

Aventurischer Bote

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

der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbruder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung

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

Ansonsten gilt:

Früh gekauft hat nie gereut, hält' den Boten schon gelesen bevor verstrichen wickt ge Zeit, manch Stutzer hätte nie getreut und wär noch lang allein gewesen.

DM 4.--

Ausgabe

Nov./Dez. 2000

ING/RAH 30 Hal

87

Nicht mehr und nicht darunter!

Ein neuer Herzog für Weiden?

Trallop. Am 1. Phex kamen die Adligen und Freunde des mitnächtlichen Herzogtums auf Einladung ihrer Hoheit Walpurga von Löwenhaupt in der Bärenburg zu Trallop zusammen, um dort den ersten Jahrestag der Niederwerfung des Thronräubers Baeromar von Geltring-Weiden zu feiern.

Nach einigen Grußworten Herzogin Walpurgas wurde der Junker Riko Sterz vom Markverweser der Sichelwacht, Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, zum Baron von Beonsport erhoben, bevor dann im Anschluss daran die Gesandten aus Tobrien, Darpatien und Albertain ihre Grußbotschaften vortrugen.

Unmittelbar danach began-

nen sich allerdings die Ereignisse zu überschlagen, als plötzlich das Tor zur Herzogenhalle aufgerissen wurde und niemand geringeres als Goldo Paligan, auch als 'der Großartige' bekannt, mit einem Gefolge von Dukatengardisten und Sklaven in den Saal marschierte. Die tumultartigen Szenen, die ob seines

Fortsetzung auf Seite 3



Unerhörter Frevel gegen die Gebote der Herrin Peraine

Giftanschlag in Cumrater Kaiserpfalz!

Cumrat. Von Sorge und Kummer in des Reiches jüngster Feste ist im Folgenden zu berichten: Nur kurze Zeit nach der Einweihung der neuen Kaiserpfalz breitete sich ein dunkler Pesthauch direkt von dem zentralen Oktogon aus (Plan s. *Das Königreich Almada* oder AB 81). Dort, vor dem prunkvoll verzierten Gareth Portal, spendeten noch bei der festlichen Einweihung der Anlage (AB 82 berichtete) prächtige und dichte Maraskanienbäume den ankommenden Reisenden erquickenden Schatten, doch nun lichteteten sich hier die Zweige, kränkelte das Geäst.

Beim Wässern der Bäume – in der prallen almadanischen Sonne täglich und reichlich vonnöten – war es zuerst dem Gärtner Eslam Küferhelf aufgefallen, dass die Blätter eine leichte, ungesunde Braunfärbung zeigten, wie sonst allenfalls im Boron. Daraufhin unterzog Edilon Vogelsang, der eilig herbeigerufene Gartenmeister der Kaiserpfalz, die Gewächse einer eingehenden Untersuchung. Das Resultat war gleichermaßen traurig wie erschreckend: Die Bäume, deren Transport und Einpflanzung Meister Vogelsang persönlich über-

Fortsetzung auf Seite 2

Giftanschlag in Cumrat!

Fortsetzung von Seite 1

wacht und magisch begleitet hatte, waren aufs Schwerste erkrankt. So schwer war ihr Leiden, dass weder die Bemühungen des elfischen Gartenmeisters noch auch jene der alsbald hinzugezogenen Perainegeweihten von Erfolg gekrönt waren. Nach nur wenigen Tagen zeigten sich die Äste kahl, die Stämme tot, so dass nichts anderes blieb, als sie zu fällen. Seitdem begrüßt die Praiosflanke des Oktogons den Ankömmling wieder in ihrer ganzen Monumentalität – nackt und unverhüllt.

Die bald freudigen, alsbald auch spöttisch gegen die Almadaner gerichteten Kommentare des garetischen Adels ließen nicht lange auf sich warten. Dass das dichte Laubwerk der Bäume den freien Blick auf die prunkvollen Reliefs mit den vergangenen Heldentaten der Garetier (s. AB 81) nahezu völlig unmöglich machte – sieht man von den beiden Monaten des kurzen almadanischen Winters ab –, war den Baronen und Edlen Garetiens schon bei der Einweihung der Pfalz Anlass zu lautem Protest gewesen.

Doch sollten die Stimmen der Spötter nur allzubald wieder verstummen. Wie Meister Vogelsang schon gleich zu Anfang vermutet hatte, waren die Bäume keiner gewöhnlichen Krankheit erlegen, nein, der Boden, auf dem sie standen, war in heimtückischer Weise vergiftet worden! Der erste Verdacht fiel nun auf jenen Hilfgärtner, der zuerst die Symptome des Leidens an den Bäumen entdeckt hatte. Denn nachdem die Vergiftung des Bodens, auf dem sie standen, bekannt geworden war, hatte sich Besagter bei Nacht und Nebel aus der Pfalz davongemacht und, wie die Erkundungen bei den Bewohnern der Pfalz und des an ihrem Fuße gelegenen Weilers ergab, wohl über den Yaquir ins von den Heiden okkupierte Süd-Almada abgesetzt.

Bei der nochmaligen, eingehenden Befragung der Dienstboten, welche Pfalzgräfin Caldja Vanossa v. Streitzig-Jurios ä.H. angeordnet hatte, nachdem die Reichserzkanzlei von ihr einen vollständigen und erschöpfenden Bericht über die Umstände angefordert hatte, unter denen es zu einem solch gemeinen An-

schlag im Herzen der Kaiserpfalz kommen konnte, erwies sich jedoch die vermutliche Unschuld Küferhilfs. Nach den Worten, mit denen er sich am Abend vor der Flucht seiner Liebsten, einer Küchenmagd, offenbart hatte, war der Grund für sein nächtliches Verschwinden wohl ein anderer gewesen.

Wie das arme Ding der Pfalzgräfin unter Tränen berichtete, habe es ihr Eslam mit der Angst zu tun bekommen, »...weil, er habe doch erst ein paar Tage zuvor etwas von dem Erdreich, in das die Bäume vor dem Oktogon gebettet waren, genommen, um es auf den Rosenbeeten der Südterrasse zu verteilen. Und jeder weiß doch, dass dies die Lieblingsrosenbüsche von der alten Kaiserin sind, ich meine, von Ihrer Kaiserlichen Hoheit Alara Paligan. Und die Rosen waren auch schon ganz gelb und welk, als er dann nachgesehen hat, und denen war nicht mehr zu helfen, hat der Eslam gesagt. Und da hat er's mit der Angst zu tun gekriegt, denn jeder weiß doch, wie sehr die Kaiserin, ich meine Ihre Kaiserliche Hoheit, an den Rosen hängt, und wie man in Al'Anfa mit wem umgeht, der die Lieblingsrosenbüsche von einer Paligan vergiften tut, bräuchte man auch nicht lange nachzudenken. Und er konnt' ja gar nicht beweisen, dass er's eigentlich nicht war, und da dacht er, es geht ihm ans Leben. Und jetzt wird sie bestimmt mich vergiften lassen, wo der Eslam doch über den Fluss ist, und weg ...« Damit brach die Magd unter Weinkrämpfen zusammen. In der Tat fand Meister Vogelsang daraufhin auch die Rosenbüsche auf der Südterrasse so tot und welk vor, dass selbst seine elfische Blütenmagie hier machtlos bleiben musste.

Während von IKH Alara Paligan bislang erwartungsgemäß kein Kommentar zum Verlust der Cumrater Rosenbüsche zu vernehmen war, geht die Suche nach dem wahren Schuldigen unvermindert weiter, denn wer in Cumrat Bäume vergiften kann, der mag sein Gift dort vielleicht auch gegen andere verspritzen. Womöglich bangen die zuständigen Stellen in Gareth nun gar um das Leben von Mitgliedern der kaiserlichen Familie, so dass man die Angelegenheit seitens der

Reichskanzlei kaum auf sich beruhen lassen wird. Auch die Kirche der Peraine forderte inzwischen eine weitere Verfolgung und angemessene Bestrafung des Frevlers, der sich so sinnlos und heimtückisch an unschuldigen Geschöpfen der Göttin vergangen habe.

Nicht nur in Almada, sonder auch in anderen Provinzen des Reiches ist die Anteilnahme an dem widerlichen Verbrechen groß. So sandte der Baron v. Gallstein aus dem garetischen Eslamsgrund inzwischen wohlriechende Lavendelgewächse nach Cumrat, welchen selbst der vergiftete Boden vor dem Oktogon nichts anhaben können solle. Da er sich nach seinen eigenen Worten mit „galligem und schwefeligem Boden“ sehr wohl auskennt, mag der freundliche Baron v. Gallstein auch bei den von höchster Stelle in dieser Sache angestregten Ermittlungen behilflich sein, was unsere Hoffnung auf eine baldige Aufklärung der Freveltat weiter wachsen lässt.

Der almadanische Adel zeigt sich derweil immer noch auf das Äußerste empört über den feigen Anschlag auf die Zierde „seiner“ Pfalz. Insbesondere dem belustigten Plauderton, mit welchem sich manch weniger einsichtige und götterfürchtige Landsleute des Barons v. Gallstein dem Thema offenbar zu widmen scheinen, bringt der Zorn der Magnaten nur sehr wenig Verständnis entgegen. »Wahrhaftig«, wurde dem Almadanischen Korrespondenten dieses Journals ein Ausspruch Dom Gendahars v. Streitzig kolportiert, welchen er im Gespräch mit Dom Tankred v. Imrah und mit seiner Verwandten, der Pfalzgräfin, geäußert haben soll, »wenn uns dieser Giftmischer unter die Finger kommt, wird er sich wünschen, des Großgeheimrates Häscher hätten ihn vor uns zu fassen bekommen. Von seinen Kastanien kann er sich jedenfalls schon mal verabschieden, und wenn ich ihn dazu selbst aus den Schwarzen Landen holen muss.« Nach Dom Gendahars bisherigen Taten (s. *Yaquirblick* 6*), wird er kaum mehr denn einen kurzen Säbelstreich im Vorüberreiten bedürfen, um diese Worte mit Leichtigkeit einzulösen.

Dirk Brandherm, Niklas Reinke

* Die streitbare Almadanische Journaille „Yaquirblick“ kann online abgerufen werden. Interessenten wenden sich bitte an:

Markus Blanke, Poschingerstr. 16, 12157 Berlin, Tel: 030 - 85 60 23 06,
markus.blanke@student.hu-berlin.de

– Titelgeschichte –

Nicht mehr und nicht darunter!

Fortsetzung von Seite 1

dreisten Erscheinens unter den Gästen Frau Walpurgas ausbrachen, endeten für einen kurzen Moment, als Goldo den Grund für sein Erscheinen nannte, nämlich die Ehelichung von Frau Walpurga von Löwenhaupt! Dies löste einen regelrechten Proteststurm unter den übrigen Anwesenden aus, aber auch diese Dreistigkeit sollte nicht den Höhepunkt jener Szenerie markieren. Herr Goldo berichtete ungerührt von dem Tumult um ihn herum weiter, dass er mit seinem Gefolge einige Wochen zuvor im Blautann gewesen sei, wo sie einen Höhlendrachen getötet und in seinem Hort die lang verschollene zweite Bärenkrone gefunden hätten. Und da ja Frau Walpurgas Versprechen immer noch gelte, dass derjenige, der ihr die zweite Krone brächte, ihr Gemahl werden solle, würde er, Goldo der „Großartige“, nun ihre Hand und die Einhaltung jenes Versprechens fordern. Mit diesen Worten ließ er sich von einem Sklaven einen mit einem Tuch verhüllten Gegenstand bringen. Wie groß waren Erstaunen und Entsetzen, als Goldo das Tuch beiseite warf und tatsächlich eine Krone zum Vorschein kam, die der ersten Bärenkrone, welche in Frau Walpurgens Besitz, täuschend ähnlich sah! Die anwesenden Weidener witterten sogleich Verrat und behaupteten, dass es sich gewiss um eine, wenn auch meisterliche, Fälschung handeln müsse. Auf Geheiß Frau Walpurgas hin untersuchte der herzogliche Inquisitor Weidens, der Magus Gille von Eschenstein, die Krone auf magischem Wege (sehr zum Unmut eines anwesenden Inquisitorius der Kirche des Herrn Praios) und stellte erschreckt fest, dass die von Goldo präsentierte Krone echt ist! Entsetzen, aber auch Wut machten sich daraufhin unter den Weidenern breit: ein Al'Anfaner als Gemahl Frau Walpurgas und Herzog von Weiden – das durfte nicht sein! Nachdem Eberwulf von Weißenstein, der Haus- und Hofmeister des Herzogtums, wieder halbwegs für Ruhe gesorgt hatte, krönte Goldo seinen dreisten Auftritt mit dem Hinweis, den Traviabund mit Herzogin Walpurga schon nächste Woche schlie-

ßen zu wollen; ein Brautkleid und einen Geweihten der Herrin Travia habe er gleich mitgebracht, so dass man auf langwierige Vorbereitungen also getrost verzichten könne. Auch wünschte er mit seinem Gefolge bis zur Eheschließung auf der Bärenburg Quartier zu nehmen, was ihm aber vom sichtlich erregten Herrn Eberwulf mit der Begründung verweigert wurde, dass diese bereits mit den hier anwesenden Gästen Frau Walpurgas voll belegt sei. Statt dessen wies er ihnen die Alte Veste im Tralloper Stadtteil Alten-trallop als Unterkunft zu. Daraufhin verabschiedete sich Goldo von Herzogin Walpurga mit der Bemerkung, dass er sich schon sehr auf den Traviabund mit ihr freue und es kaum mehr erwarten könne. Sprach's und marschierte mit seiner Entourage und der Krone unter den Protestrufen der übrigen Anwesenden aus der Herzogenhalle!

Der immer noch ob dieser Geschehnisse sichtlich betroffene Herr Eberwulf mahnte nach dem Abrücken der Al'Anfaner die Anwesenden zu Ruhe und Besonnenheit und wies darauf hin, dass es nun gelte, die Eheschließung mit allen erlaubten Mitteln zu verhindern. Daraufhin bildeten die Anwesenden mehrere Gruppen, die Goldos Geschichte, wie er zu der Krone kam, überprüfen sollten, wobei es aber keiner Gruppe vergönnt sein sollte, die Schilderung des Al'Anfaner Granden entscheidend zu widerlegen.

Am Vortag der geplanten Eheschließung kamen die Getreuen Walpurgas unter der Leitung des Herrn Eberwulf in der Herzogenhalle zusammen, um sich über ihre gewonnenen Erkenntnisse auszutauschen und weitere Schritte zu erörtern. Während jener Zusammenkunft bot der nordmärkische Baron Traviadan von Schwertleite im Namen des Herzogtums am Großen Fluss an, Goldo seine Krone abzukaufen und Frau Walpurga ohne weitere Bedingungen zu übergeben, was unter den Vasallen der Bärenkrone große Empörung und Ablehnung hervorrief. Diese Offerte wurde dann auch von der Herzogin selbst mit der lapidaren Begründung abgelehnt, dass man bereits einmal zu oft die Hilfe der Nordmarken genossen habe und man lieber auf die eigenen Stärken vertrauen wolle.

Angesichts der immer knapper werdenden Zeit wurde beschlossen, die Nachforschungen auszuweiten und zu verstärken. So widmeten sich einige der hohen



Gäste den aus der herzoglichen Bibliothek eiligst herangeschafften Schriften – auf der Suche nach brauchbaren Informationen über die Bärenkronen, das Weidener Eherecht, den Blautann und anderen Bereichen, in der Hoffnung, dort Informationen zu finden, mit denen man Goldos Anspruch auf die Herzogswürde und die Hand Frau Walpurgas widerlegen könne. Andere hingegen versuchten durch Gespräche und sonstige Aktionen an neue Erkenntnisse zu gelangen. Letztendlich mußte man aber wohl oder übel anerkennen, dass die von Goldo präsen-

Fortsetzung auf Seite 4

INHALT No. 87

Goldo – Herzog von Weiden

Seite 1

Giftanschlag in Cumrat

Seite 1

Koscher Queste

Seite 5

Gottloses Thorwal?

Seite 7

Nostria unbeeindruckt

Seite 8

Unserer Leser Wort ...

Seite 10

Goldo – Kolossale Mitgift

Seite 19

Südmeerkolonien schutzlos

Seite 21

Scharmützel, Gestech ... (3)

– Kampfspiele Aventuriens

Seite 22

Die Fee Pandlaril

– Hintergrundwissen

Seite 26

Expeditionsflottille auf See

Seite 27

Kalenderblatt 31 Hal

Heftmitte

– Titelgeschichte –

Nicht mehr und nicht darunter!

Fortsetzung von Seite 3

tierte Krone echt ist und es auch sonst keinen legitimen Grund gab, sein Werben um Frau Walpurga zurückzuweisen.

Die einzige Hoffnung, die nun noch blieb, war, die sagenhafte Fee vom Pandlaril aufzusuchen, auch wenn es vielen schwer fiel, auf ihre Unterstützung zu vertrauen. Welchen Grund sollte die Fee auch haben, den verzweifelten Weidenern zu helfen? Nichtsdestotrotz zog die ganze Gesellschaft zum aus alten Sagen bekannten Wohnort der Fee, um sie dort demütig um Hilfe zu bitten. Und siehe! Was kaum einer erwartet hatte, trat ein: Die Fee erschien tatsächlich und sagte den Anwesenden gegen eine später zu erbringende Gegenleistung ihre Hilfe zu! Unklar blieb allerdings, wie die Fee den bedrängten Weidenern zu helfen gedachte, was aber zunächst auch niemanden zu bekümmern schien.

Die am folgenden Abend doch noch aufgekommene Feierstimmung wurde allerdings jäh unterbrochen, als ein vermeintlicher Barde sich als Attentäter entpuppte und versuchte, die ebenfalls anwesende kaiserliche Burggräfin Ginaya

von Luring-Gareth zu ermorden. Den Zwölfen sei Dank konnte dies jedoch im letzten Moment verhindert und der hastig geflohene Mordbube zur Strecke gebracht werden.

Wenig später begaben sich dann viele der Gäste zur Ruhe, um am morgigen Tage, dem Tage der Entscheidung, ausgeruht zu sein.

Zur Mittagsstunde des besagten Tages sollte dann die Vermählung von Frau Walpurga mit Goldo Paligan stattfinden, die zu verhindern die wackeren Weidenern nichts unversucht gelassen hatten. Jedoch, alles schien vergebens, als der Diener der Herrin Travia vor das Brautpaar wider Willen, trat um den Traviabund zu schließen. Der Geweihte wollte gerade mit der Zeremonie beginnen, als Goldo plötzlich erklärte, dass er es sich noch einmal gründlich überlegt habe und nun auf den Traviabund mit Frau Walpurga verzichte, wolle er sie doch nicht zu einer Ehe gegen ihren Willen zwingen und Unruhe ins Weidenland tragen. Für einen kurzen Moment waren alle im Saal ob dieser überraschenden Wendung sprachlos, bevor dann ein großer Jubel ausbrach. Währenddessen besprach sich Goldo noch einmal kurz mit Herrn Eberwulf, bevor der Al'Anfener dann mit seinem Gefolge die Bärenburg und Trallop Richtung Süden verließ. Über die genauen Hintergründe von Goldos überraschender Entscheidung

kann nur spekuliert werden, wobei jedoch kurze Zeit später das Gerücht aufkam, dass er „seine“ für ihn nun nutzlose Krone zu verkaufen gedanke – welch schauerlicher Gedanke!

Nachdem wieder halbwegs Ruhe in der Halle eingekehrt war, dankte Frau Walpurga mit sichtlich bewegter Stimme ihren Vasallen und Freunden aus den anderen Provinzen und Ländern für die ihr entgegengebrachte Treue, ihren Mut und ihren Einsatz. Danach befahl sie nun das zu tun, weswegen man vor einer Woche eigentlich zusammengekommen sei, nämlich zu einem großen Feste!

Und so endete dieser Tag mit einer wahrhaft rauschenden Feier, galt es doch nun, nicht nur den ersten Jahrestag von Baeromars Niederwerfung zu feiern, sondern auch die Freiheit Weidens unter Frau Walpurgas gerechter Herrschaft.

Marcus Friedrich

(mit Dank der Veranstalter an viele, insbesondere an Lena Falkenhagen, Mike Maurer sowie Guido Kluge, Lars Blumenstein und Jan Liedtke für ihre Hilfe bei der Organisation und Durchführung des Konventes)

Weitere Erlebnisse des **Goldo Paligan** sind zu finden auf **Seite 19**; meisterliche Hintergrundinformationen zur **Fee vom Pandlaril** hält **Seite 26** bereit.

Im Westen was Neues?

Albernia lädt zum Gedenken

Für den 16. Ingerimm hat das Haus Bennain viele hohe Adlige des Neuen und des Alten Reiches geladen, um an diesem schicksalsträchtigen Tag gemeinsam die Gedenkfeier zum Tag der Großen Flut zu begehen.

Ist dieses Ereignis wohl auch dazu gedacht, alte Allianzen zu bekräftigen und neue zu schließen, sind die Reaktionen aus dem Kaiserpalast zu Gareth jedoch verhalten: Die Regentin schweigt. Dieser Unmut gegenüber der königlichen Schwester in Havena rührt sicherlich von der überstürzten Attacke des prinziplichen Gemahls, des exilierten Prinzen

Romin von Kuslik-Galahan, der Albernia mittlerweile wieder erreicht hat. So steht es also zu vermuten, dass die Feierlichkeiten auf Burg Abagund ohne

Emer ni Bennain, des Reiches Regentin, stattfinden müssen.

falk

Erneuter Nachwuchs in Albernia?

In höfischen Kreisen zu Havena machte sich Königin Invher in den zurückliegenden Wochen rar, so dass bereits darüber spekuliert wird, ob Finnian ui Bennain von Kuslik Galahan möglicherweise einen Bruder oder eine Schwester zu erwarten hat. Politische Stimmen behaupten

den dagegen, die Herrscherin wolle allzu konkreten Gesprächen über den Zug ihres Gemahls Romin gen Kuslik aus dem Wege gehen, zu dem sie und König Cuanu bis jetzt noch nicht Stellung genommen haben.

falk

Die Falken des Prinzen

Fürst von Kosch entsendet Streiter auf eine göttergefällige Queste

Angbar, Kosch. Aus aller Herren Ländern waren tapfere Ritter dem Aufruf des Herren Blasius vom Eberstamm gefolgt, und der große Saal des Fürstenschlosses erglänzte von Erz und Stahl. Sie alle wollten auf Queste ziehen, um Rettung für den Prinzen Edelbrecht zu finden, der schon seit Monden an einer nicht heilenden Wunde litt.

In einem Traum war nämlich der Auszug von zwölf Rittern verkündet worden¹, und auf eine ähnliche Queste hatte schon vor Zeiten der Heilige Baduar seine Mannen ausgesandt. Es waren aber mehr denn zwölf edle Herren und Damen gekommen, und weder wollte man eine hilfreiche Hand ausschlagen noch einen der Helden hinter die andern zurücksetzen. Darum beschloss der Fürst in seiner Weisheit, dass es Rondra nicht missfallen könne, wenn die Schar der Frommen größer sei als erwartet. So erhielt auch der spät eingetroffene Ritter Bragon Mandarvawiff noch Gelegenheit, eine Ehrenschild zu begleichen – hatte doch Herr Blasius ihm auf der Weidener Bärenhatz durch sein beherztes Eingreifen vor dem sichern Tode bewahrt.²

So wurden schließlich achtzehn Recken in alle Teile des Landes ausgesandt. Weil aber in dem weissagenden Traum die Questritter als Falken erschienen waren, trugen die Streiter allesamt ein Amulett mit dem Bildnis des Ucurivogels auf der einen und dem Wappentier der Eberstammer auf der andern Seite; so konnte jeder sehen, dass sie im Auftrag des Fürsten ritten, und dieses Zeichens wegen wurden ihre Questen im ganzen Lande auch bekannt als „Flug der Falken“.

Nach dem Auszug der Edlen folgte eine lange Zeit voll bangen Wartens. Dann, nach Wochen, trafen die ersten Helden wieder ein. Doch was sie an Arzneien und guter Kunde mitbrachten, vermochte höchstens, die Leiden Edelbrechts zu lindern, nicht aber ganz zu heilen. Manch große Hoffnung wurde enttäuscht, bis sich endlich Hilfe auftat: Einige der Rit-

ter hatten von einer heilenden Quelle im Norden des Landes vernommen, und mit jeder Sage, jedem Hinweis wurde es deutlicher: Die Quelle des Großen Flusses war jener Lebensborn, aus dem der Prinz genesen würde. Doch liegt sie seit jeher verborgen in den Wengenholmer Bergen, und der Flussvater bewacht das Geheimnis seiner Wiege und Lebenskraft besser als ein Drache seinen Hort. Dennoch brach man mit guter Hoffnung auf, hatte doch einer der Ritter, Sigmondrian Luchsenhain von Gashok, einen Kobold gerettet; und der Gnom hatte aus Dank versprochen, beim Herrscher des Stromes Fürbitte zu halten.

Wie zu einer Pilgerfahrt gewandert, zog nun der Fürst mit seinen Rittern gen Norden. Lange dauerte die Reise, denn der kranke Prinz verlangte oft nach Rast und Ruhe. Schließlich aber kamen sie zur Angenburg des Grafen Jallik, und von dort drangen sie in die dunkle Bergwelt des finrlichen Kosch ein. Sie folgten dem Oberlauf der Ange, die ja ein Quellstrom des Großen Flusses ist, bis zu einer engen, steilen Schlucht. Dann aber war kein Weiterkommen mehr: In einem gewaltigen Wasserfall ergoss sich der Strom aus einer Grotte in großer Höhe, und nirgends ließ sich ein Zugang finden. Da aber erschien ihnen der Kobold und löste sein Versprechen ein. War's Zauber, war es eine göttliche Fügung – sie fanden eine Treppe hinauf zu besagter Höhle, in welcher der größte aller Ströme dieser Welt seinen Ursprung nimmt: Es ist eine gewaltige Halle aus Tropfstein, erhellt von leuchtenden Moosen und schimmernden Flechten. Eine Fontäne reinsten Wassers sprudelt dort aus dem Boden und ergießt sich in ein steinernes Becken, bevor sie den Berg verlässt und zum Großen Flusse wird, der das halbe Menschenreich durchfließt, eh' er bei Havena in den Siebenwindigen Ozean mündet. Mögen Schlamm und Regen auf seinem Lauf die Flut auch trüben, hier ist sie von einer Reinheit, wie sie noch keines Sterblichen Auge erblickt hat! Ehrfurchtsvoll umrin-

gen die Ritter den Brunnen. Man entkleidet den kranken Prinzen, er schlägt das Zeichen des Efferd; dann steigt er in das Becken und lässt sich ganz ins Wasser sinken. Von oben herab strömt es nach, prasselt auf seine Glieder, Perlen schillern in seinen Haaren. Er badet und schlürft in großen Zügen. Seine Augen glänzen, zum ersten Mal seit Monden fallen Leid und Schmerz und Pein von seinem Antlitz ab, die Wunde schließt sich ganz, und keine Narbe bleibt zurück. Geheilt, gerettet und gekräftigt entsteigt er dem Bade.

Unermesslich ist der Dank der Edlen, und reiche Gaben verspricht man dem waltenden Gott. Dann kehrten sie heim in einem festlichen Zuge, voran der Fürst, umgeben von seinen Söhnen, nun alle wieder glücklich vereint. Und an Straßen und Wegen jubelten die Menschen, und Fahnen leuchteten froh auf den Dächern der Türme. Die tapferen Ritter aber lud der dankbare Vater auf seine Burg in Fürstenhort zu einem rauschenden Fest, und er beschenkte sie, wie es einem großen Herrscher geziemt, und nahm sie alle auf in die Ehrenrunde seiner Ritterschaft. Die Taten der Helden aber und alles Sonderbare, was ihnen auf den Questen widerfahren ist, ließ er getreulich aufschreiben und in Angbars Archive legen, auf dass es den Menschen für alle Zeiten als Beispiel wahrer Ritterlichkeit und Größe diene.

Kai Rohlinger, mit Ideen von vielen.

¹ AB 85, S.4

² AB 84, S.9

Ausführlicher noch berichtet über die Questen (und anderes) der *Kosch-Kurier* #29, der für 3 DM erhältlich ist bei **Stephan Schulze, Westerheide-
weg 4, 59077 Hamm.**

Tobriens und des Reiches Sicherheit in Amazonenhänden?

Perainefurten. Wie uns jüngst mitgeteilt wurde, soll der tobrische Herzog Bernfried von Ehrenstein, im Verlaufe des Kronrates im Phexmond dieses Götterlaufes, die legendäre trollische Wurfaxt „Karfunkelspalter“ aus bislang ungeklärten Gründen in die Obhut des Amazonenvolkes gegeben haben.

Viele Stimmen berichten meist auch viel und daher wird die Redaktion des Aventurischen Boten zunächst sorgfältig recherchieren müssen, um den exakten und auch wahrheitsgemäßen Sachverhalt der geneigten Leserschaft darbieten zu können. Sollte es jedoch der Wahrheit entsprechen, dass der güldene Drache Apep – Reichsvogt und Markwart von Drachenstein – seine Ränke diesbezüglich schmiedet, so muss man sich in Tobrien derzeit ernsthaft fragen, ob der mächtige Drache sein einstmals gegebenes Wort und den damit verbundenen Pakt aufrecht erhalten wird.

Bislang galt die Axt Karfunkelspalter als eines der wenigen Mittel, wie die Tobrier dem Drachen einen eventuellen Bruch des Paktes angemessen hätten vergelten können. Sollte sich die Waffe nun allerdings in Händen des Amazonen-

volkes befinden – von denen Apep die in der Festung Yeshinna lebenden Kriegerinnen doch gerne als „seine überaus fähigen und schlagkräftigen Kampfmaiden“ bezeichnet (*Originalwortlaut des Drachen! Die Redaktion*) –, so kann man gespannt nach Nordosten blicken und darauf hoffen, dass für den Drachen ein einmal gegebenes Wort auch wirklich zählt. Wir werden dieser Sache weiterhin Beachtung schenken und in der nächsten Ausgabe des Boten einen ausführlicheren Artikel diesbezüglich veröffentlichen.

Ulrich Kneiphof

Ulrich Kneiphofs zukünftige Sprechzeiten als Kanzler sind: *Donnerstags von 20.00 bis 23.00 Uhr telefonisch* oder sonst via Mail an die Mail-Adresse kanzler@herzogtum-tobrien.de

Ehrenvoller Akt

Während seines Aufenthalts am tobrischen Hofe stellte sich diese wunderschöne Amazone dem berühmten Künstler **Leonardo Della Rahjada** als Aktmodell zur Verfügung. Die Dame möchte mit Namen nicht genannt werden, aber Meister Della Rahjada betont, dass „sein Modell ehrenhaft handelte, um eine brisante politische Situation zu einem glücklichen Abschluss zu bringen“. Diese seltene Studie einer Angehörigen des kriegerischen Weibervolkes ist leider unverkäuflich.



Höret, höret!

An der Frontlinie der Tobimora sieht es mehr denn schlecht aus. Unsere Freunde und Verbündete des Herzogtum Tobriens, die nun schon seit einigen Götterläufen dem Feinde die Stirn bieten, können der Schwarzen Gefahr nicht mehr lange Stand halten. Und fällt Tobrien erst, wird nach und nach das ganze Reich fallen.

Aus diesem Grunde wird sich die II. Lanze *Wolfswacht* vom Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra zusammen mit der IV. Lanze *Adlerflug* vom Orden der Schwerter zu Gareth dem Heermeister der Rondrakirche, Seine Exzellenz Rondrasil Löwenbrand, der mit 50 Rittern der Leuin vom Orden der Hohen Wacht zu Ehren Yppolitas und mit einer Schwadron Schwerer Weidener Panzerreiter anschließen. Gemeinsam wird man den besetzten Sichelweg befreien und unseren tobriischen Waffenbrüdern zu Hilfe eilen. Ein jeder Mann und eine jede Frau sei hiermit aufgefordert, egal ob von edlen Blute oder vom einfachen Volke, so er /sie frei von Stand ist, sich uns anzuschließen. Auf dass der Feind nun endlich besiegt werde, die besetzten Lande wieder frei seien und der Krieg sich nicht auf einmal ausbreitet.

Der Wille Rondras sei unser Befehl!

Irdisch:

Zuschriften bitte an Adran von Bredenhag, Großmeister des Ordens des Heiligen Zorns der Göttin Rondra: an **Alexander Zdralek**, **Espenstraße 46, 65933 Frankfurt**, Tel: 069 / 391670, e-Mail: Adran.vonBredenhag@RondrasZorn.de
Armin Harzenetter / Alexander Zdralek

Thorwaler verlassen den Weg der Götter

Erst jetzt gelangte die Kunde von den Einzelheiten des letzten Hjaldings und des Konvents der Swafnirgeweihten nach Gareth. Danach sagten sich die Thorwaler vom Silem-Horas-Edikt los, in dem für alle Zeiten das Verhältnis der Götter untereinander festgelegt wurde.

Unser Berichterstatter, der einiges von den Ergebnissen aufschnappen konnte, berichtete von mannigfachen ketzeri-

schen Äußerungen infamster Natur, die wir hier weder wiedergeben können, noch der geneigten Leserschaft zumuten wollen. In der Redaktion des Aventurischen Boten herrschte ungläubiges Staunen über soviel Unverstand.

Die 69-jährige Hohepriesterin des Swafnirkultes, Bridgera Karvsolmfara, erklärte vor dem Hjalding: "Swafnir ist unser göttlicher Hetmann, unser Schutz-



Meisterinformationen: Was wirklich geschah

Aufgewühlt durch Visionen und den Fund einer uralten Statue hatte sich die Hohepriesterin des Swafnirkultes, Bridgera Karvsolmfara, seit Anfang des Jahres auf die Suche begeben, das Rätsel, das sich ihr bot, zu lösen.

Bei ihrer Suche entdeckte sie ernstzunehmende Hinweise, dass die Verehrung Efferds in Thorwal sich erst während der Besetzung des Mittelreiches ausbreitete und mitnichten mit den Hjaldingern über die große See gekommen sei. Zwar hält sich in Thorwal mehrheitlich die Auffassung, dass Efferd eine wesenlose Gottheit sei (Thorwal-Box, S. 28), doch in einigen Regionen, vornehmlich im Süden des Landes, übernahm Efferd die Rolle Swafnirs als Schutzgott der Thorwaler.

Bridgeras Funde legen nahe, dass vielmehr Swafnir (Schutzherr und Lehrmeister, Kriegsgott) der Hauptgott der Hjaldinger war (s. dazu das obige Zitat zu Swafnir). Zu den anderen in Thorwal zu verehrenden Gottheiten erklärte Bridgera:

»Über das Land und das Meer wacht **Firun** mit eisiger Kälte. Der Herr über Leben und Tod ist unerbittlich, er sorgt dafür, dass das Leben nicht alles überwuchert, er lässt Stürme losbrechen, Vulkane ausbrechen, das Meer zufrieren. Ihn zu rufen bringt wenig, denn Gnade ist ihm unbekannt. Doch auch ihn muss man ehren. Jeder Schritt, jeder Atemzug, den ihr in seiner Welt tut, ist ein Gebet zu seinen Ehren und es liegt in seinem Ermessen, euer Lebenslicht auszulöschen. Keine Macht kann gegen ihn bestehen, nicht einmal der güldenländische Götterfürst, dessen Licht hier, hoch im Norden, nur noch fahl am Himmel leuchtet.

Wo Swafnir als Hetmann uns voran in die Welt zieht, wacht **Travia** über die Zuhausegebliebenen. Die Güttige heißt man sie, Hüterin des Feuers, Bewahrerin des Heimes. Wie ein Schiff ohne Hafen ist ein Mensch ohne Heimat.

Der Mensch braucht das Meer, ihn zu nähren, und Swafnir schenkt es ihm, und er begleitet ihn als Kriegsherr auf seinen Fahrten. Swafnir gibt dem Menschen Mut und Stärke, sich das zu nehmen, dessen er bedarf. Doch der Mensch braucht auch ein Haus, sich auszuruhen und die Schätze, die ihm das

Meer gibt, zu genießen, und es ist Travia, die ihm dieses Geschenk gibt.

Und auch der Stärkste unter den Starken, der Mutigste unter den Mutigen braucht eine Sippe, sein Herz zu erwärmen und seinem Tun einen Sinn zu geben und Beistand zu finden, in einer unerbittlichen Welt. Und auch das schenkt uns Travia. Ohne Familie, ohne Feuer sind wir in Firuns Welt nichts, sie gibt uns Kraft, sich seinen Herausforderungen zu stellen.

So unerbittlich ist Firun, dass kein Flehen eines Menschen ihn erweichen kann. Doch gibt es eine Stimme, die an sein Ohr und Herz zu dringen vermag, die der schönen **Ifirn**, der er gewogen ist. Denn auch sein Herz aus Eis lässt sich erweichen, wenn ihre liebliche Stimme erklingt. Sie schenkte uns das Sonnenlicht, um Firuns grimmiger Kälte Einhalt zu gebieten. Ifirn ist die Schönheit der Elemente, der Wildnis, der Naturgewalten. Wo Firun Zerstörung ist, ist Ifirn Hoffen.

Efferd aber, er ist und wird immer sein. Daran gibt es nichts zu deuten, aber auch nichts zu bereden. Man kann ihn nicht erweichen, noch ihm schmeicheln, noch ihn sonstwie erreichen. Er ist und achtet unserer nicht. Und man muss nicht besonders erwähnen und preisen, was einfach ist.«

Wiewohl die Ergebnisse des Swafnirkonvents weitreichender Natur sind, wird sich praktisch für das alltägliche Leben in Thorwal nun nicht sehr viel ändern. Praios und Horas, deren Anbetung man untersagt hat, unterhielten auch zuvor in Thorwal weder Tempel noch Geweihte. Und auch Efferdtempel nach bethanischem Ritus spielten im thorwalschen Leben bislang keine große Rolle.

Der Swafnirkonvent und das Hjalding haben darüber hinaus deutlich gemacht, dass es keine Verfolgung Andersgläubiger geben soll (mit Ausnahme von Praios- und Horasgeweihten, wenn sie sich nach Thorwal verirren sollten).

Allerdings will man in Kürze davon absehen, die Monde nach den Namen der Zwölfgötter zu benennen. Außerdem stärkt die Rückbesinnung auf ihren alten Glauben, wie es bei vielen gesehen wird, das Gemeinschaftsgefühl vieler Thorwaler.

Thorwaler verlassen den Pfad der Götter

Fortsetzung von Seite 7

herr und Lehrmeister, der alleine den Göttern der Guldénländer trotzte und unsere Vorfahren treulich beschützte, ihnen den Schiffsbau brachte und sie sicher hierher führte, als die feindliche Übermacht zu groß wurde.“ Sie behauptete außerdem, dass Swafnir lediglich der Sohn Efferds und Rondras sei, Praiosgeweihte müssen gar nun auch von offizieller thorwalscher Seite mit Repressionen rechnen.

Einen treuen Zwölfgöttergläubigen kann es nur schaudern bei solchen Reden. Von den Zwölfen genießen allein Firun und Travia in Thorwal noch Verehrung, aber auch diese Kulte sind per-

vertiert und spotten dem, was doch der Götter Gesetz und Lehre ist.

Die Thorwaler sagten sich auch endgültig vom gebräuchlichen Efferdkult los, ausgerechnet sie, denen doch Efferd die Flucht aus dem Guldénland ermöglichte und als dessen Kinder sie sich bislang bezeichneten. Efferd sei eine Naturform wie Los, die keiner besonderen Verehrung bedürfe.

Das Hjalding kommentierte diese Irrungen und Ketzereien mit Jubel und Beifall, nicht einer war da, der mahnend die Stimme erhob und zur Vernunft aufrief!

Angesichts solcher Verirrungen kann es nicht verwundern, dass die Thorwaler sich zu dieser Stunde in solch großer Bedrängnis befinden. Die Zwölfe wollen und werden solche Ketzerei nicht dulden, muss und darf man vermuten. Und all jene Zwölfgöttertreue, die insgeheim mit den Nordleuten sympathisieren, sollten sich wohl überlegen, wem sie ihre Zuneigung schenken!

Vom Hjalding gibt es weiter zu berichten, dass man – wie inzwischen bekannt – den thorwalschen Staat ausgerufen hat. Außerdem beschloss das Hjalding, Nostria und dem Horasreich offiziell den Krieg zu erklären. Die Erhebung von Kopfsteuern wurde ebenso beschlossen, wovon Befestigungen und neue Werften gebaut werden sollen. Nicht-thorwalsche Händler dürfen nur noch bestimmte Häfen Thorwals anlaufen, um Spionage und Überraschungsangriffe zu vermeiden. In Thorwal sollen die Jahre künftig nach dem Jahr der Landung Jurgas in Olport gezählt werden. Von konkreten Kriegsplanungen wurde allerdings nichts bekannt. Eine thorwalsche Gegenoffensive nach Nostria oder gegen die besetzten Olportsteine ist nicht absehbar. Derzeit sieht es so aus, als ob Tronde Torbenson einen Tiger zeugen wollte und eine Maus gebar.

Ralf Dieter Renz, Ragnar Schwefel,
Paddy Fritz

Nostria gibt sich unbeeindruckt

Bewegt durch die jüngsten Ereignisse im Konflikt zwischen Thorwal und dem Horasreich, begab ich, Bunsenbrecht Weidenmütz, freischaffender Zulieferer des Aventurischen Boten, mich in die Hauptstadt des Tommelreiches, um über die Stimmung nach dem durch und durch blamablen Versagen der Admiralität von Nostrias horasischem Verbündeten bei Grangor zu berichten. In Nostria angelangt, mietete ich mich sogleich im *Kronhirsch* ein, einer Herberge, die mir empfohlen worden war. Ich hegte die Absicht, gleich am nächsten Vormittag beim Protokollamt des nostrischen Hofes vorstellig zu werden. Es kam anders. Der nächste Morgen deutete sich gerade erst durch ein schwaches Grau an, als mich heftige Schläge gegen die Tür meiner Kammer weckten. Schlaftrunken taumelte ich zur Tür und sah mich mit zwei Reisigen in dunkel mattierten Kettenhemden konfrontiert.

»Zieht Euch an«, hörte ich. »Der Graf erwartet Euch!«

Wie sich nach einigen Fragen herausstellte, handelte es sich bei dem Herrn, der nach mir schicken ließ, um seine Hochwohlgeboren Droderon von Ingvalsröden. Da der langjährige Leiter des *Hauptkomturaluffiz* für

Nostrische Belange hierzulande kaum bekannt ist, sei mir eine kurze Charakterisierung gestattet: Er ist ein älterer Herr mit markantem Profil und einer latenten Neigung zu überlauter Aussprache und plötzlichem Teintwechsel – eine sehr würdevolle Erscheinung.

Auf dem Weg zum Grafen schwante mir Böses, dachte ich ja, nun unschuldig den Fehler der Kollegin Jadvina Blautann, unserer Thorwalkorrespondentin, ausbaden zu müssen, die in der letzten Ausgabe unseres Journals die Nostrier peinlich und unprofessionell als 'Geschmeiß' bezeichnet hatte. Doch nichts da! Der durch und durch blamable Vorfall wurde zum Glück nicht einmal erwähnt!

»Fragt«, forderte mich der Graf auf, kaum dass wir einen Gruß ausgetauscht hatten. Meine erste Frage behandelte selbstverständlich die jüngst erfolgte thorwalsche Kriegserklärung.

»Wir begrüßen sie«, hörte ich Graf Droderon zu meinem Erstaunen antworten. »Es ist eine deutliche Zuwendung zu gesittetem und allgemein üblichem Vorgehen, die Fürst Tronde I. von Thorwal damit einschlägt! Noch vor kurzem überfiel uns das Transingvalische Gebilde nach Strachdiebart immer dann, wenn ihm danach war. Ihr werdet Euch erin-

nern ... lasst mich umrechnen ... 10 Hal besetzten ihre Horden unsere Stadt Kendrar und – nachdem Euer Kaiserreich unsere Grenzen vertraglich garantiert hatte – im Jahr 17 Hal Salza und den halben Norden dazu, bis wir sie nach Jahren wieder vertreiben konnten. Ich sehe keinen Nachteil darin, wenn uns Fürst Tronde und seine Vasallen künftig Zeit lassen, die Nostrische Wehr zu den Waffen zu rufen!

Allein, Fürst Tronde wird noch ein langer, dorniger Weg bevorstehen! Seine Dynastie wurde schließlich erst von seiner Mutter begründet, und ich kann mir wohl vorstellen, dass ihm der Wind noch kräftig entgegen blasen wird, wenn einmal heraus ist, welche ihm genehmen Hetleute er zu Grafen oder Freifrauen zu erheben gedenkt und wer leer ausgehen muss. Eldgrimm, der bereits avisierte Markgraf von Ingvalmark, wird ja nun nicht mehr zu den Erwählten gehören. So Fürst Tronde keine Statthalterschaft für ihn findet, etwa über die noch freien Stämme im Norden seines Fürstentums, wird er seinen ergebenen Parteigänger wohl mit dem Amt des Krontruchsessens oder Mundschenks von Thorwal entschädigen müssen!

Um zu Eurer nächsten Frage zu kommen

... Ich weiß, dass Ihr keine gestellt habt, doch es gehört zu meinen Aufgaben, zu wissen, was Euch interessieren könnte ... Grangor, dieser Barbarenakt, bei dem Handwerkerinnen und Fischer durch die Straßen gehetzt und schließlich Mitglieder des Stadtrats, also alteingesessene Kaufleute, willkürlich gehenkt wurden ... Warum sollte uns der Überfall beunruhigen? Selbst die Halbwüchsigen im Königreich Nostria erinnert sich daran, dass unsere Städte wiederholt besetzt und geplündert wurden, wie die Verteidiger erschlagen und wie Bauern mit der blanken Axt von Gehöften vertrieben wurden, die schon von ihren Urururgroßeltern – ach was sage ich! –, die bereits von ihren Altvorderen bewirtschaftet wurden, als Euer Kaiser Alrik noch nicht einmal geboren war!

Sie haben erlebt, wie der neue Monarch von Thorwal und der ehemalige von Andergast konspirierten und ohne Anlass von Norden und Osten bei uns einfielen, um das freie Nostria zu unterjochen! Will sagen, wir kennen das alles! Wir haben nichts zu befürchten, was wir nicht schon immer zu befürchten oder gar erlebt hatten! Wir grenzen schließlich nicht erst seit gestern an Trondes Reich!

Immerhin, die Fürstede und die Prinzen und alle Helden Kendrars haben unserer Wehr bewiesen, dass sie Thorwal in einer geregelten Bataille besiegen kann! Ich habe die Impression, dass die Heermeister Fürst Trondes ihre Lektion dagegen noch nicht gelernt haben, nämlich dass sie geschlagen werden können ... Pardonniert, wenn ich mich echauffiere, doch ich verlor bei dem Raubkrieg von 64 ... will sagen, 17 Hal ... drei Enkelinnen!

Eine hübsche Hose trägt Ihr, Herr Weidenmütz. Ich kaufe sie Euch ab! Hier habt Ihr einen Taler! Zieht sie aus!«

Da ich das Angebot des Grafen zunächst für einen kauzigen Scherz hielt, traf ich keine Anstalten, der Aufforderung nachzukommen. Erst als Graf Droderon den Reisigen in eisigen Ton befahl, mich meiner Hose mit Gewalt zu entledigen, fügte ich mich der schmachvollen Behandlung, da ich dachte, mein Ableben sei nicht im Interesse unserer Leser. Doch plötzlich widerrief der Graf seine Anweisung: »Behaltet Euer Gewand und pardonniert mein Ansinnen! Mir ging's einzig darum, Euch ein Exempel für thorwalsches Handelsverständnis zu geben! So ähnlich sah der Anlass für den

Raubzug von 64 aus, und genau so stellen sich etliche von Fürst Trondes Lehnleuten auch künftig Handel mit uns vor. Was sie nicht bekommen, das nehmen sie sich!

Im Laufe des letzten Jahres hörte man Fürst Trondes Untertanen murren, weil angeblich einige unserer Händler sie nicht mehr mit Holz aus unseren Wäldern belieferten. Ich weiß nicht, ob das stimmt oder ob es die Thorwalschen erfinden haben. Doch kann man einem Menschen, dem vor dreizehn Jahren das Haus abgebrannt und Großvater, Tante oder Sohn erschlagen wurden, verdenken, wenn er die erste Gelegenheit ergreift, einen neuen Kunden zu beliefern, etwa einen horasischen Handelsherrn, der ihn anständig bezahlt und nicht sein Leben bedroht, falls man sich nicht über den Preis einigen kann? Kann man das? Wer sind wir denn? Mohastämme, die ihren alananischen Gebietern ... pardonniert's! ... thorwalschen Gebietern auf Gedeih und Verderb gehorchen müssen? Rechtlose Kettensklaven, die jede Willkür erdulden müssen?

Lasst mich Euch einige Ansichten zitieren, die wir im Laufe des vergangenen Jahres jenseits der Grenze sammelten und mit ein Grund waren, zu den Waffen zu rufen und mit Frau Rondras Segen die Befreiung des besetzten Kendrars jetzt in Angriff zu nehmen. Erfahrt, dass wir Grund zur Beunruhigung hatten!«

Der Graf griff zu einem Stapel von Dokumenten, die er offenbar schon bereitgelegt hatte, und las vor:

«... Eldgrimm sollte die nötige Unterstützung von uns bekommen, um unsere Forderungen durchzusetzen. Sollte sich Nostria nicht beeindrucken lassen, so wird es dafür bezahlen müssen: Wir besetzen das Land und nehmen uns unseren rechtmäßigen Tribut.

... Ich könnte mir vorstellen, dass Andergast bereit ist, uns bei der Durchsetzung unserer Forderungen gegen Nostria zu unterstützen. Um die Steineiche zu er-



halten, sollten wir uns mit der Steineiche zusammentun.»

»Fein, nicht wahr?«

«... Nun zu den Dreckfressern aus Nostria: Ich denke, dass wir hier keine Rücksicht mehr walten lassen, sondern sie ein für alle Mal vernichtend schlagen sollten, um dort einen thorwalschen Hetmann zu installieren, um so dafür zu sorgen, dass allzeit genügend Steineichenholz für thorwalschen Schiffsboden zur Verfügung steht!«

»Oder gar das hier. Bei den Zwölfen! Ich hoffe, dass es nur die Meinung eines Wirrkopfes ist. Andererseits, wir sahen ja alle, dass nicht einmal die Schätze der Rahjakirche sicher sind!«

«... Deshalb schlage ich vor, mit den Orken einen Vertrag abzuschließen. Sollten Nostria oder Vinsalt es wagen, Thorwal anzugreifen, werden die Orken ihren Heerwurm sofort über Nostria ziehen lassen und das Land in Schutt und Asche legen.»

»Herr Mützenbach, ich stimme der Marschallin von Sappenstiel zu: Nostria hat keine Wahl! Kämpfen und siegen und notfalls die Steuern vervierfachen!

Um zu Euer letzten Frage zu kommen: Ja, es macht mich bitter, dass das Neue Reich, unser früherer Verbündeter, unserem Feind Sonderkonditionen für Holz und kriegswichtiges Eisen einräumt. Solche Behandlung hätten wir uns während der Zeit unserer Besetzung auch gewünscht! Ich danke Euch für dieses Gespräch!«

Bunsenbrecht Weidenmütz

Friedensverhandlungen?

Vinsalt/Havena. Wie unsere Vinsalter Korrespondent beim Empfang des Ka'wezrads für Handel des Shikanydads zu Vinsalt erfuhr, sollen gegenwärtig an einem nicht näher genannten Ort in Albernia unter der Schirmherrschaft Albernias und des Horasreiches Friedensverhandlungen zwischen den Königreichen Nostria und Andergast geführt werden. Zwischen beiden Staaten herrscht seit dem letzten Krieg nur Waffenruhe. Eine Bestätigung für dieses Gerücht war von keiner der beteiligten Seiten zu erhalten.

Betreff: "Offener Brief an den Adel"

– von Prischya von Garlischgrötz-Grangor (Av. Bote 86, S. 6)

Offener Brief an Dero Spektabilität Prishya von Garlischgrötz-Grangor, Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes, Spectabilitas der Academia der Hohen Magie zu Punin et. al.

Die Zwölfe mit Euch, Euer Spectabilität, cum respecto,

mit Verwunderung und großer Bestürzung nahmen wir jüngst Euren offenen Brief an die hochgeschätzten Regenten und Regentinnen der Zwölfgöttergefälligen Lande Rauls zur Kenntnis.

Verwundert ob der Tatsache, dass wir bisher dachten, fruchtbar, dem gemeinsamen Ziele dienlich und mit dem Wohlwollen der Großen Grauen Gilde gemeinsam gegen den wahren Feind mit angemessenen Methoden vorzugehen.

Verwundert weiterhin, weil wir dachten, mit vereinten Kräften viel für die Sicherheit der Bevölkerung und der Zwölfgöttlichen Lande erreicht zu haben. Wir haben nicht damit gerechnet, dass diese wichtige Lehre, die wir alle bitter aus den vergangenen Jahren haben lernen müssen, nämlich gemeinsam dem wahren Feind mit vereinten Kräften zu trotzen, so plötzlich als nichtig und als Unrecht bezeichnet wird.

Wir sind zutiefst bestürzt, dass uns somit weite Teile der Möglichkeiten genommen werden, um Unheil von den Zwölfgöttlichen Landen und Bürgern abzuwenden. Denn gerade die Überprüfung von Magiebegabten in Tobrien, egal welcher Ausrichtung sie angehören mögen, hat uns schon so manch Natter offenbart, welche sich in unser Nest hat einschleichen wollen. Wir verneigen uns mit Respekt vor den Leistungen der Großen Grauen Gilde und wollen mit diesen Untersuchungen die Ehre und die Dankbarkeit, die wir Euch schulden, nicht schmälern.

Nicht aus Misstrauen gegenüber der Großen Gilden geboren, sondern einzig allein aus den Lehren der Vergangenheit mögen wir uns in Tobrien von der Lauterkeit der reisenden Magi überzeugen. Kleingeistigkeit, welche zu Magieverboten in anderen Provinzen führt, ist uns fremd. Allein die Sicherheit, welche nur mit den Methoden der magischen Überprüfung gewährleistet werden kann, liegt uns so teuer am Herzen.

Wie Ihr es schon am Ende des Dekretes verkündet, wir würden, so dieses Dekret weiter Bestand hat, damit einiger Eurer wertvollsten Fähigkeiten verlustig gehen und das Opfer so zahlreicher tapferer arkan Begabter wäre umsonst, wenn ihre Ar-

beit und ihr Schaffen nicht fortgesetzt werden könnte.

So möchten wir Euch eindringlichst ersuchen, dieses Dekret für die von finsterner Paktiererhand umkämpften Gebiete in Tobrien, Darpatien, Aranien, Maraskan, den hohen Norden und wo auch immer ein Dämonenknecht sein finsternes Gespinst webt, aufzuheben, um mit dem fruchtbaren Werk fortfahren zu können. Nicht nur für Tobrien, sondern für jedes bedrohte Volk und Land. Haben wir nicht aus der Vergangenheit gelernt und lassen uns Engstirnigkeit und Feinseligkeiten einer Minderheit im Reiche Rauls des Großen gegenüber der Magie alle gemeinsamen Erfolge vergessen? Das kann und darf nicht sein !

Den im Herzogtum Nordmarken docierenden respektive arkan tätigen Angehörigen der Großen Grauen Gilde des Geistes. Unter Bezugnahme auf das Schreiben Ihrer Spektabilität Prischya von Garlischgrötz-Grangor vom 1. Phex 30 Hal.

Werte Collega,

ein weises und wichtiges Machtwort hat die Convocata Prima unserer Gilde gesprochen: Lehnsherren und -frauen, die, zumal wider besseren Wissens, gegen das Gildenrecht verstoßen, indem sie Angehörige unserer Zunft widerrechtlich prüfen, behindern, aus ihrem Land weisen, Untersuchungen, Verhören oder Nachstellungen unterwerfen, oder in grober Mißachtung bestehender Vereinbarungen gar über ihren Herrschaftsbereich ein sogenanntes "Magieverbot" verhängen, sei das Wohlwollen der Grauen Gilde entzogen. Damit wird zugleich auch endgültig die von manchen nordmärkischen Vasallen erhobene Forderung nichtig, Magae und Magi, ob reisend oder ansässig, müssten sich einer Examinatio der Akademie der Beherrschung zu Elenvina unterziehen und ihre 'Unbedenklichkeit' von jenem Institut mit Brief und Siegel bescheinigen lassen.

Ich werde mich hüten, im folgenden jene nordmärkischen Lehen aufzulisten, die in den vergangenen Monden solcherlei gefährlichen Unfug wider Angehörige unserer Zunft pflegten – in der Hoffnung, betreffende Adelsleut mögen den widerrechtlichen und unsinnigen Charakter ihrer wohl gutgemeinten Anordnungen von selbst einsehen und die sogenannten 'Magieverbote' rasch aus eigenem Antrieb beenden. Solltet Ihr jedoch, werte Collega der Grauen Gilde, weiterhin in der Ausübung Eurer arkanen Tätigkeit behindert oder gar von Euch gefordert werden, Euch zur Approbation nach Elenvina zu begeben: In diesem Falle versichere ich Euch meiner vollen Unterstützung und werde Eure Beschwerden unverzüglich nicht nur gegenüber dem nordmärkischen Mitadel zur Sprache bringen, sondern auch der Convocata Prima mitteilen. In einem solchen Falle mögt Ihr mir eine Nachricht zukommen lassen.

Veriya Tsafelde-Natterntal

Baronin von Trappenfurten-Urbeltor
Codifizierte Maga der Clarobservantia
Magistra extraordinaria zu Punin
Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes
(Sphärenruf: trappenfurten@nordmarken.de)

AUS BRIEFEN

An die
Redaktion

Wir möchten Euch, Euer Spectabilität Prishya von Garlischgrötz-Grangor und den Großen Grauen Rat daher dringend ersuchen, dieses Dekret für die von Feindeshand umklammerten Gebiete zu lösen. Zuviel an Wissen und Erkenntnis würde verloren gehen, was wir uns nicht leisten können, dass es verloren geht.

Gegeben zu Perainefurten im vierten Jahr des Krieges im Jahre 30 nach der Inthronisierung seiner Allergöttlichsten Magnifizenz Kaiser Hal I. von Gareth,

Bernfried von Ehrenstein,

von der Götter Gnaden Herzog von Tobrien

Christian Hötting

Wolf-Ulrich Schnurr

Aventurische Kleinanzeigen

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.

Gerechtigkeit für das Volk der Thorwaler! Nieder mit der Horasischen Flotte!

Kommentar von Firborn Eisläufer, Magister Magnus h.c. der Halle des Windes über den Angriff der Hjalldinger auf Grangor: Die Horasier waren durch meinen Artikel vorgewarnt. Diesen Angriff auf Grangor haben sich die Kriegstreiber aus dem Horasreich selbst zuzuschreiben, und er war nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was kommen wird, wenn sie nicht einlenken und ihre Streitkräfte von den Olportsteinen zurückziehen. Nur so können sie beweisen, dass sie keine schlimmeren Gegner sind als die Dämonen der Schwarzen Lande selbst!

Solange dies nicht geschehen ist, rufe ich jede Hjalldinger Otta dazu auf, alle Schiffe, die unter Horasflagge segeln und die Linie Harben gen Efferd überqueren, auf der Stelle aufzubringen und als Zins für die ausstehenden Zahlungen der Horasier zu benutzen.
Bei Swafnir, das wohl!

Engasaler Wein – Den lass sein,
Crombacher Bier – Schenk ich mir,
Hjalskes Rotbrand muss es sein!

Zeichner gesucht!

Welches Fanzine kennt dieses Problem nicht? Die Schweinsfelder Herold Notausgabe macht da keine Ausnahme. Wer also bereit ist (ohne Lohn und die Hoffnung auf Freixemplare) bei der winzigsten Baronie-Gazette mitzuarbeiten, wende sich bitte an Uwe Gehrke, Weberstr. 5, 30449 Hannover oder Daniel Ivšic, PF 15, 73278 Schlierbach.

Bartelbaumier!

– in Trahelien wegen vielfacher Körperverletzung verboten
– im Neuen Reich auf dem Index Wehrheimium
– in den Schwarzen Landen nun frei erhältlich
Lang lebe die Pansch-... pardon... Braukunst!

Weidener sind nicht alles tumb, verrohte, ständig betrunkene, unehrenhafte, undankbare, hinterhältige Mörder! (Aber sie arbeiten dran.)
Elenwein der Türmer

Das ging zu weit!

Ihr dreckiges Pack wider Kjaskar Korinson. Ihr habt es nicht besser verdient. Ich werde einen Dschinn der Lüfte beschwören und bittend versuchen, ihn auf euch zu hetzen. Doch ist wahrscheinlich sein Ekel vor euch derart groß, dass ich ihn nicht überreden kann. Bei Swafnir, ich könnte es ihm kaum verübeln. Ansonsten bleibt mir ja immer noch die Möglichkeit, einem von euch so eine zu verpassen, dass mein Gildensiegel auf dessen Nase prangt.
Das Wohl auf Kjaskar Korinson!
Ein erzürnter Adeptus Skjörn Garulfson

Windwimpel – keiner rennt schneller.

Sie haben die Probleme, wir haben die Lösung!

Egal ob auf der Blutigen See, auf Yetiland oder im Regenwald des Südens. Kors Meute steht immer und überall ihren Mann und für IHRE Interessen ein. Zu finden in Leugrimmsau, Darpatien und vielen einschlägigen Kneipen.
Rene Haider, Haufigasse 27/2/10, A-1110 Wien, E-Mail: fasar@netway.at

Swafnir zum Gruß, Madoc B.E. vom Finsterbach!

Zufällig las ich im letzten AB Deine Anzeige: Leider komm ich nicht umhin, Dir mitzuteilen, daß sowohl Sarissa von Tuzak als auch Tjorben "Wolfstänzer" Sörenson noch einige Zeit lang nicht darauf antworten können. Nach allem, was ich weiß, werden sie sich wohl noch mit Phileasson auf Yetiland aufhalten, wohin sie kurz nach Mittwinter aufbrachen. Wir haben schon seit einiger Zeit nichts mehr von ihnen gehört.

Ich wünsche Dir und auch Tjorben und Sarissa und allen anderen, die mit Phileasson reisen, sowie Deinem Großonkel Madaryon alles Gute und viel Glück und hoffe, bei Phex, daß Du bald gute Nachrichten von uns erhältst. Es grüßt ganz herzlich,
Hjalla Iskirsdottir, Skaldin aus Varnheim

Neu aus dem Hause Hjalskes Rotbrand: Der Premolunder – Der sanfte Geschmack thorswalscher Holunderbeeren, mit der edlen Note des Premier Feuers, in einer einzigartigen Komposition der Sinne!

Noch kleinerer Gremlin vom Berg. (Bei 1 Schritt, 4 Spann, 7 Fingern und 1 Halbfinger dürfte man das ruhig behaupten können.) Es ist eine gute Frage, wer hier wen langweilt. Immerhin ändert ihr ja nie die Aussagen eurer Anzeigen. Nun, ich war gewillt, es gut sein zu lassen, aber wenn ihr nicht wollt, dann kann ich euch auch nicht helfen. So ist es nun an mir, euch wirklichen Ärger zu machen. Fangen wir mal damit an, dass ihr in eurer Garfolora Manufaktur schändliche Nacktstatuen von Rohaja von Gareth und Prinz Romin anbietet. Ich bin sicher, dass die da nicht sonderlich erfreut darüber sein. Selbiges gilt für die Praioskirche wegen euren nackten Praiosgeweihten in xxxxx-stellung. Vielleicht wird sich die Perainekirkche auch mal der Statistik annehmen, dass von keinem anderen Wein in Aventurien so oft jemand Magenkrämpfe bekommen hat wie vom Engasalwein. Ich würde sagen, ihr entschuldigt euch mal ganz schnell für alles, sonst erzähle ich den Pfeilen des Lichtes mal etwas über die Ausrichtung solcher Liebeszauber wie Impotentia Subitus. Wünsche eine angenehme Nachtruhe.
Swafnirgeweihter Kjaskar Korinson

Beim ersten Schluck ist man schon verliebt: Engasal-Wein – schön, dass es sowas noch gibt!

Lest das Güldene Pergament! Lest die Schrift für die Frau von Welt!

In der aktuellen Ausgabe: Gorfang Reto vom Großen Fluß: Prinz der Nordmarken und beghehrtester Junggeselle des Herzogtums • Isora von Elenvina: Das Geheimnis ihrer jugendlichen Haut • Amene-Horas' neueste Hutmode • Calderine von Hardenfels: Sie brachten ihr den toten Bruder • Was trägt man diesen Sommer in Albernia? • Zwergenpolka – der beliebte Tanz aus dem Kosch feiert Erfolge in Garetien
Das Güldene Pergament – immer am Puls des herrschaftlichen Lebens!

Um jeglichen Missverständnissen um die thorswalsche Kochkunst vorzubeugen, sei hiermit kundgetan, dass in Thorwal häufiger Produkte aus der Engasal-Kellerei Verwendung finden. Allerdings kommt der Engasaler nicht ins Erdbeermus, sondern auf den Hering – wo der Essig auch hingehört! – »Des einen Freud', des andern Qual: Essigwein aus Engasal!«

Laske Sonjason, Hetmann der Schollenbrecher-Ottajasko.

■ EIDSCHWESTERN sind nicht nur Amazonen, wie in "Glaube" zu erfahren ist. Die Rolle der Frau in der Fantasy ist oft diskutiert, aber noch nie so ausführlich in einem interessanten literarischen und kulturhistorischen Artikel erörtert worden, der durch eine bunte Vielzahl von spannenden Geschichten um Hexen, Opfer, Kriegerinnen und ganz normale Frauen ergänzt wird. Das Heft ist für nur DM 5,- erhältlich
■ bei Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719 Solingen.

Das Sturmbanner – Nur die Besten zur Beseitigung Ihrer Probleme.

Eröffnungsfeierlichkeiten

Hiermit zeige ich, Horatio Montevideosch, an, den ersten Teil der Thermo der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. So lade ich hiermit ein, zu besuchen die Thermo nahe der Stadt Lowangen, im schönen Sveltall. Der genaue Zeitpunkt der Eröffnung wird noch kundgetan, wie auch der Gazette "Lowanger Lanze" zu entnehmen.

Auch wenn die Thermo vorerst kleiner ausgefallen ist, befindet sie sich doch im weiteren Aufbau und der Erweiterung (hierfür suche ich noch diverse Schreiner, Tuch- und Näherinnen). Eröffnet wird im nahen Frühling das Warmbad I, um dem geneigten Gast das Wohlbefinden seines Körpers zu ermöglichen.

Ich hoffe, viele folgen diesem Aufruf, und bitte um Voranmeldung, damit entsprechend für Schlafplatz gesorgt werden kann. Ingerimm zum Gruß,

Horatio Montevideosch, Zwerg, Baumeister
(irisch: Michael Schatte, Auf dem Rohde 37, 44627 Herne)

Wie der Pressesprecher der Brauerei Cromson, Diebels, Sohn des Warsteiners verlauten ließ, hat die Brauerei nach den unfälligen Beleidigungen aus Engasal ihren erheblichen, politischen Einfluß geltend gemacht, auch Engasal den Krieg zu erklären. So weit wollte Hetmann Tronde angesichts der Auseinandersetzung mit den Helden in Strumpfhosen zwar nicht gehen, stimmte aber zu, jeden Engasaler, der auf thorswalschem Boden, also Thorwal, Nostria oder Horasreich, aufgegriffen wird so lange von dem Gessöff des Engasaler Weins trinken soll, bis Boron ihn erlöst. Extra dafür wurde ein Krug des Namenlosen Gebräus unter stärksten Sicherheitsvorrichtungen importiert.

Sikrid Allesraus AB



Die Wege der Götter sind unergründlich.

Am Abend des 25. Tages des Efferdmondes nahm die Herrin Hesinde ihren größten Schüler zu sich.

Wir trauern um unseren Freund und langjährigen Gefährten, den Meistermagier Yanthur Peresen, den ehemaligen Träger des almadinen Auges, und hoffen, daß er im ewigen Irrgarten der Herrin Hesinde endlich ungestört forschen kann, ohne mit derischen Gesetzen in Konflikt zu kommen. Zeit seines Lebens war Yanthur stets ein treuer Freund, der uns mehr als einmal das Leben rettete und immer sein Wissen, das wohl niemand je erlernen wird, mit uns teilte und zu unserem Wohl einsetzte. Doch dereinst, mein Freund, werden wir uns wiedersehen: In den Paradiesen der Zwölfe sollen wieder unsere Lieder erschallen, denn niemand wird uns für immer trennen können.

Seine Freunde: Schwertkönig Starkad Alrikson, Spektabilität Thaloin Bernstein, Schwertmeister Connor Bodiak, Laris Gerje, Herr aus den Wäldern zu Joborn, Magister Xandros Zeel, Seine Gnaden Efferdi Walkirson, Seine Gnade Aldor von Al'Anfa.

Der Tod ist nicht das Ende, sondern der Beginn der Unsterblichkeit.

Auf Golgaris Schwingen enteilt ...

Rahja zum Gruß,

ich, Larana vom Großen Fluß, verkünde hiermit, dass meine beiden Freunde Jadrik und Zinkal, Neffe der Obra, und mein Väterchen Atogrosch, Sohn des Kalrugen, im Kampf gegen das Gezucht der Belkelel-Priesterschaft gestorben sind.

Zuvor jedoch haben sie mir das Leben gerettet (oder mich sogar davor bewahrt, ein Dämon zu werden), und sie nahmen das ganze Pack mit in den Tod (unsere Widersacher waren mindestens zu zehnt). Jadrik war ein sehr kundiger Medicus, Zinkal ein Zwergenschmied und Atogrosch ein Seelenhirte und Väterchen.

In seinen letzten Augenblicken hat Thorgal "der Sünder" nur noch für den Kampf und seine Gefährten gelebt. Efferd hat seine Seele mit den Wassern des Nirgendmeers eingewaschen.

Korgano Thorgunson & Ingrun Njördsdottir

Mit einem markerschütternden Brüllen hat die himmlische Leuin zu sich gerufen Seine Gnaden Meister Gilrohir von Drachenzwinge ("Drachenzwinger-Gil").

Es trauern die Lehrer und Schüler der Tempelschule zu Riva.

Ihro Hochgelehrter Magister Atair Laronn, Magus des Konvents der Elementaren Gewalten im Raschtulswall, Magister viatoris Khunchomiensis, traumatischer, pyromanischer Elementarmagier, Ausrichtung Feuer

Ins Feuer heimgekehrt, wie es wohl seine Bestimmung war, ist unser ehemaliger Gefährte, Bekannter und Beinahe-Freund Atair. Seit wir ihn trafen, wurde es uns nie langweilig, und auch nie allzu kalt. Er lehrte uns so manches, und auch, als er sich von uns trennte, um mit anderen Gefährten das Abenteuer zu suchen, vermissten wir ihn ab und an schmerzlich. Auch, wenn wir keine Träne weinten und bei so mancher Gelegenheit froh waren, ihn los zu sein, fühlen wir doch mit seinem Goldklumpen Thorsten und seinem Traloper Riesen Thorsten sowie mit seinen zahlreichen Verehrern und Verehrerinnen, und verfluchen seine feigen Gefährten, die ihn unter dem Eisenschrank liegen ließen, als das Schloss abbrannte. Wir werden für dich ein Gedenkfeuer stiften, und möge Pyrdacor dir gnädig sein (und uns fortan in Ruhe lassen), wo du ihn doch dein halbes Leben lang verehrtest.

Es trauern: Skyvahi, halbfirnlicher Vampirjäger, dem du die Verbotenen Pforten öffnete, und Madayar, waldfittlicher Jägerkrieger, dem du die Elementarmagie brachtest.

Höret! Höret! Höret!

Eine jede Frau und ein jeder Mann der Feder sei aufgerufen zum

Abenteuerwettbewerb Der Goldene Becher 2001

anlässlich der 8. Wiederkehr der hochwohlloblichen Konvention



Es sei ausgeschrieben ein Wettbewerb zwischen allen von Hesinde gesegneten Schreibern, sich zu versuchen an einem Abenteuer, welches selbiges auf Maßgaben fußt, die für einen jeden Combatanten gleich seien.

Aufgabenstellung und Wettbewerbsbedingungen sind ab Ende November bei **Ragnar Schwefel**, Bastianstr. 24, 13357 Berlin (bitte Rückporto beilegen), email: abenteuerwettbewerb@hspielt.de anzufordern oder auf der Homepage www.hspielt.de nachzulesen.

Über die Krone der Schreiberzunft entscheidet ein Gremium aus Mitgliedern der DSA-Redaktion (Bernhard Hennen, Thomas Römer) und Organisatoren von Hannover Spielt (Udo Kaiser, Michelle Schwefel)!

Dem Gewinner winken DM 400,- in bar sowie die Veröffentlichung seines Werkes unter der Schirmherrschaft von FanPro, dem 2. und 3. Sieger Warengutscheine der Fa. FanPro.

Der Gewinner wird dem geeigneten Publikum kundgetan auf der Konvention Hannover Spielt! 8, welches selbige vom 28. bis 29. April Jahre 2001 nach irdischer Zeitrechnung zu Hannover stattfindet.

Nähere Informationen über Ort, (DSA-)Programm etc. bei:

Daniel Stanke, c/o Der Spieleladen, Gretchenstr. 6, 30161 Hannover und unter www.hspielt.de

Geben Sie sich nicht mit Plagiaten zufrieden – Nur das Original! Sturmbanner.

Höret, Volk von Gestade und Au!

Hiermit wird feierlich die Krönung unserer Regentin Elaya Neuenfirm zur Großherzogin von Kaeelen bekanntgegeben. Sie wird fortan über die Ländereien zwischen Brinask und dem Nuran Trasic herrschen. Zur Hauptstadt wurde das kleine Städtchen Ifima am Nuran Kaeeli erkoren.

Ihr zur Seite steht das Svelldor, das aus Vertretern der einzelnen Dörfer die Großherzogin beratend unterstützt. Gemeinsam mit den Freien Städten Riva, Tjolmar, Leskari, Oblarasm und Hjallerdur wird der Nordland-Bund gegründet werden.

Oh gnädige Ifim, lege Deine Schützende Hand über Großherzogtum und Bund.

Hajo Westerbeek, Kaeelischer Kanzler und stellvertretender Vorsitzender des Svelldor

Jetzt hör ich sie

Sie kommen // Sie kommen ihn zu holen // Sie werden ihn nicht finden // Niemand wird ihn finden // Denn er ist bei mir!

(Zitat eines leider verrückt gewordenen Gegers Tronde, der dachte, den Hetmann endlich in seiner Gewalt zu haben und ihn in Swfanirs Reich schicken zu können.)

In tiefster Trauer,

Skjörn

Bei Torstor Om, was ist nur mit Tronde los?

Zuerst dachte ich, er sei ein Verräter, doch schließlich kam ich auf den Entschluss zu behaupten, dass mit Hetmann Tronde etwas nicht stimmt. Vielleicht ist er sterbenskrank, oder sogar besessen, er könnte auch zu einem böswilligen Schelm geworden sein ... Auf jeden Fall gehört er in die Obhut eines qualifizierten Swfanirgeheilten, denn als er den Staat Thorwal ausgerufen hat, kann er unmöglich bei klarem Verstand gewesen sein. – Das Wohl! – Ich mache mir ernste Sorgen über die nahe Zukunft, wenn ein solch Verwirrter über uns alle zu entscheiden hat – Firun bewahre! Wir sollten so schnell wie möglich einen kompetenten Nachfolger wählen, der die Beschlüsse vom Hjallding verwerten kann und wird. In tiefster Trauer um einen ehemals großen Helden und Hetmann

Olapter Adeptus Skjörn Garulfson

Es gibt uns noch!

Und damit es so weitergeht, sucht die nordmärkische Baronie Schweinsfold noch Bürger und Bauern. Wer Interesse hat, wende sich an **Uwe Gehrke**, Weberstr. 5, 30449 Hannover.

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

Wenngleich Uns noch immer kein Kellermeister mit dem Namen Valpo persönlich bekannt ist, so sind Wir doch geneigt, eben jenem Valpo vom Weinkeller, welcher sich durch seinen Einsatz für die hervorragenden Produkte Unserer herzoglichen Manufakturen in zahlreichen Verlautbarungen des Aventurischen Boten hervorgetan hat, Unseren herzoglichen Dank zu gewähren. So verkünden Wir hiermit, dass Valpo vom Weinkeller fürderhin auf Lebenszeit (oder selbstverfreilich herzoglichen Widerruf) ausgezeichnet sei mit dem Titel "Herzoglich-engasalscher Hofwinzer und Gazettenbeauftragter ehrenhalber". Möge er sich dieses Titels auch weiterhin würdig erweisen.

Karabustel – Bitte melde Dich!

Ich würde gerne mit dem Verfasser/der Verfasserin/den Verfassern jener Anzeigen Kontakt aufnehmen, um mehr über diese "Ordensgemeinschaft" zu erfahren. Besten Dank vorab,

Bernhard Dittrich

(Sphärenruf: dib@psy.gzw.magwien.gv.at)

»Was interessiert mich der neueste Tratsch aus Vinsalt?«

—Calderine von Hardenfels, Landgräfin zu Albenhus)

Nordmärker Nachrichten

Lest darum auch Ihr die Nordmärker Nachrichten! In der aktuellen Ausgabe No. 10 finden sich unter anderem:

Der herzogliche Landtag 30 Hal • die Reise des Wahrers der Ordnung • die Heimkehr des toten Marschalls • die Einweihung des Zwackelfegener Totentanzes • die Gründung der Nordmärkischen Garde • und vielerlei Berichte aus nordmärkischen Lehenslanden mehr. – NN#10 – ab sofort beim gut sortierten Postillenkrämer in Eurer Baronie für nur 4 Taler erhältlich.

Irdisch sei angemerkt, dass die Jubiläumsausgabe 24 eng (!) bedruckte Seiten umfaßt. Außerdem erhaltet ihr zu den NN#10 gratis ein komplettes Abenteuer, "Garlichgrötzer Geschichten" von Tina Hagner und Manuel Teget. Spätestens mit dieser Ausgabe lohnt das Bestellen auch für Nicht-Nordmärker!

Ihr bekommt die aktuelle Ausgabe des Nordmärkischen Nachrichtenblattes zum Heftpreis von 4 DM (inklusive Versand) bei **Wolf-Ulrich Schnurr**, Alte Landstr. 11, 72072 Tübingen, trappenfueren@nordmarken.de

Das Sturmbanner sucht Dich!

Du bist ein Veteran, den nichts mehr erschreckt? Der seine Waffengewandtheit und Erfahrung in die Waagschale wirft für Auftraggeber, doch die wollen sich nur auf renommierte Namen verlassen? Oder suchst du noch Erfahrung, und dich kann nichts schrecken? Dann melde dich bei unserem Werber **Miko Chaprutin** in der *Espenstube, Baliho*. Nach der Aufnahmeprüfung kannst du Teil der Söldnereinheit STURMBANNER werden. Gute Ausbildung, Kameradschaft, Ausrüstung kann gestellt werden, und der Sold stimmt auch!

Premolunder! Weckt den Thorwaler in Dir!

Suche geeignete Männer und Frauen für diverse Angelegenheiten. Bezahle je nach Art der in Anspruch genommenen Tätigkeit und wunschgemäßer Erfüllung derselbigen. Bei Interesse kommt marktags um die zwölfte Stunde in die Gaststätte Madamal, Gareth, und fragt nach **Ansborn** von Bragg.

Dergelmund-ob-dem-Perlenmeer:

Stadt am Mündungsdelta des Darpat! (800 Ew.) – Sitz der ruhmreichen darpatischen Flotte! (Kern: 3 Fischkutter) – Spannung & Action! (Faustkampf zwischen Fischern und Bauern. Und ein Mord während der Namenlosen.)

Wird es gelingen, die unheilige Zahl von 13 Spielerinnen und Spielern zu übertreffen?

Spiel per Mail und Brief. Kontakt über: **Friederike Stein**, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike.stein@tue.maus.de

Sie haben die Lösung, wir die Probleme. Windwimpel – die etwas anderen Söldner

- Der Magier Lysander hat eine Begegnung,
- die weniger sein Leben verändert als das
- des zeitlosen Vampirs, dem er die Augen für
- die Liebe öffnet, während ein junges Zauber-
- wesen in "Licht und Finsternis" zu dem ge-
- schmiedet wird, was es später geworden ist.
- Ein Fest auf Schloß Ayle enthüllt die Natur
- einer seltsamen Frau ... Diese und andere
- nicht nur spannenden, sondern auch my-
- stisch-geheimnisvollen Geschichten gibt es
- in NACHTFEUER, das Ihr für nur DM 5,- bei
- Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719
- Solingen erwerben könnt.

Fremder, wenn Du von vermeintlichen Freunden eingeladen wirst und eines Morgens in einem zugefrorenen Gebirgsbach erwacht, mit einem Armbrustbolzen im Rücken – Fremder, dann weißt Du, dass Du in Weiden bist.

Wider den Geschnetzten Zwerg

Höret ihr Bürger Deres: Mit schofortiger Wirkung ist die Wirtshauskette "Zum tänzelnden Pony" der offizielle Partner des Hauses Dunchaban und damit auch des Spielerparadieses Al'Veran. So ihr euch alsocho auf die Reise macht, eurer Geld dort zu verlieren, denkt daran vorher genug davon in meinen Wirtshäusern mit angegliedertem Bordell auszugeben. Mindestabsatz pro Gast ist 1 Dukaten. Alle Verhandlungen mit der Wirtshauskette Geschnetzter Zwerg sind hiermit als null und nichtig erklärt worden. Macht euch zur Fuschion bereit.

gez. **Gimli Gloins Sohn**, Herr von Moria

Windwimpel – immer auf der richtigen Seite.

Mehr über Engasal?

"Zwischen Steineiche und Salzarele" – Das Herzogtum Engasal von Holger Ruhloff Für sensationell günstige DM 18,- inkl. Porto u. Verpackung.

Bestellungen an den **Elf & Adler Verlag**, Herde-Tschirpke-GbR, Sprengelstr. 44, 13353 Berlin

An Seine Hoheit Garf I. von Engasal zu Hohenengasal etc. pp.

Mit Entsetzen musste ich feststellen, daß Ihr im letzten Boten behauptet habt, ich würde nicht für Euch arbeiten. Doch nachdem Ihr bei der Weinprobe unserer neuen Spezialität, des "Engasaler Winterlese Nordhang", alle Fässer probieren wolltet, will ich Euch diesen Fehler gerne nachsehen.

Im übrigen möchte ich mich bei Euch und ganz besonders bei den Thorwalern (ausgenommen Kjaskar Korinson) für meine rüden Worte im vorletzten Boten entschuldigen. Ich wollte die diplomatischen Beziehungen zwischen Thorwal und Engasal nicht belasten, jedoch kann ich diese thorwalschen Hetzreden gegen den Engasal-Wein nicht mit meinem Heimatstolz vereinbaren. In den nächsten Tagen werde ich ein Schreiben an Hetmann Tronde verfassen, er möge das doch in Zukunft unterbinden. Des weiteren erhält er eine kostenlose Probe unseres neuen "Engasaler Winterlese Nordhang". Ich hoffe, Eure Hoheit ist damit einverstanden.

Euer ergebenen Hofwinzer und Diener, **Valpo vom Weinkeller**, Hofwinzer Seiner Hoheit Garf I. von Engasal zu Hohenengasal etc. pp.

Liegt der Sturmbanner matt auf dem Feld, gibt's für Kor's Meut'rer mehr vom Geld. Doch liegt dieser bald wimmernd daneben, hat's da noch die Windwimpel gegeben!

Hört von den Questen zu des Prinzen Heilung!

... denn Prinz Edelbrecht vom Eberstamm lag darnieder mit dämonischer Wunde, und tapfere Recken zogen auf die Suche nach einem Heilmittel. Von ihren Taten und Abenteuern berichtet der Kosch-Kurier #29 in aller Ausführlichkeit, aber auch von der Wolschatz zu Wengenhalm, der Hochzeit des Cantzlers von Sighelms Halm und anderem mehr ...

Zu bestellen für 3 DM (in kleinen Marken) bei **Stephan Schulze, Westerheideweg 4, 59077 Hamm**, im Netz: www.vinsalt.de/Kosch

Wir trauern um unsere Kameraden und Freunde, die bei der Mission nach Engasal ihr Leben ließen. Mögen sie in Frieden ruhen, warum müßtet ihr auch so durstig sein. Übersetzt von Kapuze

Werte Schattengemeinde

Auf völlig legalem Wege bin ich an das Rezept für Engasaler Wein gekommen. Endlich ist es möglich, den tödlichsten Wein Aventuriers auch selbst herzustellen und das Monopol dieser Orks aus Engasal zu brechen!

Zutaten pro Faß: ein Tropfen Blut von Garf von Engasal, den Latrineninhalt dreier Nächte von Walpo dem Winzer, ein halbes Faß Badewasser einer Katze, eine Handvoll Flußschlamm, eine Menge Küchenabfälle, ein toter Ork. Diese Zutaten werden 10 Stunden in einem Kessel erhitzt, bis alle Stücke zerkocht sind. Zum Schluß wird eine Flasche Premier Feuer hinzugegeben, um einen Alkoholgeschmack zu erhalten. Nun ist das Gift, äh der Wein, fertig.

gez. Kapuze

PS: Hallo Mutter, ich bin im AB (...?!) Red.)

Was trinkt Tronde nach dem Sieg, wenn Amenen vor ihm im Staube liegt? Crobacher, ist doch klar, damit metzelt jeder die Horasschar.

Dem werten Herrn Rodiak

Angesichts der Ereignisse auf Burg Waldstein haben Wir uns großzügigst überlegt, euch anzubieten, eure leider nur sehr geringen Kenntnisse in der Etikette aufzubessern und Uns dabei ein wenig an eurem heiteren Wortwitz zu erfreuen. Wenn ihr (was Wir aus eurer Kleidung wohl schließen müssen) finanzielle Probleme habt, so wäre auch die Stellung des Hofnarrs noch frei, die ihr mit Sicherheit voll auszufüllen verstehtet. Also meldet euch bei Uns.

Euer Freund: **Baron Wulf von Streitzig j.H. zur Greifenklau**

Diebels, S. d. W. rät:

Meine Brüder aus den Bergen, das Dunkle schart um sich die Schergen, drum trinkt ein Bier, und kommt zu mir, auf dass Crobacher eure Kehlen kühlt und ihr mit uns in Amenes Eingeweiden wühlt.

An den Adeptus Skjörn Garulfson

Es freut mich weiterhin zu wissen, dass ihr hinter mir steht. Und seid gewiss, sollte es endlich so weit sein, dass ich nach Engasal ziehe, dann nehme ich euch als ersten mit. Ich fände es aber noch viel großartiger, wenn ihr helfen könntet, die zerstörte Stadt Thorwal mit mir aufzubauen. Denn dort werde ich wirklich gebraucht, an sich wird dort jeder Thorwaler gebraucht. Thorwal muss in altem Glanz erscheinen, der Glanz muß das alte Thorwal sogar überschimmern. Und dafür brauchen wir jede Hand, die wir bekommen können. Ich hoffe, auch diesbezüglich auf euch hoffen zu können, und würde mich freuen, wenn ihr diesbezüglich noch mal eine Antwort zukommen lassen könntet. Im Voraus Dank

Swafnirgewiseiter Kjaskar Korinson

Das Feuer von Hjalke in Prem, das ist mir genehm, aus Krügen und Flaschen, will ich es naschen!

An alle Regenten und Vertreter südlicher Staaten

Hiermit rufe ich zum offiziellen Bündnis wider den gekrönten Raben sowie die gesamten Schwarze Allianz. Schon einmal in der Aventurischen Geschichte gelang es Verbündeten, Al'Anfas Vormachtstellung zu schwächen, warum soll sich dies nicht noch einmal bewähren? Trotz des Umstandes, dass jeder Ballen teurer Seide eine schwarze Bireme finanziert, kann ein gemeinsamer Widerstand von Erfolg gekrönt sein.

Gez. **Turok ay Port Oreal, königlicher Emissär am 9 PHEX 1023 BF** (Bereits kurz hinter Selem. Die Red.)

Er belebt den Körper und bringt in Wallung die Säfte – Engasal-Wein – Man sagt, er habe magische Kräfte!



Nummer 12 1/2 ist erschienen! Neben Nachrichten aus dem Königreiche Garetien und der Markgrafschaft Greifenfurt enthält diese Ausgabe viele Hintergrundinformationen zu den beiden Provinzen, wie z.B. die Magistratur der Mark und garetisches Liedgut. Zu beziehen ist der HEROLD 12 1/2 für 4,00 DM (inkl. P&V) bei **Christoph Daether, Birkhuhnweg 1-3, 23879 Mölln, christoph@daether.de**.

Das Abo über vier Ausgaben kostet 20,00 DM. Bankverbindung: Konto 6 340 798 bei der NORD/LB Schöningen (BLZ 250 500 00). Alte Ausgaben sind auch noch zu haben, als da wären die Nummern 4, 8 und 9 (je 2,50 DM), 10, 11 und 12 (je 3,50 DM) sowie die Sonderausgabe 1 (0,50 DM), zusätzlich 1,50 DM für P&V je Bestellung, sofern nicht ein laufendes Abo besteht bzw. gleichzeitig bestellt wird. Der HEROLD im Internet:

<http://www.vinsalt.de/Herold/> sowie herold@vinsalt.de oder herold@garetien.de

- Shamira lebte bis jetzt "im Harem", aber die
- Abenteurerin Jiran löst eine Folge von Ereignissen aus, die sie in ein neues Leben entführen, während Achron für ihren Wüstenstamm
- nach dem größten Schatz sucht und die
- Steppenkriegerin Sherim einer lebenden Le-
- gende auf die Spur kommt, die sie in die
- undurchdringlichen Dschungel eines fernöst-
- lichen Landes führt. Diese Geschichten aus
- dem MORGENLAND sind für nur DM 5,- erhältlich bei **Christel Scheja, Lenbachstr. 8, 42719 Solingen**.

Den Statuenschändern auf der Spur!

Wie berichtet, wurde vor mehreren Monaten bereits die auf der Rohaja-Burg bei Trallop errichtete Statue des nordmärkischen Herzogs und Reichsseneschals Jast Gorsam geschändet. Unbekannte übergossen das Monument mit Fischtran und brachen gar das steinerne Abbild des Reichsrichters Guldebrand ab, um es durch einen stinkenden Wels zu ersetzen. Wegen letzterem, reichsfeindlichen Vergehens, so war aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen in Gareth zu vernehmen, soll inzwischen die Kaiserlich Garethische Informations-Agentur ermitteln. (Jetzt schon, verehrter Pamphletur, jetzt schon. Red.) Weiter war zu hören, dass in dieser Sache bereits konkrete Verdachtsmomente gegen hochrangige Adelige des Reiches bestehen. Diese hätten sich aus einem in der Weidener Provinzpostille "Fanthol" abgedruckten, anonymen Tatbericht hergeleitet, in dem die Namen der Beteiligten kaum verschlüsselt erwähnt wurden. So soll bereits gegen die Weidener Thuan von Perlach, Knorhold und Ilsewede von Bimsbuckel und Fenn von Rabenhorst, den Darpatier Roderick von Rabenhorst, einen Almadaner Adligen und gar gegen die Nordmärkerin Girta von Rübenburg ermittelt werden.

Die Geschichte des Söldnertums ist eine Geschichte voller Rückzüge & Seitenwechsel. Windwimpel – die etwas anderen Söldner.



Vinsalts DSA-Service – <http://www.vinsalt.de/>

Weit über 500.000 Besucher können sich wohl nicht irren... für alle Freunde des Schwarzen Auges dürfte Vinsalts DSA-Service eine der ersten Anlaufstationen in Sachen Das Schwarze Auge im Internet sein. Hier gibt es u.a. folgende Angebote: Foren für Regelfragen (sowie die dazugehörigen Antworten) und Diskussionen, Hesinde-Bibliothek mit aventurischen Geschichten, Liedern, Sagen und einer kleinen aber feinen Download-Abteilung, Online-Ausgaben von renommierten DSA-Fanzines wie z.B. dem Bosparanischen Blatt, dem Hesinde-Spiegel, dem Kosch-Kurier, dem Sheniloer Hesindeblatt u.v.m., interaktiver Tavernen-Chat, aventurische Grußpostkarten, virtuelle Stadtbeschreibung der namensgebenden Horasstadt Vinsalt, jeden Monat Umfragen zu aktuellen Themen, eine Armalion-Ecke, ausführliche Produktbeschreibungen inklusive der Möglichkeit Abenteuer, Boxen etc.pp. mit einem kurzen Leserkommentare zu bewerten... und und und.

Das Kampffregel-Projekt

"Die Zahl der Mitarbeiter ist Legion, die Zahl der Spieler ist Myriade." – Mit einem unglaublichen Engagement arbeiten mehr als 50 erfahrene Rollenspieler an der Entwicklung von zwei schnellen, einfachen und sehr ausgewogenen Kampfsystemen. Ein Teil der Optionalregeln befindet sich in Fertigstellung. Die Basisregeln werden seit mehr als einem Jahr getestet und gespielt von einer großen und stetig wachsenden Spielerschaft – gelobt wird die Schnelligkeit, die bessere Interpretierbarkeit (so wie man es sich im Geiste vorstellt, spielt es sich), die ausführ-

liche Dokumentation der Regeln, die umfassenden Beispiele, welche die Regeln anschaulich erklären und auch das Rollenspiel im Kampf anregen sollen. Dazu bieten wir noch Einsteiger- und Fortgeschrittenen-Hilfen zum Rollenspiel. Eine weitere Entwicklergruppe befaßt sich mit einer logischen Charakter-Generierung und Talentsteigerung. Vorbeischaun und Ausprobieren lohnt sich! Die Homepage: <http://www.kampffregel-projekt.de> Um ja kein Update der Regeln zu verpassen – der Newsletter: KR-INFO-subscribe@egroups.de

Garetien

Nach langer Zeit des Wartens hat sich an der Limbuspräsenz des Königreiches Garetien wieder etwas getan. Neben etlichen Fotos von den letzten beiden Garetien-Greifenfurt-Cons (weitere Fotos, auch von anderen Cons, werden folgen) gibt es Geschichten zum Download und Hintergrundinformationen zum goldenen Herz des Reiches. Schaut mal vorbei: <http://www.garetien.de>

Der Sphärenwanderer

Unter <http://www.sphaerenwanderer.de> findet der geneigte Besucher eine Menge Hintergrundinformationen und Quellentexte zu Rondra- und Hesindegefälligen Institutionen sowie zwei Online-Dörfer und die DSA-Globule Tham. Allerlei Interessantes über Rollenspiel ist hier ebenfalls zu finden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Gazette "Der Sphärenwanderer" zu bestellen. Der erschöpfte Reisende kann sich aber auch im Wirtshaus erholen und an Speis und Trank laben, einige Dinge mitnehmen oder über unsere Linkliste andere Seiten erreichen. Es lohnt sich also auf jeden Fall, einmal vorbeizuschauen beim Sphärenwanderer.

Wuppertaler Mailingliste

Für Rollenspieler aus Wuppertal und Umgebung gibt es jetzt eine Mailingliste. Wer Lust hat, schreibt bitte an **Wuppertaler Rollenspieler@smichel.de** Auf der Homepage www.smichel.de besteht ebenfalls die Möglichkeit sich anzumelden.

Die PGalerie – Galerie der Powergamer

Unter der Adresse <http://nova.pc1s.ruhr-uni-bochum.de/~martin/dsa/pg.htm> findet Ihr eine Sammlung der dreitesten Regelauslegungen und haarsträubendsten Helden, sowie Anekdoten rund um viel zu hohe Werte und schlechtes Rollenspiel. Schreibt uns Eure eigenen Erfahrungen mit kleinen Raidris, Nahemas und Schwarzeifenhalbgottern!

Die RPG-Matrix – www.RPG-Matrix.de

Neben einer Vielzahl anderer Rollenspielsysteme befasst sich die RPGM natürlich auch mit dem deutschen Rollenspiel Nummer eins, dem Schwarzen Auge. In einer stetig umfangreicher werdenden Rubrik zu diesem Thema stehen jede Menge Abenteuer-vorschläge, Geschichten, Regelergänzungen, Rezensionen und vieles mehr allen interessierten Spielern kostenlos zur Verfügung und bietet dabei die Besonderheit, dass alles auf der RPGM einmalig und nur dort zu finden ist. Für jeden interessierten DSA Spieler (und auch für Spieler anderer Systeme) sollte die RPGM somit einer der ersten Anlaufpunkte sein...

Mailingliste für alle aventurischen Adligen

Wer sich irdisch wie aventurisch über das Lehenenspiel 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 Lehen, sondern auch über die große aventurische Politik usw. usf. Falls Ihr daran interessiert seid, dann sendet doch eine eMail an jens@vinsalt.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.



<http://www.fanpro.com/spiele/dsa/index.html>

31 Hal

2516 Horas / 1024 Pr

1	Sommersonnenwende (PRA)	21	Wa	11	Wi	4	Ro	27	Er	20	Fe	13	Ma
2	Präiosfest (PRA)	22	Wi	12	Er	5	Fe	28	Ma	21	Wa	14	Pr
3	Präiosfest (PRA)	23	Er	13	Ma	6	Wa	29	Pr	22	Wi	15	Ro
4	Medatag	24	Ma	14	Pr	7	Wi	30	Ro	23	Er	16	Fe
5		25	Pr	15	Ro	8	Er	1	Fe	24	Ma	17	Wa
6		26	Ro	16	Fe	9	Ma	2	Wa	25	Pr	18	Wi
7		27	Fe	17	Wa	10	Pr	3	Wi	26	Ro	19	Er
8		28	Wa	18	Wi	11	Ro	4	Er	27	Fe	20	Ma
9		29	Wi	19	Er	12	Fe	5	Ma	28	Wa	21	Tag der Waffenschmiede
10		30	Ro	20	Ma	13	Wa	6	Pr	29	Wi	22	Gedenktag Ro (Mittelreich)
11	P	1	Tag des Wassers (EFF)	21	Pr	14	Wi	7	Ro	30	Er	23	Fe
12	P	2	Pr	22	Ro	15	Er	8	Fe	1	Ma	24	Wa
13	P	3	Ro	23	Wi	16	Ma	9	Wa	2	Pr	25	Wi
14	P	4	Fe	24	Er	17	Pr	10	Wi	3	Ro	26	Er
15	P	5	Wa	25	Ma	18	Ro	11	Er	4	Ma	27	Ma
16	P	6	Wi	26	Er	19	Fe	12	Ma	5	Wa	28	Pr
17	P	7	Er	27	Ma	20	Wa	13	Pr	6	Wi	29	Ro
18	P	8	Ma	28	Pr	21	Wi	14	Ro	7	Er	30	Fe
19	P	9	4. Rastullahellah	29	Tag des Hl. Gibbom Ro (PRA)	22	Er	15	Fe	8	Ma	1	Fest der Freuden (RAH)
20	P	10	Ro	30	Fe	23	Ma	16	Wa	9	Pr	2	Wa bis 7. Rahja
21	P	11	Fe	1	Wa	24	Pr	17	Wi	10	Ro	3	Er
22	P	12	Wa	2	Wi	25	Ro	18	Er	11	Fe	4	Ma
23	P	13	Wi	3	Er	26	Fe	19	Ma	12	Wa	5	Pr
24	P	14	Er	4	Ma	27	Wa	20	Pr	13	Wi	6	Ro
25	P	15	Ma	5	Pr	28	Wi	21	Ro	14	Er	7	Fe
26	P	16	Pr	6	Ro	29	Er	22	Fe	15	Ma	8	Wa
27	P	17	Ro	7	Fe	30	Enleuchtungsfest (HES)	23	Wa	16	Pr	9	Wi
28	P	18	Fe	8	Ma	1	Tag der Jagd (FIR)	24	Wi	17	Ro	10	Er
29	P	19	Wa	9	Wi	2	Pr Winterbruch	25	Er	18	Fe	11	Ma
30	P	20	Wi	10	Er	3	Ro	26	Ma	19	Wa	12	Pr
1	Wi	21	Er	11	Ma	4	Wa	27	Pr	20	Wi	13	Ro
2	Er	22	Ma	12	Pr	5	Wi	28	Ro	21	Er	14	Fe
3	Ma	23	Pr	13	Ro	6	Er	29	Fe	22	Ma	15	Wa
4	Pr	24	Ro	14	Fe	7	Ma	30	Bis 1. Phex - Tag der Erneuerung (TSA)	23	Pr	16	Wi
5	Tag des Schwurs (RON)	25	Fe	15	Wa	8	Nationalfeiertag (Bornland)	1	Wi	24	Ro	17	Er
6	Bis 9. Ronda Nationalfeiertag (Mittelreich)	26	Wa	16	Wi	9	Ro	2	Fe	25	Ma	18	Ma
7	Wa	27	Wi	17	Er	10	Fe	3	Ma	26	Wa	19	Pr
8	Trauertag (Horasreich)	28	Er	18	Ma	11	Wa	4	Pr	27	Wi	20	Ro
9	Er	29	Ma	19	Pr	12	Wi	5	Ro	28	Er	21	Fe
10	Ma	30	Pr	20	Ro	13	Er	6	Fe	29	Ma	22	Wa
11	Pr	1	Tag der Heimkehr Ro (TRA)	21	Fe	14	Ma	7	Wa	30	Pr	23	Wi
12	Ro	2	Fe	22	Wa	15	Pr	8	Wi	1	Ro	24	Er
13	Fe	3	1.-3. - Fest der eingebrachten Früchte (PER)	23	Wi	16	Ro	9	Er	2	Fe	25	Ma
14	Wa	4	Tag der Helden (RON)	24	Er	17	Fe	10	Ma	3	Wa	26	Pr
15	Wi	5	Er	25	Ma	18	Wa	11	Pr	4	Wi	27	Ro
16	Er	6	Ma	26	Pr	19	Wi	12	Ro	5	Er	28	Fe
17	Ma	7	Pr	27	Ro	20	Er	13	Fe	6	Ma	29	Wa
18	Pr	8	Ro	28	Fe	21	Ma	14	Wa	7	Pr	30	Reinigungsfest (HES)
19	Diskusfest (Maraskan)	9	Fe	29	Wa	22	Pr	15	Wi	8	Tag des Aufbruchs Ro (NG)	1	Israhadin
20	Fe	10	Wa	30	Tag des Großen Wi Schiffs (BOR)	23	Ro	16	Er	9	Fe	2	Er 3. Rastullahellah
						24	Fe	17	Ma	10	Wa	3	Ma
						25	Wa	18	Pr	11	Wi	4	Pr
						26	Wi	19	Ro	12	Er	5	Ma
						27	Er	20	Fe	13	Ma	6	Ro
						28	Ma	21	Wa	14	Pr	7	Fe
						29	Fe	22	Er	15	Ma	8	Wa
						30	Wa	23	Pr	16	Er	9	Wi
						1	Ro	24	Ma	17	Fe	10	Er
						2	Ma	25	Wa	18	Ma	11	Ma
						3	Er	26	Pr	19	Pr	12	Pr
						4	Ma	27	Ro	20	Ro	13	Ro
						5	Pr	28	Fe	21	Fe	14	Fe
						6	Er	29	Ma	22	Ma	15	Wa
						7	Ma	30	Pr	23	Wi	16	Wi
						8	Ro	1	Er	24	Ro	17	Er
						9	Fe	2	Ma	25	Ma	18	Ma
						10	Wa	3	Er	26	Pr	19	Pr
						11	Er	4	Ma	27	Ro	20	Ro
						12	Ma	5	Pr	28	Fe	21	Fe
						13	Pr	6	Er	29	Ma	22	Wa
						14	Ro	7	Ma	30	Pr	23	Wi
						15	Fe	8	Wa	1	Ro	24	Er
						16	Ma	9	Er	2	Fe	25	Ma
						17	Pr	10	Ma	3	Wa	26	Pr
						18	Er	11	Pr	4	Wi	27	Ro
						19	Ma	12	Ro	5	Er	28	Fe
						20	Fe	13	Fe	6	Ma	29	Wa
						21	Wa	14	Wa	7	Pr	30	Reinigungsfest (HES)
						22	Er	15	Wi	8	Tag des Aufbruchs Ro (NG)	1	Israhadin
						23	Pr	16	Er	9	Fe	2	Er 3. Rastullahellah
						24	Ro	17	Ma	10	Wa	3	Ma
						25	Fe	18	Pr	11	Wi	4	Pr
						26	Wa	19	Ro	12	Er	5	Ma
						27	Er	20	Fe	13	Ma	6	Ro
						28	Ma	21	Wa	14	Pr	7	Fe
						29	Fe	22	Er	15	Ma	8	Wa
						30	Wa	23	Pr	16	Er	9	Wi
						1	Ro	24	Ma	17	Fe	10	Er
						2	Ma	25	Wa	18	Ma	11	Ma
						3	Er	26	Pr	19	Pr	12	Pr
						4	Ma	27	Ro	20	Ro	13	Ro
						5	Pr	28	Fe	21	Fe	14	Fe
						6	Er	29	Ma	22	Ma	15	Wa
						7	Ma	30	Pr	23	Wi	16	Wi
						8	Ro	1	Er	24	Ro	17	Er
						9	Fe	2	Ma	25	Ma	18	Ma
						10	Wa	3	Er	26	Pr	19	Pr
						11	Er	4	Ma	27	Ro	20	Ro
						12	Ma	5	Pr	28	Fe	21	Fe
						13	Pr	6	Er	29	Ma	22	Wa
						14	Ro	7	Ma	30	Pr	23	Wi
						15	Fe	8	Wa	1	Ro	24	Er
						16	Ma	9	Er	2	Fe	25	Ma
						17	Pr	10	Ma	3	Wa	26	Pr
						18	Er	11	Pr	4	Wi	27	Ro
						19	Ma	12	Ro	5	Er	28	Fe
						20	Fe	13	Fe	6	Ma	29	Wa
						21	Wa	14	Wa	7	Pr	30	Reinigungsfest (HES)
						22	Er	15	Wi	8	Tag des Aufbruchs Ro (NG)	1	Israhadin
						23	Pr	16	Er	9	Fe	2	Er 3. Rastullahellah
						24	Ro	17	Ma	10	Wa	3	Ma
						25	Fe	18	Pr	11	Wi	4	Pr
						26	Wa	19	Ro	12	Er	5	Ma
						27	Er	20	Fe	13	Ma	6	Ro
						28	Ma	21	Wa	14	Pr	7	Fe
						29	Fe	22	Er	15	Ma	8	Wa
						30	Wa	23	Pr	16	Er	9	Wi
						1	Ro	24	Ma	17	Fe	10	Er
						2	Ma	25	Wa	18	Ma	11	Ma
						3	Er	26	Pr	19	Pr	12	Pr
						4	Ma	27	Ro	20	Ro	13	Ro
						5	Pr	28	Fe	21	Fe	14	Fe
						6	Er	29	Ma	22	Ma	15	Wa
						7	Ma	30	Pr	23	Wi	16	Wi
						8	Ro	1	Er	24	Ro	17	Er
						9	Fe	2	Ma	25	Ma	18	Ma
						10	Wa	3	Er	26	Pr	19	Pr
						11	Er	4	Ma	27	Ro	20	Ro
						12	Ma	5	Pr	28	Fe	21	Fe
						13	Pr	6	Er	29	Ma	22	Wa
						14	Ro	7	Ma	30	Pr	23	Wi
						15	Fe	8	Wa	1	Ro	24	Er
						16	Ma	9	Er	2	Fe	25	Ma
						17	Pr	10	Ma	3	Wa	26	Pr
						18	Er	11	Pr	4	Wi	27	Ro
						19	Ma	12	Ro	5	Er	28	Fe
						20	Fe	13	Fe	6	Ma	29	Wa
						21	Wa	14	Wa	7	Pr	30	Reinigungsfest (HES)
						22	Er	15	Wi	8	Tag des Aufbruchs Ro (NG)	1	Israhadin
						23	Pr	16	Er	9	Fe	2	Er 3. Rastullahellah
						24	Ro	17	Ma	10	Wa	3	Ma
						25	Fe	18	Pr	11	Wi	4	Pr
						26	Wa	19	Ro	12	Er	5	Ma
						27	Er	20	Fe	13	Ma	6	Ro
			</										

Name	Geschlecht
Rasse	Alter
Kultur	Grösse
Profession	Gewicht
Stand	Aussehen
Geschwister	



Mut				Sozialstatus				Vorteile
Klugheit				Lebensenergie				
Intuition				Ausdauer				
Charisma				Magieresistenz				Nachteile
Fingerfertigkeit				Astralenergie				
Gewandtheit				Abenteurpunkte				
Konstitution				AP-Guthaben				Geisteskräfte
Körperkraft				Stufe				

AT-Basiswert: PA-Basiswert: Ausweichen-Basiswert: Fernkampf-Basiswert:

WAFFEN

Waffe	Gewicht	TP/KK	W	AT	PA	TP	Bruchfaktor				

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Gewicht	FK-Wert	TP	Reichweite	TP+	Stückzahl Pfeile / Bolzen				

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht

SCHILD

Art	W	Gewicht	Bruchfaktor		

PATZERTABELLE

2 Waffe zerstört	9-10 An eigener Waffe verletzt
3-5 Sturz	11 Waffe fallengelassen
6-8 Stolpern	12 Schwerer Eigentreffer

TALENTE, SPRACHEN & GABEN

Kampftechniken (x3/x5)	AT • PA	TaW
Schlag	•	
Tritt	•	
Dolche	•	
Scharfe Hieb Waffen	•	
Stumpfe Hieb Waffen	•	
Wurfmesser	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	

Körperliche Talente (x4)	TaW
Klettern (MU•GE•KK)	
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	
Schleichen (MU•IN•GE)	
Schwimmen (GE•KO•KK)	
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	
Singen (IN•CH•CH)	
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	
Tanzen (CH•GE•GE)	
Zehen (IN•KO•KK)	

Gesellschaftliche Talente (x2)	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	
Überreden (MU•IN•CH)	

Naturtalente (x2)	TaW
Fährtsensuchen (KL•IN•KO)	
Orientierung (KL•IN•IN)	
Wildnisleben (IN•GE•KO)	

Wissenstalente (x2)	TaW
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	
Rechnen (KL•KL•IN)	
Volkskunde (KL•IN•CH)	

Handwerkliche Talente (x2)	TaW
Boote Fahren (GE•KO•KK)	
Fahrzeug Lenken (IN•CH•FF)	
Heilkunde, Gift (MU•KL•IN)	
Heilkunde, Wunden (KL•CH•FF)	
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	
Kochen (KL•IN•FF)	
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	
Schlösser Knacken (IN•FF•FF)	
Schneidern (KL•FF•FF)	

Sprachen (x1)	TaW
Gemein-Imperial	
Myranisch	

Gaben (x10)	TaW

Formeln zur Errechnung der Basiswerte: **Lebensenergie:** (KO+KO+KO+KK)/2 + Rassenmodifikation + eventuell Vorteil *Lebenskraft* • **Ausdauer:** (MU+KO+KO+GE)/2 + Rassenmodifikation + eventuell Vorteil *Ausdauernd* • **Angriff:** (MU+GE+KK)/5 • **Parade:** (IN+GE+KK)/5 • **Ausweichen:** (MU+IN+GE)/5 • **Fernkampf:** (IN+FF+KK)/5 • **Magieresistenz:** (MU+KL+KO)/5 + Rassenmodifikation + eventuell *Hoh/Niedrige Magieresistenz* • **Astralenergie:** (MU+KL+IN+CH)/2 + Modifikator + erworbene AsP

KLEIDUNG, AUSRÜSTUNG & PROVIANT

Kleidung & Ausrüstung:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Proviand, Tränke & Salben

Anzahl der Anwendungen/Rationen

[illegible]

Aureal:

Argental:

Pekunos:

Obulos:

(1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1000 Obulos)

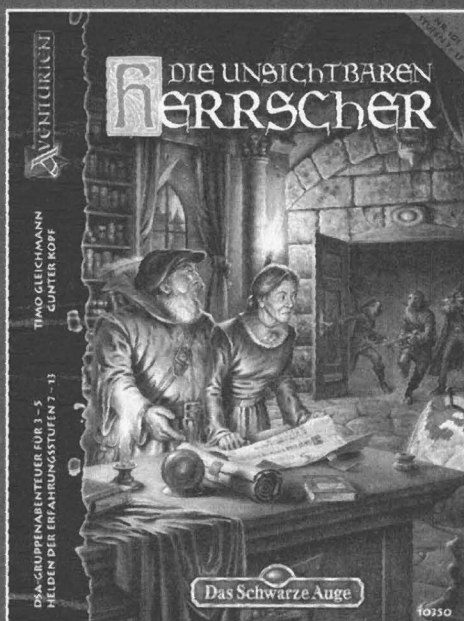
REITTIER & GEFÄHRTE

[illegible]

Das Schwarze Auge

DIE UNSICHTBAREN HERRSCHER

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 7 – 13
von Timo Gleichmann und Gunter Kopf



Art.-Nr.: 10350/ ISBN 3-89064-350-7
Preis: DM 26,95

Das Horasreich ist stolz auf seine ruhmreiche Vergangenheit, auf die Ansammlung hesindegefälligen Wissens und auf die neuzeitlichen Erfolge seiner geschickten Diplomaten und entschlossenen Kauffahrer. Was aber wäre, wenn diese 'Neue Ordnung' auf Sand gebaut wäre, wenn hesindegefällige Dokumente aus der ruhmreichen Vergangenheit sich nur als Spielball der Diplomaten und als Ware entschlossener Schacherer herausstellen würde?

Wie würden die Helden reagieren, wenn sie mit solchem Wissen konfrontiert würden? Wie würde das offizielle Horasiat reagieren? Und vor allem: Wie würden die Geheimgesellschaften, Logen und Zirkel reagieren – die unsichtbaren Herrscher des Horasreichs?

Abenteuer Nr. 101

Spieler: 1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): Experte/hoch

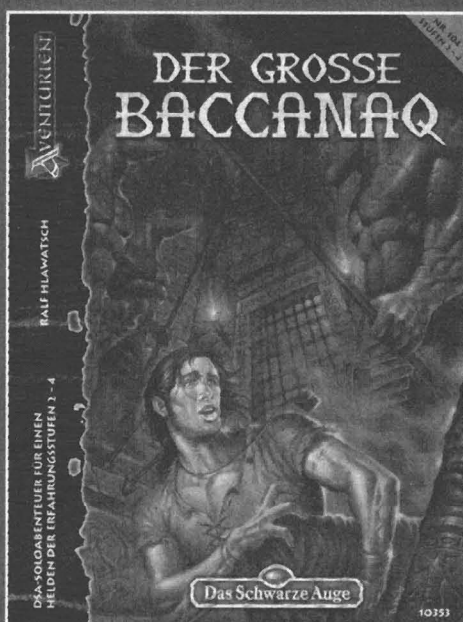
Anforderungen (Helden): Hintergrundwissen, Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei

Stufen: 7–13

Ort und Zeit: Horasreich, in neuerer Zeit

DER GROSSE BACCANAQ

Ein DSA-Soloabenteuer für einen Helden der Erfahrungsstufen 2 – 4 von Ralf Hlawatsch



Art.-Nr.: 10353/ ISBN 3-89064-353-1
Preis: DM 19,95

Die Dschungel Südaventuriens: gigantische Schätze, sagenhafte Ungeheuer, Schlangen, deren Gift ausreichen würde, um die gesamte kaiserliche Familie in Borons Hallen zu befördern. In dieses Land, das für den einen eine lebensfeindliche grüne Hölle ist und für den anderen das größte Wunderwerk Tsas, führt uns das Abenteuer.

Eine Echsenpyramide im Dschungel suchen, in sie eindringen und ein altes Artefakt herausholen – für echte Helden eigentlich nichts weiter als ein Routineauftrag. Doch wie so oft kommt es anders als gedacht. Unser Held ist nämlich längst nicht der einzige, der sich für besagtes Artefakt interessiert – doch damit nicht genug: Auf ihn wartet noch eine Mission, die er sich in seinen kühnsten Träumen nicht ausgemalt hätte. Ob er die Herausforderung meistern wird? Nun, er wäre kein Held, wenn er es nicht wenigstens versuchen würde ...

Abenteuer Nr. 104

Spieler: 1 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Spieler): niedrig

Anforderungen (Helden): Kampffertigkeiten, Interaktion, Talenteinsatz

Stufen: 2–4

Ort und Zeit: südliches Regengebirge, in neuerer Zeit

Umschreibungstabelle

1. Prais	1. Januar
1. Rondra	31. Januar
2. Rondra	1. Februar
30. Rondra	1. März
1. Efferd	2. März
1. Travia	1. April
1. Boron	1. Mai
1. Hesinde	31. Mai
2. Hesinde	1. Juni
1. Firun	30. Juni
2. Firun	1. Juli
1. Tsa	30. Juli
3. Tsa	1. August
1. Phex	29. August
4. Phex	1. September
1. Perraine	28. September
4. Perraine	1. Oktober
1. Ingerimm	28. Oktober
5. Ingerimm	1. November
1. Rahja	27. November
5. Rahja	1. Dezember
1. Namenloser	27. Dezember

Aventurisches Adels-Calendarium

Addenda
&
Corrigenda

Kgr. Kosch & Hzm. Nordmarken

Kos-IV-01bG (Gut Widderbach): *korrigeiere Anschrift*
Kolja BEHRENS > Heinser Str. 6, 37647 Polle
Nor-II-12 (Burg Zwackelfegen): *korrigeiere Anschrift*
Oliver BAECK > Altpieschen 1, 01127 Dresden

Königreich Garetien

Gar-I-01BK (Ksl. Raulsmark): *korrigeiere Anschrift* Oliver BAECK > Altpieschen 1, 01127 Dresden

Herzogtum Weiden

Wei (Kanzler): *streiche* Michael MAURER; *trage* ein Daniel Simon Richter > Feldmannstr. 31, 46045 Oberhausen

Wei-III-04 (Gut Wolfegg): *korrigeiere Anschrift* Niels JANSEN > Umlandstr. 83/84, 10717 Berlin, e-mail: lumin@zedat.fu-berlin.de

Wei-III-06 (Brn. Uhdewald): *korrigeiere Anschrift* Jens Arne KLINGSÖHR > Nelkenstr. 20, 30167 Hannover

Königreich Darpatien

Dar-I-02 (Brn. Rammholz): *korrigeiere Anschrift* Simone JAKOBS > Kasterstr. 26, 41363 Jüchen

Dar-II-16 (Brn. Oppstein): *korrigeiere Anschrift* Robin FEHMER > Eugenstr. 38, 72072 Tübingen

Dar-IV-06 (Brn. Sensenhöh): *korrigeiere Anschrift* Uli LANG > Ahrweilerstr. 22, 14197 Berlin

Dar-IV-18 (Brn. Gorbigen): *korrigeiere Anschrift* Beatrix MELCHINGER > Karpfengasse 5, 69115 Heidelberg

Dar-IV-28 (Brn. Efferdsträhe): *korrigeiere* Vogt > Zerber v. Mersingen (NSC)

Herzogtum Tobrien

Tob (Kanzler): *neue Sprechzeiten* Ulrich KNEIPHOF > telefonisch: Do. von 20-23 Uhr;
E-Mail: kanzler@herzogtum-tobrien.de

Tob-IV-08 (Brn. Schwürzhofen): *korrigeiere Anschrift*
Kolja BEHRENS > Heinser Str. 6, 37647 Polle

Mitstreiter gesucht

Ich, Xandros von Wehrheim, würde gerne ein paar Mitstreiter finden, um gegen Borbarads Schergen gezielte Vernichtungsschläge auszuführen! Z. B. Sabotage von Schiffen, Einschleusung von Geweihten oder triviales Niedermetzeln von Einheiten Galottas!
Oliver Matthes, Am Alten Gericht 20, 07768 Kahla, Mails: Xandros171309089@aol.com

DSA-Veteranen

im Raum Hamburg suchen neue Mitstreiter, die sich ein- bis zweimal im Monat, an Wochenenden, für lange Nächte treffen.
(Jens Döhle, Tel. 040/7523148, ab 19 h).

Ich (m./25 J.) suche Anschluss an eine DSA-Gruppe im Alter von 20-30 Jahren im Raum Leck/Niebuß (Nordfriesland). Bin Anfänger. Gründung einer neuen Gruppe auch willkommen! Meldet Euch bei: **Michael Dietz, Hauptstr. 39, 25917 Leck, Tel. 0174/7756526**

Erfahrener Spieler und Meister, 29 J., sucht Spieler, bzw. Spielrunde in Herzberg und unmittelbare Umgebung. Ihr solltet schon erfahrene Spieler/innen sein und euch eventuell für E-Mail Postspiele interessieren.

Frank Nolte, Hauptstraße 48, 37412 Herzberg; Tel: 05521/2809 (von 19-22 h Wochentags) oder besser per E-Mail: **aramesvs@t-online.de**

Ich (19 J.) suche im Großraum Berg. Land (Remscheid, Wuppertal, Solingen) eine Rollenspielrunde. Habe jahrelang Erfahrung sowie kistenweise DSA-Material und bin dank meines Autos sehr flexibel. Wenn Du Lust hast und in etwa mein Alter besitzt, bitte melden: **Eike Kronshagen, Tel. 02191/340287**

Ich (16 J.), ein 6-stufiger Magier von der Drachenei-Akademie zu Khunchom, und mein treuer Weggefährte Eldariel Katzensang (auch 6. Stufe) suchen eine neue Heldengruppe im Raum Borken/NRW. Solltet Ihr in der Nähe wohnen, meldet Euch bitte bei: **Christoph Raupach, Schumannstr. 18, 48734 Reken, Tel. 02864/2963**

Zwei Spieler (18 u. 19 J. alt) mit ein wenig Erfahrung suchen Gleichgesinnte in Osnabrück um Umgebung zwecks Gründung einer größeren Runde. Meldet Euch bei: **Clemens Volmer, Mozartstr. 39, 49076 Osnabrück**

Wackerer Recke (18 J.), den es nach Questen düstert, sucht Anschluss an bereits bestehende DSA-Gruppe im Raum Niederrhein/Troisdorf/Bonn, die auch Anfänger aufnimmt. Würde auch

Nachrichten aus Zeile

Ich grüße euch im Namen des Wissens werte Collegae. Ich, Thar Domesdohk, kam auf die Idee, es müsse einen ständigen Conventus derer geben, welche ihre Forschungen weitaus höher schätzen als die Kriecherei vor den Bütteln und der Obrigkeit. Wir werden verfolgt von den Häschern des Sonnengottes! Alleine können sie uns verfolgen, wie ihre Korruption und ihr dekadenter Kopf es gerade wollen, wenn wir zusammen stehen, können wir uns verteidigen und diese Bigotterie aufdecken! Aus diesem Grunde möchte ich die Allaventurische Geheime Loge "Defensio Contra Corruptiam Inquisitionis Praecipueque" eröffnen. Wer dieser Loge innerhalb der Bruderschaft der Wissenden beitreten möchte, melde sich im Büro der Loge, Großer Handelweg, Fasar oder per Beilunker Reiter: **freackorner@gmx.net**

Und es wurde hell an Rondras Tafel

Es ward Nacht auf Deren und die Sterne an Phexens Sternenhimmel leuchteten wieder hell. Vor allem der des Reo Rodiak, das Auge des Sternbild des Fuchses, glühte förmlich. Ob dies an der Freude lag, die ihm Rondra bereite, als Eldariel der Bergeret an der Tafel als Ehebrecher entlarvt und mit Blitzen jagte? Ob Loriel Valkyre Dornenest und Isida der Bergeret wohl voneinander wussten? Ich glaube nicht, lieber Eldariel – Übrigens, ich finde diesen Nebachot echt witzig ...

mit Einzelspielern (Erfahrung egal, Alter min. 18 J.) gern neue Rollenspielgruppe gründen. Bei Interesse einfach anrufen (**Arndt Fritzen, 02208/8602**) bevor mein Schwert rostig wird!

Suchen mehrere Mitstreiter

Wir, eine mickrige aber etwas erfahrene DSA Gruppe (drei Mann; Alter: 14/14/15, Alle dreijährige Erfahrung) aus Ense-Hünningen, suchen bis zu vier weitere Mitstreiter, um uns einmal in der Woche (oder einmal in zwei Wochen) zu einem stimmungsvollen Rollenspielabend zu treffen. Ihr solltet 12-17 Jahre alt sein, und aus Ense stammen, da wir uns oft sehr spontan zu DSA verabreden. Interessenten melden sich bitte bei: **Patrick Körner; Fächterstr. 30, 59469 Ense-Hünningen; Tel.: 02938/9789303; E-Mail: waagh@freenet.de**

Suche Mitspieler im Raum Darmstadt und Umgebung:

Reinhard Wutzkowsky, Niebergallweg 22, 64285 Darmstadt

DSA-Spielgruppe gesucht!!!

Zwei Spieler, erfahrener Rollenspieler (23) und Spielanfänger (22) suchen aus Kaiserslautern und Umgebung weitere Mitspieler/innen (Helden und auch Meister). Es ist ausreichend Spielmaterial vorhanden! Wer Interesse hat, meldet sich telefonisch, per E-Mail oder per Brief bei:

Patrick Stoll, Waldstr. 40, 67659 Kaiserslautern, Tel. 0631/76163 oder **Sven Stabenow, Steinhügelstr. 14, 67707 Kriekenbach, BaronFalkenstein@gmx.de**

Erfahrener DSA-Meister sucht Mitstreiter für unser Lieblingshobby DSA. Euer Alter ist egal, Hauptsache, Ihr habt Spaß am Rollenspiel und solltet irgendwo zwischen Mainz und Kaiserslautern wohnen. Mögen die mächtigen Zwölfe mit Euch sein!
(**Frank Theirs, Brückenstr. 2, 67822 Münsterappel**)

Ein einsamer Spieler huscht durch dunkle Gassen, die ihn anstarrenden Augen im Dunkel sind nicht die seiner Gefährten ... Der DSAC "Die Reisenden" – Der Fanclub für DSA in Augsburg und Schwaben managed zahlreiche Spieler/Gruppen. Unterkommen sollte kein Problem sein!
http://www.die-reisenden.de; Tel.: 0821/5072-0302; eMail: derwaech@gmx.de

Obschon seit 1995 existent, sucht der DSAC "Die Reisenden" selbst noch tatkräftige Mitarbeiter!

Swafnir zum Gruß!

Auf dem Weg, das Namenlose und sein finstere Gefolge zu zerschlagen, suchen wir, Iskir Thorgalson und Borin, Sohn des Beragam, weitere Helden, die den Kampf aufnehmen wollen und einem gut gefüllten Krug Feuer nicht abgeneigt sind. Ihr solltet zwischen 16 und 25 Jahre alt sein und nicht allzu weit entfernt von Ansbach wohnen. Erfahrung als Meister oder Spieler sind nicht vonnöten. Falls Ihr Interesse habt, meldet Euch bei **Iskir Thorgalson, Tel. 0177/8662641** – das wohl!

Aranien im Glück

Aufgrund der offensichtlichen Inkompetenz des Mittelreichs, beschloß Ich, Meine Fähigkeiten einem anderen Reich zugute kommen zu lassen. Aus den zahlreichen Angeboten, die Mir in den letzten Wochen gemacht wurden, habe Ich Mich für Aranien entschieden (trotzdem vielen Dank für die Angebote der Horasier und AfAnfänger, welche sehr verlockend waren. Vielleicht werde Ich nach der Invasion ins Mittelreich für die Wiederangliederung dieser Gebiete sorgen).

Haran-ga-Haran Dajin ben Rurech, Ex-Kaiser des Mittelreichs, Kaiser von Aranien

PS: Wenn Meine Magierlegionen nicht mit der Befriedigung des Rieslandes beschäftigt wären, hätte Ich Gareth für diese Beleidigung schon lange zu einem Haufen Schlacke verbrennen lassen.

Blitz vom Himmel

Mit Empörung lasen wir, Artillatis von Sagista, Reo Rodiak, Salger Jorason, Crom Arrenson und ich, Eldariel de Bergeret, die alveranische Ausgabe des letzten Boten. Auf übelste beschimpfte uns dort jemand, der nicht einmal den Mumm besaß, mit seinem Namen zu zeichnen. Dies läßt sowohl auf Feigheit wie gnadenlose Dummheit schließen und wir müssen annehmen, dass hier einer der schwersten Fälle aus dem Kloster der Noiona entkommen ist. Solltet ihr erneut den Griffel in die Hand bekommen, so unterzeichnet doch bitte mit eurem Namen, auf dass ein Blitz euch von eurem Leiden erlösen möge. (Nur lasst diesmal eure Pfleger nach Fehlern Ausschau halten, damit ihr nicht wieder Hunderte davon macht)
Hochachtungsvoll: Die Gezeichneten A.D.

Dilfanar, der Geweihte des Namenlosen zu Selem? Seid Ihr der Kastrat, der die Grundlage zu meiner Weidener Krachwurst-Manufaktur gelegt hat?
Nebachot der Schelm

Aventurisches Liedgut

Da nahm er sein Tuzakmesser

Das Stumbanner kannte sie nicht,
doch sie las in seinem Gesicht:
"Gib mir Dukaten,
ich will nicht warten!"
Sie war zwar grad nicht in Gefahr
Und es war'n and're Söldner da,
doch er gefiel ihr,
oh, er gefiel ihr.

Da nahm er sein Tuzakmesser
Und er metzelte drauf los.
Er schlug alle Orks und Oger,
da belohnte sie ihn groß.
Wo es schlägt das Tuzakmesser,
da bleibt keiner lange stehn.
Draußen lungerte Kors Meute,
doch die will keiner mehr sehn ...

Den Gegnern bereitete er Schmerz
Und so schloß sie ihn in ihr Herz.
Mit all den Leichen
Konnt' er sie erweichen.
Eines Tages sagte sie dann:
"Kämpf doch weiter und irgendwann
kriegst du Dukaten,
du mußt nur warten."

Da nahm er sein Tuzakmesser,
Doch das Metzeln ließ er sein.
Draußen hämmerte der Oger,
trotzdem ließ er sie allein.
Denn ein Söldner vom Stumbanner
Kostet drei Taler pro Tag.
Wer nicht bereit ist, zu zahlen,
dem bleibt am End nur der Sarg ...

(Und hier noch die tragischere Version der letzten Strophe:)

Da nahm sie ihren Mengbillar
Und sie stach nur einmal zu.
Sie brauchte kein Tuzakmesser,
trotzdem war er hin im Nu!
Denn das Gift in dem Mengbillar
Hatte Kors Meute spendiert.
Ohne Gift und Tricks wie diesem
Werden die nie engagiert ...

Text von Seiner Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal etc.pp.
[nach der Melodie von "Da nahm er seine Gitarre" v. Howard Carpendale]

Waldweben

Der Waldsee ruht im Sommerschweigen.
Nirgends schwebt ein Vogelsang.
Nur aus den sanft durchwehten Zweigen
Rauscht ein unverstand'ner Klang:

Ein Name aus versunk'nen Tagen -
Hebe ihn, o Mensch, empor!
Und schau, mit leisem Wellenschlagen
Öffnet sich das blaue Tor.

Hinab steigst du in sanfte Tiefen,
Suchst in weichen Armen Ruh'
Und lauschst den Stimmen, die dich riefen -
Eine Stimme doch bist du.

Wolfhardt von der Wiesen:
[irdisch: Kai Rohlinger]

Darpatischer Landbote

• Gazette für Darpatien! •

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-Darpatier (z.B. "Allerley Handwerck"). Demnächst erhältlich: DL 16.

4.- DM pro Heft, Abo (3 Ausgaben) 11.- DM (Ausland: 4.50 DM und 12.- DM), je incl. Porto. Noch erhältlich: ab DL 13. Zahlbar in bar und/oder kleinstwertigen Briefmarken, bei: **Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike.stein@tue.maus.de; www.tue-maus.de/LANDBOTE/INDEX.HTM**

Nach dem Klassiker **Gold, Gold, Gold** nun das neueste Zwergenlied:

Wein, Wein, Wein,
da kotzen wir nur rein,
Bier, Bier, Bier,
Wirt, das wollen wir!
(Großzügig wird oft nur die 3. Zeile gegrölt)

Wieder mal Aventurien gerettet und nix dafür bekommen?

Kennt ihr das auch? Wir, die AHG, die Aventurische Heldengewerkschaft, wollen das ändern! - Deshalb fordern wir: • die Abschaffung korrupter Meister • vollen AP-Ausgleich im Krankheitsfall • Anhebung der Mindest-AP um 1,4% • zwerghafte Spielbedingungen • pünktliche AP-Auszahlung am 15. jeden Monats • Firmenpferde • 30 Tage bezahlten Urlaub • das Verbot von Kugelschreibern stehenden Pizzaboten • die Gleichsetzung der Elfen mit Dämonen • Verbot des "Wehe walle nebulas!" Interessenten können sich per Datenlimbus mit uns unter der Adresse **antharon@web.de** in Verbindung setzen.

Viele Opfer hat der Kampf gegen den Feind im Osten gekostet, und vor allem die Diener der Herrin RONdra haben einen hohen Preis für die Verteidigung der zwölfgöttlichen Ordnung zahlen müssen. Dies gilt auch für den Orden der Schwerter zu Gareth, welcher ebenfalls einen hohen Blutzoll entrichten mußte. Aber auch wenn der Bethanier besiegt wurde, gibt es noch viel zu tun, überziehen seine Erben und deren Knechte doch immer noch große Teile Aventuriens mit unaussprechlichen Schrecken und Terror.

Wer auch immer sich nun berufen fühlt, uns in unserem Kampf gegen die Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung im Osten, aber auch anderswo, zu unterstützen, und bereit ist, mit Herz und Hand der Herrin RONdra zu dienen, der möge sich im Stammhaus der Ordens in Neu-Gareth melden oder bei: **Marcus Friedrich, Chlodwigstr. 2, 52388 Nörvenich (marcus_friedrich@t-online.de)**. Gegen 1,50 DM in PWZ erhält Ihr eine Sonderausgabe unserer Ordenspostille, in der unsere Gemeinschaft irdisch wie aventurisch vorgestellt wird.
Rondra mit Euch!

Kors Meute - die machen das.

Dürstet es Euch nach kultivierter Gesellschaft, nach erbaulicher Zerstreuung oder rahjagfähiger Zuwendung? Seht Ihr Euch nach edlen Gesprächspartnern, die auch wissen, worüber sie mit Euch parlieren? Fühlt Ihr Euch alleine und unverstanden, oder glaubt Ihr Euch mal wieder etwas richtig Gutes gönnen zu müssen? Dann kommt ins **Palazzo**, Neu-Gareth. Hier werden Euch alle göttergefähigen Wünsche erfüllt, hier könnt Ihr das sein, was Ihr sein wollt, hier werdet Ihr lernen, was es heißt zu leben!

Von einem Besuch im **Palazzo** werdet Ihr noch Euren Enkeln erzählen können!
Wir erwarten Euch!
Beachtenswert sind auch unsere vielfältigen Angebote im RAHja, wie z.B. der Große Maskenball am 25. Tag der Göttin.

Neuausgabe!

"Die Wahrheit über die Thorwaler" • "Mein Leben im Exil" • "Von Hünen gehetzt" - Hier zeigen die Nordlandbarbaren ihr wahres Gesicht! Aktualisierte Neuauflage der längst vergriffenen Werke des berühmten Tatsachenauteurs Anif Al'Remarque. Exklusiv zu beziehen über die Buchhandlung Almadzon, Kuslik. Bestellen Sie jetzt ihre eigenen, handsignierten Werke zum Abholpreis von nur je einem Kusliker Rad! Solange der Vorrat reicht!
Buchhandlung Almadzon - für Hesinde gefälliges Wissen die Nummer Eins!

Das Stumbanner, die Söldnerelite mit Erfahrungen aus vielen großen Schlachten der Neuzeit.

Apotheker gesucht

Gutgehende Grangorer Apotheke nach Abschachtung vorheriger Besitzer durch Thorwaler günstig abzugeben. Umfangreiche Kundenlisten (und attraktive Erbin) werden zur Verfügung gestellt.

Liebste Sarissa,

Laß diesen Elfen doch sein, wo er ist, und komm endlich nach Hause. Ein Streunerleben ist auf Dauer doch nichts Wahres. Ich bin sicher, daß auch Damilla Dich, nach so langer Zeit, wiedersehen möchte.
Laß von Dir hören, wenn Du beschließt, nach Maraskan zurückzugehen (was möglichst bald sein sollte), und halte Dich von Elfen fern; ihnen ist nicht zu trauen!

Deine Schwester Delilahsab

P.S.: Und Ihr, verehrter Madoc B.E. vom Finsterbach (wer auch immer Ihr seid), falls Ihr Euren Großonkel treffen solltet, richtet ihm aus, er möge sich von meiner Schwester fernhalten!

Stumbanner - die trinken auch Engasal-Wein! - lästert Kors Meute bläss. // Na klar, trinken sie ihn - denn nur echte Krieger können das!
Stumbanner und Engasal-Wein - gemeinsam noch besser, noch stärker!

Hört, hört!

Um es noch einmal kundzutun: Die graue Gilde der Beherrschung zu Belhanka besteht bereits seit einiger Zeit, sie steht ein für den Kampf wider die Schwarzen Lande und den Schutz der Horaskrone. Die Akademie widmet sich dem Unterricht von Beherrschung und Hellsicht wie keine andere. Sie ist die einzige Institution Deres, die sich vollkommen auf das Lehren von dem Lesen und dem Manipulieren anderer Gedanken beschränkt. (*Hört, hört! Die Red.*) Interessenten melden sich bei: Patrick Körner; Fuchtenstraße 30, 59469 Ense-Hünningen; Tel.: 02938/9789303; (bevorzugt per) E-Mail: waagh@freenet.de
PS: An alle Thorwaler, besonders an euch, Kjaskar Korinson, Olvir Torbenson, Asgar Thorwulfdottir, Skjörn Garulfson und das andere Thorwalergezücht, die ihr eure Meinung im Boten kundtut: Wenn ihr es wagen werdet, einen echten Krieg und nicht nur einen kleinen Vergeltungsschlag gegen das Horasreich zu führen, werden wir euch das Fürchten lehren. Seine Spektabilität Khorim ben Shabid von den Etemen

Öffentliche Bekanntmachung

An alle Gaukler, Schausteller und Interessenten, sowie ganz besonders alle Flüchtlinge vor dem Al'Anfanischen "Imperium", kommt anläßlich der Krönungsfeierlichkeiten unserer Regentin Odania Lichtentanz zahlreich in die wunderschöne Stadt Port Oreal. (siehe dazu auf zum Turniere)
Ihre Hochwürden Airina Rahjane al Dschamdash, Ausrichterinnen des Festes

An den Etcpp von Engasal:

Swafnir zum Gruß! Uns ist neulich durch einen dummen Zufall die Ladung deines Schiffes "Stolz von Engasal" in die Finger gefallen. Wirklich eine sehr "erlesene" Auswahl, das Wohl! Wenn du die Ladung wiederhaben möchtest, komm doch einfach mal hier bei uns auf Orkin vorbei!
Thorkill Gairson, Hetmann der Wellenstürmer



Fantholi ist der Name der Gazette für das Herzogtum Weiden, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, über Politik, Kultur, seltsame Vorkommnisse, Neuigkeiten aus den einzelnen Lehen u.v.a.m. aus dem mittnächlichen Herzogtum zu berichten.

Fantholi erscheint alle drei Monate und ein Einzelheft kostet 3 DM incl. Porto, aber auch die Einrichtung eines Abos ist möglich. Jedes Heft hat ca. 20 Seiten auf denen ausschließlich adventurous Nachrichten zu finden sind. Redaktionelles und Irdisches zu Weiden ist auf den Redaktionsseiten zu finden, ein Extrablatt, welches dem Heft beigelegt ist. Für weitere Informationen sowie Bestellungen wende man sich an: **Jens Arne Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover, eMail: jarne@htp-tel.de**

Wer haßt Wein und wünscht von Herzen
Ameni Horas Bäuchle Schmerzen?
Ihr habt's erfaßt, das Getränk der Nation
Crombacher ist jedermanns Lohn.

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

Unsere volle Unterstützung sichern Wir der Großen Grauen Gilde des Geistes zu hinsichtlich der im AB Nr. 86 veröffentlichten Verlaufbarung. In diesem Zusammenhang sei nochmals erklärt, dass das Herzogtum Engasal stets mit Freude alle Mitglieder der Großen Grauen Gilde als Gast begrüßen wird. Einschränkungen, Restriktionen oder gar Verfolgungen, wie sie in letzter Zeit bedauerlicherweise aus dem Mittelreich berichtet werden, wird es im Herzogtum niemals geben!

Der „Wächter der Grenze“ sucht gleichberechtigte Mithelfer zum Schutz der Heimatlande. Orken, Daimonen und Rosenohren bedrohen unseren Frieden, rücken immer weiter vor. Unsere Familien und Freunde laufen Gefahr, ihre Ruhe und Beschaulichkeit so einbüßen zu müssen, wie wir dereinst, als wir in die Welt hinauszogen, um Abenteuer zu erleben. Ich habe es mir zur Aufgabe gemacht, nach den langen Kämpfen fern der Heimat für mein Volk zu leben. Meine Wege führen mich an den Grenzen des Elfenlandes entlang, um Unheil von ihnen abzuwenden.

Wer will mir helfen? Weder Geld noch Ruhm winken, doch Frieden in der Seele, endlich auch die Familie schützen zu können, auch wenn wir nicht bei ihnen weilen. Ich suche fey lairdao oder fey grindao, die bereit sind, Bogen, Speer und Zauberkraft dafür einzusetzen, dass die Elfenlande nicht länger bedroht werden. Wir wollen die Grenzen überwachen und gegen die Feinde der Elfen vorgehen, wie auch Boten zu unseren Freunden sein.

Jeder wird auf sich allein gestellt sein. Jeder hat das Recht, die Grenze zu bewachen, der seine Sippe am nächsten liegt. Wir werden weder ein Bund noch ein Orden sein. Einzelkämpfer oder Gruppe, dies bleibt jedem selbst überlassen. Nur wenn ein Krieg droht, von Orken oder Menschen, werden wir uns zusammenschließen und gemeinsam ziehen. Bis dahin verpflichten wir uns zu nichts denn dazu bereit zu sein, für unsere Heimat, unsere Brüder und Schwestern und deren Frieden den unseren zu geben. Ob erfahren oder unerfahren, wir sollen zusammen stehen. Ob beritten, zu Fuß oder fliegend, wir werden eine Einheit sein. Allerdings ist es mir nicht möglich, all jene zu integrieren, die den wahren Weg vergessen haben. Nur wer noch vornehmlich nach den elfischen Tugenden handelt, und wessen Herz für die Heimat schlägt, wird mir willkommen sein.

Meldet euch auf euch genehmen Wege bei **madayar@madayar.de** oder **Madayar, c/o Sören Assmann, Alte Poststr. 37, 85356 Freising**

Das Fest war doch recht früh zu Ende // denn ein bestimmter Wein brachte die Wende // Vergraulte nah' zu jeden Gast // Und den Veranstalter auch noch fast // dieser jedoch Köpfe rollen ließ // oder schickte sie ins Verließ // denn was war das für 'ne Freveltat // die der Lieferer da vertrat // schenkte er doch jedem Gaste ein // von diesem grausam! Engasalwein // jetzt weiß er es fürs nächste Mal // Gib Gästen nur Culminger Yaquirat!

Premolunder! Für die thorwalsche Seite in Dir, Landratte!

Nad Mulach jubelt!

Freude überschwemmt das Weidener Land // Phelix Rodiak und Selinia de Bergeret reichten sich im Traviabunde die Hand // Wären auch ihre Väter selten erfreut // jubiliert doch das einfache Volk! // Wahrlich eine Liebesheirat was, das konnte man sehen, // möge dieses Glück nimmer vergehen.

Doch damit nicht genug an freudigen Nachrichten // laßt euch von Tsas Segen berichten. // Nur einen Mond später gebar die junge Braut, // ihre Tochter Leonie, auf die auch Rondra schaut. // Der Vater weinte vor Glück, // nun führt kein Weg in das Dunkel zurück! (Gedichtet von Hauptmann Kerk im Suff)

Windwimpel. Nur echt mit dem Wattedausch.

An seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal

Wir danken Seiner Hoheit für die endgültige Feststellung dieser schon lang vermuteten Tatsache. Wir stellen auch fest, dass nur wenige, nämlich genau so wenig wie Thorwaler, Seiner Untertanen zu den Noioniten verbracht werden müßten. Wir empfehlen Seiner Hoheit allerdings ein Kopfgeld auf diesen sogenannten "Valpo", wenn er es wagen sollte, noch einmal in Ihrem hoheitlichem Namen Völker beleidigt, mit denen Ihr wirtschaftlichen Verkehr pflegt. Anstatt Hering in Erdbeermousse empfehlen wir allerdings Wachtel in einer Kakao- und Honig-Soße.

Comto Kिरer von Falkenhag zum Grauen See

Hjalskes Rotbrand – Bei uns hat das Feuer Tradition!

Den Wolf gönne ich mir! Hjalskes Rotbrand!

Swafnir zum Gruße, ihr da draußen.

Endlich ist es geschafft. Der Staat Thorwal wurde ausgerufen. Dem Horasreich der Krieg erklärt. Viel besser konnte es ja gar nicht kommen. Allerdings wer jetzt meint, sich in Walwut auf irgendwelche Städte zu werfen, um dort den Heldenod zu finden, der liegt falsch. Der Angriff auf Grangor hat zwar gezeigt, wozu wir Thorwaler selbst in Walwut fähig, aber wir haben über 200 Tapfere verloren, Grangor aber nur 100 und auch noch Bürger. Wenn wir weiter in dieser Art Krieg führen, gibt bald keine stolze Seewölfe mehr, sondern nur noch leere Dörfer und Städte. Das heißt aber nicht, dass auch nur ein Fuß Land von Horas besetzt bleiben darf, was Thorwaler Land war. Jetzt hat die Hjalding den Krieg erklärt. Der Wal hat gebrüllt. Sollte Horas nicht vor diesem Brüllen zurückschrecken, so sollen sie bei Swafnir mit Kors Freunden kennen lernen, was es bedeutet einen Thorwaler zum Feind zu haben. Schärft eure Waffen. Seid bereit. Aber wartet erst Horas Antwort ab. Wer ist eigentlich dieser Hosenpupser, der noch nicht einmal seinen ganzen Namen schreiben kann und sich G. v. Berg nennt? Fahrt mit Swafnir
Isleif Grimason

Von einem Olapoter:

Nun lass doch endlich diese Albarmiaheit – ein gemeinsamer Thorwalerstaat ist genauso nutzlos wie ein Horasier ... gehört in einer thorwalschen Taverne

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

Hiermit sei als offizielle Proklamation kundgetan die volle Anerkennung des Staates Thorwal in welcher Form auch immer in Zukunft existieren mag. Insbesondere wollen wir darauf hinweisen, dass das Herzogtum Engasal den Staat Thorwal bereits anerkannt hat, lange bevor er überhaupt existierte. In diesem Sinne gedenken wir auch weiterhin, die gutnachbarlichen Beziehungen zu pflegen und zu fördern.

Ausdrücklich distanzieren wird sich das Herzogtum Engasal aber von jedweder Anwendung von Gewalt (so diese nicht als innerstaatliche Angelegenheit zu interpretieren wäre oder aber im besonderen Interessenbereich Unserer Bündnispartner liegt, bzw. unter das engasalische Kompatibilitätsgesetz fällt). Stets aber wird das Herzogtum Engasal sich seiner Rolle als Mittler und Zwischenhändler der verfeindeten Parteien bewusst sein.

Wir schonen nicht den Gegner, sondern Euren Talerbeutel. – Kors Meute

Ihr dürft nicht nehmen was nicht Euer ist.

Leset die Tralopper Verträge die wir vor kurzem mit den tala abgeschlossen. Die Wälder der Salamandersteine gehören den fey und wir haben den Menschen nur erlaubt zu unseren Bedingungen dort zu leben. Ich denke kaum das dieses Handeln mit Rallion Regenfelder und den Sippen der dort feyla besprochen wurde und deren Billigung gefunden hat. So werdet ihr den Wäldern lassen was der Wälder ist und von friedlich von dannen ziehen. Die Wälder und die dort lebenden bedürfen eures Schutzes nicht.

Fincall Auenfeß, Waldelf aus Quilliana

Kors Meute – für ihre Dukaten nur die Besten.

DSA-Material gesucht

Suche die Spielanleitung von "Burg des Schreckens". Wer kann mir weiterhelfen? Danke,
Dirk Kalinowski, kalinowski@freenet.de

Franziska Keller, Bernstr. 6, CH-3125 Toffen, Schweiz, Tel.: (CH) 031/8190883, (D) 0041/318190883, e-mail: ShirKhan@student.unibe.ch
Suche B18, Komm. Olachtai (Original, vollständig u. gut erhalten). Zahle 40 DM + Porto.

Helft mir !!!

Ich suche dringend den leider vergriffenen Roman "Im Farindelwald" von Ina Kramer. Zahle für erhaltene Exemplare bis zu DM 8.-. Ebenso könnte ich noch alle möglichen Armalion-Sachen gut gebrauchen (Miniaturen bitte unbehalten). Angebote an: **Michael Jordan, Hanns-Fay-Str. 38, 67433 Neustadt, Tel. 06321/15782 (ab 17 h)**

Avent. Boten u.a. gesucht

Eike Kronshagen, Tel. 02191/340287: Suche AB 48-70+81. Originale bevorzugt! Für alle Ausgaben zusammen zahle ich für gut erhaltene Originale ca. DM 80.-, für Kopien DM 35-40 (keine Einzelangebote bitte!).

Jakob Gierl, Tel. 6122834, Fax: 6123683, E-Mail: shiatsu-berlin@snafu.de
Suche die Boten 61 - 67 und 72. Preis ist Verhandlungssache.

NACHBESTELLUNG von Av. Boten (ab Nr. 80)

1-2 Ausgaben (gegen je DM 4.- in Briefmarken) bei:

Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath

3 oder mehr Ausgaben (per Lastschrift portofrei / bei NN DM 10.- Porto + 3,50 DM Zahlkartengebühr) bei:

Fantastic Shop, Postfach 1406, 40674 Erkrath, Tel.: 0211-9243202

Abonnenten bestellen die letzten 6 Ausgaben direkt bei:

VKG Hamburg Tel.: 0180-5313939 (werktags 8-20 h)

Fax: 040-30198182

Mail:

Kundenservice@bauerverlag.de

FRAGEN ZUM ABO einzig und allein an:

Arnfried Klipper arnfried@fanpro.com

FRAGEN ZU DSA einzig und allein an:

DSA-Regeltelefon 0211-9243408 Mittwochs 18-20 h

oder per email an **Thomas Römer**

thomas@fanpro.com

KLEINANZEIGEN einzig und allein an:

Mechthild Henschel Meidingerstr. 9 76137 Karlsruhe

oder per email an **Michael Meyhöfer**

AVBOTE@aol.com

Auf zum Turniere

Allen Turnieren ist gemein, dass die Kombattanten dem Veranstalter eine Kopie ihres Heldenbogens voranstellen 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!

Hört, hört!

Anlässlich der Krönungsfeier ihrer Hochwohlgebornen Odania Lichtenanz lädt der Staat Port Oreol zu Festivitäten beginnend am 1. RAHja 1023 BF ein. Wettkämpfe sind geplant in den Disziplinen Lanzenreiten, Waffenloser Kampf, freie Waffenwahl und Bogenschießen sowie Reiten und Schwimmen. Auch der Kunst soll genüge getan werden, so sollen Barden und Tänzer ihr Können unter Beweis stellen. Der Tanz-Kontest untergliedert sich in Limbu und Tanz nach Wahl. Damen und Herren von Stand amüsieren sich des weiteren bei Bällen und Teegesellschaften. Im Messerwerfen, Arm-drücken und Tausziehen kann man sich in Schänken und Kneipen messen. Die ganz 'Harten' können hier auch wetttaufen. Auch Gaukler sind geladen, überall in der Stadt ihr Können zu zeigen, und der Beste soll prämiert werden.

P.S. Zu den Disziplinen Tanz und Bardenkontest schickt bitte eine ausführliche Beschreibung Eurer Darstellungen bzw. Werke. Zum Tausziehen ist eine Mannschaft von drei Personen nötig, aber auch Einzelpersonen können zu Teams zusammengeführt werden.

Schickt uns bitte neben eurem Charakterbogen, frankiertem DIN A5 Rückumschlag und 5 DM in Münzen, eine genaue Beschreibung des Verhaltens eures Charakters bei Hof und/oder der gesamten Festivitäten (z.B. Gastgeschenke (die Regentin hat am 2. RAH TSAtag), Intrigen, Leidenschaften ...) Einsendeschluss ist der 31. 12.2000. Bewerbungen an **Stefanie Schulz, Taunusstr. 13, 53128 Dietzenbach** bei Fragen **0173/3063723**

3. Honinger Kampf-, Sing- und Spielfest: freie Waffenwahl, Schuß- u. Wurfaffen, Gaukleien, Reiten, Tanzen, Zechen, Musizieren, Singen sowie eine wintertypische Disziplin. Jeder Teilnehmer erhält AP und kleinere Preise; die Sieger einer jeden Disziplin den Honinger Siegerkelch.

Schickt Eure Unterlagen samt eines mit DM 3.- frankiert, adressierten A4-Rückumschlags und DM 3.- für den ersten, DM 1.- für jeden weiteren Helden bis zu 4 Wochen n. Erhalt d. AB an: **Carsten und Thorsten Krause, Bergstr. 14, 57612 Birnbach.**

1. Schwarzenfelz Kampfturnier im Bornland: Schwertkampf, Bihänder, Lanze, Äxte/Beile, Messer/Dolch, Scharfe und Stumpfe Hiebaffen, Armbrust, Wurdolche und -äxte, Boxen, Ringen, Waffenloser Kampf ohne Regeln, Arm-drücken, Reiten, Wetttrinken und die rühmreiche Bärenjagd. Dem Gesamtsieger wird die Ehre zuteil, den magischen Rondrakamm des Barons zu führen, der seit 500 Wintern in Familienbesitz ist. Für jeden Recken steht ein Zimmer in der gewärmten Burg oder den Gästehäusern bereit.

Schickt Eure Unterlagen (Heldenbrief, Lebenslauf, kurze Zusammenfassung der bes. Eigenheiten und eine Skizze des Helden – keine Pflicht) sowie DM 2,50 für den ersten Helden (jeder weitere kostenfrei) und einen frankierten Rückumschlag bis zum 15.12.00 an: **Korbinian Bentele, Jahnsstr. 22, 88178 Heimenkirch.** Die Bearbeitung kann bis zu 4 Wochen dauern; bei Fragen einfach anrufen: **Tel. 08381/948507.**

An den Turnierrat von Nervuk!

Mit Erstaunen las ich Eure Anzeige im Boten Nr. 86. Es verwundert mich doch sehr, dass Ihr derlei Vermutungen äußert. Wie kann man behaupten, dass der Parours Eures Pferderrennens zu hart war?

So lasst mich meine Meinung zu diesem Vorfall kundtun: Sicher, das Rennen war anspruchsvoll, aber dennoch glaube ich, dass es für erfahrene und gute(!) Reiter durchaus zu bewältigen war. Warum belohnt Ihr einen Reiter, der dieses Rennen in voller Rüstung angeht und dann – welch Wunder Rastullahs! – vom Pferde fällt?

Sicher, es ist unglücklich, was mit Lothar von Azeroth geschah, aber noch lange kein Grund, ihn für seine Dummheit zu belohnen. Bei Rastullahs wallender Haarpracht! Der Herr von Azeroth sollte sich lieber um sein Seelenheil Sorgen machen, denn wie ich vernahm, ist sein Bein mitnichten so schwer verletzt, wie Ihr beschreibt.

Bitte verzeiht einem Rechtgläubigen, dass er sich in derlei Angelegenheiten einmischt, doch ich habe mit eigenen Augen erlebt, was bei der Turnei geschah, so dass ich mich gezwungen sah, auf Eure Anzeige zu antworten. Euer ergebener Diener

Khorim ben Jassafer ben Nebahath ben Assif ben Chadim ben Hamadi al Khomud (Sieger des Pferderrennens zu Nervuk)

2. Magierturnier zu Zorgan: Illusionszauber, Zaubergesten und Sprachen erkennen, Geschichtswissen, Schreiben, Lesen, Rechnen. Jeder der Teilnehmer erhält AP, Dukaten, eine Rangliste samt Urkunde, und der Sieger ein magisches Buch.

Legt Euer Anmeldung DM 1,10 in Briefmarken und DM 1,50 in bar bei (für jeden weiteren Helden DM 0,50) und schickt sie bis zu 3 Wo. n. Erhalt d. AB an: **Ingo Naber, Brinker Ring 84, 48653 Coesfeld.**

1. Wettstreit derer die Wissen

Eine Turney der Magiebegabten, die es nicht nötig haben, in Gareth an Feuerwerken und anderen Kinkerlitzchen mitzuwirken. Sehet, hier ist wahres Wissen und Können gefordert: Beschwörung von mildernden und bis zu zweigehörnten Dämonen, Angstzauber, Beherrschung von Monstern, und die Meisterdisziplin Schaffung eines Golems! Auch im Stabkampf und Kämpfe mit dem Flammenschwert werden Wettkämpfe ausgetragen! Für 3 DM in Briefmarken sendet euren Helden (jeden weiteren in einem Briefumschlag: 0,50 DM) mit Charakterbeschreibung und Talent-/Zauberfertigkeiten bis 3 Wochen nach Erscheinungstermin des AB an **Falko Blumenthal, Ndl. Auffahrtsallee 64, 80638 München**

(Ahem ... kurz vor Selem. Die Red.)

3. Turnier der Herrin Rondra zu Donnerbach Ich, Fsyron ap Thylis, fordere abermals alle tapferen Recken, meinem Ruf zu folgen und sich mit mir und allen anderen, die Willens sind, in rondrianischem Wettstreit zu messen und Ruhm und Ehre zu gewinnen: Erhebt euch und zeigt der Herrin euer Können! Zur Wahl stehen drei Disziplinen. Zum ersten der traditionelle Dreikampf bestehend aus Tjoste, Zweikampf mit freier Waffenwahl und dem waffenlosen Kampf. Zum zweiten stelle ich dieses Mal den 5-Waffen-Kampf vor. Hierbei ist es dem Kämpfer erlaubt bis zu 5 Waffen zu wählen, welche er während des Kampfes beliebig oft wechseln kann. Diese Waffen dürfen jeder Gattung außer den Schußaffen und Schleudern angehören, selbst Wurfaffen sind erlaubt. Als dritte und letzte Disziplin soll der Partnerkampf gelten. Hierbei treten jeweils 2 Kämpfer gleichzeitig oder nacheinander gegen andere Doppel an. Ist einer der beiden Kämpfer nicht mehr kampffähig oder ergibt sich, hat das ganze Doppel verloren. Bei dieser Disziplin bitte ich die Kämpfer, ihren Partner direkt mitzubringen

und mir die genaue Strategie und Vorgehensweise mitzuteilen.

Schickt mir euren Heldenbrief, die Wahl der Disziplinen, eine ausführliche Beschreibung eures Charakters und eurer Kampfesweise sowie einen frankierten, selbstadressierten DIN-A4 Rückumschlag bis maximal 4 Wochen nach Erscheinen des AB an folgende Adresse: **Benny Briese-meister, Marwitzer Str. 54 A, 13589 Berlin.** Ferner erhebe ich eine Startgebühr von 2 DM (in Münzen) für jeden ersten und 50 PF für jeden weiteren Charakter. Solltet ihr schon an einem meiner Turniere teilgenommen haben, so sinkt die Startgebühr auf 1 DM und jeder weitere Charakter (der bereits teilnahm) ist kostenlos. Für Calenleya, Atalantos ya Arkonos und Voltan Alfaran, die bereits an allen Turnieren teilnahmen, sinkt die Startgebühr auf 50 PF. Solltet ihr über E-Mail verfügen, so könnt ihr euren persönlichen Turnierbericht auch via Mail bekommen, in diesem Fall gebt eure Adresse an und der Rückbrief entfällt. Rondra zum Gruße, **Fsyron ap Thylis (Fsyron@gmx.de)**

DSA-Material zu verkaufen

Anmerkung der Redaktion: Zum Schutz des Copyrights dürfen wir keine Anzeigen veröffentlichen, in denen Kopien von DSA-Abenteuern feilgeboten werden. Verkaufsanzeigen werden nur dann abgedruckt, wenn sie eine Preisvorstellung des Verkäufers enthalten.

Julia Cramer, Winterfeldstr. 39, 10781 Berlin, Tel. 030/23633929: DSA-Abenteuer-Basis-Spiel (Erstauflage, vollständig, sehr gut erhalten: VB DM 90.-), Helden d. Schw. Auges (DM 30.-); Abenteuer: Schiff d. verl. Seelen (VB DM 50.-), Sieben mag. Kelche (DM 20.-), Elfenkönigs Zaubermacht (DM 15.-), Straßenballade (DM 10.-); AB 75-84 (einzeln je DM 3.-, zusammen DM 15.-)

Sven Olbrich, Tel.: 04442/73308, o. 0173/6195126, E-Mail: filper_id4@yahoo.de Verkauft DSA-Sammlung, bestehend aus ca. 40 Abenteuerbänden (Tipp für DSA-Freaks: Sind auch viele ältere Bände dabei!), 10 Erweiterungsboxen u.v.m.. Sowohl für Einsteiger als auch "Veteranen"! Nur komplett zu verkaufen! VHB 800.- DM. Liste auf Anfrage!

Markus Brandt, Gützstr. 22/A 307, 01307 Dresden, Tel. 0174/5712590 (ab 18 h): Verkauft 63 Abenteuer der A-u. B-Serie plus 11 Boxen (Basis, Orkland, Havena, Albernia, Al'Anfa, Khom, Rauhes Land, Landbox, Drachen, Greifen, Stolz Schlösser, Thorwal) sowie Lexikon, Almanach, Meisterschirm und SH Weiden, Yaquir, Bornland. Nur komplett abzugeben für DM 800-1000 + Porto!!!

Sebastian Huesmann, Tel. 02043/63678: Boxen (Schmidt-Design): Albernia (DM 20.-), Al'Anfa (DM 50.-), Fan-Pro-Design: Orkland (DM 40.-), Einsteiger-Set (DM 8.-); Abenteuer: Jahr d. Greifen I+II (je DM 15.-), Schwarze Splitter (DM 15.-); SH Compendium Salamandris (DM 20.-)

Matthias Marschall, Nelkenweg 18, 97437 Haßfurt, Tel. 0174/7198685: Boxen: Thorwal (1990, DM 55.-), Orkland, Kreaturen, Fürsten, Händler... (je DM 45.-), Götter, Magier... (DM 60.-); Abenteuer: Unsterbl. Gier, Bishdaries Fluch, Plorte des Grauens (je DM 20.-), Rausch d. Ewigkeit (DM 30.-), Strom d. Verderbens, SH Bornland (je DM 40.-). Auch komplett abzugeben für DM 350.-. Alles befindet sich in sehr gutem Zustand! Des weiteren Rollenspielzubehör, Magazine und Romane.

Mathieu Borchardt, Tel.: 069/858712 e-mail: m_vogel-borchardt@dialup.nacamar.de Abenteuer Basis Spiel (Fanpro) 20 DM, Mantel, Schwert u. Zauberstab (Fanpro) 25 DM, Götter, Magier u. Geweihte (Fanpro) 35 DM. Alle 3 Boxen so gut wie neu.

Mike Hoffmann, Winkelweg 8a, 91091 Grossenseebach, Tel. 09135/722626 (ab 17 h): Sammlungsauflösung! Alle Abenteuer je DM 10-25, versch. Kästen DM 25-50, alles vollständig u. fast unbenutzt. Armalion-Boxen DM 25-30, versch. DSA-Zinnfiguren DM 2,50 bis DM 15.-

Avent. Boten a.a. zu verkaufen

Daniel Göpfert, Brahestraße 37, 10589 Berlin, Tel. 030/34651622

DSA-Sammlung wird aufgelöst: Av. Boten 21-60 (Originale, guter bis sehr guter Zustand), "Kleindien"; 47 Abenteuer: Schwarze Sichel, Unter d. Nordlicht, Tor d. Welten, Hexennacht, Orkenhort, Donnersturm-Rennen, Kanäle v. Grangor, Bettler v. Grangor, Olachitai, Tödlicher Wein, Seuche an Bord, Mehr als 1000 Oger, Seelen d. Magier, Schatten ü. Traviat Haus, Elfenblut, Geheimnis d. Zyklopen, Menschenjagd, Zeichen d. Kröte, Verschollen in Al'Anfa, Wolf v. Winhall, Wie d. Wind d. Wüste, Folge d. Drachenhals, Stabaus Ulmenholz, Spur d. Wolfes, Schiff d. Flasche, Inseln im Nebel, Göttin d. Amazonen, Verschwörung v. Gareth, Schwert d. Göttin, Stromaufwärts, Xeledons Rache, Gaukel-spiel, Stadt d. toten Herrschers, Götze d. Mohas, Suchen e. Kaiser, Lied d. Elfen, Dschungel v. Kun-Kau-Peh, Alptraum o. Ende, Löwe u. Rabe I & II, Straßenballade, Attentäter, Staub u. Sterne, Quell d. Todes, Schiff d. verl. Seelen, Sieben mag. Kelche, Höhlen d. Seeorgs; 8 Boxen: "Werkzeuge des Meisters", "Thorwal", "Mit Mantel, Schwert...", "Orkland", "Die Wüste Khom und...", "Dunkle Städte...", "Fsm. Albernia", "Al'Anfa und der tiefe..." (vollständig und gut bis hervorragend erhalten), 4 Spielhilfen u.a.: "Bornland", "Kgr. am Yaquir", "Hzm. Weiden", "Götter d. DSA" (alle in gutem Zustand und vollständig), DSA-Lexikon (unbenutzt). Preis: 650 DM für alles, nur komplett. Außerdem alte Ausgaben der WunderWelten (1991-93, 7Stk.: 20DM) sowie div. Shadowrun-Material (deutsch u. englisch, ab 5 DM).

Christian Janiesch, Geistr. 66, 48151 Münster, Tel: 0251/7779784,

eMail: janiesch@uni-muenster.de Verkauft diverse Abenteuer (B5, B30, B25, A19, A35, A40, A59, A77, A82); Av. Boten 7, 13, 17, 25-40, 42-43; WuWes 40-50; Romane (9, 36, 37) für Jew. 5-30 DM sowie die limitierte Dark Force Edition, die uralte Basis-Box (die mit dem 'bösen' Bild), den Roman Das Eherne Schwert und den ersten Aventurischen Boten.

Christoph Baumann, Tel. 02065/836747 (Mo-Fr von 16-22 h) oder über 0173/4494327 (auch am Wo.E)

Verkauft die Aventurischen Boten 1-60 (ca. 3-5 DM), sowie diverses Rollenspielmaterial: DSA-Tools de luxe (22.-DM), DSA-Musik-CD (15.-DM), Shadowrun-Musik-CD (15.-DM), Poster, Zinnfiguren, Bücher...

Andreas Kaiser, Frankenallee 3, 45479 Mülheim a.d. Ruhr, Tel. 0208/4126088: Sammlungsauflösung! Neuwertiges Material! Alle Kästen je DM 23.-, alle Abenteuer je DM 12.-, Av. Boten 72-82 (DM 10.-), sonstige Karten und Spielhilfen DM 12 – 40 (Av. Lexikon).

BITTE BEACHTEN!
Anzeigenschluss für den AB #88
Mittwoch, 20. Dezember 2000

Hochzeit im Schatten Palakars

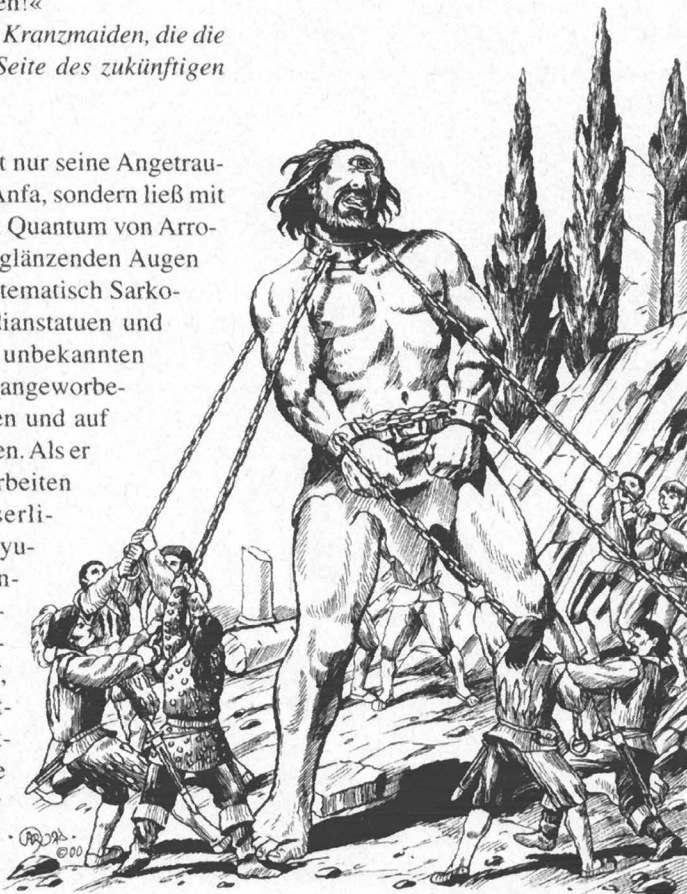
Teremon. Die stolze Herrin Weidens hat Goldo Paligan abgewiesen (*Titelgeschichte in diesem Boten*), doch ein anderes Herzogenhaus nahm den Wunsch des alananischen Granden, endlich einen legitimen Erben zu zeugen, mit Kussband auf: Iocanda Cossaira dyll Teremon, Tochter des Herzogs von Pailos, ehelichte im Perainemond einen der mächtigsten Männer der Schwarzen Perle – und öffnete dadurch alananischem Hegemonialstreben auf den Zyklopeninseln Tür und Tor, wie patriotische Horasier befürchten.

»Allein das perlmuttschimmernde Kleid der Prinzessin war ein Traum – vor allem da der Staub der Ruinenstadt nur eintöniges und bedrückendes Schwarz verbreitete. Es war der ausdrückliche Wunsch des großartigen Herrn Goldo, die Zeremonie in Palakar – der früheren Totenstadt Cyclopeas, müsst Ihr wissen – durchzuführen, obgleich doch den anwesenden und geladenen Seegrafen und Seeherrn der Mund schon ganz trocken war vor lauter Asche. [...] Der Grande sprach in seiner Rede vor der halbzerfallenen Boronsakrale von der Freude darüber, seine "Fürsorge und Obhut fürderhin auch dem Land seiner Ahnen" angeheihen lassen zu können. Wohl weil ein gewisser Hadrokles Paligan, der erste Vizekönig der Südlande zur Zeit des Falls der Hunderttürmigen, von Pailos stammte. Aber viel verstand ich nicht, da mir schon der Gruftstaub in den Ohren klebte. [...] Die Mitgift der Braut war doch kolossal: der grinsende Herzog Berytos ließ einen fast fünf Schritt großen versklavten Zyklopen herbeischaffen, der sich selbst mit bis zum Bersten gespannten Muskeln in seinen Fesseln und Bändern aus Zwergenstahl, gehalten von einem Dutzend Wächtern zum

Fürchten wand. Oh, da werden die in Al'Anfa aber gucken!«

—*Bericht einer der Kranzmaidens, die die Prinzessin an die Seite des zukünftigen Gemahls führten*

Paligan führte nicht nur seine Angetraute zurück nach Al'Anfa, sondern ließ mit einem ordentlichen Quantum von Arroganz und vor Gier glänzenden Augen in Palakar auch systematisch Sarkophagplatten, Obsidianstatuen und ganze Säulen mit unbekannten Schriftzeichen von angeworbenem Gefolge bergen und auf seine Galeere bringen. Als er in Teremon der Arbeiten des früheren kaiserlichen Hofmalers Aryudus Kenkaukis ansichtig wurde, kaufte er nicht nur sämtliche Ölbilder auf, sondern den Künstler gleich mit: Fortan darf der alte Schlachtenmaler mit dem bekannten Hang zur Vermenschlichung



Die Hochzeit von Palakar im Spiel

Die folgenden Abenteuervorschläge gehen davon aus, daß die Helden – möglicherweise selbst aus Al'Anfa stammend – für das Gefolge des Granden angeworben wurden. Nicht ungewöhnlich, da Goldo pflegt, sich neben Verwandten, Dukatengardisten und langjährigen Bediensteten auch mit völlig unbekannten Questadoren zu umgeben; ein seit langem erfolgreiches System, in dem sich die einzelnen Gruppen gegenseitig kontrollieren.

1. Das Wegschaffen der Kunstschatze Palakars läuft nicht reibungslos ab: Ausgerechnet zufällig anwesende Boronpilger des Al'Anfaner Ritus empören sich über „Grabraub“ und rotten sich zu ein, zwei Dutzend wütender Steinewerfer zusammen, die von den Helden zur Räson gebracht werden müssen. Wirklich gefährlich ist erst eine Scharlatanin unter dem Pilgern, die nachts mit Illusionszauberei Geistererscheinungen vorgaukelt und den Bergungstrupp zur heillosen Flucht veranlasst, sofern die Helden die Zauberkirkerin nicht aufspüren.

2. Die Angst des Kronprinzen Pydilyon vor einer Intrige, die sein Leben beenden soll, treibt bössartige Früchte: Um auszuschließen, dass je ein Kind Iocandas seinen Thron gefährden wird, will er seiner Schwester für immer Tsas Fruchtbarkeit nehmen. Dazu bedient er sich eines alchimistischen Tonikums, das er ihr unter das Hochzeitmahl zu mischen gedenkt – jedoch hat er nicht mit dem schlechten Gewissen seines Hofalchimisten und dem Spürsinn der Helden gerechnet.

3. Einen fünf Schritt großen Einaugen nach Al'Anfa zu transportieren, ist selbst für eine Trireme kein leichtes Unterfangen. In der Südmetropole wird er bestaunt werden, bis der gewaltigste Sklave, den die Stadt je beherbergte, schließlich ausbricht und 800 Dublonen Belohnung ausgesetzt werden, um ihn wieder einzufangen. Lassen sich Ihre Helden von dem Gold locken oder helfen sie dem Zyklopen Kusch'tu'par, eine neue Heimat in den Höhlen des Regengebirges bei den Anoihas zu finden?



Grangor nach der Attacke der Thorwal-Piraten

Rauch über der Lagune

dargestellter Ungeheuer seine Werke mit Blick auf die Goldene Bucht von Al' Anfa anfertigen.

Pydilyon dyll Teremon, der ältere, kinderlose Bruder der Braut und Kronprinz des Seeherzogtums Pailos, hält sich Gerüchten zufolge neuerdings drei zusätzliche Leibwächter zur ständigen Verfügung und traut sich kaum aus der herzoglichen Residenz. Der beim Volk wenig beliebte, an Zahnfäule leidende Thronanwärter scheint – vermutlich zu recht – um sein Leben zu fürchten: Goldo Paligan, der sich schon durch die frühere Hochzeit mit einer nunmehr verstorbenen Tante des Protektors von Höt-Alem Ansprüche auf diese Markgrafschaft gesichert hatte, mag durchaus seinem Erben irgendwann mal 'auf die Mengbillanische' den Weg zur Herrschaft über die Inseln Pailos, Phenos und Putras, die das Herzogtum umfasst, ebnen. Herzog Berytos steht dem offenbar nicht entgegen: Der traditionsreiche Herr von Pailos hat sich schon immer um eine Anlehnung an die Sklavenhaltergesellschaften des Südens bemüht und diese neue Koalition wird den Handel mit Zyklopenzeder, Purpur und dem Eisen der Zyklopeninseln beleben.

Anton Weste

»Alle trugen sie dieses seltsame Zeichen im Gesicht und ich sah in ihren Augen, dass sie ihr letztes Premier Feuer schon getrunken hatten. Die Thorwaler verfolgten mich grölend und röhrend, während mir die Zwiebeln aus dem Korb fielen und Götternamen aus meinen Mund sprangen: Travia hilf! Tsa hilf! Überall sah ich nur Feuer, fliegende Beile und grausame Kämpfe. Ich rettete mich auf die Stufen des Efferdtempels und konnte nicht mehr laufen. Ich dachte, die Barbaren würden mich sogar hier ihrem Blutwal opfern, doch sie machten Halt und wandten sich ohne einen weiteren Fluch anderen Zielen zu.«

—Umya Kalderon, Wirtin des „Blauen Phecadi“

»Er war groß! Was sag ich: riesig! Mindestens zwölf Spann von den dreckigen Lederstiefeln bis zur wilden Mähne! Und seine schartige Axt hat ihn ja noch überragt und überall diese dämonischen Bilder auf der Haut, die mich angrinsten, um mich von seiner hervorschnellenden Pranke abzulenken. Und da soll mich nicht das Grausen packen und meine Beine den Rückzug befahlen? Das sind keine Menschen, sag' ich euch, das sind die Brüder der Oger!«

—Zweililliengardist Branco Luntfeeld vor dem Grangorer Stadtgericht, ange-

klagt wegen Fahnenflucht während des thorwalschen Angriffs

Grangor. Der Angriff der Thorwaler vom 29. Tsa hat das Leben von über einhundert Bürgern gefordert und zwei Dutzend Gebäude zerstört, doch weit größerer Schaden wurde am Selbstbewußtsein der Untertanen des Vinsalter Throns ange richtet. Keine der angreifenden Ottas konnte die Bucht von Grangor wieder verlassen, von den etwa 250 Thorwalern sind nur einige Dutzend wieder entkom men. Lediglich eine Handvoll konnte gefangen genommen werden, da die Efferdkinder meist bis zum Tode kämpften. Derzeit liegen ständig fünf Karacken, Karavellen und Schivonen auf Außenreede, den Blick fest zum Horizont gerichtet und die Finger der Geschützbediener nervös an den Hebeln der Rotzen und Aale.

Admiral Dorian ter Brook stellte kurz nach Angriff in einer schriftlichen Stellungnahme fest: »Dieser Überfall aus den Nebeln eines blinden Hasses gegen das zivilisierteste Reich Aventuriens war nichts als eine barbarische Verzweiflungstat. Vor Rondras und Phexens Augen womöglich wohlgefällig, doch Hesinde weilte fernab. Sie suchten den Tod in den Geschützen und Klingen des Horasreiches und haben ihn gefunden. Gegen eine solche Attacke kann sich niemand schützen, aber wir haben gelernt, wie die Nordleute denken, welche Kriegsführung sie betreiben. Und: Sie haben sechs Ottas, besetzt mit den heißblütigsten und mutigsten ihrer Kämpfer verloren, während die Adlerflotte keine nennenswerten Verluste bei diesem Angriff hingenommen hat. Nicht derjenige mit dem größeren Mut gewinnt die Herrschaft über das Meer der Sieben Winde, sondern derjenige mit den größeren Ressourcen.«

Anton Weste

Hochzeitsvorbereitungen in Horasia

Während in Horasia noch die Bauarbeiten der zukünftigen Residenz Erzherzogs Hakaan Firdayon-Bethana betrieben werden, verlauten bereits erste Gerüchte über die Vorbereitungen zur Vermählung seiner Tochter, Prinzessin Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana, mit dem Burggrafen Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark.

Erzherzog Hakaan deutete an, den Traviabund, der den Vertrag von Weidleth zwischen dem Alten und dem Neuen Reich erfüllt, in den Mauern der Residenz Horasia abhalten zu wollen, die mit diesem feierlichen Akt gleichzeitig ihre Einweihung erfahren solle.

Wann das Prunkschloß jedoch fertiggestellt sein wird, konnte der Vater der Braut noch nicht abschätzen.

falk

Thalionmel-Brücke eröffnet!

Ein Bericht von Leomar von Lug

Neetha. Am 4. Peraine dieses Jahres wurde die neue Brücke über den Chabab eröffnet. Seine Kaiserliche, Durchlauchtigste und Königliche Hoheit Prinz Timor, Erzherzog von Chababien, und Ihre Hochwohlgeborene Lutisana ay Oikaldiki, Gräfin von Thegün, überschritten als Erste trockenen Fußes Hand in Hand den Fluss, dessen Fluten vor 256 Jahren die alte Silem-Horas-Brücke niedergerissen hatten. Während das frischverlobte Paar, das im Rahja Hochzeit feiern wird, also im Mittelpunkt stand, blieben andere im Hintergrund: Seine Exzellenz Nepolemo ya Torese vom Blitzstrahl-Bund des Schwertes, Seine Eminenz Praionor di Balligur als Repräsentant der Königsstadt Drôl, Seine Hochwürden Piro dappa Podillio als Prokonsul der Stadt Neetha und Seine Edelhochgeborene Excellenz Tarin Salquinio von Salicum-Selzin als Comto Schatz-Canzler zum Beispiel, die immerhin zu gleichen Teilen die Baukosten aufgebracht hatten ...

Als die Arbeiten im Jahre 1016 BF. nach den Plänen Seiner Hochwürden Om-brosch Sohn des Orbolosch, Meister der

Esse zu Vinsalt, begonnen wurden, rechnete man mit vier Jahren Bauzeit. Doch im Jahr der roten Keuche ruhte die Arbeit, und beim ersten Rennen um die Tunika der Heiligen Thalionmel, das nach der Seuche abgehalten wurde, brachte ein Pferdeunfall die hölzernen Baugerüste zum Einsturz. Traditionalisten sprachen vom Willen Rondras, der die Brücken zum Machtbereich der irrgläubigen Novadis und Mengbillaner abgebrochen habe. Auch der frühere Graf von Thegün, dessen Chabab-Brücke bei Shilish nun bedeutungslos wird, zeigte sich von der Brücke in Neetha nicht erbaut. Doch all diese Rückschläge und Bedenken waren überwunden, als der Tag der Heiligen Thalionmel anbrach.

Die rote Morgensonne im Frühnebel dieses Lentzages beschien eine vieltausendköpfige Menschenmenge, die sich um den Tempel des Sieges versammelt hatte. Seit Wochen waren alle Herbergen der Stadt belegt, ein unübersehbares Zeltlager erstreckte sich im Schutz des neethanischen Festungsdreiecks. In der Todesstunde der Heiligen Thalionmel wurde die neue Brücke geweiht und auf ihren Namen getauft. Die Weihe wurde durch Seine Hochwür-

den Erdano ya Sciadappa, den Schwertbruder des Tempels der Rondra, und Ihre Ehrwürden Oljana ya Cavacasta, die lokale Oberst-Comturin des Orden der Heiligen Ardare, gemeinsam vollzogen, dennoch oder deswegen war für den Kundigen die Rivalität dieser beiden Diener Rondras nicht übersehbar.

Nachmittags führte ein Wettlauf der rondrianischen Pilger vom Tempel des Sieges über die neue Brücke zum Hügel des Tugruk Pascha und zurück. Das erzherzogliche Hoftheater gab für die hohen Gäste den *Opfergang der Thalionmel*, eine beliebte Oper von Milo Venregon. Am Rande der Feierlichkeiten unterschrieb Seine Hochwürden Padrigo Felizzo Cornamusa, Grand-Camerlengo des Erzherzogs, einen Kontrakt, mit dem der erzherzogliche Zoll an die vier Geldgeber verpachtet wird. Das Volk bestaunte unterdessen die Schönheit der neuen Brücke: Das Bauwerk aus dem rosenroten Marmor der Eternen ruht auf den alten Pfeilern der Silem-Horas-Brücke und soll in Zukunft mit Statuen rondrianischer Märtyrer geschmückt werden.

Michael Hasenöhl

Südmeerkolonien ohne Schutz?

Brabak/Chorhop/Drôl. Nach einigen übereinstimmenden Beobachtungen von Kapitänen, Hafenmeistern und Lotsen in Stadtstaaten Meridianas hat die Admiralität der Adlerflotte Schiffe der Expeditionsflottile, deren Aufgabe Versorgung und Schutz der horasischen Kolonien in der Charyptik ist, zurück in die Heimat beordert.

Es heißt, manche Stützpunkte wie Neubosparan auf Bilku hätten Anweisung erhalten, sich auf mindestens ein Jahr selbst zu versorgen und keine Einsatztruppen in näherer Zukunft zu erwarten. Reichsgroßadmiral Rudon von Mendena war so freundlich, dem Aventurischen Boten auf Anfrage hierzu eine knappe Analyse zu liefern: »Nun, es sieht danach aus, als ob jedes zu erübrigende Schiff für die Überwachung der horasischen Heimatgewässer genutzt werden soll. Die Angst vor weiteren Überfällen sitzt tief. Dass damit einige Handelspunkte auf den Waldinseln gefährdet werden, ist unver-

meidlich, aber wer seine Kräfte im Norden forciert, muss sie zwangsläufig im Süden vernachlässigen. Sollten südländische Piraten wie El Harkir oder die Al'Anfaner das ausnutzen, wäre das un-

angenehm – sollten es die Dämonenarchen ausnutzen, eine Katastrophe. War es das? Ich muß zur nächsten Stabsitzung.«

Anton Weste

Für den Spielleiter:

1. Die Gerechtigkeit des Horasreiches und strenge Patrouillen zu See können sich auch auf die Helden auswirken: Jedes Schiff in Vinsalter Hoheitsgewässern wird angehalten, peinlich genau untersucht, Fremdländische als mögliche Spione verdächtigt. Thorwaler werden in jeder Stadt von der Garde im Auge behalten, müssen oft ihre Waffen abgeben und ernten finstere Blicke und wüste Beschimpfungen.
2. Dass beim integeren Admiral Dorian ter Brook ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt ein politisches ungünstiges Detail entdeckt wird, wäre überall sonst kein Zufall, im Horasreich aber ist es zu erwarten. Waren es etwa Ihre Helden, die in Stammbüchern gekramt haben oder haben sie versucht, die Veröffentlichung zu verhindern?
3. Nun, da Handelsfahrten zu den Südmeerkolonien seltener ein bewaffnetes Begleitschiff erhalten, suchen die Kauffahrer nach Spezialisten wie den Helden, die dafür bekannt sind, brenzlige Situationen zu meistern. Womöglich ist auch ein Adliger des Lieblichen Feldes in Sorge um eine abenteuerlustige Anverwandte, die sich in einer Kolonie aufhalten soll und jetzt doch droht, in die Hände der abscheulichen Al'Anfaner zu geraten.



Das ritterliche Turnier, wie es in den Boten 84 und 85 beschrieben wurde, ist dem Adel vor allem des Mittel-, mit Abstrichen auch des Alten Reiches nebst der Jagd die einzige standesgemäße Form sportlicher Betätigung. Das heißt aber nicht, dass es die einzige Form des Kampfsportes in Aventurien wäre. Gerade die Völker südlich des Mittelreiches pflegen Kampf- und Reiterspiele, die sich in puncto Ästhetik wie in puncto Brutalität durchaus mit dem ritterlichen Turnier messen können. Ihnen gilt dieser Artikel.

Bei den Tulamiden hat die *Phantasia* einen festen Platz, sie ist das tulamidische Gegenstück zum mittelaventurischen Turnier. Auch die *Phantasias* werden beritten ausgetragen, mitunter nehmen sogar Streitwagen teil. Während es aber in Aranien üblich ist, *Phantasias* weniger als Wettkampf, sondern vielmehr als Militärparade zu betrachten, in denen im wahrsten Sinne des Wortes 'fantastische' Reiterkunststücke dargeboten werden, ohne dass die Beteiligten dabei aneinandergeraten, geht es bei den heißblütigen Wüstensöhnen richtig zur Sache: Zwei Gruppen treten gegen einander an und versuchen, die jeweils andere aus den Sätteln zu fegen – wenn Sättel benutzt werden. Der wahre Reiter braucht keinen Sattel, sondern einzig eine Kandare, um das Pferd zu zäumen. Sie, lieber Leser, fragen sich nun zurecht: Wie verleiht der wilde Wüstenkrieger seinem Stoß mit der Kurzlanze – der *Dschadra* – Nachdruck, wenn er keine Steigbügel benutzt? Die Antwort ist beschämend banal: Den Novadis ist ihr Leben zu kostbar, als dass sie zum Spaß mit Lanzen aufeinander losgingen. Die einzige Regel bei dieser – immer noch höchst rauen – Turnierart lautet: keine Waffen! Benutzt werden also weder Lanzen noch Khunchomer und auch keine Rüstungen, einzig einen kleinen Holzschild tragen die Reiter, doch von dem machen sie ausgiebigst Gebrauch. Er ist Schlag- und Trutzwaffe in einem und ersetzt mitunter sogar eine Wurfwaffe, auch wenn das eher selten vorkommt, da es den Kampf häufig vor-

zeitig beendet – meist zu Ungunsten des Werfers. Bei den Ferkina-Stämmen des Raschtulswalls wird die *Phantasia* in einer eher 'phantasievollen' Version gepflegt: Hier kommen anstelle der Holzschilde meist die Kadaver von Widdern, Steinböcken oder halbwilden (und damit meist zahmer als ihre Besitzer) Bergziegen zum Einsatz, seltener die Kadaver von bedauernswerten Vertretern eines verfeindeten Stammes. Offenbar wird mit diesen Kadavern aber nicht – oder nicht ausschließlich – auf die Vertreter der gegnerischen Partei (meist noch lebende Vertreter eines verfeindeten Stammes) eingeschlagen, sondern es gilt vielmehr, sie zwischen zwei Pfählen hindurch zu tragen, bzw. sie auf diesen aufzuspießen (die Kadaver, nicht die Gegner). Diese Pfähle (zwei auf jeder Seite des 'Spielfelds') markieren also gewissermaßen die Endzonen der beiden Parteien, ihre 'Schutzbezirke', wie man in Mittelaventurien sagen würde.

Auch im südlichen Almada wird der Glanz und die Pracht der *Phantasia* gepflegt, auch wenn man anders als in Aranien keineswegs darüber erhaben ist, einem Vertreter der gegnerischen Partei einen Hieb mit Säbelkorb oder Breitseite zu verpassen, wenn man mit ihm in Fehde liegt. Und was die Wildheit der Reiterdarbietung anbelangt: diese kann sich mit der der Novadis messen. Zweikämpfe zum Spaß werden aber in Almada nicht ausgetragen, ein almadanischer *Caballero* hat es nicht nötig, seine Kampfkraft im Spiel zu beweisen – wenn er seine Waffe



zieht, ist es ihm meist bitterernst. Und wahrscheinlich ist es gut so. Würde das Fehdewesen, das in Almada so konsequent gepflegt wird und das Erniedrigungen blutig ahndet, auch noch in Turnieren strapaziert werden, dann stünde der almadanische Adel vermutlich bereits vor dem Verbluten.



Der mächtige weiße Stier schwitzte. Seine Flanken bebten. Aus dem breiten Nacken sickerte dunkles Blut. Das Tier war augenscheinlich erschöpft, und Beysa ai Cherek war nicht zufrieden. Mit blitzenden Augen und zusammengepressten Lippen trieb sie ihr Ross von der Koppel und sprang aus dem Sattel. "Wäre er nicht weiß, ich würde ihn für einen Puniner Hornochsen halten!", fluchte sie und blickte mich anklagend an, als sei ich verantwortlich für das Phlegma des Tieres. "Der überlebt nicht mal die Spahis. Zwei Paar Dschadrablas im Nacken und er legt sich zum Sterben hin. Kein Gefühl für die Ehre der Chereks. Aber das trichtere ich ihm schon noch ein. Aus meiner Zucht hat mir noch kein Stier Schande gemacht, und auch dieser wird es nicht." Sprach's, wirbelte auf dem Absatz herum und stapfte in Richtung Wohnhaus. Mir tat das Tier leid. "Der arme Stier.", brummte ich. Die Beysa hatte gute Ohren. Sie fuhr herum und funkelte mich an. "Der ARME Stier? Ist dir, mein lieber El'Omar, bereits aufgefallen, wer die eigentlichen Herren dieses Gutes sind? Noch bevor der Herr Praios sich morgens vom Schlafe erhebt, stehe ich schon bereit, um ihm auf den Sonnenwagen zu helfen, und dann rackere ich mich den ganzen Tag im Dienste dieser Tiere ab, bis ich des Abends erschöpft auf das Lager falle. Und so tue ich tagein und tagaus bis an mein seliges Grab mit nur einem Ziel: Aus diesen prachtvollen Tieren Kampfstiere zu machen, die in der Corrida bestehen können. Diese Stiere sind die Herren meines Grund und Bodens, und ich bin es zufrieden. Ich opfere ihnen meine ganze Kraft auf, damit sie ihr Blut, ihr Feuer, ihre Seele nicht mit unedlen Tätigkeiten verderben müssen, und damit messe ich diesen Tieren mehr Wert bei, als jeder Fleischer, Schäfer, Bauer, Lederer oder Roßtäuscher. Und für meinen Dienst, dafür, dass ich es ihnen ermögliche, fünf Jahre lang als Fürsten auf dem Derengrund zu wandeln, während ihre Vettern und Basen Sklavendienste verrichten, erwarte ich nur einen Dienst, und der dauert nur den Drittelteil einer Stunde: Sie sollen in der Arena die Matadores das Fürchten lehren." Sie trat nah an mich heran, und deutlich konnte ich den herben Duft ihres Schweißes riechen, sehen, wie sich die straffen Sehnen unter dem festen Fleisch ihres Halses spannten, und in ihren dunklen Augen ver-

sinken. Ihre Stimme war fast zärtlich. "Du kommst nicht von hier, deshalb verstehst du nicht. Ich liebe die Corrida, und ich liebe den Stier. Kein Tier vereint im Kampf soviel Mut, Kraft, Todesverachtung und ... Sinnlichkeit wie der Große Weiße vom Gadang. Der Matador weiß, dass er sich Mitleid nicht leisten kann. Und deswegen kann ich meine Stiere nicht in die Corrida schicken, solange sie nicht voll ausgebildet sind." Ich verstand.

—Reichserzmarschall Leomar vom Berg in einem Vortrag an der Akademie zu Wehrheim auf die Frage, warum er der Ausbildung der Soldaten soviel Aufmerksamkeit zumesse.

Der Stierkampf, der ausschließlich auf Mhanadistan beschränkt ist, hier aber fast kultische Verehrung genießt, stammt ursprünglich aus den Landen zwischen Ongalo und Thalusi (noch heute führt Thalusi ja den Ongalobullen im Wappen) und hat seine Wurzeln in einem Reiterkampfspiel. Dort war es üblich, den weißen Gadangstier vom Pferd aus mit Speeren und kurzen Stoßlanzen zu erlegen. Der *Matador a pie*, der Stierkämpfer zu Fuß, ist aber eine Erfindung der Fasarer Arena, die dazu dient, dem ganzen tulamidischen Volk über alle Unterschiede hinaus ein Gefühl der Einigkeit zu vermitteln. Zweimal im Jahr jubeln Tausende den *Matadores* zu, jeweils wenn das Sternbild des Gehörns im Frühling und im Herbst über dem Mhanadi steht. Austragungsort der Kämpfe ist das riesige Rund der Arena von Fasar. Die Anhänger des blutigen Spektakels sprechen von der Kunst, den Stier zu bannen, und eine Kunstform ist die streng reglementierte *Corrida* tatsächlich: Zuerst zieht der *Matador*, der Liebling der Massen, meist aus einem uralten ongalischen Geschlecht von "Stierspringern" stammend, zusammen mit seiner "multitulamidischen" Hilfsmannschaft im Triumph in die Arena ein. Dann folgt der Stier. Auch er stammt meist aus einem edlen Geschlecht der tapfersten und stärksten Kampfstiere, die die uralten Züchterdynastien auf den Hochweiden im Thalusi-Massiv und den Stierbuckeln hervorbringen. Zunächst wird der Stier von den *Spahis*, Lanzenreitern auf feurigen Tulamidenrössern, angegangen. Häufig übernehmen stolze Novadis vom Stamme der Beni Erkin diese nicht ganz ungefährliche Aufgabe, um ihren Mut und ihre Reitkunst zu demonstrieren, ansonsten greift man auf Söldlinge der tulamidischen Reiter von Fasar zurück. Dann tanzen Ferkinas vom Stamme der Shai'Aian frontal auf den Stier zu und spicken ihn mit *Dschadrablas* – was soviel heißt wie 'kleine Schwestern der Dschadra' –, kurzen Holzspeeren mit Widerhaken. Erst, wenn drei Paar *Dschadrablas* im Nacken des Stieres stecken, greift der *Matador* ein. Mit dem scharlachroten Tuch, der *Muleta*, beginnt er einen gefährlichen

Gesteck, Scharmützel und allerley Kurzweyl

Fortsetzung von Seite 23

Tanz mit dem Stier. Ja, in der Tat, es handelt sich um einen Tanz, jede einzelne Drehung des *Matador* folgt einer bestimmten Choreographie und wird von den Zuschauern mit tosendem Applaus belohnt. Ist der Wille des Stieres gebrochen, erwartet das Publikum vom *Matador*, dass er dem besieigten Gegner den Rücken zukehrt, um sich feiern zu lassen. Ein guter *Matador* weiß, wann er dies unbesorgt tun kann, schlechte *Matadores* gibt es in Mhanadistan übrigens auffallend wenige, da diese Regel für eine Art natürlicher Auslese sorgt. Nun lässt der vom Blutverlust und der Anstrengung erschöpfte Stier den Kopf hängen, er weiß, dass er nun für die fetten Jahre auf der Weide zahlen muß. Der *Matador* lässt sich die *Estoqura*, einen schmalen, nur mäßig geschwungenen Säbel aus der Schmiede von Yaira al Azzim, reichen und treibt ihn dem Stier genau in jenen kleinen Bereich des Nackens, in dem er bis zum Herzen des Stiers durchdringen kann. Nun regnen aranische Rosen auf den *Matador* hinab – und auf den Stier, dessen Mut und Tapferkeit die Zuschauer damit ehren, und dessen Tod sie betrauern.



„Ein *Marax* gegen einen *Retiarius*? Ernsthaft? Du bindest mir doch einen Bären auf. Und dann soll der *Marax* auch noch gewonnen haben? Ausgeschlossen! Die Augenöffnungen seines Helmes sind viel zu groß, der *Retiarius* muss ja nicht mal zielen mit seinem Dreizack, um dem *Marax* die Augen auszustecken. Und die Helmzier auf dem Helm des *Marax* verfängt sich im Netz. Ich würde eher tippen, du hast mal wieder die Typen verwechselt. Der *Marax* ist der mit dem breiten Helm mit dem Greifen darauf, dem Faustschild und dem einschneidigen Schwert, wie man es auf Maraskan eben trägt. Sein klassischer Gegner ist der *Murmillo*, der mit dem Breitschwert und dem Großschild, der nur eine Beinschiene hat. Wieso nur eine? Weil er einen großen Schild hat, er braucht die Schiene nur auf dem vorgesetzten Bein. Und der, den du gegen den *Retiarius* gesehen hast, war vermutlich ein *Secutor*, der trägt meist ebenfalls einen Vollhelm, aber mit winzigen Augenöffnungen, damit ihm der *Retiarius* nicht die Augen auspickt. Und am Hals ist der Helm nach außen gewölbt, damit der Dreizack nicht in den Kapuzenmuskel abrutschen kann. Und zu dem Kurzschwert hat er meist noch einen Panzerarm mit Sichelklinge, um das Netz notfalls zerschneiden zu können. Ja, ich weiß, nicht ganz ein-

fach, aber mach dir nichts draus ...“

—Gehört in der Arena von Punin

Das südaventurische Kampfspiel par excellence, das nicht tulamidischen, sondern bosparanischen Ursprungs ist, ist das *Gladiatorenspiel*. Allerdings wird nur noch in Punin der traditionelle Kampf hochbezahlter Gladiatoren gepflegt, die in den nach strengen Regeln kombinierten Rüstungsteilen gegen penibel vorgeschriebene Gegner antreten. Hier kämpfen wohlgerichtet nicht individuelle Kämpfer, sondern Typen von Kämpfern gegen einander: Der *Retiarius* mit Dreizack und Netz gegen den *Secutor* mit sehr geringer Reichweite aber dicker Panzerung, der dem maraskanischen Stil nachempfundene *Marax* gegen den almadanischen *Murmillo* und der cyklopeische *Hoplomachus* mit Stoßlanze, rossgeschweiftem Helm und langen Beinschienen gegen den *Provocator*, den einzigen Typen, der einen massiven Oberkörperpanzer tragen darf. Die Austauschbarkeit der eigentlichen Kämpfer wird noch dadurch unterstrichen, dass fast alle Typen geschlossene Helme oder Masken tragen, die wohl früher rituelle Zwecke hatten. Offenbar handelt es sich bei den Gladiatorenspielen um eine uralte kultische Handlung zu Ehren Borons, auch wenn von dieser ursprünglich religiösen Funktion heute nur noch wenig zu merken ist.

Bei den Gladiatorenspielen in Al'Anfa gibt es weit mehr unterschiedliche Disziplinen oder besser: es gibt überhaupt keine Disziplinen im eigentlichen Sinne (einen sehr guten Eindruck gibt der AB 76¹), so dass an dieser Stelle nicht weiter darauf eingegangen werden soll. Es sei nur soviel gesagt, dass hier alle Regeln zugunsten der Blutgier und Sensationslust der Massen aufgehoben sind. In den anderen südlichen Stadtstaaten gibt es natürlich ebenfalls Gladiatorenkämpfe, jedoch sind sie meist wesentlich unblutiger in ihrem Ablauf. Oftmals erinnern sie eher an tulamidische Ringkämpfe und tatsächlich finden die Unauer Regeln eine breite Anwendung und Akzeptanz. Wird mit scharfen Waffen gekämpft, so sind





die Kämpfe meist abgesprochen – nirgendwo außer im sündhaften und reichen (oder besser: sündhaft reichen) Al'Anfa kann man es sich leisten, einen lange und teuer ausgebildeten Gladiator durch Tod zu verlieren. Lediglich zum Tode Verurteilte dürfen mit der Waffe in der Hand gegen ein wildes Tier antreten, das vor Hunger fast wahnsinnig ist und dazu durch Stockschläge äußerst aggressiv gemacht wurde. Nur äußerst selten gewinnt ein Delinquent diesen Kampf, aber wenn, dann rettet er sich dadurch das Leben, und seine Strafe wird entweder in Galeerensklaverei umgewandelt oder er kommt tatsächlich frei – darf sich dann aber im Einzugsgebiet der Stadt nicht mehr blicken lassen. Lediglich zweimal kam es bisher vor, dass ein solcher Kämpfer in die Leibgarde eines Granden aufgenommen wurde – und der betreffende Grande bezahlte diese Großzügigkeit mit seinem Leben.



Auch bei der Völkergruppe die gemeinhin als Mohas bezeichnet wird, gibt es Kampfspiele. Diese unterscheiden sich jedoch dadurch von denen anderer Völker, dass sie nicht im eigentlichen Sinne Spiele sind, sondern mit tödlichem Ernst ausgetragen werden. Entstanden sind sie einerseits aus der erbitterten Rivalität der einzelnen Stämme um die knappen Ressourcen des Waldes, andererseits aus dem kollektiven Bewusstsein der Waldmenschen, dass Kamaluq sie nicht schuf, um sich gegenseitig auszuroten, sondern um den Wald vor einem anderen Feind zu schützen, nämlich der sogenannten "Zivilisation". Bei größeren Stammes- oder Sippenfehden fallen nun die Angehörigen des einen Stammes keinesfalls über die Angehörigen des verfeindeten Stammes her, sondern es wird ein Bote geschickt, der mit dem gegnerischen Häuptling Ort und Zeit eines 'Kriegtreffens' aushandelt. Dieser Platz liegt i. d. R. etwa mittig zwischen den verfeindeten Stämmen, in der Nähe eines den betreffenden Stämmen bekannten Ortes. Dorthin nimmt der Häuptling neben seinem Schamanen etwa ein Dutzend (abhängig von der Größe des Stammes) seiner besten Krieger und Kriegerinnen mit, um sie gegen die gleiche Anzahl Kämpfer der gegnerischen Partei antreten zu lassen. Unter diesen Kämpfern beider Parteien finden sich auch oftmals Knaben und Mädchen, die durch diesen Kampf ihr Mann-/Fraubarkeitsritual ablegen. Die Kämpfer stellen sich mit all ihren Waffen und Schilden in einer Reihe gegenüber auf, bedrohen sich durch Gesten und wüste Beschimpfungen und attackieren sich dann gegenseitig. Es ist volle Absicht, dass eine Partei dabei vollständig niedergemacht wird, wobei auf Schwerverwundete nicht mehr eingedroschen wird.

Auch gibt es so gut wie keine Zuschauer, sondern lediglich die beiden Häuptlinge der Stämme nebst ihren Schamanen wohnen dem blutigen Ritual zu Beilegung der Unstimmigkeiten bei. Auffällig ist, dass anders als im Kampf gegen Eindringlinge von außerhalb des Waldes nicht mit Blasrohren und vergifteten Pfeilen aus dem Hinterhalt gekämpft wird, sondern dass die Parteien sich im Nahkampf gegenüberstehen.

Sollte ein sehr kleiner oder sehr friedliebender Stamm in einen Zwist mit einem anderen (nicht unbedingt besonders kleinen oder friedlichen) Stamm geraten, so wird jeweils ein/e Kämpfer/in ausgewählt, die den jeweiligen Stamm in einem weitestgehend unblutigen und rituellen Kampf, dem *Qu'Mi-Té*, vertritt. Dieser wird mittels Hruruzat ausgetragen und kann durchaus einen halben Tag andauern – das Ergebnis wird von beiden Parteien anerkannt. Auf diese Art und Weise bewahren sich die Waldmenschen vor gegenseitiger Ausrottung, denn ohne diese Kampfspiele würden sie sich wohl in Stammesfehden gegenseitig vernichten.



Bleibt noch, abschließend einige Beispiele für solche 'Kampfspiele' zu nennen, die bürgerlich-bäurische Persionen des ritterlichen Turniers sind: Die Rede ist von den *Imman-Turnieren*, die außer dem Titel nichts mehr mit dem Ritterturnier gemein haben, deren Sieger aber nichtsdestotrotz gefeiert werden wie Helden, vom darpatischen *Stockschlagen* und von den *Holzfällerspielen in Andrafall*, die als **das** herausragende Sportereignis in Andergast jedes Ritterturnier in der Region in den Schatten stellen. Auf das *Imman* will und brauche ich nicht weiter einzugehen. Das *Stockschlagen* wird vor allem von den *Darpaderos*, den Rinderhirten gepflegt und ist ein der *Phantasia* ähnlicher, rüder Reitwettbewerb. Zu den *Andrafaller Holzfällerspielen* sei nur soviel gesagt, dass die Disziplinen sich aus *Watschenwedeln* (einer erweiterten Form des *Joborner Hussas*, bei der die 'Kämpfer' sich unter wildem Jauchzen und Jodeln gegenseitig auf die Schenkel und Hinterbacken schlagen, dass es nur so kracht), *Knat-Saufen* (*Knat* ist ein nostrisches Gemüsebier, das mitunter mit Eichelschnaps versetzt wird), *Baumstammweitwurf* und *Auf-Baumstämmen-über-die-Stromschnellen-der-Andrafälle-balancieren* zusammensetzen. Die Popularität der Veranstaltung ist in Andergast wie gesagt grenzenlos, nicht nur in Nostria hingegen tippt man sich mit dem Finger an die Stelle, wo bei den andergastischen Holzfällern das Gehirn zu fehlen scheint.

Jan-A. Liedtke / Jens-Arne Klingsöhr

Die Fee Pandlaril und ihre Diener

Ein Abenteuerhintergrund für Spieler und Meister (siehe Titelgeschichte)

*Mächtig ist Pandlaril, die Herrin vom See.
Hier nun die Bedingung, zu rufen die Fee:
Folge dem Wege, dem Codex der Alten,
So magst du vielleicht auch Lohn dafür erhalten.
Sie hütet den See vor dem Biest ohne Namen,
Das im See schlummert seit den Tagen der Ahnen.
Doch wird die Wacht ganz allein ihr wohl sauer,
So schwer ist die Pflicht und so lang schon die Dauer.
Nichtsdestotrotz hilft sie mit schaffender Kraft
Den Menschen von Weiden, die das Herz ihr entfacht.
Und bist du ein Ritter von Herzen rein,
So sprich folgende Worte und lass dich drauf ein:
(an dieser Stelle ist das Pergament unglücklicherweise von
Wasser- und Stockflecken unleserlich geworden)
Sprich diese Worte an der Herrin Sitz,
Wo der Tempel Efferds zur Ruine zerstürzt.
Sprich diese Worte, und sie wird dich erhören,
und was sie tut, mag sonst keiner gewähren.*

Hintergrund

Die Flussfee Pandlaril, nach ihr tragen sowohl der Fluss Pandlaril als auch der geheimnisumwitterte Neunaugensee (der Pandlarin) ihre Namen, ist nicht nur eine Quellnymphe. Sie ist die personifizierte Lebenskraft des ganzen Weidener Landes, das der Fluss Pandlaril mit seinen Zuflüssen von Süd nach Nord durchzieht. Nach zwölfgöttlicher Glaubenslehre muss sie daher als mächtige Dienerin Efferds gelten, Druiden, Elementarmagier oder Geoden würden sie wohl eher als Manifestation oder hohe Dienerin des Elementarherren des Wassers einstufen, vergleichbar dem 'Flussvater', der Personifikation des Großen Flusses, oder dem alten 'Gevatter Yaquiro'. In der Tat übernimmt sie eine wichtige Funktion im kosmologischen Kampf der Zwölfe gegen den Namenlosen: Den Legenden nach sitzt sie jede Nacht seit Urzeiten auf der kleinen, Trallop vorgelagerten Insel, wo der Pandlaril in den Neunaugensee mündet und wo auch die Ruine des alten Efferdtempels ihren Platz hat, und webt durch ihren Gesang mächtige Bannzauber. Diese Zauber hindern das Monster, das im See schlafen soll (nach zwölfgöttlicher Glaubenslehre ein Teilleib der 'Vielleibigen Bestie' des Namenlosen, ähnlich dem Omegatherion), daran, dass es aufwacht, die Fee vernichtet und ganz Weiden in Schutt und Asche legt.

*"Beginnt im Binnenmeere
die Kreatur sich zu erwehren,
müssten fallen Weiden und Deren.
Zu des Rattenkindes Ehren
Beide Sklaven wären."*

Das Eintreten dieser apokalyptischen Vision, die wie ein Damoklesschwert über dem Weidener Land hängt, konnte bisher vermieden werden, allerdings gehen die Äonen auch an einer Fee nicht spurlos vorbei, und so werden die Bannzauber langsam schwächer. Die Niederbrennung ihrer Heimstatt, des Tralloper Efferdtempels vor ca. 400 Jahren, hat Pandlaril spürbar geschwächt, unausgesetzte Angriffe von Kultisten des Namenlosen und die Sphärenerschütterungen der Borbaradkriege haben ein übriges getan. Das Seebeben im Neunaugensee (vgl. **Mutterliebe**) und die Ereignisse im Roman **Aus dunkler Tiefe** sind nur Vorboten des Unvermeidlichen.

Aber die kluge Fee baut vor: Kann das Erwachen der Kreatur und damit die Infragestellung der Existenz der Fee und des Landes, für das sie steht, nicht verhindert werden, so müssen Vorkehrungen für den Kampf getroffen werden. Schon vor 1.500 Jahren übergab die Fee das geheimnisumwitterte Schwert 'Windsturm' an Isegrein den Alten und begründete so das Rittertum in Weiden. Ursprünglich sollte die Aufgabe der Ritter also der apokalyptische Endkampf gegen die Kreatur sein. Im Laufe der Jahrhunderte wurde diese ursprüngliche Aufgabe allerdings durch den vordringenden Rondraglauben und den Erfolg, den die Ritter als Beschützer des Landes vor allem gegen die Orks hatten, verschüttet. Die 'Ritter des alten Weges' starben aus. Daher kam es der Fee Pandlaril recht, dass sich die Herzogin der Weidener und ihr Adel, die sich die letzten Jahrhunderte ihr gegenüber mehr als ignorant gezeigt hatten, nun um Hilfe an sie wenden mußten (vgl. nebenstehenden Artikel): Pandlaril forderte von der Herzogin, den Adligen und Rittern Weidens, Knappen nach dem 'alten Weg' auszubilden, die ihr als Ritter dienen und den Kampf gegen die Kreatur aufnehmen sollen, wenn die Zeit da ist.

Die Fee im Spiel

»Da gebe ich diesem Krieger Titel und Lehen, doch statt dass er mir zur Seite steht in schwierigen Tagen, treibt er sich mal wieder sonst wo herum!«

—eine resignierte Gräfin Walderia von Bärwalde, nachdem Ritter Hartmann von Eschenbrück auch dem dritten Aufruf zur Heerfolge keine Folge geleistet hat

Die Ritterschaft der Fee vom Pandlaril soll ihnen, verehrter Leser, die Gelegenheit geben, einen fahrenden Ritter zu spielen, ohne einen geistigen Spagat, der mit dem Ritterdasein immer verknüpft ist, auch wenn es ihnen vielleicht nicht bewusst war: Ein Ritter ist ursprünglich ein meist Niederadliger, der ein kleines Rittergut mit einigen Bauern besitzt, das ihn in die Lage versetzt, sich Pferd und Rüstung leisten und seine Tage mit Kampfübungen zubringen zu können, statt auf dem Feld zu ackern. Dafür wird allerdings von ihm erwartet, dass er seine Schutz befohlenen Bauern mit dem Schwert gegen alle Gefahren verteidigt, gerade in etwas wilderen Regionen wie Weiden. Und wenn er schon das nicht tut, so soll er wenigstens auf den (häufigen) Kriegszügen dem jeweiligen Lehnsherrn die Kriegsfolge leisten. Ein Ritter, der das nicht tut, ist sein Lehen meist schneller wieder los, als er gucken kann. Fazit: Ein adliger Ritter ist ein toller Heldentyp, leider ist er so eingebunden in die Lehnshierarchie, dass er eigentlich nicht auf Abenteuer ausziehen kann. Hier bieten die 'Ritter der Fee' eine Alternative, weil sie eben nicht einem Lehnsherrn unterworfen sind. Einzig der Fee, ihren Mysterien und den Göttern verpflichtet, ziehen diese Ritter durch die Landstriche Deres und versuchen, die alten Traditionen der Ritterschaft zu pflegen und zu lehren.

Wie man zu solcher Gunst gelangt?

Zahlreiche Adlige Weidens, aber auch Gäste aus Tobrien, Darpatien, Greifenfurt, Garetien und sogar Albemia haben der Fee Pandlaril den Schwur geleistet, das junge Blut Deres den alten Geist der Ritterschaft zu lehren. So könnte ein altgedienter Recke ihrer Runde ebenso zugegen gewesen sein und dem Frischling der Gruppe, einem 'Knappen der Fee', als Lehrer und auch zukünftiger Mentor dienen. Die Ausbildung beinhaltet dabei nicht nur die klassischen

Disziplinen des Kampfes (die Akademie in Baliho könnte hier als Richtlinie dienen), sondern auch eine gehörige Portion Mythos. Letzteres ist vor allem von Nöten, um die kryptischen Weisungen der Fee ausreichend zu deuten, denn die Hüterin des Sees liebt es nun einmal, in Rätseln zu sprechen. Die Knappschaft endet zum einen mit dem Ritterschlag durch den Lehrherren, der allerdings auch weiterhin dem Jüngling als Mentor zur Verfügung steht. Zum anderen verbringt der frisch geschlagene Ritter eine Nacht in den Ruinen des alten Efferdtempels von Trallop in der Pandlarilmündung. Dort wird ihm durch den Gesang der Fee seine erste große Aufgabe zuteil, natürlich in Form eines Rätsels (Ihre Aufgabe, verehrter Meister). Dieses Rätsel wird den Start in das Abenteuerleben darstellen, auf dessen verschlungenen Pfaden der Charakter nach einer Lösung sucht, um sie seiner Herrin zu präsentieren. Wohl wird er hin und wieder nach Weiden und zum Pandlarin zurückkehren, um erneut dem Gesang der Hüterin zu lauschen, ihr seine Antworten nennen und neue Weisungen und Prüfungen empfangen. Das Wesen der Fee gestattet Ihnen dabei ein hohes Maß an Freiheit im Spiel. Erst als reifer Mann und vollkommener Ritter wird er zurückkehren, um der Fee als Schutz und Schild gegen den Schrecken aus der Tiefe zu dienen, und viele kehren nie wieder ...

Die Rolle eines solchen Charakters sollte vor allem zwei Schwerpunkte berücksichtigen:

1. Erzkonservative Ansichten zum Rittertum. Es ist ehrenhafter, auf den alten Pfaden zu schreiten und vielleicht auch unterzugehen, als auf den neuen Wegen sich selber zu verraten. Ein Ritter ist Schutz und Feste all derjenigen, die nicht selber für sich kämpfen können. Er schwört der Wahrheit und Tapferkeit die Treue, Ehre ist ihm die Pflicht.
2. Der Hauch des Mysteriums. Ebenso rätselhaft wie ihre Herrin erscheinen auch manchmal ihre Diener. Bedienen Sie sich hin und wieder einer kryptischen Sprechweise (ohne Ihre Runde dabei zu nerven!) und bewahren Sie stets die Mysterien des Lebens. Klarer ausgedrückt: einleuchtende Erklärungen, Rationalität und moderne Ansichten sind der Tod der Alten Welt (zu der auch die Feenwesen gehören).

Aber vor allem sollte ein solcher Charakter stets bemüht sein, den Völkern Deres seine Ansichten nahe zu bringen und die darin enthaltenen Weisheiten zu lehren. Dies gestaltet sich gerade wegen des mythischen Hintergrundes schwierig, aber auch wiederum reizvoll.

Daniel Richter

Achtung! – Meisterinformationen des Abenteuers **Reise zum Horizont**

»Leinen los!«

Die 'Expeditionsflottille Guldland' ist gen Westen aufgebrochen. Eine exzellente Finte des Horasreiches ließ die Thorwaler vor Grangor nur einen Köder schlucken.

Rethis/Kuslik. Die Verlautbarungen der Grangorer Admiralität, des Staatsministers Abelmir von Marvinko, der Efferd- und Hesindekiche sind nahezu wortgleich: Am 2. Phex stach die Expeditionsflottille Guldland mit drei Schiffen unter dem Kommando der Roten Harika in See. Es handelt sich um die in Wahrheit sehr wohl wieder flottgemachte *Prinzessin Lamea*, die gewaltige Schivone *König Tolman* (die sich bereits auf der militärischen Langstreckenmission gegen Thorwal bewährte) und die bauchige Schivonelle *Prinz Shafir*, die den Westkontinent innert der nächsten Monaten erreichen sollen. Kapitäne der letzten beiden Schiffen sind wie gehabt Konteradmiral Rubec von Chetoba, der die Attacke auf Grangor leicht verletzt überlebt habe, und der Handelsfahrer Siberius Bramstetter.

Während aller Welt in der Lagune von Grangor drei unbestückte Schiffe zum Schein vorgeführt wurden, bereitete sich die wahre Guldlandexpedition in einem geheimen Hafen der Adlerflotte auf den Zyklopeninseln vor. Die Köderschiffe *Horasadler*, *Belsarius* und *Sanct Ingalf*

waren gerade so weit fertiggebaut und mit Seeleuten besetzt, dass niemand, der sie aus der Ferne betrachtet, Verdacht schöpft. Diese drei Schiffe sollten die Aufmerksamkeit von Saboteuren und Attentätern auf sich ziehen, was offenbar auch gelang: Schon vor der vernichtenden Attacke der thorwalschen Seewölfe gab es eine vergiftete Mahlzeit und ein ausgebranntes Deck auf diesem Geschwader, das Xeledon erfreute. Die teure Finte hat sich gelohnt und das Wiedererstandene Horasreich hat den Wettlauf um die erste große Expedition nach Westen vor Thorwalern und Al'Anfanern gewonnen.

Der feierlichen Abfahrtszeremonie wohnten der Erhabene Efferdan ui Bennain, Staatsminister Abelmir von Marvinko, Staatsadmiral Gilmon Quent, Wahrer der Ordnung Saryun Loriano und etliche Geweihte, Adlige des Horasreiches und Dependancen bedeutender Parteien bei. Das letzte Mal wurden die Schiffe mit den 500 Expeditionisten gesichtet, als sie am 4. Phex die Insel Pailos passierten und im Sonnenuntergang verschwanden. Die letzte Brieftaube, die wieder Aventurien erreichte, soll laut Admiralität vom 17. Phex datieren. Über den Inhalt der Botschaft wurde keine Aussage getroffen. Mit einer Rückkehr der Expedition, deren Ziele im-

mer noch nicht eindeutig offengelegt wurden, ist frühestens im Spätsommer nächsten Jahres zu rechnen.

Auszug aus der Rede Gilmon Quents zur Verabschiedung der Expedition:

»Drei Jahrhunderte, nachdem die ersten Schiffe wieder von eben hier, den Inseln Cyklopeas, das Guldland erreicht haben, besitzen wir endlich den Willen, die Kraft und die Schiffsapparaturen, um planvoll nach Westen vorzustößen. Es ist eine Zeit gekommen, in der wir über den aventurischen Horizont hinausblicken und jenseitige Küsten erreichen können. [...] Ich sehe vor mir die modernsten Schiffe, die besten Seefahrer und Entdecker, die Aventurien je hervorgebracht hat. Überquert das Meer der Sieben Winde und tragt stolz die Flagge des Wiedererstandenen Horasreiches, die Ehre aufrechter Frauen und Männer und die Botschaft des Zwölfgötterglaubens zu den entlegenen Gestaden. Reitet auf Aves' Schwingen und kehrt zurück mit dem Glanz des Erfolges. Mögen die Götter mit euch sein auf dieser großen Fahrt. Anker lichten!«



Aktion – „Ein Platz für Abonnenten“

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

Nähere Informationen finden Sie unten auf dieser Seite

Korrigenda in Sachen AB

Berichtigung zu AB 86, S. 5:
„Freudenberg für den Spielleiter“:

Leider ist dem Autor hier ein Fehler unterlaufen:

Rommilys ist nicht Reichsstadt, sondern (fürstliche) Hauptstadt Darpatiens (derzeit unter Protektorat der Travia-Kirche).

Friederike Stein
Kanzlerin Darpatiens

Berichtigung zu AB 83, S. 18:
„Kalenderblatt 30 Hal“:

Auch hier sind Korrekturen anzumerken: Der **Tag des Schwurs** fällt nicht auf den vierten, sondern auf den 5. **Rondra**; auch wird der **Tag des Phex** nicht am 1., sondern vielmehr am 16. **Phex** begangen (diese Berichtigungen gelten ebenso für den *Aventurischen Almanach*).

Michael Meyhöfer

Einsendeschluss

für den
Av. Boten No. 88

ist Mittwoch, der

20. Dezember 2000

*Die Botenredaktion
wünscht ihren LeserInnen
besinnliche Feiertage und einen
guten Start ins neue Jahr!*

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; „Aventurischer Bote“; Brieffach 4204; 20086 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 bei der VKG Verlagsvertriebs KG; „Aventurischer Bote“; Brieffach 4204; 20086 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 bei der VKG Verlagsvertriebs KG; „Aventurischer Bote“; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Das Schwarze Auge

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: L. Blumenstein, M. Friedrich, A. Harzenetter, M. Hasenöhrl, C. Hötting, A. Kaminski, J.A. Klingsöhr, G. Kluge, U. Kneiphol, J. Liedtke, M. Maurer, N. Reinke, K. Rohlinger, O. Schiepan, W.-U. Schnurr, F. Stein, J. Wagner, A. Weste, A. Zdralek u.v.a.

Illustrationen: Caryad (2), Dayrac (1)

Satz: MIM Satz & Layout

Der *Aventurische Bote* erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2000 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)

Fragen zum Boten-Abonnement:
Arnfried Klipper (arnfried@fanpro.com)