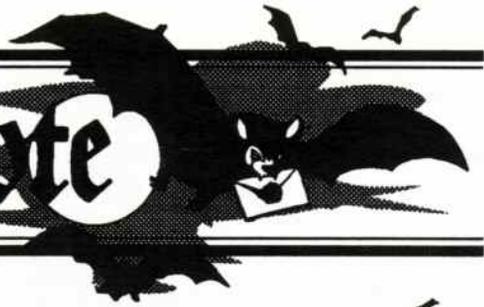


Aventurischer Bote



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

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

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

von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns! Ansonsten gilt: *Wie die Posse ohne Zote, Wie die Erbsen ohne Schote ist ein Monat ohne Bote*

Einzelpreis:
DM 4.--

53

Ausgabe 5/94
Boron, 23 Hal

Ein großer Tag für Aventurien!

Gesamtaventurische Galerie in Vinsalt eröffnet

Vinsalt: Während der Süden des Lieblichen Feldes noch immer vom Aufstand der Erntearbeiter erschüttert wird (siehe Bericht in dieser Ausgabe

dieses Jahrhunderts teilzuhaben.

Freiherr *Macrin vom Rauhen Berg*, der Hof-Intendant des Königreiches, hatte eine

Nicht ohne Stolz führte Freiherr Macrin die königliche Familie an den endlosen Reihen der Bilder entlang - kostbare Gemälde in unterschiedlichen

Techniken, Abbildungen aller erdenklichen Facetten des aventurischen Lebens in Kriegs- und Friedenszeiten - und erläuterte den hohen Gästen die angesammelten Schätze.

“Was Ihr hier vor Euren Augen seht, oh Majestäten”, so der Hof-Intendant in seiner Rede, “ist nichts Geringeres als eine umfassende Dokumentation der gesamten bekannten Welt. Ich kann mir wahrhaftig nicht vor-

stellen, daß es andere Reiche geben könnte - nicht einmal im vielgepriesenen Güldenland - die diese Leistung überbieten könnten. Wer immer diese Sammlung betrachtet, kann, ohne daß er unser geliebtes Land verlassen muß, Blicke in Firuns eisige Gefilde oder die glosende Wüste



“Irrlichter”

des Boten), trafen sich in Vinsalt die Spitzen des Erb- und Geldadels, um am wohl ein-

“denkwürdige Überraschung” versprochen, und die dürfte ihm wahrhaftig gelungen sein.



“Krakenmolch”

In jahrelanger mühevoller Arbeit und unter Aufwendung unerhörter finanzieller Mittel hat der kunstbeflissene Freiherr eine Gemäldesammlung von unglaublichem Umfang und atemberaubender Qualität zusammengetragen, und so konnte er am Abend des 20. Efferd einer stauenden Öffentlichkeit über 300

drucksvollsten und größten aventurischen Kulturereignis

kunstvolle Exponate präsentieren.



“Adlige”

werfen. Er kann Lindwürmer und andere Kreaturen schauen, (weiter auf Seite 2)

Bürgerkrieg im “Horas”-Reich?

“Wanderer” marschieren auf Vinsalt!

Wenn kein Wunder geschieht, steht das Alte Reich unmittelbar vor einer der größten Katastrophen seiner Geschichte: Eine tausendköpfige Schar von Auführern und Gesetzlosen ist zu einem Marsch auf Vinsalt angetreten; gleichzeitig zieht das Reich seine besten Truppen zusammen, um den Rebellen einen blutigen Empfang zu bereiten. Lest den Bericht unseres Korrespondenten Thibald Droscher.

Kabash: Aus dem Schwellbrand, den ich im letzten Boten beschrieb, ist ein tödlicher Feuersturm geworden, der das gesamte Liebliche Feld bedroht - anders kann man die aktuelle Lage nicht beschreiben. Als besorgter Beobachter fragt man sich, wie die Katastrophe noch abgewendet werden kann, aber die Hoffnung ist gering, die Zeit zum Beten gekommen!

(weiter auf Seite 2)

Galerieöffnung in Visalt

(Fortsetzung v. Seite 1)

denen er sich niemals auf weniger denn 1000 Schritt zu nahen wagte. Den schatten

und - man glaubt es kaum - es gelang sogar, die schwer faßbaren Wirkungen der Magie bildlich umzusetzen."

Die Majestäten wanderten höchst beeindruckt von Bild



"Einhörner"

häutigen Moha kann er sehen und den blutdürstigen Piraten, den rauflustigen Thorwaler und den Druiden in seinem stillen Hain. Und das ist noch längst nicht alles: Die Häuser der göttlichen Zwölfe sind hier abgebildet, feuerspeiende Berge und furchterregende Armeen, ja, selbst göttliche Wunder wurden ins Bild gesetzt,

zu Bild; einmal schlug die Königin gar verzückt die Hände zusammen, als sie die vortreffliche Darstellung einer kleinen Herde von Einhörnern erblickte. "Mein lieber Macrin!" rief Amene aus, "Wir sind Euch zu tiefem Dank verpflichtet, daß Ihr all diese Werke für Uns zusammengetragen habt. Ihr habt Uns sehr

froh gemacht, denn der ist der glücklichste Mensch, der eine solche Sammlung besitzt!"

Im Anschluß an den Rundgang versammelte sich die hohe Gesellschaft im Park des Galeriegebäudes, um das Singspiel und Ballett 'Horas' Triumphgesang' zu verfolgen. Die Galerie aber soll vom ersten

Tag des Boron an jedem interessierten Besucher offenstehen - vorausgesetzt, er kann den Eintrittspreis von einem Dukaten begleichen.

Wir können zu einem Besuch der sogenannten "Kaiserlichen Hof-Galerie" nur dringend ra-



"Bambaladin"

ten, denn so kann auch der einfache Bürger Kunstschätze mit den Augen in Besitz nehmen und davon träumen, selbst einmal Herr über eine solche Sammlung zu werden.

Strelina v. Lieppenber

Sämtliche in diesem Artikel abgedruckten Bilder entstammen dem brandneuen DSA-Strategie- und Sammelkartenspiel "Dark Force". Alle wichtigen Informationen zu Dark Force finden Sie in einem Einhefter in der Heftmitte - hier nur ein Wort der Erklärung für solche Leser, die sich nun fragen, warum wir für Dark Force

von unserer Praxis keine "modernen" englischen Begriffe zu verwenden, abgewichen sind: Dark Force ist als internationales Produkt geplant, und um eine möglichst große Vereinheitlichung zu erreichen, werden auch für die deutsche Ausgabe englische Begriffe wie "Dark Force", "Master Pack" oder "Power Pack" verwendet.

Der Aufstand von Kabash

(Fortsetzung v. Seite 1)

Dabei schien sich zunächst in Kabash alles zum Guten zu wenden: Eines Nachts nämlich tauchten die beiden "Parlamentäre" der Wanderarbeiter unversehrt im Lager der Aufständischen auf. Der Auftritt verursachte einen riesigen, fröhlichen Tumult, denn im Lager war man allgemein der Meinung, der Burggraf habe die beiden unschuldigen Männer köpfen lassen.

Die Zwei berichteten jedoch, sie seien zwar in den Kerker geworfen und mit einem scharfen Verhör bedroht, aber ansonsten nicht übermäßig brutal behandelt worden. Vor dem Verhör, zu dem eigens ein unheimlicher, schwarz geklei-

deter Mann aus einem fremden Land angereist sei, hätten sie sich schon arg gefürchtet, aber bevor am nächsten Tag die Befragung beginnen sollte, sei in der Nacht eine Handvoll etwas tollpatschiger und alberner, aber doch äußerst verwegener Gestalten in die Zelle eingedrungen, habe die Tür aufgesperrt und den Gefangenen dabei geholfen, über die Mauer zu klettern und das Weite zu suchen.

Leider habe man die Befreier nicht dazu überreden können, mit in das Lager der Wanderer zu kommen. Einer von den Abenteurern habe die Bitte mit den seltsamen Worten abgeschlagen: "Es ist zwar sehr schön, sich feiern zu lassen, aber es bringt keine Punkte."

Auch von den umstehenden Leuten konnte sich niemand einen Reim auf diese Worte machen. Inzwischen waren jedoch die Familienmitglieder der befreiten Arbeiter zusammengelaufen, und über dem allgemeinen Gejubilium und den Dankgebeten, die nun zu hören waren, hatte man die Retter bald vergessen.

Als nun am darauffolgenden Tag eine Gesandte der Kronvogtei Thegun im Wandererlager eintraf, um mit den Aufständischen Verhandlungen zu führen, und in Aussicht stellte, daß man Einfluß auf die Grundbesitzer der Umgebung nehmen und diese dazu bringen werde, bessere Pflückerlöhne zu zahlen, schien das

friedliche Ende der Rebellion gekommen.

Schon fingen einige Familien an, ihre Esels- oder Hundekarren zu beladen, um das Lager zu verlassen und sich auf Arbeitssuche zu begeben, doch da kam es zu einem folgenschweren Ereignis. Ein großer Mann mit schulterlangen, blonden Haaren, gekleidet in eine bunte Phantasieuniform, stieg auf einen Wagen und begann, mit lauter weittragender Stimme, auf die Arbeiter einzureden. Schiere Verblendung und schlimmstes Aufwieglertum sprachen aus seinen Worten: "Die Götter haben alle Menschen gleich erschaffen!" hieß es da, und: "Wer sich nicht wehrt, wird ewig der Betrogene sein, ja, er

wird Kinder haben, die schon als Betrogene geboren und als Betrogene sterben werden.

Mehr Geld hat euch die edle Dame aus Thegun versprochen - mehr Geld als wieviel? Mehr als ihr braucht, um nicht zu verhungern? Mehr als sich der Grundherr das tägliche Futter für seine Hundemeute kosten läßt? Mehr Geld schon, aber doch nicht einmal so viel wie im vergangenen Jahr - und das läßt ihr euch gefallen?"

Und so ging es fort und fort. Der Mann auf dem Wagen redete unverschämtes Zeug, und die Leute im Lager hingen an seinen Lippen, als ob er die heiligen Worte der göttlichen Zwölf verkündete. "Nach Methumis wollten wir marschieren", rief der Sprecher, "und die Pfeffersäcke ins Meer jagen! So haben wir es uns gegenseitig versprochen, aber nun sage ich euch: Methumis reicht uns nicht! Vinsalt ist der richtige Ort. Ja, Vinsalt muß es sein - wir harken den Horasgarten auf!"

Statt daß die Schar der Wanderer nun gemurrt und den Aufwiegler mit Worten wie 'Narr' oder 'Verblendeter' bedacht hätte, stimmte man ein allgemeines Jubelrufen an. "Vinsalt muß es sein!" und "Wir harken den Horasgarten auf!" krakeelte es aus Hunderten von Kehlen wild durcheinander.

"So soll es sein!" brüllte der Mann mit der bunten Uniform so laut, als ob es um sein Leben ging, und fuhr fort: "Dann laßt uns nicht länger säumen! Zu den Waffen und in Marsch gesetzt! In 10 Tagen werden wir in Vinsalt sein!"

Tatsächlich war die tausendköpfige Schar der Wanderer schon zwei Stunden später aufbruchbereit. Diese Leute haben es halt gelernt, ihre armselige Habe rasch zusammenzuraffen: Oftmals kommt es bei der Jagd auf eine Arbeit auf wenige Stunden an. Unter Singen und Johlen setzte sich

der gewaltige Zug in Bewegung.

Seit ich die letzten Zeilen schrieb, sind vier Tage vergangen, und die Wanderer befinden sich noch immer auf dem Marsch.

Zur Zeit gibt es im Süden des Lieblichen Feldes keine genügend großen Truppenkontingente, um die Aufständischen aufzuhalten, die wie ein Heuschreckenschwarm in die Weiler und Dörfer am Wegesrand einfallen und eine Spur von Plünderung und Verwüstung zurücklassen.

Während dessen betrachtet man am Vinsalter Hof und im Stab die Entwicklung mit äußerster Gelassenheit. Da man sowohl die Absicht als auch den Marschweg der Wanderer sehr gut kennt, kann man in aller Ruhe Gegenmaßnahmen treffen.

Amene selbst hat den Befehl über die Truppen übernommen und bereits einundeinhalb Tausend Soldaten zusammengezogen. In aller Ruhe beziehen die unterschiedlichen Einheiten derzeit ihre Stellungen, um die Schar der Aufständischen irgendwo zwischen Vinsalt und Sibur zu erwarten. Es droht ein Gefecht von so geringer Ausgeglichenheit, daß man es nur als Gemetzel bezeichnen können wird: Die Wanderer, ein schlecht bewaffneter und unausgebildeter Haufe, den nichts als der Zorn zusammenhält, werden völlig ausgelaugt nach mehr als wochenlangem Marsch den ausgeruhten und blendend ausgebildeten Vinsalter Truppen in die offene Klinge laufen ... Ein abscheuliches und wenig rundergefallenes Blutvergießen steht dem Feld bevor.

Wenn man all das bedenkt, fragt man sich, wie der Bunte Gorm, der Anführer der Aufständischen, sich jemals den Ruf erwerben konnte, ein gerissener Bandit und gewiefter

Taktiker zu sein. Sein derzeitiges Gebaren ist von erbärmlicher Engstirnigkeit und Beschränktheit geprägt: Er vor allem wird es sein, dem der Tod Hunderter Verblendeter

anzulasten ist! Nun denn, wir werden die weitere Entwicklung beobachten, um dem interessierten Leser rechtzeitig mit aktuellen Informationen gefällig zu sein.

Informationen nur für Meister!

Wir hoffen, daß Ihre Helden bereit sind, die sich anbahnende, verhängnisvolle Entwicklung aufzuhalten. Die Betonung liegt auf 'aufhalten' - es ist nicht daran zu denken, daß die Helden etwa den Konflikt noch forcieren, um dann der einen oder anderen Seite zum Sieg zu verhelfen: Falls sie sich auf die Seite der Vinsalter Soldaten schlagen wollen, werden sie feststellen, daß sie als umherstreunende Abenteurer dort unerwünscht sind - mit ein bißchen Pech werden sie womöglich als Spione in irgendeinen Kerker geworfen. Falls sie sich mit den Wandernern verbünden, sorgen Sie als Meister dafür, daß die Helden sich davon überzeugen können, daß die Lage für die Bauern tatsächlich so chancenlos ist, wie sie im obigen Artikel beschrieben wurde. Beliefern Sie sie mit entsprechenden Informationen aus allen erdenklichen Quellen: abgefahrene Botenreiter, Nachrichten über Brieftauben, Hexen-Erkundungen usw.. Der Weg nach Vinsalt führt die meisten Wanderer in den sicheren Tod. Wer den Aufständischen helfen will, kann derzeit nur eines tun: Er muß um jeden Preis verhindern, daß sie ihren Marsch fortsetzen.

Die Wanderer jedoch werden vom Bunten Gorm, den sie inbrünstig verehren, gnadenlos vorwärtsgetrieben. Es sollte nicht lange dauern, bis sich die Helden fragen, warum der Anführer der Aufständischen mit einer solchen Verbissenheit einen Plan verfolgt, der auf einen Massenselbstmord hinausläuft, und die Helden

sollten darauf kommen, daß hier vermutlich eine finstere Magie im Spiel ist.

So naheliegend es ist, eine magische Beeinflussung zu vermuten, so schwierig dürfte es werden, eine Bestätigung für diesen Verdacht zu finden: Der Bunte Gorm ist ein vielbeschäftigter Mann und ständig von einer Schar Getreuer umgeben, so daß ein Zauberkundiger unter den Helden wohl kaum geradewegs auf den Rebellenführer losmarschieren, ihm minutenlang tief ins Auge blicken und eine magische Analyse anstellen kann.

Es wird also darauf ankommen, daß die Helden zunächst das Vertrauen des Anführers gewinnen. Dazu gibt es viele Gelegenheiten: Ständig sind kranke oder fußlahme Wanderer zu versorgen, Streitigkeiten unter den einzelnen Arbeiterfamilien sind zu schlichten, Wege zu erkunden usw..

Erst wenn der Bunte Gorm erlebt hat, daß die Helden die Sache der Wanderer tatkräftig unterstützen, wird er nichts dabei finden, mit den Helden einige Zeit zuzubringen, um zum Beispiel das weitere Vorgehen mit ihnen zu diskutieren. Bei solchen Gesprächen wird Gorm sehr einsichtig auf alle möglichen sinnvollen Vorschläge der Helden reagieren und auch bereitwillig den einen oder anderen Ratsschlag annehmen - nur wenn die Rede auf das Ziel des Marsches kommt, ist der Rebellenführer zu keinerlei Kompromissen bereit: Das Marschziel ist Vinsalt, und es

Der Aufstand von Kabash - Meisterinformationen

ist auf möglichst direktem Wege anzusteuern, dieser Plan wird um keinen Preis geändert!

Wenn Gorms Vertrauen gewonnen ist, sollte es einem Magierhelden auch gelingen, so nahe und ausgiebig an den Anführer heranzukommen, daß ein ANALÜS ARKANSTRUKTUR versucht werden kann.

Wird dieser Zauber auf Gorm angewendet, so ergibt sich je nach Intensität der Bemühungen des Magiers folgendes Bild:

● **Zauberdauer ca. 15 Sekunden:** Gorm steht unter einem Beherrschungszauber.

● **Zauberdauer ca. 1 Minute:** Es handelt sich um den Zauber IMPERAVI ANIMUS.

● **Zauberdauer ca. 3 Minuten:** Der Zauber ist sehr stark, da er Gorms recht hohe Magieresistenz überwunden hat und mehrere Tage wirken wird.

● **Zauberdauer ca. 10 Minuten, und der analysierende Magier beherrscht den IMPERAVI-Zauber selbst gut bis meisterlich:** Der Zauber wurde von einem Meistermagier gewirkt, da er länger als eine Woche wirken wird. (Beim IMPERAVI ist die Wirkungs-dauer abhängig von der Stufe des Magiers.)

● **Zauberdauer ca. 10 Minuten, und der analysierende Magier beherrscht den IMPERAVI-Zauber in Vollen-dung:** Aus der Matrix des Zaubers kann der Magier all-mählich Wort für Wort den IMPERAVI-Befehl her-auslesen - dieser lautet: "Füh-re die Wanderer in höchstens 10 Tagen nach Vinsalt!"

Ferner stellt der Analysieren-de fest, daß der Zauber zwei-mal - in fast völlig identischer Form - auf Gorm gelegt wurde. Die Spuren dieser zwei Zauber überdecken sich fast vollständig, so daß ihr zwei-

faches Vorhandensein kaum zu erkennen ist.

Übrigens sind auch in dem obigen Boten-Artikel Hinwei-se auf die Qualität des Zaubers verborgen. Die Zitate "...brüll-te der Mann mit der bunten Uniform so laut und eindring-lich, als ob es um sein Leben ging ..." und "In 10 Tagen werden wir in Vinsalt sein!" verraten zweierlei: Der Red-ner steckt in einer beklem-menden Zwangslage, und er wird für mindestens 10 Tage diesem Zwang unterliegen.

Nachdem entweder durch einen Spielerhelden oder durch einen herbeigeholten befreundeten Magiekundigen die Art des Beherrschungszaubers, der auf Gorm lastet, enthüllt wurde, kommt es darauf an, den Rebellenführer von seinem Zwang zu befreien. Dies kann nur vermittels eines BEHERRSCHUNGEN BRECHEN geschehen. Falls sich ein Spielermagier an diesem Zauber versuchen will, könnte es leicht passieren, daß er sich bei dem Versuch übernimmt: Die exakte Menge benötigter Astralenergie beläuft sich auf 20 (Stufe des Beherrschers) minus x (Stufe des Spielermagiers) mal 4; und das Ganze ist mit 2 malzunehmen, da es sich um 2 Zauber handelt. Das mag manchen Spielermagier, der täglich im Dunklen Brunnen ein Vollbad in reiner Astralenergie nimmt, nicht weiter schrecken, aber der Zuschlag auf die Zauberprobe sollte ihm schon zu denken geben. Er beträgt immerhin 28 (Stufe des Beherrschers plus MR des Opfers)!

Unter diesen Umständen soll-ten Sie jeden Versuch der Spielerhelden ermutigen, fremde Hilfe herbeizuholen. Die Wanderer, die mit Kin-dern und Tieren unterwegs sind, legen pro Tag selten mehr 15 Meilen zurück. Das sollte

Der Bunte Gorm

Geboren als unehelicher Sohn des Adligen Hakan v. Ruthor aus der Grangorer Gegend, wuchs der junge Gorm zunächst dennoch in der Familie seines leiblichen Vaters auf. Als aber der Freiherr starb - zu dem Zeitpunkt war Gorm siebzehn Jahre alt -, taten sich Gorms Halbgeschwister zusammen und jagten ihn vom Familiensitz, wobei sie durch einen Schiedsspruch des örtlichen Grafen unterstützt wurden.

Einen Tag später brannte das prächtige Gutshaus der von Ruthors bis auf die Grundmauern nieder, zwei Tage später brach in den Ställen des Grafen ein Feuer aus, das aber frühzeitig gelöscht werden konnte. In der Heimat per Steckbrief und Kopfgeld gesucht, flüchtete Gorm nach Almada, wo er den jungen Sumudan Armbruster kennenlernte, mit dem ihn seither eine innige Freundschaft verbindet. Beide schlugen sich eine Weile mit Beutelschneiderei und kleinen



Betrügereien durch, bis ihnen auch in Almada der Boden unter den Füßen zu heiß wurde. Sie zogen zurück ins Liebliche Feld, diesmal in die Gegend von Thegun, sammelten ein paar Kumpane um sich und begannen ein Leben als Straßenräuber.

Unterschlupf fanden sie bei dem Zwerg Furmin, Sohn des Fruk, der seinerzeit als Gold-sucher in den west-

lichen Ausläufern der Hohen Eternen hauste. Furmins überragenden Ortskenntnissen ist es wohl zu danken, daß es bisher niemals gelang, die Gorm-Bande zu stellen.

Darüber hinaus hat Gorm es verstanden, so manchen Kleinbauern der Region mit kleinen Geschenken auf seine Seite zu ziehen, so daß er im Theguner Raum über mehrere Zufluchtsorte und etliche eifrige Informanten verfügen dürfte.

Gorm ist ein meist gut gelaunter Mittdreißiger von muskulösem Körperbau mit schulterlangen blonden Locken. Er trägt gerne goldbetriebte Phantasieuniformen in kräftig bunten Farben - wie es heißt, weniger aus modischer Vorliebe, sondern um sich über die Büttel und andere Militärs des Lieblichen Feldes lustigzumachen. Seit Gorm den "Marsch auf Vinsalt" anführt, scheint sich seine Persönlichkeit verändert zu haben: Über weite Strecken des Tages ist seine Miene verfinstert, an die Stelle der von seinen Gefährten gewohnten Scherze sind düstere Prophezeiungen und Flüche getreten. Diese charakterliche Veränderung fällt vor allem den Mitgliedern von Gorms Bande auf, und sie werden bei einer Unterhaltung mit den Helden auch darauf zu sprechen kommen.

Gorms Werte

MU: 14	AG: 3	ST: 12	geb: 1. Rah 981 n. BF
KL: 12	HA: 3	MR: 8	Größe: 187
IN: 10	RA: 3	LE: 74	Haarfarbe: blond
CH: 12	TA: 3	AU: 89	Augenfarbe: blau
FF: 13	NG: 7	AE/KE: --	
GE: 12	GG: 4	AT/PA: 14/11 (Rapier)	
KK: 15	JZ: 2		

Gorms Bande

Sumudan Armbruster: Ende 20, schlank, gutaussehend, brauner taillenlanger Zopf, ausgezeichnete Lautenspieler und Degenfechter

Shailla Afuat: Mitte 30, groß gewachsene Novadi mit herben, fast makulinen Zügen

Lindia Peregun: Ende 30, mollig, blonde, kurz geschnittene Haare, gute Hrruzat-Kämpferin

Jendor Rian: 50 Jahre, knapp 2 Schritt groß, grauhaarig; Jendor kann so gut mit Tieren umgehen, daß es heißt, er könne mit ihnen sprechen. Er kümmert sich vor allem um die Reittiere der Bande.

Furmin, Sohn des Fruk: 185 Jahre, wohlbeleibter Zwerg mit so struppiger, grauer Haar- und Bartracht, daß Furmins Gesicht in dem Gewirr nur schwer auszumachen ist

Die Magierin Karila v. Perinskoje

Karila weilt als Gastdozentin in der Nandusschule zu Methumis. Die kleine, zierliche Frau ist eine stille, ganz und gar der Wissenschaft zugewandte Person. Für dieses Abenteuer wird sie vor allem deshalb interessant, weil sie eine der wenigen Aventurierinnen ist, die vollendete theoretische und praktische Kenntnisse in dem Zauber BEHERRSCHUNGEN BRECHEN besitzen.



MU: 17	AG: 3	ST: 15	geb: 1. Tra 975 n.BF
KL: 15	HA: 6	MR: 11	Größe: 153
IN: 14	RA: 4	LE: 44	Haarfarbe: rot
CH: 13	TA: 2	AU: 53	Augenfarbe: graugrün
FF: 14	NG: 5	AE/KE: 81	
GE: 13	GG: 2	AT/PA: 10/7 (Dolch)	
KK: 9	JZ: 2		

STARKE HELLSICHTZAUBER UND BEHERRSCHUNGEN BRECHEN: 18

den Helden Zeit geben, in das nahegelegene Methumis zu reiten, dort einen der höheren oder höchsten Akademie-magier für die schwere, aber lebensrettende Aufgabe zu gewinnen und mit ihm zu den Wanderern zurückzukehren, bevor diese auf die Vinsalter Soldaten gestoßen sind.

Falls Sie die Reise nach Methumis und das Anwerben des Magiers detailliert ausspielen wollen - was wir nur empfehlen können -, sei hier auf den Aventurischen Boten Nr. 46 verwiesen, der einen Plan und eine ausführliche Beschreibung der Stadt Methumis mit ihren zahlreichen Schulen enthält. Unter der Leitung oder dem

Lehrpersonal der Nandusschule sollte der oder die Gesuchte wohl zu finden sein.

Stimmung und Atmosphäre:

Leider reicht der Platz in diesem Boten nicht aus, um Ihnen als Meister die eigentlich notwendigen atmosphärischen Schilderungen des Lebens bei den Wanderarbeitern an die Hand zu geben. Sie werden sich wohl auf Ihre eigene Phantasie verlassen müssen. Vorbilder für die allgemeine Stimmung und interessante Einzelcharaktere finden Sie in John Steinbecks Buch "Früchte des Zorns" (oder dessen Verfilmung). Bedenken Sie bei Ihren Beschreibungen vor al-

lem, daß viele Wanderer zwar ausgemergelt und entkräftet, aber von wilden Hoffnungen erfüllt sind, berücksichtigen Sie, daß die Schar sich aus Menschen jeden Alters zusammensetzt und die Zahl der Kinder und Alten die der jungen Erwachsenen bei weitem übersteigt. Bei den Wanderern wird viel gesungen, und fast jeder von ihnen kann viele Geschichten über das harte Leben auf den bosparanischen Straßen erzählen.

Das Ende der Geschichte

Es ist nicht unwahrscheinlich, daß Karila oder ein anderer von den Helden herbeigeholter Zauberer beim Versuch, diese machtvolle Beherrschung zu durchbrechen, scheitert. Zu einem Erfolg bräuchte es jedenfalls ein außerordentliches Würfelglück. Wie schön, daß Karila als Meisterperson auf solche Dinge nicht angewiesen ist: Verzichten Sie als Meister einfach aufs Würfeln, beschreiben Sie ausführlich die Zeremonie und schildern sie anschließend, wie Gorm aus seiner Beherrschung erwacht. Die Spieler werden es Ihnen danken, wenn Sie dafür sorgen, daß am Ende nicht alle Bemühungen der Helden umsonst gewesen sind.

Natürlich ist es ein naheliegender Gedanke, auf den ganzen magischen Aufwand zu verzichten und den Bunten Gorm einfach für eine gewisse Zeit zur Seite zu schaffen, um anschließend den Wanderarbeitern ihren wahnwitzigen Marsch auf Vinsalt auszureden, doch dieser Plan würde nicht aufgehen:

Die Wanderer würden sich von niemand anderem als Gorm zum Stehen bringen lassen. Falls ihr Anführer plötzlich verschwindet, werden sie überzeugt davon sein, Vinsalter Agenten hätten Gorm entführt

und ermordet. Sie werden dann erst recht weitermarschieren, um "den letzten Willen des Bunten Gorm" zu vollstrecken.

Gorm dagegen, einmal von der Beherrschung befreit, erkennt sofort, daß der Marsch nichts als Verderben bringen kann. Er wird unmittelbar nach seinem 'Aufwachen' vor die Wanderer treten und verkünden, alles sei verraten und sie sollten sich sofort zerstreuen, damit sie nicht verhaftet würden.

Nachdem sich bei den Wanderern Ratlosigkeit und Verwirrung gelegt haben, werden sie in der Tat auseinandergehen - was bleibt ihnen auch sonst übrig? Wenn sie auch ihrem Leben nicht die erhoffte Wende geben konnten, so haben sie es doch wenigstens gerettet.

Wer aber die Wanderer ins Verderben schicken wollte, indem er ihren Anführer mit dem heimtückischen Zauber belegte, wird einstweilen - zumindest so weit es diese Ausgabe des Boten betrifft - ungeklärt bleiben, denn Gorm kann sich nicht mehr an den Moment der Verzauberung erinnern und weitere Augenzeugen scheint es nicht zu geben. Nur ein paar Wanderer erinnern sich noch daran, daß in der fraglichen Stunde ein "eleganter gekleideter junger Herr mit braunen Locken" das Zelt des Bunten Gorm besucht hat. Gorm seinerseits kann sich auch an einen solchen Besucher nicht erinnern.

Abenteurpunkte:

Die Helden versuchen, sich bei den Vinsalter Truppen anzubiedern: **-100 AP**

Die Helden scheitern bei dem Versuch, mal wieder "alles allein zu machen": **10 AP**

Die Helden handeln rollengerecht und verantwortungsbewußt: **150 AP**

Ulrich Kiesow

DSA-Material gesucht!!!

Carsten Tappe, Hägerfeld 21, 33824 Werther,
☎ 05203/6405

Suche Stadt- und Baronienbeschreibungen, Abenteuer, Berichte über Landschaft und Leute und was auch immer Euch noch zu DSA und Aventurien eingefallen ist, aus Eurer eigenen Feder. Angemessene Bezahlung!

Eimar Mattie, Postgütistr. 8, A-4070 Eferding,
☎ 0043-7272/3981

Suche B1 - B5, B7 - B14, B18, B20 - B22, B24, A2, A4, A5, A10 - A12, A15, A35, A48 u. A50. Biets DM 8.- bis DM 17.- für Originale, DM 4.- bis DM 10.- für Kopien.

Suche außerdem alle DSA-Romane, "Kleinodien", die alte "Havena-Box", die "Werkzeuge des Meisters", "DSAP 1" u. "DSAP 2", sowie gute selbstgeschriebene Abenteuer.

Carolyn Kram, Kuckucksweg 86, 32657 Lemgo

Suche dringend DSA-Romane "Das Eherne Schwert" u. "Gabe der Amazonen". Suche außerdem "7 magische Kelche", "Tor der Weiten", "Fänge des Dämons", "Zug durchs Nebelmoor", "Kommando Olachta", "1000 Oger", "Grauen von Ranak", "Insel der Risse", "Fahrt der Korsanden", "Gaukelspiel", "Schatten über Travias Haus", "Schwarze Sichel", "Weg ohne Gnade", "Barbaras Fluch", "Streuner soll sterben", "Schiff der verlorenen Seelen" u. alle anderen alten DSA-Sachen sowie alle Ausgaben des "Aventurischen Boten". Zahle sehr gut, Romane DM 30.- bis DM 50.-.

Michael Scheidmeir, Quiddestr. 26, 81735 München,
☎ 089/677658

"Barbaras Fluch", "Strom des Verderbens", "Kommando Olachta", "Fluch des Mantikor", "Kanäle von Grangor", "Gaukelspiel", "Zeichen der Kröte" (nur Originale) und die DSA-Romane "Das Eherne Schwert" u. "Gabe der Amazonen". Zahle je nach Zustand bis DM 25.-.

Mark Krannich, Königsbergerstr. 1, 59379 Seim,
☎ 03592/5850

Aventurischer Bote 1-16, 19-23, 31-33 u. 35-36. Zahle je bis DM 3.-.

Stefan Siebel, Herner Str. 67, 44791 Bochum,
☎ 0234/582403

DSA-Abenteuer gesucht: Basis 14, 22 u. 25, Ausbau 9, 11-15, 20, 33, 35, 37, 38, 40-45, 48 u. 50, sowie Aventurischer Bote 49 u. 50 und die WunderWelten 2 u. 10.

Jullan Firsching, Schenkendorffstr. 60, 94315 Straubing,
☎ 09421/51917

"Traumabyrith", "Nedime", "Hexennacht" u. "Barbaras Fluch". Bitte nur Originale in gutem Zustand.

Sascha Lusch, Burgemeisterstr. 24, 12103 Berlin

Aventurischer Bote 1-28, 32-34, 38 u. 40-42 (nur gut erhaltene Exemplare), außerdem "Fluch des Mantikor", "Götter DSA", "Hexennacht", "Seelen der Magier", "1000 Oger" u. "Havena".

Florian Stock, Grüne Riede 24, 31234 Edemissen,
☎ 05176/8466

"Wirtshaus zum Schwarzen Keller", "Wald ohne Wiederkehr", "Schiff der Verlorenen Seelen", "7 Magische Kelche", "Zug durchs Nebelmoor", "Kommando Olachta", "Fluch des Mantikor" u. "Seelen der Magier". Bitte komplett und in gutem Zustand. Zahle je bis DM 8.-.

Sven Riedel, Siedlungsstr. 5, 31832 Springe,
☎ 05044/4976

Av. Boten 1-15, 17, 20, 21, 30, 33, 36 u. 39. Bitte nur gut erhaltene Originale. Zahle je bis DM 10.-.

Andreas Stemmier, Von Runkel-Platz 1, 56564 Neuwied

"DSAP" 1 u. 2 (bitte vollständig mit Runensteinen), "Kreaturenbox", "Khom", "Albernia", "Orkland", "Mantel, Schwert ..." u. "Dunkle Städte ..." (zahle zwischen DM 10.- bis DM 25.-), "Bornland", "Götter DSA", "Kgr. am Yaquir", "Tödlicher Wein", "Menschenjagd" u. alle (selbstgeschriebene) wird er wohl meinen - die AA) Abenteuer der ST 1-24 (zahle für gut erhaltene Exemplare bis DM 10.-). Suche außerdem Aventurischer Bote 1-49 (nur Originale, zahle je bis DM 3.-).

Joachim Schwieren, Gelsthofock 12, 59071 Hamm

Suche alte DSA-Zinnfiguren. Zahle je bis zu DM 5.-.
Warum diese Mühe? - die Red. rät geschlossen zu den neuen, trefflich modellierten DSA-Zinnfiguren.

Björn Jagnow, Nathrather Str. 5d, 42327 Wuppertal

Suche Originale oder Kopien folgender Abenteuer (bitte komplett!): "Wald ohne Wiederkehr", "7 Magische Kelche", "Tor der Weiten", "Zug durchs Nebelmoor", "Streuner soll sterben", "Kommando Olachta", "Seuche an Bord", "Götter der Amazonen", "Fluch des Mantikor", "Kanäle von Grangor", "Verschwörung von Gareth", "Wolf von Winhall", "1000 Oger", "Zeichen der Kröte" u. "Schwert der Göttin". Zahle je nach Zustand, Umfang und Alter bis zu DM 25.- (Originale) bzw. DM 10.- (Kopien).

DSA-Material zu verkaufen!!!

Teuerste Thal-Heal

Parbleu, so kann es eben gehen! Ich hoffe, Ihr seht mir den kleinen faux-pas nach, wie Ihr ja wißt, geht es mir nicht selten ebenso ... Und nun noch viel Schlimmer: Im Kleinzweigengedümmel ist mit Deiner Anzeige abhanden gekommen. Wenn Ihr also noch mal so freundlich wäret, inkl. der Preise ... Zweifach Verzehrung - Eure AA

Michael Scheidmeir, Quiddestr. 26, 81735 München,
☎ 089/677658

"Seuche an Bord", "Traumabyrith", "Weg ohne Gnade" u. "Bund der Schwarzen Schlange". Gut erhalten, zwischen DM 10.- bis DM 15.-.

Helga Witzel, Fregestr. 24, 12159 Berlin,
☎ 030/8593482

"Xaledons Rache", "Straßenballade" (neu, je DM 10.-) u. Quell des Todes (DM 8.-).

Jan-Willem Siemons, Birtscheiderstr. 11, 52064 Aachen,
☎ 0241/22837

"Staub und Sterne", "Liebliche Prinzessin Yasmina" u. "Löwe und Rabe Teil 1" (je DM 8.- bis DM 12.-), "Orkland" (gut erhalten, DM 25.-).

Sascha Trynoga, Lüdorfstr. 37, 42281 Wuppertal,
☎ 0202/706595

"Mantel, Schwert ...", "Landbox" (je DM 25.-), "Kreaturenbox", "Khom", "Orkland" u. "Albernia" (je DM 22.-).
"Kgr. am Yaquir", "Bornland", "Götter DSA", "Stadt des Toten Herrschers" u. "Stab aus Ulmenholz" (je DM 12.-), "Kleinodien" (DM 6.-).
Aventurischer Bote 32, 35-40, 44, 46-51 (je DM 1.-). Alles komplett DM 180.- (Bezahlung nur per EC-Scheck oder bar).

Christoph Raupach, Peyrerstr. 10, 84155 Bonbruck

Tausche "Staub und Sterne", "Straßenballade", "Attentäter" (nur mit kleiner Iminstein-Karte), "Stab aus Ulmenholz" u. "Tagedes Namenlosen" (alle in gutem Zustand) gegen "Grauen von Ranak", "Wolf von Winhall", "Folge dem Drachenhals", "Seelen der Magier" u. "Donnersturmrennen" (bitte ebenfalls in gutem Zustand).

Auf zum Turniere!

Bekanntmachung!

Hört, ihr Rechtgläubigen und Recken aller Länder!

Seine Hoheit Kalif Malkillah III. und Seine Wohlgeborene Halimad Pasche al-Bajul laden zu den 1. Allaventurischen Reiterspielen im neuen Hippodrom zu Mherwed am 1. Gottesnamen (20. - 24. BOR).

Die Festschele werden von einem großen Gaukler- und Bardenwettbewerb umrahmt. Am letzten Tag der Wettkämpfe finden die Haupttrennen statt, u.a. ein "Rennen der Offenen Klasse", bei dem Reittiere aller Art zugelassen sind. Namhafte Persönlichkeiten aus ganz Aventurien haben ihre Anwesenheit bei den Reiterfestspielen bereits angekündigt.

Sau seid denn alle aufgefodert, gleich ob Barde, Gaukler oder Recke, uns von Eurer Absicht zur Teilnahme zu unterrichten (Anmeldefomular gegen DM 1.- RP bei:

René Böcker, Waldmannweg 59, 41239 Mönchengladbach

Carolyn Kram, Kuckucksweg 86, 32657 Lemgo

Icoron Salaza lädt zum Notmarker Reckenturnier!

Erfahrene Kämpfer und Magier sind willkommen, um um die Titel des "Notmarker Glücksritters" und "Notmarker Hochmagicus" zu streiten. Auch selbsterdachte Charakterklassen sind erlaubt. Sendet mir eine Kopie des Helden- u. Zauberdokumentes, kurzen Lebenslauf, Beschreibung (bei selbsterdachten Charakteren auch Grundwerte etc.) und RP.

An alle Teilnehmer des Turniers zu Ockenfels!

Baron Gallan von und zu Ockenfels bedankt sich bei allen Teilnehmern für ihr zahlreiches Erscheinen, welches das Turnier zu einem wahrhaft rundergefallenen Ereignis gemacht hat. Allein bedarf es aufgrund des unerwarteten Andrangs einer längeren Spanne als erwartet, Urkunden und Turnierbericht zu erstellen. Seine Hochgeboren bittet höflichst um Geduld.

Martin Schneider, Roschdohör Weg 86, 24536 Neumünster

II. Turnier zu Burg Basiofels

Hiermit laden wir, Lengor Basiofels, Ehrenritter des Silberfakens und Hochweser der Ordensmark Gröfenfurt, anlässlich des Ausbaus Unserer stolzen Feste alle rundergefallenen Recken des Neuen Reiches zum festlichen Turnier.

Schickt mir euer Heldendokument mit kurzer Beschreibung (auch eurer Absichten) + DM 4.- (bitte je teilnehmendem Charakter). Den Siegern winken Sachpreise. Teilnahme von DSACs ist besonders erwünscht.

Florian Heuter, Butzbacher Pforte 6, 35440 Linden

Alle Recken, gleich ob Streuner oder Söldner, sind von Junker Geron Talaren herzlichst geladen, am 24. Rondra 24 Hal am Hügel von Motra, südlich von Gareth, die Klängen zu kreuzen. Tolle Preise

Holger Fuchs, Von Galen-Str. 7, 49624 Lönningen

1. Turnier in Sturmdorf (bei Havena)
Speis und Trank, Musik und Tanz und allerlei amüsante Darbietungen werden geboten. Wettkämpfe in 16 Disziplinen (Reiten, Fechten, Schwimmen, Zechen, Armdrücken, Gelehrtenwettbewerb etc.).
Anmeldefomular gegen DM 1.- RP

Benjamin Kühn, Tannenstr. 3, 86836 Graben,
☎ 08232/2577 (ab 18⁰⁰)

Ich, Baron Voltan Zandor, lade alle Krieger und

Rondrageweihten anlässlich des Geburtstages meiner Tochter zum Turnier in meiner Baronie nahe Winhall.

Das ehrenwerte Kräftenessen wird in allen Kampfdisziplinen sowie Schwimmen, Reiten und Zechen durchgeführt.

Schickt mir euren kompletten Heldenbrief u. DM 3.- RP. Jeder Teilnehmer erhält eine Auswertung, die besten Kämpfern bekommen eine Urkunde.

Einsendeschluß: 4 Wochen nach Erhalt des AB

Ingmar Baatz, Neue Bachstr. 29, 58313 Herdecke

Magie- und Alchimieturnier zu Perricum!
Magier aller Wege sind geladen. Es winken Urkunden und Preise.

Interessenten meiden sich bei Merlin (seufz - die AA) Mherded im Turm zu Perricum (DM 1.- RP beilegen). Einsendeschluß 4 Wochen nach Erhalt des AB.

Jörg Pelletier, Altmühlweg 30, 90453 Nürnberg,
☎ 0911/637138 (Mo-Fr 14⁰⁰-20⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-16⁰⁰)

2. Turnier zu Gräuelm!

Disziplinen in vielen Kampftechniken, Schwimmen, Laufen, Tjoste u.v.m.

Jeder Teilnehmer erhält auf Wunsch einen handgeschriebenen Turnierbericht und eine Urkunde. Sendet mit euren Heldenbogen, Charakterbeschreibung u. DM 3,50 Unkostenbeitrag. Aus organisatorischen Gründen können nur 50 Streiter teilnehmen. Einsendeschluß 1 Mond nach Erscheinen des AB

Jan-Willem Siemons, Birtscheiderstr. 11, 52064 Aachen,
☎ 0241/22837

Markgräfin Khorena Fuxfell von Arvun lädt zum Turnier.

Fechter aller Völker, ihr seid geladen, euch im Wettkampf zu messen. Viele verschiedene Disziplinen.

Schickt mir euer Heldendokument (auch ob ihr mit AT-Serie kämpft) und DM 1.- RP. Es winken Preise, eine Auswertung und Urkunden.

Mathias Theves, Frankenbergerstr. 35, 52066 Aachen

Gerion Sturmfels lädt zum Turnier vom 1.-25. INGI!

Zweikämpfe, Speer- und Axtwurf, Reiten und Rudern. Tolle Preise winken! Jeder Streiter erhält eine Auswertung, bei Sieg eine Urkunde.

Schickt mir euren Heldenbogen, Charakterbeschreibung, frankierten Rückumschlag und DM 0,50 Unkostenbeitrag.

Wieder einmal 30:0 gegen die Bullen verloren?

Wieder einmal in der Vorrunde der AIM ausgeschieden?

Dann ist es an der Zeit, eure Immanmannschaft bei der 1. Allaventurischen Immanmeister-schaft für Amateure anzumelden, ausgerichtet vom Handelshaus Mierlink.

Austragungsort: Havena. Das Startgeld beträgt 6 Heller (DM 3.- in Briefmarken), jede weitere Mannschaft 2 Heller (DM 1.-).

Wolf-Ulrich Schnurr, Uhländstr. 5/1, 75328 Schömburg

Wir danken der Kanzlei S.G.K., namentlich Andiel Reinsänger (Daniel Reisinger vom DSAC "Bavaria Blue") für die Unterstützung.

René Roth, Weitenburger Str. 191, 90453 Nürnberg

Ganglor von Trallop ruft zum 2. Turnier zu Trallop!

Wettkämpfe in allen Waffengattungen (außer Peitsche), Reiten, Schwimmen, dazu ein Unkostenbeitrag DM 3,50, jeder weitere Held DM 1.-.

Mysteriöse Erscheinungen suchen Salza heim!

(Salza)

Nach wie vor sind die Nachrichten aus Salza unklar und verworren, ja, künden gar von schier ungläublichen Vorfällen:

Noch bei Drucklegung der letzten Ausgabe dieser Zeitung erreichte die Redaktion die Meldung vom plötzlichen völligen Abzug Thorwals aus dem vormals nostrischen Salza und Salzerhaven. Diese Nachricht sorgte für große Überraschung, war doch bisher allgemein angenommen worden, daß sich die Thorwaler auf Dauer in der Doppelstadt eingerichtet hätten.

Nicht weniger überrumpelt von diesen Neuigkeiten zeigte sich der nostrische Botschafter Gaerfan von Thurana, der zuerst gar nichts zur Lage in Salza mitteilen konnte, doch bereits wenige Stunden nach unserer Anfrage mit detaillierten Aufmarsch- und Schlachtplänen der Nostrischen Wehr aufwartete. Er sorgte hiermit für eine weitere Überraschung, da seit dem gemeinsamen Vorgehen Thorwals und Andergasts gegen Nostris im Jahre 17 Hal von einer regulären Nostrischen Wehr nicht mehr gesprochen werden konnte, und sich diese nach dem letzten Kenntnisstand immer noch im Wiederaufbau befindet.

Völlig undurchsichtig wurde das Ganze, als Botschafterin Anga Angasdottir zwei Tage später vor der Nostrischen Botschaft erschien und den nostrischen Herrscher persönlich lautstark der Schwarzmagie und Nekromantie bezichtigte, eine Fähigkeit, die man von dem greisen Kasimir bisher nicht kannte.

Was geht vor in Salza? Überstürzt verließen die thorwalschen Ottas die Hafenstadt. Aber nicht allein die Thorwaler, auch jeder zweite eingeborene Bewohner hat die Stadt verlassen. Doch ist dieses hochmerkwürdige Verhalten, allen nostrischen Beteue-

rungen zum Trotz, mitnichten auf die Aktivitäten der Nostrischen Wehr zurückzuführen. Es zeichnet sich vielmehr ab, daß die Stadt im Norden in der zweiten Rahjahälfte für fast einen ganzen Praioslauf von einer Fülle von widernatürlichen Erscheinungen heimgesucht wurde!

Es war uns nicht möglich, vor Ort zu recherchieren - die nostrische Regierung hat mittels des wiederbelebten Erlasses 'Dye Bleue Keuch betreffend' aus dem Jahre 414 v. H. das Ausnahmerecht über die Langensalzaer Lande verhängt - doch haben wir Augenzeugen gefunden, die bereit waren, über das Erlebte zu berichten: den thorwalschen Schiffszimmermann Eldgrimm Raskirson und einen Magister, der namentlich nicht genannt werden wollte.

Elgrimm Raskirson: "Ich hab das erst mitgekriegt, als Laske rausging, um sein Wasser abzuschlagen. Das dauerte lange, bis er zurückkam, und ich sagte noch zu Helgir: 'Der wird sich doch nicht im Schneetreiben verlaufen haben?' Das schneite nämlich, im Rahja! Da geht die Tür auf, und Helgir wird leichenblaß. Ich schau hin und, bei Swafnir, da steht Frenja Jurgesson! Qicklebendig! Dabei hat den vor drei Götterläufen der Hai erwischt! Ich sag dir, ich hab das damals mit eigenen Augen gesehen, und da steht er plötzlich! 'Raus hier!' sagt Helgir, ich ihm nach. War voll auf den Straßen, Volks, das ich dort noch nie gesehen hatte, weiß nicht, wo die alle herkamen, und dann hab ich auf dem Weg zum Boot noch meine Schwester, die nämlich vor Jahren ertrunken ist, getroffen, sie hat gewunken! Ich sag dir, wenn einem die Toten erst einmal zuwinken, das kann nichts Gutes heißen!"

So weit der brave Zimmermann.

Der Magister: "Es wird viel geredet, sei es über Salza oder Weiden. Wenn Ihr meine Meinung über Weiden hören wollt: Ich glaube nicht, daß ein Drache ..."

AB: "Verzeiht, wenn ich unterbreche ... Ihr wart in Salza zur fraglichen Zeit?"

Magister: "Ja."

AB: "Und es gab dort Erscheinungen?"

Magister: "Ja."

AB: "Habt Ihr sie denn auch gesehen?"

Magister: "Ja."

AB: "Man sagt, vielen seien in jener Nacht Schemen erschienen, die Freunden und Verwandten glichen, die längst nicht mehr unter den Lebenden weilten. Wie erging es Euch?"

Magister: "Nein, ich sah niemanden toten, den ich kannte. Nicht gut jedenfalls. Sagen wir mal, nicht sonderlich gut."

AB: "Und wie fing das an?"

Magister (seufzt): "Na schön. Es begann eigentlich schon am späten Nachmittag, da waren plötzlich viel mehr Leute als sonst in den Gassen. Nicht nur Nostrier oder Thorwaler, sondern auch Südländer, gar aus dem Regengebirge welche, wie mir schien. Die liefen überall rum, und nachdem ich mich schon recht lange mit einem unterhalten hatte, merkte ich, daß etwas nicht stimmte. Er war nicht stofflich. Ich sage Euch, es ist ein sehr spezielles Gefühl zu erkennen, daß die Hälfte der Leute auf der Straße eigentlich nicht da ist! Es war ein heilloses Durcheinander, zuerst konnte man die ... Echten ... noch unterscheiden, die liefen nämlich weg, aber dann war überhaupt nur noch Gerenne!

Es gibt viele, die sagen, es hätte dann zu schneien begonnen. Ich sage, das stimmt nicht. Ich habe mich zwar eine Weile in einem Keller verborgen, aber das hätte ich mitgekriegt, weil ich ja ab

und an rausschaute. Andererseits, das mit den Hunden ... Viele behaupten, die Hunde nicht gehört zu haben. Ich sage Euch, es war ein erbärmliches Gekläff, und man muß wohl taub sein ...

Riesenviecher müssen es gewesen sein, auch wenn ich keinen gesehen habe, Riesenviecher! Und das ging nicht nur die Nacht durch, das dauerte bis zum nächsten Nachmittag, und wenn nicht die Hunde gewesen wären, so wäre ich nicht länger in dem Keller geblieben. Es wurde voll dort, wißt Ihr, und man wußte nie so recht, was da für einer hereinkommt. Zumal es auch hieß ... äh ... manche wären doch stofflich, wißt Ihr? Und dann war schlagartig alles zu Ende. Ich hab diese Stadt später noch nie so leer gesehen!"

AB: "Und Ihr habt eine Erklärung für diese Phänomene?"

Magister: "Nein!"

Trotz dieser und ähnlicher Aussagen bleibt der Nostrische Hof bei der lapidaren Aussage: "Das Salzeraner Wetter schlägt bisweilen Kapriolen und wer weiß, was Suff und Schneetreiben dem transingvalischen Geschmeiß vorgegaukelt haben, als die Sappentstiel und unsere jungen Heißsporne über sie herfielen."

Auch die Geistlichkeit findet keine anderen Worte. So sieht der oberste Paiosgeweihte des Landes - Kasperryon Praioslieb von Nosterstein-Nostris - keinen Grund für weitere Untersuchungen, "da SM Uns persönlich über den Sachverhalt informiert hat". Desgleichen Elesmine von Ingvalsröden-Lyckmoor von der Kirche Borons, aus deren Umfeld zu vernehmen war, "Ihre Eminenz teilt die Meinung ihres Cousins, schreibt die Geschehnisse aber in Übermaß genossenem Brannt zu."

Es scheint, als müßten wir uns noch eine Weile gedulden, bis Licht in diese mysteriöse Geschichte dringt. Wir werdendie geneigte Leserschaft auf dem Laufenden halten.

K.-H. Witzko

Der **Aves-Verlag** sucht noch immer fleißige Helfer, die schon immermal bei einem Fanverlag mitwirken wollten. Wir, momentan 9 Leute aus dem ganzen Bundesgebiet, arbeiten derzeit an Projekten für DSA, Star Wars, MERS, PP&P sowie andere Rollenspielsysteme.

Vor allem suchen wir Zeichner und Layouter, doch sei auch jeder andere herzlich eingeladen, mitzuarbeiten.

Schreibt (ohne RP, das übernehmen wir) an: **Aves-Verlag, Axell Fink, Ad.-Damaschke-Str. 101, 65824 Schwalbach**

Der Rat der freien Reichsstadt Tarsnion tut kund und zu wissen:

Daß in unserer Stadt, gelegen im schönen Kgr. Albernia, noch günstiges Bauland zum Erwerb stöhe. Tempel und Schreine folgender Götter sind bereits ansässig: Rondra, Phex, Boron, Tsa u. Rahja. Des weiteren beherbergt die Stadt eine Magierakademie, Waffenmanufaktur, großes Handelskontor, Gauklerschule, Kampfschule, Hotel der gehobenen Kategorien und ein Badehaus mit fließendem Wasser. Bauwillige mögen sich zur Erteilung weiterer Auskünfte an den Rat der Stadt wenden. Auf eine gute Reputation der Bewerber wird großen Wert gelegt.

(DSAC "Tecladors rechte Hand", **Claudia Schärke, Holbeinstr. 8, 90441 Nürnberg**. Bitte DM 3.- RP beilegen)

Beschreibung der 7. Sphäre, ausführlicher Bericht über den Arcanen Konvent zu Punin, Beschreibung eines Magierhauses und allerlei Erzählungen aus ganz Aventurien.

Zu beziehen per Beilunker Reiter bei: **DSAC "Drachenklaue", Buchenweg 1, 30900 Wedemark, 05130/39972.**

Außerdem sucht der "Hesindespiegel" Berichte befähigter Schreiber mit scharfer Feder über magische Phänomene, Biographien berühmter Persönlichkeiten, als auch jedweden Artikel über Aventurien wie es ist und war.

An das Individuum mit dem Namen Stanislau!

Lange genug hast du das hohe und edle Volk der Elfen geschmäht, deine Lügen in der Gazette "Heldenhaft" verbreitet! Lange genug hast du dich hinter den Rockschößen deiner Freunde von "Herox Mysterica" versteckt! Stelle dich meinem Zorn, wenn du auch nur ein Fünkchen Ehre im Leibe hast, auf daß blanker Stahl deine falschen Worte beantworten möge! Ich warte auf deine Nachricht nach Ort und Zeit unseres Duelles!

Jörg Pelletier, Altmühlweg 30, 90453 Nürnberg

Ihro Spectabilitas Donna Lusitana ay Oikaldiki, Prima Magistra des Phantasmaorganischen Institutes zu Schola Nandi

et
Seine Hochwohlgeboren Don Cedor Celiana-da, Trodinar von Chababien, Comso von Eldores, Landherr von Brelak, Herr zu Eskenderun, Träger des Diadems
geben sich die Ehre zu laden Signori & Signorinas Ihre H. Majestatis
zur

Hochzeit auf Eskenderun
vom 1. zum 7. Praioslauf des Rahjamondes, dem Fest der Freuden im Götterlaufe 1016 nach dem Fall des Hunderttürmigen.
Für allerlei Lustbarkgiten et Gaukelspiel, Dichtung et Sang, Schmaus et Tanz, Künste et Magica ist gerüstet.
Datum ad Eskenderun 16 TRA Del. Bosp. MXXVI
gez. Rhodeon ze Westherfolden, Cron-Truchsess

Seine Hochgeboren Valgor der Schmied, Baron von Brachfelde, gibt bekannt:

Um die Wunden vergessen zu machen, die der Krieg unserem Lande geschlagen hat, haben Wir beschlossen, die Grenzen Brachfeldes allen zu öffnen, die ein friedliches und schaffensreiches Leben führen möchten.

Wer sich auf Baukunst, Tischlerei, Viehzucht oder ein anderes Handwerk versteht, kann bei und Arbeit und Heim finden. Besonders willkommen sind uns Meister der Spinn- und Webkunst, soll doch eine Spinn- und Weberei nach modernsten Erkenntnissen entstehen. Gleichfalls aufgerufen seien alle Durchlauchten, Veteranen und Magnifizenzen: Für 150 Dukaten sind Anteile an der Weberei zu erstehen. Alljährlicher Gewinn und ständiger Wertzuwachs sind garantiert!

Interessenten und Siedler schicken uns ihr Gebot bzw. ihren Lebenslauf. Familien werden bevorzugt behandelt!
(**Axel Riegert, Juttastr. 10, 80636 München**. DM 1,50 RP beilegen!)

Abenteurer, Glücksritter aller aventurischen Lande aufgemerkt!

Waldfels, ein idyllisches Städtchen am westlichen Rand der Windhagberge, sucht Siedler, die der Wildnis trotzen und sich ein Domizil errichten wollen.

Nähere Informationen über Stadt und Umland sind in einer Broschüre, herausgegeben von Baron Reolitan von Waldfels-Orbatal, gegen ein Entgelt zu erhalten.
22 S. A4 für DM 6.- zu beziehen bei: **Bernhard Sieber, Schreinerweg 8, 38126 Braunschweig**

An die rechtschaffenden Freunde des edlen Schwertkampfes!

In der letzten Zeit sieht man auf Aventuriens Straßen immer mehr Kämpen, die sich Zweihänder, Andergaster oder Borsnsichel zu ihrer Waffe erwählt haben. Doch ist das noch rondragefälligkeit? Gewiß nicht!

So bedarf es wohl eines Bundes, die alten Tugenden aufrecht zu halten und den edlen Kampf mit dem Schwert in Ehren zu halten.

So auch Ihr ein aufrechter Vertreter ronianischer Gebote seid, schließt Euch uns an, werdet auch Ihr ein "Heros des Schwertes"!

Rondriane Alena Freifräulein von Leefeld, Kämpferin der Göttin, Heroin des Schwertes und Vertreterin des wahren Glaubens. (Valeska Heggemeier, Zietenstr. 6, 40476 Düsseldorf)

Seit einigen Tagen dringt melodisches Wolfsgeheul aus den Sauerländer Wäldern - denn der erste "Elfenwolf" ist da! "Elfenwolf", das DSA-Abenteurerzine, bringt auf 24 S. A4 das humorvolle Abenteuer "Witzkat" für 3-5 Helden niedriger Stufen mit witzigen Zeichnungen in übersichtlichem Layout.

Zu beziehen für DM 2,60 + 3,40 P&V bei: **Michael Wuttke, Ebbetalstr. 66, 58840 Plettenberg, 02391/70589**

Ich suche fähigen Leiter für meine Minen im Regenwald. Die Bewerbung sollte neben den Heldendokumenten auch einen Lebenslauf enthalten. Auch solltet ihr beweisen, daß ihr für diese Aufgabe qualifiziert genug seid.

Carsten Tappe, Hägerfeld 21, 33824 Werther, 05203/6405

Mein werter Meister Sadzyn!
Zu Eurem Wiegenfeste möchte ich Euch meine herzlichsten Segenswünsche übermitteln. Auch soll ich Euch Glückwünsche von unseren Freunden dem A-Ha und dem Wurzelgnom aussprechen!

Bitte denk daran, Eure Gichtsalbe mit auf die Reise zu nehmen (verwünscht mich nicht gleich, nur für alle Fälle), Voller Hochachtung,
Eure Larilaysa de Meriant

■ Wer findet die verschollenen Shanja von Rashdul?
■ Wer pilgert zum Grabmal des heiligen Balenus?
■ Wer zappt sich durchs "Beavis & Butt-head"-Solo?
■ Du!
■ Wenn du jetzt "Seanchaithe" - der Fremde 14" bestellst!
■ 44 S. A4 für DM 3,50/Sfr 3,80 (zzgl. Porto) bringen dir Aventurien, Abenteuer, Schauplatz, Comics, MTV und das 1. Literarische Fanzine-Vorwort und allerhand mehr.
■ Bestellungen an: **Andi Dietiker, Hüblerweg 20, CH-8952 Schlieren oder Timo Brüggemann, Berner Weg 24, D-67069 Ludwigshafen**

Bel Swafnir!

Aufgrund einiger etwas unglücklicher Umstände (u.a. Untergang meiner Otta), bin ich nun gezwungen, über mein Feuerchen (Præmer, versteht sich!) gebeugt, in meinem Lagerhaus sitzend Trübsal zu blasen.

Wem der Sinn nach einem fröhlichen Briefwechsel (und ev. späterer Bekanntschaft) mit einer im Moment etwas gelangweilten 18-jährigen Thorwalerin steht, schreibt an: **Lithrasil Tjalfsdottir, Steffi Munz, Brunnenstr. 14, 71640 Ludwigsburg**

Hiermit sei bekanntgegeben, daß Herr Ulfried von Greifswalden, Landvoigt von Ogertrift, und Dame Yolanda Gurdner, Edle von Ysilia, zum 16. Praios im 23. Jahre der Regentschaft SAM den Bund der Travia schließen werden.

Deswegen sind alle edlen Damen und Herren, die dem Paare wohlgesonnen sind, zu den Feiertlichkeiten geladen, welche auf der Feste Ogertrift begangen werden. Auch soll den braven Unterthanen Seiner Hochgeboren ein Fest gegeben werden, in dem Orte, welcher da Aludorf heißen wird.

Schenk Freude ein - mit Engasal Wein!

Höret, Heller!
Zur Eröffnung des zweiten Abschnitts der Heilschule zu Clippag suchen wir heilende Hände der Gebiete "Leiden des Geistes", "Frauenleiden" u. "Erkrankungen und Verbrennungen der Haut".
Zur Vorstellung gebeten wird bei Hafne Norkus, Auctōra medicinae, Burg Clippag

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

Während vielerlei gekrönte Häupter entschieden vermeiden, in der Frage, welche Kirchenführung dem Herrn Praios gerecht wird, klare Stellung zu beziehen, wollen Wir dergleichen Fehler nicht begehen. Deshalb sei hiermit eindeutig kundgetan: Das Herzogtum Engasal unterstützt einzig und allein den rechtmäßigen und einzig wahren Boten des Lichts! **Gesucht!**

Schenk noch mal ein - vom Engasal-Wein

Seine Hochwohlgeboren Graf Growin zu Ferdok tut kund:

Vor wenigen Monden begab es sich bei der Krönungs-Turnier zu Gareth, daß ein Ritter sein Wappen in den Schranken zeigte, den man Shrack Korolan von Moorbrück hieß. Zu Unserem Bedauern jedoch fand sich Basagter im Lager der Koscher nicht ein, noch gelang es den Unserigen, Besagten an anderer Stelle aufzuspielen.

In Anbetracht dessen, daß die Hoffnung besteht, daß es sich bei besagtem Manne um den lang verschollenen Baron von Moorbrück handelt, bieten wir einem jeden, der über glaubhafte Zeitung über dessen Verbleib oder der gar den Edelmann dazu bewegt, sich gen Ferdok zu begeben, um eine Audienz bei seinem Grafen, eine angemessene Honorierung.

(Eingedenk des Königlichen Reichstriedens sei noch einmal nachdrücklich darauf hingewiesen, daß wir zu diesem Zeitpunkt jegliche Gewaltanwendung gegen die Person des Korolans zur Erreichung o.g. Zieles nicht dulden können und im Vorfeld auf das Schärste verurteilen!)

gez. Graf Growin zu Ferdok

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

Zur Niederschlagung des unsäglichen Auftritts in Kabash haben Wir veranlaßt, die wackeren Kämpen des I. Engasalischen Pikenier Bataillons umgehend in Marsch zu setzen. Bereits vor wenigen Tagen hat das I. E.P.B. Festum passiert und ist in Richtung Norden weitergezogen.

Bei Rondras Donner!

Haben wir es nicht gesagt und ist es nicht so gekommen? Junges Blut, tu nicht gut! Während im Westen und Osten der Goblin dräut, die Ranzen in den Sümpfen sich mehren wie die Rotpüschel, die fische Horas sich auf den Waldinseln breitmacht und der Sohn des schwarzen Honak im Süden erstarkt, weiß unsere Adelsmarschallin nichts Besseres, als in fernen Landen Feste zu feiern, die weil unsere Bauern einem harten und kargen Winter entgegensehen!

Fürwahr, hättet Ihr die Erfahrung gewählt, das Alter, die Weisheit! Wer ließ Euch, ein junges Luder gestandenen Recken vorzuziehen? Wer weiß, wenn Rahja und Travia ihren Segen reichlich verteilen, wird das Fräulein künftig gar nur noch von Fest zu Fest reisen!

Beim Wohle unserer Heimat! Besinnt Euch, Edle des Bornlandes! Machet den Fehler wieder gut und bestimmt einen Marschall, der auch gewillt ist, zu regieren! Baronin Svanslava von Hochsitz-Ableben

Pah, spreizfüßige Ente, die sich hochtrabend von Hochsitz-Ableben nennt!

Daß Du ein Püppchen des Herrn Dallenthin warst, ist uns nur allen allzu wohl noch im Sinn, hat man in den Salons des Winters 17 doch lange über Dich und des Dapperdingers merkwürdigen Ge-

schmack fabuliert. Auch haben wir nicht vergessen, von welchem Herren Segen Du von Stand geworden bist, denn eines ist sicher, von des Herrn Praios' Gnaden, wie's sich gehört, war's gewißlich nicht (doch sollt es Dir zu denken geben, daß Dein Dienst dem Herrn nicht mehr wert war, denn der kümmerliche Acker, den er Dir gab, darauf diese jämmerliche windschiefe Käte, um den Dich nicht einmal mein ärmstes Bäuerlein beneiden würd, so armselig ist's, Dein "Herrensitz"). Auch wissen wir wohl, wie sehr Deine Felle ins Schwimmen geraten sind, seitdem den Dapperding ganz andere Sorgen plagen, denn das Gepiepe seiner Mätressen. Da war's mit einem Mal vorbei mit hehrem Gebaren und feinem Zwirn, und statt Dotzen hieß es auf einmal ungewürzter Brei und Kunsthonig ... Kein Wunder, daß Du dem alten Tatter nachtrauerst! Daß Du Dich aber wagst, in Deiner dümmlichen Manier über unsere gute Tjeika herzuzumachen, und Dich nicht schämst, das Volk aufzurühren, Dich mit Deinem Geschwätz gar zum Strohwich der Sache des Notmärkers zu machen, allein, um daß Dein Hintern sich wieder am Kamine wärmen kann, daß schlägt dem Bär eine Strieme in den Pelz ... na, aber was schreib ich, es sieht Dir dummem Bauernspöß ja ähnlich. Wenn die Krume karg ist, kann das Korn nicht gedeihen und bei Dir haben Mutter Peraine und Herrin Hesinde fürwahr nicht allzu freigiebig gesät.

Drum rat ich Dir, Dein loses Mündchen zu halten, und Dich aus Dingen der hohen Politik, von denen du noch weniger weißt, als der Reiteich des Herrn Raddab, herauszuhalten, bevor wir Dir mit dem Ochsenziemer Vernunft beibringen, wie's einer Deiner Art eigentlich gebührt!

Affelsine von und zu Hinsk und Kunk

Fühlt Ihr euch einsam?

Hättet Ihr keine Muße, Euch um die Gunst einer Dame oder Recken Eures Herzens zu bemühen?

Dann begeben Euch vertrauensvoll in die Hände der Heiratsvermittlung "Rahjas Letzte Hoffnung". Diskretion ist selbstverständlich!

Sendet Euren Lebenslauf, ein Dokument, das Eure Fähigkeiten beschreibt, ein Portrait, eine Schilderung Eures Wunschartners und Reittaxe für den Beilunker an: Rahjas Letzte Hoffnung - Caleb Dämmerlicht, Bernerohde/Leskari (Michael Scheldmeir, Quiddestr. 26, 81735 München)

Hiermit sei kundgetan die Gründung des Handelshauses Sandström in Riva.

Zum Schutze unserer Handelswege suchen wir erfahrene Krieger.

Bewerbungen an: Markus Osthoff, Am Krüppershaus 44, 42111 Wuppertal

Der Orden des Silberfalcken tut kund und zu wissen:

Für den Schutz uns anbefohlener Reisegesellschaften suchen wir fähige Krieger und Ritter. Bewerbungen an Damian von Ulmenburg, Mendena (Elmar Sacher, Am Pannesbusch 83, 42281 Wuppertal)

- Der Falke #8 ist erschienen!
- Er bringt: DSA-Abenteuer "Die Rache", Kurzgeschichten "Die Teilung der Welt", Hintergrundartikel zur Artus-Legende,
- Wie sieht euer Aventurien aus? u. "Der Quell des Windes u.v.m.
- Das 68 S. DIN A5 starke Heft ist für DM 3,80 (inkl. P&V) erhältlich bei: **Malte Göbel, Am Großen Wannsee 49a, • 14109 Berlin**

Adriaan dai Gybt,

strebt er danach, in die Liste der Geächteten der Hafanmauer von Qoq aufgenommen zu werden? Hüte er seine Zunge wohl, auf daß sie ihm nicht den Dogul hinabschwimm!

Er will Magus sein? Hesinde hat ihm bei weitem zu wenig Ihrer Gnaden zgedacht, als daß er dies von sich behaupten könne. Und darum: Silentium!

Gegeben zu Ilsur im Namen Ihrer Hochgeborenen Liezean von Yofrynn-Thama, Jena Vel'Arben, Stadtverwaltungshaus

Verehrte Isa Tanree Sangive,

wir entbieten Euch die vorzüglichsten Grüße, müssen aber dennoch bemüht sein, Euch in Eurem Werben um Kapazitäten der Heilkünste eine Konkurrenz zu sein.

In tiefer Verneigung, Hafne Norkus, Auctora medicinae zu Clippag

Die Waffenschmiede Rallerfeste

Beste Waffen aus tobrischer Produktion! Getestet in den Straßenschlachten von Punin. In Gebrauch bei den Milizen von Trapenturten und Rallerfeste. Selbst Engasalis Pikeniere schwören auf unsere Waffen.

Waffenschmiede Rallerfeste, da weiß man, was man hat!

Gläubigel Beuget das Knie und senket das Haupt vor IHM, der aufgefahren ist gen Himmell

HAL, göttlicher Kaiser und Herr über alle Lebewesen Aventuriens, vom Herre Praios entsandt, um uns zu leiten und zu schützen, ist von uns gegangen und das Unheil brach über das Reich und die Menschheit herein. Es ist an der Zeit, IHM die gebührende Ehre zu erweisen! Es ist an der Zeit, SEINE Rückkehr zu erleben! Es ist an der Zeit IHM einen Tempel zu errichten!

Wir, die wir uns nach dem Vorbilde SAM Halenser nennen, wollen aufrichtige Anhänger der Wahren Ordnung aufrufen, uns in unserem großen Vorhaben zu unterstützen, den ersten Tempel des HAL zu errichten. Auch erbitten wir die offizielle Anerkennung unserer Gemeinschaft durch die heilige Kirche des hohen Herrn Praios. Wer unser aufrechtes und edles Anliegen teilt, möge sich wenden an V. Mandervil, HAL-Loge zu Gareth (Holger Ruhloff, Kaiserstr. 34, 53113 Bonn)

Der Baron von Mittenberge läßt kund tun:

Es werden befähigte Personen für den Posten des Haushofmeisters, des Haupt-

mannes, des Jagdmeisters und des Feldaufsehers zu Mittenberge gesucht. Geeignete Interessenten mögen bitte auf Burg Auenwacht vorstellig werden. Des weiteren sucht Seine Hochgeborenen tüchtige und kampferprobte Recken, die bereit sind

ihr können auf der Auerwacher Kriegerakademie (Institut der Herzöglichen Ritterschaft des Silberfalcken) an den kriegerischen Nachwuchs zu vermitteln.

Viridia von Passur, Edle von Falkenau, Administratorin zu Mittenberge (Stefan Seifenfad, Im Hespargarten 15, 45239 Essen)

Höret! Höret!

An alle, die schon sehnsüchtig auf den "Schelm" warten! Aufgrund technischer Schwierigkeiten verschiebt sich der Erscheinungstermin der ersten Ausgabe auf einen unbestimmten Zeitpunkt. Bitte entschuldigt den erneuten Aufschub. Sebastian Wodarski, "Der Schelm"

Horas!

Es ist erschienen:

Bosparanisches Blatt 3

Die einzige Zeitung des Neuen

Vinsalter Cayserreychsal

Barone und Bürger horcht auf!

Leset über die Krone des Reiches. Leset über Dröl - Stadt der Blumen. Leset über den Kult des Horas. Leset über Kaiser und Priester. Leset vieles mehr. Für DM 3.- Vorkasse (zzgl DM 1,50 Porto) erhaltet ihr DIE Zeitung zum Alten Reich. 68 S. A5. Auch Nr. 1 u. 2 sind noch für DM 3.- zu haben.

Bosparanisches Blatt GbR, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum (Kto. 7 9211 501, Volksbank Mesum, BLZ 403 600 39).

Wir suchen außerdem interessierte und talentierte Schreiberinnen und Schreiber, die uns bei den Sonderausgaben "Bosparanisches Blatt" 5 u. 6 behilflich sein wollen. Beide Ausgaben sollen zur Gänze der Beschreibung der Zyklopeninseln gewidmet sein.

Alchemisten aufgepaßt!

Für ein neues, vollständigeres "Die Macht der Elemente" suchen wir alle bekannten und weniger bekannten alchemistischen Formeln, Gebräue, Stoffe u.ä. Schickt eure Aufzeichnungen an: **Ludwig Sass, Alberg. 13-15/20, A-1080 Wien, Österreich**

Allen Interessenten an der "Encyclopaedia Heraldica"!

Dem Scribenten und Artisten sind allein S/W-Zeichnungen Eurer Wappen dienlich. So rufe ich denn K. Ockenfels, D. Schmidt, G.

Heimlich (?) (Wohl, nun trifft es auch andere ... Wie predigt die AA immer? Schreibt deutlich!), S. Sachs, B. Melchinger, A. Michael, M. Seyfried, D. Keßler, M. Hasehöhr, Z. Vandecic, T. Bindl, G. Heinecke, C. Zimmermann u. F. Stein mir eine kopierbare Vorlage ihres Wappens zu schicken (W.-U. Schnurr, Uhlandweg 5/1, 75328 Schömborg)



Wert	Spruch	Probe auf	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
ANTIMAGIE							
□	Beherrschungen brechen	KL/IN/CH (+MR)	spez./min. 8	B	min. 1 min	P	Befreit Ziel von Beherrschungszaubern; ASP: (Stufe Beherrscher – Stufe Brecher) x 4
□	Bewegungen stören	KI/IN/FF	spez./min. 6	49 m	2 sec	P	Stört jede Art Bewegungszauberei des Ziels; ASP: (Stufe Beweger – Stufe Brecher) x 3
□	Destructio Arcanitas	KL/CL/FF (+Mod.)	spez./perm.	B	min. 1 min	P	Entzaubert permanent magische Artefakte; Mod. und Kosten nach Macht des Artefakts
□	Gardianum Paradei	IN/CH/KK	nach Wunsch	3m (r)	2/5 sec	max. 1 SR	Schutzkuppel gegen magische Attacken; aufgefangene TP: ASP-Einsatz plus Stufe
□	Hellsicht trüben	KL/IN/CH	spez./min. 4	15 m	2 sec	max. 1 SR	Stört Hellsichtzauber des Ziels; ASP: (Stufe Hellsichtiger – Stufe Störer)
□	Illusionen zerstören	KL/IN/CH	spez./min. 5	7 m	3 sec	P	Hebt Illusionszauber auf; ASP: (Stufe Illusionist – Stufe Störer) x 2, jeweils pro einzelne Illusion
□	Invercarno Spiegeltrick	MU/MU/IN	13	Z	7 sec	ST x 2 KR (A)	Reflektiert Kampf- und Verwandlungszauber auf Lebewesen zurück
□	Kampfzauber stören	MU/IN/CH	3 pro KR	10 m	3 sec	nach AE (A)	Unterbricht Kampfzauber; jeder Kampfzauber muß einzeln gestört werden
□	Pentagramma Drudentuß	MU/MU/CH (+Mod.)	17	7 m	min. 20 sec	P	Vertreibung von Sphärenwesen aller Art; Modifikator je nach Wesen
□	Schleier der Unwissenheit	KL/CL/FF	nach Wunsch	Z, B	5 min	ST x Std.	Schützt magische Person/Artefakt vor magischer Entdeckung; 2xASP-Zahl als Probenschwermis
□	Verständigung stören	KL/CH/FF	spez.	ST x 10 m	2 sec	spez.	Stört mentale Verständigung; pro 1 min (Stufensumme der Gestörten):2 ASP
□	Verwandlungen beenden	MU/CL/CH (+MR)	spez./min. 10	B	min. 1 min	P	Hebt Verwandlungen des Ziels auf; ASP: (ST Verwandler – ST Brecher) x 5 (Lebewesen) / x5 (Objekte)
□	Wider Hellsicht und Befehle	MU/CL/CH	12	Z, B	5 sec	1 SR	erhöht MR um übriggebliebene ZF-Punkte; Hellsicht & Beherrschung nochmals 3 Pkte erschwert
BEHERRSCHUNG							
□	Band und Fessel dich umringt	KL/CH/KK (+MR)	12	max. 7 m (r)	30 sec	ST x Std.	Opfer wird mind. 1 SR im Bannkreis gehalten, dann MU-Probe zum Verlassen; mißlungen: MU sinkt
□	Bannbaladin	IN/CH/CH (+MR)	8	3 m	5 sec	ST x SR	Opfer wird zum besten Freund des Zauberkundigen, bleibt jedoch moralischen Grundsätzen treu
□	Böser Blick	MU/CH/CH (+MR)	8	1 m	4 sec	ST + 10 KR	2 Varianten: <i>Furcht:</i> MU/2, <i>Flucht</i> bei MU<8; <i>Haß:</i> bei Feindseligkeit Angriff mit 2AT pro KR, keine PA
□	Eigne Ängste quälen dich	MU/IN/CH (+MR)	W20	B	3 sec	ST x Std., min. W20	Löscht alle Wahrnehmungen;pro Std. jede Eigenschaft -1; nach Zauber pro Std. +1; min. W20 Std.
□	Erinnerung verlasse dich	MU/IN/CH (+MR)	W20	B	3 sec	ST x Std., min. W20	Gedächtnislöschung; KL und IN halbiert; Dauer: ST x Std., mind. W20 Stunden
□	Große Gier	KL/IN/CH (+MR)	6 pro SR	B	5 sec	nach AE	Erweckt Gier nach bestimmten Gegenständen/ Orten/ Handlungen
□	Große Verwirrung	KL/CL/CH (+MR)	nach Wunsch	B	2 sec	ST x SR	Opfer ist völlig verwirrt; KL und IN um investierte ASP gemindert (Verteilung nach Wahl des Druiden)
□	Halluzination	KL/IN/CH (+MR)	10	7 m	5 sec	ST x SR	Erzeugt nur für das Opfer sichtbares Trugbild, z.B. gähnender Abgrund, reichgedeckte Tafel
□	Herr über das Tierreich	MU/MU/CH (+MR)	MK	3 m	5 sec	ST x SR	Komplette Kontrolle eines Tiers: Kampf, Überbringen von Nachrichten etc.
□	Horripobus Schreckenspein	MU/IN/CH (+MR)#	7(9)	7 m	3 sec	3 SR	Demoralisiert Opfer: Flucht od. Zusammenkauern; auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig (je 9 ASP)
□	Imperavi Animus (a)	KL/CH/CH (+2xMR)	2xMR/min. 17	1 m	10 sec	ST x Std.	Absoluter Gehorsam für einen Befehl des Magiers; nicht gegen Selbsterhaltungstrieb
□	Imperavi Animus (b)	KL/CH/CH (+3xMR)	3xMR/min. 27	B	5 min	ST x Tage	Absoluter Gehorsam für einen Befehl des Magiers; auch gegen Selbsterhaltungstrieb
□	Karnifilo Raserei	MU/CH/KK (+MR)	17	1 m	2 sec	ST x SR	Raserei gegen Freund und Feind: AT+4, MU+7, KK+7, PA-7, KL-7, CH-7; danach ermattet für den Tag
□	Lachkrampf	CH/CH/FF (+MR)*	7	5 m	3 sec	je nach Sb.-Probe	Lachkrampf; alle 5 sec Selbstbeherrschungsprobe, um sich wieder zu fangen
□	Memorabia Falsifir	KL/IN/CH (+MR)	27	B	15 min	P	Künstliche Erinnerung bis max. 48 Std. vor Beginn des Zaubers
□	Panik überkomme euch!	MU/CH/CH (+MR)	2W20	Sichtweite	6 sec	2W20 SR	Alle die den Magier / das verzauberte Objekt sehen, geraten in panische Angst und fliehen
□	Respondami Veritar	KL/IN/CH (+MR)	5	3 m	3 sec	sofort	Erzwingt wahre Ja/nein-Antwort; Opfer erleidet 1 SP bei Unfähigkeit, Frage mit Ja/Nein zu beantworten
□	Sanftmut	MU/MU/CH (+MR)	MK:2	5 m	4 sec	3 SR	Angreifendes Tier wird besänftigt, so lange es nicht gereizt wird
□	Schabernack	KL/IN/CH (+MR)*	4	10 m	5 sec	sofort	Opfer tut etwas Ungeschicktes, jedoch für sich und andere Ungefährliches
□	Schelmrausch	IN/CH/CH (+MR)*	5	3 m	5 sec	ST x SR	Versetzt Opfer in friedvoll-glücklichen Rauschzustand; alle Eigenschaftswerte (gute wie schlechte) -2
□	Schwarzer Schrecken	MU/IN/CH (+MR)	W20	B	3 sec	ST x Tage	Furcht vor schwarzen Flächen und Dunkelheit; MU, KL, IN, CH bei Flächen -3; Nacht: -5
□	Seidenzunge, Ellenwort	KL/IN/CH (+MR)	7	3 m	6 sec	max. ST x SR (A)	Schenkt dem Zauberer leichter Glauben; Talentprobe Lügen bei allzu dick Aufgetragenem, erleichtert um 7
□	Somnigravis Tausendschaft	KL/CH/CH (+MR)#	8	10 m	7 sec	ST x Std./2	Versetzt Opfer (auch mehrere) in Tiefschlaf; Opfer muß schon in ruhigem Zustand sein.
□	Zauberzwang	MU/CH/CH+2MR	27	B	min. 75min	spez.	Hexe kann Opfer eine Aufgabe auferlegen; bei Nichterfüllen 3SP/Tag; siehe CC49
□	Zunge Lähmen	MU/CH/FF (+MR)	7	7 m	4 sec	1 SR	Lähmt die Zunge eines Lebewesens, bei gesprochenen Formeln ist Zaubersprobe um 20 erschwert
□	Zwingtanz	MU/CL/CH (+MR)#	6	5 m	3 sec	1 SR	Opfer tanzt 1 SR wie wild; danach 2 Std. Ausdauer halbiert
BESCHWÖRUNG DÄMONISCHER MÄCHTE							
□	Furor, Blut und Sulphurdampf	MU/MU/CH (+Mod.)	13+	je nach Dämon	5 sec	je nach Dämon	Beschwörung Niederer Dämonen (siehe CC 54 und MA); erscheint nach 2W20 Sekunden; Mod. je nach Dämon
□	Geister austreiben	MU/MU/CH (+Mod.)	13/7	13 m (r)	5 min	P	Vertreibt Geister (13 ASP) und Mindere Geister (7 ASP); verschwinden nach max. 5 Minuten
□	Geister beschwören	MU/MU/CH (+Mod.)	11	ST x 20 m (r)	min. 30 sec	nach Willen d. Geists	Ruft einen Geist herbei, der selbst entscheidet, wie lange er bleiben will
□	Heptagon und Krötenei	MU/MU/CH (+Mod.)	23+	spez.	1 min	je nach Dämon.	Beschwörung Gehörter Dämonen (CC 57 und MA); erscheint nach W6 Minuten; Mod. je nach Dämon
□	Komm Kobold Komm	MU/CH/CH	12	1 km (r)	7 sec	nach Willen d. Kobolds	Ruft einen Kobold herbei. CH-Probe entscheidet, ob Kobold freundlich oder verärgert ist
□	Krabbelnder Schrecken	MU/MU/CH	13/17	7 m	20 sec	ST x 10 KR	Gegenstand (17 ASP) oder Körper (13 ASP) wird von Insekten bedeckt; siehe CC 60
□	Krähenruf	MU/CH/CH	13	25 m	7 sec	10 KR	ST+2 Krähen werden aus dem Nichts herbeigerufen: je LE:5; AT:8; PA:0; TP:1SP; MK:2; MR: wie Hexe
□	Kröte, Natter, Schuppenleib	MU/IN/CH (+7)	2W20+7/5W20+12	ST x 20 m (r)	1 min	ST x 2/7 Std.	Lockt alle Echenwesen, die kleiner als der Zauberer sind, herbei

Wert	Spruch	Probe auf	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
<input type="checkbox"/>	Mutabili Hybridil	KL/FF/KK (+Mod.)	spez.	1 m	1 Nacht	P	Verwandelt zwei oder mehrere unterschiedl. Lebewesen in ein einziges; (CC 63 und MA 180ff.)
<input type="checkbox"/>	Pandaemonium	MU/MU/CH	13+1 pro 10m²	Sichtweite	20 sec	ST x SR	Feld aus Klauen, Mäulern, Tentakeln etc. entsteht (CC 65)
<input type="checkbox"/>	Skelettarius Kryptaduft	MU/MU/CH (+Mod.)	15+3-9 pro SR	B	30 sec	je nach Untotern und AE	Tote in Untote verwandeln; erhebt sich nach W6 Minuten; Mod. je nach Art des Untoten (MA 175ff.)
<input type="checkbox"/>	Spinne, Egel, Kriechgetier	MU/IN/CH	W20+5/3W20+10	ST x 50 m	1 min	ST x 2 Std./ x Tage	Zone, in der sich alle Spinnen, Insekten etc. zum Ort des Spruchs gezogen fühlen.
<input type="checkbox"/>	Stein wandle, Totes handle	MU/CH/KK	spez.	B	7Std./7 min	P	Erschafft Untote oder Golems. (CC 68, MA 183 ff.)
<input type="checkbox"/>	Tlalucs Odern, Siech Und Krank	MU/MU/KK	13	7 m	5 sec	max. 1 SR	Gestankswolke bewirkt Übelkeit: 2W6 SP; KK-Probe sonst W6 SR bewußtlos; Beschwörer: W6 SP und 1 Std. CH-2
<input type="checkbox"/>	Weißer Mähnen und goldner Huf	KL/IN/CH	12	spez.	15 sec	ST x Std	Zauberperle erscheint nach W6 Minuten (GS: 30, AU: unendl., TK: 4000).
SIEBEN FORMELN DER ZEIT							
<input type="checkbox"/>	Blick in die Vergangenheit	KL/KL/CH (+Mod.)	45	Z	1 Std.	1 Std.	Blick in die Geschichte eines Gegenstandes oder Ortes; Modifikatoren nach zeitl. Abstand; s. CC 72
<input type="checkbox"/>	Immortalis Iuvenir	MU/CH/KK	spez.	Z	1 Monat	P	Zauberer kann sich verjüngen (CC 73)
<input type="checkbox"/>	Infinitum Immerdar	KL/CH/KK (+Mod.)	spez.	Spruch	spez.	P	Ein Zauberspruch wird permanent (CC 74); Mod. je nach ASP des zu verlängernden Spruches
<input type="checkbox"/>	Ritual des Chr'szess'aich	unbekannt	spez.	spez.	spez.	P	Ein Landstrich verschwindet vom Angesicht der Welt (CC 75).
<input type="checkbox"/>	Tempus Stasis, Zeit Verharre	MU/KL/KK (+Dauer in sec)	21	max. 7 m (r)	5 sec	nach Wunsch (A)	Sämtliche Bewegungen kommen zum Erliegen, ausgenommen die des Magiers; #sec nach Wahl des Magiers
<input type="checkbox"/>	Zeiten Last und Zeiten Pein	MU/KL/KK (+Mod.)	spez.	Z	ca. 6 Std.	P	Bannt Alter in Abbild des Magiers (CC 78); verschiedene Mod. für Teile des Rituals
<input type="checkbox"/>	Zeitreise	MU/CH/CH (+Mod.)	spez.	spez.	1 Tag	max. 1 Monat	Ein Tor in die Vergangenheit wird geöffnet (CC 79); Mod. je nach zeitl. Abstand
BESCHWÖRUNG ELEMENTARER KRÄFTE							
<input type="checkbox"/>	Auge des Limbus	MU/CH/KK	3W6 pro m(Ø)	7 m	15 sec	ST x sec	Alles innerhalb des Mahlstroms verschwindet unwiederbringlich in eine andere Sphäre
<input type="checkbox"/>	Dschinn [des Elements], eil herbei	MU/KL/CH (+Mod.)	30+	1 m	ca. 30 min	spez.	Dschinn kommt herbei, CH-Probe entscheidet über Dienstbarkeit; Mod. je nach Element und Auftrag (CC 82, MA 93ff.)
<input type="checkbox"/>	Flammenring	MU/KL/CH	3 pro KR	max. 7 m (r)	10 sec	nach AE (A)	Flammenring entsteht um den Druiden; Durchschreiten: MU-Probe+übrige ZF-Pkte.; 3W+2 SP, RS-1
<input type="checkbox"/>	Manifesto, Kraft der Sechse	KL/IN/CH	3+	1 m	30 sec	max. 1 min	kleine Manifestation eines Elements, z.B. Flämmchen, Wasser, Windhauch; +1 ASP für Dauer: bis Morgengrauen
<input type="checkbox"/>	Meister der Elemente (a)	MU/KL/CH (+6+Mod.)	12	1 m	5 min	spez.	Ruft Elementargeist herbei, der dem Beschwörer einen Dienst leistet bei CH-Probe+3+Mod. (CC 85, MA 94, 100 ff.)
<input type="checkbox"/>	Meister der Elemente (b)	MU/KL/CH (+18+Mod.)	48	1 m	1 Std.	spez.	Beschwört einen der 6 Elementarherren; dienstbar bei CH-Probe+7+Mod (CC 85, MA 94, 102)
<input type="checkbox"/>	Meister milderer Geister	MU/CH/CH	3 pro Geist	1 km	7 sec	spez.	Ruft einen minderen Geist herbei, der solange bleibt wie er will und tut was er will
<input type="checkbox"/>	Nihilatio Gravitas	KL/KK/KK	5 pro m (r)	max. ST x m (r)	15 sec	max. 1 SR	Eine Zone der Schwereelosigkeit entsteht; HA-Probe!
<input type="checkbox"/>	Planastrale Anderwelt	MU/MU/CH	17+	3 m	1 min	max. ST - 5 SR	Öffnet ein Tor in den Limbus; Kosten je nach Größe der Öffnung (CC 88)
<input type="checkbox"/>	Solidirid Farbenspiel	IN/GE/KK	2 prom	nach AE	10 sec	ST x 5 KR	Erschafft eine regenbogenfarbige Brücke von max. 49 Metern, 1m Breite
<input type="checkbox"/>	Verschwindibus	IN/CH/GE	5 pro Objekt und SR	15 m	3 sec	nach AE	Läbt (unbeobachtete) Gegenstände (bis 400 Unzen) kurzfristig verschwinden
<input type="checkbox"/>	Wand aus [Element], erhebe dich	MU/KL/CH (+Mod.)	7 pro m Länge	7 m	30 sec	max. ST - 2 SR	Erschafft Wand aus einem der 6 Elemente, Höhe 3 m, Mod. je nach Element; siehe CC 91, MA 94
<input type="checkbox"/>	Zorn der Elemente	MU/CH/KK	3W + ST	21 m	7 sec	sofort	Elementarer Sturm gegen Opfer/Objekte, TP entsprechend AE; z.B. Steinhagel, fliegende Dornen, Hagelschauer
Bewegung							
<input type="checkbox"/>	Aufgeblasen, Abgehoben	CH/KK/KK	10	7 m	7 sec	ST x min	Opfer bläst Backen auf und schwebt stetig nach oben und sinkt später langsam wieder zu Boden
<input type="checkbox"/>	Axceleratus Blitzgeschwindigkeit	KL/GE/KK	7	Z, 7 m	2 sec	20 KR (A)	Beschleunigte (doppelte) Fortbewegung, bei Kämpfen: je +2 auf AT und PA
<input type="checkbox"/>	Durch Fels und Erz	MU/KK/KK	15 + 3 pro SR	Z	1 min	nach AE (A)	Elf kann sich langsam durch massive Hindernisse hindurchbewegen (GS 1); kein Schaden durch Steinschlag etc.
<input type="checkbox"/>	Durch Marmorstein und Eisenwand	KL/GE/KK	10	max. 1 m	5 sec	sofort	Durch Wände und Hindernisse gehen (5 cm pro ST des Schelms)
<input type="checkbox"/>	Foramen Foraminor	KL/KL/FF (+Mod.)	2+	B	5 sec	P	Öffnet mechanische Schlösser; Mod. und Kosten je nach Schloß
<input type="checkbox"/>	Hexenholz	KL/FF/KK	5 + 1 pro SR	7 m	5 min	nach AE	Ein Holzstück (max. 4000 Unzen) kann für einfache Aktion belebt werden
<input type="checkbox"/>	In Glut und Lohe ohne Weh	MU/GE/KK	11 + 3 pro SR	Z	20 sec	nach AE (A)	Ermöglicht Gang durch und auf Glut und Feuer; kein Schaden durch Flammen/Hitze
<input type="checkbox"/>	Klickerradomms	KL/FF/KK	3 pro Objekt	10 m	1 sec	P	Zerteppern eines zerbrechlichen Gegenstandes (max. Stufe x 5 Unzen)
<input type="checkbox"/>	Lockruf und Feentfüße	IN/CH/FF	3	10 m	2 sec	spez. (A)	Kleine unbelebte Objekte (max. 80 Unzen) laufen zum Schelm hin; Zauber endet bei Ankunft
<input type="checkbox"/>	Materialia Animal	KL/FF/GE (+Mod.)	15/45	B	5 min	ST x Std /ST x Mon	Objekt wiederholt auf Befehl bestimmte Bewegung; Dauer: max. bis Sonnenaufgang/Sommersonnenwende
<input type="checkbox"/>	Mit dem Wind, in Sternenhöh	MU/GE/KK	13 + 3 pro SR	Z	30 sec	nach AE (A)	Zauberer kann sich vom Wind tragen lassen; kein Schaden durch Sturm etc.
<input type="checkbox"/>	Motoricus Motilich	KL/FF/KK	spez. / min. 5	7 m	5 sec	max. 1 SR (A)	Telekinetische Bewegung (2m/s); AE: Unzen x Meter : 10; max. Gewicht: KK x 100 Unzen
<input type="checkbox"/>	Movimento Dauerlauf	IN/GE/KK	7 + 2 pro Std	Z	1 min	max. ST x Std. (A)	Ermüdungsfreier Dauerlauf; GS je nach Gelände 4-8
<input type="checkbox"/>	Nackedei	KL/GE/KK	5 + (RS x RS)	10 m	2 sec	sofort	Sämtliche (Aus)Rüstung und Kleidung fällt vom Opfer ab, das dann splitternackt dasteht
<input type="checkbox"/>	Spurlos, Trittilos, Fährtenlos	IN/GE/GE	7 pro Person und SR	Z, B	5 sec	nach AE (A)	Spurenlose Fortbewegung; löscht auch Gerüche aus
<input type="checkbox"/>	Transversalis Teleport	KL/KL/KK	15+	1 km pro ST	3 sec	sofort	Teleportation mit max. 1000 Unzen Last an bekannten Ort; AE: 1-100m=15, 101-1000=30, >1000=50
<input type="checkbox"/>	Über Eis und über Schnee	KL/GE/KK	5 + 3 pro SR	Z	5 sec	nach AE (A)	Überquerung/-windung aller Arten von Schnee- u. Eisflächen; kein Schaden durch Hagelschlag oder Frost
<input type="checkbox"/>	Über Strom und über See	IN/GE/GE	9 + 3 pro SR	Z	15 sec	nach AE (A)	Überquerung/-windung aller Arten von Wasserflächen; kein Feuchtigkeitsschaden, kein Ertrinken
<input type="checkbox"/>	Über Wipfel, über Klee	KL/GE/KK	7 + 3 pro SR	Z	10 sec	nach AE (A)	Mühelose Fortbewegung über und durch jede Art von Pflanzen, Sumpf und Moor; kein Schaden durch Dornen etc.

Wert	Spruch	Probe auf	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
HEILUNG							
□	Ängste lindern	MU/IN/CH	4 + X	B	20 sec	max. 1 min	Selbstvertrauen wird angehoben, Probe auf neg. Eigenschaften kann wiederholt werden, mit Bonus X pro X ASP
□	Balsam Salabunde	KL/IN/CH	1 pro LP / min. 7	Z, B	5 min	P	Pro ASP erhält der Behandelte einen LP zurück
□	Hexenspeichel	IN/CH/FF	spez.	B	20 sec	P	Hexe spuckt auf Wunde; Heilung: Wunden: 1LP=2ASP; Krankheiten: 1LP=1ASP; Vergiftungen: 2LP=1ASP
□	Klarum Purum Kräutersud	KL/KL/CH	1 pro Stufe d. Gifts	Z, B	7 sec	P	Gift neutralisieren; eingesetzte AE vorher festlegen
□	Lach' dich gesund	IN/CH/CH	2W6	B	Witzdauer	P	LE-Regeneration von 2W6 LP innerhalb einer Stunde, während der Patient nur vor sich hin kichert
□	Levthans Feuer	IN/CH/CH (+MR)	7	B	7 sec / 1 Nacht	P	Nächtliche Regeneration (LE und AE) wird Opfer bei Rahjaopfer geschenkt oder geraubt
□	Ruhe Körper, ruhe Geist	KL/CH/KK	7	B	1 min	P	mindestens 7 Stunden Tiefschlaf mit Regeneration von 10 LP (und 5 ASP bei Zaubern)
□	Sumus Elixiere	IN/CH/FF	7	B	5 min	ST x min	Heil- und Giftwirkung von Kräutern (nicht alchim. Mixturen) verdoppelt sich; sofortige Einnahme, sonst Kräuter wertlos
□	Tiere besprechen	MU/IN/CH	spez.	B	1 min	P	Tiere heilen; AE: Wunden: 5 für erste 5 LP, dann 1 pro 2 LP; Krankheiten: 2 pro St. d. Krankh.; Gift: 1 pro St. d. Gifts
□	Von Frost und Hunger unberührt	MU/KK/KK	7 / 13 pro Mon.	Z, B	15 min	nach AE	Winterschlafähnliche Starre gegen bereitwilligen Empfänger; 7 ASP / Mon. bei Selbstanwendung, 13 bei anderen
HELLSICHT							
□	Adleraug und Luchsenohr	KL/IN/FF	5	Z	5 sec	1 min (A)	Sinnenschärfeproben werden um 7 Punkte erleichtert
□	Analüs Arcanstruktur	KL/KL/IN (+Mod.)	10	1 m	min. 10 sec	Zauberdauer (A)	Struktur eines Zaubers/Tranks wird erkannt; Mod. für besonders komplexe Zauber; ZD eher deutlich länger
□	Blick durch fremde Augen	MU/IN/CH (+MR+Mod.)	spez.	ST x 10 km	10 min	nach AE (A)	Blick durch Augen einer anderen Person; AE nach Entfernung und Dauer (CC 133); Mod. nach Bekanntheit
□	Eigenschaften seid gelesen	KL/IN/CH (+MR)	7	3 m	15 sec	Zauberdauer (A)	Gute od. schlechte Eigenschaften od. 10 TaW od. 10 ZF od. bester Kampfwert werden erkannt
□	Etemia Memorabilis	KL/KL/GE	7	Z	5 min	ST x 2 SR (A)	Ermöglicht immerwährende Erinnerung an Bilder, Schriftstücke, etc.
□	Exposami Creatur	KL/KL/IN	5	30 m (r)	10 sec	Zauberdauer (A)	Lebewesen erspüren; nicht hinter massivem Felsgestein
□	In dein Trachten, Fühlen, Denken	KL/KL/CH (+MR)	8 pro 10 sec	3 m	10 sec	nach AE (A)	Kurzer Einblick in die Gedankengänge des Opfers
□	Katzenaugen	KL/FF/KK	5 pro SR	Z	10 sec	nach AE (A)	Ermöglicht schemenhaftes Sehen in völliger Dunkelheit
□	Mishkharas Macht erspüren	KL/IN/CH (+Mod.)	9	B	15 min	Zauberdauer (A)	Bestimmung einer Krankheit oder Vergiftung; Mod. je nach Stufe der Krankheit oder des Giftes
□	Oculus Astralis, Auge der Sphären	KL/IN/CH	17 pro SR	Z	15 sec	nach AE (A)	Wahrnehmung der mag. Struktur der Welt; Magische Gegenstände leuchten, nichtmagische verdunkeln sich
□	Odem Arcanum Senserei	KL/IN/CH	5	15 m	4 sec	2 sec	Entdeckt magische Kraft und umgibt sie mit einem (für den Magier sichtbaren) rötlichen Schimmer
□	Penetrizzel Holz und Stein	KL/KL/KK	4 + 1 pro 10 cm	nach AE	5 sec	Zauberdauer (A)	Ermöglicht Blick durch feste Materialien und massive Wände
□	Sensibar Wahr und Klar	KL/IN/CH (+MR)	5 pro 10 sec	7 m	10 sec	nach AE (A)	Kurzer Einblick in die Gefühlswelt des Opfers; Angst, Ehrfurcht, Lüge etc.
□	Was verschwunden, wird gefunden	KL/IN/GE (+Mod.)	17	max. 5 km	30 min	Zauberdauer (A)	Ermittelt Aufenthaltsort eines Gegenstandes; Mod. nach Entfernung, Bekanntheit, Größe (CC 144)
□	Xenographus Clarvoyant	KL/KL/IN	7 + 1 pro 10 sec	3 m	20 sec	nach AE (A)	Entzifferung alter oder fremder Schriftzeichen; Zeichen anderer Wesensheiten: +7; wirkt nich auf Fremdsprachen
ILLUSION							
□	Aureolus Güldenglanz	KL/CH/FF	5	B	5 sec	max. ST x 6 Std.	Gegenstand von max. Truhengröße erhält goldenen Glanz, der Dunkelheit durchdringt
□	Auris, Nasus, Oculus	KL/CH/FF	5 pro Sinn	50 m	15 sec	max. 1 min	Erzeugt illusionäresGeräusch/Bild/Geruch (wahlweise); kombinierbar (CC 149)
□	Blendwerk	IN/CH/FF	7 pro SR	30 m	5 sec	nach AE (A)	Erschafft bewegte, dreidimensionale Bilder bis zu 5 m²/ST; keine Geräusche oder Gerüche
□	Chamaelioni Mimikry	IN/CH/GE	5	Z	2 sec	1 SR (A)	Perfekte Verschmelzung mit Hintergrund, unsichtbar für Beobachter weiter als 3 m entfernt
□	Delicioso Gaumenschmaus	KL/IN/FF	7 pro Stein Gewicht	B	10 sec	ST x 2 SR	Speise nimmt jeden beliebigen angenehmen Geschmack an, wirkt sättigend
□	Duplicatus Doppelpein	KL/CH/GE (+Mod.)	6 pro Doppelgg.	Z, B	5 sec	10 KR (A)	Erschaffung von max. 2 Doppelgängern, Trefferwahrscheinlichkeit halbiert bzw. gedrittelt; Mod.: +1 pro Doppelgg.
□	Harmlose Gestalt	KL/CH/GE	6	Z	10 sec	ST x SR (A)	Verwandlung in eine harmlose Gestalt (nicht aber Ausrüstung), z.B. Kind, Krüppel
□	Hexenknoten	KL/IN/CH	4	Ausdehnung: ST x m²	10 sec	ST x min	Erschaffung einer imaginären, unüberwindbaren Barriere; durchlässig für Pfeile, Zauber etc.
□	Ignorantia Ungesehen	IN/CH/GE	6 pro SR	Z	10 sec	nach AE (A)	Zauberer wird von zufälligen Beobachtern nicht bemerkt; andere: Sinnenschärfe-Probe +übrige ZF-Punkte
□	Impostoris Imagotin	KL/IN/FF	13	Z, B	5 min	ST x Std. (A)	Erschaffung eines illusionären, dem Magier bekannten Gesichtes als bewegte Maske über dem eigenen
□	Koboldgeschenk	IN/CH/FF	4	B	4 sec	max. 1 Std.	Vorgegaukelter kleiner Wertgegenstand; z.B. Pferdeapfel wird zur Banane, Dukaten, etc.
□	Luciferi Lichtertanz	IN/CH/FF	5	1 m	2 sec	ST x 2 KR	Person oder Gegenstand wird von bunten Lichterschwarm umgeben; max. Entfernung des Zaubers 7 m
□	Menetekel Flammenzeichen	KL/CH/FF	5	49 m	10 sec	ST x 2 KR	Erschafft Flammenschrift (Blut-, Nebel-) von max. 100 Schriftzeichen Länge an einer Wand
□	Reflectimago Spiegelschein	KL/CH/FF	7	Blickfeld	10 sec	ST x SR	Gibt beliebig vielen Wesen oder Gegenständen eine spiegelnde Oberfläche; nur für Zauberer sichtbar
□	Schelmenmaske	IN/CH/GE	7 pro SR	Z	6 sec	nach AE (A)	Verwandlung in ein illusionäres Wesen (Katzen- bis Pferdegröße); ohne Übernahme der speziellen Eigenschaften
□	Seidenweich, Schuppengleich	IN/FF/FF	7	B	10 sec	ST x Std.	Gegenstand fühlt sich wunschgemäß an, z. B. flauschig, schleimig; Dauer max. bis Sonnenaufgang
□	Vocolimbo hohler Klang	KL/CH/FF	5	ST x 3 m	5 sec	5 KR	An bekanntem Ort erklingen max. 21 Worte in hohlem Klang
□	Vogelzwitchern, Glockenspiel	KL/CH/FF	10	Z, 1 m	5 sec	max. ST x Std.	Ändert Art der Geräusche, nicht aber Lautstärke, die Verzauberter erzeugt; z. B. Schritte klingen wie Fanfaren
□	Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	IN/CH/FF	8	Z, B	5 sec	max. ST x Std.	Verleiht dem Anwender jeden gewünschten Geruch
□	Widerwille, Ungemach	MU/IN/CH	12 / 21	B	10 min	max. ST x Wo.	Bewirkt unterbewußte Abscheu vor verzaubertem Objekt (12 ASP/ Raum (21 ASP); siehe CC 167

Wert	Spruch	Probe auf	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
KAMPF							
□	Blitz dich find	KL/IN/GE (+MR)	5	7 m	1 sec	2 KR	Opfer wird geblendet und somit kampfunfähig; kann aber panieren
□	Corpofrigo Kälteschock	CH/GE/KK (+MR)	11	7 m	2 sec	sofort / 10 KR	Entzieht Opfer Körperwärme: 7 SP, 10 KR lang -4 auf GE, FF, KK (AT/PA-Veränderung beachten!)
□	Ecliptifactus Dunkle Macht	MU/KL/KK	5 + 2 pro KR	Z	5 sec	nach AE (A)	Belebung des eigenen Schattens zum gleichwertigen Mitstreiter (keine Magie)
□	Eisenrost und grüner Span	KL/CH/GE	5	B	2 sec	P	Bruchfaktor der gegnerischen Waffe steigt pro KR um 1, was bald zur Zerstörung führt
□	Fulminictus Donnerkeil	KL/GE/KK	3W6 + ST	7 m	2 sec	sofort	3W6+Stufe SP beim Gegner durch magischen Strahl
□	Gliederschmerzen, Nadelstich	CH/KK/KK (+MR)	11	7 m	5 sec	ST x 10 KR	Opfer verliert 8 Punkte KK und 2 GE (AT/PA-Veränderung!); ist nicht zu großer Kraftanstrengung fähig
□	Herzschlag ruhe, Atem stocke!	MU/CH/KK (+MR)	W20 pro 10 KR	B	min. 20 sec	nach AE (A)	Herz des Opfers bleibt stehen; Schaden nach 20 sec W20 SP, nach weiteren 20 sec +2W20 SP usf.
□	Höllengeißel zerreiße Dich!	KL/CH/KK (+MR)	W20	B	2 sec	ST x 10 sec	Opfer erleidet W20 imaginäre SP und windet sich in Schmerzen
□	Ignifaxius Flammenstrahl	KL/GE/FF	nach Wunsch	21 m	4 sec	sofort	Feuerlanze: richtet max. (ST+1) W6 TP an; pro 10 TP: RS-1
□	Ignisphaero Feuerball	MU/GE/KK	35 + 2W6 LP	49 m	7 sec	sofort	Entfernung von Explosion 1m: 5W+5 TP, 2m: 4W+4 TP, 3m: 3W+3, 4m: 2W+2, 5m: 1W+1
□	Kalt wie Stein das Kämpferherz	MU/IN/KK	3 pro KR	Z	2 sec	max. ST x KR (A)	Zauberer fühlt keinen Schmerz mehr; RS+1, MU+1, Selbstbeherrschung+7, keine Mali auf AT/ PA
□	Kulminatio Kugelblitz	MU/IN/FF	W20	21 m	7 sec	ST x 2 KR	Kugelblitz steuert auf Opfer zu und verfolgt es (W20-2m/KR); bei Treffer: W20+5SP +1SP/RS bei Metallrüstung
□	Plumbumbarum und Narretei	CH/GE/KK (+MR)#	5 + 2 pro Gegner	7m	3 sec	5 KR	AT-Wert des Gegners wird um 3 verringert; auch auf mehrere Gegner gleichzeitig
□	Radau	MU/CH/GE	4 + 2 pro KR	21 m	4 sec	nach AE	Rasender Hexenbesen: 2 x AT: 12; TP: W6+2; +1 TP-Steigerung alle 5 KR; zum Besänftigen CH-Probe
□	Saft-Kraft-Monstermacht	MU/IN/CH	W20	B	3 sec	W20 KR	Kampfrausch: AT und TP +5, PA -5, W20 Attacken; wenn Feinde besiegt, wendet sich Wütiger gegen Freunde
□	Scharfes Auge, Sichre Hand	IN/GE/FF	5	Z, B	5 sec	15 sec	Magische Verbindung zwischen Schütze und Ziel: Fernkampfprobe um übriggebliebene ZF-Punkte erleichtert
□	Sensattacco Meisterstreich	MU/IN/GE (+Mod.)	13	Z, B	7 sec	max. 50 KR (A)	Gute Attacke auch bei höheren Wurf als 1; Mod.: 0 bei gAT=2, 7 bei gAT=3, 14 bei gAT=4 etc.
□	Treue Klinge, Sichrer Stand	IN/GE/FF	11	Z	4 sec	max. 50 KR (A)	Dem Zauberer unterlaufen keine Patzer mehr, keine Finten gegen Zauberer
VERSTÄNDIGUNG							
□	Cryptographo Zauberschrift	KL/KL/IN	5+	B	5 min	spez.	Text auf Papier wird mit Lösungswort bis max. zur nächsten Sonnenwende verschlüsselt
□	Das Sinnen fremder Wesen	MU/IN/CH	7 pro min	10 m	20 sec	nach AE (A)	Gedanken/ Gefühle eines Tieres lesen; KL-Probe und CH-Probe, um Aktion zu erbeten (CC 191)
□	Elfen, Freunde, hört den Ruf	KL/IN/CH	5 pro 10 sec	ST x 100 m	5 sec	nach AE (A)	Aussendung einer mentalen Botschaft, die alle dieses Spruches Mächtigen erreicht
□	Elfenstimme, Flöten-ton	IN/CH/KK	7 pro KR	beliebig	1 min	nach AE (A)	Klang eines Instrumentes dringt über beliebige Strecke an die Ohren des Empfängers
□	Hexenblick	IN/IN/CH	2 (beide)	3 m	7 sec	Zauberdauer (A)	Identifiziert eine Hexe an den Augen
□	Immaterialis Phantomar	MU/IN/CH	spez.	max. ST x km	10 sec	nach AE	Projektion von Abbild und Geräuschen an bekannten Ort; AE: 3 pro Meile Grundkosten plus 2 pro KR (CC 195)
□	Koboldovision	IN/IN/CH	13	Z, B	10 sec	ST x min	Ermöglichter Blick in Nebelwelt, ins Reich der Feen und Kobolde; mit evtl. Unterhaltung
□	Magischer Raub	MU/KL/KK (+MR)	6	B	1 min	ST x Std.	Magier bezieht für einen Zauber die benötigten ASP aus der AE des Opfers (CC 197)
□	Nekropathia modernd Leich	MU/KL/CH (+Mod.)	11 + 11 pro SR	B	15 min	nach AE (A)	Verständigung mit einem Toten; Mod. nach Dauer des Todes
□	Objectum stumm	KL/IN/CH	7 pro Frage	B	30 sec	1 SR	Befragung eines Gegenstandes nach Beobachtungen (nur Ja/Nein-Fragen)
□	Reise zwischen den Sphären	MU/KL/IN	35 pro 30 min	Z	30 min	nach AE (A)	Reise des Geistes durch den Limbus; Effekt und Verlängerungsmöglichkeit siehe CC 200
□	Seelenwanderung	MU/CH/CH (+Mod.)	1 pro km + 27 pro Std.	ST x km	5 min	Nach AE (A)	Druide tauscht Geist und Seele mit der des Opfers; Modifikatoren siehe CC 201
□	Traumgestalt	IN/CH/CH (+MR)	1 pro 10 km + 7 pro SR	ST x 100 km	5 min	nach AE (A)	Die Hexe erscheint dem "Opfer" im Traum; kann den Traum mitgestalten
□	Unitatio Geistesbund	IN/CH/KK	1	B	30 sec	solange Berührung	Vereinigung der AE aller Beteiligten; Vervielfachung der Reichweite je Teilnehmer; Steigerung der Stufe
VERWANDLUNG VON LEBEWESSEN							
□	Adler, Wolf und Hammerhai	MU/IN/GE	7 + 1,2 od. 3 pro SR	Z	20 sec	nach AE	Verwandlung in Tierform (Größe zwischen Ratte und Pferd); +2 ASP/SR schwimmend, +3 fliegend (CC 206)
□	Arcano Psychostabilis	MU/KL/CH	7	10 m	30 sec	1 Std.	Steigerung der MR um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
□	Armatruz	IN/GE/KK	(RS+ x RS+) ASP	0	3 sec	1 Kampf / max. 1 SR (A)	Schafft magische Rüstung mit beliebigen RS; wirkt mit zusätzl. RS auch gegen Gute Attacke; min. 4 ASP
□	Atemnot	MU/CH/KK (+MR)	11	3 m	6 sec	1 Tag	Raubt Opfer die Hälfte seiner Ausdauer zugunsten des Magiers
□	Charisma, Persönlichkeit	KL/CH/CH	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung des CH um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
□	Druidenrache	MU/MU/KK	alle LP	Z	20 sec	1 Std.	Finaler Akt: LE+KK+ZF-Pkte. werden zu AE; Stufe +5; Probenboni +5
□	Eins mit der Natur	IN/GE/KK	7 pro Tag	Z	15 min	nach AE (A)	div. Natur-Talente+ übrige ZF-Pkte; halber Schaden durch Naturbegebenheiten wie Dornen, Kälte (CC 212)
□	Empathie und Sechster Sinn	KL/IN/CH	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der IN um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
□	Feuerbann	MU/MU/KK	7	Z	15 sec	ST x SR (A)	2 SP durch kleine Flamme führt zu Schutz vor Feueratem; magisches Feuer halbe SP, Feuer viertel SP
□	Fingerspiel und schnelle Hand	KL/CH/FF	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der FF um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
□	Fluch der Pestilenz	MU/KL/CH (+MR)	spez.	1 m	10 sec	je nach Krankheit	Anhexen einer Krankheit, die 1 Tag später ausbricht; AE: Stufe der Krankheit x 3
□	Gewandtheit und Geschicklichkeit	KL/CH/GE	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der GE um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
□	Granit und Marmor sollst du sein	MU/CH/KK (+MR)	36 (+ 1 perm.)	3 m	10 sec	P	Opfer verwandelt sich unwiderbringlich in Stein
□	Haselbusch und Ginsterkraut	CH/FF/KK	spez.	B	min. 1 Std.	P	Beeinflussung von Aussehen, Wuchs und Verhalten einer Pflanze; AE: von 1W6 bis 10W20; siehe CC 219
□	Imago Transmutabile	CH/GE/KK (+MR)	49 / 77 (+1 perm.)	1 m	1 Tag	1 Monat / P	Ermöglicht vollständige Änderung der "äußeren Hülle" eines Menschen

Wert	Spruch	Probe auf	Kosten	Reichweite	Zauberdauer	Dauer	Beschreibung
□	In See und Fluß, auf Meeresgrund	MU/KL/KK	7 pro SR	Z, B	15 sec	nach AE (A)	Ermöglicht Atmung unter Wasser und für die Dauer des Spruches nur dort
□	Klugheit, Wissen, Intellekt	KL/KL/CH	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung der KL um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
□	Langer Lulatsch – Kleiner Dotz	CH/GE/KK (+MR)*	10 pro SR	B	2 sec	nach AE (A)	Verdreifachung oder Drittelung der Körpergröße bei Erhalt der Körpermasse
□	Last des Alters beuge Dich!	IN/CH/KK (+2 x MR)	spez.	B	30 min	P	Opfer altert um halb so viele Jahre, wie ASP eingesetzt wurden; 1W6-1 ASP werden perm. verbraucht (CC 224)
□	Muskelstärke, Körperkraft	KL/CH/KK	7	B	30 sec	1 Std.	Steigerung der MR um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich; keine Selbstanwendung
□	Nebelleib	MU/IN/KK	15 pro SR	Z	30 sec	nach AE	Zauberer verwandelt sich (ohne Ausrüstung) in Nebel und schwebt dahin
□	Ohne Kamm und ohne Schere	KL/CH/FF	5+	Z	6 sec	max. ST x Tage	Haare und Bart verwandeln sich nach Wunsch; +1ASP pro Finger Verlängerung; +5 ASP für naturfremde Farbe
□	Paralü-Paralein	IN/CH/KK (+MR)#	13 pro Opfer	7 m	2 sec	ST x SR	Versetzt Opfer in magische, steinähnliche Starre; auch gegen mehrere Gegner
□	Salander Mutanderer	KL/IN/CH (+MR)	18 / 31 / 48 (davon 1 perm.)	B	10 sec	ST x Std./ST x Tage/P	Verwandelt ein Lebewesen in eine niedrigere Existenzform; Zaubersprobe mindestens +/-0 (CC 229)
□	Schwarz und Rot	MU/CH/CH (+MR)	4 pro Std.	B	10 sec	nach AE	Opfer verliert pro Stunde W6 LP und je 1 Punkt auf drei beliebige Eigenschaften (CC 230)
□	Spirnenlauf und Krötensprung	IN/GE/KK	3 pro Sprung/ 11 pro SR	Z, B	10 sec	sofort/ nach AE (A)	entweder Sprungkraft mal drei oder Klettern an glatten Wänden, Überhängen
□	Visibili Vanitar	KL/KL/GE (+Mod.)	5 pro SR und Person	Z, B	3 sec	nach AE (A)	Macht Zauberer und berührte Personen unsichtbar, jedoch nicht die Ausrüstung; Mod.: +1 pro zusätzl. Person
□	Wagemut, Entschlossenheit	MU/KL/IN	7	Z, B	30 sec	1 Std.	Steigerung des MU um 2 für 1 Stunde; einmal pro Tag möglich
□	Weisheit der Bäume	IN/GE/KK (+1 pro Tag)	11 + 1 pro Tag	Z	1 min	nach AE	Der Druide verwandelt sich (je nach elementarer Vorliebe) in Baum, Wolke, Teich etc.; (CC 234)

VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM

□	Abvenenum Pest und Galle	KL/KL/FF (+Mod.)	5	1 m	15 sec	P	Reinigt Speise & Trank für bis zu 10 Personen von allen Giften & Krankheitserregern; Mod.: Stufe d. Giftes/d. Krankheit
□	Aeolitus Windgebrus	KL/CH/KK	5	10 m	3 sec	sofort	Erzeugt kurzen heftigen Windstoß, der z. B. eine Kerze ausbläst, eine Tür zuschlägt...
□	Aerofugo Vakuum	MU/KK/KK	27	7 m	10 sec	max. ST x KR	Sämtliche Luft verschwindet aus max. 21 m³ großen Raum; 2W SP/KR, Flammen erlöschen ...
□	Aerogelo Atemqual	MU/IN/KK	13	100 m³	10 sec	ST x SR	Luft wird zäh; AT/PA-2; kleine Flammen gehen aus; Atmen schwer; pro SR/KR KK-Probe, sonst 2 SP
□	Anvilanium Schwermetall	KL/FF/KK (+1 pro SR)	8 / 12 pro Teil	B	1 min	3 SR	Verbessert Qualität von Wafferrüstungen: RS/TP+1, BF-5; danach RS/TP-1, BF+5; AE nach Größe (CC 242)
□	Applicatus Argelist	KL/FF/FF	3W6	B	1 min	spez.	Belegt ein Objekt/Raum mit Spruch und einfachem Auslöser; bis max. Sonnenaufgang (CC 243)
□	Arcanovi Zaubering	KL/KL/FF (+Mod.)	spez.	B	min. 1 Std.	spez.	Ermöglicht die Schaffung magischer Artefakte; siehe Mysteria Arkana, Magische Artefakte
□	Brenne, toter Stoff	MU/KL/KK	W20	B	3 sec	W20 sec	Setzt totes Material in Größe einer Handfläche in Brand; W20 SP für brennende Rüstung etc.
□	Caldofrigo Drachenblut	IN/CH/KK	spez.	1m (r) pro ST	1 min	ST x SR (A)	Verändert Umgebungstemperatur oder die eines Gegenstandes; siehe CC 246
□	Claudibus Clavistibor	KL/FF/KK	nach Wunsch	B	3 sec	ST x SR	Verschließt Türen gegen Schlösserknacken, rohe Gewalt, Foren; siehe CC 248
□	Desintegratus Pulverstaub	KL/CH/KK	35	7 m Kegel	7 sec	sofort	Zertrümmert und pulverisiert unbelebte Objekte innerhalb des Kegels (2 m Basisbreite)
□	Dunkelheit	KL/KL/FF	3 pro SR	max. 10 m (r)	5 sec	ST x SR (A)	Erzeugt eine Zone der Dunkelheit, nur der Zauberer hat eine schemenhafte Wahrnehmung
□	Flim Flam Funkel	KL/KL/FF	1 pro SR	10 m	2 sec	nach AE (A)	Eine Lichtkugel schwebt über der Hand des Zauberers und leuchtet 10m weit
□	Fortifex Invisibil	IN/CH/KK	17	3 m	10 sec	ST x 3 KR	Eine 2 x 2 m große, durchsichtige, aber undurchdringliche Wand entsteht
□	Hartes schmelze	MU/KL/KK	W20	B	3 sec	W20 min (P)	Macht beliebige harte, unbelebte Materie (1000 cm³) vorübergehend so weich wie Wachs; Verformung permanent
□	Kraft des Erzes	KL/KK/KK	10	ST + 5 m (r)	1 min	ST x SR	Größter eiserner Gegenstand in Reichweite wird magnetisch und zieht alle Eisenteile an (KK-Probe!)
□	Mahlstrom	MU/IN/KK	spez.	20 m	20 sec	1 min (A)	Erzeugt auf Wasserfläche heftigen Strudel: 1 m Radius pro ASP; Auswirkungen siehe CC 255
□	Metamorpho Gletscherkalt	KL/FF/KK	5 pro m³	B	min. 1 Std.	P	Ermöglicht die beliebige Formung großer Gebilde aus Eis
□	Objectum Disaperatec	KL/FF/KK	3 pro SR und 100 Unzen	B	10 sec	nach AE (A)	Macht Gegenstände für Wirkungsdauer – oder bis sie bewegt werden – unsichtbar
□	Objectum Fix, Objectum fest	KL/KL/KK	1 pro Stein Gewicht	B	10 sec	ST x 5 SR	Bindet ein Objekt magisch an einen bestimmten Ort (CC 258)
□	Ohne Seife, Bürste, Bad	KL/CH/FF	7	B	1 min	P	Reinigung der Kleidung oder des Körpers
□	Ohne Ahle, Faden, Nadel	KL/CH/FF (-Mod.)	5 pro Stein/ min. 12	B	1 min	P	Ändert Farbe und Schnitt von Kleidungsstücken; Mod.: je TaP Schneidern über 6 Probe um 1 erleichtert
□	Reversalis Revidum	KL/IN/CH	10	Z	10 sec	sofort	Dreht die Wirkung eines anderen Zauberspruches um (siehe Mysteria Arkana)
□	Schelmankeister	IN/GE/FF	3 pro m (r)	Wurfweite	5 sec	ST x 2 KR	Untergrund (max. 7m Radius) wird klebrig, GS sinkt um 4; bei GS 0 bleibt Opfer haften
□	Sigillus Custodis Zaubersiegel	KL/FF/FF	spez.	B	1 Std.	spez.	Schützt Gegenstände vor unbefugtem Öffnen durch Selbsterstörung; siehe CC 263
□	Silentium Silentille	KL/KL/CH	1 pro 5m (r) und SR	nach AE	2 sec	nach AE (A)	Erschafft eine Zone völliger Stille, die sich mit dem Zaubernden bewegen kann
□	Sturmgebrüll besänftige dich	KL/CH/KK	5 proSR	ST x 2 m (r)	15 sec	nach AE (A)	Schafft eine Zone absoluter Windstille, die sich mit dem Zaubernden bewegen kann
□	Unberührt von Satinav	KL/FF/KK	1 pro Stein/ min. 5	B	5 min	max. ST x Tage	Zerfall und Verwesung von Gegenständen wird ausgesetzt
□	Wehe, walle, Nebula	KL/FF/KK	7	5 m	5 sec	1 Std.	Erschaffung eines undurchsichtigen Nebelfeldes; max. Volumen: ST x 20 m³
□	Weiches erstarre	MU/KL/KK	W20	Armeslänge	5 sec	W20 min	Bis zu 6 m³ Gas oder Flüssigkeit (außerhalb von Lebewesen!) erstarren zu einer festen Masse
□	Wettermeisterschaft	MU/CH/GE (+Mod.)	spez.	ST x 50 m	5 min	spez.	Verändert das Wetter in einem Umkreis von ST x 20 m; siehe CC 269
□	Windhose	MU/CH/KK	spez.	7 m	15 sec	1 min (A)	Erzeugt Wirbelsturm mit 1m Radius pro ASP; KK-Probe pro 10 ASP+1; sonst 2 SP
□	Zagibu-Ubigaz	IN/CH/FF	1 pro 10 Dukaten	1 m	3 sec	sofort	Schatz zerfällt augenblicklich und unwiederbringlich zu Staub; AE-Aufwand nach Schatz-Wert

Erklärung der Abkürzungen: (A)=Spruch erfordert ständige Konzentration, andere Zauber während der Dauer schwieriger; B=Berührung; CC=Codex Cantones; MA=Mysteria Arkana; Mod.=situationsabhängiger Modifikator; MR=Magieresistenz; nach AE=je nach ASP-Aufwand; P=permanent; (r)=Radius; ST=Stufe des Zaubers; Z=Wirkt nur auf den Zauberspruch; #=Probe erschwert um Höchste Magieresistenz plus Anzahl der Opfer; Ø=Durchmesser; *=kein MR-Zuschlag für Schelme; XX+= kostet mindestens XX ASP

EFFERDS EILAND

Eine Kurzgeschichte von Kai Wagner

Oft erschallen die Stimmen der Skeptiker, die das Einwirken göttlicher Ratschlüsse auf unser aller Leben in Frage stellen. Die Unsterblichen, so heißt es, träumten versonnen in ihren kristallinen Wolkenpalästen und kümmernten sich nicht mehr um die Geschöpfe Deres. In der Tat wird unser sterbliches Leben im Alltag von profanen Dingen wie Gelderwerb, Politik oder Liebesdingen geprägt, so daß wir kaum mehr Zeit finden, einen Blick auf die in der Dunkelheit schimmernden Sterne oder den Glanz der aufgehenden Sonne zu werfen und uns über das Wirken der göttlichen Kräfte bewußt zu werden. Eine wunderliche Geschichte, die ich unlängst in einer gepflegten Hafentaverne in Havena von einem Steuermann, dessen Name aus gutem Grunde nichts zur Sache tut, hörte, beweist allerdings, daß die Zwölfe keineswegs in kosmischem Schlafe liegen, sondern daß man sie überall auf Dere antreffen kann, wenn man offenen Auges durch die Welt wandelt. Ich gebe hier den Bericht des Mannes getreu seinen Worten wieder, möge sich der geneigte Leser selbst ein Bild machen:

„Aus Havena stammend, wandte ich mich schon frühzeitig der Seefahrt zu, dem Gewerbe, das auch meine Vorfahren seit langer Zeit ausübten, und Ihr könnt mir glauben, daß ich auf mannigfacher Fahrt gar manches Wunder erlebt und manchem Sturm getrotzt habe. Ich sah tief im Süden die weißgefingelten Sturmwarner um den im blauen Elmsfeuer flammenden Mast kreisen, hörte den Hochzeitsgesang der riesigen Schwarzwalde vor Thorwal und habe auf einer vergessenen winzigen Insel im Südwesten die frischen Fußabdrücke der Risse bestaunt. Delphine sprachen zu mir, und ich habe wunderliche, vielbestaunte Mitbringel aus Benbukkula

in den Basaren Al'Anfas gegen Rauschkraut getauscht. Die seltsamste Reise aber liegt knapp einen Götterlauf hinter mir. Seitdem hat sich mein Verhältnis zum Meer grundlegend gewandelt und ich überquere die tiefen Gewässer nicht mehr ohne Ehrfurcht und Staunen.

In der Stadt Neetha gestrandet, mittellos und ohne Geld, sprach mich eines Tages im „Schartigen Entermesser“, einer verrufenen Taverne unten am Hafen, ein Fremder in der Tracht der dortigen Kaufleute an, der mir auf Anhieb verdächtig vorkam. Seine ausgesuchte Freundlichkeit und seine Bestellung von so viel Brannt, „wie mein Freund hier trinken möchte...“ ließen mich mißtrauisch werden, weiß man doch, daß kein Neethaer aus purer Freundlichkeit sich dir wohlgesonnen zeigt. Und richtig, nach einigen Belanglosigkeiten kam der Fremde auch direkt auf sein Ansinnen zu sprechen. Sein Name sei Al Zaasar und er der bemitleidenswerte Besitzer eines kleinen Zweimasters, der für sein in Familienhand befindliches kleines Unternehmen Küstenhandel betreibt. Ein übelwollendes Schicksal habe dafür gesorgt, daß drei seiner Leute, darunter die Steuerfrau, seit der letzten Fahrt mit Fieber im Haus der Efferdbrüder darniederlägen, und das just, da es ihm gelungen sei, eine profitable Fahrt zu arrangieren. Doch habe er gehört, daß ich ein ausgezeichnete Steuermann wäre, und so habe er sich erküht, mit mir offen und ehrlich über eine Heuer zu verhandeln. Ich verbarg mein Mißtrauen, doch argwöhnte ich, zu Recht, wie sich hinterher herausstellen sollte, daß es nicht um eine gewöhnliche Fahrt ging, sondern mehr im Spiel war. Ich gestehe es offen, ich hatte den Fremden in Verdacht, daß er eine Schmutzerei im Sinne habe, denn sonst hätte Al Zaasar

ja wohl die eingetragenen Steuerleute der Stadt engagiert. Nun, ich bin zwar im Prinzip eine ehrliche Haut, aber was sollte ich tun? Der Rest meiner letzten Heuer reichte gerade noch für einen Becher und ein Pfeifchen, folglich sah meine Zukunft äußerst bitter aus. So handelte ich eine beträchtliche Entlohnung aus, die der Kaufmann auch sogleich akzeptierte. Da war mir klar, daß das Unternehmen auf jeden Fall von riskanter Natur sein mußte. Jedoch, meine Lage war prekär, und ich heuerte an. Am nächsten Morgen, so wurde es abgemacht, sollte es schon losgehen. In aller Früh sollte ich mich am Kai einfinden. Freundlicherweise borgte mir Al Zaasar auf meine Heuer etwas Silber, so daß ich in der Taverne einen Strohsack in der Schlafkammer mieten konnte.

Am nächsten Morgen - die Sonne war gerade aufgegangen, und die Möwen begrüßten den neuen Tag mit ihrem heiseren Geschrei - stand ich mit meinem Seesack am Kai und fand auch ohne Schwierigkeiten den „Roten Wels“, das Schiff des Kaufmanns, ein in der Tat kleiner, aber seetüchtig wirkender Zweimaster mit rot gestrichenem Bug und lichtblauer Reling.

Ich betrat das Fallreep und wurde auch sogleich von meinem Auftraggeber begrüßt, der mich unter einem großen Redeschwall über das Schiff führte und mir meinen Schlafplatz, einem Steuermann entsprechend unter dem Hauptmast, zuwies.

Ich muß sagen, daß mir die Mannschaft, im ganzen acht Männer und zwei Frauen, nicht gerade Vertrauen einflößte. Es waren rohe Leute, denen man wohl ansah, daß sie nicht gerade zimperlich in der Wahl ihres Broterwerbs waren. Lediglich zwei Mitglieder der Mannschaft bildeten Ausnahmen: zum einen die Navigatorin, eine junge, rothaarige Frau namens Sheenelle, die mich

freundlich begrüßte, und der Schiffsmagier Balthor, ein pfiffig dreinblickender Windzauberer.

Ich beschloß, mich an diese beiden zu halten, da ich sonst niemandem so recht vertrauen mochte. Der Segelmeister zum Beispiel, ein vernarbter Veteran der Mengbiller Marine, machte eher den Eindruck eines zur Ruhe gekommenen Piraten, die Matrosen rochen schon von weitem nach billigem Brannt, und der Schiffsführer, der mich zur Begrüßung ankurrte, sah eher aus wie eine unfreundliche Mischung aus einem thoralischen Piraten und einem alanfanischen Sklavenschiffer. Rechte Halsabschneider waren an Bord versammelt, da ich aber solche Burschen kannte und mit ihnen umzugehen verstand, machte ich mir keine großen Sorgen. Allerdings fragte ich mich, wozu man auf einem solch kleinen Schiff der Dienste eines Steuermanns und einer Navigatorin bedurfte, wie es sonst nur auf den großen Weltmeerseglern Brauch war, doch erklärte ich mir Shenelles Anwesenheit damit, daß sie sich in den schroffen Klippen der hiesigen Küsten wohl auskannte, stand es einem Schmuggler doch nur selten gut an, in einem Hafen einzulaufen, um seine Ladung zu löschen.

Nach umständlichem Hin und Her wurden die Segel gesetzt, alle nahmen ihre Plätze ein, die „Roter Wels“ setzte sich nach dem Kommando „Leinen los!“ in Bewegung und glitt langsam und bedächtig in Richtung Hafenausfahrt. Nach kurzer Verhandlung mit einem Boot der Hafenbehörde, bei der ein klingender Beutel des Kaufmanns den Besitzer wechselte, nahmen wir endlich Kurs auf das freie Meer. Ich habe diesen Augenblick, da die Häfen mit ihrem Getriebe hinter dem Heck verschwinden und die ersten Bisen der frischen, salzigen Seeluft die Lungen füllen, immer geliebt, und so hielt ich in guter Stimmung das Ruder und befolgte aufmerksam die Anweisungen der Navigatorin.

Die herausfordernden Schreie der

Möwen in den Ohren, der steife Wind, der die Segel bauscht und die Haare zerzaust, das Geräusch des knarrenden Holzes und der sich straffenden Taue - nun, das ist Seemannsglück und ein guter Grund, dieses schwere Handwerk auszuüben.

Über die ersten Tage der Reise gibt es wenig zu berichten, das Wetter war klar, sonnige Tage mit genug Wind und sternklare, südliche Nächte, die die Kursberechnung leicht machen. Eines jedoch verwunderte mich: Bei einem Gang unter Deck hatte ich außer einer ungewöhnlichen Menge Proviant keine Ladung ausmachen können. Zudem lautete der Kurs 'West'. Ich fragte mich also, wohin es gehen sollte, und woher Al Zasaar seine Schmuggelladung wohl bekommen wollte - aber dies waren Dinge, die mich vorerst nicht beunruhigten, da dies nicht meine Sorgen waren.

Nach kurzer Fahrt fuhren wir durch die Enge zwischen den großen Inseln Mylamas und Hylaios, die wegen ihrer trefflichen Muscheltaucher im Süden große Bekanntheit genießen. Wir ließen die rötlichen Felsgipfel der schroffen Inseln aber bald hinter uns, und ein frischer Wind brachte uns zur Insel Pailos, wo wir in einer verschwiegenen Bucht ankerten und frisches Wasser aufnahmen. Weiter ging die Fahrt westwärts zur "See der klagenden Glocken", einem Ort, über den die Matrosen nicht gerne sprechen. Man munkelt, dort läge unter den Fluten eine versunkene Stadt fremdartiger Bauweise und voller Geheimnisse verborgen, an deren Namen sich niemand mehr erinnern könne, und deren Tempelglocken dem eigenen Schiff das nahe Ende verkündeten.

Doch wir vernahmen keinen Laut, als wir die Stelle kreuzten, und setzten unbehelligt unsere Reise fort.

Mit der Navigatorin und dem Magus hatte ich leidlich Freundschaft geschlossen, die übrige Mannschaft aber bestätigte meinen ersten Eindruck. Nur widerwillig befolgten sie meine Anweisungen, und oft mußten wohlgezielte Hiebe des Schiffmeisters für den nötigen Nachdruck sorgen. Den Kaufmann sah ich kein einziges Mal an Deck. Er schien die Reise in seiner Kajüte verbringen zu wollen und ließ sich zweimal täglich beträchtliche Mengen an Proviant brin-

Unklaren darüber zu lassen, daß das Ziel der Reise eine Passage nach den Gildenlanden sei! Nun weiß ein jeder, daß die Zwölfe, selten einträchtig, doch in diesem Falle einigen Herzens, beschlossen haben, die Fahrt zum großen Kontinent zu verhindern, und daß der Herr der Meere, der mächtige Efferd, eifersüchtig darüber wacht, daß kaum eines unserer Schiffe das "Meer der sieben Winde" kreuzt. Nicht allein mir erschien es als Frevel, den Ratschluß der Götter durch eitlen Wagemut zu mißachten und die Allmächtigen herauszufordern, und kaum ein ehrenwerter Matrose würde

eine kräftige Ostbrise gerieten, die wir auch mit dem Können besserer Matrosen und Segelmeister nicht hätten überwinden können. Die Mannschaft begann zu grollen, und so brachten wir die Rede auf unser Ziel. Erhebliche Unruhe war die Folge, murrend scharten sich die Seeleute zusammen.

Nun zeigte sich aber, daß Al Zasaar auf diesen Umstand vorbereitet war, denn aus seiner Kajüte traten plötzlich drei schwerbewaffnete, finstere Gestalten, von deren Hiersein niemand von uns etwas geahnt hatte. Ehe wir uns versahen, waren vier der sich am lautesten bekla-

genden Matrosen über Bord gegangen, wir anderen selbst in der Gewalt der Schurken. Die Schreie der im Wasser zappelnden Unglücklichen brachen rasch den Widerstand der übrigen Besatzung, so daß wir widerwillig, aber folgsam unseren Dienst versahen.

Dies war auch die Stunde des Magus, der, hochaufgerichtet am Bug stehend, von vorgehaltener Waffe bedroht, einen Westwind beschwor, der das Schiff, dem göttlichen Willen zum Trotz, weiter in westliche Richtung trieb.

Machtlos dem Komplott des skrupellosen Kaufmannes ausgeliefert, konnten wir alle nichts weiter tun, als die Befehle des Schiffmeisters auszuführen und zu hoffen, daß der schwindende Proviant das Schiff eines Tages zur Umkehr zwingen würde. Was dann weiter mit uns geschehen würde, darüber wollten wir nicht nachdenken.

Das Wetter wurde schlechter. Tage und Nächte verschmolzen in einem unwirklichen Grau, und die eintönigen Stunden wurden von dem eintönigen Gemurmel des Windmachers und den warnenden Schreien der Albatrosse begleitet.

Über uns verschwanden fremde Sterne im Zwielflicht, so daß selbst Sheenelle nicht mehr zu bestimmen vermochte, wo wir uns befanden. Ich stand wie gelähmt



gen. Segel- und Schiffmeister aber hielten sich beide des Abends oft bei ihm auf, anscheinend, um sich Anweisungen geben zu lassen.

Eines Nachts aber, als ich wegen der Hitze nicht schlafen konnte und leise, um die anderen nicht zu wecken, über das Deck schlich, um die Sterne zu betrachten, wurde ich Zeuge eines aufschlußreichen Gespräches. Es waren Al Zasaar, der Schiffmeister und der Segelmeister, die sich in leisem Tone in der Heckkajüte besprachen, unter deren geöffneter Luke ich zufällig stand. Mucksmäuschenstill lauschte ich ihrem Gespräch.

Was ich dort hörte, versetzte mich, gelinde gesagt, in beträchtliche Aufregung, ging es doch darum, die Mannschaft im

je eine so selbstmörderische Reise antreten.

Ich war so erschrocken über dieses Vorhaben, daß ich bei nächster Gelegenheit Rücksprache mit Sheenelle hielt.

Die Navigatorin war vollkommen meiner Meinung und enthüllte mir, daß der letzte Punkt ihrer Berechnungen die Insel Pailos war, seitdem habe sie von Al Zasaar keinen Auftrag mehr bekommen.

Wir beschlossen beide, die Kenntnis von dem Vorhaben des Eigners fürs erste für uns zu behalten, bei passender Gelegenheit aber Al Zasaar vor versammelter Mannschaft zur Rede zu stellen.

Weiter westwärts ging die Reise, viele Tage lang, bis wir in

am Ruder; schwer wurden die Glieder und Gedanken.

Eines Tages jedoch schreckte uns der Schrei des Ausgucks auf, daß ein Segel aus dem grauen Dämmerlicht hervortrete - und richtig, da kam ein Schiff direkt auf uns zu.

Alle Leute rannten an Deck und betrachteten mit offenen Mündern ein quadratisches, blutrotes Segel, welches sich über eine Art Galeere spannte, deren Bauweise mir völlig unbekannt war. Wildes Getrommel schallte zu uns herüber, Pfeifen und Schreie ließen uns das Blut in den Adern erstarren, so daß wir reglos zusahen, wie das Schiff näherkam.

Der Schreckensruf "Güldenländer!" aber weckte uns endlich auf, und als wir auf dem Segel die Zeichnung eines schwarzen Raubvogels, der eine Taube in den Fängen hielt, ausmachten, wußten wir, daß wir Piraten vor den Bug geraten waren.

In fieberhafter Eile wurden Waffen verteilt, denn nun ging es ums nackte Überleben, und wir machten uns bereit, unsere Haut so teuer wie möglich zu verkaufen. Schon war das Schiff heran, kreuzte unseren Kurs, die Ruder wurden eingezogen, und fremdartig gekleidete Männer starrten zu uns herüber, nicht minder fassungslos als wir selbst.

Plötzlich, ich erinnere mich genau, hallte ein ohrenbetäubender Donnerschlag vom Himmel, der Wind erstarb, und unsere wie des anderen Schiffes Segel hingen schlaff und bewegungslos von den Masten herunter. Ein tiefes, leises Grollen folgte. Gleich darauf ertönte ein wunderlicher Laut, wie ein scharf ausgesprochenes Wort; ob Windstoß oder was auch immer, ich vermochte den Ursprung dieses seltsamen Geräusches nicht zu ergründen. Beide Schiffe dümpelten in der spiegelglatten See, unfähig, nur einen Knoten Fahrt zu machen.

Der Angstschrei eines Matrosen, der panisch nach oben deutete, riß uns aus unserer Lethargie, und wir wandten unsere Blicke nach oben, zu den Mastspitzen. Die einzigen Ge-

räusche rührten von den Sturmwarnern, die schreiend über den Schiffen kreisten, während die Mastenden in einem unwirklichen blauen Feuer zu glühen begannen. "Bei den gnädigen Göttern," flüsterte eine Matrosin neben mir, "nun ist es aus mit uns - der Herr der Meere hat unsere Schiffe den Stürmen anempfohlen!"

Um die beiden Schiffe, weithin sichtbar auf der vollständig geglateten Wasserfläche, begann die See sich leicht zu kräuseln. Wir alle waren wie gelähmt, als plötzlich eine Gruppe blauer Delphine aus dem Wasser brach. Ihr aufgeregtes Geschnatter klang wie schadenfrohes Gelächter. Mit einem Mal aber verstummten sie, als ein großer weißer Artgenosse in ihrer Mitte auftauchte. Prüfend musterte er die Schiffe. Auf dem güldenländischen brach nun wilde Panik aus. Wir sahen, wie die Ruder eilends wieder aus den Luken führen und sich die Galeere langsam und schwerfällig in Bewegung setzte und schließlich nach Steuerbord enteilte.

Die Delphine waren kurz darauf wieder verschwunden, und das Wasser lag schweigend und bewegungslos da, wie zuvor. Unser Schiff, auf Wind angewiesen, vermochte sich keinen Deut vom Fleck zu bewegen. Schwer und drückend lastete die feuchtheiße Luft auf uns, so daß wir alle in Schweiß gebadet waren. Plötzlich schlug ein bläulicher Blitz nur etwa 5 Zoll vor unserer Bordwand ein. Wilde Panik erfaßte die Mannschaft, wild schreiend rannten die Leute durcheinander, die Augen wie irre verdreht, in die See.

Eilig rannten wir herbei, ihnen Stangen und Seile zuzuwerfen und sie auf das Schiff zu ziehen, doch vergebens, als wir die Bordwand erreichten, waren sie schon versunken, einzig ein paar Luftblasen stiegen aus den Tiefen empor.

Ein gespenstischer kreisrunder Wolkenwirbel von tiefschwarzer Farbe, gleichsam aus dem Nichts aufgetaucht, bewies dann im nächsten Augenblick, daß

jenes Auftauchen der Sturmwarnern nicht von ungefähr gekommen war. Rasend schnell verfinsterte sich der graue Himmel, es wurde tiefste Nacht, und aus den brodelnden Wolken zuckten bläuliche Blitze.

Ich packte Sheenelle, die neben mir stand, am Arm und duckte mich vor dem rasenden Wind, der nun aufkam, und unsere Masten wie Hölzlein umknickte. Haushohe Wellen brandeten über die "Wels". Al Zasaar wurde von einem mächtigen Brecher über Bord gespült, er verschwand in den Fluten. Mein letzter wirrer Eindruck aber, bevor auch Sheenelle und ich ins Meer gerissen wurden, war der Anblick einer bizarren Wolke, in der ich wahrhaftig einem menschlichen Antlitz gleichende Züge erkannte. Durch das Tosen des mit unglaublicher Gewalt tobenden Sturmes und das Bersten des Holzes meinte ich zudem für ein paar Herzschläge ein tiefes nichtmenschliches Lachen gehört zu haben, aber in diesem Chaos war das nur ein flüchtiger Eindruck, den ich nicht beschwören möchte. Was weiter geschah, verschwimmt in meiner Erinnerung zu wirren, wechselhaften Eindrücken: Mal schluckte ich Wasser, und just, als ich zu ersticken drohte, packte mich eine Hand, und ich atmete gierig Luft in meine Lungen, dann wieder kämpfte ich unter Wasser mit dem Tode, tauchte auf in das brüllende Toben des Orkans. Schließlich spürte ich etwas Großes und Festes unter mir, an das ich mich klammerte, bevor ich das Bewußtsein verlor. Später habe ich dann erfahren, daß es Balthar war, der mich auf eine große Planke zog und mir so das Leben rettete.

Wie lange dieser Zustand zwischen todesähnlichem Schläfe und Wachheit dauerte, vermag ich nicht zu sagen. Ich erinnere mich an fiebrige Visionen rotglühender, schnellkreisender Sterne über einem schwarzen Himmel, an das grüne Zwielficht unendlicher Tiefen unter mir und an das zutrauliche Gekecker von Delphinen, die mich um-

schwärmten und mich aufmerksam betrachteten. Der erste klare Eindruck war schließlich der, daß ich, auf festem Boden liegend, kühle, beruhigende Hände auf meinem Gesicht spürte und das vertraute Geräusch von Wellen hörte, die auf Sand laufen. Mühsam setzte ich mich auf und blickte in die blauen Augen Sheenelles, die mich mit ermunternden Worten aufforderte, Wasser zu trinken, das sie mir in einem großen gefalteten Blatt darbot. Nach einigen Schlucken fühlte ich mich besser, und noch taumelnd erhob ich mich und sah in einiger Ferne Balthar, wie er am Ufer stand und auf das Meer hinaussah. Von Sheenelle erfuhr ich, daß wir drei wohl die einzigen waren, die den Sturm überlebt hatten. Was für eine Insel es war, die nunmehr unser Hafen und unser Obdach geworden war, wußten wir aber nicht zu ergründen, nur daß wohl noch kein Aventurier diese Gestade betreten haben mochte. So wich meine Freude über mein geschenktes Leben nur allzusehnell der niederschmetternden Erkenntnis, daß wir drei nun wohl für immer Gefangene dieses unbekanntes Eilandes sein würden, und daß wir, durch unser unglückliches Schicksal aneinander gefesselt, wohl niemals wieder die Heimat sehen würden.

Aber wie so oft überwiegt in solchen Situationen der Wille zum Überleben; und so zwang ich mich, nachdem ich meine Verzweiflung einigermaßen überwunden hatte, den anderen bei der Errichtung einer provisorischen Hütte aus großen Palmenblättern, in unmittelbarer Nähe des Strandes, zu helfen. Über unsere Ernährung brauchten wir uns wohl vorerst keine Sorgen zu machen, fing doch direkt hinter dem Strand ein Gürtel üppiger Vegetation an: große Palmen mit wohlschmeckenden Nüssen und vielerlei Gestrüch mit Beeren und Früchten.

Eines Tages, nachdem wir uns, so gut es ging, eingerichtet hatten, beschlossen wir, das Innere der Insel, das von einem gewal-

tigen Berg beherrscht wurde, zu erkunden. Vielleicht fänden wir wilde Ziegen oder anderes Geklügel, deren Milch und Fleisch uns gut nützen würden, oder gar menschliche Lebewesen, die uns helfen könnten, unserer unfreiwilligen Gefangenschaft zu entgehen. Wohl ausgerüstet mit Nüssen und Beeren sowie dem Wasser einer am Strand entspringenden Quelle, machten wir uns also auf den Weg, zum Teil voller Hoffnung, zum Teil voller Bangigkeit vor dem, was wir vorfinden mochten.

Tatsächlich hätte die Landschaft sehr reizvoll sein können, wäre unser Aufenthalt nicht ein erzwungener gewesen. Dichte, schattige, von den Schreien fremdartiger Vögel erfüllte Waldstücke, durch die wir uns mühsam hindurchkämpfen mußten, wechselten mit sonnenbeschienenen Lichtungen, auf denen zahllose buntschillernde, faustgroße Blüten träge im Licht einer satten Sonne träumten. Von fingerlangen, metallisch schimmernden Libellen umschwärmte Quellen sprudelten aus bräunlichen Felsformationen, die zur Inselmitte hin zu einem Berg anstiegen.

Doch wer kann unser Erstaunen ermessen, als wir unvermittelt in dieser Wildnis auf die Reste einer gepflasterten Straße stießen, die schnurstracks auf eine Bresche in den Felsen zuführte. Kurz entschlossen, wiewohl klopfenden Herzens, folgten wir dem Weg, gespannt darauf, wohin er uns bringen mochte. Nach einiger Zeit lichteten sich die Wälder, und kaum hatten wir den Felsdurchlaß durchmessen, als sich uns ein faszinierender Anblick bot: Im Scheine der Abendsonne sahen wir auf die überwucherten und malerisch verfallenen Trümmer einer großen Stadt, die sich an die Hänge eines Talkessels schmiegte. Die Straße führte als Hauptweg durch die Mitte der Siedlung, deren hohe, verfallene Häuser, einst aus weißem Stein erbaut, unter der Last von wildem Wein, Efeu-ranken und Büschen schier begraben waren. Nur der melan-

chologische Gesang zahlreicher Vögel durchdrang die bedrückende Stille dieser Szenerie. Die Ausdehnung der Stadt war beträchtlich. Nie hätten wir damit gerechnet, auf einer Insel fern jeglicher Zivilisation auf einen solchen Ort zu treffen.

Bekommenen durchschritten wir die holprigen Gassen, lugten durch die nackten Fenster in einige Häuser, erschrakten über



die Höhe der Türen und wunderten uns über die Proportionen der Gebäude. Alles schien uns kaum für den menschlichen Gebrauch geeignet, hier war ein Fensterloch außergewöhnlich hoch, eine bronzene Türklinke fand sich just in Augenhöhe, war aber von so ungewöhnlicher Form, als sei sie keinesfalls für menschliche Hände geschaffen.

Ingeheim grübelte wohl ein jeder von uns darüber nach, welche merkwürdige Bewohner diese Stadt einst beherbergt hatte, und düstere Befürchtungen mischten sich mit Neugier, doch sprachen wir nicht über unsere Vermutungen und Ängste, sondern

betrachteten schweigend die beeindruckende Architektur. Schließlich führte die Straße zu einem hohen, friesgeschmückten Gebäude, durch dessen Säulenreihen der Wind strich. Wiewohl die steinernen Verzierungen längst verwittert und überwuchert waren, daß man kaum etwas zu erkennen vermochte, ließ doch die Erhabenheit der Anlage keinen Zweifel daran,

den Säulen aus weißem Marmor flankiert. In seiner Mitte befand sich ein gewaltiger Treppenabgang, der in schwarze Finsternis führte. Auch die Größe der Treppe, die Abmessungen der Stufen, ihre teils unregelmäßigen Abstände verunsicherten uns, denn sie vermittelten wie alle Bauten der Stadt das unbestimmte Gefühl, daß hier keine gewöhnlichen Menschen, sondern vielmehr die anscheinend riesenhaften Angehörigen eines unbekanntes Volkes einst ihre Wohnstätte hatten.

Nachdem wir uns wortlos angesehen hatten, entzündete Balthar einige Fackeln, die wir uns gefertigt hatten, und wir machten uns an den Abstieg, neugierig darauf, welche Geheimnisse oder Erkenntnisse dort unten unserer harnten.

Heute erscheint mir unser Mut als Tollkühnheit, aber was wagen wir nicht alles, wenn wir glauben, nichts mehr zu verlieren zu haben?

Der Abstieg kostete uns beträchtliche Mühe, mehr kletternd als gehend bewegten wir uns vorsichtig über die bemoosten Stufen treppab, notdürftig die Dunkelheit mit unseren Fackeln vertreibend. Schließlich fiel ein blauer Schimmer auf die Stufen, und in seinem Licht erblickten wir ein riesiges, aus dem Felsen gehauenes Portal, das mit kunstvollen blauen und roten Malereien verziert war. Das Licht stammte von einer Öffnung in der Decke und tauchte den ganzen Raum in einen unwirklichen, mystischen Schein, so daß wir einige Zeit brauchten, um unsere Augen daran zu gewöhnen. Laute des Staunens und der Ehrfurcht entrangten sich unseren Kehlen, als wir die Wunder schauten, die sich uns nun offenbarten.

Wir blickten auf einen Ort, den zuvor wohl kein Mensch jemals zu Gesicht bekommen hatte. Vor uns öffnete sich ein riesiges kreisrundes Gewölbe, in dessen Mitte ein ebenfalls kreisrunder See lag. Um den See herum standen etwa dreißig goldene Statuen, jede mehrere Schritte hoch und

daß es sich bei diesem Bauwerk um einen Tempel gehandelt haben mußte. Zwar überkam uns zunächst der stille Zweifel, ob es ratsam wäre, in das Heiligtum eines unbekanntes Götzen zu steigen, doch schließlich obsiegte der Forscherdrang: Balthar machte den Anfang und trat mutig durch das hohe Portal. Die Wände mußten einst mit prächtigen Malereien verziert gewesen sein, doch hatte Sathnav sein mitleidloses Werk getan: Die Farben waren abgeblättert, und es ließ sich nicht einmal mehr erahnen, welche Motive die Fresken einst gezeigt hatten. Der Raum, den wir durchmaß-

von einer Gestalt, die nur entfernt an menschliche Umriss erinnerte. Dies mochten wohl Abbilder der verschwundenen Erbauer der Stadt sein. Schlank, hochgewachsen und feingliedrig, ja filigran wirkten ihre Körperformen, ihre ernsten, bärtigen Gesichter blickten aus übergroßen pupillenlosen Augen streng auf das Gewässer. Jeder der Wächter hatte vier lange Arme, die mehr Gelenke aufzuweisen schienen, als man es vom Menschen kennt. In ihren Händen hielten sie Waffen oder Gerät von bizarrer, beunruhigender Form.

Das Erstaunlichste aber war der See selbst. Das Wasser schimmerte in einem Blau, das ich nie zuvor und nie wieder danach in solcher Intensität und Kraft gesehen habe. In seiner Mitte erhob sich ein kreisrundes Podest, mit dem Ufer nur durch eine zierliche Brücke verbunden, die fugenlos war, als habe man sie aus einem einzigen Stück Stein gehauen.

Auf dem Podest erglänzte im Schein des Wassers die verschwenderische Pracht von funkelnden Edelsteinen und goldenen Schätzen, daß uns schlichtweg die Worte fehlten. Dahinter aber erhob sich drohend das riesige bronzene Abbild eines der abscheulichsten Bewohner der wäßrigen Tiefen - ein haushoher, achtarmiger Krake mit scheußlich aufgerissem Papageienschnabel, der in viereiner drohend ausgestreckten Fangarme ebenfalls bronzene Statuen verschiedener Machart hielt. Ich konnte die Umriss dieser Figuren nicht genau ausmachen, aber ich meine, neben einem Risso auch zwei menschenähnliche erkannt zu haben, dazu ein fremdartiges Nixenwesen.

Der Oktopode also schien der abschreckende Wächter des Schatzes zu sein, von derselben Art, wie auch manche Völker des Südens ihre Kultstätten mit grausigen Figuren zu schützen versuchen.

Welche Kreaturen hatten hier wohl vor Urzeiten ihre fremdartigen Rituale gefeiert? Wohin

waren sie schließlich verschwunden und warum?

Eine der stärksten Kräfte des Menschen ist die Neugier, und so überquerten wir die Brücke und betrachteten ehrfürchtig die wunderbaren Schätze: Da waren Körbe voller Edelsteine von ungewöhnlicher Größe und Feuer, Gefäße mit Goldsand, der mit funkelnden Diamanten durchsetzt war, faustgroße Perlen, die wie Seide glänzten, armlange, mit Rubinen geschmückte Vogelfedern und silberne Spangen, an denen bläuliche Aquamarine glänzten, Korallenstücke von erlesener Schönheit in goldene Ringe eingearbeitet und bläulich schimmernde Muscheln kunstvoll an silbernen Ketten aufgezogen; kurz gesagt, eine derartige Anhäufung von Kostbarkeiten, wie sie selbst der legendäre Horas in seinem ganzen Reich nicht hätte zusammenbringen können.

Fassungslos besahen wir uns die unermesslichen Schätze, als Sheenelle plötzlich in eine Art Trance verfiel und, langsam den Oberkörper hin und herwiegend, eine Art Singsang in einer Sprache anstimmte, die mir gänzlich unbekannt war. Alles Rütteln und Schütteln war vergebens, sie schien uns gar nicht zu bemerken.

Kurze Zeit später aber kam sie zu unserer Erleichterung wieder zu sich. Verwundert blickte sie uns an, faßte sich aber sofort wieder und sagte bestimmt: "Wir dürfen diese Gaben, die vor undenklicher Zeit für einen anderen hier dargebracht wurden, zwar bewundern und berühren, nicht aber nur eine Perle, ein Goldkorn entwenden! Diese Schätze sind nicht für sterbliche Hände bestimmt!"

Balthar, den ein großer Kristall von ganz besonderem Feuer besonders zu faszinieren schien, erhob sofort Einspruch: "Wen soll es in dieser von den Göttern verlassenen Gegend wohl stören, wenn der ein oder andere Beutel fehlt?"

Sheenelle aber schüttelte entschieden den Kopf und beharrte nachdrücklich darauf, daß es unseren Händen verwehrt sei,

die Opfergaben von diesem heiligen Orte zu entwenden.

Mir lief ein Schauer über den Rücken, als ich des Ernstes in ihrer Stimme gewahr wurde, und ich war mir sicher, daß nicht reine Launenhaftigkeit oder blinder Aberglaube sie zu ihren Worten bewog. Ich bemühte mich, den Handel der Gefährten zu schlichten: "In unserer Lage ist dies alles nur wertloser Tand." In der Tat hätte ich wohl für einige Ziegen oder anderes genießbares Getier den ganzen Reichtum gerne hergegeben; die Binsenweisheit, daß man Gold nicht essen kann, schien an diesem Ort so wahr wie nirgends sonst. Schließlich schien auch Balthar dies einzusehen, obwohl ich bemerkte, daß sein Blick noch immer begehrlig auf dem Kristall lag. So ließen wir seufzend die köstlichen Geschmeide zurück und beschlossen, in einem der verlassenen Häuser zu übernachten, um unsere Erkundung am nächsten Morgen fortzusetzen.

Draußen empfing uns der milde Schein des Madamals, und wir beschlossen, die laue Nacht in einem der Häuser zu verbringen, fürchteten wir doch nicht länger, auf einen der seltsamen Bewohner zu stoßen, die die Stadt wohl schon vor langem aufgegeben haben mußten.

Am nächsten Morgen - trotz der befremdlichen Umgebung hatte ich tief und fest geschlafen - weckte mich Sheenelle aufgeregt mit der Mitteilung, daß Balthar verschwunden sei. "Ich glaube," sagte sie in einem Tone, der mich aufhorchen ließ, "daß Balthar in die Grotte geschlichen ist, um sich doch an den Opfergaben zu bereichern. Um seines Lebens willen müssen wir sofort versuchen, dies zu verhindern!"

Unter großer Eile rannten wir zu dem verfallenen Tempel, kletterten voller Hast die Stufen hinter und rannten keuchend unten angekommen durch das riesenhafte Portal in die Grotte. Und tatsächlich fanden wir Balthar, er kniete auf dem Podest und wühlte in den kostbaren Kleino-

dien. Auf unseren Zuruf erhob er sich, zwei schwere Beutel in seinen Händen haltend. "Um der Götter willen, laß ab von deinem Diebstahl, Unseliger!" rief Sheenelle, und ihre Stimme war so voller Angst, daß selbst mir eine Gänsehaut den Rücken hinterlief. Balthar aber schüttelte den Kopf und betrat die Brücke, als ihn ein ohrenbetäubendes Knacken und Schaben, das plötzlich das ganze Gewölbe erfüllte, verharren ließ.

Ihr gnädigen Götter, seit jenem Tage gehe ich mit anderen Augen durch die Welt - keiner opfert dem mächtigen Herrn der Meere regelmäßiger und demütiger als ich. Denn alles, was ich bisher erlebt hatte, der unwirkliche, gespenstische Sturm, das Antlitz in den Wolken oder der Klang des göttlichen Wortes in der Stille - das alles könnte auch Einbildung gewesen oder meiner überreizten Phantasie entsprungen sein. Hier aber, im blauen Zwielficht der Grotte, wurde ich Zeuge des Wirkens des mächtigen Meeressgottes.

Voller Entsetzen sah ich, wie sich der bronzene Krake zuerst unbeholfen, dann aber sicherer werdend, zu bewegen begann. Seine ekelhaften Fangarme regten und krümmten sich. Langsam, bedächtig und doch zielstrebig schlängelte sich einer der Arme auf den Magus zu. Balthar stieß einen entsetzten Schrei aus und ließ die Beutel fallen, schien sonst aber zu keiner Bewegung fähig.

Die Säckchen aber versanken, allen menschlichen Erfahrungen zum Trotz, nicht in den Fluten, als sie von der Brücke fielen, sondern verharrten bewegungslos auf der Wasseroberfläche. Von namenloser Furcht geschüttelt, mußte ich mit ansehen, wie sich einer der Fangarme fast spielerisch um Balthars Taille legte, während ein anderer die beiden Beutel packte und zurück auf das Podest legte. Des Magus' schrille Schreie begleiteten mich auf dem Weg in die Ohnmacht - bis schließlich alles verschwamm und mir Boron, der Herr des Schlafes, wirre Visionen schickte:

Ich sah mich selbst auf dem Boden der Grotte liegen, dann wanderte mein Blick zu dem See in ihrer Mitte, und undeutlich und verworren beobachtete ich, wie sich das Wasser kräuselte und ein hochgewachsener, breitschultriger Mann mit wallendem, weißem Haar, einem krausen, gischtfarbenen Bart und den ebenmäßigen Gesichtszügen uralter Statuen, gekleidet nur in ein tiefblaues Gewand, dem Wasser entstieg. Ich sah Sheenelle auf die Knie sinken und den Fremden sich der Navigatorin nähern. Schließlich stand er vor ihr und streichelte ihr in väterlicher Weise über den Kopf. Ich hörte eine sanfte Stimme zu ihr sprechen, beruhigend und einschläfernd wie das Rauschen eines Baches an einem Sommertag, doch konnte ich keines der Worte verstehen. Mein Blick wanderte zu dem abscheulichen Bronzekraken, der nun wieder ganz starr dastand, als hätte er sich nie bewegt. Voller Entsetzen bemerkte ich jedoch, daß er nun eine glänzende Statue mehr in seinen Fangarmen umschlungen hielt, und ich erkannte erschreckend klar Balthars angstverzerrte Züge. Alsdann wandte sich der Fremde um, und seine meerdunklen Augen ruhten auf mir. Sein Blick drang tief, bis auf den Grund meiner Seele, mir aber war es, als zögen diese Augen mich an, als zögen sie mein Innerstes zu sich. Im gleichen Moment fiel ich in einen anderen Traum, ich flog, nein, ich glitt dahin, schwerelos und frei durch tiefgrüne Grotten, mit seltsam leuchtenden Pflanzen bewachsen, schwebte über unermeßliche dunkle Tiefen, aus denen ein eisiger Schauer wehte, begleitet vom unbekümmerten Geschwätz zahlreicher Delphine. Hoch über regenbogenfarbene Korallenriffe und hellblaue, sonnenbestrahlte Muschelbänke ging die rasende Fahrt, vorbei an sich umwerbenden Walen, deren riesenhafte Flossen das Wasser peitschten. Ich sah Lebewesen auf dem Grunde der Meere, deren Art mir teils Schrecken, teils Bewunderung einflößte: Riesige, tentakelbewehrte Seeanemonen,

die Fische mit zuckenden Lichtern an ihren Armenden anlockten, silberne Haie, die wie Speere über den Grund dahinflitzten, Muränen, groß wie Schiffe, deren böse, lidlose Augen starr aus dunklen Höhlen hervorblitzten. Ich sah riesige Schwärme von allfarbigen Fischen, die mit ernsten Gesichtern über tiefe Geheimnisse nachzusinnen schienen. Ein tiefes, ewiges Rauschen erfüllte meine Ohren. Ich erblickte Seeschlangen im Kampfe mit ekelhaften Krakenwesen, sah, wie grünliche Blasen aus finsternen Grundlöchern emporstiegen, flog über algenüberwachsene Schiffswracks, an deren Masten sich melancholisch dreinschauende Seepferdchen im Takt der Strömungen wiegten. Gleich darauf glitt ich über die Ruinen versunkener Städte, deren weiße, zerborstene Marmorauern ganz und gar von blutroten Korallen überwachsen waren, und deren zerschlagene Tempel untergegangene Mysterien beherbergten. Ich beobachtete Necker bei ihren wunderlichen Reigen auf sonnenbeschiedenen Sandbänken, tauchte empor, durchbrach die Wasseroberfläche und sah, wie sich schwarze Sturmwolken bildeten und auf ihrem rasenden Lauf über die unendlichen Meere Schiffe wie Spielzeug umherschleuderten, sah, wie titanische Wellen mächtige Städte zertrümmerten, vernahm die Schreie der Ertrinkenden und hörte dabei ein tiefes, unmenschliches, glucksendes Lachen im Geheul der Orkane. Ich erspähte in meinem Traume goldene Hafenmetropolen, die nicht in unserer Zeit und unseren Ländern lagen, hörte den ehrfürchtigen Gesang riesiger Prozessionen blaugekleideter Priester, die von blumengeschmückten Kais Schalen voller Edelsteine ins Wasser kippten. Ich sah, wie sich Bäche und Flüsse durch Wüsten quälten und wie sich die felsigen Einöden langsam zu begrünen begannen. Gleich darauf tauchte ich wieder ein in das ewige Rauschen und das grüne Zwielflicht der weltumspannenden Ozeane. Der letzte Eindruck, an den ich

mich erinnern kann, war der eines riesigen unterseeischen Tales, still und majestätisch - mit goldfarbigen Wasserpflanzen bewachsen und von rötlichen Lavafelsen umschlossen, die von phantastischen Korallen überwuchert waren und gegen deren schiere Höhe die mächtigsten Gebirge Deres wie Sandhügel wirkten. Riesige Schwärme aller erdenklichen Fische und Wale durchschwammen das bläuliche Wasser und schwebten über den Klippen wie groteske Vögel. Vier unvorstellbar mächtige Strömungen trafen dort wie Flußmündungen zusammen und bildeten einen gigantischen Strudel, auf dessen Spitze ein großer, fremdartiger Palast, ganz aus Bernstein und Aquamarin erbaut, ruhte und von großen Gruppen Delphinen aller Arten bewacht wurde. Ich schwamm ohne eigenen Willen auf den Palast zu, dessen titanische Ausmaße mir erst beim Näherkommen bewußt wurden. Ich sah zahllose Necker und fremdartige Nixenvölker, die die endlosen Gemäcker bevölkerten, hörte den verführerischen Gesang der Wasserfeen und erblickte in einem Raume jene Gestalt aus der Grotte. An einem Fenster stehend, schaute der blau Gewandete nachdenklich auf das Tal. Bedächtig durchstreiften seine Finger den meerschaumweißen Bart. Als ich dem Wesen näherkam, wandte es sich um, und wieder traf mich dieser Blick aus seinen zeitlosen, unermeßlich tiefen und dunklen Augen, und ich erkannte mit einem Mal, daß ich einem der Unsterblichen gegenüberstand. Voller Ehrfurcht richtete ich meinen Blick auf den Boden und flehte schluchzend um mein bißchen Leben.

Als ich wieder erwachte, blickte ich in Sheenelles Gesicht, die sich über mich beugte. Tröstend sprach sie auf mich ein: Mein Flehen sei günstig aufgenommen worden, und ich könne sogar, wenn dies mein Wunsch sei, in die Heimat zurückkehren. Sie selbst, so sagte sie weiter, habe den Zweck ihres Daseins nun erkannt und wolle an diesem

und anderen Orten dem Herrn der Ozeane ein treue und standhafte Priesterin sein. In der Tat trug sie, als ich sie beim Aufstehen im Scheine des Madamals betrachtete, die Kleidung einer hohen Efferdpriesterin, und ich getraute mich nicht zu fragen, von wem sie diese erhalten hatte. Doch bedurfte es noch einer Antwort?

Unerklärlicherweise befanden wir uns beide wieder am Strand, genau an dem Punkt, von dem wir aufgebrochen waren. War dies wirklich erst einen Praislauf her?

Ich bat Sheenelle, mich auf dem Heimweg zu begleiten, sie aber schüttelte den Kopf und sagte, daß dieser Weg nicht der ihr vorbestimmte sei, sie wolle hier bei ihrem Herrn bleiben. Mir wünschte sie alles Gute, und wir sähen uns eines Tages sicherlich wieder. Mit diesen Worten gab sie mir eine salzige Flüssigkeit zu trinken, worauf ich sofort wieder das Bewußtsein verlor.

Ich schlief lange und traumlos, meinte aber fortwährend zu gleiten und die Gespräche von Delphinen zu vernehmen, die sich über meinen Zustand belustigten.

Als ich endlich erwachte, lag ich am Strand, umringt von mengbiller Fischern, die sich nicht zu erklären vermochten, woher ich, der seltsame Fremde, wohl so plötzlich gekommen sei.

Seitdem habe ich die Meere nicht mehr überquert, aber ich opfere regelmäßig dem Herrn der Meere, dessen Augen kurz auf mir ruhen.

Ich habe seitdem ein anderes Zeitgefühl, ich möchte sagen, eine Ahnung der Ewigkeit, bekommen, und diese Empfindung ist immer dann besonders stark, wenn ich in windigen Nächten das Rauschen der Brandung am Strand höre. Von Sheenelle habe ich nie wieder etwas gehört, doch ist mir bisweilen, als könne ich ihre Stimme im Klang der Wellen vernehmen, wie sie Lieder zu Ehren des allmächtigen Efferd singt, und ich fühle, sie ist ihrem Herren nah.

Ich weiß nun, daß es ein Frevel ist, sich wider den Willen der Götter aufzulehnen und sie durch eitles Tun in Zorn zu bringen. Es ist nicht IHR Wille, daß wir das Meer der Sieben Winde überqueren, unser Verzicht ist der Preis für IHREN Schutz.

Wachsam beobachten Kräfte, die sich unserer Vorstellung entziehen, unsere kläglichen Versu-

che, sich gegen IHREN Willen aufzulehnen, und wie leicht sind unsere hochtrabenden Unternehmungen zu vereiteln!

Wir leben auf einem Stück Land, das für uns Menschen einen sichereren Kontinent, für andere Geschöpfe ein kleines Eiland darstellt, und wir schippern mit unseren Nußschalen an den Rändern einer unfaßbaren und

unendlichen Ewigkeit umher, deren unberechenbare Gewalttätigkeit und Größe uns sofort zu zerschmettern wüßte, wären dort nicht bändigende Kräfte, die uns wohlgesonnen zu sein scheinen.

Dies sollten wir bei all unserer Freiheit wohl bedenken, damit nicht noch andere dasselbe Schicksal erleiden wie die rest-

liche Besatzung der "Wels". Wir alle sind in der Götter Hand!"

(Bericht des Seefahrers Ingerald Efferdtreu, niedergeschrieben von Illessis von Havena, Priesterin des allumfassenden, allwissenden, allmächtigen Efferd, entnommen den Tempelschriften zu Havena)

Mitstreiter gesucht!!!

Spielrunde im Raum Höxter sucht so einiges an neuen Spielerinnen und Spielern, da unser Verschieß leider mal wieder sehr groß war (siehe Av. Bote 39, S. 11), sowie Kontakt zu anderen Rollenspielern in der Umgegend.

Also, nehmt den magischen Hörknochen und meldet euch schnell unter:

Lars Herrmann, Birkenweg 39, 37671 Höxter, ☎ 05271/7225

Zwei DSA-Spieler suchen Meister (bis 13 J.) im Raum Pinneberg.

Meldet euch bei: Björn Milltzer, An der Windmühle 10, 22880 Wedel, ☎ 04103/83165

An alle Rollenspieler in Nürnberg und Umgebung!

Still ist es um Euch, ihr Rollenspieler, Nürnberg scheint eine einsame Insel für DSA-ler. Doch das können wir (3 Spieler/Meister) nicht glauben. Nürnberger DSA-ler, meldet euch! Informationsaustausch oder gar Bildung einer neuen Runde ersehnt.

DSAC "Elfenzauber", Jörg Pelletier, Altmühlweg 30, 90453 Nürnberg, ☎ 0911/637138

Mitstreiter gesucht!

Junger DSA-Fan sucht Mitstreiter im Alter von 13-18 Jahren in Straubing. Schickt schnell einen Boten an:

Julian Firsching, Schenkendorffstr. 60, 94315 Straubing, ☎ 09421/51917

Gesucht!

Zwei junge Heldinnen (14 J.) suchen Saufkumparinnen und -kumpare (12 - 16 J.) für Spielabende nach thornwalscher Art im Südosten Münchens. Auch die personalisierte Macht des Schicksals in Form eines Meisters ist erwünscht.

Bettina Doering, Asgardstr. 33, 81925 München u. Nina Klöckner, Mangfallweg 8, 82251 Ottobrunn

Ich, Asim ben Nedim Bashi al bagde, Träger des höchsten Unauer Ordens und Kämpfer des stolzen novadischen Volkes, suche Gleichgesinnte Magier, Krieger, Elfen und Zwerge, um Aventurien vor zukünftigen Gefahren zu schützen. Meldet euch bei meinem irdischen Gegenstück:

Sascha Lusch, Burgmeisterstr. 24, 12103 Berlin

Achtung!

Von allen Freunden verlassene Elfe u. Kriegerin (beide ST 6 u. 29 J. alt) suchen neue Gefährten (Raum Göttingen/Kassel), um zusammen die Länder Aventuriens zu bereisen, und allen Gefahren und Unbilden gemeinsam zu trotzen. Interessierte Abenteuerinnen u. Abenteuer, denen gutes Rollenspiel über Regelfuchserlei geht, melden sich bitte bei: Brita (teuerster Lektor - Brita ist richtig) Schöbler, Querenburg 76, 34346 Hann.Münden, ☎ 05541/72482 (ab 19⁹⁹).

DSA-Runde sucht Mitspielerinnen und -spieler im Alter von 11-14 Jahren.

Meldet euch bei: Fabian Rehbold, Bergstr. 45, 50171 Kerpen, ☎ 02275/4123

Suche dringend im Raum Springe/Hannover/Harlein DSA-Spieler für eine neue Spielrunde bzw. den Anschluß an eine bestehende Gruppe.

Meldet euch bei: Sven Riedel, Siedlungsstr. 5, 31832 Springe, ☎ 05044/4976

Meister im Raum Trier gesucht!

Ein ruhmreicher Krieger, ein hitziger Abenteurer, eine jähzornige Achmad'sunni und eine (noch) weltfremde Tochter der Schneefallen suchen händigerend einen Weisen, der ihnen den Weg des Schicksals weist.

Elisabeth Esch, Im Sarkberg 14, 54296 Trier, ☎ 0651/10229

Norbert Böhm, Im Tiefen Tal 23, 91126 Schwabach

Zwei einsame Spieler suchen DSACs. Spielrunden und ähnlich vereinsamte DSA-ler im Großraum Nürnberg.

DSA-Gruppe sucht Mitspielerinnen und -spieler (15 - 18 J.) aus dem Raum Wilhelmshaven und Umgebung.

Mara Albrecht, Kornstr. 25, 26389 Wilhelmshaven, ☎ 04421/81480

Suche Helden im Raum N-ER-ERH, die Lust auf Abenteuer haben. Komplettes Regelwerk vorhanden!

Char Oychphos, Hexer der 9. ST.

Fred Berger, Cuxhavener Str. 95, 90425 Nürnberg, ☎ 0911/345912 (ab 18⁹⁹)

DSA-Meister sucht mutige Mitspielerinnen und -spieler (20 - 28 J.), die weder Borons Hallen noch den Namenlosen fürchten.

Wenn ihr flexibel seid und über ausreichend Ausdauer für lange Spielabende verfügt, ruft doch einfach an: Ralf Dünne, Bocholderstr. 93-95, 45355 Essen, ☎ 0201/679457 (ab 19⁹⁹).

Hast du viel Geduld?

Der "Magnetic Circle", bestehend aus 4 Mädels (15 J.), sucht noch zwei tapfere Recken, die genug Geduld haben, mit uns durch Aventurien zu ziehen. Wenn du im Raum Krefeld wohnst und lockeres Rollenspiel mit viel Spaß und Phantasie magst, dann melde dich bei:

Verena Jaeger, Gropperstr. 12, 47087 Krefeld, ☎ 02151/305484 oder Verena Planker, Hufschmiede 3, 47807 Krefeld, ☎ 02151/304630

Achtung!

Erfahrener und kompetenter DSA-Meister (18 J.) sucht eine Heldengruppe (ab 16. J. aufwärts) in Krefeld. Ich spiele seit 7 Jahren DSA und bin mit sämtlichen Regeln vertraut. Ich würde mich auch gerne als Spieler einer Runde anschließen.

Matthias Schössler, Rather Str. 26, 47802 Krefeld

Vermischtes

An alle Besitzer der neuen Box "Götter, Magier und Geweihte"!

Wart auch ihr verzweifelt, daß sich in der Box kein Magiedokument fand? Das waren wir auch, bis der Computerdämon für Abhilfe sorgte.

Auf 4 S. DIN A4 findet der Zauberkundige alle 200 Zauber inkl. Probe und Herkunft, sowie alle Stabzauber, Hexenflüche und diverse Rituale.

Alle 4 S. für nur DM 0,60 (in Briefmarken) + ein mit DM 3.- frankierter DIN A4 Umschlag (damit wir die schönen Blätter nicht knicken müssen ...) bei: DSAC Knochenbrecher, Martin Bauch, Beckenkreuz 64, 88471 Laupheim

Hoppla, da waren wir schneller - na, sei's drum - , aber vielleicht sind die Magiebögen von den Knochenbrechern ja schöner als die, die wir in dieser Ausgabe des Boten anbieten; probiert es aus ... die AA

Hilberiantreue aller Länder!

Kommt nach Burg Windschiefen und Burg Ysilfelden zu Tobrien! Wir erwarten standhafte Recken, die bereit sind, für die wahre Kirche ins Feld zu ziehen.

Bürger und Bauern bekommen dafür 2 Unzen reinen Goldstaubes, Abenteurer einen Freibrief, Jarieitreue ihres schmutzigen Goldes zu entledigen. Alle Adelige die sich bei uns einfinden, werden nach dem Siege Hilberians reiche Lehen im auferstandenen Sonnenreich zugesprochen bekommen! Jeden, der sich uns entgegenstellt, wird der Zorn Praios' hinwegfegen!

Prasiowyn Lowanger und Amelthon von Ysilia

Schickt eine Beschreibung eures Helden sowie dessen Aktionen an: Heiko Brendel, Drususstr. 3, 55411 Bingen (DM 1.- RP beilegen).

Ach, wehl Barone, Reichsgenossen! Haltet - Rondra mit uns - die Reihen geschlossen!

Einst war's der Gierschlund Bötsch, der drängte, uns durch Wucherzinsen zwängte. Jetzt seh ich Daimoni an der Wand, ein Reiter reitet durch das Land. Der Brüggemann, ein Moha, arg berüchtigt (wahr!), nun drängt er auch den Freiherrnstand. Sein Bote (ein gar erschrocklich Reitersmann) durchstößt all die Baronien, will stehlen, was man dort erdacht, wenn nicht einig man zusammen steht.

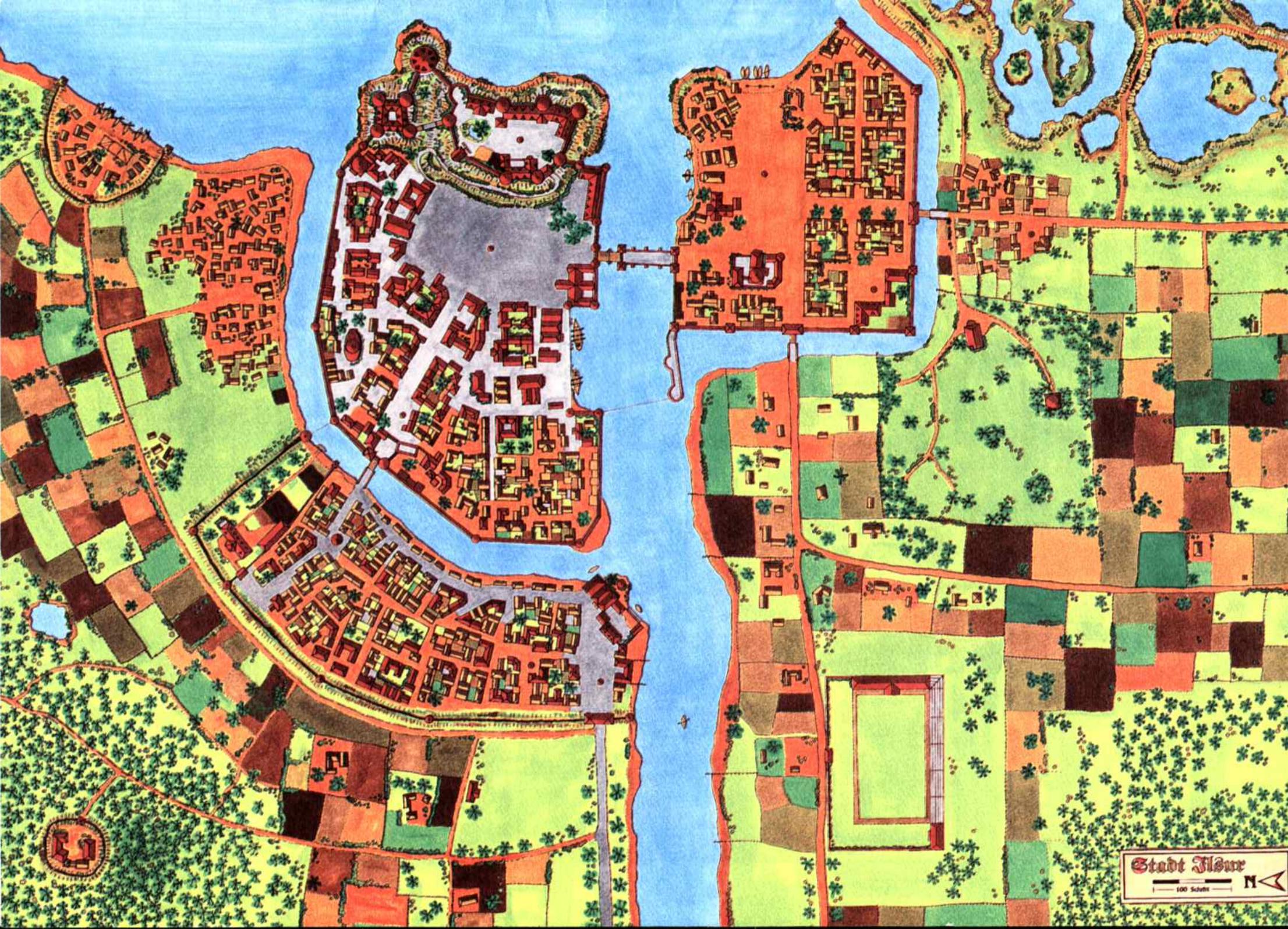
Oh, wehel Dreimal wehel

Liebe Leser, laßt Euch erklären:

Nebenstehend findet Ihr einen hübsch gezeichneten farbigen Plan der Stadt Ilsur, aber kein Wort der Erklärung. Warum dies?

Der Herausgeber (die Fa. Schmidt Spiele) hat uns für diese Ausgabe des Boten noch einmal ein paar Farbseiten spendiert, und da wollten wir die einmalige Gelegenheit nutzen, den Stadtplan, der übrigens exklusiv im Boten erscheint, in Farbe abdruckend. Für eine Beschreibung der Stadt Ilsur war im Boten Nr. 53 leider kein Platz mehr, so daß wir sie in der nächsten Ausgabe nachreichen müssen.

Auch für einen Kommentar zu den Magiebögen hat der Platz nicht gereicht - aber die sprechen hoffentlich für sich selber. Darum hier nur einen herzlichen Dank an Andreas Pfletschinger, der die arkanen Formulare in mühevoller Kleinarbeit zusammengestellt hat.



Stadt Ilse

100 Schritt



Bekanntmachung der Reichskanzlei R.A.

Im Namen Ihrer Exzellenz, Oberkanzleirätin Freifrau Yandelind von Spogelsen-Ysilia, sei kundgetan, daß folgende Einträge und Änderungen zum Adelscalearium mithin gesiegelt und gültig nach des Herrn Praios Gesetz sind:

Zur *Baronin von Gorbingen* (DAR-IV.-18) ward ernannt die ehrenwerte Dame *Galana Fay* (**Beatrix Melchinger, Eberhardstr. 66, 89073 Ulm**), die *Baronie Willbergen* (TOB-II.-9) ward dem Herrn *Pergamon zu Distelhain* (**Michael Maurer, Dreiländerring 22, 88212 Ravensburg**) zum Lehen übergeben.

Herr *Rondralrik W. von der Tann* (den Zwölfen zum Grube, Walter) darf sich fürderhin *Baron von Nordhag* (HEL-I.-02) nennen (**Ulrich Kenter, Bücklestr. 76/20, Konstanz**)

Zu Metenar (KOS-III.-03) ward zum *Edlen von Goldau* erhoben der Herr *Thorgal von Trolleck* (**Frank Postler, Dellerner Str. 5, 96135 Stegaurach**).

Der irdische Vertreter *Seiner Hochgeboren Baron Wilbur Kornplotz von Perlenmeer, Florian Don-Schauen*, ist nunmehr höchstselbst unter der Anschrift **Nordstr. 12, 40699 Erkrath** zu kontaktieren.

Ein jeder Schreiberling und Verweser, Herold und Reichskundler sei hiermit angehalten, selbige Addenda in das Adelscalearium seiner Herrin oder seines Herrn zu inskribieren.

Im Namen Ihrer Exzellenz, Waldonia von Korngrund,
Scribentin Reichskanzlei R.A.

Ode an den ehrenwerten

Corrhenstein

*Ein meuchlings geführter Dolch war des Herdan Pratos'
Verderben;*

es tat ihn der Corrhenstein beerben.

*Ein verhängnisvoller Pfeil ließ den Meister des Bundes
sterben;*

der Corrhenstein sollt' Schwert der Schwerter werden.

*Nun baut er auf dem Rhodenstein ein güldenes Heim,
der Bund des Schwertes leidet große Pein.*

*Es verschwand ohne Spur das Fräulein von Ask,
sie zu finden hatte der Corrhenstein keine Hast.*

*Sammelt derweil Taler und Dukat -
fürwahr, welch rondragefällige Tat!*

*Es zittern vor ihm Edelmann und Knapp',
denn wagt sich einer und legt wider ihn Zeugnis ab,
schneiden ihm Corrhensteins Schwergen flugs die Gurgel
ab!*

*Fragt ihr mich, der Schelm mehrt nicht Rondras Ehr'.
nein, mit dem Namenlosen buhlt er dagegen sehr!*

*Drum Corrhenstein, hab Acht,
hast du es auch weit gebracht,*

*in die Njederhälllen fährt dereinstens herab,
der so frech höhnt der Götter Macht!*

Die Madasänger aus Phexens Nacht

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 18,- (inkl. Mwst u. Zustellgebühr).

Achtung: Das laufende Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben.

Coupon bitte einsenden an:

DAS SCHWARZE AUGE

- Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 85378 Eching

Den Betrag von DM 18,- habe ich auf das Konto 417 403 29 der Bayerischen Vereinsbank (BLZ 700 20 2 70) in München überwiesen.

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei

Ich bestelle zum ersten Mal

Ich verlängere mein Abo. Meine Kundenr. ist: (),
Mein letztes Abo endete mit der Heft-Nr. ()

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.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29, 85386 Eching

Redaktion:

U. Kiesow, M. Melchers

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

A. Pflöschinger, R. Martensen, K. Wagner, K.-H. Witzko.

Illustrationen:

M. Sommer, N. Gaul und Friederike Rust (Stadtplan)

Satz:

Studio Felsenkeller & Normannenhöhe

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Copyright © 1994 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany


Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele