

Unabhängiges Nachrichtenblatt für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches. die Freie Stadt Havena, die Freie Stadt Beilunk und das Land Nostria: Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und angrenzende Gebiete: Kurier des

Kaisers von Gareth: Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens: Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten Einzelpreise: Gareth kostenlos: Havena kostenlos: Nostria kostenlos: Beilunk kostenlos: alle anderen Städte und Ort

schaften des Mittelreiches 1 Dukaten, außerhalb des Mittelreiches 2 Dukaten Ervheini nach Ablauf zweier Monde erneut und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter des Hofes zu Gareth.

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahregebiete. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit. Hal I. von Gareth

Und abends in den *Südstrand*

Wie wir alle wissen, kennen viele Aventurier nur zwei Zerstreungen: Entweder sie tapen durch naßkalte Grotten oder sie lenken ihre heldenhaften Schritte eine ... (Na, wohin?) Natürlich in die Schänke! Aber während sie sich in Verliesen und Grüften über mangelnde Abwechslung nicht zu beklagen brauchen (Liebe, Orks, habt Dank!), ist im zweitliebsten Aufenthaltsort häufig nicht viel los. Meistens sitzen die Helden in einem Eck herum und warten darauf, daß endlich ein sorgenvoll blickender Langbart zur Tür hereinkommt, die beliebte Pergamentrolle unter den dünnen Arm geklemmt ...

Im folgenden wollen wir Ihnen eine interessante havenaische Hafenkneipe vorstellen, in der niemals Langeweile aufkommt. Sie werden bei der Lektüre dieser Beschreibung bald feststellen, daß ein Abend in einem geeigneten Gasthaus durchaus ein Abenteuer eigener Art darstellen kann, was Sie jedoch «t daran hindern soll, einen Besuch im *Südstrand* zur Ouvertüre eines Ihrer Abenteuerumzugestalten.

Die Taverne »Am Südstrand«

Nr. 222, CC39

Das Gebäude

Das Haus, ein schlichter, aber geräumiger Backsteinbau, wurde vor etwa 8 Jahren errichtet und darf als Neubau gelten. Wirt Polter und seine zwei Söhne halten »den Laden gut in Schuß«. Der *Südstrand* macht einen soliden und sehr gepflegten Eindruck (was man von vielen seiner Gäste nicht behaupten kann).

Die Preise im Südstrand entsprechen denen auf dem HAVENA-Tabellenschild. Die Spezialität des Hauses, der

Salzträn, kostet pro Unze einen Silbertaler.

Es ist verboten, im Südstrand eine schwere Waffe zu tragen. Dolche und Messer werden geduldet, Säbel, Schwerter und ähnliche Dinge sind an der Theke abzugeben.



Erdgeschoß

E1 Der Schankraum

Möbilierung, Grundfläche, Lage der Türen und Fenster usw. sind dem beiliegenden Plan zu entnehmen.

Das Gros der Gäste hält sich zumeist in der Nähe der 5 Meter langen Theke (a) auf, während sich an den Tischen im hinteren Teil regelmäßig verschiedene Spielrunden formieren. Das berühmte »Fischklopfen« (siehe unten) findet fast immer auf Bank (b) statt.

Da alle Gäste sich ihre Getränke selbst an der Theke abholen müssen, sind dort immer zwei Mitglieder der Wirtsfamilie, normalerweise die beiden Söhne, zu finden.

Eine Bedienung am Tisch gibt es nur im Hinterzimmer (E 6). Hierfür ist die Wirtstochter Ilke zuständig. Thorn Polter, der Wirt, ist meistens irgendwo im Schankraum unterwegs; auf seine Krücke gestützt, humpelt er von Tisch zu Tisch, schwatzt mit den Gästen, verhängt Strafen für Falschspieler oder nimmt gelegentlich an einem Spielchen im Hinterzimmer teil.

Die Gäste entstammen allen Gesellschaftsschichten der Hafenstadt, wobei aber Matrosen, denen die Heuer im Brustbeutel brennt, normalerweise in der Überzahl sind.

E 2 Vorratsraum

Hier werden vor allem Bierfässer, Schnapskrüge und Weinflaschen gelagert.

E 3 Ilkes Schlafraum

Der große Kleiderschrank ist angefüllt mit wertvoller Garderobe, ein Geheimfach in der Kommode birgt Ilkes Sammlung erlesener Schmuckstücke, die ihr von ihren zahlreichen Verehrern zum Geschenk gemacht wurden.

E 4 Schlafraum der Wirtssöhne

Urek und Tizzo Polter bewohnen einen Raum, der so spartanisch ausgestattet ist, daß man sich an eine Wachstube der Stadtgarde erinnert fühlt. Erwähnenswert ist nur ein kleines Bücherregal, das einige Werke über Waffenkunst und Kampftechniken sowie einen Band über die Falknerei enthält.

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

Redaktionsleitung:
Ulrich Kiesow

Mitarbeiterin dieser Ausgabe:

Hadmar Wieser

Auflage: 3.000

Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen waren rein zufällig und nicht in der Absicht des Herausgebers. Abonnementsbedingungen siehe Coupon an anderer Stelle in dieser Ausgabe.

Copyright (c) 1987 by

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH

Germany.

E 5 Die Küche

Turike, die Wirtin, sorgt hier für das leibliche Wohl der Gäste. In der Zeit von vier Uhr nachmittags bis nachts um zwölf wird sie dabei von Gerla, einer Bauers-tochter aus der Nachbarschaft unter-stützt.

E 6 Das Hinterzimmer

In diesem Raum treffen sich Gäste, die um hohe Einsätze spielen wollen. Hier findet fast an jedem Abend eine Partie »Drunter und Drüber« (s. u.) statt.

E 7 Latrine

Das Obergeschoß

Nur ein Teil des Tavernengebäudes ist zweistöckig angelegt. Die oberen Räu-me werden vom Wirtsehepaar bewohnt.

O1 Wohnraum

Außer einigen schlichten Wohnmöbeln enthält der Raum einen massiven Ei-chenschreibtisch, an dem Thorn akri-bisch über seine Einnahmen Buch führt. Das Hauptbuch, in dem auch die zwei-felhaften Erlöse aus der Bestrafung von Falschspielern und dem Verkauf von Schuldnern an Galeerenkapitäne regi-striert sind, ist in einem, durch ein kompliziertes Schloß gesichertes Geheim-fach versteckt.

O 2 Schlafraum

Bemerkenswert ist eine Geheimtür in der Ostwand, die auf das flache Dach den Schankraums hinausführt und Thorn als Fluchtweg in bedrohter Lage dienen soll.

Thorns Vermögen - immerhin 4570 Du-katen - ist in seinem Kleiderschrank ver-steckt, der über eine doppelte Rück-wand verfügt. Durch einen Schlitz in der Oberseite des Schrankes wirft Thorn die Dukaten in das Versteck. Um die Mün-zen aus dem Geheimfach zu entnehmen, muß der Schrank umgelegt und die Rückwand abgehebelt werden.

Die Wirtsleute des Südstrand

Thorn Polter, der Wirt

MU 15, KL 12, CH 10, GE 15, KK 18, LE 82, RS 1, AT 17, PA 13, TP : W + 7 (Krücke), W + 9 (Säbel), GST2, AU 45, MK 33

Thorn ist 46 Jahre alt. Eine bewegte Ver-gangenheit hat ihre Spuren in seinem schwarzbärtigen Gesicht hinterlassen. Unter anderem verdiente Thorn sein Geld mit der Kopfgeldjagd und als Leib-wächter zwielichtiger Magier und Kauf-leute. Mit 26 Jahren wurde er zu lebens-

Haft auf einer Galeere verurteilt (warum das Urteil gefällt wurde, weiß nicht einmal Thorns Frau). Bei einem Seegefecht verlor Thorn den linken Un-terschenkel, aber er gewann die Freiheit und kehrte in seine Heimatstadt Havena zurück, wo seine Frau inzwischen wieder geheiratet hatte. Wenig später fand man den Ehemann, einen Halbfelf, mit durch-schnittener Kehle am Hafen. Bald waren die Polters wieder ein Paar. Thorn ließ vom Geld des toten Halbfelfs die Taverne erbauen.

Polter ist in Brabak auf die Galeere ge-schickt worden und seitdem kennt er nur ein Ziel: Rache an dieser Stadt. Darum spart er seit Jahren jeden Dukaten, den er erübrigen kann. Irgendwann wird die Summe ausreichen, um ein kleines Söld-nerheer aufzustellen und nach Brabak in See zu stechen.

Einen großen Teil von Polters Einkün-ften stellen die Geldstrafen dar, mit de-nen er Falschspieler in seiner Taverne belegt. Wann immer ein solcher Betrü-ger bei seiner Tat ertappt wird, eilt Thorn herbei und weist den Unglückli-chen darauf hin, daß er gegen die Geset-ze des *Südstrands* verstoßen habe. Sein Leben sei eigentlich verwirkt, aber das Haus wolle Gnade vor Recht ergehen lassen und sei mit einer Geldbuße zufried-en. (Die Höhe der Strafe legt der Spiel-leiter fest - sie soll auf jeden Fall emp-findlich hoch sein.) Wenn ein Falsch-spieler die Strafe nicht zahlen kann, wird er von Thorn in die Vorratskammer ge-sperrt. Einer der Söhne eilt zum Hafen und kehrt bald mit einem Galeerenkapi-tän zurück oder mit einem anderen ver-mögenden Seefahrer, Söldnerführer oder Kaufmann, der bereit ist, den Spie-ler freizukaufen.

Natürlich könnte Thorn sich nicht zum Richter von eigenen Gnaden erheben, wenn er kein furchterregender Kämpfer wäre. Er wartet niemals ab, bis sein Ge-gner den ersten Schlag tut, sondern eröff-net das Gefecht zu einem völlig überra-schenden Zeitpunkt, meistens während er gerade eine freundliche Ermahnung ausspricht. Dann sticht er dem Gegner das Ende seiner Krühe mit voller Wucht in den Unterleib. Die meisten Kämpfe sind nach dieser ersten Attacke bereits beendet; sollte Thorns Widersacher sich jedoch wider Erwarten auf den Beinen halten können, so setzt der Wirt den Kampf mit seinem Säbel fort, den er meisterlich zu handhaben versteht. In der Enge des Schankraums, in dem Thorn sich blind auskennt und wo ihm Bänke und Tische Halt bieten, ist er durch seine Verstümmelung kaum be-hindert. Einige Kämpfer, die ihn für einen »lahmen Krüppel« hielten, leben heute nicht mehr.

Turike, die Wirtin

In Turikes vollem schwarzem Haar zei-gen sich einige graue Strähnen, aber die große, stattliche Frau gilt noch immer als eine Schönheit. Ihr Verhältnis zu Thorn ist von Liebe und Furcht geprägt - sie würde niemals etwas tun, das ihrem Ehe-mann schaden könnte.

Urek und Tizzo

MU 13, KL 12, CH 11, GE 12, KK 14, LE 54, RS 1, AT 13, PA 12, TPW + 5, GST1, AU 65, MK 20

Urek und Tizzo sind Zwillinge und ein-ander tatsächlich zum Verwechseln äh-nlich. Sie unterstützen diese Tatsache noch durch gleiche Kleidung und Haar-tracht. Beide sind schwarzhaarig wie ihre Eltern, jeder ist 22 Jahre alt. Ihr Va-ter hat ihnen die Rolle von Offizieren in seinem Strafexpeditionsheer zuge-dacht und sie seit vielen Jahren im Umgang mit Säbeln und Armbrust unterwiesen. Wenn sich im *Südstrand* eine ernsthaft Auseinandersetzung abzeichnet, holen Urek und Tizzo je eine Armbrust aus einem Fach unter der Theke hervor und begeben sich in günstige Schußpositio-nen.

Ilke

MU 13, KL 12, CH 18, GE 12, KK 10, LE 25, AE 20*, RS 0**
AT 10, PA 8, TP: W + 1, GST1, AU 35, MK 18

* Ilke beherrscht die Elfensprüche BANNBALADIN und BALSAM-SALABUNDE

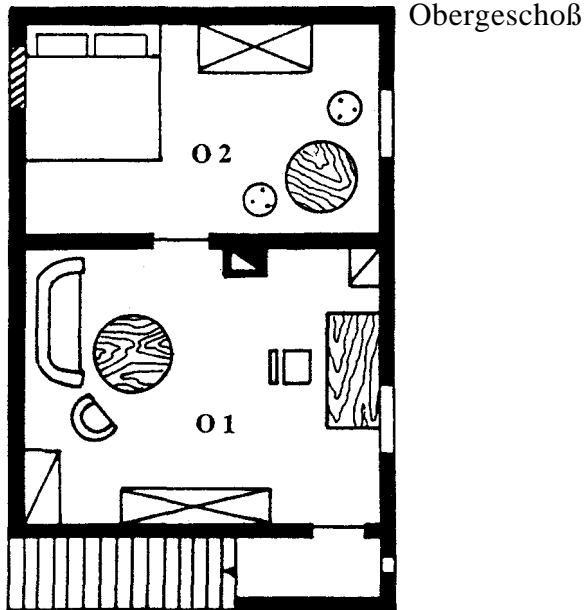
** Die Kleider der Wirtstochter sind zwar sehr hübsch anzuschauen, aber meist so knapp geschnitten, daß sie keinerlei Rüstungsschutz gewähren.

Ilke ist eine Halbschwester der Zwillin-ge, denn sie stammt aus Turikes Ehe mit dem Halbfelf. Die Neunzehnjährige mit den vollen Lippen und den schlanken Ohrmuscheln ist sich sehr wohl bewußt, daß sie ihre Mutter noch an Schönheit übertrifft. Ilke haßt ihren Stiefvater, der sie fast täglich prügelt, voller Inbrunst. Sie läßt keine Gelegenheit ungenutzt, um seinen Zorn zu erregen: Sie flirtet mit allen Gästen und erhört gerade sol-che Verehrer, die ihrem Vater offenkun-dig besonders unsympathisch sind. Ilke dürfte leicht für jeden Plan zu gewinnen sein, der sich gegen Thorn richtet.

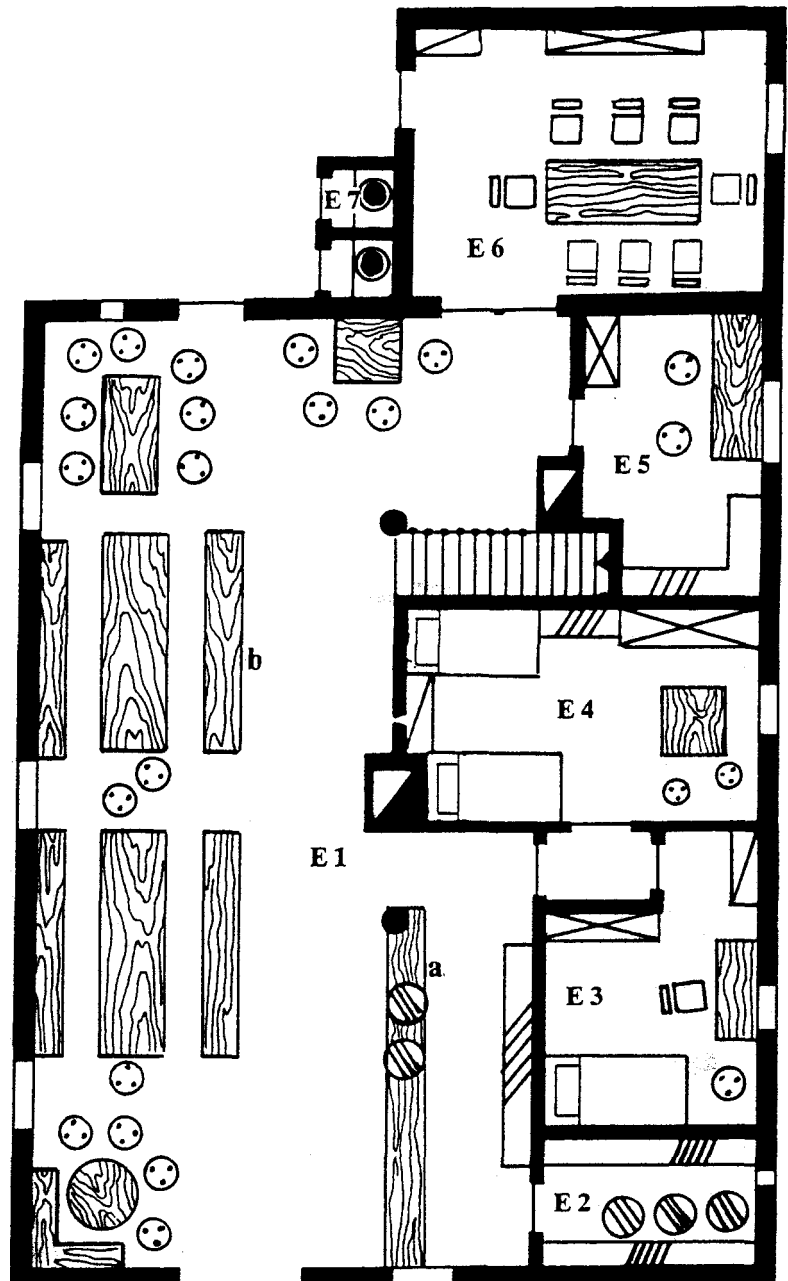


Die Taverne »Am Südstrand«

Nr. 222, CC39



Erdgeschoß



Einige Vergnügungen im Südstrand

Drunter und Drüber

Dieses Würfelspiel findet an jedem Abend im Hinterzimmer statt. Fremde sind jederzeit willkommen, vorausgesetzt, sie können den Einsatz für 10 Spiele - 50 Silbertaler - vorweisen.

Gewürfelt wird mit dem W20. Ein Spieler legt einen Wurf vor, wendet sich an seinen linken Nebenmann und sagt entweder »Drunter« oder »Drüber«. *Drunter* bedeutet, der angesprochene Mitspieler muß den vorgelegten Wurf unterbieten, *Drüber* heißt, er muß ihn übertreffen. Siegt der erste Spieler bei diesem Würfelduell, so fordert er anschließend den nächsten Mitspieler heraus, nicht ohne vorher seinen Gewinn (einen halben Dukaten) eingestrichen zu haben. Verliert er, so ist der Spieler, der ihn eben geschlagen hat, an der Reihe. Ein sehr schlichtes Spiel, sollte man meinen, aber im Südhafen wird *Drunter und Drüber* nicht als reines Glücksspiel, sondern fast als »Geschicklichkeitsspiel« betrieben:

Ohne geschicktes Falschspiel ist hier nämlich nicht viel zu gewinnen. Daher setzen die Spieler ihre Fingerfertigkeit von Zeit zu Zeit auf nicht ganz legale Weise ein: Sie legen den Würfel so zurecht, daß eine Zahl, die ihnen erfolgversprechender erscheint, nach oben kommt. Wie stark die gewürfelte Zahl verändert werden kann, hängt von der Geschicklichkeit des Spielers ab: Für je 3 Geschicklichkeitspunkte darf er die gewürfelte Zahl um einen Punkt (nach oben oder unten) verändern. Ein Held mit GE 13 kann aus einer 10, die er gewürfelt hat, also entweder eine 6 oder eine 14 machen. (GE 13 geteilt durch 3 ergibt 4,1; Zahlen hinter dem Komma werden abgerundet). Der Held kann also das Würfelresultat um 4 Punkte nach oben oder unten verschieben.

Wann immer ein Spieler auf die oben beschriebene unsolide Art Hand an einen Würfel legt, kann *ein* anderes Mitglied der Spielerrunde einen Protestwurf ausführen. Dies geschieht mit dem W 6. Ergibt der Protestwurf eine 1, so wurde der Schwindel entdeckt, der ertappte Falschspieler muß sofort eine Strafe von etlichen Dukaten zahlen. Auch der Protestwurf kann modifiziert werden: Ein Spieler, dessen Klugheit höher als 12 ist, darf einen Punkt von der beim Protestwurf gewürfelten Zahl abziehen oder, mit anderen Worten: für ihn ist ein Protestwurf erfolgreich, wenn er eine 1 oder 2 würfelt. Als Spielleiter sollten Sie die Falschspielregeln erst nach Spielbeginn

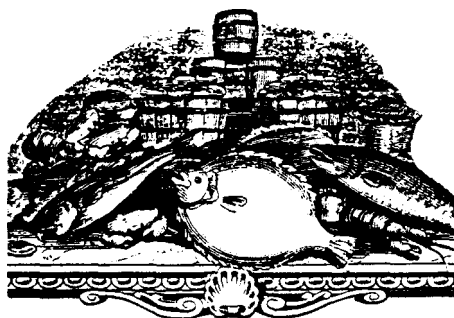
erklären: Verändern Sie den Wurf einer Meisterperson auf die oben beschriebene Weise. Wenn dann die stürmischen Proteste der Spieler erklingen, erläutern Sie, wie das Falschspiel funktioniert und wie man es aufdecken kann.

Einige Meisterpersonen am Spieltisch:
Hassel, »der Hai«
MU 10, KL 13, CH 9, GE 16, KK 13, LE 55, RS 1, AT 14, PA 14, TP : W + 2
GST 1, AU 68, MK 25

Tork, »der Bulle«
MU 14, KL 8, CH 8, GE 10, KK 18, LE 69, RS 1, AT 15, PA 12, TP : W + 7
GST 1, AU 77, MK 27
(Hassel und Tork sind ein Gespann, sie protestieren nie gegen ein evtl. Falschspiel des Partners und kämpfen bei Streitereien Seite an Seite)

Süster Ehrwalt, »der Apotheker«
MU 9, KL 15, CH 13, GE 14, KK : 8, LE : 49, RS 1, AT 10, PA 8, TP : W
GST 1, AU 61, AE 53, MK 40

Elwene Aranol, »die Ratsfrau«
MU 14, KL 11, CH 17, GE 17, KK 13, LE 29, RS 1, AT 9, PA 9, TP : W + 2
GST 1, AU 42, MK 22



Das Fischklopfen

Dieses Duell, bei dem sich vor allem die Zuschauer vortrefflich (und äußerst lautstark amüsieren), dient vor allem zur friedlichen Beilegung von Streitigkeiten; es werden aber auch gelegentlich »Fischklopfturniere« ausgetragen. Wenn im *Südhafen* ein Gast einen anderen zum Fischklopfen herausfordert, so hat der Geforderte nur zwei Möglichkeiten: er kann sich auf den Zweikampf einlassen, oder er muß die Taverne sofort verlassen und darf sie nie wieder betreten. Dies gilt auch dann, wenn einem angesehenen Havener Bürger von einem mittellosen Herumtreiber das Fischklopfen angetragen wird. Thorn Porter, der Wirt, ist ein so begeisterter Anhänger dieser Zweikampfform, daß er es keinem Gast verzeiht, wenn dieser ihn um sein Vergnügen bringt.

Das Duell:

Die beiden Fischklopfen entkleiden sich bis auf einen Lendenschurz und lassen

sich die linke Hand auf den Rücken binden (bei Linkshändern die rechte). Mit der Rechten ergreifen sie den Schwanz einer frisch getöteten Meeresskelle. Das ist ein flacher, ca. 60 cm langer und bis zu 200 Unzen schwerer Salzwasserfisch. Anschließend steigen die Duellanten auf eine der schmalen, 3 m langen, lehlenlosen Kneipenbänke, die zuvor in die Mitte des Schankraums gerückt wurde. Nun gilt es, den Gegner mit der Meeresskelle so am Kopf zu treffen, daß dieser mit mindestens einem Fuß die Bank verlassen muß. Der Kampf ist entschieden, wenn einer der Kämpfer fünfmal den Boden berührte. Ein Kämpfer, dem der Fisch aus der Hand gleitet, hat sofort verloren, muß sich aber von seinem Gegner noch fünf feuchtkalte Ohrfeigen versetzen lassen.

Der Kämpfer mit dem höheren MU-Wert würfelt einen AT-Wurf. Nach jeder AT - auch einer gelungenen - würfelt er mit dem W 6: 1 bedeutet der Fisch rutscht ihm aus der Hand, 2: er verliert das Gleichgewicht und muß die Bank verlassen. Wenn die AT mißlingt oder der Angreifer den Fisch oder das Gleichgewicht verliert, ist der Gegner mit seinem AT-Wurf an der Reihe.

Gelingt der AT-Wurf, so kann der Gegner durch eine gelungene GE-Probe ausweichen. Mißlingt die GE-Probe, so wird er getroffen und muß die Bank verlassen. Ein Held, der zum ersten Mal Fischklopfen spielt, muß zum ersten GE-Probewurf 5 addieren, zur nächsten 4 usw. Nach 5 Würfen ist er mit dem Spiel so gut vertraut, daß keine Zuschläge mehr anfallen. Die meisten Stammgäste im Südstrand sind alte »Fischklopf-Hasen« - bei ihnen entfallen die Zuschläge.

Fischklopf-Turniere werden nach dem KO-System ausgetragen. Der Wirt setzt für den Sieger einen Preis aus, normalerweise 10 Dukaten.

Perlenfischen

Für dieses unterhaltsame Spiel wird eine Salzarele, ein lachsähnlicher Fisch, ausgenommen, grob ausgekratzt und anschließend wasserdicht vernäht. Nachdem der Kopf abgeschnitten wurde, wirft Thorn eine Perle (Wert: 15 Dukaten) in den ausgehöhlten Fisch und füllt ihn mit ca. einem Liter Salzatan, einem dickflüssigen, dunkelbraunen, hochprozentigen Schnaps, der aus Zuckerrübenhäcksel gebraut wird. Jeder Teilnehmer am Perlenfischen zahlt ein Startgeld von einem Silbertaler. Anschließend wird der Fisch im Kreis herumgereicht. Wer als letzter aus ihm trinkt, kann ihn ausschütteln und so die Perle gewinnen. Der Fisch enthält 20 Schlucke Salzatan. Um einen Schluck zu entnehmen, ist

eine gelungene Kraftprobe erforderlich, will man sofort danach einen zweiten Schluck trinken, muß eine Probe + 1 gelingen, der nächste Schluck erfordert eine KK-Probe + 2 usw. Eine mißlungene KK-Probe bedeutet, der Trinker hat Schnaps verschüttet, er zahlt eine Lokalrunde, die ca. 5 Dukaten kosten dürfte, und muß den Fisch weiterreichen.

Wichtig: Nur wenn ein Spieler mehrere Schlucke *hintereinander* tun will, muß er ansteigende KK-Proben ablegen, nicht aber wenn zwischen zwei Schlucken einer oder mehrere andere Zecher getrunken haben.

Besonders spannend wird das Perlenfi-

schen, wenn der Tran allmählich zur Neige geht und man nicht genau weiß, ob der nächstfolgende Zecher womöglich mit einer Serie von zwei, drei oder vier KK-Proben den Fisch leeren wird ...

Ach, ich vergaß beinahe das Wichtigste: Wer als *Vorletzter* aus dem Fisch trinkt, bezahlt die Perle: 15 Dukaten!

Die Wirkung des Salztranks ist zunächst sehr angenehm: Der Zecher fühlt sich ungeheuer beschwingt und setzt für die nächsten fünf Stunden die Werte für Körperkraft und Mut um einen Punkt herauf. Am nächsten Morgen jedoch machen ihm Kopf-, Gliederschmerzen

und Übelkeit so sehr zu schaffen, daß er den Rest des Tages in einem abgedunkelten Zimmer liegend verbringen muß. (Alle Werte bis auf die Klugheit sind für zwölf Stunden auf die Hälfte zu reduzieren.)

Einige weitere typische Kneipenvergügen (z. B. Armdrücken) finden Sie übrigens im Abenteuer »*Der Strom des Verderbens*«.

Falls Sie aventurische Kneipenspiele kennen, die uns noch nicht zu Ohren gekommen sind, senden Sie sie bitte an die Redaktion des »Boten«, vielen Dank!

Ulrich Kiesow

Der Aventurische Kalender

Merkwürdigerweise herrscht bei - ansonsten gut informierten - irdischen Aventurienkennern häufig Unklarheit über einen Bereich, der für jeden Bürger des Alten und des Neuen Reiches zum schlichten Alltagswissen zählt: Die Rede ist vom aventurischen Jahreslauf. Es wird höchste Zeit, daß wir einigen weit verbreiteten Fehllehren ein Ende machen: Der erste Monat des aventurischen Jahres, der *Praios*, entspricht *keineswegs* dem irdischen Januar. Ebenso unrichtig ist die Behauptung, das aventurische Jahr habe nur 360 Tage. Wer so etwas verkündet, hat offenbar noch nichts von den fünf »namenlosen« Tagen gehört.

Zum Glück hat sich *Hadmar Wieser*, der unbekannt osterreichische Gelehrte, bereitgefunden, die bedauerlichen Wissenslücken über den Wechsel der aventurischen Monde ein für allemal zu schließen. Dafür gebührt ihm unser Dank. Im folgenden stellt Meister Wieser außerdem die wichtigsten aventurischen Feste vor. Hierzu finden Sie Angaben über Name, Wichtigkeit und geographische Ausbreitung des Festes, über die Art der Veranstaltungen und den historisch-religiösen Hintergrund, der zumeist in einem typischen Ritualspruch zum Ausdruck kommt.

Kindervers in Warunk:
Zwölfe ist der Götterzahl,
zöwlf malkreist das Madamal*,
bis Rahj wieder Praios grüßt
und das Jahr zuende ist

* avent. Mond

PRAIOS, Monat der Sommer- sonnenwende (Juli)



1. Praios: Sommersonnenwende

Höchster Feiertag in den zivilisierten Gegenden Aventuriens; Prozessionen mit goldenen Greifenstandbildern, Huldigung an alle Fürsten, Vollbringung eines großen Wunders durch den Boten des Lichts in Gareth; Betonung der Ewigen Ordnung im Neuen Jahr:

»Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!«

2.-3. Parios: Praiosfest:

Fortsetzung der Feierlichkeiten in den meisten großen Städten des Neuen Reiches, nicht aber im Alten Reich.

RONDRA, Monat der Sommer- gewitter (August)



7.-9. Rondra: Tag von Gareth:

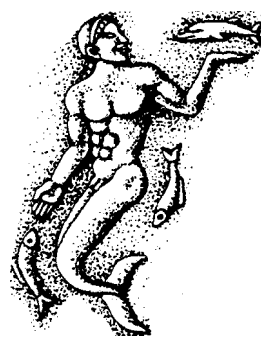
Nationalfeiertag in Gareth und dem Kernland des Neuen Reiches; Umzüge und Schaukämpfe unter dem Patronat des Kaisers; Erinnerung an die glorreiche Zerstörung Bosparans und Gründung des Neureiches (993 v. H.); demnächst 1000-Jahresfeier.

Anmerkung: Im Alten Reich gilt der 8. Rondra als Trauertag. Heitere Veranstaltungen aller Art sind streng verboten.

15.-16. Rondra: Schwertfest:

Eher unbedeutendes Fest der Rondra, wird aber in ganz Aventurien begangen; Kriegerspiele, Wettkämpfe, blutige Opferung eines Monsters; ziemlich profane Unterhaltung.

EFFERD, Monat des Regens (September)



1. Efferd: Tag des Wassers:

Hoher Feiertag in allen Hafenstädten und in einigen Ansiedlungen in der Khom-Wüste (dort, wo es keinen Rastullah-Kult gibt); Prozessionen der Priester und einiger ausgewählter Gläubiger über's Wasser, zuweilen Erschei-

nen der Heiligen Weißen Delphine; Regenwunder in Trockengebieten; Begrüßung des Regens nach dem heißen Sommer.

16. Efferd: *Nebelfest:*

Geheimer Festtag der Händler und Diebe in großen Teilen Aventuriens; Dank für die Gewinne eines Jahres, Bitte um Nebel >in den Straßen und in den Köpfen der Kunden<.

30. Efferd: *Fischerfest:*

Wichtiger Festtag der Fischer und Seefahrer, v. a. in Havena; jeder Gläubige opfert zumindest einen Fisch, Gebete für die Ertrunkenen; ritueller Abschluß der schiffbaren Jahreszeit.

30. Efferd: *Prüfungsfest:*

Dritter der vier Festtage der Hesinde, wenig bedeutend; rituelle Sortierung und Bewertung der Tempelschätze und der Gläubigen; Prüfung von Geist und Körper: »Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden.«

TRAVIA, Monat des Herdfeuers (Oktober)



1. Travia: *Tag der Heimkehr:*

Feiertag im Norden, v. a. bei den Nordbarden, den Thorwal-Piraten und in vielen Teilen des Bornlandes; tagsüber Besuche bei Freunden, abends >Muttertag< am Herdfeuer; Beherbergung von Obdachlosen und Alleinstehenden in der Familie und im Tempel; Ehrung von Feuer, Mutter und Heim zu Beginn der naßkalten Jahreszeit: »Wer jetzt allein ist, wird es lange bleiben!«

1.—3. Travia: *Fest der eingebrachten Früchte*

Hoher Feiertag in allen ländlichen Gebieten; Prozession um den Getreidespeicher mit ritueller Weihung, Fütterung der Gänse und Enten und Deutung ihres Verhaltens, um Erkenntnisse über die Zukunft zu gewinnen.

BORON, Monat der Dunkelheit (November)



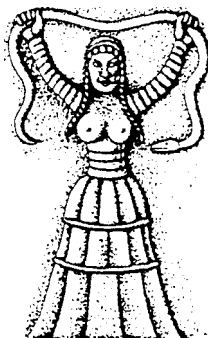
1. Boron: *Totenfest:*

Gedenktag in ganz Aventurien; Gebete für die Verstorbenen (Das Schweigegebot der Borongeweihten ist für diesen Festtag aufgehoben.) Absingen der Lieblingslieder der Verschiedenen durch die Freunde und Angehörigen.

30. Boron: *Tag es Großen Schlafes:*

Höchster Feiertag in AI'Anfa und bei vielen geheimen Sekten; gemeinsame Einnahme von Schlaf- und Rauschkraut, ritueller Sturz in den Tod (der »Flug der Zehn« - nur in AI'Anfa), traditioneller Tag für Selbsttötungen; Schlaf und Tod als Weg in die Freiheit.

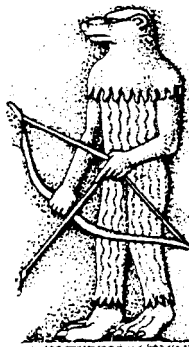
HESINDE, Monat der Finsternis (Dezember)



30. Hesinde: *Erleuchtungsfest:*

Vierter und wichtigster der vier Festtage der Hesinde; Fackelzüge, Beleuchtung von Häusern und Tempeln, Verbrennen von Strohuppen - »Das Stroh der Dummheit muß brennen« -, Prozession mit den Tempelschätzen; Erleuchtung von Geist, Körper und Haus; Abschluß des Jahres mit der Erkenntnis: »Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei.«

FIRUN, Monat der Kälte (Januar)



1. Firun: *Tag der Jagd:*

Festtag im Norden Aventuriens und im Mittelreich, v. a. in ländlichen Gegenden; Fang und Ankettung des Wintermonsters, Maskenzug der Wintergeister, Darstellung und Bändigung der Gefahren des Winters.

30. Firun: *Tag der Ifirn:*

Überall in Aventurien, wo Schnee liegt; Opfer und Gebete zu Ifirn, der Firun-Tochter, Opferung des Wintermonsters, Verbrennung des Kadavers und der Wintermasken.

TSA, Monat der Wiedergeburt (Februar)



19. Tsa: *Unabhängigkeitsfest:*

Nationalfeiertag im Lieblichen Feld; Festspiele unter der Leitung von Rondra-Geweihten; Gedenktag zur Trennung vom Neuen Reich (752 n. BF.)

Erster Tag des 7 Tage dauernden Turniers von Belhanka. Traditionelles »Sprengen der eisernen Kette« durch Mannschaften aus Grangor und Vinsalt

30. Tsa - 1. Phex: *Tag der Erneuerung*

Festtag in ganz Aventurien, v. a. aber im Norden; Prozession vor die Stadt, Weihung der ersten Blumen und Tierjungen, wundersame Erneuerung und Wiedererweckung alles am Vortag Zerstörten und Gestorbenen durch die Geweihten; Sieg des Lebens über den Tod: »Was gestern starb, lebt heute wieder.«

PHEX, Monat des Handelns (März)



16. Phex: *Tag des Phex:*

Geheimer Festtag der Händler und Diebe in ganz Aventurien; geheime Opferung der Gewinne eines Monats (symbolisch!), um die eines ganzen Jahres zu erhalten (real!); Handel mit dem Gott der Händler: »Wer jetzt handelt, handelt richtig.«

18. Phex: *Basiliskentag:*

(Nur in Punin) Häßliches Gemetzel an Schleichen und harmlosen Schlangen durch örtliche Jugendliche.

30. Phex: *Versenkungsfest:*

Erster der vier Feiertage der Hesinde; nur bei wahren Gläubigen; Meditation der Gläubigen, Geweihten und Magier; zum Frühlingsbeginn Abkehr von der Welt, Hinkehr zum Selbst: »Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden.«

PERAINE, Monat der Aussaat (April)



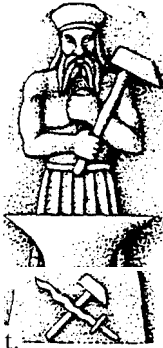
1. Peraine: Saatfest

Hoher Feiertag in allen ländlichen Gebieten; Prozession über die Felder, rituelle Weihung und Aussaat, Deutung des Vogelflugs (v. a. Störche); Gebete für das Aufgehen aller guten Keime.

27. Peraine: Maraskan-Fest:

Feiertag im Neuen Reich; Militärparade; Gedenken an die Eroberung Maraskans 6 v. H.

INGERIMM, Monat des Feuers (Mai)



1. Ingerimm: Tag des Feuers:

Höchster Feiertag der Zwerge, eher unbedeutend bei den Menschen; Errichtung eines Hochofens oder eines Scheiterhaufens, rituelle Weihung von Waffen, Geräten und selbst Lebewesen im Feuer, kleine Umzüge mit Lampen, Fackeln und den zuvor durch das Feuer geweihten Lebewesen und Gegenständen. Betonung des Feuers als schöpferische Kraft.

8. Ingerimm: Tag des Aufbruchs:

Abschluß der Zwergenfeiern. Abbruch des Hochofens, ritueller Auszug der Bergmänner, Krieger und Wanderer; Feier der Vertreibung von Schnee und Schmelzwasser, die die Zwerge am Verlassen ihrer Berge gehindert haben: »Erst wenn das Wasser geht, geht auch das Feuer!«

21. Ingerimm: Tag der Waffenschmiede:

Die Fertigstellung der besonderen »Meisterstücke« in vielen Werkstätten. Außerordentlich leichte und bruchfeste Waffen tragen häufig das Datum »21. Ing.« am oberen Ende der Klinge. Leider kommen auch rückdatierte Fälschungen vor. In Gareth: Öffentliche Zurschaustellung des berühmten Kaiserschwertes; anschließend Spaltung eines Felsbrockens durch Kaiser Hal.

RAHJA, Monat der Liebe (Juni)



1.—7. Rahja: Fest der Freuden:

Fast in ganz Aventurien, besonders in den weniger zivilisierten Gebieten; karnevalartige Umzüge bunt Kostümierter, freie Liebe, junger Wein; Hingabe an die natürlichen Triebe (Paarungszeit bei den Blumen, Vögeln, Schmetterlingen ...)

8.—30. Rahja:

Bei den begüterten Schichten in den großen Städten fast durchgehend Karneval. Vorführung der neuen Hof-Garderobe durch den Kaiser, seine Angehörigen und sein Gefolge; Verteilung abgetragener Kleidungsstücke an die Armen der Hauptstadt.

30. Rahja: Reinigungsfest:

Zweiter der vier Festtage der Hesinde; Hausputz und rituelle Reinigung der Kunstschatze im Tempel; Vorbereitung auf das Neue Jahr; Reinigung von Geist, Körper und Haus: »Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden.«

Die TAGE-OHNE-NAMEN (361.-365. Tag)

Daß fünf Tage übrig bleiben, wenn man das Jahr gerecht auf zwölf Götter aufteilt, kann nur die Schuld des Gottes ohne Namen sein und daher gehören diese Tage ihm. Keines der üblichen Gesetze gilt, das Chaos hat freie Hand; was das bedeutet, hängt allerdings von der jeweiligen Kultur ab:

Die Nivesen fürchten sich zu Tode und setzen alle zu dieser Zeit geborenen Kinder aus; die Thorwal-Piraten sind durch nichts dazu zu bewegen, in See zu stechen; die Bauern in ganz Aventurien verlassen ihre Häuser fünf Tage und Nächte lang nicht; im Bornland und im Lieblichen Feld dürfen keine Geschäfte abgewickelt, keine Urteile gefällt und keine Waffen, getragen werden; und in den großen Städten des Neuen Reiches geben sich die Menschen weiter ihrem Treiben hin - zwischen Rahja und Praios werden die wildesten Feste des ganzen Jahres gefeiert ...

Voodoo-Magie scheint während der fünf namenlosen Tage besonders gut zu gelingen, und seit alters her werden in diesem Zeitraum besonders heimtückische Verschwörungen und Intrigen geplant.

Anmerkungen:

- Zu den Gedenktagen großer Schlachten: Den Daten ist zu entnehmen, daß Schlachten hauptsächlich im Spätfrühling stattfinden, wenn die Bauern auf den Feldern nicht so dringend benötigt werden - im Spätsommer ist fast jeder Krieg zu Ende. Daher liegt der Maraskan-Tag (Gedenken an einen kurzen, erfolgreichen Krieg) im PERAINE (April), der Tag von Gareth im RONDRRA (August) - nach zähem Ringen.

- Zum Kalender der Rastullah-Gläubigen: Der Monat heißt bei den Rastullah-Verehrern »Gottesname« und hat ebenso viele Tage wie Rastullahs Name Buchstaben besitzt: nämlich 9. Eine Wocheneinteilung ist in der Gegend um die Khom-Wüste unbekannt. Beachten Sie also bitte, daß der Khom-Nomade möglicherweise etwas ganz anderes meint, als Sie normalerweise annehmen, wenn er sagt: »Wir treffen uns in Gottesnamen.« Auch die Rastullah-Anhänger haben natürlich festgestellt, daß bei ihrer Jahreseinteilung 5 Tage übrigbleiben. Sie hängen die überzähligen Tage an den 40. Gottesnamen an, den sie Rastullahallah oder auch »Großen Gottesnamen« nennen. Die 5 zusätzlichen Tage im Rastullahallah fallen zwar mit den namenlosen Tagen im übrigen Aventurien zusammen, besitzen aber in der Khom-Wüste nichts von der oben beschriebenen Bedrohlichkeit.

Die Wochentage in Aventurien

Die Namen der aventurischen Wochentage sind Ihnen vermutlich bereits aus dem Band »Seuche an Bord« bekannt, dennoch wollen wir sie hier kurz noch einmal nennen:

1. Windstag, 2. Erdstag, 3. Markttag, 4. Praiosstag (der Ruhetag), 5. Rohalstag, 6. Feuertag, 7. Wassertag

(Wir geben hier die aktuelle Schreibweise der Wochentage wieder; in alten Aufzeichnungen findet sich häufig noch die ursprüngliche Orthographie, z. B. Windtag, Erdtag, Markttag)

Anzumerken bleibt noch, daß - wie es in Aventurien üblich zu sein scheint, auch die Namen der Wochentage nicht überall Geltung haben: So feiern die Amazonen selbstverständlich statt des Praiosstags den Rondratag und im Norden, zumal im Bornland, wird der 5. Tag Schneetag genannt, da dieses Element in den kalten Landstrichen von großer Bedeutung ist.