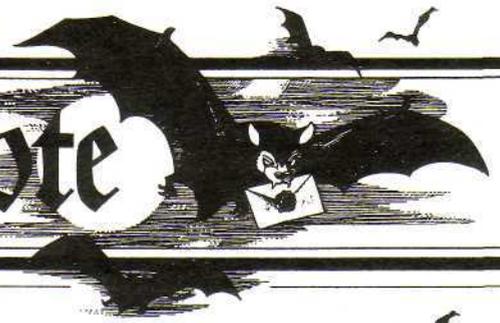


Aventurischer Bote



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

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

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

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns! Ansonsten gilt: Wenn's schrecklich oder lustig ist gewesen - im Boten stand's zuerst zu lesen!

Schutzgebühr:
DM 2,-

31

Praios, 16 n.H.

Der Kampf um Unau



Der Vormarsch der Al'Anfaner unter ihrem Patriarchen Tar Honak scheint unaufhaltsam: Vor einigen Wochen erreichten sie die Stadt Unau, deren größter Teil rasch erobert wurde. Über die weiteren Ereignisse erreichte uns der Bericht eines fahrenden Sängers aus dem Novadi-Volke, der zwar journalistisch nicht ganz dem hohen Standard unserer Zeitung gemäß ist, aber doch aufschlußreich zu lesen sein wird.

Flimmernde Wüstenhitze liegt über der Stadt, Totenstille herrscht in Unaus engen Gassen. Kaum ein Bürger der Stadt ist zu sehen. Doch nicht die Mittagsglut ist der Grund: Unau ist in den Händen der Al'Anfaner, seine Bewohner dürfen die Häuser nicht verlassen und warten ohnmächtig auf den Aufbruch der nächsten Sklavenkarawane, die wieder Zahllose der Ihren fortführt nach Selem und weiter in die Sklaverei.

Über dem Funduq, der großen Karawanserei der Stadt, weht das schwarze Banner Al'Anfas - hier hat der siegreiche Patriarch Tar Honak sein Quartier aufgeschlagen, hier hält er Hof inmitten von unzähligen Gefolgsleuten, Sklaven und untertänigen Priestern. Doch seine Freude ist nicht ungetrübt: Weder die rasche Einnahme der Stadt noch der gleichzeitige Vormarsch der Truppen auf Kannemünde können ihn befriedigen.

Denn noch steckt die Standarte des Sultans auf der Mauer des Palastes, noch trotzten einige Getreue den Al'Anfa-

nern: Wohl achtzig kühne und entschlossene Männer und Frauen haben sich hier verschanzt, in dem festen Willen, lieber zu sterben als sich dem Feind zu unterwerfen.

Eine wilde Schar ist da zusammengekommen: reguläre Soldaten des Sultans, Stadtgardisten, Freiwillige aus der Bürgerschaft, aber auch Freigelassene aus dem Kerker - geeint durch den gemeinsamen Feind. An ihrer Spitze steht der alte Jikhbar ibn Tamrikat. Wohl an die achtzig Sommer mag er gesehen haben, doch sein Gang ist aufrecht, sein Rücken ungebeugt, seine Augen sind scharf wie ehemals. Nun, da der Sultan fernab in Mherwed weilt, ist er der Kommandant der Stadt und hält seinem Herren die Treue, auch wenn er fürchtet, Sultan Mustafa niemals wiederzusehen.

Dem Alten zur Seite steht eine Heldin, so verschieden von ihm wie nur vorstellbar: die Elfe Sonnenglanz aus dem fernen Norden. Durch Zufall gerade zu dieser Zeit nach Unau verschlagen, entschied sie sich freien Willens, ihre Gastgeber zu unterstützen. Sie war bei den Kriegern, die den Al'Anfanern auf das Feld vor der Stadt entgegenritten, sie

•••••
• Höret, höret, Bürger des
• Reiches und Bewohner
• ganz Aventuriens:

• Prinzessin Emer ni Bennain von Ha-
• vena und Gareth ist am 26. Rahja im
• Jahre 15 nach Hal morgens um die
• fünfte Stunde von Zwillingen gene-
• sen! Und aus Anlaß dieses freudigen
• Ereignisses wurde in Gareth und
• Havena ein dreitägiges Freudenfest
• gefeiert.

• Leset das Bulletin des Medicus Ihrer
• Prinzlichen Durchlaucht auf Seite 8.
•••••

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt
Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktion:

U. Kiesow, N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

K. Kaffenberger, I. Kramer,
J. Raddatz, Th. Römer,
R.A. Ughini
Illustrationen:
N. Bau, Horus

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

zählt zu den wenigen, die zurückkehren von diesem Ritt.

Düstere Dinge taten sich in jener Schlacht, die Unauer starben dahin, die Boronsöldner aber erstürmten fast das gesamte Stadtgebiet.

Seit dieser Zeit liegt ein dichter Belagerungsring um die Palastfestung. Tagtäglich reitet ein Bote vor das Tor und offeriert die Bedingungen der Übergabe: das Überleben in Sklaverei für die Verteidiger, wenn sie die Festung übergeben und Boron als obersten Herrscher anerkennen.

Tagtäglich antwortete ihm ein Chor von Gelächter und Spott - solange die Belagerten noch die Kraft dazu hatten, denn der Ring um den Palast wurde Tag für Tag dichter. Konnten vor Wochen noch kühne Diebe durch unterirdische Wasserkanäle an alle Orte der Stadt gelangen, Schläge gegen die Al'Anfaner ausführen und reich beladen mit Lebensmitteln zurückkehren, so wurde nach und nach jeder Ausstieg entdeckt und geschlossen - bis auf jene, die hinausführen ins karge Gebirge, doch niemand denkt hier an Flucht.

So vergeht Tag um Tag: In der Festung harren die Belagerten aus, mögen sie hungern, mögen sie fürchten, daß es keine Rettung mehr für sie geben wird. Vor dem Tor aber stehen die Truppen Al'Anfas und murren. Haben sie nicht schon bedeutende Siege erfochten? Haben sie nicht einen Anführer, der von den Göttern unterstützt wird? Und doch müssen sie hier im Lager ausharren und abwarten, bis die Besatzung der Festung von Hunger und Schlaflosigkeit geschwächt ist.

Tar Honak aber webt seine Ränke und versucht, die Belagerten weiter zu schwächen. Jede Nacht läßt er dunkle Träume zu ihnen hinüberschweben, um sie zu entmutigen und um den Schlaf zu bringen. Jeden Tag werden Pfeilwolken zu ihnen hinübergeschossen, vergiftet mit allerlei bössartigen Tinkturen.

Noch will der Patriarch keinen Sturmangriff riskieren, denn zu gut befestigt ist die Palastanlage, und den Truppen stehen noch andere schwere Aufgaben bevor.

Doch die Belagerten werden von den Listen des Tar Honak nur wenig geschwächt: Wenn der eine des nachts laut schreiend aus dem Schlaf fährt, ist rasch ein anderer da, der ihm Mut zuspricht und auf die zukünftigen Segnungen Rastullahs verweist.

Die Gestalt des Jikhbar ibn Tamrikat hält sie alle aufrecht: Der alte Mann hat es stets abgelehnt, zusammen mit seinen Töchtern und Enkeln zu fliehen und harret aus im Widerstand gegen den Feind, mögen auch seine Haare weiß und seine Wangen faltig sein.

So kommt schließlich der Tag, an dem Tar Honaks Listen erschöpft sind: Keine von ihnen scheint die Festung zu treffen. Und fallen muß Unau - sonst läge die Stadt den Al'Anfaner beim weiteren Vormarsch stets drohend im Rücken. Darum befiehlt der Patriarch endlich den direkten Angriff.

Der Ansturm der Al'Anfaner trifft die Belagerten nicht unerwartet, doch ihre Zahl ist zu klein, ihre Kraft schon geschwächt. Unermüdlich schleudern sie Geschosse und Steine auf den Mauerbrecher mit dem glanzlos schwarzen Rabenschnabel, der vor ihren Augen zum Tor der Festung gerollt wird.

Stoisch schwingen die alananischen Söldner die Ramme, immer und immer wieder, achten nicht der Verluste um sie herum, wenn ihre Gefährten tot zu Boden sinken.

Zahllose schwere Stöße erträgt das Tor, bis es schließlich zersplittert, doch von der ersten Welle der Al'Anfaner Kriegerleute, die nun in die Festung stürmen, kehrt keiner lebend zurück. Die Unauer haben sie schon mit blitzenden Säbeln erwartet.

Dann aber schickt der Patriarch ein Regiment Söldner vom 'Schwarzen Bund des Kor'. Fünfhundert der blut- und goldgierigsten Kämpfer aus ganz Aventurien stürmen durch das Tor der Palastfestung und treffen auf die siebzig Männer und Frauen, die hier noch ausharren. Nun neigt sich der Kampf rasch dem Ende zu, nur von der alten Garnison ertönt noch Schwertgeklirr. Auf dem Dach steht die Elfe Sonnenglanz und verschießt einen tödlichen Pfeil nach dem anderen. Einen Zauber kann sie nicht mehr wirken - zu sehr hat die Heilung der Kranken und Vergifteten ihre Kräfte aufgezehrt, doch den sirrenden Tod in die Reihen der Feinde schicken, das vermag sie noch. Aus vielen Wunden blutend, entläßt sie Geschoß um Geschoß von der gespannten Sehne. Vor ihren Augen vermischen sich Gegenwart und Erinnerung: Statt der schwarzgekleideten Al'Anfaner scheinen die fahlweißen Körper der Ogerscharen anzustürmen...

Als die Elfe den letzten Pfeil verschos-

sen hat, zieht sie ihr Kurzsword und wirft sich unter die Feinde. Einen kurzen Moment nur weichen die Söldner vor der Wut des Angriffs zurück - doch am Ende schließen sich die Reihen wieder und ein Al'Anfaner trägt einen Kopf an einem blutbeschniemen blonden Haarschopf davon...

Im Hof aber hält als letzter der Kommandant der Stadt aus - doch Jikhbars Machtbereich ist geschrumpft auf den Raum, den die Klinge seines Khunchomers erreicht. Hier aber herrscht der Alte unbeschränkt, hier stirbt jeder, der ihm zu nahe kommt. Ein letztes Mal erlebt der alte Kämpfer die Hitze und den Rausch des Gefechts. Er, der schon vielen Kalifen und Sultanen diente, schickt unzählige Feinde voraus in die Dunkelheit, daß sie ihm als Sklaven dienen mögen. Aber auch Jikhbars starker Arm und das klare Auge sind machtlos gegen den schnellen, lautlosen Pfeil aus dem Hinterhalt.

So stirbt der letzte Verteidiger Unaus. Über der Stadt aber erhebt sich das Freudengeschrei der Söldner, die das Gefecht überlebten - ihnen wird nun der Palast mit seinen Schätzen gehören. Rasch blicken sie sich um, halten Ausschau nach verwundeten Gefährten, um sie mit einem schnellen Schwerthieb zu töten und so den eigenen Beuteanteil zu vergrößern. So will es ihr Brauch, so lautet ihr ungeschriebenes Gesetz...

Tar Honak tritt ein in den Unauer Palast den er zu seiner neuen Residenz erwählt hat. Nun, da endlich die ganze Stadt in seiner Hand ist, kann er unter dem Flattern des Schwarzen Banners neue Pläne schmieden."

J.Raddatz.

Wir trauen um Galindia Sonnenglanz

Die tapfere Streiterin für Recht und Gerechtigkeit wurde vor nur vierzig Sommern in Greifenfurt als Tochter des Auvolkes geboren. Stets kämpfte sie zum Schutz der Schwachen und Armen, lang ist die Liste ihrer Heldentaten. Galindia zählte zu den besten Bogenschützen des Reiches, ihre Leistungen in der Ogerschlacht sind weithin bekannt.

In ihrer Bescheidenheit lehnte sie die Verleihung eines Adelstitels und eines Lehens durch Unseren Kaiser ab und führte ihr ungebundenes Leben fort - bis zu diesem ihrem frühen Tode.

Von Böcken und Hornissen

In letzter Zeit erreichen die Redaktion immer wieder Anfragen nach der Wirksamkeit der in "Die Seefahrt des Schwarzen Auges" vorgestellten Geschütze - sei es, um damit Seegefechte durchzuführen, sei es, um damit auf Drachenjagd zu gehen.

Ein aventurisches Seeschlacht-Spiel befindet sich immer noch in Vorbereitung - ein Veröffentlichungstermin ist leider noch nicht bekannt. Wir können Ihnen also die endgültigen Seegefechtsregeln noch nicht anbieten. Darum haben wir unseren Marine-Experten und Chef-Ballistiker Thomas Römer gebeten, einstweilen einen improvisierten Regelsatz auszuarbeiten.

Wir sind der Meinung, daß Sie mit den im folgenden vorgestellten, vorläufigen Regeln durchaus kleinere und größere Auseinandersetzungen auf See ausspielen können, weisen aber darauf hin, daß sich diese Regeln noch in der Erprobung befinden: Bis zum Erscheinen des 'offiziellen' DSA-Seegefecht-Spiels können also durchaus noch Änderungen auftreten.

Geschützgewichte

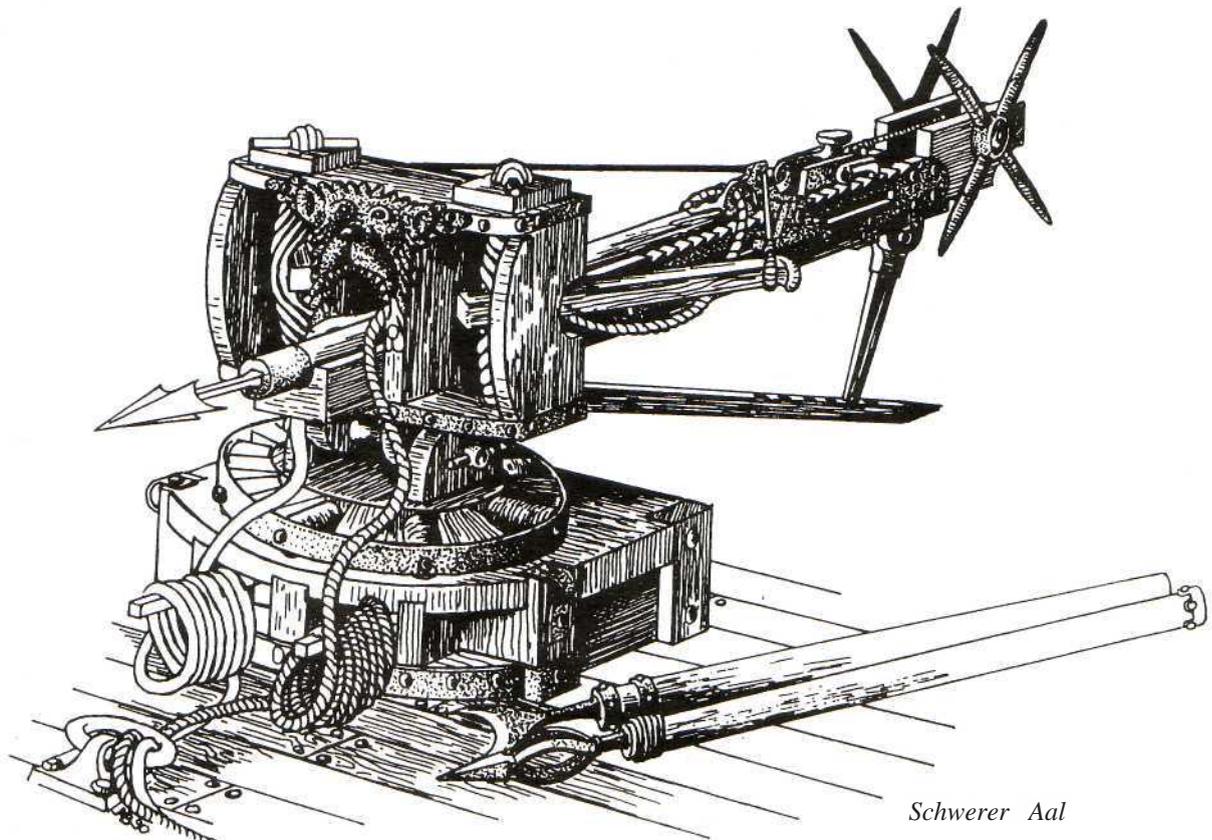
Leichte Rotze:	600 Stein
Mittlere Rotze:	800 Stein
Schwere Rotze:	1000 Stein
Leichter Aal:	500 Stein
Schwerer Aal/Harpunaal:	800 Stein
Bock:	1200 Stein
Hornisse:	100 Stein

Die Hornisse

Die Hornisse ist das einzige Geschütz, das als gewöhnliche Fernkampf-Waffe aufgefaßt werden kann und das auch mit dem üblichen Schußwaffen-Talent bedient wird. Diese Schnellfeuer-Armbrust kann pro Minute 6 Bolzen verschießen, was sie zu einer gefährlichen Waffe gegen große Menschenmengen macht. Sie erzielt 1W+4 Trefferpunkte.

Geschütztabelle Hornisse

Entfernung	Schritt	TP	Zielgröße					
			winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
<i>extrem nah</i>	2-5	+4	+6	+4	+2	0	-2	-4
<i>sehr nah</i>	6-10	+2	+9	+7	+5	+3	+1	-1
<i>nah</i>	11-25	+1	+12	+10	+8	+6	+4	+2
<i>mittel</i>	26-50	0	+15	+13	+11	+9	+7	+5
<i>weit</i>	51-70	-1	+18	+16	+14	+12	+10	+8
<i>sehr weit</i>	71-100	-2	+24	+22	+20	+18	+16	+14
<i>extrem weit</i>	101-150	-4	+30	+28	+26	+24	+22	+20



Schwerer Aal

Rotzen, Aale und Böcke

Für die Bedienung der größeren Geschütze Rotze, Aal und Bock ist eigentlich ein spezielles Talent - das Bedienen von ballistischen Waffen - vonnöten.

Talent Richtschütze

Der Basiswert für das Talent ergibt sich aus (KL+KL+GE) : 4. Richtschützen beginnen mit 3 Talentpunkten und können diese Fertigkeit um 1 Punkt je Stufen-Erhöhung anheben. Falls ein Spieler-Held einmal als Richtschütze einspringen muß, kann er zu seinem Basiswert in diesem Talent ein Viertel seiner Talentpunkte 'Schußwaffen' addieren.

Entfernungen, Zielgrößen

Die Entfernungs- und Zielgrößenklassen unterscheiden sich auch schwerwiegend von denen für die wesentlich handlicheren - aber mit geringerer Reichweite ausgestatteten - Bögen und Armbrüste. Für die Entfernung gilt:

Entfernungsstufen - Rotzen, Aale und Böcke

<i>extrem nah:</i>	1-20 Schritt
<i>sehr nah:</i>	21-50 Schritt
<i>nah:</i>	51-100 Schritt
<i>mittel:</i>	101-200 Schritt
<i>weit:</i>	201-300 Schritt
<i>sehr weit:</i>	301-400 Schritt
<i>extrem weit:</i>	401-500 Schritt

Zielgrößen

<i>winzig:</i>	Katze, Schiffsglocke, Talje etc.
<i>sehr klein:</i>	Rahen, Besatzungsmitglieder, Riemen
<i>klein:</i>	Masten, Geschütze
<i>mittel:</i>	kleinere Segel, einzelne Trutzen
<i>groß:</i>	Großsegel, Schiffsrumpf, Drache
<i>sehr groß:</i>	komplettes Schiff

Nun kann - mit dem reduzierten Schußwaffen-Talent - auf die folgenden Tabellen gewürfelt werden, ob ein Treffer erzielt werden kann.

Geschütztabelle Rotzen und Aale

Entfernung	Schritt	TP	Zielgröße					
			winzig	sehrklein	klein	mittel	groß	sehr groß
<i>extrem nah</i>	1-20	+2	+3	+2	+1	0	-1	-2
<i>sehr nah</i>	21-50	+1	+5	+4	+3	+2	+1	0
<i>nah</i>	51-100	0	+7	+6	+5	+4	+3	+2
<i>mittel</i>	101-200	0	+9	+8	+7	+6	+5	+4
<i>weit</i>	201-300	0	+13	+12	+11	+10	+9	+8
<i>sehr weit</i>	301-400	-1	+17	+16	+15	+14	+13	+12
<i>extrem weit</i>	401-500	-2	+21	+20	+19	+18	+17	+16

Die schwere Rotze und der schwere Aal können nur bis zu einer Reichweite von "weit" noch zielgenau schießen, die mittelschwere Rotze bis zu einer Reichweite von "sehr weit".

Geschütztabelle Bock

Entfernung	Schritt	Zielgröße					
		winzig	sehrklein	klein	mittel	groß	sehr groß
<i>extrem nah</i>	-	-	-	-	-	-	-
<i>sehr nah</i>	.	-	-	-	-	-	-
<i>nah</i>	51-100	+12	+10	+8	+6	+4	+2
<i>mittel</i>	101-200	+14	+11	+9	+7	+5	+3
<i>weit</i>	201-300	+15	+12	+10	+8	+6	+4
<i>sehr weit</i>	301-400	+17	+14	+12	+10	+8	+6
<i>extrem weit</i>	401-500	+19	+16	+14	+12	+10	+8

Für den Kampf auf See unterscheiden wir auch verschiedene Arten von Zielen, gegen die die einzelnen Waffen unterschiedlich wirkungsvoll sind. Diese Ziele sind der Rumpf und die Aufbauten eines Schiffes, die Takelage und die Besatzungsmitglieder. Jedes Schiff besitzt eine Anzahl von Rumpf-, Takelage- und Besatzungspunkten (s.u.), von denen die erlittenen Schadenspunkte, die das Geschütz angerichtet hat, direkt abgezogen werden. Zum Vergleich (und für die Unverbesserlichen) sind auch die Schadenswerte aufgeführt, die ein Geschütz gegen einen einzelnen Matrosen anrichtet.

Schadenstabelle

Geschütz	Rumpf	Takelage	Besatzung	Matrose
1. Rotze	1W+4	1W	1W-1	4W+6
m. Rotze	1W+5	1W+1	1W	5W+8
s. Rotze	1W+7	1W+1	1W+1	7W+10
1. Aal	1W-2	1W+3	1W-2	4W+4
s. Aal	1W-1	1W+5	1W-1	6W+10
Bock	1W+7	1W-1	1W+1	3W20+10

Rotzen und Aale erzielen auf die Entfernungen "extrem nah" und "sehr nah" +2 bzw. +1 TP mehr, auf die Entfernungen "sehr weit" und "extrem weit" 1 bzw. 2 TP weniger. Der Bock ist von

keinen entfernungsabhängigen Trefferpunktmodifikationen betroffen. Erwähnt werden muß noch die Spezialmunition, die für verschiedene Geschütze zur Verfügung steht. Während Brandpfeile und Hylailer Feuer jeweils Brände am Ziel erzeugen, gilt für Sichelmunition (eine Abart der Aalbolzen), daß sie in der Takelage und gegen Besatzungsmitglieder 2 TP mehr erzielen. Mit allen Arten von Spezialmunition ist um zwei Punkte schwerer zu zielen.

Seegefechte

Es würde an dieser Stelle zu weit gehen, wenn wir Ihnen hier eine Kurzfassung der geplanten Seegefechtsregeln präsentieren würden. Wenn Sie dennoch kleinere Gefechte durchführen wollen (z.B. das artilleristische Vorspiel zu einem Piratenüberfall auf das Schiff der Helden), so können Sie die Segel- und Ausweichmanöver mit Proben auf das Talent *Rudern/Segeln* simulieren.

Sind die Schiffe dann auf Schußentfernung aneinander herangekommen, würfeln sie die Fernkampfproben für die einzelnen Geschütze, die in die

Richtung des gegnerischen Schiffes zeigen. Die erzielten Schadenspunkte werden dann direkt von den Rumpf-, Takelage- oder Besatzungspunkten abgezogen, je nachdem, wo der Treffer gelandet ist.

Wenn auf ein Schiff geschossen wird, würfeln sie bitte auf der folgenden kleinen Tabelle, welches Teil des gegnerischen Schiffes getroffen wird. Bei jedem Treffer müssen jedoch Schadenspunkte für die Besatzungsmitglieder gewürfelt werden.

Trefferplatzierung

2W6	Trefferplatzierung
2	Treffer an gegnerischem Geschütz, Waffe zerstört
3-6	Rumpf
7-11	Takelage
12	Ruderanlage; Beweglichkeit sinkt.

Ist das beschossene Schiff eine Galeere, die ihre Masten vor dem Kampf umgelegt hat, so zählen Resultate von 3-9 als Rumpftreffer, bei denen auch die eigentliche Besatzung getroffen wird, solche von 10-11 als Treffer auf Rumpf und Rojer und ein Resultat von 12 als Fehlschuß.

Wird bei einem Schuß eine 20 gewürfelt, so ist es zu einem Patzer gekommen - ein Zufall, der den kompliziert aufgebauten Geschützen oft zum Verhängnis wird. Wenn sich die Spannung der Torsionswaffen entlädt, kommt es oft zu katastrophalen Folgen für die Geschützbedienung.

Patzer

W6	Patzerfolgen
1	Glück gehabt - keine Folgen
2	1 SP Mannschaft
3	2 SP Mannschaft
4	Geschütz zerstört
5	Geschütz zerstört, 2 SP Mannschaft
6	Geschütz zerstört, 4 SP Mannschaft

Achtung: Wenn das Geschütz Brandpfeile verschießt, wird zusätzlich zu o.g. Schaden ein Brandpfeiltreffer auf dem eigenen Schiff vermerkt. Beim Verschießen von Hylailer Feuer bedeutet ein Patzer für eigene Schiff zusätzlich zu obigem Patzerschaden einen Treffer durch Hylailer Feuer.

Die einzelnen Punktwerte für die verschiedenen Schiffstypen entnehmen Sie bitte der folgenden Übersicht:

Schiffstypen - Stabilität

Schiffstyp	Rumpf	Takelage	Besatzung
Otta	40-250	30-50	30-80
Knorre	30-200	20-50	10-40
Bireme	40-100	0-50	15-60/40-100*
Trireme	100-700	0-100	50-220/80-500*
Zedrakke	250-600	60-300	30-250
Thalukke	30-300	30-100	10-100
Potte	120-800	40-60	10-50
Kogge	120-500	40-90	20-100
Holken	200-1000	80-150	60-200
Karavelle	80-300	30-150	15-100
Karracke	200-1200	120-300	60-500
Schivone	200-1000	150-350	100-400

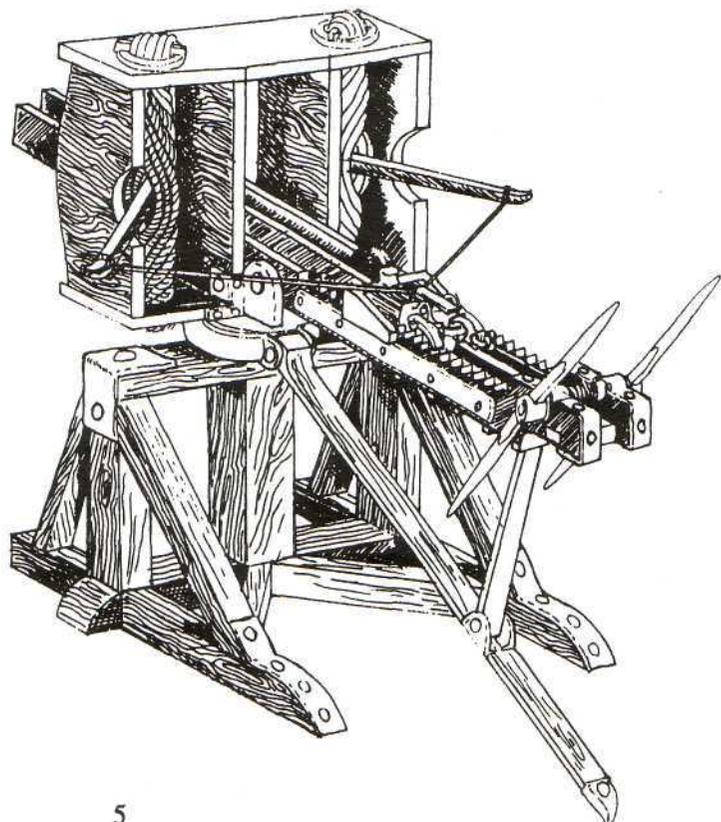
Anmerkungen: Die Rumpfpunkte entsprechen etwa der Tonnagezahl (Schiffsraum) in Quadern, bei der Berechnung der Takelagepunkte werden für jedes Rahsegel 30-50 Punkte, für jedes Havenische Segel 20-40 Punkte und für jedes Zedrakensegel 50 Punkte gerechnet, plus Zuschläge für die Anzahl der Masten. Die Besatzungspunkte entsprechen in etwa der Anzahl der Besatzungsmitglieder, wobei * die Zahl nach dem Schrägstrich die Anzahl der Rojer angibt.

Wenn ein Schiff durch Beschuß Takelagepunkte verliert, so sinken Geschwin-

digkeit und Beweglichkeit proportional zum erlittenen Schaden.

Bei Verlust von Rumpfpunkten passiert nichts, bis die Punkte auf 5 reduziert sind - dann jedoch beginnt das Schiff zu sinken. Die gesamte Mannschaft wird zum Abdichten des Lecks und zum Auspumpen des Rumpfes benötigt. Bei 0 und weniger Rumpfpunkten ist der Untergang des Schiffes nicht mehr aufzuhalten.

Sind alle Besatzungsmitglieder getroffen worden, so ist das Schiff ebenfalls bewegungsunfähig und kann nun leicht geentert werden. *Th. Römer*



Der Aventurische Kalender

	Praios	Rondra	Efferd	Travia	Boron	Hesinde	Firun
1	ROH <i>Sommersonnenwende</i>	WAS	ERD <i>Tag des Wassers</i>	PRA <i>Tag der Heimkehr</i>	FEU <i>Totenfest</i>	WIN	MAR <i>Tag der Jagd</i>
2	FEU <i>Praiosfest</i>	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA
3	WAS <i>Praiosfest</i>	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH
4	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU
5	ERD	PRA <i>Tag des Schwurs</i>	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS
6	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN
7	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS <i>Rohals Verhüllung</i>	ERD
8	ROH	WAS <i>Trauertag im Lieblichen Feld</i>	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR
9	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA
10	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH
11	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU
12	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS
13	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN
14	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD
15	ROH <i>Bürgerheerparade In</i>	WAS <i>Schwertfest</i>	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR
16	FEU <i>Gareth</i>	WIN <i>Schwertfest</i>	MAR <i>Nebelfest</i>	ROH	WAS	ERD	PRA
17	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH
18	WIN	MAR	ROH	WAS <i>Tag der Treue</i>	ERD	PRA	FEU
19	ERD	PRA <i>Neujahr In Maraskan</i>	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS
20	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN
21	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD
22	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR
23	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA
24	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN <i>Kaisers Geburtstag</i>	MAR	ROH
25	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU
26	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS
27	MAR	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN
28	PRA	FEU	WIN	MAR	ROH	WAS	ERD
29	ROH	WAS	ERD	PRA	FEU	WIN	MAR
30	FEU <i>Brig-Lo: Dämonenverbrennung</i>	WIN	MAR <i>Fischerfest</i>	ROH <i>Tag des Gr. Schlafes</i>	WAS	ERD <i>Erleuchtungsfest</i>	PRA <i>Tag der Ifim</i>

des Jahres 16 Hal

Tsa	Phex	Peraine	Ingerimm	Rahja	Namenlose Tage	
ROH	WAS	ERD <i>Saalfest</i>	PRA <i>TagdesFeuers</i>	FEU <i>FestderFreuden</i>		Wochentage Win: Windstag Erd: Erdstag Mar: Markttag Pra: Praiostag Roh: Rohalstag Feu: Feuertag Was: Wassertag
FEU	WIN	MAR	ROH	WAS		
WAS	ERD	PRA	FEU	WIN		
WIN	MAR	ROH	WAS	ERD		
ERD	PRA	FEU	WIN	MAR		
MAR	ROH	WAS	ERD	PRA		
PRA	FEU	WIN	MAR	ROH		Immerwährender Kalender Im folgenden veröffentlichen wir das Resultat jahrelanger Forschungen des Gelehrten Kuno von Kaffenburg, dem es auf wundersame Weise gelang, ein unfehlbares Mittel zur Bestimmung der Wochentage auch lange zurücklegender Jahre und sogar zukünftiger Zeiten zu finden, was für geschäftliche, juristische und historische Belange mitunter von größter Bedeutung sein mag. Selbst weniger gelehrten Persönlichkeiten dürfte es nun nicht schwer fallen, mit Hilfe der untenstehenden Auflistungen den gesuchten Wochentag zu ermitteln. Zunächst suche man in dem erstaufgeführten Register die Jahreszahl und entnehme aus der rechten Spalte den dazugehörigen Kennbuchstaben (KB). Sodann finde man diesen Buchstaben in dem ersten Teil des zweiten Registers und gehe von dort stracks nach unten in den zweiten Teil, wo auch die Nummern der Tage stehen. Dort suche man sich die Zahl des zu ermittelnden Tages und fahre mit dem Finger in dieser Zeile bis zu der Spalte, an der man soeben aus dem ersten Teile angekommen ist. Dort findet man nun ein Kürzel, welches mit unfehlbarer Sicherheit den gesuchten Wochentag bezeichnet. Ein Beispiel sei den Interessierten gegeben: Will man wissen, welchen Namen der 1. Praios, 12 Hal, trug, so beachte man die unterstrichenen Stellen in den Registern. Zunächst wird der Kennbuchstabe 'E' ermittelt welchen man mit Leichtigkeit im zweiten Register unter dem Monatsnamen Praios in der äußerst rechten Spalte wiederfindet. Schaut man nun in den zweiten Teil, so findet man bei der Tageszahl 1 in der rechten Spalte das Kürzel 'WI'. Der 1. Praios 12 Hal war also ein Windstag! Sollte nun jemand aus irgendwelchen Gründen dazu gezwungen sein, einen Tag des Unaussprechlichen bestimmen zu müssen, so sei gesagt, daß diese dunklen Stunden wie der 31. bis 35. Tag des Monats der Rahja behandelt werden (die Göttin der Freuden möge es uns verzeihen).
ROH	WAS	ERD	PRA <i>TagdesAufbruchs</i>	FEU		
FEU	WIN	MAR	ROH	WAS		
WAS	ERD	PRA	FEU	WIN		
WIN	MAR	ROH	WAS	ERD		
ERD	PRA	FEU	WIN	MAR		
MAR	ROH	WAS	ERD	PRA		
PRA	FEU	WIN	MAR	ROH		
ROH	WAS	ERD	PRA	FEU		
FEU	WIN <i>TagdesPhex</i>	MAR	ROH	WAS		
WAS	ERD	PRA	FEU	WIN		
WIN	MAR	ROH	WAS	ERD		
ERD	PRA	FEU	WIN	MAR		
MAR	ROH	WAS	ERD	PRA		
PRA	FEU	WIN	MAR	ROH		
ROH	WAS	ERD	PRA	FEU		
FEU	WIN	MAR	ROH	WAS		
WAS	ERD	PRA	FEU	WIN		
WIN	MAR	ROH	WAS	ERD		
ERD	PRA	FEU	WIN	MAR		
MAR	ROH	WAS	ERD	PRA		
PRA	FEU	WIN	MAR	ROH		
ROH	WAS	ERD	PRA	FEU		
FEU	WIN	MAR	ROH	WAS		
WAS	ERD	PRA	FEU	WIN		
WIN	MAR	ROH	WAS	ERD		
ERO	PRA	FEU	WIN	MAR		
MAR	ROH	WAS	ERD	PRA		
PRA	FEU	WIN	MAR	ROH		
ROH	WAS	ERD	PRA	FEU		
FEU	WIN	MAR	ROH	WAS		
WAS	ERD	PRA	FEU	WIN		
WIN	MAR	ROH	WAS	ERD		
FEU	WIN <i>TagderErneuerung</i>	MAR <i>Versenkungstest</i>	ROH	WAS <i>Reinigungsfest</i>		

Reto A. Ughini I Knut Kaffenberger I
U.K.IN.V.

Ein zwiefaches Geschenk!

Am 14. Travia 15 Hal ließ mich Ihre Prinzliche Majestät zu sich rufen und teilte mir mit, daß sie glaube guter Hoffnung zu sein. Nach eingehender Untersuchung bestätigte ich die Vermutung Ihrer Prinzlichen Majestät und beglückwünschte sie zu dem bevorstehenden freudigen Ereignis.

Zu Beginn der Schwangerschaft litt Ihre Prinzliche Majestät wiederholt an Übelkeit und Schwächezuständen, die ich erfolgreich mit geringen Gaben von Vierblattsaft bekämpfte. Auch riet ich Ihrer Prinzlichen Majestät, Bälle, Empfänge und andere Anstrengungen zu meiden und das Reisen mit der Kutsche dem Reiten vorzuziehen, welche Ratschläge sie auch befolgte.

Die Leibesfrucht gedieh und wuchs - mehr sogar als üblich. Dies beunruhigte nicht nur Ihre Prinzliche Majestät sondern auch die sie umgebende Zofenschaft. Überdies wurde die Prinzessin nach dem sechstem Mond der Schwangerschaft von zwei seltsamen Träumen heimgesucht, die sie ihrem Gemahl, Seiner Allerdurchlauchtigsten Hoheit Prinz Brin, und meiner Wenigkeit offenbarte, und die widerzugeben ich die Erlaubnis habe.

Im ersten Traum sah Ihre Prinzliche Majestät - so hat sie es mir berichtet - nächtlich über Sumus Leib sich einen Regenbogen spannen, der höher und höher sich wölbte, bis er das Firmament erreichte. Und eine funkelnde Lichtgestalt erschien auf dem Gipfel des Regenbogens, pflückte zwei Sterne vom Himmel - einen aus dem Sternbild der Schlange sowie einen aus dem Sternbild des Schwertes - und drückte sie an ihr Herz, wo sie zu einem einzigen verschmolzen.

Wundersam glücklich wurde Ihre Prinzliche Majestät bei diesem Anblick zumute! Doch alsbald teilte sich der Stern wieder in zweie, und beiden flogen zurück an den Ort, woher sie gekommen waren. Und der Traum war vorüber.

Im zweiten Traum sah Ihre Prinzliche Majestät in einem tiefen Brunnen zwei muntere Fischlein schwimmen - ein rotes und ein goldenes - und sie ergötzte

sich sehr an diesem Anblick. Da kam ein verwundetes Einhorn zum Brunnen, trank von dem Wasser und verschluckte das rote Fischlein. Am Blut des Einhorns aber, das in den Brunnen tropfte, labte sich das goldene Fischlein, und es wuchs und wuchs, bis es den Brunnen sprengte und auf dem trockenen Sande lag. Die Glut der Sonne aber ließ das Fischlein schmelzen, so daß es in einem goldenen Rinnsal davonfloß. Beim Davonfließen nahm es die Gestalt einer Blutnatter an, und Ihre Prinzliche Majestät erwachte.

Wie die Traumdeuter, die auf Befehl Seiner Allerdurchlauchtigsten Hoheit an den Hof gerufen wurden, die Träume auslegten, weiß ich nicht. Mein Hörrohr - gegen den durchlauchtigsten Bauch gehalten - offenbarte mir jedoch zum Ende des siebten Mondes der Schwangerschaft ein zartes doppeltes Pochen, und ich unterrichtete Ihre Prinzliche Majestät, daß sie Zwillingen das Leben schenken werde, welche Nachricht sehr gnädig aufgenommen wurde.

Von diesem Zeitpunkt an weilte ständig eine fähige Hebamme in der Nähe Ihrer Prinzlichen Majestät. Diese rief mich am 25. Rahja eine Stunde vor Mitternacht in die königlichen Gemächer.

Die Wehen hatten begonnen, doch Ihre Prinzliche Majestät ertrug die Schmerzen bis zuletzt mit dem Gleichmut und der Tapferkeit einer Kriegerin.

Am 26. Rahja um die vierte Stunde erblickte die erste Prinzessin das Licht der Welt - ein Kind von fast überirdischer Schönheit mit blondem Flaumhaar und blauen Augen. Sie erhielt den Namen Rohaja. Eine Stunde später wurde die zweite Prinzessin geboren, nicht weniger schön als ihre Schwester und dieser wie ein Ei dem anderen gleichend. Sie wurde Yppolita genannt.

Ihre Prinzliche Majestät und die Prinzessinnen sind wohllauf und erfreuen sich bester Gesundheit.

27. Rahja, 15 Hal, gezeichnet Radobard Winhaller, Hofmedicus Ihrer Prinzlichen Majestät Prinzessin Emer ni Ben-
nain. I.K.

Freudentage in Havena

Ein Bericht unseres albernischen Korrespondenten

28. Rahja, 15 Hal

Ganz Havena ist in einen Freudentaumel versunken: Seit sich vor zwei Tagen die Kunde von der Geburt der alldurchlauchtigsten Prinzessinnen Rohaja und Yppolita verbreitete, scheint die Stadt nicht mehr zur Ruhe zu kommen: Es summt in ihr wie in einem Bienenkorb, täglich treffen Reisende und Schaulustige ein, Tag und Nacht wird gefeiert, gesungen und getanzt, und das Freibier - ein Geschenk des Fürsten von Albernia an seine Untertanen - fließt in Strömen.

Freudenfeuer lodern rings um die Stadt und vertreiben die Bewohner der Finsternis und alles Gewürm und Sumpfgeziefer, auf daß sich nichts Unholdes den prinzlichen Zwillingen nahen möge. Selbst das Magieverbot ist für diese Festtage aufgehoben, damit wandernde Magier das Volk mit ihrer Kunst ergötzen können.

Schon besingen die ersten Barden die Schönheit und den Liebreiz der alldurchlauchtigsten Schwestern, und die ersten Miniaturen mit deren Konterfei werden feilgeboten.

Der Tsatempel ist geschmückt und herausgeputzt wie nie zuvor und kann die Massen der Gläubigen kaum fassen, die kommen, um zu beten, zu opfern und die Göttin zu preisen. Aber auch die Häuser des Efferd, der Hesinde, der Rondra und der Rahja haben ihre Tore Tag und Nacht geöffnet, denn dieses munkelt man in der Stadt: Der gütige Efferd habe einen Sturm, der sonst Havena getroffen hätte, an der Stadt vorübergeleitet, und die Göttin der Weisheit und die des Kampfes hätten sich Prinzessin Emer kurz vor der Niederkunft im Traume gezeigt. Und so deutet man auch die Namen der prinzlichen Zwillinge: Rohaja-als weibliche Form von Rohal - soll die Trägerin des Namens offenbar Hesindes Wohlwollen anempfehlen, und Yppolita - gewiß auch eine Huldigung an die tapfere Amazonenkönigin - gilt als rondragefälliger Name. Daß die Kinder überdies im Rahjamond

geboren wurden, wird allgemein als glückliches Vorzeichen angesehen.

Gerüchten zufolge soll im Kreis um Kaiserin Alara eine leichte Verstimmung darüber herrschen, daß keines der Mädchen den schönen Namen ihrer kaiserlichen Großmutter erhielt

Fast so groß wie die Freude über die Geburt der Zwillinge ist in der Bevölkerung der Jubel über die Geschenke, die Seine Allergöttlichste Magnifizienz, die seit dem 20. Rahja in Havena weilt und die Wöchnerin gestern persönlich beglückwünschte, den Kindern machte:

Wie bekannt, ist Prinzessin Emer eine entschiedene Gegnerin der Sklaverei. Auf einer Fahrt durch das südliche Perlenmeer kam ihrer Schivone die Al'Anfaner Sklavengaleere 'Nachtbraut' entgegen. Es wird berichtet, daß die Prinzessin beim Anblick der geknechteten Ruderer zornig mit dem Fußchen aufgestampft und ihrem prinzlichen Gemahl zugerufen habe: "Wie kann dein göttlicher Vater das nur dulden? Warum kauft er die Unglücklichen nicht alle frei?"

Nun, just dieses hat Seine Allergöttlichste Magnifizienz getan - das stolze Schiff ist jetzt Eigentum von Prinzessin Rohaja, und die armen Waldmenschen und Novadis auf den Ruderbänken können sich in Zukunft an einem Leben in Freiheit im schönen Mittelreich erfreuen.

Prinzessin Yppolita erhielt eine Nachbildung des Rondratempels zu Gareth aus purem Golde und dazu eine Generalamnestie für alle Delinquenten in den kaiserlichen Kerkern, die sich keiner Gewaltverbrechen schuldig gemacht haben.

Welch wunderbare Gaben, welch großmütige Taten! Wie wollen wir jubeln und unsere Allergöttlichste Magnifizienz preisen!

Weit weniger Grund zum Jubeln haben ein paar Traumdeuter und Zukunftseher, die Sturmfluten, Mißernten und Feuersbrunst prophezeit oder gar - welch Frevel! - die Geburt der Prinzessinnen für die Namenlosen Tage vorhergesagt haben. Sie harren nun im finstersten Verlies einer strengen Befragung durch Hochgeborenen Nemrod, aber von solch gewissenlosen Elementen wollen wir uns nicht die Freude verderben lassen.

I.K.

DSA-Abenteuerwettbewerb - die Sieger

Zwar hatten wir auf eine gute Resonanz auf unseren Abenteuer-Wettbewerb gehofft - man kennt ja inzwischen das kreative Potential, das in der DSA-Spielerschaft steckt -, aber die Flut der Einsendungen, die tatsächlich über uns hereinbrach (mehr als 100 Abenteuer!), hat uns dann doch aus der Fassung gebracht.

Mehr als 5000 Seiten Abenteuertexte - die wollten erst einmal geprüft und bearbeitet sein! Dabei war es übrigens wenig hilfreich, daß einige Einsender auf Computer oder Schreibmaschine verzichtet hatten und uns ihre Elaborate in echt orkischer Keilschrift anboten. Auch das Testspielen war nicht immer eine reine Freude: Beim vierzigsten Raum aus dessen "mit Löchern gespickten Wänden" Pfeile, Bolzen, Glasscherben, Säurekugeln, Pferdeäpfel, Popel usw. geflogen kamen, stellte sich bei den Test-Helden eine gewisse Unlust ein. Merke: Sinnlose Todesfallen werden auch dann nicht attraktiver, wenn man sie dutzendweise in einem Dungeon installiert.

Zur Freude der Wettbewerbsredaktion stellten aber die Abenteurer der Machart "75 Methoden, eine Heldengruppe zu frikassieren" eine deutliche Minderheit dar. Die Mehrzahl der Einsendungen war stimmungsvoll und spannend geschrieben, so daß wir es am Ende bedauerten, daß wir nicht mehr Preise vergeben konnten.

Um dennoch möglichst viele Teilnehmer mit einem Preis belohnen zu können, haben wir schließlich zwei Kategorien aufgestellt - Gruppen- und Soloabenteurer - und darüber hinaus einige Plätze mehrfach belegt. Die Gewinner erhielten die Thorwal-Box und/oder die neuesten Abenteuer. Was noch zu sagen bleibt, ist ein anerkennendes Dankeschön an die Wettbewerbsredaktion (Roland Konopac, Gabi Wanner, Michael Krüger u. Wilhelm Grögl) und einen besonders herzlichen Dank an die vielen Abenteuer-Chronisten, die sich die Mühe machten, uns ihre Arbeiten zuzusenden.

Die ausgezeichneten Autoren:

	Soloabenteurer	Gruppenabenteurer
5. Platz:	Paul Cusca	Christian Feil
4. Platz:	Oliver Back	Stefan Deutsch, Michael Hebenstreit, Mark Günzel, Andrej Nicolai Peschel
3. Platz:	Joachim Fox	Christian Buchler
2. Platz:	Sebastian Sustek	Bernd Hasenstab, Michael Turetzek
1. Platz:	Martin v. Treskow	Klaus Kiermeier

Sonderpreis für das lustigste Abenteuer: Jan Zecher

Anm.: Wer sich nun fragt, von welchem Abenteuer-Wettbewerb hier eigentlich die Rede ist, dem sei gesagt, daß an diesem Wettbewerb nur Abonnenten des Av. Boten teilnehmen konnten. Vielleicht lohnt es sich ja doch, den Boten zu abonnieren??

Das Bornland erklärt den Krieg

Nicht überall in der Welt kann Freude herrschen: Die jüngsten Ereignisse im aventurischen Süden haben dazu geführt, daß der Adelsmarschall des Bornlandes dem Patriarchat den Krieg erklärte. Großherzog Jucho verkündete, es sei nicht akzeptabel, in welcher Weise Al'Anfa Grenzen mißachte und das Land auf gierigste Weise mit einem Raubkrieg überziehe.

Aus diesem Grund befinde sich das Bornland nunmehr im Kriegszustand mit Al'Anfa: Alle Bürger jener Stadt hätten binnen eines Monats das Land zu verlassen, aller Besitz Al'Anfas im Bornland werde beschlagnahmt und treuhänderisch vom Marschallsamt verwaltet, 'bis der allgemeine Land- und Seefriede zurückgekehrt sei.'

Dem Vernehmen nach ist außerdem geplant, eine Rotte unter Führung des Admirals Jelliko von Nimitzki auszusenden und gegen Al'Anfa zur See vorzugehen.

Einkommisches Ereignis am Rande: Der im Mittelreich als Hochverräter und Aufrührer gesuchte ehemalige Baron Ron hat dem Vernehmen nach im Bornland ein neues Auskommen gefunden: Seit einer Weile ist er der Oberst der Elchreiterschwadron 'Pilkamm'. Jetzt aber hat der Herr Oberst dem Adelsmarschall offeriert, sogleich den Seesack zu packen und sich dem bornländischen Aufgebot gegen Al'Anfa anzuschließen. Nun, auf den Schaukeln eines Elches läßt sich gewiß manches Gepäckstück unterbringen - aber daß die Tiere *derart* gute Schwimmer sind, ist der Redaktion neu.

J.R.

Kleinanzeigen

Annoncen an:
Norbert Venzke
Krokusweg 8. 4000 Dusseldorf 1

DSA-Material gesucht!!!

Dominique Hans Hotstein, Unt **Heslibachstr. 43**, CH-8700 **Küsnacht**

Aventurische Boten 2-15, 17-19 (auch Kopien)
Johannes Wolf, Zur **Allmannshöhe 8**, 775 **Konstanz**, tr **07531/33373**

Boten Nr. 1-16 und 19, Abenteuer Tor der Welten, In den Fängen des Dämon, Zug durch's Nebelmoor (alles auch in Kopie)

Marco Röhr, In de **Masch 32,2081** Borstel-H. » **04101/71167** (in der Woche ab 17 Uhr)

Boten Nr. 23, 24, 26-29 (auch Kopie)
(Achtung! *Kleiner Bruder am Telefon!*)

Jörn Goilisch, **Schloerstr. 38,4802** Halle/Westf. v **05201/3439**

Borbarads Fluch, Zug durchs Nebelmoor, Unter dem Nordlicht, Tor der Welten, Fänge des Dämons, Komm. Olachtai

Dominik Waßenhoven, Am **Tannenberg 1,405 Mönchengladbach 4**

Boten Nr. 1-14 und Nr. 16

Anemie Thiel, **St.Gehrin-Str.17**, **8600 Bamberg** « **0951/57609**

Die Schwarze Sichel, Geheimnis der Zyklopen, Tor der Welten, Borbarads Fluch, Zug durch's Nebelmoor

Björn Brost, **Spesenrother Weg 31**, **5448 KasteUaun** **06762/6463**

Aventurische Boten 1-28

Ulrich Lang, **Cezannestr. 33,6082 Walldorf** « **06105/74406**

AB 1-15, 18, 20, 21 und Abenteuer Zug durch's Nebelmoor

Verkaufe das Abenteuer Tor der Welten

Stefan Dörr, **Josef-Schmitt-Str. 28**, **697 Lauda**, » **09343/1840**

Boten Nr. 21, 28 und unbedingt Nr. 22 (zahle DM 4.50)

Tobias Riedmüller, **Gartenstrasse 38,6 Frankfurt/Main**

Aventurische Boten 1-18, 22-24

Auf zum Turniere!

* **Axel Fink**, **A.-Damaschke Str. 101 6231** Schwalbach/Taunus

Kopien der Heldenbriefe bis 1.2.91 - 1. Angbar Turnier

* **Tobias Riedmüller**, **Gartenstr. 38**, **6000 Frankfurt/Main** **1.5.1991**

* **Stefan Heinemeyer**, **Wilhelm-Tell-Str.9**, **4950 Minden**

nur Krieger 5.-16. Stufe (DM 2,- für Porto u.a. beilegen)

* **Michael Seite**, **Mühlenbachstr. 9,3525 Oberweser**

Info gegen DM 1,- Rückporto, Termin 31.2.91

Gesucht wird ein erfahrener Pferdeabrichter und -Züchter, der sein Handwerk meisterlich versteht. Angemessene Entlohnung garantiert. Eventuell ist eine Beteiligung (bei entsprechendem Eigenkapital) beim Aufbau einer Pferdezucht möglich. Interessenten wenden sich an **Freiherr Taurus von Azen**, z.Zt. Ferdok, Gasthof "Zum Friedensstifter"

■ **Gibt es im Raum Dortmund noch aufrechte Recken, die den weiten Weg nach Aventurien nicht scheuen und ihr Schwert für Kaiser, Reich und**

- Recht erheben sowie pünktlich zur Rollenspiel-sitzung eintreffen? Meldet euch!
- **Sandra Lehmann**, **Galoppstr. 23**,
- **4600 Dortmund** » **0231/731800**

Kalkuliert, Adelsieut von Nostria und Ander-gast!

Acht Jahrhunderte Bomland, das sind Festumer Schiffe auf allen Meeren, Niederlassungen der Nordlandbank in zahllosen Städten, Kaufleute, deren Wohlstand legendär ist! Achzehn Jahrhunderte Nostria und Andergast, das sind 13 Kriege, sieben Wendolyns und vier Kasimirs. Kalkuliert gut, Adelsieut von Nostria und Andergast, und handelt, denn die Zeit drängt.

Die Freunde von Steineiche und Salzarele (Anmerkung der Red.: Wir wissen nicht, welch geheime Botschaft diese Anzeige nun schon wieder enthält, wir raten jedoch allen davon ab, sich in Wendolyns Boudoir zu treffen.)

Golgaris Freundeskreis sucht neue Freunde. Wir sehen unsere Aufgabe darin, Golgari so mit Al-'Anfanern zu versorgen, daß ihm die Flügel abfallen. Wer den Sand der Khom und Tar Honaks Schatten nicht scheut, nehme Kontakt mit uns auf über: Hassan Hamilkar, Waffenhändler, Rashdul

Gebrauchte Waffen bester Qualität bietet Hassan Hamilkar, der billigste Waffenhändler in ganz Rashdul. Zur Zeit im Sonderangebot: al'anfanische Söldnerschwerter, in geringen Mengen auch die beliebten Schwerter mit dem eingravierten Raben (spezielle Sonderanfertigungen für den Orden des Schwarzen Raben).

Wir suchen für unser Fanzine noch Mitarbeiter (TAW 18 in Schreiben erwünscht), am besten in der Schweiz, doch auch deutsche "Schriftsteller" können uns Spielmaterial, Geschichten, usw. schicken (Honorare gibt's natürlich keine, dafür bei Veröffentlichung ein Gratisexemplar). Wir freuen uns auf eure Nachricht.
DSAC "Die letzten Golddrachen", c/o Dominique Hans Holstein, Unt Heslibachstr. 43, CH-8700 Küsnacht

Gute Seefahrer und Kämpfer für eine Handelsreise nach Güldenland zwecks Erwerb violetter Roben gesucht Geboten werden 2 Dukaten pro Tag, sowie das lebenslange Recht auf eine freie Beerdigung nach Thorwaler Art. Praiosgeweihte unerwünscht!

Harumann der Dunkelste, **Schloss Drachenstein, Brabak**

DSA-Spieler sucht Spielrunde in Kiel.

Sven Thiede, **Alte Lübecker Chaussee 34**, **2300 Kiel 1**, v **0431/686678**

- "Studieret die Kunst des Tanzes, fühlet Euch wohl!" (Zitat des Druiden Rougen, Gründer der Tanzakademie Rougenhaus)
- Folget diesem unserem Leitspruch! Nehmt bei uns Kurse (Anfänger und Fortgeschrittene) in unseren beiden Tänzen "Rougens Roll" und "Rempeln Akrobatik Pogo". Nur bei uns gibt es
- Rabatt für Abenteurergruppen! Kostenloses Informationsmaterial bei: Rougenhaus, Grangor, Südsinsel - Stichwort "Zwingtanz"
- P.S.: Gesucht werden immer noch Männer und

- Frauen (am besten Druiden), die der Tänze
- "Dirndl Gähnsing" und "Schleiertanz" mächtig sind.

Einige der uralten Geheimnisse des H'rangakultes sind Unerschrockenen auf der Suche nach neuen Erkenntnissen nun zugänglich! Der Abenteurer, Feldgelehrte und Aventurienkennner Faendir Tigerauge hat in jahrelanger Arbeit Bekanntes kritisch ausgewertet und neue Erkenntnisse gewonnen, dabei zuweilen höchsten Gefahren für Leib und Leben trotzend. Die beunruhigende Wahrheit ist nun als wohlfeile Buchausgabe ("Der Schatten der Urechse") über den Hofdrucker Eulenstein zu Gareth erhältlich.

Die Angbarer Posaune ist da! Bericht aus Angbar, den Koschbergen und ganz Aventurien. Erstausgabe: Berichte vom Angbarer Turnier, Fürst Blasius nimmt Stellung zum Krieg im Süden, usw. Nur DM 0,50 + 1,40 Porto. Jahresabo DM 95C (incl. Porto) für 6 Ausg.

Axel Fink, **A.-Damaschke Str. 101, 6231** Schwalbach/Taunus

Spieler (20 J.) sucht Spielrunde in Münster.

Dirk Hawinkels, **Middelfeld 18,4400** Münster

Wer möchte zur kalten Winterszeit an einer wunderbaren Ferienkreuzfahrt im Süd- und Perlenmeer teilnehmen? Für nur 4 Dukaten ß Monate freie Kost und Logis! Gewinnbeteiligung an möglichem Strandgut garantiert!

- Der Beilunker Reiter Nr. 6 ist da!
- - 52 Din-A4-Seiten immer noch nur DM 3,-!
- Messeneuheiten im Test, Cons und Veranstaltungen, Postspielartikel, Zinnfiguren-Special,
- Thorwal-Ergänzungen und vieles mehr. Zu beziehen in guten RSP-Shops oder bei: Ulrich Patten, Erlenweg 42, 4000 Düsseldorf 13.

Kämpferprober und gebildeter Zwerg bietet seine Dienste an! Nehme vorzugsweise an Schatzsuchen und Drachenjagden teil. Bezahlung nach Vereinbarung. Bitte melden im Schwarzbären auf Maraskan - Rah, Sohn des Ramdolf

Die aufstrebende Siedlung Tronje am Nuran Rudoc sucht Siedler, die das Wagnis auf sich nehmen, den Norden zu befrieden. Trapper, Fallensteller, Veteranen, kommt nach Tronje! Kostenloses Bauland und Bauholz! Schutz durch die nahe Burg! Meldet euch im **Würfelbecher** in Olport. Hagen v. T., Krieger

An Mandor Rattentöter! Wir sind bereit, Dir eine komplette Ausrüstung zu stellen, wenn Du bereit bist, uns bei unseren Bemühungen um die Freiheit des Südens zu unterstützen.

Genaueres bei **Axel Fink**, **A.-Damaschke Str. 101,6231** Schwalbach/Taunus

Suche DSA-Spielrunde im Raum Düsseldorf.

Stefan Riewer, **Dreherstr. 33,4 Düsseldorf 12** » **0211/284410**

Jetzt ist die Zeit, eure Seelen zu retten und euch zu bekehren! Erkenntet, daß einzig Rondra hier auf Dere regiert! Tretet ein in den Orden, der unserer Herrin dient! Sollte euch jedoch diese Möglichkeit, aus welchen Gründen auch immer, versagt sein, so zeigt euren wahren Glauben durch eine Spende! Stichwort "Tod für die Welt! (der Ungläubigen)", Konto Nr. 007 bei der Nordland

aus den Ruinen des zerstörten Gotteshauses ein dreikuppeliges Bauwerk von vollendeter architektonischer Schönheit, das am 9. Ingerimm feierlich seiner Bestimmung übergeben wurde. Eigentlich wollte man mit der Einweihung bis zum höchsten Feiertag, dem 1. Praios, warten, doch hätte dann Seine Exzellenz Jariel, der Bote des Lichts, die Einweihung nicht persönlich vornehmen können, da er an diesem Tag nun einmal in Gareth gebraucht wird.

Weiterhin wird uns aus Ysilia berichtet, daß auch der Travia und der Peraine mittlerweile kleine Gotteshäuser geweiht wurden. Hoffen wir, daß die Götter mit Wohlwollen auf die so schlimm vom Schicksal getroffene Stadt blicken und ihren Segen über die Einwohner ausbreiten, so daß der Wiederaufbau bald vollendet ist.

Zweimühlen

Landgräfin Ragnar die Rote, für ihr manchmal überschäumendes Temperament hinlänglich bekannt, tobt wieder einmal durch die Wälder und Auen von Zweimühlen-Zwerch, auf der Suche nach einem wohl etwas zwielichtigen Barden, dessen Namen die Gräfin mit "...Hulius Igelmus oder so ähnlich." angibt.

Wie wir aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen erfuhren, beleidigte der fahrende

Sänger nicht nur die gräflichen Ohren auf das Schmerzlichste, sondern war auch noch so unverschämt (andere würden es vielleicht geistesgegenwärtig nennen), einen nach seinem Kopf geworfenen Silberpokal aufzufangen und mit diesem schleunigst das Weite zu suchen.

Nachdem Hochwohlgeboren Ragnar sich soweit beruhigt hatte, daß sich der für die Einladung des Künstlers zuständige Haushofmeister wieder unter dem Tisch hervortraute, gab sie ihrer Leibwache die Anweisung, ihr den Barden "...schleunigst vorzuführen, wenn schon nicht gefesselt, so doch unbedingt geknebelt. Als Belohnung setzen Wir ein Faß unseres guten Mühlenbräu aus. Keinerlei Belohnung gibt es jedoch für einen unvollständigen oder gar verstorbenen Barden, stattdessen zwanzig Stockhiebe wegen Mißachtung gräflicher Rechte."

Wir wissen nicht, was Hochgeboren Nemrod empfehlen würde, wir können jedoch nur noch ruhigen und gesetzten Persönlichkeiten eine Reise nach Zweimühlen-Zwerch anraten.

Eestiva

Wie unser Korrespondent Marbod Melders, den es nach seiner Rundreise durch das arkane Aventurien nach Norden gezogen hat, berichtet, wurde die Bevölkerung Eesti-

vas vor kurzem von einem schweren Schicksalsschlag getroffen. Die einzige Kornmühle der Region, die während der harten Wintermonate die Versorgung der Bevölkerung mit Mehl sicherstellte, wurde das Opfer eines von allen Zwölfen verlassenen Ingerimmg laubigen, der zu mitternächtlicher Stunde das Gebäck der alten Mühle in Brand setzte, um, wie er es mit seinem verwirrten Geist ausdrückte, seinem Gott auch nächstens das Schmieden zu ermöglichen. Nach einer deftigen Tracht Prügel, die man dem Brandstifter verabreichte, bevor man merkte, wes Geistes Kind er sei, wurde er in die Obhut der Noioniten überstellt.

Um das Ausmaß der Katastrophe zu begreifen, muß man wissen, daß das Überleben der Bewohner Eestivas in den kalten Monaten des Jahres von den kornbeladenen Kähnen abhängt, die ab und an die Letta hinauffahren - und wer mag schon rohe Körner essen? Aber glücklicherweise bleibt bis zum Einbruch des Winters ja noch etwas Zeit, und so sind die fleißigen Nordleute bereits dabei, Ihre 'Mehlschleuder', wie sie ihre Kornmühle nun einmal nennen, wieder aufzubauen.

Hoffen wir, daß sie schnell genug damit fertig werden.

N.V.

Trallop/Rhodenstein

Erschreckende Meldungen erreichen uns aus dem Herzogtum Weiden: Die schönen Frühlingstage haben anscheinend auch ein wahrhaft unangenehmes Volk zu neuen Taten beflügelt - denn in den letzten Monaten hatte die Weidener Bevölkerung auf das Härteste gegen Orks zu kämpfen, die in bislang ungekannter Anzahl das Land verheerten.

So standen Herzog Waldemar der Bär und vierzig seiner Grenzkämpfer nahe der Ortschaft Torfendorf überraschend nicht weniger als hundert Schwarzpelzen gegenüber, so daß es zu einer sehr langen Schlacht kam, bei der die Orks glücklicherweise vertrieben werden konnten. (Seine Hoheit der Herzog tötete dabei eigenhändig siebzehn der Unholde).

An anderen Orten der Provinz sieht es ähnlich aus: Vielerorts trifft man noch auf umherstreifende Banden der Schwarzpelze, derer die wehrhafte Weidener Bevölkerung nur mit Mühe Herr wird.

Eine lobende Erwähnung verdient vor allem der rondrianische 'Orden zur Wahrung', dessen Abtei Rhodenstein geraume Zeit von einer vielfachen Übermacht der Orks geradezu belagert wurde, ehe die tapferen Ordensritter die Schwarzpelze erschlagen oder verjagen konnten - Grund genug für den 'Aventurischen Boten', in einer der nächsten Ausgaben diesen göttingefälligen Orden näher vorzustellen.

J.R.

Achtung!

Abos ab Nr.26 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.33, bei einer 6 bis Nr.36 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. Zustellgebühr).

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE AUGE
- 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 Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

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