

Aventurischer Bote



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

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

nach Ablauf mehrerer 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: *Der Elch hat's blendend angehtroffen, er hat das Freibier ausgesoffen!*

Schutzgebühr:
DM 2,-
Praios, 17 Hal

34

Es ist zu Ende, Honak!

Tar Honak, der Patriarch von Al'Anfa, ist tot. Der Herrscher Al'Anfas fand in der Sultanstadt Mherwed ein jähes Ende.

So lautet die Nachricht, die in diesen Tagen alle Gespräche beherrscht, in der Boronsstadt Al'Anfa Entsetzen und Verzweiflung verbreitet, aber in vielen Teilen der Welt lauten Jubel ausgelöst hat. Auch in der Redaktion des Boten, wo man es sich eigentlich zum Ziel gesetzt hat, über politische Ereignisse zu berichten, nicht aber sie zu bewerten, hat die Botschaft - das sei zugegeben - teils Freude, teils tiefe Erleichterung erweckt. Ja, der Tod des Honak erfüllt uns mit grimmiger Befriedigung, zumal er ihn, nach allem was wir wissen, just in dem Augenblick ereilte, als er im Begriff stand, seinen vielen schrecklichen Taten eine weitere Grausamkeit hinzuzufügen.

Ein glücklicher Zufall hat es so gewollt, daß wir in den Besitz des Berichtes eines Augen- und Ohrenzeugen gelangten, und wir sind gerne bereit, jene Schilderung unserer Leserschaft zu präsentieren, denn sie stellt auf höchst dramatische Weise

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich.

Impressum

Herausgeber:
Schmidt
Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktion:
U. Kiesow, M. Melchers,
N. Venzke

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
I. Kramer, Ph. Ekhardt,
H. Nicolay, Th. Grube

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 © 1991 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH
Germany

die seltsamen und bedenkenswerten Vorgänge dar, die sich in Tar Honaks Sterbestunde zugetragen haben.

Das folgende Dokument stammt aus der Feder des Borongeweihten Radmon Orida, eines bescheidenen jungen Mannes, der bis vor kurzem ein stilles, unauffälliges Leben in der almadanischen Hauptstadt Punin führte, bis er plötzlich - wie von einem machtvollen Strudel erfaßt - in die Geschehnisse der Welt und der Geschichte verstrickt wurde. Dies sind seine Worte:

Da ich gebeten wurde, das ungeheuerliche Ereignis zu beschreiben, dessen Zeuge ich wurde, und da ich wohl einsehe, daß die Bürger des Reiches ein Recht haben, von diesen Dingen zu erfahren, will ich der Bitte folgen, obwohl meine Sinne noch benommen sind von dem, was geschah, und obwohl ich weiß, daß meine dürren Worte nicht dem gerecht werden können, das sich vor meinen Augen zugetragen hat. Begonnen hat alles damit, daß ich einer Königin begegnet bin. Ja, ich nenne sie eine Königin, wenn mir auch bekannt ist, daß die königliche Peri im Reich als Abtrünnige gilt und man ihr in Gareth den Titel und die Herrschaft über ihre Heimat Trahellen verweigert. Für mich ist Peri gar eine zweifache Königin, nicht nur die Herrscherin über ihr Volk, sondern auch die Königin meines Herzens, das sie mit dem Blick ihrer schwarzen Augen gewann.

Da die Umstände, wie ich Peri begegnet bin, nichts zur Sache tun, will ich sie

übergehen und nur berichten, daß es in Punin geschah. Dort verlor ich mein Herz an sie, verließ meinen Tempel und alle, die mir teuer sind, und folgte ihr fortan. Früh schon wurde mir klar, daß meine Liebe mich auf einen Weg des Schreckens geführt hatte, denn Peri gab mir



Tar Honak

bald zu verstehen, daß sie sich auf dem Weg zu Tar Honak befände. Ich wollte es nicht fassen, denn nach allem, was ich wußte, war der Patriarch ihr Todfeind und hatte geschworen, sie unter Qualen zu töten, sobald er ihrer habhaft werden könnte. So bestürmte ich Peri, von ihrem Vorhaben abzulassen, aber sie erwiderte, Boron selbst habe ihr diesen Weg

aufgelegt. Ich beschwor sie und gab ihr zu bedenken, daß der Namenlose bisweilen die Gestalt eines der wahren Götter annimmt, um uns gläubige Menschen zu täuschen und in die Irre zu führen. Sie aber beharrte auf ihrem schrecklichen Vorhaben.

Mir stellte sie frei, sie zu begleiten oder sie allein gehen zu lassen. Was für eine Wahl! Als ob ich, nachdem Peri meine Liebe in einer unvergeßlichen Nacht einmal erhört hatte, noch die Freiheit besessen hätte, mich auch nur für eine Stunde von ihr zu entfernen!

So also reiste ich an ihrer Seite durch Aranien und hinein in das heiße Land der Novadis, das in diesen Tagen zu einem großen Teil unter der Herrschaft der alanfanischen Heerscharen steht. Ich darf sagen, es war eine schreckliche Reise! Die Königin, die mir in den ersten Tagen hin und wieder ein wärmendes Lächeln geschenkt hatte, wurde ernster und kälter mit jedem Tag. Düsternis mischte sich mit einer seltsamen Härte in ihrem Blick - mich schien sie fast gar nicht mehr wahrzunehmen. Ich weiß nicht, ob sie Furcht spürte, aber so muß es gewesen sein, denn sie ist ein sterblicher Mensch, und doch gönnte sie sich kaum eine Rast, ja drängte gar zur Eile, je näher wir an Mherwed kamen, das die alanfanischen Truppen - wie wir erfuhren - vor wenigen Tagen eingenommen hatten.

Vor Mherwed angelangt - wir erreichten die Stadt in den frühen Abendstunden -, faßte ich Peri bei der Schulter, bat sie innezuhalten, mir zu sagen, was sie vor habe. Ich bedrängte sie, mit mir gemeinsam einen Plan zu schmieden - und sei er noch so aberwitzig - wie wir Honak vielleicht gemeinsam bezwingen könnten. Aber sie streifte meine Hand ab und ging einfach weiter, geradewegs zwischen den Torwachen hindurch, die seltsamerweise keine Anstalten machten, uns aufzuhalten. Mir schien, daß Peri ihren Weg nun einfach fortsetzen wollte, bis sie vor Tar Honak selbst stand. Also packte ich sie erneut und rüttelte sie an den Schultern, um sie zur Besinnung zu bringen, aber sie gab mir mit einer Geste zu verstehen, daß ich mich fortscheren könnte, wenn ich wollte.

Nun, das wollte und konnte ich nicht, also blieb ich an ihrer Seite, bis wir den Palast erreichten, in dem Tar Honak Quartier bezogen hatte. Auch hier schritt Peri ohne zu zögern auf den Eingang zu, vor dem sechs schwerbewaffnete Wäch-

ter standen. Ich hatte schon geglaubt, wir würden auch dieses Tor ebenso ungehindert passieren wie das Stadttor, aber diesmal kam es anders: Eine der Wachen schien Peri zu erkennen, denn der Mann rief seinen Kameraden irgend etwas zu und rannte dann in höchster Eile in den Palast hinein. Die anderen senkten ihre Speere, richteten sie auf unsere Brust. Ich tat es dem Beispiel der Königin nach und blieb unmittelbar vor den Speerspitzen stehen.

Wenig später waren eilige Schritte aus dem Palast zu hören. Ein Trupp Soldaten mit goldblinkenden Helmen kam heran, in ihrer Mitte eine Gestalt in einem schwarzen, goldbesäumten Kapuzenumhang. Es dauerte einige Augenblicke, bis ich begriff, daß der hagere, bleiche Mann, der nun vor uns stand und uns mit einem feinen Lächeln musterte, der schreckliche Tar Honak selber war.

“Ergreift sie und bindet sie!” sagte er mit leiser Stimme.

Bis zu diesem Augenblick hatte ich tief in meinem Inneren gehofft, die Königin wäre auf eine geheime, nur ihr bekannte Weise, auf dieses Zusammentreffen vorbereitet - sie würde eine magische Formel sprechen, ein Gotteswunder herbeirufen oder irgend etwas Außerordentliches tun. Als ich nun mit ansehen mußte, daß sie sich widerstandslos von den Wachen ergreifen, die Arme auf den Rücken fesseln und fortführen ließ, hätte ich vor Verzweiflung fast laut aufgeschrien. Kaum spürte ich, daß ich ebenfalls von harten Fäusten gepackt und gebunden wurde.

Wir wurden in ein Gemach geführt, daß ob seiner schieren Größe, der Pracht seiner vergoldeten und seidengepolsterten Möbel, seiner prächtigen Wandbehänge und der zwei darin einherschreitenden Pfauen gewiß das Privatgelaß des Kalifen sein mußte, nun aber von Tar Honak selbst bewohnt wurde. Der Patriarch gab Anweisung, uns zu einer Nische zu führen, wo man Peri und mich entkleidete und uns mit über den Kopf erhobenen Händen an zwei eiserne Fackelhalter fesselte. Die Königin stand mir gegenüber, und selbst in diesem Augenblick, wo ich mir eines nahen und qualvollen Todes sicher war, konnte ich meine Augen kaum von ihrem wahrhaft wunderschönen Körper wenden.

Auch Tar Honak betrachtete sie ausgiebig - mich streifte er nur mit einem flüchtigen Blick - und trat dicht vor sie

hin, um danach leise auf sie einzureden. Peri stand vor ihm wie eine wahre Königin. Furchtlos sah sie ihm in die Augen und ertrug, ohne eine Miene zu verziehen, all die gemurmelten Beleidigungen und Drohungen.

Seltsamerweise verließ der Patriarch danach das Zimmer, um während der ganzen folgenden Nacht nicht wiederzukehren. Immer wieder sah ich zu Peri hinüber, gern wollte ich zu ihr sprechen, aber ich fand keine angemessenen Worte. Auch die Königin schwieg - so wie sie es immer tut, denn sie ist stumm und kann sich nur durch Gesten oder Geschriebenes verständigen. Nur sehr selten schaute sie mich an; wenn sie es tat, war mir, als betrachte sie einen Fremden. Die Nacht des Wartens wollte schier kein Ende nehmen. Meine Schultern schmerzten unerträglich, und die eisernen Reifen um meine Handgelenke hatten bald die Haut durchgescheuert. Fast war ich erleichtert, als der Morgen kam und Honak wieder vor uns trat. Er tätschelte der hilflosen Peri die Wange und wandte sich dann einigen Offizieren zu, die mit ihm ins Zimmer gekommen waren. Während der folgenden strategischen Beratung wurde es mir zur schrecklichen Gewißheit, daß unser Tod beschlossene Sache war, denn Honak und seine Militärs gaben sich nicht die geringste Mühe, leise zu sprechen. Es machte ihnen nichts aus, daß wir jedes Wort ihrer Besprechung, in der es um den nächsten Schlag gegen die Truppen der Novadis ging, erlauschen konnten.

Nachdem die Offiziere das Gemach verlassen hatten, ließ Honak sich von einem Diener einen leichten Sessel in unsere Nische tragen. Er ließ sich nieder und erklärte Peri in sachlichem Ton, daß er sie zum Tode verurteilt habe und daß nun mit der Vollstreckung begonnen werden solle. Der Vorgang werde eine Woche in Anspruch nehmen und seinen Anfang darin haben, daß sie, die Ketzerin, zunächst gezeigt bekomme, welche Martern sie erwarteten. Dieses werde an Peris jungem, blondem Begleiter demonstriert. Damit klatschte Honak in die Hände, und drei junge, muskulöse Männer, die nur bis zur Hüfte bekleidet waren, aber die Köpfe mit schwarzen Kapuzenmasken verhüllt hatten, betraten den Raum. Zwei trugen gemeinsam ein großes Kohlebecken, der dritte mehrere Zangen und andere Dinge.

Ich will dem Leser die Beschreibung der

Zeit, die dann folgte, ersparen; auch würde es mir zu viel Schmerzen bereiten, wenn ich versuchte, mich genau darauf zu besinnen. Aber ich will gern eingestehen, daß ich, der ich kein mutiger Mann bin, mich wahrlich nicht gut gehalten habe. Anfangs half mir die Nähe der Königin, in deren Augen ich lesen konnte, daß sie mir Mut zu machen suchte, aber dann konnte auch sie mir keine Kraft mehr geben. Ich weiß nur noch, wie sehr ich die kurzen Momente gnädiger Ohnmacht herbeisehnte, die leider nur allzu selten kamen, da meine Folterer ihr Handwerk gewißlich gut verstanden.

Als der Abend kam und man von mir abließ, war ich kaum mehr bei Verstand. Die Königin, die von Fackeln beschienen, nur vier Schritt von mir stand, konnte ich nur mit Mühe erkennen, da mein Blick trüb geworden war. Aber ich wußte eines: Wäre uns ein umgekehrtes Los beschieden gewesen, und ich hätte beobachten müssen, wie man Peri die Dinge zufügte, die ich erlitten hatte, wahrlich, das hätte ich noch schwerer ertragen. Eben das aber stand mir nun bevor, denn Honak hatte beim Herausgehen gesagt, daß er um die Mitternacht zurückkehren wolle, um dann höchstselbst mit der Bestrafung Peris zu beginnen.

Von dieser entsetzlichen Drohung niedergedrückt hing ich in meinen Fesseln und gab mich ganz der Verzweiflung hin, als schnelle, leichte Schritte über die Marmorfliesen tappten. Ich blickte auf und sah eine schlanke, schwarzhaarige Frau, ein wenig größer als Peri, bei der Königin stehen. Die Frau war ganz in Schwarz gekleidet, in einen knapp geschnittenen Anzug, wie ihn die bornländischen Junker gern tragen. Sie sprach leise auf Peri ein, so daß ich sie kaum verstehen konnte. Nur einige wenige Sätze schnappte ich auf. "Auch er ist sterblich, also besiegbar", hörte ich sie sagen. "Doch ich weiß wohl, daß er mir als Gegner beinahe ebenbürtig ist." Und später: "Gewißlich besitzt er einen Schutz, irgendeine Art Schild, der schwer zu durchdringen ist. Er verfügt über mir unbekanntere innere Kräfte, die er wohl zu kontrollieren weiß. Was ich brauche, ist ein Moment der Unachtsamkeit und der Verwirrung. Ein kostbarer Augenblick der Ratlosigkeit könnte genügen, und wir sind die Sieger..."

Mehr verstand ich nicht, aber das wenige machte mir Mut. Zwar konnte ich mir

nicht vorstellen, was die seltsame Unbekannte - vermutlich eine Freundin Peris aus dem fernen Trahelien - gegen den mächtigen Honak ausrichten wollte, aber sie war mir ein Hoffnungsschimmer. Vielleicht war es dieser Funken Hoffnung, der meinem gequälten Gemüt für einen Moment Ruhe gab, jedenfalls fanden Leib und Seele für einen Augenblick Frieden und - zu meiner Schande muß ich es gestehen - ich schlief ein.

Ein erschreckter, halblauter Ruf weckte mich auf. Honak stand nur ein paar Schritte entfernt, den Mund staunend geöffnet, ein Messer mit langer, gezackter Klinge in der blassen Faust. Und dann sah ich, was ihm den Aufschrei entlockt hatte: An der Wand, mir gegenüber standen zwei Frauen, die beide Peri waren. Ich kniff die Augen zu und riß sie wieder auf, doch es war kein Trugbild. Seite an Seite standen sie: die Königin und ihr getreuliches Ebenbild, beide nackt, beide mit erhobenen, an einen Fackelhalter gefesselten Armen.

Honak hatte sich viel schneller von seiner Überraschung erholt als ich: "Schau, schau", sagte er, "man bedient sich billiger Jahrmarksmagie! Was soll dir das Spielchen nützen, Ketzerin?"

"Es wird helfen", erwiderte die links stehende Peri ruhig. "Ich bin die Königin von Trahelien, hilflos und in deiner Gewalt, aber an meiner Seite steht die berühmte Magierin Nahema ai Tamerlein, die größte ihrer Zunft! Du kannst mich töten, aber diesen Moment, da deine ganze Aufmerksamkeit mir gehört, wird meine Gefährtin nutzen, und dann stirbst auch du!"

Honak schaute von einer Frau zur anderen, tat einen Schritt auf beide zu, drehte nervös das Messer in seiner weißen Hand. Dann lächelte er plötzlich.

Im selben Augenblick wußte ich, was geschehen war: Die große Nahema hatte einen schrecklichen Fehler gemacht.

Honak ging einen weiteren Schritt an die linke, die falsche Peri heran. Sein fahles Gesicht war eine Maske der Befriedigung und des Triumphes: "So, du bist die große Nahema; laß dir sagen, ich bin enttäuscht von dir. Sehr enttäuscht, denn ich hätte dich wahrlich für klüger gehalten. Dein hübscher Plan hat einen kleinen häßlichen Makel: Die hübsche, ketzerische Peri, die Königin des fernen Trahelien, ist stumm wie eine Salzarele, du Schwätzerin! Und nun stirb!"

Honak hob das Messer.

Die rechte der beiden Peris riß die Faust hoch, reckte sie gegen Honak, murmelte etwas, das wie eine Schmähung oder ein Fluch klang.

Obwohl die Faust Honak gar nicht berührt hatte, flog er zurück, als habe ihn der Schmetterhieb eines Riesen getroffen. Er prallte schwer auf den Boden, rollte über den schimmernden Marmor. Beide Frauen - offenbar waren sie gar nicht gefesselt gewesen - huschten mit raschen Schritten zu ihm hinüber. Als sie sich über ihn beugten, sah ich, daß die eine nun wieder größer als die andere war. Honak wand sich auf dem Boden, beide Hände an den Leib gepreßt, so als versuche er, seinen geborstenen Rippenkasten zusammenzuhalten. Er röchelte, sein bleiches Gesicht hatte einen bläulichen Schimmer angenommen, Speichel und Blut rannen aus seinem Mundwinkel.

Peri stand über ihm, die Fäuste geballt, und starrte auf ihn hinab. Nahema wandte sich ab. Über die Schulter sagte sie: "Es ist zu Ende, Honak!" Dann nahm sie ihre Kleider vom Boden auf, die unter einem Tisch gelegen hatten, und begann, sich anzukleiden.

Honak stieß einen tiefen Seufzer aus, seine Arme fielen kraftlos herab, das Röcheln verstummte.

Nahema würdigte ihn keines Blickes mehr. In einem fast heiteren Plauderton erzählte sie Peri von einem gewissen Sultan Hasrabal. "Für eine Weile hat es mir gefallen, bei ihm zu leben", sagte sie, "ein sehr exzentrischer Herr, aber ein aufmerksamer Liebhaber und ein Meister der Illusionsmagie. Von ihm habe selbst ich noch einiges lernen können..."

Wenig später wurde mir dann die Ehre zuteil, von der berühmten Nahema geheilt zu werden. Es schmälert den tiefen Dank, den ich ihr schulde, hoffentlich nicht, wenn ich, der Wahrheit dieses Berichtes zuliebe, bekenne, daß ich das Gefühl hatte, sie ließ mir diese Heilung nur widerwillig zuteil werden und nur weil Peri, die nun wieder stumm geworden war, sie mit Gesten dazu gedrängt hatte.

Danach führte uns ein Novadi, offenbar ein Vertrauter der Zauberin, auf geheimen Wegen aus dem Palast.

So hat es sich wahrhaftig zugetragen, und die Götter seien bedankt dafür!

U.K.

Ritter Norbos' Rätzelecke

Aventurienkenner aufgemerkt!

Wieder einmal gibt die Redaktion des Boten Ihnen Gelegenheit, Ihr Wissen über Ihr Lieblingsland ausgiebig unter Beweis zu stellen.

Es gilt 35 Begriffe rund um Aventurien und seine Bewohner zu erraten und danach in nebenstehendem Raster wiederzufinden.

Die zu erratenden Begriffe sind sowohl horizontal, vertikal, diagonal, wie auch vorwärts und rückwärts versteckt.

Hat man alle Begriffe gefunden, so bleiben 13 Buchstaben übrig, die in keinem Wort benutzt wurden. Diese Buchstaben ergeben, sinnvoll aneinandergereiht, das Lösungswort: den Nachnamen einer einflußreichen aventurischen Persönlichkeit. Und seien Sie nicht verzagt, falls Ihnen der eine oder andere Begriff entfallen ist. Alle gesuchten Wörter finden sich ebenfalls in der kleinen Geschichte **Kaiser Retos Schatz**.

S	U	M	U	A	A	M	S	O	I	A	R	P
B	H	O	R	T	H	E	P	R	E	M	A	D
B	O	Y	P	P	O	L	I	T	A	E	I	E
A	E	R	L	B	M	E	X	E	H	P	D	G
S	E	N	N	A	D	S	E	E	N	E	R	U
I	I	O	N	A	I	R	T	A	R	E	I	A
L	Y	V	U	L	S	L	H	R	I	M	E	N
I	P	A	R	A	D	E	O	F	O	O	D	U
S	R	D	T	R	M	N	R	S	T	L	R	E
K	A	I	I	A	K	O	W	T	O	O	L	N
T	H	C	A	L	I	B	A	G	T	T	R	N
F	I	D	A	H	S	I	L	A	S	T	E	K
R	E	D	R	E	H	N	E	S	H	C	O	R

Auch dieses Mal soll sich all die Mühe für Sie lohnen: Drei verlockende Preise warten auf die glücklichen Gewinner:

Ein Tag mit der kaiserlichen Familie, ein Tag beim Boten des Lichts oder ein Tag mit Hochgeboren Dexter Nemrod.

Wie Sie sehen, haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, um Sie zu erfreuen. Und nun, viel Spaß beim Raten!

Kleines Städtchen zwischen Kyndoch und Honingen

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Vorname der Kaiserin

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gekröntes Untier mit üblem Körpergeruch

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lebt im See zwischen Trallop und Donnerbach

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mit dieser Magierin sollte man sich nicht anlegen

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Geflügelter Löwe

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Standardmonster fast aller Fantasywelten

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Kreatur, halb Frau, halb Vogel

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Magiekundige Heldin

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Urmutter

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Titel des Herrschers von Mengbilla (ohne Groß-)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Vater seiner Allergöttlichsten Magnifizenz

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Elfische Göttin des Lebens

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gott der Diebe und Händler

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Aventurischer Schiffstyp

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bewohner der Urwälder um das Regengebirge

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Begehrtes Edelmetall

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Heimat vieler sauf- und rauflostiger Helden

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Urvater

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Vorname des Schwertkönigs

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Die Zwölfgöttlichen Paradiese

Den nachfolgenden Text entdeckte unser Korrespondent Jergan Wetterstein im Hesindetempel zu Kuslik. Er fand ihn, trotz erheblicher sprachlicher Mängel, so interessant, daß er das schmale Bändchen - soweit er es entziffern konnte - Wort für Wort abschrieb, um es der Leserschaft des Boten zugänglich zu machen.

Über den Autor, er selbst nennt sich Alrik aus Angbar, ist wenig bekannt; Herrn Wettersteins Nachforschungen ergaben, daß die Chronik des Praiostempels zu Angbar einen Alrik erwähnt, der dort vor 284 Jahren als einziges Kind kleiner Händler das Licht der Welt erblickte. Mit sieben Jahren trat er in den Tempel ein und erlernte dort - neben der religiösen Unterweisung - die Grundlagen des Lesens, Schreibens und Rechnens, der Rechtskunde und des Geschichtswissens. Schon früh tat sich der Knabe durch ungewöhnlichen geistlichen Eifer hervor, blieb aber in den Wissensdisziplinen ein eher schlechter Schüler. Welches Erlebnis Alrik dazu bewog, den Tempel und seine Heimat zu verlassen, wissen wir nicht, gewiß ist aber, daß er, noch bevor er das zwölfte Lebensjahr vollendet hatte, beschloß, "allem zu entsagen und in der öden Wildnis zwischen Gewürm und götterlosem Gezücht ein zwölfgöttergefälliges Leben zu führen". Von da ab verliert sich seine Spur. Seltsam aber ist, daß ein Reisebericht des Hesindegeweihten Tsaian Bosquifurt aus dem Jahre 132 v. H. einen gewissen Alrik aus Angbar erwähnt, "einen in Lumpen gehüllten runzlichten Einsiedler, sehr klein und gebeugt, wohl über hundert Jahre alt, mit knielangem Bart und Augen blitzend vor Wahnsinn oder göttlicher Erleuchtung". Er traf den Greis an einem See in der Orkschädelsteppe, weswegen er den See, der bis dahin keinen Namen hatte, Einsiedlersee nannte. Der Mann erzählte ihm, daß er beschlossen hätte, sein ganzes Leben dem Dienst an den Göttern zu weihen und allen Zwölfen wohlgefällig zu sein, daß er an dieser schweren Aufgabe fast zerbrochen wäre

und daß er nur deshalb so standhaft dieses elende Leben nun schon 136 Jahre lang ertrage, weil die Götter ihm die Gnade gewährt hätten, einen Blick in ihre Paradiese zu erhaschen. "Immer, nachdem zwölf Jahre verstrichen waren, durfte ich ein Paradies schauen", so sprach er. "Nun habe ich schon zehn Paradiese geschaut, aber über zwanzig Jahre noch wird es dauern, bis das Werk vollbracht ist und ich mich ausruhen darf in Borons Schlafgemach. Denn siehe, dieses ist meine Aufgabe: Ich soll aufschreiben, was ich geschaut habe, auf daß die Menschen sich daran erbauen."

Tatsächlich fand der damals erst achtzehnjährige Geweihte in der Hütte des Alten einen Stapel mit ungelungenen Schriftzeichen bedeckter Pergamente.

Dreißig Jahre später führte eine Missionsreise Tsaian ins rauhe Thorwal. Auf der Fahrt den Bodir hinauf erinnerte er sich des Einsiedlers, und er beschloß ihn aufzusuchen. Aber die Hütte war verschwunden, und nichts deutete darauf hin, daß jemals ein Mensch an diesem Ort gelebt hätte. Nachdem er eine Weile ziel- und ratlos das Gelände durchstreift hatte, entdeckte Tsajan in einem Dornenstrauch ein in kostbares Leder gebundenes Buch, dem in goldenen Lettern der Titel aufgeprägt war: Die Zwölfgöttlichen Paradiese - oder was die Seelen der Frommen erwartet, nachdem sie den Körper verlassen haben.

Als er das Buch aufschlug, enthielt es dreizehn Pergamente, von denen er zehn zweifelsfrei als diejenigen wiedererkannte, die er damals in der Hütte des Einsiedlers gesehen hatte. Auch die restlichen drei stammten ganz offenkundig aus Alriks Feder; das erste trug die Überschrift: Die Zwölfgöttliche Verdammnis, und zwei waren am Ende hinzugefügt.

Ob es sich bei Alrik dem Einsiedler und Alrik aus Angbar tatsächlich um ein und dieselbe Person handelt, wissen wir nicht - einiges jedoch deutet darauf hin. Allerdings wäre der Mann in diesem Fall fast 160 Jahre alt

geworden, was wenig glaubhaft erscheint. Genauso wenig wissen wir, ob der Einsiedler vom See ein Verwirrter oder tatsächlich ein von den Göttern Erleuchteter war. Der Leser möge es selbst entscheiden. Aber auch, wenn er finden mag, daß die dürftige Sprache und einfältige Ausdrucksweise des Autors so gar nichts Erleuchtetes an sich haben, so möge er doch bedenken, daß Alriks Leben und Sterben von einem Geheimnis umgeben ist, und daß kein Sterblicher die Wege der Götter ergründen kann.

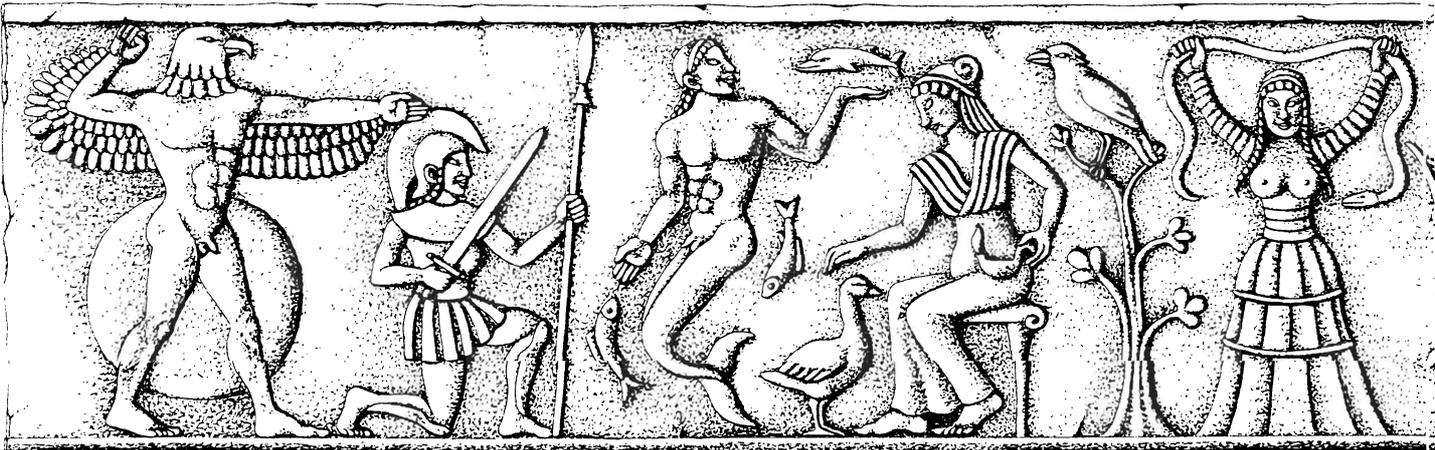
Hier nun der Text des Bändchens:

Die Zwölfgöttlichen Paradiese - oder was die Seelen der Frommen erwartet, nachdem sie den Körper verlassen haben
aufgeschrieben von Alrik aus Angbar

Die Zwölfgöttliche Verdammnis

Bevor du sollst schauen die göttlichen Paradiese, will ich dir zeigen, was dein Seel erwartet nach dem Todt, so du ein arg Sünder warst und bist gewandelt abseits vom göttergefälligen Wege. Denn siehe: Den Götterlästerern und Meuchlern, den Brandschätzern und Brunnvergiftern und was dergleichen Gesindel mehr sein mag, den Verstockten und Verhärteten, die nit Reu noch Buße kennen, wird Boron mit den Schlüssel geben, zu öffnen die paradiesisch Pforten. Und duldt sie auch nit in sein eigen Gemach noch in der Hall der Todten und jagt sie hinfort. Ja, da mag die arm Seel denn jammern und klagen, dasz sie geschleudert wird in die Verdammnis - hilft ihr nit mehr, ist nun zu spät. Und machen die Zwölf kein Unterschied, obs die Seel ist von ein arm Tagelöhner oder reich Handelsherr oder Kaiser gar.

Die Verdammnis aber ist die schlimmste Qual, die ein Seel muß erdulden, mit keiner irdschen Marter zu vergleichen, und gibt kein Entrinnen daraus und kein Erlösung, und dauert immer fort und fort bis ans Ende aller Tage, weshalb sie geheizen wird die ewige Verdammnis.



Und ein Finsternis ist da, dasz das tiefst Verlies dagegen deucht wie ein lichter Hain. Grosz Angst und Not macht das der Seel. Und ein Kält ist da, dasz der klirrend Frost dagegen deucht wie ein lindt Sommertag. Grosz Pein und Kummer macht das der Seel. Und ein Einsamkeit ist da, dasz die Klausen vom Einsiedel dagegen deucht wie ein Bud im Marktgetümmel. Grosz Sehnsucht und Verzweiflung macht das der Seel, dasz sie nimmermehr ein ander Seel kann finden und hat kein Licht und Wärm, und nur unendlich Leere ist rings um sie herum. Darumb gib Acht, dasz du nimmer weichst vom rechten Pfad, den die Zwölfgötter aufgezeichnet haben. Denn siehe, dieses ist's, was den Lästere und Frevler erwartet: Grosz Finsternis und Kält und Einsamkeit - ohn End, ohn Rast, ohn Trost ohn Hoffnung.

Praios Lichterhaus

So du aber ein gottesfürchtig Leben geführt hast, und warst immer rein im Geiste und im Herzen, und hast dich der Sünd enthalten und die Gesetz geachtet und allweil der Obrigkeit gehorchet, so mag Praios' Aug mit Wohlgefallen ruhen auf dir, auf dasz Er dich einlasset in Sein Paradies.

Oh, wie wird dein Seel frohlocken und jublieren, so ihr dieses widerfähret. Denn Praios' Paradies ist das Prächigste von allen: Ein Glanz ist da wie von tausend Sonnen, worumb es auch geheiszen wird das Haus des Lichts. Aber das göttlich Licht, es brennet nicht und blendet nicht - nein, die reine göttlich Freude ist's.

Und auch dein Seel wird ein Licht werden und strahlen als ein Sonnen und schweben und weben um das Alleinzig Licht, um dessen Glanz zu mehren. Und das ist ihr die lautere Glückseligkeit.

Und, oh, das Haus, worin Er wohnt! Keins Menschen Geist kann das erfassen, keins Menschen Zung kann das beschreiben! Ein Masz und Ordnung ist da, wie kein irdscher Baumeister sie ersinnen und aufbauen kann. Alles ist so recht gefüget, jeds Ding an seinem Orte, die Winkel so genau bemessen, Bögen und Kuppeln vollendet ohnegleichen, wies nur der Fürst der Götter kann ausdenken

und errichten.

Und die reinen Seelen, die dorten schweben im ewigen Lichte, ergötzen sich an der Ordnung und dem Ebenmasz, dasz sie Praios lobpreisen bis ans Ende aller Tage.

Rondras Hallen

So du ein Krieger warst und allweil mutig und bist standhaft gezogen in den gerechten Krieg und hast die Feinde nit geschonet und den Todt nit gefürcht, so magst wohl der Herrin Rondra gefallen, dasz Sie Boron erlaubt die grosz Pforten zu öffnen. Musz aber nit sein, dasz du ein Kämpfe warst: Ein kriegerisch Herz ist Ihr allmal lieber als ein teuer Rüstung und gut Zeugnis von der Schul. Wer Kriegslärm liebt und Kampfgetümmel und wacker streit' und nimmer zag, dem ist Sie gewogen, und seis ein tapfer Bäuerlein mit der Sens.

Ihr Paradies aber ist ein lichte Hallen - Rondras Hallen, so nennt mans darumb - mit blinkend Waffen prächtig ausgeschmückt und hoch, dasz du die Decke nit findts. Und Schwertgeklirr und Kampfgeschrei ist dorten zu hören, dasz es eine rechte Lust ist. Viel schöne Recken üben sich allüberall im Kampfe, denn siehe, dieses ist Rondras Geschenk an die Tapferen: Hast du ein Aug verloren oder Arm oder sonstig Gliedmasz im Kampfe, so muszt du nit länger darumb klagen - ist alles wieder heile, und dein Seel bekommt ein schöner Gestalt, als dein sterblich Leib hatt auf Erden.

Die schönste Reckin aber ist die Göttin selbst in Ihrer blinkend Rüstung - gar grosz und hell und wild und prächtig! Wie Blitze leuchten Ihre Augen, wenn sie die tapfern Seelen das Fechten lehrt, dasz sie bereit sind für den letzten Kampf. Und wenn Sie dein Seel erkieset für ein Waffengang, so möchtest du wohl sterben vor Glückseligkeit, wenn du nit schon wärest todt.

Ja, dieses ist Rondras Paradies - das wildeste der zwölf, aber für ein rechte Kriegerseel das wonnigste von allen.

Efferds Wasserreich

Der gütig Efferd liebt all jene, die das Wasser ehren als lebensspendend Kraft, es nit ver-

geuden oder machen unrein.

Wer das Wasser machet nutzbar zum Wohl von Mensch und Vieh, ob er nun darüber fahret mit Booten und Schiffen, ob er Brunnen bauet oder Zisternen, oder ob er Gräben machet zu tränken das dürre Land, der kann wohl hoffen, dasz Efferd sein Seel einlasset in das Paradies, welches geheiszen wird das Wasserreich.

Doch wie soll man Sein göttlich Paradies beschreiben? Kann mans? "Wirst ruhen in Efferds Armen", so sagen die einen. "Wirst eingehen ins unendlich Meer", so sagen die anderen. Hat Efferd aber kein Schloß im Meer, wo munter die Fischlein ein und ausschwimmen! Und hat Er auch keine Arme, und ist Er auch kein Fisch, noch Walfisch noch Delphin, auch wenn Er solch Gestalt wohl annimmt bisweilen, dasz wir Sterblichen Sein Wesen leichter begreifen.

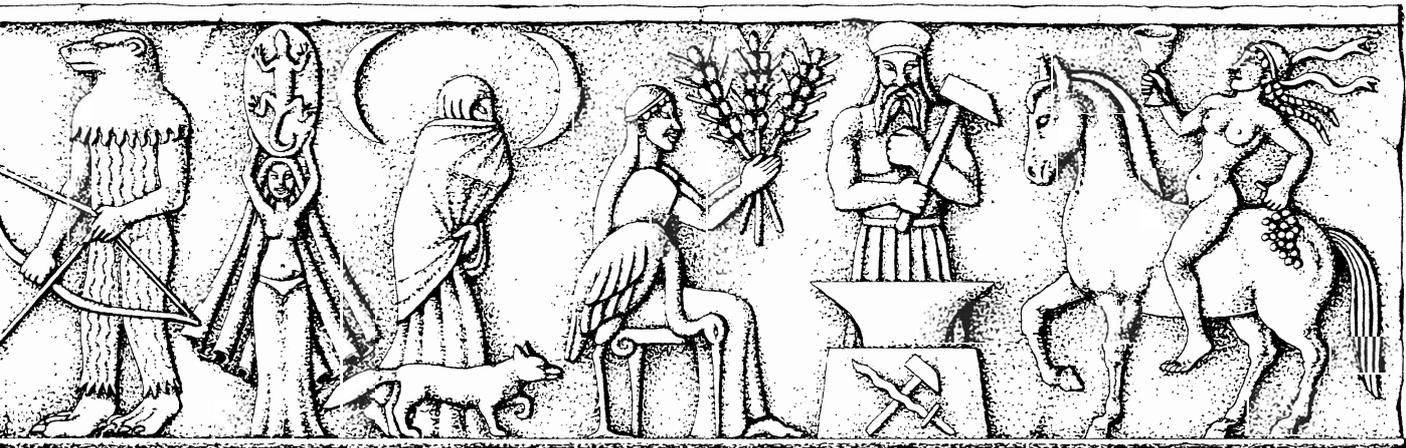
Stells dir so vor: Wenn Efferd ist all Wasser der Welt, so wird dein Seel ein Wassertropfen sein. Begreifst du's? Ist schwer, und doch ist's wahr. Denn siehe: Ist Efferd eine Regenwolk, so ist dein Seel ein Regentropfen, und wird hernach ein Bächlein draus, so ist dein Seel ein Tröpflein im Bächlein und immer so fort: vom Bächlein zum Flusz, vom Flusz zum Strom, vom Strom zum Meer. Und immer ist dein Seel bei Ihm und in Ihm und Teil von Ihm und darf mithelfen bei Seinem Werk, das ein lebensspendend Kreislauf ist ohn End.

Möchtest du nit bei Ihm sein? Ja, glücklich die Seel, die Er erwählet!

Travias Herberge

Hast du die Göttin Travia geliebt und Ihr gehorchet und allweil die Gesetz der Gastfreundschaft in Ehr gehalten, hast du ein Heim gegründet und mit Lieb umsorget die Deinen, so mag die Göttin dir wohl Gnad erweisen, dasz deiner Seel wird aufgetan die Pforten von Ihrem Paradies, welches geheiszen wird die Herberg.

Die göttlich Herberg aber ist kein lauschig Gaststübel, wie du's kennst von der Welt. Nein, gewaltig grosz ist's, dasz es fassen kann all die guten und treuen Seelen. Und warm ist's dorten, als tät ein grosz Herdfeuer



brennen. Wirst aber kein Feuer finden, denn Travius Lieb allein ist's, die alles erwärmet. In der Mitten aber ist aufgebaut ein grosz Tafel, an deren Kopf die Göttin thronet als ein liebend Mutter, und Ihr zur Linken sitzen die Seelen der Tiere, die paarweis treu zusammenhalten und gut sorgen für die Kleinen, als wie die Vögel und die Gäns und die Wölf wohl auch. Und Ihr zur Rechten sitzen paarweis die Seelen der Menschen in Eintracht und Glückseligkeit. Und war dein treu Buhle vor dir gegangen, so findest du sein Seel hier wieder. Und warst du der erst, der gehen muszt, so wart nur ein klein bitzel, dann kommt dein treu Gefährte auch, und eure Seelen sind beisammen und ein wonnig Paar bis ans Ende aller Tage. Und göttlich Speis und Trank steht auf der Tafel und gehet nimmermehr zu Ende: göttlich Brot und göttlich Wasser. Aber siehe: Das Brot ist nit wie Brot von dieser Welt - weit köstlicher ist's als gespickt Pfauen und Fasanen, und ein Bissen macht dich satt wohl tausend Jahre lang. Und das Wasser ist mit süßem Wein nit zu vergleichen - weit köstlicher ist's, und ein Schluck lässt dich nimmer

dürsten wohl tausend Jahre lang. Und wenn die Göttin dir das Brot bricht und das Wasser reicht, da soll dein Seel wohl jubilieren vor lauter Glück und Wonne.

Borons Schlafgemach

Vor Boron fürchtest du dich, nit wahr? Willst es nit leiden, dasz Er dein Anverwandt und Freund und auch dich selber holt aus dem blühend Leben, und grämst dich darob und haderst wohl mit Ihm? Muszt du nit tun, das ist ein Sünd! Ist nit genug Platz auf der Erden für alle, und wer kommt, der musz auch wieder gehen, und ohne Todt hät'ts Leben keinen Sinn. Aber siehe: Der göttlich Boron entscheidet nit nur, wer gehen musz und wann, Er hat auch die Schlüssel zu den Paradiesen und entscheidet, wer eingelassen wird. Und wiegt ein jede Seel mit seiner Waag und richt über sie und ist ein streng und gerecht Richter. Die Seelen der gering und läszlich Sünder, die schickt Er in die Todtenhall, worinnen sie warten müssen voll Bang und Zagen, dasz einer der Zwölfe sich ihrer erbarmet. Die Seelen der schlimm und verstockt Sünder,

die schleudert Er in die Verdammnis. Den Seelen der Frommen aber gibt Er den Schlüssel, auf dasz sie selig werden. Lässt Er dich aber ein in Sein eigen Paradies, so wird dein Seel frohlocken und Boron preisen ob Seiner Güte. Denn siehe: Sein Paradies ist ein wohligh dunkel Kammer mit viel weichen Lagerstätt darinnen, worumb es auch geheizen wird das Schlafgemach. Und Boron selbst geleit dein Seel zum Bette und deckt sie zu mit einer sanften Decken, gar mild und warm, welche ist die Nacht, und schlieszt ihr die Augen, dasz sie nun schlafen mag und ausruhen. Wie leicht und frei wird da dein Seel! Musz nimmermehr denken und grübeln und grämen und sorgen, und kann vergessen und abtun all Leid und Kummer und Unrecht als wie ein unnützig Kleid. Hast dich nit immer gesehnet nach Ruh? Hat dein Seel nun Ruh und süßen Schlaf bis ans Ende aller Tage, und Boron wacht, dasz keiner sie störe.

Was hat der streng Boron doch für ein mild und gnädig Paradies!
(wird fortgesetzt)

I.K.

Kleinanzeigen

DSA-Material gesucht !!!

Thomas Schmidt, Beatestr. 23c, 1000 Berlin 27, Tel. 030/4316784
Abenteuer Borbarads Fluch, Kommando Olachtai, 7 magische Kelche
Marco Brinkmann, Flughafenweg 39a, 4234 Alpen, Tel. 02802/7613
DSA Prof. Schwertmeister Set 1
Martin Kober, Am Buchet 26, 8035 Gauting
AB 9, 11, 16 (auch Kopien)
Andreas Möller, Wikingerstr. 12, 2103 Hamburg 95, Tel. 040/7427969
Achtung! Kleine Schwester am Telefon!
Aventurische Boten 1-31 (auch Kopien)
Tim Czornohus, Paracelsusweg 1, 4353 Oer-Erkenschwick, 02368/58393
Aventurische Boten 1-25, Abenteuer Die sieben magischen Kelche
Thomas Holzrieder, Holzbachstr. 18, 8034 Germering, 089/8401837
Abenteuer Insel der Zyklopen, Weg ohne Gnade, AB 1-6, 8, 12
Anne Marie Thiel, St. Getreu-Str. 17, 8600 Bamberg, 0951/57609
Suche dringend Borbarads Fluch und Zug durch's Nebelmoor, außerdem Aventurische Boten 1-19.
Manuel Striegel, Eichelberger Weg 22, 7524 Östringen 4, 07259/8312
DSA-Set 2 (bis DM 25), Werkzeuge des Meisters (DM 25), Av. Boten 1-31 (Originale DM 1,—, Kopien bis DM 0,90)

Marcus Schneider, Richard-Strauß-Str. 40, 8552 Hoechstadt, Tel. 09193/2206 Mo.-Do. nachmittags
Kreaturenbox, beide Schwertmeister-Sets, SH2 Bomland, Aventurischer Bote 21-29
Patrick Müller, Unt. Bahnhofsstr. 18, CH-8580 Amriswil, Tel. 0041/71675895
Boten 25-29, DSAP Schwertmeister 1
Roman Denter, Schützelche 88, 5205 St. Augustin 1, 02241/342118
Boten 2-10, 13, 14, 16, 20-22, 26 (auch Kopien), Abenteuer Fänge des Dämons, Schwarze Sichel, Zyklopeninsel, Menschenjagd
Bernd Krannich, Solinger Str. 24, 3540 Korbach, Tel. 05631/65407 (nach 18 Uhr, außer Freitag und Samstag)
Boten 1-14 (auch Kopie, mögl. günstig), Abenteuer Borbarads Fluch, Zyklopeninsel, Boxen: Basisspiel und Werkzeuge des Meisters, beides in der allerersten Auflage (mit anstößiger Zeichnung bzw. mit der Maske)
Arne Homann, Grimmstr. 22a, 3340 Wolfenbüttel, Tel. 05331/68594
Abenteuer Weg ohne Gnade, Der Streuner soll sterben, Kommando Olachtai, Fänge des Dämons (zahle DM 13,— je Band)
Thomas Schmidt, Beatestr. 23c, 1000 Berlin 27, Tel. 030/4316784
Suche (und tausche) selbstausgedachte Abenteuer und ältere Abenteuer, die nicht mehr produziert werden.

Thomas Pütsch, Fr.Ebert-Str. 26, 3163 Sehnde 1
Tausche Aventurische Boten 15, 17, 21, 23, 26-28, 30-32 (alles Kopien) gegen andere Ausgaben (auch Kopien)
Florian Werner, Gartenfeldstr. 7, 6229 Walluf 2, Tel. 06123/72349
Boten 1-20, Abenteuer Wirtshaus Zum Schwarzen Keiler, 7 magische Kelche, Borbarads Fluch (zahle DM 3-5 je Boten, 10-20 je Abent.)
Martin Matthiesen, Am Weiherhof 27, 5162 Niederzier
Boten 1-14, 17, 19-25 (auch Kopien, zahle für gut erhaltene Originale DM 2,50, sonst DM 2)
Oliver Krüger, Hermann-Frese-Str. 45, 2800 Bremen 33, Tel. 0241/253691
DSA-Abenteuer 1 - 10 (aber keine Solos), vor allem Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Wald ohne Wiederkehr, Schiff der Verlorenen Seelen und 7 Magische Kelche, sowie alte Regelbox
Uwe Specht, Alte Fuhrherrenstr. 31, 3392 Clausthal-Zellerfeld 3, Tel. 05323/1601
Durch das Tor der Welten u. Borbarads Fluch, zahle gut.

DSA-Material zu verkaufen !!!

Marcus Schneider, Richard-Strauß-Str. 40, 8552 Hoechstadt Tel. 09193/2206
Mo.-Do. nachmittags
Werkzeuge des Meisters (wie neu) DM 20,—

Stefan Grauer, Rosenstr. 6, 8941 Winterrieden, Tel. 08333/707 (Mo-Do ab 19 Uhr)
Zug durchs Nebelmoor, Geheimnis der Zyklopen
Jörg Petersen, Wandsbeker Chaussee 116, 2000 Hamburg 76
Aventurischer Bote Nr. 1
Tim Czornohus, Paracelsusweg 1, 4353 Oer-Erkenschwick, 02368/58393
Abenteuer Basis 3, 16, 18, 22; Ausbau 2, 14, 22 und das Regelbuch "Der Weg in's Abenteuer"
Björn Große, Hauptstr. 123, 2900 Oldenburg, Tel. 0441/506923
Werkzeuge des Meisters (DM 20,—)
Bernhard Gambke, Tel.: 06144/32592 Spinnenwald, Purpurturnm, Orkenhort, Im Zeichen der Kröte, Elfenblut, Der Wolf von Winhall, und andere; Preise: 8 - 12 DM.

Auf zum Turniere !

Daniel Reimann, Wey 41, 4053 Jüchen 1
Turnier zu Festum, alle bekannten Wettkämpfe, außerdem Zechen, Armdrücken, Geländelauf. Anmeldung bis 15.8.91 (DM 1 Rückporto)

Kampfeslustige Helden aufgepaßt!

Endlich! Das erste Zorganer Abenteuerturnier beginnt (Bogenschießen; Wurfwettkämpfe mit dem Messer, dem Beil und dem Speer; Fechtwettkampf). Kopie des Heldenbriefes u. Talentblattes genügt. An Arkir Trondwig, Fischmägerstr.1, Zorgan

helm 2, oder schreibt an Schwertmeister Forkas - **Claudio Radino, Holzweg 81, 4019 Monheim 2**

Sind Sie Barbar? Sind Sie Krieger? Sind Sie Waffensammler? Sind Sie es leid, einen "garantiert echten" Zwergerstahlhunchomer mit doppelter Klinge zu kaufen? Dann bestellen Sie noch heute den Waffenkatalog der "Paranoia-Agentur Mengbilla", zusammengestellt mit "Streitaxt und Drudenfuß" vom gleichnamigen Agentenverein aus den Ostlanden. Informationen dazu bei **Markus Nobis, Steinwände 17, A-4161 Ulrichsberg, Österreich.**

Djamillah Azila, abenteuerlustige Königin der Diebe von Raahdul, sucht noch furchtelose und getriebene Gildenmitglieder. Wer wagt es, den Nervenzettel zu genießen, den die Unterstadt und unsere Raubzüge in die Oberstadt bieten? Genauer: Ich suche erfahrene Rollenspieler im Raum Paderborn. Schreibt an: **Christel Scheja, Josefstr. 29, 4790 Paderborn-Elsen (Tel. 05254/65426)**

Recken, Helden und Basiliskentöter Aventuriens!

Langweilt euch das ewige Gefecht mit Orks und Lindwürmern? Fühlt ihr euch zu Höherem berufen, als unsere Städte von Meuchlern und Halsabschneidern zu befreien? Dann entscheidet euch noch heute, zusammen mit Ron dem Basiliskentöter, dem ehemaligen Baron von Zwerch, auf der "Meeresschwinge" neue Länder und Leute zu entdecken und neuen Gefahren in's Auge zu schauen! Geplant ist eine Reise an's Ende der Welt (so kurz nur? - die Red.), um die wahre Gestalt Deres zu erkunden - und wer weiß, welche Überraschungen uns der Bund der Zwölf noch beschert. Schreibt noch heute an Ron, den Basiliskentöter, Drachenburg, Festum, oder an unseren irdischen Kontaktmann **Niklas Reinke, Kolleg, 7822 St. Blasien (DM 1,- Rückporto!)**

- Suche Mitglieder für den Club
- "Die Geisterreiter", möglichst in Bielefeld und Umgebung. **Andy Langkowski, Kunzestr. 13, 48 Bielefeld 1**

DAS ALTE PERGAMENT 1

ist soeben erschienen! 40 DIN-A4-Seiten, sauberes Layout und sehr gute Zeichnungen, Stadt- und Inselbeschreibung von Iltoken und Port Stoerbrandt, DSA-Abenteuer "Der Bund des Drachen", erhältlich für DM 4,80 oder SFr 4,40 bei: "Die letzten Golddrachen", c/o **Dominique Hans Holstein, Unt. Heslbachstr. 43, CH-8700 Küsnacht/ZH (Schweiz)**

Zahlungsweise: Scheck oder Überweisung (*typisch schwyzerisch!* - die Red.) auf Konto Nr. Q1-719.928 bei

Schweizerischer Bankverein Küsnacht, BC 384, Inhaber D.H.Holstein

- Ich, Askir Thureson, junger Skalde, suche andere Abenteurer im Raum Königswinter und Bonn. Meldet Euch bei Torben Herr, Cäsariusstr. 68, 5330 Königswinter 1.

"Verdammt, die Thorwaler sitzen uns im Nacken! -...und keine Ahnung, wie ich wenden soll, um sie mit einer Breitseite 'Feuer' einzudecken! Hätte ich doch nur damals bei der 'Paranoia-Agentur Mengbilla' den Seegerichtsführer gekauft!" Gottseidank ist dieses Standardwerk der Seestrategen, angepaßt an die Thorwalbox und die Botenveröffentlichungen, immer noch erhältlich, und zwar bei **Markus Nobis, Steinwände 17, A-4161 Ulrichsberg, Österreich.**

DSA-Spieler sucht Gleichgesinnte im Raum Hagen. Anfragen an **Jörg Gering, Elmenhorststr. 89, 5800 Hagen 1, Tel. 02331/51582**

Höret, ihr Sterblichen! Spendet für die Tempel der neuen Stadt (*Welcher Stadt???*) im Ostbornland! Saget, für welchen Gott ihr euer Scherflein opfert, und ihm wird ein Prachttempel gebaut! Spenden an **Brestor den Gläubigen, z.Zt. Gasthof Esche und Kork, Havena, oder Postkarte mit Spendensumme an M. Kaefer, Purweider Weg 20, 5100 Aachen, Tel. 0241/158313 (151335)**

Gedenket der Worte, Freunde von Steineichenetumpf und Salzarengräze, die **Bürgermeister Fringlas** von Noestria nach der 'Schlacht auf der kleinen Rohdung' sprach, als er Kaiser Senobe Schergen, war ihre Zahl auch siebzehnfältig der seinen, gedemütigt und den Unabhängigkeitskrieg beendet hatte: "Dan muß die Salzarele erfassen, bevor man über ihre Gräten streichen kann!" Weg mit den Schranzen! Bündnis zwischen Noestria und **Andergarte!** Der gesamte Adel soll entscheiden! Jeder habe einen Körper! (*hä???* - die Red.)

Die Freunde von Steineiche und Salzarele

Suche Mitspieler und Meister im Raum Goch/Kleve. **Leo Roß, Am Leuershof 7, 4180 Goch 2, Tel. 02823/3515**

Das kann dem besten Meister passieren: eine Regellücke und -plumps!- liegt man vor der tobenden Heldenschar auf der Nase. Vorbei ist's dann mit dem Respekt, den einem dieses Volk doch eigentlich zollen sollte. Aber damit ist jetzt Schluß, denn nun gibt es den **Meisterhilfsdienst** (MHD)! Der MHD löst knifflige Regelfragen und wagt

sich auch dahin, wo nie zuvor ein Held gewesen ist! MHD - wir sollten das letzte Wort haben! Irdische Kontaktadresse: **Meister-Hilfsdienst Michael Schwengers, Cloerbruchallee 1b, 4156 Willich 4.** Bitte einen Papierdukat Rückporto nicht vergessen.

Wir suchen DSA-Spielerinnen und Spieler aus dem Rhein-Main-Gebiet und solche, die es werden wollen! Wir bieten eine monatlich erscheinende, vierseitige Rollenspielzeitung ("Der Göttliche Monat"), Turniere, Wochenend-Freizeiten und vieles mehr. **DSA-Club-Rhein-Main, c/o Bernhard Gambke, Magdeburgerstr. 11, W-6095 Ginsheim 2, Tel.: (06144) 32592.**

Meister (14 J.) sucht DSA-Anfänger von 12-16 Jahren. Treffen möglichst Dienstags oder Freitags. **Marius F. Schumann, Kronprinzenallee 115, 5600 Wuppertal 1**

West-Souram

Bist du auch die Staaten Aventuriens mit ihrem prunksüchtigen Adel satt (außer Thorwal und dem Orkland), dann komm nach West-Souram. Hier bist du von allen Lastern befreit, abgesehen von Sklaverei (Kriegsgefangene aus Al-Anfa), Steuern und einem alles zusammenschlagenden Thorwaler. In unserer Hauptstadt Gisborn gibt es auch ein Bordell (sehr zu empfehlen - Der Bordellbesitzer Sesam Moon). Der einzige Tempel ist dem Phex geweiht; die Einwohnerzahl beträgt 183 (ohne Sklaven). Zusendungen an das Herzogtum West-Souram (*???* Nie gehört, die Red.), z.H. von **Billbo Greatcheese** (Finanzbeamter) oder mit Heldenbrief und frankiertem Rückumschlag an:

Jörg Feldmeier, Am Jägerhof 18, 4044 Kaarst 1

- Welche Heldengruppe in HH 65 nimmt sich des einsamen Helden
- Ancoran, der durch ein tragisches Unglück seine Kameraden verlor und es nun satt hat, sein Bier alleine zu trinken. Bitte melden im Rahjantempel zu Havena oder bei meinem irdischen Kontaktmann **Hendrik Lücke (16 J.), Alfred-Jahncke-Ring 12, 2000 HH 65**

Wahnfried, Herr von Ask, gibt bekannt:

Recken, die sich meinem Feldzug gegen den greulichen Gletscherwurm anschließen wollen (siehe auch Provinznachricht auf S. 11), mögen sich beim Herrn von Ask einfinden, auf daß er ihre Befähigung für die Reise prüfen kann. Solche Kämpen, die für würdig befunden werden, erwartet gutes Geld. Des Weiteren zeigt sich der Graf hochofrenut über jeden Edlen, der um der Tat willen ihn zu begleiten bereit ist.

Wer zum gegebenen Zeitpunkt auf dem Weg des Trosses weilte und sich diesem anschließen möchte, möge seine Daten und einiges Hintergrundwissen zu seiner Person an die untenstehende Anschrift senden. Wer überdies zu erfahren wünscht, was sich auf dieser Reise ereignet, der lege seiner Botschaft das Entgelt für den Beilunker Reiter (DM 1,-) bei.

Th.Grube, Hartlager Weg 55, 4800 Bielefeld 1

Höre Radegaest, schändlicher Betrüger, der du dich selbst "der Heimliche" nennst! Laß dir geraten sein, es bei der Heimlichkeit zu belassen, oder du sollst meinen Zorn und den von ganz Noestria verspüren. Zittere, anmaßender Hochstapler. Dies spricht Andarion Kasmyrin, 4. Prinz von Noestria, Marschall des Königreiches von Noestria.

"Der Göttliche Monat": Die DSA-Rollenspiel-Zeitung, die monatlich mit vier Seiten erscheint (jetzt schon mit Ausgabe 22!) und das für nur knapp 0,50 DM (plus Versandkosten). Wir schreiben Abenteuer-Kritiken, Nachrichten aus den Provinzen, Ergänzungen zum Regelwerk und vieles mehr. Zwei unserer Artikel wurden schon im Boten veröffentlicht: 1. "Leute, wie Du und ich" (Bote Nr. 33) und 2. "Nackte Zahlen, - warme Worte" (in diesem Boten auf Seite 11). Ein Probeexemplar, den Abo-Bestellschein mit Preisen sowie weitere Informationen über uns erhältst Du gegen 2,- DM (z. B. in Briefmarken) von: **Bernhard Gambke, Magdeburgerstr. 11, W-6095 Ginsheim 2, Tel.: (06144) 32592.**

Fanzine-Redakteure aufge-merkt!

Fürderhin muß jeder Annoncenschwung für ein Fanzine mit einem Belegexemplar an die Botenredaktion versehen sein, sonst wird die Anzeige nicht gedruckt!

Anzeigen-Annahmeschluß für den Aventurischen Boten Nr. 35 ist am **20.8.91.**

Alle Anzeigenwünsche bitte nicht an die Fa. Schmidt Spiele, sondern nur an unseren beliebten

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

Nackte Zahlen - warme Worte

Jeder von uns nimmt für sich in Anspruch, Spieler- und Charakter-Informationen bestmöglich zu trennen. Und dennoch wird wie wild mit Zahlen um sich geschmissen: "Ich habe nur noch 7 LE, hat einer von euch Heilkunde Wunden mehr als 8?" Wer von uns weiß denn in der Realität so gut über sein Innenleben Bescheid wie viele unserer Helden? Niemandem von uns ist es möglich, z. B. seinen Lesenwert auf eine exakte Angabe im Zahlenraum von -7 bis +18 zu fixieren. Also was soll das Jonglieren mit solchen Werten im Spiel? Daher sollte derjenige, der es fertigbringt, seinen Helden so realitätsnah zu spielen, daß er ohne Zahlen auskommt, ab sofort von seinem Meister mit zusätzlichen Abenteurpunkten belohnt werden.

So weit, so gut. Wer sich nun aber fragt, wie

es denn möglich sein soll, nackte Zahlen mit warme Worte zu fassen, der lese die folgenden Absätze:

Beispiele für die Lebensenergie: Ein Charakter mit voller LE könnte sich "blendend" fühlen, mit einigen Punkten weniger hat er "ein paar Schrammen abbekommen", mit halber LE einige "schwere Hiebe eingesteckt" und bei einem LE-Wert zwischen 5 und 10 könnte er mitteilen, er habe "tiefe Wunden hingenommen und schon viel Blut verloren". Je näher er an die verhängnisvolle Fünf-Punkte-Schwelle kommt, könnte er über "heftige Schwindelgefühle" klagen. Talentwerte sollte man ab sofort so beschreiben: Wird ein Held nach einem Talent gefragt, dessen TaW auf Null oder darunter liegt, so sollte er mit "was ist das?" antworten. Bei positiven Werten kann das

Talent als bekannt vorausgesetzt werden. Je nach Höhe des TaW sollte der Held seine Praxis darin mit "bekannt", "erfahren", "schon öfters gelernt" oder "lehrbefähigt" beschreiben.

Damit diese Regeln auch wirklich zu stimmungsvollerem Spiel beitragen, sollte nun noch mehr darauf geachtet werden, daß mit für die Mitspieler verdeckten Charakterbögen gespielt wird.

Natürlich neigt der eine oder andere Charaktertyp zu Über- oder Untertreibungen bei der Beschreibung seines eigenen Könnens. Somit muß ab sofort auch die Glaubwürdigkeit des betreffenden Helden mit in Erwägung gezogen werden.

Holger Nicolay, .
aus: "Der Göttliche Monat"

Aus den Provinzen

Vinsalt

Eine Persönlichkeit, oder vielmehr die Suche nach derselben, bewegt zur Zeit unzählige Gemüter des Königreichs am Yaquir. Die Frage ist: Wer ist Zoryel Paziss, und wo hält er sich momentan auf? Grund für diese ungeteilte Aufmerksamkeit der Nation ist die Veröffentlichung des Buches "Streng Geheim!", worin der Autor eine Vielzahl von Geheimorganisationen des Lieblichen Feldes (wenn auch bei weitem nicht alle und schon gar nicht die wirklich mächtigen) mitsamt ihren Tätigkeitsgebieten und dubiosen Praktiken auflistet.

Aus glaubhaften Quellen verlautete, daß die Bekanntmachung dieser delikaten Daten in den betroffenen Kreisen (meist dekadente Adlige oder gewohnheitsmäßige Nichtstuer) eine geradezu panikartige Stimmung hervorrief. Viele dieser sonst auf das Heftigste zerstrittenen Gruppierungen versuchen nun in sonst nie gekannter Eintracht, den ihnen verhassten Schreiberling schnellstmöglich in Borons Arme zu schicken. Spekulationen über die Identität und die Beweggründe des Autors reichen von der Vermutung, er sei ein Abruñniger einer der beschriebenen Geheimbünde, bis hin zur infamen Beleidigung an die Adresse des Neuen Reiches, es handle sich um einen Unruhestifter der KGIA. Fest steht allerdings, daß es sich bei Paziss um einen Meister der Maske und einen intimen Kenner des "Gewerbes" handeln muß, denn wie hätte er auf andere Weise derart umfassende Informationen erlangen sollen? Weiterhin kann man wohl eine gewisse Lebens-

überdrüssigkeit annehmen - wer würde sonst freiwillig soviel geballten Haß auf sich ziehen?

Unbestätigten Informationen zufolge arbeitet der Autor derzeit an einem Machwerk, welches das Netz der geheimen Machthaber Festums, der Perle des Bornlandes, bloßlegen soll. Auf die Frage, wie lange noch ein wirklicher Geheimdienst wie der KGIA vor den Mächtschaften eines Zoryel Paziss sicher sei, gab Arela Weißblatt von Ragath, die Vertreterin Gareths im Lieblichen Feld, die kühle Antwort: "Wir wissen nicht, wann dieser Paziss sich in's Mittelreich hineinwagt, ich bin mir jedoch sicher, daß Hochgeborenen Nemrod auch dieses Problem, sollte es sich ihm stellen, in seiner souveränen Art bewältigen wird."

Ph. Ekardt

Ask zu Norburg

Der edle Herr von Sewerien, Wahnfried von Ask zu Norburg, plant die Ausstattung einer Expedition gen Notmark, um Gerüchten über das Auftauchen eines gewaltigen Gletscherwurms (der geneigte Leser mag sich an den Bericht im AB Nr. 32 erinnern) nachzugehen.

Der als mutiger Krieger bekannte und bei seinen Untertanen beliebte Herr von Ask wird noch innerhalb der nächsten Wochen in Begleitung wackerer Streiter über Norburg und Walden gen Torsin aufbrechen, um weitere Recken anzuwerben und Gräfin Thesia von Ilmenstein seine Aufwartung machen zu können. Im Anschluß daran soll die Reise

unverzüglich gen Vierwinden und anschließend über Ouvenmas nach Notmark fortgesetzt werden. Der Herr von Ask, der bislang eher für sein zurückgezogenes Leben bekannt war, wünscht bei der Gelegenheit die Kontakte zu weiteren Angehörigen des sewerischen Adels wieder aufleben zu lassen. Zu Notmark plant er die systematische Suche nach dem Riesengletscherwurms und - so er fündig werden sollte - dessen Erlegung oder auch nur Vertreibung.

Ballho

Die Zahl der Stadtgardisten Balihos wurde erst kürzlich auf fünfzig wehrhafte Männer und Frauen aufgestockt und damit mehr als verdoppelt. Anlaß hierfür war ein Besuch Herzog Waldemars, der die Zustände in der Stadt (gemeint sind damit die vielen Raufereien, Duelle, räuberischen Überfälle und dergleichen mehr), die den Sargtischler und die Heiler zu den wohlhabendsten Bürgern Balihos werden ließen, schlicht und einfach für "...unwürdig, in höchstem Maße unwürdig!" befand und den Stadtoberen in rüdem Ton die Anweisung gab, bis zu seiner nächsten Visite "...klare Verhältnisse wie im übrigen Herzogtum Weiden..." zu schaffen.

Die Herzöglich Weidener Lanzenreiter, von denen eine Schwadron in Baliho stationiert ist, bekamen den höchstherzöglichen Auftrag, die Stadtgardisten bei ihren Bemühungen um Ruhe und Ordnung zu unterstützen, was jedoch beiden Seiten nicht so recht behagt: Während die Herzöglichen die ihnen zugewiesene Arbeit als entwürdigend be-

trachten und als Herabstufung ansehen, fürchten die Gardisten, von den mitunter etwas arroganten Lanzenreitern bevormundet zu werden.

Im Interesse aller reisenden Kaufleute und anderer Fahrleute ist jedoch zu hoffen, daß diese Schwierigkeiten überwunden werden und die Zusammenarbeit recht fruchtbar wird, damit Baliho bald wieder ein Ort der Ruhe und des Friedens sein wird.

Rashdul

Streng bewachte Eingänge, uralte Glyphen der Abwehr, mächtige Schutzzauber - all diese Sicherheitsmaßnahmen halfen nichts gegen die frechen Grabräuber, die vor einigen Wochen Teile der Felsengräber von Rashdul schändeten und mehrere Grabkammern bis auf den letzten Heller ausplünderten. Der mit unglaublicher Dreistigkeit ausgeführte Raubzug muß von langer Hand vorbereitet gewesen sein, denn wie man erst viel später herausbekam, umgingen die Schurken ganz einfach die normalen Eingänge zu den Ruhestätten der Reichen und Mächtigen, indem sie in wohl monatelanger Arbeit Stollen, deren Enden in verdächtiger Nähe gerade der reichsten Totenkammern mündeten, in den dunkelroten Fels der Rashduler Berge trieben. Diese Zielsicherheit verleitete die örtlichen Behörden denn auch zu dem Schluß, daß die Täter sich zum einen ausgezeichnet

im Tunnelsystem der Felsengräber ausgenutzt haben müssen, wie auch zu der Annahme, daß der dreiste Raub ohne die fachkundige Hilfe eines Meisters im Bergbau nicht möglich gewesen wäre. Auf dieser These fußend wurden einige Tage nach der Entdeckung der Diebesstollen (die mittlerweile wieder zugeschüttet und mit schweren Steinplatten abgedeckt wurden) die wenigen in Rashdul lebenden Zwerge zusammengetrieben und einer eingehenden Befragung unterzogen, was bei den Angehörigen des kleinen Volkes selbstredend auf lauthals vorgetragenen Protest stieß. Ergebnisse haben die Untersuchungen bislang jedoch nicht gezeitigt, und so richtet sich nun die Hoffnung der Geschädigten auf einen Magister der Pentagramm-Akademie, der ihnen die Herstellung von einigen Schatzsuch-Amuletten, wenn auch zu einem recht happigen Preis, in Aussicht gestellt hat.

Winhall

Wie wir erst kürzlich erfuhren, ist die in letzter Zeit sprunghaft angestiegene Reiseleidenschaft des Grafen Conchobair keineswegs auf die Suche nach wahren Heldentaten - wie die Ratgeber des Fürsten jedem, der es wissen will, kundtun - zurückzuführen, sondern liegen vielmehr in der Flucht vor neuen Abenteuern begründet - und zwar solchen der amourösen Art. Wie uns aus vertraulichen Quellen zugetragen wurde, nahm der von

Anträgen aller Art gebeutelte Schwertkönig die Aktion einer hochgewachsenen tulamidischen Kriegerin mit dem Namen Tasmara von Fasar, die ihre muskulösen Arme am helllichten Tage auf offener Straße um seinen Hals schlang und damit begann, den völlig verdatterten Fürsten abzuküssen und ihm rahjagefällige Worte in's Ohr zu flüstern, zum Anlaß, überstürzt nach Havena aufzubrechen und dort mit seinem alten Freund Cuanu ui Bennain eine wohl längere Reise in nördliche Gefilde anzutreten (der Bote berichtete). Es darf angenommen werden, daß Graf Conchobair die Vermutung hegt, die Damen in den kühleren Regionen Aventuriens seien nicht ganz so heißblütig wie jene in südlicheren Gefilden - wenn er sich da nur nicht täuscht!

N.V.

In eigener Sache

Die chronisch überlastete Mitarbeiterschar im Hause Schmidt Spiele bittet uns, folgende Hinweise zu veröffentlichen:

- 1) Die DSA-Professional-Serie ("Schwertmeister") ist eingestellt worden.
- 2) Die im DSA-Katalog erwähnten Schiffs- Spielmarken in der Thorwalbox wurden ersatzlos gestrichen und können deshalb auch nicht nachbestellt werden.
- 3) Der fehlende Plan aus "Folge dem Drachenhals" ist im Av. Boten Nr.33 abgebildet. Eine Kopie kann gegen Rückporto bei uns angefordert werden.
- 4) Einige alte Ausgaben (etwa ab Nr. 25) des AB sind noch lieferbar und können bei uns gegen Zusendung von DM 2.- in Bfm. (pro Exemplar) bestellt werden. Bitte nur Briefmarken schicken, keine frankierten Kuverts.
- 5) Botenabos gibt es nur gegen Vorauszahlung (Verrechnungsscheck), nicht per Nachnahme.
- 6) Abgesehen vom Av. Boten ist eine Belieferung mit DSA-Artikeln direkt an Privatkunden nicht möglich. Bitte wenden Sie sich an den Fachhandel.
- 7) Anfragen zu Clubadressen können ausschließlich telefonisch beantwortet werden. Schriftliche Nachfragen sind zwecklos.

DSA-Redaktion/Abo-Abteilung:
Das Schwarze Auge
Postfach 1165
8057 Eching

Achtung!

Abos ab Nr.29 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.35, bei einer 9 bis Nr.39 usw.

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

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

Coupon bitte einsenden an: DAS SCHWARZE 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.