der *Aventurische Bote* bislang kein Urteil anmaßen. Wegen des Verlustes der Beilunker Reiter liegen bislang nur wenige zuverlässige Berichte vor. So gewaltig war die Schlacht an der Trollpfote, daß wohl kein Sterblicher sie überblicken kann – und es niemals wird. Wir können nur unserer Botenpflicht nachkommen und getreulich jene Berichte sammeln, die uns wahrhaft erscheinen.

Fortsetzung auf Seite 2

Die Dritte Dämonenschlacht

Die Dritte Dämonenschlacht ist geschlagen! Keiner, der es überlebt hat, hat Zweifel daran – und die Gefallenen singen davon auf dem Weg nach Alveran, während die Verfluchten heulend vor Triumph und Verzweiflung in die Niederhöhlen fahren. Ja, gewiß muß es uns auch erscheinen, daß die Menschheit vor einem neuen Zeitalter steht, wie es die alten Prophezeiungen vorhersagten. Entschieden wurde an diesem Tage, daß nicht Borbarad das neue Zeitalter regieren wird. Doch ob seine Herren zu den Zwölfgöttern beten oder den Erzdämonen dienen werden, ob sie sich der Magie bedienen oder finsterner Beschwörung – auf diese Frage scheint die Antwort fern denn jemals zuvor.

Eine ausführliche Beschreibung der Schlacht finden Sie in dem Abenteuerband **Rausch der Ewigkeit** sowie in dem Heyne-Roman **Der Dämonenmeister**.

Die Reichsregentenproklamation auf Burg Mersingen

„Verzaget nicht! Nichts ist verloren!“

Baronie Pulverberg/Darpatien. Die Tage der Schlacht sahen ein reges Kommen und Gehen auf dem alten Stammsitz derer von Mersingen, welcher just am westlichen Ausgang der Trollpfote liegt und daher von Reichsbefehl und Reichsmarschall zur Drehscheibe von Nachschub und Entsatztruppen bestimmt wurde – und auch zum Rückzugspunkt, wenn es eines solchen bedürfte.

So markierte der »Lange Ludeger«, der östlichste Turm der äußeren Befestigung von Burg Mersingen, für Wochen die Grenze des sicheren Reichsgebietes, und jeder Schritt rahjawärts davon, über ein Dutzend Meilen bis zur Ogermauer, war Kriegsgebiet und zum

Schlachtfeld zu zählen. Hier nun warteten zwei hohe Herren aus dem reichsbefehlerten Gefolge Tag und Nacht auf Nachrichten aus der Schlacht: Prinz Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß, des Reiches Erzkanzler, und Ba-

Fortsetzung auf Seite 7

Borbarad ist besiegt!

Fortsetzung von Seite 1

»Die Verbündeten«

„Es war überwältigend, welch ungeheure Streitmacht Brins Aufruf zur Großen Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande gefolgt war: Kaiserliche, Horasier, Thorwaler, Araner, Nostrier und Andergaster, Menschen, Zwerge und Elfen. Sie nannten sich selbst »Die Verbündeten«, beruhend auf dem Vers von dem »Zweiten Zeichen, das zum Bündnis bitet«. Borbarads Bedrohung hatte eine Streitmacht geschaffen, wie sie seit Jahrhunderten nicht gesehen wurde. Fast ganz Aventurien hatte sich gegen den Dämonenmeister vereint. Das Heerlager war größer als die meisten Städte Aventuriens! Insgesamt sechzig einfache Wachtürme im Abstand von hundert Schritt überragten die Palisaden, jenseits derer weitere kleine Lager aufgeschlagen waren. Neben den kaiserlichen Truppen waren die Ritter und Landwehren vieler Provinz-

herren, Grafen und sogar Barone da, selten mehr als Halbbanner, die sich während der Schlacht meist größeren Einheiten anschlossen, um nicht im Getümmel einfach zermalmt zu werden. Die Stimmung in dem riesigen Heerlager hatte nichts von dem stummen Bangen der Tausendogerschlacht oder der Erschöpfung des Orkensturms. Die Gardetruppen und Helden, die hier versammelt waren, wußten alle, daß es schlichtweg um das Schicksal Aventuriens ging.“

—Reichsrätin Hitta vom Berg
ä.H. zum Berg, Kanzlei für das
Kriegswesen

Widerstand

„Die Sonne ging im Osten auf und stach uns in die Augen. Dazu kam ein unnatürlicher Wind, der statt der Tobrischen Brise westwärts wehte und Rauch, Staub, Schwefeldunst, Leichengestank und völlig unbegreifliche Schwaden auf uns herabdrückte. Haffax hatte wieder an alles gedacht – und sein neuer Herr machte auch alles möglich, woran er dachte.“

Aber auch die Verbündeten hatten ein Meer von Waffen aufzubieten: etwa 100 Onager (Katapulte), Skorpione (Speerschleudern), Ballisten (über-

schwere Armbrüste) und Zyklopen (große Schleudern), dazu zehn Belagerungstürme, 1.000 Sturmleitern, 100 tragbare Rammböcke und 2.000 Mannschilde. Das neue Bombarden-Regiment Trollpforte eröffnete den Beschuß. Es war erschütternd zu sehen, wie Kugeln aus bestem Granit die Mauer trafen und wirkungslos zerbarsten. Zwölf kaiserliche Infanterie-Regimenter, allesamt mit der blauen Reichsschärpe darüber, begannen den Vormarsch, die Marschälle vorneweg: sechstausend Mann, die über die Breite der Riesenmauer verteilt wie Kinder wirkten.“

—Oberst Alrik vom Blautann
u. v. Berg, Stabs- und Verbindungs-
offizier der Kavallerie

„Stundenlang erstickte ein Vorstoß nach dem anderen bereits im Ansatz, am Fuß der Mauer bedeckten unsere Toten und Verwundeten den blutigen Boden. Erst als Bombarden und Schützen einige Mauersegmente konzentriert belegt hatten, kamen unsere Soldaten voran. Mit Sturmleitern und Wurfhaken warfen wir uns in die schreckliche Wand. Als wir die Bastionen und Mauerzinnen erklommen, ging ein blutiger Schrei wellenartig durch die Maraskaner und Söldlinge, die, von unnatürli-

che Mächten hochgepeitscht, zu wüten begannen. Dennoch gelang es mehreren Bannern und Kompanien, Bastionen zu besetzen und sogar in die lichtdichten Kasematten, düsteren Labyrinth und erschreckend tiefen unterirdischen Anlagen des Todeswalles vorzudringen. Dort erwachten die ersten Untoten ...“

—Hauptmann Helfhard Kupferstecher, Wehrheimer Garde,
6. Banner

„Viele brachen sich beim verzweifelten Sprung von der Mauer Beine oder Genick. Hunderte mußten wir schwer verletzt am Fuß der Mauer liegenlassen. Manche Offiziere und Edelleute, so heißt es, hörten flüsternde Stimmen, die sie versuchten. »Seid meine Dämiurgen!«, soll die Mauer gesagt haben – was immer dieses Angebot des Dämonenmeisters bedeuten mag.“

Zu diesem Zeitpunkt hatten Angbarer, Windhager und Zwerge ihre Schützengräben zu Tunneln erweitert und standen zehn Schritt vor der Mauer. Obwohl sie schufteten wie besessen, gelangten sie erst zu den Fundamenten, als unsere Truppen sich bereits wieder zurückzogen. Während sich unsere erschöpfte Infanterie sammelte, brachen die Pioniere durch, um Sonnenlicht in

Der Wall des Todes

„Es ist grauenerregend, wie die Ogermauer sich verändert hat: eine dämonische Wucherung! Wohl jeder Soldat des vieltausendköpfigen Heeres, das davor aufmarschierte, hatte das beklemmende Gefühl, daß dieser Wall weniger ein Hindernis als unser erster Gegner war – und daß er für viele uns der letzte sein würde, den wir in diesem Leben sahen. Sichel und Zacken heißen die Gebirge zu seinen Seiten, ein Gebirge von Sichel und Zacken ist auch der Wall. Kern des vier Meilen breiten Bollwerkes ist eine acht Schritt hohe und genauso dicke Mauer

aus dunklem, beinahe lebendig wirkendem Gestein, das teilweise ölig-schleimig glänzt. Die Bastionen sind wie geschmolzene Türme, auf denen Krakenarme wuchern. Splittergespickte Mannpforten und polierte Riesentore aus schimmerndem Metall verraten, daß die Kasematten auch innen ausgebaut wurden. Gekrönt wurde der Wall des Todes von einer Reihe vogelnestähnlicher Stellungen für Pfeilgeschütze, von Gargylen und monströsen Idolen und von einer unübersehbaren Kette von Pfählen, Gerüsten und gekreuzten Balken, an denen

zerschundene Leichen, vollständige Skelette, Schädel, Gerippe und einzelne Knochen angekettet, befestigt, angenagelt oder festgebunden waren. Ja, der beschriebene Schmuck der Mauer ist zerschlagen und zerstört, denn das Bollwerk gehört uns. Aber ich kann fühlen, wie dieses Ungeheuer unter meinem zerschundenen Leib bebt und atmet und lauert. Und ich bezweifle, daß die heldenhaften Reste unserer gesamtaventurischen Armee diese Bestie halten können ...“

—Waldwart Bernstein, Kriegsberichter-
statter

die Dämonenmauer fallen zu lassen. Wir erfuhren nicht, was dann geschah: Wir sahen aus den Tunnelleingängen fünfzig Schritt vor der Mauer Flammen schlagen und einige brennende Zwerge entkommen. Fast sechshundert Pioniere fanden in den Stollen ein unbegreifliches Grab."

—*Ilkholde Yaquirhainer, Orden des Heiligen Therbân, Lazarett*

Die Eroberung der Mauer

Anscheinend gelang, von einigen kleinen Brückenköpfen abgesehen, der entscheidende Durchbruch erst in der zweiten Rondrastunde. Zeugen nennen es einhellig ein wahrhaftiges Wunder, bei dem der vereinte Ansturm der Rondraritter, Inquisitoren, Golgariten und Boronsrab eine Bresche in die Mauer schlug. Einige verglichen das Ereignis mit dem Wunder der Posaunen von Pericum. In treuer Hoffnung, daß unser Heer tatsächlich eines solch göttlichen Beistandes und Zeichens würdig gewesen, wollen wir den Bericht darüber den in den nächsten Wochen zurückkehrenden Geweihten und Zeugen überlassen.

"Der Anblick von der monströsen Mauer war ernüchternd und beklemmend. Wir hatten geglaubt, bereits gegen Borbarads Horde anzutreten. Nun sahen wir, daß wir lediglich Plänkler, Söldlinge und Gemeine von der Mauer geprügelt hatten. Bis zum Horizont erstreckte sich eine Macht, die jedem Sterblichen den Atem stocken ließ. Der schwarze Drache Rhazzazor thronte da auf einem Hügel im Norden, auf der Südseite ruhte Xeraan auf einer Sänfte, von seiner unmenschlichen Leibwache umgeben. Dort in der

Mitte schien Galotta zu sein, umgeben von Reitern, die in Flammen standen oder aus krudem Stein schienen. Der Feldherrenhügel neben der Reichsstraße war ein kleineres Unheiligtum voll von Altären, Beschwörungsschalen und einem grün glänzenden Tridekagramm. Der Mann in der glänzenden schwarzen Rüstung mußte Haffax sein. Links und rechts von ihm standen die verräterischen Templer von Jergan und die Drachengarde. Vor ihm geiferte die eigentliche Horde, ein absurd zusammengewürfelter Haufen von etwa dreitausend, von denen jeder dritte keines Menschen Gesicht hatte."

—*Rondrian Donnerhall von Donnerbach, Orden der Wahrung zu Rhodenstein*

"Dann kamen die Höllenhunde: weiße Bestien mit glühenden Zähnen und eisigem Atem, fast so groß wie Rösser. So schrecklich sie schienen, fühlten wir uns auf dem Wall doch sicher – bis wir sahen, wie sie in der Blutgier beinahe die gesamte Höhe von acht Schritt empor sprangen."

—*Ungenannter Korporal der Garetischen Landwehr*

"Stunde für Stunde konnten wir einen Gegenangriff nach dem anderen abweisen: nun hielten wir diese blutrünstige Mauer. Aber auch unsere Vorstöße drangen nicht durch. Und mit jeder Stunde rückte die Nacht mit ihren untoten Schrecken näher. Jenseits der Mauer tobten mehrere Kavallerieschlachten, wie sie einzeln aus der Schlacht bei Ferdok, von der Eroberung Jergans oder von den Silkwiesen legendär sind: die geheimnisvollen Hadjiinim aus dem Raschtulswall gegen die Reiter des Widharcas, die Ardariten gegen die Horde der Ghumai-Kal mit ihren monströsen langbeinigen Ungeheuern, das Garderegiment Raul von Gareth mit den Pfei-

len des Lichtes gegen die Gestaltlose Horde, die *Goldene Lanze* gegen die Spinnendämonen."

—*Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg*

"Ich weiß beim besten Willen nicht, wie wir alles überlebten, was der Bethanier gegen uns sandte. Alle ein, zwei Stunden brach ein neuer namenloser Schrecken über uns herein. Kaum hatten wir die Barrikaden wieder aufgerichtet, unsere Brandwunden verbunden und die Wahnsinnigen zum Lazarett gebracht, tauchte aus diesem Meer tobender Unholde oder darüber wieder etwas auf, für das keiner von uns einen Namen hatte: dieser Drache aus faulendem Fleisch, diese geflügelten Schlangen, die Klauen, die aus der Mauer wuchsen, die Geschoße, die man nicht berühren durfte, diese wandelnde Festung, deren Schritte wir noch eine Meile entfernt fühlten."

—*Birsel Hundsgraber, Greifenfurter Landwehr, im Feld zum Korporal befördert*

Die Nacht

"Keine Stunde bis zum Sonnenuntergang, und Borbarad hatte sich noch nicht gezeigt. Wir hatten keine Wahl, als noch einmal alle Kräfte zu einem Ausfall gegen den Hügel zu vereinen. Raulgarde und *Goldene Lanze*, unsere letzte Reserve, führten den Keil an, dahinter, was von Geweihten, Hadjiinim und Nordweidenern übriggeblieben war. Die Ebene wimmelte von Schlangen und Ungeziefer, giftige Schwaden verhüllten das Schlachtfeld."

—*Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg*

"Es wurde viel schneller dunkel als erwartet. Der Himmel wurde von tiefhängenden schwarzen Wolken verdunkelt, zwischen denen rote Blitze zuckten. Wir sahen, wie

– Titelgeschichte –

Borbarad ist besiegt!

sich die Templer und die markanischen Söldner zurückzogen. Ab nun würden wir gegen keine Gegner mehr kämpfen, die man töten konnte. Sie wuchsen aus der Nacht und aus dem Boden: der Endlose Heerwurm, dessen Opfer sich ihm als Untote anschließen müssen. Uralte Skelette von den Schlachtfeldern der Kaiserlosen Zeiten und jüngste Opfer der Eroberung Tobriens und als größter Hohn die Leichen der Golgariten, die Rhazzazor in der Gorischen Wüste tötete. Unsere Arme waren schwer wie Blei und unser Blick schwarz vom Blutverlust. Aber wir wußten, daß wir sie aufhalten mußten – denn der Endlose Heerwurm würde marschieren und wachsen bis ans Ende aller Zeiten, wenn wir ihn nicht hier und heute aufhielten."

—*Rondrian Donnerhall von Donnerbach*

Fortsetzung auf Seite 5

In dieser Ausgabe:

Abschied und Aufbruch

Seite 1 und 7

Vom Liebfelder Heerbann

Seite 4

Aillil Galahan zurück

Seite 9

Die Versuchung des Lichts

Seite 21

Hausputz in Almada

Seite 23

Blick nach Südosten

Seite 26-27

Lästerliches Al'Anfa

Seite 28

Schlagende Argumente

Seite 31

Liebfelder gegen Dämonenmacht

Neben zahlreichen anderen Einheiten stritten an der Trollpforte auch das *Bethanische Korps* der Horaslegion und das liebfeldische Freiwilligenheer des *Zugs der Edlen* (AB 70 berichtete) im Heerbann des Reichsbehüters. Folgender ergänzender Bericht zur "Dritten Dämonenschlacht" basiert auf den Aufzeichnungen der Zugschreiberin Saria Jenderen, Geweihte der HESinde.

Nachdem zur Unterstützung der weiteren Absicherung des Sichelstiegs mehrere Dutzend Streiter unter dem neu bestellten Commandanten Asquirion de Valibar abkommandiert worden waren, wurde der *Zug der Liebfelder Edlen*, durch weitere Freiwillige wieder auf rund Regimentsstärke angewachsen, gen Wehrheim beordert. Dort vereinigte er sich mit dem jüngst geschaffenen *Bethanischen Korps* – je ein Banner aus allen zehn Regimentern der Horaslegion, nominell unter dem Stab des Regiments Silem-Horas geführt, als Hilfe für das Neue Reich, wie zu Weidleth vereinbart – unter Herzog Cusimo von Garlischgrötz zu Grangor, von Amene-Horas zum Mareschall erhoben. Mitte des Ingerimm-Mondes zogen beide Einheiten zur Trollpforte, nachdem Streitereien zwischen dem Herzog und Heermeister Geron von Berlinghan-Tikalen um das Oberkommando des Edlenzuges von Reichsbehüter Brin zugunsten letzterem entschieden waren.

Das Stabtreffen der Horasier am Abend des Tages der Waffenschmiede befaßte sich vor allem mit der Frage, ob mit dem Tode König Brins durch das Attentat Galottas der Treueschwur des Edlenzuges auf Burg Praske hinfällig geworden sei, doch rasch war man sich der götterfürchtigen Pflicht bewußt: Einig standen die Commandanten des Zuges hinter Königin Emer und Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund. Dennoch war die folgende Nacht nicht zuletzt durch Haffaxens Zermürbungstaktiken und blutige Alpträume voller Ungewißheit. Unter fremdem Einfluß verübte die Maga ter Greven ein Attentat auf Herzog Cusimo, wobei dieser schwer verletzt wurde, mehrere Herbeieilende gingen zu Boron, ehe die Zauberin nach einem Exorzismus im Wahn zusammenbrach. Nur wenig später wurden mehrere der modernen Arbalonen Opfer eines Sabotageaktes, wiederum von einer Wache aus eigenen Reihen unter Beherrschung verübt.

Mit dem Aufmarsch der Schwarzen Horden kurz vor Sonnenaufgang und letzten Instruktionen sowie dem Segen durch die

Geweihten aller Zwölfe traten die horasischen Truppenteile zur Sicherung der südlichen Flanke an. Neben der Abwehr feindlicher Stoßtrupps konnte anfangs nur der Vormarsch der Armeen des Lichts beobachtet werden, ehe die Bogenschützen des Edlenzuges zu anderen Einheiten abkommandiert wurden, um das Vorankommen an die pervertierte Ogermauer zu sichern. Als zurückgehaltene Truppen konnten die Liebfelder jedoch nur den später folgenden, verlustreichen Rückzug mitverfolgen. Mit der folgenden Neuformierung der Infanterieregimenter wurde der *Zug der Edlen* zur Mitte der Aufstellung hin beordert, nur durch die Albarnier vom *Bethanischen Korps* getrennt.

Als fünfhundert Geweihte, das Schwert der Schwerter voran, zusammen mit dem Träger *Siebenstreichs* unter dem Schall der Posaunen von Perricum den Sturm auf die Mauer wagten, herrschte allseits gespannte Erwartung – und durch die von Rondra geschlagene Bresche gelang den geweihten Kriegern der entscheidende Sturm durch die Mauer. Der Zeitpunkt war gekommen, und Heermeister Geron von Tikalen befahl den Angriff, zusammen mit den Albarniern allen anderen Einheiten voran auf die Bresche zu. Die folgenden Stunden galten der Besetzung und Sicherung der Ogermauer; während die Arbalettieri der Kolonellya Phrenya d' Amarinto gegnerische Einheiten von der Mauer auf Abstand hielten und die übrigen Elitesoldaten darauf und davor fochten, bemühte sich der Zug um die Sicherung des Breschenbereichs vor den feindlichen Horden. Insbesondere das Sanct-Hlûthar-Banner tritt in einsamem Fanatismus, um den Verrat des Prinzen Wenzeslaus vergessen zu machen – in den Abendstunden fanden die letzten den Tod, heroisch zwar, doch mit der Schmach, daß das Banner nicht gerettet werden konnte, sondern dem Feind in die Hände fiel. Ritter Teucas de Solstono, Commandant des Sancta-Thalionmel-Banners, wurde von den Offizieren des Edlenzuges schließlich der Oberbefehl angetragen, nachdem Heermeister Geron von Tikalen ebenso wie Gareno von Veliris von dem abendlichen und von Dämonen

zurückgeschlagenen Kavallerieausfall gegen den Feldherrenhügel des Feindes nicht wieder zurückkehrten. Mit dem herzoglichen Erbprinzen Thiolan Berlinghan von Methumis ging auch der prominenteste Teilnehmer des Zuges während der nächtlichen Kämpfe gegen das Heer der untoten Oger in Borons Reich ein, als er zusammen mit seinem Freund Ulim di Yaladan und Teilen des Leomar- und Lutisana-Banners den letzten Angriff der Winhaller Truppen und Gezeichneten auf den gegnerischen Feldherrenhügel deckte. Niemand vermag genau zu sagen, was sich dort zugetragen hat, doch die Schwarzen Horden wankten und unter dem folgenden Ansturm der Heere Aventuriens wandten sie sich schließlich zum Rückzug. Die Schlacht hingegen währte noch Stunden, weit in den folgenden Tag hinein, bis die letzten Truppen des Feindes vertrieben waren. Erst mit dem Verlassen des Schlachtfeldes konnten die Verluste genauer beziffert werden, und auch wenn bei manchen noch Ungewißheit herrscht und die Versprengten nur nach und nach eingesammelt werden, ist der Blutzoll doch hoch: Acht von zwölf fielen vermutlich im Verlaufe der Schlacht beim *Zug der Edlen*, während das *Bethanische Korps* etwa die Hälfte seiner Truppen verlor – die größten Verluste aber hat die Kavallerie beider Regimenter zu tragen.

Doch bereits zu den Siegesfeierlichkeiten auf Burg Mersingen traten die Commandanten Teucas de Solstono, nunmehr neuer Heermeister des Zuges, und Dom Rondrigo von Kabash, erst während der Schlacht zum Commandanten befördert, vor die Reichsregentin Emer und erneuerten im Namen aller zum Bleiben Entschlossenen den zu Praske geleisteten Schwur, zu streiten wider die Erben des Bethaniers »bis daß das Böse gebannt, der Waffenklang verstummt und Friede die Götterfürchtigen wieder hoffen läßt«.

Peter Diehn

– Titelgeschichte –

Borbarad ist besiegt!

Fortsetzung von Seite 3

Nach dem letzten Ausfall in die Nacht ist der weitere Verlauf der Schlacht derzeit nicht zu rekonstruieren. Nachweislich wurde die ganze Nacht weitergekämpft, und auch im Morgen standen sich noch feindliche Einheiten gegenüber. Die Erkenntnis, daß Borbarad gefallen war, selbst für Laien unzweifelhaft aufgrund arkaner Erschütterungen und Himmelserscheinungen, beflügelte die verstreuten Reste der Verbündeten. Auch zwischen den Heerführern des Dämonenheers soll es zu Kämpfen gekommen sein: Namtlich Xeraans Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith soll eine ganze Söldnerkompanie niedergemäht haben. Der Nachtdämon soll unter Freund und Feind grausam gewütet haben. Letzten Meldungen zufolge soll Reichsmarschall Leomar den Rückzug auf die Mauer befohlen haben. Borbarads Dämonenheer scheint zerschlagen zu sein, doch Borbarads Erben stehen bereit.

Der Dämonenhügel

„Eine halbe Meile östlich der Mauer, die so viele Menschenleben kostete, liegt ein Hügel von etwa 30 Schritt Durchmesser, der wohl auf ewig Dämonenhügel heißen wird. Unvorstellbare arkane Mächte haben ihn eingäschert und das gewaltige Tridekagramm ins Erdreich gebrannt, wo der Dämonenmeister den finalen Frevel begehen wollte. Dreizehn Altäre erheben sich ringsum, die, unseren Helden sei Dank, niemals ihrem unnennbaren letzten Zweck zugeführt wurden. In der Stunde, da der Sieg gewiß war, begrub hier Walpurga von Weiden, einem Schwur gemäß, das Schwert Finsterblitz – an dem Ort der Niederlage des Dämonenmeisters. An diesem Ort wurden auch die Leiber der meisten Gezeichneten gefunden, die, so müssen wir annehmen, sehr viel mehr gegeben haben als ihr Leben, um Borbarad zu bezwingen. Der Schwertkönig Raidri Conchobair, von sieben unnatürlichen Hieben grausam gezeichnet und doch kaum entstellt, hatte sich dem unbezwingbaren Leibwächter des Dämonenmeisters gestellt und trotz seiner Niederlage *Siebenstreich* bewahrt. Auch der Dritte Gezeichnete, ein fremdartiges Mischwesen von gewaltiger körperlicher und gei-

stiger Stärke, von Gelehrten als Vermächtnisbewahrer eines vergangenen Zeitalters gesehen, wurde zuletzt inmitten von Borbarads Dämonenhorde gesehen, deren Reihen er lichtete, bis ihr Meister alleine stand. Unversehrt, aber leblos wurde der Zweite Gezeichnete aufgefunden, dem wohl das Verdienst gilt, die Nachricht von der Rückkehr des Zwölftmal Verfluchten verbreitet und jene Bündnisse gestiftet zu haben, die letztlich zu seiner Niederlage führten. Ungeklärt ist das Schicksal des Ersten Gezeichneten, Träger des Almadinen Auges, der allgemein als Entdecker und erster Jäger des zurückgekehrten Borbarad gilt; Gerüchten zufolge soll das Rubinauge bereits einen neuen Träger gefunden haben. Aus dem Fund zweier verwaister Artefakte, der Rohalskappe und einer kunstvollen mondsilbernen Hand, müssen wir vermuten, daß der Vierte und Fünfte Gezeichnete gefallen sind und nicht mehr in unserer Welt weilen. Es wird die Aufgabe jener Gelehrten und Geweihten sein, die nicht an der Pforte kämpfen konnten, den Namen jener Helden für alle Zeiten zu bewahren.“

—Magistra Halike Rattel,
Informations-Institut zu
Rommily

hvw

Der Ritt der Amazonen

Wehrheim. Der Atem stockte so manchem Gemeinen und Offizier, als die Amazonen unter ihrer Königin Gilia heranbrausten, in das Lager der Verbündeten vor dem Todeswall. Allein vor dem Feldherrenhügel zügelten sie die Rösser, um Reichsbehüterin, Schwert der Schwerter und Erzmarschall von ihrem Beistand zu unterrichten, dann schlugen sie ihr Lager in der Nähe der Rondrianer auf – weit genug von den Truppen der Bannstrahler allerdings.

In der Schlacht ritten sie Ausfall um Ausfall, wie die Löwin einen Prankenhieb nach dem nächsten setzt, und schlugen dem Feind klaffende Wunden, nachdem ein Brückenkopf über den Wall geschlagen war. Rondras Segen war wahrlich mit den ausgewählten Kriegerinnen aus Keshal Rondra und den teils noch blutjungen Frauen, die sich Königin Gilia angeschlossen hatten. So manche fiel an diesem Tag, doch mit jenem Leuchten in den Augen, daß einen Stamplatz an Rondras Tafel verheißt. Und doch zahlten die Amazonen einen weit geringeren Blutzoll als viele andere Einheiten – als habe Rondra ihre schützende Hand über dieses ihr auserwählte Volk gehalten.

Als die Schlacht geschlagen war, trugen die Kriegerinnen ihre Toten schweigend von dannen – und niemand ging stolzer daraus hervor als diese Müllerin oder jene verstoßene Adelstochter, die Rondra bewiesen hatten, daß sie wahrhaftige Amazonen sind.

Gilia zollte Emer ni Bennain ihr Beileid, schüttelte dem Schwert der Schwerter – der Kampfgefährtin vor Vallusa – fest die Hand, bevor sie nach Burg Yeshinna zurückkehrte – um »Wache zu halten«, wie sie sich ausdrückte.

falk

Opfertod

Angeichts der Finsternis, die über der wohl grausigsten Schlacht der Geschichte liegt, sind alle Verlustmeldungen ebenso ungewiß wie die über militärische Erfolge. Traurige Einigkeit bestand bei allen bisher eingelangten Berichten über den Heldentod folgender Prominenter: Markgraf Raidri Conchobair, der Schwertkönig, drang mit den anderen Gezeichneten bis zum Dämonenmeister vor und hatte, *Siebenstreich* in den Händen, Anteil an dessen endgültiger Niederlage. Oberst Leon Rukaris wurde bereits in den Kämpfen vor der Schlacht in einem wahnwitzigen Attentat auf die Beilunker Rei-

ter getötet. Lanzelind Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichtes, fiel beim letzten großen Kavallerieangriff, der sie bis ins Herz der Horde führte. Radomir Valbronn, der kurze Zeit als Meister des Bundes die gesamte Senne Mittelreich von Wehrheim aus verwaltete, erhielt die Gelegenheit, seine rondrianische Ehre zu erneuern und fiel bei dem Sturmangriff auf die Mauer, der die wundersame Breche schlug. Wir bereiten uns auf die schmerzliche Pflicht vor, diesen Namen viele tausend weitere folgen zu lassen, und trösten uns in der Gewißheit, daß unsere Helden eines Schlüssels würdig sind.

Auf zum Turniere

Allen Turnieren ist gemein, daß die Kombattanten dem Veranstalter eine Kopie ihres Heldenbogens zusammen lassen sollten, eine Kurzbeschreibung ihres Charakters und eine Liste d. Disziplinen, an denen sie gerne teilnehmen würden. Was darüber hinaus an Unterlagen und Entgelt gefordert ist, bitte den untenstehenden Anzeigentexten entnehmen! Turniere, die irdische Sachpreise "verlosen", werden nicht veröffentlicht.

Immanpieler aufgemerkt!

Die *Ruhmreiche Fünfzahn aus Nostria* bittet zur Endrunde in ihrer Stadt, auf daß sich alle Mannschaften Aventuriens versuchen sollen, ihnen den Pott (also die Trophäe der AIM) zu entreißen (was ihnen nimmermehr gelingen mag)! Der Weg nach Nostria führt aber wie immer über die regionale Qualifikation, d.h. bitte die Anmeldungen direkt an die Regionalwürfeler schicken, oder im Zweifelsfall an mich, ich kann sie dann weiterleiten. Kork und Esche geben Borbi Dreschel! **DSAC Bavaria Blue, c/o Daniel Reisinger, Hochwaldstr. 8, 82131 Gauting, daniel.reisinger@student.uni-augsburg.de** Übrigens können sich natürlich auch Imman-Neulinge anmelden. Dazu bitte gegen 1,10 DM Rückporto oder per mail an obige Adresse wenden.

1. Turnier zu Emersruh: Baron Ludehelm zu Altsoll rufte zum Turnier! Der Anlaß: Ein junges Dorf erhält den Namen Emersruh! Jeder, unabhängig von Stand und Herkunft, ist geladen. Euer Held hat ein Startgeld von 5 Dukaten pro Disziplin zu entrichten. Bogen/Armbrust, Zweikampf (freie Waffenwahl), Axt-, Speer- u. Messerwerfen, Lanze, Wetteiten, Waffenloser Kampf, Töptern, Musizieren/Singen, Turnierbericht u. Platzliste für jeden Teilnehmer! Preise (Dukaten, AP, evtl. Waffen + Verlosung eines Bauplatzes). Schickt Eure Helden (keine Superhelden) bis 7 Wo n. Erhalt d. AB für DM 5,- (inkl. P & V) für den 1. + DM 1,- für jeden weiteren an: **Andreas Faisst, Hohenhewenstr. 48, 78224 Singen am Hohentwiel.**

1. Jedermann-Turnier zu Esamsroden: Rufen. Axt-u. Stabkampf, Messer- u. Schwerkamp (ein- u. zweihändig), Speer- u. Axtwurf sowie Bogen- u. Armbrustschießen. Außerdem Wettreiten, -angeln u. -zechen, eine Hetzjagd und ein einmaliger Töptel-Wettbewerb. Alle Teilnehmer erhalten AP, ein paar Silbertaler und einen Turnierbericht. Für bessere Siegeschancen gibt es 3 Gruppen: Stufen 1-5, 6-13, ab 14. Für den Sieger der jeweiligen Disziplinen pro Gruppe gibt es eine Urkunde, Dukaten, ein Pferd und sehr viel Ruhm. Die Kosten für den ersten Helden betragen DM 1,-, jeder weitere ist kostenlos. Schickt einen ausreichend frankierten DIN A4-Umschlag (oder DIN A5) bis 4 Wo n. Erhalt d. AB an: **Christoph Diehl, Talsperrenstr. 89e, 42369 Wuppertal**

1. Piranha-Turnei zu Belhanka: Die beiden Immanmannschaften Sveller Immanbann 28 und Piranhas von Belhanka laden zum ersten Piranha-Turnei in den Eboreus-Rhoden-Stätten zu Belhanka. Eine Ehrenerladung erhalten die Lindwürmer aus Tiefhusen. Zudem sind Mannschaften aus dem Lieblichen Feld, dem Sveller und allen Provinzen des Neuen Reiches eingeladen. Schickt Eure Mannschaftsdokus (+ DM 4,-) bis 2 Wochen nach Erhalt d. AB an: **David de Kleijn, Edisonstr. 11, 23758 Göhl!** Das Turnier ist mit einem Goldpokal + 88 Dukaten Siegesprämie dotiert.

An die Freunde des Sturmbanners

und alle die mit uns das Überleben feiern wollen ... Anlaß des 2. Jahrestage der Schlacht von Esamsbrück feiern wir am 29. Ronda 29 Hal unser Überleben mit einem Turnier in Gräfling Espen. Wer sich im Zweikampf, Boxen, Ringen, Beilwerfen, Bogenschießen, dem Söldner-Dreikampf, in Söldner-Spielen, dem Zechen, Baumstammwerfen, Singen, Musizieren, der Gaukelei und der Akrobatik messen will, der fordere das Anmeldeformular innerhalb von 2 Wochen nach Erhalt des Bots an. Das gibt es gegen: DM 1,10 RP bei Kai Frank, Kreuzweg 15, 74731 Walldürn, per eMail unter **Keepoonrunning@t-online.de** oder unter der URL: **http://home.t-online.de/home/keepoonrunning/** PS: Die Veranstalter des 1. u. 2. Bodirtal-Turniers freuen sich auf alte Freunde.

Danksagung und Aufruf zum 2. Madamal-Turnier: Die Familie zu Javan bedankt sich bei den zahlreichen Teilnehmern des 1. Turnieres. Die Brüder Bachtal, Freunde derer zu Javan, lassen bekanntgeben, daß es bald Zeit für das 2. Madamal-Turnier ist. Folgende Disziplinen werden angeboten: Schwerkamp (ein- u. zweihändig), Bogenschießen, Stabkampf, Treibjagd, Speerwurf, Angeln, Kochen, Holzschnitzen u. Zeichnen (hierbei wird um ein möglichst hülsenloses Bild des oder sogar der Helden gebeten). Das Gewinnerbild wird zur Veröffentlichung an den AB gesandt. Für das Abschlußfest suchen wir noch Gaukler, Tänzerinnen, Barden und anderes lustiges Volk. Zu gewinnen gibt es diesmal: Superviele AP, klingende Münze, Tiere, Ruhm, Ehre und reichlich Erfahrung. Außerdem erhält jeder Teilnehmer eine Waffe nach Wahl (Wunsch mitangeben). Zudem würden wir uns über eine kleine Geschichte freuen, z.B. ein Reiseerlebnis! Anmeldegebühr DM 3,-; Anmeldegebühr 3 Wo n. Erhalt d. AB. Gruppen ab drei Personen brauchen keine Anmeldegebühr zu bezahlen, es wird jedoch um Rückporto gebeten. Stattfinden wird das Turnier in einem neu gegründeten Dorf bei Wehrheim, das leider noch keinen Namen hat (also ran an die Feder!). Das Haus wird Euch kostenlos gebaut, jedoch müßt Ihr uns einen Plan zusenden. Sehr gerne sind Geweihte und tüchtige Handwerker und Händler gesehen, aber auch alle anderen Leute sind bei uns herzlich willkommen! Dorfplan und Einwohnerliste gegen frankierten Rückumschlag erhältlich. Solltet Ihr Interesse an dem Turnier oder einem Stück Land oder einem Haus haben, schreibt an: **Jens Kerhoff, Berliner Str. 47, 59368 Weme**

7. Turnier zu Nostria

Willkommen sind alle tapferen Recken, die sich auf den Kampf mit Schwert, Axt, Kettenwaffen oder Zweihänder verstehen. Wir bitten um Beifügung von 5 DM für den ersten und 1 DM für jeden weiteren Helden. Bitte legt auch RP in Höhe von 2 DM (nicht in Briefmarken) bei. Schickt eure(n) Helden an: **Pascal Weichel, Tulpenweg 8b, 23558 Lübeck.**

Auf zum Kusliker Turniere

Benhushial Hakka aus Kuslik rufte zum jährlichen stattfindenden Kusliker Turnier. Es wird sich gemessen im Kampf mit Äxten, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, scharfen sowie stumpfen Hieb- und Stichwaffen, Schwertern, Zweihändern und Sichwaffen. Außerdem wird noch der beste Schwimmer, Reiter, Kletterer und Tänzer mit AP, Ruhm, Dukaten, Waffen sowie einem goldenen Pokal im Wert von 100 Dukaten und einer Urkunde belohnt. Die Turnierleitung besteht aus 2-3 DM pro Held in bar, so wie einmalig 3-DM RP. Das Turnier erfolgt 3 Wochen nach der Herausgabe des Bots. Bis dahin, **Philipp Heide, Rostweg 13a, 21149 Hamburg.**

1. Thorwalsches Schwertturnier: Axt-, Schwert- u. Zweihänderkampf. Für die Harten veranstalten wir z. Ehren von Hettrud Jada Thornsdotter ein Zechturnier. Gewinner ist der, der beim Zechen noch am längsten u. besten dichten kann. Skul!!! Außerdem das 3-täg. Überleben im westl. Orkland. Den Gewinner locken nicht nur Erfahrung u. Dukaten, sondern auch ein orig. Thorwaldrachsenschiff für den Erstplatzierten, erbaut von Meister Tjalf Beonwulf! Teilnahmegebühr DM 3,-. Schickt die Unterlagen Eures Recken bis 2 Wochen n. Erhalt d. AB an: **Roman Lüttner, Thomästr. 79, 59494 Soest.**

Turnier zu Kuslik: Kampf mit Schwert, Axt, Stock, Bidenhänder, Dolch, leichten Stichwaffen, alle waffenlosen Kampfstile, Bogen- u. Armbrustschießen und die zwei Disziplinen des Lanzengangs, Töpte u. Buhurt. Zudem findet für Barden, Skalden und Gaukler ein Gedicht-, Gesangs- u. Tanzwettbewerb statt. Zu gewinnen gibt es Ruhm und Ehre, Erfahrung, Dukaten und für den Erstplatzierten ein streiterprobter Shadif. Der menschliche Spieler erhält einen ausführlichen Turnierbericht und eine Teilnehmerurkunde. Teilnahme gegen DM 4,- für den 1. u. DM 3,- (nicht in Briefmarken!) für jeden weiteren Helden an: **Jonas Knolle, Schillerstr. 25, 65232 Taunusstein.**

Turnier zu Runin im Gold von Prem: Schwerter, Zweihänder, Bogen- u. Armbrustschießen, Klettern u. Angeln. Jeder Teilnehmer erhält einen ausführlichen Bericht, Skizzen vom Wettkampf, eine Urkunde und eine Rangliste. Die ersten Drei jeder Disziplin bekommen ein Stück Land, Dukaten und Abenteuererzuschläge zum Seberspielen. Das ganze Vergnügen kostet nur DM 3,- (bar). Falls Ihr also Lust habt, schreibt an: **Michael Knobloch, Kutscherweg 3, 96148 Braunach**

Großes Freistilturnier Al'Ania

Du fühlst Dich mit Deiner persönlichen Waffe und Kampftart unsiegsbar?! Dann wird es Zeit, diese Aussage gegen ebenso talentierte Kämpfer zu beweisen und Dich im Wettstreit mit jenen zu messen! Jede gewünschte Waffe- und Kampftart ist zugelassen (vom bloßen Handkantenschlag bis zum Andergaster...!) Ausführlicher Turnierbericht mit Stammbaum und Teilnehmerliste für 5, DM + 1-DM für jeden weiteren Helden. Anmeldung bis zum 1.3.99 bei: **Sören Unger, Auf dem Hahn 7, 47228 Duisburg, Tel. 02065/98103**

1. Bjaldorner (?! Ehrlich, das Bjaldom? Muß was für Zeitreisende sein ... Die A.A.) Turnier: Zweikampf mit Schwertern, Zweihändern, scharfen u. stumpfen Hieb- und Stichwaffen, mit einer Waffe eigener Wahl zu Pferd. Es wird mit Lanzen geritten, gerungen und mit dem Bogen geschossen. Barden können sich im Singen und Musizieren messen, Magier in der Illusionszauberei (bitte Zauber detailliert beschreiben). Am letzten der vier Turniertage wird eine große Treibjagd zu Ehren Firuns gegeben. Neben Abenteuerpunkten wird es reichlich Dukaten, Rösser und Zugvieh zu gewinnen geben. Schickt mir bitte DM 3,- für den ersten Helden, jeder weitere ist umsonst. Bitte schreibt bis 3 Wo n. Erhalt d. AB an: **Robin Rosen-grün, Pappelweg 27, 71069 Sindelfingen.**

An alle Teilnehmer des Rosefeldscher Turniers!

Da sich doch mehr Teilnehmer eingefunden haben als zunächst angenommen und der Turnierbericht dementsprechend umfangreich ausfallen wird, bitte ich um Geduld! Es kann noch einige Zeit dauern, bis Ihr Rückantwort erhaltet.

Geborgen aus Dunkelheit

Nachdem sich die Heere und größere marodierende Banden vom Schlachtfeld der Trollpforte zurückgezogen hatten, kamen die Totengräber:

In schwarzen Kutteln zogen zwei Dutzend Diener des Raben, bewacht von zwanzig Golgariten und unterstützt von fast hundert Grabschauflern schweigend über die gewaltige Wallstatt. Sie barge, was zu bergen war, sprachen Golgaris Geleit und Marbos Segen über die Gebeine, auf daß sie sich nicht als Untote oder Wiedergänger erheben mögen. Trotz geistigen und schwertschwingenden Beistand wurden gut zehn Totengräber, darunter ein Borongeweiheter, Opfer der auf dem Schlachtfeld verbliebenen Widernatürlichkeiten: Manch einer ertrug den Anblick zerrissener Leiber und verdorbener Gebeine nicht, andere wurden von Nachtmahren besessen oder buchstäblich vom Erdboden verschluckt. Etliche Gefallene wurden auf schwarz behängte Stoer-rebrander verladen und sollen auf dem Heldenfriedhof von Gareth die ewige Ruhe finden.

Bereits zuvor konnten Hasardeure noch Lebende vom Ort des Kampfes bergen, darunter auch den totgeglaubten Graf Danos von Reichsforst, dessen bereits auf Burg Mersingen von den Streibern des Reiches gedacht wurde. Nachdem er in der Schlacht sein Pferd durch Blutdorn-Pfeile verloren hatte, wurde er von einem durchgegangenen Wagen der Bombardeneinheiten überrollt und mit zerschmettertem Bein begraben. In dunkler Nacht hörte man seinen verzweifelten Ruf: »Kommt her. Bringt das Licht der Fackel näher. Bringt es näher!«, so daß man den Gepanzerten schließlich befreien konnte.

Der Graf, der auf den Vallusanischen Weiden vom Grauen der Dunkelheit heimgesucht wurde, befindet sich derzeit auf Burg Mersingen in einem wohlbeleuchteten Gemach zur Genesung und läßt sich aus dem Werk *De lumine et Luce* vorlesen.

Anton Weste

Verzaget nicht! Nichts ist verloren!

Fortsetzung von Seite 1

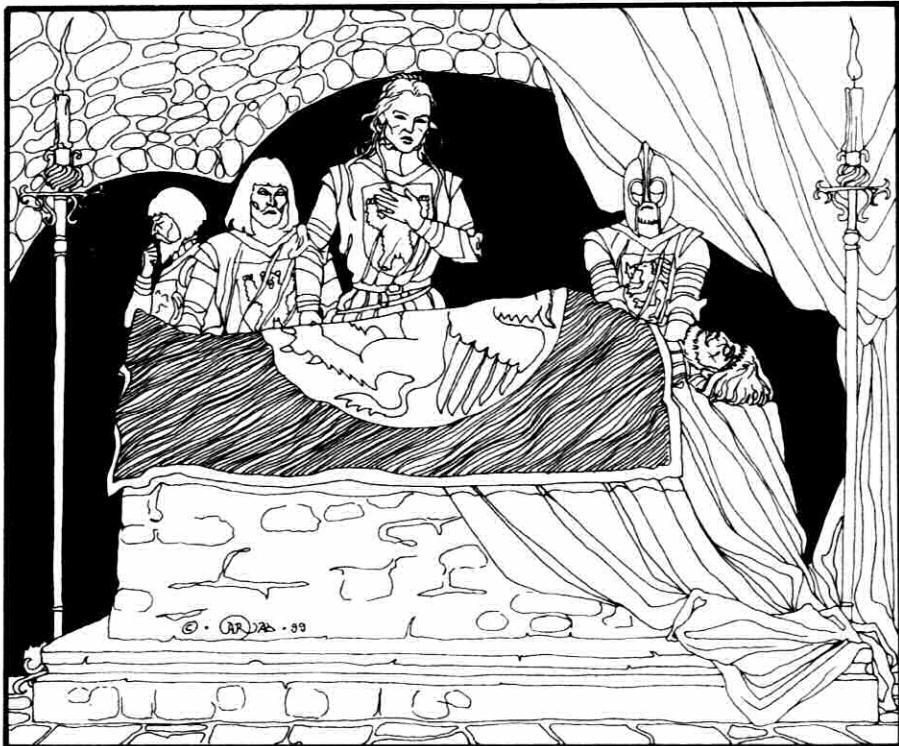
ron Fingorn von Mersingen, des Reiches Erztruchseß, die beide aus des Kaisers Kapitale so weit an die Front geeilt waren, wie es ihre Amtspflichten noch zuließen. Doch brauchten die Herolde und die Botenreiter, welche der Truchseß vom eigenen Gold in Diensten hielt, mitunter mehr als einen Tag, um das Nachschublager zu erreichen, denn der Feind hatte in seiner Durchtriebenheit Nagrachs Fluch über die Burg beschworen und so die Feste und das ganze Umland mit Schnee, Eis und üblem Frost gestraft. Auch der Schreiber dieses Berichtes vermochte, aus dem Wehrheimschen kommend, der schlechten Witterung nicht weiter zu trotzen, als bis daß er Burg Mersingen erreicht hatte.

Die erste verlässliche Kunde erreichte uns mitten in der bitterkalten Nacht: Zu Trommelschlag und Fackelschein kam ein Zug den Berg der Burg hinauf, die zerspellten Wappenschilder großer Namen wurden ihm vorangetragen. Es waren die drei Herzöge des Raulschen Reiches, die Herzöge von Weiden, Tobrien und Nordmarken! »Frau Walpurga, was bringt Ihr?« rief da der Kanzler von der Empore des Haupthauses zum Hof hinunter. Und Walpurga von Löwenhaupt, der Weidener Herzogin, gab die Antwort: »Den König.« Da war die Botschaft, kurz und einschneidend: Die Schlacht war geschlagen, der König war tot! Ein furchtbares Schweigen erfüllte den ganzen Platz, als der Leichnam von Brin dem Reichsbehüter, dem Prinz, der niemals Kaiser ward, durch die Reihen der auf den Hof geströmten Menschen in die Gewölbe der Burg getragen wurde, wo man ihn borongefällig aufbahrte. Des Königs treue Diener, Kanzler und Truchseß, sah man dann, die Mienen geradezu zu Stein erstarrt, die Treppe zu der Gruft hinabschreiten, wo sie ihm vor allen anderen die letzte Ehre erwiesen. »Laßt das Volk von seinem König Abschied nehmen,« befahl Herr Hartuwal dann tonlos den Boronis, welche Totenwache hielten. Eine lange Reihe von

Adligen und Gemeinen folgte, und mehr als einer brach am Grabe seines Reichsbehüters tränenüberströmt zusammen.

Der nächste Morgen sollte Klärung bringen, doch bis zur Mittagsstunde kam noch keine Nachricht von der Königin Emer, die an der Trollpforte verblieben war, wo unvermindert die Gefechte tobten. Zuletzt, so hieß es, hatte man sie gesehen, als sie einen erneuten Kavallerieangriff befahl und höchstselbst an-

men, denn er, des Reiches Seneschall und somit höchster Gerichtsherr, stelle den folgenden Ankömmling unter seinen persönlichen Schutz. Das war auch bitter nötig, denn als die Toren der Halle sich öffneten, stand da niemand anderer als Herr Gero von Hartheide¹! Die Herzogin Walpurga schrie »Ergreift den Mörder meines Gemahls!«, Herzog Bernfried donnerte »Verräter!«, und sein Kanzler, Herr Delo von Gernotsborn brüllte »Mör-



führte ... Große Unruhe herrschte dementsprechend in der Halle der Burg, wo die bedeutendsten Gäste gemeinsam mit den obengenannten Würdenträgern der Antworten harhten, und nicht einmal dem Hausherrn, Truchseß Fingorn, wollte es gelingen, in dieser Versammlung Ruhe und Ordnung zu schaffen. Dann wurden ihm zwei versiegelte Botschaften überbracht. Die erste besagte von der Königin – die Adligen hielten den Atem an –, daß sie lebte und sich auf dem Weg zur Burg befände! Da gab es ein Hochrufen und große Erleichterung. Die zweite – der Truchseß wurde fahl, zog den Kanzler hinzu. Der rief seinen Vater hinzu, den Herzog vom Großen Fluß. Und während die drei sich berieten, blieb der Adel ahnungslos. Dann hieß der alte Nordmark seine Ritter und Barone vom Eingang bis zur Hallenmitte eine Gasse bilden und auf beiden Seiten im Spalieraufstellung neh-

derhund!« – und nur mit Mühe und durch des Nordmärkers Geleit ward der Hofriede gewahrt.

Um Reue zu tun und seinem Dunklen Herrn abzuschwören, sei er gekommen, sprach Hartheide, als sich der Tumult gelegt hatte. Er wolle Schlimmeres abwenden und den Reichsräten die Namen aller Borbaradianer nennen, die sich seines Wissens noch in den Reihen der Kaiserlichen verborgen hielten, dafür möge man ihn wieder in die Zwölfgöttliche Gemeinschaft aufnehmen, ihn und seine Ritterschar², das sei sein Begehr. Da hielten die Versammelten feurige Widerrede, doch nahm es der just an jenem Morgen eingetroffene Wahrer der Ordnung Mittellande, seine Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels, die rechte Hand des frischerkorenen Lichtboten Hilberian, auf sich und vor sein Gewissen, die See-

Fortsetzung auf Seite 8

¹ Man sehe nur auf die Titelseite des letzten Boten!

² Leuhild von Mersingen, Thalia von Quintian-Quandt, Duridan ui Stepahan, Edelgard von Ibenburg, Ungolf von Binsböckel und Sieggewiß von Zackenberg, bekannt als die Schwarzen Reiter des Herrn Hartheide

Verzaget nicht! Nichts ist verloren!

Fortsetzung von Seite 7

le des Reuigen zu retten: »Praios ist der Gott der Gerechtigkeit und der Strafe, aber auch der Gnade.« Allein von der weltlichen Strafe ward der Hartheide damit nicht bewahrt, und so ließ ihn der Truchseß fürs erste in den Kerker werfen, wo man ihn zu gegebener Zeit und im Beisein des Reichsgeheimrates nach den versprochenen Namen verhören wollte³.

Just war wieder Ruhe eingekehrt, als auch schon die Fanfaren schallten, und die Königliche Hoheit Frau Emers aus dem Hause Bennain in die Burg einritt, wo sie geradewegs zum Leichnam ihres

³ Über ein Ergebnis dieser Verhöre wurde bislang noch nichts verlautbart – wir hoffen, im nächsten Boten mehr berichten zu können.

Gemahls eilte, und erst ein wenig später, trauernd und doch gefaßt, vor die Versammlung trat. Noch vor den offiziellen Kondolenzten der Herzöge, Fürsten, Grafen und Gesandten hieß sie den Truchseß das Testament des Königs zu verlesen, und das tat er mit heiserer Stimme. »Verzaget nicht! Nichts ist verloren!« hieß es da, und die Rede war von Mut, Liebe und Verzeihung, und Dank an seine treuen Untertanen. Namentlich wurden die Königin, die Kaiserlichen Prinzessinnen und das Prinzlein bedacht sowie die obersten Reichsräte, aber auch der junge Herzog der Tobrier: »Doch auch Ihr, Bernfried aus dem Hause Ehrenstein, richtet Euren Rücken! Wir vergeben Euch und Eurem Blute die Schuld Eures Vaters, Ihr habt sie mehr denn dreifach abgebußt.« Und gerührt in seinem Herzen fiel der so Angesprochene auf die Knie. »Mit Euch die Götter, Brin von Gareth«, schloß das Dokument.

Nach einem Moment der Stille traten da die Großen des Reiches vor die Königin, und Truchseß Fingorn sprach das

aus, was viele dachten. »Wollt Ihr, meine Königin, der Raulskrone im höchsten Amte dienen, als bis das Eure Tochter, die Kronprinzessin Rohaja, den Kaiserthron besteigen kann?« – »Das will ich«, sprach Frau Emer mit fester Stimme, wiewohl ihr Tränen auf beiden Wangen herabrannen. Da rief die Versammlung: »Hoch Emer! Ein Hoch auf die Reichsregentin!«, immer und immer wieder. Und am Abend hieß die ohne einen Widerspruch ausgerufene Verwalterin des Heiligen Neuen Reiches vom Greifenthron zu Gareth ihren Truchseß, ein Fest ausrichten für alle, die zugegen waren – eine Trauerfeier für den König und die in der Schlacht Gefallenen, eine Siegesfeier aber für die Lebenden, ganz dem letzten Willen ihres Gemahls entsprechend. Und damit blicken wir trotz allem zuversichtlich in die Zukunft: Mit uns die Götter und ein Hoch auf die Reichsregentin!

Junker Ulfilo Guthrand Leberecht von Eftedingen

Frank Bartels

Von Besessenheit und Bardenkunst

Mersingen. Seltsame Kunde erreichte uns jüngst vom Zug der Barden (Bote 75 berichtete): Von den Schrecken und Gefahren der Schlacht an der Trollpforte versehrt und versprengt, gelang es einer thorwalschen Hesindengeweihten namens Kusminja, den verstörten Adaon von Finsterkamm und viele weitere Spielleute unter Begleitschutz eines Nordmärker Ritters nach der Schlacht zur darpatischen Burg Mersingen zu bringen.

Kusminjas Bericht über die machtvolle Wirkung, die manche Volksweise aus den zahlreichen Kehlen der Barden angeblich entfaltet haben soll, kann getrost in Frage gestellt werden, befand sie sich doch in Begleitung eines äußerst dubiosen Engasaler Sondergesandten, von dem noch weit wirrere Geschichten zu hören waren.

Trotzdem sind die folgenden Ereignisse auf der Burg keineswegs harmlos zu nennen. Nach dem Eintreffen Königin Emers ordnete die jetzige Reichsregentin an, nicht länger um die vielen Verblichenen zu trauern, sondern vielmehr den Sieg zu feiern. Mitten in den allgemeinen Trubel schlugen die unscheinbaren Flugblätter, die der junge Adaon von Finsterkamm daraufhin in der Menge verteilte, wie Fässer voll Hylailer Feu-

er ein. »Greifenbalg« war die unselige Postille betitelt und bestand gänzlich aus götterverachtenden Ketzereien und borbaradianischer Propaganda. Schnell griffen da die Edlen des Reiches nach dem hilflosen Barden, der mehrmals – stotternd und bebend wie Espenlaub – beteuerte, von nichts zu wissen. Erst als er sich demütig vor Reichsregentin und Wahrer der Ordnung auf die Knie warf und um Gerechtigkeit flehte, schenkte man seinen Worten zögernd Glauben. Nach einer erfolglosen Untersuchung anwesender Magae schließlich senkte Seine Eminenz die Hände segnend auf das Haupt des Jünglings. Unter innigen Gebeten wurde so ein übler Beherrschungszauber erkannt und von ihm genommen – als Buße aber wird er für einen Mond die niedrigsten Dienste

in der Stadt des Lichtes verrichten, um seinen Geist zu reinigen und gegen neuerliche Herausforderungen zu wappnen.

Die Unschuld des verzweifelten Adaons war somit bewiesen, doch noch war Emers Zorn nicht besänftigt. In einer flammenden Rede verurteilte sie die vorschnellen Beschuldigungen und zahlreichen Forderungen wie »Verbrennt ihn!« aufs schärfste und forderte ihre Untertanen auf, Einigkeit und Zusammenhalt zu zeigen gegen die Zwietracht, die der Bethanier selbst nach seinem Ende noch unter den Rechtgläubigen zu säen vermochte.

Der Wettstreit der Barden jedenfalls ging in den Feierlichkeiten auf Burg Mersingen vollends auf – zu erwähnen bleiben neben den hervorragenden Leistungen des Land-

edlen Wolfhardt von der Wiesen, des Junkers Hesindian zu Praiosborn und der frisch gekürten Edlen zu Trallop Amber Zahrahjan auch noch die Darbietungen des Grangorer Flötenspielers Pulcus de Parmese sowie des Cembalisten und Opernkomponisten Dulocai Achdardjebel, die aber im lauten Schmatzen und Grölen des Publikums völlig unterging, das nicht an derlei Kunstgenuß gewöhnt war. Adaon von Finsterkamm selbst, der ja den Zug der Barden anführte, konnte sich von den harten Schicksalsschlägen aber nur teilweise erholen und zog sich daher schon nach wenigen Darbietungen zurück, um die allzu ausgelassene Stimmung des Publikums zu fliehen, das sich zunehmend von Rahjas Freuden vereinnahmen ließ ...

Gregor Rot

Aillil Andara Galahan

zurück im Schoße der Familie!

Havena/Honigen. Wie freut es die Herzen der gesamten Redakteure des Aventurischen Boten, hier, in unserer sechsundsiebzigsten Ausgabe, einen Bericht von der Hand der holden Comtesse Aillil Andara Galahan selbst abdrucken zu können, in dem sie erzählt, was ihr seit ihrem Verschwinden im Efferd des Jahres 26 Hal zugestoßen ist. In diesem Sinne möchten wir der ganzen Familie Galahan unsere Glückwünsche und Segenssprüche vermitteln, daß sich die Comtesse nach so vielen Wirren und Gefahren endlich wieder daheim in Alberrnia befindet! Rahja sei Dank!



Einen Bericht meiner Erlebnisse niederzulegen fällt mir leicht, dient er doch zweierlei guten Dingen: erstens dem erneuten Betrachten der Geschehnisse aus einer gänzlich anderen Perspektive, und zweitens dem sorgfältigen Memorieren der vergangenen Tage. Und so entsetzlich, wie von manch einem hysterisch dargestellt, war diese Zeit nun auch wieder nicht, und ich muß es ja sicherlich besser wissen, nicht wahr?

Die Geschichte beginnt im Efferd des Jahres 26 Hal zu Kuslik. Damals herrschte dort noch meine ferne Base Kusmina, die nun, wie ich hörte, vom Throne gestürzt wurde, und sie und Cousin Romin waren auch der Grund meiner Reise in die wunderschöne Stadt am Vaquirmund. Selten sah ich so feines Theater, gar magischer Natur, das so ganz und gar rahiagefällig die Leiber und Kleider der Figuren malte, so daß sie Herz und Schoß gleichermaßen aufs Höchste entflammen! Eine wunderbare Verquickung der Sinne Rahias und Hesindens offenbarte sich mir da, so daß ich nicht nur den Plan faßte, dem Künstler selbst Modell für seine Vorführung zu stehen, sondern ebenso bei seiner Majestät Cuanu einmal um die Erlaubnis für ein solches Etablissement in Havena nachzusuchen. Wie fein würde sich Freund Rhuads Leib gemeinsam

(Wegen Mangels an Platz mußten leider einige Passagen aus dem Bericht der Comtesse weggelassen werden, wir bitten um Euer Verständnis ...)

wie bereits gesagt, am 11. Efferd gen Havena aufbrechen, auch wenn mich der Abschied von dieser Perle am Vaquir wehmütig und trübsinnig stimmte. Wie ungern ließ ich all die Freundinnen und Freunde dort zurück, mit denen ich solch kostbare Stunden verbracht hatte, um in das trübe und kühle Alberrnia zurückzukehren! Doch bewahrte ich die Erinnerung einer niemals verblühenden Rose gleich in meinem Herzen auf, damit sie mich, wo auch immer ich sei, erquicken und erwärmen könne.

Die gemütliche Fahrt gen Havena sollte vier Tage dauern, und ich erinnere mich noch genau, wie ich wenige Stunden nach dem Ablegen mit jenem wohlgestalteten jungen Mann namens Alrik – welch Verschwendung eines derart hübschen Burschen an einen solchen Allerweltsnamen! – über seine Pläne plauderte, in Havena als Abenteurer sein Glück zu machen ... da schwirrten Meldungen und Rufe an uns vorbei, ein Schiff mit Piratenflagge näherte sich uns, und allerorten brachen die Matrosen in hektische Betriebsamkeit aus. Die Damen und Herren meiner kleinen Eskorte legten mir nahe, mich doch vor-

sichtshalber unter Deck zu begeben, zwar könne die Piratenflagge nur ein schlechter Scherz sein, doch man müsse wohl auf Nummer sicher gehen. So zog ich mich denn mit Alrik in mein Zimmer zurück, um die Gelegenheit zu nutzen, unsere oben erkannte Bekanntschaft hier unten weiter zu vertiefen, bis sich langsam aber sicher das Kampfgetümmel meiner Kajüte näherte. Einhellig wappneten wir uns mit Dolch und Degen (eine wundervolle Waffe aus dem Lieblichen Felde, Eleganz pur in Anwendung und Optik!), nur um sie schließlich der Piratenkapitänin zu übergeben, als die meine Türe mit deutlicher Übermacht besetzte. Mein keimender Verdacht, daß meine Anwesenheit auf diesem Schiff der tatsächliche Grund für diese höfliche Konfrontation sein könne, bestätigte sich, als man Alrik an Deck in Ketten legte und in den Frachtraum des Schiffes bringen ließ, ich jedoch allein entwaffnet und von zwei Matrosen bewacht wurde. Zudem wußte die Piratin meinen Namen, ohne daß ich ihn ihr nennen mußte. Sie bat mich in aller Form um Vergebung für die Unbequemlichkeiten, die man mir bereite, zu ihrem Leidwesen sei eine Änderung meines Reiseplanes unabdingbar, die Fahrt solle jedoch ebenso annehmlich verlaufen wie zuvor.

Was blieb mir anderes, als ihr höflichst zu danken und mich in die Umstände zu fügen? An den Bedingungen meiner Gefangenschaft wußte ich nichts auszusetzen, und diesem Umstand und dem schleppenden, etwas abfälligen Sprachstil, den die Kapitänin ihren Offizieren gegenüber an den Tag legte, entnehme ich, daß die Besatzung mitnichten aus Piraten, sondern im Gegenteil aus außerordentlich wohlausgebildeten (und -geformten) Al'Anfanern bestand.

Bestätigt fand ich mich in dieser Annahme, als die Kapitänin mich bei einem köstlichen Mahl in ihrer Kajüte über meine Gespräche mit Base Kusmina befragte, von deren Inhalt sie leider eine gänzlich andere Vorstellung besaß, als es den Tatsachen entsprach ... Dem Stand der Praiosscheibe las ich ab, daß wir uns gen Süden gewandt hatten und demnach vermutlich auf die Zyklopeninseln zuhielten, was Karianna (so nannte sich die Kapitänin mir gegenüber) auf meine Nachfrage hin bestätigte. Dort befände sich mein zukünftiger Urlaubsort, dem es nicht an Luxus noch Bequemlichkeit mangle und an dem ich mich sicherlich nicht sehr lange aufhalten würde, bis man mir eine Passage auf einem Schiff gen Kuslik oder Havena sichern könne.

Welche Insel wir ansteuerten, vermag ich nicht zu sagen, schließlich bin ich eine Edeldame und keine Matrosin, doch was Karianna versprach, wurde tatsächlich auch gehalten. Ich



Wie auch nach dem DSA-Konvent zu Weidleth möchte ich die Bildervom Konvent auf Burg Mersingen gesammelt auf den Internet-Seiten von Vinsalt's DSA-Service veröffentlichen. Daher möchte ich Euch bitten, daß Ihr die auf dem Konvent gemachten Fotos mir als gescannte Datei(en) via eMail schickt. Ich werde dann die Bilder auf meine Webseiten stellen, so daß sich jeder mit Internet-Zugang diese anschauen kann. Schickt die Scans (am besten als jpg-Dateien) an jens.matheuszik@ahrens.de, falls Ihr keinen Mail-Zugang bzw. Scanner habt, sendet mir die Disketten (DOSen-Format) bzw. Fotos (bitte mit Rückporto, falls Ihr sie zurück haben wollt) zu: **Jens Matheuszik, Heidkamp 10, 59399 Olfen**. Es gibt unter der Adresse <http://home.pages.de/~Vinsalt/Bilstein/> auch schon einige Bilder von 1998 (neben den alten von 1997).

Seid geladen, werte Collegae!

Meine Bibliothek ist jedem interessierten Gast geöffnet! Hier findet Ihr allerlei Wissenswerte zu verschiedenen magiekundlichen Themen. Die einzelnen Schriften (MS-Word-Dokumente) liegen ordentlich gefaltet (als ZIP-Datei) in unbegrenzter Stückzahl zur Mitnahme (zum Downloaden) bereit. Ihr findet die Bibliothek mit Hilfe des Dämons, dessen wahrer Name lautet: <http://alenz.home.pages.de>
Ranagond Insignitus, Magus eo. zu Punin

Mailingliste für alle aventurischen Adligen

Wer sich irdisch wie aventurisch über das Lehensspiel und alles was dazu gehört mit Gleichgesinnten über eine Mailingliste austauschen will, für den ist diese Mailingliste auf jeden Fall etwas. Adlige aus beiden Reichen sind hier versammelt und diskutieren natürlich nicht nur über ihre Lehens, sondern auch über die große aventurische Politik usw. usf. Falls Ihr daran interessiert seid, dann sendet doch eine eMail an jens.matheuszik@ahrens.de mit dem Betreff "Adelsliste" in der Ihr Euren Namen sowie den Namen des Lehens und dessen Kennziffer angebt. Danach werdet Ihr dann auf die Mailingliste aufgenommen und könnt mit Euren aventurischen Nachbarn über die verschiedensten Dinge diskutieren.

Bist Du ein Elf?

Nennst Du Dich fey? Und lebst Du doch unter Rosenohren, Bruder? Dann komme und trete dem *Bund freier Elfen* bei, denn wir können Dir den Weg zurück in die Wälder erleichtern. Finde einfach einen Magus der Dir Die Thesen <http://spiele.freepage.de/seliador> spricht und Dich nach Esai Leandel schickt. Denn dort finden Elfen aller Länder zusammen und vereinigen sich!

"EIKI's Rollenspielpage" – <http://www.mordor.ch/eiki/>

In den letzten Wochen haben sich die Besucherzahlen von "EIKI's Rollenspielpage" vervierfacht – nicht zuletzt, weil der interessierte DSA-Spieler dort viele einmalige Dinge vorfindet. So die bisher ungefochten größte Sammlung neuer aventurischer Waffen im Internet (über 30 Stück!), jede davon einzeln illustriert, beschrieben und mit den entsprechenden Werten versehen. Außerdem gibt es das erste DSA-Kreuzworträtsel der Welt, neue Heldentypen, zahlreiche brillante Downloads und die Auswertungen der großen "Armaion"-Umfrage, in Wort und Bild ausführlich erklärt. Ein DSA-Chat, News und Infos zu aktuellen Produkten (Armaion, LMK ...), eine Rollenspieltour, eine ständig wachsende Bildergalerie mit über 20 Werken und viele weitere Specials machen einen Besuch von "EIKI's Rollenspielpage" für jeden Aventurier zu einem unverzichtbaren Erlebnis! Seit einiger Zeit auf neuem, schnelleren Server.

Vinsalt's DSA-Service – <http://home.pages.de/~Vinsalt/>

Rechtzeitig zum neuen Jahr wurde Vinsalt's DSA-Service überarbeitet. Es gibt viel Neues – aber auch viel Bewährtes was auf Euren Besuch wartet!

Vinsalt's DSA-Service ... hier schaut auch die Redaktion rein!



http://www.fanpro.com/spiele_dsa_index.html

Der Reichsbehüter ist gefallen

Gareth/Trollpforte. Nach der Dämonenschlacht weinen Tausende und Abertausende von Müttern, Witvern und Waisen, deren Lieben den Kampf gegen den Dämonenmeister mit ihrem Leben bezahlten. Aber hunderttausendfach ist die Trauer des Mittelreiches, dessen Herr und Behüter es nicht vergönnt war, die Kaiserklänge Alveranstreue auch nur gegen den Zwölftmal Verfluchten zu erheben. Nein, Seine Kaiserliche Majestät fiel einem Attentat zum Opfer, das dämonischer und grausamer nicht hätte sein können. Lange zauderten wir, die gräßliche Nachricht zu Drucke zu bringen. Doch wenn ein Sinn in seinem Schicksal liegen mag, dann, daß wir niemals vergessen dürfen, zu welcher Niedertracht die Niederhöhlen und ihre Diener instande sind – und sein werden, solange sie stehen.

Am Tag der Waffenschmiede (21. Ingerimm) trat König Brin auf weitem Feld vor einen mächtigen Findling, den man eigens für die Zeremonie an die Trollpforte geschafft hatte. Die Spaltung eines Steines mit dem Kaiserschwert ist traditionelles Vorrecht des Kaisers. Das zwölfte Jahr seit Kaiser Hals Verschwinden stand noch bevor. Aber dies war auch nicht Gareth – und es waren verzweifelte Zeiten, die ein Zeichen brauchten. Das Schwert in seiner Hand war nicht Alveranstreue, sondern *Silpion*, das Reto und Hal geführt hatten. Brin hob die Hand, und das Heer, das ihn in weitem Geviert umgab, hielt den Atem in Erwartung eines Ingerimmwunders an.

»Sei begrüßt, Prinzlein«, sagte die vornehm gekleidete Gestalt mit dem Stab, die hinter ihm einfach erschienen war. Ihr kahler Schädel leuchtete scharlachrot. Brin wandte sich um, *Silpion* erhoben. »Erinnert Ihr Euch an den bösen Hofmagier? Ich habe vor Euch getanzt. Mein damaliger Herr fand dies unterhaltsam. Mein neuer Herr hat nicht so viel Sinn für Humor. Dafür ist er sehr großzügig.« Galotta hob den Zauberstab und deutete rings um Brin.

»Zurück!« befahl Brin und hob drohend *Silpion*. An vier Stellen um ihn zerriß die Welt, riesige Schatten stahlen sich ins Dasein.

»Diesmal werdet Ihr tanzen, Prinz«,

kicherte Galotta. Geistesgegenwärtig lösten sich einige Kämpfer aus der Reihe, darunter Raidri Conchobair mit *Siebenstreich* und Königin Emer. Brin machte einen Ausfall auf den Magus, doch da sprangen ihn bereits zwei der gelb-violetten Gestalten an, groß wie Oger und schneller als Wölfe. Die Helfer trennten noch immer zwanzig Schritt vom Reichsbehüter. Brin stieß einem der Dämonen die Waffe in den Leib. Der Zweite schlug ein Tigermaul in seine Schulter und riß ihn zu Boden. Emer schrie auf. Drei Leiber voll Klauen, Hörnern und Säbelzähnen begruben den Reichsbehüter. Göttergeweihte Klingen und Gareth's Kampfzauber schlugen in die Kampfdämonen. Wir sahen noch des Königs Hand, die *Silpion* erhoben hielt, da hob aus dem Gewühl ein stachelgespickter Arm triumphierend ein schlagendes Herz. *Siebenstreichs* zweiter Schlag zerstäubte den Mörder. Da riß ein weiterer Dämon Brins Arm mitsamt dem Kaiserschwert an sich, und beide Verbliebenen lösten sich in beißendem Qualm auf.

Galotta lachte, Emers Schrei war voll Verzweiflung. »TRANSVERSALIS«, sagte Galotta, die Hände verschränkt, während zwei Armbrustbolzen von ihm abprallten wie Bauschbällchen. Er war verschwunden, ehe ihn einer der Verteidiger erreichte.

hvw

kann nur empfehlen, sich während der trüben Monde Travia und Boron einen Urlaub auf den Zyklopeninseln zu gönnen, da Klima und Atmosphäre zu dieser Zeit wirklich unvergleichlich sanft und bezaubernd sind.

Einige Zeit meines Aufenthaltes brachte ich in der angenehmen Gesellschaft des Herrn Salmoranes zu, der über viele vernünftige Dinge zu plaudern verstand und sich mir auf bezauberndste Weise ganz zur Verfügung stellte. Von ihm erfuhr ich schließlich, daß sich die Dinge in Kuslik gewandelt hatten. Meine kurzweiligen Überlegungen, daß man ob meines Verschwindens Base Kusmina hatte nahelegen wollen, bei ihrer zukünftigen Herrschaft in Vinsalt ein freundschaftliches Einverständnis mit einem gewissen Stadtstaat im Süden Aventuriens einzunehmen, schienen tatsächlich nicht gänzlich aus der Luft gegriffen, denn der Herr Salmoranes offenbarte mir bald, wie sehr er bedauere, meine Gesellschaft missen zu müssen, doch daß man mich nun zu einem nahegelegenen Hafen meiner Wahl zu bringen verpflichtet sei. Ein ausgesprochen bezaubernder Mann, der Herr Salmoranes, und von einer erlesenen Höflichkeit, die sich bei uns im kühlen Norden bedauerlicherweise kaum mehr zeigt.

Zwar lag unser Rahjaparadies im Landesinneren der Insel wohl geschützt vor kräftigen Winden, nicht so jedoch dieselbe Schivone, die mich zwei Monde zuvor nach Havena hätte bringen sollen. Kapitän und Besatzung waren dieselbe geblieben, hatten jedoch ihren Erzählungen nach einen weniger anheimelnden Aufenthalt hinter sich. Ich hoffe, daß Rahja ihnen zu Lebzeiten genügend Freuden geschenkt hat ...

Der herrliche Sturm spielte und rang mit den Seeleuten, die sich wahrlich redlich darum bemühten, das Schiff auf dem rechten Kurs zu halten. Bald jedoch ließ sich das Unvermeidliche nicht mehr länger aufschieben: Das Schiff kenterte, aufgenommen in die endgültigste Umarmung des Meeres.

Zu meinem Leidwesen muß hier in meinem Bericht eine Lücke verbleiben, verlor ich doch das Bewußtsein und erwachte erst wesentlich später wieder, als das Schiff bereits nicht mehr zu sehen war, mit Mann und Maus gesunken, wie man so sagt. Wunderlich waren die Umstände meiner Rettung, denn als ich erwachte, fühlte ich mich erholt und kräftig wie nach der beflügelndsten Liebesnacht meines Lebens, damals, als sich im Tempel jene verschleierte Geweihte zu mir legte ...

Meine Kleidung schien dem Unglück zum Opfer gefallen, denn ich war nackt, und wie ich so meine Umgebung erkunde, stelle ich fest, daß ich trocken und wohlbehalten auf einem wahrhaft riesigen Seerosenblatt liege, neben mir die prachtvoll und üppig erblühte Knospe, in der frisches Tauwasser glitzert, als wolle es mich zum Trinken einladen.

"Hab Dank, Rahja, für deinen göttlichen Schutz", sprach ich der Göttin ein Dankesgebet, die mich so wohlbehalten vor dem Reiche Borons bewahrt hatte. Und da spürte ich, wie zur Antwort, Ihren göttlichen Hauch wie einen Kuß, der meinen bloßen Körper liebkoste und mich bis zur Besinnungslosigkeit entzückte. Doch ist dies nur eine Redewendung, um dem Uneingeweihten meinen Zustand zu verdeutlichen - Rahjas Ekstase ist unerträglich und erträglich zugleich, niemals aber würde sie dem Verzückten die Besinnung rauben, denn dann wäre ja jegliche Wohltat verschwendet, nicht wahr?

Als Ihre Hand von mir wich, da lag mein außergewöhnliches Gefährt am seichten Strand einer Insel, von ähnlicher Flora und Fauna wie jene, auf der ich die letzten zweieinhalb Monde verbracht hatte. Keine drei Schritte von mir entfernt wartete eine Gruppe holder Männer und Frauen, in die knappsten Gewänder von der Machart der Rahiakirche gekleidet, und kam schließlich näher, um mir aufzuhelfen. Sie berichteten, daß sie mich erwartet hätten und daß sie meine Ankunft mit Freude erfüllte.

Kaum wollen mir Worte einfallen, die beschreiben, wie selbstverständlich und in welcher Deutlichkeit mein zukünftiger Weg vor mir lag: Rahja hatte mein Leben geschützt und meinen Leib zu Ihrem Altar geweiht - die nun folgenden Monde im Kloster auf Dubar galten allein dem Sinn, mir die derischen Lehren zu vermitteln, die mich die Nähe der Göttin nicht hatte lehren können.

Nachrichten, die ich nach Albernia an meine Familie zu senden versuchte, scheinen ihren Weg nicht bis zu ihrem Bestimmungsort gefunden zu haben, denn als ich schließlich Ende Rahja nach Havena und nach Honingen zurückkehrte, nahm man mich auf wie eine Totgegebte.

An Land ging ich allerdings in Belhanka, am Ersten des Mondes der Schönen Göttin. Zwar wußte ich, daß dies die Zeit des Festes der Freuden war, doch kein Ball, kein Empfang, keine andere Feierlichkeit hätte mich auf das vorbereiten können, was mich dort erwartete. Ich erfuhr, daß die schöne Shanbazadra aus Weiden im letzten Jahr zur Geliebten der Göttin gekürt worden war, doch dieser Tage schien die braunhaarige Madalena, Hohegeweihte des Puniner Tempels, im Mittelpunkt zu stehen. Wie schön fielen ihre Locken, wie herrlich der Schwung ihrer Hüften ... Immer tanzte sie vor den erfahrensten Schwestern und Brüdern, sang vor jenen, die berühmt sind für ihre Liedvorträge und suchte die Nähe der Göttin mit so herrlichen Liebhabern wie Ulabadin und Isora. Ganz der Göttin hingegeben priesen wir die holde Rahja mit Leib und Seele, gingen auf im Rausch, der ewig zu währen schien. Wir lachten und tanzten, tranken und liebten, sangen und musizierten so herrlich, daß ich den Eindruck bekam, meine Seele werde von Rahja selbst liebkost. Doch als der siebte Tag ihres Mondes endete, da trug man mir das rote Spitzen- gewand der Geliebten der Göttin an, und niemanden überraschte das mehr als mich. Doch so herrlich fühlte sich das zugleich harte und weiche Gewebe auf der Haut an, und so liebevoll blickten die Augen der versammelten Geweihtenschaft auf mich, daß ich die Ehren ohne Widerspruch annahm.

Rahja bedankt finde ich mich nun für ein paar Tage im Hause meiner Schwester zu Honingen wieder, doch ist nichts wie zuvor, ich nicht und auch Aventurien nicht. Zwei Jahre war ich fort und von jeglicher Zeitung abgeschnitten, und in diesen zwei Jahren ist wahrhaftig viel in der Welt geschehen. Doch die Zeit auf Dubar hat mich Ruhe und Besinnlichkeit gelehrt, und so vermag ich dem gläubigen Leser mitzuteilen: Die Götter sind ewig.



Die Zwölf zum Gruß,

Tiral Beornsson ist mein Name und ich reise durch Aventurien, immer auf der Suche nach Abenteuer und neuen Menschen... Nun habe ich gerade wieder ein neues Gebiet erreicht und suche Menschen, Elfen oder Zwerge, die mit mir zusammen suchen wollen. Will sagen, ich bin nach Hamburg gezogen und suche Anschluß an eine Spielgruppe, in der noch ein rechter rundergefalliger Recke gesucht wird. Meldet Euch bei **torgum@diakup.nacamar.de** oder unter **0170/2110179** ... Ihr könnt auch einen Boten schicken an **Christian Ratzlaff, Rantzastraße 14, 22041 Hamburg**.

Um meinen aventurischen Horizont zu erweitern, suche ich Anschluß an eine gemischte Gruppe im Raum Osnabrück-Lippstadt, Münster-Herford. Ihr solltet eine atmosphärische, aber auf jeden Fall lockere Runde bevorzugen und mind. 16 J. alt sein (ich selbst bin 18). Schreibt mir oder ruft mich einfach an: **Stefan Krönert, Tecklenburger Weg 68, 33428 Harsewinkel, Tel. 05247/4243**

Suche weibliche und männliche Rollenspieler oder eine ganze Gruppe zwecks Vergrößerung unserer Runde. Ihr solltet zwischen 15 u. 18 J. alt sein und im Raum Wuppertal wohnen. Meldet Euch bei **Jan Kossmann, Krutscheider Weg 78, 42327 Wuppertal, Tel. 0202/732946 (18-20 h)**

Alle Helden aufgemerkt!

Ihr müßt schon geraume Zeit Eures Helden-daseins alleine fristen? Dem können wir abhelfen! Falls Ihr mal wieder Lust verspürt, zusammen mit treuen Weggefährten auf gefährliche Abenteueruche zu gehen – kein Problem! Meldet Euch einfach beim DSAC *Die Praetorianer*, c/o **Sören Unger, Auf dem Hahn 7, 47228 Duisburg, Tel. 02065/98103**

Praios zum Gruß.

Ich bin ein 14 Götterläufe alter Aventurier, der seit langer Zeit ohne eine Abenteuergruppe in der riesigen Mittelreichischen Stadt Köln fest sitzt. Ich wohne linksrheinisch im Süden von Köln, in Rodenkirchen, wandere aber gerne eine längere Strecke. Bitte meldet euch bei mir! Ich besitze Werke über das Land des Schwarzen Auges, das Orkland, das Liebliche Feld (FHI) und den Süden (AIAnfa-Box). Ich bin unter **0221/9356877** immer ab 18.30 Uhr erreichbar. Fragt nach Kai, oder schreibt mir eine E-Mail an: **kshark@gmx.de**

DSA-Einsteiger sucht Anschluß an Gruppe im Raum Leverkusen/Opfaden, auch Umgebung möglich (Köln, Leichlingen, Langenfeld, Solingen). Derzeitige Adresse im Daten-Limbus: **akraemer@smail.uni-koeln.de** Außerhalb Daten-Limbus: **Andreas Krämer, Jakob-Kaiser-Straße 37, 51375 Leverkusen**.

Langjähriger Rollenspieler (22), hauptsächlich DSA, sucht nach Umzug eine neue Rollenspielgruppe in Aachen. **Tel. 0241/9329233** (Stefan Reismann)

Helft uns in diesen dunklen Zeiten!

Ein Novadi, ein Thorwaler und ein Krieger suchen noch weitere Recken/innen, die abenteuerlustig sind und im Kreis Witten wohnen. Ihr solltet zwischen 13 u. 15 J. alt sein. Wenn Ihr keine Angst vor den dunklen Gefah-

ren Aventuriens habt, meldet Euch bei: **Stefan Brückmann, Wohnstättenring 15, 58455 Witten, Tel. 02302/23333**

Wir suchen frisches Blut für unsere Runde. Wenn Ihr Lust habt, mindestens 18 J. alt seid und Euch an niveauvollem Rollenspiel mehr liegt als an Hack'n Slay, dann meldet Euch bitte bei: **Robert Albrecht, Bäckerstr. 16, 59348 Lüdinghausen, Tel. 0171/4876230**. Material und Erfahrung sind reichlich vorhanden, aber auch Neuensteiger beiderlei Geschlechts sind kein Problem. Spielgebiet ist das Südmünsterland zwischen Münster und Dortmund.

Meine Gruppe und ich suchen noch 1 oder 2 Mitstreiter/innen zwischen 14 u. 15 J., möglichst mit Erfahrung und DSA-Material. Bitte melden bei: **Elmar Siemens, Mittlere Hasengasse 13, 64625 Bensheim, Tel. 06251/63845**

Erfahrene DSA-Gruppe sucht wackere Mitstreiter (zw. 20 u. 30 J.) im Raum Saarbrücken, Neunkirchen u. St. Ingbert. Wir benutzen auch andere Systeme (z.B. Shadowrun). Interessiert?

Frank Pilger, Scheider Str. 156, 66123 Saarbrücken, Tel. 0681/34518 (19-20 h)

Rondra zum Gruß, edle Recken!

Ich bin 16 J. alt und spiele am liebsten (Wald-)Elfen, aber auch andere Heldentypen, auch Adlige. Ich suche eine DSA-Gruppe mit Meister in meinem Alter (+/- 2 J.). Spiele schon seit 4 J. DSA, habe aber noch wenig Meistererfahrung. (Ähem... ohne Adresse wird das auch nicht mehr...)

Wir, drei unerschrockene Kämpfer (20-22 J.), sind begierig, die Kampagne der "Sieben Gezeichneten" zu erleben. Aus diesem Grund suchen wir einen erfahrenen Spielleiter (gerne auch Spielleiterin) zwischen 18 u. 29, der oder die Interesse an gepflegtem Rollenspiel zeigt und aus dem Rems-Murr-Kreis kommt. Interessent(in) bitte melden unter: **Matthias Hefker, Murrhardter Str. 48, 73642 Welzheim, Tel. 0171/6243001**

Zwei stolze Recken mit viel Erfahrung im Rollenspiel und als Spielleiter suchen im Raum Pforzheim/Springen Mitstreiter, um Borbarad endgültig von Dere zu verbannen. Ihr solltet mindestens 16 Jahre sein (bin selbst 17 J.), auch Spiel-Meisterfahrung haben und Wert auf gutes Rollenspiel legen. **Leif Heldsdörfer, Kraichgaustr. 43, 75228 Springen**.

Hesinde zum Gruß!

Meine aventurische Vertreterin vom hohen Stand der Magier hat gerade die Akademie verlassen und will nun barbarianische Umräume, Orkenpack und ähnliches Schurkentum mit der hohen Kunst der Magie bekämpfen. Leider hat sie noch keine Mitstreiter und Mitstreiterinnen, die ihr bei dieser lobenswerten Aufgabe beistehen. Doch seid gewarnt! Sie stellt große Ansprüche an die, die mit ihr Aventurien von dem Bösen reinigen wollen: Ihr müßt zwar nicht stark, schnell oder schlau sein, aber Wortgewandtheit und Wortwitz, Stil und Ehrlichkeit sollen ihre zukünftigen Freunde neben der Kenntnis der aventurischen Gesetze besitzen. Hier noch einmal irdisch ausgedrückt: Ich lege viel Wert auf rollengerechtes Spiel, also bitte den Basilikentötter und den Hochgeweihten zu Hause lassen, ansonsten sollen sich aber alle Helden und Heldinnen, die auch für realistische Regelerweiterungen offen sind, melden. Auch die Meister des Spielleitens sollen sich melden, um dieses Amt (möglichst fest) zu ver-

treten. Schreibt an **Till Gätgens, Paul-Gerhardt-Allee 29c, 81245 München-Pasing**, um meiner Magabeizustehen.

Sören Assmann, Alte Poststr. 37, 85356 Freising
Streuner Baldur und dem Söldner Roban suchen noch dringend Mitglieder (bevorzugt weibliche!!!) zur Auflockerung der bestehenden Ordnung. Allzu rondonianischen Charakteren bitte zurücktreten, Hexen – Elfen oder Druidinnen sowie nichtmagische Charaktere sind sehr erwünscht, auch von den etwas entlegeneren Völkern des Nordens und Südens wie von der Geweihtenschaft. Spielerfahrung wäre nicht unbel, Meister ist vorhanden. Alter zwischen 17 und 25 (keine Bedingung), dem Charakter sind keine Grenzen gesetzt. Bitte kontaktiert unsere außerirdischen Vertreter unter **08161/64247** bzw. **41117** (Andreas Engisch) oder den Handy-Nummern **0177/2231018** (Sören) oder **0170/2045299** (Andreas). Ebenfalls möglich per E-Mail (**Skyvahrer@aol.com**). Wahre Helden, helft dieser Gruppe, daß sie nicht in einem Altmännerverein endet (und das mit einem Durchschnittsalter von 19!).

Suche Mitspieler für DSA in der Region Wolframsesbach-Windsbach-Gunzenhausen (91***). Kontakt: **Sichert.Arbeitsschutz@t-online.de** oder Fax: **09871/656709**

Zwecks Aufbau einer neuen DSA-Runde suchen Spieler und Spielerin im Bereich Ansbach, Gunzenhausen, Weißenburg Mitstreiter ab etwa 18 Jahren. Sendet Nachricht an **Peter Diehn, Oberhäuserstr. 193, 91522 Ansbach** oder **peter.diehn@ansbach.netsurf.de**



Thomas Marx, Blumenstr. 4, 74858 Aglasterhausen: Suche die Boxen Thorwal, Raues Land, Orkland, Drachen, Greifen... und das DSA-Lexikon. Preis VB

Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover: Suche folgende Fanzines: alles bisherigen Ausgaben d. garetischen Herolds, die Ausgaben der Zentrale (Vorläufer des bosparianischen Blatts), des Reichsforster Herolds, des Thalusaes ab Nr. 3 und des Neuen Blatts des Südens (Original oder Kopie)

Marco Kordek, Eichenweg 23, 46569 Hünxe, Tel. 0172/2674491 (17.30-20.00)

Suche dringend die Abenteuer: In d. Fängen d. Dämons, Zug durch d. Nebelmoor (alte Ausgabe), Streuner soll sterben, Fluch d. Mantikor, Geheimnis d. Zyklopen (alte Ausgabe), Grauen von Ranak. Zahle sehr viel für gut erhaltene, vollständige Exemplare oder biete zum Tauschen die Abenteuer: Spinnenwald, Purpurturm, Wolf von Winhall, Traumlabirynth, Folge dem Drachenhals, Grabmal von Brig-Lo, Spur des Wolfes, Stromaufwärts, Wind der Wüste, Schwert der Göttin (alles orig. verschweißt), Schiff d. verfl. Seelen, 7 magischen Kelche (beide mit blauer Ecke), Bettler von Grangor, Dschungel v. Kun-Kau-Peh, Jahr d. Greifen, dazu Spielhilfe 2+3 (orig. verschweißt) und Spielhilfe 3 (nicht verschweißt).

David Simanek, Brühlweg 15, 96120 Bischberg, Tel. 0951/68183
Suche dringend die Abenteuer "Stab aus

Ulmholz", "Mehr als 1000 Oger" und die Box "Mit Lanze, Helm und Federkiel". Nehme auch Kopien, zahle gut.

Stephan Kiener, Carl Sonnenschein Str. 75, 41466 Neuss, Tel. 02131/471955 (nach 18.30 Uhr oder WoEnde): Suche alte DSA Abenteuer. Insbesondere: In den Fängen des Dämons, Borbarads Fluch, Kommando Olachai, Hexennacht, Verschollen in AIAnfa. Preis VB.

Timo Scheil, Hauptstr. 22, 56218 Mülheim-Kärlich, Tel. 02603/2222 (ab 18 h): Suche folgende Abenteuer (bitte nur vollständige und gut erhaltene Originale): Hexennacht, Traumlabirynth, Streuner soll sterben, Mehr als 1000 Oger. Preis n.V. (evtl. auch Magic-Karten zum Tausch).



Clarissa Schnabel, Eisenbahnstr. 2, 37073 Göttingen: Ich suche immer noch unvollständige Boxen und Abenteuer, "Mehr als 1000 Oger", ABS vor Nr. 67, außerdem Kopien: Fahrt d. Korisande, S. 17-40! Alles so günstig und zahlreich wie möglich!

101.263874@germany.net.de (Mathieu Borchardt)

Suche Aventurische Boten 1-67 und die Abenteuer B3, B4, B5, B7, B11, B14, B15-17, B25, A4, A6, A7, A9, A10, A15, A16, A18, A23, A34, A36. Zahle werde ich für die ABS 2.- DM pro Stück, für die Abenteuer 5-25 DM.

Thomas Fischer, Am Weiherholz 25, 91604 Flachslanden, Tel. 09829/1858, eMail: beryllo@t-online.de, Fax: 089 66617 72859: Suche Aventurische Boten bis Ausg. 67, gut erhalten, oder gute Replikat. Zahle je nach Alter und Erhaltungsgut.

Stefan Krönert, Tecklenburger Weg 68, 33428 Harsewinkel, Tel. 05247/4243: Ich suche ältere Ausgaben d. Av. Boten (1-56, 58-65) – keine Kopien, diverse ältere Abenteuer und Ulrich Kiesows "Das zerbrochene Rad" (gut erhalten!) zu fairen Preisen.

Michael Puchta, Ernst-Krebs-Str. 6, 82131 Gauting: Suche gute Kopien oder Originale folgender Av. Boten: 39, 61-70. Zahle bis DM 4.- pro Bote oder tausche gegen Kopien vieler anderer Boten.

Julian Mager, 09724/2970: Suche AB 1-67 (möglichst Originale) nach VB. Außerdem den Roman "Das Eherne Schwert" und die "Kleinodien aus dem Av. Boten".



Christian Janiesch, Tonderstr. 9, 48149 Münster, Tel. 0251/9816269, e-mail: janiesch@uni-muenster.de
Ich suche noch die Originale der Boten 13-23, 26, 34, 36, 38 (komplett d.h. incl. Coupon) und das Lexikon mit rotem Einband. Zum Tausch kann ich mit Kopien aller Boten, nicht mehr erhältlichem DSA-Material (Romane, Abenteuer usw.) oder schnödem Mammon dienen.

DIE WANDELNDEN FESTUNGEN

Drei zusammenhängende Kurz-Szenarien für Helden der 5. bis 15. Stufe

von Hadmar von Wieser

(selbstverständlich die folgenden Seiten zur Gänze MEISTERINFORMATIONEN!)

Proph. III/5: "Wenn ... die Festungen über das Land wandeln ..."

Die Dritte Dämonenschlacht ist die größte militärische Auseinandersetzung der aventurischen Menschheitsgeschichte. Über zwanzigtausend Verbündete aus allen Ländern und den bedeutendsten Rassen Aventuriens treten am Wall des Todes gegen Söldner, Untote und Dämonen an und entscheiden über den Anspruch Borbarads auf die Herrschaft über den gesamten Kontinent. So viele Kämpfe und Heldentaten sieht dieser Tag, die folgende, viel grausigere Nacht und das Dämmern des nächsten Tages, als die Heere sich aus ihrer Umklammerung lösen – zu viele, als daß ein Sterblicher sie alle wahrnehmen, darstellen oder erleben könnte.

Es mag sein, daß Ihre Helden nicht die Haupthandlung der Schlacht, wie sie in **Rausch der Ewigkeit** und **Der Dämonenmeister** beschrieben wird, erleben, aber dennoch an der Schlacht teilhaben wollen. Für diesen Fall haben wir aus der Fülle rondrianischen Glanzes und niederhöllischen Schreckens eines der vielleicht bedeutendsten Ereignisse ausgewählt. Es ist ein Kampf, in dem das Gros der Kaiserlichen und ihrer Verbündeten schlichtweg hoffnungslos ist, während die Gezeichneten, die Rettung bringen könnten, unter ihnen der Träger *Siebenstreichs*, sich für den entscheidenden Kampf abseits halten müssen. Nur eine Handvoll Helden, Magier und Geweihte kann jenen Feinden entgegentreten, deren Kommen als eine der letzten unerfüllten Prophezeiungen vorhergesagt und befürchtet wurde: die *Wandelnden Festungen*.

Allgemeine Informationen:

Um die siebte Stunde des Abends erlahmt die Schlacht. Haffax läßt Horde und Söldner eine Schlachtreihe in sicherem Abstand bilden, vier Meilen breit die Trollpforte absperrend. Die agrimothischen Reiter haben sich zurückgezogen, ebenso die

Kavallerie der Verbündeten. Es ist klar, daß die Beschwörer da drüben etwas ausbrüten, bei dem sie nicht gestört werden wollen. Besorgt blickt ihr nach der Sonne. Zwei Stunden bleiben euch wohl noch. Es ist erschreckend, wie viele Gardeeinheiten die Borbaradianer noch in Reserve gehalten hatten.

Meisterinformationen:

Die Situation: Nach einem fast den ganzen Tag währenden Ringen haben die Verbündeten den Wall des Todes genommen, seine dämonischen Fallen gebannt und sich verschanzt. Alle borbardianischen Gegenangriffe durch Berserker, Schützen, Artillerie, Drachen und fliegende Dämonen sind an der Entschlossenheit der Verteidiger gescheitert. In dieser Situation rufen Borbarad selbst sowie Galotta die mächtigsten Gelehrten und entsenden deren Manifestationen oder Kreaturen gegen den Wall des Todes. Es ist die Verkörperung eines Kampfes, der in höheren Sphären tobt:

Mitten im Ingerimmsmond treten die Diener seines Erzfeindes Agrimoth an, dem Gott seine Macht streitig zu machen. Bei den *Wandelnden Festungen* handelt es sich um drei **Gegner** unterschiedlicher Macht, jedoch allesamt so groß, daß sie zugleich als **Schauplatz** eines Kurzabenteuers fungieren können! Wählen Sie abhängig von der Erfahrung der Helden einen der drei aus und postieren Sie die Gruppe so auf der vier Meilen langen Mauer, daß sie diesem Feind gegenüberstehen. (Natürlich können Sie Ihre Spieler auch alle drei Szenarien erleben lassen – sogar mit den gleichen Helden oder selbst mit den Gezeichneten, zusätzlich zu den Abenteuern der Haupthandlungslinie. Das mag nicht sehr realistisch sein – aber Aventurien ist auch eine Welt phantastischer Ereignisse und Leistungen.)

Der Erzene Wagen / Die stählerne Schildkröte (5.-10. Stufe)

Meisterinformationen:

Für das Szenario sind Helden bevorzugt geeignet, die mit List und Verstand vorgehen; kämpferische oder magische Macht sind eher schädlich. Insbesondere ist es günstig, wenn die Helden seinerzeit die Kurzabenteuer in **Tödlicher Wein** gespielt haben. Die Stimmung hat neben epischen, dämonischen und tragischen Elementen einen humoresken Beigeschmack. Der Erzene Wagen oder die Stählerne Schildkröte – beides

sind Namen, die die Soldaten innerhalb des halbstündigen Anmarsches prägen – ist eine Kriegsmaschine dämonischen Ursprunges. Leonardo der Mechanicus, entführt und unter Galottas ZAUBERZWANG stehend, entwarf und montierte dieses Gebilde, das sodann eine durch Agrimoth-Beschwörung beseelt wurde. Doch der hesindialste Wissenschaftler Aventuriens fand eine Möglichkeit, die erzwungene Waffe unbrauchbar zu machen ...

DIE WANDELNDEN FESTUNGEN

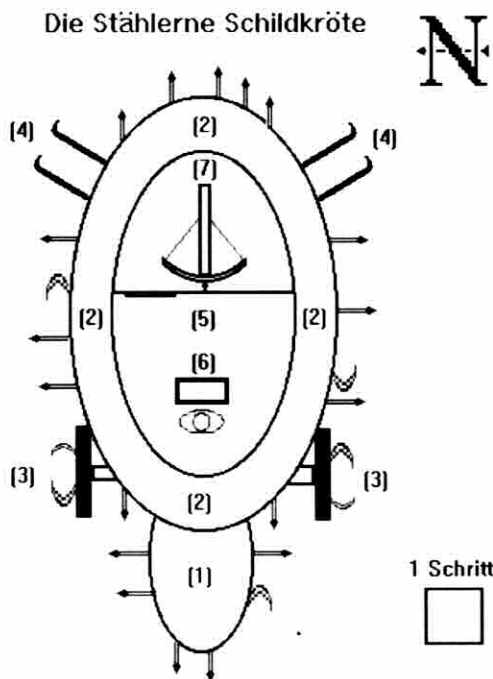
– 3 Kurz-Szenarien –

Allgemeine Informationen:

Es scheint der Alptraum eines wahnsinnigen Hufschmiedes zu sein: ein schildkrötenartiges Gebilde von zehn Schritt Länge, fünf Schritt Breite und dreieinhalb Schritt Höhe, voll baumelnden Ketten, starrenden Spießen, wirbelnden Sicheln und kreisenden Hämmern, umgeben von

einem dunkelgrauen Schildwall, hinter dem etwa eine halbe Kompanie Hylailer Söldner unter einem Zyklopenaugenbanner lauert, bewaffnet mit Pailos, Partisane oder Armbrust.

Die Stählerne Schildkröte



Meisterinformationen:

Der Wagen bewegt sich deutlich unter Schrittgeschwindigkeit (1 Meile pro Stunde). Das Gebilde besteht durchwegs aus verwünschten Metallen: Die Schilde aus weichem Täuschzinn sind eher leicht zu durchschlagen, die Waffen aus unschmelzbarem Kobolderz kaum zu zerstören, die Verzierungen aus Katzensgold und Neckkupfer wertlos.

(1) Der "Kopf" der Schildkröte ist eine über zwei Schritt vom Wehrgang vorragende Bastion, abgetrennt durch ein Eisentor. Hier halten sich sechs Söldner auf (4 Armbrüste, 2 Partisanen). Zu Werten, Kampfmalus und Überklettern siehe (2).

(2) Der Wehrgang rings um den Schildkrötenleib wird von anderthalb Schritt hohen, gezackten Schilden gebildet, die unregelmäßig mit Spießen und Sicheln besetzt sind. Hier stehen die übrigen Söldner. Um über die Wehr anzugreifen, brauchen beide Seiten Waffen von mindestens 150 cm Länge, die mit einem Malus von 5 geführt werden (Pailos nur als Stoßwaffe). Um

über die Wehr zu klettern, ist eine *Klettern*-Probe nötig; bei Mißlingen erleidet der Kletterer jeweils 1W+4 TP Schaden; bei einem Patzer fällt er und erleidet 2W+4 SP (!) Schaden. Während des Kletterns ist keine AT möglich; bis zu 3 Gegner haben eine AT. Ein Treffer hat eine *Klettern*-Probe zur Folge; wer zudem parieren will, muß auf PA und *Kletter*-Probe zusammen einen Malus von 15 verteilen.

Die Werte eines Hylailer Söldners:

MU 13; AT 13; PA 11; LE 35; RS 3

TP 1W+5 (Partisane) / 1W+3 (Pailos: Stoß) / 2W+4 (Pailos: Hieb) / 2W+2 (Leichte Armbrust); GST 1; AU 48; MR 4

(3) Mannsgroße Räder, bleibeschlagen, und mit Sicheln bewehrt. Wer überrollt wird (z.B. durch einen Patzer), erleidet 3W6+3 TP. Um die Achsen an der kleinen zugänglichen Stelle zu zerschlagen, sind 25 SP (gegen RS 6) nötig. Bewegt sich die Schildkröte, muß jede AT mit einem Malus von 6 erfolgen. Bei einem Patzer (18-20) verletzt sich der Held an Spießen oder Sicheln. Von der Bastion (1) aus kann ein Gegner (wegen der langen Waffen) im Nahkampf angreifen.

(4) Der Antrieb erfolgt durch vier Insektenbeine aus massivem Kobolderz. Wer davon getreten wird (z.B. durch einen Patzer), erleidet 1W20+3 TP. Um ein Bein zu zerschlagen, sind 25 SP (gegen RS 8) nötig. Zu Bewegungsmalus, Patzer und Gegenangriffen siehe (3).

(5) Die Einstiegs Luke befindet sich auf dem Rücken der Schildkröte, in dreieinhalb Schritt Höhe. Um über das Halbrund des Rückenpanzers (Täuschzinnplatten auf Kobolderzbögen) zu klettern, ist eine *einfache Probe* nötig. Um die verriegelte Luke zu öffnen, sind 15 SP (gegen RS 8) oder ein FORAMEN für 20 ASP (Schloß-Modell Leonardo) nötig. Eine Leiter aus erzenen Messerklingen führt hinab. Hinabsteigen erfordert eine *Akrobatik*-Probe (+4, wenn die Schildkröte noch marschiert) oder verursacht 1W+5 TP (RS 1-4 je nach Schuhwerk von Tuch bis zu eisenbeschlagen). Spätestens wenn der erste herabgestiegen ist, greift eine Agrimothdienerin an, gekleidet in Schwarz und Rot, verziert mit Blechstreifen, bewaffnet mit zwei verwachsen-geschmiedeten Zerrbildern von Schmiedehämmern. Vorbereitungsgemäß tritt sie einen Kreis weiter in die Verdammnis und kann dadurch die metallene Inneneinrichtung beleben. Ihre höhnischen Flüche lassen sich allerorten Zangen, Hämmer und Mäuler bilden, die zubeißen (AT 10, 1W+4 TP) und die Opfer an den Wänden festhalten (KK-Probe+15, um sich oder jemand zu befreien).

Die Werte der Paktiererin:

MU 15; AT 12; PA 10; LE 45; RS 2

TP 1W+3; GS 1; AU 58; MR 9

(6) Das Innere der Schildkröte ist ein Agrimoth-Unheiligtum mit dämonisch verwachsenen Metallen. Die Rückwand mit der Leiter ist mit beschwörerischen Reliefs bedeckt. An der Stirnseite steht ein massiver Altar aus einer undefinierbaren Legierung voll Fratzen und Glyphen; auch im Boden befindet sich eine Inschrift. Dahinter steht etwas, das wie eine Statue oder Ritterrüstung aussieht. Bei genauer Betrachtung erkennt man, daß der Wagenlenker sich bewegt: Vom Altar abgewandt, blickt er aus einem Sehschlitz und führt zwei metallene Zügel, die

wohl zu den Rädern führen. Der Steuermann ist ein Paktierer, der vollständig mit der Maschine verschmolzen ist. Er kann, da Füße und Boden verwachsen sind, nicht ausweichen und fühlt jeden Treffer – ist aber praktisch unverwundbar (LE 1000, RS 8, MR 20). Versuchen Sie, die Spieler durch Rollenspiel seiner Qualen, durch Klugheitsproben u.ä. oder durch immer gefährlichere metallene Auswüchse der Wände zu überzeugen, daß den Steuermann totzuknüppeln kein gangbarer Weg ist. Im schlimmsten Fall schneißt sich die Luke zu und der Raum beginnt zur Todesfalle zu schrumpfen ...

Der Raum ist als Unheiligtum gestaltet, birgt aber zugleich die Lösung für seine Zerstörung. Altarinschriften und Wandbilder sind auch mit geringer Magiekunde als dämonologisch zu erkennen (v.a. wenn man die Belebung erlebt hat). Die Inschrift im Boden jedoch ist Bosparano: »Die Schildkröte bezwingt den Adler, weil dessen Versteck unbekannt ist. Nimmer wird der Adler fliegen. Leonardo der Mechanicus.« Was als Inschrift eines stolzen Konstrukteurs erscheint, ist für jeden, der Leonardo kennt, ein vielsagender Widerspruch. Denn der große Erfinder baut seit Jahrzehnten an Fluggeräten, die er gerne »Adler« nennt: natürlich hofft er, daß der Adler fliegen wird. Und sein Versteck sollte jedem klügeren Helden angesichts des Grundrisses der Schildkröte klar sein. (Gestalten Sie diese Information abhängig von der Beziehung der Helden zu Leonardo.)

(7) Der Geheimraum ist durch eine Geheimtür erreichbar, zu finden (wenn man danach sucht) durch *Sinnenschärfe*, zu öffnen, indem man seinen Finger in das Maul eines Adlerdämons legt und seine Zunge herabdrückt. (Falls hier alle Spieler kneifen wollen, verlangen Sie eine MU-Probe – und wer sie am besten besteht, hat »natürlich keine Angst«, auch wenn sein Spieler zittert und protestiert.) Machen Sie es spannend ... Außerdem findet sich (*Sinnenschärfe*-Probe) in der Mitte der Rück-

wand in Hüfthöhe ein Dämonenmaul, in dem ein graues Tuch gespannt ist.

Im Geheimraum steht eine zwei Schritt große Arcuballista. Eine *Mechanik*-Probe läßt vermuten, daß die Waffe in einem Bogen zur Luke hochgekurbelt werden kann; eine Probe+8 verrät, daß dies unmöglich ist. Die Waffe ist mit einem einzelnen Speergeschoß geladen. Der Schaft trägt eine Inschrift in Bosparano: »Leonardo verrechnet sich niemals.« Zielt man über Kimme und Korn, entdeckt man die Stelle, die mit grauem Tuch abgedeckt ist. Wird dieses entfernt, zeigt sich, daß das Geschütz auf den Steuermann zielt!

Finale: Steigern Sie spätestens an dieser Stelle die Spannung, indem das Innere des Erzenen Wagen bössartig wird und der Wagenlenker dämonische Flüche ausstößt. Um die Bedienung der Waffe zu begreifen, ist eine einfache *Mechanik*-Probe nötig, um sie auszulösen das Ziehen eines Bügels. Das Projektil (wieder einmal ein geflügeltes Geschöß, das dem Grauen der Götter gilt) trifft unfehlbar und tödlich. Sobald der Steuermann stirbt, fährt seine Seele in die Niederhöhlen, worauf auch Agrimoths Macht aus dem Artefakt entweicht. Klirrend und dröhnend verwandelt sich der Erzene Wagen in einen gewaltigen Haufen unbelebten Almetalls. Diese Szene können Sie nach Belieben spannend (herabfallendes Schrapnell) oder entspannend-unterhaltsam (harmloses Kollern) gestalten.

Für die Zerstörung der Stählernen Schildkröte können Sie – je nachdem, wie schnell die Helden sind – **150 bis 250 AP** verteilen, dazu eventuell Freiwürfe auf *Mechanik*.



Die Steinerne Riesenschlange von Paavi (8.-12. Stufe)

Meisterinformationen:

Dieses Szenario erfordert wenig Raffinesse, aber ausgeprägte Kampfstärke. Im Gegensatz zu den beiden anderen Gegnern kann dieser nur in die Flucht geschlagen werden, sein eigentliches Geheimnis wird in einem späteren Abenteuer enthüllt werden.

Allgemeine Informationen:

Das Gebilde hat die Form einer kolossalen schwarzen Schlange, über hundert Schritt lang und stellenweise über zehn Schritt breit. Das geöffnete Maul und die einzelne Augenöffnung darüber sind von etwa zwei Dutzend orkischen Bogenschützen besetzt. Eine gesamte weitere Kompanie leichtbewaffneter Plänkler eskortiert die Schlange beiderseits in lockerem Gänsemarsch – und in respektvollem Abstand.

Spezielle Informationen:

Das Gebilde besteht aus Basalt, einem schweren, harten Ge-

stein. Daß sich die Schlange bewegt, ist aus der Entfernung nicht auf den ersten Blick zu erkennen. Aus der Nähe erkennt man, daß das Schlängeln bachbettartige Spuren hinterläßt. Direkt daneben hat die Fortbewegung die beängstigende Wirkung einer sechs Schritt hohen Felswand, die sich unaufhaltsam seitlich ausdehnt und zurückzieht.

Meisterinformationen:

Die steinerne Schlange befand sich vor einigen Jahren noch in der Nivesensteppe. Die Norbarden verehrten sie als Hesindeheiligtum, bis der in orkischer Tradition stehende Magier Olochtai sie zur Beherrschung von Riesenkreaturen benützte. Erst die Sskrechu (Borbarads Statthalterin auf Maraskan) identifizierte das Bauwerk als kolossalen Golem aus dem Zweiten Drachenkrieg, von Pyrdacor geschaffen mit agrimothider Macht. Ihre Agenten erneuerten uralte Zauber und ließen die Schlange auf bislang unbekanntem Wege nach Tobrien kriechen.



Um an die Schlange heranzugelangt, müssen die Helden erst die gegnerische Eskortenlinie durchbrechen. Dies geschieht am besten mit einem tollkühnen Ritt. Falls die Helden nicht extrem stark sind, sollten Sie ihnen eine Einheit in Bannerstärke (50 Mann) mitgeben, die die Eskorte in einen Kampf verwickelt.

Die Werte eines Planklers:

MU 11 AT 10 PA 11 LE 30 RS 2 +1 (Holzschild)
TP 1W+3 (Axt, Brabakbengel oder Kurzsword);
GS 1 AU 41 MR 1

Der kolossale Golem braucht für die halbe Meile zum Wall eine halbe Stunde. Falls er ihn erreicht, braucht er anderthalb Stunden, um eine Bresche zu rammen. Der Basalt kann allenfalls geschrammt werden (RS 8), keine menschliche Magie erzielt ausreichend Schaden für einen Durchbruch (DESINTEGRATUS wirkt gegen magische Artefakte nicht). Wegen der Größe des Gebildes bleiben selbst Zauber wie AUGES DES LIMBUS oder NIHILATIO wirkungslos. Die Schlange kann ihr Maul (2) schließen, nicht aber die leere Augenöffnung (1). Die Aufgabe der Orks ist in erster Linie, diesen Zugang zum Agrimoth-Unheiligtum im Inneren (3) zu sichern.

Die Werte eines Orks:

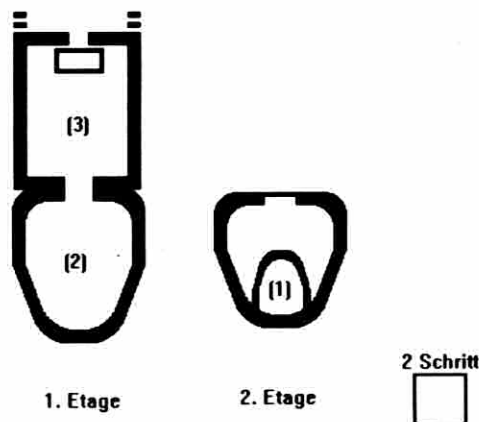
MU 13 AT 11 PA 10 LE 25 RS 3
TP 1W+3 (Kurbogen) / **1W+1** (Dolch)
GST 1 AU 38 MR 0

(1) Die obere Kopfhälfte (ab 2 Schritt Höhe) ist 4 bis 5 Schritt breit, 5 Schritt lang und 2 Schritt hoch. Durch die zwei Schritt große Augenöffnung kann man in die Höhle eindringen, an deren Rückseite eine Luke und eine Leiter nach (3) hinabführen.

(2) Die untere Kopfhälfte ist 4 bis 5 Schritt breit, 6 Schritt lang und 2 Schritt hoch (wenn das Maul geschlossen ist). Lassen Sie die Helden zunächst gegen die Orks im geöffneten Maul kämpfen und, sobald sie die Überhand gewinnen, zusehen, wie sich das Maul schließt. Damit ist der direkte Zugang nach (3) versperrt.

(3) Das erste Körpersegment ist 5 Schritt breit, 6 Schritt lang und 4 Schritt hoch. Hier hält sich ein Kultist in einem grünen Seidengewand auf: sein gesamter Körper und sein kahler Schädel ist mit grünen Schuppen tätowiert, dazu trägt er einige

Die Steinernen Schlange von Paavi



Dutzend Jadeschuppen in die Haut genäht (v.a. im Gesicht und auf den Handrücken).

Finale: Dringen die Helden ein, wendet er sich einem Altar an der Rückwand zu und fällt vor einem einzelnen faustgroßen Malachit, der wie ein lebendes Schlangenaug wirkt, beschwörend auf die Knie: »Herrin, was soll ich tun?« Ein sanfte, aber eiskalte Stimme antwortet: »Ganz einfach. Stirb!« Das Malachitauge birst in hundert Splittern, die den Kultisten sterbend niederwerfen. Aus dem Schlangenleib hinter dem Altar dringt ein unheimliches Zischen, gefolgt von einer stinkenden Gaswolke, dann einem giftigen Sprühregen und schließlich einem Hagel weiterer Splitter. (Veteranen des Abenteuers **Kommando "Olachtai"** werden sich erinnern, daß das Innere der Schlange voll Fallen war.) Zudem wendet die Schlange und beginnt scheinbar, sich einzurollen.

Erwecken Sie den Eindruck, daß im Inneren weitere Artefakte Selbstzerstörung zum Opfer fallen und daß die ganze Schlange zu bersten droht – sprich: daß die Helden ihr Werk getan haben und schleunigst den Rückzug antreten sollen. Steigern Sie die Bedrohung, bis die Helden fliehen. (Spieler sind insbesondere empfindlich, wenn sie glauben müssen, daß ihre Wunden zusätzlich vergiftet sind.)

Sobald die Helden draußen sind, spuckt die Schlange noch einige tote Orks aus und zieht sich dann, grünliche Schwaden ausstoßend, zurück. Gönnen Sie den Helden das Gefühl eines Teilsieges, auch wenn die Schwarze Schlange von Paavi in den folgenden Monaten ihr Unwesen weitertreiben wird.

Für die Vertreibung sind – je nachdem, wie wenig Verluste die Helden selbst erlitten – **100 bis 250 AP** zu verteilen.

Der Dschagganoth (10.-15. Stufe)

DIE WANDELNDEN FESTUNGEN

– 3 Kurz-Szenarien –

Meisterinformationen:

Dieses Szenario ist gefährlich, seine Lösung erfordert beträchtliche Heldenerfahrung; auch hier sind Mut, Geschicklichkeit und Klugheit noch bedeutender als Stärke oder Magie. Religiöser Rückhalt, insbesondere zu Ingerimm, oder gute Beziehungen zu Zwergen sind der Stimmung zuträglich.

Allgemeine Informationen:

Zuerst kaum merklich, dann zunehmend, bis kein anderer Gedanke mehr möglich ist, beginnt die Erde zu beben – stoßartig. Es ist, als ob ihr Würfel auf einer Söldnertrommel seid. Von Norden stampft eine kolossale Mißgeburt heran. Jedes seiner vier Beine ist wie ein Bergfried, jeder Schritt läßt ringsum Sprünge durch die Erde jagen und wirft noch dreißig Schritt weiter Mensch und Roß zu Boden. Die Schlachtreihe der Dämonenhorde beginnt, respektvoll eine viertelmeilenbreite Schneise zu öffnen. Tausende von Soldaten auf der Mauer formen mit der Hand abwehrend das gehörnte Dämonenhaupt. Ihr rechnet damit, daß ihr eine halbe Stunde habt, bis der Erderschütterer die Mauer erreicht: Wenn ihr dann noch lebt ...

Meisterinformationen:

Das versammelte dämonologische Wissen der Verbündeten reicht nicht aus, um zu bestimmen, was Borbarad hier aus den Niederhöhlen gerufen hat. Dschagganoth ist der tulamidische Ausdruck, den die alananischen Prophezeiungen im Original benützen. Amrifas nennt das *Arknum* den neungehörnten Erderschütterer, der dies vielleicht sein könnte. Die aventurische Geschichte jedenfalls kennt keine Beschwörung einer vergleichbaren Wesenheit. So gibt es wohl auch nur eine Waffe dagegen: göttlichen Beistand. Der Stein von Angbar, Ingerimms Talisman, ist, so die Sage, das Geschenk, das gegen Erdbeben schützt – und der zwergische Hochkönig Albrax Sohn des Agam führt eine direkt an Ingerimms Stein vom Bewahrer der Kraft höchstpersönlich geweihte Kugel mit sich, die den gleichen Zweck erfüllt, wenn auch mit deutlich geringerer Reichweite. Es gilt, den Talisman ins Innere des Dämons zu bringen! Wer immer ihn trägt, muß den Stein, in ein mit Ingerimmsrunen besticktes Ledertuch gehüllt, am Leib tragen – und mit seinem Leben verteidigen. Da die Helden jede Unterstützung brauchen, können Sie ihnen ein Banner zwergische Armbrustschützen und, sofern sie Bedarf haben, ein oder zwei Magier mitgeben; all diese Verbündeten können ohnehin nur beim Eindringen, nicht aber im Inneren helfen.

Der Dschagganoth ähnelt einer kleinen mittelaventurischen Hochburg, die auf vier Rundtürmen daherschreitet. Bei einer Seitenlänge von 20 Schritt erreicht er eine Höhe von 12 Schritt. Die Beine nehmen die halbe Höhe ein und haben einen Basisdurchmesser von 8 Schritt. Zwischen den Säulenbeinen klafft eine trügerisch freie Fläche von etwa 4 Schritt Durchmesser – stünde das Unwesen still. Das gesamte Gebilde scheint aus grob aneinandergefügtem, grauem Fels zu bestehen, der von widerlich pulsierenden, violetten Adern durchzogen wird; um auch nur eine Scharte zu erzielen, muß RS 10 durchschlagen

werden. Alle Wände haben eine Dicke von ca. 1 Schritt. Aus den Außenwänden im oberen Teil ragen insgesamt acht Hörner, allesamt zwei Schritt lang, schwarz und so kalt, daß Fleisch daran sofort festfriert.

Der Dschagganoth bewegt alle 3 KR ein Bein und legt dabei jeweils W6 Schritt zurück – ruckartig. Bei Bodenberührung sind im Umkreis von 50 Schritt *Körperkraft*-Proben nötig: (–5 bis 40 Schritt, unmodifiziert bis 30 Schritt, +3 bis 20 Schritt, +6 bis 10 Schritt, +10 in nächster Nähe). Zwerge erhalten generell einen Bonus von 2 für diese Proben, der Helden, der den Talisman transportiert, einen Bonus von 5 Punkten, die Helden in direkter Nähe einen von 3 Punkten. Um physikalische Diskussionen zu vermeiden: Die Erschütterungen sind niederhöllischen Ursprungs und nicht mit Ingerimms natürlichem Zorn vergleichbar. Jedes Bein steht 11 KR lang (also etwa 20 Sekunden) still. Wer aus irgendwelchen Gründen vor ein schreitendes Bein gerät, wird 1W20 Schritt weit geschleudert (1W20+5 TP); das gilt auch für Reittiere. Wer unter ein Bein gerät, hat nur einen Trost: sein zermalmter Leib kann nicht einmal mehr von einem Nekromanten belebt werden! (Bringen Sie nur Helden mit ausreichend zuverlässigen Werten in die Situation, sich unter einem herabstampfenden Bein wegrollen, -hechten oder teleportieren zu müssen.

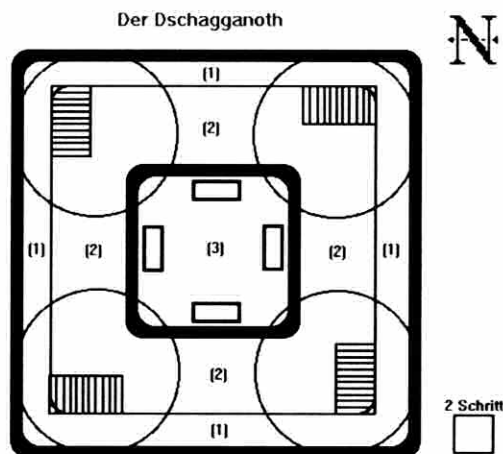
Die Mauerkrone ist mit Heckenschützen im Abstand von 3 Schritt besetzt. Bei Enterversuchen wirft die Hälfte statt dessen mit Steinen.

Die Werte eines Bogenschützen:

MU 12 AT 13; PA 10 LE 35 RS 3

TP 1W+4 (Langbogen) / 1W+4 (Stein) / 1W+1 (Dolch)

GS 1 AU 47 MR 3



Klettern: Wegen der Brockenbauweise sind die Turmwände theoretisch erkletterbar. Ein Held kann je KR 1 Schritt Höhe erklettern, das doppelte, wenn die Probe auch mit einem Malus von 10 gelungen wäre. Setzt sich der "bekletterte" Turm in

DIE WANDELNDEN FESTUNGEN

– 3 Kurz-Szenarien –

Bewegung, müssen zwei zusätzliche Proben gelingen: +5 bei Beginn des Schrittes, +8 beim Aufsetzen. In der oberen Hälfte, in der "Burgwand", wird der Held jede dritte KR durchgeschüttelt (Probe um 3 erschwert). Bei einem Treffer ist eine zusätzliche Probe+SP nötig. Mißlingt eine Probe um mehr als 10, stürzt der Held ab;

ansonsten gewinnt er einfachkeine Höhe. Ein Fall verursacht bei gelungener Körperbeherrschungs-Probe 1 SP je Schritt Höhe, ansonsten 1W SP pro Schritt Höhe.

Wurfhaken (nach der Erstürmung des Walles frei verfügbar) müssen mit einer Fernkampf-Probe(Wurfbeil)+10 über die Mauerkrone plziert werfen, ersparen beim Klettern aber alle Mali durch Erschütterungen. (An den Hörnern wird jedes Seil sofort durchgesengt.) **Sturmleitern** sind dem Wall des Todes angemessen, also höchstens 10 Schritt hoch: auf ihnen gewinnt jeder Held 2 Schritt Höhe je KR. Nach 3 KR jedoch kippt selbst die bestplazierte Leiter ...

Machen Sie sich darauf gefaßt, daß Ihre Helden ungewöhnliche Maßnahmen setzen, um in den Dschagganoth zu gelangen. Versuchen Sie, Einzelvorstöße zu verhindern, notfalls, indem Sie übereifrige Helden von der Mauer schießen. Einen Sturz aus 12 Schritt Höhe sollte ein Held dieser Stufe noch einigermaßen wegstecken können ...

"Gebt uns Deckung": Eine fast unvermeidbare Maßnahme ist Sperrfeuer gegen die Mauerbesatzung, entweder durch die Zwergenkompanien oder durch flächenwirksame Magie. Versuchen Sie, durch Zu- oder Abnahme des Widerstandes ein koordiniertes Vorgehen zwischen den Helden und ihren Verbündeten zu erzeugen – und dafür zu sorgen, daß alle Helden in die Burg eindringen können. Besonders ungeschickten Helden schicken die Magier vom Konzil der Elementaren Gewalten vom Wall aus einen Luftdschinn, der bis zu drei Personen emporträgt.

(1) Der Wehrgang, ebenfalls aus geädertem Fels, ist zwei Schritt breit. Daneben geht es dreieinhalb Schritt in den Burghof hinab. Vier Treppen, die Stufen mit Fratzen verunstaltet, führen hinunter.

(2) Der Burghof läuft, 4 Schritt breit, um den Bergfried herum und ist üblicherweise unbesetzt. Warnen Sie alle, die hinabspringen wollen (z.B. von einer SOLIDIRID-Brücke) vor dem harten Felsboden. Unter den Treppen liegen die Bündel und Tornister der halben Kompanie.

(3) Der Bergfried ist ein exakt würfelförmiger Klotz von 6 Schritt Kantenlänge. Einziger Zugang (um die dämonische Symmetrie der Vier nicht zu stören) ist eine Luke auf dem Dach. Die Wände sind wie üblich zu erklettern, nur wird das letzte Stück von steinernen Klauen und Mäulern bedeckt (eine *Kletter*-Probe+5, eine Probe –4). Neben der Luke stehen zwei Onager (Katapulte), ausgerichtet, um die Mauer beiderseits unter Beschuß zu nehmen, sobald der Dschagganoth eine Breche geschlagen hat. Als Munition liegen 10 Schädel bereit, mit APPLICATUS und aggressiven Zaubern (AUGE DES LIM-

BUS, DESINTEGRATUS, CALDOFRIGO) belegt. Vor allem ist das Dach mit einem in Stein gemeißelten PANDÄMONIUM bedeckt: pro Rechtschritt 10 Klauen, 5 Tentakel und 1 Maul. Wer sich an der Luke zu schaffen macht, ohne daß seine Seele Agrimoth gehört, aktiviert den Zauber. Um die verriegelte, maulartige Luke zu öffnen, sind 40 SP (gegen RS 8) mit magischen Waffen oder Zaubersprüchen, ein PENTAGRAMMA+4 oder ein anderer angemessener Exorzismus nötig.

Sorgen Sie an dieser Stelle für Spannung: Vom Dach aus haben die Helden einen atemberaubenden Blick. Betonen Sie, daß selbst der Wall des Todes diesem Ungeheuer nicht standhalten kann. Der Erderschütterer ist nur noch hundert Schritt vom Wall entfernt, die inzwischen ihrer dämonischen Natur beraubte Mauer beginnt zu bröckeln und zerreißen, die ersten Verbündeten stürzen auf dem Wehrgang zu Boden.

Finale: Eine 6 Schritt hohe Leiter aus Krallen führt ins Innere des Unheiligtums. Beschreiben Sie den gleichermaßen Ehrfurcht wie Widerwillen erzeugenden hohen Raum mit drei Mannslängen hohen Reliefs vielgehörnter Diener Agrimoths. Im auf den vier Altären flackernden Opferfeuer scheinen alle Einbauten von dämonischem Leben erfüllt.

Verteidiger sind acht Agrimothdiener in Schwarz, Rot und Metall (Werte siehe **Der Erzene Wagen (5)**). Ihre gefährlichste Beschwörung sind Stalagmiten, die plötzlich aus dem Boden brechen, oder von der Decke fallende Stalaktiten. Dazu kommen wieder Attacken der Wände: 6 Schritt hohe Dämonen, deren Gliedmaßen halb aus der Mauer wachsen!

Für die Dramaturgie orientieren Sie sich an einem Ballspiel (ohne dabei Komik entstehen zu lassen): Der Talisman muß nacheinander alle vier Altäre berühren und schließlich im Zentrum des Dschagganoth seine endgültige Wirkung entfalten. Die Paktierer fühlen instinktiv, daß sie den Talisman aufhalten müssen, können ihn aber nicht berühren; ihre Attacken gelten daher dem Träger. Ihre Haßschreie und Flüche müssen den Gefährten klarmachen, daß sie daher die "Blocker" spielen müssen, die ihrem Träger den Weg freikämpfen. Die Verteidiger werden von Altar zu Altar bösartigere Methoden einsetzen. Imman mit Waffen – das gab es nicht einmal zu Kaiser Pervals Zeiten! Und bei jedem dritten Manöver bebt das ganze "Stadion" ...

Der Untergang des Dschagganoth erfolgt dramatisch langsam, aber schließlich in spektakulärem Umfang. Jede Altarberührung ruft ein ertümelndes Stöhnen hervor und ein zitterndes Beben, das sich deutlich von den monströsen Erschütterungen unterscheidet – jedesmal stärker werdend. Wird der Talisman im Zentrum des Raumes abgesetzt, ertönt ein letzter ohrenzerfetzender Schrei, während sich Sprünge über das ganze Unheiligtum auszudehnen beginnen. Geben Sie den Helden genau die Zeit, die sie brauchen, um sich (und den Stein von Angbar) zu retten – aber keine Sekunde mehr. Mindestens zwei Helden sollten sich für einen Sprung aus 12 Schritt Höhe entscheiden müssen! Schließlich birzt der Dschagganoth und hinterläßt einen Krater, in dem man ein Kriegsschiff versenken könnte – fünfzig Schritt von der deutlich ramponierten Mauer entfernt. Die Helden sollten durch fliegende Splitter schließlich noch so sehr verletzt werden, daß ein Ausfall unternommen werden muß, um sie zu retten.

Für die Zerstörung des Dschagganoth sind – je nachdem, wie schnell die Helden sind (Koordinierung beim Eindringen und im Unheiligtum) – **300 bis 800 AP** zu verteilen.



Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Der Fall des Dämonenmeisters

Schlacht an der Trollpforte endet mit Verschwinden Borbarads. Keine Beweise für endgültige Vernichtung. Viele Opfer auch in den Reihen der Zauberkundigen. Schwarze Schergen weiterhin aktiv.

Wahrheit/Perricum: Die Schlacht an der Trollpforte – von vielen schon jetzt als *Dritte Dämonenschlacht* bezeichnet – ist geschlagen, und auch wenn sich noch keiner der Strategen des Reiches an eine endgültige Bewertung gewagt hat, so kann doch gesagt werden, daß die magische Gefahr, die vom vielfach verfluchten Dämonenmeister ausging, auf absehbare Zeit gebrochen oder doch deutlich gemindert ist. Untersuchungen der Aura über den Schwarzen Landen – auch auf Maraskan und im Eernen Schwert –, die von mutigen Limbologen durchgeführt wurden, konnten keine Präsenz feststellen, die an Macht oder Struktur der borbaradianischen gleichkommt.

Einen Beweis für die Vernichtung des Sphärenschänders gibt es nicht, sind doch diejenigen, die ihm in der Schlacht als einzige von Angesicht zu Angesicht gegenüberstanden – die sogenannten *Gezeichneten* –, entweder verstorben oder verschwunden.

In weltlicher Sicht kann die Schlacht, die keinen Sieger kennt, wohl als das größte Gemetzel der Neuzeit bezeichnet werden. Einige Regimenter des Kaiserreiches wurden vollständig vernichtet, während beim Heerbann der Rondrianer mit Verlusten in Höhe von 9/10 der kämpfenden Truppe gerechnet werden muß. Auch viele Zauberkundige haben in dieser gigantischen Schlacht ihr Leben gelassen: Die Akademie von Schwert und Stab muß ebenso wie die Akademie der magischen Rüstung bis auf weiteres ihren Lehrbetrieb einstellen, gleiches gilt für die Schule der Austreibung zu Perricum – bei den beiden erstgenannten Akademien, weil viele Lehrmeister entweder zu Boron gefahren oder auf

Alonde ans Krankenlager gefesselt sind, bei der letztgenannten, weil alle nur halbwegs kompetenten Seelenheiler und Exorzisten sich um die Überlebenden der Schlacht kümmern. Ebenfalls verstorben sind viele freischaffende tulamidische Magier, die mit ihren Bannsprüchen den Wall des Todes lange Zeit frei von Zauberkreaturen des Gegners hielten. Zu den Gefallenen zählen ebenfalls etliche Töchter Satuaras, Druiden sowie einige Geoden der Angroschim sowie fast das komplette Detachment der Elfen, die auf der Seite der Verbündeten in den Kampf eingriffen und die sich schließlich schier in thorswalscher Wut auf die schrecklichsten Kreaturen der Feinde stürzten.

Auch über die erschlagenen Feinde liegen noch keine Berichte vor, doch muß man davon ausgehen, daß viele der höchsten Handlanger und Speichellecker des Dämonenmeisters weiterhin ihr Unwesen treiben, namentlich die Magi Galotta und Keraan und der Reichsberräter Marschall Haffax. Ebenfalls angenommen werden muß, daß der widernatürlich belebte Drache Rhazazor noch sein Unleben fristet, und man darf zudem davon ausgehen,

daß Haffax die von ihm tyrannisierte Insel Maraskan nicht ohne einen Statthalter zurückgelassen hat.

Diesen zukünftigen Gegnern stehen sicherlich noch viele Schergen zur Verfügung, die weiterhin die zwölfgöttlichen Lande bedrohen, sei es, weil menschliche Söldner sehr wohl wußten, daß sie von den Truppen der Verbündeten kaum Gnade zu erwarten hatten, sei es, daß sie durch dämonischen Einfluß bereits derart verunstaltet oder im Geiste pervertiert wurden, daß ihnen ein normales Leben unter Menschen nicht mehr möglich ist.

Des weiteren sind momentan die Sichten von Dämonen schier nicht mehr zu zählen, vor allem solcher Dämonen, die offensichtlich ohne Sinn und Zweck durch die Lande marodieren – vermutlich ein Nebeneffekt vieler aufgelöster Pakte und Bünde.

Und falls Borbarad tatsächlich vertrieben oder gar vernichtet und damit das große Hemmnis für die Machtgier skrupelloser Elemente zur Seite geräumt ist, muß man befürchten, daß nun viele dieser Schurken versuchen werden, die Situation im Osten des Kontinents zu ihrem Vorteil auszunutzen.

Sultan Hasrabal neuer Leiter der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Punin. Der Bezwiner der abtrünnigen Belizeth Dschelefsunni von Rashdul, Sultan Hasrabal ben Pakuban, ist vom Rat der Großen Grauen Gilde des Geistes als neue Spektabilität der Pentagramm-Akademie anerkannt und bestätigt worden. Damit kehrt diese Magierschule auch formell in die Reihen der regulären graumagischen Akademien zurück. Sultan Hasrabal erhielt für seinen Einsatz in Rashdul und in der Gorischen

Wüste die Auszeichnung des Grauen Einhorns mit Mondsteinen & Aladamal, die allerhöchste Ehrenmedaille der Grauen Gilde. Die gleiche Auszeichnung darf der Orden der Grauen Stäbe seiner imposanten Trophäenliste hinzufügen, während der zuständige Großmeister Turlisin von Borbra zu Ancho pal schon demonstrativ unerwähnt blieb – ein vielversprechendes Schweigen über den früheren Gildentreuebrecher.

Schicksal des Carlisin von Borbra ungewiß. Dennoch Freisprechung durch den Gildenrat

Punin. Das genaue Schicksal des Anchopaler Großmeisters der Grauen Stäbe, Carlisin von Borbra, nach seiner Rückkehr aus der Gorischen Wüste ist ungewiß. Nach den Worten seiner Gemahlin hat er sich schwer verletzt und am Ende seiner Kräfte an einen abgeschiedenen Ort zurückgezogen, nach Auskunft der Ordensburg Anchopal hat er aus diesen Gründen auch seine Ordensämter vorerst niedergelegt. Der Kapitelrat der Ordensburg hat daher den bisherigen Ordenshausleiter von Rashdul, Magister Thorstor ben Thortwulf, nicht zuletzt wegen seiner bei der Besetzung der Rashduler Dämonologen gezeigten Fähigkeiten zum einstweiligen Statthalter der Ordensburg Anchopal ernannt, bis eine endgültige Regelung gefunden ist. Magister Thorstor ist ein im Söldnerlager bei Lanka geborener Thortwul-

ler, der bei einem privaten Lehrmeister die Zauberei und die tulamidische Lebensart erlernte.

Währenddessen hat der Rat der Großen Grauen Gilde befunden, daß Magister Carlisin die ihm auferlegte Aufgabe, für den Kampf wider den Dämonenmeister Borbarad das Desiderat zu finden, erfolgreich abgeschlossen habe. Die gegen ihn verhängte Disbocatio, der Ausschluss von allen Gildenämtern, wurde daher aufgehoben, und auch die Wieder-Aushändigung des Rohalsstabes Ferruginion in Aussicht gestellt. Aus Anchopal war bereits zu hören, daß man diesen Beschluß der Gilde mit Genugtuung zur Kenntnis nehme und daß beschlossen worden sei, Magister Thorstor ibn Thortwulf zum bevollmächtigten Empfänger und Verwahrer des Rohalsstabes zu erklären.

Änderung des Lehrplans in Rashdul?

Rashdul. Während die selbstherrliche Änderung der Lehrpläne durch Frau Belizeth der Anstoß zu ihrem Abstieg und Sturz war, scheint die Graue Gilde ihrem Nachfolger Hasrabal weitreichende Freiheiten in der Führung der Pentagramm-Akademie zuzugestehen. So darf man davon ausgehen, daß nun, da die Lehrstühle für Dämonologie verwaist sind, auch keine Dämonenbeschwörer neu an die Akademie berufen werden, sondern daß dieses Fachgebiet zugunsten der Dschinnenkunde völlig aufgegeben wird.

Zuflucht für Rashduler Dämonologen?

Brabak. Die Leiterin der schwarzmagischen Dunklen Halle der Geister, Magistra Demilioe, hat Zöglingen der Rashduler Schule angeboten, als Gäste an ihre Schule zu kommen. Zwar richtet sich die Einladung offiziell nur an jene Adepten, die vom Gericht der Grauen Gilde freigesprochen wurden, bei dem Ruhm, den die Heimatstadt der Dunklen Halle jedoch als Zuflucht gesuchter Verbecher genießt, fragt man sich, ob nicht auch die entkommenen Schüler der Dämonologin Belizeth Oscheleksunni angesprochen wurden. Insbesondere ist dabei an die drei Adepten Ayscha Muradsummi, Omar al-Dhibbi und Marsilio di Cerastelli zu denken, die auf dem Wege nach Punin zu ihrer Gildengerichtsverhandlung in Alhanadistan von unbekannter Seite befreit wurden und seitdem flüchtig sind.

Schwere Erschütterungen der Sphärenstruktur.

Thorwal/Khunchom/Festum. Wie mehrere Akademien und Privatgelehrte übereinstimmend berichten, ist das gesamte Geflecht magischer Energien in Unordnung geraten und auch weiterhin in Bewegung. So wurden nicht nur die Verschiebung oder gar das zeitweilige Erlöschen einiger Kraftlinien gemeldet, sondern auch Spontanmanifestationen transsphärischer Erscheinungen, teilweise Elementartransformationen und sogar Astralfuktuationen, die mit unkontrollierbaren Kraftverlusten selbst bei einfachen und wenig aufwendigen Zaubern bis hin zu zeitweiligen Zaubernunfähigkeiten einhergingen.

Sämtliche dieser Vorfälle sind wohl in der Nähe der Schwarzen Lande besonders häufig, jedoch auch bis nach Olport und auf die Zyklopeninseln zu registrieren gewesen.

Der nächste Salamander

kommt bestimmt, und auch mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit im **Aventurischen Boten** Nummer 77 – was den Inhalt angeht, können auch wir nur spekulieren. Die sicherste Vermutung ist jedoch: viele Seiten Regelanfragen und -antworten ...



An dieser Ausgabe des Salamander waren beteiligt: Heike Kamaris, Jörg Raddatz und Thomas Römer

Die Schlacht ist gewonnen – der Kampf geht weiter!

Die Götter zum Grube zu dieser weiteren Notausgabe des Salamanders im **Aventurischen Boten**. Auch wenn die weltliche Perspektive der Schlacht eher düster zu nennen ist, so haben die Kämpferinnen und Kämpfer mit Schwert, Gebet und Zauberspruch auf magischer Ebene einen großen Sieg errungen.

Die größte Gefahr – die Weltherrschaft des Dämonenmeisters – ist gebannt, und doch sind wir noch lange nicht so weit, daß wir in Feierlaune geraten könnten (vom Verlust vieler Freunde und Kollegen ganz abgesehen).

Das Schwarze Reich hat mit Magiern wie Xeraan und G.C.E. Galotta, mit Heerführern wie Helme Haffax und Lutisana von Perricum, mit dem untoten Rhazzazor Gegner, die wir keinesfalls unterschätzen sollten, mit den Dämonenarchen und den Wandelnden Festungen Kriegsgerät (?) enormer Macht – und ohne einen verbindenden Meisterplan eine chaotische Bösartigkeit, die sich schon morgen in erneuten Heerzügen äußern könnte (auch, wenn man annehmen muß, daß die Kräfte des Gegners ebenso erschöpft sind wie unsere eigenen).

Was wir jetzt benötigen, ist Wachsamkeit sondergleichen; nicht nur, um ein eventuelles Wiedererscheinen Borbarads früh zu bemerken, sondern vor allem, um die Grenzen zu bewachen – vor allem jene, die eigentlich hinter der Front liegen ...

—Gareth, 26. Rahja 1021 BF; Rhenaya da Corallido, M.e.o., ODL, CRS; Schriftleitung des Salamander

REGELSERVICE

„... Wir können Ihnen zwar nicht umgehend eine Antwort liefern, dafür aber eine, die allen Lesern hesindegefügig weiterhilft ...“

Regelanfragen zu Zauberei und Götterwesen an:

Thomas Römer
–Salamander–
Voedestr. 86
44866 Bochum

Die Fragen werden von uns gesammelt, zu Themengebieten zusammengestellt und in unregelmäßiger Folge im Salamander beantwortet – beigesetztes Rückporto ist zwecklos.

Außerdem sind wir auch via elektronischem Limbus erreichbar; die entsprechende eMail-Adresse lautet thomas@fanpro.com. Zudem sind alle Magic-Regelfragen aus dem Salamander auch auf unserer Homepage abrufbar ...

Bittere Wahrheit

Eine Stellungnahme des Greifen

Stets unter dem Befehl des Herre PRAios und vornehmlich in diesen Zeiten, darf die Wahrheit ein keinster Weise entstellt, gekürzt oder einem weltlichen Zwecke unterstellt werden. Daher sei zum Tode des vormaligen Heliodan folgendes ergänzt:

Wahr ist: Jariel Praiotin XII. Heliodan verstarb am 9. Ingerimm des Jahres 2513 kirchlicher Zeitrechnung kurz nach Beginn der zehnten Abendstunde. Er verstarb, nachdem wir die Invasion der Borbaradianer auf Maraskan und die Ereignisse betreffend Dimiona von Zorgan besprochen hatten. Nicht der Wahrheit entspricht, daß er 'aufgrund übermäßiger Seelenpein' verstarb, wie die Wortwahl des Berichterstatters des Aventurischen Boten dem Leser nahelegt. Wahr ist, daß Seine Erhabene Weisheit durch meine Hand und auf sein Bitten zu Tode kam.

Nachdem wir die maraskanischen Themen behandelt hatten und auf Aranien zu sprechen kamen, nachdem er den Bericht des Zorganer und des Khunchomer Tempels gelesen hatte, verfärbte sich sein Gesicht, und er begann, wüste Drohungen gegen die selbsternannte Moghuli auszustoßen. Er hieß mich, einen Befehl aufzusetzen, der Seiner Eminenz Gerowin sämtliche Truppen der Gemeinschaft des Lichts unterstellte und diese in Richtung Llanka und Elburum in Marsch setzte. »Damit rechnet diese Hexenschlampe nie. Die Rache ist unser, und sie wird fürchterlich sein«, waren seine Worte. Als ich meine Einwände bezüglich des Abzugs der Kirchentruppen von der Trollpforte mittels der ersten Strophe des 44. Gurbanischen Chorals – *Geeint zum Streit* – bekräftigte, wandelte sich seine Gesichtsfarbe erneut, und mit einem Stöhnen sackte er zusammen.

Ich ließ meinen Blick schweifen, ob vielleicht – wider alle Möglichkeiten – ein Yel' Arizel in die Gemächer eingedrungen war, doch konnte nichts

entdecken. Als ich mich wieder umdrehte, schien Seine Erhabene Weisheit von seiner Rage genesen, denn er betrachtete kopfschüttelnd den Befehl, den ich pflichtgemäß niedergeschrieben hatte. »Ich fürchte, ich habe mich vergessen«, kommentierte er mit matter Stimme. »Es ist schon eine schreckliche Pein, mit ansehen zu müssen, wie alles, was man aufgebaut hat, in Scherben geschlagen wird.« Wir wandten uns dem Thema Trollpforte zu und besprachen die Lage gut eine weitere halbe Stunde, als er plötzlich, wie in den letzten Jahren das ein ums andere Mal, den Kopf zur Seite legte, um »den Alveraniaren zu lauschen«, wie er es nannte.

»Greif, ich denke, ich habe einen Plan«, sprach er unvermittelt, »wie wir die Schwarzen Horden vernichten können. Und wie die Macht und das Ansehen unserer Heiligen Gemeinschaft dadurch steigen würde. Stellt Euch vor, der Reichsbehüter stürbe ...«

Da wußte ich, ohne daß ich eine Präsenz spüren mußte – es wäre auch keine zu spüren gewesen –, daß kein geistesverwirrender, minderer Dämon im Raume war, sondern daß in dieser Stunde der Schwarze Herr der Rache seine Gelegenheit nutzte, die Seele des höchsten Dieners seines alveranischen Widerparts zu verderben. So ist es in Ilnunestras Kosmogonika überliefert, daß jeder Herr einer finsternen Domäne einmal im Leben eines Geweihten die Möglichkeit hat, den Diener seines Gegenspielers zu versuchen und zu verführen. Und, fürwahr!, der Rachedurstige hatte die Zeit gut gewählt. Zum ersten Mal sah ich mich gezwungen, den lodernden Blick herabzurufen, als ich Seiner Erhabenen Weis-



Jariel Praiotin XII. Heliodan

heit zu Ohren brachte, was er getan, um die Einheit der Lichtgemeinschaft zu retten und daß er all dies jetzt mit einem Federstrich beenden wolle.

Was mit einem amüsierten »Ich weiß, Greif, was ich getan habe, aber die Zeiten haben sich geändert«, begann, steigerte sich zu Anschuldigungen, ich würde ihn von den nötigen Taten zur Rettung der Welt abhalten, über Flüche in wüstester alfanischen Söldnersprache bis hin zu einem *damnatus*, einem Kirchenbann. Ich aber hielt stand, denn der Wille PRAios' war mit mir, und schließlich stieß er einen Schrei aus, zerschmetterte mit einem Fausthieb sein Weinglas, um mit den Schmerzen zu Verstand zurückzufinden – und erneut in sich zusammenzusinken.

Seine letzten Worte waren: »Beim Licht! Ich bin ein alter Mann! Ein weiteres Mal kann ich nicht standhalten. In nomine Praios', Greif, Ihr wißt, was zu tun ist.« Worauf ich ihn erschlug.

Wahr ist also, daß auch die Seele der Höchstgeweihten von den Erzdämonen versucht und von ihrem rechten Wege abgebracht werden kann. Wahr ist aber ebenfalls, daß die Seele Seiner Erhabenen Weisheit den Körper zwar nach durchlittener Pein, doch letztlich im Zustand der Reinheit verließ.

tr

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, daß Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von DM 1,10 verwenden.

Außerordentlich gratulieren wir sowohl Erleucht/Dschindar von Falkenberg-Rabenmund und Hochgeborenen Yanis zur Geburt Ihrer Tochter Yaquira Brinaya. Dennoch kommen wir nicht umhin, uns zu fragen, welche Intention der Verweser Almadas und seine liebreizende Gemahlin hatten, als sie ihrem Töchterlein diesen Namen gaben. Wenn sie "Ober-Yaquira" genannt würde, wäre dies ja ein deutliches – und äußerst zu begrüßendes – Zeichen zu einer Annäherung an das Horasrecht, um die unnatürliche Spaltung des Lieblichen Feldes (Königreich Yaquira) und Almadas (Protektorat Ober-Yaquira) zu beenden. Man möge auf weitere Signale aus Almada achten – und vor allem die genaue Einhaltung aller Passides Verträge von Weideth, denn ein gebissener Hund wie das Mittelreich ist zumeist noch gefährlicher!

Geron von Irendor

Was seh' ich da beim Wirtshausschild?
Havenabrau – erfrischend mild!

Rondra, Travia und Rahja zum Gruße, ihr tapferen Mittelreicher!

Vernimmt denn freudige Botschaft in diesen dunklen Tagen! Es begab sich zur Heerschau in Trallop, daß Isewude von Spillenstein zu Hölderling, Vogtin zu Hzgl. Nordheim und Knorrhold von Harffenberg-Binsböckel, Baron zur Bollinger Heide sich bei Rondra schwuren, einander zu lieben und zu ehren bis an das Ende ihrer Tage!

Mögen die Leuin, die gütige Herrin und ihre schöne Schwester allzeit über das Paar wachen und ihrer Liebe Kraft geben, auch in dieser dunklen Stunde Seite an Seite zu bestehen!

Das kunterbunte Ordensband vom eiligen Karabustel gibt euch bekannt:

Wir rufen nun alle unsere Freunde auf, sich in der Barone Dergelstein zu treffen. Da gibt es ein großes Fest, und da wollen wir doch nicht fehlen. Unser Großkleister höchstselbst wird natürlich ebenso auch kommen, das wird eine nette Feier werden.

Das Pavanische Paar gibt den Sieger des Portraitwettbewerbs (AB 73) bekannt: Se. Gnaden **Venatius Taranelli**, Draconiter aus Silas (Christopher Wille), ist von nun an Edler zu Eskenderun.
Ita sit in nomine nostro.

Der Rollenspiel-Film

Der Film "Schwertmeister-Exodus" erzählt die Geschichte eines jungen Helden aus Havena, gespielt von Josef Santo, der eines Nachts seltsame Träume hat und eine geheimnisvolle Landkarte findet, die ihn über die Grenzen Aventuriens hinausführt, in ein Land, in dem es große Herausforderungen geben soll, in dem Abenteuer darauf warten, bestanden zu werden, ein Land, in dem das Gerechte unrecht erscheint und das Unrechte gerecht ist – Tharun, das Land hinter Aventuriens!
Der Film dauert ca. 90 Minuten und ist mit Begleitheft für DM 25,- (inkl. P & V) erhältlich bei: **Cocot FV c/o Michael Kummer**, Tulpenstr. 16, CH-9533 Kirchberg, Tel. +41 (71) 9312632

Seine Hoheit Carl I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal etc. pp. geben bekannt:
Aufgrund der erschütternden Vorkommnisse, welche sich in Unserem Nachbarland Andergast zugetragen haben, und hinsichtlich der ungeklärten Situation haben Wir von Stund an den Ausnahmezustand über das Herzogtum Engasal verhängt! Die Grenzen zum Königreich Andergast bleiben bis auf Weiteres geschlossen. Handelsreisende und Besucher des Herzogtums sind dringend gebeten, die Anreise nach Engasal über Nostria oder Thorwal vorzunehmen. Sämtliche wehrfähigen Männer und Frauen des Herzogtums sind zur Verstärkung des engasalischen Heeres verpflichtet. Gleiches gilt für den Lehrkörper und die Scholaren der Hohen Schule der Sexualmalmie zu Engasal. Unsere Verpflichtungen als Ehrenbruder und Magister Ordinis ODL werden entsprechend dem engasalischen Kompatibilitäts-gesetz erfüllt.

DSA-Heldenbrief V 4.0 für EXCEL ist fertig!
Eigene Folder für: Grundwerte, Heldenbrief & Talentspiegel, Magiebögen, Geldverwaltung. Aus den Grundwerten werden dann im Heldenbrief, Magiebogen und Dukatenbogen die Werte für z. B. MR, AT, PA, FK, AU, GE, BE, RS, BE-Malus, Würfelwerte (FK) und -proben berechnet, zwei Schmuckschriften und VIELLES mehr, was hier aus Platzgründen nicht beschrieben werden kann! Alles in allem sehr umfangreich, und weitere Ideen (z. B. Farbausdruck, Tabellenwerte) sind in Arbeit für V 5.0! Die Probeversion gibt es gegen DM 5,- (Münze/ Schein) auf 1.44"/PC-Disk, die Vollversion gegen DM 20,- (Scheck/ Schein), bei: **HaGue Nikolayczyk, Klingerstr. 5, 51143 Köln**, im FIDO-NET außerdem unter: **FREQUEST bei 2:2453940 DSAHELD.ZIP** und im Internet unter: **members.xoom.com/hague**

Kvrasim Hellebarde!!

Es wird in unserem Quillyana keine "Redaktion" geben!! Es wird kein Baum gefällt und kein Steinhaus gebaut werden!! Wir wurden weder gefragt noch gebeten, Euch in unsere sala aufzunehmen. Wir wünschen Eure "Segnungen" nicht!! Wenn Ihr anfragt, "Kvrasim" zu besiedeln, werden wir Euch bitten zu gehen.
Fincol Auenpfel, Sprecher der Wald- und Auellensippen von Quillyana

Erbaulich, wohlschmeckend und famos, schmeckt Engasal-Wein im Prais!

Die Bierbrauerei Bartelbaum zu Khetu tut kund:

Scheint Prais stark auf dich hernieder, fährt Müdigkeit in deine Glieder, sehnst du dich nach nem guten Bier, so trink Bartelbaum Reibier, das empfehl ich dir! Bartelbaumbier, das Bier der Kemis!

Ich, die Piratin Tatjana Elonhar, Kapitänin der kleinen, schnellen, aber geringfügig überbewaffneten Karavelle "Schwarzer Drache", und mein thorwalischer Freund, der hier aufgrund einiger Drohungen seitens der AIAntaner nur als "die Streifaxt" erwähnt werden möchte, suchen fähige Soldaten und Freiwillige für Enterkommandos und weitere Schiffe, die sich unserer kleinen Flotte aus der oben erwähnten Karavelle und acht Ottas anschließen wollen, um der alantianischen Sklaverei zumindest einen ordentlichen Denksatz zu verpassen.

Beidieser Gelegenheit: Eifers Heil und Swafir zum Gruß an Torgal, Sumudan und Thorke Gunnson, Hetmann der Sturmkind-Ottajasko. Versucht uns eine kurze Botschaft zukommen zu lassen, wann ihr loszufahren gedenkt – wir sind jederzeit bereit!

Wer uns sonst noch unterstützen möchte, schicke seinen Boten an: **Tatjana Elonhar in Havenabau, Ellwyn Purrio, Südwall 67, 41179 Mönchengladbach**

Suche

interessierte und evtl. ein wenig fanatische Rollenspieler, die Lust hätten, mit mir eine Stadt/Dorf oder ein Fanzine zu gestalten. Dies aber nur (um Briefkosten zu sparen) per E-Mail!! Interessierte melden sich bei: **hmcysop@vossnet.de** (Tim Schöning)

Elfen und Menschen aufgemerkt!

Habt auch ihr die ewigen Vorurteile und in die Weltgesetzten Gerüchte satt? So dies der Fall, kommt doch auch einfach in die Schenke und Herberge Rahjas Traum in Gareth. Denn dort wird schon in wenigen Tagen das erste – doch hoffentlich nicht letzte – "Rahjagelägliche Treffen zur besseren Völkerverständigung" stattfinden. Um zahlreichen Erscheinen wird unbedingt gebeten, moralische Hemmungen sind dagegen unerwünscht! Bei Ankunft in der Schenke fragt einfach nach Viertel von El!

■ **Ilgord**, der alternative Südkontinent für DSA, ist da! Das ganze Paket besteht aus einem Quellenbuch (64 S. A4) mit Infos zu Völkern, Regierungssystemen und Reichen, Kultur & Wissenschaft, Zeittafel u. Kalender, Magie u. Religion, dem Tutorium Ilgordium (48 S. A5), dem Lexikon d. Südkontinents, sowie dem Lexilgordia (40 S. A5), dem Regelbuch für den Spielleiter mit Meisterinfos über ilgordische Völker, NSCs, Pflanzen- u. Tierwelt, Waffen, Maße u. Gewichte sowie die ilgordische Magie. Dazu gibt's reichlich Karten, und zwar: farbige A4- und s/w A3-Karte des Kontinents, farbiger A4-Plan der Stadt Tenalorn sowie s/w Spielleiterplan, s/w A4-Plan der Stadt Nastorabad; A4-Infoblatt für den Spielleiter mit Beschreibung der Örtlichkeiten beider Städte. Alles zusammen für schlappe DM 15,- inkl. P & V bei: **Michael Wuttke, Ebbetalstr. 66, 58840 Plettenberg**.

Betreff:

Kleinanzeigen

Zugegeben, das mit der eMail ist eine feine Sache ...

Veröffentlicht werden in dieser Rubrik jedoch nur jene Verkaufsanzeigen für Fanzines und andere Eigenproduktionen, die von einem **Belegexemplar an Mechthild Henschel** begleitet werden.

Bereits in der letzten Botenausgabe wurde **Mechthilds neue Adresse** mehrfach angepriesen. Daß für den 76er Boten nun vergleichsweise wenige Anzeigen eingegangen sind, läßt daher nur einen augenzwinkernden Schluß zu:

Manche Inserenten können zwar schreiben, tun sich aber mit dem Lesen schwer ...

Nun gut, die Adresse soll auch in dieser Botenausgabe nicht länger zurückgehalten werden:

Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

Apropos.

Die eMail-Adresse **AVBOTE@aol.com** gehört übrigens dem Aushilfsunteranzeigenacquisiteur **Michael Meyhöfer**, der sich zweideutige Angebote von heiratswilligen Herren (insbesondere älteren!) zukünftig verbittet!

Werte Barden und Poeten!

Ich habe Euch nicht vergessen, wie Ihr sicher schon glaubtet! Doch muß ich zu meinem Bedauern mitteilen, daß die Liedersammlung noch etwas auf sich warten lassen wird, zu viele dringlichere Geschäfte hielten (und halten mich noch immer) auf. Aber auch wenn es noch etwas dauert, wird es die Liedersammlung geben und Ihr werdet selbstverständlich ein Exemplar bekommen.
Auf diesem Wege sei Euch allen auch für die zahlreichen Zuschriften auf höchste gedankt!
Edorian Eboreus Bochsansens-Bellentor

Handelshäuser Aventuriens!!!

Sollte Interesse an Kolonialwaren bestehen, so schickt Eure Ambassadoren nach Port Altoun, damit mit der hiesigen Kolonialverwaltung über Einrichtung von Kontoren Euerseits parliert werden kann. Eure Botschafter sollen sich bei Seiner Wohlgeborenen Signor Gerbald DiPraier, Handelsambassador du Port Altoun, melden.

Interessenten an: **Jérôme Rickmann**, Monumentenstraße 6, 10829 Berlin

An Loretta Rubin!

Versucht es doch mal in Schweinsfeld. Die dort ansässige Wirtin ging am 1. Ingerimm den Traviabund ein ... Ihr werdet es bereits erraten haben: Rudomir der Name ihres Liebsten! Weiterhin möchte ich Euch an die 10 Dukaten Belohnung erinnern, nicht daß Ihr diese Kleinigkeit in Anbetracht der Unerfreulichkeit meines Hinweises – aus Versehen – vergeßt! Ich bin schon auf dem Weg zu Euch, um mir die Belohnung abzuholen.
Alrik B.

Gerade noch einmal dem Feuer entkommen? Noch Wasser in der Lunge? – Dann seid ihr bei uns richtig!!! Denn wir, der **Hexenkreis zu Beskan**, werden euch in der Not helfen! Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, den Praisoten zu trotzen und den Unsrigen zu höherem Ansehen zu verhelfen! Also greift zur Feder und meldet euch!!! Denn: einer für alle und alle für einen!!! Entweder per E-Mail: **jeannett_just@hotmail.com** oder bei **Jeanette Just**, c/o Koschwitz, Kampstraße 22, 32602 Vlotho.

Dschijndar von Rabenmund j.H. heim in Darpatien

Zwischen Punin und Rommilys

Gareth/Rommilys/Punin: Vor allem familiäre Belange veranlaßten den almadanischen Kronverweser der Garether Krone, Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund, im Perainemond 28 Hal, die angestammte Heimatprovinz Darpatien ausgedehnt zu bereisen.

Nach mehrtägigem Zwischenhalt in Gareth hieß es dann zu Rommilys Abschied nehmen von seinem Cousin, dem fsl. Cronfeldherren Boronian von Rabenmund j.H., der sich tapfer im Kampf gegen die Schergen des Dämonenmeisters hingegeben. Der von Gram gezeichnete Vater Helmbrecht – Jahrs zuvor in Weidleth noch heftig im Streite mit Neffe Dschijndar entbrannt – trug diesem nun an, sich seines Enkels Boronian II. anzunehmen. Sichtlich vom wiedergewonnenen Vertrauen gerührt, nahm der almadanische Kronverweser diese Ehrenpflicht von Herzen an.

So verwandelt sich denn der Großfürstliche Palast zu Punin in einen wahren Kinderstall, kam doch seine Gemahlin, Baronin Yanis, nach sorgebegleiteter Schwangerschaft am 21. Phex 28 mit Tochter Yaquiria Brinaya darnieder.

Rasches Einvernehmen ließ sich in der Frage bezüglich der flinkzüngigen Junker (siehe AB 72, 73 u. 74) erzielen: Sowohl Fürstin Irmegunde wie auch der Kronverweser befürworteten

eine umgehende und vorbehaltlose Entschuldigung der beiden Heißsporne bei der jeweiligen Gegenseite – glücklicherweise ließ sich diese Angelegenheit schließlich auf Burg Mersingen am Rande der Trollfortenschlacht ebenso gültig wie endgültig beilegen.

In diesem Zusammenhang verlaubliche Erlaucht Dschijndar bereits zu Gareth, daß die »jüngst zu mangelnder Reflexion neigende Berichterstattung des Aventurischen Boten sicherlich der Fehde nicht unbeträchtlich zu Vorschub verholfen habe« und man mittlerweile befürchten müsse, »das einst ehrenwerte Journal unterseide sich bald kaum mehr vom *Yaquirblick*« (Anm. d. Red.: eine 'patriotische' almadanische Gazette).

In der Kaiserstadt kam es darüber hinaus zu Konsultationen mit Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß sowie Graf Nemrod, um sich über die aktuelle Lage zu informieren und »zukunftsweisende Unterredungen zu führen«. Über den genauen Gehalt dieser Gespräche ist dem AB

natürlich nichts bekannt.

Eine Transferierung überschüssigen almadanischen Getreides zur Versorgung der in Darpatien und den benachbarten Provinzen ansässigen Flüchtlinge aus den schwarzen Landen werde zudem abermals gewährleistet und dürfte die vom freiwilligen Kaisertaler der Provinz gebeutelten Säckel wieder etwas auffüllen – jener Kaisertaler wurde bei der Rückkehr nach Punin von Erlaucht Dschijndar Ende Ingerimm anläßlich der Feier zur Genesung von Mutter und Tochter mit Wirkung ab 1. Praios 29 Hal wieder auf das übliche Maß von 13 Silbertalern zurückgestuft, denn der Kampf sei ja nun glücklicherweise gefochten.

Die ersten Tage des Rahjamondes – das Fest der Freuden – beging Punin denn auch mit Saus und Braus. So vieles gab es zu feiern, und das kronverweserliche Paar spendete dem Volk Wein und Speise, während der Adel Almadar auf der Großfürstlichen Residenz geladen war.

falk/mic

Belobigt

Punin. Vogt Dajon von Taladur, zuletzt Rittmeister im Gefolge des Barons von Cres an der tobrischen Front, wurde vom almadanischen Kronverweser mit Wirkung zum 1. Praios 29 Hal für die Dauer eines Jahres zum Ersten Erzzuchtmeister am Kaiserlichen Marstall zu Punin erhoben. Mit diesem hohen Ehrenamt, zumeist vakant, werden allein Personen betraut, die – laut Ernennungsurkunde – »von außerordentlicher Reitkunst beseelt sind« und die sich »vortrefflich auf den behutsamen Umgang mit Stuten verstehen«.

Grenzgänger

Punin. Der almadanische Oberst **Ancuiras Alfaran** ist aufgefordert, sich nach seiner Rückkehr aus Tobrien einem ausgedehnten Manöver unter dem designierten kaiserlichen Provinzmarschall **Khorim Uchakbar** im Raschtulswall anzuschließen. Die Wehrübung »dient der Feststellung des Sicherheitsstatus der östlichen Grenzbefestigungen« und soll die Wachsamkeit »gegenüber einem schwer einschätzbaren Gegner, der sich im Osten zu etablieren droht«, dokumentieren.

Inspektion

Punin/Al'Muktur. In diesen Tagen werden kronverweserliche Justitiare die Kerkeranlagen im benachbarten Al'Muktur einer Überprüfung unterziehen. Besonderes Augenmerk verdient dabei »die den Delinquenten angemessene Verwahrung«. Auch möchte man sich bei Landvogt **Ansvin von Al'Muktur** ein Bild »von dessen beispielhafter Führung eines Kerkerbuches« machen.

Hausarrest für Baron Danilo

Gareth/Punin/Selaque. Der Almadaner Baron Danilo Caer Donn von Cres ist mit Wirkung zum 1. Rondra 29 Hal dazu aufgefordert, seinen Wohnsitz für einen Götterlauf nach Selaque zu verlegen und sich dort unter die Obhut der kaiserlich-almadanischen Vogtin Praiosmin von Elenta zu begeben.

Damit soll einer unseligen Affäre ein Schlußstrich gesetzt werden, die dereinst im Hesinde mit einer, für die hitzigen Almadaner nicht unüblichen, vorwitzigen Aktion ihren Anfang nahm und seitdem mehr als einmal drohte, zum Gegenstand höchster kaiserlicher In-

stanzen zu werden.

Die rekonfigurierte Loyalistisch Almadanische Wehr (kurz: L.A.W.) hatte seinerzeit nach dem borbaradianischen Bekenntnis des almadanischen Barons von Schrotenstein (AB 67 – *Der Verrat von Praske*) dessen Gemarkung und im

gleichen Zuge, obschon ohne Not, ebenso das kaiserliche Lehen zu Selaque besetzt (AB 67 – *Almadar Adel greift zu den Waffen*) und die Vogtin »in Gewahrsum« genommen.

Allein die Absicht der darin involvierten LAW-Barone, ihre

Fortsetzung auf Seite 25

Baron von Gemhar verkündet Verlobung mit dem Hause Rabenmund

Wie erst jetzt bekannt, wurde am 12. Ingerimm die Verlobung des Barons Tuachal von Gemhar zu Nallyn mit der Jungfer Edeltraut von Rabenmund (ä.H.) in Dergelsmund gefeiert. Somit bestätigten sich die Gerüchte, die bereits im Umlauf waren, auf positive Weise. Zurück in seiner Baronie hob der Baron umgehend das lus Primae Noctis, das er bei der Rückkehr von der schwarzobrischen Front erlassen hatte, auf und entschuldigte sich ausdrücklich bei denjenigen, "die aus Angst und Scham auf ihr göttergegebenes Recht zur Vermählung verzichtet haben, um sich nicht in die Arme eines anderen geben zu müssen".

Der Traviat zwischen seiner Hochgeborenen und der Junkerin Edeltraut ist auf den 13. Ingerimm des nächsten Jahres bestimmt. Der Bund soll auf Schloß Nallyn besiegelt werden.

Sensationell:

Thorval Standard

Thorval Standard Nr. 9 erschienen!

Auf 90 Seiten gibt es neben den beliebten 4 aventurischen Zeitungen zwei Abenteuer, neues zu Rommlys und Darpatis, zwei Abhandlungen über die kaiserliche Erbfolge, aventurisches Liedgut und mehr. Für 8,50 DM inkl. Porto bei:

Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin, ragnar.schwefel@gmx.de

Die Barone beschreiben "Weidenau" ist komplett. 30 Seiten gebunden, reich illustriert, mit Personen, Orten, Karten, Geschichten u. Szenarien, können alle Interessierten gegen einen Unkostenbeitrag von DM 7,- (inkl. Porto) bei mir beziehen. (Robert Albrecht, Bäckerstr. 16, 59348 Lüdinghausen). Zahlbar am besten in Briefmarken.

Leicht gekühlt, erfrischend klar, so trinkt man jungen Engasal-Wein im Rondral!

Der Vampir von Vandall hat erneut zugeschlagen!

Diesmal erwischte das Wesen den Inquisitor Albenstein. Die Bürger Vandalls zeigen sich zusehends beunruhigt, und als erste Konsequenz hat der reiche Kaufmann Hakon Dumenheim eine Bekohnung von 30 Dukaten ausgesetzt, die an Helden ausgezahlt werden sollen, welche dieses Kind der Finsternis aufhalten können.

An die Fuchsritter:

So ihr denn mit meinen dekadenten und renegaten Weidenauer Verwandten aus dem Hause Binsböckel fertig seid, lade ich Euch herzlich ein, Euer Werk in der Grafschaft Wehrheim mit den Begelsaunern fortzusetzen.

gez. Vogt Wilbur von Binsböckel zur Efferdsträse

Geschichtschreiber für "Das neue Arkane Blatt" gesucht!

Gibt es aventurische Magier, die Lust haben, Artikel zu schreiben, die im 2-monatigen Abstand veröffentlicht werden. Die erste Ausgabe wird etwa im März erscheinen. Redaktions-schluss ist 2 Wochen früher.

Artikel bitte an: Heiko Haack, Große Vieren 90, 28327 Bremen, Limbus: 0421/423673

An seine Hoheit Graf I, Herzog von Engasal zu Hohenengasal etc. pp.:

Mit Sorge verfolge ich seit geraumer Zeit die Artikel, die wackere Streiter aus aller Herren Länder an Euch richten. Die fortwährenden Schmähungen Eures bestimmt köstlichen Weines und die verbalen Attacken auf Eure Person lassen in mir die Befürchtung aufkommen, daß einflußreiche Mächte Euren Ruf zerstören wollen und damit auch Euren wohlwollenden Einfluß auf die Ereignisse in den Aventurischen Landen. Ich sehe ein Komplott aus Lug und Magie, das bis in Eure eigenen Wein Keller reicht und deren Ursprung vielleicht gar beim zwölftmalverfluchten Bethanier zu finden ist.

Ich bitte Euch, aus Sorge um Euren guten Ruf, meine Hilfe bei der magischen Aufklärung dieser Intrige an, den der Übelgeschmack des Engasal Weines könnte von einer üblen Variante des „Delicioso Gaumenschmaus“ herrühren.

Bagul Ara'Saoz, Magier aus Riva

Wir, Tatjana Elonhar, Piratin aus Havena, und Azina Seffran, Amazone aus Kurkum, möchten unsere bevorstehende Hochzeit bekanntgeben. Jedermann und -frau, die Zeit und Muße finden, sich am 12. Rahja im Hafen von Bethana an Bord der Karavelle "Der Schwarze Drache" einzufinden, sind herzlich eingeladen, uns die Ehre eines Besuchs zu erteilen. (Wir bitten lediglich um eine kurze schriftliche Ankündigung Eures Kommens.) Falls sich eine Rondrageweite/r findet, der (oder die) diese außergewöhnliche Ehe schließen möchte, melde er oder sie sich bitte unter folgender Adresse: Marcel Henrix, Wilhelm-Leuschner-Str. 6, 41189 Mönchengladbach

Ich, Aragon von Larchard-Mammuststein, suche: Anregungen, ein Schema, Preise etc., um ein Turnier/Wettstreit zu organisieren, das ich im AB ankündigen werde. Schreibt an: Daniel Wiedigen, Geysstr. 7, 34119 Kassel.

Mitteilung der Garfolóra-Manufaktur Engasal

Aufgrund der angespannten Lage in Andergast und dem daraufhin verhängten Ausnahmezustand ist es möglich, daß es in den kommenden Monden zu Verzögerungen in der Auslieferung unserer Produkte kommen kann. Wir bitten unsere geschätzte Kundschaft um Verständnis!

In tiefer Trauer geben wir bekannt,

daß unser treuer Freund Thorgun Orgenson zum letzten Male seine Axt Orkspalter geschwungen hat. Er fiel gegen eine dämonische Übermacht im Kampf wider den verfluchten Bethanier. Möge er mit dem göttlichen Swafnir für alle Zeiten über das Meer ziehen. Sein Heldenmut wird uns immer ein Ansporn sein. Zolthan Werckenfels, Thidsan von Wallersee, Perainian Oldenport, Burgol Zornbold, Feyaria Zauberklinge

Ritter Hämisch von den Angbarer Bergen ist von uns gegangen.

Der für seinen Gerechtigkeitsinn bekannte Ritter ist das Opfer eines ruchlosen Hexen-

Sassa, Jägerin des Nordens,

du verzauberst meinen Geist. Mein Denken schweift immer wieder zu dir, seitdem wir in dem dämonischen Garten gemeinsam den Schrecken erwehrt haben. Auch wenn deine Wege dich genauso wie meine quer über Dere geführt haben, so hoffe ich doch, daß mein Ruf dich im Süden des Landes, wo die Inselfeinst herrschte, doch erreicht.

madayar@compuserve.com

An alle Aventurier!

Unterforderter Magier sucht dringend Briefkontakt mit anderen magiebegabten Helden aus ganz Aventurien. Mein Name ist Alrik Prem und ich bin ein Magier der 10. Stufe. Schickt Eure Sendungen bitte an meinen irdischen Freund: Marcel Müller, Velsstr. 36, 44803 Bochum.

Isalvar Alrik Nocona von Ariel Dröu geben bekannt, daß in unserer Grafschaft noch ein Posten als Botschafter vakant ist. Bei Interesse meldet Euch bitte bei unserem Vogt: Jan Behler, Mitteldorfer Str. 12, 37130 Gleichen.

An Geron von Irendor (AB 75):

Warum hat uns auf den Efferdstränen niemand vorher sagen können, daß wir keine Tributzahlungen mehr an Bosparan leisten müssen? Wir wollen unsere Dukaten zurück! gez. Vogt Wilbur von Binsböckel zur Efferdsträse

Darpatischer Handbote

Wer mehr erfahren möchte über das Land zwischen Garetien und den Schwarzen Horden, über die Intrigen seiner Barone und die Sagen seiner Völker, der lese den Darpatischen Landboten!

24 Seiten aventurische und irdische Nachrichten aus den Baronien, Geschichten, Lieder und vieles mehr, auch für Nicht-Darpatis (z.B. "Allerley Handwerck"). DL 4-6 (20 S.): 3,50 DM pro Heft, alle drei Hefte 10,- DM. Ab DL 7 (24 S.): 4,- DM/Heft, 3 Ausgaben 11,- DM (Ausl.: 4,50 DM/12,- DM). Zahlbar in bar, kleinstmögliche PWZ oder auf Kto. 1 370 825, KSK Tübingen (BLZ 641 500 20). Bei Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike_stein@tue.maus.de

Das Sturmbanner

Vielen ist dieser Name ein Begriff, viel wird darüber berichtet. Doch wer kennt es wirklich? Worum geht es in der Söldnertruppe? Wie setzt sie sich zusammen, wer hält die Fäden in der Hand?

Fragen über Fragen – Antworten darauf bekommt Ihr im "Sturmbannerkompendium". Für DM 5,- (in DM 1,- Briefmarken) inkl. P & V zu beziehen bei: Kolja Behrens, Lehnast 6, 31542 Bad Nenndorf

zirkels geworden, der seine Gutgläubigkeit und sein großes Herz mißbrauchte und den mutigen Streiter wieder den Namenlosen Schrecken bei ihren blutigen Ritualen einer dämonischen Kreatur opferte.

In tiefer Trauer Gedenken wir seiner Taten.

Sie zogen zum Arvepaß

Cordovan Limpurg von Gallstein, Rondriane Limpurg von Dachsen Au und Ysandra Limpurg von Altann.

Baron Cordovan erschlug den gegnerischen Befehlsherr, doch fand er selbst den Tod. Rondriane und Ysandra wurden von unterirdischem Feuer getroffen, die Hand noch an der Lanze. Mögen sie in Rondras Hallen Einzug halten.

Nox Novalis 9

- Die aktuelle Ausgabe von Nox Novalis enthält auf 64 A5-S. Nachrichten aus Aventurien, die auf Botschäften mit Infos aus dem Kemi-Reich, ein Abenteuer für Aventurier, ein Abenteuer, News und Facts aus der RSP-Szene, Fanzine-Rezensionen, Satire, eine Kurzgeschichte, einen Comic sowie Regelergänzungen zu Tharun. Erhältlich für DM 5,- inkl. P & V (Abo über 4 Ausgaben DM 15,-) bei Cocot FV c/o Michael Kummer, Tulpenstr. 16, CH-9533 Kirchberg, Tel. +41 (71) 9312632

Schriftler hergehört!

Ich bin auf der Suche nach Gedichten, Liedern und einfachen Versen, die ich in einem Kompendium zusammenfassen möchte. Ich akzeptiere auch schon anderwärts veröffentlichte Werke. Thomas Beck, Am Bollhof 10, 33739 Bielefeld

Noch werden Spieler für Caitir-Barone gesucht!

Alles, was man braucht, ist Kreativität und ein wenig Zeit. Informationen über die Caitir und das Inselreich bei: Anne Wiesner, Oberlindau 73, 60323 Frankfurt a.M., H.Wiesner@em.uni-frankfurt.de

Redenhardt von Oppstein, Baron zu Oppstein und Kanzler des "Ordens der Schwarzen Sichel zu Ehren von Greif und Bär" gibt bekannt:

Die Barone der Schwarzen Sichel haben einen Trutzbund gegründet. Sein oberstes Ziel ist die Befreiung der Schwarzen Lande. Ihm angegliedert wurde ein Orden. So sind alle tapferen Streiter, die sich den Menschen der Schwarzen Sichel verbunden fühlen, aufgerufen, dem Orden beizutreten. Noch einige Ehrenämter sind an aufrechte Ritter abzugeben. (Der Orden versteht sich als lokalpatriotische Vereinigung, die den Baronen des Trutzbundes untersteht. Kontaktadresse: Robin Fehmer, Esslinger Str. 113, 73776 Altbach)

Aventurische Dörfer- u. Städtegründer!

Obwohl wir in Schweinsfeld noch lange nicht mit dem Aufbau unserer Baronie fertig sind, wären wir an einem regen Erfahrungsaustausch interessiert. Wer Lust hat, wende sich an Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover

Aufgepaßt, Freunde des Schwarzen Auges!

Jetzt gibt es den Kalender 1999 für alle! Die zwölf (!) A4-Seiten zieren Abenteuercoverbilder von alten Abenteuern (gezeichnet von Ugurcan Yuce) (will meinen: deren Schwarz-Weiß-Kopie, die A.A.) So kommen auch jüngere DSA-Spieler in den Genuß der herrlichen Illustrationen der älteren Abenteurer. Und nebenbei bietet der Kalender für jeden Tag des Jahres Platz für Notizen und Termine. Den DSA-Kalender für 1999 gibt es für DM 3,- (inkl. P & V) in bar oder Briefmarken bei: Marcus Fetsch, Aschweg 4, 85114 Buxheim

Alles Gute von Havenabräu

Praiosier-Havenabier – Wir freuen uns, auch in ihrer Taverne oder auf ihrem Turnier Havenabräu anbieten zu dürfen. Kitano B. Inhaber der Havenabräu Havenabraeu@gmx.net

Garetische Adlige, aufgemerkt!

Schon stehen die Krieger vereint dem Feind im Osten gegenüber, da erreichen Euch Eure Boten mit der Nachricht, daß der Bericht über den ruhmvollen und siegreichen Heerzug nach Waldfang endlich von dem Chronisten fertiggestellt wurde, auf 20 S. DIN A4, illustriert und für nur DM 5,- zu beziehen bei: Robert Schindelbeck, Westweg 7, 41747 Viersen, Tel. 02162 33117 (Wer schon Porto geschickt hat, braucht natürlich nichts mehr zu schicken – Spenden trotzdem willkommen)

Auf Golaris Schwingen enteilt ...

Rondradan von Perricum

teilt nun mit Rondra und den Alten die Tafel. Dessen sind sich alle sicher, die ihn kannten. Glänzend und edel waren seine Siege, doch in gleichem Maße war es sein Ende. Seit unserem Triumph gegen die Borontrevler zu Festum, hatte er aus ungeklärten Gründen keinen Lauf mehr von sich gegeben. Dennoch zwingen uns unsere Achtung und sein bekannter Stolz dazu, ihn wie üblich mit der 1. Wache zu betrauen...

Er starb stehend gegen eine ogrische Übermacht und rettete uns mit seinem Todesschrei das Leben.

Wir, Magister Tarrad, Arrakosch, Hägar und Fenek Thorn werden sein Gedenken wahren.

verursachte Ehreuschuld mit einer Hatz auf den Reichsverräter Rakolus von Schrotenstein in tobrischen Gefilden abzutragen (AB 68, 70, 71 und 74), vermied eine Anklage vor des Reiches höchstem Gericht wegen Bruch des Landfriedens. Der gerügte LAW-Sprecher, Baron Danilo, soeben seines Postens als Sonderbotschafter bei den Zwergen enthoben und statt dessen unmittelbar dem almadanischen Kronverweser unterstellt, folgte indes seiner Detachierung an die tobrische Front als Obrist der kaiserlichen Reiterei.

Die Angelegenheit hätte damit ein einvernehmliches Ende finden können, wäre da nicht die Überstellung der kaiserlichen Vogtin in den Kerker von Al'Muktur gewesen, die erst in jüngster Zeit ihren Abschluß gefunden ...

Seit Offenlegung dieser Schmach war die Contenance des Reiches Erzkanzler sämtlichst aufgebraucht, und er forderte die almadanischen Landstände zum 30. Rahja 28 Hal auf, einen aus ihrer Mitte zu bestimmen, der auf gleiche Kerkerzeit, wie der Vogtin widerfahren, sich in deren Gelasse begeben, um Gleiches mit Gleichem abzugelten. Da die Frist ohne Nominierung verstrichen, oblag es dem almadanischen Kronverweser Dschindar von Rabenmund, eine Wahl zu treffen.

Ob aufgrund einfordersamer Dienstpflicht oder aus anderen Gründen, der Kronverweser entschied sich unverzüglich für den Baron von Cres. Als wohlmeinend mag der Erwählte zur Kenntnis nehmen, daß der avisierte Kerkeraufenthalt zu einem Hausarrest gemindert wurde. Wohl seien dem Creser an diesem Ort jedoch einige *lectiones* in Reichsrechtslehre dringend anempfohlen.

mic

Trotz Umsturz herrscht eher Ruhe in Andergast

„König“ Wenzeslaus als Verbrecher entlarvt!

Andergast. Der erst vor kurzer Zeit an die Macht gelangte Kronprinz Wenzeslaus von Andergast hat sich als Verbrecher erwiesen, der nur durch die von ihm befohlenen oder verübten Morde an seinem älteren Bruder, seinem Vater und den Geweihten des Andergaster Praiostempels trotz schwärzester Gesinnung unentdeckt bleiben und so hoch aufsteigen konnte.

Während seiner kurzen, aber blutigen Regierungszeit ließ er mehrere hochrangige Anhänger seines Bruders und andere Zweifler ermorden oder einkerern. Erst einer gezielten Aktion des Kampfseminars gelang es, die vom Thronräuber zur Sicherung seiner Macht angeheuerten Söldnertruppen zu besiegen, zu zerstreuen oder zur Aufgabe zu zwingen. Zugleich drang eine Sondereinheit (Gerüchte sprechen von einer Gruppe ausländischer Abenteurer) in die Burg Andergast ein und stellten den Thronräuber Wenzeslaus zum tödlichen Endkampf.

Der bisherige Wehrmeister und starke Mann hinter dem Thron, Magister Asmodeos Zornbold,

ist flüchtig. Eine Kopfprämie von 1000 Klaftern besten Steineichenholzes und 50 edlen Eichelmastrschweinen wurde auf seine Ergreifung ausgesetzt.

Derweil hat sich ein Thronrat der königlichen Familie und der Stadt-Andergaster Gildenmeister unter dem Vorsitz ihrer Spektabilität Aljawa Walsareffnaja vom Kampfseminar gebildet, der dem Land eine handlungsfähige Regierung sein soll. Bislang war er dabei durchaus erfolgreich, Unruhen zu unterbinden und Plünderungen durch versprengte, zu Räubern gewordenen Söldner zu bekämpfen.

hk/jr

Die Wahl ist getroffen

Andergast. Der behelfsmäßige Thronrat des Königreiches hat unter Beachtung der alten Erbgesetze entschieden, daß der ermordete König Wendolyn VII. als der letzte rechtmäßige König Andergasts betrachtet werden solle, da sein Sohn Wenzeslaus den Thron nur durch Bruder- und Vaternord erlangt habe. Der Name des Verbrechers soll aus allen Listen und Annalen gestrichen werden.

Damit ist der gesetzliche Erbe König Wendolyns VII. der Gemahl seiner ältesten Tochter, Prinzessin Varena: Baron Efferdan Galahan von Hussbek ist ein Mann von jungen Jahren und enger Verwandter der als Verräterin hingerichteten Fürstin Kusmina Galahan von Kuslik, er gilt als guter Duellist und kunstfertiger Kosmopolit. Derzeit lebt er mit seiner Gemahlin im albernschen Exil.

Wie das sehr seinen alten Sitten verbundene, überaus bodenständige Volk Andergasts die Nachfolge des gebürtigen und erzogenen Liebfelders aufnehmen wird, ist noch nicht bekannt.

hk/jr



Erster Unmut im Horasreich

Gareth. In einer ersten Stellungnahme reagierte die horasische Ambassadora am Kaiserhofe Rauls mit Ablehnung auf die Andergaster Entscheidung.

Ihre Exzellenz Hesindiane von Silas-Bergenoor sprach gegenüber dem Boten von einer »gefährlichen Entscheidung« des Thronrates. Wenn ein als »Verschwörer wider Horas« geächteter Adliger auf den Thron Andergasts gesetzt werde, dann könne das die Beziehungen zwischen dem Horasiat und dem Land Andergast erheblich belasten.

Angesichts dessen, daß derzeit keinerlei Beziehungen nennenswerter Art zwischen den beiden Ländern bestehen, muß man sich fragen, was Ihre Exzellenz mit ihren Worten gemeint haben mag.

jr

Drohungen aus Nostris

Gareth. In einer ersten Reaktion sprach der nostrische Botschafter Gaerfan von Thurana ebenfalls von einer bedrohlichen Entwicklung und forderte, das Horasreich müsse die Wehrfähigkeit seiner nostrischen Verbündeten nunmehr mit erheblichen zusätzlichen Zuwendungen unterstützen, um militärische Vorstöße der »andergastisch-kuslikisch-albernschen Conspirerey« an den Salzarelschilden der Nostrischen Garde zerschellen zu lassen. »Denkt immer an Prinz Kaspomir auf dem Blutfeld von Harmlyn!«, ein dräuendes Schlußwort Seiner Exzellenz, das uns nichts sagt, wohl aber zu denken gibt.

jr



Ein "vergessenes Volk" ergreift Besitz

Maraskaner annektieren Teile des Yalaiads

Noch immer ist die Lage im Yalaiad von Unklarheiten und Rätseln gezeichnet. Entgegen des Berichtes in unserer letzten Ausgabe fand dort Ende Peraine keine borbaradianische Invasion statt. Vielmehr befinden sich Teile der aranischen Südostprovinz seither in den Händen einer bislang unbekannten Gruppe von Maraskanern, offenbar Flüchtlinge aus dem besetzten Eiland, die von Mercenariis, Freibeutern und Piraten bei ihrer Unternehmung unterstützt wurden.

Ihre Anführer nennen sich *Kriegs-Wezyradim*, wie die maraskanischen Feldherren vergangener Zeiten. In einer ersten Verlautbarung in Aimar Gor verkündeten sie: »Wir sind die Söhne und Töchter eines leicht-herzig vergessenen Volkes. Wir sind Heimatlose, verstreut über viertausend Orte, oft widerwillig geduldet. Doch da ein Volk ohne Heimat bald aufhört, ein Volk zu sein, und wir nicht warten wollten, bis unsere Kinder zu Bettlern werden, haben die Kriegs-Wezyradim Maraskans gehandelt. Wir haben uns nur so viel genommen, wie wir brauchen. Es gelüftet uns nicht, den Boden Araniens unnötig mit Blut zu tränken. Deshalb möge man uns nicht dazu zwingen. Hinter uns klafft der Abgrund, wir gewinnen nichts, wenn wir uns beugen! Also handle weise, Fürstin der Aranier! Erfreue nicht die Geschöpfe der Häßlichkeit, indem du uns das *Uzatdad* (maraskanisch für Kriegsgebiet) streitig zu machen suchst!«

Mittlerweile hat sich herauskristallisiert, daß die Invasion im Yalaiad mit Hilfe von 15 bis 20 Schiffen durchgeführt wurde. Unter ihnen soll sich auch die berühmte Piratengaleere *Seekralle* befunden haben. Die Eroberer drangen so schnell und zielstrebig ins Landesinnere vor, daß man zu anderen Zeiten hätte annehmen müssen, daß das Vorhaben seit langem geplant war. Doch in diesen Tagen, angesichts der Herkunft der Eindringlinge und der Wirren, deren Opfer Aramien seit Monden ist, liegt der Verdacht nahe, daß Verrat im Spiele war. Oft wird die Gräfin des Yalaiads selbst genannt, bisweilen heißt es, sie habe zum Schutze vor dem abtrünnigen Elburum die Maraskaner ins Land gelassen, sei aber dann hintergangen worden.

Den Angreifern kam zugute, daß zum Schutze der aranischen Hauptstadt Zorgan viele Bewaffnete abgezogen worden waren, auch daß seit einigen Tagen an mehreren befestigten Orten die Verteidiger offenbar wegen schlecht gewordener Nahrungsvorräte nur eingeschränkt kampfbereit waren. Viele Gefangene wurden gemacht, doch erstaunlich wenig Blut vergossen.

Die Strategie der Maraskaner bestand darin, Furcht zu säen und Verwirrung zu stiften. Es gibt viele Gerüchte. In einer Baronie soll ein Waffengang zwischen je zwei Bannern der verfeindeten Seiten dadurch vermieden worden sein, daß aus den Reihen der Maraskaner ein junger Schwertkämpfer vortrat und sprach: »Ich bin Bosjewjian Olagziber. Ich habe vier Geschwister. Ich bin der Jüngste von uns und habe Zeit. Jetzt schickt Eure drei Besten!« Dieser Forderung sei entsprochen worden, heißt es. Als gleich darauf drei Aranier in ihrem Blute lagen, habe der Halbwüchsige gesagt: »Ich bin immer noch der Jüngste, doch meine Geschwister haben es eilig. Also geht ihnen aus dem Wege.« Darauf hätten sich die Aranier zurückgezogen.

Andernorts soll eine Burg kampfflos übergeben worden sein, als die Burgherrin beim Erwachen an der Wand ihres Schlafgemachs die mit Hühnerblut hingepinselten Worte las: »Diese Feste ist nicht so sicher, wie du denkst!«

Andere Gerüchte sprechen von Rauschkrautberserkern oder nächtens aus dem Heerlager entführten Befehligen. Das krudeste Gerücht handelt von einer zweiten Streitmacht, die von Nordwesten in die Provinz eingedrungen sei. Dazu müßte sie allerdings heimlich Gorien durchquert haben, wo man sie jedoch nicht sah. Im

Zorganer Spiegelpalast nahm man dies immerhin ernst genug, um eine Verwicklung der im Jahre 24 Hal eingewanderten maraskanischen Beni-Shila-Sekte in die Besetzung zu untersuchen. Das führte zu einem neuen Rätsel: Von den 2.000 Sektenmitgliedern wurde keine Spur in dem ihr überlassenen Siedlungsgebiet gefunden. Niemand weiß, was aus ihnen wurde.

Daß die Maraskaner auch zu anderem fähig waren, zeigte sich am Schluß ihrer Unternehmung, als ihr Vordringen bereits weitgehend zum Stillstand gekommen war. Offenbar um die Gunst der Stunde auszunutzen, hatten etwa anderthalb elburische Banner die Meerenge zwischen Rathmos und Osial überquert. Bevor sich die Schergen der »Moghuli« jedoch in der Nordbaronie festsetzen konnten, wurden sie von den Kriegs-Wezyradim eingekesselt. Ein Parlamentär der *Oronier* starb bereits wenige Schritte nach Verlassen der Deckung durch einen gut gezielten Diskuswurf. Dies endete in einem blutigen Gefecht, bei dem keine Gefangenen gemacht wurden.

Die Nachricht von der Besetzung des Yalaiads traf die sogenannten Tetrarchen des *Benisabayads* offenbar unerwartet. Tetrarch Mulziber aus Neu-Jergan wußte bisher nur zu bekunden, daß er »überaus einzigartig überrascht« sei und die Vorgänge geprüft werden müßten, bevor eine Stellungnahme zu erwarten sei. Sein Verbündeter, Tetrarch Keideran-Dajin, im nur wenige Meilen vom Ort der Ereignisse entfernten Khunchom zeigte sich nicht minder verblüfft: »Die Kriegs-Wezyradim gehorchten immer dem König Maraskans. Den gibt es nicht. Hätten sie mir eine Depesche geschickt, daß sie jetzt eigenmächtig Kriegszüge planen, so könnte ich Euch davon erzählen. Doch das haben sie nicht.«

Man muß wohl daraus schließen, daß die Tetrarchen nicht so viel Einfluß haben, wie sie in den letzten Monden vorgaben.

Aus dem Khunchomer Fürstenpalast war indessen zu vernehmen, daß die üblen Zustände im Maraskanerviertel der Stadt, die zeitweise zur Abweisung weiterer Flüchtlinge geführt hatten, mittlerweile behoben seien. Also gebe es auch keinen Grund mehr, Flüchtigen Obdach zu verwehren.

Zahjida vom Roab,

eine Adepta der Tuzaker Magierschule, die schon mit dem ersten Schiff anlandete und sich nun im Hauptlager der Kriegs-Wezyradim um verletzte Maraskaner bemühte, kommentierte die Geschehnisse:

»Bruderschwestern, wir holen uns doch nur wieder, was schon immer unser war: Ein jedes Volk auf Rurs Geschenk hat ein Recht auf Land, wo es in Frieden leben und sterben kann. Möge sich Dimiona davor hüten, uns vergiften zu wollen: Dieses bruderlose Weib soll wohl bedenken, daß der stolze Rote Maran keine Angst vor der Maraske hat! Für alle übrigen gilt nur noch: Freunde oder Feinde? Und letztere werden hinweggefegt werden wie der Aldec-Käfer im Kauca! Preiset die Schönheit!«

Heiko Brendel

khw

Freudenfest in Aranien

Zorgan. Trotz aller Widrigkeiten durch den Abfall der Grafschaft Elburum wurde im übrigen Aranien die erste Rahjawoche als rauschendes Fest der Freuden und des Dankes begangen.

Zum einen feierten die Aranier den Sieg über den Dämonenmeister und das Wunder der Rahja, das ihn möglich machte. Allgemein wurde die Hoffnung geäußert, nun bald die Umtriebe seiner Vasallen, der abtrünnigen Prinzessin Dimiona, beenden zu können.

Zum anderen löste natürlich die Nachricht von der Schließung des Sphärenrisses Freude und Erleichterung aus. Die Befürchtung, Aranien werde bald von Norden, Osten und Süden bedrängt, wurde damit hinfällig. Besonders die Tatsache, daß wohl der Orden der Grauen Stäbe unter Tarlisin von Borbra, dem "Baron der Hohen Gor", eine wichtige Rolle beim Sieg über diese Gefahr spielte, ließ Stimmen laut werden, nicht alleine den Orden mit einer Ehrung zu bedenken (wie inzwischen geschehen ist), sondern auch die offizielle Aufhebung jenes Gesetzes zu erwägen, das seit den Magierkriegen die Zahl und Aktivitäten von Gildenmagiern deutlich einschränkt.

Das Ungeheuer vom Ternmund

Llanka. Die Vertreibung der Efferdkriche aus ihrem Hohetempel zu Llanka hat sehr schnell heftige Folgen gezeigt: Berichten aus dem abtrünnigen Oron zufolge ist im Meer vor dem Lankaner Hafen ein Ungeheuer aufgetaucht, das wahrhaft gewaltig und schreckerregend ist.

Ein gewaltiger Malmer soll es sein, ein riesenhaftes Exemplar dieser ohnehin schon großen, aggressiven Hummerart, die man im Golf von Perricum und im Maraskan-Sund vielerorts findet. Dieser Malmer nun soll Scheren von zehn Schritt Größe haben, die bereits Galeere und Otta gleichermaßen zerteilt haben, ganz als ob sich das Untier nicht um die Parteien des derzeitigen Kampfes bekümmere. Angeblich macht die Bestie Jagd auf alle Schiffe, die den Hafen erreichen oder verlassen wollen, und nur die schnellsten und wendigsten Segler seien ihr entwischt, während die mächtigsten Ruderschiffe zerstört, ihre Besatzungsmitglieder ersäuft worden sind. *Kashba-el-Lanka*, so der alte Name der Stadt, scheint nun sogar "Stadt des Hummers (oder Krebses)" zu heißen, ganz als hätte hier einst schon einmal eine solche Kreatur gehaust. Angesichts dessen, daß der Malmer von Llanka gegen herkömmliche Waffen unempfindlich zu sein scheint,

kann man verstehen, weshalb die abergläubischen Haimamudim (Geschichtenerzähler) der tulamidischen Basare von Zorgan, Baburin und Anchopal bereits von einem dämoniden Gezucht der "Herrin Nachtblauer Tiefen" erzählen, das einst von einer Heiligen des Herrn Efferd in ewigen Schlaf gebannt wurde, der nie enden sollte, solange sie oder ihre Reliquien in Llanka verblieben. Daß letztere von der Meisterin der Brandung aus dem Tempel entfernt und nach Zorgan gebracht wurden, ist wohl bekannt, und ebenso steht fest, daß der Hafen für die abtrünnigen Oronier nunmehr so gut wie wertlos ist. Haben die Haimamudim recht, so haben sich die Abtrünnigen mit der Vertreibung der Geweihten aus der Stadt üble Folgen eingehandelt. Die Zwölfgötterteuren aber können aufatmen, denn Llanka, ein Hafen, der jederzeit die Schifffahrt zwischen Zorgan, Perricum und Beilunk stören kann, ist gelähmt.

hk/jr

Sphärenriß ist geschlossen

Anchopal. Der seit Jahrhunderten über der Gorischen Wüste gähnende Riß im Sphärengefüge scheint nunmehr verschlossen zu sein. Seit dem 23. Ingerimm wurden keine umherstreifenden Dämonen mehr im Umland der Wüste gesehen. Vor allem aber ist auffällig, daß der seit den Magierkriegen alltäglich gewordene abendliche Fallwind aus der Wüste samt begleitender Staubmassen fast aufgehört hat – in derzeitiger Stärke weicht er nicht von den Fallwinden anderer Gebirge ab. Der Orden der Grauen Stäbe gab dazu bekannt, er habe bei der Befriedung der Rashduler Akademie auch das dort verborgene "Desiderat" in Besitz nehmen können, das daraufhin von Großmeister Tarlisin und anderen in die Gorische Wüste gebracht worden sei, um es zur Bekämpfung des Risses einzusetzen. Über den Verbleib Tarlisins und des Artefaktes war nur zu hören, daß der Großmeister schwerst angeschlagen zurückgekehrt sei, das Desiderat hingegen verschwunden.

Erkundungen durch den Orden haben gezeigt, daß sich über dem Tafelberg nur ungestörter Nachthimmel erstreckt und keine unmittelbare Verbindung zu jenem Schattenreich, das die Magier *Limbus* nennen, mehr besteht. Allenfalls eine vergleichsweise hohe Aktivität von Elementarkräften unserer Welt sei feststellbar. Die Haimamudim des Anchopaler Basars haben dafür die romantische Erklärung, dies seien Dschinne, die nach Jahrhunderten des Exils zum Tafelberg zurückkehrten.

Magister Thorstor ibn Thorwulf wies darauf hin, das verhängte Verbot von Reisen in die Gor bleibe vorerst bestehen. Denn Dschinne, Staubseen, Treibsand oder tiefste Abgründe machen den Tafelberg weiterhin zu einem der gefährlichsten Orte Aventuriens, den aus Neugier zu besuchen dem Raschen Wahn gleichkommt.

jr/hk

Rashduler Shanja in die Heimat zurückgekehrt

Bald Vermählung mit Sultan Hasrabal?

Rashdul. In der uralten Stadt am Mhanadi kehrt wieder der Alltag ein. Bereits am 9. Ingerimm traf die aus dem Zorganer Exil zurückkehrende Shanja Eshila in Begleitung der aranischen Adligen Mara ay Samra in ihrer Heimatstadt ein.

Die Stadtfürstin wurde von den graumagischen Befreiern der Stadt unter der Führung Sultan Hasrabals von Al'Ahabad willkommen geheißen. Ihr erster Weg führte sie zu der Stele, wo ihr Oheim und Großwesir Almut ben Saijd zu Tode kam, und wo ihm nun ein prachtvolles Monument errichtet werden soll.

Danach zog die Shanja triumphierend in

den Fürstenpalast ein, während Hunderte jubelnder Rashduler die Straße säumten und ihrer Herrscherin Blumen zuwarfen. Seltsam insofern, als daß kurz zuvor die Gardisten der Shanja alle auf dem Basar verfügbaren Blumen aufgekauft hatten.

Daß der zeitweilige Stadtherr Hasrabal die Shanja beeindruckte, war offensichtlich, und die allgegenwärtige Gerüchteküche

behauptet bereits, die Shanja habe sich von dem als Draufgänger und Bewunderer schöner Frauen bekannten Sultan ebenso hingerissen gezeigt wie sich dieser von ihr. Beobachter sprechen davon, daß die nachbarlichen Herrscher, beide aus dem Stamm der Beni Avad, regelrecht verzückt voneinander seien.

Politisch klug wäre eine solche Verbindung allemal, und der Kalif, dem das Entstehen einer stärkeren Macht im Osten von Mherwed wenig gefallen dürfte, wird derzeit kaum über den Rückhalt verfügen, einen Widerspruch durchzusetzen.

hk/jr

Bote des Lichtes zum Flug der Zehn verurteilt!

Al'Anfa. Unsere Al'Anfa-Korrespondentin Perla Silberberg verfaßte für den Aventurischen Boten folgenden Bericht, dessen Inhalt mehr denn je Niedertracht und schlechten Geschmack, ja sogar Götterfrevel der Bürger und Granden Al'Anfas beweist!

Laßt mich Euch, verehrter Leserin, verehrtem Leser, einen Eindruck der alananischen Lebensart vermitteln, indem ich Euch die Ereignisse jenes dritten Boronstages im Ingerimm vermittele, wie sie sich in Al'Anfa abspielten.

Zu meinen weniger angenehmen Pflichten als Korrespondentin in der Perle des Südens gehören auch Termine geschäftlicher Art, um bekannte Persönlichkeiten zu treffen und eventuell zu Gesprächen für den Aventurischen Boten zu überreden. Immer wieder finden solche Treffen auch boronstags (wie hier der Praiostag genannt wird) in der Arena Al'Anfas statt, wo ich dann Zeugin so gräßlicher Schauspiele sein muß wie der Kampf von Novadisklaven gegen echte Wüstenlöwen, den von halbnackten Moharingern gegen Hornechsen, oder sogar den eines ausgewachsenen Schlingers gegen eine Rote Gladiatoren, man stelle sich das vor!

Unappetitlichkeiten kommen immer wieder vor, wie die jener Orksklaven, die nach der Überwindung der 'Weidener Rittersleute' (die, wie ich zur Beruhigung der Landsleute mitteilen muß, mitnichten aus Weiden, sondern tatsächlich aus dem Bornlande stammten) deren Schutzbefohlene gräßlich vergewaltigten und aufschlitzten – sehr zum Jubel der Zuschauer übrigens, die dieses dramatische und überaus herzerreißende Schauspiel vor ihren Augen als sehr anregend zu empfinden schienen.

(Die Anmerkung sei erlaubt, daß es in Al'Anfa immer mehr in Mode gekommen ist, nicht nur sinnlose Kämpfe und Gemetzel zu beobachten, sondern tatsächlich kleine Geschichtchen, manchen Theatervorführungen gar nicht so unähnlich, zu inszenieren. Nur machen solche 'Dramatischen Spiele' vor dem Blutvergießen nicht halt, und es gibt auch selten eine Kavallerie, die den Verzweifelten zu Hilfe eilt ...)

Welche Geschmacklosigkeit und Verdammnis von Tugend und Ehrenhaftigkeit ich an diesem 21. Ingerimm zu sehen bekommen sollte, übertraf alles bisherige.

Gladiatorenkämpfe gehören noch immer mit zu den beliebtesten Ereignissen der Arena in Al'Anfa, und da diese Spie-

le in die Rahmengeschichte einer hinterhältigen Thorwalerattacke auf die Stadt des Lichtes gekleidet waren, tobte das Publikum geradezu vor Anteilnahme – Thorwaler gehören (nicht nur in der Arena) immer noch zu den meistgehaßten Darstellern.

Über viele Wochen hinweg hatten Ausscheidungskämpfe zwischen den beiden Parteien den Al'Anfanern quasi einen Fortsetzungskrieg geboten, der tatsächlich überaus dramatisch hin und her wogte, viele Bannstrahler, aber ebenso viele Thorwaler sterbend in ihrem Blute zurückließ und schließlich in der Aufreibung beider Truppen endete, so daß nur noch die Befehlshaber übrigblieben.

Beim abschließenden Endkampf dieser beiden Truppenführer, von dem ich Euch, geneigte Leserin, geneigter Leser, hier berichten möchte, waren die Sympathien des Publikums natürlich eindeutig auf der Seite des 'Boten des Lichtes', der zudem als bester und gar einzig unbesiegbarer Kämpfer der Arena gilt. 'Tronde Torbensson' befahl selbstverständlich die Thorwalertruppen und hatte sich in den vorherigen Kämpfen, sehr zum Ärger der Zuschauer, als dem *Boten* fast ebenbürtiger Kämpfer erwiesen.

Ein kommentierendes Wort zum Geschehen sei noch gestattet: Natürlich ist dieser Lichtbote kein Lichtbote, nicht einmal ein echter Praiosgeweihter ist er, wie meine Erkundigungen bewiesen. Tatsächlich ist sein Name Lucan Queda. Als Mitglied einer in Al'Anfa wurzelnden Familie geriet er als einziger in die Hände der Garde, als diese wegen Ketzerei und Hochverrat fluchtartig die Stadt verließ. In der Arena kämpfte er sich als Bote des Lichtes in Bannstrahleruniform und mit dem Tuzakmesser in der Hand in die Herzen der Zuschauer und gilt als beliebtester Gladiator der Stadt – ein Umstand, der sich unter anderem daran messen läßt, daß zu seinem Endkampf gegen Tronde Torbensson sogar der Patriarch persönlich in Begleitung seines Beraters Irschan Perval erschien!

Ebensowenig ist natürlich Tronde Torbensson der wahre Hetmann der Thorwaler. Denselben Volke angehört er allerdings, Raskir Arvasson ist sein

Name, und man berichtete mir, daß er vor einigen Monden als einziger Überlebender einer von einer alananischen Galeere aufgebrachtten Otta in Sklavenketten nach Al'Anfa gekommen sei.

Aber zurück zum Kampfe. Der Lichtbote kämpfte tödlich und elegant wie immer, mit absoluter Präzision einem Dschungelpanther gleich, der seinen Gegner von seitwärts anspringt und bereits wieder außer Reichweite ist, wenn der Gegner sich herumgeworfen hat. Tronde dagegen warf sich mit seiner Axt grobschlächting und plump auf ihn – unter Buhrufen des Publikums konnte er jedoch seinem Kontrahenten ebenfalls einige schwere Wunden zufügen, die den Lichtboten schwächten und so seine Chancen zu gewinnen stetig erhöhten ...

Mit dem Blut ging eine merkwürdige Verwandlung durch die Reihen der Zuschauer, die mich, wie ich zu meiner Schande gestehen muß, nicht gänzlich kalt ließ. Als Tronde Torbensson, der sich durch alle Kämpfe hinweg als recht feiger, stinkender und unansehnlicher Kämpfer erwiesen hatte, mit erhobener Axt über dem Boten des Lichtes stand, da riß es das gesamte Publikum in Zornesrufen und Unmutsschreien tobend von den Sitzen. Schimpfwörter und Flüche hallten durch die Reihen, doch unnötig, wie sich bald zeigen sollte: Seine Kräfte zusammenraffend, wand sich der Lichtbote unter der niedersausenden Axt heraus, die daraufhin krachend in den hier aufgebauten Praiosaltar fuhr und ihn gewiß zur Hälfte spaltete.

Stille kehrte in der Arena ein, als habe ein geheimnisvoller Zauber einem jeden einzelnen Besucher das Wort im Hals stecken lassen, denn keiner vermochte genau zu sagen, was in jenem Bruchteil eines Wimpernschlages dort unten geschehen war. Allein das Ergebnis war offenkundig: Tronde Torbensson kniete keuchend auf dem goldenen Teppich vor dem Praiosaltar, das Blut seiner Wunden tropfte langsam aber beständig auf das kostbare Gewebe herab und bildete eine schnell größer werdende Lache.

An seinem Hals aber lag hell und todverheißend das Tuzakmesser des Lichtboten, bereit, ihm zum finalen Schnitt in die Kehle zu fahren.

Die Masse der Zuschauer brach in unglaubliches Gebrüll und Jubel aus, daß ich derart in all meiner Zeit in Al'Anfa noch nicht zu hören bekommen habe. Vor Freude und Begeisterung tobend stießen sie wie aus einem Munde immer wieder und wieder "Praios! Praios! Praios! Praios!" aus, der rituelle Gruß, mit dem ein jeder vom Lichtboten gewonnene Kampf gefeiert wurde. Meiner Treu, dachte ich mir, damit hat sich Lucan sicherlich die Freiheit verdient, denn ein solch bejubelter Gladiator kann in Al'Anfa durchaus auf Mildtätigkeit und Gnade hoffen. Doch der Lichtbote tat den Schlag nicht, der Tronde Torbensson so verdienstermaßen in die Niederhöllen geschickt hätte!

Aller Augen richteten sich nun auf Seine Hochwürdigste Erhabenheit, den Patriarchen Amir Honak, an dem es nun war, über Tod und Leben des Besiegten zu richten. Natürlich konnte es keine Frage geben, wie er entschied, und unter dem einhelligen "Töten! Töten! Töten!" der blutrünstigen Zuschauer hob Seine Erhabenheit die rechte Hand, streckte den Daumen seitwärts in die neutrale Position.

Das Gebrüll der Zuschauer steigerte sich bis zur Besinnungslosigkeit, als er sich endlich langsam senkte. "Tod für das Thorwalerschwein!" jubelte es rechts und links von mir, "Tod dem Rüpel!", wie er auch abfällig genannt wurde. Der Patriarch hatte sein Todesurteil verhängt.

Und wieder wandten sich aller Augen dem Boten des Lichtes zu, dessen Klinge immer noch kalt und glänzend am Hals des Thorwalers lag, einer silbrigen Viper gleich, die dem Todgeweihten gleich in den Hals fahren und das Blut in sprudelndem Quell auf den Altar des Praios vergießen würde. Niemand wagte in diesem Moment des Todes auch nur zu atmen, auf daß man Golgaris Schwingen besser rauschen höre ...

Niemand verstand so recht, was der Bote des Lichtes vorhatte, als er die Klinge vom Hals Tronde Torbenssons nahm. Niemand wußte etwas damit anzufangen, als er dem Thorwaler den Rücken kehrte und langsam, alle Augen auf ihn gebannt, zur Tribüne des Patriarchen schritt. Ungläubiges Schweigen herrschte noch immer, als der Bote des Lichtes sein

Tuzakmesser hob und, wie zum Abschluß einer siegreichen Karriere in der Arena üblich, die Klinge über dem Knie zerbrach.

Die folgende Stille mag Stunden gedauert haben, so kam sie mir zumindest vor. Tatsächlich können es aber nur wenige Augenblicke gewesen sein, bis das enttäuschte Publikum begriff, was dort unten geschehen war: Der Bote des Lichtes wagte es tatsächlich, sich dem Todesurteil des Patriarchen zu widersetzen, viel



schlimmer noch, er wagte es, sich dem Todesurteil des *gesamten Publikums* zu widersetzen! Von einem Herzschlag zum anderen schwang die grenzenlose Sympathie für den Lichtboten und der Haß auf den Hetmann um in Zorn auf den Verräter, der sie um ihr Schauspiel gebracht hatte, und tausendfaches Gebrüll erhob sich, daß ich nie blutrünstiger und rasender gehört habe, und es verlangte nach Blut. Chaos und Getrappel stürzte über die Arena herein, denn nun drängten die Besucher nach vorne an die Balustrade, um den Lichtboten zu beschimpfen, ihn mit allen nur erdenklichen Utensilien und Waffen zu bewerfen. Ich sah, wie kleine Kinder (die ob der guten Plätze meist ganz vorne zu sitzen kommen) durch das Gedrängel über die Mauern hinab in die Arena stürzten –

die ganzen viereinhalb Schritt tief! – und sich unten die Knochen brachen. Manch ein Zornentbrannter sprang gar freiwillig hinab, um sich auf den Schurken zu stürzen, in seiner Wut wohl die Höhe unterschätzend – es gab an diesem Tag einige tragische Unfälle, die meisten davon durch schlichtes zu Tode trampeln. Der einzige, der in diesem Unheil wohl noch den kühlen Kopf bewahrte, war Großexecutor Irschan Perval, auf dessen Wink hin ein Aufgebot der Tempelgarde in die Arena stürmte und sowohl den Hetmann Tronde als auch den Boten des Lichtes gefangen nahm und unter dem entsetzlichen Gebrüll des Publikums wegschaffte ... Der Patriarch ließ sich ebenfalls aus der Arena entfernen, und so widmete ich mich schließlich mehr und mehr den Versuchen, heil an Leib und Seele durch das Geschiebe und Gedränge hinauszukommen, bevor es der Meute einfiel, seinen Zorn statt am Lichtboten an anderen Mittelreichern auszulassen ...

Am nächsten Tag dann ließ der Patriarch zur Mittagsstunde verkünden, daß sich der siegreiche Gladiator der Bal-Honak-Arena dazu entschlossen habe, seine Mißachtung des Befehls seiner Hochwürdigsten Erhabenheit dadurch zu sühnen, sein Leben im Flug der Zehn dem Herrn Boron zu schenken. Niemals habe ich über Tage hinweg so zufriedene Gesichter in ganz Al'Anfa gesehen ...

Lucan Queseda aber wird sich nun in Meditation und Gebet auf sein Opfer am 30. Boron im Jahre 337 nach Golgaris Erscheinen (29 Hal) vorbereiten, und erst zweimal kam es vor, daß einer der zehn Springer überlebte.

So scheint es mir also, geneigte Leserin, geneigter Leser, daß der Bote des Lichtes – Verzeihung –, Lucan Queseda die Gewogenheit des Publikums an jenem Tage überschätzte, als er dachte, auf dem Höhepunkt seiner Gladiatorenkarriere Gnade walten lassen zu können. Nun bezahlt er mit dem Leben dafür, denn nichts ist so rachsüchtig wie ein um seine Blutrünstigkeit betrogener Al'Anfaner.

falk

Belohnung!!!

Seine Hoheit Garl I. Herzog von Engasalu zu Hohenengasalu etc. pp. geben bekannt:

Hiermit sei kundgetan, daß das betrügerische Subjekt, welches sich in Gareth unter dem Namen „Meister Hideck“ ausgegeben hat, unter Acht und Bann gestellt sei! Für die Ergreifung und Auslieferung des Verbrechers Hideck loben Wir eine Prämie von 50 Engasalu Florin aus! Vorgeworfen werden dem Schurken Urkundenfälschung, üble Nachrede und Verleumdung des Herzogs. Zugleich sei entschieden demontiert, daß Wir oder einer Unserer Untertanen sich in irgendeiner Form an den windigen Geschäften des Verbrechers Hideck jemals beteiligt haben. Kein Engasaler würde sich auf derlei unsichere Geschäftsinvestitionen einlassen!

Ausdrücklich nicht unter Strafe gestellt seien die wirren Äußerungen des bedauernswerten Selemiten Kaskar Korinson. Mögen sich die ehrenwerten Brüder und Schwestern des Ordens der hl. Noiona seinem verwirren Geiste annehmen.

An den Herren Yeto Adersin in Punin.

Ich habe den Kopf, den Ihr gesucht habt. Über den haben Kontinent hab ich diesen Reo von Ulfaran gejagt und ihn schließlich in Fasar gestellt. Leider wurde ich von Gardisten dabei erwischt, als ich versuchte, den Kopftransportfähig zu machen. Ich bitte Euch nun, das Geld so schnell als möglich zu mir nach Fasar zu bringen. Ich konnte etwas Geld für Bestechungen gebrauchen, um mich aus meiner Zelle freizukaufen.

Janok Färsön, Kopfgeldjäger

An die Fuchsenritter!

Wir verstehen, daß unsere Ablehnung, Euch in die Familie aufzunehmen, Euren Unmut erregt hat. Allein, Ihr könntet soviel Gift verspritzen, wie Ihr wollt, Ihr werdet nie ein Binsböckel, wenn Ihr Euch unseres Namens nicht würdig erweist. Binsböckel sein, das heißt zu fürderst Treue, Ehre, Wahrhaftigkeit. Wir könnten uns aber, wenn Ihr ganz lieb bittet, für Eure Aufnahme bei den Irendors stark machen. – Bezüglich Eurer haltlosen Anschuldigungen sehen wir es lieber, wenn Ihr diese uns gerade heraus und ins Gesicht sagen würdet. Dazu sei Ihr von uns in die Tralopper Schänke „Norderwacht“ eingeladen, die Rechnung tragen wir.

gez.: die Weidener Häuser der Familie Binsböckel

Edle Recken und holde Damen,

hiermit möchte ich, Baron Robal von Zandos, Euch zu einem gewaltigen Fest auf meine neue erbaute Burg, Burg Drachenstolz, einladen. Wein, Wein und Gesang werden natürlich ebenso wenig fehlen wie Turniere und Spiele. Die Burg befindet sich nahe der Ange im Koschgebirge, ich hoffe, Ihr, meine lieben Freunde, werdet zahlreich erscheinen.

Baron Robal von Zandos

DSA-Diskette für Spielleiter

Inhalt: Die Schwerter des Schwarzen Auges, Vokabeln des Elfishen, Mohischen und Tulamidyia, Ordensbeschreibungen der Draconiter und Badlakener, Familienbeschreibung der Okaldiki, alte und neue Lebensbeschreibungen, Aufstellung aventurischer Bücher und Weine. Selbstkosten DM 2.- (Michael Hasenöhr, Gießhüblerstr. 8, A-2344 Maria Enzersdorf)

„mehrhew negilieh muz ainoion negilieh red nedro negilieh med, snu uz tmok, nelieh nednuw erue tsal, nemueat nedneleau nov ehurhue tneog dnu tsarteheam setsieg sed dnu srepreok sed relpmeak enegahcsega, reirbot ednethceul, mud, nehetsrebu uz tedachsebu eis, lettim erednethcuel osmu negnalrev netiez eklnud

Seid Ihr vom Leben enttäuscht?

War Phex und Rahja nicht mit Euch? Seid Ihr mit dem Gesetz im Konflikt? Nun, da können wir helfen! Wir vermitteln Euch neue Freunde, die Euch einen neuen Lebenswillen geben! Diese Freunde halten ewig zu Euch, teilen gar ihre Kräfte mit Euch! Und das ganze wirklich sehr billig! Wir, die *Attopope Brüder* vermitteln Euch den optimalen Kamerad! Meldet Euch bei uns (HeilesLeben@hotmail.com), und Ihr seid nicht mehr einsam! Nun sagen aber manche bösen Zungen dazu „mit erzdämonischen Wesenheiten paktieren“, aber wir nennen es „Freundschaft mit einem guten Kumpel schließen“, also auf geht's!!

Verehrte A.A.

Zu Unserer Verwunderung ließ die Berichterstattung im letzten AB arg zu wünschen übrig! Nicht nur, daß eine der vorzüglich gereimten Werbeanzeigen des köstlichen Engasalu-Weines sich wiederfindet unter Rubrik „Nachrichten aus Selem“, so war doch in einem Artikel gar von „Engasaler Possen“ die Rede! Auch die übrige Berichterstattung erschien Uns nicht gerade dem Hzm. Engasalu wohlgesonnen. Habt Ihr etwa Unsere allmündliche Zuwendung nicht erhalten? So die übrige Redaktion Euch Schwierigkeiten bereitet, könnten Wir Uns durchaus bereit erklären, ein Salär bereitzustellen, die Kollegen von der engasalischen Sache zu überzeugen. Wir verlassen Uns auf Eure gewohnte Diskretion! gezeichnet Seine Hoheit Garl I. von Engasalu zu Hohenengasalu etc. pp.



Ich fordere eine Anklage gegen Emer ni Bennain sowie Walpurga von Weiden wegen Kollaboration und Paktiererei mit dem Feind. Zu später Stunde auf Burg Mersingen – SAM Reichsbefehl Brin war kaum im Grabe – trafen sich zu einem konspirativen Treffen die erst kurz zuvor zur Reichsregentin gekürte Emer ni Bennain und der ansinistische Borbaradianer Gero von Hartheide, die nach einer Umarmung(!) gemeinsam bei einem guten Schlucke (gewöhnlich kein Wein aus Engasalu) Scherze austauschten!!! Leider war ich der einzige der diese unheilige Mesalliance erblickte. Und kurz nachdem Emer ni Bennain darauf wieder in den großen Festsaal der Burg einzog, trafen sich Gero von Hartheide und Walpurga von Weiden um auch in freundschaftlichem Tone miteinander zu plaudern! Von diesem zweiten schändlichen Stelldichein können – nehmen meiner eigenen Aussage – auch weitere andere Personen adligen Geblütes berichten.

Dieses schändliche Händchen an den Grundfesten von Reich, Dore und Alveran muß bestraft werden! Es ist nun an Euch Dexter! Tsafred von Streitig-Eberstamm

An die Herren Zornbrecht & Ben Cherrek.

Ich wäre sehr daran interessiert, Euren kompletten derzeitigen Warenbestand aufzukaufen. Tot oder lebendig spielt keine Rolle für mich. Das Geschäft kann der Auftakt für eine glänzende Geschäftsbeziehung sein, da mein Bedarf an Ihren Objekten unersättlich ist. Bitte liefern sie die Ware so schnell als möglich auf die Insel Maraskan. Gruß B.

Lieber Ebersens-Clan,

viele Grüße senden Euch Eure Nachbarn, die Donnerdotters. Wir wollten nur mitteilen, daß Ihr uns mächtig auf den Keks geht, bei Swafnir! Es reicht ja nicht, daß Euer kitschiger Gartenzaun 10 Habfinger über unser Grundstück geht und Euer riesiger Apfelbaum durch seine fallenden Früchte unser Hausdach beschädigt hat, nein, der Geruch, den Ihr verbreitet und den wir jeden Tag einatmen müssen, gleicht dem eines toten Ogers! Man riecht ihn gar 10 Meilen gegen den Wind! Euer Gesäule und die dummen Anmachungen halten wir nicht mehr aus! Uns reicht! Wir ziehen weg! Lebt wohl! P.S.: Ihr sollt ruhig wissen, wer Euren Wohnort an den Homunkulus verraten hat – das waren wir! HaHa!

Ihr Waaaahnsinnigen!

Die Geweihtenschaft der Rondra hat auf den Feldern von Tobrien ihr Blut für das Reich gegeben. Der Dank dafür? Nichts. Die Praiosheinis haben mit ein bißchen Singen eine Stadt gehalten. Dafür wird jetzt wieder die gefürchtete Garde aus der Priesterkaiserzeit neu gegründet. Haben wir aus jener Zeit überhaupt nichts gelernt? Und muß der Reichsbefehl IMMER die arroganten Praiosgeheimen bevorzugen?

R.d.G. Leuden vom Raler



Für alle Verkaufsanzeigen gilt, daß allein Offerten abgedruckt werden, in denen die Inserenten bereitwillig kundtun, wie viele 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 keinen Vorschub zu leisten.

Gunter Kopf, Meidingerstr. 9, 76137 Karlsruhe, Tel. 0721/359279: Abenteuer: Geheimnis d. Zyklopen, Stromaufwärts (mit Karte): je DM 17.-, Jahr d. Greifen, Stube d. Entscheidung (je DM 15.-), Dschungel v. Kun-Kau-Peh (DM 13.-); Boxen: Kreaturen (89, ohne Würfel, DM 18.-), Götter, Magier (DM 49.-), Rauhes Land (neuerwürgt, DM 54.-); sowie Buch 1 u. 2 aus Mantel, Schwert...Box (zus. DM 10.-). Außerdem DF-Karten, orig. verpackt (Master Pack DM 8.-; Captains Pack DM 2.-). Alle Preise zzgl. Porto.

Christoph Prenzler, Südl. Hildaprom 7a, 76133 Karlsruhe, Tel. 0721/844580 (ab 19h): Ich löse meine umfangreiche DSA-Sammlung auf. Gegen frankierten Rückumschlag kann eine Preisliste angefordert werden!

Jonas Takors, Gerhart-Hauptmann-Str. 42, 22880 Wedel, Tel. 04103/13123: Drachen, Greifen..., A1Anfa, Fürsten, Händler..., Land d. S.A., Dunkle Städte... (DM 30-35.-)

Frank Pilger, Scheidter Str. 156, 66123 Saarbrücken, Tel. 0681/34518 (19-20h): Helden d. S.A. (88); Attentäter (DM 12.-); Der Quell d. Todes, Bishdaries Fluch, Stunden d. Entscheidung (je DM 15.-); Brettspiel Ascalon (DM 20.-); Brettspielweiterungen Talsman II u. Talsman City zusammen für DM 10.-

Thomas Marx, Blumenstr. 4, 74858 Aglasterhausen: Tage d. Namenlosen, Höhlen d. Seeogers, Elfenkönigs Zaubermacht

Alexander Schrörs, 02162/67640: Boxen: Schmidt, altes Design: Kreaturen, Magie (je DM 30.-), Mantel, Schwert..., Albernia, Khom, Thorwal (je DM 27.-), Orkland (DM 2.-); neues Design: Dunkle Städte... (DM 30.-), A1Anfa (DM 36.-), Fürsten, Händler... (DM 40.-); Abenteuer: Unsterblich, Gier, Alptraum ohne Ende, Ewig ist nur Satnav (je DM 19.-); außerdem Götterbuch, Kgr. am Yaquir (je DM 15.-), AB 37 u. 68-72 (je DM 3.-), DSA-Computerspiele I (DM 12.-), II (DM 16.-) u. III (DM 27.-). Auch Material aus anderen Systemen vorhanden.

Christian Freese, Tannenweg 2, 27801 Döttingen/Vöbberg, Tel. 04431/2860: Fürsten, Händler... (DM 40.-), alte Magiebox (DM 5.-)

Bernhard Dittich, Hoffingergasse 7-9/67, A-1120 Wien, Tel. 01/803 63 99 (evtl. Nachricht auf AB): Gebrauchte: Elfenkönigs Zaubermacht, Stunde d. Entscheidung, Yaquirwellen, Firuns Land, Wo keine Sonne scheint; neuerwürgt: Dschungelgrab, In den Höhlen d. Seeogers, Ingerimms Schlund. Je 65 100.-

Christoph Baumann, Holbeinweg 34, 47228 Duisburg, Tel. 02065 80812 (Mo und Do, 19-21h): Verkäufe viele Abenteuer aus der A-B-Serie, z.B. Wald o. Wiederkehr, Borbarads Fluch, Tor d. Welten, Fängen d. Dämons, Verschönerung v. Gareth, Göttin d. Amazonen, 1000 Oger, Seelend. Magier, Südmeer-Tetralogie, Drachenhals-Tetralogie u.v.m. (je DM 14-16 !!!). Biete auch „DSA-Tools de luxe“ an.

Carlos, Tel. 0211/358726: Wind ü. Weiden, Prinzessin Yasmina, Suche n. e. Kaiser, Geheimnis d. Zyklopen, Ungeschlagenen, Stube aus Ulmenholz, Firuns Land, Für d. Königin..., Götz d. Mohas, Yaquirwellen, Menschenjagd, Verrat a. Arras de Mott, Lied d. Elfen, Mondsilberkugel (je DM 19.-), Ewig ist nur Satnav, Dschungelgrab, Wo keine Sonne scheint (je DM 22.-). Alles in tadellosem Zustand.

Sven Bauer, Stockenbruch 10, 66119 Saarbrücken, Tel. 0681/854656: Angebot 1: Basisbox (neu), Land d. S.A. (89), Basisbox (89), Ausbaubox (89), Werkzeuge d. M., Unter dem Nordlicht, Löwe u. Rabe I u. II, Am Rande d. Nacht, Stromaufwärts, Hzm. Weiden, Kgr. am Yaquir, Bornland, Götter d. S.A. und ein Geschenk für zus. nur 200.- (+ Porto). Angebot 2: Basisbox, Mantel, Schwert..., Götter, Magier..., Dunkle Städte... (alles fabrikneu): Zusammen DM 150.- + Porto. Alles zusammen (1+2) für DM 300.- (+ Porto)

REGELFRAGEN
einzig und allein an:

DSA-Regeltelefon
0211-9243408
Mittwochs 18-20 h

oder per email an
thomas@fanpro.com

KLEINANZEIGEN
einzig und allein an:

Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

oder per email an
AVBOTE@aol.com

Der Leser hat das Wort ...

Reaktionen auf den Artikel "Die Botschaft aus den Niederhöhlen" (AB 75)

Durchschlagende Kritik

Gareth. Noch auf dem Wege zur Trollpforte ließen es sich zwei alte Freunde nicht nehmen, selbstselbst im Redaktionsbureau des Boten vorbeizuschauen, um dort ein wenig mit Redakteurin Binya Grabensalb zu parlieren.

Es waren dies Baron **Danilo von Cres**, Oberst im Stabe des Reichsbehüters, und der zwergische Baron **Barytoc von Bragahn**, der mit seinen "Roten Rächern" aus dem Kosch die letzten Monate durch Tobrien gestrichen war, um den Tod des Metenarer Barons auf Praske zu rächen. Diese beiden also begannen die Unterredung mit Frau Grabensalb höchst aufgebracht, und der Bote wird auch dieses Mal nicht kommentiert abdrucken, was die Allianz aus Elf und Zwerg vorbrachte:

Bezugnehmend auf den Artikel "*Botschaft aus den Niederhöhlen*", in dem Frau Grabensalb »die Frechheit besaß, einen tumbe Brief des gefallenen Schrotsteiners wiederzugeben, in dem eine Reihe untadeliger Leute verunglimpft, verleumdet und beleidigt werden«, drückten die Herren Cres und Bragahn ihre Kritik der Redakteurin auf direktem Wege aus: »Fresse polieren!« war die unstandesgemäße Antwort des Bragahners auf des Schrotsteiners Ankündi-

gung, der Zwerg solle Ställe ausmisten (»von Kühen dazu!«). Noch echauffierter war freilich der Creser, wurde doch insonders er »durch die süffisante Schleimscheißerei des Schrotsteiners« für den Tod des Barons von Emersdäl verantwortlich gemacht und sarkastisch-ironisch zum Grafen von Ragath bestellt: »Hundsott, schrotensteinischer! Möge er in seiner Malaise compostieren!« Die sachliche Quintessenz der Kritik ist: »Der Bote möge sich nicht auf so jämmerliche Weise zum Handlanger der Dämonenknecchte machen und vor allem Damen und Herren von Stand nicht unkommentiert vor aller Welt discreditieren, nur weil der verfluchte Feind ihm zierliche Zeilen zuspießt.«

Erhobener Nase verließen Cres und Bragahn das Gebäude, eilend zur Front, und hinterließen eine geläuterte Redakteurin Binya Grabensalb – mit zwei blauen Augen.

Björn Berghausen

Irritation im Horasreich

Irendor. Mit Fassungslosigkeit wurde der Aventurische Bote 75 von Signore Erlan Sirensen aufgenommen – nicht ob der gar schrecklichen Nachrichten, die da verkündet wurden, auch nicht ob der schändlichen Lügen im Artikel "*Die Botschaft aus den Niederhöhlen*", die glattweg erstunken und erlogen sind – nein, vielmehr erschüttert es, daß solch dummdreiste Lügen, die keinerlei Wahrheitsgehalt besitzen, in einem an sich so respektablen Organ wie dem Aventurischen Boten Platz finden! Daß dieser Artikel von Binya Grabensalb in den Aventurischen Boten gelangen konnte, wirft kein gutes Licht auf das Journal, welches sich selber als »Wahrer der guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung

... und Feind allen Dunkelsinns« sieht! Sollte Binya Grabensalb sich nicht für diesen schrecklichen Fehler entschuldigen und gar weiterhin solche Äußerungen verkünden, so ist es an ihr, den Ort, Zeitpunkt und die Art der Waffen auszuwählen – wobei natürlich nur ein Ort im Königreich Yaquiria gewählt werden kann, da ja nur hier das rondragefähige Duell erlaubt ist.

Jens Matheuszik

Ist er nun Gaugraf oder nicht?

Bitterfeld/Gareth. Auch am almadanischen Baron Poffel von Bitterbusch scheint die "*Botschaft aus den Niederhöhlen*" nicht spurlos vorbeigegangen zu sein.

Aventurisches Adels-Calendarium



Addenda
&
Corrigenda

Königreich Albernia

Alb-08: korrigiere Anschrift ALBRECHT > Bäckerstr. 16, 59348 Lüdinghausen

Herzogtum Nordmarken

Nor-III-5: korrigiere Anschrift GERDES > Annette-Kolb-Str. 19, 28215 Bremen

Fürstentum Almada

Alm-01bP: ergänze Anschrift FEDDERN > lars.feddern@uni-bielefeld.de

Kgr. Gareten und Markgt. Greifenfurt

Gar-V-06 (Eychgras): korrigiere Anschrift JUNK > Albert-Schweitzer-Str. 12, 52388 Nörvenich

Gre-124: korrigiere Anschrift SCHWEFEL >

Michelle Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin, lythana@gmx.de

Herzogtum Weiden

Wei-III-06 (Burg Elstersteg): ergänze Anschrift LOBE > olaf.loebe@t-online.de

Wei-III-11: korrigiere Anschrift BLUMENSTEIN > Heroldstr. 34b, 44894 Bochum

Fürstentum Darpatien

Dar-11bP: korrigiere Anschrift SCHWEFEL > Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin, ragnar.schwefel@gmx.de

Herzogtum Tobrien

Tob (Kanzler): korrigiere Anschrift KNEPHOF > Eichsfeldstraße 27, 46147 Oberhausen, dsakanzler@aol.com (ab 1.2.99)

So soll eine Anfrage des mohischen Barons, vom verderbten Schrotsteiners jüngst zum Gaugrafen 'erhoben', beim Reichserzkanzler eingegangen sein, die seiner derzeitigen tiefen Verunsicherung Ausdruck verleiht: »Ja, geht das denn? Kann er das wirklich?«, so tat er in seiner Erschütterung kund. »Dann hat er ja gar nicht so ein schlechtes Tapam und ist auch nicht nachtragend, weil wir wollten ihn ja wirklich töten, damals in der Burg« (AB 71 berichtete), heißt es darin weiter.

Und mit den Worten »Ja, wenn denn das möglich ist, dann täte ich mir das schon zutrauen« soll diese Depesche schließlich geendet haben.

Die Kanzlei prüft dieses Dokument derzeit auf seine Echtheit, denn wenig fürchtet man dieser Tage mehr, als borbaradianischem Trug auf den Leim zu gehen.

Stefan Blanck/mic

Blutbad in Albernias

Honigen. Nach dem feierlichen Auszug der großen Barden des Kontinentes (der Bote berichtet) kam es dort Ende Peraine zu erheblichen Unruhen, die schließlich mit scharfem Stahl niedergeschlagen werden mußten. Der vorliegende Bericht wurde uns von Secretaria Medraig Ni Harmlyn, der zeitweiligen Verwalterin Honingens zugesandt. Wir können ihn wegen der aktuellen Ereignisse leider nur gekürzt wiedergeben.

(...) so war die Stadt also ohne Gräfin, ohne Vogt. Den Bauern und einfachen Leuten spukten die reichsfeindlichen Ideen eines gewissen Morchuis im Kopfe herum, kam ein selbsternannter elfischer Philosoph namens Sinderion hatte mit seinem umtriebigen Gedankengut Lunte gelegt, und schließlich waren da noch die Zünfte, erzürnt über bestellte und nicht abgenommene Ware zum Bardenfest. (...) Die so entstandene Front der Unzufriedenen erdreistete sich, sich zu bewaffnen und in einem Häuserzug

zu verbarrikadieren. Deshalb sahen wir uns genötigt, den Adel Ostalbernias um Hilfe zu bitten. Es kamen Hochgeborene Rahjalyn Herlogan von Niederrhonigen, Conaill Crumold von Crumold-Crumold, Wohlgeborene Gepkeline von Faunsheck aus Seshwick, Rittsleute aus Draustein sowie Bewaffnete aus Gemhar und Fairnhain.

(...) Nachdem die Barrikaden geräumt waren, flogen die ersten Steine und sogar Bolzen, was den Crumolder Quartiermeister der Kaiserlichen Garde veranlaßte, die Gebäude ohne Rücksicht auf jedwede Gesinnung zu stürmen. Da diese Order ohne Absprache erging und in den Häusern neben Alten und Kindern auch im Herzen treue, aber verprellte Bürger der Stadt saßen, kam es neben der angemessenen Zerschlagung der reichsverräterischen Bande auch zu Übergriffen

zwischen den eher moderat vorzugehen gedenkenden Gardisten und Niederrhonigern und den rabiaten Crumoldern und Gemharern einerseits sowie zu Scharmützeln zwischen den verblendeten Verrätern und den ob der Ereignisse vornehmlich erschrockenen Händlern andererseits.

(...) Am Ende gab es unzählige Toten, zu beklagen – auf Seiten aller Beteiligten. Besonders hohe Verluste hatten die Gemharer zu verzeichnen. (...) Das Subjekt Sinderion entkam durch Hexerei und ist fortan trotz seiner Volkeszugehörigkeit durch des Reiches scharfes Schwert bedroht, sollte es sich je wieder in den Grenzen unseres Reiches blicken lassen. Die Streitigkeiten zwischen den hohen Häusern wurden götterlob bereits vor dem Aufbruch gen Osten beigelegt...

Rüdiger Martensen u.v.a.

Aktion – „Ein Platz für Abonnenten“

Möchten Sie an dieser Stelle künftig einen Aufkleber mit Ihrer Adresse vorfinden?
Ein Jahres-Abo (6 Ausgaben) des Aventurischen Boten erhalten Sie für 23,- DM.

Nähere Informationen finden Sie unten auf dieser Seite.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH; Postfach 112202; 20422 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von DM 23,- (Ausland DM 30,-) einschließlich Porto und Versand. Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und zeitsparend per Bankeinzug
(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

☐ Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich beim **AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH; Postfach 112202; 20422 Hamburg** widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dieses bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich beim **AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH; Postfach 112202; 20422 Hamburg** widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416, 40674 Erkrath

Redaktion: Mechthild Henschel und Michael Meyhöfer

Ständige Mitarbeiter: L. Falkenhagen, B. Herz, H. Kamaris, J. Raddatz, T. Römer, G.-B. Tödter, H. v. Wieser und K.-H. Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Frank Bartels, Björn Berghausen, Stefan Blanck, Peter Diehn, Rüdiger Martensen, Jens Matheuszik, Gregor Rot, Anton Weste u.v.a.

Illustrationen: Caryad (4), Kramer (1)

Satz: MIM Satz & Layout

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright © 1999 by Fantasy Productions GmbH, Germany

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.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

oder per email an:

Michael Meyhöfer
AVBOTE@aol.com