

# Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen de» Mittelreiche» sowie die Linder Nostria und Anergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magjergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und

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

nach Ablauf mehrer 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: Wer wie ein Ork nicht lesen kann, sieht sich nur die Bilder an!

Schutzgebühr:  
DM 2,-,-

Phex, 14n.H.

27

## Gleißender Stahl

Viele Waffen gibt es, die der wohl ausgebildete und geübte Krieger in der Stunde des Kampfes verwenden kann - keine davon ist ähnlich hochgerühmt und legendenumwoben wie das Schwert.

Die Heldensagen geben ihm unterschiedlichste Namen - das blitzende Blatt, die treue Klinge, der scharfe Stahl -, die alle von der Hochachtung der Krieger gegenüber ihrer Waffe zeugen. Umso bedauerlicher ist es, daß so mancher Kämpfer seine alte Waffe zwar gut kennt, beim Kauf einer neuen aber von gerissenen Kaufleuten über das Ohr gehauen wird und Phex über Rondra triumphiert, weil Hesindefernab weilt - oder, um es prosaischer auszudrücken: Viele haben keine Ahnung von den Unterschieden zwischen den Schwertern verschiedener Herkunft.

Mit diesem Mißstand soll diese *Kleine Klingenkunde* endlich aufräumen! Lest darum, edler Krieger (oder laßt Euch vorlesen), was der Gelehrsamkeit über Schwerter bekannt ist.

An erster Stelle steht beim Schmieden natürlich das Material. Zwar gibt es

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich

### Impressum

Herausgeber:  
Schmidt  
Spiel+Freizeit GmbH  
Preisinger Str. 29  
8057 Eching  
Redaktion:  
U. Kiesow, N. Venzke  
Mitarbeiter dieser Ausgabe:  
F. Hagedorn, I. Kramer,  
U. Kulow-Lehmkuhler, A.  
Loosen, J. Raddatz, M. Steller  
Illustrationen:  
Nicolas Bau,  
Susie Michels

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

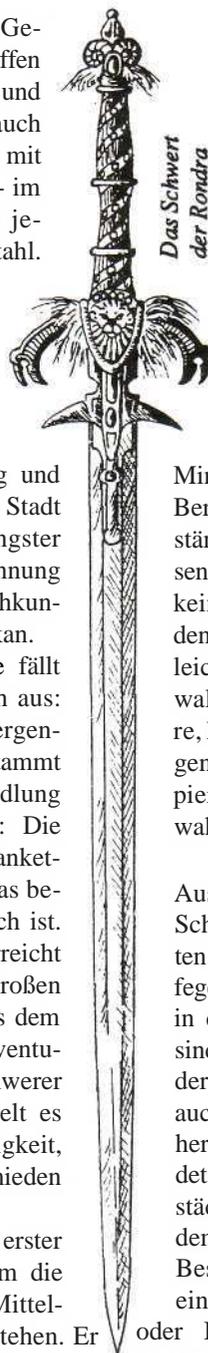
**Das Schwarze Auge**  
Fantastische Fantasie-Spiele

heute immer noch abgelegene Gegenden, in denen angeblich Waffen aus Bronze hergestellt werden, und man sieht von Zeit zu Zeit auch Druiden aus dem Zwergenvolk mit Schwertern aus diesem Metall - im Großen und Ganzen gesehen jedoch sind alle Schwerter aus Stahl.

In Aventurien gibt es mehrere Regionen, in denen guter Stahl hergestellt wird: Die beiden wichtigsten sind der Raum Kosch/Nordmarken und die Insel Maraskan, doch müssen auch Uhdenberg und Prem erwähnt werden. Die Stadt Khunchom verdankt ihre in jüngster Zeit aufstrebende Stahlgewinnung vor allem den zahlreichen sachkundigen Flüchtlingen aus Maraskan.

Die Qualität dieser Rohstähle fällt allerdings recht unterschiedlich aus: Wenn man den legendären Zwergenschwert einmal ausklammert, stammt das am besten zur Stahlveredlung geeignete Erz von Maraskan: Die Gruben und Hütten der Maraskankette bringen ein Metall hervor, das besonders leicht, fest und elastisch ist. Einen guten zweiten Platz erreicht der Stahl aus dem Tal des Großen Flusses: Er ist der übliche, aus dem die Mehrzahl der Waffen Aventuriens besteht. Geringfügig schwerer als der maraskanische, mangelt es ihm ein wenig an Geschmeidigkeit, doch kann das von guten Schmieden leicht ausgeglichen werden.

Der Uhdenberger Stahl ist in erster Linie bedeutsam, weil aus ihm die meisten Waffen nördlich des Mittelreichs und des Bornlandes bestehen. Er ist sehr gut schmiedbar, neigt aber dazu,



den Kämpfer bei hoher Belastung im Stich zu lassen und zu brechen - "Goblinstahl", wie ihn erfahrene Krieger und Waffenhändler abfällig nennen.

Der Stahl aus Prem schließlich ist dafür bekannt, daß er von vielen Thorwaler Waffenschmieden ausschließlich verwendet wird - aber auch ausschließlich von diesen. Denn er ist der Stolz der Swafnirkinder, die ihre

Minen und Hütten in den Thorwaler Bergen nur unter schwierigen Umständen betreiben können. Ohne diesen Lokalstolz gäbe es vielleicht keine Waffen aus Premier Stahl, denn er ist ziemlich spröde und nicht leicht zu schmieden - doch die Thorwaler bevorzugen ja ohnehin schwere, klobige Äxte und Zweihänder gegenüber schlanken Degen und Rapiere, die sich aus Premier Stahl fürwahr nicht anfertigen lassen.

Aus dem Rohmaterial stellen nun die Schmiede in den Dörfern und Städten Klingen her, wobei die Schwertfeger der größeren Städte natürlich in der Regel erfahrener und besser sind als Dorf schmiede, die zwischen der Pflugschar und dem Hufeisen auch gelegentlich ein Kurzschwert herstellen. Die besten Schmiede findet man in Residenz- und Garnisonsstädten, doch sind die Preise auch dementsprechend.

Besondere Berühmtheit genießen einige Orte, die mit dem Rondra- oder Ingerimmkult näher verbunden sind: In Wehrheim, dem "Heerlager des

Neuen Reiches", sind die Waffenschmieden zahlreich und exzellent, ebenso in Perricum, wo der Oberste Tempel der Rondra steht und das "Schwert der Schwerter" residiert

Arivor, die Hauptstadt der gleichnamigen Erzkastellanei des Alten Reiches, beherbergt nicht nur den Erzherrscher, der zugleich Rondrapriester und Ordenshochmeister der Ardariten ist, sondern auch den bekannten Waffenschmied Meister Saladan, dessen Künste weithin gerühmt werden und der angeblich bei den Zyklopen seiner Inselheimat gelernt haben soll.

Ebenso begehrt sind im Mittelreich aber Schwerter aus Angbar: Sie sind nicht nur fast gleich gut und dabei ein wenig preiswerter, sie stammen dazu noch häufig aus Zwergenhand und gelten darum als besonders verlässlich.

Die Schwerter Maraskans schließlich zählen zu den besten überhaupt, wenn auch in letzter Zeit, insbesondere nach der Rückgewinnung der Insel für das Kaiserreich, immer mehr Waffenschmiede zweifelhafter Befähigung nach Tuzak und Jergan auswandern, um dort mit dem guten Namen und schlechten Klingen ein Vermögen zu machen, indem sie Schwerter zweifelhafter Qualität an unkundige Abenteurer und Reisende verhöckern.

Doch die echten traditionellen Schmiede der Insel stellen auch heute noch Klingen her, deren Leichtigkeit und Eleganz von kaum einer anderen übertroffen werden kann: Bestes Beispiel ist das lange, schlanke und unweigerlich tödliche Tuzakmesser.

Ebenso stammten die ersten der gebogenen Reitersäbel der Steppen und Wüsten von den Schmieden Tuzaks und wurden nur nach dem wichtigsten Einfuhrhafen "Khunchomer" genannt, heute aber werden sie auch in der Stadt selber und an vielen anderen Orten hergestellt, nirgendwo aber so exquisit wie auf Maraskan.

Ein Wort noch zum geheimnisvollen Zwergenstahl: Es ist ein weitverbreiteter Irrtum, daß alle Zwerge Waffen aus diesem Metall besäßen. In Wirklichkeit sind ihre Schwerter meist aus Angbarer Stahl - der echte Zwergenstahl hingegen ist überaus selten und auch von Angehörigen des Kleinen Volkes begehrt.

Man schreibt ihm Eigenschaften wie enorme Leichtigkeit und Elastizität zu, aber auch eigentlich nicht erklärbare Dinge wie Treffsicherheit und antimagi-

sche Eigenschaften - so sollen etwa echte Zwergenwaffen durch Stein schneiden und wie Lykanthropentöter wirken.

Damit wären wir beim weiten Feld der Sagen und Legenden um Schwerter allgemein und um einzelne, herausragende Exemplare.

Viele Krieger glauben zum Beispiel, daß Schwerter klirren und aus der Scheide fallen, wenn der Träger in Gefahr gerät oder stirbt. Vergleichbar ist hier die Überzeugung mancher Scharfrichter, daß ihre Richtschwerter vor Durst schreien und knirschen, wenn eine Enthauptung bevorsteht

Wie etwa Angbarer Schwertern besondere Treue zugeschrieben wird, glauben manche Kämpen an den Blutdurst Maraskaner Klingen. Dies, mag mit den Gerüchten über angeblich extrem grausame Riten der maraskanischen Priester oder dem hohen Blutzoll bei der Rückeroberung der Insel zusammenhängen.

Wie sich berühmte Krieger aus der Masse der namenlosen Klingenschwinger emporheben, so gibt es auch eine Reihe von Waffen, die einen Ruf und eine Geschichte haben. Einige davon wollen wir hier nun vorstellen:

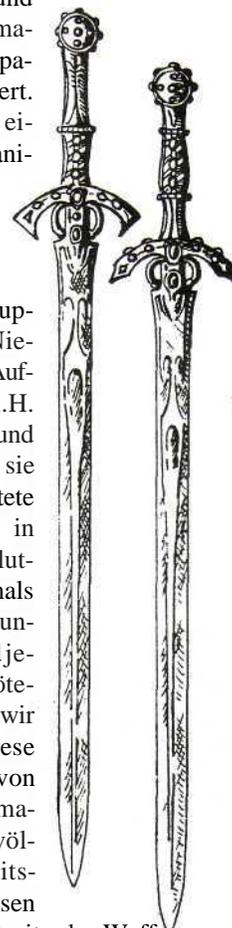
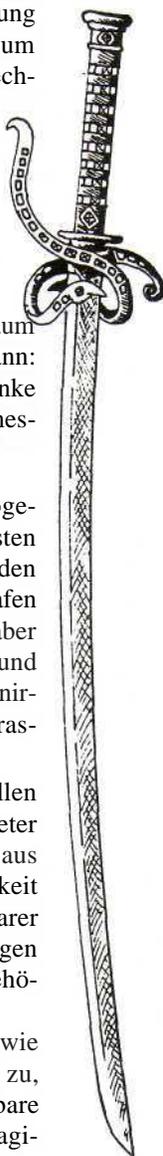
Viele Gerüchte umgeben Silpion, das Schwert Kaiser Retos (*links*). Es ist ein großes, reich mit Diamanten verziertes Tuzakmesser von überragender Schärfe und Eleganz. Geschmiedet wurde es vor vielen Jahrzehnten in Tuzak von Meister Griomacón. Als die Kaiserlichen Geschwister ihren Vetter Prinz Reto quasi in die Verbannung als Gesandten nach Maraskan schickten, heiratete er dort die Erbin des Königs, Prinzessin Damaris von Maraskan.

Das Schwert Silpion erhielt der Prinz als fürstliches Hochzeitsgeschenk. Jahre vergingen, in Tuzak wurde unser geliebter Kaiser Hal geboren, und Reto kehrte auf das Festland zurück. Aber einige Jahre später kam er wieder nach Maraskan, diesmal, um für die Rechte seiner ererbten Gemahlin zu kämpfen - und Sil-

pion nahm bei der Erstürmung Tuzaks das Leben seines Schöpfers Griomacón und tötete bei der Schlacht von Jergan Retos Schwiegervater.

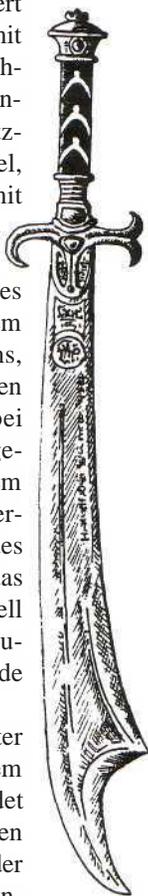
Seit dieser Zeit hält sich das Gerücht, daß die lange Klinge Unheil erzeuge - und wenn auch die Dämonologen des Hofes keinen Beleg für diese Behauptung gefunden haben, so ist es doch eine Tatsache, daß bislang viele, die mit Silpion zum Ritter geschlagen wurden, im darauffolgenden Gefecht umkamen. So stark ist dieser Aberglaube, daß manche verdienten Kämpfen lieber flohen, als sich von Kaiser Reto ehren zu lassen. Heute wird Silpion nur selten in der Öffentlichkeit gezeigt - eigentlich nur zu hohen Festtagen wie etwa am Jahrestag der Jerganschlacht. Und ein anderes Gerücht sagt, daß Seine Magnifizenz danach das Schwert wieder in den tiefsten Gewölben des Schatzhauses verbergen läßt.

Ebenfalls eng mit der maraskanischen Geschichte verbunden sind die beiden Klingen des "Schwertkönigs", Graf Raidri Conchobairs von Winhall. Es sind edle Schwerter aus blitzendem Stahl, die Griffe und Parierstangen mit maraskanischen Blutopalen kostbar verziert. Auch sie tragen eigentlich maraskanische Namen, bekannt geworden sind sie jedoch unter denen, die ihnen die Reichstruppen während der Niederschlagung des Aufstandes von 2 n.H. verliehen: "Gift" und "Galle" wurden sie genannt, gefürchtete Schwesterklingen in den Händen der Blutzwillinge, die damals die Maraskankette unsicher machten und jeden Kaiserlichen töteten. Wenig wissen wir darüber, wie diese Wegelagerer - die von der verstockten maraskanischen Bevölkerung als "Freiheitskämpfer" gepriesen werden - in den Besitz der Waffen gelangt sind. Legenden von verborgenen Schmieden, in denen exzellente Waffen



für einen Aufstand produziert werden, sind ebenso unwahrscheinlich wie das Gestammel mancher Tuzaker und Boraner Geschichtenerzähler, nach denen die Blutzwillinge von Rur und Gror selbst zu den Schwertern geleitet wurden. Wie dem auch sei - Graf Raidri bezwang die Banditen und eroberte die beiden Schwerter, die er heute noch trägt - und Gift und Galle tragen so, beidhändig geführt von einem wackeren Streiter für Kaiser, Reich und Recht, zur Aufrechterhaltung der göttlichen Ordnung bei. Ein in Albernia verbreitetes Wort sagt, daß Funken springen und Rondras Blitze zwischen den Klingen zucken, wenn der Schwertkönig sie schwingt.

Vielleicht das beste Schwert im Reich des Kalifen, mit Sicherheit aber das berühmteste ist Esravun, der Khunchomer des Mautaban. Letzteres ist ein Name oder Titel, der sich am ehesten mit "Vollstrecker" widergeben läßt. Im Kalifat nämlich ist das Amt des Scharfrichters bei weitem nicht so verrufen wie bei uns, nein, der Henker zählt zu den geachtetsten Personen bei Hofe und unterhält ein eigenes Gefolge mitsamt einem Harem - den letzteren allerdings nur aus Gründen des Prestiges, wird doch das Scharfrichteramt traditionell mit einem kräftigen Eunuchen aus dem Mohalande besetzt



Esravun nun ist ein breiter Krummsäbel von gut einem Schritt Länge, geschmiedet wurde er dem Vernehmen nach aus dem Eisen der Himmelssteine, die vor langer Zeit Alt-Selem zerstörten. Und dieselben vernichtenden Eigenschaften besitzt er immer noch: Er trennte nicht nur so manchem Übeltäter den Kopf vom Leib, sondern vermag auch im ehrlichen Kampf Rüstungen und Waffen zu durchschneiden.

Denn der Mautaban vollzieht traditionell das Todesurteil nicht nur an vom Büttel festgehaltenen wehrlosen Gefangenen. Dazu kommt noch, das der Beherrscher der Gläubigen seinen Vollstrecker auch an der Spitze von Kriegen gegen Aufrührer und Banditen ausschickt, über die das Todesurteil in

Abwesenheit gefällt wurde. Und so zittern alle Untertanen des Kalifen, wenn bei ihnen ein hochgewachsener braunhäutiger Mann mit schriller Stimme und einem Khunchomer an der Seite auftaucht. Wie sagt doch ein Sprichwort der Wüstensöhne: "Wen der Mautaban jagt, der ist tot - vielleicht weiß er es nur noch nicht..."

Ein Schwert von ähnlich schlechtem Ruf ist Rabenfeder, eine leicht gebogene Waffe im Besitz des Tar Honak von Al'Anfa. Die Klinge ist völlig schwarz und glanzlos, der Griff verziert mit gleißenden Nachtsteinen. Rabenfeder ist das Meisterwerk des Saladan von Arivor und wurde dem Patriarchen als Geschenk überreicht. Bisher wurde sie nur selten im Kampf gesehen, doch die wenigen Male haben zur Legendenbildung ausgereicht: So glaubten erfahrene Kämpfer die Waffe Totenlieder singen zu hören, auch heißt es, daß jede noch so kleine Verwundung durch Rabenfeder zum baldigen Tod des Verletzten führt: Sei es durch Starrkrampf oder Wundbrand - Boron bekommt sein Opfer, und weder Medizin noch Heilzauber scheinen helfen zu können.

Kommen wir nun zu einem weit angeseheneren Schwert, das geradezu als Inbegriff der guten Waffe gilt: Die Rede ist natürlich vom Talisman der Rondra (siehe Titelseite), der in Perricum aufbewahrt wird. Dieser Zweihänder ist mit Rubinen und Rotgold reich geschmückt und unbekannter Herkunft - vermutlich aber ist es ohnehin den Sterblichen nicht gestattet, den Ursprung einer Götterwaffe ergründen zu wollen, die der Überzeugung mancher Rondragläubiger nach sogar von der Göttin selbst geführt wird.

Nach Berichten aus Altzoll, die aus der Hauptstadt der Trollzacken zu uns gelangten, ist seit kurzem auch eine Waffe aus echtem Zwergenstahl in den Händen eines Menschen: Landgraf Golambes von den Trollzacken ist der Besitzer eines Schwertes, das entgegen allen bisherigen Gerüchten durchaus in der Grö-

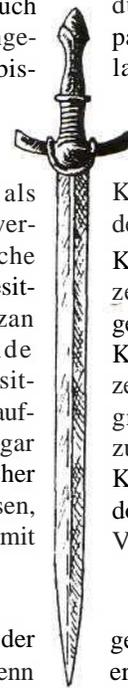


ße dem Gebrauch Menschen angeboten doch die bistauchten kostbaren Zwergenwaffen Schwere Dolallenfalls als gebraucht werden. Die fragliche von ihrem Besit-Namen Azzan hervorragende Schäften besitzt taugt sie auf-Herkunft sogar fung magischer etwa Werwesen, ehe Berichte mit trachten.

Nun wird sich der fragen, wie denn legendäre Waffe kann... Der Antworten gibt es dreierlei: Zum einen ist es jedem unbenommen, eine der aufgeführten Waffen erwerben zu wollen - sei es durch Kauf oder als Turniergewinn. Ob es allerdings besonders ratsam ist, Graf Raidri Conchobair oder Seine Allergöttlichste Majestät herausfordern zu wollen oder aber im Hohetempel der Rondra in Perricum mit ein paar Dukaten zu klimpern, diese Frage sollte sich jeder selbst beantworten...

Die zweite Möglichkeit ist zugleich die langwierigste: Wer eine vielgerühmte Waffe besitzen will, muß einfach durch seine eigenen Taten dafür sorgen, daß man von seinem Schwert und dessen Besitzer spricht. Auch das beste Schwert macht einen Mangel an heldenmäßiger Gesinnung und Tapferkeit nicht weß. Schließlich sei aber auch darauf hingewiesen, daß es verschiedene Schwerter gibt, die seit geraumer Zeit verschollen und damit herrenlos sind. Wem es gelingt, eine dieser Waffen zu finden, kann sich getrost als ihr Besitzer betrachten: Hier sollte etwa Grimring erwähnt werden, ein Zweihänder von weitgerühmter Qualität und Kampfkraft. Die Klinge entstand in der Werkstatt eines Zyklopen und kam in den Besitz des damaligen Seekönigs von Hylailos. Lange Zeit benutzte sie Dirimethos der Reiche zur Abwehr von Piraten, bis er selbst einem Angriff zum Opfer fiel.

Und so gelangte die Waffe in die Hände des Thorwalerhetmanns Hyggelik des Großen, der ihr den heutigen Namen gab. Die Nordländer singen viel von



durch einen paßt ist - konnlang aufgeba ren fen nur als ehe oder Kurzschwerter den.

Klinge wurde zer auf den getauft und soll Kampfeigenzen. Angeblich grund ihrer zur Bekämpfung-Kreaturen wie doch sind sol-Vorsicht zu be-

geneigte Leser er an eine solch ge l a n g e n

seinen Taten und Gefechten, so etwa von der Brandschatzung Mengbillas, bei der Grimring viele der Einwohner tötete oder von Zusammenstößen mit Seeungeheuern, bei denen Grimring einmal gar einem Seedracken den schweren Kopf abgeschlagen haben soll. Schließlich aber zog Hyggelik ostwärts, um hoch am Bodir Orks zu jagen - eine Fahrt, von der er nicht mehr zurückkehrte. Wenig vorstellbar ist es, daß solch ein Held den feigen Schwarzpelzen unterlegen sein kann; doch er und sein Schwert Grimring sind verschollen. In letzter Zeit allerdings verdichten sich Gerüchte, nach denen Grimring in der nicht minder gefährlichen Stadt Phexcaer gesehen wurde.

Eine andere bekannte Waffe, deren Verbleib unklar ist, trägt den Namen Mursil. Geschmiedet wurde dieser reichgeschmückte Entersäbel auf Maraskan als Teil der Ausrüstung eines hohen Offiziers der Kriegsflotte. Doch schon nach kurzer Zeit lief das Schiff südlich von Thalusa auf ein Riff, der Säbel ging verloren - nur um wenig

später in Thalusa wieder aufzutauchen. Mitglieder der Schiffsbesatzung erkannten ihn und erwarben Mursil für eine hohe Summe bei einem Trödler. Doch etwas später wurde er ihnen wieder gestohlen.

Das Schwert gelangte danach auf undurchsichtigen Wegen nach Charypso, wo es von einem örtlichen Korsarenhauptmann geführt wurde. Nach der Zerstörung der Stadt durch die Waldmenschen Altoums vor etwa 200 Jahren schließlich verliert sich seine Spur im Altoumer Urwald. Generationen von Schatzsuchern haben es nicht aufspüren können.

Der Grund für die eifrige Suche nach der Waffe ist weniger ihre eigene Qualität - wenn Mursil auch die vielleicht beste Waffe ist, die je von einem Seeoffizier geführt wurde - sondern die alte Überlieferung, nach der im Griff des Säbels der Lageplan eines Schatzes zu finden ist, der von dem Offizier vermutlich im maraskanischen Urwald verborgen wurde, um ihn den damals häufigen Adelsfehden (die sich manchmal nur wenig von Raubzügen unterschieden) zu ent-

ziehen. Ob das Pergament nach so langer Zeit im Urwald aber überhaupt noch lesbar ist, kann durchaus bezweifelt werden.

Schließlich muß unbedingt noch kurz das Löwenschwert erwähnt werden. Diese Waffe, ein prächtiger Rondrakamm, stammt aus Zyklopenhand und war im Besitz des Rondratempels von Neetha. Als die Heere der Novadis die Brücke über den Chabab stürmten, war es die als Heilige verehrte Geweihte Thalionmel, die die Wüstenkrieger mit dem Löwenschwert in der Hand zurücktrieb, bis sie zusammen mit Hunderten Novadis in den aufgewühlten Fluten des Flusses versank.

Die Suche nach der als heilig angesehenen Waffe gehört wie das Bad im Chabab zum ständigen Programm einer Pilgerfahrt nach Neetha, doch hat bislang noch keiner der Tausenden von Gläubigen den Rondrakamm finden können. Darum glauben auch manche, die Waffe sei zusammen mit Thalionmels Leib von der Göttin entrückt worden.

*/ .Raddatz*

## In eigener Sache

Nachdem wir nun damit begonnen haben, unserer verehrten Leserschaft die schädlichen Auswirkungen mißbräuchlich angewandter arkaner Kräfte vor Augen zu führen, wollten wir mit diesem Vorhaben vor den magischen Spielereien der Schelme nicht halt machen und luden daher einen solchen in unser Redaktionsgebäude zu Gareth ein.

Stunden später wußten wir zwar immer noch nichts Genaueres über die koboldische Spielart der Magie, durften jedoch unsere hochverehrte Freifrau zu Liepenberg bar jeder Kleidung bewundern, unseren Chefredakteur auf ein gesundes Maß von einem Schritt schrumpfen sehen und uns der Dinge freuen, die uns der schelmische Zauberer von seinen Reisen mitgebracht hatte - bis die Wirkung des Zaubers verflog und wir bemerken mußten, daß wir bornländische Kartoffeln, die zudem schon leicht angefault waren, in den Fingern hielten.

Zu unserem Leidwesen verschwand auch eine Einsendung eines unserer geschätzten *Leser* (sei es durch Zauberei, sei es durch Schlamperei), in der wir

um Veröffentlichung von vier Kurzanzeigen ersucht wurden. All unser stundenlanges Suchen war vergeblich, darum bitten wir den unbekanntem Absender dieses Pergaments, uns noch einmal die Früchte seiner geistigen Arbeit zukommen zu lassen.

Aus gegebenem Anlaß möchten wir daraufhinweisen, daß unser Annoncenaquisiteur nur und ausschließlich per Beilunker Reiter zu erreichen ist. Eine Kontaktaufnahme durch Mittel der Fernmagie ist zwar rein theoretisch ebenfalls möglich, jedoch benötigt man hierzu eine Kristallkugel, ein halbes Zyklopenauge, die Kutte von Tar-Honak sowie die Zungenspitze eines drei Tage alten Basilisken.

Das Auftreiben dieser Gegenstände dürfte für einen gewieften Abenteurer kein Problem darstellen, wir weisen jedoch darauf hin, daß die Beschaffung des letztgenannten Gegenstandes gegen das Garether Artenschutz Gesetz verstößt und somit jeder, der diesen Weg der Kontaktaufnahme, zumal zur Unzeit, wählt, mit dem kaiserlichen und dem redaktionellen Bann belegt wird.

### Die Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil gibt bekannt:

Zum wiederholten Male wurden Klagen laut, daß bei den Rennen im Hippodrom Betrüger ihr Unwesen treiben, die gefälschte Eintrittskarten verkaufen. Besonders warnen möchten wir Besucher höheren Standes vor einer gefährlichen Hochstaplerin, die mit dem Falschnamen Pamina *Paligan* (dem Mädchennamen unserer geliebten Kaiserin) abscheulichen Mißbrauch treibt.

Mit dieser abgefeimten Vortäuschung gelang es ihr, so manchem arglosen adeligen Besucher einen teuren Logenplatz für nicht stattfindende Rennen aufzuschwatzen. Der bedauernde Graf Paske von Roßhagen erstand gar ein Zweiwochen-Abonnement für die untere Kaisertribüne - zu dem erschreckenden Preis von 99 Dukaten. Die Schwindlerin - beschrieben als "hellblond, gutaussehend und nach eleganter alanfanischer Mode gekleidet" - entlockte dem Grafen diese horrende Summe, indem sie vorgab, ein Teil des Geldes werde wohltätigen Zwecken zugeführt.

Aus diesem Anlaß sei noch einmal kundgetan: Es gab und gibt keinen "Zweiwöchigen Benefizstreitwagenmarathon zugunsten des durch das Donnersturmrennen flugeschädigten Kleinadels".

Wir entschuldigen uns bei Graf Paske und seinen Gästen für den mehrtätigen, enttäuschenden Aufenthalt im Hippodrom, das derzeit wegen der Renovierungsarbeiten einen wenig unterhaltsamen Anblick bieten dürfte.

Für die Ergreifung der Betrügerin Pamina *Paligan* (Vorsicht Falschname!) schreibt die Kanzlei eine Belohnung von 20 Silbertalern aus.

*Hardtbrod von Hengefeldt  
Oberkanzleirat S.G.K.*

# Arkaner Notstand

Von den oftmals gar schrecklichen und kurlosen Auswirkungen des unvorsichtigen Umgangs mit den Kräften der Magie

*Manch einer von Ihnen, lieber, Leser, mag sich bei Berichten über die Abwendung großer Gefahren oder der Heraufbeschwörung derselben mittels zauberischer Handlungen wünschen, gerade jene Kräfte oder wenigstens einige weniger machtvolle magische Formeln zu beherrschen; scheint es doch so einfach, ja geradezu lässig, wenn ein älterer Herr in weiter Robe mit dem Finger schnippt und eine Kugel hellen Lichts aus fernen Sphären herbeiholt, oder nur mit dem Kopfe nickt und just in diesem Moment für das Auge des Betrachters nicht mehr wahrnehmbar ist. Daß die mühelose Gelassenheit dieser Zaubergesten nur ein schöner Schein ist, und lange, arbeits- und entbehrungsreiche Jahre zur wahren Beherrschung auch nur eines Teilbereichs der arkanen Kräfte notwendig sind - dies aufzudecken, sei das Anliegen des folgenden Artikels, welcher dem geneigten Leser die Ergebnisse magischer Mißerfolge, im Volksmund auch Zauberputzer genannt, eindringlich vor Augen führen soll. Zu diesem Zweck entsandten wir Marbod Melders, einen unserer verlässlichsten Redakteure, auf eine Rundreise zu den Magierschulen unseres Landes. Lassen wir ihn nun selbst zu Wort kommen:*

Was liegt näher, als hier im schönen Gareth mit einem Besuch der Akademie der magischen Rüstung zu beginnen, trifft sich doch deren Vorsteherin, Ihre Spektabilität Racalla von Horses-Rabenmund, des öfteren mit unserer werten Meisterin, Freifrau zu Liepenberg, zu einem gemütlichen Plauderstündchen im Löwenkeller, so daß meine Aufwartung bereits avisiert war. In der akademieeigenen Bibliothek hatte man bereits einige aktenkundige Fälle für mich herausgesucht, welche mir die Vorsteherin freundlichst erläuterte: "Nun ja, bei der bekannten Qualität unserer Ausbildung treten eklatante Fehler naturgemäß recht selten auf, obwohl es erst gestern einem unserer Adepten passiert ist, daß bei dem für den GARDIANUM PARADEI erforderlichen Herumwirbeln des Zauberstabes um den Kopf seine Stirn plötzlich innige Bekanntschaft mit dem harten Holz des Stabes schloß, jedoch ist der Ärmste nunmehr auf dem Weg der Besserung. Zum DESTRUCHBO ARCANITAS findet sich in den Büchern ein Fall, nach dem ein Anfänger in unserer Kunst auf eine wohl schelmische Beschreibung dieser Formel

hereingefallen ist: Statt; des notwendigen Drudenfußes zeichnete er das - übrigens recht gekonnt gestaltete, aber in diesem Zusammenhang völlig nutzlose - Abbild eines Druidenfußes über den zu entzaubernden Gegenstand, was zur Folge hatte, daß der glücklose Magier auf der Stelle seine gesamte astrale Energie einbüßte. Nebenher befreite er zwar durch die fehlgeleitete Energie seinen linken Fuß von einem Hühnerauge, das ihn seit Jahren plagte, aber dieser Nebeneffekt bereitete ihm wenig Trost."

Frau Rabenmund schüttelte mit einem mitleidigen Lächeln den Kopf; ich nickte verständnisvoll, und Ihre Spektabilität fuhr fort: "Auch das Anwenden unserer Störzauber entbehrt nicht einer gewissen Gefahr: Als einmal einer unserer Schüler eine Verständigung auf magischem Wege unterbinden wollte und dabei dummerweise einige Wörter vertauschte, behinderte er damit seine eigenen Verständigungsmöglichkeiten dergestalt, daß sich der Bedauernswerte volle zwei Tage lang nur stotternd mitteilen konnte, was ihn jedoch nicht davon abhielt, am nächsten Tag eine zu Übungszwecken geschaffene Illusion (eine Horde schwerbewaffneter Trollzacker) zerstören zu wollen. Nach diesem, natürlich vergeblichen, Versuch war er so fest von der Echtheit des Trugbildes überzeugt, daß er schreiend auf die Straße lief und jeden, der es hören wollte oder nicht, stammelnd und stotternd vor der drohenden Gefahr zu warnen trachtete. Nachdem ihm dann einige Tage später auch noch das Stören magischer Bewegungen sowie eines Kampfzaubers dermaßen mißlang, daß die vorgesehenen Opfer seines Zaubers sich plötzlich mit doppelter Geschwindigkeit bewegten und er den doppelten Schaden durch einen IGNIFAXIUS hinnehmen mußte, gab er freiwillig sein Studium zugunsten einer Handelslehre auf. Ihr seht, junger Mann, Magie hat auch ihre Schattenseiten."

Mit dieser freundlichen Belehrung und mit allen guten Wünschen für die mir bevorstehende gefährvolle Reise nach Rashdul geleitete mich die Erzmagierin zur Tür. Nachdenklich trat ich auf die Straße hinaus. Das Thema meines Artikels war mir - ich gebe es zu - ein wenig unheimlich geworden. Nie hätte ich geahnt, welche Verhängnisse ein ungeschickter Magier über das eigene Haupt bringen konnte. Was mochte ich erst in den anderen arkanen Schulen erfahren? Glücklicherweise blieb die Handelskarawane, der ich mich angeschlossen hatte, von räuberischen Überfällen verschont, und so erreichten wir nach einer wenig bemerkens-

werten Reise das sonnendurchflutete Rashdul, eine Stadt, die alles, was Aventurien an verschiedenen Menschenschlägen zu bieten hat, in ihren Mauern zu beherbergen scheint

**In der viel gerühmten Pentagramm-Akademie** hielt ich mich nur kurze Zeit auf, schien mir doch jeder, den ich dort antraf, mit irgend etwas Wichtigerem als meiner Person beschäftigt zu sein, so daß ich nur knappe, unfreundliche Antworten erhielt

Ich konnte lediglich in Erfahrung bringen, daß bei der laienhaften Anwendung des SKELETTARIUS KRYPTADUFT ein Beschwörer mehrfach in ein tiefes Koma gefallen sei, aus dem er nur durch just denselben Zauber, den er verpatzt hatte, erweckt werden konnte. Nach den gehörnten Schrecken mochte ich erst gar nicht fragen, aber die fürchterlichen Folgen dieser verabscheuungswürdigen Formeln sind unseren Lesern ja bereits aus unserer Ausgabe im Firun 12 Hal bekannt.

Kurz vor dem Verlassen der Stadt am Rande der gorischen Wüste traf ich dann noch einen mir recht angenehm erscheinenden Vertreter des Auelfenvolkes, der mir anvertraute, daß auch der Zauber WEISSE MAHN UND GOLDNER HUF, der bei seinem Volke recht häufig angewandt wird, so seine Tücken habe. Er habe es leider an eigenem Leib erfahren müssen, wie kurz nach dem Ausstoßen des magischen Wieherns statt der erwarteten milchweißen Stute ein wütender Darpatbulle auf ihn zustürmte.

Diese recht verwirrende Geschichte machte mich neugierig auf das, was man mir in der **Schule des seienden Scheins zu Zorgan wohl** erzählen würde, und tatsächlich hielt der dortige Leiter der Akademie, Lygdoron von Maziroc, einige Fallbeschreibungen für mich bereit. Ihn, den altgedienten Experten, schienen die 'Anekdoten', wie er sie nannte, zu amüsieren, mir entlockten sie so manchen ungläubigen Seufzer:

Lygdoron selbst habe in seiner Jugend entgegen dem Verbot seines Mentors den AURIS.NASUS, OCULUS mit allen drei Varianten - Bild, Geräusch und Geruch - ausprobiert und sei prompt das Opfer seines eigenen Versagens geworden. Mehrere Stunden lang, so der schmunzelnde Erzmagier, habe er mit den Sinnesorganen Augen, Nase und Ohren geradewegs das Gegenteil der Realität wahrgenommen: Ein verschimmelter Käse sei ihm als das köstlichste Dessert erschienen, der Gestank desselben als der süße Duft frisch gebackenen aranischen Fruchtebrotes.

Als er dann noch seinen alten, knollennasigen Lehrer umarmen wollte, weil ihm dieser

wie eine Verkörperung Rahjas erschien und dessen wütende Zurechtweisungen wie das zärtlichste Liebesgeflüster an sein Ohr drangen, war sein Mentor so gnädig, seine Leidenszeit mit einem hingegähnten 'Somni-gravis' zu verkürzen.

Hesinde sei Dank, so fügte Lygdoron hinzu, habe er nicht wie sein Mitschüler Golodion den Fehler begangen, den CHAMAELIONI MIMIKRY zu probieren. Sein Kommilitone war zwar nach dem Aussprechen der Formel tatsächlich für menschliche Augen fast nicht mehr zu bemerken, dafür stieß er'zwanghaft in kurzen Abständen den Ruf "Heda, hier bin ich!" aus, womit er sich natürlich der Lächerlichkeit preisgab.

In der jüngeren Geschichte der Akademie sei es dann vorgekommen, daß ein krasser Fehler beim Wirken des DUPLICATUS DOPPELPEIN zu einem ähnlichen Ergebnis wie Lygdorons Jugendsünde führte - der Adept sah für mehrere Stunden seine Umgebung doppelt, wie in schwerer Trunkenheit...

Lygdoron bemerkte meine verwirrten Blicke und klopfte mir beruhigend auf die Schulter. "Tja ja", murmelte er, "unsere Kunst hält einige Überraschungen bereit, von denen es sich der Uneingeweihte nicht träumen läßt. Aber nun muß ich meine Lektionen halten. Dir seht ja selbst, wozu eine unvollkommene Ausbildung führen kann."

Nach diesem denkwürdigen Aufenthalt in der Hauptstadt Araniens lenkte ich meine Schritte zum Hafen, um das nächste Schiff gen Beilunk zu nehmen, wo die Akademie *Schwert und Stab* das Ziel meiner Stippvisite war.

Obwohl die dortigen Lehrmeister mir recht hochnäsiger gegenübertraten, stellten sie mir doch ihre Aufzeichnungen zur Verfügung, die sich bald als eine wahre Fundgrube an bestürzenden Informationen entpuppten. So soll es bei der Anwendung des BLITZ DICH FIND vorgekommen sein, daß sich die Zauberwirkung in einen Dunkelheitszauber umkehrte.

Der ECLIPTIFACTUS soll einem unglückseligen Adepten für mehrere Tage zu insgesamt vier Schatten verhelfen haben, die einander dort, wo sie gerade hinfielen, erbitterte Gefechte lieferten, und die Formel EISENROST UND GRÜNER SPAN führte dazu daß sich die Haut des Zaubers mit einer grünlichen Schicht überzog, wie wir sie sonst nur auf älteren Tempelkuppeln sehen, während sein Haupthaar wie rostige Eisenputzwolle vom Kopfe abstand. Gleichzeitig stellten sich - zur Hautfarbe passend - übelste Magenschmerzen ein.

Weitaus ernster noch waren die Folgen bei einem mißglückten HÖLLENPEIN, dessen Wirkung voll auf den Anwender zurückfiel, und bei einem verfehlten PLUMBUMBARUM UND NARRETEI, der dazu führte, daß sich das Haupt des Adepten mit einer solch bleiernen Schwere füllte, daß er für mehrere Stunden seinen Kopf mit beiden

Händen stützen mußte, damit er ihm nicht von den Schultern rollte.

Daß der FULMINICTUS in Verbindung mit einem REVERSALIS REVIDUM zum Femeilzauber umfunktioniert werden kann, war mir ja bekannt, neu war mir allerdings, daß auch ein verpatzter Spruch eben dieses Ergebnis zeitigen und einen Widersacher mit frischer Kraft versehen kann.

Auch erfuhr ich hier in Beilunk, daß aus einem IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL vermittelt Unfähigkeit ein IGNIFAXIUS WASSERSTRAHL wird. Äußerst unangenehm in ihren Auswirkungen sind kritische Fehler beim SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT und dem beliebten Fernkampf zauber SCHARFES AUG, SICHERE HAND.

Während bei der erstgenannten Formel der Anwender für die Dauer des Zaubers nicht imstande ist, sich vom Waffenarm seines Gefährten zu lösen, während dieser seinen Kampfrausch durchlebt, hat der Magier im zweiten Falle das Problem, das von seinem magisch ertüchtigten Freund abgefeuerte Geschos abzuwehren, das jedwedes lohnendere Ziel ignoriert und schnurstracks auf den Magier zufliegt. Generell bestätigte diese Lektüre meine dunkle Ahnung, daß man bei der Anwendung von Kampfzaubern besser doppelte Vorsicht oder gar völlige Enthaltensamkeit walten lassen sollte.

Weniger böartige Fehlwirkungen hoffte ich im *Informations-Institut* zu Rommilys zu finden, das ich nach einem beschwerlichen Ritt über die Trollzacken erreichte. Und tatsächlich wurden meine Erwartungen nicht enttäuscht. Nachdem man mir glaubhaft versicherte, daß bei der Qualität der hiesigen Ausbildung schwere Fehler so gut wie ausgeschlossen seien (der Satz kam mir irgendwie bekannt vor), folgte doch der Griff in die Kuriositätenkiste des Instituts.

Da liest man von einem zeitweilig erblindeten und ertaubten Anwender des ADLER-AUG" UND LUCHSENOHR, von dem unglücklichen Auelfen, der stundenlang mit an den Ohren festklebenden Händen durch die Gegend lief, weil er zwar die Gestik, aber nicht die Formel des EXPOSAMI CREATUR verstanden hatte, und von einem mißglückten ANALÜS ARCANSTRUKTUR, welcher den dem verzauberten Gegenstand innewohnenden Zauber (es handelte sich um einen Kraftgürtel) unbemerkt auf den neugierigen Magier zurückschleuderte.

Ab dieser nun in seinem Ärger über den offensichtlich ergebnislosen Forschungszauber mit der flachen Hand gegen die eigene Stirn schlug, tat er es mit solcher Wucht, daß er in eine halbtägige Bewußtlosigkeit versank. Über die arkanen Formeln EIGENSCHAFTEN, SEID GELESEN, SENSIBAR, WAHR UND KLAR und IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN. DENKEN ist nur bekannt, daß sie dazu neigen, sich selbst ein anderes als das vom Magier bestimmte Ziel zu suchen. So kann der Magier z.B. tiefe

Einblicke in die eigene Seelen- und Gedankenwelt nehmen, oder aber er erschaut die Gemütswelt eines in der Nähe liegenden Tonziegels: dumpf und irgendwie erschreckend unintelligent...

Auch nicht gerade als angenehm muß derjenige Zauberkundige seine Lage empfunden haben, der nach einem falsch ausgeführten PENETRIZZEL für eine Viertelstunde durch alle Dinge und Wesen in seiner Umgebung hindurchschauen konnte, als seien sie aus Luft, beziehungsweise gar nicht vorhanden. Und ob der Auslöser des mißlungenen ODEM ARCANUM SENSEREI über den rötlichen Schimmer, der seine Haut mehrere Stunden lang umgab, glücklich war, darf zumindest bezweifelt werden. Aber alles in allem nur Kleinigkeiten gegenüber den schrecklichen Folgen, die ein mißlungener Kampf zauber haben kann.

Entschieden gegen die Anwendung von Zaubern zu Kampfzwecken wandte sich auch Meister Corollku, Bibliothekar und Leiter der *Schule der Beherrschung zu Neersand*, welche die nächste Station meiner Reise darstellte. Ausführlich und ein wenig abschweifend, wie Bornländer nun einmal sind, erzählte er mir zunächst seine Lebensgeschichte, dann die Geschichte der Akademie, wobei er auch einen Ausflug in die Stadthistorie nicht vergaß, und kam dann endlich auf mein eigentliches Anliegen zu sprechen: Ja, ab und an käme es tatsächlich zu einigen spektakulären Fehlergebnissen, obwohl bei der vorzüglichen Ausbildung an dieser Akademie eigentlich doch recht wenig passiere (!), aber man könne ja nicht dauernd hinter den jungen Heißspornen, die ihr magisches Mütchen kühlen wollen, her schleichen und aufpassen.

Es kostete mich insgesamt vier Besuche an verschiedenen Tagen, um herauszufinden, daß man sich mit einem BANNBALADIN durchaus auch selbst bezaubern kann, so daß man meint, in dem eigentlich für diese Spruch vorgesehenen Opfer einen la<sup>n</sup>ge vermißten Freund zu sehen.

Die schwarzmagischen Formeln der Borbaradianer werden hier nicht praktiziert, so daß ich lediglich in Erfahrung brachte, daß bei EIGNE ÄNGSTE und ERINNERUNG VERLASSE DICH die Wirkungen auf den Zauberer zurückfallen sollen, während ein leicht verdummbeutelter SCHWARZER SCHRECKEN dem Opfer eine besondere Vorliebe für schwarze Kleidung und Gebrauchsgegenstände dieser Färbung zu verleihen scheint.

Seltsames erlebte Meister Corollku mit einem jungen Studiosus, der den Zauber BAND UND FESSEL wirken wollte und noch nach einer Stunde gegen seinen Willen den zur Vollendung des Spruches notwendigen Bannkreis abschrift, bevor er erschöpft niedersank und für die nächste Zeit an Schwindelanfällen litt (herzlose Kommilito-

nen bedachten seine Krankheit mit dem Namen Kreislaufstörung).

Von dem Pflanzenschutzmittel HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT ist zu berichten, daß die fehlerhaft behandelte Pflanze keinesfalls verdorrt, sondern daß sich das wunderbare Sprießen auch auf sämtliche hölzernen Teile in fünf Schritt Umkreis ausweitet

Mit dem ebenfalls elfischen Zauber SOMNIGRA VIS kann man sich - wie nicht anders zu erwarten - auch selbst einschläfern, obzwar es seltsam ist, daß alle derart Betroffenen nach ihrem Erwachen von Tausenden von Schafen berichteten, die statt - wie allgemein üblich - über einen Weidezaun zu springen, sich in bester Zwergenmanier darunter durchbuddelten.

Vorsicht ist beim RESPONDAMI VERTAR geboten, denn es heißt, daß der Anwender des fehlerhaften Spruches tagelang nicht

was ich wissen wollte, reiste ich nach Festum und bestieg eine Kutsche in Richtung Norburg, um dort Maschdawa Patriloff, die ehrwürdige Leiterin der Halle des Lebens, aufzusuchen.

Viel zu berichten hatte die resolute Dame jedoch nicht, da - so ihre Aussage - Tsapersonlich über jene wacht, die die Kräfte der Magie zum Wohle der Lebewesen Aventuriens einsetzen. Immerhin soll es aber ein Elf namens Felerian geschafft haben, zwei Zauberformeln derart miteinander zu verquicken, daß nach seinem ALSAMSALABUNDE der Wunde der behandelten Thorwalerin ein Schößling der vierblättrigen Einbeere entsproß.

Ein Adept namens Tindhal, der nach Bekunden von Magisterin Patriloff 'eine der größten Herausforderungen meiner Laufbahn als Lehrerin darstellte', hatte es fertiggebracht, bei einem RUHE KÖRPER, RUHE GEIST



in der Lage ist, selbst faustdicke Lügen von der Wahrheit zu unterscheiden, besonders für Schönfärberei und Trugbilder höchst empfänglich ist und sich zugleich selbst gezwungen fühlt, über alles und jedermann lauthals seine wahre Ansicht zu verkünden. Zum Schluß rückte Meister Corollku noch mit einer Anekdote aus seiner Studienzeit heraus: "Als ich das erste Mal den HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN ausprobieren wollte, gelang es mir zwar, mittels der gebrüllten Formel die für diese Zwecke engagierte Freiwillige, eine unserer Küchenmägde, in die Flucht zu schlagen. Doch brach sie nach wenigen Schritten in gurrendes Gelächter aus, und ich galt bei ihr noch viele Jahre lang als der größte Spaßmacher der Akademie..."

Nun immerhin", schmunzelte der wohlbeliebte Corollku gedankenverloren, "hat mir diese Geschichte in der Folgezeit so manche Extraportion aus der Küche eingebracht..." Nachdem ich endlich alles erfahren hatte,

einen Teil der Formel auszulassen, so daß das Opfer seines Spruchs tagelang nicht in der Lage war, einen klaren Gedanken zu fassen, dafür aber nächtens hingebungsvoll dem Schlafwandeln frönte.

Nachdem Tindhal auch noch einen KLARUM. PURUM, KRÄUTERSUD verhunzte und dem Vergifteten neben dem Gift auf magische Weise auch mehrere Liter Blut entzog, so daß er mehrere Tage völlig kraftlos daherwankte, wurde dem unglückseligen Adepten geraten, erst einmal draußen im Lande ein wenig Erfahrung zu sammeln.

Als dann machte ich mich auf den Weg nach Gerasim, versehen mit einem Empfehlungsschreiben Maschdawa Patriloffs an den Leiter der Schule des direkten Weges zu Gerasim, mit dem sie ein jahrzehntelanges Band der Freundschaft verbindet.

In dem idyllischen Städtchen am Oblomon wurde ich dann auch freundlichst aufgenommen und zum ersten Mal auf meiner Reise

mit original elfischer Kost bewirtet - sehr schmackhaft, wie ich neidlos zugeben muß. Doch war ich nicht zum Schlemmen nach Gerasim gekommen, und so begann ich eiligst mit dem Studium der Akademiearchive. Der gefährlichste Zauber, der hier gelehrt wird, ist ohne Zweifel der TRANSVERSALIS TELEPORT, sind doch in der Vergangenheit einige Magier nach der fehlerhaften Anwendung der Formel nie wieder aufgetaucht, aber ein Patzer kann hier auch andere Wirkungen zeitigen, wie der Fall des Jungmagiers Tikka Berdorn beweist, der sich plötzlich bar jeder Kleidung und immernoch am Ausgangsort seines magischen Experimentes befand Er hatte lediglich das, was er am Leibe trug, teleportiert.

Beim AXCELERATUS BLITZGESCHWIND kann es vorkommen, daß sich ein Sturmwind erhebt, der den Zauberer tatsächlich wie Laub im Wind dahinfliegen läßt, und mittels eines MOTORICUS MOTILITICH soll ein Tonkrug dazu gebracht worden sein, wohl eine halbe Stunde lang selbsttätig wundersame geometrische Figuren in die Luft zu zeichnen.

Ein Bericht über eine Übung in der freien Natur enthält den Mißerfolg eines elfischen Schülers, der nach einem scheinbar geglückten SPURLOS. TRITTLLOS. FÄHRTENLOS eine Spur wie eine flüchtende Mammutherde nach sich zog - erst eine Stunde später hörte die Natur damit auf, auf seine Anwesenheit allergisch zu reagieren. Leider wird nicht überliefert, ob es sich um denselben Elfen handelte, der nach einem flüchtig dahingesprochenen ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE feststellen mußte, daß er schon auf völlig normalen, gepflasterten Gehsteigen Schwierigkeiten hatte, nicht auszurutschen. Fest steht dagegen, daß es bei dem Zauber FORAMEN, FORAMINOR häufig zu der unerwünschten Wirkung kommt, daß sich sämtliche Verschlüsse im Umkreis von etlichen Schritten öffnen, beispielsweise die Gürtelschnalle des Zauberkundigen.

Eigentlich sollte der Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen mein nächstes Ziel sein, doch erhielt ich während meines Aufenthalts in Gerasim eine Einladung zum Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung in Donnerbach. Da ich meine Recherchen dort ebenso gut fortsetzen konnte, beschloß ich, die Einladung anzunehmen und schloß mich einem Handelszug des bekannten Kaufmanns Trallop Gorge an.

Der Bericht unseres Redakteurs Marbod Melders wird in der nächsten Ausgabe des Boten fortgesetzt. Herr Melders wird nicht nur ungläubliche Beispiele aus anderen Akademien schildern, sondern auch Schwächen bei weiteren Spielarten der arkanen Kräfte eruieren, sei es bei den düsteren Druiden, den manchmal etwas nerven-aufreibenden Schelmen oder den Kindern Satuaris.

Im Boten Nr. 28 werden Sie, geneigter Leser, auch eine handliche Tabelle mit all den aufgelisteten, abschreckenden Fehlwirkungen vorfinden.

Aber schon jetzt seien einige Anmerkungen für den Meister des Schwarzen Auges vorge-  
tragen:

Die hier vorgestellten Auswirkungen eines Zauberpatzers können - müssen aber nicht - immer dann auftreten, wenn bei einer schief-  
gegangenen Zauberprobe zwei der Würfel  
Zwanzig zeigen. Falls die Spieler Ihrer  
Runde Spaß verstehen, können Sie die eine  
oder andere unterhaltsame Fehlwirkung

auch als Folge einer 'normal' mißlungenen  
Zauberprobe eintreten lassen.

Ganz und gar unmöglich ist es, irgendeine  
Fehlwirkung bewußt herbeizuführen, indem  
ein Spieler einen Zauber einsetzt, dessen  
Probe er todsicher vergeigen muß.

In allen Fällen, wo ein Spieler einen solchen  
Versuch unternimmt, stellt sich immer die  
folgende Wirkung ein: Der Zaubernde inve-  
stiert seine gesamte Astralenergie in ein  
Hautbild, das fortan auf seiner Stirn er-  
scheint. Dort steht in unvergänglichen, pur-  
purnen Lettern: *"Ich bin ein astralloser  
Magier - tut mir nichts - ich wäre sowieso*

*besser Winkeladvokat geworden!"*.

Die entsprechenden Abzüge bei den Grund-  
attributen, die sich aus vielen der oben be-  
schriebenen Wirkungen ergeben, sollten Sie  
selbst festlegen. Unser Vorschlag ist, daß Sie  
mit den unglücklichen Helden nicht allzu  
hart ins Gericht gehen.

Sollte die Situation sich allerdings so dar-  
stellen, daß der versuchte Zauber sowieso  
ungewöhnlich dumm oder unnötig grausam  
gewesen wäre, sollten Sie Ihre Spieler auch  
die volle Härte der meisterlichen Hand spü-  
ren lassen.

Norbert Venzke

## Kleinanzeigen

DSA-Club "Die **Geführten der  
WalnstraBe**" sucht dringend Mit-  
spielerrinnen (Alter ab 20 Jahre)  
für Spielabende in Landau. Helft,  
uns droht die Gefahr einer reinen  
Herrenrunde! Informationen bei:  
**Jürgen Brunner, Blsmarckstr.  
15,6740 Landau**

Zurück aus den gefährlichen und  
dennoch faszinierenden Gefilden des  
Südmeeres in's geliebte Aventurien  
Zurück voji dem nach Macht eifern-  
den Emporkömmling zum rechtgläu-  
bigen Streunerdasein.

Diesem zu Ehren und genauso den  
Zwölfen aus Alveran und zum Dank,  
zurückgefunden zu haben, gebe ich,  
Mihl "Fuchsi" Halo, genannt Te-  
lamcuir der Streuner (z.Zt. Elenvina),  
ein Fest zu Warunk. Zwei Nächte und  
einen Tag lang buntes Treiben im  
Zeichen der Zwölf auf einem Fest-  
platz inmitten einer grünen Radrom-  
Aue mit Blick auf das Schloß zu  
Warunk, vom 6ten bis zum 8ten  
Rahja im Jahre 14 Hal. Möge kom-  
men, wer auch immer Travias Gesetz  
der Gastfreundschaft achtet.

Kaufe 'Borbarads Fluch', 'Das  
Geheimnis der Zyklopen' und  
andere Abenteuer. Interessen-  
ten wenden sich bitte an:  
**Frederik Fleck, Querstr. 5,  
1000 Berlin 37, Tel. 801 3623**

Suche: ältere Ausgaben des  
Aventurischen Boten (Ausgaben  
1-23) Bitte meldet Euch bei:

**Björn Regler, Am Erzborn 4,  
6352 Ober-Mörlen Tel. 06002/  
5161**

An den Adel Aventuriens!

Sind Euch die 'besonderen Ereignis-  
se', die von der Blauen Blume von  
Havena gütigerweise vorgeschlagen  
wurden, inzwischen ausgegangen  
oder sind Euch die Wiederholungsra-  
ten zu hoch? Diesem Mißstand kann  
abgeholfen werden. Ich habe ein Ta-  
bellensystem aufgestellt, welches auf  
9 DIN-A4 Seiten mehr als 60 Ereig-

nisse darlegt Gegen eine Aufwand-  
schädigung von DM 4,- in Brief-  
marken und Rückporto erhältlich bei:  
**Sven Waschet, Antoniusstr. 41,  
4790 PB-Elsen**

Trauer muß  
Zweimühlen  
tragen!



Wir bedauern zutiefst das Ableben  
unseres Nachbarn Baron Orkharth von  
der Ochsenweide, genannt 'Der  
Ochse\*'. Er ersäufte sich in einem  
Anfall äußerster Schwermut im Der-  
gel (ein Fischsterben ist glücklicher-  
weise nicht eingetreten), nachdem er  
gewahrt wurde, welch schändliche  
Untat es war, seine üblen Söldlinge  
auszuschicken und unsere geliebten  
Bauersleut mit Feuer und Schwert  
heimzusuchen. Als wir ihm die Trag-  
weite seines unedlen Handelns ver-  
mittels unserer allzeit geschärften  
Schwertklingen vor Augen führten,  
wobei wir es nicht versäumten, jeden  
unserer kräftigen Hiebe mit dem  
Namen eines seiner unschuldigen  
Opfer zu begleiten, beschloß er, sei-  
nem unwürdigen Dasein ein Ende zu  
setzen und sprang in die reißenden  
Fluten, wo er jämmerlich ersoff.  
Möge Gulgari ihn in Borons Hallen  
tragen und seiner Seele die gerechte  
Behandlung zuteil werden lassen.  
Baronin Ragaar von Zweimühlen

- Flensburger Spielrunde sucht  
"noch MitspielerInnen/Spielleiter-  
u. Innen. Kontaktinteressierte (ein-  
«fach 'mal Klönschnack unter  
• Rollenspielen ist ja auch nicht  
• verkehrt), am liebsten solche, die  
"schon volljährig sind, melden  
"sich bitte bei:  
■ **Ulrike und Sönke Hinrichs,**  
• **Thomas-Mann-Str. 22, 2390**  
• **Flensburg, Tel. 0461/58 14 73**

Höret!

Am 17. Tsa 14 Hal verlautete die  
Kunde aus der nördlichen Hafenstadt  
Prem, bekannt wegen der berühmten  
Drachenschiffe und noch berühmter  
wegen des allortigen geschätzten li-  
quiden Feuers, daß sich eben dort  
eine Schar abgedroschener Abenteu-  
rer zusammengefunden hat, um eine  
Anlauf stelle für Gleichgesinnte in's

Leben zu rufen. Bei den Begründern,  
denen man den melodischen Namen  
'Premer Stadtmusikanten' anhängte,  
handelt es sich um folgende dubiose  
Persönlichkeiten: *Rustin Gröner,  
Streuner und Herumtreiber, Dary-  
lius der Wandelnde, Magier und  
Schlafwandler, Ismir Scheih-Segal,  
Novadi und Sand-Allergiker, sowie  
Ignatz Stippel, Schelm und Geldbör-  
seninspizient.*

- Rastatter Rollenspieler, kommt
- heraus aus Euren Verliesen! Wenn
- Ihr um die 20 seid und einen Sinn
- für niveau- und humorvolles Rol-
- lenspiel habt, dann meldet Euch
- bei:
- **Susi Michels, Weinauer Hof 6,**
- **7562 Gernsbach**

Sensationelles Angebot für alle  
**Liebhaber des Kriegerhand-  
werks!** Werdet Mitglied in der  
Krieger-Femakademie zu Grangor.  
Einfacher Studiengang, niedrige  
Kosten, aber grandioser Abschluß  
und Kriegerbrief garantiert!  
Sendet noch heute 19,99 D per Bote  
an **Hesindiane v. Dallenthin,  
Schinderwaat, Grangor!**

Erste Fern-Lektion "Vollendete  
Beherrschung der Ochsenherde  
und Kampf mit 3 Waffen" wird  
postwendend zugesandt.

Wir brauchen keine weiteren Pfeffer-  
säcke in unserem Land! Wir  
wollen, bei Rondra, daß die Macht  
wieder in die Hände der wahren  
Herrschaften fließt. Wir brauchen  
wieder ein Bornland, in dem der  
Adel und die Kriegskunst gefestigt  
sind, und um diese Ziele durchzu-  
setzen, brauchen wir eine eiserne  
Hand, die das Land sicher wie die  
Kriegsgöttin führt. Darum steht  
trutzig und entschlossen hinter mir  
und wählt  
**Gräfin Thesla zu Ilmenstein**

Viele Ziele sind leider in meiner  
letzten Amtszeit offen geblieben,  
Damit diese fruchtbaren Ansätze  
nicht verloren gehen, besinnt Euch  
vor dem Umengang. Viele mit Be-  
dacht aufgebaute diplomatische  
Beziehungen stecken noch in den  
Kinderschuhen, so manches von  
wilden Kreaturen besiedelte Gebiet  
muß noch erschlossen werden, vie-  
le Verkehrswege müssen ausge-  
baut werden, und viele Fehler wur-  
den noch vor kurzer Zeit gemacht,  
als man sich noch allzusehr auf Un-  
tertänigkeit und Furcht vor der  
Macht und den Mächtigen verlas-  
sen hat. Darum: Legt die Marschal-  
lenschaft in die richtigen Hände,  
wählt  
**Herzog Jucho von Dallenthin und  
Persanzig**

### Bekanntmachung der KGIA zu Gareth

Wie uns von loyalen Reichsrittern zugetragen wurde, unter-  
nimmt es ein Schurke namens *Ron* (er trägt den erschwindel-  
ten Titel 'Baron'), eine Verschwörung gegen das Kaiserhaus  
anzuzetteln. Daß besagter Ron dabei äußerst plump vorgeht  
(er tarnt sich als Turnier-Veranstalter - siehe Av. Bote 26),  
stimmt uns zwar heiter, schützt ihn aber nicht vor unserem  
Zorn.

Hiermit sei kundgetan, das Individuum Ron ist fortan in Acht  
und Bann gestellt und vogelfrei. Ein jeder, der ihm begegnet,  
mag ihm seine Habe fortnehmen und ihn mit allerlei  
Schimpfnamen belegen. Erschlagen soll man ihn nicht,  
damit dieser Spaßvogel auch fürderhin dem Reich erhalten  
bleibt!

# Die Ballade von Matti Hain



Hei ho, hei ho, Praiostag, der schönste Tag im Jahr!  
Jung Matti Hain zum Tempel ging, wohl mit der Frommen Schar,  
wohl mit der Frommen Schar.

Drei stolze Damen sah er dort, seinem Aug' an Wohlgefallen.  
Graf Arlins Weib im Festtagskleid die Schönste war von allen,  
de Schönste war von allen.

Sie trat ganz dicht zu Matti Hain und senkte ihren Blick  
Komm auf mein Schloß wohl heute nacht und weis' mich nicht zurück  
und weis mich nicht zurück"

"Ich wag es nicht, es kostet mich das Leben und den Leib.  
Der Ring an Eurem Finger sagt, Ihr seid Graf Arlins Weib,  
des mächt'gen Arlins Weib."

"Das mag so sein, mag nicht so sein, vielleicht ist es der Fall.  
Doch Min'jüngst nach Festum ritt, zu kuren den Marschall,  
zu kuren den Marschall.

Oh, komm mit mir und bleib bei mir, bist gut bei mir verborgen.  
Ich küsse und verwöhne dich, schlaf bei dir bis zum Morgen,  
schlaf bei dir bis zum Morgen."

Ihr Page, der daneben stand, erlauschte jedes Wort  
stahl heimlich sich aus ihrer Näh' und lief in Eile fort,  
und lief in Eile fort

Schwamm durch den Born in wilder Hast, lief Ober Weg und Pfad;  
ergönnte sich nicht Ruh noch Rast, bis er vor Arlin trat,  
den mächt'gen Arlin trat

"Welch Kunde bringt mein treuer Knab', welch Kunde, sprich geschwind!  
Mein Schloß verbrannt, die Bauern tot, meine Dame trägt ein Kind,  
die Gemahlin trägt ein Kind?"

"Kein Unglück traf Euer Schloß und Land", der junge Page sprach,  
"doch Matti Hain verbringt die Nacht in Eurer Frau Gemach,  
in Eurer Frau Gemach."

Da rief Graf Min seine Schar: "Folgt mir zum Schloß am Born!  
Doch niemand sag' ein einzig Wort, und keiner stoß ins Horn,  
nicht einer stoß ins Horn!"

Doch einer aus der Reiterschar wollt weder Tod noch Leid,  
blies in sein Horn so laut und schrill • man hört es meilenweit,  
man hört es malenweit

"Horch nur, oh horch!" rief Matti Hain. "Ich kenne diesen Klang!  
Graf Arlin ist's mit seiner Schar - wie wird mir angst und bang,  
wie wird mir angst und bang!"

"Leg dich zur Ruh, jung Matti Hain, wärm' mich in meinem Schlaf.  
Es mögen Arlins Knechte sein; sie treiben zum Pferch die Schaf,  
sie treiben zum Pferch die Schaf."

Jung Matti Hain, er legt sich hin, und rasch der Schlafihn fand,  
doch als er aufwacht, Graf Arlin zu seinen Füßen stand,  
zu seinen Füßen stand.

Sag an, sag an, mein süßer Knab, mein Bett ist es recht warm ?  
Gefällt dir auch mein schönes Weib, das schläft in deinem km?  
Sie ruht In deinem Arm."

"Deine Kissen sind von seltner Pracht dein Bett, es ist recht warm.  
Am schönsten ist dein junges Weib, das ruht in meinem Mm.  
Sie schläft In meinem Arm."

"Steh auf, steh auf, jung Matti Hain, erhebe dich vom Schlaf,  
auf daß im Bornland es nicht heißt, mein Hieb Im Schlaf dich traf,  
mein Hieb im Schlaf dich trat"

"Ich kann nicht aufsteh'n, wag es nicht, denn ich hab nur ein Messer,  
du aber trägst der Schwerter zwei, eins gut und eins noch besser,  
eins gut und eins noch besser."

"Ich trag der grimmen Schwerter zwei- viele Batzen sind sie wert  
Für mich wähl' ich das schlechte aus, geh dir das bess're Schwert,  
geb dir das bess're Schwert"

Den ersten Streich jung Matti tat; er traf Graf Arlin schwer.  
Den nächsten Streich Graf Arlin tat -jung Matti focht nicht mehr,  
jung Matt focht nicht mehr.

"Steh auf, steh auf, mein schönes Weib, leg an die Kleider fein,  
und sage mir, wen mehr du liebst, mich oder Matti Hain,  
den sterbenden Matti Hain."

Sie nahm jung Mattis sterbend Haupt und küßt ihm Stirn und Lippe.  
"Jung Matti ist es, den ich will, nicht dich und deine Sippe,  
nicht dich und deine Sippe

Oh, weh ist mir, und weh sei dir! Blut klebt an deiner Hand!  
Jung Mattis Blut, des schönsten Manns im ganzen Borneland,  
im ganzen Borneland."

Wie es in alten Balladen häufig der Fall ist, hat sich auch hier der unbekannte Poet einige dichterische Freiheiten herausgenommen. So steht das Stammhaus derer von Arlin bekanntlich nicht am Born sondern am Walsach und wird demnächst in einem Abenteuer, das derzeit unter dem Arbeitstitel "Stromaufwärts" entsteht, eine Rolle spielen. (Möglicherweise hat der Sänger dem falschen Fluß den Vorzug gegeben, weil sich Horn so schlecht auf Walsach reimen läßt...)

Außerdem müssen wir den interessierten Leser auf eine erstaunliche Tatsache aufmerksam machen: In einem fernen, unbekanntem Reich namens England ist das Lied ebenfalls bekannt und wird dort unter dem Titel *Matty Groves* gelegentlich auch heute noch gesungen.

U. Kiesow/I. Kramer

# Ein dringender Hilferuf aus der Schreibstube

Im Unterschied zu manch anderem Gesellschaftsspiel-Hersteller ist für einen einigermaßen verantwortungsvollen Rollenspiel-Verleger der Herstellungsvorgang nicht mit der Auslieferung seiner Produkte an den Handel abgeschlossen.

Naturgemäß entsteht bei einem Spiel wie dem Schwarzen Auge ein viel intensiveres Verhältnis zwischen Spielern und Produzenten als anderswo. Die Fa. Schmidt Spiele trägt den Motivations- und Kommunikationsbedürfnissen der Spieler auf zweierlei Weise Rechnung: Da ist einmal der *Aventurische Bote*, der nicht als Werbeblatt, sondern als Spielergänzung konzipiert ist, und zum anderen der *DSA-Spieler-Service*, eine Art Korrespondenz-Abteilung, deren abschließliche Aufgabe darin liegt, die eingehende Leserpost zu bewerten und - wo möglich - zu beantworten.

Von diesen USA-Korrespondenten - **Oliver Richtberg u. Stefan Borgs** erreichte die Boten-Redaktion ein berechtigter Hilferuf, den wir an dieser Stelle veröffentlichen wollen.

"Zunächst einmal möchten wir uns für das rege Interesse bedanken, das eine Flut von immerhin ca. 200 Briefen pro Woche deutlich bekundet. Wir nehmen diese Reaktion als eine Bestätigung der Spielerschaft für DSA.

200 Briefe mit bis zu 40 Fragen pro Stück wollen aber erst einmal beantwortet sein. Das ist von uns nur dann zu schaffen, wenn Dir Euch beim Formulieren der Fragen ein paar Gedanken über unsere Notlage macht Also bitte:

1. **Stellt Eure Fragen so, daß wir sie überhaupt beantworten können!**
2. **Stellt Eure Fragen so, daß wir sie möglichst knapp beantworten können!**
3. **Stellt uns nur solche Fragen, die Ihr Euch nicht ebenso gut selbst beantworten könntet!**

'Das ist doch selbstverständlich', mag jetzt so mancher Leser leise murmeln. Tja, dann wollen wir doch einmal ein wenig konkreter werden und einen Blick auf ein paar typische Fragen werfen, damit Dir mal seht, wie mühselig und nervenzermürend unsere Arbeit bisweilen sein kann:

Da sind zunächst die Warum-Fragen:

*Warum darf ein Magier kein Kettenhemd tragen, wo doch die Magierin Nahema im Orkenhort ein ebensolches trägt?*

*Warum dürfen Zwerge keine Langbögen benutzen?*

*Warum darf mein Elf in Havena nicht zaubern?*

Die meisten Fragen dieses Typs sind *Scheinfragen*. Der Frager will die Antworten ei-

gentlich gar nicht wissen oder kennt sie im Voraus. (*Weil N. eine Halbgöttin und überaus mächtige Meisterperson ist, für die so manche Regel nicht gilt - weil sie zu klein sind - weil in Havena wegen schlechter Erfahrungen ein Magieverbot erlassen wurde*)

Das eigentliche Motiv für solche Fragen ist folgendes: Dem Spieler paßt eine Regel, eine Situation, einfach nicht in den Kram. Er will selbst einen magischen *Kriegerelfenzweig* führen, ihn mit einem Plattenpanzer behängen und auf einem Hexenbesen einen Looping drehen lassen. Statt daß er sich sagt, 'das wird wohl aus Gründen der Spiel-Ausgewogenheit so geregelt sein', stellt er seine Warum-Fragen - meistens in einem leicht beleidigten Tonfall...

Nicht zu beantworten sind die beliebten **Superlativ-Fragen:**

Was ist das *gefährlichste* MonsterAventuriens?

Wer ist der *größte* Zauberer?

Was sind die Werte der *gefährlichsten* Waffe?

Würden wir eine solche Frage beantworten, hätten wir die Spielwelt an einer Stelle ein für allemal begrenzt, und das wollen wir nicht. Außerdem: Was hätte der Spieler von einer Antwort?

Das gefährlichste Monster ist der *Blutrünstige Mörderfun von Mherwed! Er ist unbesiegtbar!* Schön - und nun? Was fängt die Spielrunde mit dieser Information an? Das wissen wir nicht, aber wir stellen ja auch nicht solche Fragen.

Bei der Kategorie der *"Was soll ich tun?"*-Fragen vermischen sich echte Bitten um Hilfestellung bei Problemlösungen mit grenzenlos naiven oder schlichtweg bescheuerten Anfragen. Hier finden sich echte Kuriositäten. Alle folgenden Fragen sind Originalzitate, ob Dir's g'faubt oder nicht:

*Ab welcher Stufe kann man Meister werden? Muß man zum Zeichnen des Plan des Schicksals eine Talentprobe auf Malen/Zeichnen ablegen?*

*Darfein Held heiraten?*

*Darfein Magier eine Hexe heiraten?*

*Ich habe einen Krieger (Stufe 7, aber LE nur 37, weil ich dreimal vergessen habe, die LE zu steigern. Frage: Darf ich das jetzt noch nachholen?*

*Was soll man während der Zeit machen, während die Helden schlafen? Wir haben keine Lust, immer so lange zu warten, bis wir weiterspielen können.*

*Laut Hintergrundbericht in Liebliche Prinzessin Yasmina soll der Held alles Hab und Gut verloren haben - etwa auch seine Waffen und Rüstungen?*

*Was bedeutet Besondere Gegenstände auf*

*dem Heldenbrief? Bitte um Liste aller besonderen Gegenstände!*

Warum - in der Gehörnten Namen! - werden solche Fragen nicht in der Spielrunde besprochen und geklärt? Uns bereiten sie Magendrücken und schlechte Träume!

Kommen wir zur Kategorie der verständlichen Fragen, die uns durch den schieren Umfang der Beantwortung überfordern:

*Könnten Sie mir eine genaue Beschreibung der Waldmenschen, die die Elefanten verehren, und ihrer Waffen geben?*

*Bitte um Zusendung einer kompletten Liste aller in Aventurien vorkommenden magischen Artefakte und Tränke.*

Die beiden Beispielfragen beziehen sich außerdem auf nicht offiziell ausgearbeitetes Hintergrundmaterial. Was aber nicht offiziell verabschiedet wurde, liegt uns auch nicht vor, bzw. soll einstweilen nicht öffentlich gemacht werden. Also können wir auch auf solche Dinge nicht antworten.

Wenn Dir uns ein wenig helfen wollt, formuliert die Fragen so vor, daß sie sich knapp beantworten lassen, oder besser noch: Überlegt Euch selbst die möglichen Antworten und listet sie auf, so daß wir die "richtige" nur anzukreuzen brauchen.

Schreibt die Fragen so auf, daß wir für die Antwort dasselbe Blatt benutzen können, damit wir die Fragen nicht vor dem Beantworten erst noch mühselig übertragen müssen, aber laßt bitte genügend Platz für die Antworten, wenn Dir damit rechnet, daß wir einige Worte benötigen werden.

Zum Schluß noch ein persönliches Wort, das mir sehr am Herzen liegt

Die DSA-Redaktion bemüht sich ernsthaft, Fragen zu beantworten, und sie wurde nur für Euch geschaffen. Weitaus die meisten Fragen jedoch, die uns gestellt werden, auch solche, deren Art hier nicht erwähnt wurde, gehören jedoch nicht auf unseren Tisch, sondern in Eure Spielrunde, wo Dir sie gemeinsam erörtern und nach Lösungen suchen könnt. Das ist doch der eigentliche Sinn des Rollenspiels. Viele der Fragen an die Redaktion belegen aber traurigerweise, daß viele DSA-Spieler es sich einfach nicht zutrauen, selbst über die Fragen nachzudenken und so die oft erstaunlich naheliegenden Lösungen zu finden. Das AundO des Rollenspiels ist die Kunst, zu improvisieren, *selbst* zu entscheiden und keine Angst davor zu haben, evtl. gegen eine "offizielle" Regel zu verstoßen!

So, das mußte einmal gesagt werden!

**Oliver Richtberg**

# Aus den Provinzen

## Baliho:

Erst kürzlich kursierte ein Gerücht, nach dem es Golambes von Gareth-Streitzig, Landgraf der Trollzacken, gelungen war, *einen Drachen zu töten*. Nun erreicht uns von den Hängen der Schwarzen Sichel die Kunde, daß eben jener dreiköpfige Drache (darunter ein Kopf von bedenklicher Dummheit) sich Woche um Woche an den Weiden Viehherden gütlich getan hatte.

Der aufgebrachte Herzog Waldemar ließ sofort sein treues Pferd satteln, um "dem Urviech das Wehrheimer Strammstehen beizubringen". Nach scharfem Ritt erreichte er die neubezogene Drachenhöhle, wo er den Bewohner nach kurzer, aber heftiger Diskussion des Herzogtums verwies.

Des Herzogs eindringlicher Rat, "sich zack zack dorthin zu trollen, wo er hergekommen sei", stieß auf eindeutige Ablehnung, worauf man sich schließlich auf die Goblinswiese als neues Domizil einigte.

## Vinsalt

Wohl um zu zeigen, daß nicht nur im Mittelreich verdienstvolle Streiter für Kaiser, Recht und Ehre entsprechend gewürdigt werden, verlieh Ihre Durchlaucht Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan ihrem Leibgarde-Hauptmann Goran das Recht, fortan den Titel 'Elder von Balthar' führen zu dürfen.

Damit findet eine kummervolle Geschichte ihren glücklichen Abschluß, denn wie man uns berichtete, wurde Goran seinerzeit von seinem leiblichen Vater, dem Landadeligen Mithrion von Balthar, mittels politischer Ränkespiele um seinen Adelstitel gebracht. Man kann davon ausgehen, daß die Verleihung dieses Rechtes, welches sich selbstverständlich auch auf die Nachkommen des übergelücklichen Obergardisten erstreckt, eine Belohnung für viele verdienstvolle Jahre im Dienste der Fürstin darstellt.

## Praiosdank/Jilaskan

Reichsgraf Trontier von Alfz auf Jilaskan sandte uns ein Pergament mit der Bitte um Veröffentlichung, das wir der geneigten Leserschaft keinesfalls vorenthalten wollen: "Wir, Hochwohlgeborener Graf zu Jilaskan und Förderer des wahren Glaubens in Praiosdank, fordern alle rentabilitätsorientierten Händler und Handelscompagnien auf, ihr geschäftliches Augenmerk von nun an in weitaus stärkerem Maße als bisher auf Jilaskan zu richten. Wer noch den Wagemut und den Pioniergeist vergangener Zeiten in sich verspürt, wendet den Bug seiner Schiffe alsbald zum Hafen von Praiosdank. Wir, Hochwohlgeborener Graf zu Jilaskan, handeln vor allem mit wertvollem Alabaster aus eigenen, gerade durch säumige Steuerzahler erschlossenen Steinbrüchen. Fürderhin bie-

ten wir ausgesuchte Edelhölzer wie das kostbare Ebenholz, Zuckerrohr, Mandeln, Ingrim und diverse exotische Pflanzen, nichtsdestotrotz äußerst haltbar, in Hülle und Fülle an. Unsere hauseigene Handelsroute führt von Praiosdank zunächst nach Tuzak, von dort geht es weiter mit großen Karavellen nach Llanca und über Perricum schließlich in's Mittelreich. Auch sind wir stets auf der Suche nach couragierten Abenteurern, die hier unter südlicher Sonne auf Jilaskan, Et-laskan und Jandraskan ihr Glück machen wollen.

Möge uns Praios auf ewig seinen Schutz und seine Gerechtigkeit zuteil werden lassen."

Reichsgraf Trontier von Alfz zu Jilaskan

M. Steller

## Gareth

Wieder einmal haben wir die nicht zu unterschätzende Ehre, einen kleinen Teil der täglich am Hofe eingehenden Korrespondenz abdrucken zu dürfen, deren Inhalt für unsere geschätzten Leser sicherlich stets von Interesse ist:

"An Seine Hochgeborenen Baron und Großinquisitor Dexter Nemrod.

Untertänigst danken wir für die Ehre, die unseren Wenigkeiten zuteil wird, daß Euer Hochgeborenen geruht, dieses Schriftstück und damit auch unser Anliegen zur Kenntnis zu nehmen.

In tiefer Demut hoffen wir darauf, Euch als Fürbitter in dieser für uns außerordentlich bedeutsamen Angelegenheit bei Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, Kaiser des Neuen Reiches, Hal dem Ersten von Gareth, gewinnen zu dürfen. Wissend um den untrüglichen und unfehlbaren Gerechtigkeits-sinn Eurer Liebten sei Euch folgendes berichtet, was sich im Baron im Jahre 3 Hal zugetragen hat und worauf sich unser Anliegen gründet

Zu jener Zeit bereisten wir, Fenrisulf aus Baliho und Fladri Falkenhorst aus Greifenfurt, die Landstraße zwischen Wehrheim und Baliho. Auf halbem Wege baten uns einige dort ansässige, rechtschaffene Bauern, ihnen in ihrer bislang größten Notlage hilfreich beizustehen. Hierbei handelte es sich um eine Räuberbande der übelsten Sorte, die auch nicht davor scheute, den Zwölfen und seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, dem Kaiser, zu fluchen und gar mit den Schwarzpelzen gemeinsame Sache zu machen. Unter tatkräftiger Mithilfe einiger Freunde gelang es uns schließlich, nach zähem Ringen und erbittertem Kampf für das Gute, die wohl sechzigköpfige Schar im Rondra des Jahres 4 Hal vernichtend zu schlagen und die wenigen Überlebenden der kaiserlichen Garde in Wehrheim zu überantworten. Aufgrund der wahrlich wunderbaren Tatsache, daß nicht einer von den Unseren in Borons Hallen

abberufen wurde, obwohl wir genügend Blutzoll entrichteten, beschlossen wir, uns an jenem Orte niederzulassen und ihn fortan Helmdahl zu nennen.

Nun, da zehn Jahre vergangen sind und die Kopfhöhe der Bewohner die Fünfhundert fast erreicht hat, bitten wir Euer Hochgeborenen untertänigst, bei Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, Kaiser des Neuen Reiches, Hal dem Ersten, unseren Antrag auf die Verleihung der Stadtrechte gnädigst vorzubringen und zu befürworten. Durch den Besitz selbiger Befugnisse wären wir rechtlich in der Lage, auf Stadtkosten eine Garde zu unterhalten, um diesen wichtigen Handelsweg des Mittelreiches, der noch immer das Ziel von räuberischem Gesindel ist, besser zu schützen.

In Demut vor Eurer Wohlgeborenen Person und Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, Kaiser des Neuen Reiches, Hal dem Ersten, und auf Euer Wohlwollen hoffend verbleiben wir...."

Dem Vernehmen nach soll der Baron von dem Inhalt dieses Schreibens zutiefst erschüttert gewesen sein. "Nie," so waren seine Worte, "nie hätte ich in meinen kühnsten Träumen zu hoffen gewagt, daß es in Aventurien noch Leute gibt, die des Schweres mächtig sind und gleichzeitig noch nicht vergessen haben, wie man einen höflichen Brief abfaßt!" Nach diesem Gefühlsausbruch begab er sich schnurstracks zu unserem geliebten Herrn und Kaiser, um mit diesem und seiner liebevollsten Gemahlin über dies und das zu plaudern. Über den Inhalt dieses vertraulichen Gespräches wissen wir natürlich recht wenig, jedoch wurde heute morgen ein kaiserlicher Kurier dabei beobachtet, wie er eine verdächtig dicke, mit dem kaiserlichen Siegel versehene Pergamentrolle sorgfältig in seiner Satteltasche verstaute und die Straße nach Wehrheim entlangritt.

U. Kulow-Lehmkühler/A. Loosen

## Havena

Die Friedhöfe der albernischen Hauptstadt werden derzeit von einer wahren Horde von Leichenfledderern heimgesucht, woran -wir bekennen uns dazu- der Aventurische Bote wohl nicht ganz unschuldig ist. Auslöser dieser schändlichen Tätigkeiten war wohl die Anzeige des Sarim von Havena in unserer letzten Ausgabe, in der er nicht nur ein Kopfgeld auf die sterbliche Hülle des schwarzmagischen Hexers Cyad Kyrkon von Osternhausen aussetzte, sondern auch für einzelne Teile desselben. Einige Tage nach dem Erscheinen dieser Ausgabe, so klagte uns Sarim sein Leid, klopfen von Tag zu Tag mehr dubiose Gestalten an seine Tür, die ihm mit Hinweis auf seine Annonce irgendeinen menschlichen Körperteil verkaufen wollten,

wobei der Gipfel der Frechheit durch denjenigen Strolch erklommen wurde, der ihm gleich drei Beine auf einmal anbot und dabei kundtat, daß sich der Schwarzmagier in seinem verzweifelten Abwehrkampf gegen ihn (den ca. eineinhalb Schritt kurzen, schwäch-

tigen Verkäufer) bei dem Zauber Duplicatus Doppelpein mittelschwer irrte und sich lediglich ein drittes Bein anhexte; aber er sei durchaus bereit, einen gewissen Rabatt zu gewähren. Unsere Redakteure und auch Sarim von

Havena sind sich darüber einig, daß man diese Annonce besser nicht abgedruckt hätte, und Sarim ist nicht mehr bereit, auch nur einen Kreuzer für irgendein Leichenteil zu bezahlen - also laßt ab von Eurem grauslichen Tun!  
N.V.

## Wahl im Bornland

"Liebe Freunde!

Das Schicksal unseres stolzen Landes liegt in Euren Händen. An Euch ist es zu entscheiden, wer in den kommenden Jahren über unseren Staat, über die wackeren Frauen und Männer zwischen Born und Walsach regieren soll. Gern würde ich mein Urteil über die Kandidaten in diese Rede einschließen, aber ich kann es nicht, da mir beide - der besonnene, umsichtige Herzog Jucho und die strahlende, stolze Gräfin Thesia gleichermaßen lieb und teuer sind. Weil ich beide zu meinen Freunden zähle, bin ich gewiß, daß - wer immer den Sieg davonträgt - das Bornland in jedem Fall gewinnen wird.

Schreitet nun zu den Urnen und gebt Eure Stimmen ab! Und gedenket der Verantwortung für Wohl und Wehe unseres Volkes, die in diesem Moment auf Euren Schultern ruht. Unseren wackeren Kandidaten aber rufe ich zu: Möge der Bessere gewinnen! Mögen die Zwölf ihm an jedem Tag seiner Regentschaft zur Seite stehen! Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit!"

*Rede des Fürsten Ouveinstam vor der Wahlversammlung*

Lieber Leser!

Wie im Av. Boten 26 angekündigt, sollen Sie nun zur Wahl des Adelsmarschalls schreiten. Sie übernehmen die Rolle eines bornländischen Adligen (sollte Ihnen- als *Rollenspieler* nicht schwerfallen) und geben per Briefwahl Ihre Stimme ab. Wir fänden es nett, wenn Sie einen echten kleinen Stimmzettel anfertigen (Sie wissen schon: Kandidatennamen, Kreise davor, das Kreuz an der richtigen Stelle) und uns in einem geschlossenen Umschlag zusenden könnten. Absoluter **Einsendeschluß** ist der **30. Juni 1990** (Datum des Poststempels)! Ihr Briefumschlag sollte auf der Rückseite das Lösungswort unseres kleinen Rätsels tragen - fehlt das Wort, ist Ihre Stimme leider ungültig! Das Rätsel halten wir für nötig, damit sich nur solche Spieler an der Wahl beteiligen, die tatsächlich ein gewisses Interesse am Bornland haben.

Nun zu unserem Rätsel: Die Zahl hinter der Frage gibt an, welchen Buchstaben aus der jeweiligen Lösung Sie für das Kennwort benötigen.

1. Augenfarbe Thesia v. Ilmensteins (1)?
2. Von welcher Stadt aus wird die Grafschaft Ilmenstein verwaltet(2)?

3. In welcher Stadt befindet sich die bedeutendste Kriegerakademie des Bornlands (4)?
4. An welcher Festumer Straße liegt das Hotel zur Quelle (6)?
5. Wie heißt der Graf v. Notmark mit Vornamen (5)?
6. Wie heißt der Fluß am Fu ße des Ehernen Schwertes (2)?
7. Welche Augenfarbe hat Jucho von Dalenthin (4)?
8. Welcher Göttin ist das berühmte Standbild von Norburg geweiht (4)?

Lösungswort: \_\_\_\_\_

Noch ein persönliches Wort der Redaktion: Über eine hohe Wahlbeteiligung würden wir uns sehr freuen - zumal es bei diesem kleinen Spiel nichts zu gewinnen gibt, sondern nur solche Spielerteilnehmer werden, die einfach Freude an der spielerisch-ernsthaften Ausgestaltung Aventuriens haben.

**Wichtig:** Senden Sie Ihre Wahlbriefe **nicht** an die Adresse der Fa. Schmidt Spiele, sondern an unseren beliebten Annoncenaquisiteur, der zeitweilig zum Wahlleiter befördert wurde:

**Norbert Venzke**  
**Krokusweg 8**  
**4000 Düsseldorf 1**

## Achtung!

Abos ab Nr.22 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 3, bekommen Sie ihn bis Nr.23, bei einer 6 bis Nr.26 usw.

Technisch werden Abc-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 AUG

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

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.

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

Maine 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.