

# Aventurischer Bote

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

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

nach Ablauf mehrerer 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 aller Druckfehler. Sollten dennoch unschöne Patzer im Text erscheinen, so übernimmt, der pantherähnliche Ortwin Khonradie hierfür die volle Verantwortung.

Schutzgebühr:

DM 2,-

25

Praios, 14n.H

## Das Fest des Kalifen

*Aus dem fernen Bornland erreichte die Redaktion ein Bericht des ehrenwerten Handlungsreisenden Eslam Kyperloff aus Ouvenmas, der in den kühlen Gefilden seines Heimatlandes eine Begegnung hatte, die offenkundig sein Herz erwärmte.*

*Wie Herr Kyperloff schreibt, hat er es sich zur Aufgabe gemacht, das Wissen der aventurischen Völker voneinander zu mehren, diesem Vorhaben wollen wir gern durch den Abdruck seiner Schilderung unsere Unterstützung angedeihen lassen.*

Kürzlich führten mich meine Geschäfte wieder einmal nach Festum, und wie immer, wenn ich in der herrlichen Metropole unseres Bornlandes weile, stieg ich in der "Lachenden Maske" ab. Nach der anstrengenden Reise freute ich mich darauf, in Ruhe meinen Abendtrunk zu genießen (Thorwaler haben bekanntlich keinen Zutritt zu der "Maske", auch wenn ihre Taschen strotzen vor Dukaten). Aber kaum hatte ich die Gaststube betreten, als fremde Klänge mein Ohr irritierten. Und richtig, da saßen sie:

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich

### Impressum

Herausgeber:  
Schmidt  
Spiel+Freizeit GmbH  
Preisinger Str. 29  
8057 Echting

Redaktionsleitung:  
Ulrich Kiesow

Mitarbeiter dieser Ausgabe: F. Dietz, U. Hinrkhs I. Kramer, C. Ludwig, Tb. Römer, N. Venzke

Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe letzte Seite.

Copyright© 1990 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH  
Germany

**Das Schwarze Auge**  
Fantastische Fantasie-Spiele

Drei schwarzhaarige, schwarzbärtige, in lange, weiße Gewänder gehüllte Gestalten, die voller Inbrunst ihre trommel- und flötenartigen Instrumente malträtierten.

Der Mehrheit der Gäste schien die Musik zu gefallen, wie ich zu meiner Verwunderung feststellte, denn sie blickten mit froher Erwartung auf die Bühne. Aber der Mimik einiger anderer konnte ich entnehmen, daß sie, genau wie ich, die eigentümlich winselnde Melodie und den hektischen Rhythmus für eine durchaus fragwürdige Unterhaltung hielten.

Gerade wollte ich den Wirt bitten, mir den Wein auf meinem Zimmer zu servieren, als ein junger Novadikrieger auf die Bühne sprang.

Den Khunchomer hoch über den Kopf erhoben, erreichte er mit wirbelnden Drehungen die Bühnenmitte und begann seinen kriegerischen Tanz. Es war ein zierlicher, gewiß noch sehr junger Bursche, mit schönen, ebenmäßigen, fast mädchenhaften Gesichtszügen, schlank von Wuchs und mit auffällig kleinen Händen und Füßen (er tanzte barfuß). Das Haar hatte er unter einem Tuch verborgen, die blau-rot gestreifte Bluse war in der Taille geknotet, ebenso die weiten, buntgemusterten Beinkleider.

Der Tanz aber war keineswegs mädchenhaft - so viel Kraft und Tempera-

ment hätte man dem zarten Jüngling gar nicht zugetraut. Es war ein Kriegstanz mit hohen Sprüngen, wilden Drehungen und weiten Ausfallschritten - und wie er dabei seine Waffe handhabte, das war schon zum Entzücken: Bisweilen vollführte er wuchtige Hiebe in Richtung der nächstgelegenen Tische, doch bevor die vornehmen Herrschaften noch Gelegenheit hatten zu erbleichen, brachte er den



Khunchomer mitten in der Bewegung zum Stehen, wobei seine Augen übermütig blitzten. Ein anderes Mal führte er bei einer schnellen Drehung die Waffe so dicht am Körper vorbei, daß mir der Atem stockte und ich schon sein Gewand in Fetzen sah und blutgetränkt. Aber natürlich blieb alles unversehrt, Gewand und Körper, und das siegesgewisse Lächeln des Jünglings verriet, daß es ihm Freude machte, das Publikum solcherart zu necken.

Nun, es würde zu weit führen, all seine Kunststückchen aufzuzählen, aber nach allem, was ich über die Khom weiß,

hatte sein Tanz viel Ähnlichkeit mit dem, was die Krieger dort "Schattenkampf" nennen.

Und dann, völlig unerwartet, brach die Musik ab, der Tänzer stieß einen durchdringenden Kriegsruf aus, während er mit grimmiger Miene zum letzten Hieb ausholte und in dieser Pose erstarnte.

Einen Moment lang herrschte absolute Stille, dann begannen die ersten Gäste zu applaudieren, und die ersten Münzen flogen auf die Bühne. Doch nun vollzog sich eine seltsame Wandlung in dem jungen Krieger: Seine Gesichtszüge wurden weich und freundlich, seine Lippen öffneten sich zu der Andeutung eines Lächelns, und ganz leicht schüttelte er den Kopf.

Sofort verstummte der Applaus, und auf ein Zeichen des Jünglings setzte die Musik wieder ein - langsam, schmelzend und leidenschaftlich. Ja, es ist seltsam - aber je länger der Bursche tanzte, um so besser gefielen mir die fremdländischen Klänge, und diese langsame Weise gar erschien mir wunderschön. Bei den ersten Tönen senkte der Tänzer die Waffe und löste mit der Linken das Kopftuch; eine Flut blauschwarzen Haares ergoß sich über seine Schultern. Seine? Ihre hätte ich sagen müssen, denn der Tänzer war ganz offensichtlich ein Mädchen, und ein bildhübsches noch dazu. Wie hatte ich nur diese großen schwarzen, feucht schimmernden Augen für die eines Jünglings halten können oder die verheißungsvollen Lippen? Wie hatte mir das zierliche goldene Ringlein entgehen können, das ihren linken Nasenflügel schmückte und das goldene Kettchen mit den kleinen Münzen an ihrer Fessel? Der stolze, wilde Krieger hatte sich mit einem Blick, einer Geste, in eine Frau verwandelt.

Nun ergriff die Tänzerin mit beiden Händen den Khunchomer und legte ihn auf ihren Kopf. Und dort ruhte er ohne zu schwanken, als ihre Hände langsam den Körper entlanglitten, zur Taille hinab. Unterdessen hatten ihre Hüften begonnen sanft zu wiegen und zu kreisen, und ein Lächeln, nektarsüß und grübchenhold erhellte ihr Antlitz. Sie löste den Knoten ihrer Bluse, streifte sie anmutig von den Schultern und ließ sie zu Boden gleiten. Dann entknotete sie das Band, das ihre Beinkleider zusammenhielt - ein kecker Beckenschwung - und eine dicke bunte Stoffschlange ringelte sich behäbig um ihre Füße.

"Weiter! Weiter!" erscholl eine betrunkenen Männerstimme aus dem Hinter-

grund. Aber der Störenfried wurde schnell zum Schweigen gebracht. Fast andächtige Stille herrschte in der Gaststube, und auch mir war ganz sonderbar zumute.

Der Körper der Tänzerin war der schönste Frauenkörper, den ich jemals gesehen hatte: bräunlich, glatt und schimmernd die Haut, zierlich eingeschnürt die Taille, flach der Bauch mit seinem entzückenden Muskelspiel, weich gerundet und dennoch straff die Hüften und die vollendet geformten Brüste, schlank und kräftig zugleich die Schenkel, die Waden und die Arme, die soeben begonnen hatten, mit schlangengleichen Bewegungen den Körper zu umspielen. Unter der Männertracht trug die junge Frau ein Tanzgewand aus feinsten Brabaker Seide, türkisfarben mit eingewebten Goldfäden. Es bestand aus einem Tüchlein, das sie kreuzweis um die Brüste geschlungen und im Nacken verknötet hatte, und einem nicht ganz knielangen Röckchen; darüber ein mit Perlen, Münzen und goldenen Fransen reich verzierter Gürtel, der jede kleinste Bewegung der Hüften sichtbar (durch das Schwingen der Fransen) und hörbar (durch das Klimpern der Münzen) unterstrich. Fürwahr, eine sehr gewagte Tracht für eine Novadi, aber die Tänzerin trug sie mit einer solchen Selbstverständlichkeit und königlichen Gelassenheit, daß alle anzüglichen Bemerkungen aus dem Publikum unterblieben.

Nun begann sie, mit kleinen Trippelschritten über die Bühne zu gleiten; dabei ließ sie ihre Hüften vibrieren und ihr Becken schwingen, schnell, immer schneller, bis der Schmuck ihres Gürtels wie rasend hüpfte und klirrte.

Der Trommler hatte sein Spiel dem Rhythmus des Tanzes angepaßt und allmählich das Tempo gesteigert. Ein paar der Gäste fielen mit Klatschen ein - erst leise und zögernd, dann immer lauter und mutiger werdend. Und bald klatschte und stampfte der ganze Saal - all diese vornehm reservierten Festtuner Kaufleute -, um die Tänzerin anzufeuern.

Und diese belohnte die Begeisterung des Publikums mit immer wilder und leidenschaftlicher werdendem Wiegen und Wogen, Biegen, Schwingen und Schlängeln ihrer Hüften, ihrer Arme und schließlich ihres ganzen Körpers. Nur der Khunchomer blieb die ganze Zeit über unbeweglich an seinem Platz, als sei er dort festgewachsen. Und wie um zu beweisen, daß er es nicht war, nahm die junge Frau ihn nun vom Kopf, ließ

ihren Blick herausfordernd über die Gäste schweifen und legte die Waffe vorsichtig auf die rechte Hüfte, die sie so weit gehoben hatte, daß der Fuß nicht mehr den Boden berührte. Dann begann sie, mit hexenhaften Gesten und schelmisch übertriebener Mimik die Waffe zu beschwören. Und wirklich - der Khunchomer fing an sich zu bewegen: erst schwankte er leicht, worauf die Tänzerin ihm neckisch mit dem Finger drohte, jetzt tanzte er ein wenig und landete plötzlich mit einem kleinen Hüpfchen auf ihrem entblößten Schenkel. (Erst jetzt bemerkte ich, daß das Röckchen an den Seiten bis oben hin geschlitzt war.) Dort blieb er schwankend liegen, doch bevor er noch völlig zur Ruhe gekommen war, versetzte die Tänzerin der Waffe mit einer kaum wahrnehmbaren Bewegung einen Stoß, daß sie in hohem Bogen durch die Luft flog, und fing sie mit dem Fuße auf.

Das Publikum belohnte diese akrobatische Einlage mit donnerndem Applaus, aber der Tanz war offenbar noch nicht zu Ende: Vorsichtig zog die Novadi das Knie so weit an den Körper, bis sie den Khunchomer ergreifen konnte und langsam, ganz langsam legte sie ihn auf den Kopf zurück. Das war offenbar ein Zeichen für die Musiker, denn die eben noch so heitere Weise nahm nun einen schwermütig-leidenschaftlichen Charakter an.

Und mit der Musik änderte sich auch die Mimik der Tänzerin. Alles Übermütige war plötzlich aus ihren Zügen verschwunden. Die Brauen hoben sich wie fragend über den jetzt noch dunkler und feuchter wirkenden Augen, das Mündchen öffnete sich wie in süßem Wollustschmerz. So stand sie einen Augenblick lang unbeweglich, dann ließ sie sich anmutig auf die Knie nieder. Und zum Rhythmus der düster-brünstigen Weise ließ sie erneut die Hüften kreisen, die Arme schlängeln und bog langsam; Zoll um Zoll den Oberkörper nach hinten. Schon berührten die Haare den Boden, strichen darüber hin - ein wenig noch, und der Khunchomer mußte unweigerlich vom Kopfe gleiten, da ergriff ihn die Tänzerin, bog den Kopf weit in den Nacken und legte sich die Waffe auf die Kinnspitze.

Ein Raunen ging durch die Menge, während der Kopf der Tänzerin sich immer weiter dem Boden näherte und ihn schließlich berührte. Ihr wie ein Bogen gespannter Körper bot einen wundersam ergreifenden Anblick, zu-

mal ihr Busen sich leidenschaftlich hob und senkte.

Plötzlich stieß die Novadi den Kopf nach oben. Die Waffe flog durch die Luft, über die Brüste hinweg und landete sicher auf dem Rippenbogen. Bei dem dumpfen Trommelwirbel, der nun folgte, spannte die Tänzerin ihre Bauchmuskeln an, bis sie vibrierten. Und auch der Khunchomer begann zu zittern, zitternd zu tanzen, und tanzend glitt er über den Bauch, näherte sich dem Nabel, hüpfte darüber hin, immer weiter hinab, bis er den Gürtel erreichte. Doch nicht nur Bauchmuskeln und Waffe vibrierten, der ganze Körper der jungen Frau, ihre Arme, Schenkel und Brüste waren von diesem Beben durchdrungen, während ihr Kopf wild hin und herschlug, so daß die langen Haare über den Boden peitschten.

Als die Trommeln sich zum letzten Fortissimo steigerten, bäumte sie sich auf, ergriff die Waffe, fuhr sich mit der Klinge über die Kehle und brach wie tot zusammen.

Ein Aufschrei - Stille - und dann ein ohrenbetäubendes Klatschen, Stampfen und Bravorufen. Ein Hagel von Münzen ging auf die Bühne nieder, wo die Tänzerin, wie aus einem Traum erwachend, sich langsam erhob, die Arme vor der Brust kreuzte und mit einer tiefen Verbeugung für den Beifall und die Spenden dankte. Dann sammelte sie die Münzen in ihre Bluse (Ich hatte ihr einen Dukaten zugeworfen und hoffte, daß sie es bemerkt hatte), gab jedem der Musiker ein Silberstück und verließ die Bühne, ohne sich noch einmal umzusehen.

Als wieder etwas Ruhe eingekehrt war in der Gaststube, winkte ich den Wirt an meinen Tisch. "Die Dame interessiert mich", sagte ich, "und auch ihr Tanz. Wollt Ihr sie wohl fragen, ob ich sie zu einem Krüglein Wein einladen darf?"

"Da seid Ihr nicht der einzige, aber ich will es gerne ausrichten."

Ein Weilchen mußte ich schon warten, und kaum hätte ich die Tänzerin wieder erkannt, als sie erneut die Gaststube betrat und nach einem kurzen Wortwechsel mit dem Wirt meinem Tisch zustrebte. Die junge Novadi trug jetzt eine kurze weiße Tunika mit goldener Stickerei am Saum, von einem goldenen Gürtel in der Taille gehalten; dazu goldene Schuhchen und ein goldenes Band im Haar, das sie zu einem festen Zopf geflochten hatte.

"Ich danke für die freundliche Einladung", sagte sie mit einem höflichen

Lächeln. "Was kann ich für Euch tun?" Ich unterdrückte die Wünsche, die sich plötzlich in mir regten, und besann mich auf die Aufgabe, die ich mir einstmals selbst gestellt hatte: Immer wenn ich auf meinen Handelsreisen der Kultur anderer Völker begegnete, dann wollte ich Sinn und Hintergrund solcher Bräuche in Aufzeichnungen festhalten für jene, die wie ich ihr Wissen über die Völker



außerhalb des Bornlandes mehreren wollen.

Nachdem ich mich vorgestellt hatte - auch die Tänzerin nannte ihren Namen: Mirhiban Saba al Kashbah aus Keft - lobte ich in wohlgesetzter Rede ihre Schönheit und die Kunstfertigkeit der Darbietung. "Aber Euer Tanz war nicht nur kunstvoll, akrobatisch und sinneverwirrend", fuhr ich fort, "er schien mir auch eine Geschichte darzustellen."

Sie strahlte mich an. "Das habt Ihr gut erkannt."

"Wollt Ihr sie mir erzählen? Ich interessiere mich für die Kultur fremder Völker, auch wenn ich nur ein schlichter Kaufmann bin."

"Gern", erwiderte die Novadi, "denn auch mir macht es Freude, von den Sitten und Gebräuchen meiner Heimat zu berichten. Der Tanz - er heißt *das Fest des Kalifen* - erzählt eine Begebenheit aus unserer Geschichte. Er handelt vom Tod des Kalifen *Sahir-Iram*. Ihr wißt vielleicht, daß der Kalif keines natürlichen Todes starb." (Hier mußte ich bedauernd den Kopf schütteln.) "Nun", fuhr sie fort, "er starb durch die eigene Hand, indem er einen Becher Samthauch leerte. Es hatte sich nämlich gezeigt, daß seine tapferen Krieger den feindlichen Heeren seines Bruders *Abu Marwan* nicht standhalten konnten. Hunderte hatten schon ihr Leben gelassen, immer näher rückten die Feinde dem Kalifenpalast.

Diese erbitterten Kämpfe werden im ersten Teil des Tanzes dargestellt, und ich hoffe, es ist mir gelungen, recht grimmig und furchteinflößend auszusehen."

"Oh ja, sehr furchteinflößend." Ich nickte eifrig.

"Als der Kalif erkannte, daß seine Lage hoffnungslos war, beschloß er, ein letztes rauschendes Fest zu feiern, und alles, was je sein Herz und seine Sinne erfreut hatte, sollte zugegen sein: seine Schätze, seine Pferde, seine Tänzerinnen, Gauklerinnen und Liebessklavinnen. Und als er sich ein letztes Mal an ihrem Anblick gelabt und ihre Künste genossen hatte, befahl er, sie zu töten, und leerte den Giftbecher.

So wurden all diese schönen jungen Frauen von den Dienern niedergemetzelt, denn der Kalif wollte nicht, daß sein kostbarster Schatz den Feinden in die Hände fiel. Das alles ist im zweiten Teil des Tanzes dargestellt: die Tänze und Gaukeleien, die Liebe und der Tod.

Vom Kalifen heißt es übrigens, daß er in ewige Verdammnis geschleudert wurde. In den Ruinen seines alten Palastes vor den Toren von Unau soll in dunklen Nächten der Lärm eines wilden Festes zu hören sein. Angstrufe mischen sich in trunkenes Gelächern, und am Ende ist nur noch die verzweifelte Klage einer verfluchten Seele zu hören..."

Die Züge der Novadi waren seltsam ernst geworden, doch dann straffte sie sich. "Habe ich Eure Wißbegierde zufriedengestellt?" fragte sie lächelnd. "Dann würde ich Euch nun gerne Lebewohl sagen, denn ich möchte noch zum Tempel gehen." Damit erhob sie sich, verneigte sich zum Abschiedsgruß und verließ die Schänke.

Gern hätte ich ihre Gesellschaft noch länger genossen, und ich blickte ihr etwas wehmütig nach, als der Wirt an meinen Tisch trat.

Ich bestellte ein zweites Krüglein Wein. "Gibst es in Festum einen Rastullah-Tempel?" fragte ich.

"Ich glaube schon." Er dachte ein wenig nach. "Aber es ist wohl eher eine kleine Bethalle. Warum fragt Ihr..? Ach so - ich verstehe... Nein, dorthin geht sie nicht. Immer wenn sie einen Auftritt hatte, bringt sie den Vierten ihres Lohnes in Rahjas Haus. Ja, sie ist ein seltsames Ding, und ich werde nicht schlau aus ihr. Aber sieht sie nicht aus wie die süße Rahja selbst?"

Da konnte ich ihm nur beipflichten.

I.K.

## Die Abenteuer des Schwarzen Auges im Überblick

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
<b>B1</b> Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler	M:											V	□
	S:											1-2	
<b>B2</b> Der Wald ohne Wiederkehr	M:											V	□
	S:											1-2	
<b>B3</b> Das Schiff der verlorenen Seelen	M:											V	□
	S:											1-3	
<b>B4</b> Die sieben magischen Kelche	M:											V	□
	S:											1-4	
<b>B5</b> Nedime - die Tochter des Kalifen	M:											V	
	S:											1-4	
<b>B6</b> Unter dem Nordlicht	M:											V W	□
	S:											3-8	
<b>B7</b> Borbarads Fluch	M:											V	□
	S:											1-4	
<b>B8</b> Durch das Tor der Welten	M:											V W	□
	S:											3-8	
<b>B9</b> Der Strom des Verderbens	M:											St W	
	S:											5-10	
<b>B10</b> In den Fängen des Dämons	M:											V	□
	S:											5-10	
<b>B11</b> Der Quell des Todes	M:											W	
	S:											1-5	
<b>B12</b> Der Zug durch das Nebelmoor Die Sümpfe des Lebens	M:											W	□
	S:											1-3	
<b>B13</b> Der Streuner soll sterben	M:											St W	
	S:											4-8	

Abkürzungen: M = Spieltechnische Anforderungen an den Meister; S = Anforderungen an die Spieler; V = Verlies-Abenteuer, W = Wildnis, St = Stadt; □ = nicht mehr lieferbar

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
<b>B14</b> Die Schwarze Sichel	M:											V	□
	S:											1-4	
<b>B15</b> Im Spinnenwald	M:											W	
	S:											1-3	
<b>B16</b> Der Purpurturm	M:											V W	
	S:											1-4	
<b>B17</b> Der Orkenhort	M:											St W	
	S:											2-5	
<b>B18</b> Kommando Olachtai	M:											V W	
	S:											2-5	
<b>B19</b> Seuche an Bord	M:											St	
	S:											3-7	
<b>B20</b> Tödlicher Wein	M:											St	
	S:											3-7	
<b>B21</b> Fluch des Mantikor	M:											V	
	S:											1-4	
<b>B22</b> Hexennacht	M:											W	
	S:											3-7	
<b>B23</b> Die Bettler von Grangor	M:											St	
	S:											8-11	
<b>B24</b> Die Kanäle von Grangor	M:											St	
	S:											9-12	
<b>B25</b> Das große Donnersturm-Rennen	M:											W	
	S:											10-15	

**Erläuterungen:** Die Abkürzung St. (Stadt) soll auch darauf hinweisen, daß der Meister im jeweiligen Abenteuer eine größere Anzahl von Personen darstellen muß. V (Verlies) bezieht sich auf einen fest umrissenen Handlungsort - in diesem Sinne kann auch ein Schloß als Verlies gelten. W (Wildnis) bedeutet in erster Linie, daß sich die Abenteurergruppe ihre Wege relativ frei wählen kann, daß der Meister also eine Reihe von Zufallsbegegnungen improvisieren muß.

□: nicht mehr lieferbar im Dez. '89; zu einem späteren Zeitpunkt werden weitere Abenteuer aus dem Sortiment genommen.

# Die Abenteuer des Schwarzen Auges im Überblick

Abkürzungen: M = Spieltechnische Anforderungen an den Meister; S = Anforderungen an die Spieler; V = Verlies-Abenteuer, W = Wildnis, St = Stadt; [] = nicht mehr lieferbar

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
<b>A1</b> Die Verschwörung von Gareth	M:											S
	S:											7-12
<b>A2</b> Die Göttin der Amazonen	M:											VW
	S:											7-12
<b>A3</b> Die Insel der Zyklopen	M:											W
	S:											5-10
<b>A4</b> Auf dem Weg ohne Gnade	M:											V
	S:											9-12
<b>A5</b> Verschollen in Al'Anfa	M:											V
	S:											10-14
<b>A6</b> Das Grauen von Ranak	M:											V
	S:											8-12
<b>A7</b> Die Fahrt der Korisande	M:											W
	S:											9-13
<b>A8</b> Der Wolf von Winhall	M:											VW
	S:											10-14
<b>A9</b> Mehr als 1000 Oger	M:											W
	S:											12-16

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>A10</b> Die Seelen der Magier	M:										V
	S:										6-9
<b>A11</b> Elfenblut	M:										W
	S:										11-15
<b>A12</b> Schatten über Traviass Haus	M:										W
	S:										12-16
<b>A13</b> Gaukelspiel	M:										St W
	S:										13-17
<b>A14</b> Im Zeichen der Kröte	M:										W
	S:										8-11
<b>A15</b> Die Insel der Risso	M:										W
	S:										11-15
<b>A16</b> Liebliche Prinzessin Yasmina	M:										St
	S:										2-4
<b>A17</b> Wie Sand in Rastullahs Hand	M:										W
	S:										5-9
<b>A18</b> Der Bund der Schwarzen Schlange	M:										V
	S:										12-16
<b>A19</b> Menschenjagd	M:										W
	S:										1-3
<b>A20</b> Im Traumlabirynth	M:										VW
	S:										10-14
<b>A21</b> Folge dem Drachenhals	M:										VW
	S:										4-7
<b>A22</b> Auf der Spur des Wolfes	M:										VW
	S:										6-9

Erläuterung der Abkürzungen siehe oben

A = Ausbauabenteuer  
B = Basisabenteuer



Gibt die Spielstufe an

# Aus den Magier-Akademien

Die Rubrik für Zauberkundige beschäftigt sich dieses Mal mit einigen Regelerweiterungen und -ergänzungen, die sich aus der Spielpraxis ergeben haben. Wie immer wollen wir die hier beschriebenen Regeln als Vorschläge und nicht als Muß verstanden wissen und hoffen, daß sie etwas mehr 'Wirklichkeitsnähe' ins Spiel bringen, ohne daß dabei die Spielbarkeit leidet.

So, genug der Vorrede, wenden wir uns dem ersten, leider etwas unerfreulichen Thema zu.

Wir sehen uns gezwungen, die Rubrik 'Kleinere und Größere Pannen' auch in diesem Boten fortzusetzen. Waren jedoch *Magierexistenz*, *Monsternacht* und *Druidenfuß* eher kleinere Ärgernisse, so ist die nicht eindeutige Beschreibung des Zaubers BLITZ DICH FIND eine wesentlich ernstere Angelegenheit. Uns ist zu Ohren gekommen, daß der Zauber in seiner jetzigen Form häufig als Vorbereitungsformel eines Kommandounternehmens eingesetzt wird.

Diese zweifelhafte Beliebtheit beruht jedoch großteils auf einem Fehler unsererseits (vielleicht hat sich auch wieder einmal ein Druckfehlerdämon eingeschlichen). Im *Großen Buch der elfmal elfzauber*, Seite 33 muß die Beschreibung des Zaubers richtig lauten:

*Ursprung:* Waldelfenzauber

*Typ:* Kampfzauber

*Name:* **BLITZ DICH FIND - Werde blind!**

*Technik:* Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Formel.

*Zauberdauer:* 1 sec

*Probe:* KL/KL/GE (+MR)

*Wirkungsweise:* Dieser Zauber erzeugt im Bewußtsein des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für zwei Kampfunden blendet und fast völlig außer Gefecht setzt. Der Geblendete kann keine gezielten Kampfhandlungen, Zauber o.a. ausführen, wohl aber zur Verteidigung wild um sich schlagen.

*Kosten:* 5 ASP

*Reichweite:* 7 m

*Wirkungsdauer:* 2 Kampfunden

## Verschollene Formeln wiederentdeckt!

Kommen wir nun zu einem weit erfreulicheren Kapitel: Der Puniner Akademie ist es in langer und mühevoller Forschungsarbeit gelungen, aus einem Haufen verkohlter Pergamente die Beschreibung zweier Formeln zu rekonstruieren, die zum Kanon der *66 verlorenen Sprüche* gehören.

Es wurde jedoch schon länger vermutet, daß Originale jener Formeln in schwarzmagischen Kreisen kursieren, denn auf andere Art und Weise



Die Widderhyäne  
- eine Zurbaran-Chimäre -

wären viele Erscheinungen, die sich in der Nähe von Schwarzmagiern abspielen, kaum zu erklären.

Es handelt sich bei diesen beiden Formeln (die in der Akademie zu Punin eingesehen und studiert werden können), um Zauberei in ihrer widernatürlichsten Form: um das Erschaffen von Golems und Chimären sowie die permanente Erweckung von Untoten. Wir können jedem Magier nur empfehlen, auch weiterhin Abstand von solchen Künsten zu nehmen.

Eine Beschäftigung mit den Formeln zum Zwecke der Beseitigung solchen Übels ist jedoch statthaft und findet die Billigung der meisten Gildenhäuser.

Weitere Grundlagen finden sich in dem Buche "Vom Leben in all seinen natü'r-

liehen und über-natürlichen Formen", welches von dem jüngst dahingeschiedenen Magus Zurbaran von Frigorn verfaßt wurde und von dem eine handschriftliche, illuminierte Kopie in der *Schule der Austreibung* zu Perricum einzusehen ist.

Das Erschaffen von Chimären ist eine fürwahr schwierige Angelegenheit. Zuerst müssen die passenden Tiere beschafft und ruhig gestellt werden, damit sie sich nicht zerfleischen, wenn sie gemeinsam im Heptagramm festgebunden werden.

Angeblich muß den Tieren dann ein Elixier eingepflegt werden, welches ihren Widerstand herabsetzt und sie speziell für den Verwandlungsspruch empfänglich macht.

Die Zauberverwandlung funktioniert auch ohne diese Mixtur (deren Rezept verschollen ist), dann müssen jedoch folgende Zuschläge auf die Zauberverprobe beachtet werden: die höhere Magieresistenz der betroffenen Tiere, der Größenunterschied (ein Zuschlag zwischen 1 und 3 Punkten), der Verwandtschaftsgrad der Tiere (0 bis 7 Punkte, wobei 0 etwa der Paarung Wolf-Hund und 7 zum Beispiel Mücke-Elefant entspricht) und eventuelle Zuschläge für Giftigkeit, Flugfähigkeit oder Feueratem. Alle diese Zuschläge addieren sich.

Wenn ein Spielerheld eine solche Kreatur erschaffen will, sollte er im Rahmen des magisch Vernünftigen bleiben und sich mit dem Meister absprechen. Meisterfiguren sind natürlich nicht an solche Beschränkungen gebunden...

Golems sind um einiges leichter herzustellen, jedoch benötigt man den richtigen Lehm oder große Mengen frischen Holzes (das aus einem Stück bestehen muß), soll die Kreatur nicht sofort wieder zerfallen.

Auf Metalle, Felsgestein oder ähnliche harte Materialien wirkt der Zauber nicht. Rollen Sie einen W6, um den Zuschlag auf die Probe festzulegen. Dieser Wert gilt nun in Zukunft für das verwendete Material.

## Die Formeln

*Ursprung:* Gildenmagie

*Typ:* Verwandlung von Lebewesen

*Name:* **MUTABILI HYBRIDIL - Forme dich, wie ich es will!**

*Technik:* Der Zaubernde muß die zu verwandelnden Lebewesen aneinander festbinden, sie in ein Heptagramm setzen, für sich selbst ein Heptagramm zeichnen, sich hineinsetzen und die Opfer der Verwandlung während der gesamten Zauberdauer fixieren.

*Zauberdauer:* 7 Stunden

*Probe:* KL/GE/KK (+ höchste MR + Modifikator)

*Wirkungsweise:* Dieser Zauber verwandelt zwei unterschiedliche Lebewesen in ein einziges. Aussehen und Fähigkeiten der Kreatur werden in Übereinstimmung mit dem Meister festgelegt. Die Modifikatoren für die Zauberprobe entnehmen Sie bitte dem Abschnitt über Chimären (s.o.).

*Kosten:* 45 ASP für Lebewesen bis Hundegröße, 60 ASP für menschengroße, 100 ASP für Tiere bis Pferdegröße und 150 ASP für größere Lebewesen, davon 1/10 (aufgerundet) permanente ASP.

*Reichweite:* 1 m

*Wirkungsdauer:* permanent

*Startwerte der Zauberfertigkeit:*

Magier -15, Druiden -18, alle anderen magiebegabten Heldentypen -20

*Ursprung:* Gildenmagie (Borbaradianer)

*Typ:* Beschwörung

*Name:* **STEIN WANDLE, TOTES HANDLE!**

*Technik:* a) Der Zauberer formt eine Gestalt aus Lehm oder Holz und setzt sich mit ihr zusammen in ein Pentagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er sie am Kopf und in der Herzgegend.

b) Der Zauberer berührt die Leiche am Kopf und in der Herzgegend und spricht mehrmals die Formel.

*Zauberdauer:* a) 7 Stunden, b) 7 Minuten

*Probe:* MU/CH/KK

*Wirkungsweise:* a) Die Formel haucht einer Lehm- oder Holzfigur Leben ein und verwandelt sie in einen Golem,

b) Die Formel erfüllt eine Leiche mit Lebenskraft und verwandelt sie (je nach Verwesungszustand) in einen Untoten (Leichnam, Zombie oder Skelett). So-

fort nach der Erschaffung muß der Zauberer eine Stufenprobe ablegen. Scheitert diese, so muß er die Kreatur mit einem BANNBALADIN unter seinen Willen zwingen. Mißlingt auch dieser Zauber oder hat der Magier bei der Stufenprobe einen Patzer gewürfelt, so greift die Kreatur ihn an. Beide Arten von Lebewesen sind dem Willen ihres Erschaffers völlig unterworfen. Sie können nur einfachste Anweisungen ausführen.

*Kosten:* a) 3W20 ASP für einen kleinen Golem (etwa Kindergröße), 5W20 ASP für einen Golem in Menschengröße und 7W20 für einen maximal trollgroßen Golem;

b) 5W20 ASP. In beiden Fällen gehen 1W6 ASP permanent verloren.

*Reichweite:* 0

*Wirkungsdauer:* permanent

*Startwerte der Zauberfertigkeit:*

Magier -12, Druiden -15, alle anderen magiebegabten Heldentypen -20

Wir müssen nochmals eindringlich vor der Verwendung solcher Zauber warnen, zieht sie doch in einigen Gegenden schwerste Strafen nach sich und schadet dem Ansehen der Gilde in nicht zu bezeichnendem Maße.

Des weiteren freuen wir uns, berichten zu dürfen, daß der *Hohe Rat der drei Gilden* und die *Magnifizienzen der 33 Schulen und Akademien* in der Frage des weiterführenden Studiums eine Entscheidung gefällt haben:

In Zukunft ist es jedem erfahrenen Magus - gleich welchem Zweig der Arkanen Künste er sich verpflichtet fühlt - erlaubt, ein weiteres Jahr des Studiums auf einer Akademie seiner Wahl zu verbringen und sein Wissen in den dort gelehrt Formeln und Ritualen zu vertiefen. Daß es sich bei dieser Akademie nicht um jene handeln darf, auf welcher der Magus seine Grundkenntnisse erworben hat, versteht sich von selbst.

Dieses Zweitstudium nimmt den Zauberer so in Anspruch, daß er keine Gelegenheit finden wird, sich mit weltlichen Dingen zu befassen. Auch ein Studium anderer Formeln als der angebotenen ist ihm nicht möglich.

Im Spiel bedeutet dies: Ein Magier, der die 10. Stufe erreicht hat, kann sich bei einem der nächsten Stufenanstiege entscheiden, ein weiteres Mal eine der 33 Akademien zu besuchen, um sich mit

den dort gelehrt Zaubern und dem Spezialgebiet der Schule eingehender zu befassen. Diese Ausbildung, die ein Jahr dauert und den Magier 100 Dukaten kostet, ist so zeitaufwendig, daß er keine Talentsteigerungen durchführen kann (die 15 Talentwürfe verfallen) und auch nur Zeit für 10 Versuche zur Steigerung seiner Zauberfertigkeiten (oder eine Erhöhung seiner Astralenergie) findet. Dafür erhält er die in der Beschreibung der Schule angegebenen Steigerungen der Zauberfertigkeiten in den Haussprüchen, die Möglichkeit, die ZF dieser Sprüche in Zukunft um bis zu 3 Punkte pro Stufe zu steigern und einen tieferen Einblick in das Spezialgebiet der Schule - verbunden mit der Möglichkeit, die ZF des Spezialgebiets demnächst um 2 Punkte pro Stufe steigern zu können. Es ist sowohl möglich, eine Schule zu besuchen, die dasselbe Spezialgebiet lehrt, in dem der Magier bereits Erfahrung hat als auch ein zweites Spezialgebiet zu erlernen. Der Besuch von mehr als zwei Akademien ist einem Magier jedoch nicht erlaubt.

Ein weiteres Thema ergibt sich ebenfalls aus der Spielpraxis. Stellen sie sich einmal vor, ein Magier setzt gerade zu einem **DUPLICATUS DOPPELPEIN** an, um sich gegen die Keulenhiebe eines heraneilenden, wütenden Ogers zu erwehren (Zauberdauer 5 sec) - und just in diesem Moment trifft ihn ein Stein, den der Oger auf ihn geschleudert hat. Was passiert nun? Sie werden sicherlich sagen, daß der Magier sich nicht mehr auf seine Formel konzentrieren kann und wahrscheinlich als Mittagessen des Ogers endet. Nun, das wäre eine Möglichkeit - und zweifelsohne nicht die Befriedigendste.

Aber um festzustellen, ob der Zauberer seine Konzentration aufrecht erhalten kann, gibt es noch eine weitere Möglichkeit. Gerade eine solche Situation ist ideal geeignet, um hier eine Selbstbeherrschungsprobe vom Magier zu verlangen, erschwert um die Anzahl der gerade erlittenen Schadenspunkte.

Dies gibt dem Zauberkundigen die Chance, die Zähne zusammenzubeißen und seinen Zauber zu beenden (wenn auch die zu der Probe benötigte Körperkraft meistens nicht zu den glänzendsten Eigenschaften eines Magiers gehört).

Dieser Regelvorschlag gilt natürlich auch für andere Situationen, in denen ein Zauberer in seiner Konzentration gestört werden kann: plötzlich einsetzender

Lärm, aus dem Nichts auftauchende Windstöße, ein Jucken am rechten kleinen Zeh, Schadenspunkte durch FULMINICTUS etc.

Ob bei solchen Störungen ein Zuschlag auf die Selbstbeherrschungsprobe vonnöten ist und in welcher Höhe, entscheidet der Meister. Diese Regelung gilt natürlich auch für Hexen, Druiden, Elfen und Schelme - und sinngemäß natürlich auch für Geweihte, die im Gebet gestört werden.

Ebenfalls von Interesse mag sein, wie viele Zauber ein Magier (Elf, Hexe...) gleichzeitig aufrecht erhalten kann. Ein ARMATRUTZ, ein DUPLICATUS und ein GARDIANUM mögen auch gleichzeitig recht sinnvoll sein - ob dann jedoch noch die Konzentration ausreicht, um einen IGNIFAXIUS zu sprechen, ist eine ganz andere Frage...

Es gibt zwar keine Regelung, die besagt, daß ein Zauberer sich weiterhin auf die Formeln konzentrieren muß, die er einmal auf die Welt losgelassen hat, aber es gibt doch genügend Sprüche, bei denen es unlogisch wäre, wenn sie nicht ständige Konzentration erfordern würden. Diese Zauber sind:

GARDIANUM, HELLSICHT TRÜBEN, VERSTÄNDIGUNG STÖREN, MAGISCHER RAUB, FUROR, BLUT..., HEPTAGON UND KRÖTENI, KRÄHENRUF, SKELETTARIUS, AXCELERATUS, DURCH MARMORSTEIN..., MOTORICUS, ADLERAUG UND LUCHSENOHR, AURIS NASUS, BLENDWERK, CHAMAELIONI, DUPLICATUS, HARMLOSE GESTALT, SCHELMENMASKE, ECLIPTIFACTUS, UNITATIO, ARMATRUTZ, FEUERBANN, IN

SEE UND FLUSS und VISIBILI. Diese Zauber nennen wir 'ruhende Formeln', weil sie sich ohne weitere Konzentration sofort verflüchtigen würden. Alle anderen Sprüche sind 'freie Formeln', die - einmal gesprochen - keinen weiteren Aufwand mehr benötigen.

Wie viele ruhende Formeln ein Zauber-kundiger aufrechterhalten kann, hängt ganz von seiner Klugheit ab: Wir empfehlen, daß ein Zauberer KL-12 ruhende Formeln gleichzeitig kontrollieren kann, mindestens jedoch eine.

Die Anwendung freier Formeln unterliegt keiner Beschränkung. Ein Elf mit KL: 14 kann also sowohl einen ARMATRUTZ als auch einen CHAMAELIONI aufrechterhalten und während deren Wirkungsdauer eine beliebige Anzahl freier Formeln sprechen.

TJR.

## Kleinanzeigen

GESUCHT wird ein aufrechter, gut erhaltener (alle Gliedmaßen und Augen vorhanden) Recke von angenehmem Äußeren und ebensolchen Umgangsformen zwecks Eheschließung. Eigenes Lehen sehr angenehm. Bewerbungen mit ausführlichem Lebenslauf und deutlich erkennbarem Konterfei (garantiert zurück!) per Beilunker Reiter an: Baronat Zweimühlen, z.Hd. Hochgeboren Ragnar Baronin von Zweimühlen. InFragekommende Bewerber werden ggf. zu einer persönlichen Vorstellung gebeten. Bei Chancengleichheit entscheidet ein Schiedsgremium, bestehend aus den Beratern der Baronin, oder auf Wunsch der Kandidaten ein Duell.

*Odie Vertoni, im Auftrage von Hochgeboren Baronin Ragnar*

SUCHE rechtschaffene Leute (insbesondere Boron- oder Rahjageweihete) zur Gründung einer 'Kommission gegen Sklavenhandel und Rauschkrautmißbrauch' mit Sitz in Al'Anfa.

*Gerard Giskan, Rechtsgelehrter*

**Neues DSA-Zine in Vorbereitung!**

Informationen bei:

Redaktion "Der Entdecker"

Sven und André Schulz  
Am Schnepfenrain 21  
6460 Gelnhausen 1

Nachfolgend geben wir (ungekürzt) das Gesuch eines vermutlich orkischen Waffenhändlers um eine Anzeige im Aventurischen Boten wider. Für die Richtigkeit seiner Angaben übernimmt die Redaktion jedoch keinerlei wie auch immer geartete Haftung.

*Mit das nöhtige Respekt fohr ihre Nachrichtendienst, bemerkte ich jedoch eine kleine feier in die Ausgabe von die MonatEffered 13n.H. nr.22. mit Überschrift 'Ramtäten' kam die Behauptung zum vorschain, dahs beispielsweise derg. sklaventot od. der drachentoter nich auf die Markt Weren. ich jedoch, reißender Händler Marisius, Heimat Al'Anfa, habbe 3 sklaventote, 5 drachentoter und glaich 20 komer Wuffspeehre. dazu Befinde ich mich in die läge 3 Hiebdolche zu kriegen, ich hofe, das sie das Gesagte in irer necksten ausgabe erwehnen !*

*Marisius Al'Anfa-West Händler Rarritäten un Wertsachen*

**Spieler** sucht Runde in Mannheim und Umgebung.

Fabian Sosna  
Böcklinstr. 14  
6800 Mannheim 1

SUCHE erfahrene, aufrechte Krieger im Dienste Rondras, die endlich mit dem Ammenmärchen vom 'Basiliskentempel' aufräumen. Blinde bevorzugt.

*RhodonDendron, Geweihter der Rondra, Festum*

ERFAHRENER, weltoffener und fortschrittlicher Kavallerieoffizier sucht neue Dauerstellung in gehobener Position zu angemessener Bezahlung. Anfragen aus Festum und Khunchom zwecklos.

Jergan Radab, Kavalleriehauptmann, z.Zt. Gareth

JUNGE, kräftige Burschen und Mädchen zur Safranernte gesucht. Gute Bezahlung bei nicht zu viel Arbeit in viel frischer Luft.

*Elwine Helborn-Erber, Shamaham*

Kleinanzeigen bitte an unseren Annoncenaquisateur:

Norbert Venzke  
Krokusweg 8  
4000 Düsseldorf 1

# Die Schlacht von Rommilys

Es gibt Zeiten, in denen sich die Einwohnerzahl einer 'aventurischen' Stadt urplötzlich verdoppeln oder gar verdreifachen kann - ein Phänomen, dem der Uneingeweihte ratlos gegenübersteht. Naheliegende Erklärungen sucht er vergeblich: Keinesfalls wird in den örtlichen Kneipen Freibier ausgeschenkt - mitnichten, die Preise für berauschende Getränke wie auch für andere Dienstleistungen des gastronomischen Gewerbes liegen in diesen Tagen stark über dem, was ein Gast in den Städten dieser Region sonst zu bezahlen hätte.

Die Anwesenheit illustrierter Gäste wie Seiner Königlichen Majestät Prinz Brin und seiner liebevollsten Gemahlin Prinzessin Emer, sowie des kaiserlichen Großinquisitors würden zwar einen solchen Volksauflauf durchaus rechtfertigen, scheinen aber auch nicht der wahre Grund für die volksfestartige Stimmung zu sein, die allenthalben die Stadt erfüllt.

Wer sich jedoch schon einige Tage länger in Rommilys (denn von dieser Stadt soll im folgenden die Rede sein) befindet und erlebt hat, wie sich die Bürger schon seit Wochen auf das sportive Ereignis des Jahres vorbereitet haben, weiß Bescheid - für die nächsten sechs Tage und wohl noch lange darüber hinaus wird das am häufigsten verwendete Wort in den Stadtmauern 'Imman' sein, versuchen doch die 'Falken von Rommilys', den im letzten Jahr mühsam durch einen 14:13 Sieg über die 'Kusliker Kavaliere' errungenen Titel des *All-aventurischen Imman-Meisters* gegen 15 andere Mannschaften, die sich im Vorfeld dieser Meisterschaft bereits für die Teilnahme an diesem Turnier qualifiziert haben, zu verteidigen.

Die Plätze im 'Kaiser-Reto-Stadion', das natürlich nicht in der Lage ist, alle Sportbegeisterten aufzunehmen, sind schon seit Monaten ausverkauft. Mühsam muß sich der glückliche Inhaber einer Eintrittskarte seinen Weg durch das Gedränge bahnen, das schon viele hundert Meter vor dem Stadion beginnt: Gaukler, Artisten, Weinverkäufer, Souvenrhändler, anlehnsbedürftige Damen, Wahrsager und andere Scharlatane geben sich ein Stelldichein mit den Sammlern kaiserlicher Münzen, die ihre langen, geschickten Finger überall haben, nur nicht in ihren eigenen Taschen. Doch kommen wir zum sportlichen Ablauf dieses Ereignisses. In den ersten

beiden Tagen des Turniers wurden im Kaiser-Reto-Stadion je vier Spiele des sogenannten Achtelfinales ausgetragen. Die Verlierer wurden wie gewöhnlich mit Buhrufen und Obstspenden des Publikums bedacht und schieden aus dem Turnier aus.

Gar nicht erst angereist waren die (von einer Triefnasenepedemie geschwächten) 'Havena-Bullen', was in ganz Albernica als nationale Katastrophe betrachtet wird. Nicht ganz unschuldig an diesem Fortbleiben dürfte der Wechsel des havenischen Mitteltreibers *Alrik Elwenor*, von seinen Kameraden liebevoll 'Brecher' genannt, zu den 'Kusliker Kavaliere' sein - wir werden von ihm im Laufe des Turniers noch hören.

Der erste Tag brachte keine besonderen Überraschungen. 'Orkan Thorwal' fegte die 'Hornissen Elenvina' mit 28:6 vom Platz, die 'Kusliker Kavaliere' hatten mit den 'Rebellen von Gareth' ein leichtes Spiel (16:7), 'Skorpion Punin' gab dem 'KIB (Kaiserliches Immanbanner) Triumph Perricum' mit 12:8 das Nachsehen, und die 'Festumer Füchse' deklassierten die 'Adler aus Greifenfurt' mit 20:4.

Wie anders da der zweite Tag! Daß die 'Löwen von Arivor' sich in einem bis zum Schluß spannenden Spiel gegen die 'Vinsalter Drachen' die Halbfinalteilnahme, erkämpften, wobei der letzte, von den Löwen nach Abschluß der normalen Spielzeit erzielte Treffer zum 16:15 den Ausschlag gab, lag ja noch im Rahmen des Möglichen, auch daß im darauf folgenden Spiel die teilweise etwas kleinwüchsigen Spieler von 'AraniaZorgan' die Recken von 'Sturmwind Llanka' durch eine großartige kämpferische Leistung mit 13:11 aus dem Turnier warfen.

Aber dann kam die Stunde, in der die Imman-Anhänger von Rommilys in zwei Lager gespalten wurden, wobei den meisten von ihnen Tränen der Trauer und der Scham in die Augen stiegen. Die 'Falken von Rommilys', Verteidiger des Meistertitels und mit bisher acht gewonnenen Meisterschaften und zahllosen anderen Erfolgen einer der ruhmreichsten Imman-Vereine Aventuriens, mußte sich ausgerechnet seinem kleinen Bruder 'Darpatia Rommilys' mit 14:11 geschlagen geben!

"Es ist ein kleines Wunder", gab selbst der übergelückliche Linnert Neesker, Kapitän von 'Darpatia Rommilys' zu,

"nach der 7:0 Führung der Falken schien schon alles verloren, aber dann haben die Zwölf, zu denen ich unentwegt betete, mein Flehen erhört..." Niemand glaubte nach diesem Spiel daran, daß der Tag noch weitere Höhepunkte bereithalten könnte, doch die Zuschauer wurden schnell eines anderen belehrt. Schon bei der Auslosung der Achtelfinalbegegnungen ging ein Raunen durch die Menge, als die Paarung 'Ruhmreich Nostria' gegen 'Edelmut Andergast' gezogen wurde. Aus Gründen der Vorsicht wurden zusätzliche Gardisten zu diesem Spiel abgestellt, mehrere fähige Heilkundige mit ihren Kräutern und Salben angeheuert und die Feldgarde von vier auf zwölf Mann aufgestockt. Man kann davon ausgehen, daß etliche Zuschauer nur deshalb zu diesem Spiel kamen, um endlich 'mal wieder das erregende Knistern von Splitterbrüchen zu hören'. Doch sie wurden bitter enttäuscht, die wahren Freunde des Sports hingegen angenehm überrascht: In einem überaus fairen Kampf, währenddessen der Schiedsrichter nicht einen einzigen körperlichen Verstoß gegen die Regeln zu ahnden hatte, sicherten sich die Andergaster mit 15:12 die weitere Teilnahme an dieser Meisterschaft. Die Vermutung liegt nahe, daß sich beide Mannschaften vorher auf diese Art des Spielablaufs geeinigt hatten, um den Regenten ihrer Heimatprovinzen eine Lehre zu erteilen. Auch bei der Siegesfeier von 'Edelmut Andergast', zu der die unterlegene Mannschaft herzlichst eingeladen war und wo sie dann wenigstens Sieger bei dem beliebten Wettkampf des Bierkrugstemmens blieb, setzte sich diese Verbrüderung fort, sehr zur Freude des Schankwirts, der schon um sein gerade neu erworbenes Mobiliar gefürchtet hatte. Einhellige Meinung aller Beteiligten: ein *ruhmreiches* Spiel, in dem der *Edelmut* triumphiert hat.

Am dritten Tag fanden dann die ersten zwei Begegnungen des Viertelfinales statt. Im ersten Spiel traten die 'Löwen von Arivor' gegen 'Orkan Thorwal' an, wobei erstere versuchten, ihre durch den Kampf und die Siegesfeier vom Vortage bereits stark angegriffene Kondition durch eine besonders rüde Spielweise wieder wettzumachen. Zum ersten Mal während dieser Meisterschaft war die Feldgarde streckenweise überfordert. Die Thorwaler verloren insgesamt acht

ihrer Spieler durch Verletzungen, trugen aber schlußendlich durch ihre bessere Spielanlage (und vielleicht auch durch ihren gekonnten Stockeinsatz gegen die gegnerischen Kniekehlen - 6 Löwen mußten ebenfalls die Hilfe des Heilers in Anspruch nehmen) mit 10:7 den Sieg davon.

Weitaus friedlicher verlief das Treffen zwischen 'Arania Zorgari' und den 'Festumer Füchsen', das zur großen Überraschung aller fachkundigen Beobachter von der letztgenannten Mannschaft mit 13:10 zu ihren Gunsten entschieden werden konnte. Unvergeßlich wird den Zuschauern wohl der Treffer bleiben, den Zоргans Stürmer Comitor Rummige direkt nach dem Seitenwechsel erzielte. Wohl bemerkend, daß Festums Torhüter sich noch außerhalb seines Kastens befand und eben einer Schlachtenbummlerin ein Schweißstücklein verehren wollte, schoß Rummige den Kork mit einem gewaltigen Schlag gut siebenzig Schritt bis kurz vor das Tor der Füchse, von wo aus die Korkscheibe dann gemächlich an den schreckgeweiteten Augen des nachlässigen Schlußmannes vorbei über die Torlinie kollerte. Ein Glück, daß die Füchse dennoch das Spiel gewannen, sonst wäre dem unglücklichen Torsteher wohl von seiner Mannschaft der Hang zur Tändelei ein für allemal ausgetrieben worden. Die 'Kavaliere aus Kuslik' eröffneten dann mit einem Paukenschlag den vierten Tag. Als wären sie immer noch zu tiefst verärgert darüber, daß 'Skorpion Punin' und nicht sie momentaner Besitzer der 'Kaiser-Reto-Trophäe' sind, fegten sie ihren Gegner mit 24:5 vom Platz, wobei sie dem Imman-Team vom Yaquir nie auch nur den Hauch einer Chance ließen.

Ein nicht immer faires Spiel, nach dem einige Skorpione mit arg verbeultem Stachel das Spielfeld verließen. Höhepunkt des Tages war zweifellos das Spiel von 'Darpattia Rommilys' gegen 'Edelmut Ander gast'. Weinselig stimmte die Zuschauermenge "Rommilyser Recken beißen wie die Zecken" an, und 'Darpattia Rommilys' dankte es seinen Anhängern mit einem betont kämpferischen Spiel, in dem kein Schritt Boden preisgegeben wurde und in dem man schließlich 'Edelmut'Andergast', das im übrigen wieder zu seiner rauhen Spielweise zurückgefunden hatte (man kann ja auch nicht jeden schonen), mit 11:10 bezwang. Daß in der folgenden Nacht kaum ein sportbegeisterter Bürger von Rommilys mehr als zwei oder drei Stunden Schlaf abbekam, braucht wohl nicht extra erwähnt zu werden. Der folgende Tag brachte dann aber das Aus für die Lokalmatadoren von Rom-

milys. Mochten sie in den vergangenen Spielen auch noch so tapfer gekämpft haben, nun war ihre Kraft erschöpft, und einem derart übermächtigen Gegner wie den 'Kusliker Kavaliere' hatte man nichts mehr entgegenzusetzen. Hoch anrechnen muß man ihnen allerdings, daß sie trotz des für sie entnervenden Spielgeschehens, das sich fast ausschließlich vor ihrem Torkasten abspielte, auf übermäßige Härte verzichteten. Vielleicht wollte man auch die 'Kavaliere' nicht zu sehr reizen. Es ist ja allgemein bekannt, wie wenig Ehre diese Mannschaft ihrem verheißungsvollen Namen normalerweise macht. Das Endergebnis lautete 13:3.

In der zweiten Begegnung des Tages mußten sich dann die 'Festumer Füchse' der frischen Brise aus dem Norden entgegenstemmen - um es gleich vorwegzunehmen, mit dem Beinamen 'Orkan'



konnte man diese Thorwaler Mannschaft nicht mehr bezeichnen, eher noch als laues Lüftchen. Durch die vielen verletzungsbedingten Ausfälle nach dem Spiel gegen die 'Löwen von Arivor' und unter der heißen Nachmittagssonne im Monat der Rondra stöhnend, wehrten sich die Thorwaler zwar verzweifelt, konnten aber schließlich die 15:11 Niederlage nicht abwenden.

Somit standen die beiden Finalisten fest: Die 'Kavaliere aus Kuslik' gegen die 'Füchse aus Festum'. Da die Füchse am Vortag mit 'Orkan Thorwal' einen wesentlichen schwereren Gegner als das Team aus Kuslik zu bezwingen hatten, standen die Wetten vor Beginn des Spiels zwei zu eins für die Kavaliere. Aber wenden wir uns nun dem eigentlichen Spiel zu. Unter dem tosenden Beifall der Zuschauermassen liefen die Akteure ins Kaiser-Reto-Stadion ein, vorbei an der königlichen Loge, wo ihnen Prinzessin Emer huldvoll zulächelte, drehten eine Ehrenrunde durch das Stadion und nahmen schließlich auf dem Rasenplatz, sofern dieser nach den

vergangenen Spielen diese Bezeichnung noch verdiente, ihre Grundaufstellung ein.

Nach einigen freundlichen Ermahnungen des Hauptschiedsrichters, den Schläger nur nach dem Korkball und keinesfalls nach dem Schädel des Gegners zu werfen, nahm das diesjährige Endspiel um die aventurische Imman-Meisterschaft mit einem kraftvollen Schlag des Festumer Kapitans Odilbert Dalienthin gegen den Korkball seinen Anfang. Bereits in den ersten Minuten des Spiels war zu merken, daß beide Mannschaften offensichtlich durch hitzig vorgetragene Sturmäufe den Zuschauern ein schönes Spiel bieten wollten, was von diesen dankbar mit Applaus für jeden gelungenen Paß, jeden niedergerannten Verteidiger und jeden direkten Vorstoß auf das gegnerische Tor quittiert wurde.

Doch ein solch offenes Spiel bringt auch Gefahren mit sich - die Kavaliere hatten mehrfach ihre Deckung gefährlich entblößt, und Pagol Franzig, einer der Stürmerfüchse, nutzte dies aus, indem er den Kork im Kusliker Tor unterbrachte - 3:0 für die Füchse! Doch nicht allzulange währte deren Freude, denn fast im Alleingang marschierte Alrik Elwenor über das gesamte Feld und egalisierte den Spielstand mit fast genau demselben Endschatz wie zuvor sein Gegner.

Nach diesen Defensivpatzern waren nun beide Mannschaften etwas vorsichtiger geworden, das Spiel flachte etwas ab und wurde zunehmend rauher, obwohl die Feldgarde bislang noch nicht einschreiten mußte. Die Füchse versuchten ihr Glück mit langen Läufen über den linken Flügel, womit sie auch mehrmals Erfolg hatten, während es den Kavaliere nur einmal gelang, die Festumer Abwehr in der Mitte zu durchbrechen und einen Punkt zu holen. 8:4 stand es nach dieser Aktion, und dann hob auch noch ein Festumer Stürmer den Kork über den Kopf des Kusliker Schlußmanns in's

Tor, nein, er brüllte ihn fast hinein! Jetzt stand es 11:4 gegen die unglücklichen Kavaliers. Mit einem Schuß aus 20 Schritt Entfernung holte Kuslik dann kurz vor der Pause noch auf 11:5 auf. In der zweiten Hälfte des Spiels erlebten die Zuschauer dann eine wie verwandelt wirkende Kusliker Mannschaft. Trainierin Arvedua Knochart schien ihren Spielern die Devise: 'Stürmen, stürmen, stürmen!' mit dämonischer Kraft eingeleut zu haben, denn mit einer an Zauberei erinnernden Mischung aus Kraft und Geschicklichkeit, gepaart mit dem Glück des Tüchtigen, wirbelten die Kavaliers nun durch die Abwehr des Gegners und schafften innerhalb des ersten Viertels der zweiten Hälfte durch zwei Dreier-Treffer den Ausgleich zum 11:11, ja, sie übernahmen sogar durch ein Eigentor des unseligen Festumer Schlußmannes die Führung.

Anschließend festigte sich das Spiel der Füchse wieder etwas, fast sah es so aus, als hätten sie ihre konfuse Phase überwunden, denn mit zwei Treffern, einer davon ein Dreier, korrigierten sie den

Punktstand wieder auf 15:12 zu ihren Gunsten. Aber dies sollten ihre letzten erfolgreichen Torschüsse in diesem Spiel sein, denn nun zeigte es sich, warum man Alrik Elwenor von den 'Havena-Bullen' nach Kuslik abgeworben hatte. Seinem Beinamen 'Brecher' alle Ehren machend, marschierte er insgesamt fünfmal (!) unter dem frenetischen Jubel der Zuschauer durch die gegnerische Abwehr und schoß den Kork jeweils aus einer Entfernung von 25-35 Schritt mit einer solchen Wucht ins Tor, daß sich Festums Torhüter nach dem dritten Schuß, der nur knapp an seinem Kopf vorbeizischte, völlig entnervt auswechseln ließ. Die erste sinnvolle Aktion seines Nachfolgers bestand dann im Herausholen des Korkballs aus dem eigenen Torkasten - 'Brechers' vierter Streich.

Als dann beim Stand von 17:15 der Schiedsrichter das Ende des Spiels anzeigte, schmissen die Kavaliers vor Freude ihre Schläger in's Publikum, hieben ihren deprimierten Gegnern aufmunternd auf die Schultern und trugen

ihren 'Brecher' im Triumphzug durch das Stadion, bis zur königlichen Loge, wo er als erster den Meisterpokal aus der Hand Seiner Königlichen Majestät Prinz Brin entgegennehmen durfte. Eins ist sicher - man wird noch lange von diesem Endspiel sprechen, und -wer dabei war- auch von der feucht-fröhlichen Meisterfeier, zu der die Kavaliers alle ihre Anhänger und alle die Mannschaften, die ihnen im Verlauf dieser Meisterschaft unterlegen waren, einluden.

So also endete die Schlacht von Rommilys. Ein ganzes Jahr lang dürfen sich die 'Kusliker Kavaliers' nun mit Fug und Recht als die beste Imman-Mannschaft Aventuriens bezeichnen, bis dann in ihrer Stadt die nächste Meisterschaft ausgetragen wird. Bleibt noch zu bemerken, daß die Zahl der gemeldeten Diebstähle und der festgestellten tätlichen Ausschreitungen erstaunlich gering war. Hierfür gilt der Dank aller aktiven und passiven Teilnehmer den sportbegeisterten Bürgern von Rommilys, die dieses Turnier wirklich vorbildlich organisiert haben.

N.V.

## Aus den Provinzen

### Festum

Die unseren Lesern spätestens seit der Ausgabe Nr. 21 hinlänglich bekannte Schöpferin extravaganter Kreationen für die modisch interessierte Damenwelt, 'Bonnie' Brendan Barley, verblüffte dieser Tage selbst ihre treuesten Bewunderer durch ihre mehr als seltsame Gewandung.

\*: vngetan mit einem bronzenen Harnisch, effiem Bronzehelm, bronzenen Arm- und Beinschützern - kurzum, mit einer Vollrüstung aus solider, polierter Bronze, schleppte sie sich mehr, als sie ging, zu einem Empfang im Hause des bornländischen *Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin und Persanzig*. Wären da nicht die himmelblauen, purpurfarbenen und apfelgrünen Seidentücher gewesen, mit denen Frau Barley diesem 'leichten Ausgehanzug' ihre eigene, ganz persönliche Note gegeben hatte, hätte sie wohl kaum jemand erkannt.

So aber wurde schnellstens ein metallverstärkter Sessel als Ruheplatz für die doch ziemlich erschöpft wirkende Modeschöpferin herangebracht, und als bald begannen ihre Bewunderer, die selbstverständlich auch unter dieser er-

lesenen Gesellschaft zu finden waren, Frau Barley mit Fragen bezüglich ihrer atemberaubend innovativen Bekleidung zu bestürmen.

Selbstbewußt und gelassen wie immer gab sie Neugierigen wie auch den bei solchen Gelegenheiten stets vorhandenen Spöttern zur Antwort: "Das esoterische Metall der edlen Bronze schafft in Verbindung mit den es umhüllenden Tüchern in den Farben der göttlichen Erdmagie die wohltuende Aura, aus der der moderne aventurische Künstler die Kraft zieht, die ihm durch die Anfeindungen und Fährnisse des beschwerlichen Daseins hilft. Und außerdem schützt es vor toten Drachen."

Mit diesen rätselhaften Worten erhob sie sich, hilfreich unterstützt von zwei Verehrern und taumelte durch den Saal auf das liebevoll aufgebaute Büffet zu, welches alsbald unter ihr zusammenbrach, da sich die Spitze ihres Bronzeschuhs an einer Teppichkante verfangen hatte.

Die Gesetze der Schwerkraft erwiesem sich jedoch als gnädig und bescherten der Dame eine relativ weiche Landung zwischen Angbarer Käse und Premier Plattbutt in Weißwein-Marinade.

N.V.

### Gareth/Thorwal

Im Zuge der Verhandlungen zu einem Nichtangriffspakt zwischen den Staaten des Mittelreiches und Thorwal sind in Prem zwei ehemalige kaiserliche Steuereintreiber aus langjähriger Haft entlassen worden.

Die beiden ehemaligen Beamten waren im achten Jahre der Regierungszeit unserer Allergöttlichsten Magnifizenz, Kaiser Hal I. von Gareth, wegen angeblicher Spionage und '*...der Unverfrorenheit, vom freien Staat Thorwal Tribut zu fordern...*' (Zitat aus der Urteilsurkunde) zu lebenslänglicher Kerkerhaft verurteilt worden.

Die beiden Heimkehrer erzählten jedoch allen Erwartungen und Gerüchten zum Trotz von zwar rauen, aber doch recht annehmbaren Haftbedingungen, so z.B. zu keiner Zeit eine durchgeführte peinliche Befragung, reichliches und gutes (?) Essen, wöchentlich frisches Matratzenstroh, jeden Monat ein Vollbad, eine saubere Latrine, jeden Tag Auslauf in der Stadt (natürlich unter strenger Aufsicht, versteht sich) sowie fröhliche Würfelspiele und gegenseitiges Witzerezzählen mit den Wächtern. Diese uns

vollkommen unbekanntem Zustände erscheinen uns äußerst suspekt, wird doch so die als Strafe gedachte Haft beinahe schon zu einem Vergnügen !

Inzwischen hat sich herausgestellt, daß der jüngere der beiden Regierungsangestellten ein entfernter Verwandter unserer allergnädigsten Kaisergemahlin, unserer lieben Frau Alara, ist.

Als Gegenleistung sollen nun alsbald sämtliche thorwalischen Häftlinge aus den Kerkern des Mittelreiches entlassen werden.

Die seit kurzer Zeit kursierenden Gerüchte, wonach die Verträge mit Thorwal nur geschlossen wurden, um einen der letzten noch lebenden Verwandten unserer guten Kaiserin freizubekommen, wurden auf unsere Anfrage am Hofe hin auf's allerschärfste dementiert.

FD I C.L.

#### Perricum

Wegen des hohen Aufkommens von aranischen Übersiedlern in die Hafencity wird die Neugründung einer Ansiedlung außerhalb der Mauern erwogen Arbeitstitel für das Projekt: Trabantenstadt...  
U.K.

#### Aus der Redaktion

Zu dem in unserer Ausgabe Nr. 23 erschienenen Artikel über den kläglich gescheiterten Versuch des Mechanicus Aurelius von Havena, es den Vögeln gleichzutun und sich durch das uns Menschen ungewohnte und von den Göttern nicht zugedachte Element der Lüfte zu schwingen, erreichte uns ein Kommentar seines berühmten Kollegen Leonardo, den wir dem geneigten Leser nicht vorenthalten wollen:

Geehrte Herren der Redaktion des Aventurischen Boten!

Ich habe mit großem Interesse den in der letzten Ausgabe ihres Magazines veröffentlichten Bericht über den mißglückten Versuch meines werten Kollegen Aurelius, ein Luftschiff zu bauen und in Betrieb zu nehmen, gelesen.

Besonders erstaunt war ich jedoch über den letzten Absatz des Artikels, in dem fälschlicherweise behauptet wird, meine letzte Konstruktion selbigen Zweckes sei '...nach einer luftigen Reise von mehreren hundert Schritt auf einer Lagerhalle niedergegangen' und hätte '...ihr Dach eingedrückt'.

Dieser infamen Lüge muß sofort die Luft abgelassen werden ! Es handelte

sich bei der verwendeten Konstruktion um einen Flugapparat des Typs 'LWH Prinz Brin I.'.

Das sogenannte 'Eindrücken' des Daches des benannten Gebäudes war eine planmäßig vollzogene Landung, die einzig und allein daran scheiterte, daß das alte Haus nicht mehr besonders stabil war und unter der Last meines Apparates einstürzte!

Die 'mehreren hundert Schritt' waren die knapp 1,2 Meilen von meinem Werksgelände im Sumpfland außerhalb Havenas bis zum Landekreuz auf dem Dach meiner alten Lagerhalle an der Hafencitystraße.

Der Rest der Konstruktion war voll funktionstüchtig, was schon eine Vorstudie zum 'Prinz Brin I.', das bereits 5 v.H. von mir selbst konstruierte und auf den klangvollen Namen 'Levitron' getaufte Gefährt bewiesen hat. Es konnte 150 Schritt hoch fliegen und sich immerhin bis zu zwei Stunden und dreißig Minuten in der Luft halten ! Es wurde ursprünglich für Kaiser Retos Späher gebaut, die damit die feindlichen Truppenstellungen ausspionieren sollten. Der Kaiser verwarf jedoch bald diesen Plan aus mir bis heute unbekanntem Gründen.

Schon zu Kaiser Retos Zeiten habe ich mit meinem werten Konkurrenten Aurelius lange Streitgespräche über die Möglichkeit des Antriebs solcher aeronautischen Apparate geführt. Nun hat er wohl aller Welt bewiesen, daß seine Ansicht, dies mit menschlicher Muskelkraft tun zu können, falsch ist, und allein die meinige, eine solche Konstruktion mit der Kraft des heißen Wasserdampfes voranzutreiben, möglich ist.

Ich bitte also darum, ihre Behauptungen über die Funktionslosigkeit meiner Apparate, die zugegeben noch nicht ganz ausgereift sind, zu widerrufen.. (Pah! - die Red.) Bedauerlicherweise hm mir Seine Allergöttlichste Magnifizenz, Kaiser des Mittelreiches, etc., Hal I. von Gareth - Praios schütze ihm und gebe ihm Erleuchtung - in seinem Dekret vom 12. Rahja im elften Jahre seiner allergöttlichsten Regierungszeit untersagt, weiterhin an solchen Projekten zu arbeiten.

Falls es Euch vielleicht in den Sinn kommen sollte, über etwas Vernünftiges und Sinnvolles wie z.B. meine neue mehrbolzige Schnellfeuerarmbrust 'Kalaschniwitz' zu berichten, wendet Euch bitte an folgende Adresse:

LEONARDO  
-Ideen und Realisationen -  
Havena / Albernica

F.Dietz / C.Ludwig

## Achtung!

Abos ab Nr.20 sind mit Erhalt dieser Ausgabe beendet.

Das Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben. Die einstellige Zahl oben rechts auf Ihrem Adress-Aufkleber sagt Ihnen, bis zu welcher Ausgabe Sie den Boten geliefert bekommen: Steht dort eine 0, bekommen Sie ihn bis Nr.30, bei einer 1 bis Nr.31 usw.

Technisch werden Abo-Verlängerungen und Neu-Abos vom Verlag gleich behandelt. Der Abo-Auftrag muß spätestens 4 Wochen vor Auslieferung des nächsten Boten vorliegen, sonst beginnt Ihr Abo erst mit der übernächsten Ausgabe.

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 10,- (inkl. Mwst u. Zustellgebühr).

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGEN

- Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 8057 Eching

Den Betrag von DM 10,- habe ich auf das Konto 698 500 der Bayerischen Vereinsbank in München überwiesen.

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abos ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel+Freizeit schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Jässt genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ein Abo-Auftrag, der nicht von einer Zahlung begleitet ist, kann nicht bearbeitet werden. Bitte Adresse auf Coupon und Scheck/Zahlanweisung deutlich schreiben! Danke.