AVENTURIEN

AVENTURISCHE REGIONEN VIII: DAS ZENTRALE MITTELREICH

HERZ DES REICHES

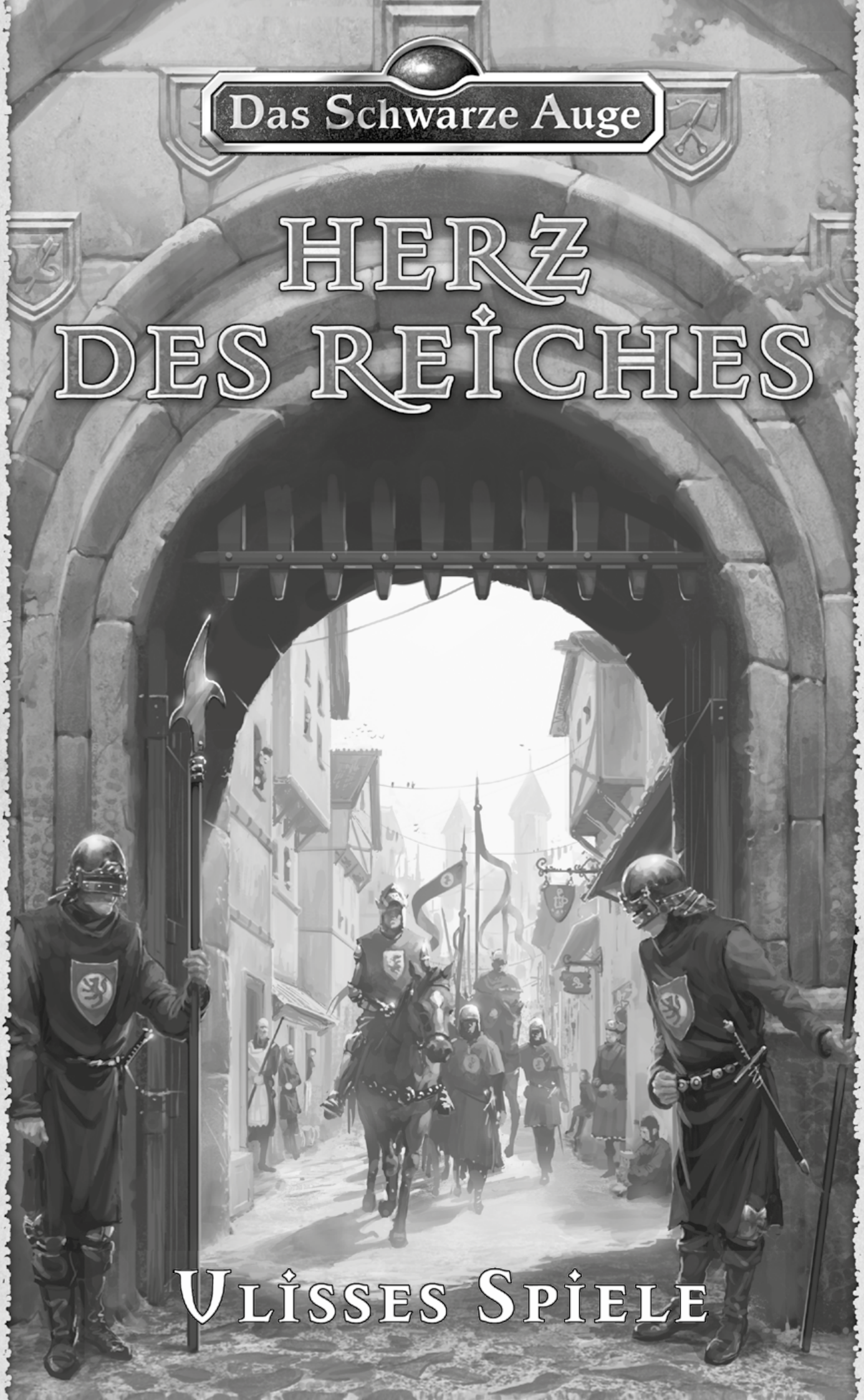
GARETIEN, ALMADA UND DIE KAISERSTADT GARETH

Das Schwarze Auge

12014 PDF

Das Schwarze Auge

HERZ DES REICHES



Ulisses Spiele

AVENTURIEN

Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Artdirektion
Melanie Maier

Lektorat
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

Coverbild
Slawomir Maniak

Innenillustrationen
Andreas Adamek, Björn Berghausen,
Boros/Szikszai (Agentur Kohlstedt),
Maximilian Degen, Eva Dünzinger, Fangorn,
Gerd Fleps, Jens Haupt, Horus, Alexander Jung,
Ina Kramer, Slawomir Maniak, Don-Oliver Matthies,
Susi Michels, Niklas Reinke, Karsten Schreurs,
Mia Steingräber, Thomas Thiemeyer, Christian Turk,
Sabine Weiss, Urgurcan Yüce

Karten, Grundrisse und Stadtpläne
Malte Bornkamm, Niels Gaul,
Rita Geers, Ralf Hlawatsch, Ina Kramer,
Martin Lorber, Niklas Reinke, Horst Thiele

**Umschlaggestaltung,
graphische Konzeption und Satz**
Ralf Berszuck

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Zweite, unveränderte Auflage.

Das Schwarze Auge

Herz des Reiches

Garetien, Almada und die Kaiserstadt Gareth

Redaktion
Anton Weste

Mit Texten von
Björn Berghausen, Armin Bundt, Lars Feddern, Chris Gosse, Frank Hagenhoff, Daniel Jödemann, Stefan Küppers, Kathrin Lieb, Elias Moussa und Anton Weste
sowie Frank Wilco Bartels, Jens Blome, Peter Diehn, Magnus Epping, Tobias Hamelmann, René Littek, Niklas Reinke, Stephanie von Ribbeck, Martin Schmidt und Denny Vrandecic

Teilweise basierend auf den Publikationen

Stolze Schlösser, Dunkle Gassen
von Britta Herz (Red.) und Ralf Hlawatsch (Red.) sowie Frank Wilco Bartels, Oliver Baeck, Björn Berghausen, Florian Don-Schauen, Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Michael Hasenöhrl, Bernhard Hennen, Christian Jeub, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Michael Malinowski, Michael Meyhöfer, Susi Michels, Frank Parting, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Robert Schindelbeck, Stefan Schulze, Olaf Schroth, Michelle Schwefel, Fiete Stegers, Gun-Britt Tödter, Anton Weste und Hadmar Freiherr von Wieser

Das Königreich Almada
von Lena Falkenhagen (Red.) und Niklas Reinke (Red.) sowie Malte Bornkamm, Dirk Brandherm, Magnus Epping, Stefan Küppers, Michael Meyhöfer, Stefan Tschierske und Karl-Heinz Witzko

Mit Dank für Kritik, Anregungen, Korrekturen und Ergänzungen an
Oliver Baeck, Ingo Basten, Malte Bornkamm, Tim Chudzinski, Florian Don-Schauen, Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Matthias Freund, Marcus Friedrich, Paddy Fritz, Christian Hellinger, Peter Horstmann, Ina Irrgang, Christian Jeub, Andreas Kappelmeyer, Ulrich Kneiphof, Ulrich Lang, Uli Lindner, Martin Lorber, Julian Marioulas, Olaf Michel, Katharina Pietsch, Ralf Dieter Renz, Daniel Simon Richter, Jan Rodewald, Thomas Römer, Michelle Schwefel, Marius Seebach, Philipp Seeger, Tahir Shaikh, Frederik Steenblock, Jürgen Suberg, Sebastian Thurau, Mark Wachholz und Tyll Zybura
sowie an die Teilnehmer des Adelsbriefspiels von Garetien und Almada und alle Mitglieder der DSA-Redaktion

Eine DSA-Spielhilfe

Ulisses Spiele

Inhalt

Einleitung 5
Im Herzen des Reiches – Ein Überblick 6
Geographie 6
Wetter und Jahreszeiten 7
Kulturen der Region 7
Flora und Fauna 8
Reisen im Herz des Reiches 9
Die Region im Spiel 10
Die mittelreichische Stadt 10
Das Mittelreich 13
Aus den Tagen, die da waren – Die Geschichte 13
Im Spiegel der Sage 20
Unter dem Greifenbanner 21
Gesellschaft und Herrschaft im Mittelreich 23
Adelshäuser des Mittelreichs 32
Adelspracht und höfisches Leben 37
Privatkriege und Ehrenhändel 40
Der Heerhaufen im Mittelreich 42
Der reisende Kaiserhof 48
Kaiserliche Residenzen 51
Von Spitzeln und Geheimniskrämern 52
Das Mittelreich im Spiel 53
Der umstrittene Kaiserthron 55
Königreich Garetien 56
Die Historie Gareths und Garetiens 56
Von Land und Leuten – Leben in Garetien 58
Stolze Städte, goldene Felder – die Landschaft Garetiens 65
Das Machtgefüge des Adels 75
Gareth 76
Trubel der Großstadt 77
Neu-Gareth 80
Alt-Gareth 87
Rosskuppel 98
Meilersgrund 100
Südquartier 102
Stätten des Todes 105
Gareth – Gebäude nach Typus 106
Gareth im Spiel 107
Stadtverwaltung und Patrizier 108
Zünfte und Gilden 113
In Gareths Schatten 117
Königreich Almada 119
Die Historie Almadas 120
Land und Leute – Vom Leben in Almada 123
Religionen und Glaubenskonflikte in Almada 132
Weinberge und Streittürme – Die Landschaft en Almadas 138
Punin 150
Punin – Gebäude nach Typus 157
Die Magierakademie Punin 158
Der Staat Kaiser Selindian Hals – das Kaiserreich Almada 160
Die Zahori 163
Weitere Völker zwischen Yaquir und Dergel 166
Persönlichkeiten der Region 168
Personen am Hof Kaiserin Rohajas 168
Personen Garetiens 173
Personen Gareths 175
Personen Almadas 181
Mysteria et Arcana 188
Mysterien des Mittelreichs 188
Mysterien Garetiens 193
Mysterien Gareths 196
Mysterien Almadas 202
Fluch und Schatten – Der Mondenkaiser 207
Anhang I: Zeittafel 210
Ereignisse der Historie 210
Die Kaiser des Neuen Reiches 2130
Anhang II: Anregungen aus Film, Buch und Musik 213
DSA-Publikationen zum Spiel in der Region 214
Anhang III: Stammbaum des Hauses Gareth 216
Anhang IV: Plan von Cumrat 217
Index 218

Weitere Pläne und Karten finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches!

Einleitung

Kaiser und Burgen, Ritter und Caballeros, Weinberge und Weizenfelder, Priester und Tempel, Städte und Patrizier: **Das Herz des Reiches** ist nicht nur Zentrum des weiten Mittelreichs, das einst von Kaiser Raul geschaffen wurde, sondern auch die Mitte Aventuriens, die viele Menschen ihre Heimat nennen. Die hier gelegenen Königreiche Garetien und Almada sind Horte von Kultur, Erben einer weit zurückreichenden Geschichte und Schauplätze für Machtkämpfe unter Adligen, stolzen Bürgern und geweihten Dienern der Götter. Gareth, die größte Stadt des Kontinents, bietet zwischen goldenen Palästen und dunklen Elendsgassen viele Gesichter – und an jeder Ecke ein neues Abenteuer. Etliche Helden haben für dieses Land gestritten und großen Ruhm erworben, und es gibt noch manche Heldentat, die auf ihre Erfüllung wartet.

Diese Spielhilfe bringt Ihnen die lebendige Region näher und bietet ausführliches Hintergrundmaterial zum Leben in Almada und Garetien, zum fahrenden Volk der Zahori sowie eine umfangreiche Stadtbeschreibung der Metropole Gareth. Weitere Provinzen des Mittelreichs können Sie mit den Titeln **Am Großen Fluss** (Albernia, Windhag, Nordmarken, Kosch) und **Schild des Reiches** (Weiden, Greifenfurt, Tobrien, östliche Grenzmarken) erkunden, während der vorliegende Band auch Artikel zu Historie, Gesellschaft, Adel und Machtverhältnissen enthält, die einen Überblick über das gesamte Mittelreich erlauben.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Spielrunde eine angenehme Lektüre und viel Vergnügen beim Spiel im pochenden **Herzen des Reiches**.

Hannover, im August 2006
Anton Weste

Das Jahr des Feuers

Die in diesem Band beschriebene Region Aventuriens war vor kurzem Schauplatz umwälzender Ereignisse und diente als Bühne für eine große Abenteuerkampagne um das Schicksal des Mittelreichs: *das Jahr des Feuers*. **Herz des Reiches** beschreibt das Antlitz von Garetien und Almada, wie es nach dem Jahr des Feuers erscheint. Falls Sie die Kampagne als Spieler erleben möchten, sollten Sie die Lektüre dieser Regionalbeschreibung mit Ihrem Spielleiter absprechen, da Sie hier auf Meisterinformationen zur Kampagne stoßen werden.

Die Abenteuerkampagne um das Jahr des Feuers besteht aus den Bänden **Schlacht in den Wolken, Aus der Asche** und **Rückkehr des Kaisers**. Der **Aventurische Bote** begleitet die Geschehnisse in den Ausgaben **109** bis **117**. Weitere Geschehnisse, die mit dieser schicksalhaften Zeit zusammenhängen, können Sie in der *Feuersturm*-Trilogie miterleben, einer DSA-Mobile-Kampagne, welche die Titel **Himmelsbrand, Feuer und Asche** und **Krieg um die Krone** umfasst.

Mysteria et Arcana

Geheimnisse, Meisterinformationen und Aufhänger für eigene Szenarien bietet das Kapitel zu den **Mysteria et Arcana** ab Seite 188. Wenn eine Textstelle in den übrigen Kapiteln eine dazugehörige Meisterinformation in den Mysteria et Arcana besitzt, wird das zum schnellen Auffinden mit einem Symbol wie diesem hier gekennzeichnet: **188 A**. Es bedeutet, dass Sie die Meisterinformation auf Seite **188** im Mysterium **A** finden.

Abkürzungsverzeichnis

Quellenverweise

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind in Fettschrift gehalten. Dabei werden folgende Abkürzungen samt Seitenzahl verwendet.

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box **Götter & Dämonen**)*
AH	Aventurische Helden (aus der Box **Schwerter & Helden**)*
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)*
DMB	Die Magische Bibliothek (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
GA	Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box **Götter & Dämonen**)
MBK	Mit blitzenden Klingen (aus der Box **Schwerter & Helden**)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box **Götter & Dämonen**)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

*) Wir verweisen hier noch auf die in Einzelbänden vorliegenden Rassen, Kulturen und Professionen, die ab 2007 in dem gemeinsamen Generierungsband **Wege der Helden** enthalten sein werden.

Gasthäuser

Bei der Beschreibung von Gaststätten werden Sie in dieser Regionalpublikation auf Angaben in Form von beispielsweise "Q7 / P5" stoßen. Solche Kürzel geben Ihnen Hinweise auf *Qualität* und *Preis* dieser Gasthäuser. Die genannten Zahlen stehen in einer Skala von 1 bis 10, so dass Qualität 5 durchschnittlich ist, eine Kneipe mit Qualität 1 eine fürchterliche Kaschemme darstellt und ein Gasthaus mit Qualität 10 allerhöchsten Ansprüchen genügt. Der Preis ist angemessen, wenn er die gleiche Zahl zeigt wie die Qualität. Eine Haus mit "Q3 / P6" ist nicht nur von mangelhafter Ausstattung, sondern auch noch deutlich überteuert, während "Q9 / P7" zwar nichts für den kleinen Geldbeutel ist, aber im Vergleich zu der gelieferten Qualität sehr günstig.

Diese Angaben werden bei Häusern mit Übernachtungsmöglichkeit noch durch ein "S" ergänzt, das Auskunft über die verfügbaren Schlafplätze gibt. Diese Zahl ist nicht relativ, sondern absolut gemeint: "S20" sagt also, dass hier bis zu 20 Gäste ein Nachtlager finden können.

Im Herzen des Reiches – Ein Überblick

Geographie

»Über Aventuriens Mitte erstrecken sich die Lande Almadas und Garetiens. Fruchtbare Äcker, prächtige Schlösser und stolze Städte sind Zeuge, wie die Menschen seit vielen Jahrhunderten ihr Werk verrichten, Märkte und Feste abhalten und untereinander oder gegen einfallende Wildvölker Krieg führen. Hier stehen die kunstreiche Stadt Punin und die niemals ruhende Metropole Gareth. Barden sprechen von Sumus großem Garten, vom Thronland des Menschengeschlechts oder vom Geschenk der Götter an uns Sterbliche. Wahr ist, dass hier fast so viele Menschen leben wie in allen anderen Provinzen des Mittelreichs zusammen. Wahr ist, dass in diesen alten Kulturlanden das Zentrum des Kontinents liegt, in dem viele Fäden zusammenlaufen – gleich ob es Handelsströme, Reisewege, Madas Ströme der Kraft oder große Politik anbelangt. Wahr ist auch, dass dieses Land nun für die Jahre des Noviziats eure Heimat ist, meine Schüler, und dass ihr für euch selbst erkennen müsst, was es euch bedeutet.«
—Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer der Hesinde-Kirche, beim Unterricht junger Novizen im Pentagontempel zu Gareth, 1030 BF

Die Länder im Herzen des Reiches

Im gemäßigten Klima Aventuriens liegt das Mittelreich, das von den Windhagbergen und dem Delta des Großen Flusses im Westen bis hin zu den Gebirgen der Schwarzen Sichel und der Trollzacken im Osten reicht. Als Herz dieses Reiches gelten das Königreich Garetien im geographischen Zentrum und das südlich davon gelegene Königreich Almada. Die Macht liegt in den Händen des Adels, an dessen Spitze die Herrscher dieser Länder stehen: Königin *Rohaja von Gareth* (siehe Persönlichkeiten der Region auf S. 171) und König *Selindian Hal von Gareth* (siehe S. 182) sind Geschwister und beanspruchen beide den Kaisertitel des Mittelreichs.

Landschaften

Garetien liegt zwischen dem *Großen Fluss* und dem *Darpat* und ist ringsum von anderen Provinzen des Mittelreichs umgeben. Westlich erreicht man das Fürstentum Kosch (das im Band **Am Großen Fluss** detailliert beschrieben wird), im Norden und Osten die Mark Greifenfurt und einige der östlichen Grenzmarken: die von Kriegsfürsten beherrschte Wildermark, die Traviamark und die Mark Perricum. Mehr zu diesen Regionen finden Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches**.
Garetien besteht größtenteils aus Hügelland und Ebenen mit fruchtbarer schwarzer oder rotbrauner Erde. Es liegt geborgen zwischen den großen Gebirgen Mittelaventuriens, die teils am Horizont zu erblicken sind. Der *Reichsforst* erstreckt sich über den ganzen Nordwesten des Königreichs bis hinab zur *Raller*, die dem Großen Fluss zuströmt. Lichtungen mit Bauerndörfern und helle, anheimelnde Waldstücke wechseln sich mit finsterem Tannenwald ab. In den Tiefen der Wälder leben Waldschrate, Orks und nicht zuletzt Elfen, deren Vorfahren hier einst die magische Stadt *Simyala* errichtet haben sollen.
Ostwärts liegen im Hartsteener Land die Höhen des *Feidewalds*, dessen höchste Erhebungen über 1.000 Schritt aufragen. Jenseits davon sind die grünen Dergelwiesen zu erblicken, über die große Rinderherden getrieben werden. Hier geht das Land in die umkämpfte Wildermark über, in der Fehden, Kriegszüge und marodierende Bewaffnete zum Alltag der leidenden Bauern gehören.
In der Mitte Garetiens erheben sich die Türme und Mauern *Gareths*, der größten Stadt Aventuriens, die seine Einwohner nur dank des fruchtbaren Umlandes ernähren kann: Hier, in der *Goldenen Au*, erstrecken sich schier endlose Getreidefelder. Allerorten schuften Zugochsen, Packesel und Bauern beim Pflügen, Säen, Ernten oder Dreschen, während der Adel in Lust- und Jagdschlössern feiert. Wie eine eiternde Wunde mutet dagegen die *Dämonenbrache* in der sonst segensreichen Au an. Dieser unheilige Landstrich von Wald, Moor und Strauchheide, den die Garetier strikt meiden, entstand, als hier einst bei der *Ersten Dämonenschlacht* niederhöllische Mächte einen Kampf entscheiden sollten. Westlich der Goldenen Au prägt auch zwischen den Flüssen *Raller* und *Rakula* das reiche Ackerland die Landschaft. Die Rakula, deren Oberlauf durch tief eingeschnittene Schluchten führt, entspringt in den *Rakula-Hügeln*, einem Mittelgebirge, das größtenteils von dürrer Heide bedeckt ist. Hügelig ist auch der *Eslamsgrund* im Süden Garetiens, wo sich jenseits der Getreide- und Obstanpflanzungen Wald, Wiesen, Findlinge und karstige Hügel abwechseln.
Im Südosten Garetiens beginnen die Ausläufer des *Raschtulswalls*. Breite Täler schlängeln sich, immer enger werdend, in die Tiefen des Gebirges hinein. Nach Hainen von Apfelbäumen, engen Bergdörfern und rauschenden Wassermühlen erwarten nur noch Wildnis und Pracht des Gebirges den unerschrockenen Wanderer. Wie eine unüberwindliche Mauer von 400 Meilen Länge trennt es mit seinen Achttausendern das Herz des Reiches von den Ländern der Tulamiden (siehe **Land der Ersten Sonne**). Der Raschtulswall soll der Leib des enthaupteten Giganten Raschtul sein, mit den Schultern im Norden am vulkanischen Heiligtum *Schlund*, wo sein Blut als Lava hervorsprudelt. Dunkler Nadelwald, oft nebelverhangen, bedeckt

Kulturland und Besiedlung

Weite Teile Garetiens und Almadas sind für aventurische Verhältnisse dicht besiedelt, so dass um Dörfer ein breiter Acker- und Weidegürtel mit Hecken und Feldmauern liegt. Eine Vielzahl kleiner Städte und die zwei überragenden Metropolen Gareth und Punin strahlen ins ländliche Umland aus und besitzen viel Reichtum und Einfluss.
Aber auch in dieser Region grenzt nur in den bevölkerungsreichsten Landstrichen, wie der Goldenen Au bei Gareth oder am Yaquir, Feld an Feld, so weit das Auge reicht. Dort muss man selten weiter als eine Meile gehen, um das nächste Gehöft oder ein Dorf zu erreichen. Ansonsten erstrecken sich zwischen den bebauten Flächen Meilen von Wald, wilden Wiesen, Heide- oder Moorlandschaften, in denen gefährliche Tiere, Ungeheuer und Gesetzlose leben.
In die Wildnis zwischen den Ansiedlungen und in die dünner besiedelten Randbereiche Almadas und Garetiens, die nicht von Straßen durchschnitten werden, dringen nur wenige Öd- und Waldbauern zum Holzschlag, höfische Jagdgesellschaften und mutige Entdecker vor. Durch die Strauchheide auf manchem almadanischen Hügel treibt nur einmal im Jahr ein Schäfer seine Ziegen, ansonsten gehört sie den Goblins. Hier liegen bisweilen Burgruinen und Trümmer verlassener Dörfer aus Epochen, in denen das Land doppelt so viele Einwohner besaß – so zum Beispiel vor der Seuche der Zorgan-Pocken, die vor 100 Jahren grassierte. Einige entlegene Bereiche dienen Orks, Goblins, Ferkinas, Auelfen, Zwergen, Ogern oder Grolmen als Heimstatt.

die Flanken der nördlichen Berghänge bis zur Baumgrenze in etwa zweitausend Schritt. Bäche sprudeln über die Felsen, bilden Wasserfälle und Seen. In den Höhenlagen leben Oger und wilde Ferkinas: Bergbarbaren die sich gelegentlich zu Raubzügen in das Tiefland begeben. Im Norden der Bergkette liegt der *Thron der Greifen*, im Zentrum der nur selten zu erblickende *Djer Tulam*, der höchste Gipfel. Wo der Gebirgsgigant die südöstliche Grenze Almadas bildet, liegt *Transbosquirien*, ein unwegsames Bergland zwischen den Einflussbereichen Almadas und des Emirats Amhallassih.

In der Poesie wird das streitbare **Almada**, das sich über die ganze oberyaquirische Niederung erstreckt, oft mit der Form eines Krummsäbels beschrieben, dessen scharfe Schneide in Richtung der Novadis und Ferkinas weist. Das fruchtbar grüne Land liegt zwischen schneebedeckten Bergen im Norden und heißer Wüste im Süden. Sein Stolz und Reichtum besitzt an allen Seiten Feinde, Handelspartner und Konkurrenten: Im Norden grenzen das Herzogtum Nordmarken, das Fürstentum Kosch (jeweils genauer beschrieben in **Am Großen Fluss**) und Garetien an. Im Osten leben die Ferkinas im Raschtulswall, im Süden, jenseits des Yaquir, droht das Kalifat der Novadis mit dem Emirat Amhallassih, das eine lange Feindschaft mit Almada verbindet (siehe **Raschtuls Atem**). Im Westen weisen die Wege schließlich zu den pulsierenden Städten des Horasreichs (siehe **Reich des Horas**).

Im Grenzland zu Garetien, wo zwischen den Anhängern beider Kaiser bisweilen Streitigkeiten toben, liegt das windige Hochland *Caldaia*. Menschliche und goblinische Schäfer lassen Herden von Phraischafen über die Heide ziehen. Das als mild und sonnig gepriesene Klima Almadas erreicht man erst weiter südwärts in Ragatien, einer weiten Ebene, die von vielen Flüssen, kleinen, aber trutzigen Burgen und großen Feldern geprägt ist. Hier entspringt der zweitgrößte Fluss Aventuriens und die Lebensader Almadas: der *Yaquir*, der sich gemächlich durch das Land windet und mal von Steilufern, mal von Auwäldern gesäumt wird. Ihm strömen zahlreiche Gewässer zu wie *Cresval, Valquir, Bosquir, Orbun, Yrosa, Brigella* und *Gugella* – die gesamte Last, die der regenschwere Westwind Beleman als Wolkenberge in den Himmel über Almada trägt und in den Bergen wieder freigibt. An den lieblichen Yaquirufern gedeihen Weintrauben, auf Weiden grasen kräftige Rinder und edle Pferde. Weißgekalkte Dörfer, stolze Paläste, alte Klöster und Götterstandbilder erheben sich auf Hügelkuppen oder an Flussschleifen. Bisweilen wird das friedliche Bild der Händler, Pilger und ziehenden Wanderarbeiter von kämpfenden Reitern und Plünderungen von Höfen, Villen und Tempeln unterbrochen: Das Fehdewesen ist hoch angesehen und häufig. Das südliche Yaquirufer bietet mit dem *Nash'Yaquim* oder *Süd-Almada* ebenso fruchtbares Land, gehört jedoch den oftmals als feindlich betrachteten Novadis des Emirats. Bedeutendste Stadt Almadas ist *Punin*, die Residenz des Kaisers Selindian Hal. Das Yaquirland kennt viele sanfte Täler und niedrige Bergketten wie die *Madahöhen* und die *Gräberhügel*. Auch nach 1.800 Jahren menschlicher Besiedlung finden sich noch einige große, fast unberührte Misch- und Laubwälder: der *Alte Wald*, der *Bärenforst*, der *Thangolforst* oder auch die *Brigellawälder*. Nach Norden geht das weite Yaquirtal langsam in Bergwälder und Gebirgszüge über, die Almada vor den kalten Winterwinden schützen. Zum Kosch hin erhebt sich das Massiv des *Ambossgebirges* bis zu 4.000 Schritt Höhe. Im Westen schließt sich der vergleichsweise niedrige *Eisenwald* mit seinen ausgedehnten Gebirgsblöcken an. Hier liegen große Eisenvorkommen, die von Zwergen und Menschen abgebaut werden.

Der Westen Almadas, das landschaftlich am Fluss *Gugella* und dem *Phecanowald* endet, zählt zum *Yaquirbruch*. Diese Region vereint wilde Wälder und Hügelländer, ertragreiche Äcker und ziehende Söldnerhaufen wie kaum eine zweite. Hier ringen verschiedene almadanische, horasische und novadische Machthaber um die Vorherrschaft.

Wetter und Jahreszeiten

In Garetien sind Wind, Regen und Sonne gemäßigt, ermöglichen guten Ackerbau und bringen nur im Sommer einige heftige Hitzegewitter. Typisch sind treibende, zerrissene Wolkenberge und bei schönem Wetter Schäfchenwolken, vor allem aber wechselnde Winde aus vielen Richtungen. Wenn sich die Wetterfahne quietschend dreht, weiß jeder Dörfler eine passende Weisheit, die ihm verrät, was der neue Wind bringt. Die Winter gebärden sich entweder trocken und sehr kalt oder sind milder und schneereich.

In Almada hingegen fällt Schnee nur selten außerhalb der Bergregionen. Hierzulande ist der Winter, die *Tristeza*, regenreich und klamm, das Gesträuch dürr und das Gras spröde. Der Frühling kommt schon im Tsa und bringt blühende Obstbäume und angenehme Wärme. Der Sommer ist heiß, trocken und zaubert azurblauen Himmel, malerische Sonnenuntergänge und klare Mondnächte herbei. Ein halbes Jahr lang pflegt man eine ausgiebige Mittagsruhe, das Boronsstündchen. Meist weht der Beleman aus Westen und schiebt firnweiße Wolkenbänke vor sich her. Sie gewähren den Flussauen kurze Momente schattiger Kühle, ehe sie sich über dem Bosquirtal aufstauen, wo beinahe allabendlich Blitze zucken und Rondras Donner über den Himmel rollt. Die lange sommerliche Trockenheit lässt das Gras gelb werden, kleinere Bäche und Seen austrocknen und macht das Bewässern der Felder nötig. Die Gluthitze der Khôm erreicht nur selten das Yaquirtal, drückt dann aber schwer auf Mensch und Tier. Der *Ilramsodem*, ein Wind aus der Wüste, ist manchmal so stark, dass er als wahrer Sandsturm über Almada fegt. Der Herbst mit seinen Regenfällen setzt erst spät im Traviamond, nach der Weinlese, ein.

Kulturen der Region

Das Herz des Reiches wird von Menschen geprägt und ist mehrheitlich von *Mittelländern* (**AH 20**) bewohnt, bei denen sich in Almada örtlich auch ein guter Schuss *tulamidischer* (**AH 21**) Abstammung mischt. Die sesshafte und obrigkeitstreue Landbevölkerung Garetiens, vom adligen Herrn und Ritter über den wehrhaften Freisassen bis hin zum Leibeigenen, zählt zur Kultur *Mittelreich* (**AH 31**). Aus derselben Region gehören die mal luxuriös lebenden, mal im Schmutz der Gassen vegetierenden Bürger Gareths zur Kultur *Mittelländische Städte* bzw. *Garetien* (**AH 33**), wo Zunftwesen, Märkte und das Gesetz der Gosse Einfluss ausüben. Die heißblütigen Almadaner sind dem Kulturbereich *Yaquirien (Almada)* (**AH 38**) zuzuordnen, gleich, aus welcher Grafschaft sie stammen, ob sie die Zwölfgötter oder Rastullah anbeten und ob sie auf dem Land oder in der Stadt aufgewachsen sind.

In Almada sind auch die *Zahori* (**AH 47**) verbreitet, ein 1.000 Jahre altes Volk von Fahrenden, Gauklern und Wanderarbeitern, die bei den Almadanern als diebisches Gesindel und Verführer verschrien sind. Aus der *Amazonenburg* (**AH 41**) Keshal Rondra in der Nähe der Bosquirquellen stammen stolze Kämpferinnen Rondras.

Nichtmenschliche Kulturen sind in der Region am Rande vertreten und werden ab Seite 166 im Kapitel **Weitere Völker zwischen Yaquir und Dergel** näher betrachtet.

Flora und Fauna

Garetien

Auf den weitläufigen Feldern Garetiens wachsen Roggen, Gerste und vor allem Weizen. Auch Zuckerrübe, Sonnenblume sowie Bohnen, Spinat, Kürbisse und Rettich im Gemüsegarten gedeihen gut. Flachs und Baumwolle bilden die Grundlage vieler Garether Tuche.

Obsthaine von Apfel-, Pflaumen- und Kirschbaum spenden Schatten. Hühner und Schweine bestimmen das Bild in den Dörfern, auf Dächern nistet hier und da ein Storchenpärchen, und auf den Weiden stehen gefleckte Abilachter Kühe und Güldenländer Braunvieh. Knorrige Ulmen stehen einzeln auf Feldern oder dem Dorfplatz. Sträucher wie Hartriegel, Schlehe und Brombeere dienen als Feldhag und Dorfumfriedung, wobei sie vor Wind schützen, wilde Tiere abhalten und Räubergesindel behindern sollen. Kaninchen, Feldmäuse, der Hühner raubende Rotfuchs (das Wappentier des Landes) und Gänseluchs schmälern die Erträge der Bauern. Eine wahre Plage sind jedoch die Schwärme der zwei Spann langen Drachenlibellen, deren Eier in Tümpeln reifen und die im Sommer Mensch und Vieh angreifen. In den großzügigen Schlossparks stehen Weißilmen, schlanke Kaiser-Rauls-Pappeln und Blumen wie Tulpen, Greifenschnabel oder gar die sehr seltene rotgoldene Heliodana-Rose. Eschen werden gerne in der Nähe von Burgen angepflanzt, um aus ihnen Holz für Geräte und Waffen zu gewinnen. Gegen das an Mensch, Tier und Schlafstätten häufige Ungeziefer werden Mirbelstein und Egelschreck gesammelt.

Von dem ursprünglichen Mischwald, der einst das Herz des Kontinents bedeckte, hat die Axt des Menschen nur Reste übrig gelassen. Namentlich der Reichsforst ist noch immer ein Urwald aus mächtigen Rotbuchen, Blautannen, Linden, der gelbblättrigen Elbenkastanie sowie vielerlei anderen Bäumen, Büschen und Ranken. Selten sind magische Blutulmen, deren Ahnherrin, die Ur-Blutulme, ebenfalls im Reichsforst wachsen soll. Waldschrate, Einhörner und sinnenverwirrende Ikanaria-Schmetterlinge sind wie Sendboten aus alter, magischer Zeit. Die nördlichen Ausläufer des Raschtulswalls sind von Nadelwald aus Fichten, Tannen und Lärchen bedeckt. Unglückliche Wanderer treffen hier auf Berglöwen, Höhlenbären, launische Harpyien oder gar einen Drachen (**192 B).**

Im Wald werden Nüsse, Beeren und Pilze gesammelt und die Schweine mit Eicheln gemästet. Hier jagt der Adel Fasane, Auerhähne, Wildschweine, Rehe, Kronenhirsche und mächtige Auerochsen. Früher waren auch Riesenaffen häufig, die jetzt nur noch in entlegeneren Gebieten vorkommen. Im Herbst werden Waldläufer oft von Ogergeruch erschreckt, einer Mischung aus ranzigem Fett und Fäulnis; Ursache ist die in Garetien weit verbreitete Ogerbeerenranke, deren Früchte den Gestank verbreiten. So häufig kommt die Pflanze vor, dass echte Oger gute Chancen haben, sich in ihrem Schutz unbemerkt anzuschleichen. Raubtiere wie Wölfe, Borkenbären, Waldlöwen, die unheimlichen Waldspinnen und gelegentliche Baumdrachen streifen jenseits der Felder durch Wald und Flur auf der Suche nach Beute. Wenn sie Tote oder Schwerverletzte von Kämpfen wittern, von der Tollwut gepackt oder vom jagenden Adel aufgeschreckt werden, dringen sie ohne Scheu auch in die Dörfer vor. Selbst am Stadtrand von Gareth hat man schon Borkenbären gesehen, die in Abfallhaufen stöberten oder nachts um den Boronanger strichen.

Seit dem Jahr des Feuers muss man nicht nur bei Schlachtfeldern, wo Ghule lauern, und in der Nähe der Dämonenbrache mit abnormen Wesen rechnen: Bisweilen streifen nachts Untote aus dem Endlosen Heerwurm einzeln oder in kleinen Gruppen umher, rauben Reisenden das Leben und verbergen sich vor der Morgendämmerung wieder an lichtlosen Orten.

In den Gassen Gareths

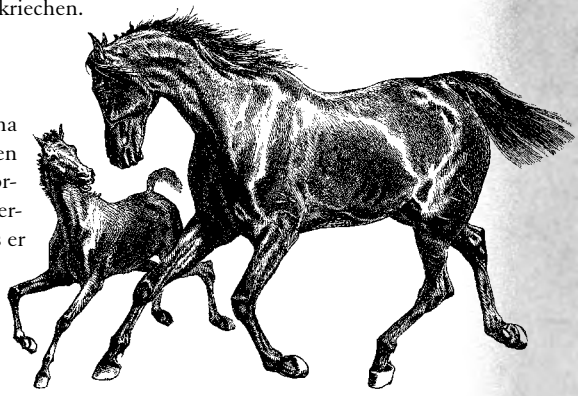
»Mit dem Getier übertreiben sie es hier in Gareth, wenn du mich fragst. Damit will ich, weiß Ingerimm, nichts gegen Kutschpferde, Esel und Zugochsen gesagt haben. Auch nicht gegen die vielen Spatzen und Schwalben, die unter den Dächern hausen, sich an den Pferdeäpfeln gütlich tun und die ja doch recht drollig sind. Schon gar nicht meine ich all die Hühner, Ziegen und Schweine, welche die Leute in Kellern, Hinterhöfen oder auf der Gasse halten, wie man es bei uns ja auch tut. Aber du ahnst nicht, was gestern die Nachbarin an der Leine führte: einen Großen Schröter! Diese Riesenkäfer halten manche hier wie andernorts Hunde. Nicht dass es deswegen an Hunden fehlen würde; die Straßenköter bilden ganze Meuten.«

—Pitjow Glumske, Schreiber im Stoerrebrandt-Kontor, an seinen Onkel in Festum, neuzeitlich

Gareth hat mehr Tiere und Pflanzen aufzuweisen als nur die Sumpfratten vom Gardelbach, die Fliegenschwärme um die Meilersgrunder Schlachthöfe und die Asseln in dunklen Kellern. Krähenschwärme kreisen frühmorgens um Häuser und werden abergläubisch gedeutet, Turmfalken horsten in hohen Gebäuden. Manch eine Hausfassade ist mit schnell sprießendem Efeuer gegen Einbrecher gesichert. Wo Feuchtigkeit in alte Gemäuer dringt, wachsen häufig Feuer- und Efferdmoos.

In manchen noblen Häusern sollen Nachtwinde vor magischen Eindringlingen warnen. Man lässt sich exotische Tiere wie Papageien und Purzeläffchen aus fernen Ländern bringen oder züchtet Schoß- und Wachhunde. Die Armen in den Elendsvierteln haben es dagegen eher mit Riesenamöben und Gruftasseln zu tun, die bei Regenwetter aus feuchten Kellern kriechen.

Almada



Im yaquirischen Klima Almadas erwartet den Wanderer aus dem Norden eine andere Tier- und Pflanzenwelt, als er sie aus seiner Heimat gewohnt ist. Prachtvolle Blumen wie Jasmin, Flieder, Geronsblut oder Praiosblumen und Sträucher wie der Almadanische Goldregen mit seinen gelben Blütentrauben verströmen verführerische Düfte. Im Frühling verzaubern die Gärten mit ihren Blütenwolken. Roter Klatschmohn leuchtet aus den Feldern und an den Hängen zirpen Grillen zwischen Malve, Salbei und Lavendel.

Eisenwald und Amboss-Berge, wo die Witterung noch kühl sein kann, sind von dichten Wäldern aus Tannen, Fichten und Kiefern bedeckt, in denen die Bergleute ihr Grubenholz schlagen und die Köhler Holzkohle für die Hüttenwerke brennen. An den Hängen des südlichen Raschtulswalls wachsen Eiben, Zypressen und mächtige Zedern. In den häufigen Laubwäldern des Flachlands stehen Weiden, Linden (auch die Ur-Linde soll am Yaquir wachsen), Kastanien, Platanen, Gold- und Korkeichen; Pinien und Akazien mischen sich dazwischen. In Bereichen der Macchia (Strauchheide) wachsen Ginster, Myrte, Rosmarin, Lavendel und Hartlaubgewächse wie Oleander. Häufig kommt es auf den steinigen, sonnenverbrannten Hügeln im Sommer zu Bränden, die der Wind auch durch Wälder und Felder

wälzt. Im kühleren Caldaia trifft man auf Heidekraut und windzerzauste Wacholderbüsche.
Wo Pflanzungen der Menschen die Landschaft beherrschen, bedecken Weingärten mit zumeist uralten Rebstöcken die Hänge, die zum Pflügen zu steil sind. Weiter unten streicht der Beleman sanft über Weizen, Hirse und Gerste. Allenthalben gibt es auch Obstgärten, Tabakanbau und Olivenhaine. Kirschen, Birnen (wie die grüne Ragathbirne), Äpfel und Pflaumen im Norden, Mandeln, Aprikosen und Feigen im Süden. Mancherorts stehen zu Ehren des heiligen Kaisers Valpo ganze Haine von Quittenbäumen, nicht selten auch in Tempelgärten der Rahja-Kirche. Unter den Hof- und Weidetieren sind die vielen Ziegen- und Schafsorten erwähnenswert: Caldaier Faulziege, Heidschnucke, Eisenwalder Langohrschaf und Phraischaf. Bedeutend sind zudem die als Fruchtbarkeitssymbole geschätzten Rinder wie Puniner Hornochse, Darpatbulle und Rashduler Drehhorn sowie das hochverehrte Pferd, das Wappentier des Landes.
Überall summen, zirpen und zwitschern kleine Vögel und Insekten. Die Wiesen sind voller Grillen, Bienen und Schlaf raubender Zikaden; Ameisen sind so zahlreich, dass man ihre Eier und Larven ausgräbt, um sie als Futter für Hühner zu verwenden. Khômfinken, Spatzen, Possenreißer und zahllose weitere Gefiederte stehlen den Bauern Obst und Körner. In Gebirgsnähe kreisen Königsadler und Raben, am Waldrand lauern Habicht und Meckerdrache auf unbewachtes Hühnervieh. Große Farbenpracht erfüllt den Himmel, wenn sich im Frühling und Herbst die schwarz-roten Patriarch-Schmetterlinge in riesigen Schwärmen auf Wanderschaft begeben, um dem sonnigen Klima zu folgen. In den Städten gurren zahlreiche Tauben auf Dächern und Plätzen und hinterlassen ihren Dreck.
Gefährliche Großtiere bekommt man eher selten zu Gesicht. Wölfe und Raschtulsluchse (in Caldaia auch Goblins) sind vor allem eine Plage für die Schäfer, die fern von Dörfern und Städten Tag und Nacht ihre Herden bewachen müssen. Bisweilen dringt ein Berglöwe ins Flachland, in größeren Macchien hausen manchmal Rudel von Khoramsbestien. Häufiger muss man sich vor Giftgetier in Acht nehmen, wie Klapperschlangen, Nesselvipern, Vogel- und Saguaraspinnen. Großwild wie Reh und Wildschwein ist recht häufig, Niederwild sogar überreichlich vorhanden: Neben den Rotpüscheln und Wildkaninchen laden Rebhühner, Wachteln, Trappen und Fasane den Adel zur Falkenjagd ein.
Ausführliche Informationen zu dieser Tier- und Pflanzenwelt finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

Reisen im Herzen des Reiches

Straßen und Wege

Das zentrale Mittelreich besitzt ein Netz alter Straßen, das es in dieser Dichte sonst nur im Lieblichen Feld gibt. Viele Orte sind auf mehreren Pfaden zu erreichen, und oft gehen Reisende auf einer einst prachtvollen Straße in die Irre, wenn diese nur noch zu einer Ruine, einem aufgegebenen Olivenhain oder einer zusammengebrochenen Brücke führt. Neben einigen wilden Tieren sind Straßenräuber und ziehende Kriegshaufen häufige Gefahrenquellen.
Am bedeutendsten sind die gepflasterten, mindestens vier Schritt breiten **Reichsstraßen**, die Flüsse auf imposanten Brücken überqueren. Sie weisen für gewöhnlich alle 15 Meilen eine Wegherberge auf, die auch als Wechselstation für Botenreiter dient. Die Reichsstraße ist kaiserliches Eigentum und schützt durch den *Kaiserfrieden* Reisende vor Fehdehandlungen, wird aber sonst nicht besonders von einer Garde bewacht. Die einst exzellenten Straßen sind vielerorts im Verfall begriffen, da seit 20 Jahren kaum noch Geld zu ihrer Erhaltung vorhanden ist und Fehden und Katastrophen wie das Jahr des Feuers Spuren hinterlassen haben. In den Fugen wachsen Gräser und Sträucher, Pflastersteine werden für Hausbau entwendet, Frühjahrsüberschwemmungen unterspülen das Fundament. Die *Reichsstraße II* verläuft von Punin über Gareth weiter in Richtung der Nordprovinzen. Sternförmig führen von Gareth stark frequentierte Straßen in alle Himmelrichtungen, wie die *Reichsstraße III*, die von Angbar im Westen kommend durch die Stadt verläuft und an der Natter entlang Richtung Rommilys und Perricum entschwindet. Südlich von Gareth, bei Grambusch, zweigt die *Reichsstraße VI* nach Ferdok ab. Von etwas minderer Qualität sind die **Landstraßen**, die aus dem Säckel des Provinzherren bezahlt werden. In Garetien existieren zahlreiche Landstraßen, so etwa die Routen Gareth–Wandleth–Mardramund, Hornbach–Rubreth und viele Alleen in der Kaisermark Gareth. Der berühmte *Yaquirstieg* in Almada, eine der ältesten Magistralen Aventuriens, führt von Punin am Fluss entlang nach Oberfels, wo er im Horasreich als *Yaquirstraße* fortgesetzt wird. Er ist formal eine Landstraße, besitzt aber eine höhere Qualität als die meisten Reichsstraßen. Bedeutend sind in Almada zudem die *Weinstraße* (Punin–Ratzingen–Weinbergen) sowie die vielen **Passwege**, über die man das von Gebirgen eingerahmte Almada verlassen kann: Die *Eisenstraße*, auch *Via Ferra* oder *Eisenwalder Passstraße* genannt, verbindet Punin und Taladur über die Höhen des Eisenwaldes mit Elenvina und Albenhus in den Nordmarken. Von Ragath aus bezwingt der *Roterzpass* den Amboss und schlängelt sich hinab in den Kosch. Beide Pässe sind von Anfang Peraine bis Ende Boron gangbar. Von Punin aus ist es auch nicht weit bis zu den Karawanenrouten in die Tulamidenlande, wie etwa dem *Raschtulsweg* oder *Blutpass* (von Then bis Erkenstein, nur von Ingerimm bis Rondra schneefrei, Gefahren durch Ferkinas und Khoramsbestien) und der längere, dafür etwas sichere Handelsweg über Omlad und Alam-Terekh. Weitere Reisewege gehören dem örtlichen Adel und sind von wechselhafter, meist geringer Qualität, je nachdem, wie sehr dem Grundherren der Weg am Herzen liegt. Eine gut gepflasterte Pilgerstraße kann sich beim Erreichen eines neuen Lehens in einen holprigen Karrenweg oder ausgetretenen Waldpfad verwandeln, der nicht mehr per Kutsche zu passieren ist. Auf Karten erscheinen meist nur größere Straßen, so dass Reisende im Hinterland auf Ortskundige angewiesen sind.

Wasserwege

Schiffbare Flüsse sind der *Yaquir* bis Ragath sowie an den Grenzen Garetiens *Dergel, Darpat* und der *Große Fluss* mitsamt der *Breite*. Auf dem Yaquir verkehren etliche Segler, Flussgaleeren und Treidelkähne, die mit Hilfe von Ochsengespannen am Ufer flussaufwärts gezogen werden können. Die Unterläufe von *Brigella, Rakula, Raller* und *Natter* werden nur noch mit kleinen Kähnen und Barken ohne viel Tiefgang befahren. Der wasserreiche *Bosquir* besitzt hierfür zu viele Stromschnellen. Ein gewaltiges Bauvorhaben war der *Kaiser-Hal-Kanal*, der in der Goldenen Au mit vielen Hebewerken die Flüsse Raller und Natter miteinander verbinden und Gareth an die großen Wasserstraßen des Kontinents anschließen sollte. Bis heute zeugen jedoch nur Weiherketten und verfallende Baugruben von dieser ehrgeizigen Arbeit.

Depeschen, Reisende und Zölle

Im Alltag kennen die meisten Almadaner und Garetier nur den Weg zum nächsten Markt oder der Stadt, für den Leibeigene zudem einen besonderen Erlaubnisschein ihres adligen Herrn benötigen, wenn sie dafür dessen Güter verlassen. Weite Reisen werden nur für besondere Familienfeste, Pilgerfahrten oder im Kriegszug mit dem Herrn unternommen. Auf den Straßen unterwegs sind oft Wanderarbeiter, Fahrende, Zahori, Söldner, Handwerksgesellen auf der Walz, Händler und Handelszüge sowie betuchte Adlige. Briefe oder kleine Sendungen werden Reisenden mitgegeben, die dafür einen geringen

Obolus erhalten. Die berühmtesten, schnellsten und teuersten Boten sind die *Beilunker Reiter*, auf die Patrizier und Hochadlige bei wirklich wichtigen Depeschen zurückgreifen, die rasant und sicher ihr Ziel erreichen müssen. Oft genug steht jedoch keiner der wenigen und begehrten Beilunker zur Verfügung, so dass vertrauenswürdiger und wehrhafter Ersatz angeworben wird.
Zwischen Gareth und Perricum existiert eine alte Linie von Signaltürmen, die mittels Rauch- und Feuersignalen (alchimistisch in mehreren Farben) Nachrichten binnen weniger Stunden von einer Stadt zur anderen übermitteln kann. Da Gareth jedoch nicht mehr Sitz der Kaiserin ist und die Linie ähnlich wie liebfeldische Semaphore teuer zu unterhalten ist, sind die Türme nur selten besetzt und verfallen allmählich.
Einfuhrzölle für Handelswaren (etwa fünf bis zehn Prozent des Werts) werden an vielen Stadttoren und Flusshäfen sowie an manchen Provinzgrenzen erhoben, auf dem Land jedoch nur selten, da sich der Adel nicht von den Angeboten reisender Händler abschneiden will. Auf wichtigen und oft frequentierten Passagen wie Hohlwegen, Furten oder Brücken treibt der Besitzer des Wegstücks gerne an einer Zollstation oder mittels eines pendelnden Zöllners Wegzoll ein.

Die Region im Spiel

Das Herz des Reiches zählt zu den kultiviertesten und am stärksten von Menschen dominierten Regionen Aventuriens. Zentral können hier Abenteuer sein, die in einer ausdifferenzierten menschlichen Gesellschaft stattfinden und in denen **Mensch gegen Mensch** steht. Die Bindung an die Heimat (mit einem Radius von wenigen Meilen um den Wohnort), den Glauben, die Familie und den Stand, in den man geboren wurde, prägt die Menschen und bietet Anlass für Reibereien zwischen benachbarten Baronien und Dörfern, Adel und Untertanen, Sesshaften und Fahrenden.
Reisen führen über ein dichtes Straßennetz mit Herbergen. Gefahren drohen vor allem in Form von Wegelagerern, betrügerischen Herbergswirten und politischen Wirrungen, wenn während einer Fehde Brücken geschlossen, Reisende überfallen und Fährschiffe angezündet werden. Die Helden können in Konflikt mit ebenso alten wie eigentümlichen lokalen Rechtsbräuchen geraten, wie z.B. eine Bestimmung, laut der eine umgefallene Kutsche in den Besitz desjenigen übergeht, auf dessen Boden sie liegt. Für Warentransporte, die Vermählungsreise eines Adelssprosses oder das Überbringen wichtiger Nachrichten werden zum Schutz gerne Abenteurer angeheuert, da die weite Reise als gefährlich gilt.
Die **Wildnis** nimmt – im Gegensatz etwa zu den nördlichen Reichsprovinzen – einen kleineren Raum ein und kann nur stellenweise tagelange Überlandabenteuer ohne Rast in einem Gasthaus bieten. Hier finden sich aber oft **verwunschene Orte**, verfallene Tempel oder alte Schätze aus 2.000 Jahre Geschichte, die sich ebenso wie städtische Keller, Geheimgänge und Kanalisationen für gefahrvolle Erkundungen im Fackellicht eignen.
Zwei Dutzend Kleinstädte und die beiden großen Stadtwelten von Punin und Gareth bieten umfangreiches Pflaster für **Stadtabenteuer**, die ab Seite 12 genauer beleuchtet werden.
Der Stolz der Herrschenden und der ausgeprägte Kampf um Einfluss und Reichtum bieten im Herzen des Reiches einen guten Mutterboden für **politische Konflikte** aller Dimensionen: Der Ausgestoßene einer Adelsfamilie ringt um seine Rehabilitation; zwei Zünfte streiten um einen Sitz im Stadtrat; Junker geraten in Streit um Jagdrechte an einem Wald; eine Fehde zwischen zwei Grafschaften zieht Dörfer in Mitleidenschaft; ein bereits verlobter, in Gefangenschaft lebender Caballero (almadanischer Ritter) verliebt sich in die Tochter seines auf das Lösegeld wartenden Gastgebers; eine Söldlingseinheit mit Belagerungsmaschinen lässt sich betrügerisch von zwei verfeindeten Parteien mieten. Auf der höchsten Ebene steht hier der Kampf um die Kaiserkrone, bei dem Kaiser Selindian Hal und Kaiserin Rohaja dem jeweils anderen den Titel streitig machen. Es kommt immer wieder zu Reibereien um formale Akte, Steuergelder und Gefolgschaft, die zu eskalieren drohen. Mehr zum Konflikt zweier Kaiser finden Sie auf Seite 55 im Abschnitt **Der umstrittene Kaiserthron**.
In Almada treffen mit dem Zwölfgötterglauben und dem Rastullah-Glauben nicht nur zwei große Religionen aufeinander, es herrscht auch eine eifrig gepflegte Konkurrenzsituation zwischen den vielen Kulten und Tempeln des Landes. Hier kommen alle Zutaten für Abenteuer um **Religionskonflikte** im Yaquirtal zusammen, zu denen Sie ab Seite 132 im Abschnitt **Religionen und Glaubenskonflikte in Almada** mehr Hinweise entdecken können.
In die reiche Region dringen immer wieder **Bedrohungen von außen** ein, die die hiesigen Zivilisationen zu zerstören drohen und durch ihre Fremdartigkeit oder Wildheit in der vertrauten Mitte Aventuriens umso mehr ängstigen: exotische Völker oder Barbarenhorden (Novadis, Ferkinas, Orks, Oger) und unheilige Mächte (Attacken der Schwarzen Lande, schlummernde Gefahren aus der Vergangenheit). Katastrophen wie das Jahr des Feuers hinterlassen in diesem wohlhabenden Land deutliche Spuren.

Typische Schauplätze

- **Am Burg- oder Stadttor:** Außerhalb der Ummauerung von Burgen und Städten herrschen oft Rechtsunsicherheit und Gefahren des offenen Landes, innen gelten andere Gesetze, über deren Einhaltung gewacht wird: Handelswaren und Waffen müssen genehmigt werden, Gardisten verlangen von mutmaßlichen Zauberkundigen und entlaufenen Leibeigenen Legitimation.
- **Das Schloss:** Die Residenz des adligen Herrn über ein Tal oder Dorf bietet Pracht, Aufträge im herrschaftlichen Milieu und – als Wehrbau und Fluchtburg – für die Untertanen Schutz vor Angriffen. Vielleicht ist der Schlossherr aber auch ein Tyrann, der gestürzt werden muss.
- **Das Fest:** Die vielen Feiertage, Volksfeste, religiösen Umzüge und Turniere erlauben den Handwerkern und Bauern, dem mühseligen Alltag zu entfliehen und für einige Stunden die Lustbarkeiten des Lebens zu genießen. Hier treffen Adel, Priesterschaft, Untertanen und Gaukler in einem großen Trubel aufeinander, der es auch verbrecherischen Gestalten ermöglicht, sich unauffällig zu bewegen.
- **Reste alter Pracht:** Abseits der Felder und Straßen liegen im Ödland oder Wald unterschiedliche Ruinen: ein Dorf aus der Zeit vor den Zorgan-Pocken, ein verwunschener Magierturm aus der Rohalszeit, ein Lustschloss der Priesterkaiser oder eine Nekropole aus den Dunklen Zeiten. Leben in den Trümmern noch verfolgte Zahori, verkommene Gesetzlose oder Anhänger finsterer Kulte? Oder wartet ein tieferes Geheimnis zwischen den kalten Mauern?

Die mittelreichische Stadt

»Glücklich ist, wer in der Stadt lebt: Starke Mauern schützen dich vor den Gefahren der Wildnis, das Recht vor der Willkür des Adels. Hier findest du nicht nur Leid und Schinderei, sondern gut entlohnte Arbeit für starke Hände. Zieh noch heute fort! Verlass unsere Heimat, aber des Nachts, auf dass die Häscher des Barons dich nicht aufgreifen! Bald schon werden wir in Freiheit und Glück leben können.«
—aus einem von der entflohenen garetischen Leibeigenen Perdia diktierten Brief an ihren Verlobten, 1027 BF

Schon längst haben in Mittelaventurien die Städte mit ihren Märkten, Kontoren und Tempeln die Burgen des Adels und Klöster der Kirchenorden als führende Zentren der Kultur abgelöst. Mauern und Stadtgarden bieten hier Schutz vor den Gefahren der Wildnis, dafür lauern in einer Stadt Diebe, Betrüger und Banden. In den engen Gassen und Hütten der Armen mögen gar Seuchen und Großbrände ausbrechen.

Verwaltung und Mächtegruppen

Eine Stadt ist eine Siedlung, der einst vom adligen Herrn das Stadtrecht verliehen wurde und die darum besondere Privilegien und Freiheiten genießt. Mit der Entstehung von Städten kam auch das Stadtbürgertum auf, das sich zur nächstmächtigeren Kraft nach dem Adel hat aufschwingen können.

Stadtrecht

Vorläufer der Stadt ist quasi das *Marktrecht*, mit dem ein Machthaber einem Ort das Recht gewährt, Märkte abzuhalten, die schnell zu Reichtum und Wachstum eines Ortes führen können. Das *Stadtrecht* kann allein vom Provinzherrn oder dem Kaiser verliehen werden. Mit dem Stadtrecht kommt die Befugnis, Mauern zu bauen, eine eigene Garde aufzustellen (oder Söldner anzuwerben) und ein eigenes Gericht einzurichten. In der Vergangenheit wurde dieses Privileg oft für besondere Verdienste vergeben, aus strategischen oder auch kommerziellen Gründen (wenn eine Siedlung sich zu einem Handelspunkt entwickelte). Da man als Bürger der Gerichtsbarkeit des örtlichen Barons entzogen ist, wird eine Stadturkunde nicht selten gegen den Widerstand des örtlichen Machthabers ausgehändigt. Auch die aus dem Säckel von Bürgern und Gästen stammenden Einkünfte, wie Abgaben für Markt und Handel, Zoll, Bürgergeld und Strafen, fließen fortan an die Stadt.

Der Stadtherr

Im Mittelreich besitzt jede Stadt trotz aller Selbstverwaltung noch einen Oberherrn, dem sie Steuern und Gefolgschaft schuldet. So unterstehen die *Reichsstädte* direkt Kaiserin oder Kaiser, andere Städte (wie etwa Elenvina, Trallop oder Greifenfurt) gelten als *landesherrlich* und gehorchen dem Provinzherren oder sind ihrem Grafen zu Eigen (wie Ferdok oder Gratenfels). Eine Stadt, die sich viele Freiheiten erstritten hat und den Stadtmeister aus eigenem Kreis wählt, nennt man *Freie Stadt*. Die Reichsstädte sind Abilacht (Albernia), Albenhus, Eisenhuett (jeweils Nordmarken), Angbar (Kosch), Baliho (Weiden), Eslamsroden (Greifenfurt), Alt-Gareth, Hartsteen, Hirschfurt, Eslamsgrund (jeweils Garetien), Hôt-Alem (Meridiana), Kyndoch (Windhag), Perricum (Perricum), Punin und Ragath (jeweils Almada).
Bei ihren Stadtherren gelten die Stadtbürger gerne als reiche Pfeffersäcke, denen jedes Opfer zuzumuten ist. Schon deshalb waren sie immer eine bevorzugte Geldquelle für klamme Kaiser, Herzöge und Grafen, deren 'Sondersteuern' bei den Ratsherren gefürchtet sind. Die Steuereinnehmer der Adligen sind verhasst, und nicht selten überfallen 'Räuber' einen solchen Schatzzug, kaum dass er die Stadtmauern verlassen hat.

Stadtmeister und Stadtrat

Städte, in denen der adlige Oberherr großen Einfluss hat, werden von dessen *Stadtvogt* regiert. Andernfalls liegt die Macht aber beim *Stadtrat*, der sich aus Vertretern von Zünften und wichtiger Patrizierfamilien zusammensetzt oder von den Bürgern gewählt wird. Der Rat erlässt Verordnungen, stellt die Stadtverwaltung ein, erhebt Steuern und Zölle, sorgt für die Sicherheit der Stadt und überwacht das Marktrecht. Der Vorsitzende des Stadtrats und Vertreter der Stadt nach außen wird meist *Stadtmeister* genannt (oder aber Bürgermeister, Ratsmeister, Magistrat oder Gemeinderat). Er führt die Beschlüsse des Rates aus, hütet das Stadtsiegel als Zeichen der Handlungs- und Rechtsfähigkeit der Stadt und bewahrt die Schlüssel der Stadttore auf. In der Regel wird er von den Ratsherren gewählt und waltet ein Jahr seines Amtes.

Das Stadtbürgertum

»Stadtluft macht frei!«
—bekannte Redewendung

Als Bürger einer Stadt hat man das Recht, hier ein anerkanntes Handwerk auszuüben, Handel zu treiben, vor Gericht angehört zu werden (und nicht der Gerichtsbarkeit eines Adligen vom Lande ausgeliefert zu sein) und städtischen Grundbesitz zu erwerben. Daneben bringt das Bürgertum auch Pflichten mit sich: In Kriegszeiten muss die Stadt mit eigenen Waffen verteidigt und in Friedenszeiten die Stadtbefestigung instand gehalten werden. Natürlich sind auch Steuern und Abgaben zu zahlen.
Ein Leibeigener kann die Freiheit erlangen, wenn er sich ein Jahr und einen Tag in einer Stadt aufhält. Bis dahin schuftet er oft als billiger Taglöhner und muss fürchten, wieder in die Fänge seines Herrn zu geraten. Stadtbürger wird, wer den Bürgereid ablegt, an den oft noch Vorbedingungen wie der Besitz eines Hauses oder ein Mindestvermögen geknüpft sind. Das Bürgerrecht ist nicht erblich, die Kinder eines Bürgers haben mit der Volljährigkeit selbst den Eid abzulegen.

Bürger ist jedoch nicht gleich Bürger: So sind es meist vor allem die **Großbürger** oder Patrizier, die über ein erhebliches Vermögen und damit über echten Einfluss auf die Stadtverwaltung verfügen. Die Mittelschicht der **Kleinbürger**, die oft in Zünften oder Gilden organisiert sind (siehe Seite 113), setzt sich überwiegend aus Handwerkern, Kleinhändlern und Freibauern mit Grundbesitz in der Stadt zusammen. Die dritte Gruppe sind die so genannten **Nichtbürger**, zu denen beruflich Unselbstständige, aber auch Unfreie zählen (wie Handwerkslehrlinge, Tagelöhner, Hilfsarbeiter und Gesinde bis hin zu Bettlern). Wenn auch nicht vermögend genug, um das Bürgerrecht zu erwerben, genießen selbst Nichtbürger den Schutz der Stadtmauern, müssen aber kaum Steuern zahlen (und könnten sich dies auch kaum erlauben) oder Waffendienste leisten.

Leben in der Stadt

Im Gegensatz zum Landmann, der tagein, tagaus auf dem Feld arbeitet, betrachten sich Städter, und seien es auch die Ärmsten der Armen, oft als privilegiert, zivilisiert und frei: Sie heben stolz die Errungenschaften der Bürgerschaft hervor oder genießen die Vorteile der Stadt als Zentrum von Handel, Kultur und Menschenansammlung: Vielfalt auf den Märkten und Ladenzeilen, Qualität bei Handwerkern, mannigfache Geschäfts- und Arbeitsmöglichkeiten, weithin berühmte Tempel und Prachtbauten, illustres Nachtleben, elitäre Ausbildungsmöglichkeiten für Sprösslinge – und nicht zuletzt die Anonymität, die vielen stillen oder zwielichtigen Naturen wichtig ist.

Der Horizont vieler Stadtbewohner reicht nicht viel weiter als bis zu den Stadtmauern, bietet doch das heimatliche Häusermeer von der Wiege bis zur Bahre meist alles, was man braucht. Hier fühlt man sich sicher vor den Fährnissen der weiten Welt. Von dem, was dort draußen vorgeht, erfahren die Bürger viel von fahrenden Barden, Händlern und Gästen, aus Gazetten und Anschlägen. Innerhalb der Stadt herrscht aber auch eine Klassengesellschaft vor; man bleibt unter sich in den Stadtvierteln, sieht auf die Ärmeren herab und schimpft auf die Reicheren.

Häufig sind Praiosgong, Sonnen-, Wasser- und Sanduhren, welche die Stunden oder sogar die Minuten verfolgen. Mit der genaueren Zeiteinteilung scheint das Leben hektischer zu sein. Praiostags wird der Tempel aufgesucht, die wohlhabenderen Städter gehen Vergnügungen nach und die Arbeit ruht – undenkbar für einen Leibeigenen, der Frondienst leisten muss.

Ein Leibeigener oder Bauer, für den allein das Wort und die Knute seines Barons das Gesetz darstellt, wird immer wieder über die vielen fremden Anordnungen und Regelungen des städtischen Lebens stolpern. Dass die Menschen hier das Recht haben, sich selbst vor Gericht zu verantworten, mag ihm sogar wie ein Wunder vorkommen.

Recht und Gesetz

»Es sei hiermit kundgetan und beschlossen, dass es fürderhin bei Strafe verboten ist, innerhalb der Mauern unserer Stadt ohne Zustimmung des Rates öffentlich aufzuspielen oder Possen zu reißen. Ein jedes fahrende Volk möge zunächst beim Rate der Stadt vorstellig werden und den Beweis erbringen, dass seine Kunst den Zwölfen wohlgefällig und der öffentlichen Zurschaustellung würdig sei […] Von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang sei jede Zauberei oder sonstige Madalaise verboten, um nicht den Herrn Praios zu erzürnen. Bei Nacht aber ist es auch nicht gestattet, magisches Licht – Flimmflamm genannt – zu entzünden, soll doch nicht unsere stolze Stadt abbrennen.«

—aus Edikten des Stadtrats von Eslamsgrund, um 900 BF

In einer Stadt ist das örtliche Kontrollorgan (meist die Stadtgarde) nie fern: Wer in der Wildnis problemlos bis an die Zähne bewaffnet herumlaufen kann, wird an einem Stadttor meist eines besseren belehrt: Wer nicht über die nötigen Privilegien (Kriegerbrief, Adels- oder Geweihtenstatus) verfügt, dem werden in den meisten Städten seine Waffen (mit Ausnahme von stumpfen Hiebwaffen und Klingen unter zwei Spann Länge) abgenommen. Anerkannte Gildenmagier dürfen ihren Stab behalten, Elfen ist die Mitführung ihres Bogens gestattet. Kleinere Delikte werden in jeder Stadt vom örtlichen *Friedensgericht* behandelt. Ein *Freigericht* hingegen, das schwere Verbrechen aburteilt, besitzen nur Reichsstädte, so dass in anderen Siedlungen die der Wegelagerei, des Totschlags oder der Brandstiftung Angeklagten zur Urteilsfindung dem Oberherrn übergeben werden. (Weitere Informationen zu Recht und Gesetz finden Sie in **GA 144ff.**)

Abenteuer in der Stadt

Das Genre der Stadtabenteuer ist eine lohnenswerte, aber auch für den Meister anspruchsvolle Spielwiese. Hier finden Sie einige Merksätze, die Sie für das Spiel in den Gassen berücksichtigen können.

● **Die Stadt bietet Handlungsfreiheit.** Im Vergleich zum recht linearen Reisen im menschenleeren Gelände, in Verliesen und Höhlensystemen breitet sich in der Stadt vor den Helden eine Vielzahl von Interaktionsmöglichkeiten aus. Hunderte Häuser können betreten, Tausende Menschen angesprochen werden. Der Meister muss mitunter Aufwand betreiben, um die Helden zum roten Faden der Handlung zurückzuführen.

● **In der Stadt gibt es alles.** Vor allem in Großstädten haben die Helden eine große Auswahl an Waren, Dienstleistungen, Gasthäusern und Informationsquellen. Wenn man nur lange und geschickt genug nach etwas sucht, findet man es auch. Der Meister kann auf eine Vielzahl an prachtvollen, verruchten oder geheimnisvollen Häusern, Gassen, Kaschemmen oder Kellergewölben zurückgreifen. Die Stadt bietet eine bunte Tüte Spielmaterial, aus der sich fast jedes Abenteuer zaubern lässt.

● **Die Stadt ist lebendig.** Ständig passiert etwas um die Helden herum, auch wenn es nicht für ein Abenteuer relevant sein mag. Marktverkäufer streiten sich, Betrunkene stören die nächtliche Ruhe, Geweihte rufen zu einem Gottesdienst. Bettler flehen um Almosen, Kinder schauen bewundernd zum Krieger auf, den Elfen und Waldmenschen wird staunend hinterher gesehen. Schwer bewaffnet und mit zwielichtigem Aussehen erregen Helden schon am Stadttor das Misstrauen der Garde. Zeigen sie dagegen freimütig ihre prallen Geldbeutel vor, ruft dies rasch Diebe auf den Plan. Für das Beispiel Gareth finden Sie eine Ereignistabelle ab Seite 77. Die Helden können aufgrund der Vielzahl der Ereignisse zum Beispiel bei Krimi- und Intrigenabenteuern schnell auf eine von Ihnen vorgesehene Fährte gelockt werden.

● **In der Stadt zählen Gesetze.** Städte sind kein Raum der Willkür, sondern dürfen als die geordnetsten Gemeinwesen bezeichnet werden, die Aventurien kennt. Die freie Fehde vom Lande hat innerhalb der Mauern keinen akzeptierten Raum. Es gibt etliche gesetzliche Fallstricke und Tricks, wie man sie sich zunutze machen kann. Das Recht kann auch Täter schützen. Selbst wenn für die Helden die Schuld eines Schurken feststeht, muss sie erst noch bewiesen werden. Natürlich können sich die Helden in der Öffentlichkeit Kämpfe und wilde Verfolgungsjagden liefern, müssen aber stets damit rechnen, dass hinterher jemand Fragen stellt und sie zur Rechenschaft zieht.

● **Die Stadt hat viele Gesichter.** Fast jede erdenkliche kreuzbrave, schrullige, berüchtigte oder wundersame Meisterfigur kann sich in ihren Straßen herumtreiben – und sei es auch nur als Gast aus fernen Gefilden. Patrizier sehen oft nur gefegte Hauptwege, Paläste und Prachttempel ihrer Stadt, während diese Orte von den Tagelöhnern des Elendsviertels nie betreten werden. Innerhalb der Stadt existieren zwischen den einzelnen Stadtteilen und Gesellschaftsschichten verschiedene Welten. Ein Viertel mag bei Tag ganz anders belebt sein als bei Nacht. Je nach Sozialstatus kann sich ein Held leichter in der einen oder anderen Domäne bewegen. Und es gibt niemanden, der in einer großen Stadt alle Orte in Licht und Schatten kennt: Jeder kann hier etwas entdecken – und bisweilen gar in einer Krypta, dem geheimen Keller des Rathauses oder dem vermauerten Speicherboden der Therme geheimnisvolle Dinge finden, die seit Generationen kein Mensch mehr gesehen hat.

● **Die Helden beeinflussen die Stadt.** Städte sind ein Mikrokosmos, in dem sich bestimmte Begegnungen stets wiederholen. Heldentaten oder Schurkereien sprechen sich schnell herum. Mit vielen Facetten auf engem Raum eignet sich die Stadt für längere Kampagnen in derselben Umgebung, in der die Helden Bindungen an Personen, Einrichtungen und Orte der Stadt entwickeln – ein wenig Seifenoper kann hier nicht schaden. Zu Anfang werden die Helden noch allerorten taxiert und als Fremde behandelt, aber später grüßen die Marktfrauen die Recken bereits mit Namen, Nachbarn nicken ihnen zu und die Bettler und Straßenkinder sind nicht mehr so aufdringlich. (Weiterführende Hinweise, Tipps und Tricks zu Abenteuern in der Stadt finden Sie im Abenteuer **Der Händler**, S. 6ff.)

Das Mittelreich

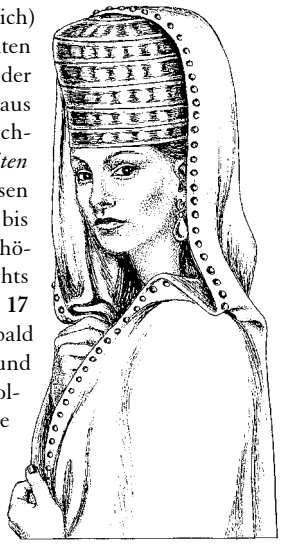
Aus den Tagen, die da waren – Die Geschichte

»Lasset uns singen von Heil und Glorie, von Ach und Weh. Vom Fall der Buhle Bosparan, von dem heldenhaften Raul, von der Knute der schändlichen Priesterkaiser, von Rohal dem Weisen und Alrik dem Ritterlichen, von Valpo dem Trinker und von Brin, dem ewigen Prinzen.«
—Gilmor von Lautenherz, Spielmann auf dem Bardentreffen zu Honingen, 1025 BF

Tausend Jahre lang versuchte das Mittelreich, die Menschen unter einem Kaiser zu einen und trotz aller inneren Zwiste und Machtkämpfe Halt gegen Feinde und Katastrophen zu bieten. Seit 400 Jahren zerfällt das Reich immer weiter, heute hat es nur noch einen Bruchteil seiner einstigen Größe.
Die Historie der Provinzen Garetien und Almada finden Sie ab Seite 56 und 120. Eine chronologische Zeittafel und Übersicht der historischen Herrscher bietet der **Anhang I: Zeittafel** auf S. 210. Die detaillierte Geschichte der anderen Provinzen des Mittelreichs enthalten die Regional-Spielhilfen **Am Großen Fluss** und **Schild des Reiches**, diejenige des Alten Reichs der Band **Reich des Horas**.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie entspricht in etwa dem Wissensstand und der Perspektive eines erfahrenen Chronisten, der sich sorgfältig in die Geschichte des Mittelreichs vertieft hat, sich aber mancher Einfärbung von Fakten nicht entziehen und viele Geheimnisse nicht entschlüsseln kann. Das einfache Volk kennt oft nur Grundzüge der Historie in Form von Sagen, Heiligenerzählungen und Märchen. Der Spielleiter kann dieses Kapitel als **Meisterinformationen** behandeln und Helden nur die Stücke preisgeben, die ihnen gemäß Hintergrund oder Erlebnissen bekannt sein können.

Bosparans Fall



Das Mittelreich (auch: das Neue Reich) hat seine Wurzeln im so genannten Alten Reich, das vor über 1.000 Jahren von der prächtigen Stadt Bosparan am Yaquir aus weite Teile Aventuriens beherrschte. Nachdem dieses Alte Reich die *Dunklen Zeiten* (**564 bis 162 vor BF**) hinter sich gelassen hatte, erstreckte es sich von Kap Brabak bis zum Neunaugensee. *Hela-Horas*, die 'Schöne Kaiserin' Bosparans, Botin des Lichts und Erzmagierin, führte das Reich seit **17 v.BF** zu ungeahntem Glanz, so dass bald die Kunde umging, sie habe einen Bund mit den Zwölfen geschlossen. Durch solche Schmeicheleien verblendet, ließ sie sich **1 v.BF** zur 'Herrin aller Menschen und Götter' ausrufen. Im kaiserlichen Bosparan wagte kaum jemand diesem Akt zu widersprechen.
Im fernen Gareth aber, das schon damals zu einer großen Handelsstadt erblüht war, löste die Vergöttlichung der Kaiserin Empörung aus. Auf Geheiß der Priesterschaft entsandte man acht Bürger nach Bosparan, um die Kaiserin umzustimmen. Noch heute werden sie in Gareth als die 'Acht Märtyrer' *Celissa, Duridanya, Palinai, Yasinthe, Eboreus, Emmeran, Lucian* und *Vitus* verehrt. Hela-Horas hörte die Gesandten an und ließ sie dann öffentlich verbrennen, mit den an die Götter gerichteten Worten: "Die jetzt zu euch spricht, ist Hela-Horas, eure Herrin. Ich befehle euch, euch nicht in meine Angelegenheiten zu mischen. Wenn ihr gegen mich aufbegehren wollt, dann kommt herab und löscht diese Flammen!"
Als daraufhin nichts Außergewöhnliches geschah, nahmen die Einwohner Bosparans das 'Schweigen der Götter' zum Beweis, dass die Kaiserin tatsächlich den Mächtigen Alverans gebieten konnte. An diesem Glauben änderte sich auch nichts, als drei Tage später verheerende Überschwemmungen das Liebliche Feld heimsuchten und der Yaquir Bosparan wie nie zuvor überflutete.
In Gareth und anderen Provinzen deutete man die Katastrophe jedoch als Zeichen, einen Feldzug gegen Bosparan führen zu können. Ein Bürgerheer unter dem mutigen Krieger *Raul* wurde ausgesandt, um die Kaiserin vom Thron zu stürzen. Aus dem Kosch, aus Alhanien (im heutigen Tobrien), aus den Tulamidenlanden und aus anderen Regionen strömten Aufständische herbei. Hela ihrerseits sammelte die Legionen Bosparans in Arivor und zog den Garethern entgegen.

Die Zweite Dämonenschlacht

In der Nähe des almadanischen Dorfes *Brig-Lo* stießen die Streitmächte am **30. Praios 0 BF** aufeinander. Als sich bei Anbruch der Dämmerung das Schlachtenglück zugunsten der 11.000 Aufständischen neigte, begann die 'Schöne Kaiserin' dunkle Zauber zu wirken und im Schein nächtlicher Blitze einen Beschwörungstanz zu vollführen. Zum Schrecken der Garether rief sie Gestalten aus der Finsternis zu Hilfe: Erzdämonen, wie sie ihr Ahn Fran-Horas schon 600 Jahre zuvor gegen die Garether gehetzt und damit ganz Aventurien in Dunkelheit gestürzt hatte (siehe Seite 57). Doch diesmal sollte es anders kommen: Als sich die dämonischen Schatten manifestierten, erschienen vier Kämpfer in vorderster Front der Aufständischen, gehüllt in strahlende Rüstungen aus Gold, in den Händen weiß glühende Waffen. Es waren, so heißt es, die Götter Praios, Rondra, Ingerimm und Efferd, die den Garethern Mut machten. Sie stimmten einen himmlischen Gesang an und deuteten mit ihren Klingen auf die Erzdämonen, die daraufhin vergingen. Die Aufständischen errangen den Sieg in dieser *Zweiten Dämonenschlacht* und töteten jeden Kaiserlichen, der ihnen in die Hände fiel. Noch auf dem Marsch gen Bosparan riefen die Garether am **8. Rondra** ein 'Neues Reich' aus, das sich aus den rauchenden Trümmern des gefallenen Imperiums von Bosparan erheben sollte.

Zeitrechnung im Mittelreich

Im Bosparanischen Reich wurden die Jahre nach *Horas' Erscheinen* gezählt, was im Jahr 1492 v.BF geschehen sein soll. Von Kaiser Nardes bis Kaiser Hal existierte neben der verbreiteten Jahreszählung nach *Bosparans Fall* (abgekürzt **BF**) noch die *Kaiserzeitrechnung*: Die Jahre wurden ab der Krönung (= Jahr 1) des aktuellen Kaisers durchgezählt. Das Jahr vor der Krönung wurde dabei zum Jahr 0 des Herrschers. Mit jedem Nachfolger wurde die Zählung von Neuem begonnen. Je nach Entstehungsdatum kann darum eine Schrift z.B. die Machtergreifung der Priesterkaiser mit der Angabe '25 Ugdalf', '310 vor Tolak' oder auch '658 vor Hal' datieren. Besagtes Jahr 335 BF stellt auch das Jahr 1 der *Jahre des Lichts* dar, in denen die Priesterkaiser zählen ließen. Mehr zur Zeitrechnung in Aventurien erfahren Sie in **GA 253**.

Hela-Horas gelang die Flucht ins hunderttürmige Bosparan, das die Aufständischen bald berannten und die Stadtmauern am **21. Rondra** bezwangen. Die mächtige Palastanlage mit Zauberwerk und Gargylenfratzen konnten sie jedoch nicht einnehmen, bis tags darauf Erdstöße, Feuerbrände und Blitze vom Himmel gewaltige Breschen in die Palastmauern rissen. Der Legende nach warf die Schöne Kaiserin den Streitern Rauls noch ihre Palastwache und schreckliche Garden von Untoten entgegen, doch plötzlich ertönte eine Stimme: "Es ist zu Ende, Hela!" Daraufhin sank die Kaiserin tot von ihrem goldenen Adlerthron – und mit ihr fiel ein Imperium.

Die Aufständischen sahen sich als gerechtes Werkzeug der Götter, das verruchte Herzland Bosparans und die frevlerischen Hela-Knechte niederzuwerfen: Sechs Monate lang zog ihr siegestrunkenes Heer durch das Liebliche Feld. Der Horaspalast wurde angezündet, Bosparan, in dem damals 100.000 Menschen lebten, dem Erdboden gleichgemacht. Hesinde-Tempel und Bibliothek in Kuslik wurden zerstört (**13. Firun**), andere Städte geplündert und gebrandschatzt. Als das Heer endlich nach Gareth zurückkehrte, folgte ihm ein drei Meilen langer Tross aus Beutewagen.

Raul und die Klugen Kaiser (0 bis 335 BF)

Ein neues Reich, das Bosparan nachfolgen sollte, nahm Gestalt an, das Heilige Neue Kaiserreich vom Greifenthron zu Gareth. Gareth wurde zur Hauptstadt erkoren, die Bürger riefen Raul zum Kaiser aus, der damit die Familie derer von Gareth begründete. Der Legende nach stieg ein leibhaftiger Greif vom Himmel und kränzte Raul mit zwölf goldenen Federn, die sich über Nacht in eine Krone verwandelten: die Raulskrone der mittelreichischen Kaiser. Der blondbärtige und stattliche Raul der Große führte das Reich über 50 Jahre und gilt als kluger Monarch, der noch heute allen adligen Herrschern an Körper und Geist zum Vorbild gereichen soll (**188 B).** Er vergab Land an seine Getreuen, richtete den kaiserlichen Heerbann ein und erschloss neues Siedlerland jenseits der Trollzacken. Raul band die Magierschaft mit neuen Akademien an die Garether Herrschaft und versicherte den Tulamiden, die zuvor unter Hela gelitten hatten, die Wahrung ihrer Traditionen. Mit dem *Codex Raulis* von **39 BF** schuf er die Grundlagen der Gesetze und Stände im Mittelreich und setzte ein Erbkaisertum durch, bei dem – angesichts der Frevel Helas – nie wieder eine Frau den Kaisertitel tragen sollte.

Zum Segen des Reiches löste 250 Jahre lang ein fähiger, umsichtiger Monarch aus dem Ahnenstamm Rauls den anderen ab. Man hat diese Epoche später die Zeit der *Klugen Kaiser* genannt. Die Herrscher schufen die Kaiserpfalzen als Residenzen und reisten oft durch das Land. Nach einer Verhandlungsdauer von mehr als drei Jahrzehnten zwischen dem Hochkönig der Zwerge, *Greifax Rechtsetzer von Xorlosch*, und Kaiser *Sighelm* wurde **160 BF** die *Lex Zwergia* verabschiedet, die den Zwergen eine rechtliche Sonderstellung im Mittelreich garantierte. Unter der Herrschaft der Klugen Kaiser erreichte das Mittelreich seine größte Ausdehnung: Jenseits des Dogul wurden im Nordosten Lande erschlossen und Städte wie Vallusa (**10 BF**), Mendena (**150 BF**) und Festum (**189 BF**) gegründet, im Norden erreichten Siedler den Roten Pass. **177 BF** gab Kaiser Gerbald in der *Blutroten Bulle zu Mendena* dem rondrianischen Theaterorden das Land zwischen Born und Walsach zum Lehen, und dieser Orden zerschlug das dortige bedrohliche Goblinreich binnen hundert Jahren. Ab **163 BF** trieben die Mittelreicher die Besiedlung der damals fast menschenleeren Insel Maraskan voran. Doch die ersten Städte wurden vom *Tuzakwurm* bedroht, einem 50 Schritt langen und 20 Schritt hohen Monstrum. Erst Kaiser *Gerbald* gelang es **184 BF**, das Ungeheuer mit seinem Heer zu erlegen (**188 D).**

Im Jahre **185 BF** erließ selbiger Kaiser das Verbot jeglichen Haltens von und Handelns mit Menschen als Sklaven – ein Gesetz, das im Reich noch immer gilt, für die Tulamidengebiete aber schon von Gerbalds Nachfolger wieder aufgehoben wurde.

255 BF unterwarf sich Aranien der Kaiserkrone. Auf der anderen Seite des Kontinents wurden **291 BF** die Thorwal-Piraten in der *Seeschlacht von Salza* bezwungen, das südliche Thorwalerland dem Reich angeschlossen und das Bodirtal besiedelt.

Schriftliche Quellen aus der Zeit der Klugen Kaiser sind rar (**188 C**).

Nach Bosparans Fall waren Künste und Wissenschaft von einfacher Natur. Gelehrte wie *Tungbert der Kluge* kopierten, übersetzten und zitierten Bücher aus alter Zeit, während neue Erkenntnisse wenig geschätzt wurden. Um **220** entfaltete *Aldifreid von Trallop* als kaiserlicher Hofbarde die Kunst der Minne und höfischen Musik.

Machtergreifung der Praios-Priester

Als Kaiser *Ugdalf* schon in der Blüte seines Lebens den Tod nahen spürte, richtete er **333 BF** einen Regentschaftsrat ein, der für seinen minderjährigen Sohn *Rude II.* regieren sollte. Als Ehrenritter des Theaterordens wollte er zunächst den Hochmeister des Ordens zum Vorsitzenden des Rates ernennen, übertrug das Amt dann aber doch aus Tradition dem Boten des Lichts, *Aldec Praiofold II.*, einem Feind der Rondra-Kirche. Drei Tage vor der geplanten Krönung des Prinzen an seinem 15. Geburtstag (**335 BF**) wurde Rude ermordet und grausam verstümmelt aufgefunden. Der Tote wies purpurne Wunden auf und trug an vielen Stellen das Löwenzeichen der Göttin Rondra. Die Praios-Anhänger unter Aldecs Führung nahmen diesen Mord sogleich zum Anlass, mit ihren Konkurrenten abzurechnen. Kurzerhand wurden überall im Land die Rondra-Tempel geschlossen, fast alle Rondra-Priester gefangen gesetzt und hingerichtet. Die Zerschla-

Der Weg der Kirchen

Schon **98 v.BF** hatte Kaiser *Silem-Horas* die erlaubten Kulte im *Zwölfgötteredikt* festgelegt. Diese setzten sich nun langsam gegen andere Kulte durch und gewannen mit fortschreitender Zeit ihre heute bekannte Form. Häufig spielten sich Machtkämpfe zwischen den Kulten ab oder spalteten ihre Anhängerschaft. Manche Grafschaften und Provinzen unterstanden Geweihten oder wurden Erblehen einer Kirche. Priester buhlten um Anhänger und führten sie in die Fehde gegen konkurrierende Kulte. Dieser ehrgeizige Umgang der Religionen miteinander hat sich bis heute am stärksten in Almada erhalten. Um **100 BF** fand der Ingerimm-Kult einen festen Hohepriestersitz in Angbar. Seit **0 BF** war Gareth Residenz der Lichtboten. Der rondrianische Theaterorden war im Bornland reich geworden und stand wegen angeblich frevlerischer Riten im Konflikt mit anderen Kirchenteilen. Gegen Ende der Kluge-Kaiser-Zeit gehörten auch die Kirchen von Peraine, Boron und Ingerimm zu den einflussreichsten und wurden nur noch von denen der Rondra und des Praios übertroffen.

gung des Rondra-Kults ging unter dem Namen *Erntefest-Massaker* in die Geschichte ein. Die *Heilige Ardare* überwand bei der Verteidigung des Garether Rondra-Tempels 50 Sonnenlegionäre mit dem Schwert *Armalion*, ehe sie selbst fiel (188 E). Ein letzter Versuch der bornischen Theaterritter, die Praios-Priester aufzuhalten, scheiterte bei der *Schlacht im Drachenspalt* (**337 BF**) nahe Baliho, bei der die Sonnenlegion den Theaterorden vernichtend schlug.
Natürlich verstummte niemals das Gerücht, die Praios-Priester selbst hätten den Infanten getötet, zogen sie doch zweierlei Vorteil aus dem grausamen Mord: Die Regierungsgewalt blieb in ihren Händen, und die Rondra-Kirche hatte den Einfluss auf die Staatsgeschicke verloren.

Kaiserliche Anekdoten I

Kaiser *Nardes* gilt als milder Herrscher mit Verbundenheit zur Feenwelt. Er starb im hohen Alter, als er in den Fluss Tobimora sprang, um ein vermeintlich ertrinkendes Einhorn zu retten. Dabei stürzte er die später so genannten Nardesfälle hinab.
Kaiser *Sigman* war sein ganzes Leben schwer krank und herrschte nur kurz, ehe er die Krone an seinen Bruder *Sighelm* übergab. Manche Chronisten berichten jedoch auch, dass Sigman und seine Frau von Sighelm gemeuchelt worden seien.
Vom 'guten Kaiser *Menzel*' kennt der Volksmund nur segensreiche Taten und Geschichten wie das Pflanzen eines goldenen Apfelbaums in Warunk und die Befriedung einer fürchterlichen Blutfehde in Almada – allerdings sind nur die wenigsten dieser Überlieferungen historisch verbürgt.
Gerbald II. war ein frommer Anhänger der Peraine, übergab im Alter von 54 Jahren die Krone seinem Sohn und wurde einfacher Therbûnit.
Rude I. ist bekannt durch seine sieben Ehefrauen, mit denen er teils zeitgleich vermählt war, was zum Konflikt mit der Travia-Kirche führte.
Kaiser *Ugdalf* nutzte als erster Kaiser etwa **310 BF** die *Kreide der Tsa*, um nach der Geburt zweier Töchter die männliche Thronfolge zu sichern. Der heilige Talisman ermöglicht, das Geschlecht ungeborener Kinder nach eigenem Willen zu bestimmen. Ugdalfs erster Sohn wurde jedoch ein schwermütiger Künstler, der schon als Jüngling Selbstmord beging. Sein zweiter Sohn verzichtete auf den Thron, wurde Tsa-Priester und später unter den Priesterkaisern verbrannt. Bei seinem letzten Kind verzichtete der Kaiser auf den Segen der Kreide, und ihm wurde ein kräftiger Junge geboren: *Rude II.*

Die Priesterkaiser (335 bis 466 BF)

Aldec vereinte die Macht der Boten des Lichts und der Kaiser in seiner Hand und erstickte mit der Sonnenlegion – angeführt vom berüchtigten Marschall *Praioslob von Selem* – und den Bannstrahlern jeden Widerstand. Was nicht in das Weltbild des strengen Praios-Glaubens passte, wurde verboten und verfolgt. Zauberer, die sich nicht den strengen Auflagen der Praios-Kirche beugten, wurden gnadenlos gejagt – da dies auch viele Hexen betraf, entstand dabei der Begriff der Hexenjagd.
Die Priesterkaiser schwelgten bald in Herrlichkeit und Dekadenz, setzten Mündel als Nachfolger ein oder mussten einem Kontrahenten weichen. *Kathay* wurde **414 BF** im Kosch vom Wahrer *Gurvan von Wehrheim* erschlagen, nachdem ihn angeblich zuvor die Hexe *Sarasandra* geschwächt hatte. Gurvan I. flüchtete **419 BF** ins alanfanische Exil, als ihn sein Mündel *Helus* des Throns beraubte (*Erste Kirchenspaltung*). Er kehrte nach Helus' Tod **441 BF** zurück und herrschte noch elf Jahre als selbstgefälliger und launischer Kaiser. **455 BF** verschwand Kaiserin *Amelthona*, die ganz Aventurien mit Feuer und Schwert missionieren wollte, in der Wüste Khôm.
Große Tempelbauten zur höheren Ehre Praios' verschlangen Unsummen. Höhepunkt war der Bau des *Tempels der Sonne* (**412 bis 451 BF**) und der *Stadt des Lichts*, die der später heilig gesprochenen Baumeister *Owilmar von Gareth* auf Geheiß Kathays entworfen hatte.
Das Volk litt unter der Herrschaft der Geweihten, die die Steuern zwar in 'Gottesdank' umbenannten, gleichzeitig aber verdreifachten. Der Klerus lebte in unvorstellbarem Luxus, während in Städten und Dörfern Hunger herrschte. Dies führte zwangsläufig zu immer mehr Aufständen, während derer die Stämme der Khôm (**398 BF**), Rashdul (**400 BF**) und die Thorwaler (**431 BF**) sich vom Joch der Geweihten befreien konnten.

Kaiserliche Anekdoten II

Die Priesterkaiser sind fast komplett als missliebige Herrscher in Erinnerung geblieben und dienen in der Erzähltradition als Schablone für Tyrannen: *Aldec* wird mit stechendem Blick und übergroßer Nase dargestellt. Zur Volkszählung in Greifenfurt soll er befohlen haben, jedem Einwohner die Nase abzuschneiden. Der dicke *Noralec* war unbeweglich, aber sonst ein umsichtiger und gerechter Mann. *Kathay* gilt als brutal und dumm, während *Gurvan I.* die höchsten Wunderkräfte, wie 'der Geist, der sieht' und 'die Stimme, die befiehlt' versagt blieben, so dass er nur durch seine Garden auf dem Thron gehalten wurde. Erst im alanfanischen Exil, wo er die *Gurvanianischen Choräle* ersann, soll Gurvan wahre Erleuchtung erlangt haben. *Helus* war ein großer Baumeister und noch größerer Verschwender, dessen Werke den Lauf der Zeit nicht überdauerten. Als er Gareth niederbrennen wollte, um an ihrer Statt eine Goldene Metropole des Praios zu errichten, wurde er gestürzt. *Gurvan II.* wurde schnell seekrank. Rohal verbannte ihn nach Jilaskan, wo er es nie wagte, wieder einen Fuß auf ein Schiff zu setzen, und so noch 45 Jahre lang als 'Kaiser des Neuen Reiches' einem kleinen Haufen von Getreuen gebot.

Rohal der Weise (466 bis 590 BF)

Beim Sturz der Priesterkaiser betrat einer der rätselhaftesten Männer die Bühne der aventurischen Geschichte: *Rohal der Weise*, der vielleicht mächtigste Zauberer aller Zeiten, soll **465 BF** als weißhaariger Greis mit der berühmten *Rohalskappe* einer Blutulme bei Wagenhalt in Garetien entstiegen sein. Mit wenigen Worten und jugendlichem Feuer setzte er sich an die Spitze der Erhebung gegen die Praios-Diener. Als Rohal den Volksaufstand in den Tempel der Sonne führte, benässten sich die Tempelwachen schlotternd die Beine und verloren fast den Verstand. Etliche Bewaffnete begannen plötzlich zu tanzen oder mit den Waffen auf Säulen einzuschlagen, anstatt den Befehlen der Priester zu folgen. Das Volk wollte die Priester auf der Stelle erschlagen, aber Rohal stellte sie unter seinen Schutz und verbannte sie auf die Insel Jilaskan.

Rohal erklärte sich **466 BF** bereit, das Reich als

Behüter zu regieren, weigerte sich aber, Kaiser genannt zu werden. Er hob die Gesetze der Priesterkaiser auf, entmachtete die kirchlichen Provinzfürsten und setzte wieder alte Adelsgeschlechter ein. Mit Weisheit und Milde brachte er dem Mittelreich eine Zeit der Harmonie, der Wissenschaften und der Philosophie. Dabei schien Rohal nicht zu altern und regierte 123 Jahre lang. Er schuf magische Werke wie die Systeme der Magie und Gesetzeswerke, die noch heute größtenteils gültig sind: *Codex Pax Aventuriana* (Strafrecht), *Codex Albyricus* (Magierecht), *Systemium Metricum* (die 'Rohalschen Maße').

Da Rohal keine Garde zu seinem Schutz unterhielt, verloren die Kriegsleute an Ansehen. Viele Adlige schickten ihre Soldaten und Ritter nach Hause, um dem Beispiel des Regenten nachzueifern. Die jungen Leute von Stand ließen sich Haar und Bart nach Rohals Vorbild wachsen. Statt das Waffenhandwerk zu üben, rauchten sie mildes Kraut, zupften auf den Harfen und dichteten heitere Lieder von der Liebe und der Goldenen Zeit. Der Weise selbst lebte bescheiden und aß Gemüse, Brot und Milchspeisen, so dass auch Protz und Prunk außer Mode kamen. Die Zauberei erlebte eine Hochblüte und eine Epoche der Gelehrsamkeit und Toleranz. Zahlreiche Magierakademien wurden durch Rohal oder seine Schüler neu- oder wiedereröffnet, so Donnerbach, Wagenhalt (wenige Jahrzehnte später wieder zerstört), Thorwal oder Vinsalt.

Nur wer etwas tiefer in den Bibliotheken stöbert, findet Unglücke jener Zeit: Auch unter Rohal gab es manche Adelsfehde, in den Nordmarken nahmen zeitweise Anhänger des Namenlosen Gottes überhand, und **523 BF** gingen die *Namenlosen Pocken* um. In der Freigeisterei lebte auch dunkle Zauberei wieder auf, und Schwarzmagier traten auf den Plan. Der größte war *Borbarad*, der ab **570 BF** von seiner Schwarzen Feste in der Gorischen Wüste seinen Schatten über das Tulamidenland warf.

Je länger Rohal auf dem Garether Thron saß, desto unheimlicher wurde er vielen Bürgern. Als am **7. Hesinde 589 BF** eine Menschenmenge durch die Straßen Gareths zog und wieder und wieder im Sprechchor "Fort mit dem Dämon auf dem Kaiserthron!" brüllte, erhob sich der Weise vom Tisch, um den sich seine Ratgeber versammelt hatten.

"Lebt wohl!", sprach er, verließ den Raum und wurde in Gareth nicht mehr gesehen. (Diesem Ereignis wird als *Rohals Verhüllung* noch heute zum Jahrestag gedacht.)

In Aranien sammelte Rohal anschließend ein Heer und zog **590 BF** in die Gorische Wüste, um den Dämonenmeister Borbarad zu bezwingen. Hier kam es zu einem kosmischen Kampf, von dem weder Rohal noch Borbarad oder ihre Gefolgsleute wieder zurückkehrten.

Die Magierkriege (590 bis 602 BF)

Nach Rohals Verschwinden versuchten die Magiergilden **590 BF** auf einem großen Konvent in Punin seine Nachfolge zu klären. Doch die Menge derart vieler Zauberkundiger, Artefakte und magischer Vorgänge auf engem Raum brachte das astrale Gefüge durcheinander und verursachte durch die Überschreitung der 'Kritischen Essenz von Astralkraft' ein Desaster: Magier wurden wahnsinnig, lösten sich auf oder verschwanden im Limbus.

Ohne weise Führung feindeten sich die Magierzirkel gegenseitig an, erklärten Rohal jeweils zu einem der Ihren und wollten dessen Nachfolge antreten. Die Gruppen scharten Anhänger um sich und führten Auseinandersetzungen, die schließlich in die fünf Jahre dauernden Magierkriege einmündeten. Viele Soldaten verloren den Verstand, wenn sich der Boden unter ihren Füßen plötzlich in Morast verwandelte, Kameraden von unsichtbaren Geschossen getroffen wurden oder zu Stein erstarrten. Feuerkugeln walzten über das Schlachtfeld, und von Zauberkraft gelenkte Rattenheere huschten unter die Kämpfenden. Gargyle und Chimären standen in Kampfreihen, gelber Regen vernichtete Ernten, Vampirplagen entvölkerten Landstriche, und ganze Armeen sollen in Rinder verwandelt worden sein (und die großen Herden des Darpat begründet haben). Vor allem in Almada, Darpatien und Aranien tobten die Kämpfe heftig (**196 B**).

Die Magierkriege hatten keinen Sieger. Die Hälfte aller Gildenzauberer kam ums Leben. Den Zauberern liefen die Gefolgsleute am Ende in Scharen davon, weil jenen Zweck und Mittel ihres Kampfes gleichermaßen unheimlich geworden waren. Viele Magierakademien wurden geschlossen oder zerstört, die Lehrfreiheit drastisch eingeschränkt. Die verheerenden Auseinandersetzungen und ihre Folgen führten dazu, dass ein großer Teil des alten magischen Wissens für immer (oder wenigstens für lange Zeit) verloren ging.

Das Garether Pamphlet

Als Folge der Magierkriege wurde **596 BF** das *Garether Pamphlet* verfasst: Eine Zusammenkunft von Adligen, Bürgern und Kriegsleuten beschloss, die Kaiserwürde wieder einem Mitglied der Dynastie derer von Gareth zu verleihen und fortan Magiekundigen die Regierungsgewalt vorzuenthalten.

Unterdessen hatten die Orks, die das Mittelreich wehrlos glaubten, zu einem gewaltigen Beutezug angesetzt. In scheinbar endlosen Kolonnen marschierten sie zum *Ersten Orkensturm* aus ihren Stammesgebieten ins Tal des Großen Flusses. Dort teilte sich ihre Streitmacht aufgrund einer alten Stammesfehde, die sich wieder entzündet hatte. Die *Tordochai* marschierten Richtung Gareth, die *Tscharshai* rückten weiter am Fluss entlang vor. Beide Orkheere wurden **600 BF** unter großen Opfern geschlagen: die 4.500 Tordochai von 8.000 bunt gemischten menschlichen Kämpfern bei der *Schlacht auf den Blutfeldern* (**12. bis 13. Ingerimm**) vor Gareth, die Tscharshai in der zweieinhalb Tage währenden *Schlacht von Ferdok* (**7. bis 9. Ingerimm**), in der die Ferdoker Lanzenreiterinnen ihr Banner mit unsterblichem Ruhm bedeckten und den Feind im Manöver der Ferdoker Flankenzange aufrieben.

Die Almadaner Dynastie (602 bis 902 BF)

Nachdem die Ork-Gefahr abgewendet worden war, herrschte der starke Wunsch nach Ruhe und Frieden im Reich. Bei der Suche nach einem neuen Kaiser stieß man auf *Eslam von Almada*, Fürstensohn und entfernten Nachkommen des letzten Kaisers Ugdalf. Eslam wurde **602 BF** gekrönt und war Begründer der *Almadaner Dynastie* (auch: *Eslamiden*), die ihre Hausmacht in der südlichen Provinz besaß.

Tatsächlich begann nun eine friedvollere Epoche, was aber kaum an der Regierungsweise Eslams lag, der sich bald zu einem aufgeblasenen, törichten Popanz entwickelte, sondern vielmehr an der Kriegsmüdigkeit der Menschen. Es herrschte zwar Ruhe, aber nicht die gleiche Zuversicht und Aufbruchsstimmung wie etwa in der frühen Rohalzeit. Eslam und seinen Nachfolgern fehlten die Klugheit, das Glück und auch die Härte, die einen erfolgreichen Kaiser auszeichnen.

Gelegentlich gerieten Kaiser bei einer Fehde in Lösegeldhaft, oder es gab Umsturzversuche wie denjenigen Prinz Alriks, der seinen Bruder, Kaiser *Tolak*, festsetzte. Doch nichts davon entfachte einen großen Krieg. Als Kaiser *Tolak* **662 BF** bei einem Besuch in Al'Anfa von Elefanten zu Tode gedrückt worden war, folgte ihm sein Bruder rechtmäßig nach und erwies sich als einer der fähigeren Eslamiden. *Alrik der Ritterliche* schlug **692 BF** einen Aufstand bornischer und tobrischer Junker nieder, rehabilitierte teilweise die magischen Künste und eröffnete die Magierakademien zu Beilunk, Gareth, Rommilys und Elenvina neu oder wieder. **697 BF** verschwand er beim Allaventurischen Konvent der Gildenmagie in Rashdul – ob von Dschinnen oder Dämonen verschleppt, in die Gorische Wüste gezogen oder im Mhanadi ertrunken, bleibt ungewiss.

Der verspielte eslamidische Baustil wurde immer beliebter, die Hofhaltung der Kaiser mit jeder Generation aufwendiger. *Eslam III.*

Kaiserliche Anekdoten III

Als *Eslam I.* noch vor seiner Kaiserkrönung mit seinen Höflingen im Hinterhof eines Gasthauses im almadanischen Brig-Lo zu Tisch saß, kam ein Herold hereingesprengt, um ihm die frohe Kunde zu überbringen, dass man ihn zum zukünftigen Herrscher des Neuen Reiches bestimmt habe. Anstatt aber freudige Erregung zu zeigen, soll Eslam den verblüfften Boten angefahren haben: "Was fällt denn Ihm wohl ein? Kann man denn nicht einmal in Ruhe prassen?"

Man nannte Eslam auch den *Münzreichen*, da er eine Vielzahl neuer Münzen wie den 'Eslamo' und Maße wie den 'Kaisersarm' (Länge von ca. 4 Spann) einführte, die Kaiser Alrik später wieder in der Versenkung verschwinden ließ. Eslam liebte ausgefallene Gefährte und Gespanne. Bald genügten ihm die schönsten Pferde vor dem Wagen nicht mehr, und er ließ firnweiße Hirsche einfangen, zähmen und einfahren.

Kaiser *Alrik* hat nicht nur den Almadaner Schnauzer als Kaiser-Alrik-Bart berühmt gemacht, sondern soll auch heilende Hände besessen haben und in voller Gestechrüstung ins Totenreich geritten sein, um von Boron seine verstorbene Mutter zurückzufordern.

Kaiser *Eslam III.* – zeit seines Lebens als exquisiter Feinschmecker bekannt – erstickte an einem winzigen Wachtelknöchelchen.

Bodar der Kahle ließ in ausschweifender Dekadenz almadanische Ställe für hautpflegende Stutenmilchbäder plündern und im großen Stil Riesenaffen erlegen, um aus ihren Testikeln Haarwuchsmittel zu gewinnen.

Sein Erbe *Bodar II.* trieb die Ausschweifungen weiter auf die Spitze, indem er seine zahllosen Mätressen mit Nachttöpfen aus reinem Gold ausstatten ließ. Er war ein leidenschaftlicher Jäger, der im Reichsforst den *Roten von Hirschfurten* erlegte, einen kapitalen Vierundzwanzigender, der den Kaiser jedoch im Todeskampf mit dem Geweih verkrüppelte.

Eslam V. war nach dem Tod seiner ältesten Söhne von Schwermutsanfällen geplagt. Als es ihn einst besonders schlimm traf, griff er entschlossen zu einem Becher mit vergiftetem Wein, obwohl sich sein Vorkoster vor seinen Augen bereits in Krämpfen wand.

Anekdoten und Witze über *Valpo den Trinker*, der es zum Heiligen der Rahja-Kirche gebracht hat, vermögen Bücher zu füllen. Der zitternde, rotnasige Valpo muss auf dem Thron ein jämmerliches Bild geboten haben. Harmlos war noch seine gezielte Anpflanzung von Quittenhainen (aus denen sein Lieblingsgetränk, die hochprozentige *Valposella* gewonnen wird), ernsthafter der Streit mit der Rahja-Kirche um *Rahjas Kelch*, den der Trunkenbold unbedingt in seinen Besitz bringen wollte.

befahl **730 BF** den Bau der riesigen Neuen Residenz westlich von Gareth, um den Boten des Lichts mit ihrer Praios-Stadt auf Augenhöhe begegnen zu können. Die Herrscher feierten sich gerne selbst mit Statuen, Triumphbögen oder ganzen Städten, die ihren Namen trugen, wie etwa Eslamsbad (um **610 BF**), Eslamsroden (**715 BF**) oder Eslamsbrück (**741 BF**). Die Vasallen hatten zunehmend freie Hand und ließen den Kaiser einen guten Mann sein, der sich selten in ihre Angelegenheiten mischte. Das Volk galt dem Adel nur noch wenig. Als zwischen **815 BF** und **818 BF** die *Blaue Keuche* grassierte, fanden in Lustschlössern unbekümmert große Feste statt, während die einfachen Menschen in den Städten und Dörfern jämmerlich starben.

Der Zerfall des Reichs

Viele Regionen wünschten sich angesichts des schwachen Kaisertums vollkommene Selbstbestimmung. Eine Zeitlang verhinderte das Schicksal Albernias andere Aufstände: Das westliche Fürstentum sagte sich **701 BF** vom Kaiserreich los, doch seine Hauptstadt Havena wurde kurz darauf von einer schrecklichen Flutwelle heimgesucht. Man nahm die *Große Flut* als Zeichen, dass das Kaiserhaus wider Erwarten unter dem Schutz der Götter stand.

Aber **744 BF** nahmen Adlige aus dem Lieblichen Feld, das von den Eslamiden als Kornkammer des Reiches rücksichtslos ausgepresst wurde, den Kampf gegen das Garether Joch wieder auf. Nach achtjährigem Aufstand und Krieg blieb Kaiser *Eslam IV.* schließlich keine andere Wahl, als dem Alten Reich **752 BF** im *Frieden von Kuslik* die Unabhängigkeit zuzugestehen. Angespornt durch dieses Beispiel erhob sich in der Folgezeit eine Provinz nach der anderen. Das Mittelreich verlor **755 BF** das Bornland und Uhdenberg, Maraskan erklärte sich **759 BF** unter seinem ersten König *Dajin I.* für unabhängig. Nach dem Erscheinen des Eingottes Rastullah besiegten die Wüstenstämme der Khôm **775** in der *Zweiten Schlacht am Cichanebi-See* die kaiserlichen Truppen und riefen das Kalifat der Novadis unter ihrem Heerführer *Malkillah I.* aus.

Reichskanzler *Randolph Hermar von Rabenmund* konnte in seiner Reichsreform (**792 BF**) die Lage etwas stabilisieren und die Lossagung Weidens und Araniens verhindern sowie als erster Fürst über die neu gegründete Provinz Darpatien herrschen. Doch bald darauf sagten sich auch Mhanadistan (**843 BF**) und die Stadtstaaten im aventurischen Süden – Al'Anfa (**848 BF**), Brabak (**849 BF**), Mengbilla und Drôl (beide **858 BF**) – vom Kaiserreich los. Beim Versuch, Drôl und Mengbilla mit Gewalt wieder an die Krone zu binden, wurde die kaiserliche Flotte **864 BF** auf der Höhe der Zyklopeninseln in einem Sturm zerschmettert. Viele Schiffe sanken auch unter dem wütenden Felsbewurf von einäugigen Riesen. Unter den Toten bei der *Großen Havarie* waren *Bodar III.* und *Jacopo*, die zwei ältesten Söhne Kaiser *Eslams V.*

So wurde nach Eslams Tod dessen dritter Sohn Valpo gekrönt, der als haltloser Mensch galt. Die Annalen belegen *Valpo* mit dem Beinamen 'der Trinker', da dieses Laster nach und nach sein ganzes Leben ausfüllte. Bei Valpos Tod im Jahre **902 BF** gab es im Palast eine riesige Alchimistenwerkstatt, deren einzige Aufgabe dahin bestand, neue Spirituosen zu erfinden oder bekannte zu veredeln. Sein einziges Kind, eine Tochter namens *Luciana*, wurde als Idiotin geboren und lebte nur acht Jahre. Damit war die Dynastie der Almadaner Kaiser erloschen.

Die Erbfolgekriege (902 bis 933 BF)

Das Reich versank in einer Kette von Erbfolgekriegen, aus deren 31-jährigem Verlauf 74 selbsterklärte Kaiser überliefert sind und die dennoch heute *Kaiserlose Zeit* genannt wird. Charakteristisch war das Aufkommen großer Söldnerheere ab **913 BF**, die unkontrolliert plünderten und dadurch Hungersnöte verursachten. In der Kaiserlosen Zeit verlor das Mittelreich fast die Hälfte seiner Bevölkerung. Angesichts zahlloser Möchtegernkaiser und ihrer Kämpfe seien hier nur die wichtigsten Entwicklungen genannt:

Im *Tobrischen Krieg* (**902 bis 909 BF**) kämpfte der Kaiserliche Reichsverweser, Reichsmarschall Graf *Tedesco von Perricum*, gegen einen Aufstand des tobrischen Herzogs *Kunibrand von Ehrenstein*, der den Kaisertitel angenommen hatte. Tobrien wurde besetzt, der Herzog flüchtete ins Bornland. Tedesco erließ die *Reichsreformgesetze*, die das Kaiserreich zu seiner eigenen Domäne und die örtlichen Adligen zu reinen Befehlsempfängern machen sollten. Die Folge waren in den *Regentschaftskriegen* (**910 bis 914 BF**) zahlreiche Aufstände.

Gestützt auf Gelder aus Vinsalt, kehrte Kunibrand mit einer Armee bornländischer Adliger zurück und verheerte während des *Bornischen Kriegs* (**914 bis 920 BF**) vor allem Darpatien. In den *Wehrheimer Akkorden* wurde das Reich zwischen ihm (Tobrien, Weiden, Darpatien) und dem Lieblichen Feld (Albernia, Nordmarken, Almada) geteilt, mit einem schwachen Königreich Garetien als Pufferstaat. Faktisch war der Westen des Reiches herrenlos (bzw. in den Händen mehrerer

bedeutungsloser 'Kaiser'), da sich Vinsalt militärisch sehr zurückhielt und Graf Tedesco sich ganz auf den Kampf im Osten konzentrierte. Der Markvogt der Kaisermark Gareth, *Barduron Golambes von Mersingen*, ließ Tedesco in Gewahrsam nehmen und usurpierte die Reichsgewalt. In wenigen Armeezügen gelang es ihm, Kunibrand nach Tobrien zurückzudrängen, der in der *Schlacht von Eslamsbrück* (**920 BF**) starb.

Im *Vinsalter Krieg* (**920 bis 927 BF**) verließ das Alte Reich seine Deckung und entsandte ein Söldnerheer unter 'Kaiserin' *Rondhara von Albenhus* von Grangor nach Elenvina. Kurzfristig waren die Nordmarken und West-Almada in ihrer Hand. Albernia erklärte sich für neutral. **926 BF** eroberten die Novadis Teile Almadas und setzten für einige Monate in Punin Gegenkaiser *Harun I.* ein.

Die Zorgan-Pocken

Mit Kornschiffen breiteten sich ab **923 BF** von Zorgan die *Namenlosen Pocken* aus und führten zur größten Epidemie der letzten Jahrhunderte. Die fortan Zorgan-Pocken genannte Krankheit wütete ohne Unterschied von Stand und Kriegspartei vom bornischen Festenland bis Drôl, von Salza bis Thalusa und forderte unzählige Menschenleben. Der Volksmund deutet die Seuche als Plage des Gottes ohne Namen und fürchtet bis heute einen erneuten Ausbruch.

Kaiser Barduron, der nun den Familiennamen 'von Gareth' annahm, kämpfte entlang der Koschberge beim *Krieg am Großen Fluss* (**927 bis 930 BF**) gegen Rondhara von Albenhus, die immer weiter gegen Gareth vorrückte. In der *Schlacht bei Albenhus* (**930 BF**) errangen Barduron und sein Sohn *Perval* schlussendlich den entscheidenden Sieg. Der Kaiser starb allerdings überraschend an einer Schlachtwunde, kurz nach der Visite seines Sohnes im Feldherrenzelt bei Burg Weidleth.

Das Haus Gareth (933 bis 1010 BF)

In den *Jahren des Richtblocks* (**930 bis 933 BF**) beseitigte Perval letzte Widerstandsnester der Erbfolgekriege sowie etliche Würdenträger, die ihm gefährlich werden konnten. Es heißt, er wäre sich nie sicher gewesen, wer gegen ihn war. Darum ließ er der Einfachheit halber eben alle Fraglichen umbringen. Schließlich akzeptierte Perval **933 BF** "widerwillig" die Kaiserkrone, "bis sich ein besserer findet". Auch die eigene Familie wurde von Perval nicht verschont, der sich bald den Beinamen 'der Grausame' verdiente: Er tötete die meisten seiner Brüder und sandte Nichten und Neffen in die Verbannung. Zwei seiner drei Frauen erschlug der Kaiser im Zorn, seine Base *Geldana* floh vor ihm nach Paavi. Perval liebte mächtige Bauwerke im Monumentalstil und veranlasste den Bau des Hafens von Harben. Er schätzte den alanfanischen Lebensstil und erlaubte Turniere nur mit scharfen Waffen, die die Teilnehmenden schnell das Leben kosteten.

Die einzigen Menschen, die Perval etwas bedeuteten, waren seine Kinder, die Zwillinge *Bardo* und *Cella* (siehe Abb. links). Und da er beide abgöttisch liebte, verfügte er, dass sie sich nach seinem Tode die Kaiserwürde teilen sollten. Bardo und Cella von Gareth blieb es in den Jahren **948 bis 975 BF** vorbehalten, das ohnehin geringe Ansehen des Kaiserthrons auf einen Tiefstand zu bringen: Täglich machten neue Gerüchte über die Orgien im Kaiserschloss die Runde. Es hieß, die Kaiserin empfange die Minister nur während ihres täglichen Bades in Stutenmilch. Bardo dagegen ernannte in kurzer Zeit über 30 Ministerinnen, von denen keine über 20 Jahre alt war. Die Beratungen dieser Ministerrunde fanden meist nachts und in des Kaisers Gemächern statt. Die Kaiserlichen Geschwister waren dem Trunk und dem Rauschkraut ergeben und häufig mehrere Tage hintereinander nicht in der Lage, irgendeine Regierungsentscheidung zu fällen.

Der Tag der Schande

Die große Audienz aus dem Jahr **972 BF** ging als *Tag der Schande* in die Geschichtsbücher ein: Kaiserin Cella war nach wenigen Minuten auf dem Thron eingeschlafen. Ihre Krone polterte die Stufen herab, und ihr Schnarchen erfüllte die gewaltige Halle. Da kam Kaiser Bardo in den Saal. Die 'Ministerinnen' hatten den völlig betrunkenen Kaiser mit Honig bestrichen und mit Daunenfedern begossen. Kaiser Bardo kroch nun auf allen Vieren zur Türe herein, während die Fanfaren schmetterten. Im Mund trug er ein Pferdegebiss und auf dem Rücken eine nackte Ministerin, die die Zügel hielt.

Reto der Gerechte

Bardo und Cella wurden schließlich **975 BF** von ihrem Vetter *Reto*, den Perval einst als Kind nach Maraskan verbannt hatte, aus dem Kaiserpalast gejagt. Nicht einmal unter den Praios-Geweihten und den kaisertreuesten Bürgern Gareths erhob sich Widerspruch. Schlechter als von den Kaiserlichen Geschwistern konnte das Amt gar nicht verwaltet werden.

Tatsächlich erwies sich der schweigsame Mann mit Kinnbart als fähiger Monarch. **976 BF** nahm das Mittelreich wieder erste diplomatische Beziehungen zum Bornland auf. Es spricht für das Charisma des Kaisers, dass er den Adel auch für unbequeme Entscheidungen gewinnen konnte und dennoch den Beinamen 'der Gerechte' erhielt: In der *Reichsgrundreform* von **982 BF** stutzte Reto den Wust an Adelstiteln, verbot Fehden, zog Lehensgrenzen neu und schuf die Markgrafschaften Greifenfurt, Warunk und Beilunk. Eine Erneuerung der kaiserlichen Kanzleien und des Heerwesens stärkte die kaiserliche Zentralmacht und nahm die Vasallen an die kurze Leine. Die berühmteste Tat Retos aber war die Eroberung der Insel Maraskan, die er **987 BF** mit zwei Legionen von Aranien aus unternahm. In der entscheidenden *Schlacht von Jergan* (**3. Boron**) führte der Kaiser selbst die Garden zum Sieg über das maraskanische Heer unter ihren Doppelkönigen *Harlijin*, Retos Schwiegervater, und *Frumold II.*, wobei Harlijin durch die Hand Retos den Tod fand.

Hal der Göttliche (189 B)

Retos Sohn *Hal* war im Gegensatz zum Vater ein blonder Jüngling von filigranem Äußeren, der in seiner Erhabenheit eher Distanz zu Adel und Volk hielt. Um den besonderen Status des Kaisers zu betonen, ließ er sich **997 BF** von der Praios-Kirche zu einem minderen Gott erheben – eine Tat, in der manche Chronisten den Vorboten großer Katastrophen wie bei Belen-Horas und Hela-Horas sahen. Hal erntete bei wenig eigener Leistung die Früchte von Retos Herrschaft und wurde als 'der Friedensbringer' bezeichnet: Die Armee war stark, Fehden im Adel selten und Bedrohungen flammten nur kurz auf. Als sich **995 BF** in Tuzak ein Aufruhr erhob, erstürmte die *Adlergarde* unter Führung des Kaisers das schwer befestigte Jerganer Tor.

Auf seine Vasallen machte Hal nicht so großen Eindruck wie zuvor Reto: **995 BF** stellte Aranien, das sich von Gareth und seiner kräf-

tezehrenden Besatzung Maraskans ausgebeutet fühlte, unter Fürstin Sybia die Tributzahlungen an das Reich ein und sollte schließlich **1020 BF** als unabhängiges Königreich anerkannt werden.

Zum ersten Mal schwer erschüttert wurde die Stabilität des Reiches im **Praios 998 BF**. Reichskanzler und Graf *Answin von Rabenmund*, der seinen Vetter Kaiser Hal verachtete, soll beim Kaiserturnier im Praios **998 BF** einen Giftanschlag auf dessen einziges Kind *Brin* verübt haben, um bald selbst den Thron zu erben. Doch das Attentat wurde verhindert und Answin dazu verurteilt, sämtliche Titel und Pfründe mit Ausnahme seines Stammsitzes, Burg Rabenmund, zu verlieren.

Vier Götterläufe später (**Ende 1002 BF**) rotteten sich durch Zauberei des verstoßenen Hofmagiers *G. C. E. Galotta* in Tobrien Oger zum *Zweiten Ogerzug* zusammen, machten Ysilia dem Erdboden gleich und zogen Richtung Gareth. Unter großen Verlusten gelang es den Truppen des Reichs unter Hal schließlich, die Menschenfresser an der Trollpforte in der *Ogerschlacht* (**12. Praios 1003 BF**) aufzuhalten.

Im Zentrum des Geschehens

Viele Ereignisse der aventurischen Neuzeit können in Abenteuerbänden erlebt werden, womit die Historienübersicht ab Kaiser Hal Meisterinformationen zu solchen Szenarien enthält. Insbesondere in **Die Verschwörung von Gareth** (998 BF), **Mehr als 1000 Oger** (1003 BF), **Die Attentäter** (1010 BF) und den Kampagnen **Das Jahr des Greifen** (1012–1014 BF), **Die Sieben Gezeichneten** (1015–1021 BF) und **Das Jahr des Feuers** (1027–1028 BF) sowie zahlreichen **Aventurischen Boten** und den **Archiven I** bis **IV** können Sie die Geschichte des Mittelreichs der letzten dreißig Jahre mitverfolgen. Drei Romanreihen schildern die Geschehnisse der letzten sechs Jahrzehnte aus Sicht des Schwertkönigs Raidri Conchobair (**Der Schwertkönig, Der Dämonenmeister**), des Magiers G.C.E. Galotta (**Der Hofmagier, Der Feuertänzer**) und des Usurpators Answin von Rabenmund (**Answin von Rabenmund: Verrat, Answin von Rabenmund: Treue**).

Ein Heldenzeitalter dämmert herauf (ab 1010 BF)

Brin der Reichsbehüter

Als Kaiser Hal am **9. Phex 1010 BF** bei einem Jagdausflug unweit von Schloss *Ilmenstein* im Bornland spurlos verschwand, überschlugen sich die Ereignisse: Im Lieblichen Feld erklärte sich Königin *Amene III.* zur Erbin des Horas und nahm den Kaisertitel an, woraufhin die Zyklopeninseln vom Mittelreich abfielen und sich am **18. Phex** der neuen Horas anschlossen. Prinz Brin selbst kämpfte in den Nordprovinzen gegen einfallende Schwarzpelze, die sich am **23. Peraine** nach einer Verkündung ihres Erwählten, des *Aikar Brazoragh*, zu einem gewaltigen Orkenzug zur Eroberung des Svelltschen Städtebunds und des Mittelreichs aufgemacht hatten (*Zweiter Orkensturm*).

Answin von Rabenmund nutzte die Abwesenheit Prinz Brins und bestieg in Gareth am **14. Ingerimm** den Kaiserthron. Sein fein gewobenes Netz aus Lügen, Intrigen und Verwirrung spaltete sowohl Adel wie auch hochrangige Beamte in 'Answinisten' und brintreue 'Loyalisten' und stürzte das Reich vielerorts in einen erbitterten Adelskrieg. Schließlich konnte der Thronräuber bei der *Ersten Schlacht auf den Silkwiesen* (**18. bis 20. Ingerimm 1011 BF**) dingfest gemacht werden, am **4. Travia 1013 BF** gelang ihm jedoch unter ungeklärten Umständen die Flucht aus dem Kerker.

Die Schwarzpelze ihrerseits stießen unter Führung des Schwarzen Marschalls *Sadrak Whassoi* tief in das Menschenreich vor, eroberten die Stadt Greifenfurt und fügten den kaiserlichen Truppen ein ums andere Mal schwere Niederlagen zu. Im **Winter 1012 BF** tricksten sie das in Wehrheim versammelte Heer Brins aus und marschierten an Ferdok vorbei direkt auf Gareth zu. Das Kloster Marano vom Bund des Wahren Glaubens hielt jedoch lange genug stand, dass die kaiserlichen Truppen die Orks rechtzeitig vor der Metropole im Herzen des Reiches stellen konnten. In der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* (**1. bis 2. Phex 1012 BF**) siegten 15.000 Garde- und Landwehrkämpfer knapp über die 8.000 Schwarzpelze und brachten so die Wende in diesem Krieg. Innerhalb von zwei Jahren gelang es, das von den Orks besetzte Land bis zum Finsterkamm und zum Nebelmoor zurückzuerobern.

König Brin versuchte nun das angeschlagene Reich auf einem Großen Hoftag im **Hesinde 1014 BF** wieder zu festigen. Da Hals Tod nicht bewiesen war, nahm er den Titel eines Reichsbehüters anstatt eines Kaisers an. Das *Garether Pamphlet* wurde zu Gunsten von Kirchen und Zauberkundigen gelockert und das 1.000 Jahre alte Verbot für Frauen auf dem Kaiserthron aufgehoben. Damit wurde Brins älteste Tochter *Rohaja* seine Erbin, anstelle seines Drittgeborenen *Selindian Hal*.

Die Spaltung der Praios-Kirche

1014 BF zerriss eine *Zweite Kirchenspaltung* der Praios-Kirche die Gläubigen im Reich: *Hilberian Grimm vom Großen Fluss*, Illuminatus zu Elenvina, erklärte den Lichtboten *Jariel Praiotin XII.* auf dem Hoftag für abgesetzt und sich selbst zum neuen Verkünder von Praios' Willen. Beide Lichtboten scharten Parteigänger um sich und versuchten, ihren Einfluss auszudehnen. Jariel zog schließlich durch das gesamte Reich bis vor Elenvina, um es brennen zu sehen. Vor Schlachtbeginn konnte das *Orakel auf den Elenviner Auen* (**8. Efferd 1018 BF**) aber Versöhnung bringen und Hilberian zum Rücktritt von seinen Ansprüchen bewegen. Nach Jariels Tod **1021 BF** folgte ihm der Nordmärker als Bote des Lichts nach.

Der Konflikt mit dem aufstrebenden Horasreich spitzte sich ab **1018 BF** in Überfällen an der Grenze in Phecadien und Almada zu und wurde erst am **8. Ingerimm 1020 BF** im *Frieden von Weidleth* beigelegt, als eine neue, monströse Gefahr ihren Schatten über Aventurien warf: Auf dunklen Wegen hatte der Dämonenmeister Borbarad wieder einen Weg in die diesseitige Welt gefunden und sammelte heimlich Anhänger und dienstbare Dämonen um sich. Am **18. Ingerimm 1019 BF** begann er in der *Invasion der Verdammten* Maraskan, Tobrien und Teile Araniens zu unterwerfen, die sich bald zu finsteren Reichen und Vorhöfen der Niederhöllen wandelten. Seine Armeen der Söldner, Paktierer, Untoten und Ungeschaffenen schienen unaufhaltsam, bis an der Misa in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* (**24. Praios 1021 BF**) dem Vordringen der Finsternis Einhalt geboten werden konnte. Das Schicksal der Welt stand auf Messers Schneide. 14.000 Streiter aus ganz Aventurien zogen schließlich gegen den Dämonen-

meister, um ihn und seine Unwesen in der *Dritten Dämonenschlacht* (**22. bis 23. Ingerimm 1021 BF**) an der Trollpforte zu schlagen. Viele Helden wie Schwertkönig *Raidri Conchobair* und Reichsbehüter Brin traten hier vor Boron, aber auch Borbarad wurde bezwungen und aus dem Weltenkreis gestoßen. Seine Erben, die Heptarchen, herrschen bis heute in den eroberten Schwarzen Landen.

Emer die Reichsregentin

Nach Brins Tod behütete seine Frau *Emer ni Bennain von Gareth* als Reichsregentin den Kaiserthron. Eher Kriegerin als geschickte Politikerin, war die Albernierin beim Volk beliebt. Bevor ihre Tochter Rohaja im 21. Lebensjahr zur Kaiserin gekrönt werden sollte, entzweiten sich ihre Kinder. *Yppolita*, Rohajas magisch begabte Zwillingsschwester, sah sich als die vertauschte Erstgeborene ihrer Mutter an, forderte den Thron und wurde am **1. Praios 1024 BF** wegen Hochverrats nach Festum in zwölfjährige Verbannung geschickt.

Das Reich war durch viele Jahre des Kämpfens gebeutelt, die Provinzen und Städte gingen eigenen Machtspielen nach, **1023 bis 1025 BF** herrschten Hungersnöte und **1026 BF** fielen wieder Orks in Albernia und Weiden ein.

Im Jahr **1027 BF** fegte schließlich das *Jahr des Feuers* über das Mittelreich und ließ es im Chaos zusammenbrechen. Die Heptarchen Galotta, Dämonenkaiser Transysiliens, und der Schwarze Drache *Rhazzazor* führten einen fulminanten Angriff mit einer niederhöllischen Fliegenden Festung und dem Endlosen Heerwurm der Untoten gen Westen. Die stehenden Heere des Mittelreichs wurden am **24. Peraine 1027 BF** bei der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* zerschlagen, das stählerne Herz Wehrheim mit der Kraft der Un-Elemente dem Erdboden gleich gemacht. Bevor Gareth dasselbe Schicksal ereilte, konnte die Fliegende Festung Galottas während der *Schlacht in den Wolken* (**29. Peraine**) dank Zauberei und Göttergnade von Helden erstürmt und der Dämonenkaiser getötet werden. Rhazzazor entführte Reichsregentin Emer und kettete sie an die Goldene Pyramide von Warunk. Die Dämonenfestung stürzte auf Neu-Gareth und begrub Kaiserpalast und Stadt des Lichts unter sich.

Die Quanionsqueste

Bei der Zerstörung der Stadt des Lichts verschwand auch das *Ewige Licht*, Praios' höchster Talisman auf Dere, mit dessen Schein neue Praios-Tempel geweiht werden. Macht und Ansehen der Kirche waren bereits nach der Kirchenspaltung angeschlagen, der Verlust der Stadt des Lichts und dieses Talismans stürzte sie in eine Krise. Am **1. Praios 1028 BF** verkündete das Jahresorakel des Sonnengottes eine Suche nach neuem Sinn und nach dem verlorenen Ewigen Licht: die *Quanionsqueste*.

Rohaja und Selindian von Gareth

Das Chaos nahm im Reich überhand, forderte viele Menschenleben und konnte, auch als der Adel Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* zum neuen Reichsregenten bestallte, nur teilweise eingedämmt werden. Albernias Königin *Invher ni Bennain* fürchtete den Machthunger Jast Gorsams und erklärte ihre Provinz am **13. Ingerimm 1027 BF** für unabhängig, was zum Waffengang zwischen den Nordmarken und Albernia führte.

Während der erbarmungslose Winter nahte, kämpften in den zentralen Provinzen die Adligen gegen die Schwarzen Lande und gegeneinander: Answin von Rabenmund kehrte im **Praios 1028 BF** ins Mittelreich zurück, halb von dem Wunsch erfüllt, das Reich zu retten, halb davon, endlich Kaiser zu werden. Answin trieb schwarze Schergen von Greifenfurt bis zur Trollpforte zurück, ehe er sich in Gareth einnistete. Rohaja von Gareth, zur jungen Königin herangewachsen, befreite das von Dämonenanhängern bedrohte Rommilys. Als der Frühling erwachte, entschied sich der Thronfolgekampf zwischen den beiden in der *Schlacht der Drei Kaiser* (**15. Phex 1028 BF**) vor Gareth: Answin fiel und der Schwarze Drache Rhazzazor konnte vernichtet werden.

Die siegreiche Rohaja blickte nun auf ein zertrümmertes Reich, deren Splitter auf einem Großen Hoftag neu geordnet werden sollten. Da keine starke und schützende Reichsgewalt mehr existierte, gab die *Ochsenbluter Urkunde* den Vasallen der Krone alte Rechte zurück und stärkte wieder die Heerfolge der Freien. Das Kaisertum und die Reichsidee waren fortan nur noch Klammer der einzelnen Provinzen, aus denen sich dereinst wieder ein festes Reich erheben soll. Die Adligen schworen mehrheitlich Rohaja die Treue, die am **1. Praios 1029 BF** die Kaiserkrone empfing. Die Almadaner um ihren König Selindian Hal sahen jedoch den Bruder Rohajas als rechtmäßigen Thronerben, da sie noch immer am alten Verbot der Kaiserkrönung für Frauen festhielten. So wurde auch Selindian Hal am **15. Praios** in Punin zum Kaiser ausgerufen. Kriegsmüdigkeit und familiäre Verbundenheit der beiden Herrscher verhinderten bislang einen großen Waffengang zwischen Garetien und Almada, den Hausmächten der beiden Geschwister.

Die Gegenwart

Der starke Arm des Kaisers mit seiner großen Armee und peniblen Hofbeamten ist Geschichte. Die einzelnen Provinzen, Adligen und Städte gehen vorrangig ihrer eigenen Wege. Mit der Feindschaft zum Nachbarbaron, den orkischen Wegelagerern und dem Heranschaffen von Vorräten für den Winter ist das Leben mühselig und unsicher. Die Sorgen des großen Kaiserreichs sind angesichts naheliegenderer Nöte in weite Ferne gerückt. Nur lokal können manche Herrscher ihr Land vor Unbill behüten und einen gewissen Wohlstand sichern. Der reisende Händler wie der Bauer auf dem Feld oder Holzfäller im Wald wünscht sich ein Leben in Frieden und einen Herrscher, der gute Zeiten bringt.

Das Reich ist geteilt in die Anhänger Kaiserin Rohajas und Kaiser Selindian Hals. Im Norden lauern Orks, im Osten die Schwarzen Lande, im Süden Novadis. Im Innern ächzt das Gebälk der gesellschaftlichen Stände zwischen Habenden und Habenichtsen und zwischen pulsierenden Städten und altem Adel. Wird sich das Reich der Ideale Rauls des Großen besinnen und wieder zu Stärke vergangener Tage emporsteigen? Oder wird es weiter zerfallen und in dunklen Zeiten darben?

Im Spiegel der Sage

Manche Gestalten und Ereignisse der Historie sind im ganzen Mittelreich dem Volk im Gewand von Mythen lebendig und bekannt. Oftmals werden sie schon seit Jahrhunderten von Mutter zu Tochter weitergegeben.

Die Rückkehr des Kaisers

»Einst lebte ein Kaiser, unter dem das Land Wohlstand und Frieden erfuhr. Als er starb, weigerte er sich aus Sorge um sein Reich, in das Paradies einzugehen und trotzte Boron eine Zeit des langen Schlafes ab. In großer Not wird er erwachen und zu seinem Volk zurückkehren, um es zu einen und falsche Herrscher zu stürzen. Sein scharfes Schwert wird Feinde und Ungeheuer niederhauen.«

Der lange Schlaf ist ein bekanntes Motiv aus der *Leomars*-Sage des Rondra-Kults. Die Hoffnung auf die Rückkehr eines segensreichen Herrschers lebte immer wieder in Zeiten der Wirrnis auf und wurde schon auf Monarchen wie Raul den Großen, Kaiser Alrik, den

göttlichen Hal und örtliche Könige gemünzt. Auch Rohal der Weise, der ein goldenes Zeitalter bringen soll, gehört zu den ersehnten Rückkehrern. Bei Perval dem Grausamen, der noch als Geist umgehen soll, kehrt sich das Heilversprechen ins Gegenteil um, und seine Rückkehr wird gefürchtet.

Die Hexe Nahema

»Seit Jahrhunderten bestimmt die Hexe Nahema das Schicksal der Mächtigen und des Reiches. Sie liebt es, mit den Träumen, Begehrlichkeiten und hochfahrenden Plänen der Fürsten und Hohepriester zu spielen und diese Demut zu lehren. In Gestalt eines grauen Räbleins fliegt sie über das Land und erwählt sich neue Opfer. Niemand vermag Nahema zu widerstehen, denn sie ist die schönste Frau Aventuriens und ihre Magie kann selbst Götter zwingen. Königinnen, Erhabene, Hofmagier und Kaiser sind immer wieder ihrer Macht erlegen. Männer wie Frauen werden ihrer geflüsterten Worte und dem Zauber ihrer Augen hörig und erkennen zu spät, dass sie damit ihren eigenen Untergang herbeiführen. Nahema ist schuld am Untergang von Havena, an der Großen Havarie und dem Zug der 1.000 Oger, und ihre Verführungskünste werden auch künftig viel Leid bringen – bis sie auf jemanden stößt, der ihr ebenbürtig ist.«

Das Dritte Bosparan

»Gareth hat das Erbe Bosparans aufgenommen und dient dem Kaiser als Heimstatt, dem Reich als blühende Metropole und den Göttern als Anblick des Wohlgefallens. 1.000 Jahre bestand Bosparan, 1.000 Jahre besteht nun Gareth und wurde immer wieder bestürmt von Orken, Dämonen und anderen Plagen. Irgendwann aber wird sich ein drittes Bosparan erheben und seine eisenstarrenden Armeen werden nicht aufzuhalten sein. Dann wird Gareth fallen. Dann wird das Mittelreich untergehen.«

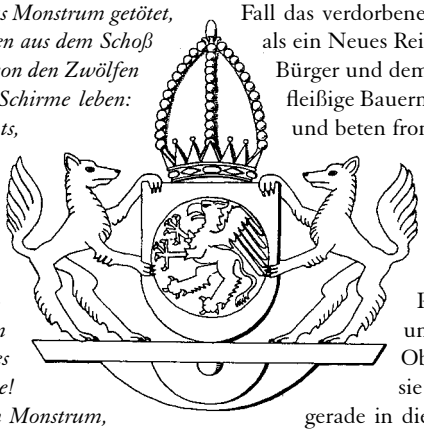
Schon lange fürchteten die Garether, dass andere Städte zum Dritten Bosparan werden würden, das sie überflügeln werde: das dekadente Al'Anfa, das zur Zeit der Eslamiden größer war als Gareth, die geheime Stadt der Freiheit irgendwo in Garetien (**195 D**), das aufstrebende Vinsalt, das die Horaswürde erneuern will, das dämonische Yol-Ghurmak und schließlich sogar das almadanische Punin, das sich Gegenkaiser Selindian Hal als Residenz erwählt hat.

Die gemarterte Emer

»Fern gen Sonnenaufgang, in der faulenden Totenstadt Warunk, leidet die gefangene Kaiserinmutter Emer große Qualen. Sie hat einst den Schwarzen Drachen zum Kampfe herausgefordert, wurde von diesem geraubt und mit schimmernden Klauenketten an die Goldene Pyramide geschlagen. Verflucht mit der Gabe des Großen Alptraumauges sieht sie alles Schlechte, was im Mittelreich vor sich geht. Der prophetische Blick zeigt ihr ein schlimmes Schicksal ihrer Kinder Rohaja, Yppolita und Selindian Hal. Sie kann weder die Augen verschließen noch schlafen noch sterben, und nur ihr fester Geist bewahrt sie vor dem Wahn. Die Nekromanten von Warunk befragen sie ein ums andere Mal um die Geschicke der Welt, denn die Gemarterte vermag Dinge zu sehen, die ihnen immer verschlossen sein werden. Es heißt, in Emers Visionen liege auch der Schlüssel zum Triumph der Lebenden über die Legionen des Untodes. Große Recken sind ausgezogen, um im Auftrag von Kaiser oder Kaiserin die Kaiserinmutter zu befreien, doch sie alle sind gescheitert, denn kein bekanntes Schwert, Zauberwirken oder Mirakel vermag die Ketten zu durchtrennen. Wem es aber gelingt, der soll große Schätze erhalten und ist ein Held.«

Unter dem Greifenbanner

»Weder scharfer Stahl noch schnelle Pfeile haben das Monstrum getötet, meine Krieger. Mut und Tugendhaftigkeit – geboren aus dem Schoß unseres Reiches – bezwangen das Untier. Gesegnet von den Zwölfen sind das Reich Rauls und alle, die unter seinem Schirme leben: Dies Reich ist die Heimat des Menschengeschlechts, wo jeder Bauer, Priester und Ritter um seinen Platz weiß. Dies Reich ist das leuchtende Herz des Derekreises, wo wir allen finsteren Kräften dieser Welt widerstehen wollen. So wie wir heute unter diesem Zeichen des Greifen stehen, sollen auch noch in tausend Jahren Helden um den Kaiser versammelt sein. Sie sollen auf sein Wort hin hinaus in die Welt treten, um Gutes zu mehren und Schlechtes zu wehren. Geht, tragt die Nachricht in alle Winde! Posaunt es hinaus, mein guter Herold Greif: Kein Monstrum, kein Dunkelsinn, keine Daimonenmacht soll es je wagen, einen Fuß auf den Boden des Neuen Reiches zu setzen.«



—aus dem Museum für Reichsgeschichte: Ansprache Kaiser Gerbalds vor der Drachengarde nach Erschlagung des Tuzakwurms*, 184 BF, sprachliche Anpassung an modernes Garethi vorgenommen um 970 BF*

Geschmiedet wurde das *Heilige Neue Kaiserreich vom Greifenthron zu Gareth* vor über 1.000 Jahren aus der Erinnerung an das Grauen der Zweiten Dämonenschlacht, aus dem Heldenmut Aufständischer und dem festen Vorsatz, dass nie wieder Tyrannei und Dämonenmacht über den Thron des Reiches gebieten dürften. Bis heute beziehen sich Gebräuche und Selbstbild der Mittelreicher mehr oder weniger stark auf diese Gründer- oder Heldenzeit. Man empfindet Stolz, Teil dieses Reiches zu sein, das auch nach Jahrhunderten als sterbender Riese oft als *das* aventurische Reich schlechthin gesehen wird.

Die Kaiser Raul zugeschriebene Reichsidee besagt, dass zu Bosparans Fall das verdorbene Alte Reich zerstört und wiedergeboren wurde als ein Neues Reich. Dieses Reich wird von den Tugenden seiner Bürger und dem Segen der Zwölfgötter getragen: Hier schaffen fleißige Bauern, kämpfen edle Streiter, forschen weise Gelehrte und beten fromme Priester – alle einträchtig und zum größeren Wohle von Welt und Menschengeschlecht. Obwohl in der Realität nur wenig Gerechtigkeit, Friede und Wohlstand herrschen und die Tugenden bei Vielen nur leere Worte sind, hat die Reichsidee noch immer Bestand. Sie hat Priesterkaiserzeit, Magierkriege, Erbfolgekriege und fortgesetzten Zerfall des Reiches überstanden. Obwohl zeitweise verwässert und korrumpiert, war sie doch nie auszulöschen. Sie ist immer noch und gerade in diesen Tagen unberührtes Ideal und Hoffnungsschimmer: Helden werfen sich aufgrund dieser Idee in den Kampf für das Reich, das im Inneren und Äußeren bedroht ist, wenn es nicht sogar am Rande seiner endgültigen Vernichtung steht.

Das Kaisertum

Das Kaisertum leitet sich historisch vom *Eid auf den Zinnen Bosparans* im Jahr 0 BF her. Der siegreiche Raul von Gareth und der Praios-Priester *Yarum Praiofold I.* teilten den vollkommenen Machtanspruch der Horaskaiser in einen weltlichen (Raul als Kaiser) und einen geistlichen (Yarum als Bote des Lichtes). Der Kaiser gilt als höchster Herrscher Aventuriens und 'König der Könige'. Die Kaiserwürde wird als göttergegeben angesehen und soll die Legitimation für alle weltliche Herrschaft bilden. Der Kaiser (von Aureliani *Kha'Sâr*: Träger/Vollstrecker des Schicksals) ist oberster Lehnsherr und Feldherr sowie höchster weltlicher Richter des Reichs.

Kurz nach Bosparans Fall sollte der Kaiser vom Volk gewählt werden, doch Raul setzte ein Erbkaisertum nach Erstgeburtsrecht durch. Dabei sollte im Gedenken an die Freveltaten der Hela-Horas nie wieder eine Frau Kaiserin werden, weibliche Nachkommen waren von der Thronfolge ausgeschlossen. Erst im Jahr 1014 BF wurde auf dem Großen Hoftag festgelegt, dass auch Frauen den Thron besteigen dürfen, was noch immer umstritten ist (**189 C**).
Nach der Krönungsschrift aus dem Codex Raulis muss ein Kaiser durch einen Geweihten des Praios gekrönt und an Haupt, Brust und Schulter gesalbt werden. Zur Legitimation sind die kaiserlichen Insignien (siehe **Kaiserliche Symbole und Insignien** rechts), insbesondere die Raulskrone, nötig. Üblicher Termin für die mit viel Prunk begangene Krönung ist der 1. Praios, vor dem fünf namenlose Tage der Versuchung den künftigen Kaiser festigen sollen.

Kaiserheil

Dem Kaisertitel wird ein Kaleidoskop schicksalsträchtiger – und sich teils widersprechender – Eigenschaften zugeschrieben.

»Der Kaiser wird geboren aus dem Blute Rauls des Großen, welches erwählt ist von Praios, so dass ein jeder Kaiser schön ist von Wuchs und Aura. Ihn zeichnen die acht Kaisertugenden aus: Gerechtigkeit, Stärke, Weisheit, Tapferkeit, Mäßigung, Würde, Fürsorge und Götterfurcht. Seine Hand heilt Wunden, seine Worte nehmen die Furcht und sein Schwert spaltet Stein. Er kann durch keine Waffe außer dem Kaisertöter des Gottes ohne Namen verletzt werden, und jedes Heer, dem er voranreitet, ist siegreich. Wo er hinkommt, gießt er das Kaiserheil über das Reich, welches die Äcker fruchtbar und die Herzen froh macht. Ist der Kaiser krank, so wankt auch der Kaiserstern am Himmel und es steht schlecht um das Land. Herrscht kein oder ein falscher Kaiser über das Land, wird es von Plagen gepeinigt und der böse Kaiser bald vom Zorn der Götter niedergestreckt. Wenn strahlendes Kaiserwetter herrscht, so ist der Herrscher guten Mutes. Fällt ein Kaiser doch in einer Schlacht, so ist diese verloren und man muss fliehen.«
—aus dem Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung,
Kaiser-Hal-Ausgabe, um 995 BF

Ob man das Kaiserheil bereits bei Krönung (oder gar aufgrund der Blutlinie bei Geburt) besitzt oder sich erst verdienen muss, ist nicht gewiss. Der Gedanke von einem falschen Kaiser ist beliebte Begründung für die Absetzung von Kaisern. Wie sehr man das Kaiserheil auch für bare Münze nimmt oder als Aberglauben abtut: Neben zahlreichen Herrschern, die kaum diese Vorstellungen erfüllten, gab und gibt es doch immer wieder Ereignisse, die ahnen lassen, dass hinter dem Titel mehr steckt als ein von Menschen geschaffener Monarch.
Nach herrschender Vorstellung ist die Kaiserwürde nicht teilbar: Es kann immer nur einen Kaiser gleichzeitig geben, der Aventurien voransteht. Im Lauf der Zeit kam es immer wieder vor, dass zwei oder mehr Adlige gleichzeitig den Kaisertitel beanspruchten und so einen Thronfolgekrieg auslösten, wie zuletzt im Jahr des Feuers. Derzeit steht der von den meisten Provinzen akzeptierten Kaiserin *Rohaja von Gareth* ihr Bruder *Selindian Hal* als Gegenkaiser in Almada gegenüber. Seit dem *Frieden von Weidleth* 1020 BF erkennt das Neue Reich an, dass es auch im Horasreich eine Kaiserwürde geben kann. Wer an die Unteilbarkeit des Kaisertums glaubt, spricht nur einer Partei die Legitimation zu und bezeichnet die andere als falsch. Praios-Geweihte verbreiten die Ansicht, dass Aventurien in diesen Jahrzehnten eine Zeit der Prüfung und Umwälzung durch den Sonnengott erlebt, zu deren Abschluss auch deutlich werden wird, wer die alleinige Kaiserwürde tragen darf. Manche Hesinde-Geweihte kennen ähnliche Vorstellungen, in denen sie von einem Heldenzeitalter oder dem Karmakorthäon, dem Wechsel zweier Zeitalter, sprechen.

Kaiserliche Symbole und Insignien

Das Wappen des Reichs ist der rote Greif auf goldener Scheibe vor Blau. Eine Reihe von Insignien, die *Reichskleinodien*, versinnbildlichen Würde und Macht von Reich und Krone. Sie werden vom Kaiser oder von Bewahrern geführt. Zu den bedeutenderen Kleinodien zählen:
Die Raulskrone: Die Kaiserkrone besteht aus Gold, Silber und Zwergengold, besitzt zwölf Strahlen, vier Bügel mit je zwölf Perlen sowie eine spitze weiße Filzhaube. Ziselierte Heiligenbilder ermahnen an die kaiserlichen Tugenden und prachtvolle Edelsteine stehen für einzelne Provinzen des Reiches wie etwa der Smaragd Weidens, der Aquamarin Albernias oder der Opal Maraskans. Der Legende nach wurde die Krone Kaiser Raul von einem Greifen überbracht. Erstmals belegt ist sie zu Zeiten Kaiser Menzels. Sie soll die Fähigkeit haben, falsche von richtigen Kaisern zu unterschieden, und dem Träger die Gabe verleihen, Lügen zu erkennen und die Sorgen des Volkes zu erhören. (Die Raulskrone befindet sich im Besitz Rohajas; Selindian Hal hat die Eslamskrone zum Kaiserreif erhoben.) **188 A**
Das Kaiserschwert: Die unterschiedlichen Kaiserklingen, die es in der Geschichte gegeben hat und die als Symbol für Wehrhaftigkeit gelten, bestanden fast immer aus Schwarzstahl und können Steine spalten. Nach dem Vergehen der früheren Kaiserklinge *Silpion* im Jahr des Feuers führt Rohaja *Alveranstreu* als Kaiserschwert: einen schlanken Endurium-Zweihänder mit langer Fehlschärfe, eleganten Verzierungen und Fuchsköpfen an der Parierstange. Selindian Hal hat die Klinge *Amalidion* Kaiser Eslams zu seinem Schwert erkoren.
Das Geheime Reichssiegel: Die meisten Dokumente der Kaiserin werden mit diesem Goldring gegengezeichnet, der ein Siegel mit dem Zeichen von Greif, Drache und Einhorn samt verschlungener Zauberzeichen trägt. Angeblich ist das Siegel magisch und soll mit dem *Auge des Morgens* (**190 J**), einem Schwarzen Auge des Kaisers, in Verbindung stehen. (Sowohl das Siegel als auch das Auge des Morgens ist im Besitz Rohajas. Das Siegel wird von einem Geheimsiegelbewahrer geführt, der zu den engen Vertrauten der Kaiserin zählt und dessen Name geheim ist.) **190 D**
Weitere Insignien sind das *Reichsszepter*, der als *Griffonensphäre* bezeichnete Reichsapfel (beide im Besitz Selindian Hals), der *Große Krönungsmantel* (im Original bei Selindian Hal, eine neue Ausführung bei Rohaja), der *Greifenthron* (in Gareth) und das *Große Reichssiegel*, das Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* als Großsiegelbewahrer hütet und das für wichtige Staatsakte benötigt wird.

Gesellschaft und Herrschaft im Mittelreich

»Weil alles auf Deren seine Ordnung haben muss, wie die Zwölfgötter es wollten, und weil auch unter ihnen einer nur der Götterfürst ist, schufen sie unter den Menschen solche von Stand und edlem Blute und solche, die eben denselben Gehorsam & Respekt schulden, wie PRAios erhaben es befahl. Und darum setzten sie einen Kaiser über die Menschen.«
—aus dem Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung,
Kaiser-Hal-Ausgabe, um 995 BF

Trotz Jahrhunderte andauernden Niedergangs ist das Mittelreich das größte Staatsgebilde Aventuriens und die Heimat von über 1.500.000 Menschen. Diese gehören in erster Linie entweder zum *Volk*, den gemeinen Untertanen, oder dem *Adel*, der herrschenden Schicht. In früherer Zeit gehörten auch *Klerus* und *Magierschaft* zu den Land besitzenden und herrschenden Ständen, wurden jedoch in den vergangenen Jahrhunderten in ihrer weltlichen Macht beschnitten. Die Geschlechter sind gleichberechtigt. Von 100 Mittelreichern sind etwa 60 leibeigene Bauern, 13 freie Bauern, 17 Stadtbewohner und nur je einer Geweihter und Adliger (sowie einer unter tausend ein Gildenmagier). Der Rest sind Flüchtlinge, Gesetzlose und Fahrende.
Standeszugehörigkeit ist erblich; man wird als Freibauer oder Adliger geboren. Thorwaler und Tulamiden finden es unverständlich, dass hier nur die Abkunft eines Menschen zählt und Fähige und Reiche im Ständesystem oft von der Macht ferngehalten werden. In dieser festen Ständeordnung ist der Wechsel zwischen Gesellschaftsschichten seltener als etwa in Meridiana oder bei den Tulamiden, aber grundsätzlich möglich. Ein Bürger kann seine Stellung sowohl innerhalb des eigenen Standes verbessern als auch (wenn auch nur in den seltensten Fällen) in den niederen Adel aufsteigen. Umgekehrt kann ein Freier seiner Freiheit verlustig gehen, wenn er sich aus Not in Schuldknechtschaft begibt.
Das Verhältnis zwischen einem adligen Herrn und seinen Untertanen begründet sich prinzipiell darauf, dass der Adlige Schutz gegen Gefahren wie äußere Feinde, wilde Tiere oder Naturkatastrophen gewährleistet und Arbeit, Brot und Unterkunft stellt. Im Gegenzug leisten die Untertanen Abgaben, Dienste und bezeugen Respekt: Dies wird als göttergewollte Ordnung gesehen. Ideen, nach denen alle Menschen gleich seien oder die Macht in demokratischer Manier vom Volke ausgehen soll, gelten als umstürzlerische Umtriebe, wenn nicht gar Ketzerei.

Das Volk

Die Unfreien (SO I–5)

Im Mittelreich bilden die in meist ärmlichen Verhältnissen lebenden Unfreien (auch: Leibeigene, Hörige, Eigenhörige) die größte Bevölkerungsgruppe. Sie sind von allen Untertanen am stärksten an den Grundherren gebunden und besitzen die wenigsten Rechte. Es handelt sich bei ihnen um landloses Gesinde am Hof des Herrn oder um Kleinbauern, die eine kleine Parzelle Land für ihre Bedürfnisse bewirtschaften dürfen. Leibeigene unterliegen der Erbuntertänigkeit, das heißt, jeder Nachkomme eines Hörigen, jeder oder jede freie Eingeheiratete, verfällt mit Hab und Gut dem Herrn seiner Eltern bzw. des Ehegatten. Oft sind irgendwann die Vorfahren oder – seltener – der Leibeigene selbst in Schuldknechtschaft geraten oder haben sich aufgrund einer Notsituation in die Schutzherrschaft des Grundherrn begeben. Die Leibeigenschaft gilt "auf ewig und für alle nachkommenden Generationen", "bis ins siebte Glied" oder aber beläuft sich auf die Abarbeitung einer bestimmten Schuldensumme. Bei der Auslösung dieser Summe herrscht oft Willkür seitens des Herrn, denn ein Unfreier hat kaum Möglichkeiten, Angaben aus einer 30 Jahre oder fünf Generationen zurückliegenden Vereinbarung zur Schutzherrschaft zu überprüfen.
Leibeigene zählen wie Vieh, Äcker und Saatgut zum Inventar eines Hofs oder Lehens und wechseln mit diesen Besitzer. Dass einzelne Leibeigene vom Herrn frei verkauft, getauscht oder deportiert werden, ist im Mittelreich eher unüblich. Wie unmündige Kinder sind sie nicht rechtsfähig. Leibeigenen kann kein Eigentum wie Land und Haus gehören, sie dürfen aber kleinere Besitztümer haben. Das Tragen von Blankwaffen ist ihnen verboten, ebenso der Waffendienst.
Der Schutzherr kann bestimmen, welchen Tempel ein Leibeigener besuchen und welchem Glauben er anhängen darf. Auch entscheidet er wen, wann und ob ein Leibeigener heiraten darf. Wollen zwei Hörige verschiedener Herren den Bund der Travia eingehen, so brauchen sie die Einwilligung beider. Zudem müssen sich die Herren auch noch untereinander einigen, in wessen 'Besitz' die aus der Ehe entstehenden Nachkommen übergehen.
Der Schutzherr vertritt seine Unfreien vor Gericht und muss sich für deren Taten verantwortlich zeigen. Ebenso kann aber jeder Angriff auf einen Leibeigenen wie eine Attacke gegen dessen Herren gelten und vermag dem Angreifer statt eines verschreckten Riedbauern plötzlich einen erzürnten Ritter als Gegner bescheren. Manche Herren sind wie gütige Väter zu ihren Unfreien, andere reine Menschenschinder. Die *Schollenpflicht* bindet Unfreie an den Grund und Boden, den ihnen der Herr zum Wohnen und Arbeiten zuweist, und verbietet ihnen, sich von diesem zu entfernen.
Die Unfreien sind diejenigen, die den Adel zu ernähren haben. Abgaben- und Arbeitspflicht lasten schwerer auf ihnen als schlechtes Wetter und gefährliche Kreaturen. Der Frondienst für den Herrn hat Vorrang gegenüber allen anderen Arbeiten, ist aber – im Gegensatz zur Sklaverei – in seinem Umfang begrenzt und festgeschrieben. Als Gesinde und landlose Häusler sind Unfreie oft sechs Tage in der Woche dem Frondienst verpflichtet, zu dem nicht nur die gesamte Feldbestellung zählt (so genannte *Hand-* und *Spanndienste*) wie Pflügen, Säen, Mähen, Dreschen, Ernten, Mahlen und Backen, sondern auch Viehhüten, Zäune errichten, das Besorgen von Bau- und Brennholz, Botengänge und Fuhrdienste sowie das Bauen von Mühlen, Straßen und Brücken. Zusätzlich sind noch Spinn-, Web- und Wascharbeiten zu verrichten. Die unfreien Kleinbauern, die Boden zur Bewirtschaftung erhalten haben, müssen dem Herrn einen großen Teil ihrer Erträge an Getreide, Gemüse, Eier, Butter, Käse, Fleisch sowie Holz und Leinentücher als Grundzins und Zehnt überlassen. Beiden Gruppen von Unfreien bleibt kaum etwas zum Leben. Immerhin gebietet die Fürsorgepflicht dem Herrn, seine Leibeigenen nicht verhungern zu lassen.
In Almada tragen Leibeigene zur Kennzeichnung oft kurzes Haar; hin und wieder macht ein Adliger sein Menschengut durch Halsreif oder Brandmarkung kenntlich. Wer sich ohne Erlaubnis des Schutzherrn (meist in Form eines *Geleitbriefs*) von dessen Land entfernt, gilt als vogelfrei. Kehrt er freiwillig oder dank der Aufmerksamkeit eines benachbarten Adligen in die Heimat zurück, muss er mit schwerer Bestrafung rechnen. Das Recht des Vormunds, Strafen an Leib und Blut des Unfreien zu verhängen, wird *Hofgericht* genannt.
Unfreie erlangen nur selten und dann meist gegen den Willen des Vormunds ihre Freiheit wieder: Wenn sie sich (verbotenerweise) mindestens fünf Jahre als Soldat einer herrschaftlichen Garde verpflichten lassen oder indem sie sich 12 Monate nachweislich in einer Stadt aufhalten, gelten sie als frei. Dann kann ihnen ein Zeuge, der selbst ein Freier sein muss, einen *Freibrief* ausstellen.
Eben so selten wie erhofft ist eine Freisetzung durch den Herrn aufgrund guter Dienste oder Abarbeitung der Erbschuld. Weitere Sonderfälle sind die Übergabe an einen Tempel und damit die Geweihtenschaft, oder bei nachgewiesenem Talent an einen magischen Vormund. Städtische Zünfte und Gilden dürfen Unfreie nur mit Genehmigung ihres Herren aufnehmen.
Nicht jeder Unfreie hat einen eigenen Nachnamen, und es gilt für Höherstehende durchaus als üblich, Unfreie einfach mit einem "He, du!" anzusprechen. So empfinden es manche Unfreie sogar als eine

besondere Auszeichnung, wenn ihr Herr sie mit dem (Vor-)Namen anspricht und dadurch bezeugt, dass er sie persönlich kennt und wahrnimmt.

Die Freien (SO 4–11)

Den mittleren Stand bilden die Freien (auch: Freisassen, seltener: Reichsbürger). Freie haben das Recht auf freie Religions- und Tempelwahl und auf Freizügigkeit, also die Möglichkeit, den Wohnort zu verlassen und einen anderen zu wählen. Kein Lehnsherr kann ihnen bei ihrer Berufswahl Vorschriften machen, und sie dürfen Waffen tragen. Außerdem genießen Freie die volle Rechtsfähigkeit und können somit selbständig vor einem Gericht klagen (und angeklagt werden), ihre Ehre in einer Fehde verteidigen, eine Ehe eingehen, einer Gilde oder Zunft beitreten oder auch größere Geldgeschäfte tätigen und Grundbesitz erwerben.

Stadtbewohner, die keine Mündel, Novizen oder Lehrlinge sind, sind rechtlich immer Freie, auch wenn etliche Tagelöhner und Knechte faktisch von ihren Brotherren abhängig sind und sich ihr Leben kaum von dem der Leibeigenen unterscheidet. Freie, die in einer Stadt das Bürgerrecht erwerben, besitzen dort besondere Privilegien (siehe Seite 11). Die Teile der Landbevölkerung, die keiner Vormundschaft unterstehen, nennt man Freibauern (auch: Großbauern, Landsassen). Sie besitzen meist etwas Land als ererbtes Eigentum und haben weitere Teile vom Baron dazugepachtet. Oftmals werden die Freibauern als der 'dörfliche Adel' bezeichnet, der sich selbst als weit über den unfreien Mitbauern stehend sieht. Zu ihnen zählen meist die reichsten Landwirte, der Dorfschulze, der Müller, einige Handwerker und der Wirt der Dorfschenke. Sie müssen ihrem Adligen Herrn Steuern entrichten, jedoch keinen Frondienst leisten. Andererseits sind sie zum Waffendienst verpflichtet, wenn Fehde oder Krieg ausbrechen.

Freie werden meist mit "werter Herr / werte Frau", ihrem Beruf, ihrem Rang innerhalb ihrer Gilde oder Zunft oder mit ihrem Nachnamen angeredet.

Adel und Lehenspyramide

Der Adel des Mittelreichs ist die herrschende Schicht, die sich mit viel Stolz und Tradition von den anderen Ständen abhebt. Ursprünglich erwuchs der Adel aus der Heeresordnung und stellt heute noch regelmäßig Offiziere und Heerführer. Ein Adelstitel geht im Mittelreich in der Regel mit Landbesitz einher, dem Lehen. Alle Bewohner des Lehens zählen zu den Untertanen des Adligen.

Der historische Grundgedanke des Lehnswesens ist, dass alles Land und jeder, der es bewirtschaftet, des Kaisers ist. In der langen Geschichte des Reiches hat der Kaiser Land an treue Vasallen verliehen, die es für ihn bewirtschaften und verwalten sollen. Diese konnten wiederum Stücke ihres Landes an verdiente Untergebene verleihen und so fort. Den Vasallen folgten nach dem Tod ihre Erben als Grundherren nach. So entstanden nicht nur eine vielschichtige Lehenspyramide, sondern in jeder Schicht auch Dynastien von Adelsfamilien. Jeder Vasall in der Pyramide hat einen direkten Herrn über sich, dem er zur Gefolgschaft verpflichtet ist. Theoretisch kann der Vasall jederzeit Günstlinge in die Ränge der Lehenspyramide einsetzen, die unter seinem Rang liegen und über deren Ländereien er verfügt. In der Praxis sind aber nach einem Jahrtausend vererbter Ländereien nur in Ausnahmefällen Lehen frei: Lediglich der *Lehensheimfall* (s.u.) ermöglicht eine Neuvergabe des Lehens.

Vorrechte des Adels (SO 8–21; Vorteil *Adlig*)

Adlige haben das Recht auf ein Wappen, das ihren Rang verdeutlicht. Sie sind berechtigt, jederzeit eine angemessene Waffe zu führen und Rüstung zu tragen. Adlige dürfen in den Heeresaufgeboten des Lehens beritten sein. Die Teilnahme an ritterlichen Turnieren ist in der Regel dem Adel vorbehalten.

In ihrem Lehen haben Adlige das alleinige Jagdrecht. Für bestimmte Tierarten (das so genannte Niederwild: z.B. Kaninchen, Große Schröter, die meisten Vögel) verpachten sie es aber oft an Gemeine oder geben es frei. Außerdem verfügen sie über das ebenfalls häufig verpachtete Mühlprivileg und können Untertanen Handmühlen verbieten.

Im Umgang mit Untertanen besitzen die Adligen große Rechte. Nur Adlige dürfen Leibeigene besitzen. Sie können im Hofgericht über sie urteilen (bis zum Tod als Strafe) und ihre Lebensumstände entscheidend bestimmen. Es ist ungeschriebenes Gesetz, dass ein Adliger über alle Gemeinen – egal ob Freie, eigene oder fremde Leibeigene – nach dem *Recht der Leichten Hand* richten darf, wenn kein anderer Richter in der Nähe ist: Er darf jeden Bauern oder Herumtreiber nach eigenem Ermessen züchtigen, "so lange kein Blut fließt".

Ist ein Adliger selbst angeklagt, darf er nur von adligen Richtern, die zumindest gleichen Ranges sein müssen, verurteilt werden. In jüngerer Zeit befindet sich dieses Vorrecht aber auf dem Rückzug, seit auch städtische Freigerichte Urteile über Adlige sprechen. Schlussendlich haben Edelleute den Anspruch, im Falle der Todesstrafe durch Enthauptung mit dem Schwert über das Nirgendmeer gesandt zu werden. Strang und Henkerbeil sind ihrer unwürdig: *»Der Adel ist dem niederen Volke auch im Tode über und stirbt gleichermaßen ehrenvoller und ohne Scham, anders als Räuber, Ketzer oder Mörder.«*

Adlige führen nach ihrem Vornamen ein "von", hinter dem entweder der Familienname oder der Name des Lehens folgt, in selteneren Fällen auch ein "von Familienname zu Lehen". Insbesondere Mitglieder alter und angesehener Adelsfamilien stellen den Familiennamen in den Vordergrund, während Neuadlige eher das Lehen betonen. Ist der genaue Rang eines Adligen unbekannt, ist er am besten mit "Hoher Herr / Hohe Dame" anzusprechen.

Lehenseid und Verrat

Das Verhältnis zwischen Vasall und Lehnsherr wird im Lehenseid besiegelt, der oft von einem Praios-Geweihten gesegnet wird. Während die Worte des Eides gesprochen werden, reckt der Vasall seinem künftigen Herrn die gefalteten Hände entgegen, die dieser mit seinen Händen umschließt. Das veranschaulicht das gegenseitige Verhältnis: Der Vasall ist zu Treue, Rat und Tat verpflichtet. Durch die *Treue* ist er dazu veranlasst, den Herrn nicht zu hintergehen, keine Pläne gegen ihn zu schmieden und ihn in jederzeit als seinen Herren zu akzeptieren. Raten soll er ihm stets nur zu dessen Besten und nicht zum eigenen Vorteil. *Tätig* soll er sein, indem er ihm den Zehnt seiner Einkünfte überlässt und ihm sich selbst und seine Truppen im Kriegsfall zur Seite stellt. Der Herr seinerseits schwört seinem Vasallen *Schutz* und *Trutz*, ihn also vor feindlichen Übergriffen zu bewahren und ihm mit all seiner Macht zur Seite zu stehen.

Der Eid wird dem jeweiligen direkten Lehnsherrn geleistet: Junker schwören ihn in der Regel Baronen, Barone den Grafen, Grafen den Provinzherren und diese wiederum dem Kaiser. Die direkten Vasallen des Kaisers, die ihm als einzige persönlich den Eid schwören, nennt man auch *Kronvasallen*. Ein Eid ist lebenslang gültig und wird immer bei einem personellen Wechsel fällig: Stirbt der Vasall (*Mannfall*), so muss nun sein Erbe und neuer Vasall dem Lehnsherrn den Eid leisten. Stirbt der Lehnsherr (*Herrenfall*), so müssen alle Vasallen dessen Nachfolger den Eid leisten. Übernimmt längere Zeit ein Stellvertreter die Position des Lehnsherren, ist es üblich, durch eine Erneuerung des Eides zu zeigen, dass man weiterhin treu ist.

Durch den Eid sind Vasallen eigentlich in erster Linie ihrem direkten Lehnsherren Gefolgschaft schuldig: Barone sind also weit mehr Gefolge eines Grafen als des Kaisers. Allerdings enthält jeder Lehenseid auch eine Treueverpflichtung gegenüber dem 'Recht' und dem 'Raulschen Reich' (nicht dem Kaiser als Person) – oftmals auch eine mehr oder minder starke Bindung an den jeweiligen Provinzherren (die Person, nicht die Provinz). Die genaue Formulierung des Eides ist von Provinz zu Provinz verschieden, beinhaltet jedoch immer die Bekräftigung "auf die Zwölfe, die Ehre und alles, das wir lieben und das uns heilig ist".

Da die einzelnen Pflichten des Lehenseides letztlich schwammig bleiben, ist es oft ein Streitthema, wann und ob der Eid von einer Partei gebrochen wurde und wann jemand ein Verräter an seinem Lehnsherrn oder am Reich generell ist. Liegt etwa ein Graf im Streit mit dem Provinzherren und wird von diesem geächtet, stehen die dem Grafen untergebenen Barone vor einem Dilemma: Halten sie die Treue zum Grafen (wie es ihr Eid befiehlt) oder zum Provinzherren (wie es ihr Eid ebenfalls befiehlt). Ganz gleich wie sie sich entscheiden, sie werden für eine Seite Verräter sein. Adlige, die sich gegen ihren Herrn wenden, begründen dies oft damit, gegenüber Recht und Raulschem Reich verpflichtet zu sein: Der machtgierige Baron, der seinen Grafen unter Vorwand entmachtet, argumentiert nicht anders als der aufrechte Königssohn, der einen tyrannischen Kaiser stürzt.

Lehensheimfall

Bei einem Lehensheimfall geht das Lehen an den Lehnsherren zurück. Dazu kann es kommen, wenn die Blutlinie des belehnten Hauses erlischt oder der Vasall seines Lehens verlustig geht, weil er schwere Schuld auf sich geladen hat. In der Regel werden solche Lehen an vertrauenswürdige Lehnsnehmer neu vergeben. Ab und an geschieht es jedoch, dass der Lehnsherr ein heimgefallenes Lehen in eigenherrliches Gut umwandelt, er es also fortan selbst verwaltet, um seine Hausmacht zu vergrößern.

Aus historischen oder nur sagenhaft überlieferten Begebenheiten haben sich vereinzelt Sonderklauseln ergeben: So soll zum Beispiel die Familie Ochs ihre Baronie Viehwiesen an den Grafen des Schlund (Garetien) verlieren, falls nicht in jeder Generation zumindest ein Spross der Familie die Knappenschaft beim Grafen absolviert. Sollte jemals der Rahja-Tempel von Ragath zerstört werden, so fällt nach einem alten Gesetz die Grafschaft Ragath an den König Almadas. Und die Grafschaft Gratenfels darf nur von demjenigen geführt werden, der das *Siegel Hlûthars*, ein altes Insignium, besitzt.

Erbansprüche

Im Mittelreich sind verschiedene Erbregelungen verbreitet und existieren nach Region, nach Stand, ja, bisweilen sogar nach Familie parallel. Es gab und gibt immer wieder Konflikte, wenn verschiedene Erbregelungen aufeinanderprallen. Wo kein Lehnsherr eingreift, erkämpft sich oft der Stärkste der möglichen Erben den Besitz. Die Frage, ob sich der Kaiserthron auch auf Frauen oder nur auf Männer vererben dürfe, spaltet momentan das Reich in die Anhängerschaft Kaiserin Rohajas und Kaiser Selindian Hals. Eine Auswahl an Erbfolgeregelungen:

- Am häufigsten ist die *Primogenitur*, bei der das älteste Kind – gleich welchen Geschlechts – Besitz und Gut der Eltern erbt. Der Grundgedanke ist, dass das eigene Blut im ältesten Nachkommen am stärksten ist. Varianten sind Fälle, in denen nur Männer (wie beim Königstitel Almadas sowie lange Zeit beim Kaisertitel) oder Frauen (beim Titel der Amazonenkönigin) das Erbe antreten können.
- Mancherorts erbt stattdessen in der *Ultimogenitur* das jüngste Kind oder gar der jüngste Nachkomme des Erblassers. Sporadisch steht auch der Ehepartner in der Erbfolge an erster Stelle. In einigen Junkerfamilien erbt der älteste lebende Verwandte ersten Grades, was meist dazu führt, dass stets Personen von stolzem Alter den Titel führen und nach dem Tod an Bruder, Mutter und – seltener – ältestes Kind weitervererben.
- Nur noch selten begegnet einem die vollständige *Erbteilung*, bei der alle Kinder den gleichen Anteil erhalten und den Titel der Eltern erben. Bei Lehen, die auf diese Weise in immer kleinere Parzellen zerfallen würden, existiert dieses alte Recht nur noch in Ausnahmefällen. Häufig gibt es aber Zwischenstufen zum Modell des Alleinerben, bei dem ja die Geschwister komplett leer ausgehen: Dann bekommen die anderen Kinder Sachwerte als 'Entschädigung' dafür, dass sie keinen Zugriff auf das eigentliche Erbe haben. Wer in Adelsfamilien nur Zweiter oder Dritter in der Erbfolge ist, wird auch oft in Kloster oder Tempel gegeben, an einer Kriegerakademie ausgebildet oder zieht gar ins ungebundene Abenteurerleben.
- Oftmals können Erblasser mit Testamenten bestimmen, wer was zu erben hat. Gerade Bürgerliche tragen ihren möglichen Erben gerne schwierige Arbeiten auf, um zu sehen, wer als Erbe am besten geeignet ist. Bei einigen Regionen und Titeln ist es jedoch nicht möglich, die Erbfolge per Federstrich 'wider gute alte Tradition' zu beeinflussen.
- Kinder, die unehelich gezeugt und nicht später durch eine Hochzeit der Eltern legitimiert wurden, heißen Bastarde oder Bankerte. Wenn sie als Nachkommen anerkannt werden, gelten sie im Mittelreich als Teil der Familie. Nur in sehr traviagläubigen Regionen ist es ehrenrührig, ein Bankert zu sein. Zwar sind Bastarde berechtigt, den Namen ihrer Eltern zu tragen, doch ist es im Adel üblicher, sie nach einem wichtigen Lehen des Elterngeschlechts zu benennen. Sie müssen ihre uneheliche Herkunft in ihrem Wappen durch den roten *Bastardbalken* kenntlich machen. Unter Gemeinen können Bastarde erben, wenn es keine ehelichen Kinder gibt; im Adel ist das hingegen nur mit Einverständnis des Lehnsherrn möglich. Ähnlich verhält es sich bei Adoptivkindern.

Die Lehenshierarchie

Im Folgenden sind die verschiedenen Lehenstypen in aufsteigender Reihenfolge angeführt. Jedes Lehen einer höheren Kategorie besteht üblicherweise aus mehreren Lehen der nächstniedrigeren Art. Die Einfachheit der Lehenspyramide wird durchbrochen durch viele Sonderfälle, in denen bei der Belehnung Stufen der Pyramide übersprungen werden und so z.B. nicht nur ein Baron, sondern auch ein Freibauer direkter Lehnsman eines Grafen sein kann. Ein Provinzherr kann Junkergüter in einer Baronie besitzen und damit gleichzeitig Vasall wie auch Lehnsherr eines Barons sein. Ein solches Lehen, dass einem höheren Adligen gehört und dessen Hausmacht bildet, trägt im Namen ein 'Freiherrlich', 'Gräflich', 'Fürstlich' und so weiter. Lehen ändern sich durch Edikte, werden auseinander gerissen oder zusammengelegt. Im Laufe der Zeit ist so im Mittelreich ein Netz an Verwicklungen und Verstrickungen entstanden, das für Uneingeweihte kaum noch zu durchschauen ist. Noch unübersichtlicher wird es, wenn adlige Häuser durch Heirat verbunden werden und Landbesitz von einem Haus zum anderen wandert. So kommt es, dass das Lehensrecht wegen seiner Hürden und Fallstricke einen eigenen Lehrstuhl an den Schulen der Rechtsgelehrten besitzt.

Obwohl das Wort Lehen von *leihen* stammt, sind die Adligen auf ihren Gütern eigene Herren, die sich von niemandem in ihre Herrschaft hereinreden lassen. Sie verfügen über Untertanen und Bewaffnete und sorgen auf ihrem Land für Recht und Ordnung. (Eine zentrale Staatsmacht, die auf allen Ebenen und allen Reichsteilen gleichermaßen eingreifen und die Verhältnisse sichern kann, existiert nicht.) Lehnsträger haben die vage Aufgabe, Interessen des Kaiserhauses, des Reiches und der althergebrachten Ordnung zu wahren sowie die Zwölfgöttlichen Kirchen zu schützen, sind aber ansonsten frei in ihrem Tun. Gleich ob sie das Land mit kundiger Hand erblühen lassen oder es mit Desinteresse, Hartherzigkeit oder Naivität ruinieren oder verwahrlosen lassen, so bleibt es doch ihr Lehen. Vernachlässigen sie jedoch Zehnt und Waffendienst gegenüber dem Lehnsherren, drohen Konsequenzen.

Edlen-, Ritter- und Junkergüter

Güter des Niederadels sind im Neuen Reich keine Verwaltungseinheiten, sondern bezeichnen den Grundbesitz eines Junkers oder (seltener) Edlen, der praktisch gleichberechtigt neben den Höfen freier Bauern liegt. Ein solches Adligengut umfasst oft nur eine kleine Parzelle Land, einen Wehrhof oder eine Turmburg, dazu zwei Dutzend Eigenhörige. Es kann aber auch sein, dass sich das Land über eine Viertelbaronie erstreckt. In bevölkerungsreichen Regionen umfasst der Besitz eines Niederadligen möglicherweise mehrere Dörfer mit Hunderten von Untertanen und ermöglicht seinem Herrn, in einem schmucken Schlösschen zu residieren.

Baronien
Grundlegende Lehenseinheit des Neuen Reiches ist die Baronie (selten auch mal als *Baronat* oder *Freiherrschaft* bezeichnet), der ein *Baron* vorsteht. Das Kaiserreich besteht aus knapp 400 Baronien, die durchschnittlich 500 bis 1.500 Rechtmeilen groß und je nach Region die Heimat von 500 bis 15.000 Einwohnern sind. Meist bestehen vier Fünftel der Fläche aus Wald und Ödland. Nur ein kleiner Teil des Landes wird landwirtschaftlich oder als Siedlungsfläche genutzt. Selbst die Baronien des Yaquirtals und der Goldenen Au kennen große, menschenleere Areale, während sich das Licht der Zivilisation um Dörfer und Höfe konzentriert. Jede Baronie besitzt einen Hauptort, in dessen Nähe üblicherweise die Burg oder Feste des Barons emporragt. Pro Baronie finden sich etwa drei bis 20 Güter des Niederadels.
Kaiserliche Pfalzen (siehe Seite 51) sind Lehen von der Größe einer Baronie, seltener eines Junkerguts, und werden von einem *Pfalzgraf* geführt.

Grafschaften
Zwischen fünf und 15 Baronien gehören zu einer Grafschaft, über die ein *Graf* gebietet. Manche Grafschaften sind sehr traditionsreich, andere eher neuartige Gebilde. Einzelne Lehen tragen oder trugen aus historischen Gründen die Bezeichnungen *Landgrafschaft* (z.B. Gratenfels), *Edelgrafschaft* (früher Perricum) oder *Seegrafschaft* (früher Beilunk), sind aber ansonsten mit den Grafschaften identisch.

Provinzen
Kaiser Raul vergab nach dem Fall Bosparans das Land seinen wichtigsten Vasallen zum Lehen, um sie für ihre Taten und Hilfe zu belohnen. In Jahrhunderten von Machtkämpfen und Reichsreformen entstand daraus die Aufteilung des Reiches, wie man es heute kennt. Die Provinzen sind die eigentliche Machtebene im Reich und agieren meist wie ein souveräner Staat mit Selbstbewusstsein, eigenen Gesetzen und eigenen Gardetruppen. Provinzherren wissen ihre Anliegen gegen Grafen und Barone durchzusetzen und geben auch der Kaiserkrone selten die Gelegenheit, sich in ihre Angelegenheiten zu mischen.
Die einzelnen Provinzen tragen je nach Entstehungsgeschichte verschiedene Bezeichnungen, sind in ihrem Status aber ansonsten sehr ähnlich. **Königreiche** gehören oft Verwandten des Kaiserhauses und werden von *Königen* regiert. **Herzogtümer** unter einem *Herzog* sind oder waren große Grenzprovinzen, die wie ein Gürtel um die reichen inneren Provinzen liegen, zu denen man **Fürstentümer** zählen kann. *Fürsten* waren ursprünglich kaiserliche Berater, die an der Tafel des Kaiser 'zufürderst', also an erster Stelle, saßen. Alle drei Provinztypen bestehen aus drei bis sechs Grafschaften. **Markgrafschaften** schließlich liegen meist in unruhiger oder grenznaher Region. Es handelt es sich um frühere Grafschaften von strategischer Bedeutung für das Reich, die von Kaiser oder Adelsversammlung aus einer Provinz herausgelöst wurden, um sie zu stabilisieren und den Kaiser direkter darauf Einfluss nehmen zu lassen (so im Falle der Traviamark und Perricums 1029 BF sowie Greifenfurts). Häufig wurde dieses Mittel auch eingesetzt, um starke Provinzen zu schwächen (als etwa 982 BF Warunk und Beilunk von Reto aus dem Herzogtum Tobrien herausgelöst wurden). 1002 BF wurde die Herauslösung des Windhag aus dem Herzogtum Nordmarken hingegen vom Herzog begrüßt: So musste er nicht für die damals große und kostenintensive Westflotte aufkommen. Markgrafschaften bestehen aus zehn bis 30 Baronien. Sie werden von einem *Markgrafen* verwaltet.

Kaiserreich
Die Spitze der Lehenspyramide nimmt der Kaiser ein. Dieser Tage ist das Reich vor allem ein Bund der einzelnen Provinzen: ein loses Konstrukt, das durch das Reichsideal Rauls des Großen, verkörpert in Heil und Würde des Kaiserthrons, zusammengehalten wird. Der Kaiser ist oberster Feldherr und Gesetzgeber für das Reich, vermag Verurteilte jeden anderen Gerichts zu begnadigen und kann die Reichsacht verhängen. In Almada hat Kaiser Selindian Hal diese Rechte fest in der Hand, jedoch kaum Einfluss jenseits der Provinzgrenze. Im restlichen Mittelreich teilt Kaiserin Rohaja einige dieser Vorrechte mit den Relikten der früheren zentralen Reichsverwaltung, den bürokratischen Reichskanzleien in Elenvina unter Reichskanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss.

Die Ausdehnung des Reiches
Im Jahr 1030 BF besteht das Mittelreich aus fünfzehn Provinzen, von denen zwei komplett (und drei größtenteils) an die Schwarzen Lande gefallen sind und eine abtrünnig ist. Eine untersteht wiederum Selindian Hal, so dass Kaiserin Rohaja faktisch elf Provinzen folgen.
Königreiche: Garetien, Almada (unter Kaiser Selindian Hal), Albernia (abtrünnig)
Herzogtümer: Nordmarken, Weiden, Tobrien (größtenteils an die Schwarzen Lande gefallen)
Fürstentümer: Kosch, Maraskan (an die Schwarzen Lande gefallen)
Markgrafschaften: Greifenfurt, Perricum, Windhag, Traviamark, Beilunk, Rabenmark (letztere beide größtenteils von den Schwarzen Landen besetzt), Warunk (an die Schwarzen Lande gefallen)
Die *Wildermark* ist (auf dem Papier) eine Militärpräfektur ohne Provinzstatus und wird (in der Realität) von Räuberbaronen und Kriegsherren beherrscht. *Hôt-Alem* hat sich als Fürst-Protektorat unter den Schutz des Mittelreichs gestellt und folgt Selindian Hal. Die **Bergfreiheiten** der Zwerge – Xorlosch in den Ingrakuppen, Isnatosch im Eisenwald, Koschim in den Koschbergen und Waldwacht im Amboss – gelten als nicht zum Reich zugehörig, obwohl sie innerhalb seiner Ausdehnung liegen (siehe auch **Angroschs Kinder 94**). Dasselbe gilt für die **Königinnenreiche der Amazonen** (Keshal Rondra im Raschtulswall, Al'Yeshinna in den Drachensteinen), die weder Zehnt noch Heeresdienst leisten müssen.

Verlorenes Land
Angesichts der Tyrannei der Hela-Horas besteht schon seit Rauls Tagen die Möglichkeit, dass Provinzen das Reich verlassen und – wenn dies vom Kaiser akzeptiert wurde – der entsprechende Edelstein aus der Raulskrone herausgegeben wird. Bekannt ist aus dem *Codex Raulis* der Sermon: *»Unt will eyn Landt oder eyn Region nicht mehr Teyl sein des Ganzen, so musz es sagen: "Wir sagen uns los!" Sonst gildet es nicht!«*
Der fortgesetzte Zerfall des Mittelreichs, das nicht die Kraft hatte, seine Provinzen zu halten, ist deutlich: In den letzten Jahrzehnten wurde das *Fürstentum Aranien* in die Unabhängigkeit entlassen, das *Fürstentum Darpatien* aufgelöst, das *Königreich Zyklopeninseln* und der Anspruch auf die *Markgrafschaft Drôl* an das Horasreich abgetreten.
Verwendung im Spiel: Auf einige andere, früher verlorene Provinzen hält das Mittelreich noch nominell den Anspruch aufrecht. So existieren z.B. jeweils noch ein Markgraf von Mhanadistan, Herzog des Balash, Herzog von Thalusien, Graf von Amhallas, maraskanische Grafen und einige Barone und Niederadlige, die kaum mehr als ihren Titel besitzen. Die Namen dieser Titelträger werden in offiziellen Texten nicht genannt. Wenn Sie mögen, kann ein Held aus Ihrer Spielrunde, der den Vorteil *Adlig* besitzt, einen dieser Titel führen und das (vermutlich utopische) Ziel verfolgen, das verlorene Lehen seiner Familie wieder zurückzugewinnen.

Adelstitel

Im Neuen Reich sind im Wesentlichen neun verschiedene Adelstitel bekannt. Durch Variationen, Familienanhang und Titel für Stellvertreter beläuft sich die Zahl allerdings auf insgesamt gut drei Dutzend Bezeichnungen, denen jeweils genaue Anreden und Etikette zugeordnet sind. Bisweilen wird auch unterteilt in *Nieder-* oder *Landadel* (Edle, Ritter und Junker) sowie *Hochadel* (sämtliche Titel vom Baron an aufwärts). Alle Hochadligen haben Landbesitz, das Münzprägerecht (dürfen alle Münzen vom Silbertaler abwärts prägen) und besitzen das Recht zur Aburteilung schwerer Verbrechen, die Leib- und Todesstrafen nach sich ziehen – dazu werden in der Regel Notzucht, Raub, Entführung, Totschlag, Brandstiftung und Falschmünzerei gerechnet.

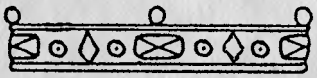
Die protokollarische Rangfolge erfolgt nach der *Heeresschildordnung* aus der Zeit der Klugen Kaiser, die ursprünglich die Position der Wappenschilde im Feldlager festschrieb. Ebenso steht jedem Titel eine bestimmte Rangkrone zu, nach deren Vorbild für höhere Lehen eine oft viele Generationen alte Krone existiert. Die meisten Niederadligen und viele Barone besitzen jedoch gar keine derartige Krone, sondern begnügen sich mit dem theoretischen Recht, sie tragen zu dürfen.

Der Titel wird durch Ablegen des Lehenseides erlangt und gilt auf Lebenszeit. Erben müssen üblicherweise mindestens 15 Jahre alt sein, um das Erbe antreten zu können. Befinden sie sich im Knappendienst, müssen sie diesen zuvor abgeschlossen haben (meist mit 20 Jahren oder später).

Edler / Edle (SO 9–12): Mit diesem nicht erblichen Titel werden oft verdiente Streiter und Gefolgsleute geadelt werden. Er wird durch Barone und alle höheren Adligen vergeben und heißt *Landedler*, wenn der Provinzherr die Erhebung durchführte, *Reichsedler*, wenn dies der Kaiser tat. Der Titel eines Edlen ist der niedrigste und häufigste Adelsrang im Reich und nur selten mit Landbesitz verbunden. Dem Edlen ähnlich ist der Titel des *Ritters* (siehe Seite 28).

Anrede: Euer Wohlgeboren

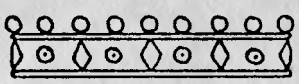
Rangkrone: Reif mit vier einzelnen Perlen



Junker / Junkerin (SO 9–13): Dieser erbliche Titel ist meist mit Landbesitz verbunden und wird von Baronen und allen höheren Adligen vergeben. Viele Junkerfamilien sind sehr traditionsreich und angesehen, teils stammen sie auch von Familienzweigen höherer Adliger ab. Junker sind zum *Rossdienst* verpflichtet, d.h. sie dienen im Heeresaufgebot als Reiterei und dürfen eine *Lanze* (nominell 10 Reiter) führen.

Anrede: Euer Wohlgeboren

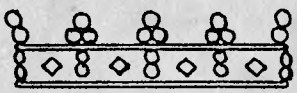
Rangkrone: Reif mit vier einzelnen Perlen



Baron / Baronin (SO 11–15): ein erblicher Titel, der von Grafen und Höherrangigen vergeben werden kann, bisweilen auch als *Freiherr* bzw. *Freifrau* bezeichnet. Eine Sonderform ist der *Reichsbaron*, der sein Lehen direkt vom Kaiser erhält, bisweilen reichsunmittelbar ist, allerdings Titel und Lehen oft nicht vererben kann. Barone führen im Heerbann ein *Banner* (nominell 50 Kämpfer) an.

Anrede: Euer Hochgeboren

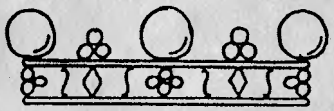
Rangkrone: Reif mit 16 einzelnen Perlen



Graf / Gräfin (SO 13–16): Dieser erbliche Titel kann von Provinzherren und Kaiser vergeben werden. Ein *Pfalzgraf* ist der kaiserunmittelbare Verwalter einer Pfalz und kann sein Amt üblicherweise nicht vererben. Grafen führen im Heerbann ein *Regiment* (nominell 500 Kämpfer) an.

Anrede: Euer Hochwohlgeboren

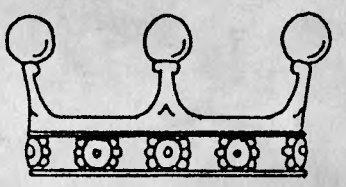
Rangkrone: Reif mit acht Perlengruppen zu drei Perlen



Markgraf / Markgräfin (SO 16–17): ein vom Kaiser vergebener Titel, der nicht erblich ist, sondern nach jedem Mannfall vom Kaiser neu vergeben werden kann. Entsprechend bemühen sich die Markgrafen, ihre Kinder dem Kaiser als taugliche Nachfolger zu präsentieren. Ansonsten sind die Markgrafen den anderen Provinzherren gleichgestellt.

Anrede: Euer Erlaucht

Rangkrone: Reif mit vier kleinen Goldkugeln und vier Dreiergruppen Perlen



Fürst / Fürstin (SO 17–18): Dieser erbliche Titel kann nur vom Kaiser vergeben werden.

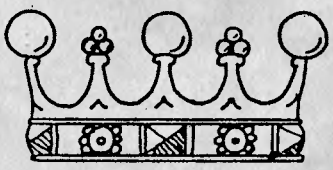
Anrede: Euer Durchlaucht

Rangkrone: Krone mit vier Goldkugeln

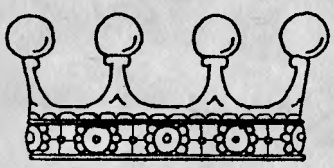
Herzog / Herzogin (SO 18–19): Auch dieser Titel ist erblich und kann nur vom Kaiser vergeben werden.

Anrede: Euer Hoheit

Rangkrone: Krone mit vier Goldkugeln und vier Dreiergruppen Perlen



König / Königin (SO 18–20): ein weiterer erblicher Titel, der nur vom Kaiser vergeben werden kann. König und Kaiser unterscheiden sich von den übrigen Adelsrängen darin, dass ihren Trägern das *Königs-* bzw. *Kaiserheil* zugesprochen wird, das ihr Land segnen und den Monarchen geheiligte Kräfte schenken soll.



Anrede: Euer (Königliche) Majestät

Rangkrone: Krone mit acht Goldkugeln

Kaiser / Kaiserin (SO 21): Der Kaisertitel ist erblich und Quelle aller anderen Titel. Der Kaiser hat die Hoheit über Reichsstädte und andere reichsunmittelbare Lehen. Er verfügt frei über alle kaiserlichen Eigengüter und Einrichtungen wie etwa Reichsstraßen, kaiserliche Truppen und Akademien. Zu weiteren kaiserlichen Regalien (Vorrechten) gehören auch das Bergregal (Recht auf ungehobene Bodenschätze im Mittelreich, häufig an andere verpachtet), die Dukatenprägung, die Verleihung bestimmter Titel und Ehrenorden sowie das Recht, die Reichsacht zu verhängen.

Anrede: Euer (Kaiserliche) Majestät, manche Kaiser bevorzugten auch Euer Allerzwölfgöttlichste Magnifizienz

Rangkrone: Kaiserkrone mit zwölf Strahlen, vier Goldbügeln und 48 Perlen (siehe *Raulskrone* im Kasten auf Seite 22)

Stellvertreter (SO ein bis zwei Punkte niedriger als der des Titelträgers): Wenn ein Lehen längere Zeit verwaist oder der Erbe noch minderjährig ist, wird ein Verwalter eingesetzt. Ebenso sind viele Adlige Besitzer mehrerer Lehen, nehmen selbst aber nur die Aufgaben des höchsten Titels wahr und schicken in ihre anderen Besitzungen vertrauenswürdige Stellvertreter. Diese Verwaltertitel sind

nicht erblich, erhalten ein festes Einkommen oder Anteile von den Abgaben und gelten bis auf Widerruf. Einige Kaiser haben bei der Thronbesteigung die komplette Führungsriege ihrer Pfalzen, Marken und Baronien ersetzt. Stellvertreter regieren über das Lehen, verfügen aber über weniger Rechte als die eigentlichen Lehnsträger. Stellvertreter von Junkern oder Edlen haben keine besondere Bezeichnung. Verwalter von Baronien heißen *Vogt* (Anrede: Euer Hochgeborener Herr Vogt) bzw. *Landvogt* und *Reichsvogt*, falls sie von Provinz oder Kaiser eingesetzt wurden. Stellvertreter von Grafen nennt man *Markvogt* (Anrede: Euer Hochwohlgeborener Herr Markvogt) und von Provinzherren *Kronverweser* (Anrede: Euer Erlaucht). Wer an des Kaisers Statt regiert, wird *Reichsregent, -verweser* oder *-behüter* genannt (Anrede: Euer Kaiserliche Hoheit). Bisweilen kommt auch die Bezeichnung *Burggraf* für Stellvertreter von Baronen oder Grafen vor.

Familie von Adligen (SO ein bis drei Punkte geringer als der des Titelträgers): Kinder von Niederadligen haben keinen besonderen Titel und werden mit "Junger Herr / Junge Dame" angeredet. Kinder von Baronen und Grafen werden als *Baronet / Baroness* bezeichnet und mit "Euer Hochgeboren" angeredet. Kinder von Provinzherren nennt man *Prinzen*. Ihnen gebührt die Anrede "Euer Prinzliche Majestät / Hoheit / Durchlaucht". *Kronprinzen* werden mit dem Vorsatz "Allerprinzlichste" bezeichnet. Mitglieder der kaiserlichen Familie verdienen die Anrede "Euer Kaiserliche Hoheit", der kaiserliche Thronfolger den Titel „Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit".
Ehepartner von Titelträgern tragen dieselbe Bezeichnung wie der Titelträger, was schon oft zu Missverständnissen geführt hat: Ein Graf mag wirklich der Herrscher einer Grafschaft sein, vielleicht aber auch nur Ehemann oder Witwer einer Gräfin. Ab der Ebene der Provinzherren wird zur Unterscheidung manchmal der Ausdruck *Prinzgemahl(in)* gebraucht.

Ritter: Der Ritter ist ein spezieller Adelsrang und bezeichnet Mitglieder der adligen Kämpfertradition. Viele, aber beileibe nicht alle Adelssprösslinge im Mittelreich werden zum Ritter ausgebildet. Nur wer die mehrjährige Knappenschaft bei einem Ritter abgeleistet hat, kann von diesem – seinem *Schwertvater* oder seiner *Schwertmutter* – die Schwertleite empfangen, also zum Ritter geschlagen werden.
In seltenen Fällen werden verdiente Recken zu Rittern ehrenhalber geschlagen. Der Rittertitel ist nicht erblich und geht nur selten mit Landbesitz einher. Ein sonst titelloser Ritter ist im Rang mit dem Edlen vergleichbar und hat das Recht auf dieselbe Anrede und Rangkrone. Ausführliches zum Rittertum finden Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches**.

Geweihte und Zauberer
Nach den Priesterkaisern und Magierkriegen wurden Geweihte und Zauberer von der adligen Erbfolge ausgeschlossen. Priester sollen nach Rohals Willen nicht "mehr Land besitzen, als sie mit eigenen Händen bestellen können"; das Magiewesen wurde im *Garether Pamphlet* eingeschränkt.
Mittlerweile wurden diese Bestimmungen deutlich aufgeweicht oder örtlich ganz ignoriert: Geweihte und Magier dürfen ein Lehnserbe antreten, müssen es jedoch durch einen Vogt verwalten lassen. Viele Kirchen besitzen Klosterland im Rang ansehnlicher Junkersgüter. Auf Jilaskan beherrschen Geweihte eine Grafschaft, in Beilunk, der Rabenmark und Traviamark die ganze Provinz.

Steuer und Zehnt – die Einnahmen des Adels

Die Haupteinnahme im Feudalwesen ist der Zehnt, eine Steuer, die auf alle erwirtschafteten Einkommen eines Jahres anfällt und grob einem Zehntel dieser Einnahmen entspricht. Oft genug fällt er durch Räuber, marodierende Plünderer und schlechte Ernten gering aus. Jeder Vasall erhebt von seinen Untertanen den Zehnt und muss davon wiederum einen Teil an seinen jeweiligen Lehnsherrn entrichten.
Daneben müssen die Untertanen noch Abgaben zu zahllosen Gelegenheiten entrichten, z.B. für Rechtsakte, die Benutzung der herrschaftlichen Mühle oder Pacht für gemietete Ländereien oder Arbeitskräfte. Wer sich als Freier der Heerfolgepflicht entziehen will, muss hohes *Bannergeld* zahlen. Unfreie haben bei Eheschließung *Weingeld* zu zahlen. Das *Mortuarium* oder *Sterbegeld* muss dem Herrn im Falle des Todes eines Untertanen entrichtet werden. Einnahmen, die höhere Adlige von ihren Vasallen erhalten, sind das *Rittergeld* und *Brautgeld*, wenn des Lehnsherren ältestes Kind zum Ritter geschlagen bzw. verheiratet wird. Beide müssen auch für jeden indirekten Lehnsherren entrichtet werden und fallen umso höher aus, je wohlklingender der Titel des neuen Ritters oder Verheirateten ist: Einmal in jeder Generation werden die Niederadligen und Barone des Reiches fast ruiniert, wenn der künftige Kaiser heiratet.
Grafen und insbesondere Provinzherren haben jährlich deutlich bessere Einnahmen als Barone, da zum beträchtlichen Zehnt aus untergeordneten Lehen noch die Einnahmen aus Städten und Eigengütern kommen. Die Provinzherren schöpfen den Rahm ab, da sie seit der jüngsten Reichsreform keinen Zehnt mehr an die Kaiserkrone abführen müssen.
Der Kaiser stützt seine Finanzen insbesondere auf große und reiche Eigengüter, umfangreiche Steuern aus den Reichsstädten und den *Kaisertaler*. Diese Kopfsteuer von unterschiedlicher Höhe wird auf jeden Einwohner des Mittelreichs erhoben, von Grund- und Stadtherren eingesammelt und vollständig an den Kaiserhof weitergeleitet. Aufgrund des hohen Verwaltungsaufwands wird er in vielen Regionen nur unregelmäßig eingefordert, wenn der Kaiserhof gerade in dieser Region zu Gast ist – dann aber gleich für mehrere Jahre.
Im Falle knapper Kassen versuchen Adlige oft, ihren Städten Sondersteuern abzupressen, wogegen sich die Stadtbürger regelmäßig wehren – notfalls mit Waffengewalt. Die Städte haben beim Adel keinen guten Ruf, zumal etliche Barone unliebsame Erfahrungen mit städtischen Kaufleuten gemacht haben, die sie beim Umwandeln von Ernten in Bargeld über den Tisch gezogen haben. Bei der Sonderbesteuerung des Adels hingegen sind selbst dem Kaiser die Hände gebunden: Freiheit von willkürlichen Steuerforderungen zählt zu den Standesrechten des Adels. Darum kommt es häufig vor, dass sich klamme Herrscher Geld von reichen Handelsmagnaten wie etwa Stoerrebrandt leihen – und so der Streit um das Geld als Konflikt zwischen Gläubiger und Schuldner auf später vertagt wird. So mancher Baron stürzte sich durch solches Vorgehen schon in den Ruin oder die

Des Bauern Leid ...
Als Beispiel sei hier genannt, was der unfreie Inhaber eines geliehenen Hofes mit zwölf Äckern Nutzland in Almada seinem Herrn zu zahlen hat: An Abgaben werden ein Schwein im Wert von fünf Goldstücken, ein Stein Flachs, drei Hühner und 18 Eier gefordert. Außerdem muss der Hörige je eine halbe Fuhre Wein im Rahja und im Travia, fünf Fuhren Mist und 12 Fuhren Holz liefern und auf dem Herrenhof beim Backen und Brauen helfen, die Scheunen bewachen und die Beete im Garten pflegen. Dann hat er noch 50 Bretter oder 100 Schindeln für Reparaturen zu liefern und eine Woche lang Schweine im Wald zu hüten. Zusätzlich ist er verpflichtet, an drei Tagen in der Woche einen Acker Herrenland zu bearbeiten und Saatfelder und Weiden einzuzäunen. Seine Familie hat noch Hosen oder Kleider für die Herrschaften zu nähen.

Abhängigkeit, wenn er den Einfluss der Pfeffersäcke unterschätzt hatte. Und so mancher Kaufmann ging pleite, als ihm endlich bewusst wurde, dass er wenig gegen Herzöge ausrichten kann, auch wenn sie ihm noch mehrere zehntausend Dukaten schulden.

Das Ringen um die Macht

Die Hierarchie des Lehnswesens ist nur eine Seite der Medaille der Feudalherrschaft: In der Realität bemisst sich der Status einzelner Adliger statt nach seinem Titel häufiger nach der Zahl seines Gefolges, dem Reichtum an Gütern und dem persönlichen Ansehen. In Intrigen und Fehden kämpfen Niederadlige und Barone um ihre Pfründe und die Gunst von Lehnsherren. Der Bruch des Gesetzes ist ein häufig genutztes Instrument vom Baron bis zum Kaiser – es kommt nur darauf an, seinen Willen auch durchsetzen zu können. Die Schwertklinge hat ältere Tradition als Papier und Siegel: Das Recht folgt der Macht.
Der Kaiser und seine Vasallen ringen seit über 1.000 Jahren um die Herrschaft im Reich, die mal in die eine, mal die andere Richtung pendelte. Ein halbes Dutzend Reichsreformen hat es seit den Zeiten Rauls gegeben, durch die die Spielregeln der Staatskunst immer wieder geändert wurden. Jüngst wurde der Kaiserthron im Jahr des Feuers geschwächt und der Adel hat sich mit der *Ochsenbluter Urkunde* wieder alte Vorrechte erkämpft. Das Mittelreich besteht derzeit aus starken Provinzen, aber einer vergleichsweise schwachen Throngewalt.

Kaiserin Rohaja

Die Vasallen zollen Rohaja als Kaiserin und Kriegerin Respekt, doch als Herrscherin muss sich die Tochter Brins noch beweisen. Die kaiserlichen Garderegimenter, Spitzelnetze und Verwaltungsorgane früherer Zeiten sind nur noch ein Schatten ihrer selbst, so dass die Krone das riesige Reich nicht mehr direkt regieren kann. Dadurch liegen viele Aufgaben und Verantwortungen in der Hand der Vasallen. Nur das Reisekaisertum kann Rohajas Macht in die fernen Winkel des Reiches tragen – abgesehen von dem freien Albernia und Almada, in dem ihr Bruder Selindian Hal herrscht. Vor Ort kann der geballten Macht der Krone kaum ein Feind widerstehen, allerdings kann diese immer nur an einer Stelle zugleich sein. Wo die Kaiserin durch persönliche Anwesenheit Präsenz zeigt, sind die Adligen ihrem Wort unterworfen. Weilt sie fernab, verfallen die Vasallen oft wieder in alte Gewohnheiten und stellen eigene Ziele in den Vordergrund. Die Kaiserin wird im Streit als höchste Instanz angerufen, wenn sich eine Stadt oder ein Adliger ungerecht behandelt fühlt oder wenn eine Provinz Hilfe bei Aufstand, Fehde oder Krieg gegen äußere Feinde benötigt. Dies öffnet Rohaja Tür und Tor, ihren Einfluss geltend zu machen und Gegenleistungen einzufordern.
Mit der Kaisermark Gareth (wegen ihrem Bevölkerungsreichtum gerne als ‘größte aller Provinzen’ bezeichnet), den Reichsstädten und dem Königreich Garetien verfügt Rohaja über eine ansehnliche Hausmacht und kann im Kriegsfall die größten Heere aufstellen.

Kaiser Selindian Hal

Der junge Herrscher Almadas ist in seiner Provinz als Kaiser unangefochten. Der ‘Mondenkaiser’, wie ihn seine Vasallen wegen seiner Vorliebe für die Nacht und für Almada, das Land des Mondes, nennen, steht über den Streitereien seiner Lehnsleute und vermag Fehden mit seinem Wort zu beenden. Allerdings hat er nur wenige Anhänger jenseits des Yaquirlandes. Die Felder und Höfe Almadas sind reich und schaffen einen wohlgenährten Staat. Aber derzeit reichen sie gerade aus, um die ringsumher von Feinden oder Konkurrenten bedrohten Grenzen zu sichern: im Osten barbarische Ferkinas, im Süden feindliche Novadis, im Westen unruhiger Yaquirbruch, im Norden taktierende Nordmärker und abtrünnige Garetier.

Die Reichskanzleien

Relikte aus früherer Zeit sind die kaiserlichen Kanzleien in Elenvina, die vor dem Jahr des Feuers in Gareth residierten. Sie waren schon immer eine Tretmühle der Bürokratie und Hort umständlicher Paragraphen. Vom Kaiserhof abgetrennt, werden sie von Herzog Jast Gorsam als Gegengewicht zu diesem unterhalten. In Elenvina finden sich auch ständige Gesandtschaften aus dem Bornland, diverser horasischer Städte und des Horaskaisers.
Die Kanzleien unter der Führung von Reichserzkanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* versuchen, durch schriftliche Erlasse, Verkündungen und Urteile ein geordnetes Reich aufrechtzuerhalten. Dabei liegen sie häufig im Streit mit Adligen und führen mit dem Kaiserhof Krieg mit Feder und Siegel, wenn sich die Anliegen der Kaiserin und die oft komplexen Edikte aus den Kanzleien widersprechen.
Zu den Kanzleien gehört auch der Reichswappenkönig mit dem Amtsnamen *Neuwreych*, zur Zeit Vogt *Gerwulf von Pallingen*. Er wacht über die Reichswappenrolle, in der Wappen und Privilegien aller Adligen des Neuen Reiches verzeichnet sind. Bei ihm hat jeder, der ein bestimmtes Wappen führen will, dieses zu beantragen, wobei Neuwreych durchaus Verbote aussprechen kann, zum Beispiel wenn ein Wappen schon vergeben ist. Das Zeichen – ob Wappen oder Siegel – eines anderen zu missbrauchen ist ein schweres Verbrechen.
Das *Reichsgericht* darf auch über Provinzherren befinden und behandelt provinzübergreifende Streitigkeiten von Baronen und Niederadel – zumindest falls es die streitenden Parteien nicht ohnehin vorziehen, die Differenzen in der Fehde zu klären. Adlige, denen das Urteil dieses Gerichts zum Nachteil gereicht, wenden sich oft protestierend an die Kaiserin. Gerade im Fall höchster Strafurteile haben Reichsgericht und Kaiserin gleiche Rechte, ohne dass geklärt wäre, wer hier wessen Urteil aufheben darf. Wichtigstes Machtinstrument der Kanzleien ist

das *Große Reichssiegel* unter der Hüterschaft von Herzog Jast Gorsam (der gleichzeitig als Seneschall höchster Reichsrichter ist). Das Siegel macht es nötig, dass Rohaja nach Elenvina reisen muss, um wichtige Erlasse zu siegeln. Und falls sie dem Herzog der Nordmarken nicht gefallen, findet er in der Regel einen Weg, die Siegelung verweigern.

Provinzherren

Die 'Großen des Reiches' haben in ihrem Land meist genügend Rückhalt, um eine stabile Herrschaft auszuüben. Wenn die Kaiserin ihnen Geld und Getreide für Notzeiten oder Truppen gegen Feinde verschaffen soll, pochen die Provinzherren auf die Ideale Rauls des Großen und den Zusammenhalt des Reiches. Will die Kaiserin den Kaisertaler eintreiben oder sich in die Belange der Provinz einmischen, betonen sie hingegen ihre Eigenständigkeit. Der Horizont der Provinzherren (und noch mehr der Folgevasallen) ist bereits sehr auf die eigenen Lande eingeschränkt und nimmt nur selten Notwendigkeiten für das Gesamtreich wahr.

Cusimo von Garlischgrötz, Markgraf des Windhag, ist bestrebt, seine neu- und altreichischen Lehen zu einem überdauernden Zwischenreich zu formen. Königin *Invher ni Bennain* von Albernia setzt ganz auf den Freiheitswillen ihres Volkes und die Unabhängigkeit ihres Landes vom Mittelreich – und sie ist bereit, dafür den Preis der Reichsacht und des Kriegs gegen die Nordmarken zu zahlen. Der nordmärkische Herzog, *Jast Gorsam vom Großen Fluss*, kontrolliert eine starke, geordnete Provinz und will binnen einer Generation ein Mittelreich schaffen, das sich aus der Kraft der Nordmarken heraus unter Führung seiner Familie erneuert. Der vitale Widerstand Albernias hat ihn in diesem Plan zurückgeworfen, doch er kann sich als mächtigster Provinzherr, Herr der Reichskanzleien und Gebieter über beeindruckende stehende Truppen auf einer Augenhöhe mit den beiden Geschwisterkaisern messen. Er spielt die Ansprüche Rohajas und Selindian Hals gerne gegeneinander aus und dehnt seinen Treueschwur gegenüber der Kaiserin bis an seine Grenzen. Wenn es opportun erscheint, kooperieren die Nordmarken auch mit Almada. Der Koscher Fürst *Blasius vom Eberstamm* bemüht sich als gemütlicher Landesvater, seine Provinz aus politischen Querelen und den Katastrophen der Welt herauszuhalten, und sorgt sich am ehesten um seine reichhaltigen Zolleinnahmen aus dem Handel, der die Region passiert. Im zentralen Garetien haben, dank des häufigen Fehlens *Königin Rohajas* im Lande, die Lokaladligen das Heft in der Hand und nutzen es oft zum Streit untereinander oder gegen das reiche Gareth. Markgraf *Rondrigan Paligan* von Perricum steht treu zur Kaiserin und führt Perricum umsichtig als Eckpfeiler des Reiches an Perlenmeer, Aranien und Schwarzen Landen. Fürst-Illuminata *Gwidûhenna von Faldahon* zu Beilunk hängt am Tropf von Kaiserin und Praios-Kirche und denkt vor allem an das Überleben der belagerten Stadt. Auch *Cordovan von Rabenmund*, Kronverweser der Traviamark, hat wenige Ressourcen zu entbehren und interessiert sich für Belange außerhalb der Provinz nur, soweit sie mit dem Aufbau der Traviamark und Travias Geboten zusammenhängen. Die nördlichen Provinzen sind wie abgeschnitten vom Rest des Reiches und bilden jede für sich den einsamen Rand der Zivilisation. Markgräfin *Irmenella von Wertlingen* zu Greifenfurt lässt ihren Baronen viel Freiraum und versucht, vor der Kaiserin Meriten vorzuweisen, damit die Markgrafschaft zu einem Erblehen umgestaltet wird. Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* zu Weiden steht der Politik der Kaiserin zwar nahe und unterstützt diese, zieht aber eine klare Grenze zwischen Rohajas Angelegenheiten und ihrem eigenen herzoglichen Machtbereich. Zwischen Finsterkamm und Schwarzer Sichel hat das herzogliche Wort an erster Stelle zu stehen. Hier sollen die Ritterschaften kein kaiserliches Eingreifen brauchen, um das Land gegen Orks und Goblins zu halten. Das kann sich ihr Angetrauter, Herzog *Bernfried von Ehrenstein*, nicht leisten. Er profitiert von den Heerhaufen Rohajas und kämpft fast jeden Frühling und Sommer an der Seite der Kaiserin, um sein größtenteils von der Finsternis verschlucktes Land zurückzuerobern.

Grafen, Barone und Niederadel

Grafen teilen sich in zwei Gruppen: Entweder halten sie es eher mit dem Provinzherren und treten als 'verlängerter Arm des Herzogs' gegenüber den Baronen auf. Oder aber sie verbünden sich mit den Baronen und treten als deren Sprecher gegenüber dem Provinzherr auf. Um gegen beide Seiten zugleich zu bestehen, haben die meisten Grafen zu wenig Hausmacht.

Innerhalb des Adels sehen sich die Barone gern als die eigentlichen, schwer arbeitenden Landverwalter, als Quelle des Reichtums und der Heerhaufen ihrer Lehnsherren. Die Beziehung zu den Edlen und Junkern der Baronie ist oft gut, so dass man den örtlichen Niederadel zum engen Gefolge zählen kann. Gelegentlich gibt es aber im Niederadel stolze und aufstrebende Naturen, die sich zum Konkurrenten des Barons aufschwingen.

Andere Mächte

In den steten Kämpfen um Vorrechte sind auch die *Städte*, respektive deren Kaufleute oder Zünfte, ein bedeutender Faktor geworden. Vor allem im Kosch, in Garetien und Almada haben die Bürger großen Einfluss und streiten mit dem Adel um Handels-, Zoll-, Stapel- und Straßenrechte.

Da die herrschende Gesellschaftsordnung auch aus der Religion legitimiert ist, hat die mehr oder minder organisierte *Geweihtenschaft der Zwölfe* vor allem als Berater der Adligen Einfluss auf die weltliche Herrschaft. Welche Kirche dabei hervorsticht, ist regional unterschiedlich. Allgemein sind jedoch im Mittelreich die Geweihten von Praios, Rondra (beide Adel), Travia (alle Schichten), Ingerimm (Handwerk und Städte), Phex (Händlerschaft) und Peraine (Bauern) einflussreich. In Tobrien und den östlichen Grenzmarken, wo die Schrecken der Schwarzen Lande manifest sind, wiegt das Priesterwort doppelt schwer. In Beilunk, Traviamark und Rabenmark verwalten Geweihte das Land direkt.

Einen ähnlichen, jedoch nicht so bedeutenden Status haben die *Magiergilden* und einzelne Zauberer, die ihren Einfluss aus ihren Wissensschätzen, der Furcht vor Zauberei und der Faszination der Magie ziehen.

Sich Gehör verschaffen

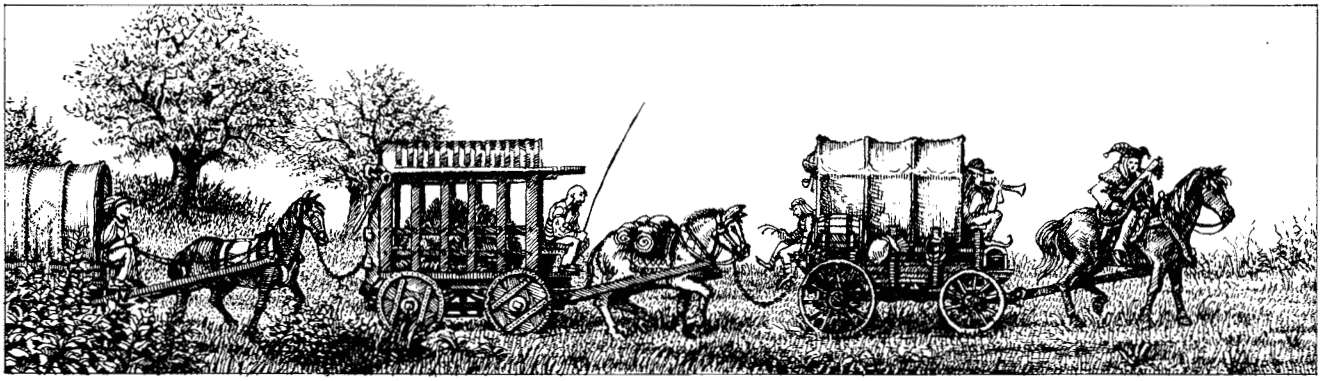
Wer ein Anliegen gegenüber höherrangigen Adligen hat, muss dieses geeignet vorbringen – und da ist eine persönliche Audienz immer noch besser als jedes noch so gut gesiegelte Schreiben. Kaiser oder Kaiserin gelten als höchste Autorität, um Rat, Gerechtigkeit oder Hilfe zu erbitten. Die großen Kirchen, die Reichsstädte und die Provinzen haben oft einen Getreuen am Hof. Geringere Adlige müssen hingegen hoffen, dass der Kaiserhof durch ihre Lande zieht, sich auf die gefahrvolle Suche nach der Kaiserin machen oder aber darauf warten, dass zum **Reichskongress** geladen wird.

Dieser Adelskonvent wird von der Kaiserin in unregelmäßigen Abständen (früher: einmal im Jahr) auf eine Kaiserpfalz einberufen und gibt theoretisch allen Edelleuten des Reiches die Gelegenheit, von der Kaiserin angehört zu werden. In der Realität können oder wollen es sich noch nicht einmal die meisten Barone leisten, die weite Reise zu dem Konvent auf sich zu nehmen (ganz abgesehen von den Angehörigen des Niederadels), und so schicken sie landschaftsweise gemeinsame Sprecher. Auf diese Weise kommen in der Regel etwa 100 Personen mit ihrem Gefolge zu dem Reichskongress zusammen. Das Treffen sowie Hin- und Rückreise stehen unter dem Kaiserfrieden, der Fehdehandlungen verbietet.

Während der Versammlung werden neue Gesetze besprochen oder beschlossen, über Bitten der Kaiserin um Sonderabgaben beschieden sowie Streitigkeiten unter den Adligen geschlichtet. Vor allem aber werden alte Kontakte erneuert und ein festliches Turnier abgehalten.

In Zeiten großer Unsicherheit oder angesichts bedeutender Entschei-

dungen findet statt des Kongresses ein **Großer Hoftag** statt, der den Adligen mehr Entscheidungsrecht gibt und das Mittelreich nachhaltig prägt. Die letzten Hoftage fanden 982 BF (Reichsgrundreform Kaiser Retos), 1014 BF (einberufen durch König Brin, Änderung der Thronfolge) und 1028 BF (einberufen durch Reichsregent Jast Gorsam, Ochsenbluter Urkunde) statt.
Andere Zusammenkünfte des früheren Garether Kaiserreichs wie der Grafenkonvent wurden aufgegeben.



Fahrende und Gesetzlose

Jenseits der Stände

Die Gesellschaft des Mittelreichs basiert auf Sesshaftigkeit, persönlichen Bindungen und dem Gedanken, dass die Götter jedem Menschen den rechten Platz zugewiesen haben. Ein Leibeigener oder Zunftknecht mag arm und geschunden sein, besitzt aber soziale Sicherheit. Außerhalb dieser starren Standesordnung stehen vor allem drei Gruppen: Fahrende, verurteilte Verbrecher und fremde Völker.
Zu den Fahrenden (auch: Halbfreien) zählt man bettelnde Vagabunden, Wanderarbeiter, reisende Abenteurer sowie Gaukler, Scharlatane und Spielleute. So lange sie sich ihrer Umgebung anpassen und nicht den Zorn des Volkes auf sich ziehen, haben sie ein passables Auskommen. Überwiegt aber die Missgunst gegenüber diesen Fahrenden, können sie schnell zu Opfern werden. Dann ist es an der Zeit weiterzuziehen.
Banditen, Mordbrenner und Raubritter werden gezielt von der Obrigkeit gesucht, um sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Entsprechend ziehen sich diese Gesetzlosen meist in schlecht zugängliche Territorien zurück und führen von hier aus ihre Untaten fort.
Fremde, insbesondere Angehörige anderer Religionen wie Novadis, können nur Gastrecht geltend machen. Die *Zahori* sind als fahrende und exotische Volksgruppe den Sesshaften besonders suspekt und werden von der Obrigkeit oftmals des Landes verwiesen. So genannte Zahoripfähle warnen diese Fahrenden an Straßen, dass sie nicht willkommen sind. *Orks, Goblins* und *Ferkinas* gelten als rechtlose Barbaren, während *Grolme* oft Verträge mit einzelnen Städten oder Provinzherren ausgehandelt haben. Die hier seltenen *Norbarden* stehen im Mittelreich unter einem alten Schutzedikt des Kaiserthrons. *Zwerge* sind durch die Lex Zwergia, *Elfen* durch den Tralloper Vertrag vor Willkür geschützt.

Ächtung und Rechtlosigkeit

Es gibt viele Wege, seinen Status zu verlieren und rechtlos zu werden: So geschieht dies dem Bauern oder Handwerker, der aus irgendwelchen Gründen Haus und Hof aufgeben und als Tagelöhner fortziehen muss, ebenso wie dem jungen Mädchen, das dem verheißungsvollen Leben der Gaukelleute folgt. Ein Leibeigener, der von seiner Scholle flieht, ist genauso rechtlos wie ein Tobrier oder Weidener, der vor den Horden von Dämonen oder Orks flüchtet.
Rechtlose brauchen Fürsprecher, die sie vor einem Gericht vertreten. Juristisch können sie von jedermann straffrei betrogen oder ausgeraubt werden, weswegen das größte Kapital von Fahrenden ihre Beliebtheit oder Nützlichkeit ist.
Wer eine Straftat begeht, ohne sie zu sühnen, oder aus der Haft flieht, katapultiert sich ebenfalls in die Rechtlosigkeit: Mit der *Ächtung*, die ein befugtes Gericht aussprechen kann, verliert ein Mensch Status und Titel und ist für *vogelfrei* erklärt. Letzteres ist eigentlich dasselbe wie Rechtlosigkeit, betont aber für jedermann, dass der Verfemte erschlagen werden darf und sollte. Wer ihm Zuflucht gewährt, kann ebenfalls geächtet werden. Denn Vogelfreie sind keineswegs so "frei und glücklich wie die Vöglein im Wald", wie es Aves-Geweihte gerne erzählen, sondern "dürfen von jedermann frei erlegt werden" – wie die Singvögel, die nicht unter das Jagdrecht des Adels fallen, sondern Freiwild sind.
Die öffentliche Ächtung ist in einer Zeit schwacher Staatsgewalt ein Mittel, allen Untertanen die Bekämpfung von Gesetzlosen zu ermöglichen. Jeder Adlige kann sie in seinem Lehen über Verbrecher verhängen. Auskünfte, wer *in proscriptione* ist (also auf der Liste der Geächteten steht) und womöglich auch Kopfgeld einbringt, sind bei Stadtbütteln, an Herrscherhöfen oder durch Hörensagen zu bekommen. Adlige dürfen nur von Höherrangigen geächtet werden. Das Gefolge der gefürchteten Raubritter und Räuberbarone gibt oft nur wenig auf eine Ächtung und hält weiterhin zu seinem Grundherrn, weswegen manche Raubadlige über Jahrzehnte ihr Unwesen treiben können.
Eine *Reichsacht* gilt für das ganze Reichsgebiet und kann nur von einem Kaiser und dem Reichsgericht in Elenvina ausgesprochen oder aufgehoben werden. Dabei wird über einen Delinquenten zunächst die *Jahresacht* verhängt: Er hat binnen eines Jahres vor dem Gericht zu erscheinen, damit über seine Taten befunden und seine Strafe vollzogen werden kann (oft der Tod). Folgt er dieser Aufforderung nicht, ergeht über ihn die *Oberacht* (auch: *Aberacht*), die als unaufhebbar gilt (und tatsächlich nur in Ausnahmefällen zurückgenommen wurde). Wer unter Reichsacht steht, dessen Besitz fällt zunächst ans Kaiserhaus. Finden sich aber tatkräftige Verfolger des Geächteten, erhalten sie dessen Besitz anteilig.
Eine zu häufige Verwendung der Reichsacht würde dieses Machtinstrument stumpf werden lassen, so dass nur wirklich bedeutende Feinde der Krone unter Acht gestellt werden. Dazu zählen dieser Tage Adlige, die zu den Schwarzen Landen übergelaufen sind, ein paar wirklich prominente Raubadlige und die abtrünnige Königin Invher von Albernia samt ihrer Gefolgschaft.
Bei manchen sehr kirchenfreundlichen Kaisern ging übrigens ein Kirchenbann (insbesondere der Praios-Kirche) automatisch mit Reichsacht einher. Dieser Tage ist dies jedoch nicht mehr der Fall.

Adelshäuser des Mittelreichs

»Was sind sie wert, Vetter, deine Eide, deine Pflichten, deine Gebete und deine jämmerlichen Vorstellungen von Richtig und Falsch? Sie alle lösen sich im Blut auf. Sie alle werden von den Blutsbanden entweder gestärkt oder zerrissen. Nichts bindet enger aneinander als das Blut. Wir Rabenmunds sind eine Familie. Zeit, das unter Beweis zu stellen und uns dem anzuschließen, der die Rabenmunds zu alter Größe führen wird.«
—Ludeger Falconor von Rabenmund, Sohn Answins und Berater bei dessen Rückkehr, 1028 BF

Große und alte Familien prägen das Bild des mittelreichischen Adels. Je traditionsreicher und machtvoller ein Adelshaus, umso schwerer wiegt sein Name: Löwenhaupt, Ehrenstein, Berg, Rabenmund, Gareth. Gesichert bis ins Alte Reich zurückverfolgen lassen sich nur die Familien derer vom Berg und von Eberstamm, auch wenn sich einige weitere ebenfalls darauf berufen, 'schon immer' adlig gewesen zu sein. Die meisten Familien wurden jedoch in den letzten 1.000 Jahren geadelt.

Adelshäuser kennen zur Regelung innerer Angelegenheiten einen Familienrat und ein Familienoberhaupt (in Almada als Soberan bezeichnet). Manche Adlige lassen sich durch eine Ächtung oder sogar eine kirchliche Exkommunikation nur wenig beeindrucken – ertragen es aber nicht, von der eigenen Familie verstoßen zu werden. Fast jedes Haus kennt einen Gott oder Heiligen als Schutzpatron, den es besonders verehrt, und hat das ein oder andere Heiligtum gestiftet.

Man zählt immer nur als Teil *einer* Familie, auch wenn Beziehungen zu anderen Verwandten üblicherweise nicht abbrechen. Bei einer Hochzeit zwischen zwei Häusern muss – in manchmal langen Verhandlungen – für Braut und Bräutigam und vor allem deren Kinder entschieden werden, welcher Familie sie angehören wollen. Das schlägt sich auch im Namen nieder: *Alara Paligan* hat zwar Kaiser *Hal von Gareth* geheiratet, blieb jedoch immer Teil der Familie Paligan und nahm nicht den Namen *Alara von Gareth* an. Üblicherweise setzt sich der 'klangvollere', also bedeutendere Name durch. Mehrfachnamen wie *Eberstamm-Mersingen* entstehen als Kompromiss. Bisweilen wandeln sich die Geschlechternamen in exotischer Umgebung: Es gibt z.B. in Meridiana fast vergessene Seitenlinien der Häuser Brigelossa (Bregelsaum), Corvos (Rabenmund) und del(la) Monte (vom Berg).

Bisweilen spalten sich große Familien auf und wählen dann zur Unterscheidung die Bezeichnungen 'älteres Haus' (ä.H., die Linie des Haupterben) und 'jüngeres Haus' (j.H.) oder auch 'mittleres Haus' (m.H.), wenn es drei sind.

Die Eigenwilligen: Haus Bennain

Seit vier Jahrhunderten stellen die Bennains die Fürsten und Könige Albernias und teilen mit ihrem Freiheitswillen, ihrem Ungestüm und ihrer Abkunft von thorwalschen Vorfahren viele Eigenheiten mit dem Volk. Winkelzüge sind ihnen zuwider, lieber handeln sie geradeheraus und ehrlich. Die Familie steht nahezu komplett auf der Seite ihres Oberhaupts Königin Invher im Kampf um die Freiheit Albernias.

Volkes Stimme: »Die Bennains haben schon immer gemacht, was ihnen gefällt, und ließen sich ungern dreinreden. Sie können eben keine guten Knechte sein – nur gute Herren.«
Wappen: auf Silber ein roter Thorwaler Drachenkopf
Wahlspruch: »Nur wer sich selbst treu ist, verdient die Treue anderer.«
Schutzpatron: Efferd
Herkunft: erstmals erwähnt als Thorwaler Flusspiraten auf dem Großen Fluss um 150 BF. 602 BF wurde Niamad ui Bennain zum Fürsten Albernias erhoben.
Bedeutende Ahnen: Djannan ui Bennain (Thorwaler Pirat und Begründer des Geschlechts), Niamad ui Bennain (erster Fürst von Albernia), Toras ui Bennain (Unter seiner Regentschaft versuchte sich Albernia vom Kaiserreich loszulösen, was die Große Flut als Strafe der Götter herbeiführte.)
Stammsitz: Schloss Feenquell bei Havena
Verbreitungsschwerpunkt: Albernia
Oberhaupt: Invher ni Bennain (Königin von Albernia, vom Reich als abtrünnig betrachtet, Schwester Emer von Gareths, *997 BF)
Zusammenhalt: ansehnlich
Bedeutende Angehörige: Cuanu ui Bennain (Alt-König von Albernia, entrückter Hüter Siebenstreichs, *957 BF), Ruadh ui Bennain (Bruder Invhers, Magier, *998 BF), Finnian Galahan ui Bennain (Erbprinz Albernias, *1021 BF), Idra ni Bennain (Gemahlin Cuanus, *966 BF), Efferdan ui Bennain (Bruder Cuanus, Erhabener der Efferd-Kirche, *984 BF)
Einfluss: groß
Strategie / Auftreten: wagemutig, temperamentvoll, unbedacht, direkt. Die Bennains sind eigensinnig bis hin zur Unbelehrbarkeit und in Intrigen ungeübt.
Besonderheiten: Die Bennains werden seit Fürst Halman für ihre bemerkenswerte Schönheit gepriesen.

Die treuen Knappen: Haus vom Berg

Vom Berg ist eine Familie der kühnen Streiter, ehrbaren Soldaten und besungenen Rittersleute – ein Haus von Helden. Die vom Bergs sehen sich im Selbstverständnis als Schwertadel, eher zum Dienen als zum Herrschen geboren. Sie gelten als treueste Vasallen des Kaisers zu Gareth und strebten nie danach, höhere Adelsränge zu besetzen. Immer wieder stellen sie Offiziere in der kaiserlichen Garde oder den 'Streiter des Reiches', der an des Kaisers Statt Duelle ausficht. Mehrfach entstammte das Schwert der Schwerter diesem Haus.

So hat es die Familie auch schwer getroffen, als Reichserzmarschall Leomar vom Berg 1028 BF in Answin den geeigneteren Kaiser für das darbende Mittelreich sah, was ihm als Verrat an der Infantin Rohaja ausgelegt wurde. Die vom Bergs bemühen sich, ihren einst makellosen Ruf wiederherzustellen.

Volkes Stimme: »Die vom Bergs kennen keine Furcht, kein Zaudern. Sie haben allesamt ihre Seelen Rondra verschrieben, und an der Langen Tafel im Jenseits hat Mythrael schon ihre Namen an ihren Platz gemeißelt.«
Wappen: auf Schwarz ein roter Löwenkopf im Profil (Vor der Zweiten Dämonenschlacht war die Grundfarbe Silber. Die Legende erzählt, der Wappenschild habe sich auf dem Schlachtfeld durch die niederhöllischen Dämpfe schwarz gefärbt, was später beibehalten wurde.)
Wahlspruch: »Bin weder Graf noch Fürst, noch Kaiser oder König, ich bin der Herr vom Berg.«
Schutzpatrone: Rondra, Heilige Leonore und Heiliger Siegrain

Herkunft: Das Haus vom Berg ist ein Rittergeschlecht aus bosparanischer Zeit, das sich die hochadligen Sporen an der Seite Rauls und in der ersten Reihe bei der Dämonenschlacht verdiente.
Bedeutende Ahnen: Diethelm vom Berg (sagenhaft, angeblich um 700 v.BF), Siegrain und Leonore vom Berg (Streiter in der Zweiten Dämonenschlacht), Korisande vom Berg (Heldin des Orkkrieges, ca. 600 BF), Esmer vom Berg (Frau Kaiser Pervals), Xaviera vom Berg (Inhaberin des Donnersturms bis 981 BF)
Stammsitz: einst Burg Marudret im Lieblichen Feld, heute die 'der Berg' genannte Festung in den Nordmarken
Verbreitungsschwerpunkt: im ganzen Reich
Oberhaupt: Ungolf vom Berg (Ritter im Rat der Helden zu Gareth, *965 BF)
Zusammenhalt: ansehnlich
Bedeutende Angehörige: Alrik vom Blautann und vom Berg (Heerführer Kaiserin Rohajas, *989 BF), Leomar Sigiswild Almaderich vom Berg (ehemaliger Reichserzmarschall, geächteter Söldnerführer zu Wehrheim, *982 BF), Grimberta Haugmin vom Großen Fluss und vom Berg (Erbin Ungolfs, Gattin Hartuwals vom Großen Fluss), Gerone vom Berg (Tochter Leomars, Baronin zu Brig-Lo), Xerwolf Xandros vom Berg (Nandus-Geweihter, Spitzel)
Einfluss: groß
Strategie / Auftreten: kühn, ritterlich, rondrianisch kalt, treu bis zur Selbstaufgabe. "Ich stehe, wo mein Kaiser mich hinstellt."
Besonderheiten: Zu jedem fünften Jahrestag der Zweiten Dämonenschlacht versammelt sich die ganze Familie am Grabmal der Heiligen Leonore bei Brig-Lo.

Die Unbedarften: Haus Eberstamm

Die Eberstamms, Fürstenfamilie des Kosch, haben eine lange Ahnengalerie von rondragefälligen Recken, auf die sie sich gerne berufen. Heute ist das Haus jedoch in provinzielle Behaglichkeit versunken, pflegt lieb gewonnene Marotten und bringt kaum noch achtbare Kämpfer hervor.

Volkes Stimme: »Edelleute, die zu leben wissen, wie ihr strammes Bäuchlein kündet. Und wenn sie einmal auf Turnieren an ihre ritterliche Vergangenheit anschließen wollen, gibt es immer etwas zum Schmunzeln.«
Wappen: auf Grün ein schwarzer Eberkopf
Wahlspruch: »Wer treu sich hält, der nimmer fällt!«
Schutzpatrone: Ingerimm, Heilige Ilpetta, Heiliger Baduar
Herkunft: Als einziges mittelreichisches Haus neben den vom Bergs lassen sich die Eberstamms bis ins Bosparanische Reich zurückverfolgen, wo sie zum niederen Hofadel gehörten. Baduar vom Eberstamm, der heldenhaft in der Zweiten Dämonenschlacht kämpfte, wurde 0 BF auf Geheiß Kaiser Rauls zum Fürsten des Kosch ernannt.
Bedeutende Ahnen: Baduar vom Eberstamm (Waffenbruder Rauls des Großen, erster Fürst des Kosch), Angbart vom Eberstamm (Hochmeister der Theaterritter)
Stammsitz: Burg Fürstenhort im Kosch
Verbreitungsschwerpunkt: Kosch, Nordmarken, Greifenfurt
Oberhaupt: Blasius vom Eberstamm (Fürst des Kosch, *968 BF)
Zusammenhalt: groß
Bedeutende Angehörige: Anshold vom Eberstamm (Erbprinz des Fürstentums Kosch, *994 BF), Edelbrecht vom Eberstamm (Sohn Blasius', Gemahl Irmenella von Wertlingens, *998 BF), Thalia vom Eberstamm (Schwester Blasius', Schatzmeisterin in den Reichskanzleien, *966 BF), Ardo vom Eberstamm (Pfalzgraf zu Ochsenblut, *975 BF)
Einfluss: groß
Strategie / Auftreten: gemütlich, nachsichtig, provinziell: allem seinen Lauf lassen. Das Haus profitiert davon, dass es von Gegnern unterschätzt wird.

Die Zähen: Haus Ehrenstein

Die weit verstreute und machtvolle Familie der Ehrensteins teilt sich in drei Häuser. Sie steht für altes Rittertum und höfische Jagdkultur und war früher ein traditioneller Gegner des eslamidischen Kaiserhauses. In der jetzigen Generation, wo die tobrischen Stammlande an die Finsternis verloren gingen, ist der tobrische Zweig bescheidener geworden, aber nicht weniger hartnäckig: Eisern weigern sich die Ehrensteins um Herzog Bernfried, Weißtobrien den Schwarzen Landen preiszugeben, und widerstehen allen Angriffen – die ihr Feind Arngrimm von Ehrenstein als Dunkler Herzog ebenso hartnäckig fortführt.

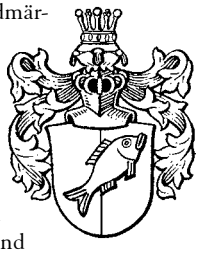
Volkes Stimme: »Die Ehrensteins sind wie Gletscher: Sie haben es nicht eilig, sind aber beharrlich, schwer aufzuhalten und gänzlich unverfroren ob dieses Betragens.«
Wappen: auf Grün drei goldene Löwenköpfe (zwei über eins)
Wahlspruch: »Ich bin und ich bleibe.«
Schutzpatrone: Firun, Heiliger Jarlak
Herkunft: Angeblich existierte das Haus Ehrenstein schon vor Bosparans Fall, die erste urkundliche Erwähnung eines von Ehrenstein stammt aber aus dem Jahr 511 BF. Der tobrische Ritter Jarlak wurde mit der Baronie Ehrenstein belehnt. Er gilt als der Begründer der Familie und wurde aufgrund heldenhafter Taten von Rohal dem Weisen zum Herzog von Tobimorien erhoben.
Bedeutende Ahnen: Jarlak der Waidmann (Stammvater, tobrischer Herzog von 522 bis 559 BF), Yerodin der Große von Ehrenstein ä.H. (magiebegabter Herzog von Tobrien in der Zeit von 602 bis 638 BF), Kunibrand von Ehrenstein m.H. (Herzog von 893 bis 920 BF, gescheiterter Kaiseraspirant), Kunibald von Ehrenstein j.H. (Herzog von 981 bis 1019 BF)
Stammsitz: Burg Ehrenstein (in der Hand Arngrimms)
Verbreitungsschwerpunkt: Tobrien, Garetien, Almada
Oberhaupt: kein gemeinsames; im jüngeren Haus Bernfried von Ehrenstein j.H. (Herzog Tobriens, Gemahl Herzogin Walpurgas, *986 BF)
Zusammenhalt: innerhalb des jüngeren Hauses groß, sonst hinlänglich (älteres und jüngeres Haus pflegen nur lose Beziehungen, das mittlere Haus ist geächtet)
Bedeutende Angehörige: Arngrimm von Ehrenstein m.H. (Gegenherzog in Schwarz-Tobrien, *969 BF), Jarlak von Ehrenstein j.H. (tobrischer Erbprinz, *1020 BF), Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein j.H. (*990 BF), Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig (Graf von Ragath, *976 BF), Siegeshart von Ehrenstein ä.H. (Graf von Eslamsgrund, *1004 BF)
Einfluss: sehr groß
Strategie / Auftreten: Einen Ehrensteiner kann man in zweierlei Verfassung erleben: Entweder ist er noch zögerlich und unentschlossen. Oder er hat sein Ziel bereits gefasst und ist dann zielstrebig und vor allem sehr beharrlich und ausdauernd.

Die Kaiserlichen: Haus Gareth

Stolz strahlt das Haus derer von Gareth als hellster unter den Namen des Mittelreichs, denn es ist fest mit der Kaiserwürde verbunden. In den dunkelsten Stunden des Reiches war es sicherer Halt für einfaches Volk, zweifelnde Adlige und tapfere Helden. Nur genaue Beobachter des Hauses sehen nicht nur praiosgefällige Ordnung und strahlende Herrschersymbolik, sondern auch manche phexischen Geheimnisse und Winkelzüge im Leben derer von Gareth – und tragische Einzelschicksale. Letztere prägen auch das heutige Haus und lassen die Sorge größer als die Zuversicht werden. Seine wichtigsten Mitglieder sind uneinig und einander fremd geworden: Rohaja und Selindian Hal beanspruchen beide den Kaisertitel und liegen im Kampf mit ihren inneren und äußeren Dämonen. Yppolita darbt in der Festumer Verbannung und lernt nicht nur hesindegefälliges Zauberwerk. Wie ein Symbol ist Emer, die Mutter der drei, durch den Zauber des Schwarzen Drachen hilflos an die Pyramide von Warunk gekettet und dazu verdammt, verzerrte Alptraumvisionen ihrer Kinder zu sehen. An ihren Armen glänzen die Armreife Rauls – Insignien der Familie – nur noch matt.

Volkes Stimme: »Im Haus Rauls des Großen pocht das Kaiserblut am stärksten. Die Götter haben seinen Mitgliedern das Kaisertum geschenkt – gleich ob sie es zum Wohle oder zum Schaden nutzen.«
Wappen: auf Schwarz (für die Nacht) ein roter Fuchs vor silberner Scheibe (für das Madamal)
Wahlspruch: »Es leuchtet der Kaiser Gestirn.«
Schutzpatron: Phex, Raul von Gareth
Herkunft: Das Geschlecht derer von Gareth beruft sich auf Abstammung von Raul dem Großen, der als Abkömmling eines altreichischen Garether Bürgergeschlechts gilt (**188 B**). Der heutige Familienzweig entstammt Barduron Golambes von Mersingen, dessen Sohn Perval als Sieger der Thronfolgekriege den Namen 'von Gareth' annahm.
Bedeutende Ahnen: zahlreiche Kaiser, darunter Raul der Große (erster Kaiser des Neuen Reichs), Eslam I. der Münzreiche, Alrik der Ritterliche, Reto der Eroberer, Hal der Friedensbringer, Brin der Reichsbehüter (984–1021 BF)
Stammsitz: Alte Residenz zu Gareth
Verbreitungsschwerpunkt: kaiserlicher Hof, Garetien
Oberhaupt: Prinz Storko von Gareth (Bruder Retos, *952 BF)
Zusammenhalt: gering (Brins Kinder gehen derzeit jeweils ihrer eigenen Wege.)
Bedeutende Angehörige: Rohaja von Gareth (Kaiserin, Königin von Garetien, *1008 BF), Yppolita von Gareth (jüngere Zwillingsschwester, Magierin, im Exil zu Festum), Selindian Hal von Gareth (Kaiser und König von Almada, *1011 BF), Emer von Gareth (Kaiserinmutter, Tochter Cuanu ui Bennains, an die Goldene Pyramide zu Warunk gekettet, *985 BF), Darian von Gareth (Bastardsohn Kaiser Bardos, *963 BF), Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark (Burggraf, Höfling, *995 BF), Golambes von Gareth-Streitzig (Halbelf, Berater der Kaiserin, *979 BF), Olorand von Gareth-Rotenfels (*955 BF, Magier, Spektabilität zu Perricum) **190 C**
Einfluss: immens
Strategie / Auftreten: gewohnt, am längeren Hebel zu sitzen; selbstbewusst, unbeirrbar, sich im Zweifel über starrem Recht, aber im Dienste der Gerechtigkeit wähnend.
Besonderheiten: Nur das Haus Gareth darf den Fuchs als Wappentier verleihen.

Die Imponierenden: Haus vom Großen Fluss



Den Mitgliedern des Nordmärker Herzogshauses sagt man nach, praiosgefällig, gesetzestreu und gebieterisch zu sein, wenn auch mit einem Hang zur Grausamkeit versehen. Sie überlassen wenig dem Zufall und sind ihren Vasallen und Schutzbefohlenen strenge Herren. In den letzten Jahren hat die Familie ihre Macht ausgebaut und herrscht unangefochten in den Nordmarken. Der Name vom Großen Fluss verbreitet Respekt, wenn nicht gar Furcht. Das Haus stellt neben dem Boten des Lichts auch Reichserzkanzler und Großsiegelbewahrer als regelrechte Schattenkaiser. Die Familie sieht sich als festes Rückgrat des Reiches, das dem Land wieder neue Stärke zurückgeben muss – und zwar möglichst unter einem Kaiser Hagrobald vom Großen Fluss.

Volkes Stimme: »Gerate nie zwischen einen Nordmärker und sein Ziel! Mach dir keinen Nordmärker zum Feind – wer weiß, wie mächtig er in ein paar Jahren ist.«
Wappen: auf Blau ein silberner Barsch
Wahlspruch: »Ungebeugt und nicht gebrochen!«
Schutzpatron: Praios, Heilige Lechmin von Weiseprein
Herkunft: Die Familie stammt aus altem, nordmärkischem Rittergeschlecht und wurde vor mehr als 500 Jahren zu Herzögen der Nordmarken gekrönt (**190 A**).
Bedeutende Ahnen: Hartuwal Gorwin I. vom Großen Fluss (grausamer Herzog, Vater Jast Gorsams)
Stammsitz: Die Lage des sagenhaften Stammsitzes Burg Rauenhart ist unbekannt.
Verbreitungsschwerpunkt: Nordmarken, Albernia, Grangor
Oberhaupt: Jast Gorsam (Herzog der Nordmarken und Hüter des Großen Reichsiegels, *965 BF)
Zusammenhalt: groß
Bedeutende Angehörige: Hartuwal Gorwin (II.) (Erbprinz der Nordmarken, Reichserzkanzler, *984 BF), Frankwart (Vogt von Molay, *986 BF), Ugdane (Gräfin von Bredenhag, *989 BF), Hagrobald Guntwin (Sohn Hartuwals, *1005 BF), Hilberian Praiogriff II. (Bastardbruder Jast Gorsams, Bote des Lichtes, *961 BF)
Einfluss: immens
Strategie / Auftreten: konservativ, imponierend; Position der Stärke nutzend, immer mit maximaler Ausnutzung des rechtlich Möglichen. *Typische Intrige I:* Jast Gorsam regt gerichtlich eine Absetzung der Bennains von Albernia an, um diese dazu zu treiben, aus dem Reichsverband auszutreten – womit er sie als Abtrünnige unterwerfen kann. *Typische Intrige II:* Der Herzog nimmt wichtige Adelssprösslinge – derzeit z.B. Swantje von Rabenmund, die Thronfolgerin Darpatiens – als Knappen auf, um sie zu späteren Verbündeten zu formen. Er verweigert seinen Mündeln so lange den Ritterschlag, bis er von ihrer Loyalität überzeugt ist.

Einige untergegangene Adelshäuser

Die Linie der *Ornaldinen*, Lindwurmbezwinger und Herrscher der Mark Drachenstein, erlosch mit dem Tod des kinderlosen Ornald VII. im Jahr 274 BF. Das tobrische Grafenhaus *Laescadir* huldigte dem Namenlosen und

wurde unter den Priesterkaisern von der Inquisition ausgelöscht. Ebenfalls in der Priesterkaiserzeit zog die große Koscher Adelsfamilie *Brandoval*, die der Herrin Peraine nahe stand, komplett ins Orkland, wo ihnen der Kaiser ein 'Fürstentum Orkenfenn' verliehen hatte. Keiner wurde je wieder gesehen. Dem almadanischen Fehdewesen fiel 574 BF das Fürstenhaus *Aguilon* bei dem berüchtigten Massaker des 13. Ingerimm zum Opfer. Die praiosfromme Familie *Aldewey* stellte drei Boten des Lichts, ehe sie in Magierkriegen und Orkensturm unterging. Das reiche garetische Haus *Faldras* wurde von Kaiser Eslam II. des Verrats angeklagt und seine Mitglieder hingerichtet, um an die Schätze der Familie zu gelangen. Das feinsinnige und traditionsreiche Haus der *Parthalier*, deren Herrschaft viele Landstriche am Darpat und in Aranien erblühen ließ, erlosch in der Kaiserlosen Zeit durch die Zorgan-Pocken.

Die Handfesten: Haus Löwenhaupt

Im Herzogenhaus zu Weiden legt man wenig Wert auf das geschliffene Wort oder hochgeistige Künste wie Lesen und Schreiben. Die durch die Bank stämmigen und unerschütterlichen Löwenhaupter greifen lieber zum Schwert und sehen sich am ehesten als Anführer auf dem Schlachtfeld gegen Rot- und Schwarzpelze. Machtstreben ist bei den Löwenhauptern wenig ausgeprägt: Sie kennen ihren Platz. Freundlich lehnen sie ab, was ihnen zuviel der Ehre ist – barsch, was ihnen zuwenig der Ehre ist.

Volkes Stimme: »Die Löwenhaupts sind Adel von altem Schlag. Ohne jeden Schnick und Schnack.«
Wappen: silbern und grün gespaltener Schild, auf beiden Seiten ein Löwenhaupt hersehend in gekonterten Farben
Wahlspruch: »Nicht mehr und nicht darunter!«
Schutzpatrone: Rondra, Heiliger Grifo der Junge
Herkunft: Das Haus Löwenhaupt hat seine Wurzeln in der Weidener Baronie Fuchshag. Baron Linnert von Löwenhaupt heiratete 650 BF die Kronprinzessin von Weiden; ihrer beider Tochter Selinde II. bestieg als erste aus dem Hause von Löwenhaupt den Herzogsthron.
Bedeutende Ahnen: Waldemar der Bär (Herzog von Weiden, 954–1021 BF), Baeromar Falk von Geltring-Weiden (Usurpator des Herzogenthrons, 989–1022 BF)
Stammsitz: keiner mehr, seit Burg Fuchshag einst von Orks geschleift wurde.
Verbreitungsschwerpunkt: Weiden
Oberhaupt: Walpurga von Löwenhaupt (Herzogin zu Weiden, Tochter Waldemars, Gemahlin Herzog Bernfrieds, *990 BF)
Zusammenhalt: groß
Bedeutende Angehörige: Walderia von Löwenhaupt (Gräfin von Bärwalde und Schwester Waldemars, *956 BF), Arlan von Löwenhaupt (Erbprinz des Herzogtums Weiden, *1016 BF), Walbirg von Löwenhaupt (Prinzessin zu Weiden, *1018 BF), Emmeran von Löwenhaupt (Graf von Heldentrutz, Neffe Waldemars, *981 BF), Gwynna die Hex' (eigeborene Zauberin auf der Löwenburg, *825 BF)
Einfluss: sehr groß
Strategie / Auftreten: robust, bodenständig, geradeaus, ungebildet, ohne viele Worte
Besonderheiten: starker Aberglaube in der Familie: Neugeborene Familienmitglieder werden dem Orakel der Hexe Gwynna unterworfen und nach ihrem Spruch erzogen oder verstoßen. Die Löwenhaupts haben eine enge, wenn auch von Aberglauben bestimmte Verbindung zu den Geistern ihrer Ahnen, die aus dem Totenreich heraus gelegentlich die Bärenburg aufsuchen sollen.

Die Schattenspieler: Haus Mersingen

Unauffällig und ohne die Namen von großen Herrschern oder Helden existiert das Haus Mersingen schon seit Jahrhunderten. Seine Mitglieder übernehmen oft eine Funktion als Vogt oder als Amtsleute von Kaisern oder Provinzherren. Sie gelten als ernst und fleißig und sollen einen unmodischen Hang zur Farbe Schwarz besitzen. Ihre Verschwiegenheit ist gleichermaßen geschätzt wie berüchtigt. Die Mersingens pflegen einen boronischen Mystizismus und eine Hörigkeit gegenüber Orakeln, was sie anfällig für Scharlatanerie macht.
Feinde werfen ihnen vor, wie Spinnen im Netz der Informationen und Beziehungen zu sitzen und still eigene Fäden zu spinnen, bis ihre Stunde gekommen ist. Diese 'Mersinger Meisterpläne', die ganze Jahrhunderte überspannen sollen, sind eine beliebte Adelssage.

Volkes Stimme: »So gesprächig wie ein Sarg. Wer weiß, was die über Generationen für Geheimnisse gesammelt und weitervererbt haben?«
Wappen: auf Gold drei schwarze Pfähle
Wahlspruch: »Den Tod vor Augen – frei von Furcht.«
Schutzpatron: Boron
Herkunft: Die Ursprünge des Geschlechts liegen im Dunkeln und scheinen über Jahrhunderte von der Familie selbst mit einem Schleier falscher Gerüchte überdeckt worden zu sein. Vermutlich existieren die Mersingens seit der Zeit der Klugen Kaiser und finden sich seitdem immer wieder als stille Diener hoher Herren.
Bedeutende Ahnen: Barduron Golambes von Mersingen (Graf zu Greifenfurt und Markvogt der Kaisermark, Vater Pervals), Fingorn von Mersingen (Reichserztruchsess), Bosper von Mersingen ä.H. (geknechteter Untoter zu Yol-Ghurmak)
Stammsitz: Burg Mersingen in der Rabenmark
Verbreitungsschwerpunkt: im ganzen Mittelreich zu finden
Oberhaupt: Yolande von Mersingen ä.H. (Pfalzgräfin von Weidleth, *976 BF)
Zusammenhalt: ansehnlich
Bedeutende Angehörige: Gernot von Mersingen ä.H. (Golgarit, Markgraf der Rabenmark, *979 BF), Varena von Mersingen (Kriegsfürstin in der Wildermark), Jandhold von Mersingen (Meisterkoch des Hotels 'Seelander' in Gareth)
Einfluss: groß
Strategie / Auftreten: ruhig, geheimnisvoll, geduldig, grüblerisch, scheinbar bescheiden. "Lasse deinen Gegner nur die Schlacht beginnen, denn du wirst es sein, der sie beendet."

Die Verfemten: Haus Rabenmund

Noch vor 30 Jahren war das darpatische Haus Rabenmund die zweite Familie im Reich, machtvoll, zahlreich und hoch angesehen. Doch sie strauchelte durch die Ambitionen Answins von Rabenmund, der sie zur ersten Familie des Reiches küren wollte und dreimal erfolglos versuchte, den Kaiserthron für sich zu gewinnen. Der Preis ist, dass dem Namen

Rabenmund der Ruf der Verräter anhaftet. In Thronfolgekämpfen, Familienfehden und innerem Bruderzwist haben sich Macht und die einst große Kopfzahl der Rabenmunds stark reduziert, 'ihr' Fürstentum Darpatien, Vermächtnis des Ahnen Randolph, wurde gar aufgelöst. Der einstige starke innere Zusammenhalt der Familie ist dahin; die Mitglieder teilen sich in loyal erscheinende Vasallen Rohajas, Diener der Travia-Kirche und aufrührerische Answinisten oder Raubadlige der Wildermark. Die Zeit wird zeigen, ob und mit welcher Strategie die umtriebige Familie in Zukunft wieder ihren Glanz zurückerlangen wird.

Volkes Stimme: »Intriganten allesamt, von denen kein Wort ehrlich ist. Selbst bei denen, die dir aufrecht und treu erscheinen, ist doch immer was im Busch.«
Wappen: auf Silber ein schwarzer Rabe, rot bewehrt
Wahlspruch: »Haus und Blut, höchstes Gut«
Schutzpatron: Travia, Heiliger Travinian
Herkunft: Erstmalig 150 BF erwähnt, sind sie seit 592 BF als Grafen von Wehrheim bekannt. Seit 769 BF stammt das Oberhaupt der Travia-Kirche aus dem Haus Rabenmund. 794 BF wurde Reichskanzler Randolph Hermar von Rabenmund zum Fürst des neu geschaffenen Fürstentums Darpatien bestallt.
Bedeutende Ahnen: Randolph Hermar von Rabenmund (erster Fürst von Darpatien), Answin von Rabenmund ä.H. (Thronräuber, 956–1028 BF), Irmegunde von Rabenmund ä.H. zu Darpatien (Fürstin von Darpatien und Familienoberhaupt, 987–1028 BF)
Stammsitz: Burg Rabenmund bei Wehrheim (seit ca. 602 BF)
Verbreitungsschwerpunkt: Traviamark, Wildermark, Garetien
Oberhaupt: vakant (Barnhelm beansprucht die Führung der Familie, ist aber umstritten.)
Zusammenhalt: traditionell sehr groß, derzeit jedoch hinlänglich, da in einzelne Fraktionen zerrissen
Bedeutende Angehörige: Barnhelm von Rabenmund ä.H. (einziges noch lebendes Kind Answins, Markvogt der Kaisermark, *975 BF), Answin der Jüngere von Rabenmund ä.H. (Sohn Barnhelms, Kriegsfürst der Wildermark, *995 BF), Trautmann (j.H.) und Traviata (m.H.) (Erhabene der Travia-Kirche, *994 und 997 BF), Cordovan von Rabenmund ä.H. (Kronverweser der Traviamark, *984 BF), Swantje von Rabenmund ä.H. (Erbin Fürstin Irmegundes, Knappin Jast Gorsams, *1015 BF)
Einfluss: sehr groß (ohne das Heilige Paar: ansehnlich bis groß)
Strategie / Auftreten: ambitioniert, listig, umtriebig, intrigant
Besonderheiten: Wer sich einen Rabenmund zum Feind macht, bekommt meist eine Warnung zugestellt: Der Betreffende erwacht morgens neben einer Rabenfeder mit einem einzelnen Blutstropfen.

Die Hitzköpfe: Haus Streitzig

Der Name ist Programm: Die Streitzigs sind dafür bekannt, überall Streit zu suchen und zu finden, Duelle und Fehden auszutragen und selten eines natürlichen Todes zu sterben. Ebenso sind sie leidenschaftliche Liebhaber und Herzensbrecher, die ihre Angebeteten im Sturm erobern und wieder verlassen. Die Familie trägt auch voller Inbrunst innere Zwiste aus und ist traditionell verkracht – insbesondere zwischen jüngerem und älterem Haus. Die Streitzigs würden gerne die Markgrafenwürde zu Beilunk erlangen, da ihre Familie einst die Seegrafen von Beilunk stellte.

Volkes Stimme: »Heißsporne, die nur mit ihrem Schwert denken. Was? Wieso doppeldeutig?«
Wappen: auf Blau ein weißes Streitross
Wahlspruch: »Stolz und unbeugsam.«
Schutzpatronin: Rahja
Herkunft: Die Wurzeln der Familie liegen bei Werion Streitzig, einem Berater Rauls des Großen. Adlig wurde das Geschlecht jedoch erst unter Kaiser Gerbald I.
Bedeutende Ahnen: Werion 'von' Streitzig (Begründer), Gissolk von Streitzig (Vater Kaiser Retos)
Stammsitz: Schlossruine Tritzenhall in Garetien
Verbreitungsschwerpunkt: ganzes Mittelreich, mit Schwerpunkt in Almada (ä.H.) und Garetien (j.H.)
Oberhaupt: älteres Haus: Praiodar von Streitzig ä.H. (Graf von Yaquirtal, passionierter Verfasser von Liebesgedichten, *963 BF); jüngeres Haus: Wulf von Streitzig j.H. (Baron von Uslenried, begeisterter Jäger, *992 BF)
Zusammenhalt: hinlänglich
Bedeutende Angehörige: Gendahar von Streitzig ä.H. (Vogt von Gräflich Thangolforst, Schürzenjäger und großartiger Degenfechter, *992 BF), Guldana von Streitzig j.H. (Vorsteherin des Praios-Tempel zu Alt-Gareth), Grifo Rudegar von Streitzig j.H. (Marschall Fürstin Isoras in Albernia), Rondradan von Streitzig j.H. (Landvogt unter Herzog Arngrimm in Transysilien)
Einfluss: groß
Strategie / Auftreten: arrogant, hitzig, streitsüchtig, anzüglich
Besonderheiten: Die Streitzigs messen ihre Leistung im Leben danach, wie viele Gegner sie im Duell getötet haben: Rekordhalterin ist Malrossia von Streitzig, die vor 100 Jahren 22 Duelle aufs Dritte Blut für sich entscheiden konnte, ehe Boron sie abberief. Eine zweite Erfolgsmarke soll die Zahl rahjanischer Eroberungen sein, auch wenn der angebliche Rekord des Dom Virolasco von Streitzig, der zur Zeit Rohals 6.000 Frauen verführt haben soll, bezweifelt werden darf.

Weitere Adelshäuser im Mittelreich

Name	Verbreitungsschwerpunkte	Einfluss	Bemerkungen
Arodon	Albernia	hinlänglich	Uradel des Landes
Binsböckel	Weiden	ansehnlich	ehrgeizig und aufstrebend
Bregelsaum	Garetien, Wildermark	groß	sprichwörtlich bescheiden, einst Markgrafen von Warunk
Conchobair	Albernia	ansehnlich	Grafen von Winhall und Honingen, viele Bastarde des Schwertkönigs Raidri
Crumold	Albernia	ansehnlich	Uradel des Landes, gelten als spitzfindig und mit Feen verbunden
Darbonia	Tobrien	hinlänglich	verloren ihr Land in der Invasion der Verdammten
Dunkelstein	Tobrien	hinlänglich	gelten als sinister und heimtückisch
Eslamsgrund	Garetien	ansehnlich	gelten als sperrig und umständlich, als Grafen von Eslamsgrund abgesetzt durch die Verurteilung des Demokraten Yesatan von Eslamsgrund

Name	Verbreitungsschwerpunkte	Einfluss	Bemerkungen
Faldahon	Beilunk	hinlänglich	fromme Anhänger des Praios, Fürst-Illuminata von Beilunk
Falkenhag	Kosch	ansehnlich	gelten als weltgewandt, oft kaiserliche Höflinge
Fenwasian	Albernia	hinlänglich	Uradel des Landes, sollen einen Pakt mit Feen haben und von Feen abstammen
Galahan	Albernia	sehr groß	Beziehungen nach Andergast und ins Horasreich
Gantenstein	Greifenfurt	gering	**190 B**
Garlischgrötz	Windhag, Grangor	sehr groß	Herzöge von Grangor, Markgrafen des Windhag
Greifax	Nordmarken	groß	Grafen von Gratenfels
Hardenfels	Nordmarken	ansehnlich	Grafen von Albenhus
Hartsteen	Garetien	groß	einst 'erstes Grafenhaus' des Reiches, beanspruchen Grafschaft Hartsteen
Hengisford	Perricum	hinlänglich	häufig Rondra-Geweihte
Herlogan	Albernia	ansehnlich	Uradel des Landes, gelten als von düsteren Gedanken gequält
Hirschfurten	Garetien	ansehnlich	gelten als intrigant
Ibenburg	Nordmarken	ansehnlich	—
Knallfaust	Albernia	hinlänglich	thorwalsche Abstammung
Llud	Albernia	gering	gelten als ausgeglichen
Luring	Garetien	ansehnlich	mit dem Kaiserhaus verwandt, oft praiosgläubig
Niamad	Albernia	hinlänglich	—
Ochs	Garetien	hinlänglich	oft stiernackig
Paligan	Garetien, Almada, Perricum	sehr groß	Grandenfamilie in Al'Anfa
Pandlaril	Weiden	ansehnlich	mit dem Haus Löwenhaupt verbunden
Plötzbogen	Nordmarken, Kosch	ansehnlich	einst auch Geldverleiher zu Warunk
Quintian-Quandt	Garetien	groß	einst Krämer und Herren des kaiserlichen Postwesens, beanspruchen Grafschaft Hartsteen
Rosshagen	Wildermark	gering	einstige Answinisten
Salmingen	Kosch	hinlänglich	klug, oft magiebegabt
Sanin	Windhag, Albernia	hinlänglich	viele Seefahrer, berufen sich auf Entdecker Sanin I. bis Sanin III.
Schnattermoor	Tobrien	gering	provinziell, geschwätzig
vom See	Kosch	hinlänglich	verarmt, verträumt, weltfremd
Sighelms Halm	Kosch	hinlänglich	—
Spogelsen	Tobrien	hinlänglich	höfisch elegant, verloren Land in der Invasion der Verdammten
Stepahan	Albernia	hinlänglich	Uradel des Landes, gelten als geschwätzig
Stippwitz	Kosch	groß	reiche Kaufleute
Sturmfels	reichsweit	groß	überaus zahlreich, Stammsitz in den Trollzacken
Weißenstein	Weiden	ansehnlich	häufig als Diener der Herzöge zu Weiden
Wertlingen	Greifenfurt	ansehnlich	einst Fürstenhaus, besteht nur noch aus Irmenella von Wertlingen (Markgräfin zu Greifenfurt), deren Sohn sowie Ludalf von Wertlingen (Marschall in der Wildermark)
Zweifelfels	Garetien	hinlänglich	häufig auf Turnieren zu sehen

Wichtige Familien Almadas sind im Abschnitt **Der Staat Kaiser Selindians** ab Seite 161 beschrieben.

Adelspracht und höfisches Leben

Die Lebensart des Adels gilt dem Bauern als ebenso sorglos wie unerreichbar. Sitten und Mode an den Höfen Rohajas und Selindian Hals sind in der feinen Gesellschaft tonangebend, und auch die Großbürgerschaft der Städte kopiert den adligen Lebensstil. Dabei existiert der große, luxuriöse und vielleicht auch ein wenig lasterhafte Herrscherhof, wie ihn sich Klein-Alrik vorstellt, vor allem in wohlhabenderen Gebieten des Mittelreichs. Der folgende Text stellt die Lebensart begüteter Adliger dar, wie sie in Garetien und Almada häufig sind. In rauen Grenzmarken und armen Bergtälern ist die Lebenshaltung rustikaler, die Repräsentation von Macht und vornehmer Geburt fällt bescheidener aus: Mehr zum Leben dieser Adligen finden Sie in **Schild des Reiches**.

Selbstbild

Das Selbstverständnis des Adels im Mittelreich gründet sich auf das feste Fundament der praiosgefälligen Ordnung und steht außerhalb jeden gesellschaftlichen Zweifels. Der Adel nutzt selbstverständlich seine Privilegien, verlangt Gehorsam und Gefolgschaft, spricht Recht und erhebt Steuern. Adlige (in Almada auch als Magnaten bezeichnet) gelten von Geburt an als wertvoller als Gemeine. Der Adlige ist in erster Linie der Herr, geboren, um anzuführen, und in zweiter Linie Krieger, geboren, um ehrenvoll zu kämpfen. Es geziemt sich für ihn nicht, selbst körperlich zu arbeiten (Aufgabe der Bauern und Bediensteten), Handel zu treiben (Geldgefuchse der Pfeffersäcke) oder sich mit den Kleinigkeiten der Lehensverwaltung auseinander zu setzen (Aufgabe des Kämmerers oder Vogts). Schon ein Zitat Kaiser Bodars zeigt, dass sich der Adel nicht mit Nebensächlichkeiten aufhalten möchte: "Was mir die Götter wollen, habe ich nicht zu grübeln, sondern meinen Hofpriester zu fragen. Wer lesen, schreiben, rechnen und Laute spielen kann, muss ein armer Wicht sein, der sich weder Schreiber noch Kämmerer noch Barde leisten kann."

Geformt wird der Nachwuchs vornehmlich in der Pagen- und Knappenzeit bei einem befreundeten Edelmann oder an der Kriegerakademie, seltener in der Offiziersschule einer Garde. Wer sich nicht als Kämpfer erweist, lernt insbesondere das höfische Leben kennen und erhält Unterricht von einem Priester. Zweit- oder Drittgeborene werden oft ins Noviziat der Geweihten gegeben ("der Dritt' geht unter die Kutt'"). Wer dazu ausersehen ist, in eine andere Adelsfamilie einzuheiraten und den alten Namen abzulegen, wird dazu erzogen, ein hilfreicher Ehepartner zu sein und dem meist einflussreicheren Gatten oder der Gattin als Stütze zu dienen.

Sprache und Namen

Um sich von den Gemeinen abzugrenzen, bemühen sich Adlige oft, Hochgarethi zu sprechen, anstatt in die Mundart ihres Landstrichs zu verfallen. Städtische Gossensprache und einfallslose Schimpfwörter gelten als der herrschaftlichen Würde abträglich. Zur Begrüßung oder bei etwas steifer Gesprächssituation verwenden sie untereinander die korrekten Anreden ("Euer Durchlaucht, es wäre mir eine Freude, wenn ..."). Im etwas vertraulicheren oder hastigeren Rahmen spricht man den Anderen auch mit dem Lehensnamen ("Vortrefflich gesprochen, Hirschfurten.") oder Titel an ("Mein Fürst, der Feind naht!"). Wen man weit unter dem eigenen Rang sieht (wie ein Baron seine Leibeigenen, aber auch schon mancher Kaiser alle unter dem Grafenrang), betitelt man mit "Er / Sie" und spricht diesen nur in der dritten Person an. Alle mindestens gleichrangigen Personen werden mit "Ihr" angesprochen. Der *Pluralis Majestatis*, die Selbstbezeichnung in der Wir-Form, ist ab dem Stand des Provinzherrn üblich.

Die Wahl eines Vornamens wird durch zwei Traditionen geprägt: einerseits die Verwendung von Namen aus dem Garethi der Klugen-Kaiser-Zeit, andererseits von altbosparanischen Namen, die entweder auf frühere Ahnen verweisen oder (bei jungen Geschlechtern) solche vortäuschen sollen. Mittelreichische Edelleute tragen meist zwei Vornamen, im Hochadel auch drei oder mehr, Kaiser wiederum nur einen. Daran schließen sich oft noch viele 'Vons' und 'Zus' an, so dass der vollständige Name im alltäglichen Sprachgebrauch verkürzt wird, je nachdem, ob man als Privatperson, Amtsträger, Teil einer Familie oder Lehensinhaberin auftritt. Die garetische Burggraf *Alarich Ruhmrath von Gareth-Firdayon zur Sighelmsmark* betont als *Alarich von Gareth* Familie oder sich selbst in privater Angelegenheit, als *Alarich von Gareth-Firdayon* durchaus politisch seine Hochzeit mit einer Horasierin und als *Alarich zur Sighelmsmark* seine Vogtei.

Namen des mittelreichischen Adels

Anfangssilbe(n)
(oft auch als eigenständige Männernamen mit -e, -o oder ohne Endung, oder als Frauennamen mit -a): Aar-, Adel-, Al-, Alf-, Ang-, Ans-, Arg-, Arn-, Au-, Bald-, Bard-, Barn-, Bern-, Bert-, Bir-, Bork-, Brin-, Brod-, Burg-, Dank-, Darpat-, Degen-, Denk-, Dere-, Dero-, Drach-, Eber-, Edel-, Ehr-, Eich-, El-, Ern-, Erz-, Falk-, Frank-, Fred(e)-, Fried(e)-, Frum-, Garet-, Geissel-, Geld-, Ger(o)-, Gern-, Gil-, Gisel-, Gneis-, Gold-, Gor-, Greif-, Grim-, Gun(t)-, Hag(o)-, Hain-, Hal-, Harm-, Hart(u)-, Hau-, Heid-, Heil-, Hel-, Helf(e)-, Helm-, Herd-, Hero(d)-, Herr-, Hild(e)-, Imm(en)-, Ing(er)-, Irm(e)-, Jan(d)-, Kor-, Korn-, Kosch-, Kun(i)-, Lach-, Lanz(e)-, Lech-, Leo-, Leu-, Ludo-, Main-, Mark-, Odil-, Ode-, Odo-, Ol-, Os-, Neid-, Praios-, Rain-, Raul-, Rod-, Rondra-, Ross-, Roth-, Rud(e)-, Rüde-, Rut-, Sig(is)-, Stein-, Sumu-, Thron(d)-, Traut-, Treu-, Tsa-, Udil-, Ug(is)-, Ulf-, Ul(l)-, Ulm-, Uri-, Wahn-, Waid-, Wall-, Wehr-, Wende-, Wern(is)-, Wild-, Will-, Wolf-, Wulf-, Wunder-, Wunne-, Yan(d)-

Männliche Endungen
-alf, -bald, -bert [Glanz], -bold [kühn], -born, -brand, -brecht, -dan [Gabe], -dor, -erich, -erik, -falk, -fred, -freid, -fried, -furt, -ger(d) [Speer], -gold, -gon, -gor(n), -grimm, -hag(en), -hard oder -hart [stark], -helm, -hold, -laus, -leib [Erbe], -lieb, -lin, -lob, -mann, -mar [Ruhm], -mir [Ruhm], -mund [Schutz], -mut(h), -old, -olf, -on, -or, -pold [kühn], -rad, -ram(ir), -rand [Schild], -rat, -rich oder -rik [reich, mächtig], -sam, -traut, -treu, -ulf, -ward oder -wert(h) [Wächter, Hüter], -wig, -wild, -will, -win [Freund], -wolf, -wulf

Weibliche Endungen
-ara [Heldin], -berta, -burg(a), -dane, -dora, -erike, -fra, -frede, -frieda, -gard, -git(ta), -golda, -grein, -grimme, -gund(e) [Kämpferin], -hild(e), -holde [gesund], -liebe, -lind(e), -maid(e), -miene, -min(ne), -munde, -mut(h)e, -purg, -ra [Heldin], -rade, -run(a), -traude oder -trude oder -trut [Zauber], -wige [Kampf], -wilde, -wina

Altbosparanische Namen, männlich
Aurentian, Bosper, Brigon, Carolan, Cordovan, Dexter, Emmeran(us), Eugenius, Lucardus, Lucian(us), Magnus, Melcher, Palinor, Parinor [aus Perainor], Rakolus, Rakulus, Regolan, Valpo, Valtoron, Voltan

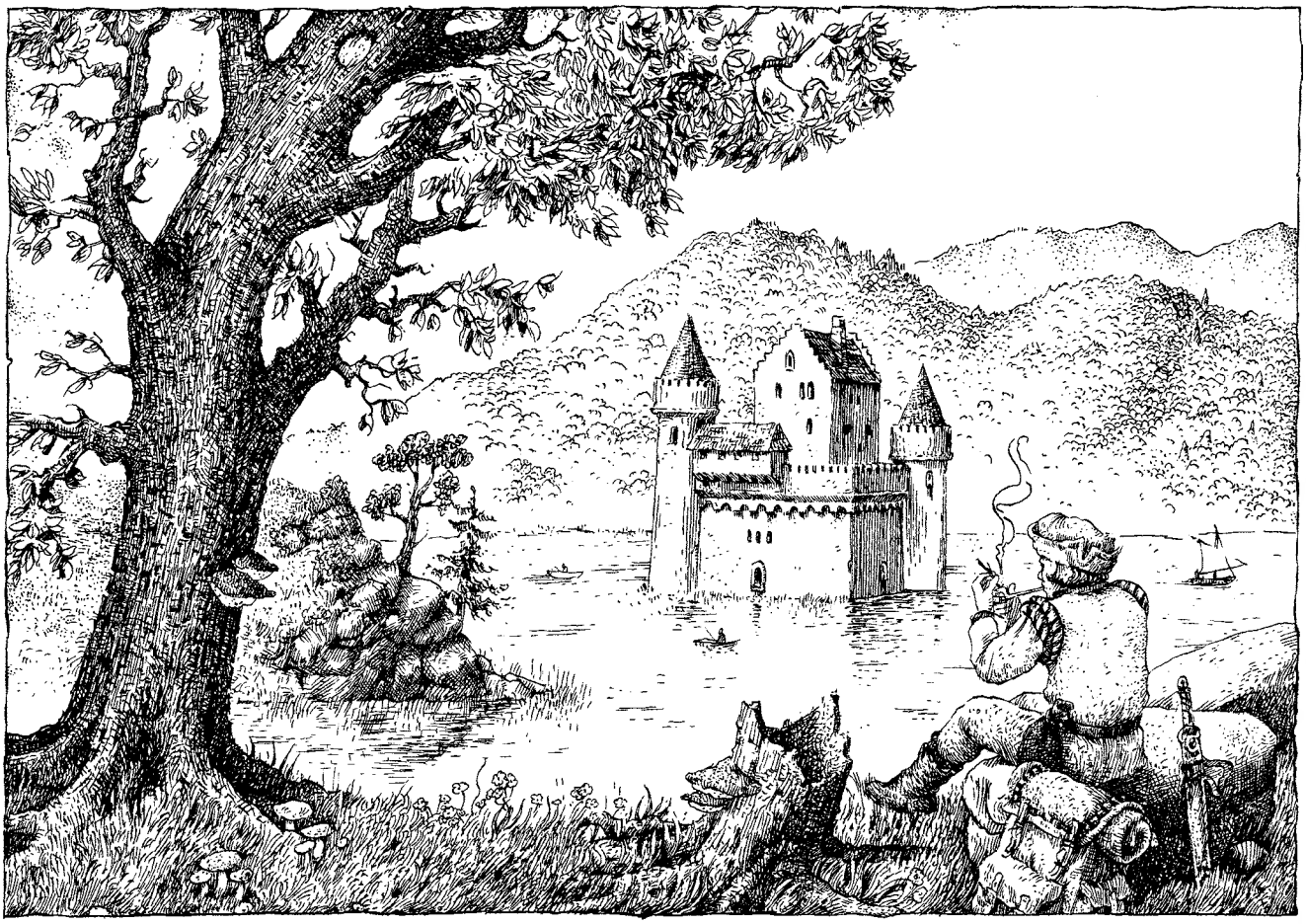
Altbosparanische Namen, weiblich
Alissa, Charissia, Davina, Gloriana, Hitta, Larissa, Junivera, Lutisana, Marba, Racalla, Rantalla, Rovena, Salva, Talvia, Thalia, Yaquiria, Yppolita

Beim kämpfenden Volk besonders beliebt sind rondrianische Kunstnamen folgender Art: Rondradan, Rondrigo, Leodan, Leomar, Leon, Leuerich, Leuwart, Korisande, Korobar, Rond(h)ara, Rondrara, Rondriane, Rondriana, Rondriga, Leodane, Leodora, Leonore

Burgen und Jagdschlösser

Die Residenz eines Adligen ist meist eine Burg oder ein Schloss, beim Niederadel auch ein herrschaftlicher Gutshof. Kahle und zugige Turmburgen oder "düstere Bollwerke, in denen es nur nach Schmiedequalm und Schweinedung stinkt" – wie ein Vinsalter einst von seiner Reise nach Greifenfurt berichtete –, sind dabei vor allem in den Rand- und Grenzgebieten zu finden. Da ein Adelssitz im Herzen des Reiches jedoch nicht nur Sicherheit, sondern auch Unterhaltung, Annehmlichkeit und Ruhe bieten soll, verbindet er möglichst Wehrhaftigkeit mit Schönheit und Komfort. Der Hof ist mit weißen Kalkplatten ausgelegt, der Thronsaal mit Marmor. Arkaden und bleiverglaste Fenster schmücken den Palas, Gargylenfratzen oder eslamidische Bögen das Schlosstor und verzierte Vorsprünge die schlanken Türme und Erker. Bei Wasserschlössern spiegelt sich die Pracht der Residenz im See oder Burggraben. In Garetien bevorzugt der Adel in die Höhe strebende Mauern und schlanke Türme, in Almada eher eine großzügige Umfriedung, weite Plätze und Gebäude, in denen man nicht so viele Treppen steigen muss. Wo die Bauherren einst darauf vertraut haben, dass das Schloss nie in den Sog eines Krieges geraten wird, leidet die Wehrhaftigkeit unter der Pracht. Solche Schlösser dienen zwar in Fehden oft immer noch als Fluchtburg für die Bevölkerung, sind aber leichte Beute, sobald der Angreifer Belagerungsgerät einsetzt. Werden die Zeiten unsicher, sieht man nicht selten, wie Baumeister versuchen, Fallgitter, Pechnasen und Schießscharten in die eleganten Paläste zu integrieren.

Die zahlreichen Jagd- und Lustschlösser, die Adlige neben ihrem Hauptsitz unterhalten, haben gar keinen Verteidigungswert. Sie sind nicht als dauerhafte Wohnstätte erbaut, sondern locken zu Frühlingsjagd, Sommerfrische und Blumenkur oder dienen als Treffpunkt für geheime Unterredungen und verruchte Orgien. Diese Schlösschen zeichnen sich durch verspielte Kombinationen von Architekturstilen aus, und so sind neben Zwiebeltürmchen im eslamidischen Stil und geschnörkelten Giebeln der rohalistischen Ornamentik durchaus Granitobelisken der Monumentalbauweise zu sehen. Umgebende Parkanlagen reichen vom verträumten Elfenhain über den albernischen Landschaftsgarten und kunstvollem Noralecpark bis zum exotischen chababischen Wassergarten.



Von Bankett und Spielen

Tafelfreuden gehören zu den üblichsten Vergnügungen, die das Leben auf den Landsitzen bietet. Bei Banketten biegen sich die Tische unter der Last der Speisen. Jeder Gang gleicht einer feierlichen Prozession, die von Musik begleitet wird. Das Silberbesteck, unter dem sich auch die vornehme Gabel befindet, hat Einlegearbeiten aus Mohagoni und Schmuckplatten aus Hirschhorn. Die weiße Tischdecke dient als Serviette und Schneuztuch. Pagen sorgen dafür, dass die Trinkpokale stets gefüllt sind, und reichen mit Wasser gefüllte Schalen, um die Hände zwischen den Gängen zu reinigen. Längs der Wände hängen kostbare Teppiche, unter den Tischen liegen treue Jagdhunde und betteln um Knochen und Speisereste.

Auf dem Speiseplan steht immer Fleisch: Wildbret von der Jagd, glasiertes Spanferkel und Geflügel wie Kapaun mit Zwetschgen, Märkische Kaisergans, mit Kastanien und Apfel gefüllt, oder in Schmalz gebackene Truthahnkeulen mit Meerrettich. Will der Gastgeber als Feinschmecker erkannt werden, bietet er seinen Gästen gesalzenen Darpathecht, Saibling mit Praiosblumenöl und Rosinen oder, wenn es die Umstände zulassen, Hummer an. Bisweilen wollen Gastgeber mit exzentrischen Delikatessen überraschen, wie die mit Rosenknospen gefüllten Gardelmäuschen, deren mit Wachs versteifter Schwanz als Stiel dient.

Einige Gerichte bestechen weniger durch ihren Geschmack, sondern vielmehr durch die üppige Verwendung teurer Gewürze, die für Reichtum stehen und meist einen weiten Transportweg hinter sich haben: zyklopäischer Lorbeer, alanfanische Vanille, aranischer Pfeffer und – als wahre Seltenheit – mohisches Tschokolat.

Nach den Hauptgängen werden in Garetien die feinsten Backwaren, in Almada schmackhafter Käse und Obst gereicht. Edler Wein fließt in Strömen, Bier gilt eher als Getränk der Gemeinen – bis auf die guten Hopfensäfte wie das Helle Ferdoker Gerstenbräu. Für kalte Abende werden Tee, heißer Met und Destilliertes bevorzugt.

Zwischen den Speisegängen sorgen Spielleute, Gaukler und Wahrsager für Unterhaltung. Nicht selten schreitet der Schlossherr zwischen den Speisenden umher und ermuntert den einen oder anderen Weitgereisten dazu, von seinen Abenteuern zu erzählen.

Nach den Mahlzeiten vertreibt man sich die Zeit mit Parlieren, Geschichten aus alten Zeiten und einer Vielzahl an Gesellschaftsspielen. Besonders beliebt sind Strategie-Spiele wie *Schlacht von Jergan*, aber auch das *Inrah-Spiel* und *Boltan*, bei dem schon so mancher Kleinadlige Haus und Hof verlor. Höfische Tänze, meist Schreit- und Gruppentänze mit festen Schrittfolgen und Figuren, lernt fast jeder Adlige, auch wenn er sonst nichts für Bildung und Tändeleien übrig hat: Die *Pavane* ist eher geruhsam, die *Kuslikana* geht mit wehenden Tüchern und schnellen Drehungen einher und die *Puniner Polonäse* ist auch noch im volltrunkenen Zustand tadellos absolvierbar.

Von Schönheitspflege und Kleidung

Adlige verbringen, gemessen an den Untertanen, viel Zeit mit Körperpflege. Bei manchen äußert sich dies nur in einem monatlichen Bad, bei anderen in penibel aufeinander abgestimmter Schminke und Frisur, deren Vorbereitung jeden Tag zwei Stunden einnimmt. Häufige Bärte sind der Almadaner Schnauzer und der Kaiser-Reto-Bart. Die Damen lassen sich die Haare zu kunstvollen Zopfgeflechten aufstecken oder mit der Brennschere zu auffälligen Frisuren formen. Ziegenfett und Farbstoffe (Feuer- und Goldnelke, helle Buchenholzasche, Wasser mit Alaun, Schwefel und Honig für Blondierung) sorgen dafür, dass es die gewünschte Tönung annimmt. Für weiße Zähne schrubbt man mit Seesand oder Hornpulver, gegen Zahnschmerzen hilft Nelkenöl.

Für ein Bad wird das Wasser erwärmt, und der Duft von Lavendel, Minze und Salbei zieht durch die Gemächer. Unter den Leibdienern herrschen feste Regeln, in welcher Reihenfolge das Badewasser weiterbenutzt werden darf. Zur Hautpflege dienen neben Rosenwasser und Unauer Mandelmilch Salben aus Honig und Rahm.

In der Schminkkunst wird neben Puder aus Windhager Kreide auch Hylailisches Bleiweiß verwendet. Tusche, Kohlestift und Lippenrot aus Rosenblättern sind unentbehrliche Helfer für ein gefälliges Äußeres. Anders als in Almada gibt es in Garetien zahlreiche Adlige, die der Schminkkunst bei Männern eher skeptisch gegenüberstehen. Bei der Anwendung der Mittel gilt jedoch Zurückhaltung, sonst erweckt ein Adliger schnell den Eindruck, eitel und dekadent zu sein.
Kleiderordnungen erlauben dem Adel eine teure Gewandung, mit der er sich auf den ersten Blick von Gemeinen abgrenzen kann. Häufig sind zumindest zu Festtag oder Audienz edle und schwere Stoffe wie Samt und Brokat sowie eine kunstreiche Verarbeitung mit exaktem Faltenwurf und fester Naht, kostbarem Besatz, feinen Stickereien und Knöpfen oder Fibeln aus Edelmetall. Der begehrte Silberfuchs Nordaventuriens, der königliche Hermelin, das angeblich magische Kaiserhörnchen und andere Pelze sind Privileg des Adels.

Waidwerk und Turnier

Die herrschaftliche Jagd ist nicht nur Zeitvertreib, sondern wird auch als Pflicht angesehen, um Untertanen und Wanderer vor wilden Tieren zu schützen und Feldschäden zu verhindern. Welchen Schaden eine Jagdgesellschaft anrichtet, die durch ein Feld reitet, bleibt dabei gerne unberücksichtigt.
Die Treibjagd mit vielen Treibern, Schweißhunden und bewundernden Zuschauern ist ein gesellschaftliches Spektakel. Hier kann jeder Adlige mit seinem Besitz glänzen: mit dem Pferd aus edlem Gestüt, der neuen Armbrust zwergischer Machart oder dem Aranischen Löwen, einer beliebten Hunderasse für die Bären- und Wolfshatz. Der Sau- oder Bärenstich ist eine gute Gelegenheit, auch in friedlichen Zeiten Mut und Kampfgeschick zu beweisen, und eine erfolgreiche Drachenhatz vermag den Jäger berühmt zu machen. Bei der Verfolgung von Wildgeflügel spielt der spielerische Ehrgeiz im Umgang mit Armbrust und Balläster die entscheidende Rolle. Vor allem in Almada ist auch die Beizjagd mit Falken häufig. Wer sich die kostspielige Falknerei leisten kann, ist auf seine Vögel oft so stolz, dass er mit den Falken auf der Schulter auch in die Stadt oder zur Messe im Praios-Tempel reist.
Höhepunkt von Gepränge, Waffenkunst und der Pflege von Beziehungen ist das Turnier mit Tjoste (Lanzengang) und Buhurt (Gruppenkampf zu Pferd). Es ist im ganzen Mittelreich bis Ragatien verbreitet, während im übrigen Almada eher Reiterspiele und Schaufechten am Rande von Bällen stattfinden. Das Turnier gilt als Übung für die kämpferischen Qualitäten des Adels. Während des Spektakels gilt der Turnierfriede, so dass sich auch verfeindete Adlige auf dem Boden der Ehre treffen können, um sich in den rondrianischen Disziplinen zu messen. Üblicherweise werden stumpfe Turnierwaffen und Lanzen verwendet, so dass schwere Verletzungen selten und die Zahl der Toten während des Festes durch Hitzschlag oder Besäufnis meist größer ist. Wo man eine härtere Gangart an den Tag legen will, wie etwa derzeit in Südgaretien und Nordalmada, wird bisweilen auch zum Turnier nach Pervalschen Regeln eingeladen, das scharfe Klingen erlaubt: Hier werden Fehden auf dem Turnierplatz blutig fortgesetzt. Mehr über Turniere erfahren Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches**.

Privatkriege und Ehrenhändel

Die Fehde des Adels und der Freien

»Wer gemindert wurde in seinem Ansehen, Gut oder Recht, der soll entweder dem Pfade des Praios folgen und vor Lehnsherr oder Gericht Klage führen und um Schlichtung bitten. Oder er soll dem Pfade der Rondra folgen und sich kraft seiner Stärke selbst zurückholen, was ihm genommen, und soll Vergeltung üben. Beide Pfade sind recht und billig und den Göttern ein Wohlgefallen.«
—aus dem Codex Raulis*, 39 BF,*
in modernes Garethi übertragen 945 BF

Die Fehde ist als traditionelles Instrument der Sühnung von Vergehen fest im Brauchtum des Mittelreichs verankert. Alle Menschen über dem Stand des Unfreien können eine Waffe führen und stehen selbst in der Verantwortung, Eigentum, Freiheit und Ehre zu verteidigen. Das Recht zur Fehde ist insbesondere in Epochen von schwacher Zentralmacht von Bedeutung. In Zeiten eines starken Kaiserthrons, das seine Gesetze mit Soldaten und Bütteln durchsetzen konnte, wurde die Fehde immer wieder eingeschränkt oder verboten, damit die Obrigkeit das alleinige Recht zur Gewaltausübung besitzt. Unter den Kaisern Reto und Hal wurden wiederholt *Reichsfrieden* verabschiedet, wobei der letzte 1028 BF endete.

Fehdegründe
Am Anfang stehen Totschlag, Körperverletzung, Besitz- und Gebietsstreitigkeiten, Sachbeschädigung, Verleumdung oder Ehrabschneidung, die durch das Erklären der Fehde beantwortet werden dürfen. Auch wer in dieser Angelegenheit zunächst ein Gericht bemüht und sich vom Urteil enttäuscht sieht, kann auf die Mittel der Fehde zurückgreifen.

Fehderegeln
Die Fehde ist ein gewalttätiges Handwerk: Überfälle auf Hab und Gut, Verwüstungen, Brandstiftung, Annektierungen, Verschleppung von Angehörigen und Leibeigenen sind die Mittel der Vergeltung. Man hetzt das Gefolge aufeinander, weitere Verbündete und Außenstehende werden oft in die Fehde gedrängt. Selten aber gehen die Auseinandersetzungen über die Größenordnung von Scharmützeln hinaus. Der Gegner soll durch Schädigung und Erpressung entweder zur Anerkennung des eigenen Rechtsstandpunkts oder zu einer Einigung gezwungen werden. Das Ausmaß der Gewalt kann sich dabei von anfänglichen Reibereien höher schaukeln und Todesopfer fordern, wenn der Streit nicht zuvor beigelegt wurde. Einige Fehden sehen viel Blut, Leid und Verbissenheit, andere – insbesondere solche unter Rittern – haben fast den Charakter sportlicher Auseinandersetzung und sind bemüht, unnötiges Leid zu vermeiden.
Eine Fehde kann sich über Jahre und sogar über Generationen hinziehen, äußert sich dann nur bei bestimmten Gelegenheiten in Kämpfen und ist sonst von Sticheleien geprägt.
Die Fehde unterliegt dabei gewissen Regeln, die von Rondra-Geweihten gepredigt werden und ein Ausarten in beliebige Schlächterei verhindern sollen. Bisweilen greifen die Geweihten auch direkt ein, indem sie etwa mit einer Segnung der Schlacht den ehrenhaften Kampf erzwingen.

Förmlicher Beginn
»Wisset, Euer Ehrwuerden, dasz wir, Rathsmeysterin, Rath, Gilden unt die gantze Gemeynde der Statt Vierok, Euer Feyndt geworden unt Euch unt den Euren vermittels dieses Brieffes entsagen, alls wir die hochgeboren Phexla von Vierok lieber haben alls Euch, alls die uns nit grundtlos in die Taschen greyfft.«
—Fehdebrief der Stadt Vierok aus dem Jahr 335 BF an den Praios-Geweihten Luceo, der nach der Absetzung der Baronin durch Priesterkaiser Aldec über das Umland herrschte und eine Sondersteuer erhoben hatte.

Die Fehde bedarf einer regelrechten Kriegserklärung: des öffentlich zu machenden 'Fehdebriefs' (bosp.: dissipatio) – nicht umsonst spricht man vom "Anzetteln einer Fehde". Dieser Brief soll kurz gehalten sein, und aus ihm sollten Adressat, Urheber, Streitgegenstand und weitere Beteiligte eindeutig hervorgehen. Auch ist es üblich, Per-

sonen gezielt von der Fehde auszunehmen. Einige besonders gelungene Fehdebriefe werden über Generationen hinweg in Erinnerung gehalten. Nach Erhalt gilt eine Schonfrist von drei Tagen, binnen derer sich beide Seiten auf den Konflikt vorbereiten können.
Vor oder nach Zustellung des Fehdebriefs wird die Aufkündigung der Verbundenheit symbolkräftig demonstriert: In Garetien wird unter aller Augen mit den Worten "Das Band ist zerrissen – die Fehde ist erklärt" ein 'Band' (oft ein weißes Tuch) zerrissen. In Almada zerbricht man stattdessen einen Weinkrug ('den Krug vor jemandem brechen'). Der sprichwörtliche 'Fehdehandschuh' taugt hingegen rein gar nicht zur Eröffnung einer ordentlichen Fehde: Er findet bei Duellforderungen Verwendung.

Geschützte Personen und Schonsituationen
Wer von der Fehde ausgenommen ist, ist in jeder Region unterschiedlich geregelt. Körperlich unversehrt bleiben müssen z.B. Geweihte (soweit sie nicht mitkämpfen), Schwerkranke, Greise, Pilger, Händler und Fuhrleute samt Habe, Bauersleute außerhalb ihrer Behausung und schließlich jeder, der unbewaffnet ist oder keinen Widerstand leistet. Das Kindbett ist tabu (Kinder hingegen nur bedingt). Auch Gegenstände wie Pflug und Mühle sind geschützt.
An den Namenlosen Tagen, zu regionalen Festtagen und bisweilen auch praiostags ist die Fehde ausgesetzt. Manchmal gelingt es Geweihten, die Erntezeit oder einzelne Monate zum *Friedensmond* zu erklären. Wer sich beim Kaiser aufhält, anreist oder abreist, steht unter dem *Kaiserfrieden* und ist vor jedem Übergriff sicher. Gleiches gilt auf Reichsstraßen. Der Kaiser kann auch gezielt einzelne Personen unter den Kaiserfrieden stellen. Der *Kirchenfriede* schützt Tempel und heilige Orte, der *Turnierfriede* bewahrt vor Eskalation. Entsprechend schützt der *Gerichtsfriede* oder *Burgfriede* während des Aufenthalts bei einer vermittelnden Partei.

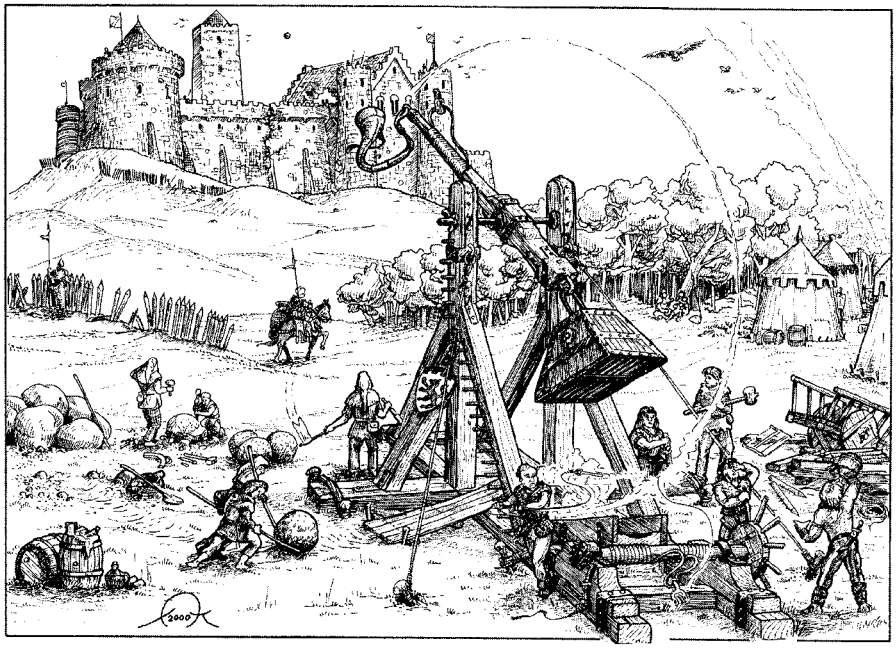
Strafen
Wer sich standesvergessen nicht an die Regeln der Fehde hält, gilt bald als Raubritter oder Schlimmeres, den bei vollumfänglicher Verurteilung Acht, Aberacht, Reichsacht und Tod erwarten (siehe Seite 31). Gemeinhin gelten die üblichen Strafen für Verbrechen und Schwerverbrechen (**GA 146f.**).

Wergeld
"Wer das Wergeld bezahlt, geht aus der Fehde." Gemeint ist eine Sühnezahlung, die jede beteiligte Seite an die andere entrichten kann, um die Fehde zu beenden. Der oder die zuständigen Lehnsherren müssen hierzu angerufen werden, die wiederum ein Freigericht oder Hochgericht bestimmen. Das Gericht schließlich setzt das Wergeld fest. Diese Schlichtungsoption bindet beide Seiten an den Verhandlungstisch. Allerdings gilt sie unter den stolzen Adligen als letzter Ausweg, denn es ist ehrenvoller, sich sein Recht in der harten Bewährungsprobe zu erstreiten und vom Gegner eine Kapitulation ohne Vermittlung anderer zu erreichen.

Ausklang
Viele Fehden enden, indem einer der Kontrahenten das Einsehen oder Nachsehen hat. Wenn der Beschuldigte unterlegen ist, so muss er den 'Sühneeid' schwören: Die Fehde ist beendet, der Unterlegene gelobt Racheverzicht und liefert sich den Bedingungen des Siegers aus, die etwa ein Wergeld, die Überlassung eines Gutes oder die Auslieferung eines verbrecherischen Gefolgsmannes beinhalten können.
Wenn beide Seiten den Frieden wünschen, dann schwören sie die 'Unfehde': Die Fehde endet ohne gegenseitige Aufrechnung der Fehdehandlungen. Heiraten können in manchen Fehdelagen gute Dienste leisten.

Die almadanische Querella

»Die Querella bindet stärker aneinander als der Traviabund.«
—almadanisches Sprichwort



Die Almadaner gelten als unversöhnlich und streitfreudig, die häufigen Fehden werden unter härteren Bedingungen geführt. Gleichzeitig strebt man nach 'Formvollendung' in dieser Kunst. Die wichtigsten Unterschiede zu der im übrigen Mittelreich üblichen Fehde sind:

- **die 'vier Stufen der Feindschaft':** Zwist, Hader, Händel und Blutsfeindschaft. Der *Zwist* ist streng genommen noch keine Fehdesituation, sondern eine Ehrenstreitigkeit zwischen zwei Personen, die meist mit einem Duell auf das erste Blut abgegolten ist. Die *Blutsfeindschaft* aber ist eine Angelegenheit, die einen konkreten Grund längst nicht mehr braucht und als Jahrzehnte dauernde Erbfehde schon so manche Familia ausgelöscht hat. Das Modell der vierstufigen Feindschaft ist allerdings kompliziert, umstritten und führt mitunter zum 'Streit über das Streiten': Die Kriterien für die Einstufungen beruhen ebenso wie die empfohlene Fehdehandhabung auf Haarspaltereien.
- **die Etikette der Fehde:** Auch in der Feindschaft soll der gesittete Umgang gewahrt werden. Von den Kontrahenten wird erwartet, dass sie sich gemeinsam auf dem gesellschaftlichen Parkett bewegen und ihre Abneigung stets nur hinter einer freundlichen Fassade aufblitzen lassen, etwa durch das unbotmäßig hohe Setzen gegen den nächsten Pelura-Wurf des Kontrahenten. Auch der gemeinsame Tanz auf Ballgesellschaften ist üblich; doch was ein garetischer Ritter auf den ersten Blick für beschwingt und freundlich hielte, entlarven Kundige der almadanischen Etikette anhand von Haltung, Schrittfolge und Scharfzüngigkeit bald als gegenseitige Verachtung. Und während man vordergründig lächelt, sind jenseits gesellschaftlicher Anlässe Tücke, Feuer und Stahl die Sprache der Kontrahenten.
- **Die Idee des Wergelds ist vorhanden, wird aber faktisch nicht umgesetzt.** Wer es dennoch wagen sollte, sich eigenmächtig und mit Dukaten aus der Fehde stehlen zu wollen, scheitert oft am allgemeinen Unverständnis: Solches Verhalten gilt als ehrabschneidend.

Ritualisierte Zweikämpfe

Die zwölfgöttlichen Lande besitzen eine lange Tradition von unter Aufsicht und nach klaren Regeln durchgeführten Zweikämpfen. Diese Auseinandersetzungen dürfen einerseits nicht mit dem üblichen Fehdegebaren verwechselt werden, andererseits können sie Fehden in Einzelfällen abkürzen.

Das **Gottesurteil** ist die heiligste Form des Zweikampfs. Im tiefen Glauben an die göttliche Gerechtigkeit – meist Rondras – stehen sich Beklagter und Kläger oder Unfriedensstifter und anerkannt Friedliebender gegenüber. Der Sieger dieses oft tödlichen Zweikampfs befindet sich im unanzweifelbaren Recht.

Den klassischen **ritterlichen Zweikampf** zu Pferd oder zu Fuß tragen Ritter untereinander aus. Er ist vom unmittelbaren göttlichen Urteil befreit und eine frühe Vorform des Ehrenduells (siehe unten). Das Überleben des Unterlegenen liegt allein in der rondrianischen Gnade des Siegers, und der Sieg entscheidet oft über Wohl und Wehe nicht allein der beiden Kontrahenten.

Das (Ehren-)**Duell** ist die bürgerlichste Form des Zweikampfs. Der Ausgang ist bis auf Ausnahmen (Duell auf das dritte Blut) nicht tödlich (außer durch Übereifer oder Unfall), denn es zählt vor allem die bloße Bereitschaft, für den Erhalt oder die Wiederherstellung der Ehre 'mit Marbo anzubändeln'. Unabhängig von Sieg oder Niederlage gilt die zum Anlass genommene Beleidigung ("Erwähntet Ihr soeben meine Nase?") als gesühnt und beide Kontrahenten in den Augen der Gesellschaft als ihres Standes würdig.

Die Blutrache der niederen Stände

Unfreien und Fahrenden ist die Fehde untersagt. Nichtsdestotrotz ist mit der 'Blutrache' auch in Teilen dieser Volksgruppen ein uraltes Gewohnheitsrecht bekannt, das aus dem Verborgenen heraus dem Rechtsverständnis von Adel und Praios-Kirche zuwiderläuft. Der Gedanke des Ausgleichs wird oft wörtlich genommen ("Auge um Auge"), Hinwendung an die Obrigkeit zur Lösung des Streits ist untersagt. Ein glimpflicher Ausgang gelingt nur selten und die Gefahr einer Eskalation ist groß. Um eine Blutrache zu verhindern, zahlen Familien manchmal Wergeld an den Geschädigten und ziehen ihren darin verwickelten Angehörigen selbst zur Verantwortung – insbesondere, wenn er Schande auf sich geladen hat.

Die Blutrache als Vergeltung von Mord, Körperverletzung und Beleidigung wird hauptsächlich von den heimatlosen Fahrenden praktiziert; Unfreie kennen sie eher in rückständigen und entlegenen Gebieten. Allgemein ist sie im tulamidisch geprägten Almada verbreiteter als in obrigkeitstreuen Regionen wie Garetien. Eine besondere Form ist die Vendetta der Zahori, die auf Seite 165 beleuchtet wird.

Privatkrieg und Ehrenhändel im Spiel

Zwar haben die Opfer der blutigen Konflikte allen Grund zur Klage; aber prinzipiell genießt diese Möglichkeit, Ansprüche und Ehre einzufordern, grimmige Akzeptanz bei Adel und Volk. Bezüglich der Fehde kann sich selbst die Praios-Kirche nicht zu einer klaren Ablehnung durchringen.

Es ist durchaus möglich, dass ein Held im Laufe seines Lebens bereits mittelbar oder unmittelbar von Fehde oder Blutrache betroffen war – und das nicht unbedingt als Opfer.

Abenteueraufhänger

»Bevor sie den Bauern Alf aus Hutt neben seinen Leuten wegen Schollenflucht an einem der vielen Galgenbäume der Grafschaft aufknüpften, tat der mir noch den Grund für seine Flucht verraten: Vorige Woche in der Nacht habe ein Ritter aus dem Gefolge Geismars des Alfen halbes Dorf abbrennen und genau jeden zweiten Bauern himmeln lassen. Der Alf bezeugte, im Auge des Ritters sei nicht der Widerschein des Feuers gewesen, aber etwas, das nicht von dieser Welt.«

—aus einem Bericht des Haldan Gelsenwied, Dorfschulze im Hartsteener Land, 1030 BF

Tatkräftige Helden werden generell gerne angeworben oder gegebenenfalls auch zu Diensten verpflichtet. Reizvoll ist das Spiel mit *Moral, Ehre* und *Verrat*: Wie vermögen die Helden den Pfad der Gewalt zu beschreiten und vor was schrecken sie zurück? Geht auf der eigenen Seite wirklich alles mit rechten Dingen zu? Oder ist die andere Seite am Ende schlicht im Recht (und welche Rolle spielt das)? Ebenso die *Intrige:* Steckt etwa eine versteckte dritte Partei hinter einer Auseinandersetzung, die einen Gewinn aus der Situation zieht? Und natürlich die *Liebe:* Zwei Menschen drohen am Hass ihrer Familien zu scheitern. Schließlich ist die große Gefahr die *Versuchung:* Wer blind der Rache folgt und alle Möglichkeiten zur Sühne ausschlägt, läuft Blakharaz, dem Erzdämon der Rache, womöglich direkt in die Arme.

Der Heerhaufen im Mittelreich

Bewaffnete sind ein häufiger Anblick in den weiten Landen zwischen Windhag und Misa. Seien es albernische Bogenschützen im Kampf gegen nordmärkische Ritter, ein hoher Praios-Geweihter mit drei Sonnenlegionären als Leibwächter, garetische Panzerreiter, die über eine alte Handelsstraße donnern, oder almadanische Landsknechte, die im Auftrag eines Magnaten die Karawane eines Konkurrenten überfallen. Im Mittelreich darf jeder Freie und Adlige nach Belieben Bewaffnete in seine Dienste stellen. In unsicheren Zeiten, in denen es keine starke ordnende Hand gibt, die vor den Begehrlichkeiten der Nachbarstadt oder der gekränkten Eitelkeit eines Fürsten schützen könnte, gilt das sogar als Notwendigkeit. Somit dient das Kriegsvolk einzelnen Adligen, Städten und reichen Großbauern, wo es die Fehden seiner Herren ausficht oder Wacht gegen Unholde, Barbaren und gefährliche Kreaturen aus der Wildnis hält. Bewaffnete Haufen existieren in allen Größen. Der Unterschied, was nun eine Fehde ist und was ein regelrechter Krieg, bleibt akademisch. Ein gemeinsames Heer kennt das Mittelreich nur zeitweise, wenn es der Kaiserin gelingt, die Haufen der Provinzen für einen Feldzug zu einen (siehe Kasten rechts).

Das Heerwesen steht auf drei Säulen: Der saisonale *Heerbann* ermöglicht es, eine große Zahl von Bewaffneten auszuheben und zeitlich begrenzt in den Krieg zu führen. Die fest auf ihren Dienstherren eingeschworenen *Gardetruppen* bilden die Besatzung wichtiger Orte, sind jederzeit einsatzbereit und stellen oft die treuesten Kämpfer ihres Herrn. *Söldner* sind Handwerker des Kriegs, die schnell angeheuert und nach Vertragserfüllung wieder entlassen werden können.

Auch wenn der Heerbann heute fast überall bedeutender ist als in vergangenen Jahren, gibt es regionale Unterschiede: Der Herzog der Nordmarken setzt auf eine starke Garde, die er zur Besetzung Albernias benötigt. In Almada ist das Söldnerwesen allgegenwärtig, während der Heerbann kaum Bedeutung hat. Auch Städte greifen in Fehden umso lieber auf Landsknechte zurück, je praller die Stadtkasse ist. In Weiden und Greifenfurt kennt man stehende Truppen hingegen fast nur als Burgwachen und Leibbanner: Hier findet ohne Heerbann kein Krieg statt.

Ebenso kennt die Kriegstechnik in jeder Provinz unterschiedliche Schwerpunkte: Sind Fernwaffen in Albernia (Bögen) und Kosch (Armbrüste) ein anerkanntes Kampfmittel, wird die Ausbildung großer Schützeneinheiten in anderen Regionen oft als unrondrianisch verschmäht. In den Nordprovinzen und unwegsamen Regionen herrscht auf dem Schlachtfeld der Kampf des leichten Fußvolkes und vorpreschenden Ritters vor: Mann gegen Mann. Stellen sich hingegen in den zentraleren Provinzen Heere zur Schlacht, so marschieren sie vor allem in den gepanzerten Schlachtreihen des schweren Fußvolks mit Hellebarde und Pike. In Garetien und Almada haben Festungen ernsthafte Feinde in Form von schwerem Belagerungsgerät und geschulten Sappeuren, während weiter nördlich Burgen einen sicheren Rückzugsort gegen die beweglichen, aber ohne schweres Gerät agierenden Ritterheere bieten.

Das Heer der Kaiserin

Die Kaiserin kann sich neben ihren Elitegarden nur ihrer Aufgebote aus den kaiserlichen Domänen (Reichsstädte, Kaisermark, Pfalzen) und dem Königreich Garetien als Gefolgschaft sicher sein. Die Provinzherren sind ihr zwar nominell zur Heerfolge verpflichtet, dürfen aber seit der *Ochsenbluter Urkunde* einen kaiserlichen Heerbann ablehnen, wenn ihnen der Grund nicht zusagt. Damit sind sie faktisch nur noch *mögliche* Verbündete der Kaiserin, die sie mit Gegenleistungen ködern muss, falls der Feldzug alleine nicht reizvoll genug ist. Aus Sicht der Kronvasallen ist die Kaiserin wiederum die bedeutendste Alliierte, die man für eine eigene Fehde gewinnen kann. So empfängt Herzog Bernfried in Weißtobrien etwa jeden Heerbann Rohajas mit offenen Armen, der sich gegen das Dunkle Herzogtum Arngrimms in Schwarztobrien richtet. Hingegen sieht der Herzog der Nordmarken keine Veranlassung, hierfür Truppen zu entsenden: Erst, wenn die Kaiserin ihre Eliteregimenter gegen das aufrührerische Albernia aufmarschieren lässt, will er dem kaiserlichen Heerbann nach Osten folgen.

In der Regel wird ein Feldzug zur *Schutzwehr* (Verteidigung gegen einen Angriff) eher befürwortet als einer zur *Trutzwehr* (euphemistische Bezeichnung für eine Offensive; der Logik folgend, dass Angriff die beste Verteidigung sei) – es sei denn, beim Feind lässt sich mit wenig Aufwand reiche Beute machen. Angriffe auf die Schwarzen Lande, gegen Orks in nördlichen Gebirgen oder zur Befriedung der Wildermark gelten nur als mäßig attraktiv.

Entwicklung des Heerwesens

Aufgebote des Adels bestimmten seit den Zeiten Kaiser Rauls die Schlachtfelder. Auf dem Heerbann basierte das ganze Lehenssystem des Reiches. Stehende Truppen existierten nur als einige Leibregimenter, wie die traditionsreiche *Greifengarde*. In der Kaiserlosen Zeit kam das Söldnertum verstärkt auf. Die Kaiser Perval und Reto (Reichsgrundreform, 982 BF) formten schließlich aus den Söldnerbannern und Aufgeboten ein großes stehendes Heer, deren Soldaten auf das Reich eingeschworen wurden und somit Kaiserkrone und Zentralmacht in Gareth stärkten. Statt Waffendienst zu leisten, wurden Adel und Freie dazu angehalten, höhere Abgaben zu entrichten, um die Soldatenheere unterhalten zu können. Der Heerbann wurde von der Wehrsteuer fast verdrängt. Zu ihrer Blütezeit während der Regentschaft Kaiser Hals bestand die Armee des Reiches aus über 30 Garderegimentern. Verbliebene Aufgebote von Adel und Freien wurden abschätzig als *Landwehr* bezeichnet, um herauszustellen, dass sie nur zur heimatnahen Verteidigung zu gebrauchen seien.

In den Katastrophen der Jahre 1010 bis 1028 BF wurden viele Garderegimenter vernichtet. Das damalige Reichsbanner ging in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* verloren, womit das Reichsheer als geschlagen galt. Die Mittelreicher besannen sich wieder auf die älteren Traditionen der Heerfolge und stellten dafür 1028 BF in der *Ochsenbluter Urkunde* auch rechtlich die Grundlage her. Früher hatte man darauf gehofft, dass kaiserliche Soldaten zu Hilfe kämen. Heute nehmen Adlige und Freie, Städte und Provinzen wieder selbst das Schwert in die Hand, um sich ihrer Haut zu erwehren.

Waffen im Mittelreich

Das Recht zum Waffentragen ist im Mittelreich eng mit dem Stand verbunden. Je unsicherer und wilder eine Region oder ein Ort sind, desto lockerer werden diesbezügliche Bestimmungen angewandt: Während in Weiden und Tobrien schwere Waffen auch ins Wirtshaus mitgenommen werden, achten die praiosgläubigen Adligen der Kaisermark peinlich genau darauf, dass ihre Leibeigenen keine Klingen von mehr als einem Spann Länge besitzen. In vielen Städten ist der Waffenbesitz stärker eingeschränkt als auf dem Land.

Zu bestimmten Orten und Anlässen (Tempel- oder Gasthausbesuch, Audienz, Festlichkeit, Gerichtsverhandlung) können die Hausherren verfügen, dass Waffenträger ihre Waffen entweder abgeben oder mit einem so genannten *Friedensknoten* an Scheide oder Gürtel festbinden müssen. Das behindert zumindest symbolisch das Waffenziehen.

- **Unfreie:** Leibeigene dürfen prinzipiell keine Waffen führen, sondern müssen jede *Axt* und jedes *Messer* als Werkzeug erklären können, das sie im Augenblick benutzen. Da die Grundherren meist Furcht vor einem Leibeigenenaufstand hegen, fallen selbst die erlaubten Werkzeuge, die man im Haus von Unfreien finden kann, eher schmächtig aus. *Sensen* und *Haumesser* werden oft vom Fronvogt ausgeteilt und nach beendeter Arbeit wieder eingesammelt. *Knüppel* oder *Schleuder* werden hingegen als Hauswehr zugestanden.
- **Freie:** Bis auf Standeszeichen von Geweihten, Magiern und Adligen (sowie generell verbotenen Waffen wie *Meucheldolch* und *Mengbilar*) ist Freien jede Waffe erlaubt: Ein *Zweihänder* darf etwa nur geführt werden, wenn der Freie den Kriegerbrief erworben hat. In vielen Häusern finden sich *Keule, Säbel* oder *Kurzschwert*, um Einbrecher verjagen zu können. Städtische Streunerinnen oder Nachtschwärmer aus gutem Hause verlassen sich gerne auf das *Rapier* oder den *Raufdegen*. Wer im Zunftaufgebot kämpft, verwahrt seine Ausrüstung (meist Leichte Plattenrüstung und eine Infanteriewaffe) zur Friedenszeit im Zeughaus. Ein Freibauer besitzt beispielsweise *Kurzbogen* (im Kosch *Armbrüste*, in den Westprovinzen auch *Langbögen*), *Schwert, Speer, Streitaxt, Streitkolben, Morgenstern, Stabschleuder* oder *Glefe*, vor allem, wenn er in unruhiger Umgebung wohnt oder regelmäßig Waffendienst leistet. Sensen werden zur Heerschau zu *Sturmsensen* umgeschmiedet. Als Seitenwaffe erfreuen sich in Garetien und Almada *Scheibendolche* und *Panzerstecher* wachsender Beliebtheit, um schwer gerüstete Gegner zu bezwingen. Dazu hütet man auf dem Land oft *Holzschild, Lederhelm* sowie *Gambeson, Lederrüstung* oder gar *Kettenweste*. Waffe und Rüstung des Hausherrn stehen oder hängen an einem Ehrenplatz, wenn sie nicht benötigt werden.
- **Adlige:** Der Adel versucht sich mit teuren und meisterlich gearbeiteten Kriegszeug vom Volk abzuheben. Zudem bevorzugt er solche Waffen, die als äußerst ehrenhaft oder als schwierig zu beherrschen gelten. Das *Schwert* und seine Brüder *Anderthalbhänder* und *Zwei-*

händer bilden hier die Königsfamilie der Klingen. Verbreitet sind auch alle Waffen, die sich für die Verwendung zu Pferde anbieten: *Reiterhammer, Reitersäbel* und *Lanze*. In den Krieg ziehen Adlige nur mit Metall am Körper, sei es der *Kettenmantel* mit *Almadaner Stola*, der archaische und angeblich verzauberte *Bronzeharnisch* des Ahnherrn oder gleich die meisterlich gearbeitete *Brünne* aus zwergischer Toschkril-Vollplatte vom Angbarer Plättnermeister.

● **Söldner:** Landsknechte bewaffnen sich nach Belieben und sind vor allem als Doppelsöldner mit *Zweihändern* Adel und Kriegern ein Dorn im Auge. Manche neigen dazu, beeindruckend aussehende Waffen zu verwenden, die den Feind schon beim Anblick das Fürchten lehren sollen, z.B. *Kriegshammer, Langaxt* oder *Andergaster*.

Mehr über die aufgeführten Waffen und Waffenrecht erfahren Sie im **Aventurischen Arsenal**.

Der Heerbann

»Dies ist Recht: Wer einen Hof mit zwei Ackern besitzt, soll Schwert und Schild für die Heerfahrt besitzen oder mit zwanzig Silberlingen büßen. Wer einen Hof mit fünf Ackern besitzt, soll Speer und Schild und Ross und Schabracke für die Heerfahrt besitzen oder mit vierzig Silberlingen büßen. [...]«

—aus einer Heeresordnung der Grafschaft Hartsteen, um 600 BF

Jeder volljährige Freie und Adlige unterliegt der *Waffenpflicht*, aufgrund der er seinem Lehnsherren in den Kampf folgen muss, wenn dieser mit dem Heerbann dazu aufruft. Die Kämpfer des Heerbanns werden als *Waffentreue* bezeichnet. Der Waffendienst, die *Heerfahrt*, ist zeitlich auf acht Wochen im Jahr begrenzt. Die Heerfahrt muss jedoch nicht am Stück abgeleistet werden. So kann es durchaus vorkommen, dass die Freien einer Provinz mehrmals jährlich für einige Tage oder Wochen einberufen werden. Gerade dies stellt sie vor ein erhebliches Problem: Viele werden gerade in der für Feldzüge und Schlachten in Frage kommenden Frühlings- und Sommerzeit auf dem Feld gebraucht. Ein Dienstherr, der die Freien in der Erntezeit zum Kampf ruft oder länger als acht Wochen beansprucht, erzürnt seine Getreuen. Durch das Erlassen von Abgaben oder eines Teils der Waffenpflicht im nächsten Jahr kann er die Moral wieder heben. Neben vielen Desertionen riskiert ein tyrannischer Kriegsherr, dass seine Getreuen ihn stürzen und auf eigene Faust versuchen, nach Hause zu kommen.

Eine Heerfahrt beginnt mit der *Heerschau*, in welcher der Herr die Zahl und Ausrüstung seiner Getreuen überprüft. Ihr Ende findet sie mit dem *Heereslob*, wo sich der Herr symbolisch vor seinen Getreuen verbeugt, die Gefallenen ehrt und die Waffentreuen wieder zu ihren Höfen entlässt. Dabei kann das Ende der Heerfahrt auch in fernen Landen ausgerufen werden, so dass sich die Waffentreuen noch wochenlang bis zur Heimat durchschlagen müssen. In vielen Geschichten geht es um solche Kämpfer, die sich verirrten und nicht mehr nach Hause fanden.

Unfreie dürfen nicht zum Heerbann eingesetzt werden. Sie können nur bewaffnet werden, wenn der Provinzherr oder ein Kirchenfürst eine so genannte *Landnot* ausruft, die angesichts eines barbarischen oder unheiligen Feindes jedem Untertan befiehlt, dass "nicht allein jeder Freisass' sein Reich, sondern jeder Gläubige seine Seele" zu verteidigen habe. Wer Unfreie ohne Landnot bewaffnet, löst sie damit formal aus ihrem Stand als Schutzbefohlene und erhebt sie zu Freien. Manche Praios-Geweihte fordern dies als Selbstverständlichkeit vom Adel: Wer seine Schutzbefohlenen nicht vor Gefahren behüten könne, müsse sie in die Freiheit entlassen.

Viele Freie sehen den Waffendienst als Standessymbol und sind stolz darauf, für ihre Heimat oder ihren Herren fechten (und Beute machen) zu können, während andere sich auf den Äckern plagen. Wer sich der Heerfolge entziehen möchte, muss ein hohes *Bannergeld* (um die 20 Dukaten) zahlen, das ihn für ein Jahr von der Heerfolge freistellt. Verschuldet sich der Freie hierfür beim Herrn oder einem anderen vermögenden Bauern, kann er in die Schuldknechtschaft geraten. Er wird damit unfrei – was ihn dauerhaft von der Waffenpflicht befreit.

Wo Bauern ihrem Baron für den Kampf verpflichtet sind und Stadtbürger ihrer Stadt, müssen Baron und Stadt wiederum ihrem Herrn den Heeresdienst leisten, wenn dieser zu den Waffen ruft. So geht es die ganze Lehenspyramide hinauf bis zu den Provinzherren. Die Zahl und Art der Bewaffneten, die jede Baronie, Stadt oder Grafschaft pro Jahr stellen muss, wird nach einem komplizierten Schlüssel aus Gesamtbevölkerung sowie Anzahl und Größe der Höfe von Freibauern ermittelt. Vasallen rechnen sich die Angaben für ihr Lehen gerne niedrig und feilschen auf Reichskongressen darum, ihrem Lehnsherrn nicht zu viele Bewaffnete stellen zu müssen. Im Schnitt ist davon ausgehen, dass jeder Zwanzigste der Gesamtbevölkerung prinzipiell Waffendienst leisten könnte. Wie viele sich tatsächlich zum Heerbann einfinden, hängt von den Umständen ab.

Waffentreue

Herkunft: Nur Freie oder Adlige, die als Teil ihres gesellschaftlichen Status den Waffendienst leisten, werden Waffentreue. Bei den Gemeinen handelt es sich um Bauern, Hirten und Handwerker, aber auch manchen Müller, Wirt oder Bader, die allesamt ihrer Profession nachgehen, wenn sie nicht auf Heerfahrt sind.

Ausbildung: Gelegentlich werden die Freien noch während der Heerfahrt von Korporalen gedrillt, es findet jedoch keine geregelte Ausbildung statt. Vielmehr ist jeder Freie selbst dazu angehalten, den Umgang mit der Waffe zu üben. Viele sind dafür zu sehr von der Arbeit eingespannt, zu faul oder zu gutgläubig – und bereuen jeden vergebenen Tag, sobald sie schlotternd und zu den Göttern betend

auf dem Schlachtfeld stehen. Junge Freibauern werden z.B. von ihren Müttern oder Großvätern im Kampf unterwiesen, insbesondere, wenn die Familie stolz auf ihre Kämpfertradition ist. Mancherorts gibt es auch vom Dorfschulzen organisierte Übungseinheiten, die praiostags stattfinden. In Städten wird der Kampf vor allem im Zunftrahmen eingeübt.

Ausrüstung und Bezahlung: Waffentreue erhalten keinen Sold und müssen sich oft während der Heerfahrt selbst versorgen. Um an Lebensmittel zu gelangen oder vielleicht sogar einen kleinen Schatz mit nach Hause zu nehmen, gehen sie engagiert auf Beutezug beim Feind. Waffen und Ausrüstung muss der Waffentreue selbst stellen. Je nach Größe oder Art seines Hofes ist er dazu verpflichtet, eine bestimmte Ausrüstung in den Krieg zu führen: So dürfen die armen Einödbauern als einfache Bogenschützen kommen, während ein Junker stets mindestens mit Pferd, Schwert und Schild zu erscheinen hat. Viele Waffen werden seit Generationen weitervererbt. Rüstungen sind oft im schlechten Zustand, da Ausbesserung teuer ist.

Truppengattungen: Die Waffentreuen bilden auch in großen Heeren den Hauptanteil der Bewaffneten. Das Gros des ländlichen Heerbanns besteht aus leichtem Fußvolk und einigen unterstützenden Bogenschützen mit zweckmäßigen oder sogar billigen Waffen. Reichere Freie kämpfen oft als leichte Reiterei, während die Adligen mit Lanze und Metallrüstung als Ritter den Urtypus der schweren Reiterei erkennen lassen. Die in den Kampf ziehenden Stadtbürger stellen auch größere Kontingente schweren Fußvolks. Abgesehen von einzelnen Zunfttruppen gibt es keine spezialisierten Sappeure oder Bombarden, so dass Heeresaufgebote meist nur grundlegende Belagerungstechniken beherrschen.

Struktur: Die Aufgebote sind eher locker organisiert, die Kommandostruktur einfach. Grundlegende Einheit ist die *Lanze* oder *Rotte*: fünf bis 15 Bewaffnete, die entweder von einem Ritter oder einem Freien angeführt werden, der dank seiner Erfahrung oder seiner bedeutenden Stellung im Dorf zum *Rottenführer* ernannt wurde. Das Aufgebot eines Barons wird *Banner*, das eines Grafen *Regiment* genannt (ziemlich unabhängig von der tatsächlichen Größe). Anführer ist der Lehnsherr persönlich, wenn er nicht einen Stellvertreter ernennt (meist einen anderen Adligen mit Kriegserfahrung). Eine solche Ernennung gilt jeweils nur für eine Kampfsaison (von Frühling bis Herbst) bzw. einen Feldzug. Stellvertreter von Provinzherren oder Kaiser und Befehlshaber von Heeren großer Städte tragen den Titel *Marschall* (früher ein fester Posten der Reichsarmee) und erhalten für die Dauer ihres Feldzuges Marschallsstab und -helm als Zeichen ihrer Befehlsgewalt. Marschall ist kein ständiger Titel, sondern wird nur auf Zeit verliehen: So werden z.B. *Alrik vom Blautann* und *Gwain von Harmamund*, die bevorzugten Offiziere der beiden Kaiser Rohaja und Selindian Hal, häufig als Marschälle eingesetzt, bekleiden aber sonst den höchsten festen Titel einer Armee: *Oberst*.

Stärken und Schwächen: Der Heerbann kostet den Lehnsherren kein Gold, ist aber nur zeitweilig verfügbar. Lokal ist ein Heerbann mit Sturmglocke oder Alarmhorn schnell einberufen, doch wenn sich die Waffentreuen einer ganzen Provinz zusammenfinden sollen, kann es auch zwei, drei Wochen dauern, bis Heerschau gehalten werden kann. Waffentreue sind meist im Kampf unerfahren und weniger gut als Einheit aufeinander eingestimmt als Soldaten. Die Disziplin im Heerhaufen ist schlecht: In einem großen Heerbann agieren die einzelnen Ritter, Barone und Grafen oft eigenwillig und stellen eigene Belange gerne über die Befehle des Heerführers. Die Moral der Waffentreuen kann stark schwanken: Sie sind leicht zu begeistern, wenn es um Ruhm, Beute und Verteidigung der Heimat geht, aber ebenso bis hinauf zum Ritter schnell von Verlusten, schlechter Versorgung und unheimlichen Gegnern demoralisiert: Gegen die Schwarzen Lande sind die Aufgebote nur sinnvoll, wenn der Heerführer seinen Getreuen die Furcht vor dem niederhöllischen Feind nehmen kann.

Banner, Rotten, Regimenter

Einheitenbezeichnungen im Mittelreich

Je nach Anzahl der Bewaffneten tragen Einheiten bestimmte Bezeichnungen. Dabei kann der Name des Haufens über die tatsächliche Größe hinwegtäuschen: Insbesondere beim Heerbann, wo die Bezeichnung der Einheit eher nach Art des Anführers erfolgt, und vielen Söldnertruppen differieren Sollstärke und tatsächliche Stärke deutlich.

Auf einem Heerzug reist für gewöhnlich auch ein Tross aus Familienmitgliedern, Händlern, Handwerkern, Feldschern, Gauklern, Lustknaben und Huren mit, der genau so viele Köpfe wie das Heer zählen kann.

Sollstärke	Einheit	Anführer, -in	Kommentar
5	Hand / Stern	Hauptmann, Hauptfrau o.ä.	nur in besonderen Einheiten üblich (Orden, Spezialtruppen)
10	Haufen	Weibel, Weibelin	bei Fußtruppen, auch *Rotte* oder *Zug*, in Almada *Terzio*
10	Lanze	Weibel, Weibelin	bei Berittenen; die traditionelle Lanze des Heerbanns besteht aus einem Ritter als Anführer, Knappe, Knecht und je drei bis vier Waffentreuen als Schützen und als Nahkämpfer, alle beritten
25	Halbschwadron	Leutnant	auch *Eskadron* genannt; bisweilen bei leichter Reiterei üblich
50	Banner	Hauptmann, Hauptfrau	bei Fußtruppen; in der Regel fünf Haufen
50	Schwadron	Hauptmann, Hauptfrau	bei Berittenen; in der Regel fünf Lanzen
50	Kompanie	Hauptmann, Hauptfrau	gelegentlich bei Schützen oder in technischen Einheiten
100	Bataillon	Hauptmann, Hauptfrau	auch *Doppelbanner* oder *Schlachtreihe* genannt; nur bei schwerem Fußvolk üblich, insbesondere den Pikenieren
500	Regiment	Oberst, Obristin	Zusammenfassung von zehn Bannern / Schwadronen / Kompanien (meist unterschiedlicher Ausrüstung)
5.000	Legion	Marschall, Marschallin	Zusammenfassung von zehn Regimentern, nur für einen Kriegszug üblich

"Von welchem Banner seid ihr?"

Zur Identifizierung, welcher Partei oder Einheit Bewaffnete angehören, verwenden sie bunte Schärpen, Wappenabzeichen auf der Kleidung oder dem Schild oder kleine Fähnchen an Stangenwaffen. Eine echte Uniform existiert nur bei wenigen Gardetruppen. Waffentreue besitzen oft gar kein Erkennungszeichen und scharen sich um ihr Banner, die Feldstandarte des Haufens. Dieses Feldzeichen ist auch Symbol für die Ehre der Einheit: Fällt es zu Boden, wird geraubt oder zerstört, gilt die Einheit als geschlagen oder gar vernichtet. Mit entsprechend hohem Einsatz wird das Banner verteidigt. Geht es dennoch verloren, kann dies entweder Resignation oder wilde Ausfälle der gedemütigten Einheit nach sich ziehen.

Die Gardetruppen

»Wo wir sind, ist vorne.«
—Motto des II. Banners der Königlich Garetischen Pikeniere

Wer es sich leisten kann, verlässt sich nicht nur auf den Heerbann, sondern unterhält auch stehende Truppen professioneller Kämpfer, die stets einsatzbereit sind. Solche Einheiten werden als Garde bezeichnet, so etwa *Gardebanner* und *Garderegimenter*. Sie sind überall dort nötig, wo ständige Truppenpräsenz angeraten ist, etwa als Leibgarde oder Besatzung von Burgen und Stadtbefestigungen. Gelegentlich (und oft als Überrest der Zeiten der großen Reichsarmee) ist eine Garde in einer Kaserne untergebracht und rückt aus, wenn der Dienstherr den Marschbefehl gibt. Wer in einer Garde dient, ist ein *Soldat*.

Soldaten

Herkunft: Nur Freie und Adlige dürfen in die Garde eintreten und werden als 'Frischlinge' nur genommen, wenn sie keine Gebrechen aufweisen. Während der Dienstzeit haben Soldaten nicht die Zeit, nebenbei einem anderen Gewerbe nachzugehen. Gelingt es einem Unfreien, die Dienstzeit zu absolvieren, ohne dass sein Status auffällt, gilt er danach als frei. Der Beitritt zur Garde ist freiwillig und erfolgt auf bestimmte Zeit, meist auf fünf Jahre. In Zeiten, in denen ein Fürst händeringend seine Soldatenzahl aufstocken will, gibt es jedoch immer wieder Werber, die kräftige Jungmaiden und -burschen mit unlauteren Mitteln in den Dienst pressen. Man verpflichtet sich symbolisch, indem man ein Insignium des neuen Herrn küsst, etwa eine Münze mit seinem Antlitz, die zugleich den ersten Sold darstellt. Wer die Truppe während der Dienstzeit unerlaubt verlässt, begeht Fahnenflucht und kann als Deserteur zum Tod verurteilt werden. Nach Ende des Dienstes kann der Soldat mit einer kleinen Gratifikation seiner Wege gehen oder sich erneut verpflichten, um die Karriereleiter in der Garde weiter zu erklimmen. Die Offiziersränge, denen Vorteile bezüglich Unterbringung, Verpflegung und die Aussicht auf eine Veteranenrente zustehen, sind fast ausschließlich mit Adligen oder Abgängern von Kriegerakademien und Offiziersschulen besetzt. Sie verpflichten sich auf vier Jahre und beginnen ihre Laufbahn als Fähnrich.

Ausbildung: Im ersten Jahr seiner Dienstzeit wird der Gemeine im Rahmen seiner Einheit nach strengen Vorschriften ausgebildet, danach folgt ein Leben aus Putzen und Exerzieren, Gehorchen und Bluten: Die Soldaten sollen auch in Friedenszeiten nie aus der Übung kommen. Offiziere werden – falls sie nicht durch Beziehungen einen Posten erhalten – in speziellen Akademien geschult.

Ausrüstung und Bezahlung: Soldaten werden von ihrem Dienstherren – mehr oder weniger knauserig – mit allem an Essen, Kleidung, Ausrüstung und Waffen versorgt, was sie für ihren Dienst benötigen. Es gibt allerdings Ausnahmen, wie bei der schweren Reiterei, wo Rüstung und Streitross gestellt werden, der Soldat jedoch für seine Waffen, Reit- und Packpferd selbst aufkommen muss (weswegen in der prestigeträchtigen schweren Reiterei größtenteils Adlige dienen). Zusätzlich wird je nach Dienstgrad Sold gezahlt. Gemeine erhalten um die 40 Silbertaler im Monat, Korporale 60 Silbertaler, Weibel 90, Fähnriche 100, Hauptleute 150 und Obristen 250. Wird ein Oberst für einen Feldzug zum Marschall ernannt, winken ihm Beuteanteile.

Truppengattungen: Um die Schwächen des Heerbanns auszugleichen und die Vorteile gut aufeinander abgestimmter Einheiten auszuspielen, finden sich unter den Gardetruppen häufig schweres Fußvolk und schwere Reiterei; zudem werden kundige Techniker ausgebildet. Innerhalb eines Regiments oder Banners sind nicht unbedingt alle Soldaten gleich bewaffnet: Ein Pikenierregiment etwa besitzt auch immer mit Zweihandschwertern oder -äxten ausgerüstete *Vorläufer*, die dem Trupp todesmutig voranstürmen und Breschen in den feindlichen Schildwall hacken.

Struktur: Die Garde besitzt die ausgefeilteste Kommandokette und weist alle Typen von Einheiten und Dienstgraden auf, die auf Seite 45 im Kasten **Banner, Rotten, Regimenter** genannt sind.

Stärken und Schwächen: Soldaten sind diszipliniert, jederzeit verfügbar und bestmöglich für den Kampf in der Einheit ausgebildet. Ihre Loyalität gilt in erster Linie dem Dienstherrn. Leider sind sie im Unterhalt sehr teuer. Kürzt man Versorgung oder Sold, leiden Einsatzbereitschaft und Motivation. Dadurch ist die Zahl stehender Truppen gering und kaum ein Herrscher im Mittelreich kann allein aus seiner Garde ein großes Heer zimmern. Die Soldatenregimenter bilden somit fast immer den harten Kern einer Armee oder werden dort eingesetzt, wo sich der Dienstherr auf die Schlagkraft und Treue seiner Truppe verlassen können muss.

Landsknechte und Söldlingshaufen

»Lustig ist das Söldnerle-he-ben, Faria-faria-ho …«
—aus einem Puniner Volkslied

In Mittelaventurien, wo viele Menschen leben und sich der Glanz der Städte über den der Adelshöfe erhebt, dominiert das Söldnertum: Garetien, Almada und insbesondere das Horasreich kennen große Söldnerhaufen. Einzelne Söldnerbanner und ihre Anführer können sich in einem Krieg zu neuen Herren über eine Stadt oder einen Landstrich aufschwingen. Im Frieden prägen sie das Bild, wenn sie ihren Lohn verprassen oder sich bei schlechter Auftragslage ein Zubrot als Wegelagerer verdienen. Viele Städte erlauben den Landsknechten nur in kleinen Gruppen und ohne Waffen das Betreten der Stadt, so dass sich vor den Stadttoren bisweilen ein ganzes Söldnerlager ausbreitet.

Söldner sehen sich als 'Handwerker des Krieges', die ihre Dienste jedem feilbieten, der bereit ist, dafür zu zahlen. Ihre Werkzeuge stellen sie selbst. Kampf ist Arbeit und Arbeit will bezahlt werden. Wer nicht Söldner aus Leidenschaft ist, pflegt einen Zweckoptimismus: Irgendwann will er genug Beute zusammengerafft haben, um sich zum Beispiel ein kleines Gut am Yaquir zu kaufen. Irgendwann wird er es schon schaffen ...

Auch wer keine Aussicht auf ein gutes Erbe hat oder in einer Fehde seine Existenzgrundlage verlor, schließt sich manchmal den Söldnern an. Hier wird nicht gefragt, wer man ist, sondern was man kann: So findet sich auch manch zwielichtiges Gesindel und geflohener Unfreier in einem Fähnlein. An und für sich zählen Söldner im Mittelreich zu den rechtlosen Vagabunden – allerdings wird der Konflikt mit einem Bewaffneten, der möglicherweise viele gold- und blutgierige Kameraden hat, gescheut. Und sobald ein Söldnerhaufen eine Baronsburg erstürmt hat, bestimmt er erst einmal selbst, was Recht und Unrecht ist.

Söldner bieten Stadt- und Landesherren die Möglichkeit, genau dann professionelle Kämpfer anzuheuern, wenn sie gebraucht werden. Dafür muss man in Kauf nehmen, dass Söldlingsbanner schnell plündern, marodieren und eher raue Spielarten des Waffengangs an den Tag legen, wenn sie erst einmal entfesselt sind. Wer sich mit treulosen Haufen einlässt oder selbst vorhat, die Söldner um ihren Lohn zu prellen, sollte sich davor in Acht nehmen, nicht selbst als Opfer der Landsknechte zu enden.

Mehr zum Söldnerwesen finden Sie in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas**.

Bekannte Söldnerhaufen im Mittelreich

Söldnertruppen sind üblicherweise wenige Lanzen bis mehrere Banner groß. Ein Söldneranführer ist stets von seinen Untergebenen hoch geachtet, meist erfahren und charismatisch – denn sonst hätte man ihn längst durch ein anderes Mitglied des Haufens ersetzt.

Das Gros garetischer Söldner ist in kleineren Truppen von leichtem Fußvolk, seltener als Hellebardiere und Zweihandkämpfer unterwegs. Sie gelten als freiheitsliebend, etwas undiszipliniert und abergläubisch. Außerdem legen sie Wert darauf, dass ein Feldkaplan sie begleitet.

Söldner in Almada legen Wert auf ihre persönliche Ehre, in der sie sich leicht gekränkt fühlen. Sie gelten als temperamentvoll und schwer zu bändigen. Häufigster Bewaffnungstyp sind schwere Fußkämpfer und Bogenschützen.

● **Yaquirtaler Pikeniere (16 Banner schweres Fußvolk in vier Haufen):** Diese für ihre gute Disziplin bekannte Söldnertruppe besteht – in gelegentlich wechselnder Form – seit den Kaiserlosen Zeiten. Sie teilt sich in verschiedene Haufen, die in den häufigen Kämpfen des Yaquirbruchs für den Meistbietenden streiten. Viele Söldlinge stammen aus dem kaiserlichen Garderegiment *Yaquirtal*, das aus Geldmangel in den vergangenen Jahren immer weiter verkleinert und schließlich aufgelöst wurde.

● **Schwarze Parder (3 Banner schweres Fußvolk und leichte Reiterei):** ein garetischer Haufen, der seine Auftraggeber mit pompösem Auftreten und Kor-Symbolismus blendet, aber in Wahrheit nur über mäßige Kampfkraft verfügt.

● **Almadaner Hakenspieße (7 bis 25 Banner schweres Fußvolk, Schützen und Schanzer):** Dieser Haufen ist in Almada eine respektable Regionalmacht, über die Söldnerführer *Ludovigo Sforigan* wie über eine große Familie herrscht. Je nach Bedarf arbeiten viele Mitglieder in Friedenszeiten als Pflücker oder Tagelöhner, sind aber bereit, jederzeit die Waffen zu entstauben, wenn 'Dom Vigos' Kriegsruf ertönt. Die 'Spieße' verfügen auch über erfahrene Belagerungstruppen.

● **Waisenmacher (5 Banner schweres und leichtes Fußvolk):** ein sich vor allem aus den Garether Elendsvierteln rekrutierender Haufen, der ganze Nachbarschaften in den Stadtteilen Meilersgrund und Rosskuppel besetzt hält. In der Machtpolitik der Kaiserstadt oft das Zünglein an der Waage.

● **Leviatan (6 Banner leichtes Fußvolk und leichte Reiterei):** Dieser maßlose Haufen von Söldnern aus vielerlei Ländern kämpft im albernischen Krieg für Fürstin Isora und ist sich unter seinem Anführer *Meinhardt dem Mordbrenner* für keine Bluttat zu schade (siehe auch **Am Großen Fluss 41**).

● **Garether Maulwürfe (4 Banner Sappeure):** Hervorgegangen aus der kaiserlichen Maulwurfsgarde, bieten die Maulwürfe Belagerungs-, Befestigungs- und Pioniertechnik vom Feinsten – bei Aufpreis sogar mit Verteidigungsgarantie für Festungen, wie sie auf Aushängen halb scherzhaft verkünden.

● **Wehrheimer Waldlöwen (diverse):** Dieser loser Söldnerverband besteht zu weiten Teilen aus ehemaligen Reichssoldaten. Unter der Führung des geächteten einstigen Reichserzmarschalls *Leomar vom Berg* beherrscht er die Ruinenstadt Wehrheim und treibt hier – an einem wichtigen Handelsweg zu den Nordprovinzen – Wegzoll ein. Die Waldlöwen werden von Machthabern der Wildermark und Garetiens angeworben.

● **Sturmbanner (2 Banner schweres Fußvolk und Schützen):** eine tobrische Söldnereinheit, die über große Erfahrung im Kampf gegen die Heptarchen verfügt und daher begehrt ist. Das Sturmbanner agiert vor allem in Weiden und Tobrien.

Kriegshaufen der mittelreichischen Machthaber

Die ungefähre Truppengröße, die einer Partei zur Verfügung steht, wird nach einer Staffelung aus *minimal* (bis 100) – *gering* – *hinlänglich* – *ansehnlich* (um 1.000) – *groß* – *sehr groß* – *immens* (um 10.000) angegeben. Dabei wird zwischen dem zeitlich verfügbaren *Heerbann* (Waffentreue ohne Soldaten oder allfällige Söldner) und den ständig existenten *Gardetruppen* (Soldaten) unterschieden. Beim Heerbann stellt die Angabe vor dem Schrägstrich die maximal aufzubietenden Waffentreuen des Einflussbereiches dar. Hinter dem Schrägstrich ist die Menge der Waffentreuen angegeben, die tatsächlich einem üblichen Heerbann des Herrschers folgen. Eine große Differenz kann bedeuten, dass der Heerbann vergleichsweise unüblich ist (Nordmarken, Almada) oder der Herrscher Mühe hat, die Waffenpflicht der Untertanen einzufordern (wie etwa bei Fürstin Isora von Albernia).

Kaiserin Rohaja (Farben: Rot, Gelb und Blau)
Heerbann: sehr groß / ansehnlich (aus kaiserlichen Ländereien, vor allem der Kaisermark)
Gardetruppen: groß, darunter
● Eliteregiment *Löwengarde* (schweres Fußvolk, Hellebardiere und Zweihänder)
● Eliteregiment *Greifengarde* (schweres Fußvolk, Hellebardiere)
● Eliteregiment *Ferdoker Garde* (schwere Reiterei, Lanzenreiter)

Markgraf des Windhag (Farbe: Blau)
Heerbann: hinlänglich / minimal
Gardetruppen: gering, darunter
● Regiment *Seeäxte* (leichtes Fußvolk)

Königin Invher von Albernia (Farben: Blau mit weißer Krone)
Heerbann: sehr groß / groß
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Regiment *Niamad Bennain* (schwere Reiterei)

Fürstin Isora von Albernia (auf Seiten des Reiches) (Farben: Blau mit gelber Krone)
Heerbann: groß / hinlänglich
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Regiment *Havener Flussgarde* (leichtes Fußvolk, Langschwerter)

Herzog der Nordmarken (Farben: Blau, Weiß und Grün)
Heerbann: immens / ansehnlich
Gardetruppen: groß, darunter
● Gratenfelser *Koschwacht*-Garderegiment (schweres Fußvolk, Pikeniere)
● Regiment *Elenviner Flussgarde* (schwere Reiterei)
Traditionell verbündet: Bergköniglich Eisenwalder
● Garderegiment *Ingerimms Hammer* (schweres Fußvolk, Schlägelschwinger)

Fürst des Kosch (Farben: Schwarz und Grün)
Heerbann: groß / ansehnlich
Gardetruppen: gering
(außerdem Schutzbündnis mit den Bergkönigreichen)

Kaiser Selindian Hal, König von Almada (Farben: Blau, Weiß und Rot)
Heerbann: immens / ansehnlich
Gardetruppen: ansehnlich, darunter

● Regiment *Ragather Schlachtreiter*
(schwere Reiterei, Lanzenreiter)
● Regiment *Eslam von Almada*
(leichte Reiterei, Säbelschwinger)
(wirbt häufig Söldner an)

Königin von Garetien (Farben: Rot, Gelb und Weiß)
Heerbann: immens / groß
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Regiment *Goldene Lanze* (schwere Reiterei, Lanzenreiter)

Reichsstadt Gareth (Farbe: Rotbraun)
Heerbann: sehr groß / ansehnlich
Gardetruppen: hinlänglich

Markgräfin von Greifenfurt
(Farben: Gelb mit Rot und Blau)
Heerbann: groß / ansehnlich
Gardetruppen: gering

Herzogin von Weiden (Farben: Weiß und Grün)
Heerbann: sehr groß / groß
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Regiment *Grünröcke* (schweres Fußvolk, Pikeniere)

Herzog von Tobrien
(Farben: Weiß und Eisblau mit Wolfskopf)
Heerbann: ansehnlich / ansehnlich
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Regiment *Wolfengarde* (leichtes Fußvolk)

Kriegsfürsten der Wildermark (Farben: diverse)
Ein gutes Dutzend Machthaber mit Truppen von jeweils *hinlänglicher* bis *minimaler* Größe und unterschiedlichster Zusammensetzung.

Markgraf der Rabenmark (Farben: Schwarz und Weiß)
Heerbann: gering / minimal
Gardetruppen: minimal (Golgariten)

Kronverweser der Traviamark
(Farben: Gelb und Rot mit Gans)
Heerbann: ansehnlich / hinlänglich
Gardetruppen: hinlänglich (darunter Gänseritter)

Markgraf von Perricum
(Farben: Blau und Gelb mit Delphin)
Heerbann: groß / ansehnlich
Gardetruppen: ansehnlich, darunter
● Eliteregiment *Perricum* (leichtes Fußvolk, Langschwerter)
● Bombardenregiment *Trollpforte* (Geschütze)

Fürst-Illuminierte von Beilunk (Farben: Gelb und Weiß)
Heerbann: gering / gering
Gardetruppen: hinlänglich, darunter
● Amphibisches Regiment *Ehrengarde* (schweres Fußvolk)

Kriegsschiffe

Das Mittelreich ist vor allem eine Landmacht und besitzt seit dem Verlust von Kriegsschiffen und Küstenländern in den letzten Jahren (Tobrien, Albernia) keine gemeinsame Flotte und Admiralität mehr. Am Meer der Sieben Winde unterhalten der Markgraf von Windhag in Harben und die Königin von Albernia in Havena kleinere Kriegsflotten. Die Perlenmeerflotte (zwei Dutzend Schiffe verschiedener Größe) mit Stützpunkt Perricum versorgt vor allem das belagerte Beilunk und bekämpft die Piraten der Blutigen See. Sie wird vom Markgrafen von Perricum unterhalten und unregelmäßig aus der Schatzkammer der Kaiserin gefördert.

Der reisende Kaiserhof

»Der alte und ehrwürdige Wald und all sein Getier und Gelichter waren verstummt in Erwartung dessen, was dort durch die Bäume kommen mochte. Und dann war er da: der kaiserliche Hof. Fanfaren und Hörner schmetterten, der Glanz von Metall spiegelte das Sonnenlicht in alle Richtungen. Das Banner des Greifen leuchtete blau, rot und golden. Zahllose Pferdehufe und Wagenräder zwangen Sumus Leib auf dem Waldweg unter sich und trugen Gardisten, Hornbläser, Zofen, Ritter, Edelleute und Hofkapläne. Die Kaiserin war gekommen, um Hof zu halten und Recht zu sprechen, um den Räuberbaron zu Nordhag in die Knie zu zwingen, um die Orken von den Höfen zu vertreiben, um das Kaiserheil zu bringen – endlich!«
—aus einem Schreiben Hagwins von Anderath,
gräflicher Schreiber der Heldentrutz zu Reichsend, 1031 BF

»Als Erste kamen die Herolde mit der Vorhut. Sie haben dem Baron gesagt, dass der Tross der Kaiserin heute Nacht im Schatten unserer Burg rasten werde. Da war eine Aufregung! Der Baron sprang aufgeregt vom Vogt zum Schulzen und zurück. Er schickte seinen ersten Sohn, die Vorräte zu sammeln, seine Tochter, die Viehherde außer Sichtweite treiben zu lassen, und seine treueste Rittfrau, den zweiten Sohn, den Schönen Dolorian, zu verstecken, auf dass es keine mächtige Edelfrau des Hofes nach seiner Anmut gelüstet und den Sohn dem Vater fortnimmt. Man weiß ja, wie die sind. Er hieß den Vogt, die letzte Kopfzählung der Untertanen fortzuschaffen, und eine neue zu ersinnen, die nur halb so viele Einwohner vorgaukle – der Kaisertaler kommt derzeit zu teuer. Der Herr Baron setzte alle Stander und Wimpel auf den Zinnen, ließ die Büttel antreten, putzte sich und seinen Hof heraus, so schnell wie es ging. Er hatte ja nur wenige Stunden – der kaiserliche Tross hatte die Reiseroute geändert.«
—eine Freibäuerin aus der garetischen Grafschaft Eslamsgrund, neuzeitlich

Jahrhundertelang hielten die Herrscher des Mittelreichs in Gareth Hof: Die Neue Residenz, ein eslamidischer Palast, war der größte Prachtbau der bekannten Welt. Das Haus des Kaisers war ein Hort für Adel, Schranzen, Diplomaten und einen gewaltigen Hofstaat. Aber das Jahr des Feuers verwandelte den Kaiserpalast 1027 BF in schweigende Trümmer.

Das Reisekaisertum

Dieser Tage zieht Kaiserin Rohaja von Gareth nach Vorbild der Klugen Kaiser durch die Provinzen des Reiches, um das Kaisertum zu den Untertanen zu bringen: Das Herz des Reiches, der kaiserliche Hof, schlägt stets an wechselndem Ort im Mittelreich. Der Kaiserhof mag ebenso in der Goldenen Au wie im zugigen Windhaggebirge, ebenso in den bedrohten Marken Tobriens wie am idyllischen Angbarer See seinen Weg finden. Auf ihren über das Land verstreuten kaiserlichen Gütern empfängt Rohaja Gesandte und Geschenke, führt Verhandlungen, spricht Recht, lässt Feste und Turniere feiern, zieht den Kaisertaler ein und ruft zum Heerbann. Die Herrscherin besichtigt

auf diese Weise jeden Teil ihres weiten Reiches und repräsentiert den Vasallen und Untertanen ihre Macht durch ihre Präsenz vor Ort. So geht es von Pfalz zu Pfalz, Krieg zu Krieg. Die Herrschaftsausübung wird ohne viele Beamte und Sendlinge abgewickelt: Wer zur Audienz vor die Kaiserin zu treten vermag und mit festem Wort sein Anliegen vorträgt, ist angesehener als derjenige, der Briefe, Paragraphen und Schönschrift zu seinen Waffen wählt.

Wo der Tross der Kaiserin über kleine Karrenwege reist oder in einer abgeschiedenen Burg lagert, kann er schwer zu erreichen sein und mag Botschaften nur verspätet erhalten. Schlechtes Wetter, Gerüchte über eine zu unsichere Reiseroute oder Weghindernisse können den Zug aufhalten. Oft verbreitet sich in der Provinz schnell die Nachricht, dass die Kaiserin anwesend ist. Zwischen den einzelnen kaiserlichen Lehen muss der Tross Gastung von Vasallen erhalten. Es ist eine große Ehre, die Kaiserin auf der eigenen Burg zu begrüßen – und es frisst riesige Löcher in Geldbeutel und Vorräte. Manche Lehnsleute wurden bei solchen Zwischenhalten schon in den Ruin getrieben.

Der Hofstaat

»Es war eine Fügung des Schicksals, dass ich den Tross noch auf Pfalz Goldenstein antraf, denn gemäß des Itinerars, der Reisechronik, sollte der kaiserliche Hof bereits weitergezogen sein. Nur da sich die Ankunft von Zugpferden verzögerte, verweilte die Kaiserin noch in der Goldenen Au. Als ich Schloss Goldenstein betrat, wurden gerade gutmütige Nordmähnen und elegante Warunker vor Planwagen und Reisekutschen gespannt und eingefahren. Noch hatte ich zwei oder drei Tage Gelegenheit, der Kaiserin meine Aufwartung mit der Laute zu machen und so vielleicht in die Dienste des Hofes aufgenommen zu werden. Möge Rahja mir beistehen – und Phex geben, dass ich in diesem großen Hofstaat bald die richtigen Worte und Adressaten finde. [...]

Hunderte von Menschen tummelten sich im Schloss, dem Park, den Zeltlagern: Knechte und Mägde, Diener und Zofen, Schreiber und Zeugwarte, nicht zu vergessen spezielle Posten wie Vorkoster, Quartiermeister, Hofbarbier, Hofnarr, Oberjäger und der Nachttopfreiniger als sprichwörtlich unbeliebteste Tätigkeit. Eine mächtige Entourage, die die Kaiserin unter der Führung von Marschall, Hofkämmerin und Hofzeremonienmeister von den Pflichten der Hofhaltung befreien sollte. Hinzu kamen Höflinge und Gäste wie Adelssprösslinge mächtiger Familien oder Mitglieder der Kaiserfamilie selbst, Gesandte von Provinzherren und ferner Länder, Legaten der Reichsstädte, Künstler, bekannte Helden, bei Kriegszügen gefangene Adlige, die noch nicht ausgelöst worden waren, und die unvermeidlichen Schnorrer und Mitläufer.

Trotz dieser vielen Personen schien mir der Hofstaat übersichtlicher als einst in der Neuen Residenz. Die Zeiten rückgratloser Bücklinge und gepflegter Dekadenz waren wohl vorüber. Das Reisekaisertum ließ das Zweckmäßige vor- und das Prätentiöse zurücktreten. In der Mode bei Hofe waren Satin, Tüll und Seide seltener geworden, während Leder, Pelz und Bausch oft gesehen wurden. Das Rittertum wurde in hohen Ehren gehalten. Falknerei, Reitkunst, Minnesang, Göttersagen und Heldenepen beherrschten die Mußestunden vieler Höflinge. Manch einer war auch der Schrift kundig oder konnte gar des heiligen Ascandears Sieben Anzeichen der Schönheit aufzählen. Manche Frauen und Männer des Geistes disputierten, erforschten die Geheimnisse der Welt und schrieben die Herrschaftsannalen der Chronica Rohaja fort: gelehrte Medici, Mathematiker, Orakeldeuter und Zauberer – allen voran der große Meister Melwyn. Geweihte Hofkapläne aller zwölf großen Kulte und mancher Halbgötter riefen den Beistand Alverans herab.

Zentrum des Hofs war die Kaiserin. Sie bestimmte Ziel und Zweck der jeweiligen Reise, Dauer und Art des Aufenthalts. Wie mir gesagt wurde, reiste Kaiserin Rohaja zu Pferde oder nutzte die Kutsche, wenn sie ruhte oder das Wetter schlecht war. Der Kreis der Berater war nicht fest gefügt. Wer Gunst und Respekt der Herrscherin genoss, für den hatte sie ein offenes Ohr. Wer ihr nicht mehr passte, wurde ausgeladen. Ihr engster Vertrauter war Markgraf und Reichsgroßgeheimrat Rondrigan aus Perricum. Gemunkelt wurde aber auch vom Orden vom Auge, einem halb geheimen Zirkel von Ermahnern und Beratern. Die weisen Frauen und Männer dieses Ordens sollten gar ein Geschenk der Sterne hüten, ein altes Schwarzes Auge, welches den Blick an ferne und geheime Orte erlaubt.

Fast zu erwähnen vergaß ich diejenigen, die kaum offiziell zum Hofe zählten und von Vielen gering geachtet wurden: Schaulustige, Gaukler, Marketender, Bettler, Bittsteller und Glücksritter, die dem Zug der Kaiserin mal mehr, mal weniger zahlreich folgten und auf Brosamen vom herrschaftlichen Gabentisch hofften. Dieser Anhang war nicht zu unterschätzen, sollte doch manch mitreisender Quacksalber oder manche Hure einflussreicher sein als ein Hofamt. [...]

Illustre Persönlichkeiten, und solche, die es werden wollten, begegneten mir an unvermutetem Ort: Als ich voller Ungeduld und im Gehen eine gerissene Saite meiner Laute ersetzen wollte, stolperte ich nahezu über einen Knaben von vielleicht zehn Jahren. Ich fuhr den Jungen an, er möge seine Schritte besser wählen, aber er hörte mich kaum, sondern bestaunte mich mit großen Augen.

"Ihr seid doch die Bardin Amber, von der die Torwachen erzählen?", sprach er drauflos. "Sagt, könnt Ihr mir nicht vom Heiligen Leomar erzählen und wie er gegen Rondra im Streitwagen fuhr? Wenn der alte Schwertbruder Borsel bis zu dieser Stelle kommt, schläft er immer über seinem Buch ein ..."

Ich wollte den Jungen zunächst abweisen, gab dann aber nach. Auf einem sonnigen Plätzchen vor der Mauer beschwor ich mit meinen Worten die ferne Vergangenheit, die Zeit Leomars herauf. Die Leidenschaft des Jungen Jarlak für die alten Sagen rührte mich, und das Vortragen der Geschichte ließ meine Ängste vor dem Auftritt bei Hofe einschlummern. Später wurde mir bewusst, dass ich kaum einen besseren Fürsprecher bei der Kaiserin hätte finden können: Der Junge war Jarlak von Ehrenstein, Erbprinz des Herzogtums Tobrien und Knappe Rohajas.«

—Amber Zahrajan, bekannte Bardin, 1030 BF

Der Hof wird von wechselnden Rittern aus allen Teilen des Reiches begleitet, die den Bannerdienst ausüben. Ortskundige Edle führen den Zug durch die Provinz und erläutern dem Hof lokale Gegebenheiten. Diese wechselnde Gefolgschaft verstärkt die Bewachung des Trosses und leistet nicht selten einen Gegendienst für ein vorgebrachtes Anliegen.

Die Vielzahl an Personen und Einflussgruppen bei Hofe schafft auch einen Hort von Mysterien, Konflikten und Intrigen: Mitglieder von einem Dutzend Adelshäuser, die mit einem anderen in Fehde liegen, sollen Seite an Seite stehen. Ist der albernische Vasall Fürstin Isoras wirklich treu? Spioniert der prächtig gekleidete Abgesandte des Kalifen? Ist der Baron aus der Wildermark aufrichtig und loyal oder in Wahrheit einer der Renegaten? Plant der Ratsmeister von Baliho, der sich im Konflikt mit der Kaiserin in ehrenvolle Gefangenschaft begeben hat, seine Flucht, bevor die Stadt das Lösegeld entrichtet hat? Sind Schwüre Gratenfelser Ritter vielleicht Lippenbekenntnisse und sollen sie den Tross und die Kaiserin in die Irre führen? Ist der zweite Hofkaplan Peraines überhaupt ein solcher, oder vielleicht doch ein gedungener Meuchler? Wer platziert so präzise die mit grauem Wachs gesiegelten Briefe von der *Letzten Schwadron*, dass sie nur der Reichsgroßgeheimrat findet?

»Wo aber die Kaiserin weilt, gilt für den ganzen Hof, die ganze Pfalz der Kaiserfriede: In der Kaiserin Domäne dürfen Hader und Zwist nicht mehr gelebt werden, die Fehde ruht. Recht und Frieden liegen in der Hand Rohajas. So ist der Hof gleichsam Vorwegnahme von Praios' Himmelreich der Illuminierten, wo Ordnung und Gerechtigkeit bis in Ewigkeit walten.«

—Arrius von Wulfen, Illuminatus zu Gareth,
Hofkaplan des Praios, neuzeitlich

Die Panthergarde

Das I. Banner des Eliteregiments *Löwengarde*, die so genannte *Panthergarde*, dient als Leibwache der Kaiserin. Die Panthergardisten tragen dunkelblaue Waffenröcke mit aufgenähtem rotem Greif auf gelbem Wappenschild, zu Festtagen oder auf dem Schlachtfeld Garether Platte und Helm. Sie führen Hellebarden, Zweihänder oder Schwert und Schild mit Eleganz und Präzision. Nur hoch talentierte Kämpfer und ruhmreiche Veteranen werden in die Leibgarde aufgenommen, die für hohe Moral und Treue zum Herrscher gerühmt wird. Kommen Zweifel an den Fertigkeiten der Streiter auf, soll die Kaiserin staunende Gäste gerne einen beliebigen der Gardisten auswählen lassen, welcher aus dem Stand die dreifache Meisterschaft der Schwertkunst präsentiert: eine Wespe im Flug zu zerteilen, einen geschossenen Pfeil zu parieren und eine zwischen den Zähnen gehaltene Kirsche aufzuspießen.

Andere kaiserliche Garden, die *Ferdoker Lanzerinnen*, die *Greifengarde* und die übrigen Banner der *Löwengarde*, wachen auf Pfalzen und Grenzburgen des Reiches oder begleiten den Hof bei Kriegszügen.

Höfisches Parkett und Audienz

»Sprache bei Hofe war Garethi nach Garether Mundart. Wer nach Almadaner Zunge schwatzte oder breites Alberned von sich gab, tat damit seine Provinzialität kund. Gelehrte pflegten in Bosparano zu sprechen, Künstler würzten ihre Unterhaltung gerne mit Sinnsprüchen aus dem Isdira. [...] An Grüßen oder Verabschiedungen hörte ich häufig "Ruhm der Kaiserin!", "Möge Firun unserem Weg wohl gesonnen sein.", "Für Rohaja!" oder auch "Praios' Licht mit Euch und dem Reich." [...] Das Hofzeremoniell war nur wenig formalisiert und forderte vom Gast nicht solche symbolische Unterwerfung und Distanz wie vor den Thronen des Horas, des Almadaner Kaisers oder der tulamidischen Sultane. Vor der Kaiserin übte man den Hofknicks oder beugte ein Knie (zwei jedoch nur vor den Göttern). Zur Audienz vor dem Greifenthron trat man üblicherweise bis auf fünf Schritt heran. Man sprach nur nach Aufforderung der Kaiserin, die tituliert wurde mit "Eure Kaiserliche Majestät". Hebt sie die Hand, ist Stille geboten.

Doch auf der Reise, zwischen Turnierzelten, auf einem Hofball oder im Feldlager mochte man der Kaiserin auch unvermittelt eine Armeslänge entfernt gegenüberstehen – mal in einer Traube von Wachen, Bediensteten und Günstlingen, mal einsam die ersten Lichtstrahlen eines neuen Tages genießend. Oft verzichtete die Herrscherin dann auf viele Schnörkel des Umgangs, jedoch sollte man nicht dem Glauben verfallen, sich alles herausnehmen zu dürfen: Wer es an Respekt mangeln ließ, wurde ignoriert. Thorwalsche Vertraulichkeiten sollten laut Gesetz mit 100 Stockhieben geahndet werden. [...]

Als ich an der Reihe war vorzutreten und meine Einleitung sprach, wurde mir bewusst, dass mein Wohl auch von jenen abhängt, die bei dieser Audienz in Vielzahl links und rechts der Kaiserin saßen: jene Vertrauten, Höflinge und Stimmungsmacher, von denen mich eine einzige spitze Bemerkung verlegen machen könnte. Ich hatte nur diese eine Möglichkeit, vor dem Hof zu brillieren. Ich drohte, den Mut zu verlieren, aber Rohaja sprach sowohl aufmunternd wie auch herausfordernd: "Wenn irgendetwas unser Herz so sehr erfreut wie große Heldentaten, dann sind dies große Lieder über Heldentaten. Spielt auf!"

Ich glitt mit den Fingern über die Laute und sog die Luft ein. Dann spielte ich. [...]«

—Amber Zahrajan, bekannte Bardin, 1030 BF

In der Schatzkammer

»Erst dank der guten Freundschaft Jarlaks mit einem Schatzwächter und einem dreifachen Schwur bei seiner Ehre konnte mir der Knappe die Schätze zeigen, welche der kaiserliche Tross in Truhen und Kisten mit sich führt. Die kaiserliche Schatzkammer bot stets Stoff für Legenden und Lieder. Wie viel mochte nach der Zerstörung des Garether Palastes noch übrig sein? Ich stieg aufgeregt in die Keller der Pfalz hinab. [...] Da waren die Schatztruhen des Kaisertalers, die gewaltigen Steuern von Reichsstädten und kaiserlichen Gütern. Alte Kunstschätze adelten die Reichtümer: Waffen und Rüstungen kaiserlicher Vorfahren, Geschenke von Gesandten, die drei Karfunkel des Wurms von Unau, Beute aus dem Diamantenen Sultanat und von Bosparans Fall, zwergische Juwelen, einige Porträts der Kaisergalerie, die sagenhafte Krone Ordamons, Zauberspeere des Belen-Horas ... und zahllose Kostbarkeiten mehr. In den Diensten der Kaiser standen ein Jahrtausend lang einige der besten Zauberer und Alchimisten ihrer Generation. Ihr Vermächtnis waren Zauberwerke und machtvolle Elixiere, deren Rezepturen oftmals längst verschollen sind. Von den kaiserlichen Insignien glitzerten die Raulskrone und der prachtvolle Kaisermantel vor mir. Das Enduriumschwert Alveranstreu trug Rohaja stets gescheidet. [...] Auf meine Frage nach dem größten Schatz der Kaiserin führte mich Jarlak nach kurzem Grübeln hinaus und zu den Stallungen: Er zeigte mir eine schöne, aber in die Jahre gekommene Shadifstute, das Ross der Kaiserin. "Das ist Mori", sagte Jarlak. "Also, die Herrin hat Mori zu einer Zeit geschenkt bekommen, als sie ... noch alle da waren. Der Bruder, die Schwester, die Mutter, auch der Vater. Als die Welt noch glücklicher war."

Und er begann das Pferd zu striegeln.«

—Amber Zahrajan, Hofbardin der Kaiserin, einige Monate später

Reise und Unterbringung

Der Tross des Hofes ist auf ausgebaute Wege angewiesen und bewältigt bis zu 20 Meilen am Tag. Bevorzugt werden die Reichsstraßen und Wege der Landesfürsten, zumal hier die Versorgungsmöglichkeiten für große Reisegruppen günstiger sind: Städte, reiche Landgüter, große Gasthäuser. Steigt die Kaiserin auf Flussschiffe um (z.B. an Darpat und Großem Fluss) oder reitet auf zu engen Wald- und Gebirgspfaden, muss der große Wagentross bis zur Wiederkehr zurückbleiben oder auf anderen Wegen nachfolgen. Zieht die Kaiserin in den Krieg, folgt der Hofstaat als wichtiger Teil des Heerkaisertums und nimmt auf einem größeren Anwesen im Kampfgebiet Quartier.

Das Reisen im zerrütteten Reich ist beschwerlich, und der Hof hat mit vielerlei Fährnissen zu kämpfen, die auch einzelne Wanderer plagen: Die Versorgung in einem Landstrich ist nicht ausreichend, Regen und Wind peitschen Tier und Mensch ins Gesicht. Überflutete Furten und Brücken oder sturmgeschädigte Alleen können den Tross lange aufhalten. Orkbanden, Ferkinas, Oger und andere Monstrositäten überfallen Teile des Zuges. Diebe schleichen sich ein, und Raubadlige versuchen, den kaiserlichen Schatz zu stehlen. Die finstere Bedrohung von verfluchten Wäldern und Gebirgen lockt den Zug in eine Falle.

Der kaiserliche Hof benutzt gewisse Routen immer wieder und hat bestimmte Eckpunkte im Jahreslauf: Die Jahreswende im Sommer zelebriert Rohaja gerne bei oder in Gareth, wo auch das Kaiserturnier stattfindet. Im strengen Winter bemüht sich der Hof, auf einer südlichen Pfalz wie in Garetien oder Perricum einzukehren. Dann werden auch viele Begleiter des Hofes entlassen, da nur in wenigen Regionen viele hundert Mäuler gestopft werden können. Der Frühling ist die Zeit der Kämpfe und lässt den Hof Konfliktherde aufsuchen.

Schon mehrere Monde vor einem längeren Aufenthalt auf einer Pfalz oder in einer Stadt werden Nachrichten versendet, um Vertrags- oder Gerichtsparteien, Gesandte der Provinzherren oder fremder Mächte einzubestellen oder Einladungen zu Turnieren oder Festen auszusprechen. Der Pfalzgraf hat dann genügend Zeit, die Vorbereitungen zu treffen. Ein Taubenschlag mit Käfigen für Brieftauben aus allen Teilen des Reiches soll die Verständigung zu fernen Orten sichern. Die kaiserlichen Boten und Kuriere, die im Dutzend den Tross begleiten, haben eine lange Tradition in der schnellen Überbringung von Botschaften.

Wo der Hof auf der Reise abends einkehrt, wird schnell Quartier ge-

nommen und meist am nächsten Tag wieder aufgebrochen. Längere Aufenthalte von einer Woche bis zu drei Monaten finden für gewöhnlich nur auf Einladung von Provinzherren, in Reichsstädten, auf kaiserlichen Gütern und vor allem den Pfalzen statt. Hier wird das Reichsbanner auf dem höchsten Turm gehisst und der Schlüssel der Burg der Kaiserin übergeben. Jedoch können nur wenige Residenzen den ganzen Hof in ihren Mauern aufnehmen, so dass oft auch ein Zelt- und Wagenlager vor den Toren gebildet wird. Hinzu kommen Schausteller, Söldlinge und bettelndes Gesindel, die von der Menge an Menschen und Adelspracht angezogen werden.

Kaiserliche Residenzen

»Natürlich ist nicht jede Pfalz geeignet, den Anforderungen eines Hofstaates gerecht zu werden. Nehmen wir zum Beispiel Weißenstein im windhagschen Weißengau: ein zugiges und baufälliges Gemäuer, kein gescheiter Thronsaal, keine vernünftige Küche, die Gemächer der Kaiserin sind nur über eine rutschige Außentreppe zu erreichen und der Burggraben stinkt erbärmlich. Unmöglich.
Oder die Pfalz Bibergau im Weidenschen. Im Winter kaum erreichbar, die Wege schlecht, die Bauern unwillig, ausreichend Nahrung herauszurücken. Außerdem, so sagte es Oberst von Blautann, so sicher wie ein rostiger Rundhelm, wenn es hart auf hart gehen sollte. Nein – nach meinem Dafürhalten sind nur wenige Pfalzen echt kaiserlich: Goldenstein im Retogau etwa, der Gerbaldsberg in der Reichsstadt Eslamsgrund (obwohl eigentlich keine Pfalz im strengen Sinne), Weidleth in den Nordmarken sowie Burg Breitenhain, von wo man – im Sommer, nur im Sommer, nota bene! – die herrliche Waldespracht des Reichsforstes bewundern kann .«
—Hofzeremonienmeister Eorlariel Zirillion Silbersee, neuzeitlich

Aus der Menge kaiserlicher Eigengüter (erkennbar am Namensvorsatz 'Kaiserlich') stechen die eigentlichen Pfalzen heraus, die gebaut wurden, um Kaiser und Gefolge als Residenz zu dienen. Viele Pfalzen haben ihren Ursprung in der Zeit der Klugen Kaiser, die als erste ein Reisekaisertum pflegten. Zu jeder Pfalz gehört ein als Pfalzgrafschaft bezeichnetes Land von der Größe einer Baronie oder eines Junkerguts.
Repräsentative Architektur, so nicht im Verfall befindlich, zeichnet eine Pfalz aus. Sie verfügt über einen **Palas**, der als Wohngebäude der Kaiserin dient. Die Annehmlichkeiten reichen mal nur bis zu einem großen, prasselnden Kamin, mal bis zu großen Salons und einem Hypokaustum (einer Bodenheizung). In der **Kaiserhalle** hält die Herrscherin Hof und richtet den Reichskongress aus. Die **Pfalzkapelle** ist einem, mehreren oder allen Zwölfgöttern geweiht. Ihre Krypta dient auch oft als Schatzkammer. Die **Befestigung** der Residenz ist von unterschiedlicher Qualität und reicht von garetischen Wasserschlössern bis hin zu fast zwergisch anmutenden Felsenburgen. Unweit der Residenz steht ein großer **Gutshof**, der die Versorgung der kaiserlichen Gesellschaft sicherstellt. Die meisten Pfalzen verfügen noch über besondere Einrichtungen in der Nähe: ein bekannter Jagdwald, albernische oder almadanische Hofgärten, Heilquellen, Fasanerie, Tiergarten, ein heiliger Berg eines früheren Volkes oder ein Kloster, in dem ein Heiliger bestattet ist. Manche Pfalz ist beim Hof eher berüchtigt aufgrund maroder Gebäude, drangvoller Enge, schlechter Brunnen und schmaler Zufahrten.

Einige Kaiserpfalzen

Es gibt einige Dutzend großer und kleiner Pfalzen im Mittelreich, und nicht alle sind von Redaktionsseite festgelegt. Pfalzen, die auf einem Junkergut innerhalb einer Baronie liegen (und damit nicht auf den veröffentlichten Lehenskarten erscheinen), können Sie nach Belieben platzieren.

- **Goldenstein (Garetien, Baronie Retogau)** erhebt sich als vieltürmiges Schloss auf einem Hügel inmitten der Weizenfelder der Goldenen Au. Das Schloss bietet zahllose Räume und ein Turniergelände. Im Innern einiger vermauerter Türmchen sollen die Werkstätten eines verrückt gewordenen Bildhauers und Bruders Kaiser Eslams III. liegen. Der westliche Flügel der Pfalz beherbergt das berühmte *Kaiserlich Garethische Museum für Waffenkunde* – besser bekannt als *Kaiser Retos Waffenkammer* (vgl. **Aventurisches Arsenal**).

● **Tommelgau (Albernia, einstige Pfalzgrafschaft Tommelgau)** wurde 1027 BF vom verwunschenen Farindelwald geradezu verschluckt. Der frühere Weg zur Pfalz endet im Dickicht, die Residenz inmitten des Waldes ist nicht mehr auffindbar (**Am Großen Fluss 62**).

● **Burg Donnerschalck (Weiden, Pfalzgrafschaft Sichelgau)** in der Schwarzen Sichel ist eine regelechte Kriegspfalz: Pfalzgräfin *Neunhild von Wettershag* hält ihre Truppen zur Aufmerksamkeit an, sind doch die Schwarzen Lande und die Wildermark nicht fern. Die Burganlage mit ihren drei Ringen ist so imposant wie archaisch und gilt als uneinnehmbar, wenn voll besatzt. Doch von der erforderlichen Mannstärke ist die Feste weit entfernt. Über der Feste erhebt sich die *Runkelklippe*, ein Fels, der im Aberglauben seiner Bewohner zur Riesenbrutstätte wird und an der nachts von Zeit zu Zeit Goblins trommeln und tanzen.

● Die mächtige Höhenburg **Weidleth (Nordmarken, Kaiserlich Weidleth)** am südlichen Ufer des Großen Flusses in den Nordmarken hat in den vergangenen Götterläufen eine zentrale historische Rolle gespielt: Hier wurde auf dem Hoftag 1020 BF der *Friede von Weidleth* gesiegelt, der die Beziehungen zwischen dem Horasreich und dem Raulschen Reich neu regelte. Pfalzgräfin *Yolande von Mersingen ä.H.* hält die trutzige Feste in bester Ordnung und ist jederzeit auf hohen Besuch eingestellt. Sie führt mit ihrer Amtsschwester *Niam Feenwasser*, Pfalzgräfin auf **Albengau (Nordmarken, Pfalzgrafschaft Albengau)**, seit Jahren eine erbitterte Fehde, die sich nicht um Grenzen und gute Sitten schert. Zur Finanzierung der wiederholten Waffengänge dehnt Yolande ihre Befugnisse der Zollerhebung am Großen Fluss über Gebühr aus und verrechnet sich regelmäßig zu Ungunsten sowohl der Steuerzahler als auch der Reichskasse – die Differenz fließt in ihre persönliche Kriegskasse.

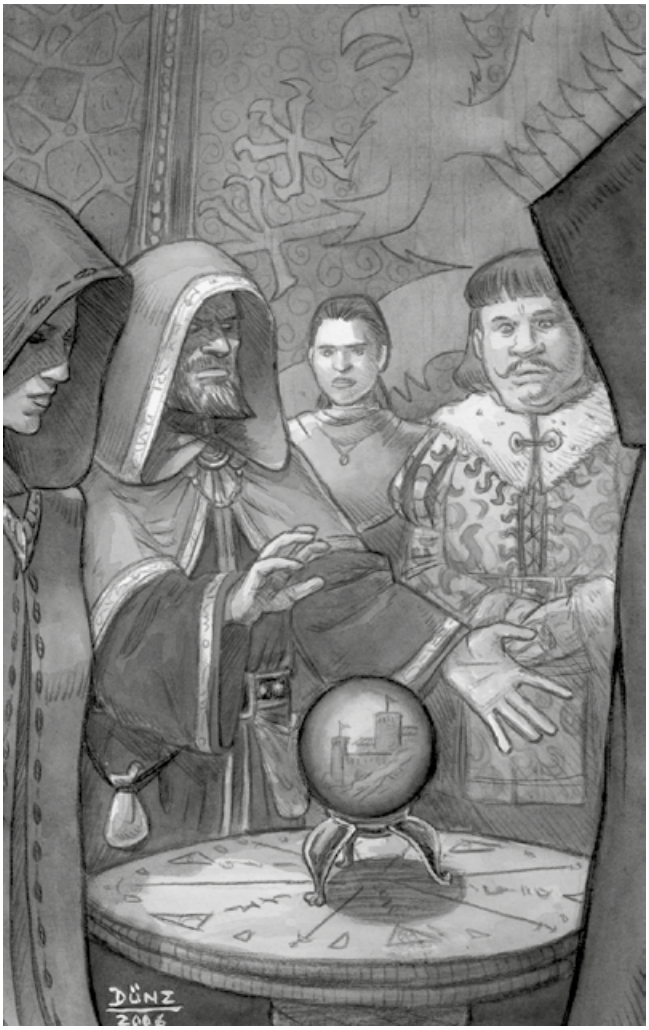
● **Burg Breitenhain (Garetien, Kaiserlich Sertis)** ist weniger eine Burg als ein altes Märchenschloss: Hohe, verzaubert erscheinende Türme recken sich über den Reichsforst, die blauen Schindeln glänzen in der Sonne, die Mauern sind bis zu den Zinnen mit wilden Heckenrosen bewachsen, im Wassergraben mit Schwertlilien und Buntem Lotos quaken Frösche. Der Tanzsaal im Palas war einst der prächtigste des ganzen Reiches, doch Kletterrosen haben die Glasfenster und den Stuck erobert, so dass man sich am Hofe des Elfenkönigs wähnt. Vor den Toren der abgeschiedenen Pfalz sagen sich Fuchs und Hase Gute Nacht. Pfalzgraf *Hilgert von Hartsteen* ist so gut wie nie anwesend, weil er sich in der Fehde in der Grafschaft Hartsteen engagiert. Dafür geht ein schauriger Geist in der Pfalz um, der leutselig die 'Neuen' unter den Burgwachen erschreckt und seit Jahrhunderten traurig auf jemanden zu warten scheint.

● Die almadanischen Pfalzen, wie **Cumrat** (siehe S. 160) und **Geiersgau** sind in der Hand Selindian Hals und werden vom Hof Rohajas nicht angesteuert.

Von Spitzeln und Geheimniskrämern

Jeder Herrscher, der es sich leisten kann oder paranoid genug ist, hat Spitzel und Zuträger. Im Mittelreich sind dies meist bezahlte Informanten – Schreiber an einem anderen Adelshof, eine Stadtwache oder die Zofe eines verfeindeten Fürsten. Daneben sind echte Spitzel Spezialisten der Heimlichkeit, arbeiten oft jahrelang für denselben Machthaber und verwenden verschiedene Tarnidentitäten.

Von Kaiser Perval bis zum Jahr des Feuers besaß das Reich mit der *Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur* (KGIA) einen großen Spitzeldienst mit Agentennetzen und öffentlichen Kontaktleuten (Residenten) in vielen Städten. Zuletzt unter dem gefürchteten Reichsgroßgeheimrat *Dexter Nemrod* sammelte die Agentur zahllose Informationen, beobachtete reichsfeindliche und schwarzmagische Umtriebe und bekämpfte diese zum Beispiel mit Einsätzen der *11. Schwadron*, einer geheimnisvollen Kampftruppe. Die Agentur zerfiel nach dem Tod Nemrods und der Zerstörung der Central-Registratur in Gareth. Die Nachfolge der Agentur haben verschiedene Gruppierungen angetreten, die auch in Rivalität zueinander stehen.



Der Orden vom Auge (190 J)

Wenn nachts im Turmzimmer einer Kaiserpfalz unheimliches Licht flackert, spricht der Hof davon, dass die Kaiserin "mit dem Auge spricht". Der Orden vom Auge ist ein seit vielen Jahrhunderten existentes Beraterorgan der Kaiser, an das sich die Monarchen in Fragen der Wissenschaften, Magie, Geheimnisse und der verborgenen Politik wenden. Der Orden waltet diskret, ist aber nicht wirklich geheim und seine Mitglieder sind mit ein wenig Aufwand in Erfahrung zu bringen. Neben dem inneren Kreis, den Geheimen Weisheiten, gibt es die Weisheiten, die nur zu besonderen Gelegenheiten zum Ratschluss versammelt werden. Am Hofe Rohajas sind immer mindestens drei Geheime Weisheiten anwesend. Seit Kaiser Alrik führte der Kaiser des Neuen Reiches den Titel Hochmeister, selbst wenn er nur wenig in die Obliegenheiten des Ordens eingebunden war.

Die Macht des Ordens, dessen voller Name *Geheimer Orden vom Schwarzen Auge zu Punin* lautet, soll in der Gestalt eines transportablen Schwarzen Auges begründet liegen, das große Fähigkeiten der magischen Hellsicht besitzt: Das *Auge des Morgens* ist ein Geschenk, das

tulamidische Sternkundige den Hofmagiern des Seneb-Horas nach der Schlacht von Punin 881 v.BF überreichten.
Über seine kundigen Berater hinaus stehen dem Orden – und damit der Kaiserin – nur einige wenige Informanten und Agenten zur Verfügung, die oft nur für spezielle Aufgaben angeworben werden. Dass trotzdem Gerüchte von geheimen Stützpunkten im Reich, verborgenen Spitzelnetzen und vor allem den alles entblößenden Fähigkeiten des Auges die Runde machen, kommt dem Orden sehr gelegen. "Das Auge des Reiches ruht auf dir", lautet eine verbreitete Redewendung, die manchen Schurken abschreckt.
Der Orden im Spiel: Der Orden vom Auge eignet sich als Auftraggeber für gefährliche oder verborgene Missionen, insbesondere auch zur Überprüfung von im Auge gesehenen Dingen und Ereignissen. Eine Ehre für besonders verdiente Helden könnte die Erhebung zur Weisheit des Ordens sein.

Die letzte Schwadron (191 A)

»... bin mir sicher, dass ich den Mirfan am Angbarer Tor gesehen hab. Dabei ist der doch bei Wehrheim gefallen. Auch wenn du nicht an die 11. Schwadron glaubst, ich sag dir, die gibt es und der Mirfan gehörte dazu. Jetzt ist er tot und dient noch immer der Kaiserin Rohaja, sucht sie in Gareth und findet keine Ruhe.«
—Veteranengespräch in der Garether
Taverne Schwert und Panzer*, neuzeitlich*

»45 Akten gesichert, 23 Aktenfragmente geborgen. Auffällige Abwesenheit von Verwahreinheiten. Vermutlich wichtige Fragmente von unbekannten Dritten gesichert.«
—Spitzelbericht an Arela Weißblatt in Vinsalt,
ehemaliges Mitglied der Agentur, 1029 BF

»Dexter Nemrod ist nicht tot. Sein Tod war nur ein Täuschungsmanöver, er sammelt seine Truppen, um den richtigen Kaiser an die Macht zu bringen.«
—gehört im Noionitenkloster zu Gareth, neuzeitlich

Weitere Erben der Agentur (192 A)

Neben dem Orden vom Auge gibt es diverse kleine Splittergruppen, einzelne ehemalige Agenten oder Residenten der KGIA, von denen jeder auf seine Art mit Wissen oder Tätigkeit für die Agentur umgeht: Erpressungen mit Erkenntnissen aus der Zeit der Agentur sind nicht selten. Mancher ist froh, wenn ihn sein Nachbar nicht als ehemaligen Spitzel erkennt, andere verdingen sich als Spion für ihren Landesherren oder jeden, der laut genug mit dem Geldbeutel klimpert.

Das Mittelreich im Spiel

Ein zerrüttetes Reich

»Kaiserin Rohaja wurde ihrer Macht beraubt, Almada und Albernia sind entzweit vom Reich und die Praioten sind in alle Winde verstreut. Herzog Jast Gorsam und andere Provinzherren sorgen sich nur um das eigene Wohl. Fehden erschüttern das Land. Orks, Oger und Verfemte krauchen aus den Wäldern. Es gibt keine große kaiserliche Armee, keine Agenten der Krone und keine große Inquisition. Niemand steht den Schutzlosen bei und beendet die Zwiste zwischen Adligen, Städten und Priesterschaften. Wahrlich dunkle Zeiten erlebt das Reich, doch es ist an uns, etwas Größeres daraus zu wirken. Wer soll die Tugenden Rauls des Großen bewahren, wenn nicht unsereins? Wer soll es zurück ins Licht führen, wenn nicht wir?«
—ein bekannter Heroe aus dem Jahr des Feuers,
Mitglied im Garether Rat der Helden, neuzeitlich

Statt von einer starken Obrigkeit wird das Mittelreich nach dem Jahr des Feuers vom Kampf vieler Mächtegruppen geprägt, der oft Heldengruppen auf den Plan ruft. Die Opfer dieser Zeiten sind entführte Prinzen, erpresste Barden, eine belagerte Burg, eine verratene Händlerin, ein Dorf als Bauernopfer in einer Fehde oder eine ermordete Geweihte. Auch der Bedrohung durch Orks, Ferkinas und Novadis, Hunger und Seuchen sowie einer Intrige dunkler Kultisten sind die Mittelreicher oft schutzlos ausgesetzt, da eine schlagkräftige und kompetente Staatsgewalt fehlt. Straßen sind bis direkt vor die Stadtmauer unsicher. Recht und Ordnung sind im zerrütteten Reich keine Selbstverständlichkeit, sondern müssen erarbeitet werden – durch die Taten Einzelner, die den Mut haben, Unrecht und Bedrohungen heldenhaft entgegenzutreten.
Als relativ geordnete und sichere Regionen können Sie in diesem Kontext die Nordmarken, den Kosch und Teile Garetiens und Almadas verwenden. Letztere Regionen zeichnen sich zudem dadurch aus, dass dank des Reichtums des Landes trotz vieler Konflikte ein gewisser Wohlstand herrscht. Stärker von Krieg, Wirrnis und 'düsterem Mittelalter' geprägt sind hingegen der umkämpfte Teil Albernias, der Yaquirbruch, die menschenarmen Nordprovinzen Greifenfurt, Weiden und Tobrien sowie insbesondere die Wildermark.
Unter den Herrschenden bestimmen oft Selbstsucht, Schutzbedürfnis und Machtstreben das Bild. Es gibt nur wenige, die tugendhaft und aufopferungsvoll handeln – und noch weniger sind dabei auch gleichzeitig fähig oder einflussreich genug, ihrer Domäne Ruhe, Frieden und Wohlstand zu geben. Unter den Mächtigsten – wie Rohaja, Selindian Hal und Jast Gorsam – existiert derzeit niemand, der dies für das Mittelreich dauerhaft leisten könnte.
Für Abenteuer oder Kampagnen, die Schritt für Schritt die Ordnung, die 'Ideale Rauls', die 'Größe des Reichs' oder 'das Gute' wiederherstellen sollen, können Sie je nach Geschmack verschiedene Auftraggeber als Identifikationsfiguren der Helden nutzen: zum Beispiel König *Cuanu ui Bennain* als mythischer Bewahrer Siebenstreichs auf einer Insel im Neunaugensee, *Herzogin Walpurga* und *Herzog Bernfried* als bodenständige Verteidiger gegen Orks und Schwarze Lande, den *Rat der Helden Gareths* als Exponent bürgerlicher Courage, *Kaiserin Rohaja* als monarchische Hoffnungsträgerin, *Herzog Jast Gorsam* als ordnende Hand im Hintergrund oder auch *Kaiser Selindian Hal* als geheimnisvolle Figur.

Konflikte und lebendige Historie

Nehmen Sie sich für Ihre Spielrunde die Freiheit, im Mittelreich fast beliebige politische Konflikte zu generieren, die als Kulisse für ein Abenteuer dienen können. In dieser Spielhilfe werden nur wenige grundlegende Aussagen zu Feindschaften und Bündnissen getroffen. Im Politikgeplänkel können sich Motivationen für Fehden und Bündnisse monatlich komplett umdrehen – und wenig später wieder bei der Ausgangslage angelangt sein. Wenn Sie eine temporäre Fehde zwischen der Markgräfin von Greifenfurt und dem Fürsten des Kosch brauchen oder Rohaja in Bedrängnis bringen möchten, weil sich Herzog Jast Gorsam zu Selindian Hal bekennt – nur zu. So lange Sie darauf achten, dass das Ergebnis dieser Handlung keine irreversiblen Änderungen an prominent publizierten Orten, Personen und Gegenständen produziert (z.B. eine tote Königin Invher, ein niedergebranntes Ragath), werden Sie kaum mit dem offiziellen Aventurienbild in Konflikt geraten.
Der **Aventurische Bote**, das Magazin zum Schwarzen Auge, berichtet selbst über wichtige Ereignisse im Mittelreich nur unvollständig. Wenn also dort nichts von einem Kampf zwischen der Stadt Gareth

und einem garetischen Ritterbund oder von einem Kriegszug der Finsterkamm-Zwerge gegen die Herzogin von Weiden berichtet wird, so bedeutet dies nicht, dass er nicht erfolgt sein kann. Wenn sich Artikel im Boten mit Konflikten auseinandersetzen, so besitzen diese entweder exemplarischen Charakter, bieten Spieltipps oder beschreiben gezielt eine Hintergrundveränderung.

Kaiserliche Belohnungen

Haben die Helden große Taten für das Reich vollbracht, finden Sie hier einige Belohnungen, die zum Beispiel durch Kaiserin Rohaja vergeben werden können. Achten Sie insbesondere bei einer Kampagne auf die Staffelung von Ehrenpreisen: Auf einen ersten Dienst an der Krone erfolgt eine kleine Anerkennung, wohingegen ein Retter des Reiches eines wichtigen Beraterpostens und eines Lehen würdig ist.
Entsprechend abgewandelt können auch Belohnungen von Fürsten, Städten und Baronen im Mittelreich gestaltet werden.

Aus der Schatzkammer

Die Kaiser haben jahrhundertelang große Kostbarkeiten angesammelt und der Schatzkammer gestiftet. Obwohl im Jahr des Feuers viele Schätze verloren gingen, werden manche im traditionellen Geist der Klugen Kaiser als Dank für Heldentaten oder als Preise für große Turniere vergeben: Den größten Streitern gebühren nach dieser Vorstellung die größten Schätze Aventuriens. Hierzu zählen historische oder meisterliche Waffen und Rüstungen ("die Klinge Kaiser Ugdalfs, mit der er den frevelnden Fürsten Alberniens erschlug"), kostbare Gemmen, Geschmeide, seltene oder einzigartige Elixiere (z.B. Große Tränke der Tugenden, durch die der Anwender dauerhaft zusätzliche Lebenskraft, Zaubermacht oder Fähigkeiten erhält) sowie magische und gesegnete Artefakte (Kraftgürtel, warnende Amulette, Ewige Laternen ...). Falls sich Ihre Spielrunde vor allem an materiellen Belohnungen erfreut, können Sie hier aus dem Vollen schöpfen.

Ruhm und Ehre

Orden und Ehrenzeichen haben oft die Form einer Schärpe, Kleiderspange oder eines Amuletts.

Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze / Silber / Gold
Für: heldenhafte Taten im Kampf für Recht und Freiheit (häufige Auszeichnung, vergeben durch Provinzherren, Kaiser und Mitglieder der kaiserlichen Familie)
Zahl der Träger: 1.000 / 250 / 100
Bonus: je SO +1, steigt mindestens auf 7

Greifenstern in Bronze / Silber / Gold
Für: außerordentliche Treue und Tapferkeit im Felde oder im Dienst des Reiches, von Kaiser Alrik gestiftet (vergeben durch Kaiser)
Zahl der Träger: 500 / 200 / 50
Bonus: SO +1/+2/+2, mindestens auf 9

Reichsorden am purpurnen Band 3. bis 1. Klasse
Für: besondere Dienste um Reich und Kaiserhaus (vergeben durch Kaiser). Der 'Orden der Reichsritter' wurde von Kaiser Reto anlässlich der Eroberung Maraskans gestiftet. In der Praxis sind die erste und zweite Klasse für hohe Höflinge, ausländische Adlige und wirklich außerordentliche Heroen reserviert. Die Träger haben Anrecht auf die Anrede "Euer Wohlgeboren", sind künftig Reichsritter und damit Mitglied des Adelsstandes. Ein Lehen ist mit der Auszeichnung üblicherweise nicht verbunden.
Zahl der Träger: 100 / 25 / 10
Bonus: SO +1/+2/+3, mindestens auf 10

In Amt und Würden

Sollen die Helden längerfristig an den Kaiserhof gebunden werden und Einkünfte erhalten, können sie mit verschiedenen Posten belohnt werden. Hierzu zählen Ränge in der kaiserlichen Armee, Ausbilderpositionen an Akademien oder auch der Titel einer Weisheit des Ordens vom Auge. Zudem werden folgende Titelträger künftig in offiziellen Publikationen nicht namentlich besetzt werden und stehen damit explizit Helden frei:

- Kaiserlicher Bannerträger (behütet das Reichsbanner und führt es in die Schlacht)
- Kaiserlicher Marschall (Befehliger der kaiserlichen Truppen, wird nur für einen bestimmten Zeitraum oder Feldzug ernannt)
- Zweiter Hofmagus (dient der Kaiserin zusammen mit anderen Hofmagiern in magischen Belangen)
- Zweiter Hofkaplan einer beliebigen Gottheit des Zwölfgötterpantheons (Autorität in Glaubensfragen und Ansprechpartner für kultische Handlungen bei Hofe)

Der Streiter des Reiches
Dieser von der Kaiserin vergebene Ehrentitel bezeichnet den nominell größten Kämpfer der Kaiserin, der für sie in die Schranken tritt, wenn es gilt, ein Duell oder Gottesurteil auszufechten. Diese Ehre ist für Spielercharaktere reserviert, die sich durch vollendete Kampfkünste auszeichnen. Sollten Sie eine Meisterperson als Streiter des Reiches benötigen, können Sie hierfür *Melcher Dragendot* (siehe S. 176) oder einen Kämpfer der Panthergarde verwenden.

Karriere im Adel
Wenn die Helden wegen großer Taten Adelstitel erhalten sollen, können Sie damit beginnen, den Titel eines *Edlen* zu vergeben (nicht erblich, nur selten Landbesitz). Später kann ein *Junkertitel* folgen (erblich, meist mit Landbesitz), ehe die Erhebung zum *Baron* den Schritt zum Hochadel vollführt.

Die Baronie Retogau

Wenn Sie einen Helden zum Baron erheben möchten, bietet sich dafür Retogau in Garetien an, ein Schmuckstück unter den Baronien. In diesem fruchtbaren Lehen, eine Tagesreise östlich von Gareth, leben 14.000 Einwohner in über einem Dutzend Dörfer und der Stadt Nattersquell (800 Einwohner). Beim Hauptort Falkenanger (400 Einwohner) erhebt sich das Jagdschlösschen *Falkenruh* als Residenz des Barons. Kaiserin Rohaja gastiert gelegentlich auf der Pfalz *Goldenstein*, deren Ländereien ein Viertel der Baronie umfassen. Das Leben in der Baronie ist vergleichsweise friedlich, aber gelegentlich durch Räuber, missgünstige Nachbaradlige, durchziehende Söldnerhaufen und versprengte Orks und Goblins bedroht.
Retogau dient auch den Helden im Abenteuer **Rückkehr des Kaisers** als Belohnung. Eine detaillierte Beschreibung des Lehens finden Sie im **AB 117**.

Der umstrittene Kaiserthron

Zweierlei Kaiser

Der Anspruch auf den Kaisertitel, den Rohaja und Selindian Hal jeweils für sich erheben, spaltet das Mittelreich in zwei Lager und bringt viele Taktierer hervor, die aus den Differenzen Nutzen ziehen wollen und ihr Fähnlein nach dem Wind hängen. Für Mittelreicher ist es sowohl eine moralisch-spirituelle (Wer ist vor den Göttern der wahre Kaiser?) als auch pragmatische (Unter welchem Kaiser ergeht es mir besser?) Frage, wer den Kaiser stellen sollte.

Selindian Hal steht für den erhabenen, entrückten Monarchen, für Almada und Punin als Reichszentrum, für die Tradition der männlichen Thronfolge sowie eine Stärkung der Kaiserkrone, die Frieden im Reich gewährleisten soll. Seine Schwester Rohaja steht für die ritterliche und selbst im Felde stehende Monarchin, für die Tradition des Erstgeburtsrechts, für den Kampf gegen die Schwarzen Lande sowie Eigenverantwortlichkeit und Pflichten, die Vasallen und Krone gemeinsam teilen sollen.

Das Ringen um die Krone

Nach dem Jahr des Feuers greifen beide Seiten für gewöhnlich nicht zum Schwert, um den anderen niederzuringen. Der Gedanke, zahlreiche Mittelreicher in einem Geschwisterkrieg zu opfern, behagt ihnen nicht. Bedrohungen an Grenzen machen die Planung eines Feldzugs durch die Almadanische Pforte schwierig. Der Streit um den Thron manifestiert sich in Details von Alltag, Adelsgeschäften und Politik. Wo ihn die Herrscher nicht selbst betreiben, schüren ihn oftmals Hofbeamte und Vasallen in vorauseilendem Gehorsam.

- Beide Parteien veranstalten Turniere und Feste, in denen die zu vergebenden Preisen und Auszeichnungen diejenigen des Konkurrenten ausstechen sollen.
- Spitzel werden an den Hof des jeweiligen Gegenkaisers entsandt, um über dessen Schritte unterrichtet zu sein. Informanten an Fürstenhöfen, in Kirchen und Magiergilden sollen von deren Haltung im Konflikt berichten.
- Vasallen des Konkurrenten werden abgeworben, indem sie dazu überredet werden, ihren alten Lehnseid zu brechen und stattdessen dem neuen Herrn einen entsprechenden Eid zu schwören. Geködert werden sie mit Versprechungen, Vorrechten, Gold oder einem begehrten Gegenstand als Geschenk, Hofämtern und anderen Titeln.
- Beide Kaiser ignorieren demonstrativ alle Rechtsakte, die der jeweils andere begeht, oder erklären sie für nichtig. Versammlungen, die der andere einberuft, wie etwa gelegentlich stattfindende Reichskongresse, werden boykottiert.
- Kaiserliche Insignien (siehe S. 22) des Gegners sind begehrte Ziele für Diebstähle.
- Sänger und Barden werden darin unterstützt, den Gegenkaiser in Spottliedern oder Gedichten lächerlich zu machen. In verschärfter Variante wird versucht, beim Gegner durch Redner und Pamphlete Volksaufstände zu entfachen.
- An direkten Grenzen entzündet sich Zank zwischen Vasallen, welche die Ehre 'ihres Kaisers' verteidigen wollen oder den Zwist zum Anlass nehmen, alte Rechnungen zu begleichen (in Caldaia an der almadanisch-garetischen Grenze, teils im Eisenwald). Bei kaiserlichen Besitztümern am Rande des Einflussbereichs geht der Streit um konkrete Burgen, Minen und Höfe (z.B. in den Lehen Phecadien, Molay, Albengau) und kann zu Scharmützeln und Belagerungen führen.

(Übrigens wird die gesamte Gefolgschaft des jeweiligen anderen Kaisers, inklusive des Volks, erst bei weiterer Eskalation mitschuldig gemacht. Ein Boykott almadanischer Waren in Garetien oder Beschimpfungen von Garether Pilgern in Punin als "Verräter" kommen im Alltag nur vereinzelt vor. Hier ist die herrschende Sichtweise eher, dass die Bevölkerung ja wenig dafür kann, wenn seine Herrscher so verbohrt sind.)

Eskalationen

Im schwelenden Konflikt kann ein einzelnes Ereignis zur falschen Zeit schnell einen Großbrand auslösen. Beide Kaiser haben Mittel, den Kampf teils vorübergehend, teils unwiderruflich zu verschärfen, und reihen Aktion und Reaktion wie an eine Kette. Folgende Formen der Eskalation könnten dann stattfinden:

- An der Grenze zwischen den Einflussbereichen wird der Einfuhrzoll erhöht oder der Warenimport ganz verboten. Passierscheine werden zum Überqueren der Grenze benötigt.
- Per Edikt werden Münzen mit dem aufgeprägten Antlitz des anderen Kaisers für wertlos erklärt. (In der Regel tragen nur Dukaten das Bild des Kaisers oder der Kaiserin.)
- Eventuelle Gesandte oder Vasallen des Gegenkaisers im eigenen Machtbereich werden in Haft genommen und zu Geiseln gemacht.
- Die Reichsacht wird über die Gegenkaiserin ausgesprochen, was sie und alle ihre Vasallen in den Augen der eigenen Gefolgsleute zu rechtlosen Vogelfreien macht.
- Eine Strafexpedition wird entsandt, die in einem Brandritt Güter des Gegners verwüstet. Die Heerschau wird ausgerufen und mit den Aufgeboten der Vasallen ein Feldzug in das Land des Gegenkaisers begonnen. Verbündete werden ebenso zum Angriff gegen den Feind ermuntert.
- Ein loyaler, möglichst bedeutender Geweihter der Zwölfe spricht eine Exkommunikation, den Kirchenbann, über den feindlichen Monarchen. Als Begründung wird eine zweifelhafte oder missverständliche Tat oder Eigenschaft des Gegenkaisers zum Frevel und zum "Hämmern an den Grundfesten von Dere und Alveran" hochstilisiert.

Verwendung im Spiel

Der Konflikt der Kaiser bietet für Helden im Mittelreich viele Ansätze als regionaler Hintergrund, wie auch für Abenteuer, in denen die Helden Depeschen überbringen, Gefangene befreien oder Schlichtungsversuche unternehmen sollen. In offiziellen Publikationen wird der Streit um die Krone nicht in allen Einzelheiten verfolgt, damit Sie als Meister freie Hand haben, selbst Szenarien zu dem Thema zu entwickeln, die Aufsehen in Aventurien erregen können. So lange Sie in Ihrer Spielrunde die Grundlagen des Konflikts nicht verändern und wichtige Personen austauschen, werden Sie nicht mit dem offiziellen Aventurienbild in Konflikt geraten: Sollten sich bei ihnen Rohaja und Selindian z.B. irgendwann gegenseitig die Reichsacht entgegenschleudern, brauchen Sie eine gute Erklärung, wie diese – bei einer Entspannung – wieder aufgehoben wird: Im 'Normalfall' werden offizielle Texte davon ausgehen, dass keiner der beiden unter Acht steht.

Der Konflikt wird zumindest fünf Jahre andauern und wie beschrieben als Hintergrund dienen können; größere Veränderungen des Rahmens und die Auflösung des Konflikts werden künftig in offiziellen Publikationen behandelt. Mit **Zwischen den Fronten** bietet der Anthologie-Band **Ehrenhändel** ein Abenteuer um den Thronstreit.

Königreich Garetien

Das Königreich Garetien für den eiligen Leser
Geographische Grenzen: Breite, Reichsforst, Olku, Dergel, Darpat, Höhen des Raschtulswalls, Hügelland von Caldaia, Rakula, Großer Fluss
Landschaften: Reichsforst und andere Reste des Mittwalds, Feidewald, Dergelwiesen, Goldene Au, Dämonenbrache, Rakulahügel, Eslamsgrunder Hügelland, Raschtulswall
Berge: in den Rakulahügeln: Ratzenkogel (800 Schritt Höhe), im Feidewald: Kahler Schirch (1.100), im Raschtulswall: Kinashorn (4.500), Thron der Greifen (5.000), Wolkenzahn (5.200)
Wichtige Gewässer: Raller (120 Meilen Länge), Rakula (170), Natter (120), Olku (85); Abschnitte von Breite, Großer Fluss, Dergel und Darpat; viele Seen, Weiher und Bäche
Geschätzte Bevölkerungszahl: 470.000 Menschen (inklusive Gareth), darunter fremde Menschenvölker wie Ferkinas, Tulamiden, Zahori, Waldmenschen, Thorwaler gut 2 %. Einige tausend Goblins und Orks, Zwerge um 3.000, Elfen und Grolme je um 2.000, einige Oger und Trolle.
Grafschaften: Kaisermark Gareth, Waldstein, Hartsteen, Reichsforst, Eslamsgrund, Schlund
Wichtige Siedlungen: Gareth (140.000), Wandleth (1.750), Eslamsgrund (1.800), Vierok (1.500), Luring (1.500), Hartsteen (1.300), Ackbar (1.300), Hirschfurt (1.000), Puleth (900)
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II (Punin–Gareth–Wehrheim), Reichsstraße III (Angbar–Gareth–Rommilys), Reichsstraße VI (Wieha–Ferdok), viele Landstraßen
Herrschaft: Königin Rohaja von Gareth
Wappen: auf Gold ein roter Fuchs
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus, starkes Stadtbürgertum
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Gareth (Kaiserhaus), Quintian-Quandt, Ehrenstein, Hartsteen, Hirschfurten, Rabenmund, Luring (jeweils lokaler Adel), Stoerrebrandt, Groterian, Burkherdall (jeweils Garether Patrizier)
Religion: Zwölfgötterglaube mit standestypischer Verteilung der einzelnen Kirchen, bedeutende Kulte von Praios (Haupttempel in Gareth), Peraine (Landvolk), Ingerimm (Zünfte) und Phex (Städte)
Magie: vor allem Gildenmagier (zwei weißmagische Akademien in Gareth, freie Lehrmeister), Magiedilettanten, Scharlatane, bisweilen Hexen, Schelme, Elfen, selten Druiden
Ressourcen und Handel: Getreide (Weizen), Gebäck, Haushaltswaren (Zinngeschirr, Emaille), Tuche (Samt, Plüsch, Baumwolle, Leinen), Rübenzucker, Kosmetika (Tusche, Ocker), Spirituosen (Valposella), Waffen und Rüstungen (Garether Platte), Baugestein (Marmor, Granit, Kalkstein, Obsidian), Schwefel, Fahrzeuge (Kutschen, Stoerrebrander)
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Geron der Einhändige (Basiliskentöter), Rakull von Nebachot (märchenhafter Meisterdieb), Graf Hlûthar von Nordmarken (Rondra-Heiliger), Raul der Große (Bezwinger Bosparans, erster Kaiser)
Wundersame Örtlichkeiten: Dämonenbrache (verfluchter Wald), Schlund im Raschtulswall (Vulkan und Ingerimm-Heiligtum), Simyala (verschollene Elfenstadt im Reichsforst), Überreste der Magierkriege in Eslamsgrund, Wagenhalt (Zentrum eines elementaren Hexagramms)
Wichtige Fest- und Feiertage: Neujahr und Greifenfest (1.–3. Praios), Feiertage zur Reichsgründung (6.–9. Rondra), Schwertfest mit Ritterturnieren (15.–16. Rondra), Fuhrmannsfest in Luring (1. Travia), Fest der eingebrachten Früchte (1.–3. Travia), Kastenfest (2. Boron), Tag der Erneuerung (30. Tsa), Saatfest (1. Peraine), Tag der Waffenschmiede mit Zunftfesten (21. Ingerimm), diverse Gedenktage an verlustreiche Schlachten

Die Historie Gareths und Garetiens

Die Vorzeit

Vom Pandlaril bis zu den Höhen Caldaias erstreckte sich in der Frühzeit der Welt der mächtige *Mittwald*, Sumus großer Garten. Riesengräber und Zyklopenmauern zeugen in Garetien noch immer von der einstigen Hochkultur der Trolle (**195 B**), andere Relikte von Orks, Ogern, Goblins und heute unbekannten Völkern.
Um **4950 v.BF** herrschten die Hochelfen über den Mittwald und erbauten die lebende Stadt *Simyala* halb in den Bäumen, halb auf dem Boden. Als Vorbote des dräuenden Untergangs der Hochelfen zerstörte der *Basiliskenkönig* um **3000 v.BF** die Elfensiedlung, die noch heute ein Mythos des Reichsforsts ist (siehe auch **Aus Licht und Traum**).

Siedlerzeit (1.000 bis 619 v.BF)

Vorbote der Menschen im Zentrum Aventuriens war *Geron der Einhändige*, der um **1.000 v.BF** seine berühmten Heldentaten vollbrachte. Er drang bei seiner sechsten Tat in das Blättergrün des Mittwalds vor und erschlug in Simyala den Basiliskenkönig mit sechs Hieben des Schwertes *Siebenstreich*.

Wenige Generationen später erreichten die Siedler aus Bosparan das Land: Die Legende berichtet, der Halbgott Aves sei mit seinem geflügelten Ross beim heutigen Wagenhalt erschienen und habe die Menschen aufgerufen, neue Horizonte zu entdecken und sich das Herz des Kontinents untertan zu machen. Unter Kaiser *Belen-Horas* (**880 bis 856 v.BF**) strömten Siedler in das Land und sollen sich in ihrer Gier Parzellen von der Größe von Grafschaften abgesteckt haben. Ork- und Goblinstämme sowie tulamidische Vorposten wurden bei der Landnahme zurückgedrängt. Die Wunderspeere des Kaisers flogen Dutzende von Meilen und wiesen als Orakel die Orte neuer Siedlungen. **876 v.BF** entstand am Flüsschen Gardel die Siedlung Gareth, die später zu einer großen Stadt heranwachsen sollte.

Leomar Drachenherz

872 v.BF eroberten die Bosparaner dank des Sieges in der *Schlacht am Darpatbogen* das tulamidische Sultanat Nebachot am heutigen Golf von Perricum. Maßgeblich daran beteiligt war *Leomar Drachenherz*, Träger der Götterklinge Siebenstreich und Held seines Volkes. Im Jahre **860 v.BF** vollbrachte er seine größte Tat: Er forderte Rondra zu einem Wagenren-

nen und errang den göttlichen Streitwagen *Donnersturm*. Leomar suchte den Alten Drachen *Fuldigor den Beender* auf und jagte lange Zeit eine schlangenzüngige Zauberin, die vor ihm schließlich in die Zukunft floh. Daraufhin legte sich Leomar zum Wachenden Schlaf, aus dem er sich wieder erheben soll, wenn die Zauberin erneut hervortritt. *Leodora*, die Siegerin des *Ersten Donnersturmrennens* (**844 v.BF**), wurde das erste mittelländische Oberhaupt des tulamidischen Rondra-Kultes. In der Folgezeit verbreitete sich der Rondra-Kult und blühte in Garetien und anderen Grenzprovinzen des Alten Reiches auf.

Nachdem sich Belen-Horas ob seiner Erfolge zum Gott hatte erklären lassen, fielen die hastig errungenen Lande jedoch in sich zusammen: Trolle stiegen aus den Trollzacken herab, erschlugen zahlreiche Menschen und zwangen die Armeen Bosparans in die zermürbenden *Trollkriege* (**873 bis 857 v.BF**), in deren Folge viele Grenzen schutzlos blieben. Orks und Goblins drangen wieder tief in das Reichsgebiet ein, Ansiedlungen wurden verwüstet, ganze Provinzen gingen verloren. Von magischem Sternengeflüster geleitet, verließ eine hundertköpfige Schar von Ogern beim *Ersten Ogerzug* ihre Wohnstätten im Kosch, Amboss und Raschtulswall, erstürmte **871 v.BF** die Palisaden von Gareth und erschlug sämtliche Einwohner, um sie während eines tagelangen Gelages zu verspeisen (**193 B**). Das kaiserliche Heer, das gerade die Schluchten der Trollzacken durchkämmte, konnte den Siedlern keinen Schutz gewähren. Die Provinz Gareth war zerschlagen.

Erst gut hundert Jahre später nahmen die Bosparaner das Land behutsam wieder in ihren Besitz und verteidigten es erfolgreich gegen Orks, Oger und das starke Reich der Al'Hani im Osten. Die Äxte der Siedler schlugen tiefe Schneisen in das Grün des Mittwalds und machten das Land urbar. Gareth blühte als Handelsstadt auf und etablierte sich als Tor zu den fremden Völkern des Nordens. Der legendäre Alchimist *Enarch der Goldmacher* soll um **640 v.BF** den Reichtum der Stadt begründet haben: Er verwandelte mittels des verschollenen Zaubers AURUM ARGENTOR Brunnen, Statuen und Dächer in Silber und Gold.

Kampf gegen Bosparan (619 v.BF bis 564 v.BF)

619 v.BF besuchte Kaiser *Haldur-Horas* Gareth und musste beim umjubelten Empfang sehen, dass die Türme der Stadtmauern höher waren als die in Bosparan und in den Tempeln Götterbilder aus purem Gold standen. Zutiefst empört verfasste er bei seiner Rückkehr nach Bosparan den *Gareth-Erlass*: Er führte den Reichtum Gareths darauf zurück, dass die Stadt das Kaiserhaus jahrelang um Steuern betrogen hatte. Binnen einer Woche sollten die Garether eine Million Golddukaten aufbringen und in Zukunft den dreifachen Steuersatz an das Kaiserhaus zahlen. Die Einwohner Gareths fühlten sich zu Unrecht beschuldigt und argwöhnten, Gareth solle zugunsten Bosparans in Armut und Bedeutungslosigkeit versinken. So erklärte sich Gareth zur Freien Stadt – eine Provokation, die sich Haldur-Horas nicht bieten lassen konnte. Die kaiserliche Armee zog **618 v.BF** vor den Stadtmauern Gareths auf und berannte die Mauern und Tore in den legendären *200 Tagen von Gareth*. Danach waren die Verteidiger so geschwächt und dezimiert, dass sie Verhandlungen anboten. Der Kaiser ließ mitteilen, dass Gareth nun zwei Millionen Dukaten und den vierfachen Steuersatz zu zahlen habe ("Sollen sie doch ihre Goldene Rondra nach Bosparan schleppen!"), dann würde die Armee auf die Erstürmung der Stadt verzichten. Da ihnen keine andere Wahl blieb, willigten die Garether in die Bedingungen ein.

Zwei Monate später wurde Kaiser Haldur-Horas mit einem ölig schimmernden Dolch aus Purpurmetall ermordet. Obwohl die Täter nie gefasst wurden, war man in Bosparan davon überzeugt, dass die Kaisermörder in Gareth zu suchen seien.

Haldurs Nachfolger *Fran-Horas* (siehe Abbildung) machte es sich zur Lebensaufgabe, die Mörder seines Vaters zu finden. Jahr um Jahr zogen seine Häscher nach Gareth, suchten wahllos unter den Bürgern Opfer aus und schafften sie nach Bosparan, wo sie ausnahmslos zu Tode gefoltert wurden. Der Kaiser presste die in Ungnade gefallene Stadt bis aufs Blut aus. Die starke Garnison verhinderte mit brutalen Mitteln einen erneuten Aufstand. Kaiser Fran-Horas erhielt im ganzen Reich den Beinamen 'der Blutige'.

Unter dieser Unterdrückung leidend, erhob sich die Bürgerschaft von Gareth schließlich im Jahr **569 v.BF** ein zweites Mal. Mit Knüppeln, Schaufeln, Äxten und Hacken bewaffnet, stürmten sie das Garnisonsgebäude und jagten die Kaiserlichen aus der Stadt. Als sich die Kunde vom erfolgreichen Aufstand verbreitete, strömte geknechtetes Volk von überall her in Gareth zusammen. Das kaiserliche Heer, das **568 v.BF** unter der Standarte des dreiäugigen Adler vor den Toren der Stadt aufmarschierte, sah sich doppelt so vielen Gegnern gegenüber wie erwartet und zögerte anzugreifen. Sogleich brach der Kaiser mit einer zweiten Streitmacht selbst nach Gareth auf. Inzwischen hatte sich in den westlichen Provinzen unter der Führung des Grafen der Nordmarken und Siebenstreichträgers *Hlûthar* ein drittes Heer zusammengefunden, das den Einwohnern von Gareth zur Hilfe eilte. Beide Armeen trafen gleichzeitig vor Gareth ein. Als die Garether Bürger das Herannahen von Freund und Feind beobachteten, entschlossen sie sich zu einem Ausfall, um sich mit dem Entsatzheer zu vereinigen.

Die Erste Dämonenschlacht (568 v.BF)

Der Kampf dieser vier Armeen wurde von Anfang an mit erbarmungsloser Härte geführt und dauerte vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht hinein. Als die Aufständischen den Sieg bereits vor Augen hatten, zuckte plötzlich ein flammender Blitz über den Himmel. Im gespenstischen Schein war Kaiser Fran-Horas im Beschwörungstanz zu sehen, der die Macht der Niederhöllen aus der Schwärze des Himmels rief. Gesichtslose Erzdämonen huschten über das Schlachtfeld und hielten mit gleißenden Säbeln und Sicheln, mit schimmernden Fängen und Klauen blutige Ernte unter den Aufständischen. Als das Schlachtfeld auf der einen Seite leergefegt war, machten die Schattengestalten kehrt und wandten sich der Front der vor Entsetzen starren Kaiserlichen zu. Fran-Horas soll gerufen haben: "Diese nicht! Nicht diese, bei Boron und allen Finstersphären!" Doch es war vergebens.

Der Morgen warf sein graues Licht auf die Leichen der Dämonenschlacht, wo die eine Hälfte der Toten kaiserliche Waffenröcke trug, die andere Hälfte die bunten Trachten der Bürgerschaft. Über das verfluchte Schlachtfeld wucherte bald ein unheiliger Wald: die Dämonenbrache.

Die Dunklen Zeiten (564 bis 162 v.BF)

Dunkle Zeiten brachen an, in denen Garetien wie viele andere Provinzen in Barbarei versank und finstere Götzen angebetet wurden. Wissenschaft, Alchimie, Staatswesen und Künste lagen danieder, so dass nur wenige Aufzeichnungen aus dieser Zeit existieren. Orks zogen plündernd umher und besetzten mehrfach Gareth.

Die mühsam den Wäldern abgetrotzten Äcker wurden wieder von der Wildnis in Besitz genommen, auf den Reichsstraßen wuchsen Kräuter

und Büsche. Von Bosparan abgeschnitten, verfiel die Kultur der Provinzen. Es bildeten sich zahlreiche eigenständige Herrschaften, in denen Dynastien kurz waren und der Thron gewaltsam wechselte. Um **500 v.BF** bedeckte ein *Königreich Luring* Gebiete in den Mittellanden, während die Reiche *Korgond* und *Meraldur* nur namentlich bekannt sind und ihre Lage heute ungewiss ist. Es wurde für lange Zeit üblich, dass der jeweils mächtigste Kriegsherr des Garether Landes nach Bosparan zog und sich vom schwachen Kaiser zum nahezu selbständigen König erheben ließ. Nur manchmal entsandte Bosparan seine Armeen, um die vielen Reiche wieder an sich zu binden.
Erst um **200 v.BF** konnte das Alte Reich die Dunklen Zeiten langsam überwinden. Auch Gareth wurde wieder die Metropole eines erstarkten Königreichs Garetien, das dem Kaiser in Bosparan unterstand und von den Koschbergen bis an den Darpat reichte. Aus dieser Provinz erhob sich schließlich der Aufstand, der zum Fall Bosparans führte (siehe Seite 13).

Der Graue Vogt

795 BF herrschte in Gareth ein großer Unterweltkrieg. Herausragende Gestalt war der legendäre 'Graue Vogt' *Jirtan Orbas*, der kurz davor stand, die Kontrolle über die Stadt zu übernehmen und ein Reich der Gesetzlosen zu errichten. Jirtan wurde jedoch verraten und musste zwei Jahre lang vor Stadtgardisten und Bütteln durch das Mittelreich fliehen, ehe er aus der abgelegenen Siedlung Myrburg die Diebesstadt Phexcaer formte. Diese geheime Zuflucht für Gesetzlose und Phexensjünger aller Art ist eine Legende unter Gardisten wie Dieben und ihre Lage (im Orkland am Bodir) den meisten Mittelreichern unbekannt. Von hier aus soll Jirtans Vermächtnis, die Diebesgilde *Sho-taka'sa*, meisterliche Langfinger über ganz Aventurien aussenden.

Im Neuen Reich (ab 0 BF)

Als Hauptstadt unter Kaiser *Raul* wurde Gareth zum politischen und geographischen Zentrum des Reiches und schließlich zur größten Stadt Aventuriens. Um die Metropole war die Goldene Au entstanden, wo der Wald von einst nur noch ferne Erinnerung war. Garetien war fortan immer treue Domäne der Kaiser und stellte den Großteil an Menschen und Ressourcen, die nötig waren, um das riesige Reich zu regieren. Das Königreich umfasste in den folgenden Jahrhunderten meist alles Land zwischen Finsterkamm und Perricum, zwischen dem Großen Fluss und den höchsten Bergen der Trollzacken. (Greifenfurt wurde mehrfach herausgelöst und wieder eingegliedert; Eslam I. fügte **602 BF** Eslamsgrund von Almada hinzu; unter Bodar entstand **792 BF** ein Fürstentum Darpatien, wo sich heute die östlichen Grenzmarken erstrecken.)
Zur Zeit der *Klugen Kaiser* (**53 bis 335 BF**) zogen viele Landsleute ins neu erkundete Bornland, nach Tobrien oder Maraskan. Nach der Vernichtung rondratreuer Kräfte in der Provinz beim *Erntefest-Massaker* (**335 BF**) herrschten die Priesterkaiser mit fester Hand über Garetien. In der *Rohalszeit* (**466 bis 590 BF**) wuchs Gareth über seine Stadtmauern hinaus und verleibte sich langsam weitere Dörfer ein. Die *Magierkriege* (**590 bis 602 BF**) brachten entsetzliche Schlachten um Gareth, lebende Äcker, die Menschen verschlangen, sowie große Verwüstungen gerade in Eslamsgrund, wo mit Fremmelshof eine ganze Stadt verschwand.

938 BF musste Kaiser Perval einen Aufstand dörflicher Handwerker in Garetien gegen die städtischen Zünfte blutig niederschlagen. Wenig später billigte er auf Druck des Landadels aber doch die *Ländliche Zunftordnung*, die das Leben der Handwerker auf dem Lande erleichterte.
Garetien stand in den letzten Jahrzehnten im Brennpunkt der umwälzenden Ereignisse des Mittelreichs: Zweimal usurpierte Answin von Rabenmund den Kaiserthron von Gareth (**1010 bis 1011** und **1028**) und zwang die Provinz unter seine Knute. Nur mit Mühe und Not konnte der *Zweite Orkensturm* (**1010 bis 1012**) vor den Toren Gareths aufgehalten werden, als die Orks in der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* besiegt wurden. Die Jahre **1024** bis **1026** brachten Dürre und Ernteausfälle ins zentrale Mittelreich, so dass in Gareth mehrere Hungeraufstände aufflackerten. Im *Massaker von Mühlingen* am **23. Ingerimm 1024** schlugen unter dem Kommando von *Ugo von Mühlingen* garetische Ritter und die Reiter der Goldenen Lanze erbarmungslos gegen 'das Pack' zu und verdeutlichten die Kluft zwischen Adel und Untertanen.
Schließlich wurde Gareth zweimal mit dämonischer Macht aus dem Himmel hart getroffen: In der *Nacht des brennenden Himmels* (**8. bis 9. Phex 1021**) ging ein borbaradianischer Feuerregen nieder. Die *Schlacht in den Wolken* (**29. Peraine 1027**) brachte Zerstörungen durch Sturm und Flammen, vernichtete die Paläste Neu-Gareths und forderte Tausende Menschenleben. Nur langsam kehrt der alte Glanz in die verwundete Stadt zurück.

Von Land und Leuten – Leben in Garetien

Die Garetier

Von Angesicht zu Angesicht

Garetier sind typische Mittelländer mit häufig braunem oder dunkelblondem Haar. Sie haben einen entweder rötlichen, lebendigen Teint oder eine vornehme Blässe. Gut situierte Bauern und Handwerker neigen zu Leibesfülle und Schmerbauch, der als Zeichen von Wohlstand gerne vor sich her getragen wird. Es gilt als fein, einen Schuss Elfenblut – doch bitte nicht mehr – in den Adern zu haben.
Die Frauen tragen die Haare an Feiertagen kunstvoll zu Zöpfen geflochten, die wie ein Kranz um das Haupt gelegt werden. Männer tragen oft kurze und zumindest monatlich geschnittene Backen-, Kinn- oder Schnauzbärte, während ein wuchernder und verfilzter Vollbart als provinziell gilt.

Garetische Gemüter

Durch meist reiche Ernten und geschäftiges Handwerk sind die Garetier einen gewissen Wohlstand gewohnt und sehen sich mit Stolz als Bewohner vom Herz des Reiches und Untertanen der Kaiserin, die zugleich Königin Garetiens ist.

Ausgeprägt ist das Stiftungs- und Almosenwesen, mit dem die Reichen die Not der Armen zu lindern hoffen – aber ebenso ihren dadurch gemehrten Ruhm vor Menschen und Göttern und die Beruhigung ihres Gewissens im Auge haben. Selbst für ferne Länder wie Tobrien oder die Weidener Orkenwacht spendet die Freibäuerin bisweilen bei einem wandernden Ordensmann, der ihr von der misslichen Lage dort erzählt.
Einerseits ist die Bevölkerung obrigkeitstreu und standesbewusst, verehrt Praios, achtet den Adel und stellt die Pflichten und Umstände, die der eigene, angeborene Platz in der Gesellschaft mit sich bringt, nicht in Frage. Andererseits zeigt das Wappen des Königreichs Garetien nicht etwa den Greifen als Zeichen des Götterfürsten, sondern das Symboltier des Phex – und in der Tat versuchen die Garetier mit Gewitztheit und einer gehörigen Portion Bauernschläue aus jeder Situation das Beste herauszuholen. Wo sie möglichst wenig tun müssen, um möglichst viel zu bekommen, werden sie erfinderisch.
Die Lage im Schnittpunkt wichtiger Reisewege, die durch Aventurien verlaufen, bringt immer wieder fremde Reisende, Sprachen, Waren und modische Impulse bis direkt vor die Haustür. Garetier hören gerne, was in der Welt vor sich geht, betrachten sich dabei als sehr gut

informiert und haben immer schnell ein Urteil parat. Dabei sehen sie bei allem Interesse ihre eigene Provinz, um die herum irgendwie die ganze Welt drapiert zu sein scheint, als letztlich lebens- und liebenswertesten Ort an: "Der Bote des Lichts hat verkündet, dass Gareth das Zentrum der Welt ist. Wer wäre ich, ihm darin zu widersprechen?"
Es gilt als nicht nötig, in die Ferne zu reisen, um Wunder zu sehen, da diese doch früher oder später hier vorbeikommen: "Bidenhocker? In der Khôm? Nun, zuletzt hab' ich welche in Richtung Punin ziehen gesehen."
Im Herzen des Reiches lebend, ist es im Selbstverständnis der Garetier verankert, dass es zwar immer wieder Fehden unter den Edelleuten gibt, großes Kriegsleid und Verheerungen jedoch eher in den äußeren Provinzen stattfinden. Garetier geraten erst aus der Ruhe, wenn es allerhöchste Zeit ist. Dass jedoch alle paar Generationen große Bedrohungen gibt, die bis nach Garetien vordringen, davon zeugen die zahllosen Schlachtfelder um Gareth. In einer solchen Zeit sehen sich die Garetier auch dieser Tage, die innerhalb zweier Jahrzehnte die Orks, die Usurpation Answins und Dämonenangriffe in ihrem Land erlebten. Die Toten und Zerstörungen haben Wunden in der garetischen Seele hinterlassen, aber ebenso große Kräfte bei der Überwindung von Trauer und Verzweiflung freigesetzt. Trotzig packt man Schaufel, Heugabel und Schwert fester, klammert sich an die alte Selbstsicherheit und bejubelt auch kleine Fortschritte als Heldentat. Wo es gefährlich sein soll, geht man nicht (mehr) hin. Auf hölzernen Hochsitzen und nächtlichen Rundgängen bewaffneter Freibauern wird darauf geachtet, ob sich Untiere, Untote oder feindliche Ritter dem Dorf nähern. Aus dem tobrischen Sprichwort "Der Wind weht stets von vorn" ist in Garetien ein "Der Wind weht stets von hinten – du musst ihm nur den Rücken zukehren" geworden.

Bauern, Priester, Edelleute

Das Volk

Die Leibeigenen Garetiens, die den größten Teil der Landbevölkerung stellen, haben oft ein etwas besseres Auskommen als Leibeigene in ärmeren Regionen des Mittelreichs. Viele arbeiten auf großen Höfen und Ländereien reicher Großbauern, die die Hörigen als Arbeitskräfte vom Adel gepachtet haben. Die gesellschaftlichen Fäden des Dorflebens wie Mühle, Schenke oder Schmiede befinden sich in der Hand der Freisassen, die gut darauf achten, dass Sohn oder Tochter standesgemäße Ehepartner finden und sich nicht in Hörige vergucken.
Seit Graf *Yesatan von Eslamsgrund,* ein von einer Tsa-Geweihten erzogener Adliger, der sich gegen seinen eigenen Stand wandte, vor 40 Jahren Lehensverhältnis und Leibeigenschaft per Edikt abschaffen wollte, existiert unter den Leibeigenen die Legende von einer verborgenen *Stadt der Freiheit*, in der man nicht für Adlige oder Priester knechten muss. Hin und wieder fliehen Hörige von der Scholle ihres Herrn, um diesen Ort zu finden – und landen meist in Gareth, bei Räuberbanden oder wegen Landflucht am Galgen (**195 D**).
Handwerker sind in eigenen Landzünften organisiert, die sie sich mit der *Ländlichen Zunftordnung* in einem Aufstand 938 BF erstritten haben, um gegen die Zünfte der Kleinstädte und des übermächtigen Gareths bestehen zu können. Dass die hiesigen Handwerker zugezogenen Kollegen, wie etwa geflohenen Einwohnern der Schwarzen Lande, das Gewerbe verbieten können, führt in manchen Orten zu dauerhaften Konflikten.

Der Klerus

Die Zahl der Geweihten und Akoluthen ist groß im Land. Jeder Zwanzigste dient einer Kirche oder einem Orden als Geweihter, Mönch oder Gehilfe. Die heute zerstörte Stadt des Lichts in Gareth war nur die größte von vielen regelrechten Tempelstädten Garetiens: Tempel, Einsiedlerklausen, gestiftete Abteien und weite Klosterländer der Kulte von Praios, Travia, Peraine und Ingerimm findet man im ganzen Land. Selbst winzige Weiler bringen den Unterhalt für ein Gotteshaus auf – und sei es nur eine Kapelle von der Größe eines Hühnerstalls. Das *Garether Pamphlet*, das Kirchen feudalen Landbesitz eigentlich verbietet, erfordert, dass zumindest nominell ein nicht geweihter Vogt den Kirchenlehen voransteht oder ein Junker Schutzherr der Ländereien ist. Wo die Geweihten einflussreich sind ('Pfaffendörfer', wie sie ein freches Bardenstück nennt), prägen die Ideale ihres Kultes auch das tägliche Leben der Bauern.

Der Adel

Der bestimmende Stand Garetiens ist der Adel, der sich machtbewusst und privilegiert gibt. Mancher Baron hat mehr Untertanen als der Markgraf des Windhag und scheut sich auch nicht, dies zu betonen. Die Städte und ihre Patrizier, insbesondere diejenigen Gareths, werden als gemeine Emporkömmlinge verachtet (auch wenn die Lage schon zu Zeiten des Urgroßvaters kaum anders war) und über ihren Reichtum wird geschimpft (da er größer ist als der eigene).

Das Rittertum

Die Adligen halten das Rittertum in hohen Ehren und schicken zumindest einen ihrer Sprösslinge in die Knappenschaft. Es gilt als charakterbildend für die jungen Adligen, vor der Übernahme eines oft großen und verantwortungsvollen Lehens einige Zeit als wandernder Ritter gelebt zu haben. Das Ritterwesen besitzt hier nicht den erdigen Geschmack von alltäglicher und schmuckloser Notwendigkeit wie in Weiden und auch nicht die reine Verspieltheit almadanischer Caballeros. Man hat vielmehr die ritterliche Lebensart und Bildung zur Kunstform zwischen Etikette und Heraldik, Minnesang und Heldenepos, Waffenkunst und Ehrenkodex, Turnier und Fehde erhoben. Die Ritter sind der Ansicht, dass man nie ohne gewissen Stil kämpfen sollte. Thorwaler Kämpfer, die vor der Dritten Dämonenschlacht das Gepränge der garetischen Ritter sahen, taten es zunächst als "Schönhampelei" ab – bis sie Heldentum und Schlagkraft dieser gepanzerten Reiter in Aktion erlebten.
Lokale Ritterbünde betonen bestimmte Aspekte des Rittertums, so etwa die *Pulethaner*, die sich ganz der Verteidigung der Ständehierarchie verschrieben haben, oder die *Pfortenritter*, die nach selbstlosen Rittertum und der Vollbringung heldenhafter Großtaten streben. Der Beste und Edelste der garetischen Ritter wird als *König der Ritter* gefeiert, derzeit *Graf Danos von Luring* (siehe Seite 173). Diesen Ehrentitel kann man nur erlangen, indem man ruhmreiche Aufgaben erfüllt und den bisherigen Titelträger im Zweikampf besiegt.
Ein einzelner fahrender Ritter kann auf der Suche nach einem bestimmten Feind oder nach Ruhm im Waffengang sein. Er kann eine

Wehrhaftigkeit

Die meisten Bauern – die Leibeigenen – dürfen keine Waffen tragen oder in den Kampf ziehen. Die Freien und Adligen pflegen vor allem in den äußeren Grafschaften den Kriegsdienst, während in der Kaisermark Gareth häufiger die Wehrsteuer gezahlt wird, um nicht zum Heerbann ausrücken zu müssen.
Das garetische Ritteraufgebot mit seinen Reisigen ist in der Gesamtheit ein großes und schlagkräftiges Heer, jedoch nur in der Theorie zum gemeinsamen Handeln zu bewegen. Tatsächlich sind sich die Ritter nur über eines einig: Jast Gorsam ist ein Kläffer, Selindian Hal ein blasses Bübchen und die Wildermark muss eingedämmt werden. Nur für diese Interessen lassen sich größere Gruppen aufbieten. Familienfehden, Eitelkeiten sowie Abenteuer- und Turnierlust zersplittern die Ritterschaft.
Höfe sind nur wenig befestigt. Burgen sind häufig, können aber gut ausgerüsteten Heeren kaum standhalten. Manche Adlige besitzen nur schlecht zu verteidigende Schlossbauten. Wer bedroht ist, ruft die Soldaten der Königin: Oberst Ugo den Blutigen (siehe S. 174) mit der *Goldenen Lanze*. Doch dieser lässt sich sein Kommen gerne bezahlen.

heilige Queste verfolgen oder gerade einen Herrn suchen, der würdig ist, dass er ihm dient. Darüber gibt oft die Farbe von Helm- oder Lanzenzier Auskunft. An manchen Brücken erwarten gewappnete Ritter Reisende, die sie gemäß der Tradition nur nach Ehrerbietung über den Fluss lassen. Andere Ritter dürfen nur passieren, wenn sie im Lanzenduell gewinnen. Trifft man auf mehr als einen Ritter, so sind sie wahrscheinlich auf der Jagd, auf Räuberhatz, auf dem Weg zum Turnier oder auf der Flucht.

Kleidung

Gemäß der Gewandverordnung der Stände und aufgrund schmalen Geldbeutels ist die Kleidung der Gemeinen deutlich schlichter und abgetragener als der feine Zwirn des Adels. Fast jeder besitzt jedoch eine gute 'Praiostagsschale', in die man sich zu Festtagen 'wirft'. Wer es sich leisten kann, lässt sich in der Detailgestaltung seiner Kleidung alle paar Jahrzehnte von der Mode eines großen Kulturherds beeinflussen – etwa Al'Anfa, Vinsalt, Khunchom sowie natürlich Gareth und der kaiserliche Hof –, bleibt aber ansonsten bei Althergebrachtem.

Auf dem Kopf sitzt das *Barett*, das vielfältig mit Federn oder Schmuck verziert wird. Bei älteren Herrschaften sind Haarnetze oder Hauben üblich – teilweise auch unter dem Barett getragen. Die *Gugel* ist die typische Kopfbedeckung des Landvolks. Bei Männern wie Frauen häufig ist die *Schaube*, ein Mantel mit Faltenwurf, weiten Ärmeln und weitem Schulterkragen. Darunter trägt man ein in Falten gelegtes *Wams* mit weitem *Rock* oder knielanger *Hose*. An der Hose werden, je nach Jahreszeit, lederne oder feinwollene Strümpfe befestigt. Das Schuhwerk ist vielfältig und häufig Ausdruck modischer Vorliebe. Das Untergewand ist fast nur noch zu sehen, wenn die Wamsärmel nach Söldnerart geschlitzt sind oder der Damenrock vorne offen geschnitten ist. Hingegen findet das *Hemd* viel mehr Beachtung. Es ist mit Stickereien geschmückt, meist in der gleichen Farbe gehalten wie das Leinen selbst, in unzählige Falten gelegt und wird zumindest im Winter mit hohem Halsbündchen getragen.

Sprache und Namen

Garetier sprechen, wie kaum anders zu erwarten ist, Garethi. Genau genommen handelt es sich um Hochgarethi, wie sie selbst gerne erklären. Sie legen Wert darauf, so zu sprechen, wie geschrieben wird und wie auch die Kaiserin ihre Worte formt. Daneben beherrschen einige ein paar Brocken Rogolan, Tulamidya oder Oloarkh, um sich auf elementarster Ebene mit Reisenden oder gefährlichen Ork- und Ferkinaräubern verständigen zu können. In der Nähe der Reichsstraßen und in Gareth selbst fällt Fremden beim gemeinen Volk eine gewisse Direktheit und Kessheit auf, die auch beim Gegenüber geschätzt werden. Der Reiseschriftsteller *Deredon von Grangor* fasst es so zusammen: "Wenn man spricht, dann spreche man kurz, schnell, aber verletzend. Als ich am Rossmarkt in Eslamsgrund fragte, ob die Händlerin auch Esel führe, sagte sie: 'Nein, ich kann meinen Platz nicht verlassen.'"

Im Adel erhalten Kinder nicht selten dieselben Vornamen wie ihre Eltern oder es werden dieselben Namensbestandteile verwendet. In der Familie derer von Hirschfurten beispielsweise enden die Männernamen fast alle auf -alf oder -olf. Beliebt sind auch dynastische Namen oder diejenigen bekannter Helden: Es gibt zahllose Retos um die 50 und viele Brins oder Brinyas in der Generation bis 30. Zweite Vornamen empfehlen den Träger bisweilen einem bestimmten Gott an, häufig Praios oder Phex.

Der Nachname von Gemeinen bezieht sich oft auf ein traditionell weitervererbtes Gewerbe (Lederer, Müller ...), auf die regionale Herkunft (Pulether, Wagenhalter, Garether) oder aber auf mehr (Dragentod) oder minder (Meeltheuer) rühmliche Eigenschaften, die der Blutlinie nachgesagt werden. Auf dem Land, wo ein und derselbe Berufszweig vielfach vertreten ist, gibt es mannigfaltige Variationen wie Wald-, Bach- und Dreieichenbauer oder Kuh-, Lein- und Kornhofer.

Typische Namen in Garetien

Viele der hier vorgestellten Namen sind auch im ganzen Mittelreich zu finden.

Weibliche Vornamen: Adaque, Alda, Aldare, Alena, Alinde, Alrike, Alruna, Alvide, Alwene, Arba, Ardare, Belona, Binya, Birsel, Boriane, Caya, Celissa, Cella, Charine, Coris, Coruna, Daria, Dela, Derya, Dhana, Dilga, Dimiona, Dirione, Doride, Dralina, Dramina, Duridanya, Dythlind(e), Edala, Efferdane, Elene, Elida, Elwene, Emer, Fiana, Firisa, Firuna, Gala, Gilia, Ginaya, Girte, Glenna, Gunelde, Gurnhild, Hannafrid, Heiltrud(e), Helke, Hesindiane, Hesine, Hitta, Ifirnia, Ilke, Ingrimma, Ingrimiane, Isida, Jadwiga, Josmine, Junivera, Karima, Khorena, Kysira, Lana, Larona, Leonore, Lidda, Losiane, Ludilla, Lutisana, Maline, Mirya, Morena, Nella, Oleana, Olorande, Ondinai, Ondwina, Palinai, Perdia, Phexla, Perainiane, Praiadne, Praiodane, Prajosmin, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb, Rahjane, Rhodena, Roana, Rohaja, Rondirai, Rondralieb, Rondriane, Rovena, Rudane, Saginta, Saria, Selin(d)e, Sumudai, Sylvette, Thalionmel, Thornia, Thyria, Titina, Tsaja, Turike, Ulinai, Ulmia, Utsinde, Uthjane, Vana, Viridia, Vistella, Wina, Wilimai, Xaida, Xaviera, Xerane, Xinda, Yasinthe, Yasmina, Yassia, Yelinde, Yola, Yolande, Yolde, Yosmina, Yppolita, Ysilda, Zelda, Zidane, Zita, Zylva

Männliche Vornamen: Adran, Alrik, Angrond, Anjun, Answin, Angildbert, Ardo(r), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Bogumil, Bomil, Boronian, Bosper, Brin, Burgol, Burian, Colgan, Connar, Cordovan, Curthan, Cyberian, Danos, Darian, Dirion, Drego, Eberhelm, Edo, Edorian, Efferdan, Elbrecht, Elgor, Emmeran, Eran, Erlan, Erzian, Falk, Felian, Fingorn, Firunian, Geppert, Gerding, Gernot, Geron, Gerrik, Gerion, Gishelm, Groben, Grordan, Grorthin, Gumbald, Hal, Haldan, Halman, Helmar, Helmbrecht, Helme, Hesindian, Hilgert, Igalf, Igan, Irian, Jobdan, Jost, Kalman, Karon, Lares, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Lu(i)dor, Melcher, Moribert, Movert, Odilbert, Odilon, Ogdan, Olger, Or(e)lan, Pagol, Parainor, Parinor, Peradan, Perainor, Perainian, Perval, Pisidian, Praiodan, Praiodar, Praioslob, Praiosmar, Quanion, Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan, Rahjan, Rank, Rauert, Raul, Raulbrin, Reo, Reto, Roban, Rondred, Rondrian, Rukus, Rumpo, Salix, Savertin, Sequin, Sigerain, Sigman, Sindar, Stordan, Thallian, Thisdan, Timshal, Torm, Travin, Travi(a)dan, Tsafried, Tsadan, Udalf, Udildor, Ugalf, Ugdalf, Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valman, Valpo, Viburn, Vitus, Voltan, Xindan, Xeppert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan, Yendar, Yendor, Zondan, Zolthan, Zordan

Nachnamen: Adersin, Algerein, Anjuhal, Arberdan, Arres, Arsteener, Babek, Bachental, Bellentor, Berlind, Bodiak, Burkherdall, Damotil, Darben, Dargel, Darpater, Daske, Dinckel, Dorcken, Durenald, Ehrwald, Engstrand, Eslebon, Fassmacher, Fernel, Fidian, Fredor, Fuxfell, Galdifei, Gemiol, Gerdenwald, Gerrich, Gesse, Glimmerdiek, Gorbas, Grabensalb, Groterian, Grunder, Hainsate, Harnischmacher, Helmisch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdorn, Hullheimer, Inke, Jochmeier, Jolen, Karolus, Keres, Korber, Kormin, Korninger, Lassan, Lonnert, Marnion, Maurenbrecher, Meeltheuer, Musker, Nattel, Obernhofer, Okenheld, Olben, Oldenport, Ottresker, Peresen, Plötzbogen, Pulether, Quarzen, Rogel, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Schlunder, Seehoff, Sonnfelder, Spichbrecher, Steinhauer, Sturmfels, Tannhaus, Toberen, Trallo, Treublatt, Triffon, Tucher, Tulop, Ulfaran, Unterbauer, Winkelhauser, Winterkalt, Zornbold, Zandor, Zeel, Zertel

Äcker und Höfe

Der Ackerbau hat das fruchtbare Garetien mit seinen weiten Feldern fest im Griff. Der Lebensrhythmus der Bauern wird vom Wetter und den Jahreszeiten bestimmt, vom Kreislauf des Pflügens, Säens und Erntens und den Bedürfnissen des Viehs. Wo nicht schwere, rotbraune Lößerde vorherrscht, die jedes Jahr Weizen hervorbringen kann, wird Dreifelderwirtschaft vollzogen: Jedes Feld trägt ein Jahr Wintergetreide (Weizen oder Roggen), ein Jahr Sommergetreide (Gerste oder Hafer) und liegt ein Jahr brach, um sich zu erholen. Vielerorts gibt es den Beruf des (magiedilettantischen) Vogelscheuchenmachers, dessen Strohpuppen mit Kürbiskopf, Zinnoberrot, Falkenfedern und Alraunenherz die Krähen besser vom Acker abzuhalten scheinen als andere.

Neben dem stets präsenten Getreide bilden weitere Pflanzen das Gold der Felder: Sonnenblumen, gelber Färberginster, Zier-, Flaschen- und riesige Speisekürbisse. In der Erde reifen Rüben vom weißen Rettich über die rote Möhre bis zur süßen Zuckerrübe. Baumwollfelder treiben zur Erntezeit weiße Flusen über das Land und benötigen viele Pflückerhände. An der Rakula ist die Pferdezucht von Ferdokern bedeutend, in Eslamsgrund Weinbau, an Natter und Raller Obstbau, dessen Früchte vergoren werden.

Die häufigen riesigen Felder, in denen man sich bei hoch stehendem Korn stundenlang verlaufen kann, gehören meist einzelnen Großbauern, den 'Weizenbaronen', während ein in viele kleine Äcker gespaltenes Land der bewirtschaftete Grund ärmerer Kleinbauern ist. Die garetische Höfeordnung verbietet die Erbteilung eines Hofes, der kleiner als sechs Äcker zählt, so dass zumindest immer das älteste Kind einer Familie versorgt bleibt. Die anderen Kinder müssen sehen, wo sie bleiben, und viele gehen nach Gareth.

Typisch für das Land sind die vielen Bock- und Kappenwindmühlen, die nicht nur auf Hügeln, sondern ebenso häufig an der Straße oder direkt im Dorf stehen und an eine Schenke oder Herberge angrenzen. Die Müller besitzen in Garetien immer auch das Schankrecht, von dem reichlich Gebrauch gemacht wird. So bezeichnet die Wendung "zum Müller gehen" nicht unbedingt das Ende der Erntezeit ...

Baukunst

Garetische Häuser bestehen aus Fachwerk oder gebrannten Ziegeln und sind oft mit Stroh gedeckt. Häufig sind geschmückte Friese und Blumenkübel zu sehen. Holzhäuser und Bretterbuden, die sonst die Unterkunft ärmerer Bevölkerung sind, sind in Regionen mit wenigen Wäldern selten. In trockenen Sommern ist die Brandgefahr groß, so dass auf offene Feuer gut Acht gegeben wird. Wo immer Geld vorhanden ist, wie in den Städten, wird groß und für die Ewigkeit gebaut. Der häufigste Baustil ist der Garethische Stil mit grauen Mauern, Gargylenarchitektur, Spitzbögen und viel vertikalem Strebewerk.

Speis und Trank

»Wer sich in Garetien zu Tisch setzt, kann den Kornreichtum nicht übersehen: Nirgends sonst werden so viele Brotsorten und feine Backwaren gegessen. Das Brot wird in Milch oder Bier getunkt, mit Weizenkeimöl oder Kürbisöl bestrichen oder geteilt und mit Weichkäse oder Obst gefüllt. Unüberblickbar ist die Auswahl an Torten und Backwaren, die sich auch der Stadtbürger leisten kann: Granit- und Honigkuchen, Braune Maraskanertorte, Honigomeletts, Schnuckelschnacks, Zwiebelkuchen, honiggefüllte Waffeln, Kobold im Sack und der exquisite Schlotzstollen, um nur die bekanntesten davon zu nennen. Darüber hinaus kennt der Garetier viele Arten, das Getreide zuzubereiten, etwa als Brennkorn oder geröstet, als Grieß und Graupen im Brei und als Klöße in der Suppe.

Aus dem Garten kommen Lauch, Rettich, Mangold, Möhren, Zwiebeln, Gurken, Erbsen, Linsen und Fenchel frisch in die Küche. Die Pulether Pilzsuppe ist weithin bekannt. Reichhaltig ist auch das Obst, genannt seien die saftigen Warunker Äpfel, die braunen Rabenmund- und die grüne Ragathbirnen. Besonders typisch für die Goldene Au ist der Kürbis, den man im Herbst kocht und einmacht oder dörrt und im Winter zu fast jeder Mahlzeit serviert. Angeblich gibt es hier sogar einen Kürbisgeist, der Saatfrevler angreift.

Fleisch ist selten, da das Vieh so lange wie möglich als Milch- und Eierquelle genutzt wird und im dicht bevölkerten Land nur wenige Nutztiere auf einen Menschen kommen. Meist kommt es den Garetiern als Geflügel auf den Tisch. Die Edelleute essen es zuhauf und sogar die Bauern zu manchem Festtag: zumeist den Kapaun, einen kastrierten und gemästeten Hahn, manchmal auch Truthahn. Die garetische Kaisergans mit viel öligem Saft kennt man von Thorwal bis Khunchom. Die Waldsteiner Würzwurst ist eine scharfe Sikrami, die vor dem Räuchern mit Knoblauch, Mostrich oder Kräuterpaste gefüllt wird. Fisch ist überraschend häufig, zumal Zander und garetischer Zuchtkarpfen aus den zahlreichen Fischteichen, die in den Dörfern angelegt wurden. Es gibt mancherlei Schimmel- oder Schmierkäse.

Getrunken wird tagsüber Dünnbier, Wasser mit Obstsirup oder – als Armeleutetrunk – vergorene Eichelgalle. Abends schlürfen Wohlhabendere kräftiges Eslamsbräu oder Ferdoker. Nur wenige örtliche Biere, wie das Uslenrieder Rotbier, sind so geschätzt (und haltbar), dass sie auch in andere Provinzen gehandelt werden. Guter Wein kommt aus Yaquirien und Aranien und wird nur aus finanziellen oder patriotischen Gründen aus der heimischen Kelter getrunken: wenn man nicht die Taler für teuren Import hat oder dieselben nicht ins almadanische Säckel spülen will.«

—aus einem Bericht des Kashban ben Rafid an die Kaiserlich Derographische Gesellschaft, 1031 BF

Brauchtum und Sitte

Die Garetier unterscheiden deutlich zwischen dem Tag, der Herrschaft des Götterfürsten, und der Nacht, der Zeit des göttlichen Fuchses. Alle Arbeit und Tätigkeit im Freien wird nur von Morgengrauen bis Abenddämmerung vollbracht. Im Dunkeln hält man sich im Hause auf und die Wege und Felder sind leer; in einigen Orten ist es gar verboten, dann einen Fuß vor die Tür zu setzen. Die Nacht gilt als die Zeit der Gesetzlosen, Unholde und Geister.

Bevor Freibauern zur Heerschau antreten, begehen sie mit dem *Waffenputz* eine kleine Feier, in der sie den Hausherrn für die Zeit ihrer Abwesenheit bestimmen und Freunde und Familie den Waffentreuen Glück im Kampf wünschen.

Wo noch Elfen in der Nähe leben, wie etwa im Reichsforst, wird bei der Geburt eines Kindes von edlem Geblüt der alte Brauch des *Elfensegens* hochgehalten: Drei Elfen werden an das Kindbett geladen, die den hoffnungsvollen Eltern dabei drei Prophezeiungen zur Zukunft des Neugeborenen aussprechen sollen. Für die Elfen, die oft der Einladung in die Menschenburg folgen, hat der Brauch ganz andere Aspekte: Entstanden ist er wohl aus durchaus verständlichen Interesse der Elfen an den menschlichen Neusiedlern und der Frage, mit wem sie in der nächsten Generation zu tun haben würden. Ihre 'Prophezeiungen' basieren wohl auf Hellsichtzaubern, mit denen sie ganz natürlich das Kind betrachten.

Feste und Feiertage im Jahreslauf

Beim *Praiosfest* zum **1. Praios** sind die Umzüge besonders prächtig und die Greifenmonstranzen ein wenig größer und dicker mit Blattgold überzogen als zu anderen Gelegenheiten. Man kehrt den Dreck des alten Jahres vor die Tür und schüttelt den unheiligen Atem der Namenlosen Tage aus den Vorhängen und Betten.

Zum *Schwertfest* am **15./16. Rondra** treffen sich die Ritter an vielen Orten des Königreichs, um an zwei Tagen mit Schwert, Lanze oder Bogen dem Wettkampf im Namen der Himmlischen Leuin zu huldigen. Am ersten Tag feiern die alten Familien traditionell den *Tag der Knappen*, wenn die Knappen zu Rittern geschlagen in die Gemeinschaft aufgenommen werden und anschließend ihr erstes Turnier bestehen.

Am *Tag der Heimkehr* (**1. Travia**) schlägt die Stunde der vielen Rollkutscher und Fuhrleute der Straßen: Sie lauschen den Worten eines Aves-Priesters, trinken Beerenlikör und halten schließlich mit Johlen, Pfeifen und Grölen ein Rennen um einen Turm oder Platz ab – um sich Aves' Segen für ein Jahr zu verdienen.
Das *Fest der Eingebrachten Früchte* (**1. bis 3. Travia**) kennt viele regionale Ausformungen: In Hartsteen werden unzählige Erntedankfeuer entzündet, in Waldstein die Gänse zur Zukunftsdeutung rituell gefüttert, in Reichsforst der 'Baummann' verbrannt, was das Zurückdrängen des Waldes zugunsten der Felder symbolisiert.
Nach dem Totenfest findet am **2. Boron** das *Kastenfest* statt, bei dem Familien mit einem großen Kasten durch das Dorf oder die Stadt ziehen und alles sammeln, was man an zusätzlichen Vorräten für den Winter noch auftreiben kann. So ist die ganze Stadt auf den Beinen, und nach Geben, Nehmen und Tauschen sind am Abend die Kästen meist erstaunlich gleichmäßig gefüllt. Im Boronmond werden auch Fratzen in ausgehöhlte Kürbisse geschnitten und am Haus aufgestellt, um vor dem Kürbisgeist sicher zu sein, der im Nebel umgehen soll.
Der *Tag der Jagd* (**1. Firun**) ist der Termin für die größten Jagdgesellschaften des Jahres und füllt die Vorratskammern mit Wildbret, das für den Winter haltbar gemacht wird.
Am *Tag der Erneuerung* (**30. Tsa**) findet auch die *Kastenleerung* statt: "Leer'n die Bauern ihre Kästen, blüh'n die Bäum' an ersten Ästen" oder "Ist der Bäurin Kasten leer, kommt der Sommer schon daher". An diesem Tage ziehen die Familien wieder durchs Dorf und tragen zusammen, was an Vorräten übrig und entbehrlich geblieben ist, um dann mit dem ganzen Dorf zusammen den ersten Festschmaus nach dem Winter zu genießen und die Kälte- und Hungertoten der vergangenen Jahreszeit zu betrauern.
Das *Turnier vom Eslamsgrund* (**1. Ingerimm**) läutet die Turniersaison ein, in der manche Ritter Trophäen im Dutzend sammeln.
Am *Tag der Waffenschmiede* (**21. Ingerimm**) versammeln sich nicht nur Schmiede zu Zunftfesten an diesem hohen Feiertag des Handwerks. Märkte zeigen die Erzeugnisse der Stuben, Lehrlinge werden zu Gesellen ernannt und neue Zunftmeister gewählt.

Handel und Wandel

Bedeutende Ströme von Nahrung und Handwerkserzeugnissen finden zwischen der Stadt Gareth und seinem Umland statt, das die Metropole von den Überschüssen ernährt. Zur Erntezeit kauft die Stadt riesige Mengen Getreide auf und lagert sie für den Winter in Speichern ein. Das Notkorn wird in Hungerszeiten freigegeben.
Handelszüge in andere Regionen sind beladen mit Weizen, Gebäck, kandierten Früchten, Ölen, Rübenzucker, Käse, Lederwaren, Schnäpsen und verschiedenen Tuchen. Um das Geheimnis der Herstellung der großen und klaren Luringer Spiegel zu wahren, ist es den dortigen Spiegelmachern bei Todesstrafe untersagt, die Stadt zu verlassen. Aus dem Boden werden Granit (Hartsteen), Marmor, Kalkstein, Obsidian (jeweils Raschtulswall), Alaun (Kaisermark) und Schwefel (Schlund) gewonnen. Die Spezialitäten Gareths finden Sie auf Seite 111 beschrieben.
Importiert werden Eisen aus dem Kosch und den Nordmarken, Steineiche aus Andergast und Rinder aus der Wildermark und Weiden: Die riesigen Herden überschwemmen mehrmals in Jahr die Garether Märkte und befriedigen doch kaum dem Fleischhunger der Stadt. Die Haut der Tiere schafft wiederum den lederverarbeitenden Handwerkern Arbeit. Luxuswaren kommen aus allen Teilen Aventuriens: Pelze, Bein und der für den Praios-Kult unerlässliche Bernstein aus dem Norden, Wein, Tee und Gewürze aus dem Süden, Seide und Rauschmittel aus Al'Anfa, Feinmechanik aus dem Horasreich.
Die Warenzüge müssen sich auf den Straßen nicht nur wegen häufiger Räuberbanden und stromernder Orks vorsehen, da ein schlecht gelaunter Adliger an den Handelskarawanen schon einmal seine Missgunst gegenüber den Pfeffersäcken der Städte auslässt: Sei es, dass sie an einer Brücke aufgehalten werden, zu einem Vorzugsverkauf ihrer Ware auf der herrschaftlichen Burg gezwungen oder schlicht ausgeraubt werden.

Minnesang und Forscherdrang

Künste

Eine Fülle von Märchen, so etwa *Weißmützchen und Blauhäubchen* oder *Der träge Thimorn* dient zur Erbauung oder als Gute-Nacht-Geschichte. Auf der Garether Heldenbühne werden beliebte Helden- und Göttersagen voller Pathos inszeniert. Städte und Adelshöfe sind Stätten von Malerei, Skulpturenkunst und Dichtung, wo Mäzene diese sonst eher brotlose Kunst fördern. Die angesehensten Künstler sind jedoch große Baumeister, die die gewaltigen Sakralen Gareths, die Schlösser der Kaisermark und die kaiserlichen Paläste aus Stein und Holz erschaffen haben. Derzeit erneuern sie mit Hundertschaften von Arbeitern zerstörte Prachtbauten Gareths.
In der Musik finden sich einheimische Lieder ebenso wie solche, die aus der Ferne mitgebracht wurden. Erbauliche oder lobhudelnde Gesänge sind bei der Parade der Königin, im Unterricht oder in der Tempelmesse zu hören – ansonsten erfreut man sich lieber an fröhlichen oder schalkhaften Lieder, die gerne mit (Selbst-)Ironie spielen. Beim Adel ist der Minnesang vorherrschend, der viele romantische Stücke von Liebe, Treue und Schönheit hervorbringt.

Garetisches Liedgut

Die wahre Liebe

Lieb mich nicht für mein dichtes Haar,
denn einst, da werd ich kahl,
und liebe nicht mein Aug' so klar,
der Glanz wird einmal fahl.

Liebe nicht meinen starken Arm,
die Kraft, sie schwindet bald,
und lieb' nicht meine Stimme warm,
bald krächzt sie: "Ich bin alt."

Lieb' mich nicht für mein Gold und Gut,
die Götter nehmen's fort,
und lieb' nicht meinen Heldenmut,
Ruhm viel zu schnell verdorrt.

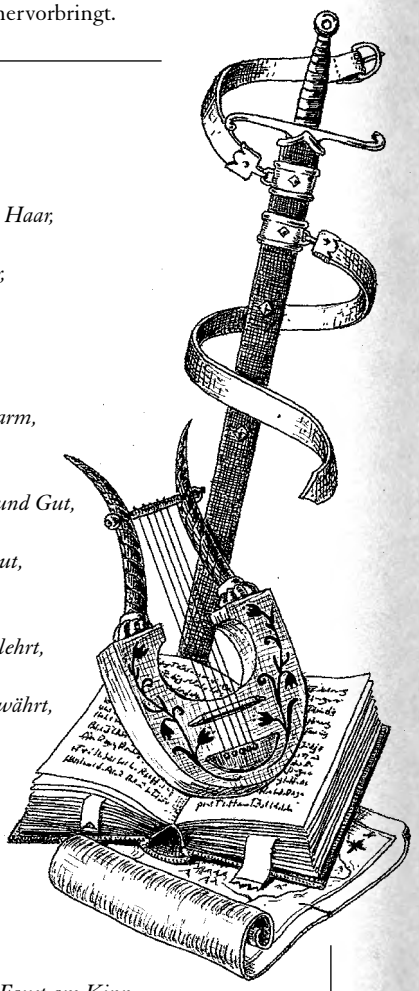
Doch lieb' mich, wie's die Liebe lehrt,
und lieb' – ganz ohne Grund!
Wenn du nicht weißt, warum es währt,
kommt nie die letzte Stund.

Siebzehn Skrupel Silber

Refrain:
Sieb-zehn Skru-pel Sil-ber,
sieb-zehn Skru-pel Sil-ber ...

Siebzehn Skrupel Silber und die Faust am Kinn,
vierundzwanzig Amseln in der Pastete drin.
Kamst du mit dem Messer, begannen sie zu schrei'n.
Wem steht solches Mahl wohl zu? – Dem König nur allein!

Der König saß im Thronsaal, regiert von dort die Welt,
die Königin daneben zählte all ihr Geld.
Die Magd, die war im Garten und hing die Wäsche auf,
da kam 'ne kleine Amsel und schiss ihr mitten drauf.

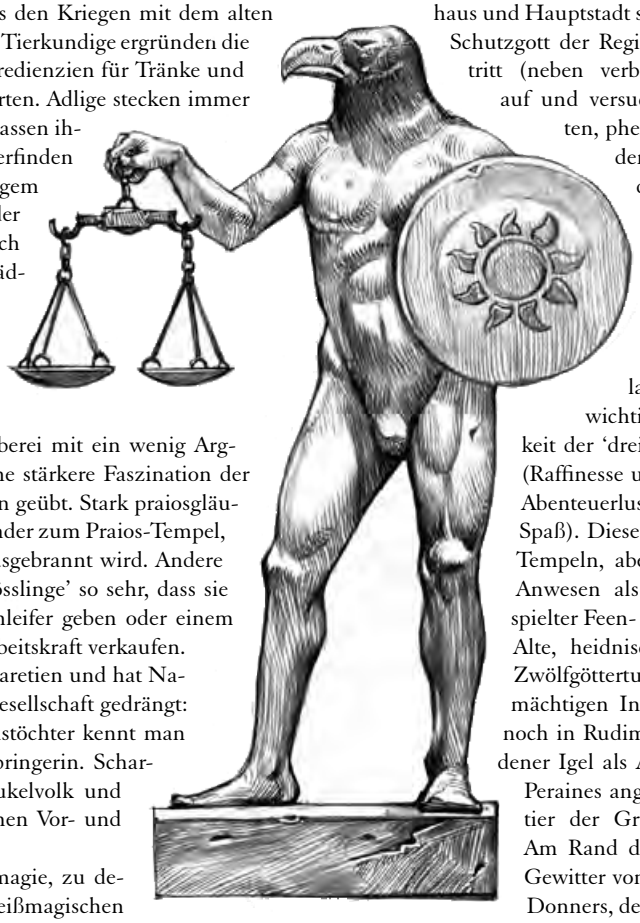


Siebzehn Skrupel, siebzehn Skrupel,
siebzehn Skrupel, siebzehn Skrupel,
siebzehn Skrupel Silber!

(*Siebzehn Skrupel Silber* ist freie Nachdichtungen des englischen Liedes *Sing A Song Of Sixpence*. Die *Wahre Liebe* ist durch ein ebenfalls englisches Gedicht aus dem 16. Jahrhundert inspiriert.)

Wissenschaft

Hesindianische Künste sind in Garetien nicht unbekannt, jedoch nicht so bedeutend wie im freidenkerischen Horasreich. Historiker grübeln über alte Trollburgen, folgen den Spuren der Elfen im Reichsforst oder entdecken Geheimnisse aus den Kriegen mit dem alten Bosparan. Botaniker, Alchimisten und Tierkundige ergründen die Mysterien der Natur oder suchen Ingredienzien für Tränke und Pulver an heiligen und verfluchten Orten. Adlige stecken immer wieder Geld in die Wissenschaft und lassen ihre Hofgelehrten überragende Spiegel erfinden (so in Luring geschehen), an neuartigem Belagerungsgerät basteln, die Rätsel der Zukunftsdeutung erforschen oder nach Mitteln gegen Ungeziefer und Schädlinge in Kleiderschränken, Vorratskellern und Kornspeichern suchen.



Magie

Dank des starken Praios-Kults begegnet das Volk auf dem Land der Zauberei mit ein wenig Argwohn; ein offenerer Umgang und eine stärkere Faszination der magischen Künste wird in den Städten geübt. Stark praiosgläubige Familien geben magiebegabte Kinder zum Praios-Tempel, damit ihnen der 'Fluch der Mada' ausgebrannt wird. Andere schämen sich ihrer 'missratenen Sprösslinge' so sehr, dass sie sie verstoßen, an reisende Scherenschleifer geben oder einem Gerbermeister in Gareth als billige Arbeitskraft verkaufen.
Die Inquisition war immer stark in Garetien und hat Naturzauberkundige an den Rand der Gesellschaft gedrängt: Druiden gibt es kaum noch, Satuariastöchter kennt man fast nur als 'böse Hexe' und Unheilbringerin. Scharlatane und Schelme werden als Gaukelvolk und Fahrende betrachtet – mit den üblichen Vor- und Nachteilen.
Voll respektiert wird nur die Gildenmagie, zu deren Vertretern vor allem die beiden weißmagischen Akademien Gareths und viele graue Lohnmagiern vom Exorzisten über den Hellseher bis zum Artefaktmeister gehören. Begehrte und lukrative Hof- und Leibmagierposten gibt es in Garetien bei Patriziern und Adligen bis hinunter zum Baron oder gar Junker.

Religion und Heldenverehrung

Der Zwölfgötterglaube ist hier in klassischer Form präsent, die einzelnen Kirchen finden ihre Anhänger je nach Bevölkerungsgruppe. **Praios** ist dabei nicht nur der Gott des Adels, sondern auch der Göttervater und Herr der Ordnung, den das Volk ehrfürchtig anbetet. Gelegentlich kann man auf Bannstrahler treffen, die vor allem in Eslamsgrund Ton angebend sind. Die Zerstörung der Stadt des Lichts hat das Ansehen der Kirche geschmälert, jedoch kaum das des Gottes: Während die Geweihten selbst auf Sinnsuche sind und das verlorene *Ewige Licht* des Heiligen Quanion wiederfinden wollen, herrscht ansonsten die Meinung vor, dass der Götterfürst die Menschen vor eine Glaubensprüfung gestellt oder sogar die Kirche bestraft hat, indem er die Zerstörung der größten Tempelanlage der bekannten Welt zuließ. Wo sich mancher verstört von den Göttern ob der Ereignisse abwendet, beten andere umso inbrünstiger zum Herrn von Alveran. **Rondra** findet überall dort Verehrung, wo der Kampf eine Rolle im Leben spielt: am Rande Garetiens mehr als in der Kaisermark, bei den Freien und Adligen mehr als bei den Hörigen. **Travia** ist bedeutend als Hüterin der Sitten, Schutzherrin des Heims und barmherzige Göttin der Armen. Am nächsten ist den Bauern die gute Göttin **Peraine**, die Fleiß belohnt, Äcker und Wiesen mit reichem Ertrag segnet und Krankheiten besiegt. Häufig wird sie mit ihren drei allegorischen Töchtern Frühling, Sommer und Herbst dargestellt, deren Symbole Blume, Sichel und Mühlstein sind. Und besäße **Ingerimm** nicht seinen ehrwürdigen Haupttempel im Kosch, so läge er wohl in Gareth, wo das Handwerk goldenen Boden hat. **Phex** wird nicht nur von Händlern und Dieben angebetet, sondern ist der Patron allen Erfolges und mit dem Fuchs als Wappentier von Königreich, Herrscherhaus und Hauptstadt so etwas wie der alte und heimliche Schutzgott der Region. Die Gemeinschaft der Sterne tritt (neben verborgenen Schattentempeln) offen auf und versucht die Gläubigen auf den rechten, phexgefälligen Weg zu führen. Neben dem nächtlichen Zweig des Kults, der Raub, Erpressung und Betrug erlaubt, finden die garetischen Füchse und Fähen auch in Spürsinn, Spitzeleien und Diplomatie Erfüllung.
"Brich nicht das Gesetz! Sondern nutze es in deinem Sinne!", lautet die gemäßigte Devise. Ein wichtiger Grundgedanke ist die Heiligkeit der 'drei Witze', als da wären Mutterwitz (Raffinesse und Esprit), Vorwitz (Neugier und Abenteuerlust) und Aberwitz (Unsinn und Spaß). Diese drei Aspekte werden oft in Phex-Tempeln, aber mitunter auch in bürgerlichen Anwesen als Allegorien in Form dreier verspielter Feen- oder Koboldgestalten dargestellt.
Alte, heidnische Kulte existieren neben dem Zwölfgöttertum – nach Jahrhunderten der mächtigen Inquisition – nicht mehr oder nur noch in Rudimenten: Mancherorts wird ein goldener Igel als Acker- und Waldgeist und Diener Peraines angebetet, der es auch zum Wappentier der Grafschaft Hartsteen gebracht hat. Am Rand des Raschtulswall spricht man bei Gewitter von Rashuga, Rondras Alveraniar des Donners, den man nicht mal in der nahen Perricumer Löwenburg kennt.
Hohe Verehrung genießen **Helden** als Vollbringer des Unmöglichen, Geliebte der Götter und Personifizierungen von Tugenden. Selbst wenn sie keine Kirche heilig nennt, werden ihnen bisweilen Gebetssteine oder Altäre mit Figürchen und Devotionalien errichtet. Aus der Geschichte kennt man *Geron, Leomar*, den Dieb *Rakull, Hlûthar von den Nordmarken* und natürlich Kaiser *Raul von Gareth*. Der Erbauer der Stadt des Lichts, der *Heilige Owilmar*, gilt als Bringer von Licht und Schönheit. Diese Toten sollen als Sterne am Himmel weiterleben. Aber auch Personen der jungen Vergangenheit und lebendige Helden werden hoch geachtet, Neuigkeiten über ihre Taten wie Klatsch verbreitet. Der göttliche *Hal* ist dank vieler Büsten präsent, der Schwertkönig *Raidri Conchobair* durch Anekdoten und die *Sieben Gezeichneten* als Retter der Welt verewigt. Ebenso finden Erzählungen über den sagenhaft reichen *Emmeran Stoerrebrandt*, die unsterbliche Hexe *Nahema* und jene gewaltigen Heroen, die Gareth im Jahr des Feuers vor der Vernichtung bewahrten, gerne Zuhörer. Und manch junge Garetier ziehen aus, um es ihren Vorbildern gleich zu tun und Heldentaten zu begehen.

Recht und Gesetz

Das Rechtswesen Garetiens entspricht größtenteils dem mittelreichischen, da das Königreich traditionell Hausmacht der Kaiser ist. Das verhindert nicht die Existenz mancher lokaler Eigentümlichkeiten.

● Seit den Eslamiden gilt das Gebot, dass nur bei Tageslicht Handel getrieben und Geschäfte abgeschlossen werden dürfen. Jeder ordentliche Laden hat zur Dämmerung zu schließen. Dunklem Gelichter – daher auch der Name – soll es erschwert werden, in der Nacht unredliche Geschäfte zu betreiben.

● Das Raulsmärker Badegebot bestimmt, dass sich jeder Besucher und Bewohner Gareths und des Umlands einmal im Jahr gründlich zu waschen hat. Um dies zu gewährleisten, bezahlt der Burggraf der Mark einmal jährlich die Familie *Bugenhog*, damit sie auf Wagen große Waschzuber durch das elende Südquartier schickt. Dieser öffentliche Badetag wird jedes Mal zu einem spritzigen Fest in den Gassen.

Bei den verhängten Strafen gibt es eine Vorliebe für körperliche Züchtigungen und Verstümmelungen, die eine große Bandbreite haben und einfallsreiche Vollstreckungswerkzeuge hervorgebracht haben. Nach allgemeiner Auffassung sollte ein Verbrecher schnell als solcher erkannt werden, und so sind Brandmarkungen, Kopfrasur und Abtrennen oder Verkrüppeln von Gliedmaßen häufig. Bestrafungen werden öffentlich vollzogen und dienen zur Belehrung und Unterhaltung.

Wie sieht der Garetier die ...

● **Leute aus Gareth:** Bürgerliche, Geschäftemacher – und dazu die ganzen Tagediebe und Flüchtlinge. Meine Cousine lebt dort. Da sind sie alle hektisch und man muss aufpassen, nicht über den Tisch gezogen zu werden. Aber die Stadt ist voller Wunder und exotischer Vergnügen, die du auf dem Dorf nie sehen wirst.

● **Almadaner:** Das sind Pferdezüchter und Reiter, die selbst einmal zugeritten gehören. Ständig suchen sie Streit, sind laut und arrogant. Aber immerhin: Ihr Wein ist formidabel.

● **Greifenfurter, Weidener, Tobrier:** tapfere Kämpfer gegen den Ork und die Niederhöllen und für uns ein schützendes Bollwerk. Aber bei ihnen geht es roh und barbarisch zu. Keine guten Manieren.

● **Nordmärker:** bodenständig und fleißig, bei Praios, aber etwas langsam im Denken wie im Handeln. Sie sehen sich gerne als die erste Provinz im Reiche. Bei uns könnten sie sich noch einiges abgucken – und tun es hoffentlich nicht!

● **östlichen Grenzmarken:** Dort leben sie am Rande der Finsternis und haben oft viel verloren. Vielleicht sollte ich im Tempel für die Menschen dort spenden, wenn mir mal wieder vom Taler ein paar Kreuzer übrig bleiben.

● **Elfen:** Das sind schöne Wesen (fast zu schön!) mit wunderschönen Gesängen. Doch hängen sie unheimlicher Magie an und achten die Götter nicht. Sie leben in ihrer Welt, wir in unserer.

● **Zwerge:** stramme und gemütliche Buschen, ganz hervorragende Handwerker und gute Nachbarn. Eigentlich ist ihre Heimat in den Bergen, aber weil es bei uns so schön ist, gefällt es ihnen hier so gut.

● **Orks oder Ferkinas:** wilde, behaarte Barbaren, die vor zwanzig Jahren auch meinen Oheim getötet haben und in den Wäldern und Bergen herumlungern. Wo man sie ergreift, soll man sie züchtigen, töten oder in Ketten für ihre Untaten büßen lassen.

● **Tulamiden:** mysteriös, exotisch und wie von einem Zauber umgeben. Einige, die Novadis, sollen heidnische Blutgötter anbeten – aber schlimmer als die Orks können die auch nicht sein.

● **Horasier:** Die führen sich immer noch so arrogant und selbstverliebt auf, als ob das Alte Reich noch bestünde. Stolz können sie sein auf das Mutterland des Zwölfgötterglaubens und die fruchtbaren Felder am Yaquir. Mit den hochfahrenden Freistädten, philosophierenden Schwätzern und technischen Spielereien wird es jedoch kein gutes Ende nehmen.

● **Fremde Völker (Mohas, Maraskaner, Achaz, Nivesen):** Wo die herkommen, will keiner hin. Und eigentlich sollten sie auch dort bleiben.

Stolze Städte, goldene Felder – die Landschaft Garetiens

Garetien besteht aus fünf Grafschaften an den Rändern der Provinz und der Kaisermark Gareth im Zentrum. Im Nordwesten liegt das forstreiche *Waldstein*, im Südwesten und Süden die ruhigen Gefilde von *Reichsforst* und *Eslamsgrund*, im Südosten das bergreiche *Schlund* und im Nordosten das unruhige *Hartsteen*. In der Mitte liegt wie ein Juwel auf einem Kissen aus goldenem Samt das riesige *Gareth* (siehe Seite 76).

Grafschaft Waldstein

Einwohner: 20.000 Menschen, eine unbekannte Anzahl Elfen, Orks, Oger
Wappen: auf Gold ein roter Fuchs, einen grünen Ast haltend
Herrschaft: Gräfin Allechandriel Quellentanz (siehe S. 173), häufig vertreten durch den Grafschafsrat in Hirschfurt
Baronien: Falkenwind, Leihenbutt, Linara, Königlich Neerbusch, Osenbrück, Schwanenbruch, Königlich Serrinmoor, Kaiserlich Sertis, Gräflich Silz, Ulmenhain, Tannwirk, Uslenried, Zweiflingen
Bedeutende Orte: Silz (500), Hirschfurt (1.000)
Bedeutende Burgen: Burg Silz (Grafenresidenz), Burg Breitenhain (Kaiserpfalz), Burg Osenbrück (Hauptsitz des Ordens der Schwerter von Gareth), Burg Ulmenhain
Garnisonen: Burgwachen örtlicher Adliger, auf den Gütern Rohajas bisweilen kaiserliche Garde
Besonderheiten: Reichsstraße von Gareth nach Angbar, der Reichsforst, Rallerquellen, Elfenstadt Simyala
Stimmung des Landstriches: So licht und Leben spendend die Ausläufer des Reichsforstes sind, so dunkel und geheimnisvoll geht es in seinen Tiefen zu. Daher lebt man hier mit und vom Wald, ist jedoch abergläubisch, wenn es um die tieferen Regionen geht, und weiß viele Gerüchte und Legenden darüber zu erzählen.

Waldstein wird noch zu großen Teilen von den bewaldeten Hügeln des Reichsforsts bedeckt. In den Baronien, Dörfern und Weilern ist denn auch der Forst bestimmender Teil des Alltags der Bauern vom Waldessaum, der reisenden Händler auf den Waldwegen, der Jagdgesellschaften und der Holzfäller oder Köhler. Selbst dort, wo der Wald gerodet ist, stellen die Bauern zum Ende eines jeden Boronmondes Strohpuppen auf ihre Felder, die die Dörfer und Weiler vor den hung-

rigen Unholden aus dem Forst bewahren sollen. Einige Dörfer sind von hölzernen Palisaden umfriedet.
Gerüchte und Sagen aus alter und neuer Zeit ranken sich um die Wälder und ihre Bewohner: So ist von Trollen und Kobolden die Rede, von Feen und Einhörnern, heiligen Hainen und der legendären Elfenstadt Simyala. Jeder Waldsteiner erzählt dem Fremden gerne vom *Hain der schönen Rahja* und von der *Zauberbuche*, deren Saft das schmackhafte *Uslenrieder Rotbier* veredeln soll. Skeptisch wird sein Ausdruck hingegen, wenn es um die Elfen der Region geht, die durch Wald und Flur streifen, ohne sich viel um die menschlichen Regeln zu kümmern. Auch Gräfin *Allechandriel Quellentanz*, die dem örtlichen Auvolk entstammt, wird zwiespältig gesehen und erscheint den Bauern als ein wenig zu weltfremd und geheimnisvoll. Gegenüber Reisenden ist man offen und gastfreundlich, es sei denn, man muss Söldner und ziehendes Raubgesindel fürchten, wie es in der Nähe der Wildermark oft unterwegs wird.
Neben dem dichten Wald prägen die klaren und unergründlich tiefen Seen die hügelige Landschaft zwischen den Flüssen Breite und Raller. Auch sonst scheint das Wasser seltsamer als anderswo: So gibt es in der Nähe von *Rallerquell* Quellen mit rostfarbenem Wasser, das im Munde köstlich prickelt, säuerlich schmeckt und beim Aufstoßen allerlei Probleme mit der Verdauung heilen soll. Manch ältere Garether reisen im Sommer zur 'Waldsteiner Rülpskur' an. Einige meinen, es wäre gesegnetes Wasser aus dem tiefen Forst, unfreundlichere Zeitgenossen tönen unfein von 'Feen-Pipi'.
Die Baronie *Ulmenhain* wird oft von angehenden Magiern aufgesucht, da hier viele Blutulmen wachsen, aus denen sich hervorragende Zauberstäbe drechseln lassen. Die Erlaubnis der Baronin *Ailyne Nemrod* (siehe S. 173), einen passenden Ast schlagen zu dürfen, hilft jedoch wenig gegen wütende Waldschrate oder Wurzelbolde, die den magischen Baum als ihren Freund betrachten.
Silz (500 Einwohner, Peraine- und Hesinde-Tempel), in dem sich die von Efeu umrankte Burg der Gräfin erhebt, ist das Tor in den tieferen Reichsforst und Handelsplatz zwischen Elfen und Menschen. Die größte Siedlung der Grafschaft ist die Reichsstadt *Hirschfurt* (1.000 Einwohner, Tempel von Praios, Efferd, Travia, Firun, Tsa und Phex sowie ein Therbûniten-Hospiz), bei dem die Reichsstraße auf einer Brücke über die Raller führt. Die Stadt genießt große Freiheiten und lebt vom Reiseverkehr zwischen Gareth und Angbar.

Der Reichsforst
(193 A)

»Der Duft des Bäume und des Mooses, der Gesang der Vögel und der Tanz der Eichhörnchen, wenn ich unter ihrer Wipfelheimat einherziehe, nach Kräutern und Beeren suche und mein eigenes Lied zur Melodie des Waldes summe: All das erfüllt mich mit Freude und Glück. Ich höre das Schlagen der Holzfäller, rieche den Brand der Köhler, sehe mal ein Reh, mal einen Riesenlöffler und hin und wieder etwas anderes, fremdartiges zwischen den Bäumen, die Menschen beobachtend. Der Forst ist Heimat und gibt uns mehr, als manche verstehen. Doch trotzdem ich den Wald und sein dichtes Grün liebe, würde ich nicht seine Tiefen durchstreifen wollen. Manch ein Geheimnis verbirgt sich dort und ich respektiere, dass der Wald es mit dem Vorhang seines Wuchses vor uns Menschen verdeckt.«
—aus den Berichten des Kräuterweibes Derlinda Süßecker aus Deianishain

Einst wurde das, was Garetien, Greifenfurt, Kosch, Weiden und östliche Grenzmarken genannt wird, von einem einzigen zusammenhängenden Urforst bedeckt, dem Mittwald. Kaum vorstellbar ist heute die Größe der damaligen Waldfläche und nur Ortsnamen wie Eslamsroden, Waldsend, Meilersgrund oder Finsterrode künden von ihrer damaligen Ausdehnung. Über 2.000 Jahre wurden unzählige Bäume gefällt, Schneisen und Lichtungen schnitten in den einst unendlich wirkenden Wald, und Rodungen wandelten ihn in nutzbare Anbaufläche für die Menschen.

An Lichtungen und Waldbauernhöfen
Mag der Mittwald bezwungen scheinen, so ist sein Erbe, der Reichsforst, heute immer noch ein dichtes Waldgebiet von über hundert Meilen im Durchmesser. Je tiefer man in sein Herz vordringt, desto wilder und fremdartiger wird er. Er liegt in den Grafschaften Greifenfurt, Hartsteen und besonders Waldstein (nicht jedoch in der Grafschaft Reichsforst, die ihren Namensgeber längst gerodet hat). Kleine Siedlungen sind oft nur von einer halben Meile Ackerland umgeben, dahinter beginnt bereits das Dunkelgrün des Waldlands. Zu manchen Weilern im Wald ist man auf holprigen Pfaden eine Woche lang unterwegs, und selbst dann befindet man sich noch in den Ausläufern des Reichsforsts und ist noch längst nicht in seine Tiefen vorgedrungen.
An den Waldrändern und in den lichteren Gebieten in der Nähe der erschlossenen Regionen hallt Tag für Tag der Klang der Axt durch das Tannicht. Weithin ist der Boden von fünf Schritt durchmessenden Aschekreisen bedeckt, wo die Köhler ihre Meiler erbaut hatten. Auf Wegen und Waldseen kann man Karren und Kähnen voller Holzkohle begegnen, die auf dem Weg zu den Schmieden und Töpfereien sind.
Man sieht auch Alte und Kinder, die mit Buckelkörben Klaubholz, Reisig und Rinde als Brennholz sammeln. Das Schlagen von grünem Holz über Daumendicke hingegen wird als Waldfrevel geahndet. Beeren werden gesammelt, und die Jäger stellen dem Riesenlöffler, dem Rotwild und anderem Jagdgetier nach.

In den Tiefen des Forsts
Verlässt man diese noch lichtdurchfluteten Teile des Waldes und gerät in den inneren Forst, so kann man sich dessen Ursprünglichkeit immer weniger entziehen. Knorrige Bäume mit langen Bartflechten und rankendes Dickicht verstellen jedem Eindringling den Weg. Das dichter werdende Blätterdach lässt den Schein der Praiosscheibe kaum mehr auf den Boden treffen. Seen, Moore und Hügelketten ungeahnten Ausmaßes erwarten den erschöpften Wanderer. Bis hierher langt kein Arm des Adels mehr, Schlupfwinkel so mancher Räuber sind seit Menschengedenken verborgen. Verfemte, Hungerleider und Deserteure rotten sich zusammen und brechen zu Überfällen auf. Doch nicht nur das zwielichtige Gesindel ängstigt manche Jägersleute und Holzfäller. Zwei Sippen von Olochtai-Orks, Schwarzpelze von tierhafter Wildheit, bevölkern seit dem Orkensturm den Reichsforst. Im tiefen Waldreich sollen Feen hausen, Geister den Wanderer umgarnen oder in die Irre locken, aber auch Einhörner reinen Menschen die Unsterblichkeit schenken. Nur der Gelehrte erkennt in den Erzählungen über das undurchdringliche Grün solche Wesen wie Ikanaria-Schmetterlinge, Biestinger, Wurzelbolde und Blütenjungfern. Es gibt Bäume, in deren Ästen Riesenspinnen ihre Netze aufspannen, Oger, die blutiger Fressgier nachgehen, und sogar Drachen, die über dem Wipfelmeer ihre ganz eigenen Fehden austragen. Die Katzen der Dörfler gelten als Boten einer Macht aus dem Wald und sollen sich zu jedem Neumond zu einen geheimen Treffpunkt unter den Bäumen fortschleichen. Außer wagemutigen oder äußerst törichten Zeitgenossen sind hier an Menschenvolk nur noch einige Hexen anzutreffen, wie etwa die berühmte *Raxan Schattenschwinge*, deren Prophezeiungen so ersehnt wie gefürchtet werden (siehe S. 174).
Viele Elfen leben an Bächen, Auen und in Laubbehausungen. Etliche davon sind erst in den letzten Jahren in den Reichsforst gezogen, um Kriegen und Verheerungen auszuweichen, die das Mittelreich erschütterten.

Verwunschene Orte
Selbst Hexen und Elfen wagen sich nicht in das Herz des Waldes, wo namenlose Schrecken lauern und ganze Feenreiche hinter magischen Toren versteckt liegen sollen. Verfluchte Lichtungen mit Rattenpilzen soll es dort geben, Bäume, die nach einem greifen und nie wieder loslassen. Von Ungeheuern und Schätzen, von uralten Heiligtümern aus einer Zeit jenseits des Gedächtnisses alles Lebenden wird gemunkelt.

Und mitten in dieser dunkelgrünen Undurchdringlichkeit aus Geäst, uralten Bäumen, Gerüchten und Legenden liegt *Simyala*, die Elfenstadt. Ende 1023 BF soll die Stadt von der vormaligen Gräfin von Waldstein, Naheniel Quellentanz, gefunden worden sein, und über die folgenden Ereignisse wird nur hinter vorgehaltener Hand spekuliert (siehe **Aus Licht und Traum** sowie die Abenteuerkampagne **Im Schatten Simyalas**).
Seit dieser Zeit geschieht Merkwürdiges mit dem Reichsforst. Jäger bezeugen, dass an manchen Orten Bäume und Unterholz wuchern und sich unwegsames Waldesdickicht auch in den lichteren Teilen ausbreitet. Ebenso kursieren Erzählungen von Rodungen, die binnen Monatsfrist wieder 'vom Wald gefressen wurden', und von entlegenen Dörfern, von denen man seit Jahr und Tag nichts mehr gehört habe.

»… erreichten wir unvermittelt die Hütte des Fallenstellers. Anstatt, wie berichtet, auf einer Lichtung, steht sie mitten im Wald. Merkwürdig ist vor allem ein Baum, der direkt aus der Behausung selbst gewachsen zu sein scheint. Von seiner Größe her ist er mindestens ein Dutzend Jahre alt – wo doch der Fallensteller angeblich erst vor drei Götterläufen hergezogen ist. Vom ihm selbst, seiner Frau und den drei Kindern ist keine Spur zu finden. Ohne die führende Hand der Herrin Peraine hätten wir jedenfalls Tage immer wieder an der Hütte vorbeilaufen können, zumal der Weg dorthin vom Hauptpfad wie abgeschnitten ist. Wir bleiben die Nacht über dort, auch wenn wir uns nicht wohl fühlen und es den Anschein hatte, als würden wir aus den Bäumen heraus beobachtet.«
—letzter Eintrag aus einem Tagebuch,
gefunden im tiefen Dickicht inmitten des Forstes, 1030 BF

Grafschaft Hartsteen

Einwohner: um 45.000 Menschen, 1.500 Orks, einige Goblins
Wappen: auf Grün eine goldene Krone über einem silberne Igel
Herrschaft: umstritten zwischen Graf Geismar II. von Quintian-Quandt (siehe S. 173) und Graf Luidor von Hartsteen, daneben manche lokale Machthaber
Baronien: Bärenau, Kaiserlich Bugenhog, Gräflich Feidewald, Hutt, Natzungen, Puleth, Rabensbruck, Pfalzgrafschaft Reichsgau
Bedeutende Orte: Hartsteen (1.300), Puleth (900), Horeth (800)
Bedeutende Burgen: Feste Feidewald (Grafenresidenz Geismars), Burg Zwingzahn (Kaiserpfalz in der Hand von Machthabern der Wildermark), Burg Ebenhain, Burg Natterndorn (Ruine, frühere Grafenresidenz bei Hartsteen), Burg Orbetreu, Burg Hutt
Garnisonen: die Burgwachen, Ritter und Reisige der Grafen; Söldner und Ritter von Raubadligen und anderen Burgherren, bewaffnete Orkbanden
Besonderheiten: kämpferische Auseinandersetzungen in Fehden (Teil der Wildermark), Reichsstraßen von Gareth nach Wehrheim und Rommilys, Ruine des Siegestempels zu Puleth, Orksklaven
Stimmung des Landstrichs: Das Land ist unter verschiedenen Machthabern aufgeteilt und unruhig. Man kann schnell in Kampfhandlungen geraten.

»Immer seltener sind die Zeiten, wo der Adel sich auf Turnieren im sportlichen Wettkampf misst, auf edlen Rössern durch den Feidewald Eber und Rotwild hinterher jagt und wir in Ruhe unsere Ernten einfahren können. Jetzt versinkt unsere schöne Heimat in Blut und Gewalt, im Kampf um den Thron der verstorbenen Gräfin Thuronia von Quintian-Quandt, Boron sei ihrer Seele gnädig. Und des Nachts streifen ungenannte Schrecken durch die Wälder (…)«
—gehört in der Schenke Zum Roten Maulwurf *in Hartsteen, 1030 BF*

Das Hartsteener Land besitzt an den Flüssen Olku, Dergel und Natter, die es umarmen, fette Wiesen und guten Ackerboden. Hier ist das Bild jedoch nicht nur beschaulich, sondern auch oft von kampfbereiten Rittern und ziehenden Söldnern geprägt. Die Bauern bemühen sich, in solch gefährlichen Zeiten nicht alleine unterwegs zu sein oder sicherheitshalber die Fluchtburg des Grundherren aufzusuchen. Manchmal kann die Ernte nur mit bewaffnetem Schutz eingebracht werden. Wo die Äcker eine große Zahl von Bewaffneten miternähren müssen, sind Hunger und Auszehrung nicht fern.
Hier liegt bereits der Vorhof der Wildermark, wo das Recht des Stärkeren zählt und Burgen immer wieder gewaltsam den Besitzer wechseln. Hartsteen wird vor allem von der schwelenden Fehde um den Grafenthron geprägt, die immer wieder zertrampelte oder verbrannte Felder, Scharmützel und Belagerungen mit sich bringt. (Mehr zur sogenannten Natterndorner Fehde in Hartsteen finden Sie auf Seite 75.) Daneben herrschen mancherorts Söldnerhauptleute und unheimliche Gestalten wie Zauberer oder Paktierer aus den Schwarzen Landen als Herren von eigenen Gnaden. Auch gemeine Räuberbanden sind nicht selten – oft Bauern, die in der Fehde Haus und Hof verloren haben. Orksippen aus den Hügeln und Wäldern leben halbnomadisch und ziehen in kleinen, Wild jagenden und räuberischen Gruppen über das Land, manchmal bis vor die Tore Gareths. Während man von

einem Raubritter noch erwarten kann, dass er sich zu einem ehrenhaften Zweikampf stellt, kann man froh sein, wenn man von einem Wegelagerer nicht sogleich die Kehle durchgeschnitten bekommt. Ein rohes Vergnügen des Adels ist die Gefangennahme von Orks und ihre Verwendung als Sklaven in Steinbruch, an Ziehbrunnen oder Drehmühle oder als gegeneinander gehetzte Schaukämpfer, auf die die Edelleute Geld setzen. Entflohene Orksklaven schließen sich oft der plündernden Bande des alten Tordochai-Krieger *Tairon Blutauge* an, eines Veteranen aus dem Orkensturm, der regelmäßig versucht, weitere Schwarzpelze aus den Sklavenpferchen zu befreien.

Im Zentrum der Grafschaft erheben sich die Höhenzüge des Feidewalds, dessen höchster Gipfel, der *Kahle Schirch*, eine windige, baumlose Kuppe ist. Am höchsten Punkt stehen Sockel und Füße einer einst riesigen Steinstatue, die 30 Schritt in die Höhe geragt haben muss. Wer sie erbaut hat und wen sie darstellte ist unbekannt. An den Rändern des Waldes finden sich Obstpflanzungen und Granitbrüche, das Innere dient jedoch den Räuberbanden als Rückzugsort, wenn sich etwa von der Kaisermark ein großes Adelsaufgebot aufmacht, um "dem streunenden Auswurf aus Hartsteen" den Garaus zu machen.

Das ehemals so saubere *Puleth* (900 Einwohner, Rondra-, Peraine- und Firun-Tempel) hat durch Kriegsleiden an Glanz verloren und dient sich jeweils dem Stärksten an, bis dieser Wochen oder Monate später von einem anderen Kriegsfürst vertrieben wird. Hier steht auch die Bauruine des so genannten Siegestempels, den der garetische Adel einst im Gedenken an die Dritte Dämonenschlacht 1021 BF errichten wollte. Angeblich ist in der Krypta ein Tempelschatz verschüttet.

In der Reichsstadt *Hartsteen* (1.300 Einwohner, Tempel von Travia, Efferd, Praios, Phex und Tsa) bestimmen gut betuchte Bürger, angeheuerte Söldner, durchreisende Abenteurer, feilschende Waffenhändler, zwielichtige Gestalten und in Ketten schuftende Orks das Stadtbild. Die Stadt ist bei den kriegerischen Parteien als Nachschublager, als Verbündeter gegen den Feind und nicht zuletzt als Beute beliebt – eine Plünderung ist dank der starken Mauern jedoch noch keinem gelungen. Nichts verkörpert die Streitigkeiten um den Grafenthron besser als der Zustand der früheren Grafenresidenz Burg Natterndorn, die unweit der Stadtmauern liegt: Von ihr steht seit 1027 BF nur noch eine niedergebrannte Ruine.

Die Wildermark

Hartsteen ist ein Randgebiet der Wildermark, ein unruhiges Gebiet, das sich bis zur Trollpforte erstreckt. Hier herrschen ein Dutzend lokaler Kriegsfürsten, die der Kaiserin oft nicht mal im Lippenbekenntnis verbunden sind. Der Frieden in einem Dorf ist nie von langer Dauer, Räuberbanden und Orks streifen umher, Söldnerbanner bekommen gutes Gold oder Plündergut für ihr Handwerk. Die Wildermark wird in der Spielhilfe **Schild des Reiches** näher beschrieben.

Verwendung im Spiel: Dieses Land der Gesetzlosen kann Ihnen als Schlachtfeld für Abenteuer um willfährige Raubadlige, ausgepresste Bauern, marodierende Waffenknechte, angeheuerte Dämonologen aus den Schwarzen Landen und erbitterte Belagerungen dienen.

Die Wildermark wird dabei im offiziellen DSA-Material mit größerer 'Unschärfe' als andere Regionen beschrieben werden, so dass z.B. nicht festgelegt wird, welche Stadt oder Burg in der Mark unter der Herrschaft welches Kriegsfürsten steht. Damit bleiben Ihnen große Freiheiten, die Situation im Fluss zu halten und die aktuelle Lage für Ihre Spielrunde festzulegen.

Kaisermark Gareth – Die Goldene Au

Einwohner: 125.000 Menschen (ohne Stadt Gareth), einige Elfen und Zwerge, wenige Orks und Grolme

Wappen: auf Gold unter rotem Zinnenschildhaupt ein roter Fuchs

Herrschaft: Markvogt Barnhelm von Rabenmund ä.H. (siehe S. 173) in Vertretung von Kaiserin Rohaja

Baronien: Kaiserlich Alriksmark, Kaiserlich Gerbaldsmark, Kaiserlich Halsmark, Kaiserlich Ochsenblut, Kaiserlich Raulsmark, Retogau (siehe auch S. 54), Kaiserlich Sighelmsmark, Vierok

Bedeutende Orte: Gareth (140.000), Vierok (1.500), Weyring (1.400), Ackbar (1.300), Kronling (1.000) Wieha (1.000), Nattersquell (800), Wagenhalt (400)

Bedeutende Burgen: Schloss Mühlingen, Schloss Lilienmoor, Schloss Ochsenblut (verflucht), Feste Neu-Sighelmsstein, Burg Goldenstein (Kaiserpfalz), Burg Rudes Schild, Schloss Morgenfels

Garnisonen: Burg- und Schlosswachen, meist einige Banner kaiserliche Eliteregimenter und königlicher Soldaten, die *Goldene Lanze* (Schwere Reiter), sonst Ritter des örtlichen Adels

Besonderheiten: Goldene Au, alte Schlachtfelder um Gareth, zahlreiche Schlösser und Refugien des Adels, Dämonenbrache, Zentrum des Elementaren Hexagramms in Wagenhalt, verfallene Baustellen des Kaiser-Hal-Kanals

Stimmung des Landstrichs: Die Kaisermark ist die lebendige und geschäftige Mitte der Provinz, bietet gewissen Wohlstand und verkraftet auch kleinere Konflikte. Große Kriege verwüsten nur selten das Land und dafür wissen die Bewohner den Göttern zu danken.

Die Goldene Au, Domäne der Kaiser, ist die am dichtesten besiedelte Region Garetiens. 'Land, so weit das Auge reicht', nannten es die ersten Siedler. Manche sagen, dass hier Sumus Nabel liegt, gefüllt von fruchtbarstem Ocker und Lösserde. Sanft wiegen sich die Getreidehalme im Wind der leichten Brise und lassen an ein goldenes Meer denken. Zahlreiche Raubvögel ernähren sich von den Nagern, die Felder und Vorräte der Menschen plündern: An einem schönen Tag kann man ein halbes Dutzend kreisende Falken, Habichte, Bussarde und Gabelweihen beobachten. Gepflasterte Straßen, holprige Karrenwegen, gewundene Bachläufe und weit reichende, vernetzte Bewässerungsanlangen durchziehen die ertragreichen Felder. Nach fast jeder Wegmeile findet sich ein Unterstand, Brunnenhaus, Gasthaus oder ein Dorf. Die Flurstücke werden durch Mauern aus Bruchsteinen unterteilt, in denen Vögel nisten und im Sommer die Eidechsen in der Sonne liegen. Einige der unsterblichen Tierkönige sollen in der Au beheimatet sein: Die Rehkönigin *Forancina* lebt der Legende zufolge in den Wäldern der Kaisermark, während die Natternkönigin *Galavisa* durch die Flussauen streifen soll. Und vom König der Spatzen heißt es, dass er mitten in Gareth residiert und seine kecken Späher überall hin ausschickt.

Sichtbares Zeichen des Kornreichtums sind die unzähligen Windmühlen, Brotstuben und sich stapelnde Heuballen in den Dörfern. Viele Gehöfte zwischen den Siedlungen stehen allein und offen – hilflos gegen plündernde Armeen oder Räuber. Zwar mangelt es an größeren Wasserläufen, an denen Wassermühlen betreiben werden könnten, es existieren aber Hunderte kleiner Seen, Weiher und künstlicher Teiche. Der Sage zufolge sind diese kleinen Gewässer die Fußstapfen der Riesen und Giganten, die sich einst hier versammelten, um Alveran zu erstürmen. Fischotter wildern nach Regenbogenforelle, dem großen Wehrheimer Hecht und allzu oft auch nach den wohlschmeckenden garetischen Zuchtkarpfen.

Unweit der vielen Dörfer lebt der Adel luxuriös in Wehr- oder Wasserschlössern, die Zwölfgötterkulte besitzen Klöster und Stiftstempel mit großzügigen Ländereien. Mythische sieben Festungen, zwölf Schlösser und sieben mal sieben Turmwachten sollen die Goldene Au behüten. Seit Jahrhunderten haben die Herrschenden auch Lustschlösser und Sommerresidenzen mit Parkanlagen an den malerischsten Flecken in der Au errichten lassen, häufig Geschenke von Kaisern an ihre Familien und Begünstigten. *Cellas Spukschlösschen* ist nicht ganz geheuer, ebenso die *Ruine Praiosborn*, deren Mauern nachts schimmern. Die Festung *Neu-Sighelmsstein* soll etliche versteckte Geheimtüren, architektonische Rätsel und ein ganzes verborgenes Stockwerk besitzen. In sieben Ruinen von Lustschlössern, die einst von Priesterkaiser Helus erbaut und von seinem Rivalen Gurvan geschleift wurden, sollen fremde Liturgien und Talismane verborgen liegen.

Gareth, die Königin der Städte, ist weithin sichtbar: Im Sommer blitzen die glänzenden Dächer meilenweit, im Winter schrauben sich unzählige Rauchsäulen in den Himmel, und bei Nacht bilden die nie verlöschenden Lichter der Stadt eine matt schimmernde Aureole unter Phexens Sternenzelt. Ein immer dichter werdender Gürtel von Vororten umgibt die Stadt, deren Bauern täglich auf die Garether Märkte fahren: Der Wanderer kommt durch Orte wie *Langkoppeln, Alveransthor, Ginsterfeld, Sankt Parinor* und *Meilersgrund* – und weiß kaum, wo ein Dorf aufhört, wo das nächste anfängt und ob hier nicht schon das Stadtrecht der Metropole gilt.

Schlachtfelder von zwei Dutzend historischen Gefechten zeugen davon, dass das Herz des Reiches immer umkämpft war. *Blutfelder* im Westen, das *Raulsklee* im Norden, die *Avesfelder* im Osten sowie *Silkwiesen* und *Dämonenbrache* im Süden haben viel Tod gesehen. Beim Pflügen finden Bauern verrostete Breitschwerter, Helme und gelegentlich Gerippe, wegen derer man nach den Boron-Geweihten schicken lässt.

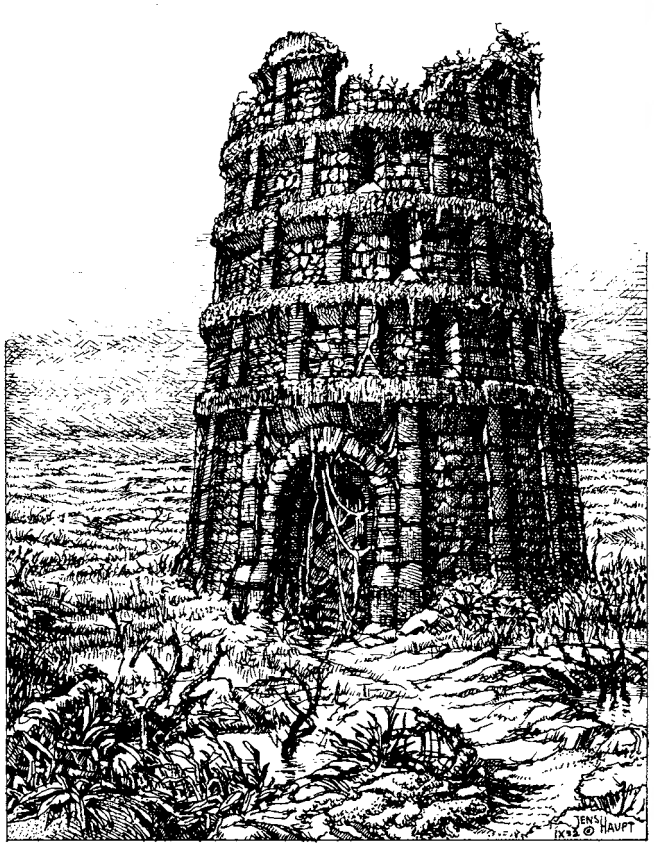
Neben Gareth existieren ein Dutzend Kleinstädte und zahllose weitere bemerkenswerte Orte in der Kaisermark: *Vierok* (1.500 Einwohner, Travia-, Phex- und Praios-Tempel) ist für die vier riesigen Eichen in der Stadtmitte und den *Schiefen Turm* bekannt, an dem Schrittfälscher und Steinschwindler in zwei Käfigen zur Schau gestellt werden. In *Ackbar* (1.300 Einwohner, Tempel von Peraine, Ingerimm, Praios und Rahja) steht eine weitläufige Tempelstadt der Peraine, die heute größtenteils von der Kirche an arme Bauern als Wohnstatt verschenkt wurde: Dies war einst der Haupttempel des Peraine-Kults, dessen Sitz oft nur einige Generationen am selben Ort liegt. In *Mühlingen* steht am Königsweiher ein umstrittenes Kor-Heiligtum, nachdem hier der Blutige Ugo (siehe S. 174) und andere Adlige eine Hungerrevolte von Untertanen niedergeschlagen haben. Burg *Rudes Schild* nordwestlich von Gareth birgt manche kaiserliche Schätze und ein geheimes Gefängnis, in dem Feinde des Kaiserthrons schmachten. Der Blutige Ugo herrscht als Oberst der Goldenen Lanze, den gefürchteten Lanzenreitern Garetiens, über das Gemäuer. Beim Dorf *Wagenhalt* (400 Einwohner, Travia-, Hesinde- und Aves-Tempel) sollen Aves und Rohal diese Welt betreten haben und elementare Manifestationen häufig sein (**195 A**).

Elementare Manifestationen

Wanderern mögen die oft auf den Feldern tanzenden Windsbräute auffallen: Zwanzig Schritt durchmessend, wirbeln sie Heubündel und Blätter auf und lassen sie eigentümlich langsam himmelwärts segeln, während Kindern, die lachend dazwischen Fangen spielen, nicht einmal die Haare zerzaust werden. In der selten von heftigen Winden heimgesuchten Goldenen Au erwacht so manche Windsbraut unvermutet und besteht länger als andernorts. Die Elemente und ihre Manifestationen rund um Gareth sind immer wieder Gegenstand der Forschung von Magiern gewesen. Einige dieser Erdgeister, Wassermänner und Windsbräute sind allseits bekannt, wenn sie auch selten einmal jemand angetroffen hat: der gutmütige Erdgeist *Brisk*, die unstete *Windsbraut von Wu* und der verspielte *Pilberbub*.

Bisweilen stößt man auf die aufgegebenen Baustellen des Kaiser-Hal-Kanals, der Raller und Natter verbinden sollte und damit die beiden Seiten des Kontinentes. Obwohl die Arbeiten im Erdreich einfach schienen, kam es zu derart vielen Unglücksfällen, dass das Projekt abgebrochen wurde. Die Arbeiter berichten heute noch von Lehmriesen, die danach trachteten, sie in die Tiefe zu zerren.

Die Dämonenbrache



»Baum ward zu Stumpf,
Wiese zum Sumpf.
Amsel wurde zum Raben.
Still, still, hörst du ihn klagen
über Gareths gefallene tapfere Schar?
Nichts blieb mehr so, wie es einst war.
Und über den dunklen Landen,
in denen alle ihr Schicksal fanden,
liegt drohend das alte, beschworene Wort:
Fran-Horas! So meide den düsteren Ort!«
—Kinderreim aus Briskengrund, neuzeitlich

Seit der Ersten Dämonenschlacht, als die Garether gegen Fran-Horas fochten (siehe S. 57), breitet sich direkt vor der Hauptstadt einer der dunkelsten Orte des Reiches aus, ein Ort, der von Adel, Geweihten- und Gelehrtenschaft, Bürgern und Bauern gleichermaßen gefürchtet wird: die Dämonenbrache. In diesem etwa 9 auf 17 Meilen messenden Areal sind die Mächte der Niederhöllen noch gegenwärtig und haben Pflanze und Tier verflucht. Die Brache besteht ebenso aus unheimlichen, immerdunklen Wäldern, in denen Dämonen angeblich selbst bei Tage umgehen, wie aus verbrannter Ödnis, aus der sich Ruinen ehemals blühender Dörfer erheben. Hier vollführen zu

mitternächtlicher Stunde ruhelose Geister von Soldaten und Waffenbürgern den entsetzlichen, lautlosen Kampf wieder und wieder. Hier liegen unheimliche Sümpfe, deren widerwärtiges Gezücht dem Unvorsichtigen nach Leib und Seele trachtet, und völlig natürlich scheinende Flecken Busch- und Grasland, die das Grauen heimlich und unsichtbar weitergeben.

Als Fran-Horas seine dämonischen Helfer rief, führte dieser Frevel zu dauerhaften Portalen in die Siebte Sphäre und ließ verschiedene Globulen entstehen, die zur heutigen Ausprägung der Brache führten. Beschreibungen kreisrunder Krater, wo einst arkane Mahlströme und Limbusaugen strudelartig die Krieger und Monstrositäten des Gegners in das Nichts zwischen den Sphären rissen, gibt es in fast jeder Schrift über die Phänomene der Brache. Inwieweit und zu welchen Zeiten und Sternenkonstellationen dort die Barrieren zwischen den Sphären zerbrechlich sind, hat niemand bisher erforscht, der sein Wissen noch klaren Verstandes hätte weitergeben können. Inzwischen haben etwa fünfzig Generationen von Inquisitoren ihre ersten Erfahrungen mit den Niederhöllen gemacht, indem sie zur Prüfung ihres Glaubens eine Nacht in der Dämonenbrache zubrachten, nur geschützt durch ein geweihtes Bernsteinamulett, ihr Sonnenszepter und das eigene Gottvertrauen. Wer diese Begegnung überlebte, ging mit jenem unstillbaren Hass auf alles Dämonische daraus hervor, der die Inquisitoren zu misstrauischen Magiewächtern und Streitern gegen die Wesen der Niederhöllen formt.

Die Brache ist von Heideland, tiefen Seen und dichten Wäldern umgeben, in denen Bauern Feen und zauberisches Wasservolk gesehen haben wollen. Einsiedler, finstere Magier, eigenbrötlerische Hexen und ganze Räuberbanden nutzen die Angst vor der Brache, um unbehelligt von Neugier und Verfolgung in Hütten, uralten Türmen oder den Ruinen eines verfallenen Adelshofes zu hausen. Es gibt zahlreiche Geschichten und Märchen, in denen die Dämonenbrache als Geburtstätte des Bösen und Widernatürlichen vorkommt, in dessen Innern der Bösewicht seine finsteren Pläne schmiedet, während er die Ausgeburt seiner schrecklichen Experimente auf Unschuldige hetzt. Man erzählt sich vom Chimärologen *Phygius*, von der im Nebelstreif marschierenden verdammten Garde des Fran-Horas und vom Waldgeist *Harkola*, einer Kreatur, die einer unheiligen Verbindung aus Mensch und Baum entsprungen sein soll.

Historiker vermuten das Grab des Rondra-Heiligen Hlûthar inmitten der Brache. Zwei Schreine der Boron-Kirche, einer Golgari und einer Marbo gewidmet, sollen sichere Orte sein, an denen ein Wanderer unbehelligt die Nacht zubringen kann. Seit der Schlacht in den Wolken ragt am Nordende des verfluchten Landes der *Gesplitterte Berg* Dutzende Schritt in den Himmel, monströses Wrackteil der dämonischen Festung des Magiers Galotta.

Sich in der Brache zu orientieren fällt schwer: Moose und Schimmelpilze wachsen an allen Seiten der Stämme, und der Himmel wird stets von dunklen, schmutzigen Wolken bedeckt.

Die an der Brache vorbeiführenden Straßen und die Menschen in Gareth sowie die nahe liegenden Dörfer werden durch sorgsam von der Praios-Kirche gepflegte Schreine geschützt. Man hört immer wieder von Reisenden, die von zwielichtigem Gesindel aus dem Brachenforst überfallen wurden, von Wölfen, die in strengen Wintern die dörflichen Herden dezimierten, und von Unvorsichtigen, die sich beim Holz- und Beerensammeln oder auf der Suche nach Kräutern und entlaufenem Vieh zu weit in die Brache wagten und verschwanden. Aber es gibt kaum mehr als Gerüchte, dass sich dämonisches Gezücht auch außerhalb der Brache frei herumtreibe.

Viele, die in der Nähe des Waldes leben, scheinen den bloßen Gedanken an dieses Gebiet in die hintersten Winkel ihres Geistes verbannt zu haben. Der Blick auf den unheiligen Ort wird vermieden. Es ist ebenso selbstverständlich, die Fenster, die Richtung Brache zeigen, stets verschlossen zu lassen – sofern in dieser Hauswand überhaupt welche eingebaut wurden (**194 A**).

Grafschaft Reichsforst

Einwohner: um 60.000 Menschen, etwa je 500 Elfen, Grolme und Zwerge, einige Orks und Goblins

Wappen: auf Gold zwei grüne Bäume

Herrschaft: Graf Danos von Luring (siehe S. 173)

Baronien: Hirschfurten, Gräflich Luring, Rallerspfort, Kaiserlich Randersburg, Gräflich Rubreth, Schwarztannen, Syrrenholt, Waldfang

Bedeutende Orte: Luring (1.500), Syrrenholt (1.100), Randersburg (800), Untergras (700)

Bedeutende Burgen: Burg Luring (Grafensitz), Burg Scharfenstein, Burg Trollhammer, die Randersburg

Garnisonen: wenige Burgwachen und Banner der Königin, Ritter des örtlichen Adels

Besonderheiten: Reichsstraßen von Gareth nach Angbar und Ferdok, die Rakulahügel, Reste von Trollburgen und Steinkreisen, Spiegelmuseum zu Luring, Klosterruine Marano, das Gnadental

Stimmung des Landstrichs: In Reichsforst versteht man es gut zu leben und genießt den Frieden des Landstrichs. Man ist weltoffen und doch stets auf Traditionen und Bräuche bedacht.

Die Gegend zwischen Raller und Rakula lebt hauptsächlich von Ackerbau und Viehzucht. So kann man, auf den Reichsstraßen wandernd, über eine weite Ebene leicht gewellten Graslandes schauen, das immer wieder von schmalen Bachläufen und lichten Waldstücken unterbrochen wird und auf dem sich Pfeifhase und Rotpüschel tummeln. Abseits der großen Straßen bleiben die Dörfer für sich, verschlafen und gemütlich. In den Rakula-Auen leben einige Elfen. Unweit des Flusses lässt Handelsherr *Emmeran Stoerrebrandt* versuchsweise Safran anpflanzen, das seit der Zerstörung der Kurkumer Felder sonst kaum zu bekommen ist. Ein Stein Safran wird aus Staubfäden von 100.000 Krokusblüten gewonnen und erzielt Preise von über 40 Dukaten.

Luring (1.500 Einwohner, Tempel von Praios, Rondra, Phex und Travia) ist Marktzentrum und zieht viel Volk an. Die Stadt ist berühmt für die Herstellung von Spiegeln und dem dazugehörigen Museum. Auf der Grafenburg residiert der Herrscher Reichsforsts, der ritterliche *Danos von Luring* (siehe S. 173).

Von trauriger Geschichte künden die Ruinen des Klosters von *Marano*, wo Brüder vom Bund des Wahren Glaubens 1012 BF das orkische Heer aufgehalten haben und dafür von den Schwarzpelzen erbarmungslos niedergemacht wurden. Bei *Schwarztannen* soll in einem Wäldchen ein unsterblicher, langbärtiger Mann leben, der den Dörflern die Zukunft deutet und Ratschläge gibt. Den Mengen an Fleisch, Käse und Bier nach, die der *Weise von Schwarztannen* verschlingt, scheint er guter Gesundheit zu sein (**193 E**).

Die Rakulahügel liegen südlich der Reichsstraße VI und erstrecken sich über etwa 50 Meilen. Hier entspringt die Rakula, die nach dem sagenhaften Dieb *Rakull aus Nebachot* benannt wurde. In grauen Vorzeiten lockte er den Riesenlindwurm Korchtuxüngir in eine Schlucht, in der sich der Drache durch Steinschlag selbst begrub und die Quelle zu einem See staute. Das Hügelland ist bekannt für zahlreiche Menhire und Dolmen; letztere sind tischförmige Steine, einige darunter aufs Genauste balanciert, die von Druiden, Hexen und Paktieren gleichermaßen verehrt und genutzt werden. Die Bauern entdecken immer wieder Mauerreste von bis zu zwölf Schritt Dicke, die den Burgen des Trollkönigs zugeschrieben werden, teils aber selbst für einen Troll zu groß scheinen (**193 D**).

Straßenräuber und anderes Gelichter

Wo es reiche Höfe und viele Straßen mit gut bestückten Warenzügen gibt, sind auch diejenigen nicht fern, die dies unredlich zu ihrem Vorteil nutzen. Bekannte Straßenräuber in Garetien sind etwa die *Glücksritter*, eine große Bande von Wegelagerern, die Reisende überall im westlichen und südlichen Garetien überfallen. Sie lassen die Opfer darum würfeln, wie gründlich sie ausgenommen werden oder ob sie sogar mit dem Schrecken davonkommen. Brutaler sind da die Orks von *Tairon Blutauge*, auf die man in der Grafschaft Hartsteen gefasst sein muss. Die *Feuerhähne* erpressen in der Kaisermark Herbergswirte, damit sie nächtigende Reisende ungehindert ausrauben können. Wirte, die sich weigern, verlieren ihr Haus durch Brandstiftung. Am Raschtulswall und allerorts zwischen Gareth und Baburin kann man auf Mitglieder des Haufens vom *Aranischen Fuchs* treffen (siehe auch **Land der Ersten Sonne 158**), der vielleicht größten Räuberbande Aventuriens. Mit Höflichkeit erbitten sie Schutzgeld für sichere Passage und werden erst bei Ablehnung unangenehm. Die Aranier nehmen selbst Schlösser im Handstreich, räumen sie leer und fliehen mit der Beute in alle Winde.

Von ganz anderer Natur sind die *Rubinbrüder* im nördlichen Garetien, die sich die schwarzmagische Kunst des Dämonenmeisters Borbarad auf die Sektenfahne geschrieben haben. Sie locken neue Anhänger mit der Fähigkeit, finstere Zauber zu wirken.

Grafschaft Schlund

Einwohner: um 30.000 Menschen, darunter 5 % Ferkinas, ca. 1.000 Hügelzwerge und 250 Brillantzwerge, einige Orks und Oger
Wappen: auf Gold ein schwarzer Vulkankegel mit roter Flamme über dem Gipfel
Herrschaft: Graf Ingramm Sohn des Ilkor von Schlund (siehe S. 173)
Baronien: Erlenstamm, Hartsteen, Gräflich Ingerimmsschlund, Königlich Mardershöh, Nattersquell, Ruchin, Viehwiesen
Bedeutende Orte: Wandleth (1.750), Erlenstamm (900), Mardramund (400)
Bedeutende Burgen: Burg Wandleth (Grafensitz), Burg Oberhartsteen (Residenz des Hartsteener Grafen Luidor von Hartsteen), Burg Freudenstein, Burg Ox, Burg Ritzewull
Garnisonen: einige Wachen des lokalen Adels in Burgen und bei Märkten, Gräflich Schlunder Schlägelschwinger, fahrende Ritter
Besonderheiten: der Schlund (heiliger Vulkankrater der Angrosch-, Ingerimm- und Rondra-Kirche, Wiederentstehungsort Siebenstreichs), der Thron der Greifen (mächtigster Vulkan im nördlichen Raschtulswall), Straße und Fluss nach Perricum, der Kalte Kuss (enorme Regenfälle)
Stimmung des Landstrichs: Im Vorland des Raschtulswalls trifft das mondäne Herz des Reiches auf ländlich-verschlafene Bergregionen mit zwergischem Einfluss. Furcht hat man vor Ferkina-Überfällen.

Zwischen Natter, Darpat und dem Raschtulswall liegt die kleinste der Grafschaften Garetiens, die von der Goldenen Au und den Obstbäumen an der Natter bis ins kalte Hochgebirge hinaufreicht. Nördlich und westlich von Wandleth überwiegt der Ackerbau, während am Raschtulswall Holzfällerei, Weidewirtschaft und Bergbau betrieben werden. In der gräflichen Stadt *Wandleth* (1.750 Einwohner, davon 25 % Zwerge, Ingerimm-, Rondra-, Travia- und Rahja-Tempel) ist deutlich zu spüren, dass Graf *Ingramm Sohn des Ilkor* seit mehr als 100 Jahren auf Burg Wandleth residiert: Eines der beiden Handwerker-Viertel, zudem eine Brauerei und zwei Gasthäuser sind fest in zwergischer Hand. Der Praios-Tempel ist hingegen Hort der *Gerfanianer* oder *Wandlether Apokalyptiker*, einer Jüngerschar des Sonnengottes, die vom nahen Untergang der Welt predigt.

Auf dem Land kann der Wanderer auf Hügelzwerge mit ihren gemütlichen Hügelbauten und Kleingärten treffen. Zwerge brauen das Wiesenschlösschen-Bier, kontrollieren fachmännisch Abbau und Verarbeitung des Marmors und dominieren das Transportwesen zu Lande.

Doch nicht nur für ländliche Idylle, auch für weltoffene Geschäftigkeit ist gesorgt. Im Nordosten der Grafschaft liegt die Straße nach Perricum auf der Schlunder Seite des schiffbaren Grenzflusses Darpat – und mit ihr all die Herbergen, Fährstationen und Weiler, deren Märkte die Besucherströme anziehen, um Schlunder Töpferwaren und Emaille, Wandlether Apfelmost oder Schwefel zu erstehen.

Burgen des Adels thronen oft auf 50 oder 100 Schritt aufragenden Basaltsäulen, die lotrecht aus dem Land ragen: Gesteinsdome erloschener Vulkane. Nur Seilzüge mit Lastkörben bringen Trinkwasser, Vorräte und Besucher auf die Felsenfestungen. Relativ häufig kann man auf fahrende Ritter treffen, die eine Furt oder Brücke bewachen und Adlige nur nach gewonnenem Zweikampf passieren lassen.

Der Süden des Landes umfasst die waldreichen Vorgebirge des Raschtulswalls und reicht bis in die steilen Hänge des Gebirges. Dorthin zieht es viele Gläubige des Gottes Ingerimm, denn einer seiner Heiligsten Orte ist der Berg Schlund, ein mächtiger vulkanischer Krater (siehe unten, **Das Heiligtum Schlund**). In der Abgeschiedenheit der Bergtäler liegen einsame Siedlungen, die fast von der Außenwelt abgeschottet sind: In der Elendsklamm steht das Dorf Gramenanger, wo Aussätzige aus ganz Garetien hausen, nur betreut von wenigen Peraine-Priestern.

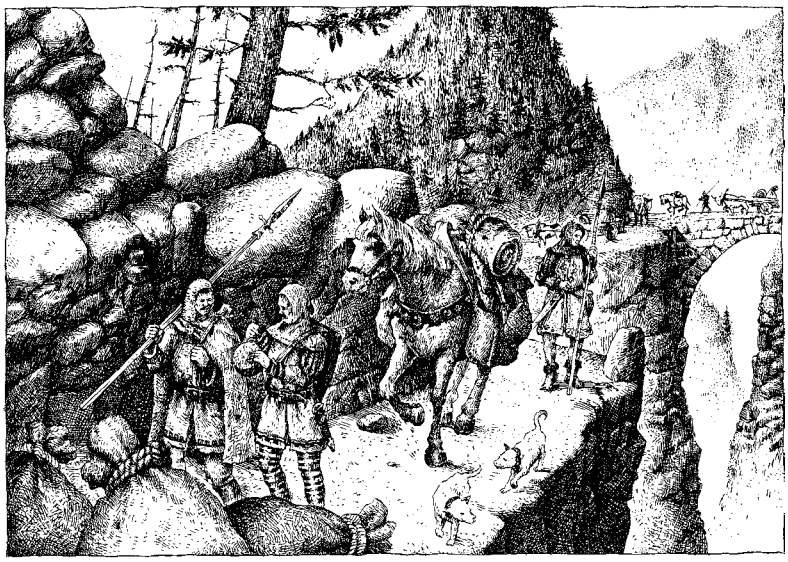
Von Bergseen führen alte Bewässerungsstollen, die auf Aquädukten Täler überwinden, bis nach Gareth. Die hiesigen Hänge des Raschtulswall sind regenreich und werden mehrmals im Jahr von so heftigen Niederschlägen heimgesucht, wie man sie kaum sonst in Aventurien findet. Ganze Berghänge geraten unter den Niederschlägen ins Rutschen, Rinnsale werden zu reißenden Wasserfällen. Um diese gewaltigen Regenmengen, *Kalter Kuss* genannt, zu beschreiben, geraten die sonst bodenständigen Schlunder ins Fabulieren: "Es hat so stark geregnet, dass ein Schwarm Forellen am Haus vorbeischwamm, so etwa auf Schulterhöhe."

Der Raschtulswall

»Mein Land ist von einer fast schmerzhaften Schönheit: Hier liegen abgründige dunkelgrüne Seen und heiße Springquellen, rauchende Vulkanschlote und echohallende Schluchten, mächtige Sommergletscher und blendend weißer Schnee. Zauberreiche, Riesengärten, Drachenfesten und Luftschlösser erkennt man in den Felsenwelten, wenn man es zulässt – und kaum einer, der sie gesucht hat, ist zurückgekommen. Verwunschene Täler und unzugängliche Hochländer lächeln auf die vergehenden Zeiten herab. Hier ist der Quell meines Seins, hier lebe ich, hier werde ich sterben und hier werden meine Nachfahren noch tanzen und das Lied der Hirten pfeifen.«
—alter Berghirte aus der Grafschaft Schlund, neuzeitlich

Auf einer Länge von hundert Meilen ragt der Raschtulswall nach Garetien hinein. Die Bewohner des nördlichen Teils des Gebirges leben als Holzfäller, Hirten, Köhler oder Steinbrecher. In den Steinbrüchen werden Kalkplatten ebenso abgebaut wie der hiesige graue und grüne Marmor, Obsidian und Peraines heiligen Achat, gebändert in weiß, braun und blau. Manchmal wüten Waldbrände, entzündet von Lava, wenn eine Vulkanflanke aufreißt. Zwischen verkohlten Baumstümpfen sprießen alsbald üppige Blumenwiesen.

In die Täler und Hochländer jenseits der ersten Pässe wagen sich meist nur noch die Kräutersammler auf der Suche nach Atmon und dem allheilenden Olginwurz. Seilbrücken über Schluchten sind entweder alt und morsch oder sie gehören einem Stamm der Ferkinas. Hirten aus Schlund treiben Klippziegen, Langohrschafe und mancherorts Esel und Rashduler Drehhörner auf die Almen. Es sind die gleichen Tiere, die die wilden Kopfjäger der Shai'Aian in der unerforschten Bergwildnis jenseits der Reichsgrenzen halten – nur sind für diese Ferkinas Vieh- und Menschenraub ehrenhaftes Tagewerk. In jedem Jahr dringen Ritter oder Abenteurer in die Bergtäler vor, um Verschleppte zu suchen – und können allzu oft nur noch die zerschundenen Leiber der Vermissten bergen, während die Nomaden längst samt Zelten, Herden und Familien in der Bergwildnis verschwunden sind.



Auch die Ferkinas kämpfen hier gegen Oger und Khoramsbestien, die Menschenfleisch als willkommene Ergänzung des Speiseplans betrachten. Bergadler, Königsadler und der gelbgraue Raschtulsluchs machen ihnen die Jungen ihrer Herden streitig. Besonders aber hat jeder Mensch hier gelernt, den Himmel zu beobachten – denn neben den Harpyien ist der Raschtulswall vor allem den Drachen eine Heimat. Kaiserdrachen und Purpurwürmer, insbesondere Weibchen, ziehen sich gerne in die Höhen des Raschtulswalles zurück: Die Urtümlichkeit der Elemente ist die beste Umgebung für Paarungskämpfe und Eiablage. Nur die Greifen, so heißt es, sollen den rotgoldenen *Agapyr* davon abhalten, über Garetiens Weiden herzufallen. Doch die Almen gehören seit jeher ihm.

Der zentrale Raschtulswall und die dort wohnenden Ferkinas werden in **Raschtuls Atem** beschrieben, die südöstlichen Hänge, die zum tulamidischen Kulturraum zählen, im Band **Land der Ersten Sonne**.

Das Heiligtum Schlund

»Raschtul, Größter der Giganten, Vater ungezählter Helden, enthauptet, begraben, träumend, deine blutende Wunde der Schlund [...]«
—Das Lied der Trolle, in Übersetzung aus Menschen und Nichtmenschen, Wehrheimer Kopie, 1008 BF

Einen Tag lang wandert der Pilger von Wandleth, der Hauptstadt der Grafschaft Schlund, die alte Pilgerstraße nach Süden, bis er an

den bewaldeten Vorbergen des Raschtulswalls den Schlund erreicht. Dort, wo die Götter das Haupt des Giganten von seinen Schultern schlugen, klafft die gähnende Erdwunde, umgeben von einem gigantischen Ringwall aus zerklüftetem Vulkangestein. Durchschreitet der Pilger auf dem steilen Pfad die schroffe Klamm, liegt der von heißem Magma brodelnde Schlund unter ihm, voll gelber Schwefeldämpfe und heißem Dunst. Von hier aus beschreibt der Pfad einen Kreis um den Krater. Die abgründige Tiefe des Schlotes ist fast ständig verhüllt durch Rauch und Dampf und dennoch dem auf dem Pilgerpfad Wandernden immerzu bewusst: Die Felsen hier sind heiß, der Boden vibriert unter den Füßen, übel riechende Schwaden steigen auf und ab, und immer wieder grollt der Vulkan und schleudert Asche, Lava oder siedendes Wasser in die Höhe. So eindrucksvoll ist dieses Schauspiel von ungebändigter Kraft, dass der Vulkan nicht erst den Menschen als heilig galt. Auf dem Weg, der sich um Abgründe und Felswände windet, sind längs der uralten Pilgerpfade nicht nur elementare Naturgewalten, sondern auch die Zeichen heutiger und längst vergangener Kulturen zu finden.

Zunächst umrundet der Pfad den im Norden des Kraters gelegenen **Pilgertempel der Ingerimm-Kirche**. Jener fügt sich zu Füßen der Klamm kunstfertig in eine Bresche hinein, erbaut im klassischen güldenländischen Stil mit Kuppeln, Säulen und Friesen und unter Verwendung von schwarzem Obsidian. Der Schlund gilt als der heiligste Ort des Gottes von Feuer, Erz und Handwerk. Unter der hünenhaften Meisterin der Esse Ingund vom Schlund wirken etwa ein Dutzend Geweihte und Novizen.

Kaum eine halbe Meile entfernt liegt im Osten des Vulkankraters Rondras **Altar der Leuin**, der sich als gigantischer Balsaltblock auf grob zusammengefügten Stufen mannshoch über den Grund erhebt. Das urtümliche und dennoch überraschend lebendig wirkende Relief eines Löwen schmückt die Vorderseite. Die Sage erzählt, dass der Altar nach der Eroberung Nebachots von Leomar selbst gestiftet wurde. Hier wählte Rondra 1021 BF den Ersten Träger Siebenstreichs im Neuen Heldenzeitalter. Seitdem wird der bescheidene **Rondra-Tempel** einige Schritte weiter wieder von Geweihten bewohnt, die den Gläubigen ihrer Kirche Obdach und Unterweisung bieten.

Auf halber Strecke zum Südrand des Vulkanschlunds ergießt sich ein schmaler Wasserfall in einen Krater, aus dem exakt alle vierzweidrittel Stunden ein hundert Schritt hoher Geysir ausbricht.

Im Süden des Schlots kreuzt der Weg die Reste einer Anlage, die älter scheint als alles, was Menschen und Zwerge je erbauten. Wer die beinahe fünfzig Schritt hohen **Obelisken** errichtet hat, kann heute niemand mehr sagen. Auch steht nur ein einziger noch unversehrt und wie ein mahnend erhobener Finger senkrecht erhoben. Zwei sind abgebrochen und ein Dutzend weiterer vollständig unter der Schlacke früherer Ausbrüche des Schlundes begraben oder an der Innenwand des Kraters herabgerutscht. Selten halten sich dort Zyklopen, Pilger aus dem fernen Westen, einige Tage lang in tiefem Schweigen auf – aber auch Trolle und Ferkinas will man im Schlund schon gesehen haben.

Ein halsbrecherischer Pfad führt alsbald vom Hauptweg hinab, zu der in einer Steilwand gelegenen Offenbarungshöhle. Dieses weitläufige Grottensystem, vom Schein offener Lavabecken erleuchtet und von grotesken Felsformationen geschmückt, wird bisweilen von mutigen Pilgern, Geoden und Druiden zur Meditation aufgesucht.

Der größte bewohnte Tempel ist das **Angrosch-Heiligtum** der Zwerge im Nordwesten des Vulkankraters. Er ist als mächtige Säulenhalle mit kupferrotem Kuppeldach und breiter Treppe in den Ringwall um den Krater eingefügt, gekrönt von einem übermannshohen Relief des Angrosch-Emblems. Über den sich mehrere Ebenen tief in den Fels erstreckenden Tempel wachen drei Hochgeweihte des Angrosch unter dem Bewahrer des *Feuers Ferhn Sohn des Fendahl*. In vergangenen Zeiten lebten hier wohl zwanzig mal mehr Priester, doch die Zeit der Drachenkriege, in denen der Tempel geweiht wurde, liegt lange zurück.

Der **Steinkreis** vor dem Tempel soll sogar noch weit früher von Brandan Sohn des Brodosch, dem ersten Geoden der Zwerge, errichtet worden sein. Doch kaum jemand weiß heute noch den gewaltigen Kraftfokus zu nutzen, der durch Kraftlinien mit den Sphären selbst und der Anlage im Süden verbunden sein soll. Auch die Gestirne spielen offenbar eine Rolle, die sich angesichts der Veränderungen des Firmaments in den letzten fünftausend Jahren kaum ermitteln lässt.

Grafschaft Eslamsgrund

Einwohner: um 50.000 Menschen, davon 3 % Ferkinas, ca. 1.000 Goblins, ca. 300 Hügelzwerge, Ogersippen
Wappen: schräg rechts geteilt, oben links Rot, unten rechts Silber, darin ein rotes Einhorn
Herrschaft: Graf Siegeshart von Ehrenstein (S. 173)
Baronien: Königlich Dornensee, Gräflich Eslamsgrund, Falkenstein, Fremmelsfelde, Gallstein, Königlich Halhof, Höllenwall, Pfalzgrafschaft Schlundgau, Zagbar
Bedeutende Orte: Eslamsgrund (1.800)
Bedeutende Burgen: Dornburg, Burg Lichterneck (Stammsitz der Bannstrahler), Palast Gerbaldsberg (Kaiserpfalz in Eslamsgrund), Burg Falkenstein, Lustschloss Alarasruh
Garnisonen: Neben Wachen des Adels und gräflichen Soldaten können viele kaiserliche Elitebanner vor Ort sein, wenn die politische Situation mit Almada angespannt ist.
Besonderheiten: Reichsstraße von Gareth nach Punin, Tal der Kaiser, etliche Überbleibsel der Magierkriege, heiße Quellen bei Alarasruh, Ogersippen im Raschtulswall
Stimmung des Landstrichs: Praios und der Adel stehen hoch im Ansehen, wohingegen Magie und deren Wirker verabscheut werden. Mit den Almadanern streitet man um die Ehre der Kaiser auf festlich ausgerichteten Turnieren und bei Sticheleien an der Grenze.

Eslamsgrund besteht größtenteils aus karstigem Hügelland, das von fruchtbaren Senken und Schwemmtälern durchzogen ist. In der Grafschaft, die einst zur Provinz Almada gehörte, bauen die Eslamsgrunder neben Korn auch viel Wein und Obst an und züchten edle

Das Erbe der Magierkriege
(196 B)

In Eslamsgrund haben die Magierkriege schwer gewütet und dem Land drückende Vermächtnisse hinterlassen. *Gallstein* hat seinen Namen von den mit dämonischem Schimmel befallenen Feldern, auf denen nur Lavendel gedeiht. Im *Dornensee* soll heute noch ein Ungeheuer ruhen, das gelegentlich Peitschenranken bis ans Ufer treibt. Unweit davon wird der angeblich verwunschene *Dornenwald* von den hiesigen Menschen abergläubisch gemieden, heißt es doch, dass im Wald seit den Magierkriegen immer wieder Leute verschwinden. Doch mag dies auch mit der Ogersippe in Zusammenhang stehen, die sich den Wald zur Heimstatt erwählt hat.

An der Grenze zu Almada liegt der *Weydenauersee* mit dem düsteren und an die hundert Schritt hoch aufragenden Felsen, der mit seinem Schatten an den Namenlosen Tagen alles Lebende verfluchen soll. Im Südwesten erinnert nur noch ein längst übergrünter Krater an das Städtchen *Fremmelshof*, das damals vom Angesicht Deres getilgt wurde.

Eslamsgrunder besitzen eine tiefe Abneigung gegen Zauberei und dulden sie nur, wenn sie eindeutig gutartig erscheint. Die Praios-Kirche hat einen guten Stand, was sich auch im starken Bannstrahlertum äußert.

Rösser und Rosen. Wälder, Seen und Höhlensysteme durchziehen das Land, in dem man jederzeit überraschend an einem steilen Abhang oder vor einer Schlucht stehen kann, wenn man querfeldein wandert. Schilfsümpfe breiten sich in Niederungen aus. Während der Süden vom windzerzausten Hochland von Caldaia bedeckt wird, steigen im Osten die Hänge des Raschtulswalls empor, und irgendwo dort, wo es unwirtlich und kahl wird, enden Eslamsgrund und das Mittelreich gleichermaßen.

Wilde Ferkinas kennt man vor allem aus der lebendigen Folklore, nur selten von Angesicht zu Angesicht. Weitaus präsenter sind diebische Goblins und die hungrigen Oger, deren Sippen zahlreich in den nordwestlichen Ausläufern des Gebirges leben und Eslamsgrund als beliebtes Jagdgebiet nutzen.

Die gastfreundliche Reichsstadt *Eslamsgrund* (1.800 Einwohner, Praios-, Boron-, Travia- und Phex-Tempel), auch Residenz des Grafen, wird von vielen Reisenden der Reichsstraße II aufgesucht. Hier blüht der Handel mit kaiserlichen Devotionalien und Führungen zum nahen Tal der Kaiser (siehe unten). *Im Haus der Hohen Kriegskunst*, einer Kriegerakademie der Familie vom Berg, werden überwiegend Adelssprösslinge ausgebildet (**MBK 121**).

Am Raschtulswall liegt mit Kaiserpfalz *Alarasruh* ein wahres Märchenschloss, das nach Wünschen Kaiserin Alaras besonders filigrane Bögen und Türmchen besitzt – von denen manche aufgrund der gewagten Statik schon einstürzten (siehe auch **Armorium Ardariticum 81**). Zu Füßen der Burg sprudeln heiße Quellen, die Adligen und Höflingen Linderung von allerlei Zipperlein versprechen.

Seit Selindian Hal von Almada zum Gegenkaiser des Mittelreichs gekrönt wurde, ist die Stimmung an der Grenze zu Almada angespannt und nervös, insbesondere wenn der Konflikt zwischen Rohaja und Selindian wieder einen Höhepunkt erreicht. Viele Eslamsgrunder haben Verwandte in Almada, und einige Adlige liebäugeln insgeheim mit dem benachbarten Königreich. Der Schmuggel blüht, Leibeigene versuchen von ihrer Scholle auf die benachbarte zu fliehen und kaiserliche Zöllner und Soldaten beider Lager erheben hin und wieder horrende Zölle. Ihre Entzweiung tragen garetische und ragatische Adlige auf Turnieren aus, in denen man dem Gegner wenig gönnt und bisweilen auch mit scharfen Waffen ficht (das so genannte Turnier nach pervalschen Regeln). Wem der Krieg auf dem Platz nicht reicht, zettelt eine Fehde mit Nachbarn von jenseits der Grenze an, um seiner Streitlust freien Lauf zu lassen oder sogar einen großen Waffengang zwischen zwei Kaisern zu entfachen.

Das Tal der Kaiser

»Sie herrschen in Gareth und liegen im Grund.«
—Sprichwort aus Eslamsgrund

Etwa fünf Meilen östlich der Reichsstraße II, in einem tiefen Talkessel von zwei Meilen Länge und einer halben Meile Breite, liegt die reichste Nekropole des Mittelreichs, die Ruhestätte der Kaiser. Als weißes Band durchzieht eine gepflasterte Prozessionsstraße das Tal bis zur Stadt Eslamsgrund. Daneben stürzt ein kleiner Bach in mehreren Stufen die etwa sechzig Schritt hinab und windet sich zwischen den einzelnen Grabstätten hindurch, um schließlich im Westen in einer Felswand zu verschwinden.

Pappeln und Boronsweiden säumen Straßen und Wege, Flockenblumen und Nachtschattensträucher blühen schwarz in Rabatten (und schon lange auch außerhalb der umfriedeten Grabanlagen), und selbst einige Ebenholzbäume gedeihen im geschützten Klima der Niederung. Die Fauna wird von Raben dominiert, deren Gekrächze einen immerwährenden Totenchor für die Potentaten vergangener Zeiten bildet – und eine Mahnung an die Endlichkeit derischen Schaffens und Waltens.

Das Tal wurde von Eslam von Almada zur Grablege seines Hauses bestimmt, um ein Zeichen der 'Neuen Zeit' zu setzen. Mit Ausnahme Kaiser Alriks, der verschollen ist, Eslams IV. und Retos (die sich in Gareth im Tempel des Lichts bestatten ließen) haben seitdem alle Kaiser und ihre nahen Verwandten in den Grüften die letzte Ruhe gefunden. Zuvor war es unter den Klugen Kaisern und Priesterkaisern Tradition, im Haupttempel des Praios zu Grabe getragen zu werden. Da die Praios-Kirche den vom Tal der Kaiser herrührenden Gesichtsverlust noch nie hinzunehmen bereit war, werden im Tempel der Sonne übrigens weiterhin Grüfte für die Herrscher eingerichtet und auch nach ihnen benannt, als seien sie dort begraben.

Insgesamt finden sich hier die Grabstätten folgender Kaiser: *Eslam I.* (älteste Gruft, eslamidischer Baustil), *Tolak, Eslam II.* (für Alrik errichtet und dann von seinem Nachfolger übernommen), *Eslam III.* (im gedrungenen altbosparanischen Stil und darüber hinaus mit vielen Gargylenfiguren versehen, ein regelrechtes Nasuleum), *Bodar I.* (eine größtenteils zwergische Arbeit), *Bodar II.* (verschachtelt und mit vielen Trophäen angefüllt), *Eslam IV.* (leer), *Eslam V.* (mit Minaretten, ornamentgeschmückten Fensterdurchbrüchen und kleinen Kuppeln bestückten Rundanlage), *Valpo* (in einem alten Quittenhain, das Gebäude selbst ist mit Weinreben überrankt, viele rahjagefällige Statuen), *Barduron* (ein schlichter und finsterer Bau), *Perval* (ein fast würfelförmiges Monument, dessen Vorraum mit Waffen und Rüstungen angefüllt ist), *Bardo* (leer, der Aufenthaltsort seiner Gebeine ist unbekannt), *Cella* und *Reto* (schmucklos, im helaischen Stil, leer).

In der komplexen, zwölfeckigen Gruft von Reichsbehüter *Brin* fanden auch zahlreiche Adlige und Helden der Dritten Dämonenschlacht ihre letzte Ruhe. Im Rondra 1029 BF wurde der zurückgekehrte Kaiser *Hal* in einer prächtigen Prozession zu Grabe getragen; seinem ewigen Widersacher *Answin von Rabenmund* gewährte Kaiserin Rohaja die letzte Ruhestätte neben dem Sarkophag Hals, auch wenn Answins Leib selbst als verschollen oder zerstört gilt. Gerüchtweise soll er in der Mark Greifenfurt bestattet worden sein.

Trotz unterschiedlicher Baustile ist allen Gebäuden gemein, dass sie durch ein weit geöffnetes Portal (das symbolisieren soll, dass die Kaiser sich selbst nach ihrem Tod noch eine Pforte zurück ins Leben offen halten) in eine Vorhalle führen, in der Leben und Werk des jeweiligen Kaisers bildlich oder plastisch dargestellt sind. Dahinter finden sich, durch schwere Türen gesichert, die Grabstätten von Bediensteten oder Anverwandten, während die Kaisergrüfte allesamt unterirdisch liegen.

Weiterhin gibt es noch etwa zwei Dutzend kleinerer Grüfte, in denen entfernte Verwandte der Eslamiden, aber auch verdiente Kanzler und Marschälle ihre letzte Ruhe gefunden haben (so etwa *Randolph von Rabenmund*, der berühmte Staatsmann und Autor von *Der ringende Herr*).

Im Haus des Schweigens (einem kleinen, im klassischen Stil gehaltenen Boron-Tempel) am Ende des Tals wachen ein Deuter Bishdariels und drei Diener Golgaris über die Gräber der Monarchen. Seit einiger Zeit beschützen auch Soldaten des Leibregiments Kaiser Selindians das Tal, da der Puniner Herrscher ein frommes Interesse an alten Gebeinen haben soll und regionalen Einfluss geltend machen möchte. Im Konflikt um die Kaiserkrone des Mittelreichs haben Rohaja und Selindian Hal das Tal bislang aus Ehrfrucht vor Boron und den Ahnen ausgeklammert (**196 A**).

Das Machtgefüge des Adels

»Ist die Königin außer Haus, tanzt der Adel auf den Tischen.«
—Prinz Storko von Gareth, neuzeitlich

Monarchin Garetiens ist Königin Rohaja von Gareth, die sich, da sie zugleich Kaiserin des Mittelreichs ist, jedoch häufig in anderen Provinzen aufhält. Im 'Königreich ohne Herrscher' nehmen sich die örtlichen Adligen viele Freiheiten, pflegen ihren Stolz und testen ihre Grenzen. Davon nehmen sich auch die zahlreichen Vertreter Rohajas auf ihren königlichen und kaiserlichen Gütern nicht aus, die sich vielmehr gegenüber dem Hof der Herrscherin profilieren wollen oder sich – jeder auf seine Weise – als verlängerten Arm des kaiserlichen Willens sehen. Die Folge sind allerlei kleine und wenige größere Streitigkeiten, Anmaßungen, Eifersuchtsdramen und Verschwörungen, die auf Schlossfesten, Jagden und Turnieren entfacht und in Duell oder Fehde entschieden werden.

Herausragende Figuren in diesem Geplänkel sind:

- *Graf Danos von Luring* (siehe S.173), der im Verbund mit seinem Ritterbund der *Pfortenritter* und Rondra-Geweihten Wert darauf legt, dass aller Hader nach ritterlicher Manier vonstatten geht.
- Handwerker, Händler und Söldner der Städte, insbesondere Gareths, die sich den streitenden Parteien andienen und versuchen, Kapital aus Konflikten zu schlagen. Mancherorts stechen wahre Kriegsgewinnler hervor.
- Oberst *Ugo von Mühlingen* (siehe S. 174) und seine Regiment *Goldene Lanze:* 500 schwere Schlachtreiter und noch einmal so viele Trossleute mit Reisepferden. Diese größte und schlagkräftigste Garde Garetiens ist nominell der Königin verpflichtet, wird vom Oberst aber nach eigenem Gutdünken verwendet, um für Ordnung zu sorgen – und Ordnung ist, was Verbündeten und Freunden Ugos nützt, die ihn um Hilfe rufen. Von Burg Rudes Schild aus kann das Regiment binnen vier Tagen praktisch jeden Ort Garetiens erreichen.
- Markvogt *Barnhelm von Rabenmund* (siehe S. 173) füllt die Rolle eines Schattenkönigs aus: Er lässt seinen großen Einfluss und seine persönlichen Verbindungen walten, agiert aus dem Hintergrund und hält in Intrigen vorzugsweise die längsten Fäden in der Hand.

Konflikte der Region

Kleinere Streitigkeiten sind zeitlich oder örtlich begrenzt und frei auszugestalten. Als vordergründige Anlässe für Konflikte können viele vom Meister ausgestaltete Personen, Motivationen und Ereignisse dienen. Diese setzen das Geflecht der Geschehnisse in Bewegung: Eine Junkerin Bardenia von Ochs will sich ein benachbartes Rittergut nach dem Tod des Besitzers aneignen. Der geachtete Burggraf Nardolf von Hirschfurten begehrt die Frau eines anderen Adligen und scheut keine Mittel, sie zu gewinnen. Der Graue Ritter, ein geächteter Answinist, zieht über die Felder und ruft zum Aufstand gegen die Königin auf.

Zwei bedeutendere Konfliktherde bieten die Grafschaft Hartsteen und der Gegensatz zwischen Stadt und Land um Gareth.

Die Natterndorner Fehde (Grafschaft Hartsteen)

(**193 C**)

Zwei Adelsfamilien, die Quintian-Quandts und die Hartsteens, streiten in Hartsteen um die rechtmäßige Nachfolge des Grafenthrons. Die Familie Hartsteen stellte jahrhundertelang die Grafen, wurde vor einigen Generationen jedoch durch die Quintian-Quandts abgelöst. Als Altgräfin *Thuronia von Quintian-Quandt* 1027 BF die Versöhnung herbeiführen wollte, verschwand sie unter ungeklärten Umständen, und mit ihr der sagenhafte Schatz der alten Grafen von Hartsteen. Die alte Grafenresidenz Burg Natterndorn bei der Stadt Hartsteen brannte bis auf die Grundmauern nieder und wurde zum Symbol der Fehde. Beide Parteien werfen der anderen vor, Schatz und Leben der Gräfin aus niederen Motiven geraubt und damit das Recht auf den Grafenthron verwirkt zu haben. Die Königin hat bislang keinem Anwärter den Lehnseid abgenommen.

Die Streitigkeiten äußern sich in Fehdehandlungen, die in der ganzen Grafschaft stattfinden können. Kaum ein Adliger in Hartsteen kommt daran vorbei, sich für eine Seite zu bekennen, und auch Edelleute anderer Regionen lassen sich durch familiäre Verbundenheit oder alte Verpflichtungen in den Konflikt ziehen.

Familie Quintian-Quandt unter ihrem Oberhaupt Graf *Geismar II. von Quintian-Quandt* (siehe S. 173), dem Sohn Gräfin Thuronias, hat den Ruf, bürgerlich und repräsentativ zu wirken. Sie hat viele Verbindungen zu Großbürgern in Städten. Hauptsitz ist die Festung Feidewald in den Höhenzügen der Grafschaft.

Familie Hartsteen, die von Graf *Luidor von Hartsteen* (stattlicher Ritter im Anblick, leidet an Jahresfieber) angeführt wird, ist traditionsbewusst, streitbar und sieht sich als eines der ältesten Adelshäuser des Mittelreichs. Luidor residiert auf Burg Oberhartsteen, gelegen in der Baronie Hartsteen in der Grafschaft Schlund.

Die Garether Zwistigkeiten (Kaisermark Gareth)

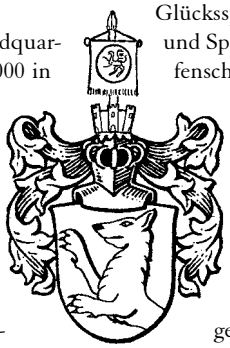
Zwischen der bürgerlichen Reichsstadt Gareth und dem bäuerlichen, dem Adel unterworfenen Umland bestehen ewige Reibungspunkte. Leibeigene fliehen vom Land in die Stadt, ländliche und städtische Zünfte streiten um Rechte, Pilger und der Handel der Stadt müssen das Umland passieren, Verbrecher, die in Gareth gesucht werden, ziehen sich aufs Land zurück und umgekehrt. Die Machtbereiche verschränken sich in einem Gebiet, wo Stadt und Land fast fließend ineinander übergehen: Großbürger besitzen Häuser und Ländereien in der Kaisermark, während in den Garether Stadtteilen noch immer die Güter der erzkonservativen Stadtritter liegen, die hier schon herrschten, als sich die Stadt noch nicht so weit ausgebreitet hatte. Der Adel pflegt Dünkel gegenüber den Bürgerlichen, neidet der Stadt den Reichtum und ist doch auf das Patriziat als Geldverleiher angewiesen. Die Bürgerlichen eifern der adligen Lebensart nach, lehnen aber stolz die Bevormundung durch den Stand der Edelleute ab. Beide sind aufeinander angewiesen, insbesondere wirtschaftlich, und können so jeweils Druck auf den anderen ausüben. Der Streit wird um Felder, Ernten, Nahrungsmittellieferungen, Handelswege und -freiheiten, Zölle, freies Geleit und landflüchtige Bauern ausgetragen.

Fehden werden in diesem Konglomerat an Spannungen gelegentlich zwischen einzelnen Burggrafen und Junkern auf der einen Seite sowie Patrizierfamilien auf der anderen Seite erklärt. Als Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln können sie schnell aufflammen und schnell wieder beendet werden. Schmerzhafte Sticheleien und Boykotte werden dann abgelöst von Überfällen auf Fronhöfe und städtische Speicher, Attentate und öffentliche Ächtung des Gegners im eigenen Machtbereich. Abenteurer werden als Spitzel, Ausführende, Beschützer oder Detektive angeworben.

Wenn es zum Schlimmsten kommt und ein Bund erboster Adliger der ganzen Stadt den Krieg erklärt, plündern Ritter und angeheuerte Söldner die Außenbezirke, die Angreifern schutzlos ausgeliefert sind, während die Stadtgarde die Tore Alt-Gareths verschließt. Einen Angriff auf die eigentliche Feste Gareth wagen die Adligen meist nicht. Auf der anderen Seite muss der Adel das große Garether Bürgerheer des *Rats der Helden* fürchten, das vor 1000 Jahren schon Bosparan niederwarf und ungehemmt die reichen Güter der Kaisermark stürmen würde. Beide Szenarien sind selten, werden aber immer wieder gerne als Drohkulisse beschworen.

Gareth

Die Metropole Gareth für den eiligen Leser



Einwohner: 140.000 Menschen, davon ca. 50.000 im Südquartier, 35.000 in Alt-Gareth, 25.000 in Meilersgrund, 15.000 in Neu-Gareth und 15.000 in Rosskuppel; darunter rund 5 % fremde Menschenvölker wie Tulamiden, Thorwaler, Waldmenschen; 1.000 Zwerge, 500 Elfen, einige Goblins, Grolme, Tiefzwerge

Wappen: auf Gold ein wachsender roter Fuchs (für Gareth), aus Schwarz eine goldene Gerberwalze (für das rechtlich eigenständige Meilersgrund)

Herrschaft / Politik: bürgerliche und zünftische Stadtrepublik mit Rat der Helden (für Gesamt-Gareth), Stadtrat (v.a. Alt-Gareth), Magistrat unter dem Burggrafen von Kaiserlich Raulsmark (v.a. Neu-Gareth), Rat und Stadtmeister von Meilersgrund, Rat der Dorfältesten von Rosskuppel, Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt des Südquartiers

Garnisonen: 400 Spießbürger (von insgesamt 4.000 Spießbürgern im wechselnden Dienst), 250 Stadtgardisten, 50 kaiserliche Wachen in Alter und Neuer Residenz, 50 Meilersgrunder Stadtbüttel, ca. 250 Söldner der Waisenmacher, verschiedene Söldnerhaufen und Tempelwachen

Stadtteile: Alt-Gareth (historischer Stadtkern mit Vierteln Heldenberg, Nardesheim, Schlossviertel, Arenaviertel, Tempelhöhe), Neu-Gareth (prächtige Villenstadt, von Zerstörungen gezeichnet, mit Vierteln: Villenviertel, Sankt Parinor, Weststadt), Meilersgrund (gut bürgerlich bis arm, mit Viertel Bardewick), Rosskuppel (dörflich, ländlich, mit Viertel Wallgraben), Südquartier (Armenviertel, mit Vierteln Sonnengrund, Eschenrod)

Tempel: alle Zwölfgötter, viele davon mehrfach, Haupttempel des Praios. Ucuri, Aves, Simia, Hal, unzählige Vierteltempel und -schreine, geheime Bethalle Rastullahs

Wichtige Gasthöfe / Schenken: siehe die Liste auf S. 91

Handel und Gewerbe: Es gibt (fast) nichts, was es hier nicht gibt. Berühmte Tuchmacher, Schneidereien, Schmiede, Stellmachereien (Ferrara-Eisenherr, Winzberg, Stoerrebrandt), Getreidespezialitäten, Schnapsbrenner, Kartenmacher

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Praios (Sommersonnenwende; Jahresbeginn und höchster kirchlicher Feiertag, Prozessionen mit Greifenstandbildern, Großes Wunder des Lichtboten); ab dem 1. Praiostag im Praios acht Tage lang Großes Kaiserturnier und Volksspiele, Imman-Turnier; 15. und 16. Praios (Bürgerheerparade auf dem Brig-Lo-Platz); 6.–9. Rondra (Nationalfeiertage des Mittelreiches als Erinnerung an die Ausrufung des Neuen Reiches am 8. Rondra und den Sieg in der Zweiten Dämonenschlacht); 29. Travia (Todestag des Heiligen Gilborn von Punin; Praios-Prozessionen); 16. Phex (Tag des Phex; geheimer Festtag der Händler und Diebe, stillschweigende Handelspakte mit Phex); 24. Phex (Glückstag; bei Glücksspielern und Trickbetrügern herbeigesehnt, Possenreißer und Spottsänger in den Schenken); 21. Ingerimm (Tag der Waffenschmiede; Gesellenfeiern und feierliche Prozessionen aller Zünfte und Gilden); 1.–7. Rahja (Fest der Freuden, Umzüge bunt Kostümierter, Zehntausende feiern in den Straßen), 26. Rahja (Geburtstag der Kaiserin; auch in ihrer Abwesenheit Parade auf dem Bürgerplatz); Gedenktage an Schlachten

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Heilige Ardare (Rondra; Heilige des Erntefest-Massakers), Heiliger Quanion (Praios; Wiederentdecker des Ewigen Lichts), Heiliger Owilmar (Praios, Baumeister des Sonnenpalastes); Raul von Gareth (Gründer und erster Kaiser des Neuen Reiches), Helden von Schlachten wie der Schlacht in den Wolken, die Acht Märtyrer von Bosparan (die heiligen Frauen Celissa, Duridanya, Palinai, Yasinthe und Männer Eboreus, Emmeran, Lucian, Vitus), diverse Zunftheilige

Besonderheiten: größte Stadt Aventuriens, Schnittpunkt wichtiger Handelsstraßen, gewaltige Anzahl an Tempeln und Schreinen ('Stadt der hundert Tempel'), laut Edikt der Boten des Lichts Mittelpunkt der Welt, Sitz des reichsten aventurischen Handelsherrn Stoerrebrandt, Akademie der Magischen Rüstung (Antimagie, weiß), Akademie Schwert und Stab (Kampf, weiß), Haupttempel des Praios in Neu-Gareth (Stadt des Lichts mit Sonnenpalast), wichtige Tempel des Phex (Schutzgott der Stadt) und Ingerimm (Zünfte), Katakomben des Hesinde-Tempels und andere unterirdische Welten, Trümmer der Neuen Residenz, Dämonenbrache (aus der Ersten Dämonenschlacht verfluchtes Land), Schlachtfelder um die Stadt, diverse Prunkbauten und Prachtalleen

Stimmung in der Stadt: geschäftig, laut und trotz Zerstörungen zuversichtlich. Man sieht sich mit viel Bürgerstolz als unabhängig und bedeutend. Allein den Ärmsten fehlt es nach wie vor oft am Nötigsten und das Elend in den Gassen der südlichen und östlichen Außenbezirke ist groß.

Was die Garether über ihre Stadt denken:

Neu-Gareth: »Gareth ist angeschlagen, doch bald werden alle Schäden beseitigt sein.«

Alt-Gareth: »Gareth war immer, wird immer sein – und sicher kehrt bald auch die Kaiserin zurück. Was ist die Kaiserin schon ohne Gareth?«

Rosskuppel: »So lange unsere Äcker Ertrag abwerfen und in Gareth genug hungrige Mäuler wohnen, gibt es wenig Grund zur Klage.«

Meilersgrund: »Gareth geht es prächtig. Aber leider bin ich kein Garether, sondern Meilersgrunder.«

Südquartier: »Die sollen alle verrecken – seien es Adlige oder Bürger. Denn um das Elend in den Gassen schert sich keiner.«

Gareth ist mit Abstand die größte Stadt Aventuriens, nirgendwo sonst leben so viele Menschen auf so engem Raum zusammen, nirgendwo sonst liegen Licht und Schatten so dicht beisammen. Gareth ist für den aventurischen Landmann überwältigend, und selbst, wer Vinsalt, Havena oder Festum kennt, sieht seine Vorstellung von der Metropole um ein Vielfaches übertroffen.

Die Unterteilung der Stadt erfolgt in fünf *Stadtteile*, die wiederum aus mehreren *Vierteln* bestehen können. Innerhalb dieser Viertel spricht man oft noch von *Nachbarschaften*, wenn man ein paar zusammenhängende Straßenzüge oder einen größeren Häuserblock meint.

Zentrum ist das ummauerte, imposante Alt-Gareth, das von den vier anderen Stadtteilen vor den Mauern umgeben ist. Jeder Stadtteil, so verschieden sie auch sein mögen, ist größer als die meisten Städte Aventuriens. Seit jeher erheben sich die prunkvollen Sakralen, Patrizierpaläste und Denkmäler, die von einem Jahrtausend als Hauptstadt des Reiches und Sitz des Lichtboten künden, über die Menschenmassen Gareths. Dimensionen von Gebäuden und Straßen sind stets ein wenig größer, als man es von anderen Städten kennt oder sich für müde Füße wünscht. Die Märkte quellen über vor Handelswaren aus allen Himmelsrichtungen. Keine Stadt Aventuriens hat einen solchen Bedarf an Lebensmitteln und Gütern, und wer sich schlau anstellt und Glück hat, kann hier ein kleines Vermögen verdienen. Wie in jeder aventurischen Stadt gibt es jedoch auch in Gareth bittere Armut, und ganze Viertel versinken im Elend. Man muss in den äußeren Stadtteilen Rosskuppel, Meilersgrund und Südquartier nur die großen Plätze und Prachtalleen verlassen, um verdreckte Gassen und schlammige

Hinterhöfe voll ärmlicher Gestalten zu entdecken. Selbst Garether kennen sich oft nur in ihrem Stadtteil und dem eigenen Milieu gut aus und können immer wieder auf neue Wunder und Schrecknisse ihrer Metropole stoßen – von prachtvollen Paraden, spendablen Kaufherren und lebenden Helden über halbvergessene Tempelbauten bis hin zu den vielen Gesichtern des Verbrechens, exotischen Gestalten und unheimlichen Tiefzwergen, Gargylen oder Untoten.

Geschichte Gareths

876 v.BF: Gründung Gareths als bosparanische Siedlung
871 v.BF: *Erster Zug der Oger*; Gareth wird von Ogern überfallen und nahezu entvölkert.
618–617 v.BF: Die *200 Tage von Gareth*: Der Aufstand gegen *Haldur-Horas'* Erlass, die Steuern drastisch zu erhöhen, wird blutig niedergeschlagen.
569–568 v.BF: Aufstand gegen den grausamen *Fran-Horas*; *Erste Dämonenschlacht* südlich der Stadt und Entstehung der *Dämonenbrache*
568 v.BF: Nach der Ersten Dämonenschlacht siedeln sich Orks in den Trümmern Gareths an; in den folgenden Jahren werden die Menschen der Region gejagt und versklavt.
1 v.BF / 0 BF: Feldzug gegen Bosparan, nachdem *Hela-Horas* sich zur Göttin hat erheben lassen und eine Garether Delegation hinrichten lässt; *Zweite Dämonenschlacht* bei Brig-Lo und Schleifung Bosparans. Gareth wird Hauptstadt des Neuen Reiches.
um 500 BF: Gareth wächst über die Stadtmauern Alt-Gareths hinaus.
600 BF: In der *Schlacht auf den Blutfeldern* werden die Orks vor den Toren Gareths geschlagen.
795 BF: Krieg der Unterweltbanden in Gareth; Diebe, die unter Führung des 'Grauen Vogts' *Jirtan Orbas* die Stadt verlassen müssen, ziehen nach Myrburg (dem heutigen *Phexcaer*) im Orkland.
902–933 BF: *die Kaiserlosen Zeiten*; Gareth ist Stützpunkt oder Ziel verschiedener Herrscher.
1010–1011 BF: Thronusurpation des *Answin von Rabenmund* in Gareth, während Kronprinz *Brin* gegen die Orks kämpft.
1./2. Phex 1011 BF: Die *Zweite Schlacht auf den Silkwiesen* gibt dem Orkensturm die entscheidende Wendung.
1014 BF: Auf dem Kaiserlichen Hoftag in der Stadt des Lichts wird Brin von Gareth zum Reichsbehüter ernannt.
8./9. Phex 1021 BF: die *Nacht des brennenden Himmels*: Fliegende Dämonen werfen Brandsätze über Gareth ab, zahlreiche Gebäude werden beschädigt oder zerstört.
1024 BF: Aufstände der hungernden Armen werden im *Massaker von Mühlingen* blutig niedergeschlagen.
Firun 1025 BF: Eine illusionäre Schreckensfratze des Dämonenkaisers *Galotta* prophezeit den Untergang des Garether Kaiserreichs.
Travia 1027 BF: Der Handelsmagnat *Stoerrebrandt* zieht von Festum nach Gareth um.
29. Peraine 1027 BF: *Schlacht in den Wolken*. Großflächige Zerstörungen, vor allem in Neu-Gareth.
16. Phex 1028 BF: *Schlacht der drei Kaiser* auf den Avesfeldern; Rohaja und Answin von Rabenmund treffen aufeinander.
1. Praios 1029 BF: Rohaja wird in Gareth zur Kaiserin des Mittelreiches gekrönt.

Trubel der Großstadt

Folgende Tabellen enthalten kleinere Begegnungen und Ereignisse, die im Wesentlichen dem Lokalkolorit dienen, teils aber auch Aufhänger für Abenteuer bieten. Für Ihr Spiel können Sie die Liste als ein Verzeichnis für Möglichkeiten benutzen, aus dem Sie frei auswählen, Sie können sie als Inspiration für eigene Geschehnisse verwenden oder es dem Zufall überlassen, was den Helden widerfährt: Würfeln Sie hierfür zunächst mit dem W20 die Art der Begegnung aus, die Sie anschließend mit dem W6 konkretisieren können.
Bedenken Sie bei der Ausgestaltung des Ereignisses, in welchem Stadtteil es eintritt: Ein Adliger betritt den Meilersgrund vermutlich nur mit Bedeckung, ein Handwerker in Alt-Gareth ist vornehmer als in Rosskuppel, während man in Neu-Gareth nur selten auf umhertollende Straßenkinder trifft.

Art der Begegnung (W20)

1 Adlige
2 Geweihte
3 Magier und Zauberer
4 Ordensleute
5 Patrizier, Kaufleute und Krämer
6 Handwerksmeister
7 Ausrufer und Boten
8 Bürokraten und Advokaten
9 Handwerksgesellen
10 Bewaffnete
11 Barden und Gaukler
12 Huren und Lustknaben
13 Exoten
14 Hilflose Leute
15 Bettler und Straßenkinder
16 Schläger
17 Verbrecher und Verbrechen
18 Ungewöhnliche Funde
19 Unfälle und Missgeschicke
20 Übernatürliche Phänomene

1: Adlige

1 Ein prachtvoll gewandeter Adliger samt Gefolge spaziert durch die Stadt und ist auf dem Weg zu (s)einer Hochzeit oder einem Ball, oder er parliert laut über den Ankauf von Häusern oder Straßenzügen

2 Zwei Adlige haben sich den nächsten Platz für ein öffentliches Ehrenduell ausgesucht.

3 Ein junger Mann in kostbarer Kleidung ist auf dem Weg zu einem Rendezvous, gleitet im Straßendreck aus und landet in demselben.

4 Ein vornehmer Adelssprössling will in einem rauen Teil der Stadt 'Abenteuer erleben'.

5 Rüpelhafte Adlige wollen Streit mit verfeindeten Patriziern des Stadtbürgertums provozieren.

6 Ein Adliger möchte einem Konkurrenten einen Streich spielen und sucht Mithelfer.

2: Geweihte

1 Eine Prozession von Praios-Geweihten zieht durch die Stadt.

2 Ein Rondra-Geweihter bietet sich Streitenden als Schiedsrichter bei Duellen an.

3 Eine Boron-Geweihte segnet ein Grabfeld oder unheiliges Trümmergrundstück.

4 Ein Phex-Geweihter im reich geschmückten Ornat wird von einigen Tölpeln überfallen.

5 Eine Ingerimm-Geweihte predigt vor Zunftleuten die Erhabenheit des Handwerkes.

6 Ein Rahja-Geweihter bittet die Helden um Hilfe gegen eine Zuhälterbande.

3: Magier und Zauberer

1 Eine Weißmagierin belehrt die Helden über Gildengesetz und Zauberverbote.

2 Ein Zauberer versucht sich durch Einsatz seiner Kräfte in der Öffentlichkeit Vorteile zu verschaffen (Einschüchtern von Passanten, Feilschen mit Händlern, schnellere Bedienung in der Taverne etc.).

3 Zwei Magiekundige tragen ein magisches Duell aus.

4 Ein Zauberer (Hexe, Druide, Schelm, Magier) wird von Inquisition, Bannstrahlern, Stadtwache oder Pfeilen des Lichts gesucht oder abgeführt.

5 Ein Zauberer sucht arkanen Nachwuchs und fragt die Helden nach geeigneten Kandidaten.

6 Eine Scharlatanin führt magische Kunststücke vor.

4: Ordensleute

1 Ein Mönch vom Bund des wahren Glaubens predigt gegen Götzenkult und religiöse Gleichgültigkeit.

2 Ein Badilakaner sammelt für die Armen und predigt gegen Prostitution und Dirnenbesuch.

3 Zwei schweigsame Golgariten suchen nach Spuren und Ruhestätten von Untoten, die nachts umgehen.

4 Der hochnäsige Diener eines Ordens fordert Ehrenbezeugungen.

5 Ein Noionit und zwei Begleiter sind auf der Suche nach einem entflohenen Irren.

6 Ein gemäßigter Praios-Geweihter und ein fanatischer Bannstrahler tragen einen öffentlichen Disput aus.

5: Patrizier, Kaufleute und Krämer

1 Ein Mitglied der Patrizierfamilien führt in einer auffallend schlichten Taverne bei Geschäftsgespräche.

2 Ein Handelszug mit vielen Wagen verstopft eine Straße.

3 Für eine Feier einer Patrizierfamilie sollen die Helden (je nach Bekanntheit) als zusätzliche Wächter oder als prominente Ehrengäste angeworben werden.

4 Ein unzufriedener Kunde droht einer Kauffrau mit Schlägen, wenn sie ihm nicht den Kaufpreis zurückerstattet.

5 Ein Hausierer hängt sich an die Helden und versucht, ihnen seine Waren aufzuschwatzen.

6 Ein Krämer belästigt Passanten mit Klagen über hohe Abgaben und schlechte Umsätze.

6: Handwerksmeister

1 Ein Meister kommandiert bei seiner Arbeit in der Werkstatt laut die Gesellen herum.

2 Bei einer öffentlichen Zeremonie zur Aufnahme eines Lehrlings wird dieser nach altem Brauch vom Meister gedemütigt und erniedrigt.

3 Ein Waffenschmied bietet Rabatt, wenn die Helden für seine Waffen Werbung machen.

4 Ein Meister mit ein paar Gesellen transportiert kostbare Waren oder Zunftgelder.

5 Ein Zunftfest wird feierlich begangen. Fast alle Meister der Zunft sind zugegen; gerade wird die Zunftlade von Werkstatt zu Werkstatt getragen.

6 einige Handwerksmeister und -gesellen führen Waffenübungen für das städtische Aufgebot durch.

7: Ausrufer und Boten

1 Ein offizieller Ausrufer trägt die neusten Nachrichten und Bekanntmachungen vor.

2 Die Begleiter eines Ausrufers oder Boten verschaffen ihm rüde einen freien Weg.

3 Ein Kind hat eine Nachricht für einen Helden, verlangt aber vor der Übergabe eine Bezahlung.

4 Ein Bote mit dem Wappen der Kaiserin sitzt in der Schänke und lässt sich vollaufen, statt seine Pflichten zu erfüllen.

5 Ein Hund apportiert dem tierliebsten Helden eine frisch getötete Brieftaube.

6 Ein verletzter Bote bittet die Helden um Weiterleitung seiner Botschaft.

8: Bürokraten und Advokaten

1 Ein aufgeblasener Büttel will ein Exempel an den Helden statuieren und ein längst vergessenes Benimm-Gesetz durchsetzen.

2 Ein Rechtsgelehrter will die Helden anwerben, um die Unschuld eines Mandanten zu beweisen.

3 Ein städtischer Amtmann fordert bei seinen Inspektionen ungeniert Bestechungsgelder und könnte so das altbewährte System der Korruption gefährden.

4 Ein Schreiber hastet mit zahllosen Schriftstücken über die Straße und verliert dabei einige Dokumente.

5 Ein Bürokrat oder Rechtsgelehrter wird von Gaunern überfallen, die ihm Urkunden und Unterlagen stehlen sollen.

6 Ein Rechtsgelehrter wird von einem ehemaligen Mandanten hart angegangen, er habe vor Gericht versagt und Unsummen Geld gekostet.

9: Handwerksgesellen

1 Ein stadtfremder Geselle erkundigt sich nach zünftigen Meistern, bei denen er arbeiten kann.

2 Gesellen feiern die Freisprechung des jüngsten aus ihrer Gruppe mit viel Bier und Schnaps.

3 Gesellen verfolgen und verprügeln einen (echten oder angeblichen) Schwarzarbeiter oder Pfuscher.

4 Ein Trupp Gesellen hängt zechend beieinander und schimpft auf die ausbeuterischen Meister.

5 Gesellen paradieren (oder patrouillieren) in 'ihrer' Nachbarschaft und schikanieren Bettler und andere 'Unruhestifter'.

6 Gesellen sind unterwegs zu einer anderen Werkstatt (oder dem Zunfthaus), um einer feierlichen Zeremonie beizuwohnen.

10: Bewaffnete

1 Spießbürger des Bürgerregimentes stolzieren umher und drängen alle Geringeren in den Sickergraben.

2 Der Werbetrupp einer Söldnereinheit hat in einer Taverne Quartier aufschlagen und wirbt Rekruten an.

3 Ein städtisches Waffenaufgebot kehrt siegreich aus Fehde oder Krieg zurück und wird in einer Parade gefeiert.

4 Die Stadtwache fordert einige Abenteurer auf, ihre übertriebene Bewaffnung abzulegen.

5 Stadtgardisten bei einer lästigen Routinekontrolle – bis sich die nervöse Gruppe vor den Helden als Bande gesuchter Verbrecher entpuppt.

6 Stadtwachen wollen nach Dienstende ihre schlechte Laune abreagieren.

11: Barden und Gaukler

1 Ein ärmlich gekleideter Gaukler tritt auf. Die Vorstellung ist schlecht, weil der Ärmste vor Hunger kaum stehen kann.

2 Ein vornehmer Sänger, begleitet vom eigenen Spielmann, trägt alte Weisen vor.

3 Ein Barde bittet die Helden um Erlebnisberichte, die er für seine Lieder verwenden will.

4 Der vornehmste Held wird von einem Pantomimen nachgeäfft, sehr zum Vergnügen der meisten Umstehenden.

5 Ein Barde wird von Geweihten aufgefordert, statt fröhlicher Tanzmusik nur noch fromme Lieder zu spielen.

6 Zwischen einigen Barden und ein paar Handwerksgesellen kommt es zum regelrechten Sängerkrieg, wenn letztere mit ihren Zunftliedern alles niedergrölen wollen

12: Huren und Lustknaben

1 Eine Dirnenmeisterin mit Begleitern, schwer parfümiert und leicht gekleidet, inspiziert Zunfthäuser.

2 Dirnen steigen laut kichernd in die wappengeschmückte Kutsche eines Adligen.

3 Liebesdiener oder Kuppler bieten (zu aufdringlich?) ihre Dienst an.

4 Eine gut gekleidete Frau verhandelt mit verschiedenen Huren und wählt diejenige aus, die sie ihrem Mann zum Tsafest verehren will.
5 Ein junger Lustknabe wird von seiner (nicht zünftigen) Zuhälterin auf offener Straße geschlagen und misshandelt.
6 Aus einem Bordell wird ein Gast geworfen, der die geleisteten Dienste nicht bezahlen wollte.

13: Exoten

1 Ein Waldmensch wird von einem Gauklertrupp wie ein Tier im Käfig vorgeführt. Die Gaukler haben den naiven Waldmenschen einst unter einem Vorwand in den Käfig gelockt; die 'Medizin gegen seinen Fluch' ist ein Kraut, das ihn gefügig hält.
2 Ein betrunkener Thorwaler führt in einer Taverne Kraftkunststücke vor und stemmt Bänke mitsamt den Sitzenden in die Höhe, ohne die Betreffenden vorher um Erlaubnis zu bitten.
3 Als ein Tölpel den aufreizenden Nackttanz einer Sharisad als Angebot missverstand, hat sie ihr Messer gebraucht: Nun fordern die Hinterbliebenen den Tod der 'mordenden Schlampe'.
4 Ein Nicht-Zwölfgötter-Gläubiger hat sich in ein Viertel verirrt, wo seine Reden auf wenig Gegenliebe stoßen. Eine falsche Bemerkung des Hitzkopfs könnte einen schweren Zwischenfall entfesseln.
5 Ein Elf tritt schon seit Wochen beim einfachen Volk als Sendbote des Elfenkönigs auf und verführt die Frauen (und mache Männer) der Nachbarschaft. Einigen Burschen missfällt das gewaltig, und Blutvergießen liegt in der Luft.
6 Ein zwergischer Kaufmann wird von einigen Schlägern verfolgt, Anhängern von Bruder Lichtbringer (Seite 177), die ihn verprügeln und berauben wollen.

14: Hilflose Leute

1 Ein betrunkener Zecher oder Rauschkrautgenießer liegt am Straßenrand.
2 Leibeigene Bauern haben sich in die große Stadt geflüchtet und suchen jemanden, der ihnen alles erklärt.
3 Eine junge Frau bittet um Schutz vor Verfolgern.
4 Kinder haben sich vom Elternhaus entfernt und finden nicht mehr zurück.
5 Ein Reisender liegt in zerfetzter edler Kleidung blutend im Dreck.
6 Schwer bepackte Flüchtlinge fragen die Helden, wer ihnen Almosen oder neues Land geben kann.

15: Bettler und Straßenkinder

1 Straßenkinder umringen die Helden und betasten staunend deren Ausrüstung. Wenig später fehlen einige Geldbeutel und Ausrüstungsteile.
2 Eine kleine Göre erkennt einen berühmten Helden (oder glaubt das zumindest).
3 Ein Bettler bittet die Helden um Hilfe bei der Rache an dem, der ihn zum Krüppel machte.
4 Ein Bettler gibt sich als ehemaliger Jugendfreund oder Kampfgefährte eines der Helden zu erkennen.
5 Ein echter Invalide wird von einigen Unterweltlern bedrängt, die seinen Platz für einen Verkleideten aus ihren Reihen beanspruchen.
6 Ein Bettler beschimpft oder verspottet die Helden.

16: Schläger

1 Stadtbekannte Schläger wollen ihr Mütchen an den Helden kühlen.
2 Söldner oder Beschützer ohne Heuer versuchen, einen blutigen Zwischenfall zwischen zwei städtischen Mächtegruppen anzuzetteln.
3 Die Helden werden Zeuge, wie einem Kaufmann oder Handwerker der Laden kurz und klein geschlagen wird.
4 Ein Raufbold hat sich in den Kopf gesetzt, ein Mitglied der Heldengruppe zu werden.
5 Zwei Straßenbanden tragen eine Straßenschlacht aus, in die die Helden verwickelt werden.
6 Zwei Raufbolde tragen auf der Straße einen Faustkampf aus. Unter den Zuschauern nimmt jemand Wetten auf den Gewinner der Auseinandersetzung an, während mehrere Taschendiebe die günstige Gelegenheit nutzen.

17: Verbrecher und Verbrechen

1 Die Helden finden eine Leiche.
2 Die Helden ertappen einen Mörder auf frischer Tat.
3 Jemand versucht, die Helden für ein Verbrechen anzuheuern.
4 Während er von seinen Gefährten getrennt ist, wird ein Held Ziel eines bewaffneten Überfalls.
5 Im Gedränge steckt ein Taschendieb irrtümlich einem Helden statt seinem Komplizen die Beute zu.
6 Einige Schlagetots kassieren gerade bei einem eingeschüchterten Wirt das Schutzgeld.

18: Ungewöhnliche Funde

1 ein Geldbeutel, Schmuckstück, Siegelring
2 eine versiegelte oder verschlüsselte Botschaft
3 Ein Tier läuft der Gruppe nach und weicht nicht von ihrer Seite.
4 zufällige Entdeckung einer gefangen gehaltenen Person
5 In einem Torweg liegen Kleidung, Waffen etc. eines Geweihten oder Adligen.
6 In einem kleinen, verschrobenen Trödelladen kann man exotische Gegenstände erwerben. Bei späterer Suche ist es unmöglich, den Laden wiederzufinden.

19: Unfälle und Missgeschicke

1 Ein Geräusch versetzt ein Reitpferd oder die Zugtiere einer Kutsche in Panik.
2 Bissige Straßenköter oder Wolfsratten fallen einen Passanten an.
3 Ein umgestoßener Ofen versetzt ein Holzhaus in Brand, andere Brände könnten schnell folgen.
4 Ein Gerbergeselle stolpert und schüttet den Inhalt eines Nachttopfs über einen Passanten.
5 Die für einen namhaften Offizier oder Recken gearbeitete Waffe zerbirst dem erfahrenen Schmied beim Abschrecken.
6 Der eigentlich sehr fähige Wirt im Stammlokal der Helden serviert plötzlich nur noch völlig ungenießbare oder verdorbene Mahlzeiten.

20: Übernatürliche Phänomene und Wesen

1 Aus dem Boden bricht ein Trümmerteil der Fliegenden Festung hervor und stiftet Unheil.
2 Eine Kreatur aus der Wildnis oder der Dämonenbrache wurde von einem Möchtegern-Helden verwundet. Nun ist sie wild geworden und gefährdet die Menschen in der Stadt.
3 Der Wasserspeier an einem alten Gebäude erwacht zu einem ebenso mordlustigen wie gerissenen und hinterlistigen Dasein.
4 Freie Untote streifen nachts durch die Gassen und würgen allem Lebendigen die Lebenskraft heraus.
5 Der Geist eines im Jahr des Feuers verschollenen Garethers ist wieder erschienen und fordert erstaunlich materielle Opfer. Was steckt dahinter?
6 Der Geist eines bei der Schlacht in den Wolken Getöteten sucht seine Familie oder sein Haus.

Neu-Gareth

Neu-Gareth für den eiligen Leser
Verwaltung: direkte Verwaltung durch den Burggrafen der Raulsmark, dazu Einflussnahme anderer kaiserlicher Stellen
Recht und Gesetz: Nachtruhe ab zwei Stunden nach Sonnenuntergang, freies Waffentragen, Brandschutz (kein offenes Feuer). Wer Adligen den Respekt verweigert (Anrede, geziemendes Verhalten), wird mit zehn Stockhieben bestraft.
Wichtige Personen: Hilberian Praiogriff II. Heliodan (Bote des Lichts, siehe S. 177), Melcher Dragendot (Heldenratsmitglied, siehe S. 176), Barnhelm von Rabenmund (Markvogt der Kaisermark Gareth, siehe S. 173)

Den Anblick der Stadt des Lichtes mit Praios' größtem und prachtvollstem Tempel sowie der Neuen Residenz der Kaiser des Mittelreiches prägten das Bild Neu-Gareths. Um diese Zentren von Macht und Glauben lagen die Stadthäuser der mächtigsten und reichsten Adelsfamilien des Reiches und verbreiteten einen Glanz, den man sonst nur noch in Vinsalt oder Al'Anfa finden konnte.
Am 29. Peraine 1027 wurde dieser Pracht ein Ende bereitet. Der Absturz von Galottas Fliegender Festung zerstörte viele Villen, die Neue Residenz sowie einen großen Teil der Stadt des Lichtes. Heute liegen illustre Villen und mahnende Ruinen einen Steinwurf voneinander entfernt.

Der Tagesablauf in Neu-Gareth

Selbst tagsüber ist es recht ruhig und bürgerlich geziemend in der noblen Weststadt Gareths, nur gestört von Lärm, der durch die Ausbesserung beschädigter und dem Bau neuer Häuser entsteht. Ruhe herrscht auch um die Stadt des Lichts, wo man jedoch den ganzen Tag über Geweihte, Sonnenlegionäre, Bannstrahler und Mönche ein- und ausgehen sehen kann. Zu und von Stoerrebrandts Zeughaus dagegen rollen den ganzen Tag schwer beladene Kutschen mit Handelsgütern.
Nachts ziehen sich die Patrizier in ihre Häuser zurück und nur rund um die Trümmergrundstücke regen sich geduckte Gestalten, von denen manche nicht menschlich scheinen. Mit Einbruch der Dunkelheit beginnt auch die Zeit der Gargyle: Hier und da regen sich dann die Gestalten, die tagsüber bewegungslos auf Hauswänden und -dächern als Teile von Fassaden gehockt haben, breiten ihre Schwingen aus und erheben sich in den Himmel.

Spuren der Zerstörung

Als 1027 BF in der Schlacht in den Wolken Galottas dämonischer Angriff mit der Fliegenden Festung über Gareth tobte, gab es große Verwüstungen. Fast überall kam es zu Beschädigungen durch Kämpfe und den Sturm der Un-Elemente. Gebäude verbrannten oder wurden durch die Trümmer der Fliegenden Festung zerschmettert. Tiefe Wunden im Stadtbild werden erst in Jahren verheilen, andere niemals, da Geld oder Wille fehlt. Lange noch werden Brandspuren, provisorisch geflickte Dächer, abgestützte Fassaden, eingefallene Mauern und Trümmergrundstücke im Stadtbild zu finden sein.

Die Trümmer der Dämonenfestung

Beim Absturz der eine Meile durchmessenden Fliegenden Festung gruben sich ihre Millionen Quader Unmetall tief in den Boden. Der größte Teil davon ging über Neu-Gareth und die Dämonenbrache nieder. Gewaltigstes Stück ist der *Gesplitterte Berg*, der seinen Schatten abends über die halbe Stadt wirft. Bis zur Höhe von fünfstöckigen Gebäuden türmten sich Trümmer, die ganze Straßenzüge unter sich begruben: ein Gewirr aus knirschenden Steinen, zuckenden Metallstreben und öligen Rauchsäulen. Aus dem dunklen Gestein der Festungstrümmer drangen schreckliche Laute, flossen Metalllachen und krochen Kreaturen, die sich rasch verselbständigten und flohen. Ein Teil der Trümmer verflüchtigte sich oder verwandelte sich in Rost, taube Schlacke und brüchige Felsen, als er seine dämonische Essenz verlor, die sich ohne Opfer und Zufuhr astraler Energie sowie aufgrund der zerstörten Matrix der Festung nicht in dieser Sphäre halten konnte.
Überall in Gareth häufen sich auf Ruinengeländen Trümmer – sofern sie noch nicht in die Dämonenbrache transportiert wurden. Einige wenige Objekte besitzen noch immer eine dämonische Ausstrahlung, eine ungebrochene Kraftquelle und ein Eigenleben. Manche können ihre Umgebung beeinflussen, ziehen Geister, Daimoniden und Zauberer an, während sich Feenwesen oder Personen mit naturverbundener Magie abgestoßen fühlen. Fälle von Dämonenfäule und Besessenheit bei Trümmerarbeitern und Schatzsuchern haben die Garether vorsichtig werden lassen. Auf Magie dämonischer Ausrichtung können die Trümmer einen positiven Effekt haben, bei Artefakten können sie zur spontanen Entladung führen.
In direkter Nachbarschaft von belebten Märkten und heiligen Tempeln kann man zerstörte Häuser oder Villen finden, die durch die dämonische Trümmerpräsenz noch immer unbewohnbar sind. Trotz einiger Aufräumarbeiten haben Säureflüsse, Höllenfeuer, Stahlkrallen oder schlicht die Gewalt des enormen Gewichtes den Boden geformt und gezeichnet. Mancherorts wurde einfach Erde über die Wunden gekippt, die Verwüstung überbaut und auf das Beste gehofft, während irgendwo im Fleisch des Bodens noch Unsägliches pulsiert.

Das Villenviertel

Jenes Gebiet, in dem einst die größten Paläste und Villen lagen, ist noch immer schwer gezeichnet und bietet besonders nachts einen gespenstischen Anblick. Neben rußigen Mauern, zwischen denen vom Himmel gestürzte Trümmer aufragen, stehen frisch getünchte weiße Villen, aus denen die musikalische Unterhaltung einer Festivität schallt. Geisterhafte Schwaden umwabern Trümmergrundstücke, während eine Kutsche mit schwatzenden Ausflüglern vorbeirollt, gefolgt von Gardisten, die ihre Herrschaft vor Gefahren der Nacht behüten sollen. So manches finstere Treffen findet zwischen geschwärzten Mauern und verkohlten Balken statt.
Für den Bereich mit den größten Zerstörungen südwestlich der Stadt des Lichts hat sich bei den Garethern der Begriff 'Aschengrund' eingebürgert. Trümmer, Krater, Hohlwege durch Unmetallhaufen und kahle Ruinen bestimmen das Bild, in dem sich die Schatten vor der verbliebenen Pracht des Sonnentempels verstecken.

VV–01 Stadt des Lichts
Siehe ausführliche Beschreibung auf Seite 82.

VV–02 Der wachende Greif
An der Reichsstraße findet sich das Monument eines liegenden Greifen, vom vergoldeten Schnabel bis zum Schweif dreißig Schritt lang und fünfzehn Schritt hoch. Durch Galottas Festung schwer getroffen und unter Trümmern begraben, wurde die Statue notdürftig wiederhergestellt. An den Flickstellen wurde anstelle des Goldes einfaches Messing verarbeitet, und auf die Restauration des zerstörten Bernstein- und Zitrinschmucks wurde ganz verzichtet. Der Greif ist somit auch ein Spiegelbild der angeschlagenen Praios-Kirche, was viele Geweihte des Götterfürsten als schlechtes Zeichen sehen. Sechs Sonnenlegionäre haben ein Auge auf jeden, der sich dem Greifen nähert (**197 B**).

VV–03 Neue Residenz
Beschreibung siehe Seite 82.

VV–04 Kaiserliches Gestüt zu Gareth
Leiterin: Oberst-Rittmeisterin Walda Edle von Warunk
Das Gestüt, Besitz der Kaiserin, ist ein kleines, eigenständiges Dorf westlich der Stadt. Ein halbes Dutzend Stallgebäude gruppieren sich mit Scheunen, zwei Reithallen und mehreren Häusern für Pferdeleute, Bauern, Zureiter und Reiter um die Schulungsplätze. Das Wohnhaus der *Oberst-Rittmeisterin* ist ein einstöckiger Prachtbau im eslamidischen Stil, der im Osten des Gestüts in einer eigenen Parkanlage liegt. In der Umgebung finden sich weitläufige Weiden, auf denen die edlen Pferde sommers wie winters zu bestaunen sind. Das Gestüt hat im Jahr des Feuers viele Pferde verloren. Es hat eine Sollstärke von 144 Tieren: zwei Drittel Tralloper Riesen, ein Drittel Warunker, die hier gezogen und ausgebildet werden. Die begehrten Pferde werden an alle verkauft, die es sich leisten und für eine sichere Überführung sorgen können.

VV–05 Tempel der Sterne
Vorsteherin: Vogtvikarin Neetya Triffon
Der bemerkenswerteste der drei großen Phex-Tempel Gareths wendet sich vor allem an die gebildeten, zugleich politisch und mystisch interessierten Leute von vornehmem Stand und weltlicher Macht. Aber auch so mancher Streuner oder Abenteurer wurde von Neetya Triffon hier auf das 'Reich derer von Gareth, das auch ein Reich Phexens ist', eingeschworen.
Er liegt in einer Villa, die im Jahr des Feuers nur geringe Schäden davongetragen hat. Anstatt Juwelen schmücken nur noch aufgemalte Sterne die Kuppeldecke der großen Bethalle. An der Stirnseite prangt vor dem nächtlich vollen Madamal das Kaiserwappen mit dem Roten Fuchs, der hier besonders als 'geheimer Reichsgott' und Schützer Gareths und der Kaiserfamilie verehrt wird. Den Boden schmückt ein Mosaik, das ganz Aventurien gemäß der Kaiser-Reto-Karte wiedergibt. Denn hier huldigt man auch Aves, dem Sohn des Phex, in seiner Eigenschaft als Namensgeber und Schutzpatron ganz Aventuriens (**197 C**).

VV–06 Villa El-Nabab
Kaufherrin *Halima El-Nabab*, Erbin eines aranischen Handelshauses, Nichte der Mondsilbersultana Sybia und oft auch als Gesandte des aranischen Königs unterwegs, residiert in dieser tulamidischen Villa mit Minaretten und Zwiebelkuppel aus himmelblauen Schindeln. Im Inneren gibt es viele Schätze aus dem Land der Ersten Sonne zu finden, wie einen mit magischen Zeichen geschmückten Wandteppich, der einst den Palast des Diamantenen Sultans zierte, und einen fliegenden Teppich.

VV–07 Villa Altacker
Iam Altacker, ein angesehener Bürger der Stadt, wohnt in dieser unscheinbaren, auf einem kleinen Hügel gelegenen, ummauerten Villa. Einige Wachen ersticken jede Neugierde auf das Treiben der Hausbewohner im Keim. Dennoch gibt es immer wieder ungebetene Besucher und Eindringlinge, die jedoch selten die Villa auf eigenen Füßen verlassen (**197 D**).

VV–08 Kloster der Heiligen Noiona von Selem
Leiter: Bogumil Radomor
Das zentrale, zweistöckige Haus ist im garethischen Stil erbaut und wird von Wirtschaftsgebäuden und Fachwerkhäusern umgeben. Darauf folgt ein Ring aus Obst- und Gemüsegärten, Tiergehegen und Wiesenflächen, der wiederum von kleinen Blockhäusern nach außen hin begrenzt wird. All dies wird von einer in stachligem Gestrüpp fast verborgenen, hohen Mauer umgeben, die man an der schmiedeeisernen Pforte passieren kann – so lange man kein Insasse ist.
Auf dem Gelände verrichten acht Boron-Geweihte und drei Dutzend Laienschwestern und -brüder der Heiligen Noiona die schwierige Arbeit zur Pflege der Geistes- und Gemütskranken. Seit dem Jahr des Feuers sind alle Zellen und Hallen des Klosters überbelegt, weshalb man hier für jede Hilfe dankbar ist.
Die Schwerstkranken haben ihre Zimmer im Hauptgebäude, während die weniger schweren Fälle, die bald entlassen werden sollen, sich bereits selbst versorgen und in den Hütten des äußeren Kreises leben. Manche Glückliche, die ihrer Umnachtung entfliehen konnten, blieben als Laienpfleger im Kloster.

VV–09 Bardosruh
Der zweigeschossige, bereits in die Jahre gekommene Bau wurde von Bardo als Wohnhaus für einige seiner Ministerinnen genutzt. Ob die Villa neben einer stattlichen Sammlung Bardobüsten noch weitere Relikte aus dieser Zeit aufweist, ist wohl nur jener seltsamen abenteuerlich aussehenden Gruppe bekannt, die sich dort seit einiger Zeit einquartiert hat (**197 E**).

Weitere Orte des Villenviertels
Es war Statussymbol der mächtigen Familien im Mittelreich, eine Villa im vornehmsten Viertel des Kontinents zu besitzen. In die langsam überwuchernden Ruinen gehen heute nur noch Plünderer und Romantiker. **Villa Eberstamm (VV–10)** ist bei der Schlacht in den Wolken abgebrannt und auch **Villa Bugenhog (VV–11)** und **Villa Groterian (VV–12)**, zwei Prachtgüter Alt-Garether Patrizier, wurden nach ihrer Zerstörung aufgegeben. Die Ruinen der **Villa vom Berg (VV–13)** stützen mit ihren Mauern ein großes Trümmerstück der Festung.
Melcher Dragendots **Villa Falkenson (VV–14)** wurde an anderem Ort neu errichtet, nachdem sie zerschmettert worden war. **Villa Galahan (VV–15)** wurde nur leicht beschädigt und genießt wieder den Ruf einer guten Sommerresidenz. Ebenso blieb **Villa Rabenmund**

(VV–16) erhalten, in der Markvogt *Barnhelm von Rabenmund* residiert und illustre Gäste verwöhnt. Er soll in den weitläufigen Kellern schon vergeblich nach der Kriegskasse seines Vaters Answin gefahndet haben. Die zentral gelegene **Villa Ferrara-Eisenherr (VV–17)**, musste im Jahr des Feuers große Verluste bei ihrer berühmten Kutschensammlung hinnehmen. Hausherrin *Ulinai Ferrara-Eisenherr* bemüht sich um Vervollständigung und lässt nach seltenen Sammlerstücken suchen. Ihr Konkurrent im Geschäft der Edel-Stellmacherei, Dilimar Winzberg, lebt in der wesentlich weniger stattlichen **Villa Winzberg (VV–18)** samt seinem schon reichlich senilen Großvater Damilon.
Eine weiße Säulenvilla, die durch Schäden der Schlacht stets einsturzgefährdet erscheint, beherbergt das **Ordenshaus der Wächter Rohals (VV–19)**, eines strengen **Weißmagierordens (MWW 186)**. Die Ordensleute experimentieren auf der Suche nach Möglichkeiten zur Beseitigung niederhöllischer Trümmerteile, fahnden nach gildenlos und damit illegal praktizierenden Magiern in Gareth und pflegen besondere Rivalität zum *Zirkel der Freien Wissenschaften* (siehe **ER–04**).

Die Neue Residenz – der einstige Kaiserpalast

Bis zu ihrem Fall war sie das Herz des Reiches: ein machtvoller eslamidischer Bau, reicher als der Horaspalast zu Vinsalt, eindrucksvoller als die Bauten alanfanischer Granden und in der Größe nur vom Mirhamer Königspalast übertroffen. Heute ist sie die berühmteste Ruine Aventuriens, eingestürzt und begraben unter der Last riesiger Trümmerstücke. Kaiserliche Soldaten patrouillieren gelegentlich über die ungefährlicheren Teile des Geländes, auf welchem dem Neugierigen Einsturz und Gruftasseln drohen: Betreten ist im Namen der Kaiserin verboten.
Die weiß gekalkte, vier Schritt hohe Mauer, die das ganze Areal umgab, ist vielfach unterbrochen. Der kaiserliche Park ist verwüstet, verbrannt oder voller Wildwuchs aus einst sorgsam gepflegten Blumenbeeten und neu eingeschlichenen dämonischen Samenkörnern. Diebe oder Forscher, welche die Mauer überwunden haben, die teils noch magische Sicherungen besitzen soll, sehen sich hier manch gefährlichem Gestrüpp ausgesetzt, das einst im Reich Agrimoths geboren wurde. All die Nebengebäude des Palastes, Villen, Gesindehäuser, Garnisonsgebäude und Marställe beherbergten einst mehr Menschen als manche Baronie – und liegen nun in Trümmern.
Vom dreistöckigen Palastgebäude blieb lediglich der Westflügel mit den kaiserlichen Gemächern erhalten. Fenster sind zerschmettert, manche der verbliebenen Möbel beschädigt. Leblos scheinen die Zimmer auf bessere Tage zu warten. Wo einst kostbare Bilder, Kupferstiche und Spiegel hingen, sind oft leere Flächen zu finden. Vieles wurde vom fliehenden Hofstaat fortgeschafft, manches geplündert. Die unter einem Dutzend Kaisern angesammelte Pracht ist noch immer gegenwärtig, doch verstaubt, abgestumpft oder zerkratzt: kostbarer Eternenmarmor, Mosaike aus Halbedelsteinen, Intarsien-Parkett oder reich gemusterte Tulamidenteppiche. Gelegentlich wandelt der alte Prinz Storko wehmütig durch die leeren Gänge, doch meist herrscht gespenstische Stille. Stille, in die sich gelegentlich die tappenden Füße von Plünderern und Schatzsuchern mischen. Alles, was leicht erreichbar und einfach zu transportieren war, haben andere schon mitgehen lassen. Wer heute einen guten Schnitt machen will, muss in Trümmern graben, in denen auch die Leichen hunderter Opfer der Zerstörung vermodern, manche noch als Gefesselte Seelen oder Poltergeister ans Diesseits gebunden. Instabile Ruinenberge können jederzeit zusammenbrechen. Aber bisweilen öffnet sich noch eine Kammer mit Silberbesteck, elfenbeinernen Figurinen, einem vergoldeten Havenischen Cembalo, Prachtwaffen oder alchimistischen Tränke der Hofmagierschaft.
Dachboden und einige Kellerräume dienten Generation als Abstellräume und sind noch immer eine Fundgrube. Erwähnenswert sind widerwärtige Schlachtengemälde aus Pervals Zeiten, obszöne Bilder, die Kaiser Bardo in Auftrag gab, alchimistische Apparaturen Kaiser Valpos, die Mitgift von Kaiser Retos maraskanischer Frau, eine ungeöffnete Truhe mit Schriftrollen auf Ur-Tulamidya und Zelemya aus der Zeit der Eslamiden, elfische Kleidungsstücke und Musikinstrumente von einem Liebhaber Cellas und teilweise nie näher inspizierte Geschenke von diversen Gesandten aus ganz Aventurien. Was sich sonst noch in zweihundert Götterläufen unter Mobiliar und Geschirr verborgen hat oder in diversen Geheimverstecken, hinter losen Paneelen und in unsichtbaren Schubladen vergessen wurde, das weiß der Schutzgott des Hauses Gareth allein. Und nur er vermag zu sagen, ob es wirklich ein geheimes Stockwerk gibt, das ausschließlich die kaiserliche Familie nutzte.
Auch was noch unter den Trümmern der beiden anderen Flügel der Residenz gefunden werden kann, ist unbekannt. Die zerbrechlichen Bestandteile des Porzellanzimmers und die Bilder der Kaisergalerie, wo unter anderem Werke berühmter Künstler wie *Aryudus Kenkaukis* oder *Golodion Seemond* zu finden waren, sind wohl vernichtet. Es geht das Gerücht, dass sich in der tragischen Nacht einige Bedienstete in die magischen Bilder des Elfen Seemond retteten und nun in einem Zwischenreich festsäßen. Glücklicherweise konnten das Porträt von *Rohal dem Weisen* und die *Lächelnde Nahema*, zwei der berühmtesten Bilder des Elfen, gerettet werden.
Es gab mehrere Schatzkammern, deren größte beim Absturz der Festung mit solcher Wucht getroffen wurde, dass Dukaten und Edelsteine weit durch die Luft geschleudert wurden. Ein Hesinde-Geweihter des Pentagon-Tempels errechnete hingegen, dass sich dort eine solche dämonische Hitze entwickelte, dass das viele Gold geschmolzen und in die Kanalisation oder weiter in die Tiefen Deres geflossen sein muss – wo man es nun wieder erstarrt finden könne (**197 A**).

Die Stadt des Lichts

(196 C)

»Der Tempel ist geborsten, doch die Kirche steht noch. So endet der Morgen der Kirche: verschlungen von Feuer, doch nicht von Finsternis.«
—Bote des Lichts Hilberian Praiogriff II.,
nach der Schlacht in den Wolken 1027 BF

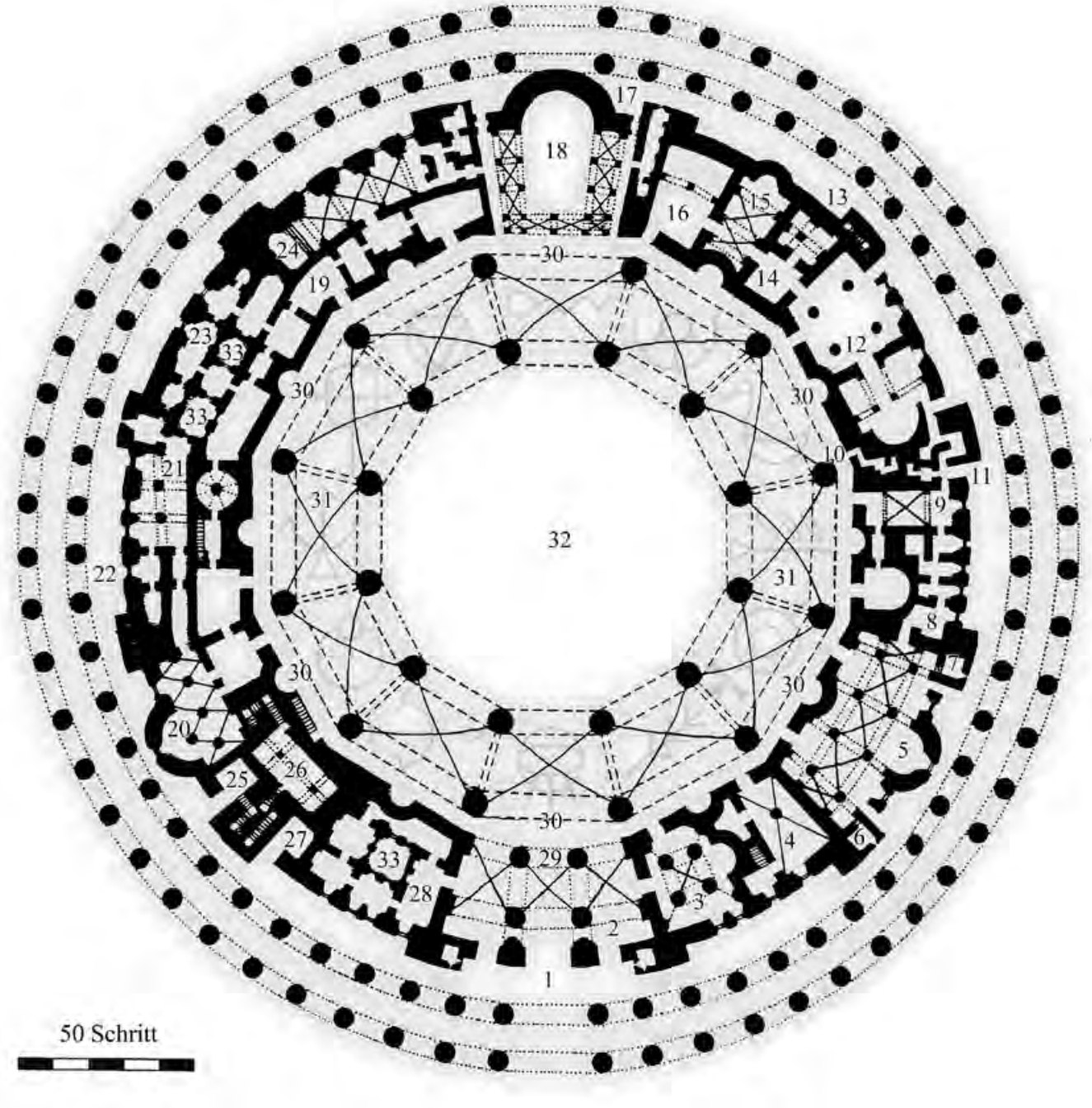
Die Stadt des Lichts, gewaltige Tempelstadt des Sonnengottes, Zentrum der Praios-Kirche und Pilgermagnet, ist heute größtenteils zerstört. Nur der größte Tempel Aventuriens, der Sonnenpalast, steht noch wie ein verwundeter Riese und zeigt die Macht des Götterfürsten. Die Verwaltung der großen Kirche residiert dieser Tage in Elenvina und der Kult des Praios sucht nach neuen Wegen des Glaubens, doch zwischen den ehrfurchtgebietenden Säulen des Sonnentempels hat der Bote des Lichts nichts von seiner Aura als höchster Priester und Mystiker verloren. Die Priester, Novizen und Gehilfen an seiner Seite sind nicht mehr der pompöse klerikale Hofstaat von einst, sondern fromme und häufig in sich gekehrte Frauen und Männer, die von den Garethern fast wie Heilige verehrt werden, standen sie der Stadt im Jahr des Feuers doch aufopferungsvoll bei. Der verbliebene Glanz sticht aus den Trümmern und Ruinen in dieser neuen Epoche der Kirche umso stärker hervor.

Der Weg zum Licht

Betreten wird die Stadt des Lichts an der Südmauer durch das *Praiostor*, das von Sonnenlegionären bewacht wird. Andere Portale sind versperrt oder begraben. Neben dem Tor steht die Statue eines grimmig dreinschauenden Greifen, der einen Dämon in seinen Krallen zerreißt, sowie eines zweiten, freundlichen Greifen, der die Besucher willkommen heißt. Auch Magier, Elfen und andere Zauberkundige haben Zutritt, dürfen jedoch nicht den geweihten Grund des Tempels der Sonne betreten. In die Greifenpranken darf jeder Pilger Bittschriften legen, die regelmäßig eingesammelt und mittels Brenngläsern zeremoniell entzündet und verbrannt werden, um die niedergeschriebenen Wünsche mit dem Rauch gen Alveran zu senden.

Der Tempel der Sonne

(Grundriss des Erdgeschosses)



1 Tor der Sonne
2 Halle des Himmels
3 Ucuri-Kapelle, darüber Gemächer der Ucuriaten
4 Große Halle der Sonnengarde (Leibgarde des Lichtboten)
5 Schlaf- und Fechthalle der Sonnengarde
6 Gruft des Kaisers Raul von Gareth
7 Gruft des Kaisers Reto von Gareth
8 Gemach des Gardehauptmanns der Sonnengarde
9 Waffensaal der Sonnengarde
10 Gruft des Baumeisters Owilmar
11 Gruft des Prinzen Rude II. von Gareth
12 Krönungskapelle der Lichtboten
13 Gruft der Lichtboten
14 Kapelle des Heiligen Gilborn
15 Denkmäler der Garether Kaiser seit Eslam I., Gruft Eslams IV.
16 Raben-und-Rad-Kapelle
17 Denkmäler der Klugen Kaiser
18 Sonnensaal des Lichtboten
19 Großes Gemach, Festsäle, Gästeräume für pilgernde Geweihte
20 Schreibgemach des Lichtboten
21 Halle der Heiligen Schriften
22 Abstieg in das 'Gewölbe der versiegelten Schriften' (Bleikammern)
23 Gemächer des Lichtboten
24 Empfangshalle des Lichtboten
25 Kapelle Gurvans I., mit verborgenem Zugang zu 26
26 Gruft der Priesterkaiser
27 Kapelle der Heiligen Lechmin
28 Gemach des Prätors des Sonnentempels
29 Der Goldene Gong
30 Wandelgang der Zwölfgötter
31 Hallen der zwölfgöttlichen Lande
32 Große Halle mit Allerheiligstem
33 Höfe

Gebäude und Ruinen

Die meisten der einst so prächtigen Bauten, die um den Tempel der Sonne emporragten, wurden unter der herabstürzenden Festung begraben oder von Flammen verzehrt. Es gab jedoch wundersame Begebenheiten bei der Rettung der Bewohner, so dass lediglich drei Personen ums Leben kamen.

Die Marmorpaläste der *Garnison der Sonnenlegion*, die *Neuwe Kammer* als Wohnpalast des Lichtboten, die *Gemächer der Geweihten*, die Schriftensammlung und die Paläste von Großinquisitor und Gouverneur liegen in Ruinen. Heute bewohnen nur noch 400 Menschen, je zu etwa einem Drittel Geweihte, Akoluthen und Sonnenlegionäre, die Stadt des Lichts – vor dem Jahr des Feuers waren es fünf Mal so viele. Einige Trümmer wurden beiseite geschafft und manche Mauern ausgebessert. Dennoch mag es sein, das man im Schutt immer noch Teile der kostbaren Ausstattung finden kann, insbesondere der legendären Bernsteingemächer des Lichtboten oder der Opfergaben von Generationen von Gläubigen.

Bei der Zerstörung des *Inquisitionsgebäudes* wurden ketzerische Schriften von Irrwischen und verdorbenen Mindergeistern in alle Winde zerstreut, einige inhaftierte Ketzer konnten entfliehen. Die vier unterirdischen Geschosse konnten mittlerweile wieder gangbar gemacht werden. In den tiefsten Kammern gibt es geweihte Zellen aus Koschbasalt, Gold und Eisen, in denen man auch den mächtigsten Magier gefangen halten kann.

Die Verwaltung der Kirche, die Inquisition und die Lehranstalt der Kirchen-Akademie siedelten nach Elenvina um, wo der *Wahrer der Ordnung Mittelreich* und ehemalige Privatsekretarius des Lichtboten, *Pagol Greifax von Gratenfels*, den 'Verstand' der Praios-Kirche bildet, während das 'Herz' weiterhin in Gareth schlägt. Obwohl in dieser Zeit der kirchlichen Sinnsuche vieles möglich scheint, glaubt niemand der hiesigen Geweihten, dass der Haupttempel des Praios einst woanders stehen wird: Der Gott hat diesen Ort erwählt und die Menschen haben dem zu folgen. Zwischen den Ruinen wird wieder der *Goldene Garten* gepflanzt, wo Geweihte versonnen die Beete mit Praiosblumen, Königskerzen, Aurikeln, Alveransschlüsseln und Greifenschnäbeln beobachten.

Der Tempel der Sonne

Der Tempel der Sonne, auch Sonnenpalast genannt, gilt als eines der zwölf Menschenwunder. Ein Werk, das ohne Mitwirken der Götter oder zumindest deren Wohlwollen unmöglich erscheint. Er wurde 412 bis 451 BF auf Geheiß des Priesterkaisers *Noralec* durch den heute heiligen *Owilmar von Gareth* erbaut. Kaiser Kathay, Noralecs Nachfolger, soll Owilmar eingekerkert und geblendet haben, damit er nie wieder etwas so Vollkommenes bauen könne. Mit einem Gesamtdurchmesser von 227 Schritt und einer Höhe von 60 Schritt sind seine Ausmaße wahrhaft atemberaubend. In der Kuppel aus Gold und rotem Glas, die bis zu ihrer Zerstörung 1027 BF weitere 70 Schritt emporragte, brach und spiegelte sich die Sonne und bildete ein Fanal des Glaubens. Ihre Trümmer wurden inzwischen aus dem Innenraum beseitigt.

Das 12 Schritt hohe, vergoldete **Tor der Sonne (1)** wird nur zu besonderen Anlässen geöffnet, denn es bedarf eines ganzen Banners der Sonnenlegion, es zu bewegen. Meist betritt man den Tempel durch die ('nur' 9 Schritt hohen) Tore zur Linken und Rechten. Das Innere ist eine riesige **Rundhalle (32)**, deren Boden mit makellos weißem Alabaster ausgelegt ist. Über das gesamte Rund erstreckt sich ein die Flügel entfaltender goldener Greif. Vergoldete Säulen, Schnitzereien und Alveraniare, Schreine aus Elfenbein, Bernstein und Silber blenden den Betrachter. Gläserne Kostbarkeiten, Heiligenstatuen und Bildnisse mit Bernstein- oder Zitrinaugen auf Tischen aus goldenem Güldenländer Holz erstaunen ihn. Mannshohe goldene Kerzenständer markieren das Zentrum des Tempels, in dem einst das *Ewige Licht* von Gareth brannte (siehe **Kasten** rechts). Viele Geweihte versuchen hier, unter dem mittäglichen Sonnenschein im Tempelrund meditierend, Praios' Allmacht zu verstehen oder die Quanionsqueste mit den Mitteln des Geistes zu lösen. Trotz fehlender Kuppel regnet es – wie durch ein Wunder – nie auf den Tempelboden.

Beeindruckend ist die 20 Schritt hohe zweigesichtige Statue Praios' aus den Dunklen Zeiten. In dualistischer Weise wird er als Gott dargestellt, der Tag und Nacht sein Antlitz zuwendet. Wer bis hierher vortritt, um Rat oder Hilfe von Geweihten oder dem Gott in Gebeten zu ersuchen, kann oft auf *Hilberian* selbst treffen, den Boten des Lichts, dessen Andachten Verzweifelten neue Hoffnung geben und der mit wenigen Worten der Weisheit die unerklärlichen Dinge der Welt verständlicher macht. Der **Große Gong (29),** ebenfalls ein Werk Owilmars, das einst von vier Greifen in den Tempel getragen wurde, ist eine 9 Schritt durchmessende Scheibe aus reinem Gold. Wider jede metallurgische Vernunft gibt er einen glockenhellen Ton von sich, wenn er zur ersten und zwölften Stunde eines Praiostages oder zu besonderen Anlässen geschlagen wird.

Um das Tempelrund liegen zahllose Räume und Säle für Gebete, Meditation und Empfänge. Die Gemächer des Lichtboten, mit dem *Auge Praios'*, einem mächtigen antimagischen Talisman (**GKM 31**), erstrecken sich hier ebenso wie Kapellen und Grüfte von Heiligen, Lichtboten und den Klugen Kaisern. In einer Werkstatt werden heilige Ornate genäht und Sonnenszepter gefertigt: Jedes dieser geweihten Szepter, das man in Aventurien erblicken kann, stammt von hier. Die **Halle der Heiligen Schriften (21)** verwahrt, was in Kirchenbelangen jemals geschrieben wurde. Auch eine der beiden Urschriften des *Zwölfgötteredikts* von Silem-Horas lagert hier. Vier stumme Geweihte versuchen hier Ordnung zu wahren. *Tsafen*, der oberste Bewahrer des Wissens, ist jedoch bereits der Schriftenmenge erlegen und findet sich nur noch aufgrund der Ratschläge seiner Schützlinge hier zurecht. In der **Kapelle des Heiligen Gurvan (25)** liegt der verborgene Eingang zur **Gruft der Priesterkaiser (26)**, die man hier, bewacht von Fallen und – laut einer alten Schrift – *»unheylig Creathyr«* samt ihrer sagenumwobenen Schätze beigesetzt hat.

Das Ewige Licht
Bei dem Allerheiligsten des Praios-Kults, das der Stadt des Lichts den Namen gab, handelt es sich um eine vollkommene, schwebende, gleißend weiße Kugel aus reinem Licht. Sie wurde nach der Kirchenlehre von den ersten Güldenländern nach Aventurien gebracht und hier über Generationen weitergegeben. Hela-Horas entfernte sie jedoch aus der Kaiserstadt Bosparan, da das Artefakt den Dämonenpakten der unglückseligen Herrscherin im Wege stand. Erst während der Zeit der Klugen Kaiser wurde sie vom Heiligen Quanion wiedergefunden und nach Gareth gebracht. Das Ewige Licht ist Ursprung der Lichter aller Praios-Tempel: Zur Weihe eines neuen Tempels wird ein Funke des Lichts in heiligen Laternen zum künftigen Gotteshaus gebracht. Als die Fliegende Festung, die den Samen des Erzdämons Blakharaz trug, auf Gareth stürzte, zerschlug ein tiefrot glosendes Trümmerstück die Kuppel des Sonnenpalasts und durchschnitt mit unnatürlichem Qualm die heilige Tempelluft. Das seltsame Geschoss zerstörte keine Tempeleinrichtung und löste sich in infernalischen Wellen von Dunkelheit in Nichts auf – doch mit ihm verschwand das Ewige Licht. Seither konnte in ganz Aventurien kein neuer Tempel des Götterfürsten geheiligt werden. Manche Geweihte glauben, dass Praios' und Blakharaz' Samen irgendwo einen Kampf ausfechten, den nur die Seelen von Sterblichen letztlich entscheiden können.
Seither ist die **Quanionsqueste**, die Suche nach dem Ewigen Licht, Ausgangspunkt für viele Missionen, aber auch eine neu entfachte Sinnsuche der Praios-Kirche.

Gewölbe der versiegelten Schriften
Von vier Toren, viermal zwölf Schlüsseln und zahlreichen Fallen verborgen, liegen unterirdisch die so genannten Bleikammern mit Hunderten, ja, vielleicht Tausenden verbotener Schriften, wie etwa Zurbarans *Vom Leben in seinen Natürlichen und Über-Natürlichen Formen* sowie 50 (!) Abschriften der *Offenbarung des Nayrakis*. Auch verfluchte Gegenstände, wie das einstige havenische Richtschwert Bannstrahl, werden hier verwahrt. Nach der Auflösung des Klosters Arras de Mott im Finsterkamm wurden hier auch Schriften des Ordens des Heiligen Hüters (**GKM 32**) verwahrt, und Praios allein weiß, ob es jemals wieder einem nichtgeweihten Auge vergönnt ist, einen Blick auf sie zu werfen.
Der ehemalige Hofmagier Galotta hat Dutzende Male gegen diese Unterdrückung der Wissenschaft protestiert – und die Praios-Geweihten verweisen heute gerne darauf, wie klug es war, diese Proteste abzuweisen. Angesichts der Präsenz der Dunklen Mächte fühlt sich die Kirche des Götterfürsten dieser Tage stärker denn je in ihrem Tun bestätigt.

Sankt Parinor

Das südwestliche Viertel am Nordrand der Dämonenbrache wurde von Neu-Gareth erst unter Kaiser Reto eingemeindet. Die Siedlung geht auf einen Stiftstempel zu Ehren des Heiligen Parinor, Patron der Apotheker, zurück. Seine Heiltränke retteten vor gut 400 Jahren vielen Waffentreuen das Leben bei der Schlacht gegen die Orks, die auf den Blutfeldern stattfand, gleich westlich der heutigen Häuser. Das Viertel ist teils dörflich geprägt, teils haben sich hier Gewerbe angesiedelt, deren reiche Kundschaft im Villenviertel wohnt.

SP–01 Alchimistin Clea Cornweyler
Die geschäftstüchtige Elixierverkäuferin und -brauerin soll interessante Relikte der Fliegenden Festung sammeln und steht in dem Ruf, auch 'weniger gängige' Mittelchen anzubieten. Dennoch gilt sie als Kennerin ihres Fachs und weist jeden Kunden darauf hin, die Gebrauchsanleitungen zu ihren Pulvern, Salben und Tinkturen genauestens zu befolgen.

SP–02 Der Gesplitterte Berg
Im Süden Sankt Parinors und der Weststadt, kaum 2 Meilen von der Stadt des Lichts entfernt, erhebt sich das größte Fragment der Fliegenden Festung: ein Dutzende Schritt hoher Berg aus zersplittertem Erz und gerissenem Fels. Wer so lebensmüde ist, die Trümmer zu betreten, muss damit rechnen, in Hohlräume zu stürzen und sich an bösartig scharfen Schneiden und Spitzen zu verletzen. Bisweilen kann man deutlich hören, wie sich im Innern etwas bewegt – Schritte, Schlurfen, Hämmern und ganze Räume, die sich knirschend verändern. Aus der Kuppe werden im Rhythmus eines langsam atmenden Riesen Asche oder Giftschwaden ausgestoßen. Tief wurzeln die Trümmer in der Erde der Dämonenbrache und haben sich mit ihr und ihren Bäumen, Ranken und verfluchten Hölzern verwoben (**194 B**).

Weststadt

Zwischen den Palästen des Villenviertels und den Mauern Alt-Gareths erstrecken sich die Häuser der Weststadt, ein Stadtviertel für gut betuchte Patrizier und Handwerker. An Reichtum steht man der Altstadt nicht nach (dafür aber an Tradition, wie einem jeder Bewohner der inneren Viertel bestätigen kann). Die wenigsten Bauten sind älter als 500 Jahre, zeigen aber geschmückte Steinfassaden im garethischen Stil, liebevoll verziertes Fachwerk und viele Brunnen mit wasserspeienden Figuren.
Lange Zeit profitierte man hier von der direkten Nähe zum Kaiserhof, dessen Ausgaben meist in die Truhen ansässiger Zulieferer flossen, doch diese Zeiten sind vorbei. Dennoch sehen sich die Weststädter noch immer 'ihrem' Kaiserhaus verpflichtet. Den wachsenden Bürgerstolz der Alt-Garether betrachten sie durchaus mit Skepsis. Ohne den Schutz der Mauern verlässt man sich auf viele Beschützer und richtet kleine Bürgerwehren ein.
Trümmer der Fliegenden Festung sind nur stellenweise in der Weststadt eingeschlagen, doch die Katastrophe ist mit dem über den Hausdächern sichtbaren Gesplitterten Berg immer gegenwärtig. An die Häufung von Gargylen seit dem Jahr des Feuers hat man sich schon fast gewöhnt, doch unheimlich bleiben die fliegenden Kreaturen immer, so dass niemand nachts länger als nötig vor die Tür tritt (siehe Seite 87).

WS–01 Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus
Zu einem Spottpreis gekauft, dient dem Handelsmagnaten Stoerrebrandt ein früheres Kanzleigebäude als großzügiges Lager für alle wichtigen Güter in der Kaiserstadt. Wo früher die Schatztruhen und Akten des Reiches sicher verwahrt wurden, lagern nun frisch geprägte Stoerrebrandter Dukaten (siehe **Kaiserliche Münze**, SV–15 auf S. 90) neben Gewürzen von den Waldinseln, bornländischen Bernsteingeschmeiden und maraskanischen Schmiedewaren. Ein kleinerer Teil des Gebäudes ist mit all dem ausgestattet, was ein Abenteurer auf Reisen benötigen könnte – von Rucksäcken über Werkzeug bis Waffen.
Im Hof des Lagerhauskomplexes liegt noch immer ein hausgroßer Trümmerbrocken, der beim Angriff der Fliegenden Festung an dieser Stelle niederging. Offensichtlich ist sich der Handelsherr selbst noch unschlüssig, ob er ihn erforschen, beseitigen oder gewinnbringend veräußern soll.

WS–02 Kaiserlich Derographische Gesellschaft
Leiter: Parinor Munter
In einem renovierungsbedürftigen Fachwerkbau gegenüber dem Stoerrebrandtschen Lagerhaus ist die Kaiserlich Derographische Gesellschaft untergebracht, die vor allem zur Zeit Kaiser Hals angesehen war und großzügig ausgestattete Expeditionen in die entferntesten Länder des Kontinents entsandte. Von diesem Ruhm ist

mittlerweile nicht viel geblieben, denn kostspielige Kriege haben die kaiserliche Unterstützung beständig sinken lassen. Neben dem nach wie vor großen Archiv mit Reiseberichten von *Kara ben Yngerymm* oder *Kerry ui Brioghan* (siehe S. 178) lockt das Gebäude heute nur noch mit schlecht bezahlten Erkundungsaufträgen, auf die sich nur die idealistischsten Abenteurer einlassen. Viele Reiseberichte werden direkt an den *Aventurischen Boten* weiterverkauft, um zumindest die letzten zwei verbliebenen Archivare bezahlen zu können. Gelegentlich gibt Parinor Munter, der Leiter des Hauses und Nachkomme des berühmten Derographen Bastan Munter, auch angebliche Schatzkarten an Glücksritter heraus, von denen er dann im Erfolgsfall eine Beteiligung erwartet. Leider ist bislang niemand, der tatsächlich einen Schatz gefunden hat, zurückgekehrt.

WS–03 Aves-Tempel
Vorsteher: wechselnd
Inmitten eines kleinen Parks erhebt sich der zweistöckige Bau in verspieltem Rohalistik-Stil, der Reisenden stets offen steht. Geschmückt mit prächtigen Mosaiken und Außengemälden von fremdartigen Landschaften und Paradiesvögeln ist er eine wahre Augenweide. Im Inneren zieren Fresken von Wanderern vieler Menschenvölker, seien es Pilger, am Bug ihres Schiffes stehende Seefahrer oder dick bepackte Abenteurer, den durch hohe Fenster gut beleuchteten Tempelraum.
Auf dem Boden entsteht seit Generationen ein Steinbild aus den schönsten Gemmen, die die Avesjünger von ihren Reisen mitbringen. Die Geweihten des Tempels platzieren die Steine nach ihrer Eingebung, können aber noch nicht sagen, was hier dereinst dargestellt werden soll. In der Mitte der Bethalle 'schwebt' (an dünnen Drahtseilen) ein bunt bemaltes, hölzernes Abbild Aves' über einem runden Altar, am Rand sind zwölf durch Perlenvorhänge abgetrennte Nischen den Zwölfgöttern und Himmelsrichtungen geweiht. Opfergaben sind Mitbringsel und Tagebücher von Reisenden wie etwa die berühmte Karte des Parinor Ress, die unbekannte Lande im ewigen Eis zeigen soll. In der Dachkammer haust eine Gruppe Gargyle, die die Geweihtenschaft den Vögeln, Aves' Tiervolk, zurechnet und gewähren lässt.

WS–04 Kaiser-Hal-Tempel
Vorsteherin: Halgunde Lohholmer
Die Verehrung des einst zum niederen Gott erhobenen Kaisers Hal erlebte vor allem in den Kriegsjahren nach seinem Verschwinden 1010 BF eine Blütezeit, in der die kleine, aber einflussreiche Sekte der *Halenser* ihm am Rande der Weststadt einen Tempel stiftete. Nach der wundersamen Erscheinung des Kaisers 1028 BF hat sich sein Nimbus als Heilsgestalt, die dem Reich den Frieden zurückbringen wird, zwar verstärkt, aber viele Hoffnungen blieben unerfüllt.
Der prachtvolle, weißmarmorne Säulentempel und das mit zartem Blattgold überzogene Profilbild des makellosen Kaiserantlitzes sehen sich dieser Tage wieder einer leicht sinkenden Gläubigenschar gegenüber. Die 'Matriarchin' Halgunde Lohholmer predigt deshalb vermehrt die Mittlerrolle des Kaisers zu den Zwölfen und stellt ihn als liebstes Kind Alverans dar.

WS–05 Bardo-und-Cella-Thermen
Eine der ersten Amtshandlungen der Kaisergeschwister Bardo und Cella – neben der Neubesetzung zahlreicher Ministerämter – war die Planung zweier großzügiger Thermen, die die einfachen Bürger am Luxus des Kaisertums teilhaben lassen sollten. Diesem Anspruch wurden die Gebäude inmitten der Weststadt jedoch nie wirklich gerecht. Vom Architekten noch im düsteren Pervalstil erbaut, hatten die gespenstischen Bäderhallen mit ihren fratzenhaften Wasserspeiern und den schwarzen Marmorverzierungen von Anfang an eine eher abschreckende als einladende Wirkung. Dass der Architekt für seine finsteren Entwürfe auch vom Haus Bugenhog bezahlt wurde, das um die Einnahmen seiner eigenen Kaiserthermen in der Altstadt fürchtete, ist eine verbreitete Vermutung, jedoch nie bewiesen worden.

Heute befinden sich die beiden einander gegenüberliegenden Thermen im Besitz wechselnder Investoren, deren Versuche, die Attraktivität der Bäder zu erhöhen, bislang allerdings noch nie sonderlich erfolgreich waren. So werden die Thermen wohl auch in näherer Zukunft stets unterbesucht bleiben – zumal unlängst Gerüchte aufkamen, die furchteinflößenden Wasserspeier würden bisweilen zum Leben erwachen und einzelne Besucher spurlos verschwinden lassen.

Weitere Orte der Weststadt
Die Gassen des Viertels kennen viele noble Stadthäuser mit begrünten Innenhöfen. Eindrucksvoll etwa der Basiliskenbrunnen im Hof der **Villa El'Tremian (WS–06)**, der einer tulamidischen Händlerin von Alchimika gehört (197 F). Besonderes Handwerk sind die Bernsteinschneider und -schleifer in der **Lynciriumsgasse (WS–07)**, die den gelben Halbedelstein von den Küsten des Bornlands und der Bernsteinbucht in die Pracht des Tempels der Sonne verwandeln. Der kleine, aber exklusive **Al'Anfaner Markt (WS–08)** versetzt Besucher mit seinen duftenden Gewürzen, prächtigen Pelzen und Kuriositäten aus ganz Aventurien in eine andere Welt. Dank reicher Stiftungen kann der **Hesinde-Tempel (WS–09)** dem wohlerzogenen Nachwuchs des Viertels als Bildungsstätte dienen – allerdings bringen die Geweihten auch armen Gassenkindern des Südquartiers Lesen und Schreiben bei, was die Bürger ungern sehen. Eines der ältesten Gebäude des Viertels ist der **Große Wasserturm (WS–10)**, von dessen Fassade und Simse zahlreiche Gargyle herabblicken. Schwere Ochsengespanne treiben die laut ratternden Räder zum Heben des Wassers aus den Tiefen an, weswegen der Turm auch als 'Knattermann' bekannt ist.

Gargyle und Wasserspeier

Im Westen Alt-Gareths und in der Weststadt Neu-Gareths lauscht man derzeit besonders nachts ängstlich auf schwere Schwingen, die Nebel, Regenschauer oder Nacht durcheilen. Dann sollen Gargyle, lebende und oft flugfähige Statuen, unterwegs sein. Wenn die Straßen belebt sind, verstecken sie sich hingegen starr zwischen den Fratzen von Hausfassaden und als Brunnenfiguren, heißt es. Die Gargyle, die seit der Schlacht in den Wolken häufig wurden, sind meist nur eine kurze, erschreckende Begegnung, die schnell wieder entfleucht. Es sind aber auch schon einige wenige Menschen und Statuen verschwunden, mutmaßlich entführt von den Steinwesen. Schrecklicher sind die Vorfälle von einem halben Dutzend versteinerter Garether innerhalb der letzten zwei Jahre, die alle den Blick nach oben gewandt hatten und erschrocken schienen.
Die Menschen wissen nicht, warum die Gargyle Gareth heimsuchen, was sie wollen und wie man sie dauerhaft vertreiben kann. Gargyle, die von Praios-Geweihten oder mutigen Kriegern gefangen wurden, sprachen davon, die "Kinder Marmorklaues" zu sein. Manche verbinden mit diesem Namen einen besonders großen, löwenköpfigen Schemen, der manchmal am Himmel gesehen werden kann (**197 G**).

Alt-Gareth

Alt-Gareth für den eiligen Leser
Verwaltung: Rat der Stadt Gareth, der selbst- und machtbewusst die Interessen des Patriziats und gehobenen Bürgertums vertritt.
Recht und Gesetz: keine gesetzliche Nachtruhe, Brandschutz (z.B. kein offenes Feuer jenseits der nächtlichen Gassenbeleuchtung erlaubt), Waffentragen eingeschränkt, generelles Glücksspielverbot, kein Übernachten auf öffentlichen Straßen und Plätzen
Wichtige Personen: Storko von Gareth (Kaiserlicher Prinz, siehe S. 176), Throndwig von Bregelsaum (Botaniker, siehe S. 176), Emmeran Stoerrebrandt (Handelsmagnat, siehe S. 179), Amilia Groterian (Siegelherrin, siehe S. 175), Thorn Eisinger (Ratsmeister, siehe S. 175), Saldor Foslarin (Gildensprecher der Weißmagier, S. 178), Valnar Yitskok (Erzwissensbewahrer, siehe S. 177), diverse weitere Tempelvorsteher

Als einziges Viertel der Kaiserstadt ist Alt-Gareth noch von der alten Stadtmauer umgeben. Großzügige Plätze und Alleen prägen das Straßenbild genauso wie Fachwerkhäuser und enge Gassen. Hier findet man die Alte Residenz der Garether Kaiser ebenso wie prachtvolle Tempel aller Zwölfgötter, das Immanstadion und das ehemalige Hippodrom.
Als prachtvolle Residenzstadt zieht Gareth Reisende und Händler an wie ein Magnet. Viele Tavernen und Gasthäuser laden zum Verweilen ein und leben vom Trubel der Metropole und dem Ruhm der Sehenswürdigkeiten. Im Herzen Gareths wohnen auch gutsituierte Handwerker, deren Kunstfertigkeit über die Grenzen des Reiches hinaus bekannt ist – ja, man sieht Vertreter von fast allen Völkern Aventuriens in den Straßen Alt-Gareths. Nicht selten treffen Gesandtschaften mittelreichischer Provinzen oder ferner Reiche ein, um Verbindungen zur großen Metropole zu knüpfen. Man spürt auf Schritt und Tritt, dass hier das Herz des Mittelreiches schlägt – auch wenn Kaiserin und Hofstaat inzwischen an anderen Orten weilen. Mögen die Vorstädte auch Opfer von Söldnern, Orkbanden oder marodierenden Rittern werden: Hinter den Mauern fühlt man sich sicher und überlegen.
Kriege und Verwüstungen der letzten Jahre haben sich vor allem in der Anwesenheit einiger Flüchtlinge niedergeschlagen, die – obwohl sie im Unterschied zu den äußeren Stadtteilen gut versorgt und überwacht werden – immer wieder zu Unzufriedenheit bei den Alt-Garethern führt.

Der Tagesablauf in Alt-Gareth

Seit eh und je herrscht Kommen und Gehen in diesem Stadtteil, der niemals schläft: Das reiche Alt-Gareth präsentiert sich sauber und glänzend, beginnen doch schon früh morgens Straßenfeger die Plätze und Straßen vom Unrat zu befreien. Ebenso früh beginnt man auf den Märkten damit, Waren feilzubieten; dazu ziehen täglich die Bauern und Handwerker aus den umliegenden Vierteln und Gegenden Gareths in die Altstadt. Auch die Bettler, die natürlich nicht hier leben (und nach Einbruch der Dunkelheit in Alt-Gareth nicht gerne gesehen werden), kommen erst morgens in die Stadt und postieren sich an Straßenecken und den Stadttoren (siehe auch Seite 109).
Den Tag über eilen geschäftig Bürger, Geweihte und Beamte umher, herrschaftliche Kutschen rattern vorbei und auch Magier der Akademien, vielleicht gar eine Abordnung der Pfeile des Lichts, können einem auf der Straße begegnen. Auf einem der Märkte wird bisweilen ein Dieb an den Pranger gestellt und manch ein Bauer, der vormittags seine Erzeugnisse in der Altstadt verkauft hat, macht auf dem Rückweg hier Halt, um den Angeprangerten mit faulem Obst oder Gemüse zu bewerfen.
An lauen Sommerabenden strömen dann die Bürger zur Heldenbühne, um sich dort von mitreißenden Schauspielen unterhalten zu lassen. Die Reichen zieht es derweil in die Kaiserthermen. Nach Sonnenuntergang wird die Straßenbeleuchtung entzündet, die in diesem Umfang einzigartig in Aventurien ist. Ölschalen an Häusern und auf Steinobelisken lassen die Stadt Praios' auch im Dunkeln erstrahlen, während die anderen Stadtteile im Dunkeln liegen.

Wege in die Altstadt

Die Stadtmauer

Die Garether Mauer ist 15 Schritt hoch, acht Schritt dick und besteht aus verfugten Steinquadern, die ein guter Kletterer erklimmen kann. Der Wehrgang besitzt durchgehend Zinnenkrone und Schanzkleid (hölzerne Überdachung). Die Stadtbefestigung ist fast 8 Meilen lang, besitzt alle 60 Schritt (Schussweite für Kurzbögen) Schießerker und etwa alle 300 Schritt einen großen Turm, der als Arsenal und Geschützstandort dient. Es ist verboten, Häuser direkt an die Mauer zu bauen, kommt aber immer wieder vor.

Die Stadttore

Vier mächtige Stadttore ermöglichen den Zugang nach Alt-Gareth: Das **Angbarer Tor** im Westen (AG–01, auch nachts geöffnet, Wachen gelten als unbestechlich), das **Wehrheimer Tor** im Norden (AG–02, im Jahr des Feuers zerstört und nur halb wieder hergerichtet), das **Rommilyser Tor** im Osten (AG–03, auch: Kaisertor, von Malereien des *Buntig* verziert, siehe S. 178, Wachen gelten als besonders gründlich) und das **Puniner Tor** im Süden (AG–04, wehrhafteste Anlage, Wachen recht bestechlich). Für alle Stadttore gilt: Sie haben von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang geöffnet (außer Angbarer Tor), kontrolliert wird etwa jeder zweite Fußgänger und jedes Fuhrwerk (auch die ausfahrenden). Wer beim Betreten Alt-Gareths mehr Handelswaren bei sich führt, als er alleine tragen kann, muss für alles Zoll bezahlen.

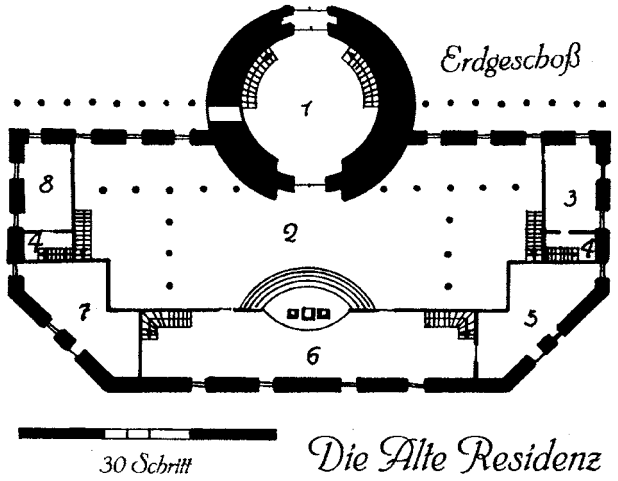
Die sechs bis zwölf Torwachen tragen die blauen Mäntel und roten Baretts der Stadtgarde.
Verbotene Gifte und Rauschmittel sowie gefährlich erscheinende magische Gegenstände werden am Tor einbehalten. (Wenn man den Wachen unangenehm auffällt, werden auch andere Dinge konfisziert, z.B. Spielkarten und Würfel, denn Glücksspiel ist in Alt-Gareth verboten.) Gegen eine Lagergebühr in Höhe eines Zwanzigstels ihres vermuteten Werts werden die Waren bis zur Mittagsstunde des übernächsten Tags aufbewahrt. Wird das deponierte Gut bis dahin nicht abgeholt bzw. die Lagergebühr nicht neu entrichtet, geht es in den Besitz der Stadt über. Waffen werden dann meist an die Bürgerwehr, Garde oder im Rat der Helden verteilt, die übrigen Waren mittags vor dem Angbarer Tor versteigert.
Als 'Quittung' für die am Tor einbehaltene Ware erhält man ein Wachssiegel, am Angbarer Tor ein gesiegeltes Formular. Wer mit nachweislich verbotenen Gegenständen am Stadttor erscheint oder mit einem Bestechungsversuch scheitert, wird im günstigsten Fall mit Schimpf und Schande davongejagt. Ist er weniger glücklich, kann er je nach Vergehen mit Schandstrafen und Bußgeldern für Korruptionsversuche oder mit mehrjähriger Kerkerhaft bei unerlaubtem Giftbesitz rechnen (siehe hierzu auch **GA 144, 211**).

Waffenrecht
Die heimische Schmiedezunft und das Sicherheitsbedürfnis der Bürger beschränken Einfuhr und Tragen von Waffen in Alt-Gareth, die länger als zwei Spann sind. Das Mitführen solcher Waffen beim Betreten Alt-Gareths ist verboten, und nur Privilegierte (Adlige und Geweihte sowie Ordenskrieger, verbriefte Krieger und Schwertgesellen; Elfen dürfen ihren Bogen, Gildenmagier den Stab mitbringen) dürfen eine beliebige Handwaffe einführen. Finden Turniere in Alt-Gareth statt, werden die Beschränkungen für Turnierteilnehmer oft aufgehoben. Um Waffen zum Verkauf einzuführen, muss man hohe Zölle von 30 % des Warenwerts in Kauf nehmen.
Das Tragen von Waffen in Alt-Gareth ist ebenfalls oben genannten Privilegierten vorbehalten, und auch Spießbürger dürfen nur im Waffendienst bewaffnet sein. Der Erwerb von Waffen in der Stadt, wenn sie nicht generell verboten oder bestimmten Personen vorbehalten sind, steht jedem frei, der sie sich leisten kann. So lange sie nicht einsatzbereit am Körper geführt werden, darf man sie auch durch die Gassen transportieren.
Wer wegen Verstoßes gegen das Waffenrecht verurteilt wird, kommt einen Tag lang in den Schandkragen (eine hölzerne Klammer, die Arme und Hals fixiert), gelegentlich mit der zerbrochenen Waffe um den Hals.

Geheime Eingänge
Wer Waffen, Gegenstände oder Personen an den Wachen vorbei nach Alt-Gareth schmuggeln oder die Mauern unerkannt passieren will, kann sich auf die Suche nach den geheimen Zugängen zur Altstadt machen, über die es immer wieder Gerüchte gibt (**200 D**).

Schlossviertel
Die eigentliche Altstadt pflegt die ältesten Traditionen und war früher Zentrum der Reichsverwaltung. Hier, zwischen Schloss-Promenade und Kaiser-Reto-Straße pflegt man noch immer den Nimbus der friedlichen und sicheren Bürgerheimat. Die ältesten Familien wohnen hier, stolze Gargylenfassaden wechseln sich mit Villen im ucurianischen Stil ab. Fast alle Zerstörungen der letzten Jahre wurden beseitigt und manifestieren sich nur noch in wenigen großen Ruinengeländen.

SV–01 Alte Residenz
Eine eigene hohe Mauer umschließt die Alte Residenz der Kaiser samt weitläufigem Park und Praios-Tempel. Vier Wehrbrücken verbinden die Befestigung mit dem Hauptgebäude. Die mächtige Burg



Die Räume der *Alten Residenz* im einzelnen: 1. Eingangshalle, 2. Thronsaal, 3. Speisekammer, 4. Kellertreppe, 5. Küche, 6. Zugang zum Obergeschoß, 7. Wachraum, 8. Waffenkammer

mit dem hohen Bergfried besitzt große, gläserne Spitzbogenfenster und Säulenbildnisse, die die Garether Kaiser darstellen – von Raul dem Großen bis hin zu Eslam III. (der 820 BF die Neue Residenz bezog). Einst nur eine Provinzburg im bosparanischen Reich, ist die Alte Residenz heute mit ihren weißen, teils von Efeu überwachsenen Steinen, hohen Wehrkronen und aufstrebenden Pfeilern Inbegriff der 1000-jährigen Monarchie. Von den Türmen wehen immerzu die Flaggen des Mittelreichs, des Kaiserhauses und des Königreichs. Im Westen fügt sich ein zweiter Mauerring an, innerhalb dessen das große Turniergelände liegt, auf dem jährlich im Praios das Große Kaiserturnier stattfindet. Dann errichten Ritter und Helden aus weiten Teilen Aventuriens ein Zeltlager und geben sich ein Stelldichein auf dem Sand der Ehre. Wenn Kaiserin Rohaja in Gareth weilt, bezieht sie das ehrwürdige Stadtschloss, das Prinz *Storko* (siehe S. 176) als Wohnstatt dient. Zur Beratung der Belange des Königsreichs und um Streit zwischen der Stadt Gareth und den Adligen zu schlichten, ruft sie manchmal die Burggrafen der Kaisermark im getäfelten *Zedernkabinett* zusammen. Der kaiserliche *Greifenthron* im Thronsaal und andere Schätze in Kammern und Gemächern wurden aus den Trümmern der Neuen Residenz gerettet.

SV–02 Ucuri-Tempel
Vorsteher: Ludofried von Rallerspfort
Ein Falke mit vergoldetem Schnabel und funkelnden Zitrin-Augen hält schützend seine Schwingen über den Eingang ausgebreitet, der in den großen Bau im prunküberladenen ucurianischen Stil der Priesterkaiser führt. Falke und Tempel sind aus gelbem Sandstein, der Boden ist mit weißem Eternenmarmor ausgelegt. Hohe Spitzfenster mit gelben Glasscheiben tauchen das Innere der vorderen Bethalle in ein unwirkliches Licht. Durch einen Vorhang aus strahlend weißer Seide tritt man in den eigentlichen Andachtsraum mit der goldenen Statue des Ucuri, die vor dem Relief des Herrn Praios an der Rückwand in der Luft schwebt – gehalten von feinen Drähten. Hier kann man nicht nur zum Sohn Praios beten, sondern auch zum Orden der Ucuriaten Kontakt aufnehmen.

SV–03 Magierakademie Schwert und Stab zu Gareth, Sitz des Ordens der Pfeile des Lichts
Leiter: Saldor Foslarin
Die Kampfmagier-Akademie, die 1021 BF aus Beilunk übersiedelte, residiert in einem weitläufigen Großbau, der durch Kälte und Nüchternheit besticht. Das Haus weist zwei oberirdische Etagen auf. Alle Fenster der Nebengebäude sind verschlossen und eine drei Schritt

hohe Mauer um den Hinterhof sorgt dafür, dass die Akademie wie eine kleine Festung im Herzen der Stadt wirkt. Von hier aus operiert unter der Leitung von *Sagitta da Sambra* auch der **Orden der Pfeile des Lichts**, der in Garetien für die weiße Gilde die Augen offen halten und gefährliche magische Phänomene erkennen und bekämpfen soll.
Während sich die Verwaltung der Akademie wie auch die meisten Schreib- und Archivräume im Obergeschoss befinden, sind Lehr- und Demonstrationsräume im Erdgeschoss untergebracht. Der Keller beherbergt nicht nur geheime Kammern und die Übungsräume für gefährliche Kampfzauber, sondern auch eine voll ausgestattete Alchimistenwerkstatt, in der an allerlei Brennbarem geforscht wird. Insgesamt wirken aber auch die sieben adligen Lehrmeister und ihre 40 Schülerinnen und Schüler in dem großen Bau verloren. Zur Akademie der Magischen Rüstung pflegt man teils enge Zusammenarbeit, teils berufliche Konkurrenz. Siehe auch **Aventurische Zauberer 98**.

SV–04 Redaktionshaus *Aventurischer Bote*
»Es lacht der Elch, es tanzt die Gnitze,
der Bote ist mal wieder spitze!«
Liebhaber des Boten stürzen sich zunächst auf das Motto jeder Ausgabe, wie dieses aus der Nummer 47. Mit seiner modernen Druckerpresse und der Verbreitung von Ausgaben bis in ferne Großstädte gilt der Aventurische Bote als bedeutendste Gazette Aventuriens. Er versucht, umfassend und kompetent über Ereignisse zu schreiben. Reise- und Handelsberichte, Erkenntnisse über fremde Völker und unterhaltsame Bonmots füllen ebenso die Seiten wie Anzeigen, Kopfgeldhinweise und Artikel über Krisen und Kämpfe, die die Schreiberlinge um *Baltram von Liepenberg* erreichen. Seit 1029 BF arbeitet man in Räumlichkeiten gegenüber des Stoerrebrandt-Kontors, da das alte Redaktionshaus das Jahr des Feuers nicht überstanden hat (**198 A**).

SV–05 Travia-Tempel
Vorsteher: Mutter Wallgrid und Vater Ganstreu
Nach der Zerstörung des alten, monumentalen Tempels in der Nacht des Brennenden Himmels ist das Haus der Travia als zweigeschossiger schlichter Holzbau wieder entstanden, in deren Bethalle die Armen gespeist werden. Alles Geld wird für die Heimatlosen des Jahrs des Feuers verwendet, statt es in den Neubau zu investieren. Der grauhaarige Vater Ganstreu ist noch sehr rüstig, seine Frau Wallgrid, die früher den Tempel zu Rosskuppel führte, hingegen schon ein wenig wirr im Kopf.

SV–06 Herberge *Schwert und Panzer* (Q5 / P4 / S36)
Dobran Ummingshausen (s. S. 179) führt das Haus so, wie es vor allem reisende Söldner und Abenteurer lieben: preiswert, leidlich komfortabel, süffiges Bier und deftiges Essen, das Personal ist nicht neugierig. Die Gäste sind meist echte Raubeine, dafür aber nicht eben kleinlich. Wen Auftragsnot und ein gar zu schlaffes Dukatensäckel hierher verschlägt, der ist beim Wirt in den besten Händen. Nachdem bei der Schlacht in den Wolken ein seltsames Flug-Konstrukt in den Hof der Schenke stürzte, zeigt Dobran Neugierigen die wundersamen Trümmer für zwei Heller Eintrittsgeld.

SV–07 Peraine-Tempel und Siechenhaus
Vorsteher: das priesterliche Paar Dimione und Rohalides; Therbûnitenmutter Eliane von Lowangen
Der große, aber schlichte Tempel mit Ährensims und Storchenrelief wird von dem berühmten Storchennest gekrönt, das seit Kaiser Alriks Zeiten fast jedes Jahr bebrütet wird und ein beliebtes Motiv örtlicher Maler darstellt. Im Vorraum liegt ein Brunnenquell für die vorgeschriebenen Waschungen, ohne die niemand den Tempel betreten sollte. Die große Tempelhalle ist wenig prunkvoll, wenn auch die Statuen von der Heiligen *Therbûn*, von *Teria mit dem Tiegel* und *Selma der Missionarin* aus wertvollen Edelhölzern bestehen. In einer lichtdurchfluteten Seitenkapelle werden im Herbst, unter Aufsicht des Abtes des Dreischwestern-Orden, *Throndwig von Bregelsaum*, die rituellen Neuanpflanzungen vorgenommen. Zum Fest der eingebrachten Früchte Anfang Travia wird das Göttinhaus regelmäßig von Tausenden Bauern aus dem Umland aufgesucht, so dass die Menschenmenge das Gebäude zu sprengen scheint.
Das Siechenhaus (nur eines von vielen in Gareth) wird von den Therbûniten geführt. Therbûnitenmutter *Eliane von Lowangen*, die dort selbst die Zorganpocken überlebte, steht angesichts mancher Seuchen, die aus verdorbenen Trümmern oder der Dämonenbrache stammen, vor schwierigen Aufgaben. Die Austreibung von Krankheitsdämonen durch Beten, Fasten und Opfern gilt ihr als der richtige Weg, zumal selbst teure Arzneien aus dem Süden oft versagen.

SV–08 Rondra-Tempel Zur Letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefest-Massaker zu Gareth
Vorsteher: Gilrand vom Berg
Der flächengrößte Tempel Rondras in Aventurien steht auf wahrhaft geschichtsträchtigem Boden: Hier wurde einst die *Goldene Rondra* von Gareth angebetet und an diesem Ort fiel vor 700 Jahren die Heilige *Ardare*. Das Bauwerk aus weißen Kalkblöcken, zweistöckig, mit einer gewaltigen roten Kuppel gekrönt, wird an den Seitenwänden von zwei jeweils hundert Schritt langen Löwinnenfresken aus rotem Angbarer Zinnober, mit Augen aus eigroßen Smaragden, geziert. Am Eingang halten die *Löwen von Nebachot* Wacht, zwei Sandsteinfiguren. Das riesige Tor steht seit der Invasion der Verdammten immer offen, denn traditionsgemäß wird es nur in Friedenszeiten geschlossen. Die große Halle unter der Kuppel ist für rondrianische Verhältnisse ungewöhnlich prunkvoll: in den Ecken eigene Altäre für Famerlor, Kor, Mythrael und Ardare, an den Wänden Schlachtgemälde aus pulverisierten Edelsteinen. An der Stirnwand vor einem Thalionmelgemälde erhebt sich eine vier Schritt große Statue, die Rondra mit Schwert und Blitzspeer zeigt.
Im Geviert um die Halle und einen Innenhof voll Schwertlilien und Geronsblut liegen die Kammern der Geweihten, Speisesaal, Waffenkammern, Archiv, Gastzimmer für reisende Geweihte und die Grüfte jener, die in diesen Hallen früher dienten.
Hochgeweihter Gilrand vom Berg bemüht sich darum, die Einhaltung der Gesetze des Krieges zu überwachen, Fehdefrevler zu richten und junge, mutige Geweihte für den Kampf gegen unheilige Wesen zu unterrichten. Der Tempel ist auch Residenz für *Jaakon von Turjeleff*, den Meister des Bundes der Senne Mittellande und damit höchsten Rondra-Geweihten der Region. Nur wenige Geweihte sind noch hier anzutreffen, sind doch die meisten in den Kämpfen der letzten Jahre gefallen oder stehen am Saum der Schwarzen Lande gegen die Finsternis.

SV–09 Trondors Laden
Zwischen Regalen, alten Möbeln und Truhen findet ein Käufer in diesem Kellergeschäft mit viel Muße alles, was er sucht. *Trondor Einauge*, ein alter, einäugiger Thorwaler, weiß zu jedem Stück eine Geschichte zu erzählen. So mancher lang verschollene Gegenstand findet seinen Weg hierher in diesen Laden, wo er dann zwischen all den anderen Sachen auf einen neuen Besitzer wartet. Doch Trondor verkauft nur an Leute, die ihm sympathisch sind. Er wohnt im Laden und es blutet ihm jedes Mal das Herz, wenn er etwas weggeben muss.

SV–10 Brig-Lo-Platz
Der Brig-Lo-Platz wird dominiert von der ehemaligen Rennbahn, dem Rondra-Tempel und dem neuen Theater *Fuchsbau*. Einige Gaststuben und Tavernen sorgen zu jeder Tages- und Nachtzeit für Leben, nicht gerade zur Freude und Erbauung aller Anwohner. Am 15. und 16. Praios findet hier die Bürgerheerparade statt. In der Mitte des Platzes befindet sich zum Gedenken an die Schlacht von Brig-Lo das Viergöttermonument. An der Spitze einer 20 Meter hohen und drei Meter durchmessenden Säule brennt ein ewiges Feuer. Darunter ra-

gen Blitz, Schwert, Dreizack und Hammer drohend gegen Bosparan. Unter ihnen sind die Namen aller erfolgreichen Heerführer der Stadt Gareth und des Mittelreichs seit jenen Tagen verewigt. Derzeit ist im Rat der Helden eine Diskussion entbrannt, ob man Helme Haffax' Namen tilgen lassen soll.

SV–11 Hotel *Seelander* (Q10+ / P* / S32)
(** Beim Unbedarften kann die Hotelrechnung zu Atemnot und Ohnmachtsanfällen führen.*)
Seelander – dieser Name ruft bei jedem Gourmet zwischen Paavi und Brabak ein verzücktes Lächeln hervor. Kein Wunder, denn dass es irgendwo auf dem aventurischen Kontinent ein Hotel mit vergleichbar guter Küche und auch nur annähernd so luxuriös eingerichteten Zimmern und Suiten gibt, muss bezweifelt werden. Es wird jedoch nicht mit maßlosem Prunk geprotzt, vielmehr findet sich überall gediegener Komfort, und stets ist ein Bediensteter des Hauses zur Stelle, um dem Gast jeden nur erdenklichen Wunsch zu erfüllen. Küchenmeister *Jandhold Degenhard von Mersingen* gilt als genialster Koch des Kontinents – und als einer der nervösesten und jähzornigsten.

SV–12 Platz der Zwölfgötter
In der Mitte des Platzes fanden sich bis zu ihrer Zerstörung in der Schlacht in den Wolken kunstfertige Statuen aller zwölf Götter, rings um einen Brunnen gruppiert. Nach Spenden einiger reicher Bürger wurden die meisten der Statuen wieder aufgestellt, bilden aber nun kein einheitliches Bild mehr, sondern spiegeln die Vorlieben der Stifter wider.
Handel ist auf dem Platz untersagt, dennoch pulsiert hier das Leben: Viele Bürger werfen Münzen als Opfergabe in den Brunnen, um das Wohlwollen Alverans auf sich zu lenken. Von Zeit zu Zeit halten die Geweihten auf dem Platz einen Götterdienst für alle Zwölfe ab, fischen zu diesem Anlass die Münzen aus dem Brunnen und teilen sie unter den Tempeln auf. Am 21. Ingerimm spaltet die Kaiserin hier jährlich einen massiven Felsblock mit ihrem Kaiserschwert aus Endurium – Bestätigung der kaiserlichen Macht und Würde.

SV–13 Nordlandbank
Der noch unvollendete Wiederaufbau der hiesigen Filiale dieser Festumer Bank verspricht einen Bau, der prächtiger ist als je zuvor. Die Bank bemüht sich um allseits gute und diskrete Geschäfte mit Krediten für die menschen- und landvermögenden Adligen Garetiens, denen es bisweilen nur an Bargeld mangelt. Der Keller, eine der sichersten Kammern im ganzen Reich, ist schon jetzt gut gefüllt mit Goldreserven. Leider vermisst Leiter *Baldram Springloff* viele Unterlagen, darunter einige Schuldverschreibungen, die im Jahr des Feuers verloren gingen.

SV–14 Kontor Stoerrebrandt
Hausherr: Emmeran Stoerrebrandt
Die berühmte Flagge mit dem silbernen Falken auf rotem Grund weht über einem großen, dreigeschossigen Haus, das alle Kraft des Handelshauses ausstrahlt, das in ihm residiert. Flügelartig angebaut finden sich ein kleineres Lagerhaus (das große befindet sich in der Weststadt, siehe S. 85), ein Wagenschuppen und eine Wechselstation der Silbernen Falken, des hauseigenen Botendienstes. Das Kontor Gareth ist Herz eines Imperiums, das über Dutzende Niederlassungen in ganz Aventurien verfügt, und täglich werden hier Geschäfte getätigt, deren Summen selbst einen garetischen Baron erblassen lassen würden. Die Botenreiter, Handelsagenten und Abenteurer, die sich in den mit Edelholz getäfelten Räumen ihre Anweisungen abholen, berichten, dass sich Emmeran Stoerrebrandt wie einst sein Vater ständig über seine Verluste beschwert und knauserigst bezahlt – aber beim reichsten Mann Aventuriens ist eben selbst ein Trinkgeld noch ein Vermögen.

SV–15 Kaiserliche Münze
Leiter: Truzum Sohn des Nogrod
Die Münze prägt alle gängigen Münzen des Mittelreichs, fertigt Orden, schmelzt alte Geldstücke ein und ist einer der wenigen Orte, wo Dukaten geschlagen werden. Stoerrebrandt hat von der Kaiserin das Recht gekauft, ebenfalls Dukaten zu prägen, so dass die Münze auch Goldstücke für das Handelshaus herausgibt, die das Falkenwappen zeigen. Durch Verwüstungen im Jahr des Feuers sind im Keller nicht mehr alle Schmelzöfen in Betrieb, dennoch wird 24 Stunden am Tag Rauch und Asche durch die hohen Schlote in den Himmel geblasen. Im Erdgeschoss und in den Dachkammern liegen Schreibstuben, darunter auch diejenige vom Leiter der Münze Truzum Sohn des Nogrod. Im Archiv, ebenfalls zu ebener Erde, werden alte Prägestöcke und seit langer Zeit ungültige Münzen aufbewahrt (**198 B**).

Weitere Orte des Schlossviertels
Der kleine **Krautmarkt (SV–16)** vor dem Travia-Tempel versorgt die westliche Innenstadt mit alltäglichen Bedarfsgütern und ist Schauplatz von viel Feilscherei. Zu den bedeutenderen Innungshäusern Gareths zählt das **Zunfthaus der Stellmacher (SV–17)**, das als größten Talisman die angebliche Deichsel von Aves' himmlischem Wagen hütet.
Der Abstieg der Patrizierfamilie Karfenck dokumentiert sich, so sagt man, nach Verkauf ihres bisherigen Palastes an die Stoerrebrandts im Bezug ihrer neuen, kleineren **Villa Karfenck (SV–18)**, die früher einmal das Offizierskasino beherbergte. Mädchen aus vornehmem Hause genießen in **Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter (SV–19)** eine sittsame Erziehung zur Dame – Herrenbesuch nicht gestattet. Unweit davon lockt das **Theater *Fuchsbau* (SV–20)** bis zu 400 Gäste in Dramen nach Vinsalter Stil. Theaterleiter Marishal dal'Patto ist ein geckenhaft gekleideter Liebfelder, der sich aufgrund der farbenfrohen Inszenierungen und festlichen Empfänge einen Namen gemacht hat (**198 C**). Höchste Autorität in Modefragen sind den Garethern die **Schneiderei Rebaken** und das **Atelier Ranari Espenkind (SV–21)**, wo man sich mit bestem Garether Samt, Pelzen aus Festum und Spitze aus Drôl das gewünschte Gepränge maßschneidern lassen kann. Neue Entwürfe der quirligen und offenherzigen Halbelfe Ranari werden von den mondänen Großbürgern der Stadt stets ersehnt. Fast ebenso angesehen, wenn auch in ganz anderem Metier, ist der **Waffenhändler Eucou Morgenrot (SV–22)** an der Kaiser-Reto-Straße, der ein sehr umfangreiches Sortiment anbietet. Beim Kauf eines seiner Stücke nimmt er gerne für einen passablen Preis die Gebrauchtwaffe des Kunden in Zahlung, auch wenn sie etwa wegen Einfuhrverbots bei der Stadtgarde liegt.
In Lücken von Häuserzeilen stehen seit 1027 BF die Mauerbögen und Steingerippe verbliebener Ruinen, in denen Eltern ihren Kindern das Spielen verbieten. In den Resten der **Kanzlei Handel und Wandel (SV–23)**, des **Reichsgerichts (SV–24)** und der **Gesandtschaft des Bornlands (SV–25)** hausen nicht nur Ratten, sondern auch manche zwielichtige Gestalt, die von der Garde gesucht wird und es noch nicht geschafft hat, aus Alt-Gareth zu entkommen.

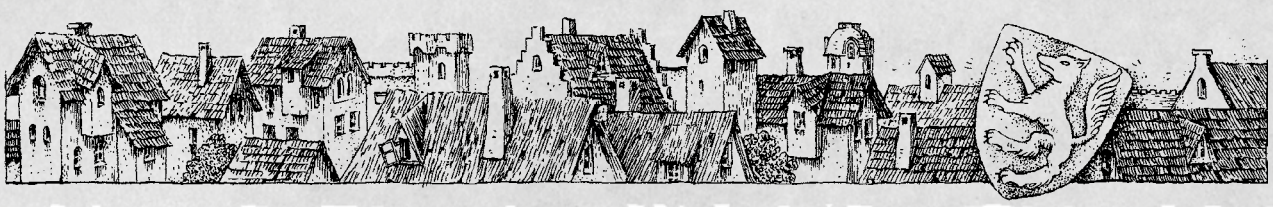
Heldenberg

Von den Villen im hügligen Nordwestgebiet Alt-Gareths hat man einen exzellenten Blick über das gesamte Umland und insbesondere auf die Alte Residenz. Hier geht es ruhig zu, es sei denn, die Garether Heldenbühne – von der das Viertel den Namen hat – spielt auf.

HB–01 Villa Karinor
Kalman Karinor ist ein alanfanischer Grande, der mit aller verschwenderischen Pracht Hof hält und Orgien feiert, wie man es in Gareth von jemandem aus der Perle des Südens erwartet. Kalman dient – in Tradition seines Vaters Deredan – seiner Heimatstadt als Gesandter in Gareth, das ein bedeutender Handelspartner Al'Anfas

Eine Auswahl Garether Gasthäuser

Name	Typ	Stadtteil	Nr.	Q	P	S	Beschreibung
Am Südwall	Pension	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–12	2	3	13	eine Bleibe für Gestrauchelte auf dem Weg nach unten. Mutter *Tsaiane* ist es gleich, wer bei ihr wohnt, doch wer das Zimmer nicht mehr zahlen kann, wird von der Wirtin, den drohenden Schuldturm vor Augen, zu einer 'kleinen Gefälligkeit' überredet.
Admiral Sanin	Taverne	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–13	4	5	–	viel Fisch, teils lebendig von der Küste herangeschafft
Almada-Stube	Taverne	Südquartier/Sonnengrund	SG–08	4	5	–	Wirt, Gäste und Wein sind almadanisch.
Alter Kaiser	Hotel	Alt-Gareth/Nardesheim	NH–22	8	9	30	Traditionshotel mit viel Prominenz, außerdem Niederlassung des Handelshauses Terdillion
Badehaus Bellona	Bordell	Alt-Gareth/Arenaviertel	AV–09	7	7	–	angesehenes Haus mit vielen entspannenden Genüssen
Bei Algrid	Herberge	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–26	5	5	25	großer Saal, beliebt für Hochzeiten
Bei Damian	Schenke	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–27	8	8	–	zahlreiche, auch ausgefallene Biersorten
Garetien	Hotel	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–28	9	10	36	exquisit und pompös, Treffpunkt für Diplomaten
Greifenstube	Herberge	Neu-Gareth/Weststadt	WS–11	5	4	40	großer Fuhrhof vor dem Angbarer Tor mit umfanreichen Ställen und Schankräumen
Handelsherr	Hotel	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–14	7	7	45	Treffpunkt von Spitzeln und Gerüchteschmieden
Haus Orkszwinger	Pension	Alt/Gareth/Schlossviertel	SV–29	3	4	16	vor allem Kriegsveteranen als Gäste
Heldenrast	Herberge	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–30	2	2	36	billig und unkomfortabel
Jarlaks Rast	Taverne	Alt-Gareth/Arenaviertel	AV–10	4	4	–	Die tobrische Wirtin erkundigt sich bei weit gereisten Gästen unter Tränen nach verschollenen Verwandten und Freunden (**198 F**)
Kaiserborn	Hotel	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–15	5	7	18	ältere, vermögende Bürger und Thermengäste
Levthans Horn	Bordell	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–08	9	9	–	siehe S. 96
Madamal	Taverne	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–31	5	4	–	weltoffene Atmosphäre mit teils exotischen Gästen
Memoria	Rausch-krauthöhle	Meilersgrund	MG–07	4	6	–	im Besitz der 'Almadaner' (siehe Seite 118)
Morgenstern	Taverne	Alt-Gareth/Heldenberg	HB–08	3	2	–	Gardistenschenke, in der oft Morgenstern (Schnaps mit scharfen Gewürzen) ausgeschenkt wird
Rahjas Festung	Bordell	Südquartier/Eschenrod	ER–10	2	4	–	heruntergekommen; im Besitz der 'Almadaner' (siehe Seite 118)
Ratskeller	Taverne	Meilersgrund/Bardewick	BW–04	6	7	–	siehe S. 102
Reichsstraße	Pension	Alt-Gareth/Arenaviertel	AV–11	6	8	–	beliebt bei Reisenden aus dem Süden (**198 G**)
Rollender Taler	Taverne	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–32	2	4	–	Das Boltan-Spiel im Hinterzimmer wird von der Garde trotz Verbots toleriert: kein Gebot über 5 D, Einsätze müssen sofort erbracht werden, kein Geldverleih.
Rossapfel	Taverne	Rosskuppel	RK–03	4	5	–	siehe S. 99
Roter Hahn	Taverne	Südquartier/Eschenrod	ER–09	3	2	–	eine der berüchtigtsten Tavernen Gareths, viele Unterweltler, Fehde mit dem *Schwarzen Raben* (**199 F**)
Schwarzer Rabe	Taverne	Sonnengrund	SG–09	2	3	–	schnelle Kontakte zu Gesetzlosen, Fehde mit dem *Roten Hahn*
Schwert und Panzer	Herberge	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–06	5	4	36	siehe S. 89
Sechzehn Ministerinnen	Bordell	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–02	8	8	–	siehe S. 96
Seelander	Hotel	Alt-Gareth/Schlossviertel	SV–11	10+	10+	32	siehe S. 90
Smaragdnatter	Taverne	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–16	7	7	–	viele Gelehrte, der elfische Wirt *Lamiadon Farnweide* philosophiert gerne (siehe **Aus Licht und Traum 107**).
Tulamidische Nächte	Bordell	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–17	7	8	–	hübsches, aber nur scheinbar tulamidisches Personal
Ulmenstab	Hotel	Alt-Gareth/Tempelhöhe	TH–18	6	8	22	vor allem reisende Magier
Vinsalter Garten	Taverne	Alt-Gareth/Heldenberg	HB–09	7	8	–	gediegene Feinschmeckerküche
Zwei Masken	Hotel	Alt-Gareth/Heldenberg	HB–10	7	8	21	Aussicht über die Stadt und ruhig, aber Trubel zur Theatersaison
Zur gütigen Travia	Herberge	Meilersgrund	MG–03	6	?	12	siehe S. 100



ist. Elenvina ist ihm zu provinziell und die Reise zur Residenzpfalz der Kaiserin zu anstrengend, somit schickt er Boten an den Hof der Kaiserin oder in die Verwaltung. Dabei ist es eines seiner Ziele, den Sklavenhandel mit mittelreichischer Ware wieder etwas anzukurbeln – natürlich unter besonderer Diskretion. Kalman stehen neben Magiern der alanfanischen Universität fähige (und meist weibliche) Berater zur Seite. Dass das Personal der Villa aus Sklaven besteht, wird kaum verhohlen.

HB–02 Ugdalfspark
Der alte, von viel Rankwerk umgebene Garten erinnert unwillkürlich an Helden aus früheren Zeiten: Dies war in der Ära der Klugen Kaiser der Boronanger für Ritter des Kaisers und deren edle Schlachtrösser. Die verwitterten Grabsteine sind heute Teil der Parkanlage. Manchem unheimlich ist der komplexe Irrgarten aus der Rohalszeit, in dem alle 20, 30 Jahre Menschen tatsächlich spurlos verschwinden, was der Stadtrat bislang immer als Gerücht abgetan hat.

HB–03 Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth
Leiter: Rittmeister a.D. Alrik von Hartsteen
In den Ställen und auf den Reitplätzen der exquisit eingerichteten Anlage im Befreiungsstil befindet sich eine der ältesten Schulen für Kriegsreiterei im Mittelreich. Hier werden die Sprösslinge des Garether Hof- und Stadtadels in die Geheimnisse der höheren Reiterkunst eingeführt. Die Unterrichtsmethoden sind altbewährt und werden durch Alrik von Hartsteen und alle anderen Lehrer getreu der Schultraditionen angewandt. Einem Absolventen, der vom Rittmeister eine Empfehlung erhält, steht eine Karriere als Krieger bei berittenen Teilen der Spießbürger oder der Goldenen Lanze bevor (siehe **MBK 120**).

HB–04 Amphitheater Garether Heldenbühne
Die überdachte, halbkreisförmige Tribüne bietet 5.000 Menschen Platz, auf der ebenfalls gedeckten Bühne agieren in den beliebten Schlachtszenen bis zu hundert Statisten. Im Sommer sind jeden Tag Barden, Gaukler oder Scharlatane zu sehen, an Rohalstagen aber gibt es Schauspiel: Mysterienspiele und Heldensagen von Geron, Leomar, Hlûthar und Ardare, die wenig mit der modernen Dramenkunst des *Vinsalter Theateralmanachs* zu tun haben. Daneben wird viel Lokalkolorit geboten wie *König Elberichs Glück und Ende*, in dem sich die Garetier ganz als Erben des (erfundenen) Elfenkönigs fühlen können. Unbestrittener Publikumsliebling ist die Elfe *Mayaharia Morgenrot*. Zum Ensemble gehört auch das Gespenst der früheren Prinzipalin *Xerane Riemenschneider*, die unter Kaiser Perval wegen 'Rohalsjüngerei' hingerichtet wurde.

Weitere Orte in Heldenberg
Das repräsentative **Kontor der Mada Basari (HB–05)**, der großen aranischen Handelsgesellschaft, ist zugleich auch das Stadthaus der Familie El-Nabab. Hier werden Warenströme zwischen Aranien und Garetien gelenkt, von Massengütern wie Öl und Weizen bis zu Luxuswaren wie Seidenteppichen und Edelsteinen. Da die Handelswege von der Natterndorner Fehde, der Wildermark und Ferkinas bedroht sind, werden hier oft Söldner angeheuert. Beschaulicher geht es in der **Garether Ruhmeshalle (HB–06)** zu, wo durch Stiftung der Familie Groterian gefallenen Garethern gedacht werden kann. Hier stehen auf Steintafeln die Namen vieler Opfer aus Orkensturm, Tyrannei während der zweimaligen Thronusurpation, Dritter Dämonenschlacht und der Schlacht in den Wolken. Zu den ungewöhnlichsten und teuersten 'Handwerksstuben' Gareths zählt die **Thaumaturgische Werkstatt Syronius (HB–07)**, in der es allerlei hilfreiche magische Artefakte zu erwerben gibt. Meister Syronius' Fähigkeiten sind weithin gerühmt, so dass ihn Aufträge von Fürstenhöfen und Kaufleuten aus dem ganzen Mittelreich erreichen. Der Kraftfundus des etwas zerstreuten Magiers scheint unerschöpflich, auch wenn er nur selten wirklich mächtiges Zauberwerk erschafft.

Nardesheim

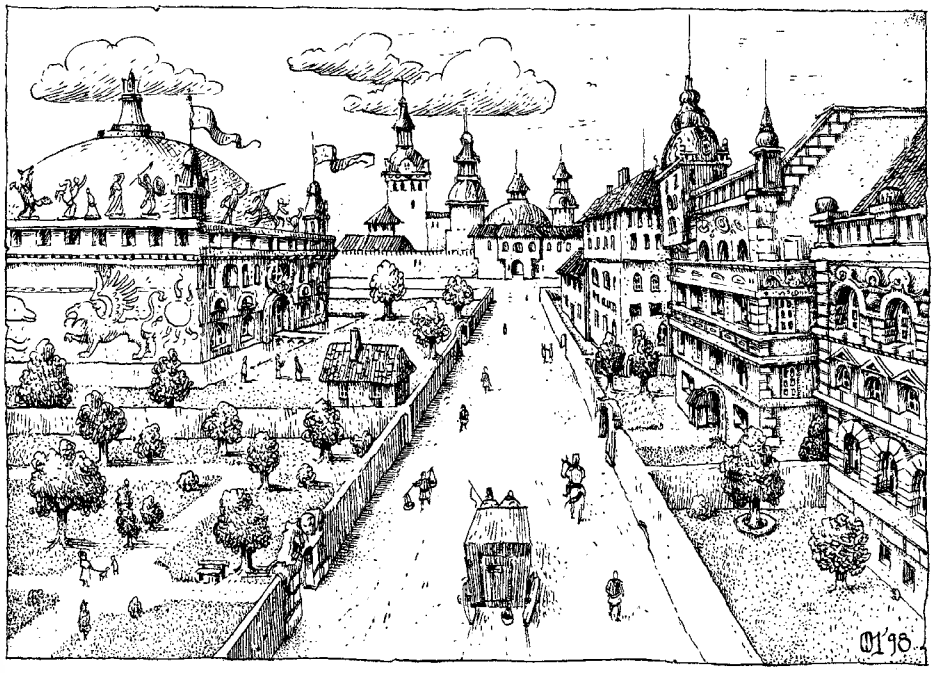
Kaiser Nardes ließ seinem Großvater Raul um 100 BF zahlreiche Denkmäler im Reich errichten. Dazu gehörte auch ein Stadtpark, der damals vor den Stadtmauern gelegene Nardeshain, von dem heute nur noch der (verschliffene) Name übrig ist.
Hier liegt die Heimat der Spießbürgertradition und der städtischen Politik. Magistrat und Rathaus sowie Praios-Tempel bilden das Zentrum des zweitältesten Viertels von Alt-Gareth. Auch hier werden die Traditionen hochgehalten, mehr noch aber der Stolz auf die eigene Bürgerherrschaft und das zünftische Handwerk. Es gibt viele Wohnungen gut gestellter Veteranen, vor den Ruinen der Reto-Kaserne wird gerne der guten alten Zeit der vielen Garderegimenter gedacht. Gegensätzlich scheinen nur der friedliche Tsa-Tempel und Simia-Park.

NH–01 Eisenmarkt
Die herausragendsten Erzeugnisse vieler Garether Zünfte werden traditionell auf dem Eisenmarkt feilgeboten. Hier findet man nicht nur Waffen, gusseisernen Zierrat und andere Eisenwaren, sondern auch Erzeugnisse der Gold- und Silberschmiede, der Tischler, Schneider und vieler Anderer. Ausgenommen sind hiervon allein Lebensmittel, die auf den anderen Märkten der Innenstadt gehandelt werden müssen. Auf dem Platz steht die größte Pockensäule Gareths, die an die verheerende Zorgan-Pocken-Epidemie in Mittelaventurien vor 100 Jahren erinnern.

NH–02 Priesterkaiser-Noralec-Sakrale
Vorsteherin: Guldana von Streitzig
Am Greifenplatz liegt der größte Praios-Tempel der Innenstadt, wie der Tempel der Sonne ein Werk des heiligen Owilmar. Die Mauern bestehen aus weißem Eternenmarmor, das Dach ist mit zinnoberrot leuchtenden Tonziegeln gedeckt. In den kreisrunden Fensterrosen aus Gold und rotem Glas bricht und spiegelt sich die strahlende Sonne. Das Portal an der Südseite wird von einem vergoldeten Greif mit einer Sonnenuhr auf der Brust gekrönt. Die Halle strotzt vom goldüberladenen Prunk des ucurianischen Stils. Über zehn Schritt misst die Statue des thronenden Praios mit der Greifenkrone. Vergoldete Alveraniare, Greifen und Heilige geleiten den Gläubigen zum Altar, auf dem das Ewige Licht brennt. Nicht zugänglich sind die übrigen Gebäudeteile, die 70 Geweihte, Inquisitoren und Sonnenlegionäre beherbergen. Gerüchtweise soll im Tempelgarten ein Fluchtstollen aus der Stadt des Lichtes enden.
Den Alt-Garethern ist die Sakrale näher als der heilige Tempel der Sonne, der eher zu besonderen Feiertagen und bei wichtigen Glaubensfragen und Orakelbitten aufgesucht wird. Lichthüterin *Guldana von Streitzig* gehört zum erzkonservativen Kirchenzweig und war einst eine Magisterin an der Akademie Schwert und Stab. Sie ließ sich während der Invasion der Verdammten ihre Magiebegabung ausbrennen und trat mit Inbrunst dem Praios-Kult bei.

NH–03 Ingerimm-Tempel
Vorsteher: Ulinai Granitherz
Der Tempel, der einst als der schönste der Kirche galt, wurde während der Schlacht in den Wolken stark beschädigt. Doch kaum ein Gebäude Gareths wird derzeit mit solchen Elan und so großer Kunstfertigkeit wiederhergestellt wie das Gotteshaus Ingerimms – mag die ganze Pracht auch erst wieder in 20 oder 30 Jahren zu sehen sein. Umlaufende Friese zeigen die Ingerimm gefälligen Handwerke. Buntgläserne Fenster zeigen Zeichen und Wappen der Garether Zünfte. Eiserne Säulen stützen schwerelos wirkende Rippenbögen, die die hohe Decke stützen.
Im Vorraum des Tempels treffen sich Meister der Garether Zünfte zum Gespräch, denn das Gotteshaus hat sich zum Schirmherrn der Zunftrechte und Gildenfreiheiten aufgeschwungen. Inmitten der Meisterstücke der letzten Wochen, die hier der Öffentlichkeit gezeigt

werden, sieht man würdige Handwerker bedächtig einherschlendern, die Talente der neuen Meister begutachten und kommentieren und dabei ganz nebenbei Zunftpolitik betreiben. Am wertvollsten sind die *Erststücke* jeder Zunft, ein herausragendes Meisterwerk, das nur etwa einmal im Lebensalter gewechselt wird. Jede Zunft hat ihr eigenes altes Zeremoniell, mit der das nachfolgende Artefakt gefunden wird, dessen Schöpfer natürlich mit höchsten Ehren rechnen kann.
Die riesige Halle mit dem großen Feuerofen an der Nordwand schließlich präsentiert die besten Handwerksstücke der Garether Zünfte aus allen Zeiten, die Aufnahme eines Werkstückes in diese illustre Sammlung stellt für einen Garether Handwerker eine Ehrung dar, die fast einer Heiligsprechung gleichkommt.



NH–04 Tsa-Tempel
Vorsteher: –
996 BF wurde der Tempel einem Weistraum zufolge abgerissen und an einer neuen Stelle der heiligen Fläche neu erbaut – wie es laut Chroniken schon öfter geschah, wenn auch kein Tsa-Diener zugäbe, dass er einem 'alten Brauch' anhängt. Inmitten eines künstlichen Sees im Wirselbach liegt der ovale, beinahe hundert Schritt durchmessende Bau. Im Wasser spiegelt sich das Bild einer riesigen Regenbogenechse, die mit Edelsteinfarben auf die Wand gemalt wurde, so dass Kopf und Schwanz sich am Hauptportal berühren. Im Innenhof findet sich, aus Kies gestreut, als Mosaik das Symbol des Achtpfeiles, der, in alle acht Windrichtungen weisend, die allumfassende Offenheit des Neubeginns repräsentiert. Die Tempelhalle enthält ein Sammelsurium außergewöhnlicher und bunter Artefakte, deren bekanntestes die etwa zwei Spann große Sajalana-Statue aus Alabaster und Opal ist.

NH–05 Simia-Tempel
Vorsteher: stetig wechselnd
Die Auelfen, die man bisweilen in Park und Tempel findet, bezeichnen Simia oft als Stammvater oder ersten König der Hochelfen, während Novadis bisweilen hier Rastullahs drittes Eheweib Shimja zu finden glauben. Bei Zwölfgöttergläubigen gilt Simia als Spross von Tsa und Ingerimm und wird vor allem von fortschrittlichen Handwerkern verehrt, ist er doch gleichermaßen Sinnbild für Neuerung und Schaffenskraft. In Gareth steht der einzige ihm geweihte Tempel in Aventurien. Das längliche Gebäude ist von außen ringsum mit Darstellungen der neuesten Handwerkstechniken bemalt. An dem Bildnis wird immer wieder weitergearbeitet – wenn findigen Köpfen eine Novität einfällt, wird dafür etwas Veraltetes übermalt. Wer das Gebäude im Uhrzeigersinn umrundet, kann sich somit Einblicke in die jüngere aventurische Technikgeschichte verschaffen.
Die Innenwände des Simia-Tempels sind in makellosem Weiß gekalkt, und wo in anderen Götterhäusern prächtige Statuen stehen, finden sich hier allerlei mechanische und alchimistische Gerätschaften. Eine besondere Errungenschaft des Tempels ist das Tsaglas, ein Glasstab mit dreieckigem Querschnitt, der das Licht des Praios in das regenbogenfarbene der Tsa verwandelt – was schon zum heftigen Disput mit der Kirche des Götterfürsten führte.

NH–06 Eslamsbogen
Der gewaltige Eslamsbogen erhebt sich 25 Schritt in den Himmel und wurde 705 bis 707 BF anlässlich der Havener Flutwelle errichtet. Die 10 Schritt hohe und 7 Schritt breite Durchfahrt wird Tag für Tag von Kutschen, Karren und zahllose Menschen benutzt, die kaum einen Blick für die grob gearbeiteten Reliefs haben: Kaiser Eslam II. ist zu sehen, wie er anklagend auf eine Stadt zeigt, die von einer Jahrhundertwelle überschwemmt wird. In bosparanischen Kapitalen dankt der Regent den Göttern für die "Zerschmetterung der praiosfrevelnden Aufständischen Albernias". Weitere Friese zeigen andere Kaiser mit ihren Rittern und Bauern beim Tagwerk. Der Triumphbogen ist begehbar, wenn auch nicht für jedermann zugänglich. Aus den Dachkammern werden bei Feierlichkeiten Hunderte von Tauben freigelassen.

NH–07 Museum für Reichsgeschichte und Geburtshaus Kaiser Rauls
Leiter: Ymratan Mallorn
Das Geburtshaus Kaiser Rauls soll eines der ältesten Bauwerke Gareths sein, auch wenn es als Gedenkstätte bereits so oft umgestaltet wurde, dass wohl kaum ein Stein aus der Zeit von Bosparans Fall übrig ist.
Für zwei Heller erhält man Zutritt zum Museum und kann sich in mehreren Räumen an die Wundertaten des ersten Kaisers und andere Epochen der Reichsgeschichte erinnern lassen: das Schwert Rauls aus der Dämonenschlacht, Rauls Wiege, einen der vielen Trinkbecher Valpos, einen runenverzierten Stein aus der Stadtmauer Bosparans, Überreste des Tuzakwurms, ein Festtagsgewand Rohals, der Erste Stein (der als Eichmaß der Rohalschen Maße dient), die *Cronica Rauliensis*, das urtulamidische Anhhatep-Tor (**SRD 52**), ein Schnupftuch Eslams II. Als Beutestücke liegen hier das Stadtbanner Jergans und der Ehrenschild der Könige Maraskans, die Kaiser Reto von seinen Feldzügen mitbrachte, Schamanenkeulen und Orkwaffen aus dem Orkensturm und Konstrukte von Leonardo aus der Fliegenden Festung. Dazu kommen verschiedene aus der Neuen Residenz geborgene Ausstellungsstücke, während etliche Bilder und Dokumente die Ausstellung ergänzen.

NH–08 Criminal-Cammer
Die Garether Stadtgarde besitzt mehrere Stationen und Wachhäuser in der Metropole. Von anderer Natur ist jedoch die Criminal-Cammer im ehemaligen Hotel *Tobrischer Hof,* die nach Vinsalter Vorbild versucht, Delikte gezielt anhand von Spuren am Tatort und detaillierter Beschäftigung mit den Umständen des Verbrechens aufzuklären. Die Cammer unter der stets übernächtigten Leiterin *Gerhalla Isenbrook* leidet jedoch an Personalmangel und begrenzten Mitteln, so dass nur den aufsehenerregendsten Verbrechen nachgegangen wird. Wann immer ein besonders blutrünstiger Mörder umgeht und die Angst

regiert, wollen etliche Bürger Hinweise anbringen, Neuigkeiten erfahren oder die Cammer wegen Unfähigkeit beschimpfen.

NH–09 Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert
Leiterin: Milan Edle von Honingen
In den Gebäuden einer alten Stadtbefestigung wohnen und arbeiten etwa 20 Lehrer und 90 Schüler, die Offizier bei den königlichen oder kaiserlichen Garden Rohajas werden wollen. Die Gemäuer sind düster und im Winter gefriert bisweilen das Wasser in den Waschschüsseln – man achtet halt darauf, dass die Scholaren nicht verweichlichen, schließlich ist die Akademie die Eliteschule des Reiches. Die Rektorin Milan Edle von Honingen hat sich inzwischen aus Altersgründen vom Lehrbetrieb zurückgezogen, leitet das Haus aber immer noch mit strenger Hand. Vor allem wer den Ruf der Schule schädigt, muss mit harten Strafen rechnen. Ein Verstoß, wie etwa Herumprügeln mit den Schülern des Reiterei-Instituts (**HB–03**), wird streng geahndet – es sei denn, die Zöglinge des *Goldenen Schwerts* gewinnen die Keilerei haushoch (**MBK 110**).

NH–10 Tempel von Handel und Wandel
Vorsteherin: Vogtvikarin Linara Fuxfell
Der offene Handelstempel des Fuchsgottes ist ein zweistöckiges, unübersichtliches Gebäude voller Nebengänge und -räume, dem Schutzherrn des Handels würdig. Zwei silberne Füchse mit Türkisaugen flankieren die kleine Freitreppe, die zum Haupttor führt. Dass es weitere geheime Eingänge gibt, wird allgemein vermutet.
Die bei den Kaufleuten der Stadt populäre Vogtvikarin Linara Fuxfell hat sich vor allem der Förderung des freien Handels und der Bekämpfung aller unnötigen Hemmnisse verschrieben, eine Einstellung, die die Handwerkszünfte zu teils versteckter, teils offener Feindseligkeit getrieben hat.
Neben der herrlich geschmückten Bethalle mit dem stets wohlgefüllten Opferstock beherbergt das Gebäude natürlich auch einige Konferenzräume, die gegen gutes Geld als 'neutraler Boden' für delikate Vertragsverhandlungen vermietet werden. Vor allem aber ist hier die Handelshalle zu finden, in der Zwischenhändler gewaltige Warenmengen hin und her verhökern und an den sich blitzschnell ergebenden Preisschwankungen mal gut verdienen, mal durch sie in den Ruin getrieben werden. Anteilsscheine von Kompanien wie im Horasreich sind hier nahezu unbekannt, doch wer mitbekommt, wie hier in rascher Folge Hunderte von Quadern Korn oder Oxfässern Rübensirup gekauft und weiterverkauft werden, ohne dass einer der Besitzer die Sachen je zu Gesicht bekommen hätte, der kann sich nur wundern: Letztlich läuft alles auf die Wette hinaus, ob der Händler Gewinn oder Verlust macht, wenn er bei Ablauf der vertraglichen Frist eine bestimmte Ware zum zuvor festgeschriebenen Preis kaufen oder liefern muss – Wettspiele sind bekanntlich ebenfalls eine Domäne des Herrn Phex.
Ein offenes Geheimnis ist, dass man hier im Tempel auch Diebesvolk oder Sternschatten für Anschläge gegen unliebsame Konkurrenz anwerben kann. Allerdings prägt sich Vogtvikarin Linara derartige Ansinnen sehr genau ein – es mag mitunter sehr interessant sein, wer vor solch heimtückischen Mitteln zur Mehrung seines Besitzes nicht zurückschreckt.

NH–11 Ehemalige Kaiser-Reto-Kaserne
In den rußgeschwärzten Ruinen der Kaserne, in der einst kaiserliche und königliche Truppen residierten, hausen nun die Obdachlosen des Jahres des Feuers. Somit hat die Kaserne das Alte Hippodrom als Sammelplatz der Hoffnungslosen abgelöst, die sich hier um die Suppenküchen der Badilakaner drängeln. Andere ernähren sich notdürftig als Kesselflicker, Wasserträger oder Flickschuster. Dazwischen gehen Lustknaben, Dirnen und Diebe ihrem Handwerk nach, während Hehler und Wucherer den Elenden das letzte Hemd ausziehen und auf dem Schwarzmarkt verkaufen, der hier blüht. Somit ist "in die Kaserne gehen" längst zum Synonym geworden für "etwas Gewagtes tun".
Lediglich in den erhaltenen Gebäuden am Rande der Kaserne hat sich eine Garnison der Garether Spießbürger mitsamt gut gefülltem Zeughaus niedergelassen. Die 'Spießer' kümmern sich jedoch wenig um die Zustände innerhalb der Kaserne, solange keine Unruhe auf den Rest der Stadt übergreift. Somit streiten hier die Unterweltbanden der *Tobrier, Almadaner* und *Alte Gilde* ungestört um die Vorherrschaft (siehe Seite 117 und 118).

NH–12 Rathaus
Ratsmeister: Thorn Eisinger
Das vierstöckige Rathaus ist zugleich Zentrum und Ausdruck der Macht der freien Reichsstadt. In der kleinen Heroenhalle im dritten Stock mit Ausblick über die Stadt tagt der Rat der Helden, Aushängeschild und oberste Instanz der Garether Politik. Unter der Führung Ratsmeister Thorn Eisingers müssen die Interessen der ganzen Stadt oftmals auch gegen die alleinigen Alt-Gareths abgewogen werden.
Der repräsentative Ratssaal, der darunter vom ersten Stock über eine Galerie bis in den zweiten reicht, dient dem altbürgerlichen Stadtrat für seine Versammlungen. Wenn die Zunftvertreter und Ratsherren hier wichtige Entscheidungen Alt-Gareths debattieren, sind Zuschauerbänke und Galerie bis zum Bersten gefüllt, denn hier wird nicht selten Geschichte geschrieben.

NH–13 Rudes Turm
Innerhalb Alt-Gareths gibt es Dutzende Wehrtürme früherer Stadtbefestigungen, die heute als Wohntürme, Geschäftsräume und Speicher genutzt werden – lediglich um Rudes Turm machen die Garether einen Bogen. Bei dem aus grauen Wackersteinen errichteten Gemäuer soll mehrmals der Geist des ermordeten Prinzen *Rude II.* nächtlichen Passanten erschienen sein, so dass sich zahlreiche Spukgeschichten um die 40 Schritt hohe Turmruine ranken. Als 941 BF ein Praios-Geweihter tot und mit verrenkten Gliedern vor dem Turm gefunden wurde, ließ Kaiser Perval das Gebäude vermauern. Selbst der ehemalige Hofmagus Galotta, der ein Gerücht über den Turm als einstige Wohnstatt des Magierphilosophen Elon Carhelan prüfen wollte, durfte den Ort nicht untersuchen. Auch der Ruß, der seit dem Himmelsinferno an den Steinen klebt, macht das Bauwerk nicht eben freundlicher. In manchen Sternennächten sieht man waberndes Licht in den starrenden Turmfenstern, das bisweilen selbst durch die Mauerfugen weiß glimmt.

NH–14 Villa Stoerrebrandt
Die größte Villa der Garether Innenstadt gehörte bis 1028 BF noch dem alteingesessenen Haus Karfenck, doch dieses sah sich nach offenkundigen finanziellen Schwierigkeiten gezwungen, den Prunkbau meistbietend zu verkaufen. Es überraschte niemanden, dass wenige Wochen später die Stoerrebrandts in die Villa einzogen.
Umgeben von einer drei Schritt hohen Mauer und bewacht von Leibsöldnern, Wehrheimer Bluthunden und Antimagiern, residieren hier nun Handelsherr *Emmeran* mitsamt Frau und Kindern, sein alter Vater *Stover* und seine Schwester *Peranka*. Neben dem Hauptgebäude mit seinen prachtvollen, beschnitzten Fachwerkgiebeln gibt es noch ein Wirtschaftsgebäude mit Stall, Remise und Gesindestuben sowie ein Gästehaus, in dem enge Bekannte und Vertraute der Stoerrebrandts unterkommen, wenn sie in Gareth weilen – darunter gelegentlich auch Abenteurer und Herumtreiber, denen die Garether die Bekanntschaft des Handelsmagnaten gar nicht zutrauen würden (**198 D**).

NH–15 Efferd-Tempel
Vorsteherin: Efferdane von Gareth
Die äußeren Wände der früheren Wassermühle sind mit blaugrünem Wellenmuster geschmückt, innen zieren Mosaikbilder aus Muscheln und von Gwen-Petryl beleuchtete Korallenskulpturen die Räume. Der Tempelraum selbst befindet sich direkt über dem Bach, um Opfergaben dem Wasser übergeben zu können. Wasser für rituelle Hand-

lungen oder auch nur für die täglichen Arbeiten holen die Geweihten allerdings aus ihrem Brunnen im Hinterhof und nicht aus dem verdreckten Gardel. Der ältere Geweihte *Elidan Brunnenmann* sorgt sich um die unzähligen Brunnen Gareths und ist mit Teilen der Kanalisation vertraut. Immer wieder kehrt er in den Untergrund zurück, auf der Suche nach einem geheimnisvollen unterirdischen Meer, von dem ihm ein sterbender Blinder berichtete, den er in der Kanalisation fand.

Weitere Orte in Nardesheim

Das zentrale **Marktgericht Gareths (NH–16)** ist für alle Märkte der Metropole zuständig und entsprechend bedeutsam: Standrechte müssen erteilt, Standgebühren eingezogen, unlautere Methoden geahndet werden. Ruhiger und muffiger wirkt der dreistöckige **Magistrat (NH–17)**, die Verwaltung der Raulsmark unter Burggraf *Oldebor von Weyringhaus*. Die Arbeit der vielen Schreiber und Beauftragten ist gefangen zwischen kaiserlichen Edikten, zünftischen Vorrechten und den Gesetzen der Stadt Gareth. Jedem Bauern der Raulsmark, der hier vorstellig werden muss, graust es vor der Bürokratie wie vor den Niederhöllen. Im **Stadtarchiv (NH–18)** stapeln sich Unmengen von Schriftstücken und Relikten aus vergangenen Zeiten bis hin zur Stadtgründung. Bedauerlicherweise ist dem Oberarchivar *Curvan Baerensen* das kryptische Ordnungssystem seines unter ungeklärten Umständen verschwundenen Vorgängers stets ein Mysterium geblieben.

Zum Verweilen lädt der gepflegte **Kaiser-Raul-Park (NH–19)** mit der Statue des Reichsgründers ein, während der **Maraskanplatz (NH–20)** meist von Wagen und Kutschen verstopft ist und die Flüche der Fuhrleute durch die Luft hallen.

Die **Madaburg (NH–21)** ist ein Stadtpalais, der unter Erzäbtissin *Canyraith von der Lohe* als Ordensniederlassung der Draconiter dient und Besuchern den Anblick einer drei Schritt hohen Madastatue bietet. Das Kunstwerk reflektiert das Licht zu jeder Tageszeit in anderen Farben.

Gareth bei Nacht

Wenn die Nacht hereinbricht, die Zeit von Boron und Phex, die Marktstände abgebaut und die Stadttore der Altstadt geschlossen werden, dann wandelt die geschäftige Metropole ihr Gesicht. Auch wenn es vielerorts ruhiger wird, ganz fällt die Königin der Städte nie in den Schlummer.

In Alt-Gareth verlagert sich das Leben von den Straßen in die Stadtvillen, Thermen oder zahlreichen Tavernen, wo oft noch lange und ausgelassen gefeiert wird, denn eine nächtliche Sperrstunde ist unbekannt. In Neu-Gareth wird hingegen bald nach Sonnenuntergang jeder ermahnt, der die verordnete Ruhe der Nacht stört.

Spätestens wenn die Schänken schließen, machen die Zecher sich auf den Weg nach Hause. Wer es sich leisten kann, nimmt sich für Wege ohne Straßenlicht, das es nur in Alt-Gareth gibt, einen Heimleuchter; Männer und Frauen, die mit Fackel oder Laterne vor den teureren Tavernen warten und ihren zahlenden Kunden nach Hause begleiten. Die anderen wanken grölend heim und versuchen ihren Weg durch die dunklen Straßen zu finden.

In den reicheren Vierteln Alt- und Neu-Gareths bricht nun die Stunde der Einbrecher und Fassadenkletterer an, die bei ihren nächtlichen Streifzügen auf Phexens Gunst hoffen. Ihnen stehen Nachtwächter und Gardisten entgegen, die mit Pfeifen Verstärkung herbeirufen können, wenn sie Gesindel aufgestöbert haben. Kriecht in Alt-Gareth etwas aus der Kanalisation, kann man froh sein, wenn es nur Ratten oder scheue Tiefzwerge sind, die im Abfall der Wohlhabenden stöbern: Gelegentlich sollen ganz andere Ungeheuer den Weg bis an die Oberfläche finden (**201 A**).

An den Grenzen zur Dämonenbrache wird es gerade jetzt lebendig: Vielleicht schaffen die Mitglieder einer Bande eine Leiche hinaus, die verschwinden muss. Geisterhafte Schemen ziehen in die Gassen und Straßen des Südquartiers. Bisweilen wanken modrige Untote aus der Brache oder aus dunklen Ruinenkellern in der Stadt hervor. Die Trümmer aus dem Jahr des Feuers, insbesondere in Neu-Gareth, ziehen Plünderer, Magier zweifelhaften Rufes und auch das ein oder andere wilde Tier an. In unmittelbarer Nachbarschaft werden dagegen rauschende Feste gefeiert: Von den gut bewachten Villen weht Lachen und Musik herüber; der reiche Patrizier zieht es vor, die Welt außerhalb seines befestigten Grundstücks einfach zu vergessen.

In den Armenvierteln wie Südquartier und Meilersgrund herrschen die Unterweltbanden: Schläger kämpfen im Deckmantel der Nacht um ihr Viertel oder treiben Schutzgeld ein. Die Ärmsten und Verzweifelten versuchen dagegen, auf den umliegenden Bauernhöfen ein Huhn oder zumindest ein paar Eier zu stehlen. Dazwischen geht vielleicht noch ein Ermittler der Criminal-Cammer einer Mordserie nach.

Tempelhöhe

Das im Südosten gelegene Viertel rund um Hesinde- und Rahja-Tempel zieht viele Künstler und Wissenschaftler von meist tadellosem Ruf an – oder wer sich für solch einen hält. Viele Gebäude zeigen die ornamentale Kunst aus der Rohalszeit, Spruchbalken an Häuserfronten sind beliebt. Bänke, beschauliche Brunnenplätze und kleine Haine laden zum Dichten, Diskutieren, Grübeln wie auch dem leichten Leben bei Gesang und Wein ein. Tempelhöhe liegt auf einem flachen Hügel, auf dessen Kuppe der Rahja-Tempel liegt und Aussicht über die ganze Stadt gewährt.

TH–01 Kaiserthermen
Heiße, kalte und laue Bäder, Höfe für körperliche Ertüchtigung, ein Park zum Lustwandeln, Salons für vertrauliche Gespräche und kleine Festivitäten – all dies bieten die Kaiserthermen, die *Tirion Bugenhog* zu beträchtlichem Reichtum verholfen haben. Viele Gäste schwören auf die Heilkraft des ein wenig faulig riechenden Wassers, andere favorisieren die hübschen Bademeister(innen), die sich gegen ein kleines Geschenk auf besondere Weise erkenntlich zeigen (**201 B**).

TH–02 Bordell *Sechzehn Ministerinnen*
Das Haus, dessen Name auf Vorlieben Kaiser Bardos anspielt, gehört zu den teuersten und edelsten seiner Art. Die Liebesdiener und -dienerinnen sind von ausgesprochener Schönheit und in rahjagefälliger Kunstfertigkeit bewandert. Dem Vergnügung Suchenden wird in der roten, grünen, blauen oder gelben 'Kanzlei' eine 'Audienz' gewährt. Kunden, die sich nicht zu benehmen wissen, werden von einem 'Kanzleirat' mehr oder weniger sanft nach draußen befördert, und wer in den Augen der gestrengen Empfangsdame nicht zur 'gepflegten Kundschaft' zählt, erhält gar nicht erst Einlass.
Das Freudenhaus gehört der 'Oberrätin' *Tispia Lussian*, die mit allerlei Schminke und Tinkturen vergessen machen will, dass ihre besten Jahre längst vorbei sind. Sie wacht über jeden verdienten Taler, und selbst von Geschenken der zahlreichen Stammkunden will sie einen Anteil haben.

TH–03 Schuldturm und Kerker
Kommandantin: Lysmina Baran
Die Gebäude des städtischen Kerkers gehörten einst zu einer kleinen Festung unmittelbar vor den Toren Alt-Gareths. Heute stehen hier verschiedene Zellen und Verliese zur Verfügung, je nach Stand und Vermögen des Gefangenen. Das härteste Los haben die Lebenslänglichen im tiefsten Keller des alten Turms zu tragen. Leichtere Haftbedingungen gelten für angesehene Schuldner, die gar auf einen 'freien Ausgang auf Ehrenwort' hoffen dürfen. Geldstrafen sind in Gareth beliebt: Wer nicht zahlen kann, wird so lange eingesperrt, bis Verwandte die Summe aufgetrieben haben. Für wen gar keine Aussicht mehr auf Schuldbegleichung besteht, wird zu Zwangsarbeit bei Bauarbeiten oder in Steinbrüchen herangezogen. Andere Gefangene außer Schuldnern sitzen hier jedoch selten dauerhaft ein: Lange Freiheitsstrafen nach der traditionellen Formel "zu ewigem Kerker beim Brot der Schmerzen und beim Wasser der Traurigkeit" kommen zwar gelegentlich vor, viel häufiger sind jedoch schnell vollzogene und sehr schmerzhafte Leibstrafen. Die 15 Wächter und Kerkermeister gelten als unbestechlich (**198 E**).

TH–04 Halle der Ekstase
Vorsteher: Llabaduin (siehe S. 179)
Der weitläufige Rahjapark mit Prachtnelken und Malven ist der Treffpunkt der Verliebten und Einsamen. Traditionsgemäß besitzt der Tempel einen geschwungenen Grundriss und Mauern aus rosafarbenem Eternenmarmor, gekrönt von einer Kuppel mit Glasfenstern. Vorbei an Wasserbecken zur Reinigung erreicht man die Tempelhalle, die als Verwirrspiel für die Sinne gestaltet wurde: Wände mit illusionistischen Gemälden und geschickt eingesetzten Spiegeln, Säulen aus Rosenholzbaum, überrankt von Wildem Wein, und wehende rote Schleiervorhänge. Levthan und Sulvo haben eigene Altäre. Inmitten der Liegestätten findet sich der Rahjaborn, das Becken mit dem wundersamen Wasser, das die Geweihten täglich erquickt, Laien aber mit seiner glühenden Leidenschaft versengt.
Teure Votivgaben verraten, dass die Kirche wohlhabender und damit mächtiger ist, als viele meinen. Die berühmte Tempelbibliothek kann sich mit der Büchersammlung mancher Magierakademie messen.

TH–05 Akademie der Magischen Rüstung
Leiter: Thiron von Uckelsbück
Die berühmte *Academia Armarorum Astralis Garethienses* beruft sich auf *Gerindor*, Erzmagus und Hofmagier Rauls des Großen, als Gründer. Seit sie nach ihrer Schließung durch das Garether Pamphlet von Kaiser Alrik wiedereröffnet wurde, residiert sie in dem imposanten Bau: Weit hervorragende Kragsteine stellen stilisierte Einhorn- und Greifenhäupter dar, Lanzettfenster aus rotem Glas tauchen die weitläufigen Flure und Kammern tagsüber in dumpfes Licht und lassen nachts die beleuchtete Magierschule von außen wie ein Ungeheuer mit vielen leuchtenden Augen erscheinen.
Die weißmagische Akademie bildet Antimagier und Stabfechter aus, die schon so manches adlige Leben retten und in mancher Schlacht das Blatt wenden konnten. Thiron von Uckelsbück gebietet über vier adlige Magister und zwei Dutzend Scholaren, die aufgrund der horrenden Studiengebühren von 25 Dukaten im Monat den wohlhabenden Ständen entstammen.
Größter Lehrsaal ist die Rohalshalle mit der Büste des Weisen. In der wohlsortierten Bibliothek finden sich einige Urschriften des *Codex Albyricus*, bei dessen Überarbeitung die Akademie die Leitung innehat. Sechzig Gehilfen, die in den Nebentrakten untergebracht sind, und sechzehn Elitekrieger sorgen für die Bewahrung des tadellosen Rufes des Hauses (**AZ 98**).

TH–06 Pentagontempel der Hesinde
Leiter: Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok
Vom Weisen selbst gepflanzt, wuchs in der Rohalszeit mitten in der Stadt ein Kreis aus 20 Blutulmen, 120 Schritt durchmessend. Daraufhin beschloss man, der Göttin der Magie einen neuen Tempel zu bauen – statt des üblichen Hexagons eigentümlicherweise mit fünfseitigem Grundriss, dem universellen Symbol der Be- und Entschwörung. Der Pentagontempel ist heute eines der bedeutendsten Häuser der Hesinde und gilt als der größte Artefakthort der bekannten Welt.
Im Großen Sternensaal, der Tempelhalle, herrscht ein buntes Treiben: Die Schwesternschaft der Mada unterhält hier ebenso einen Altar wie die Bruderschaft des Nandus; selbst Naclador und Xeledon haben eigene Altäre. Auch die Schlangenhexen von der Schwesternschaft des Wissens, den offensten Hexen, kann man hier bisweilen sehen.
Da man außerstande war, den Tempel zu vergrößern, ohne seine ausgewogene Form zu zerstören, erweiterte man das Bauwerk für den Tempelschatz immer weiter nach unten: Die Katakomben von Gareth enthalten laut Inventar über 18.000 Artefakte (**198 H**).

TH–07 Ruine der Kaiserlich-Garethischen Central-Registratur
In diesem abweisenden Gebäude wurden einst Berichte und Monatsmeldungen von Spitzeln und Residenten der KGIA, abgefangene diplomatische Noten, reichsfeindliche Schriften und Vernehmungsprotokolle eingelagert und nach einem komplizierten System archiviert. Bei der Schlacht in den Wolken explodierte die Registratur förmlich, und die Dokumente verbrannten oder zerstreuten sich in alle Winde. Es gibt immer wieder Gerüchte, dass sich in einigen Kellergeschossen noch Akten erhalten hätten, was bisweilen zu nächtlichen Besuchern führt (**191 B**).

TH–08 Bordell *Levthans Horn*
Dieses Freudenhaus ist nach Meinung der Garether das beste (und teuerste) seiner Art in der ganzen Stadt. Der Besucher erlebt die erste Überraschung, wenn er vom Hausherrn *Drogosh Sohn des Darbuin* begrüßt wird, einem Brillantzwerg. Drogosh, langjähriges Mitglied der Rotseidenen Gilde, rühmt sich, stets Angehörige sämtlicher bekannter Völker als Gesellschafter einzustellen, so dass die Exotik der größte Reiz seines Hauses ist. Zudem verbürgt er sich für die perfekte Ausbildung seiner Angestellten, die auch über eine gute Allgemeinbildung verfügen müssen und jeden Kreuzer ihrer immensen Honorare wert sind. Nicht umsonst ist *Levthans Horn* zu dem Treffpunkt schwerreicher Besucher aus fremden Landen geworden.

Nur eine kleine Eigenheit leistet sich der Hausherr: Während er bildschöne Mohas, wolfswilde Nivesen, heißblütige Tulamiden und sogar graziöse Elfen 'im Sortiment' hat und auch keinerlei Skrupel hat, qualifizierte, weichpelzige Orks oder Goblins einzustellen, weigert er sich absolut standhaft, die Dienste von Zwerginnen anzubieten. Sollte hingegen eine Kundin Verlangen nach einem Zwergenmann verspüren – nun, Meister Drogosh genießt auch hier eine ausgezeichnete Reputation.

Weitere Orte in Tempelhöhe

Der **Ostmarkt (TH–09)** soll so alt sein wie Gareth selbst, und tatsächlich wird hier seit vielen Jahrhunderten all das feilgeboten, was eine Großstadt so zum Leben braucht – seien es Grundnahrungsmittel und Spezereien, lebendes Kleinvieh und geräucherte Schinken, Obst und Gemüse, Kämme und Besen, Tuche und Kleider und derlei mehr. Wer das große Gareth nicht zu Fuß durchmessen will und das nötige Kleingeld besitzt, kann sich einer der vielen Mietskutschen bedienen, vorzugsweise vom **Kaiserlich-Königlichen Droschkenhof (TH–10)**, der sich seit alters her als Hofmietkutscher bezeichnet. Häufig gibt es in Tempelhöhe auch exotische Dienstleister wie etwa den **Sternkundler Nando Durian (TH–11)**. Nach eigener Aussage sind Durian, in dessen Adern angeblich etwas Nivesenblut fließt, direkt nach der Ogerschlacht 1003 BF die Himmelswölfe im Traum erschienen, und seitdem leiten sie ihn bei seinen astrologischen Berechnungen an.

Arenaviertel

Auch wenn mancher Alt-Garether dieses Viertel zwischen Kaiser-Reto-Straße, Greifenplatz, Stadionmarkt und Puniner Tor als 'Armenviertel' bezeichnet, so geht es hier doch weitaus geordneter zu als in Südquartier und Meilersgrund. Man ist dem Listigen zugetan und beherrschend sind die Arenen des Alten Hippodroms und Immanstadions. Wer es sich aus den äußeren Stadtteilen leisten kann, zieht hierher, wo man als Opfer eines Verbrechens nur den Geldbeutel, aber nicht das Leben verliert.

AV–01 Altes Hippodrom

"Im Hippodrom kannst du in jedem Antlitz die Geschichte des Mittelreichs in den letzten Jahrzehnten lesen." Noch bis vor einem Jahrzehnt war die Arena Zentrum des Bürgerstolzes, danach wurde es zur Notunterkunft für Abertausende Tobrier, die der Invasion der Verdammten entkamen. Borbarads Rache für die Flucht vor seiner Herrschaft war grausam: Als 1021 BF Feuer vom Himmel regnete, trafen die Brände auch das überfüllte Hippodrom. Die Schreie der Verbrannten sind niemals ganz verstummt: Am Jahrestag der Katastrophe und in den Namenlosen Tagen gehen hier Gespenster um.
Dennoch hat sich in dem großen Gebäude längst eine Stadt in der Stadt etabliert, eine Enklave für die Ärmsten, erbaut aus Holzhütten, Bretterverschlägen und sogar Häusern aus Steintrümmern vom Jahr des Feuers. Längst landen hier nicht nur Tobrier, sondern auch Landflüchtige aus der Region und Unglücksraben. Wo nicht Barmherzigkeit und verteilte Spenden der Badilakaner helfen, müssen die hier Gestrandeten als Tagelöhner arbeiten. Es hat sich eine fragile Ordnung gebildet, in der einige Platzhirsche das Sagen haben und langjährige Hippodromer misstrauisch gegenüber Fremden sind – wozu man hier auch Garether zählt, die dem Viertel ihre Struktur aufzwingen wollen. Nur wer viel Glück hat, entkommt dem Armenhaus wieder. Im gemiedenen vielstöckigen Untergrund der Wagenrennbahn leben die Ärmsten der Flüchtlinge, vielfach immer noch krank an Körper oder Geist.

AV–02 Stellmacherei Ferrara-Eisenherr

Leiterin: Ulinai Ferrara-Eisenherr
Ferrara baut nur das Beste und Teuerste, was über ein Pflaster rollen kann – rohe Arbeitsgefährte wie die Stoerrebrandter überlässt die Stellmacherei anderen. Einziger Konkurrent im selben Metier ist die ebenfalls exzellente Stellmacherei Winzberg. In den Werkstätten arbeiten über 80 Stellmacher, Wagner, Hufschmiede, Holzschnitzer, Zierrater, Sattler, Zeugmacher, Zügler, Lederer und Samtpolsterer an Streit- und Rennwagen, Kutschen und Luxuskarossen. Prunkstücke sind noch immer die *Sechser-Ferrara* (sechsspännig, sechs Plätze, zwei Kutscher, zwei Trittbrettfahrer) und die leichte Quadriga *Maraskansieg* für das Hippodrom. Der Bau eines Wagens dauert hier etwa vier Monde; bisweilen kann man jedoch auch günstig fertige Wagen kaufen, die ein Kunde einst bestellt und dann – etwa wegen Geldmangel – nicht abgeholt hat.

AV–03 Haupthaus der Beilunker Reiter

Leiter: Oberst Burian
Ein kleines Viertel für sich ist diese kasernenartige Anlage mit Schlafgemächern, Ställen, Schreibstuben, Lagerräumen und Unterrichtszimmern. Hier schlägt das Herz des Botendienstes, der durch die unsicheren Zustände im Reich neue Herausforderungen, aber auch mehr Nachfrage erfährt. *Oberst Burian*, dessen Nachname unbekannt ist, organisiert den Nachschub für Reiter und Pferde sowie die Schulung der neuen Boten. Es war immer die Philosophie der 'Beilunker', nur die besten und härtesten in den Botendienst aufzunehmen, und der Dienst ist in seinen Idealen nicht weniger rigoros ist als ein Kirchenorden. Die Abschlussanforderungen scheinen für antike Heroen geschrieben, und tatsächlich beendet nur ein Bruchteil der Anwärter die harte, jahrelange Schulung erfolgreich. Entsprechend wenige Beilunker Reiter gibt es. Abbrecher sind immer noch gut genug, um bei anderen Botendiensten wie den Blauen Pfeilen oder den Silbernen Falken als Kurier aufgenommen zu werden. Mit Schreibern und Pferdeknechten halten sich auf dem Gelände ständig 60 Personen auf.

AV–04 Immanstadion
Das Garether Stadion brannte in der Schlacht in den Wolken aus und wurde als teils wacklige Holzkonstruktion wiedererrichtet. Mit 4.000 Plätzen ist es eine der größten Immanarenen des Kontinents und Schauplatz unregelmäßig veranstalteter Spielbegegnungen und Turniere, deren Mannschaften aus der ganzen Kaisermark, teils sogar aus entfernteren Regionen stammen. Der Eintritt beträgt zwischen 4 Heller und 5 Silbertaler, je nach Platz und Spiel. Der Immansport hat seine Anhängerschaft quer durch alle Gesellschaftsschichten. Und obwohl Adligen und Schwerreichen das Nordtor und ein steinerner Tribünenblock extra vorbehalten wird, mischt sich der eine oder andere Vornehme der mitreißenden Atmosphäre wegen unter den Mob auf den billigen Stehplätzen. Unter den heimischen Mannschaften sind die Rebellen von Gareth am bekanntesten.

AV–05 Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik
Leiterin: Angescha Tochter der Angalla
Hier beschäftigt man sich mit der Verbesserung von Gerb-, Färbe- und Beizflüssigkeiten, Mühlen, Webstühlen und Druckerpressen sowie der Weiterentwicklung von Kriegsmaschinen verschiedenster Art. Auch die Idee für den Kaiser-Hal-Kanal wurde hier geboren.
Krudeste Konstruktionen bevölkern die Werkstätten. Daneben brodeln allerlei alchimistische Tinkturen, um neue Rezepturen zu finden. Die Zwergin Angescha trägt stets einen umgebundenen Bart und gibt sich als Mann mit Namen Angescho aus, da sie befürchtet, als Angroschna Opfer des traditionellen Frauenraubs durch männliche Zwerge zu werden.
Einstmals kaiserliche Einrichtung an der Straße nach Wehrheim, muss sich die Mechanikerschule heute als 'privates Lehrinstitut' und über den Verkauf mehr oder minder sinniger Erfindungen finanzieren. Leider konnte aus der alten Schule nicht das gesamte Archiv mit Konstruktionsplänen und Modellen gerettet werden. Dort gibt es immer noch einen geheimen und verschütteten Raum, in dem noch immer mancher Schatz darauf wartet, geborgen zu werden.

Weitere Orte im Arenaviertel
Die Bedeutung des **Ordenshauses des Heiligen Badilak (AV–06)** unter Abt *Leomir Breitenbach* ist vielen Patriziern kaum klar: Manchmal ist es nur der guten Arbeit der Badilakaner bei Armenküche, Altgewändersammlung und Seelsorge für gescheiterte Existenzen zu verdanken, dass nicht unter den Hungernden kein Aufstand ausbricht. Ähnlich dient das **Blaue Haus (AV–07),** wie das Zunfthaus der Kurtisanengilde Gareths auch genannt wird, vor allem als Anlaufstelle für Straßendirnen und Lustknaben, die sich hier von der harten Zeit in den Gassen erholen und bei einem Kräutertee aufwärmen oder eifrig Informationen über heikle oder gefährliche Freier und andere Geschäftsgeheimnisse austauschen können. Der große **Stadionmarkt (AV–08)** ist wegen seiner Nähe zu den Elendsvierteln gelegentlich als 'Pfuschermarkt' verrufen. Dennoch hebt er sich von den schäbigen Märkten des Südquartiers ab und bietet alle täglichen Bedarfsgüter.

Rosskuppel

Rosskuppel für den eiligen Leser
Verwaltung: Rat der Dorfältesten, autorisiert vom Burggrafen der Raulsmark, dazu faktische Einflussnahme Alt-Gareths und Söldnerherrschaft im Südosten
Recht und Gesetz: Vermengung von Stadt- und Landrecht, freies Waffentragen
Wichtige Personen: Gerholt Altschulz (Allerältester, mahnende Stimme gegen die Einflussnahme anderer Stadtteile), Mirobert Korninger (örtlicher Speichermeister, ehrliche Haut unter lauter Korrupten)

Im Norden Gareths gelegen, wird der längst an die Stadt herangewachsene einstige Weiler Rosskuppel bis heute von zahlreichen Bauernhöfen und Viehweiden geprägt. Hier lebt man meist noch direkt von der Scholle und bewirtschaftet Äcker und Wiesen im nahen Umland der Kaiserstadt. Über die abseits der Reichsstraße II kaum gepflasterten, lehmigen Wege werden allmorgendlich Korn, Obst und Gemüse zu den Märkten der übrigen Stadtteile gebracht. Während der Erntemonde sind die Straßen Rosskuppels dagegen fast wie ausgestorben, weil alles auf den Feldern ist. Wanderarbeiter finden dann reichlich Beschäftigung, auch wenn sie hart und schlecht bezahlt ist. Geflügel, Kaninchen, Schweine und Ziegen sind in Rosskuppel allgegenwärtig und Teil jeden Haushalts.
Nachdem die Einwohnerzahl des Stadtteils in Folge der borbaradianischen Invasion Tobriens durch zahlreiche Flüchtlinge ab 1020 BF sprunghaft angestiegen ist, kehrte zuletzt wieder etwas mehr Beschaulichkeit in Rosskuppel ein. Viele Tobrier sind mittlerweile in ihre Heimat zurückgekehrt oder haben sich in die bestehenden, dörflich geprägten Nachbarschaften eingelebt. Doch sowohl die wachsende Einflussnahme Alt-Gareths als auch die neue Söldnerherrschaft an der Grenze zu Meilersgrund sorgen weiterhin für Unruhe im Dorfältestenrat.

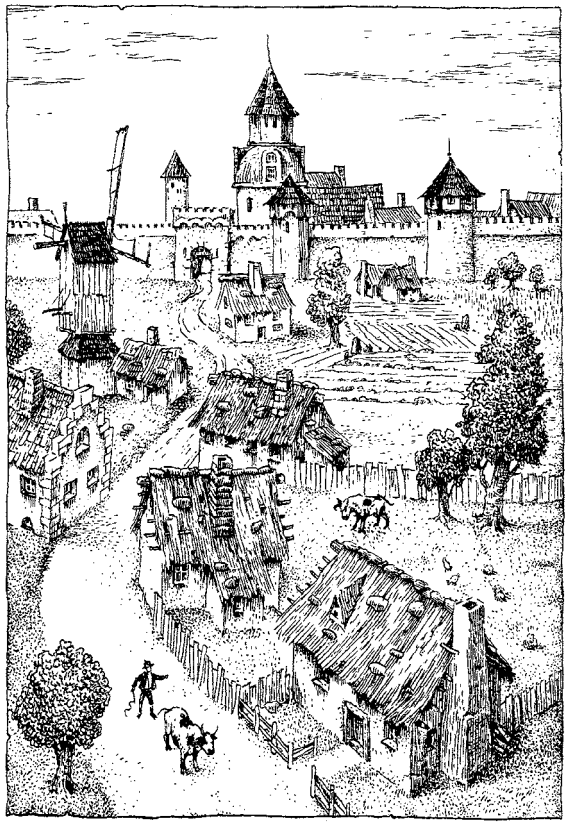
Der Tagesablauf in Rosskuppel

Hier wird das Leben ganz vom bäuerlichen Tagwerk bestimmt. Frühmorgens weckt vielstimmiges Hahnengeschrei die Bewohner. Bald darauf ziehen lange Kolonnen an Feldarbeitern und Tagelöhnern auf die umliegenden Felder. Mit Karren werden die Überschüsse zu den innerstädtischen Märkten gefahren. Auch die Handwerker machen sich fleißig an ihre Arbeit.
Ist jedoch Renntag im neuen Hippodrom, so passieren schnittige Rennwagen mit feurigen Pferden die Felder. Die Zuschauer kommen entweder zu Fuß oder lassen sich in noblen Kutschen zur Rennbahn fahren.
Abends kehren auch die Feldarbeiter vor ihrem harten Tagwerk heim und statten dabei den zahlreichen Peraine-Schreinen meist noch einen Besuch ab. Auch ohne vorgeschriebene Nachtruhe wie in Neu-Gareth geht es meist früh zu Bett.

RK–01 Neues Hippodrom
'Die längsten vier Meilen von Aventurien' – das sind die berühmten Fünf-Runden-Rennen im Garether Hippodrom, Baujahr 1022 BF, 28.000 Zuschauerplätze. Immer wenn solche Rennen stattfinden, sind die Ränge ansehnlich gefüllt. Der Eintritt, von Veteranen kassiert, reicht von fünf Kreuzern für die gefährlichen Kurvenplätze bis zu zehn Dukaten unterhalb der Kaisertribüne. Die Plätze liegen zumindest zwei Schritt über der Bahn, ebenso die lang gestreckte Insel in der Mitte, wo Ordner, Bahrenträger und Geweihte bereitstehen. Zwischen den Rängen wurden prachtvolle Statuen früherer Helden wie die des großen Wagenfahrers *Syratus* aufgestellt.
Das 'klassische' Rennen ist nicht halb so beliebt wie das 'offene', bei dem jede Art von Fahrzeug und Zugtier erlaubt ist: Aranische Strauße, Rennkamele, Wölfe und Nashörner hat man schon gesehen, Sichelwagen, kastenlose Nurachser und schwere Stoerrebrandter. Die Fahrzeuge kommen aus den Ställen unterhalb der Tribünen und präsentieren sich traditionell vor der Kaisertribüne, auf der sie statt der meist abwesenden Rohaja den leer stehenden Kaisersessel respektvoll grüßen. Dann jagen die Kontrahenten fünfmal durch das Rund, peitschen, brüllen und kämpfen, schrammen und kollidieren miteinander

und mit den Wänden, trampeln über Gestürzte, fliegen ins Publikum – oder gelangen ins Ziel. Gewonnen hat jedenfalls, wer zum fünften Mal die Kaisertribüne passiert – mit zumindest der Deichsel und einem lebenden Zugtier.

RK–02 Viehmarkt
Der Viehmarkt ist ein Tohuwabohu an Menschen- und Tierleibern, vielleicht der größte Umschlagplatz von Lebendware, den Aventurien kennt. Am Gestank der unzähligen Tiere, die in Käfigen, in aneinander gereihten Koppeln oder an Pflöcken angebunden auf einen Käufer warten, stört sich in Rosskuppel niemand. Vom Küken bis zum mächtigen Tralloper Streitross kann man hier fast alles erwerben, was für den Kochtopf, fürs Geschirr oder den Reiter, als Hausgenosse zur Wache oder zur Kurzweil taugen mag. Mutige toben sich beim Bullenreiten aus. Wenn die gewaltigen Weidener und Wildermärker Rinderherden eintreffen, deren Fleisch den Speisezettel Gareths bereichert, wechselt Vieh in ganzen Herden den Besitzer und in den Schlachtereien und Gerbereien Gareths beginnen die arbeitsreichsten Wochen.
Nachts liegt der Platz wie ausgestorben da, umgeben von Ställen, Schenken und Herbergen, der kleinen Marktwache, der Schmiede und den Hütten der Tagelöhner, die für all die Tiere tagsüber Futter und Wasser herbeischaffen und abends den Dreck fortkarren.



RK–03 Schenke *Rossapfel* (Q4 / P5)
Durch eine halbhohe, mit Efeu überwucherte Mauer vom Viehmarkt getrennt, liegt der Biergarten von *Karm Sohn des Keram* und seiner Frau *Gelde Tochter der Gerdi*. An hölzernen Tischen und Bänken unter Kastanien sowie in der niedrigen Gaststube schenken sie hier neben Garether Bier auch Wein aus Almada oder Tee aus dem Süden aus. Das Haus selbst ist ein einstöckiger, weißgekalkter Bau mit rotem Schieferdach und blauen Fensterläden in einem Meer von bunten Blumen, gerade recht für das einmütig geschäftige und dabei gut gelaunte Hügelzwergenpaar. Der Rossapfel ist ein gesellschaftlicher Mittelpunkt Rosskuppels. So manche Heirat unter jungen Bauersleuten und fahrenden Händlern wurde hier beschlossen oder gefeiert. Von allen Schenken am Viehmarkt öffnet diese als erste am Morgen und schließt dennoch erst tief in der Nacht.

RK–04 Tempel der eingebrachten Ernte
Vorsteher: Perainfried Segensreich
Der größte Peraine-Tempel Rosskuppels steht auf einer Uferwiese am Wirselbach inmitten eines kleinen Gartens mit Apfelbäumen. Das mit zahlreichen Darstellungen des bäuerlichen Lebens geschmückte Bauwerk verfügt noch über einen alten, erhaltenen Eckturm, der früher bei Überfällen aus dem Umland als Fluchtstätte diente, und ist der ganze Stolz der Rosskuppeler Gläubigen. Perainfried Segensreich, der noch recht junge Hüter der Saat, lehrt Kindern die Grundlagen der Heilkunde, auch und insbesondere bei dämonischen Seuchen.

Weitere Orte in Rosskuppel
Der **Stellmacherei Winzberg (RK–05)** kann nie den Ruf des ‘ewigen Zweiten’ nach der Nobeladresse Ferrara-Eisenherr abschütteln. Dabei sind die schnellen Kutschen, meist ein- bis vierspännige offene Gefährte für höchstens vier Personen, von formidabler Qualität und bisweilen in höherer Preislage als die Konkurrenz. Auf dem Grund des **Bauernhofs Risshufer (RK–06)** soll einmal ein Riese vom Helden Leomar erschlagen worden sein. Die Familie führt mit dieser Geschichte seit Generationen einen Reliquienhandel: Riesenhaare mit Geruch vom Rossschweif und blutige Gewandfetzen Leomars, aus denen man inzwischen zusammen das Segel einer Schivone nähen könnte. Wirklich seltsam ist nur der uralte grünspanige Suppenkessel der Familie, der sich bei näherer Betrachtung als Bronzehelm für einen Schädel von einem Schritt Durchmesser erweist.
Die einzige Firun-Geweihte Gareths, die *Alte Leta*, findet man im **Firun-Tempel (RK–07, außerhalb der Karte)**, einige Meilen nördlich der Stadtmauer in einem Wäldchen. Zu Besuch kommen nur selten einmal Hofjäger oder Adlige, was auch am unheimlichen Ruf der weißhaarigen Frau liegen mag.

Wallgraben

Den Übergang zwischen den dörflicheren Teilen Rosskuppels und dem städtischen Alt-Gareth und Meilersgrund bildet dieses eher unauffällige Viertel im Schatten der Stadtmauer. Hier stehen bereits überwiegend mehrgeschossige Häuser, und die Zahl der Bauern ist geringer. Dennoch haben sich vielerlei dörfliche Strukturen in den verschworenen, aber freundlichen Nachbarschaften gehalten. Der Ostteil des Viertels steht mittlerweile jedoch wie das angrenzende nördliche Bardewick unter der Herrschaft des Söldnerführers Reto Waisenmacher, der seine Kämpfer mit den ‘freiwilligen’ Abgaben der Wallgrabener durchfüttern lässt.

WG–01 Apotheke des Vilburn Martan
In einer alten Bauernkate hat Apothekarius *Vilburn Martan*, ein unauffälliger, aus Rommilys stammender Mann, sein Geschäft eingerichtet, das vom Angebot her vor allem auf Tinkturen und Arzneien für die Schoßtierchen der reicheren Gesellschaft spezialisiert ist. Nur wenige wissen, dass er nebenher einen schwunghaften Handel mit manch unerlaubten Giften und Elixieren sowie seltenen Pflanzen aus der Dämonenbrache treibt, zu deren Suche er immer wieder diskret unerschrockene Pflanzenkundler anwirbt. Er selbst wäre niemals so verrückt, auch nur einen Fuß in die Brache zu setzen.

WG–02 Tempel des steten Wandels
Schwester *Iliana*, die diesen kleinen Nachbarschaftstempel der Tsa betreut, widmet sich der Unterstützung des Widerstands gegen die örtliche Söldnerherrschaft Reto Waisenmachers. Die Gewalttätigkeit seiner Söldner prangert die Priesterin zu jeder sich bietenden Gelegenheit unerschrocken an und nutzt dabei auch ihr hohes Ansehen.
Der Tempel war – wie viele Häuser in Wallgraben – ursprünglich ein alter Bauernhof. Die ehemalige Scheune dient heute als Lazarett, in dem vor allem von den Söldnern zusammengeschlagene Aufmüpfige gesund gepflegt werden. Die gut besuchten Gottesdienste hält Schwester Iliana seit geraumer Zeit vor der Statue ihrer Göttin im Obstgarten des Anwesens ab, wo sie den steten Wandel der Natur und die sich bei gutem Wetter auf der Statue sonnenden Eidechsen betrachten kann.

Meilersgrund

Meilersgrund für den eiligen Leser
Verwaltung: eigenständiger Rat und Stadtmeister, in Konkurrenz zueinander, zur Söldnerherrschaft und zu den Interessen Alt-Gareths stehend.
Recht und Gesetz: gesetzliche Nachtruhe, lockere Feuerschutzbestimmungen, freies Waffentragen
Wichtige Personen: Herodane von Leuenwald (Stadtmeisterin), Reto Waisenmacher (Söldnerführer, S. 175), Erlan Adersin (Schwertmeister, S. 179)

Meilersgrund (bisweilen einfach nur 'Grund' genannt), das ähnlich wie Rosskuppel aus einem Weiler – oder vielmehr zweien: dem südlichen Meilersgrund und dem nördlichen Bardewick – entstand, hat seinen ländlichen Charakter fast völlig verloren. Die beiden einstigen Dörfer sind vollständig zusammengewachsen und lassen sich heute nur noch nominell an der Reichsstraße nach Rommilys trennen. Als Stadt Meilersgrund besitzen sie am Rande Alt-Gareths eine ungewöhnliche Eigenständigkeit, doch diese allein hat nicht davor geschützt, im Schatten der ummauerten Innenstadt stets etwas heruntergekommen zu wirken.
Neben einfachen Kleinbürger- und Handwerkerstraßen gibt es auch enge und dunkle Gassen zwischen großen, überfüllten Mietshäusern, die von den Ärmsten bewohnt werden. Hühner, Ziegen und Köter laufen durch die Gassen; Gerbereien und Köhlermeiler verpesten die Luft und das Wasser des Gardel. An der Südwestecke des Stadtteils kann man kaum ausmachen, wo Meilersgrund endet und das Südquartier beginnt. Prägend sind hier die vielen kleinen Nachbarschaftstempel oder -schreine mit nur einem Priester (meist der Peraine oder Travia), die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Lehren der Zwölfgötter an die Armen weiterzugeben und der vorherrschenden Hoffnungslosigkeit und Hungersnot mit Garküchen, Obdachlosenquartieren und Waisenunterkünften entgegenzuwirken. Seit dem Jahr des Feuers hat sich die Söldnergruppe Waisenmacher in Meilersgrund eingenistet und erhebt unverhohlen von der Bevölkerung Tribute.

Der Tagesablauf in Meilersgrund

In den engen Gassen von Meilersgrund regt sich schon früh das Leben: In den Gerbereien entlang des Gardel beginnen Gerber und Lederer ihr Tagwerk, in den zahlreichen kleinen Tempeln und Schreinen lauschen die Armen und Hoffnungslosen den Geweihten und eilen danach zu den Suppenküchen.
Die Büttel versuchen in größeren Straßen Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten, lassen sich in vielen Gässchen aber nur zu zweit sehen und sind meist noch vor Einbruch der Dunkelheit wieder verschwunden. Den Söldnern, die den Norden des Stadtteils fest im Griff haben und dort selber patrouillieren (vor allem um die eigene Vorherrschaft zu zeigen), gehen sie ebenfalls aus dem Weg.

MG–01 Ordenshaus der Grauen Stäbe
Leiter: Magister Falke
Das einstöckige Sandsteingebäude des Magierordens der Grauen Stäbe von Perricum versteht sich auch als Treffpunkt reisender Zauberkundiger, die sich in der kleinen Bibliothek austauschen und in dem dreißig Betten umfassenden Gästehaus logieren können. Eingeweihte wissen, dass die Gaststube des Ordenshauses die beste Adresse in der ganzen Kaiserstadt ist, um (graue) Magier gegen Bezahlung für heikle Missionen anzuwerben oder um als Zauberer einen angemessenen und einträglichen Auftrag zu finden. In Bedrängnis geratene Mitglieder der Großen Grauen Gilde finden hier zudem rechtlichen Beistand und Schutz. Dies hat bereits mehrfach dazu geführt, dass sich Magier von sehr dunkelgrauer Gesinnung hier zu verstecken hofften.

MG–02 Kor-Tempel
Vorsteherin: Korianna Ronfortez
Seit 1027 BF hat der schwarze Kor einen eigenen Tempel in Gareth. Der verschachtelte Gebäudekomplex aus halb zerstörten Handwerkerhäusern und einer Lagerhalle wurde mit Geld aus Al'Anfa gekauft und mit Überresten aus den Kriegen der letzten Jahre instand gesetzt: Rüstungen der Gefallenen bilden Zwischenwände, aus Knochen und Schädeln schnitzte man Kerzenständer, Löcher im Dach wurden mit Schilden ausgebessert. Anwohner behaupten, hinter der schwarzen Fassade fänden blutige Kämpfe statt: Deserteure und solche, die verdächtigt werden, mit den Schwarzen Landen im Bund zu stehen, würden durch einen Geheimgang aus dem städtischen Kerker hergebracht und müssten sich in Zweikämpfen dem Gottesurteil stellen. Manche munkeln von einem Mantikor, der in alten unterirdischen Gewölben hause und der wahre Hochgeweihte des Tempels sei. Eine Tagesreise entfernt steht am Ort des Massakers von Mühlingen ein Altar, der ebenfalls mitbetreut wird. Junge Leute, die das Waffenhandwerk ergreifen wollen, kommen hierher, auswärtige Söldner nächtigen im Gästehaus. Manche Veranstalter von Hahnen-, Hunde- oder Boxwettkämpfen bringen bereits den Tempelzehnt, und durch freie Verteilung von Fleisch und Kornelkirsch-Wein nach Opferfesten wird der Kult immer beliebter.

MG–03 Herberge *Zur gütigen Travia* (Q6 / P? / S12)
Die Herberge mit dem einfallsreichen Namen ist tatsächlich ein besonderes Haus. Hier findet der Gast weder Preisliste noch Speisekarte, und fragt man den Wirt *Travio di Campo*, was er denn für Speise und Bett haben möchte, so antwortet dieser stets: "Die Herrin verbietet mir, für meine Gastfreundschaft etwas zu verlangen. Aber wenn Ihr mit einem Gastgeschenk zu meinem Lebensunterhalt beitragen wollt, dann gebt, was Euch angemessen erscheint."
Travios Haus ist gut geführt, und der Wirt hat durchaus sein Auskommen. Bisweilen kommt es jedoch vor, dass ein wohlhabender Geck in der Herberge den ganzen Abend säuft und dann lachend verkündet, dass er drei Kreuzer als Zeche für überaus angemessen halte. Aber Travios Stammgäste sind gern bereit, für ein Lehrgeld von zwei, drei Zähnen Benimmunterricht zu erteilen.

MG–04 Arvas Monstrositäten-Schau
»Aventuriens gefährlichste Monstrositäten, Kreaturen des Schreckens und der Belustigung, sehet und staunet!«, steht auf einem direkt an der Reichsstraße aufgestellten Schild, das Neugierige auf ein nahe gelegenes, altes Lagerhaus mit Garten aufmerksam machen soll. Die Besitzerin *Arva Hallarsdottir* zog früher als Gauklerin und Tierdompteurin durch die Lande, bis sie entdeckte, dass sie in Gareth mit einer festen Ausstellung ihrer 'Monstrositäten' genug verdienen konnte. Wortreich präsentiert sie nun ihre beständig wachsende Sammlung abgerichteter, gezähmter oder gänzlich wilder Tiere: Von diversen Kleinaffen und einer Sumpfrantze über Khoramsbestien, Feuermolche und Alligatoren, orkländische Schreckkatzen und Große Schröter bis hin zum dramatisch aufgebauschten Todeshörnchen reicht die Liste ihrer Kreaturen mittlerweile. Die Höhepunkte sind jedoch der 'wahrhaftig echte' Basilisk, der vom legendären Basiliskenkönig des Reichsforsts abstammen soll (tatsächlich aber nur ein Scheinbasilisk ist, siehe **ZBA 166**), eine dressierte Pelzrobbe, die allerlei artistische Kunststücke beherrscht, und der von Arva stets an der Leine herumgeführte Borkenbär Tronde. In letzter Zeit trifft man die Thorwalerin häufiger im Hippodrom, weil sie dort auf einen Ersatz für das ihr kürzlich eingegangene Nashorn hofft, das sie ursprünglich aus dem Nachlass eines verunglückten Wagenfahrers erworben hatte.

Weitere Orte in Meilersgrund
Die **Stellmacherei Stoerrebrandt (MG–05)**, deren Hämmern und Sägen weithin zu hören ist, beschäftigt mehrere hundert Tischler,

Stellmacher, Drahtzieher, Schmiede und einfache Handlanger. Vornehmlich werden hier die großen Arbeitstiere der aventurischen Straßen gebaut, die schweren Stoerrebrander Wagen. Nahebei liegen die **Krähensteine (MG–06)**, Überreste eines Brandes vor fünfzig Jahren, der ganze Straßenzüge vernichtete. In den von Büschen überwucherten Ruinen hausen Tiefzwerge, die sich nachts über die Abfälle Meilersgrunds hermachen.

Das Regiment der Söldner

Im Jahr des Feuers haben die Landsknechte des Söldnerführers *Reto Waisenmacher* (siehe S. 175) große Teile Meilersgrunds und den Südosten Rosskuppels an sich gebracht und sich als die neuen Machthaber etabliert – ein weiterer Schritt in die Verelendung und Entmündigung der Vorstadt. Die 250 'Waisenmacher', vorwiegend schwere und leichte Fußkämpfer mit Ursprung in den Garether Elendsvierteln, hausen in requirierten Wohnhäusern und Wachstuben. Sie lassen die Bevölkerung in den kontrollierten Nachbarschaften festgesetzte Tribute an Handelsgut, Geld und Lebensmitteln zahlen, wobei Reiche weit stärker geschröpft werden als Arme. Wer sich weigert, wird seiner ganzen Habe entledigt. Im Gegenzug müssen die Bürger keine Abgaben mehr an die Stadt zahlen oder sonstigen Verpflichtungen nachkommen; sie werden (effektiv) vor Räubern aus dem Umland und (weniger effektiv) vor Unterweltbanden geschützt. Söldnerpatrouillen haben ein Auge auf die Straßen und verscheuchen die Stadtgardisten. Streitereien richtet Reto schnell, spontan und mal mit großer Milde, mal mit einem brutalen Urteil, um Nachahmer abzuschrecken.

Vor allem die Bedürftigen Meilersgrunds sehen im Almosen verteilenden Reto einen 'guten Mann' und haben Freunde oder Verwandte, die zu den Söldnern gehören. Das Bürgertum der Vorstadt hat nicht die Kraft, die Söldnerherrschaft abzuschütteln. Es fürchtet Retos Ankündigung, Meilersgrund in einen "lodernden Köhlermeiler zu verwandeln und bis auf den Grund niederzubrennen", wenn sich das Volk gegen die Landsknechte erheben sollte. In Alt-Gareth kann man sich nicht zu einem wirkungsvollen Vorgehen gegen die Waisenmacher entschließen, da ihnen Meilersgrund wenig am Herzen liegt und einzelne Söldnertrupps auch von Patriziern oder der Stadt für Warentransporte, Schutzaufgaben und bei Fehden angeworben werden.

Bardewick

Das bürgerliche Meilersgrund findet man vor allem nördlich der Reichsstraße, an der Stelle des ehemaligen Weilers Bardewick. Der Verelendung gibt man sich hier noch nicht geschlagen und so kommt es immer wieder vor, dass einzelne Plätze, Straßen oder Tempel solide ausgebessert oder geschmückt werden, selbst wenn davon hinter der nächsten Ecke nicht mehr viel zu spüren sein sollte. Die Meilersgrunder sind nicht sehr anspruchsvoll, aber ordnungsliebend. An die Besetzung Bardewicks durch die Söldner Reto Waisenmachers hat man sich nach erster Aufregung angepasst. Man geht weiterhin dem Alltag nach und akzeptiert die neuen Herren als weiteren Charakterzug Meilersgrunds, über den man beim Dünnbier vor sich hin grummeln kann. Wirklicher, mutiger Widerstand regt sich kaum, solange die Forderungen der ungeliebten Söldner nicht ins Uferlose wachsen.

BW–01 Turmhaus Erlan Adersins

Das Schwertgesellentum ist ein Kind Gareths. Der berühmte Schwertmeister *Erlan Adersin* wohnt und lehrt im früheren Schuldturm und Karzer Meilersgrunds, wo die düsteren Räume nach des Meisters Meinung das richtige Ambiente bieten: "Wozu soll ich meines Gegners Blut auf das Parkett eines Fechtsaals vergießen, wenn es Wackersteine auch tun?"

Die Einrichtung ist für den Meister und seine adligen Schüler schlicht und grob, um den Fokus auf Vollendung der eigenen Kampffertigkeiten durch nichts zu stören. Der garetische Schwertmeisterstil hat den beidhändigen Kampf mit dem Anderthalbhänder zur höchsten

Kunstform entwickelt. Wertvollster Schatz des Anwesens soll ein unveröffentlichtes Manuskript *Krona Adersins* sein, der Mutter Erlans und Begründerin der Schwertgesellenbewegung (**MBK 122**). Über den Inhalt dieses Werkes, dessen Existenz von Adersin bislang weder bestritten noch bestätigt wurde, kursieren vielerlei Spekulationen, die meist nur eines gemein haben: die Revolution des Schwertkampfs an sich.

BW–02 Villa Waisenmacher

Diese einzelne Villa im rondrianischen Schmuckstil ist das Stammgut des Adelsgeschlechts Leuenwald, das auch die Stadtmeisterin stellt. 1028 BF konnten sich hier ohne große Gegenwehr die Soldknechte des Söldnerführers Reto Waisenmacher einquartieren, nachdem sich Herodane von Leuenwald auf ein Duell mit dem Söldnerhauptmann eingelassen hatte – und verlor. Hinter dem schmiedeeisernen Zaun und der hohen Wacholderhecke des Anwesens üben sich die Söldner nun in Ausschweifungen und verprassen gemeinsam die Tribute der Bürger und den Sold von Aufträgen.

Weitere Orte in Bardewick

Der kleine **Gerbermarkt (BW–03)**, Zentrum Bardewicks, ist stets so überfüllt, dass sich die Stände bis in die angrenzenden Gassen ausdehnen. Vor etwa vierzig Jahren hat der örtliche Stadtrat angesichts leerer Kassen die größere südliche Hälfte des Marktplatzes an die Burkherdalls (siehe Seite 112) verkauft, die darauf einen weiteren Mietkomplex bauten. Die finanzielle Lage ist auch heute nicht besser,

wie man an **Stadthaus und -wache sowie Ratskeller (BW–04)** sehen kann, wo der Putz bröckelt. Im Stadtrat bemüht man sich um die letzten Krümel von Anstand und Würde Meilersgrunds, das nominell eine eigenständige Stadt ist, aller Einflussnahme Alt-Gareths und herrischer Söldner zum Trotz. Da die Ratsleute einen ausgeprägten Hang zum Trostsaufen haben, freut sich immerhin der Wirt *Poltarn Jolen* vom unterhalb der Amtsstuben gelegenen **Ratskeller (Q6 / P7)** über einen konstanten Umsatz.

Von dem Lärm und den Problemen der Menschen versucht sich die **Elfensiedlung (BW–05)** am Stadtrand abzuschirmen. Die Elfen haben ihre Häuser mit lebendem Holz geschmückt, Efeuhecken wachsen lassen, Laubhütten und Vogelbecken errichtet sowie Baumhäuser in Ulmen und Eichen gesetzt. Dennoch sind sie das städtische Leben längst gewöhnt und dienen sich menschlichen Kunden als Erschaffer wundervoller Handwerkskunst an.

Südquartier

Südquartier für den eiligen Leser
Verwaltung: Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt werden vom Stadtrat Alt-Gareths eingesetzt.
Recht und Gesetz: freies Waffentragen, nur wenig Gardistenpräsenz, gesetzliche Bestimmungen werden nur sehr lax gehandhabt und oft herrscht das Recht des Stärkeren
Wichtige Personen: Thorn Eisinger (Ratsmeister, siehe S. 175), Garetha Burkherdall (Gerichtsvögtin, wegen zweifelhafter Entscheidungen berüchtigt), Jereminas Torfstecher (Vogtvikar, siehe S. 103)

Das Südquartier (von Einheimischen auch einfach 'Quartier' genannt) genießt in Gareth – und darüber hinaus – einen Ruf, der an Verkommenheit seinesgleichen sucht. Es ist das Elendsviertel der Kaiserstadt und die Heimat zwielichtigen Volkes aller Art: Trunkenbolde, schmierige Händler, Glücksspieler, Lustbuben und -mädel, Diebe, Bettler und mächtige Verbrecherfürsten. Dass kaum einer dieses Leben freiwillig gewählt hat, wird von den anständigen Alt-Garethern gern übersehen. Wo Stadtgarde und Spießbürger sich selten blicken lassen, ist selbst das nackte Überleben oft ein erschreckend schweres Unterfangen. Die meisten arbeiten als Tagelöhner und verrichten niedere Arbeit in Schlachtereien, Backstuben oder Lagerhäusern. Wer etwas mehr Geld in der Tasche hat, gehört zu einer der Unterweltbanden.

Entstanden ist das Südquartier unter den Eslamiden, die mehrere Weiler im Süden Alt-Gareths zusammenlegen ließen und eine Erweiterung ähnlich der Weststadt planten. Prächtige Villen und Stadthäuser finden sich bis heute aber nur direkt an der Reichsstraße nach Punin, dahinter beherrschen erdrückende Mietskasernen, windschiefes Fachwerk und kleine, notdürftig zusammengezimmerte Bruchbuden das Bild. Die engen Straßenschluchten sind dreckig und unsicher und stinken nach Unrat. Die oft drei- bis fünfstöckigen Mietzeilen bieten so vielen Bewohnern (Menschen wie Ratten) auf einem Haufen 'Platz' wie nirgendwo sonst in Gareth (siehe Kasten rechts, **Rattenlöcher, Mietskasernen, Gargylenfratzen**).

Schweine, Ziegen und Hühner trifft man allerorten, doch werden sie von den Anwohnern eifersüchtig behütet – ein Ortsfremder sollte nicht davon ausgehen, dass das Vieh niemandem gehört, nur weil es frei auf den schmutzigen Straßen umherirrt, und es lieber unangetastet lassen. Denn im Südquartier ruft man selten die Büttel, wenn man einen Dieb erwischt hat, sondern nimmt das Gesetz selbst in die Hand. Das Vertrauen in die von Alt-Gareth bestimmte, oft korrupte Verwaltung durch die drei Vögte (Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt) ist sowieso äußerst gering.

Düsterer als das Südquartier ist nur noch die benachbarte Dämonenbrache, doch die Anwohner haben sich auch mit ihr auf eine ganz eigene Weise arrangiert: Sie verdrängen sie einfach aus ihren oft schnapsumnebelten Gedanken – sie ist halt da und bleibt hoffentlich, wo sie ist.

Der Tagesablauf im Südquartier

Wenn die Sonne im Südquartier aufgeht, findet sich nicht selten eine neue Leiche in der Gosse: Ist der Unglückliche nicht verhungert oder erfroren, dann ist er ein Opfer der Banden geworden. Wer noch einige Heller in der Tasche hat, kann diese in einer der vielen Garküchen ausgeben, die den ganzen Tag und oft auch bis in die Nacht Essen ausgeben.

Die Reichsstraße, die nach Alt-Gareth hineinführt, wird den ganzen Tag von Händlern und Reisenden befahren. An ihren Rändern halten Bettler die Hand auf, Straßenkinder dagegen versuchen etwas von den vorbeirollenden Karren zu stehlen. In den Gassen schleichen verhärmte Greise und Hundemeuten umher. Bisweilen führt man einen verurteilten Verbrecher aus der Altstadt hierher, um ihn auf der Rabenstatt zu richten. Der aufgeknüpfte Leichnam hängt dann noch lange dort, vermag mit seinem Anblick aber die zahlreichen Unterweltfürsten und Gauner auch nicht einzuschüchtern.

Die Alt-Garether Stadtgardisten trifft man nur selten und dann in Trupps von zumindest drei bis vier Mann an. Nächtliche Patrouillen durch die Straßenschluchten zwischen den Mietskasernen werden allenfalls als Strafmaßnahmen für missliebige Büttel befohlen, die dann im Dunkel um ihr Leben fürchten.

Sonnengrund

Die Nachbarschaften an und in der Nähe der Reichsstraße sind noch die wohlhabenderen im Südquartier. Doch auch Sonnengrund vereint Licht und Schatten: Die Gebäude direkt an der Reichsstraße sind repräsentativ und sicher, bieten gar hoch angesehenen Handwerkern,

Händlern und Gelehrten eine Heimat. Aber dahinter ist die Armut umso schlimmer, Verbrechen und Unterweltbanden umso bestimmender.

SG–01 Waffenschmiede Thorn Eisinger
Die Klingen dieser Werkstatt sind die besten in Gareth und werden von zahlreichen großen Kämpfern geführt. *Thorn Eisinger*, dank seiner Beliebtheit in ganz Gareth auch zum Oberhaupt des Rats der Helden bestimmt, kauft nur besten Stahl von Zwergen, den Zyklopeninseln und das teure Eisen Maraskans. Er grübelt bei der Arbeit an der glühenden Esse und im Gespräch mit den häufigen Besuchern über die Probleme Gareths und versucht dem Elend und Verbrechen schließlich, wenn er einen Entschluss gefasst hat, im Rat der Helden Herr zu werden. In der Werkstatt wird der Meisterschmied von seinen Kindern *Feron* und *Rhyssana* unterstützt, die die Eisinger-Tradition eindrucksvoll fortführen.

SG–02 Bardenhaus Aldifreid von Trallop
Das hübsche Fachwerkhaus mit dem Symbol einer silbernen Harfe ist so etwas wie das Gildenhaus der Barden – zumindest jener, die dem Meister der höfischen Sangeskunst nacheifern. Die Volks- und Spottsänger der anderen Schulen lässt man nur zähneknirschend ein. In der Rohalszeit lehrte hier der *Ring der Meister vom Elbenlied und vom magischen Tanze*. Diese Magierakademie brachte einige der größten Künstler hervor, etwa das albernische Duo Seemond und Karfunkel. Außerdem hinterließ die Schule der Nachwelt mehrere magische Instrumente und Sammlungen wie die 'Herzenslieder' und 'Grillenzirp von Säuselwind'. Die heutigen Barden hüten in erster Linie dieses Erbe früherer Blüte, auch wenn die Sammlung von Zauberliedern, die auf gildenmagischer Ritualtradition gründeten, verloren ist. Zudem sind sie stets gastfreundlich und gehören zu den bestinformierten Quellen im Land.

SG–03 Tempel in den Schatten
Vorsteher: Jereminas Torfstecher
Es ist ein altes offenes Geheimnis der Phex-Kirche, dass zu jedem Handelstempel ein geheimer Diebestempel gehört, der in Wirklichkeit die Geschicke der örtlichen Kirche lenkt – und wie so viele derartige Geheimnisse ist es falsch: Zumindest hier in Gareth besitzen vermutlich die beiden anderen Tempel (**VV–05** und **NH–10**) erkennbar mehr Einfluss. Es kann auch nicht davon gesprochen werden, dass der Tempel in den Schatten geheim sei: Fast jeder Dieb und Beutelschneider kennt seine Lage, und damit natürlich auch die Stadtwache und andere Ordnungskräfte. Doch die Geheimhaltung ist ohnehin mehr religiös-symbolischer Natur und stellt eher eine gezielte Herausforderung für den Suchenden dar als einen ernsthaften Versuch, sich dem Blick der Obrigkeit zu entziehen.
Dass die Herausforderung auch beim nächtlichen Beutezug für den Fuchsgott weit bedeutender ist als die Höhe der Beute, predigt Vogtvikar *Jereminas Torfstecher* seit Jahren – und fügt oft seine Devise dazu: "Die Seife aus der Waschschale des Lichtboten freut den Herrn tausendmal mehr als ein Juwel aus der Kette einer einsamen Greisin."
Dass er sich dadurch unter so manchen eher der Habgier als Herausforderung folgenden Dieben des Südquartiers einige Feinde gemacht hat, stört den tugendhaften Praetor wenig (**200 A**).

SG–04 Traubenmarkt
Bekannt vor allem für die almadanischen Trauben und dem aus ihnen gekelterten Wein, bietet der Traubenmarkt daneben auch alle anderen Lebensmittel des täglichen Bedarfs und stellt die Grundversorgung des halben Südquartiers sicher.

SG–05 'Hexenkessel'
Nach seinem vollständigen Niederbrennen Ende 1027 BF ist dieser berüchtigte Mietkomplex von den Burkherdalls binnen weniger Monde wiedererrichtet worden. Dass beim Neuaufbau auch Teile

Rattenlöcher, Mietskasernen, Gargylenfratzen

Die mächtigen Mietskasernen Gareths entstanden aus der Not, auf engem Raum billige Unterkünfte für die wachsende Bevölkerung zu errichten. Je nach Epoche ihrer Erbauung sind Mietshäuser in allen Zuständen anzutreffen, von einsturzgefährdeten, aber einstmals repräsentativen Bauten aus der Spätphase der Kaiserlosen Zeit bis zu den lieblos in die Höhe gezogenen Ziegelblöcken aus der Zeit des Orkensturms. Dass der Bau eines Mietshauses nicht immer die traviagefällige Sorge um die Heimatlosen zum Anlass hat, sondern viel öfter konkrete finanzielle Interessen, zeigt ein Beispiel aus der Zeit Pervals. Da damals ein Großteil der Patrizier Landgüter besaß, auf denen sich Ziegeleien befanden, ließen die Ministerialen mit Erlaubnis des Kaisers ganze Straßenzüge abreißen und zu maßlos überhöhten Materialkosten wieder neu errichten. Die am häufigsten verbreiteten Folgen der Geldgier stellen jedoch Mietwucher und sträfliche Sparsamkeit beim Hausbau dar.
Es gibt durchaus luxuriöse und beschauliche Miethäuser. Die meist vierteljährlich zu entrichtende Miete wird nicht etwa, wie in den Massenwohnungen, von Schlägertrupps oder einem muskelbepackten Bluthundeführer eingetrieben, sondern von diskreten, zuvorkommenden Abgesandten des Hausbesitzers. In den Erdgeschossen solcher Anlagen sind oftmals die Stuben angesehener Handwerker, Schreiber oder Lohnmagier zu finden.
Mit diesen vornehmen Wohnanlagen haben die Massenmietshäuser im Südquartier und in Meilersgrund kaum etwas gemein. Es handelt sich meist um einen einfach unterkellerten, vier- bis fünfstöckigen Gebäudekomplex mit zentralem Innenhof, in dem sich neben einem Brunnen oftmals ein Schrein von Travia, Badilak oder Therbûn befindet. Das Erdgeschoss ist kleinen Läden vorbehalten, darunter häufig auch Garküchen, da das Kochen in den höheren Etagen verboten ist. Hier unten wohnt in aller Regel der Hausmeister.
Die Wohnräume der oberen, oft sehr niedrigen Etagen sind über ein Treppenhaus oder Außentreppen vom Hof her zu erreichen. Unten bestehen diese aus Stein, weiter oben gibt es nur steile Holzsteigen oder Leitern. Mit steigender Höhe nimmt die Wohnqualität ab: Viele der ärmlichen Mansarden sind mit provisorischen Zwischenwänden aus Flechtwerk mehrfach unterteilt und weitervermietet worden. Der Weg zum Brunnen ist weit, und im Falle eines Hausbrandes verwandeln sich die meisten dieser Stuben binnen eines Lidschlags in ein Flammenmeer. Darum sind alle Mieter bei Androhung von Stockhieben gehalten, jederzeit Löschmaterial bereitzuhalten, Wassereimer, Sand, Lappen und Essig.
Die fünfstöckigen Häuser nahe der Dämonenbrache (meist ohne Fenster in Richtung Brache) sollen – von einem viel zu dünnen Fundament getragen – auf dem sumpfigen Untergrund schwimmen wie Boote, und so ist es kein Wunder, dass sich manch benachbarte Häuser gegeneinander neigen, bis sie sich fast berühren, und nur noch durch ein gewagtes Konstrukt aus Stützbalken am Zusammenbruch gehindert werden. Da selbst tragende Wände oft nur aus Lehm und Stroh oder Flechtwerk bestehen, sieht man allerorts Mauerrisse, bisweilen sind ganze Wände eingebrochen und durch ein provisorisches Holzgerüst ersetzt worden. Zahllose hölzerne Vorbauten und ein Gewirr aus ineinander verschachtelten Holzhütten (den 'Hühnerschlägen'), das sich zwischen die Mietshäuser schiebt, lassen die Brandgefahr steigen – zumal sich nur wenige Hausbesitzer den Luxus eines Kamins gönnen und die Mieter darum in aller Regel mit Becken heizen, in denen Mist und Klaubholz verfeuert wird.

Da viele der Häuser nur wenige, kleine Fenster und anstelle eines Innenhofes nur Luftschächte aufweisen, sind die düsteren Räume oft von dichtem Qualm und einem Gemisch der verschiedensten Ausdünstungen erfüllt, das einem schier den Atem raubt. Aus den eng verwinkelten Gassen dringt Gestank empor, der aus verstopften Abflussgräben und überfüllten Sickergruben quillt, von Tierkadavern und bisweilen sogar menschlichen Leichen aufsteigt und sich mit dem Dunst billigster Garküchen vermischt. Dazu kommen die Gerüche aus den oft wochenlang offen herumstehenden Bottichen der Walker, in Meilersgrund das Miasma der Gerbereien, im Südquartier bisweilen der Odem der Dämonenbrache.
Nicht jeder, der hier wohnt, hat ein ganzes Zimmer angemietet. Oft genug reicht das Geld nur, um sich auf eine Frist von sechs bis acht Stunden ein Bett zu sichern, so dass die Schlafplätze im Schichtbetrieb genutzt werden. Andererseits gibt es in den labyrinthischen Mietskasernen auch immer wieder Enklaven des Wohlstands, die sich durch – natürlich verbotene – Durchbrüche zu Nachbarwohnungen, teilweise sogar über mehrere Stockwerke hinweg, gebildet haben und in denen der 'Adel des Verbrechens' wohnt.
Aber das Elend strebt in Gareth nicht nur in die Höhe: Gerade im Südquartier am Rande der Dämonenbrache und am Waldrand nördlich des Silk finden sich in den letzten Jahren immer mehr dicht aneinander gedrängte Bretterbuden, Zelte und sogar Erdhöhlen, in denen Flüchtlinge vegetieren. Hier, wo man miserabler lebt als die Festumer Goblins, gilt ein Menschenleben nichts, und selbst der aufopferungsvolle Einsatz der Badilakaner ist nur ein Stein im Damm gegen die Flut des Elends (**199 H**).

der hier niedergegangenen dämonischen Trümmer verwendet wurden, hält sich als hartnäckiges Gerücht. Nichtsdestotrotz hausen bereits wieder einige hundert der ärmsten Seelen Gareths in den nur notdürftig eingerichteten Wohnzellen. Ein Dach über dem Kopf ist schließlich besser als gar keins – und wen kümmert da im Zweifelsfall verseuchtes Baumaterial? Weit präsenter und schlafraubender sind da schon die nächtlichen Erscheinungen von Geistern früherer Bewohner, von denen einige als Nachtalpe umgehen und sich von den Menschen des Südquartiers nähren.

SG–06 Neresias Sternenschmiede
Unweit eines verlassenen Hauses nahe der Brache hat sich kürzlich die sommersprossige Feinschmiedin Neresia Raspek niedergelassen. Sie hat sich ganz der Verarbeitung des so genannten 'Sternengolds' verschrieben, von dem bis zu ihrem plötzlichen Auftauchen in Gareth nie irgendwer etwas gehört hat, das sich aber binnen kürzester Zeit zu einem der beliebtesten Schmuckmetalle der Stadt entwickelt hat. Meisterin Raspek scheint bislang ein Monopol auf seine Verarbeitung zu besitzen, da sie niemandem verrät, woher sie ihren Rohstoff erhält, noch jemanden in ihre Arbeitsprozesse einblicken lässt (**199 D**).

SG–07 Kaserne der Maulwürfe
Wer die Burg eines Feindes zu knacken hat oder seine eigene besser befestigen möchte, kann bei den *Garether Maulwürfen* vorstellig werden, mit 150 Sappeuren und Pionieren eines der größten Söldnerbanner, die man in den Vorstädten Gareths anwerben kann. Hier erbauen und reparieren die Söldlinge Geschütze und Belagerungsgerät vom Sturmwidder bis zum schweren Zyklopen. Alles ist – mit oder ohne Bedienmannschaft und Sachverstand – zu vermieten oder auch zu verkaufen, wenn man entsprechend reich ist.

Eschenrod

Während es im Nachbarviertel Sonnengrund noch einen Wechsel aus Licht und Schatten gibt, herrscht hier beständige Armut: Die sich aneinander reihenden Mietshäuser und allenthalben verborgenen Pfuscherwerkstätten sind meist so schlecht wie ihr Ruf. Manche Gassen und die Namen, die ihnen die Bewohner gegeben haben, tauchen auf keinem Plan der örtlichen Stadtvogtei auf. "Und selbst wenn hier der Namenlose Gott seinen verfluchten heiligsten Tempel aus dem Boden wuchern ließe – die Alt-Garether würden es nicht mal bemerken." So spricht der Geschichtenerzähler Gorm Lonnert – und hat vermutlich Recht.

ER–01 Tempel des Schwarzen Lichts
Vorsteher: Stygomar
Der Garether Haupttempel des Boron-Kults lag vor langer Zeit auf freiem Feld vor den Mauern der Stadt, ist nun aber vollständig von den anderen Gebäuden des Südquartiers umgeben.
Der eingeschossige Bau mit der Gebetshalle im ersten und den Grüften im zweiten Untergeschoss war nie zur Repräsentation gedacht und führt dem Besucher eher die kalte Unabwendbarkeit des Todes vor Augen als die Pracht des Jenseits. Dafür ist der Hüter des Raben Stygomar dem Leben weit zugewandter als viele seiner Glaubensgenossen. Die Arbeit der Geweihten und Tempeldiener besteht vor allem in der Betreuung der Boron-Schreine in den einzelnen Stadtvierteln, dem Gespräch mit Hinterbliebenen und der Suche nach wandelnden Toten. Im Tempel selbst, der von vier Golgariten bewacht wird, finden sich die Privatgrüfte einiger angesehener und alteingesessener Garether Familien.

ER–02 Tempel des Handwerks
Vorsteher: Gerion Brodehast
Der Ingerimm-Tempel am Scherbenmarkt stellt das Zentrum des Südquartierer Handwerkswesens dar. Neben allerlei zünftischen Handwerkern, die auch untereinander ihre Rivalitäten pflegen, wird es dabei noch von so manchen ingerimmgläubigen 'Pfuschern' besucht und ist immer wieder Schauplatz wortgewaltiger Auseinandersetzungen oder gar eines handfesten Schlagabtausches. *Gerion Brodehast*, der Vorsteher des Tempels, kennt die Armut der unzünftischen Handwerker in seiner Nachbarschaft nur zu genau und steht im stetigen Gewissenskonflikt zwischen dem geltenden Zunftrecht und dem eigenen Mitleid.

ER–03 Städtische Speicherhallen
Neben den kleineren Getreidespeichern, die es in allen großen Stadtteilen Gareths gibt (und die jeweils einem eigenen Speichermeister unterstehen, der wiederum dem Speicherherrn *Esindio Lastrano* Rechenschaft schuldet), bilden die Städtischen Speicherhallen im Südquartier die wichtigste Grundlage der Vorsorge für Notzeiten. Von mindestens drei Schritt hohen Mauern umgeben und teilweise im Inneren noch in weitere Lagerbereiche unterteilt, stellen die Hallen eine der größten Schatzkammern Gareths dar, denn neben unzähligen Quadern Getreide, Salz und Torf lagern hier in von Zünften oder Händlern angemieteten Bereichen etliche weitere Waren. Bis tief in die Nacht herrscht am schwer bewachten Tor des Komplexes (zum Speichermarkt hin) ein regelmäßiger Karrenverkehr (**199 E**).

ER–04 Zirkel der Freien Wissenschaften
Dunkle Gargylenfratzen, ein von Dschinnenhand bewegtes Tor aus massivem Stein und manche unsichtbare magische Sicherung schützen das im monumentalen Pervalstil errichtete Gebäude nahe des Stadtrands. Hier haben sich Zauberer und Freigeister versammelt, die von Weißer Gilde und Praios-Kirche aus anderen Teilen Gareths verdrängt wurden: Anatomen, Scharlatane, Philosophen der Warunker Schule, Golembauer, Giftmischer und Schwarzmagier, die nicht ins Exil nach Fasar, ins Horasreich oder nach Brabak gehen wollen. Sie

Stätten des Todes

Die Stadtanger

In den Stadtteilen Gareths finden sich viele kleine Boronsäcker, Familiengrüfte und Armesünderanger, die in früheren Zeiten genutzt wurden, bis jeder Platz erschöpft war. Einige wurden zu Parks umgestaltet oder – wie auf dem Grund der Kaiser-Reto-Kaserne – für neue Bauten aufgegeben, da die Garether schon seit einigen Jahrhunderten ihre Toten bis weit vor die Stadt tragen.

Das Boronsfeld – die große Nekropole

Wo die Landstraße, die Gareth nach Südosten Richtung Wandleth verlässt, nach vier Meilen den Silk überquert, wurde schon zur Zeit Eslams I., der Boronsanger und Tote möglichst weit fort haben wollte, ein Feld von fast einer Rechtmeile Größe abgesteckt und zu Willen des Herrn Boron eingesegnet. Seit jener Zeit ist die Nekropole so sehr gewachsen, dass hier heutzutage mehr Verstorbene ruhen als lebende Menschen durch die Straßen Gareths wandeln: der größte Boronanger der bekannten Welt.

Zur Zeit Kaiser Retos wurde um das Gelände eine drei Schritt hohe Dornenhecke gezogen, in der es nur zwei Zugänge gibt, von denen einer direkt durch den Boron-Tempel führt. Auf dem Boronsfeld sind stets sechs Geweihte und zwölf Laien mit der Pflege der Gräber und der Betreuung der Angehörigen beschäftigt, während zwei Golgariten und zehn Gardisten der Stadtwache dafür sorgen, dass die Ruhe der Toten ungestört bleibt und dass sich kein lichtscheues Gesindel in den Grüften einnistet.

Die gesamte Anlage ist von gepflasterten Wegen durchzogen, teilweise mit Hecken und Baumgruppen in kleinere Parks unterteilt, in denen ganze Sippen und Großfamilien über die vergangenen drei Jahrhunderte ihre letzte Ruhe gefunden haben. Vereinzelte Statuen, von denen gestiftet, die glauben, eine solche Tat könne ihr Gewicht auf der Seelenwaage Rethon vergrößern, stellen meist die mit offenen Armen im Totenreich empfangende Marbo oder den Todesboten Golgari dar, während einige geweihte Statuen Uthars eine Mahnung darstellen, die Ruhe der Toten nicht zu stören; Bildnisse von Verstorbenen sind jedoch selten und eigentlich nur innerhalb der Grabanlagen aufgestellt. Je nach Alter der Grüfte finden sich hier teilweise schief ins Erdreich gesackte Gebäude, mit Efeu und wildem Wein überwuchert, dicht neben neuen Anlagen aus poliertem Marmor, die sich wiederum neben Rasenflächen mit einem einzelnen Boronrad in der Mitte oder großen Grabhügeln für die Ärmsten der Armen erheben, die nur in 'Sack und Asche' bestattet werden.

Die typische Gräberform für die angeseheneren Familien Gareths ist die Häusergruft im Stil eines kleinen Tempels. Im Erdgeschoss befindet sich jeweils eine Tafel mit den Namen der hier ruhenden Verstorbenen, Nischen mit den Totenmasken und ein kleiner Boron-Schrein, während die Särge oder Sarkophage in Wandnischen im (oftmals gut gesicherten) Kellerraum liegen. Die kleinsten dieser Häusergrüfte bieten vier Leichnamen Platz, die größten können bis zu zwölf Verstorbene aufnehmen.

Die weniger wohlhabenden Toten werden meist in den Totenhäusern oder Äckern ihrer jeweiligen Zunft zur Ruhe gelegt. Hier und bei den Armengräbern, in denen oft mehrere hundert Leichname ohne Namen bestattet sind, ist die Erde über Jahrhunderte schon so stark von den Leichen gesättigt worden, dass neue Tote nur noch langsam verwesen.

Der Heldenfriedhof

Etwa eine Meile nordöstlich der Ortschaft Silkwiesen liegt auf einer kleinen Anhöhe ein weiteres Gräberfeld, das zwar erst 1014 BF geweiht wurde, aber schon jetzt mehr als dreitausend Gräber umfasst: der Heldenfriedhof des Neuen Reiches. Hier wurden all jene zur letzten Ruhe gebettet, die in den vergangenen zwanzig Jahren im Kampf gegen Orks, den Usurpator Answin und die Schwarzen Lande ihr Leben ließen, sofern ihre Gebeine nicht in heimatlicher Erde liegen oder verschollen sind.

Keine Mauer umgibt das Gelände, doch die mit finsteren Mienen schweigend patrouillierenden Golgariten machen deutlich, dass Grabräuber hier ohne viel Federlesens den schnellen Weg zu Boron antreten müssen. Die Gerippe von Grabräubern, die sich an den edlen, oft einzigartigen Waffen und Rüstungen der Toten bereichern wollten, baumeln nahe der Reichsstraße im Wind.

Wappenschilde und gekreuzte Klingen über den Eingängen der Ehrengrüfte, im Wind knatternde Banner über den Massengräbern der militärischen Einheiten und die zu Sonnenauf- wie Sonnenuntergang gerührte große Trommel machen klar, dass die Seelen der hier Beigesetzten sich nirgendwo anders befinden können als an Rondras langer Tafel.

Und noch immer rumpeln Monat für Monat von schwarzen Teshkalern gezogene Kutschen mit dem Wappen der Kaiserin den kleinen Hügel hinauf, Zeugnis dafür, dass dieses neue Zeitalter im Zeichen der Himmelslöwin steht.

formen die Heimstatt nach ihren Wünschen und solidarisieren sich gegen junge Praioten, die manchmal mit Sendungsbewusstsein und Hasstiraden vor dem Tor erscheinen.
Wer dagegen seiner Forschung und Wissenschaft nachgehen will, wird im Zirkel herzlich begrüßt – ganz gleich wie ausgefallen sein wissenschaftlicher Schwerpunkt auch sein mag. Zur Vertretung der eigenen Interessen nach außen wurde die Mitbegründerin *Pervallia Arkanjeff* (siehe S. 178) zur Rektorin gewählt, und zum Unterhalt des Gebäudes wurde eine symbolische Miete für genutzte Räumlichkeiten sowie ein 'Zehnt' für alle innerhalb des Zirkels veräußerten Dienste (Heilungen, Verkauf alchimistischer Substanzen oder Schriftwerke usw.) eingeführt. Doch ansonsten kümmert sich der eine Wissenschaftler kaum darum, was der andere tut – und umgekehrt. Und darum, was die geschwächten weißen Magierakademien oder die Praios-Kirche sagen, schert man sich hier ohnehin nicht mehr (**199 G**).

ER–05 Rabenstatt
Die Rabenstatt ist zugleich ein Ort Borons und Praios': Sie ist die Richtstätte Gareths – ein kleiner, gemiedener Hügel, dessen einziger trauriger Schmuck einige Galgen und Räder sind. Die meisten öffentlichen Hinrichtungen werden vom Henker *Baltram Dorcken* (siehe S. 181) mit Beil oder Strick durchgeführt, aufs Rad geflochten wurde schon lange niemand mehr.
Nachts wird der Platz bisweilen von Kräuterkundigen, Alchimisten oder Magiekundigen aufgesucht, die hier nach Alraunen graben, das getrocknete Blut eines Mörders vom Richtblock kratzen oder auch schon mal das Henkerseil um ein paar Spann verkürzen, denn all dies lässt sich zu gutem Geld machen, wenn man es nicht sogar selber für dubiose Zwecke verwendet.

Weitere Orte in Eschenrod
Die **Stadtvogtei (ER–06)** der drei Alt-Garether Vögte und ihrer untergebenen Schreiber und Archivare steht mit seiner prachtvollen, weißgekalkten Fassade in deutlichem Gegensatz zu der ringsumher herrschenden Armut – ein Ausdruck der Arroganz des reichen Patriziats der Innenstadt, das über das Südquartier herrscht und mit der Verwaltung versucht, etwas vom schmalen Rahm abzuschöpfen. Das Gebäude ist häufig Ziel trotziger Anschläge der Bevölkerung und musste seine Wehrhaftigkeit auch schon in diversen Aufständen unter Beweis stellen.
Der **Scherbenmarkt (ER–07)** dient dem Verkauf von allem außer Nahrungsmitteln. Nach Abbau der Stände finden abends auch noch die letzten Scherben und Stoffreste vom Boden ihre Abnehmer bei den im Unrat wühlenden Ärmsten Eschenrods. Vor den Toren der Speicherhallen werden auf dem **Speichermarkt (ER–08)** täglich allerhand billige Lebensmittel angeboten – nicht selten solche, die entweder als verdorben aus den Speichern aussortiert oder in der Nacht zuvor daraus gestohlen wurden.
Nach Erzählungen mancher Eschenroder soll es im Häusergewirr eine Straße geben, die mal vorhanden ist und mal wie durch Zauberei verschwunden scheint. Was es in dieser Nirgendgasse geben soll und ob ihr jenseitiges Ende nach Vinsalt, in eine Feenwelt oder das Totenreich führt, vermag niemand zu sagen.

Gareth – Gebäude nach Typus

Akademien, Schulen und Wissenschaft

Akademie der Magischen Rüstung	TH–05	S. 96
Akademie Schwert und Stab	SV–03	S. 88
Institut der Hohen Schule der Reiterei	HB–03	S. 92
Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik	AV–05	S. 98
Kaiserlich Derographische Gesellschaft	WS–02	S. 85
Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter	SV–19	S. 90
Turmhaus Erlan Adersins	BW–01	S. 101
Waffen- und Lebensschule z. Goldenen Schwert	NH–09	S. 94
Zirkel der freien Wissenschaften	ER–04	S. 104

Einzigartige

Bauernhof Risshufer	RK–06	S. 99
Der wachende Greif	VV–02	S. 81
Elfensiedlung	BW–05	S. 102
Eslamsbogen	NH–06	S. 93
Großer Wasserturm	WS–10	S. 86
'Hexenkessel'	SG–05	S. 103
Kaserne der Maulwürfe	SG–07	S. 104

Gasthäuser
Siehe **Eine Auswahl Garether Gasthäuser** im Kasten auf **S. 91**

Handel und Gewerbe

Al'Anfaner Markt	WS–08	S. 86
Alchimistin Clea Cornweyler	SP–01	S. 85
Apotheke Vilburn Martan	WG–01	S. 99
Beilunker Reiter	AV–03	S. 97
Das Blaue Haus	AV–07	S. 98
Gerbermarkt	BW–03	S. 101
Kaiserlich Königlicher Droschkenhof	TH–10	S. 97
Kontor der Mada Basari	HB–05	S. 91
Kontor Stoerrebrandt	SV–14	S. 90
Krautmarkt	SV–16	S. 90
Lynciriumsgasse	WS–07	S. 86
Nordlandbank	SV–13	S. 90
Neresias Sternenschmiede	SG–06	S. 104
Schneiderei Rebaken und Atelier Espenkind	SV–21	S. 90
Stellmacherei Ferrara-Eisenherr	AV–02	S. 97
Stellmacherei Stoerrebrandt	MG–05	S. 100
Stellmacherei Winzberg	RK–05	S. 99
Sternkundler Nando Durian	TH–11	S. 97
Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus	WS–01	S. 85
Thaumaturgische Werkstatt Syronius	HB–07	S. 92
Trondors Laden	SV–09	S. 89
Waffenhändler Eucou Morgenrot	SV–22	S. 90
Waffenschmiede Thorn Eisinger	SG–01	S. 103
Zunfthaus der Stellmacher	SV–17	S. 90

Kaiserliche und städtische Einrichtungen

Criminal-Cammer	NH–08	S. 93
Kaiserliche Münze	SV–15	S. 90
Kaiserliches Gestüt	VV–04	S. 81
Magistrat	NH–17	S. 95
Marktgericht	NH–16	S. 95
Rabenstatt	ER–05	S. 106
Rathaus	NH–12	S. 94
Schuldturm und Kerker	TH–03	S. 96
Stadtarchiv	NH–18	S. 95
Stadthaus und -wache sowie Ratskeller	BW–04	S. 101
Städtische Speicherhallen	ER–03	S. 104
Stadtvogtei	ER–06	S. 106

Kultur und Unterhaltung

Altes Hippodrom	AV–01	S. 97
Amphitheater Garether Heldenbühne	HB–04	S. 92
Arvas Monstrositäten-Schau	MG–04	S. 100
Bardenhaus Aldifreid von Trallop	SG–02	S. 103
Bardo-und-Cella-Thermen	WS–05	S. 86
Garether Ruhmeshalle	HB–06	S. 92
Immanstadion	AV–04	S. 98
Kaiserthermen	TH–01	S. 96
Museum für Reichsgeschichte	NH–07	S. 93
Neues Hippodrom	RK–01	S. 98
Redaktionshaus Aventurischer Bote	SV–04	S. 89
Theater Fuchsbau	SV–20	S. 90

Paläste und Stadthäuser

Alte Residenz	SV–01	S. 88
Villa Altacker	VV–07	S. 81
Villa Bardosruh	VV–09	S. 81
Villa Bugenhog	VV–11	S. 81
Villa Eberstamm	VV–10	S. 81
Villa El'Tremian	WS–06	S. 86
Villa El-Nabab	VV–06	S. 81
Villa Falkenson	VV–14	S. 81
Villa Ferrara-Eisenherr	VV–17	S. 82
Villa Galahan	VV–15	S. 81
Villa Groterian	VV–12	S. 81
Villa Karfenck	SV–18	S. 90
Villa Karinor	HB–01	S. 90
Villa Rabenmund	VV–16	S. 82
Villa Stoerrebrandt	NH–14	S. 94
Villa vom Berg	VV–13	S. 81
Villa Waisenmacher	BW–02	S. 101
Villa Winzberg	VV–18	S. 82

Plätze und Parks

Brig-Lo Platz	SV–10	S. 89
Eisenmarkt	NH–01	S. 92
Kaiser-Raul-Park	NH–19	S. 95
Maraskanplatz	NH–20	S. 95
Ostmarkt	TH–09	S. 97
Platz der Zwölfgötter	SV–12	S. 90
Scherbenmarkt	ER–07	S. 106
Speichermarkt	ER–08	S. 106
Stadionmarkt	AV–08	S. 98
Traubenmarkt	SG–04	S. 103
Ugdalfspark	HB–02	S. 92
Viehmarkt	RK–02	S. 99

Ruinen und verlassene Gemäuer

Der Gesplitterte Berg	SP–02	S. 85
Ehemalige Kaiser-Reto-Kaserne	NH–11	S. 94
Krähensteine	MG–06	S. 100
Neue Residenz	VV–03	S. 82
Rudes Turm	NH–13	S. 94
Ruine der Gesandtschaft des Bornlands	SV–25	S. 90
Ruine der Kaiserlich-Garethischen Central-Registratur	TH–07	S. 96
Ruine der Kanzlei Handel und Wandel	SV–23	S. 90
Ruine des Reichsgerichts	SV–24	S. 90

Stadttore

Angbarer Tor	AG–01	S. 87
Puniner Tor	AG–04	S. 87
Rommilyser Tor	AG–03	S. 87
Wehrheimer Tor	AG–02	S. 87

Tempel und Ordenshäuser

Aves-Tempel	WS–03	S. 86
Efferd-Tempel	NH–15	S. 94
Firun-Tempel	RK–07	S. 99
Halle der Ekstase (Rahja)	TH–04	S. 99
Hesinde-Tempel	WS–09	S. 86
Ingerimm-Tempel	NH–03	S. 92
Kaiser-Hal-Tempel	WS–04	S. 86
Kor-Tempel	MG–02	S. 100
Madaburg	NH–21	S. 95
Noionitenkloster	VV–08	S. 81
Ordenshaus der Grauen Stäbe	MG–01	S. 100
Ordenshaus der Wächter Rohals	VV–19	S. 82
Ordenshaus des Heiligen Badilak	AV–06	S. 98
Pentagontempel der Hesinde	TH–06	S. 96
Peraine-Tempel und Siechenhaus	SV–07	S. 89
Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (Praios)	NH–02	S. 92
Rondra-Tempel	SV–08	S. 89
Simia-Tempel	NH–05	S. 93
Stadt des Lichts (Praios)	VV–01	S. 82
Tempel der eingebrachten Ernte (Peraine)	RK–04	S. 99
Tempel der Sterne (Phex)	VV–05	S. 81
Tempel des Handwerks (Ingerimm)	ER–02	S. 104
Tempel des Schwarzen Lichts (Boron)	ER–01	S. 104
Tempel des steten Wandels (Tsa)	WG–02	S. 99
Tempel in den Schatten (Phex)	SG–03	S. 103
Tempel von Handel und Wandel (Phex)	NH–10	S. 94
Travia-Tempel	SV–05	S. 89
Tsa-Tempel	NH–04	S. 93
Ucuri-Tempel	SV–02	S. 88

Gareth im Spiel

Stolze Paläste, dunkle Gassen

Für Gareth, *die* Metropole schlechthin in Aventurien, gelten alle allgemeinen Aussagen zum Spiel in Städten (siehe S. 107). Die schiere Größe und Bedeutung dieser Stadtwelt gibt hier angesiedelten Szenarien jedoch stets eine besondere Prägung: Gareth ist weitläufiger und vielfältiger als jede andere Großstadt, und die Unruhen des Jahrs des Feuers haben zudem noch ganz neue, düstere oder mysteriöse Aspekte hinzukommen lassen.

Denken Sie immer an die Dimensionen: Um zur Marktzeit von Rosskuppel nach Südquartier zu kommen, benötigt man zu Fuß zwei Stunden. Die Helden passieren dabei so unterschiedliche Orte wie Bauernhöfe, riesige Plätze, die von Straßenfegern sauber gehalten werden, prachtvolle Tempelbauten und großzügige Parkanlagen, heruntergekommene Mietskasernen und vor Unrat starrende schmutzige Gassen.

In einer Stadt, die mehr Einwohner hat als die Königreiche Nostria und Andergast zusammengenommen, kennt niemand alle Stadtteile. Wer nach der Schankstube *Zum Ochsen* sucht, muss feststellen, dass es mindestens vier davon in Gareth gibt. Der Fremde ist schon zu Recht stolz, wenn er rund um sein Logis ein Netz von vielleicht einem Dutzend Straßen kennt, und selbst gebürtige Garether können sehr leicht in Stadtviertel und Nachbarschaften geraten, die ihnen ebenso fremd sind wie Olport oder Brabak.

Gareth hat alles: Fast jedes Volk, jeder Stand, jeder Beruf ist in Gareth, der Mitte Aventuriens, vertreten. Alle denkbaren Waren werden hier gehandelt – vielleicht mit Ausnahme einzigartiger lokaler Spezialitäten. (Und auch da darf man vermuten, dass es in Gareth jemanden gibt, der Plötzinger Dotzen backt und als 'besser als die bornischen' verhökert.) Was immer als Ereignis in einer Stadt vorstellbar ist, in Gareth hat es das wahrscheinlich schon gegeben.

Hier können vielerlei Geschichten stattfinden: Detektiv- und Kriminalabenteuer zwischen mehr als 100.000 Einwohnern, Politik und Intrigen unter Patriziern und Straßenbanden, Boykotte der Adligen Garetiens, mysteriöse und unheimliche Szenarien um Untote aus der Dämonenbrache oder die Trümmer der Fliegenden Festung und Forscherabenteuer in der düsteren Brache oder der labyrinthartigen Kanalisation.

In Gareth, wo Elend und Pracht, Höhen und Tiefen nahe beieinander liegen, können Sie eine Kampagne ansiedeln, deren einzelne Stationen oder Abenteuer allesamt unterschiedlich sind und den Spielern immer wieder Neues bieten: Seien es Bandenkämpfe im Südquartier, Verschwörungen in Palästen Neu-Gareths oder eine Erforschung der dämonisch verseuchten Trümmer der Fliegenden Festung.

Ein Held aus Gareth

Ein Held aus der Metropole Gareth wählt die Kultur *Mittelländische Städte*, doch gibt es schon gravierende Unterschiede zwischen den einzelnen Stadtvierteln, die Sie bei der Heldengenerierung beachten

sollten. Ja, es mag sogar sein, dass eine Heldin, die im bäuerlichen Rosskuppel aufwuchs, nur am Markttag die Stadt betreten hat und immer noch mit Staunen auf die Wunder von Alt-Gareth blickt. (Eine solche Heldin können Sie auch mit der Kultur *Mittelreich* generieren.) Dagegen gibt sich ein Alt-Garether besonders weltmännisch, versteht es auch, einige Worte in Tulamidya, Isdira oder Thorwalsch aufzusagen und kennt den Wert des Handels.

Ein echter Garether, und ist er auch in den Armenvierteln aufgewachsen, blickt mit Stolz auf seine Herkunft, weiß er doch, dass seine Vorfahren einst den Aufstand gegen das tyrannische Bosparan angeführt – und triumphiert – haben. Wer Garether ist, der ist auch in erster Linie Bürger Gareths und erst danach Bürger des Reiches; schließlich war es das garethische Bürgerheer, das die Geburt des Neuen Reiches erstritt.

Stadtverwaltung und Patrizier

»Aller Wohlstand, Reichtum, Prunk ist unbedeutend – wenn er nicht Macht verheißt! Was nützt das Geld dem Kaufmann, wenn er es ebenso schnell verlieren kann, wie es gewonnen wurde? Der listige Phex mag seinen Dienern Gold in Mengen geben, doch erst die praiosgefällige Ordnung setzt einen Rahmen, in dem es sinnvoll Einsatz finden kann. Darum vergesst nie, dem Götterfürsten selbst zu danken – selbst wenn ihr Patrizierleute und Pfeffersäcke seid.«
—aus einer Predigt der Praios-Geweihten Aureliana von Marvinko, als Praiodai I. später Botin des Lichts zu Gareth, um 670 BF

Regierung und Verwaltung

Eine Fülle von konkurrierenden Räten, Ämtern und Amtsleuten bestimmt die Verwaltung der Kaiserstadt – und behindert in gegenseitigen Konflikten viele wichtige Entscheidungen. Oft löst allein das ständige Bemühen des Heldenrats oder der Einsatz engagierter Recken, die sich auch nicht durch aktenbeladene Amtsschreiber und mitleidlose Paragraphenreiter schrecken lassen, bürokratische Knoten.

Der Rat der Helden

Gareth besitzt eine lange Tradition der Heldenverehrung, die Großbürger, Handwerker und Arme vereint. Das Volk jubelt gerne seinen Heroen aus den Kämpfen und Katastrophen der vergangenen Jahre zu, und setzt in diese seine Hoffnung: "Selbst, wenn die Götter dich verlassen haben, bleiben dir noch immer die Helden."
Seit 1027 BF steht der *Rat der Helden* an der Spitze Gareths, der für die Bürger den alten Geist der Stadt verkörpert, die sich gegen Dämonenherrscher wie Fran, Hela und Galotta aufgelehnt hat. Der Rat repräsentiert die Stadt vor allem nach außen, koordiniert im Kriegsfall die Kämpfenden und verkörpert bei festlichen Umzügen und Feiertagen Tugenden und Ideale Gareths. Mitglieder sind Veteranen von Schlachten, Stadtritter und einige beliebte Patrizier und Priester.
Übersehen wird oft, dass der Rat im rondrianisch geschmückten Heroensaal zwar formal das höchste Organ der Stadt ist, aber im 'Alltagsgeschäft' der Stadtverwaltung keine Befugnisse hat, sondern nur als beratendes Gremium fungiert. Er bemüht sich um Schlichtung zwischen den Stadträten und Beamten. Nur im Notstandsfall, wenn die Stadt in einen Krieg eintritt oder von einem großen Verhängnis heimgesucht wird, erhält der Rat tyrannische Vollmachten.

Zusammensetzung und Mitgliederzahl des Rates ist nicht fest geregelt, die Mitgliedschaft basiert aber auf Ruhm, Zwölfgöttergefälligkeit und der Beliebtheit beim Volk. Sobald die meist ein bis zwei Dutzend Heldenräte mehrheitlich entscheiden, dass neue Personen in den Rat aufgenommen werden sollen, kann sich jeder – auch Nichtgarether oder Nichtmensch – zur Wahl stellen, sofern er dazu das Placet von zumindest drei Hochgeweihten beliebiger zwölfgöttlicher Tempel Gareths vorweisen kann. Zu einem festgesetzten Termin werden die neuen Heldenräte per Akklamation von der versammelten Menschenmenge auf dem Brig-Lo-Platz gewählt: So wurde etwa schon eine tulamidische Gauklerin, die zwei Tage zuvor ein Kind aus einem brennenden Haus rettete, zum Mitglied des Rates – ebenso wie ein eigentlich wenig gelittener Meister einer großen Zunft, der genug jubelnde Anhänger auf den Platz lancierte.
Mitglieder schieden bislang durch Tod oder Rücktritt vom Amt aus. Von einem festen Kern des Rates abgesehen, ist es häufig und durchaus gern gesehen, dass angesehene Helden von außerhalb einige Zeit ihre Dienste der Stadt Gareth zukommen lassen, alte Strukturen in Frage stellen – und schließlich wieder in die Ferne zu neuen Aufgaben ziehen.
Angesichts stark unterschiedlicher Mitglieder ist aber auch der Heldenrat nicht vor inneren Zwisten gefeit. Gerade die ohnehin mächtigen Patrizier versuchen die Entscheidungen des Heldenrats nicht selten zu verschleppen, damit sie ihre eigenen Ziele besser umsetzen können. Dagegen wehrt sich aber vor allem der gewählte Ratsmeister *Thorn Eisinger* (siehe Seite 175), der als erster Repräsentant des Heldenrats die Beratungen leitet und in der einfachen Bevölkerung hohes Ansehen genießt. Den Problemen Gareths ebenso verpflichtet ist der Edle *Melcher Dragendot*, während die ebenfalls ständig anwesende *Amilia Groterian* (als Sprecherin Alt-Gareths und des Patriziats) für ihre Eigensinnigkeit berüchtigt ist. Als Sprecher des einflussreichen Stadtadels fungieren zumeist der Burggraf *Oldebor von Weyringhaus* oder die Meilersgrunder Stadtmeisterin *Herodane von Leuenwald*.

Der Stadtrat von Gareth

Die Geschicke Alt-Gareths werden vom Stadtrat gelenkt. Seine 72 Ratsherren (die in der Etikette Edlen gleichgestellt sind) entstammen dem Patriziat sowie den wichtigsten Zünften und werden auf Lebenszeit gewählt. Obwohl Ratsherren ihre anfallenden Ausgaben

theoretisch selbst bestreiten müssen, ist diese Würde ob der leicht zugänglichen und wohlgefüllten städtischen Kassen stets hochbegehrt. Beim Tod eines Ratsherren ist es das Recht der Familienoberhäupter des Patriziats, der Offiziere des Spießbürgerregiments und der Zunftvorsteher, aus einer öffentlich ausgelegten Liste einen Nachfolger zu wählen. Die Kandidatur ist nur denjenigen erlaubt, die bei den Spießbürgern wenigstens Weibel waren – auch wenn sich *sehr* einflussreiche Menschen diese Position einfach kaufen können: Emmeran Stoerrebrandt (siehe Seite 179) hat nie bei den Spießbürgern gedient, wurde aber dennoch zum Offizier ernannt und ist nun einflussreicher Ratsherr der Stadt.

Aus ihrer Mitte wählen die Ratsherren ein Dutzend Ratsamtsträger (siehe Kasten unten), die einem der städtischen Ämter vorstehen und dafür einen bis fünf Ratsherren als ehrenamtliche Helfer sowie einige aus der Amtskasse besoldete Schreiber als Gehilfen haben. Das Amt des Bürgermeisters, wie es früher üblich war, wird heute vom Heldenrat ausgefüllt.

Um die Zahl der besoldeten Beamten gering zu halten und Kosten zu sparen, verpachtet die Stadt gerne, was zu verpachten ist. Der Pächter zahlt dann einen festen jährlichen Betrag in die Kasse und darf für seine Dienste eine Gebühr erheben, die seine Kosten decken soll, in der Praxis aber durch Korruption eher die Grundlage von Reichtum ist. So findet man Zollpächter, die an den Toren die Abgaben einziehen, den Pächter des innerstädtischen Botendienstes und sogar Gerichtspächter, die in einer Nachbarschaft die kleineren Streitigkeiten schlichten und dafür Gebühren erheben.

Ein besonderes Amt dieser Art ist das des Bettelvogts, der nicht unbedingt Ratsherr ist und für den Stadtrat das Armenwesen verwaltet. Denn das Armenrecht sieht vor, dass ein jeder, der seine Bedürftigkeit durch Zeugenaussagen nachweisen kann, einen Bettelbrief ausgestellt bekommt. Dieser erlaubt ihm, an einem bestimmten Ort zu betteln. Weil dabei einige Stellen (unweit großer Tempel etwa) besonders gute Einkünfte bringen, sind diese Briefe gerade bei Gaunern und Betrügern sehr begehrt. Und es gab kaum einen Bettelvogt, der nicht seine Macht genutzt und Bettelbriefe gegen gutes Geld verkauft statt an die wirklich Bedürftigen gegeben hätte. Was der Volksmund vom Bettelvogt sagt, gilt für viele derartige Würdenträger in Gareth: "Des Bettelvogtes Amt währt aus gutem Grund drei Jahre lang: Im ersten kann er gerade genug unterschlagen, um die für seine Ernennung nötigen Bestechungsgelder wieder hereinzubekommen, im zweiten Jahre ausreichend, um für die Zukunft ausgesorgt zu haben, im dritten Jahre aber soviel, um die Richter zu schmieren, wenn er wegen Amtsmissbrauchs angeklagt wird."

Die Ratsämter des Stadtrats
(Zuständigkeit / ggf. publizierte Amtsträger)

1. Gerichtsherr[1, 2] (Leitung des Stadtgerichts, Einsammeln der Bußen, Garethische Criminal-Cammer; NH–08)
2. Waffenherr (Stadtgarde und Schuldturm mit Kerkern)
3. Brandherr[2] (Verwaltung der Brandwehren, Feuerschutz)
4. Gastherr[1] (Ratskeller als Gaststube der Stadt)
5. Siechenherr (Verwaltung der Siechenhäuser, Seuchenschutz)
6. Matrikelherr[2] (Führung der Geburten- und Einbürgerungslisten)
7. Siegelherr[2] (Korrespondenz und Archive, Bestätigung von Urkunden / *Amilia Groterian*)
8. Holzherr (Bau- und Brennholznachschub aus Wäldern und Forsten)
9. Kammerherr[1, 2] (Aufbewahrung der Zunftabgaben, Grundsteuern usw.)
10. Speicherherr[1] (Städtische Vorratshaltung für Kriegs- und Notzeiten, siehe S. 104 / *Esindio Lastrano*)
11. Bauherr[2] (Genehmigung von und Aufsicht über Bauvorhaben)
12. Spielherr (Stadtbühne (Amphitheater), 'Pflege der schönen Künste' / *Emmeran Stoerrebrandt*)

[1] mit Zugriff auf besonders üppige Kassen
[2] mit Potential für besonders reichliche Bestechungsgelder

Die Vögte des Südquartiers

Das Südquartier ist als südliche Erweiterung Alt-Gareths gegründet worden und gehört diesem noch heute – als Besitzung, nicht als gleichberechtigter oder selbstverwalteter Stadtteil. Die Verwaltung des Südquartiers obliegt drei vom Alt-Garether Stadtrat ernannten Vögten (Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt; derzeitige Gerichtsvögtin ist *Garetha Burkherdall*).

Auch die Abgaben und Steuern der Südquartierer fließen letztlich in die Kassen des Stadtrats. Die Südquartierer Vogtsämter sind sehr begehrt, da sie noch geringeren Kontrollen als die innerstädtischen Ratsämter unterliegen und Klagen der Einheimischen über Amtsmissbrauch fast immer ungehört verhallen.

Stadtrat von Meilersgrund

Meilersgrund hat – als formell eigene Stadt – innerhalb Gareths einen besonderen Status. Es ist nicht an die Entscheidungen oder Verordnungen des (Alt-Garether) Stadtrats gebunden, hat sich aber ebenfalls der Regierung des Heldenrats unterstellt. Die eigentliche Verwaltung Meilersgrunds obliegt einem eigenen Stadtrat und einem vom Kaiser berufenen Stadtmeister (derzeit *Herodane von Leuenwald*, Stadtritterin voller Standesdünkel; sie entstammt einem alten Junkergeschlecht, das auch eine Hochmeisterin des Theaterordens im Stammbaum vor-

Gareths Politik und Verwaltung im Spiel

In Gareth verfolgen Stadtadel und Patriziat, Bürger und Bauern, Zünfte und Gilden, Geweihten- und Magierschaften sehr verschiedene, oft auch konkurrierende Ziele und verlieren dabei häufig wesentliche Probleme aus den Augen. Die Not in den Elendsvierteln ist groß, die Korruption eine verbreitete Unsitte und eine Bedrohung durch äußere Feinde kann schnell heraufziehen.

Aber es ist für Helden auch möglich, diese Probleme anzupacken, sich an einer Lösung zu beteiligen und (zumindest für einige Zeit) eine wirkliche Verbesserung zu erreichen. Der Heldenrat heißt nicht zuletzt so, weil in ihm tatsächlich Helden sitzen. Diese 'Helden' mögen sehr unterschiedlich sein (Amilia Groterian gilt zum Beispiel als Heldin, weil sie die Vorrechte ihres Standes verteidigt), aber überwiegend treten sie tatsächlich für eine Lösung der anstehenden Probleme ein. Wenn Ihre Helden sich durch große Taten einen Namen bei der Bevölkerung gemacht haben, können auch sie Mitglied des Rats werden und gestalterische Politikabenteuer erleben.

Die übrigen Gremien dienen dagegen vor allem als Puzzlesteine in einem schwer zu durchdringenden politischen Geflecht. Machen Sie Ihren Helden das Erreichen bestimmter Ziele nie zu leicht, sondern lassen Sie sie mit und gegen die Interessen der anderen Parteien ringen. Wenn Sie Ihren Helden eine direkte Verwicklung in die politischen Ränkespiele Gareths ersparen wollen, können Sie Stände- und Machtkämpfe aber auch 'bloß' als Hintergrund für andere Abenteuer benutzen. Wo viele Interessen aufeinanderprallen, fällt die Suche nach Verdächtigen eines Mordes besonders schwer, die Entführung eines Patriziersohnes gewinnt zusätzliche Brisanz und die Machenschaften eines dämonischen Zirkels werden im allgemeinen Gewirr vielleicht gar nicht erkannt.

weisen kann). Beide sind sich aber oft uneinig und haben zudem mit der eigenmächtigen 'Herrschaft' des Söldnerführers Reto Waisenmacher sowie gelegentlichen Einmischungen des reicheren Alt-Garether Patriziats zu kämpfen.

Der Rat der Dorfältesten von Rosskuppel

Rosskuppel wird noch heute von ländlichen Strukturen geprägt: Die Nachbarschaften werden hier wie Bauerndörfer zumeist von einem Ältesten verwaltet. Über den gesamten Stadtteil 'herrscht' der Rat der Dorfältesten, ein reines Beratungsgremium, das Schwierigkeiten stets einvernehmlich zu lösen versucht, ohne den übergeordneten Burggrafen der Raulsmark um Hilfe bitten zu müssen. Diese Verwaltungsstruktur ist nicht sonderlich effizient, aber meist ausreichend und zudem das, worauf die alteingesessenen Rosskuppeler am meisten vertrauen.

Die Verwaltung Neu-Gareths

In Neu-Gareth hat stets zuerst der Kaiser das Wort gehabt, danach seine direkten Vertreter und erst ganz zum Schluss die Bürger. Gestört hat das die Wenigsten, eher im Gegenteil: Man ist darauf nach wie vor stolz. Der wichtigste Verwalter Neu-Gareths ist der Burggraf der Raulsmark, *Oldebor von Weyringhaus* (siehe Seite 95), doch auch der Markvogt der Kaisermark und manche anderen verbliebenen höfischen Stellen fühlen sich mitunter berufen, in die Regierung des Stadtteils mit eigenen Anordnungen einzugreifen.

Gareths Situation im Reich

Obwohl sich Gareth noch immer stolz als Haupt- und Kaiserstadt des Mittelreichs sieht, verfolgt es eine starke, eigenständige Politik, die vor allem die eigenen Rechte gegenüber dem Adel vertritt. Dadurch hat sich das reiche Garether Patriziat aber auch schon manche Feinde geschaffen.

Das Umland der Stadt ist ohne die ständige Präsenz der Kaiserin teilweise in Adelsstreitigkeiten und Rivalitäten zerfallen, die auch Gareth selbst spürt, wenn wieder einmal an einer Reichsstraße horrende Zölle erhoben oder Teile der Außenbezirke von Raubrittern geplündert werden. Die Zwistigkeiten mit dem Adel der Umgebung, zu denen Sie auf Seite 75 im Abschnitt **Die Garether Zwistigkeiten** mehr finden, entspringen alter Hassliebe zwischen den Ständen und zwischen Stadt und Land.

Spießbürger, Stadtgarde, Söldnerhaufen

In einer Stadt von der Größe Gareths ist eine Vielzahl bewaffneter Garden und Mietlinge unerlässlich. Recht und Ordnung müssen durchgesetzt, Handelsinteressen wollen gewahrt und äußere Feinde sollen ferngehalten werden. Gareth unterhält Stadtgardisten, Waffentreue als ständige Garnison und greift im Kriegsfall auf Söldnerhaufen zurück, von denen es in den äußeren Vierteln und dem Umland der Kaiserstadt mehrere gibt.

Die Stadtgarde

Die Stadtgarde Gareths ist mit einer Kopfstärke von 250 Personen – zumindest während der jährlichen Bürgerheerparade – eine imposante Truppe. Für ihre eigentliche Aufgabe – die Erhaltung von Recht und Ordnung – ist sie jedoch unterbesetzt. Die an ihren blauen Mänteln und roten Baretts erkennbaren Gardisten können tatsächlich meist nur in ausgewählten Stadtteilen patrouillieren und lassen sich gerade in den Elendsvierteln selten blicken. Ein Großteil der Garde ist mit der Bewachung öffentlicher Gebäude und Bagatellfällen beschäftigt. Zudem sind die Gardisten schlecht genug bezahlt, um für kleine 'Geschenke' bei manch einem Verbrechen großzügig wegzuschauen. Ähnlich sieht dies auch in Meilersgrund aus, das fünfzig eigene Stadtbüttel unterhält.

Daneben gibt es auch Türmer, Nachtwächter und Brandwarte, die meist nicht von der Stadtverwaltung bezahlt sind, sondern von Zünften und zusammenhaltenden Nachbarschaften gestellt werden – und entsprechend in manchen Stadtgebieten gar nicht vorhanden sind, in anderen dafür eine regelrechte Bürgerwehr bilden.

Die Spießbürger

Die Wehrhaftigkeit Gareths wird vor allem durch die Waffentreuen der Stadt sichergestellt, die Spießbürger. Jedes Zunftmitglied und jeder Stadtbürger muss eine bestimmte Zeit bei den 'Spießgesellen' dienen, falls er sich nicht durch Entrichtung einer Wehrsteuer davon freikauft. 4.000 Männer und Frauen kann das traditionsreiche Aufgebot umfassen, das auf das siegreiche Bürgerheer Rauls des Großen zurückgeht. Lediglich ein Zehntel dieser Truppenstärke ist jedoch als Garnison im ständigen Waffen- und Ausbildungseinsatz, der Großteil wird nur im Kriegsfall zu den Waffen gerufen, die in Zeughäusern gelagert werden.

Offiziere der Spießbürger stammen fast immer aus dem Patriziat, auch weil nur gediente Offiziere Ratsherren in Alt-Gareth werden dürfen (siehe Seite 108). Als Befehlshaber der Spießbürger gilt der jährlich neu gewählte 'Bürgermarschall', der jedoch nicht viel mehr als ein begehrtes Ehren- und Zeremonialamt ist, dessen Träger z.B. die alljährliche Bürgerheerparade am 15. und 16. Praios anführt. Im Kriegsfall steht das tatsächliche Kommando einem erfahrenen Feldherrn zu, entweder ein Mitglied des Rats der Helden oder ein langjähriger Oberst.

Die Söldnerhaufen

Obwohl sie in Alt-Gareth selbst überhaupt nicht gern gesehen werden (und dort auch dem Waffenrecht unterliegen, siehe S. 87), gehören auch die Söldnerhaufen längst zum Stadtbild. Wer nicht wie die Kirchen (die meist eigene Tempelgarden unterhalten) oder manche reiche Patrizier insbesondere in Neu-Gareth dauerhaft Beschützer und Leibwächter in Diensten hält, greift zur Eskortierung oder zeitweiligen Bewachung wertvollen Besitzes gerne auf Mietlinge zurück. Die 250 bis 300 Köpfe zählenden 'Waisenmacher' unter Söldnerführer Reto Waisenmacher haben sogar Teile Meilersgrunds und Rosskuppels unter ihre Herrschaft gebracht.

Märkte und Handel

Auf Gareths Märkten wechseln täglich mehr Waren und Münzen den Besitzer als irgendwo sonst in Aventurien. Die zehn großen Märkte der Kaiserstadt liegen über alle Stadtteile verteilt und verfügen jeweils über eigene Marktwachen mit Bütteln, Amtsschreibern und Schnellrichtern, die dem großen städtischen Marktgericht am Eisenmarkt untergeordnet sind. Wann immer es auf den Märkten zu Streitigkeiten um Geld und Gut kommt – was nicht selten ist – und nicht beide Streithähne derselben Zunft angehören, ist das jeweilige Schnellgericht (mit der Befugnis für sofortige Geldbußen, Beschlagnahmungen, Platzverweis) oder bei gravierenden Fällen das zentrale Marktgericht gefordert (das auch Ausstellung am Pranger und Leibstrafen erteilen kann).

Zur Marktzeit – von Sonnenaufgang bis -untergang – herrscht auf den Plätzen der Marktfriede, der jegliche Raufereien oder Ehrenduelle verbietet.

Handelshäuser und Kontore

Neben den Märkten sind auch die Kontore der größten Handelshäuser als Warenumschlagplätze bedeutend. In Gareth in möglichst bester Lage vertreten zu sein gehört zum guten Ton. Vor allem entlang der Kaiser-Reto-Straße und der Rohal-Allee in Alt-Gareth liegen die Handelsvertretungen der größten auswärtigen Magnaten, so zum Beispiel Paligan (Al'Anfa), Gerbelstein (Mengbilla), Liegerfeld & Sandfort (Grangor), Klande (Perricum) oder Kolenbrander (Trallop).

Garether Spezialitäten

Einige typische Garether Erzeugnisse werden von Gästen in den Tavernen gelobt, andere in ferne Lande exportiert.

Gareth ist bekannt für sein **Brot**, das in großer Sortenvielfalt duftend frisch aus dem Backofen kommt und stets das Siegel des Bäckers trägt: *Weyringer Weiß-* oder *Tempelherrenbrot*, *goldene Praiossemmel*, *Zwieback*, *Garether Gerster*, haltbares *Spießbrot* und das so genannte *Erbsenbrot* für die Armen, gebacken aus grobem Schrot, oft mit harten Erbsen oder Stücken vom Mühlstein. Wer zu kleine Brote backt, wird zur Strafe in einem Käfig in den Gardel getunkt, wo er am dreckigsten ist. Die Qualität des feinen Garether Brotes wurde auch von den Kaisern geschätzt, wie etwa von Kaiser Rude I.: Er erließ für all seine Pfalzen das Edikt, das man das Brot so backen solle wie in Gareth. Doch obwohl die dortigen Bäcker Mehl aus der Goldenen Au und Wasser aus Garether Brunnen nahmen, gelang es ihnen nicht, so schmackhafte Laibe wie in der Hauptstadt zu backen. Hohe Kunstform ist das **Zuckergebäck**, von Zuckerbroten wie *Rosinenstuten* und *Winterstollen* bis hin zu zahllosen Kuchen und Torten mit Sahne und Früchten. *Lebkuchen* und *Zuckerstangen* werden auch an Marktständen verkauft.

Das Garether **Bier**, wie etwa das dunkle Weizen vom Brauhaus Eichstätter, steht der Koscher Braukunst nach, aber dafür kennt die Stadt exquisite **Schnäpse**, wie den klaren *Kaiserkorn* und die berühmte *Valposella*, ein vierfach destillierter Quittenschnaps, den man nicht im Stehen oder bei offenem Feuer genießen sollte.

Edle **Tuche** wie der *Garether Samt* aus mehrlagiger, gebürsteter Baumwolle werden bis Festum, Vinsalt und Al'Anfa gehandelt. Ungeschoren wird der Stoff als weicher *Plüsch* verkauft, der auch zu den bei Kindern beliebten *Valpobären* verarbeitet wird, Stofftieren mit roter Nase.

Aus Gareth kommen vielerlei **Lederwaren** wie Gürtel, Sättel, Taschen oder auch der *Kurbul* als verbreitete Lederrüstung. Schmiede haben für Rüstungen die leichte **Garether Platte** ersonnen, die dank übereinandergeschobener Metallteile deutlich beweglicher ist als übliche Gestechrüstungen.

Aus den Werkstätten der Stadt stammt **Zinn- und Emaillegeschirr,** das im ganzen Mittelreich gefunden werden kann, wo es Küchen und Speisesäle aller Schichten vom Freibauern bis zum Herzog schmückt. Zu guter Letzt sollen die **Gefährte** der örtlichen Stellmacher genannt werden, die ebenso von den Leibeigenen (einfache Handkarren) bis zu den Königen (herrschaftliche Droschken) des Wagenbaus reichen, aber immer solide gefertigt sind.

Die großen Märkte Gareths im Überblick (Gebäudenummer / Marktzeiten / vorwiegende Handelsware, Preis und Qualität)

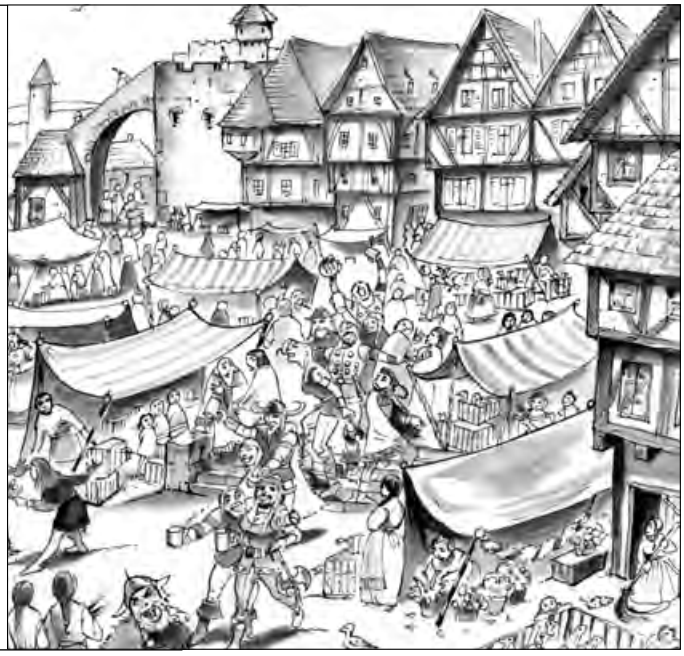
Alt-Gareth: Eisenmarkt (NH–01 / außer praiostags / Handwerkserzeugnisse außer Lebensmittel, vor allem innerstädtische Zunftware, gut und teuer, Marktgericht angrenzend), Kraut-, Ost- und Stadionmarkt (SV–16, TH–09 und AV–08 / täglich / Lebensmittel, Krämerwaren, Bedarfsgüter, mittelmäßig bis gut und preiswert bis teuer)

Neu-Gareth: Al'Anfaner Markt (WS–08 / außer praiostags / Luxusgüter, Kolonialwaren und Kuriositäten, gut und sehr teuer)

Rosskuppel: Viehmarkt (RK–02 / täglich / Lebendvieh jeder Größe, landwirtschaftliche Güter, Werkzeuge, mittelmäßig und preiswert)

Meilersgrund: Gerbermarkt (BW–03 / täglich / Handwerkserzeugnisse, Lebensmittel und Bedarfsgüter, mittelmäßig und preiswert)

Südquartier: Scherbenmarkt (ER–07 / außer praiostags / Handwerkserzeugnisse außer Lebensmittel, darunter diverse 'Pfuscherware', zweifelhaft und billig), Speicher- und Traubenmarkt (ER–08 und SG–04 / täglich / Lebensmittel, Krämerwaren, Bedarfsgüter, zweifelhaft und billig)



Die meisten Kontore gleichen einander, nur Details verraten dem Kenner Unterschiede im Reichtum. Alle Häuser haben die breite Treppe, die große Halle, den Zierrat aus Messing und Glas, das Mobiliar aus Edelholz und die repräsentativen Konferenzzimmer. In den Lagern der Kontore stapeln sich Baumwolle aus der Goldenen Au (oft zu garetischem Samt und Plüsch verarbeitet), Emaillewaren, Amphoren und Fässer mit Öl sowie die Silbergespinste der elfischen Schleiermacher. Und überall sieht man die kurzsichtigen, buckligen Schreiber, die grobknochigen Fuhrleute und die waffenstarrenden Söldner.

Die großen Familien

Die großen Patrizierfamilien sind die eigentlichen Mächtigen der Stadt und blicken bisweilen auf eine ältere Geschichte zurück als viele Adelshäuser des Reiches. Auch im Einfluss stehen manche Garether Familienoberhäupter hinter Hochadeligen nicht zurück. Die wichtigsten Familien sind hier vorgestellt.

Bugenhog

Volkes Stimme:

"Schnell haben sie vergessen, dass der Kaiserhof auch den Armen den Zugang zu den Thermen erlaubte."

"Die Bugenhogs mögen keine Schlägertrupps haben wie andere Familien, aber ihrem Druck sollte man dennoch weichen."

Wahlspruch: »Ohne Wasser kein Leben.«

Herkunft: Seit Eslam I. sind die Kaiserthermen im Besitz der Bugenhogs. Auch andere Wasserrechte haben sie sich frühzeitig gesichert, die seither Grundstock ihres Vermögens sind.

Charakter: Das rahjatreue Haus Bugenhog stellt die Schlichter hinter den Kulissen. Diplomatie und Gewandtheit sind inmitten des Adels unerlässlich und werden den Kindern des Hauses von frühauf vermittelt. Man findet viele Sprösslinge des Hauses in Posten der kaiserlichen, königlichen oder städtischen Verwaltung, wo es auf gesellschaftliche Eleganz und Beweglichkeit ankommt. Gerne vermitteln die Bugenhogs in der Kaisertherme Gespräche zwischen Würdenträgern und

Mächtigen: Das sprudelnde Wasser lockert die Zungen, sorgt für eine zwanglos-heitere Atmosphäre und spült zudem viele Dukaten in die Familienkasse.
Bedeutende Angehörige: Tirion (Hauspatriarch und Direktor der Thermen, Ratsherr), Mirfan (Sohn und Erbe, Sprecher der (unzünftigen) Badergilde), Rahjalieb (jüngere Tochter, Geweihte und Bademeisterin des Rahja-Tempels), Radrik (Neffe, lässt die alten Wasserleitungen Gareths aus bosparanischer Zeit erforschen)
Bedeutende Ahnen: Amarila (legendäre Erforscherin der bosparanischen Aquädukte, zusammen mit ihren Aufzeichnungen verschollen), Ailwin (Rahja-Geweihter, Geliebter der Göttin)
Beziehungen: groß bei städtischem Adel, elitärer Bürgerschaft und der Rahja-Kirche, ansehnlich im Umfeld der kaiserlichen Verwaltung
Finanzkraft: groß
Auftreten: weltgewandte Stutzer. Man vermittelt Kunden und Klienten das Gefühl von Luxus, Frieden und Sicherheit. Ruhestörende Konflikte werden entschärft, dafür größtmögliche Vorteile oder Entlohnungen eingestrichen. Zur Schlichtung wird sanfter Druck ausgeübt, und zur Beschaffung geeigneter Druckmittel werden nicht selten vertrauenswürdige Abenteurer angeworben.

Burkherdall

Volkes Stimme: "Ich sage nichts, es kostet mich meine Wohnung, wenn nicht gar meinen Kopf und meine Kinder, wenn ich zuviel ausplaudere."
Wahlspruch: »Trautes Heim, Glück allein.«
Herkunft: Geschickte Spekulation mit Baugrund und Mietshäusern bilden Grundstock und Ursprung des burkherdallschen Vermögens.
Charakter: Die groben Burkherdalls sind unbeliebte Geldscheffler und Miethaie mit Unterweltkontakten. Weitreichender Grundbesitz im Südquartier ist die Grundlage ihres Reichtums. Als Besitzer vieler heruntergekommener Häuser sind sie der Schrecken ihrer Mieter. Gern vermieten die Burkherdalls an Stadtfremde zu horrenden Preisen. Dazu kommen skrupellose Geschäfte mit nahezu allem, was Geld bringt und gerade noch legal ist. Bei den übrigen Patriziern, aber auch den Zünften, werden die Burkherdalls verachtet oder verabscheut, aber insgeheim wegen ihrer Entschlossenheit und ihres Erfolgs beneidet. Wer im Südquartier arbeitet, muss mit der Unterwelt rechnen – die Burkherdalls haben sich mit ihr arrangiert. Nachweisbare Verbindungen zu den Verbrecherkartellen gibt es nicht, doch es kommt 'zufällig' zu Einbruchsserien und Überfällen bei Geschäftsrivalen oder widerspenstigen Kunden und Mietern.
Bedeutende Angehörige: Etzel (Patriarch, vor Gericht fast unangreifbar, seit er eine voreilige und irrige Anklage der Tasfarelel-Paktiererei widerlegen konnte – die Ankläger sind inzwischen allesamt bei Unfällen oder Raubüberfällen ums Leben gekommen), Magda (seine über alles geliebte, verzogene Tochter mit teuren und zu seinem Verdruss widernatürlichen und illegalen Interessen; zu verlieren oder verzichten lernte sie nie), Tassel (sein Bruder, mehrmaliger Bettelvogt), Garetha (Tassels Tochter, Gerichtsvögtin des Südquartiers)
Bedeutende Ahnen: Bonderik (Begründer der Familie, Halsabschneider und Räuberhauptmann)
Beziehungen: ansehnlich bei den 'Tobriern' (siehe Seite 118), groß in anderen Unterweltkreisen sowie der Bürgerschaft, sehr groß im Südquartier, gering beim Adel
Finanzkraft: groß
Auftreten: laut, penetrant, protzig und neureich

Groterian

Volkes Stimme: "Auch wenn man gerne jene vergisst, die kein Geld haben, so tun die Groterians doch viel für Gareth – und wenn dabei ein paar Krumen unter den Tisch fallen, so ist selbst den Armen gedient."
Wahlspruch: »Stark im Recht.«
Herkunft: Der Reichtum der Groterians basiert auf uraltem Grund- und Bodenbesitz in und um Gareth. Marsilia Groterian war Rauls Waffengefährtin, als er noch kein Kaiser war, und sprach später gegen seine Anordnung, dass das Wahlkaisertum zu einem erblichen würde. Seitdem haben sich die Groterians durch beinahe sprichwörtlichen Stolz ausgezeichnet, der nie vergisst, dass auch Raul der Große einst Garether Bürger war.
Charakter: ein uraltes, ruhiges Haus mit unerschütterlich bürgerlichen Traditionen. Der Reichtum ist zu groß, um von Wirtschaftsschwankungen bedroht zu werden oder auch nur tagtägliche Arbeit zu erfordern. Das Interesse der Groterians richtet sich vor allem darauf, die Bedeutung der Bürger sowie der Reichsstädte zu mehren und dadurch selbst noch an Ansehen zu gewinnen. Die neue Präsenz des großen Konkurrenten Stoerrebrandt in Gareth sieht man durchaus mit Sorge.
Bedeutende Angehörige: Hanna (Hausmatriarchin, mehrmalige Bürgermarschallin), Amilia (ihre Tochter, Mitglied im Rat der Helden, siehe S. 175)
Bedeutende Ahnen: Marsilia (Waffengefährtin Kaiser Rauls), Melcher (Kunstmäzen, Stifter zahlreicher Brunnen und Skulpturen)
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: für kurzfristige Investitionen ansehnlich, mittelfristig groß, bei Verschuldung oder Eintreibung andererleuts Schuld sehr groß
Auftreten: unbeugsamer Bürgerstolz und höchstkultivierte Arroganz

Karfenck

Volkes Stimme: "So alt wie Stadt und Kaiserreich seien sie, heißt es. Aber wer nimmt die heute noch ernst – nachdem sie sich erst Galotta und dann den Horasiern ausgeliefert haben?"
Wahlspruch: »Für Ähre und Ehre.«
Herkunft: Die Karfencks zählten schon vor der Gründung des Neuen Reiches zu Gareths Patriziern und kontrollierten lange den Kornhandel in der Kaiserstadt. Nach einem schleichenden Niedergang stellte sich die Familie erst jüngst wieder neu auf.
Charakter: Bis zum Verrat Bürgermeister Trautman Karfencks (der Gareth 1027 BF an Galotta ausliefern wollte) bestand das Hauptinteresse des Hauses darin, die Würde und den Anschein alter Macht zu bewahren – selbst wenn dies in die Verschuldung führte. Wäre es nach dem Erben Landor gegangen, hätte man diesen Weg wohl auch danach fortzusetzen versucht. Seine Gemahlin erreichte jedoch durch den Verkauf des Familienanwesens an die Stoerrebrandts eine finanzielle Konsolidierung. Wenige Monate später folgte die Vermählung der Tochter mit dem Kusliker Handelserben Essalio Weyringer, die den Karfencks im Kornhandel mit dem Lieblichen Feld wieder die beste Ausgangsstellung verschaffte. So lohnend diese Schritte finanziell waren, so schädlich waren sie für das Ansehen des Hauses. Deshalb widmen sich die Karfencks nun der Wiedererlangung der verlorenen Ratsherrenwürde und des alten Einflusses.
Bedeutende Angehörige: Landor (nomineller Hauspatriarch, Sohn Trautmans, folgte diesem wider eigenen Erwartens nicht in den Stadtrat nach, tief frustriert und lethargisch), Darline (seine Frau, aus verarmtem Adel stammend, tatkräftig mit der Wiedererlangung alten Ruhms und Reichtums beschäftigt, de facto Familienoberhaupt, bedient sich als Auswärtige häufig fremder Recken), Junivera (junge Erbin, mit dem in Kuslik wohnhaften Liebfelder Essalio Weyringer vermählt), Wilminde (Landors älteste Schwester, misstraut Darline)
Bedeutende Ahnen: Carolan (Waffengefährte Kaiser Rauls, zeitgenössischer Kritiker der Verheerung des Alten Reiches), Trautman (letzter Bürgermeister Gareths, kollaborierte mit Galotta)
Beziehungen: hinlänglich in Gareth, ansehnlich bis groß bei auswärtigen Händlern
Finanzkraft: groß
Auftreten: traditionell würdig und erhaben, aber auch mit neugewonnener Bescheidenheit

Stoerrebrandt

Volkes Stimme:
"Wer möchte nicht so reich wie Stoerrebrandt sein?"
"Ich traue denen nicht. Wenn ihnen erst die ganze Stadt gehört, ist es mit der Bürgerfreiheit bald vorbei."
Wappen / Symbol: auf Rot ein silberner Falke
Wahlspruch: »Man muss alles bezahlen, aber nicht zu jedem Preis.«
Herkunft: Das reiche Festumer Handelshaus hat seine Präsenz in Gareth in den letzten Jahrzehnten beständig gesteigert und ist 1027 BF endgültig aus dem Bornland übergesiedelt.
Charakter: Der Reichtum der Stoerrebrandts ist sprichwörtlich, ihr Handelsimperium kontinentumspannend. Reederei und Rollkutscherei, Maraskan- und Festumer Kolonialhandel sowie Monopole auf Elfenbein und Bernstein im Bornland, Alaunsalz im Mittelreich und das Gewürz Mir-Theniok (sowie Safran, das aber wegen der Verheerung Tobriens ruht) bilden die Grundlage des Vermögens. In den wichtigsten Handelsstädten Aventuriens finden sich insgesamt 68 Kontore, die auch als wichtigste Stationen des Botendienstes der Silbernen Falken dienen. Dass die Stoerrebrandts all dies binnen weniger Generationen erwirtschaftet haben, bringt ihnen genauso viel Neid wie Bewunderung ein. Die bodenständig gebliebenen Bornländer werden im Garether Patriziat noch immer ob ihrer kurzen Familiengeschichte belächelt, aber auch wegen ihrer Macht gefürchtet.
Bedeutende Angehörige: Emmeran (Familienoberhaupt, siehe S. 179), Lerike (Gemahlin, ehemalige einfache Schusterin, wurde lange vor der Familie verheimlicht), Ardova und Regolan (Kinder, übernehmen im Garether Kontor erste Verantwortung), Stover Regolan (Vater und graue Eminenz im Hintergrund, *951 BF, wird im Alter immer häufiger von Gicht und Gliederreißen geplagt, doch sein scharfer Verstand und seine weitreichenden Beziehungen sind nicht zu unterschätzen, großzügig gegenüber Tempeln und Bedürftigen), Peranka (Schwester und Leiterin der Silbernen Falken, *973 BF, ordnungsliebende und introvertierte Buchhalterin, in Geschäftsdingen die wichtigste Stütze Emmerans, mit Vorliebe für Kalligraphie und Kababyloth, häufig im Hesinde-Tempel), Vanjescha (Schwester und Abenteurerin, *983 BF, erschleicht sich von Kontorleitern immer wieder ein Vermögen, das sie verprassen kann), Alin (Schwester und Prinzessin zu Salderkeim, *990 BF, romantisch und rondrianisch-ritterlich)
Bedeutende Ahnen: Gero (Urgroßvater, brachte es vom einfachen Krämer zum Reeder), Ardo (Großonkel, baute die Amazonenburg Yeshinna aus und gewann dafür das Safranhandelsmonopol, kaufte den Miniwatu für Ramsch die halbe Insel Iltoken ab), Vikko (Großvater, begründete den Kolonialhandel nach Kannemünde und Port Stoerrebrandt)
Beziehungen: immens (aventurienweit)
Finanzkraft: immens
Auftreten: in Geschäftsdingen gediegen und knausrig, ansonsten gönnerhaft und manchmal zu direkt
Wichtige Quellen: **Drei Millionen Dukaten**, **AB 99** und **100**

Weitere wichtige Familien

Die Zorganer Handelsfamilie **El-Nabab** hat einen eigenen Familienzweig in Gareth, der die Interessen der *Mada Basari* vertritt. Als Stellmacher der teuersten Kutschen wurden die **Ferrara-Eisenherr** reich. Die **Fuxfell** sind bekannte Geldverleiher und -wechsler – und stellen mit *Linara* die Vogtvikarin des Händlertempels. Diverse Amtsleiter der städtischen Verwaltung entstammen der Familie **Mallorn**. Mit einträglichen Handelsrouten nach Fasar (die die Chefin *Ysilda* von ihrem Vater *Antil* erbte) haben die **Merkan** ein Vermögen gemacht. Ebenfalls im Fernhandel tätig, aber vor allem als Kartographen zu Ruhm gelangt sind die **Munter**, die noch immer dem Vorbild ihres bekanntesten Ahnen *Bastan* nacheifern – zuletzt brach die Erbin *Derowina* trotz elterlicher Sorgen auf Abenteuerfahrt auf. Als Spediteure haben es die **Okenheld** zu Wohlstand gebracht. Die **Seelander** sind eine reiche Hoteliersdynastie, deren gleichnamiges Haus das teuerste der Kaiserstadt ist. In den Gerichten Gareths und der Praios-Geweihtenschaft findet man die Mitglieder der rechtskundigen Familie **te Ghune**.

Die Stadtritter

Vor allem die äußeren Stadtteile Gareths erstrecken sich über Land, das vor Jahrhunderten noch Teil örtlicher Junkersgüter waren. Viele dieser alten Adelsfamilien haben ihr Gut auch bei der Ausbreitung der Stadt nicht aufgegeben, pflegen ritterliche Traditionen und betrachten sich noch immer als die wahren Herren ihrer nun von Mauern geprägten Umgebung – obwohl hier offiziell längst das Stadtrecht der Bürger herrscht. Wohlstand bewahren sich die Geschlechter durch Pachteinnahmen. Die Junker reiten gerne hoch zu Ross durch 'ihre' Gassen – und wehe denen, die nicht rechtzeitig zur Seite springen.
In den Zünften oder Stadträten der Gemeinen engagieren sie sich bis auf Ausnahmen (wie die *Leuenwalds*) nicht, da sie das unter ihrer Würde sehen. Die Familien *von Eschenrod, von Brachenhag, von Wirsel, von Garnelsand* und wie sie alle heißen, halten es eher mit dem Adel des Umlands und bieten sich und ihren Wehrhof oder Turmbau inmitten der Stadt ihren Standesgenossen gerne als Stützpunkt an, wenn man den "aufgeblasenen Pfeffersäcken" mal wieder "Mores lehren" will.

Zünfte und Gilden

»Allein der Zunft der Zimmerleute sei innerhalb der Mauern Gareths fortan die Ausübung ihrer Kunst gestattet. Wer dieses Handwerk ausübt, ohne Zunfttaler zu zahlen, wer nicht den Geboten der Zunftordnung Folge leistet, der möge auch nach Zunftrecht abgeurteilt und in Schimpf und Schande der Stadt verwiesen werden.
Wer jedoch die Zunft und die Heilige Maline und den Herrn INGerimm ehrt, wer Tisch und Dachstuhl nach den Geboten der Zunft fertigt, der soll die stolze Tracht der Zimmerer tragen und stets auf den Beistand seiner Zunftmeister und Genossen vertrauen können.«
—aus der Gründungsurkunde der Zunft der Zimmerleute und Küfer von Gareth, 522 BF

In fast allen größeren Städten des Mittelreichs finden sich Zusammenschlüsse von Handwerkern und Kaufleuten, die sich in *Zünften* bzw. *Gilden* organisiert haben.
Eine Zunft ist ein Zusammenschluss anerkannter Handwerker (wie Bäcker oder Schneider), während eine Gilde ein in Aufbau und Funktion vergleichbarer Bund ist, der jedoch keinerlei verbriefte Vorrechte besitzen muss und sich meist auch weniger der Ingerimm-Kirche verbunden fühlt (wie Bettler, Spielleute und natürlich Kaufmannsgilden, deren Einfluss mitunter so groß oder gar größer ist als die einer Zunft). Zu letzteren sind im Grunde auch die Diebesgilden und die Magier- und Alchimistengilden zu zählen.
Weiterhin werden noch unter dem Begriff der 'Freien Künste' alle Gewerbe ohne zünftige Ordnung und ungelernte Tätigkeiten zusammengefasst (die aus diesem Grund auch von jedem ausgeübt werden dürften), wie Fuhrleute, Schausteller, Kammerjäger und Geldwechsler. Darunter fallen aber auch neue Fertigkeiten, die noch von keiner Zunft erfolgreich beansprucht wurden (wie Papiermacher und Buchdrucker), oder gar 'echte' Künste und Wissenschaften, bei denen eine zünftige Regelung auch kaum möglich wäre (wie Sternkundige und Medici).

Funktion und Bedeutung

Die Zunft regelt in erster Linie, wie ihr Gewerbe auszuüben ist, ernennt neue Meister und setzt Qualitäts- und Preisstandards. Vor allem soll sie aber allen Mitgliedern ein Auskommen ermöglichen und Konkurrenz unterdrücken (zum Beispiel indem sie die Produktionsmenge beschränkt, um die Preise hoch zu halten). In der *Zunftordnung* ist all dies und mehr vorgeschrieben, auch die Zahl der Lehrlinge und Gesellen. Lohn und Arbeitsstunden sind oftmals genau vorgegeben.

Daneben begleitet eine Zunft einen Handwerker sein Leben lang und stellt so etwas wie eine erweiterte Familie dar: Die Zunft feiert Geburten, Hochzeiten und Bestattungen, versorgt invalide Meister und Hinterbliebene von Verstorbenen aus der Zunftkasse. Mit der Mitgliedschaft in einer Zunft kommen aber auch Genossentreue, Hilfs- und sogar Racheverpflichtungen. Jede Zunft pflegt Traditionen und Bräuche, begeht Zunftfeiern und veranstaltet Umzüge am Tag des Zunftheiligen.

Aus den Mitgliedern der Zünfte und Gilden setzt sich oft auch der Stadtrat zusammen. Eine Zunft hat zudem das Recht, eine eigene Tracht, eine Fahne, ein Wappen und ein Siegel zu führen. Zu ihren Pflichten gehört aber auch die Aufstellung einer Brandwehr und eines Aufgebots von Waffentreuen für den Kriegsfall.

Vom Lehrling zum Meister

Innerhalb einer Zunft ist nicht jeder gleichberechtigt: Man wacht streng über Vorrechte und Geheimwissen, und ohne ein stattliches Lehrgeld, das die Eltern in die Zunftkasse zu zahlen haben, wird auch niemand Lehrling.

Ein Lehrling ist zunächst nur das unfreie Mündel einer Meisterin ohne jedes Mitspracherecht. Auch wenn Zunftordnungen es in der Regel verbieten, werden Lehrlinge oft mehr ausgenutzt als unterwiesen, und Schläge sind ohnehin an der Tagesordnung. Kein Wunder, dass viele Lehrlinge davonlaufen und ein Leben als Abenteurer der harten Ausbildung vorziehen.

Wer hingegen die Lehrzeit (je nach Gewerbe 5 bis 7 Jahre) durchsteht, darf mit etwa 17 Jahren sein Gesellenstück fertigen. Findet dieses Anklang bei den Meistern, so wird der Lehrling in einer letzten rauen Zeremonie ‘freigesprochen’ und kann als Geselle ‘auf die Walz’ gehen, fordern doch die meisten Zünfte eine Fortbildung durch mehrjährige Wanderschaft. Die Gesellen stellen die große Masse der Zunftmitglieder: Sie sind frei, aber ohne besonderen Einfluss in der Zunft – die meisten Handwerker rücken auch niemals weiter auf.

Neue Meister werden nur selten ernannt, da die Zunft stets bemüht ist, preisdrückende Konkurrenz zu unterbinden. Um die Zahl der Werkstätten gering zu halten, müssen Gesellen oft eine Reihe von Bedingungen erfüllen, bevor sie zu Meistern werden: auf eigene Kosten ein Meisterstück fertigen, eine Meistergebühr zahlen, Hausbesitz vorweisen und ein Mahl für alle Meister der Zunft spenden, um nur

einige zu nennen. Aber natürlich rückt eine Gesellin auch nach, wenn eine Werkstatt frei wird.

Die Meister lenken die Geschicke der Zunft, leiten ihre eigene Werkstatt und wählen aus ihrer Mitte einen Vorsteher, der die Zunft nach außen vertritt. Diese Zunftmeister oder -sprecher verwalten die Zunftkasse sowie das Zunftsiegel und fungieren als oberste Instanz in Streitfragen. Reichere Zünfte besitzen zudem einen festen Zunftgeweihten der jeweiligen Hauptgottheit (in der Regel Ingerimm).

Recht und Gerichtsbarkeit

Zünfte und Gilden haben das Recht, in internen Angelegenheiten selbst zu richten (wenn nur Mitglieder ihrer Gruppe beteiligt sind). Außerdem können sie anderen Gerichten eigene Zunftgenossen abkaufen, um selbst über den Handwerker zu urteilen.

Bei Streitigkeiten zwischen Zunftgeschwistern entscheidet stets der Zunftmeister als erste und oft auch letzte Instanz – doch auch außerhalb der Zünfte besitzen die Handwerker einige Rechte: So ist es nun einmal verboten, ein zünftiges Handwerk auszuüben, wenn man nicht der Zunft angehört, ihren Regeln folgt und (vor allem) Abgaben zahlt. Wer dies dennoch tut, der darf von den Zünftigen ohne weiteres verjagt und verprügelt werden; die Zunft der Brenner in Gareth gar hat theoretisch immer noch Kaiser Valpos Zusage, sie dürfe auf frischer Tat ertappte Schwarzbrenner “vom Leben zum Tode befördern, wenn ihr Brannt gekostet und für schlecht befunden wurde”.

Besonderheiten bei Gilden

Die weiter oben getroffenen Aussagen treffen hauptsächlich auf Zünfte zu. Die unzünftigen Gilden können mancherorts ganz ähnliche Organisationsstrukturen haben, oder aber auch informelle Zusammenschlüsse sein, die sich durch den Zusammenhalt lediglich etwas mehr Einfluss erhoffen.

Eine Ausnahme sind die zumeist äußerst reichen Kaufmannsgilden,

Rolle und Einfluss der Ingerimm-Kirche

Neben ihrer Rolle als Schutzverbände der Handwerker sehen sich Zünfte meist auch voller Stolz als Laienorden der Ingerimm-Kirche und des ihrer Zunft zugeordneten Heiligen.

Gerade im Mittelreich übt die Kirche einen großen Einfluss auf die Zünfte aus, die Hüterin der Flamme von Angbar trägt traditionell auch den (Ehren-)Titel einer *Obersten Zunftmeisterin*. Und sehr wahrscheinlich war es auch ursprünglich die Ingerimm-Kirche, die das Zunftwesen angeregt oder gar eingeführt hat, um die Rechte der Handwerker zu stärken. (Weitere Informationen zur Kirche des Ingerimm und zu den Zunftheiligen finden Sie in **GKM 70ff.**)

von denen es in der Regel in jeder Stadt nur eine gibt und die damit die Stellung einer Monopolorganisation einnimmt: Wer in der betreffenden Stadt Handel treiben will, muss dann der Gilde beitreten (und sei es nur pro forma).

Besonderheiten außerhalb des Mittelreichs

In Al'Anfa ist es Handwerkern streng verboten, sich in Zünften zu organisieren. Die erzzwergischen Bruderschaften dagegen, die Handwerkszünften nicht unähnlich sind, könnten durchaus einstmals als Vorbild für menschliche Zünfte gedient haben. In den meisten Städten ist es heute üblich, dass ein zwergischer Handwerker einer Zunft beitreten kann (und es nicht selten auch muss, um dort seine Kunst auszuüben).
In Städten wie Lowangen und Mengbilla üben Gilden sogar die eigentliche Macht aus, auch wenn in letzterer der Begriff der Gilde mit den hier vorgestellten Ordnungen nichts mehr zu tun hat.
In Meridiana und bei den Tulamiden sind Zünfte nahezu unbekannt, während im Bornland sowie in Nostria und Andergast ähnliche Verhältnisse wie im Mittelreich herrschen. Im Horasreich kennt man ebenfalls Zünfte, deren Privilegien jedoch schon seit einiger Zeit aufgrund der aufgekommenen Manufakturen nicht mehr staatlich garantiert sind.

Die Zünfte Gareths

Gareth kennt zweimal zwölf 'gute Gewerbe', von denen zehn Zünfte wiederum über den größten Einfluss verfügen, umfassen diese doch mehr als zwei Drittel aller Lehrlinge, Gesellen und Meister der Stadt. Sie erzeugen die Massengüter, die nicht nur die Garether tagtäglich benötigen, sondern die auch weit ins Umland vertrieben werden. Im Stadtrat haben sie erheblichen Einfluss, auch wenn ein Meister der Fleischer oder Bäcker oft von den elitären Kunsthandwerkern wie Glasbläsern oder Goldschmieden etwas geringschätzig behandelt wird.

Die Zunft der Bäcker

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Brot, Kuchen und Zuckerwerk
Zunftheilige: Heilige Dythlind (eine Heilige der Travia)
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Besonderheiten: Brot ist das Grundnahrungsmittel der Mittelreicher, und die Zunft der Brotbäcker ist nicht nur groß, sondern auch reich – nicht zuletzt dank eines Privilegs, nach dem alle privaten Backöfen zum Schutz vor Feuersbrünsten von der Zunft als sicher abgenommen werden müssen, was selten geschieht und kostspielig ist.

Die Zunft der Brauer und Brenner

Privilegien: Herstellung und Großverkauf von Malz, Bier, Wein und Branntwein
Zunftheiliger: Heiliger Valpo mit dem Kelche (Heiliger der Rahja)
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Besonderheiten: Die Brauerzunft hat in den letzten Jahrhunderten durch ihren Reichtum eine große Zahl der Schenken und Tavernen Gareths erworben oder begründet. Diese werden nun an die jeweiligen Wirte vermietet, was der Zunft große Geldsummen einbringt. Das Garether Bier, ein Helles Ferdoker Brauart, wird vor allem in der Stadt getrunken – und auf Einfuhren aus anderen Städten darf die Zunft Zoll erheben. Mit den Apothekern gibt es einen schwelenden Streit über die Herstellung diverser als heilsam angepriesener Frucht- und Kräuterliköre, in dem sich derzeit die Brenner behaupten können – nicht zuletzt dank weitreichender Privilegien aus der Zeit Kaiser Valpos.

Die Zunft der Fleischer und Räucherer

Privilegien: Verkauf von Schlachtfleisch, Herstellung von Hartwurst, Räucherschinken und Pökelfleisch
Zunftheiliger: Heiliger Helmbrecht
Beziehungen: groß
Finanzkraft: sehr groß
Besonderheiten: Viele Garether sind reich genug, sich mehrmals in der Woche Fleisch leisten zu können. Dementsprechend reich ist auch die Zunft, die zudem lukrative Verträge für Dauerwürste und Pökelfleisch mit den Garden der Kaiserin und einigen Großhändlern besitzt. Dazu kommt eine unüberschaubare Zahl kleinerer Garküchen, die den ärmeren Garethern Metzelsuppe, Brühwürste oder Kuttelhaschee bieten und entweder direkt von der Zunft verpachtet werden oder ihr heftige Abgaben zahlen.
Eigentlich ist das Schlachten, Ausbluten und Ausdärmen von Großvieh auf den Straßen und Gassen Gareths verboten und soll möglichst in den zunfteigenen Schlachthöfen in Meilersgrund geschehen, doch die Zunftmeister sind bekannt lauffaul und rechnen neben Hühnern, Schafen und Ziegen oft auch Ferkel und Kälber mit zum Kleinvieh, dessen blutige Überreste dann auf den Straßen zu finden sind.

Die Zunft der Gerber und Kürschner

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Leder und Pelzen, Entleeren von Nachttöpfen
Zunftheilige: Heilige Waliburia
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Besonderheiten: Eine ebenso wichtige wie unappetitliche Aufgabe der Gilde ist die Sorge für die öffentliche Reinlichkeit; sie hat die Pflicht, Lehrlinge oder Gesellen mit großen Bottichen umherzuschicken, die morgens den Inhalt der Nachttöpfe einsammeln und zu den Gerbergruben bringen.
Die Gerberzunft hat stets ein besonderes Verhältnis zu den Schustern und Sattlern, deren wichtigste Zulieferer sie ist. Die Kürschnermeister der Zunft erwägen schon länger die Neugründung einer eigenen Zunft, die als Pelzlieferanten der Patrizier und Adligen gewiss mehr als nur lebensfähig wäre. Mit der Brunnenmeistergilde, die für sauberes Trinkwasser zu sorgen haben, kommt es dagegen oft zu Reibereien.

Die Zunft der Grobschmiede

Privilegien: Herstellung von Eisen- und Kupferwerk, Bronze- und Zinngüssen
Zunftheiliger: Heiliger Rhÿs von Abilacht
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Besonderheiten: Die Erzeugnisse der Grobschmiede reichen von Hufeisen, Nägeln und Beschlägen über Kessel, Töpfe und Besteck bis zu Ketten und Werkzeugen. Die Gilde leidet jedoch stark darunter, dass sich fast jede besondere Form des Schmiedens als eigene Zunft abtrennen will: Derzeit sind es die Schlosser und Zinngießer, die nach Selbständigkeit streben – doch der Abschied dieser Gruppen würde die Zunftkasse erheblich treffen.

Die Zunft der Schneider

Privilegien: Anfertigung und Verkauf von Bekleidung, Bettzeug, Vorhängen und anderem
Zunftheilige: Heilige Ysinthe
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Besonderheiten: Zu den Erzeugnissen der Schneider zählen sowohl schlichte Röcke und Kutten für die Massen als auch aufwändige Gewänder für die Reichen. Das Monopol erstreckt sich ausdrücklich nicht auf den Handel mit getragener Kleidung, und es gibt ständig Auseinandersetzungen mit Schmugglern, die auf den Märkten oder über Pfandleihen billige Gewänder aus dörflichen Schneidereien verhökern.

Die Zunft der Schuster und Sattler

Privilegien: Anfertigung und Verkauf von Lederwaren wie Schuhen, Sätteln, Zaumzeug, Handschuhen, Gürteln, Riemen, Beuteln und Taschen und Lederrüstungen
Zunftheilige: Heilige Sylvette
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: ansehnlich
Besonderheiten: Wenig wäre über diese Zunft zu sagen, gäbe es nicht bisweilen Streit mit den Gerbern, die angeblich nur zu gerne überhöhte Preise für ihr Leder verlangen. Reibereien gibt es zudem oft mit der Rüstschmiede- und der Schneiderzunft, die in Teilen auch Lederwerk, wie Lederrüstungen und Gewandriemen fertigen.

Die Zunft der Töpfer

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Keramik, Steingut und Töpferware
Zunftheiliger: Heilige Firunian von Reichsend
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Besonderheiten: Durch die Kupferkessel und das Zinngeschirr der Schmiedezunft, die Pokale der Goldschmiede und der Glasbläser und das importierte aranische Porzellan hat die ehrwürdige Töpfergilde den Kontakt zu den wohlhabenden Kreisen Gareths fast verloren – und das hat sich bereits in allen Kassen bemerkbar gemacht.

Die Zunft der Weber

Privilegien: Herstellung von Tuchen von Grobleinen bis Samt, Filzerzeugung (durch die Walker)
Zunftheilige: Heilige Alruna
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: sehr groß
Besonderheiten: Der begehrte Garether Samt ist geschoren oder ungeschoren (als Plüsch) eines der einträglichsten Erzeugnisse der Zunft. Auf die Herstellung von Plüsch hat die Weberzunft ein reichsweites Privileg, das ihr große Gewinne einbringt. Die von der Zunft gehütete 'Meilersgrunder Spinnwirtel' ist heilige Reliquie für ingerimmgläubige Weber in ganz Aventurien.

Die Zunft der Zimmerleute und Küfer

Privilegien: Herstellung von Holzwaren aller Art, von Möbeln über Werkzeuge, Spielzeuge und Dachschindeln bis zu Treppen und ganzen Holzhäusern, Fässern und Bottichen. Zur Gilde gehören auch die Dachdecker, Drechsler und Holzschnitzer.
Zunftheiliger: Heilige Maline
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Besonderheiten: Die Zunft hat es (anders als die Schmiede) stets verstanden, Abspaltungen zu verhindern, nicht selten auch mit dem Kantholz. Vor allem die Herstellung von Fässern für den Versand von Schüttgütern macht die Holzarbeiter zu einer der reichsten Zünfte der Stadt.
Zu Schwierigkeiten kam es, als die Handwerksbetriebe Stoerrebrandts (darunter viele Zimmerer), die mit dem Kaufherrn von Festum nach Gareth umgezogen sind, ins Spiel kamen: Die unliebsame Konkurrenz musste letzten Endes auf Drängen des Magnaten als neue Zunftmitglieder akzeptiert werden, es ist jedoch kein Geheimnis, dass die 'Festumer' bei den Alteingesessenen verhasst sind.

Exoten und Spezialisten

Hier sind die Handwerke versammelt, die relativ wenige Werkstätten und Meister haben, weil sie nur fortgeschrittene Spezialisierungen größerer Handwerke darstellen. Vor allem die Schmiedezunft hatte sich immer weiter aufgesplittert – die Kirche des Ingerimm unterstützt nur zu gerne die Appelle von spezialisierten Meisterschmieden, sich in kleineren, elitären Zirkeln zusammentun zu dürfen.
Allgemein gilt, dass die Produkte dieser Zünfte meistens keine Massenwaren, sondern Kunst- und oft auch Einzelarbeiten sind, die sehr hohe Preise erzielen und vor allem von den reichen Bürgern und dem Adel erworben werden, so dass die Zünfte zwar klein, aber sehr wohlhabend und oft auch einflussreich sind.

Die Zunft der Apotheker
Privilegien: Herstellung von Kräutermixturen, Handel mit Heilkräutern
Zunftheiliger: Heiliger Parinor (ein Heiliger der Peraine)

Die Zunft der Bogenbauer
Privilegien: Herstellung und Verkauf von Armbrüsten, Bögen, Bolzen und Pfeilen
Zunftheiliger: Heiliger Mikail von Bjaldorn (ein Heiliger des Firun)

Die Zunft der Färber
Privilegien: Anfertigung von Stoff- und Ölfarben, Tuschen und Tinte, Färben von Tuchen und Leder
Zunftheiliger: Heiliger Thallian

Die Zunft der Glasbläser
Privilegien: Herstellung und der Verkauf von Glaswaren und -gefäßen, Glasscheiben und Spiegeln, das Einsetzen von Fenstern
Zunftheiliger: Heiliger Zachariad

Die Zunft der Goldschmiede
Privilegien: Handel mit Edelmetallen und Edelsteinen, Herstellung von edelmetallenem Schmuck und Geschmeide
Zunftheiliger: Heiliger Bosper

Die Zunft der Graveure
Privilegien: Herstellung von Ziergravuren, Kupferstichen, Münzstöcken, Siegelstempeln und Drucktypen
Zunftheilige: Heilige Coruna

Die Zunft der Harnischmacher
Privilegien: Herstellung und Verkauf von Harnischen, metallenem Rüstzeug und Kettenpanzern
Zunftheilige: Heilige Rondralieb

Die Zunft der Instrumentenbauer
Privilegien: Herstellung und Verkauf von Musikinstrumenten
Zunftheiliger: Heiliger Aldifreid

Die Rotseidene Gilde der Kurtisanen
Privilegien: Anbieten von Liebesdiensten für Geld
Zunftheilige: Heilige Xaviera (eine Heilige der Rahja)

Die Schule der Schreiber
Privilegien: Abfassen von Urkunden, Notariatsdinge
Zunftheiliger: Heiliger Refardeon (ein Heiliger der Hesinde)

Die Zunft der Seiler
Privilegien: Herstellung und Verkauf von Seilen und Tauen, Garnen und Netzen
Zunftheiliger: Heiliger Stordian

Die Zunft der Steinmetze und Baumeister
Privilegien: Herstellung von gebrannten Ziegeln, Bearbeitung von Bruch- und Baugestein, Errichten von Grabsteinen und Gebäuden. Der Zunft sind die eigentlichen Baumeister angeschlossen.
Zunftheiliger: Heiliger Thimorn

Die Zunft der Stellmacher
Privilegien: Anfertigung und Verkauf von Rädern und Fuhrwerken vom Handkarren bis zum Streitwagen
Zunftheilige: Heilige Odelinde

Die Zunft der Waffenschmiede
Privilegien: Herstellung von Klingen- und Blattwaffen, Schneideisen und Messern
Zunftheilige: Heilige Ingrimiane

Die Gilden

Viele Gewerbetreibende, die keiner zünftigen Ordnung folgen und auch nicht einmal annähernd über die Privilegien der Zünfte verfügen, haben sich in Gareth zu Gilden zusammengeschlossen. Im Falle der Großstadt Gareth handelt es sich um eine unüberschaubare Zahl kleinerer und größerer Verbände mit mehr oder weniger zweifelhaftem Ruf: Von der respektablen Brunnenmeistergilde (**202 A**) über die Maler, Schausteller und Söldner bis hin zu den Diebes- und Bettlergilden. Die in anderen Städten wichtige Kaufmannsgilde ist in Gareth relativ unbedeutend, da jedes Handelshaus lieber für sich und gegen andere arbeitet. Es existieren allerhand Kuriositäten wie die Gilde der Wettervorhersager oder die Orkjägergilde der Junivera von Perricum, die Orks – auf Auftrag hin auch ganz bestimmte, wie etwa Täter eines Überfalls – jagt, tötet und zu Bettvorlegern verarbeitet oder aber fängt und z.B. Hartsteener Adligen verkauft.

Gilden und Zünfte im Spiel

Schnell einmal streiten sich in Städten Waffen- und Grobschmiede um die Herstellung von Messern und Beilen, oder aber Apotheker und (unzünftige) Alchimisten zanken um die Fertigung von heilenden Elixieren. Und nicht selten werden Streitigkeiten von den Gesellen zudem auch handfest ausgetragen. Untereinander mag ein Wettstreit um die Nachfolge eines Meisters entbrennen, was zu gegenseitiger Sabotage der Meisterstücke führen kann.

Helden können ins Spiel kommen, wenn es gilt, Betrügereien, Pfusch oder Fälschungen aufzudecken, verschwundenen Warenlieferungen nachzuspüren oder wenn zwischen den Parteien vermittelt werden muss.

Manche Helden dürften zudem eine abgebrochene oder vollendete Lehre in einem zünftigen Handwerksberuf hinter sich haben, bevor sie sich zu einem Leben als Abenteurer entschieden haben. Dadurch könnten leicht Rivalitäten, Freundschaften und Kontakte erwachsen sein. Möglicherweise hat ein Held aber auch enttäuschte Eltern oder einen verärgerten Meister in seiner Heimatstadt zurück gelassen.

In Gareths Schatten

Wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten. Gareths Pracht und Reichtum haben die Stadt auch zur Hauptstadt des Verbrechens im Mittelreich gemacht, in der Einbrecher und Taschendiebe, Hehler, Fälscher, Schläger und Zuhälter, Giftmischer, Betrüger und Erpresser ihren dunklen Geschäften nachgehen.

Die Unterweltbanden

Was der unbedarfte Bürger fast beschönigend als 'Diebesgilde' bezeichnet, sind meist große Netzwerke der Halb- und Unterwelt, die alle Spielarten des Verbrechens zu ihrem Geschäft zählen. Drei große Banden beherrschen die Stadt, und die Straßenjungen, Streunerinnen und einfachen Diebe tun gut daran, sich mit ihnen gut zu stellen, denn nur den Geschicktesten gelingt es, längere Zeit unabhängig zu bleiben und ihre 'heiße Ware' an den Hehlern der Großen vorbei aus der Stadt zu schaffen oder in Gareth selbst zu verhökern.

Die Alte Gilde

Volkes Stimme: »Wenn dich einer mit dem Zeichen der Fuchspfote überfällt, kannst du dir sicher sein, dass er dich nicht wegen ein paar Hellern ersticht. Die Alte Gilde weiß noch, was Diebesehre ist.«

Herkunft: Die Alte Gilde ist in Gareth alteingesessen und existierte schon zur Zeit des großen Kampfes der Unterweltbanden 795 BF (siehe S. 58, **Der Graue Vogt**). Viele Familien sind seit Generationen in der Gilde aktiv.

Charakter: Die Alte Gilde kommt der romantischen Vorstellung von einer Diebesgilde noch am nächsten. Viele Mitglieder tragen eine Fuchspfote auf Handschuhe genäht oder als Schmuckstück. Mit Lehrlings-, Gesellen- und Meistergraden ist sie zünftig organisiert, wobei die Lehrlinge 'Schmutzarbeiten' wie Bettelei und Spitzeldienste übernehmen und nachts in den Diebeskünsten unterwiesen werden. Erst den Gesellen ist es erlaubt, auf eigene Raubzüge zu gehen, wobei der Rat der Meister jedoch die Opfer vorgibt und darüber wacht, dass jene, die der Gilde hohe Schutzgelder zahlen, von den Einbrüchen verschont bleiben. Man hält gegen andere Unterweltbanden zusammen, neue Mitglieder werden nur selten zu Meistern der Gilde ernannt. Unzünftiges Verhalten (das reicht von der Offenbarung von Geheimnissen über Unterschlagung bis zu Einbruch bei 'Beschützten') wird streng bestraft, kommt aber selten vor, da man wegen der familiären Bindung meist sowieso die Kinder anderer Mitglieder als Lehrlinge und somit als Geiseln hat.

Betätigungsfelder: Einbruch, Taschendiebstahl, Hehlerei, zudem Schutzgelderpressung, Siegelfälschung

Bedeutende Mitglieder: Iam Altacker (junger und entschlossener Gildenmeister, siehe S. 181), Esindio Lastrano (Speichermeister Gareths), Helme Wagenhalter (Oberst bei den Spießbürgern)

Einfluss: groß in Alt-Gareth und bis weit in die städtische Verwaltung hinein, ansehnlich bis hinlänglich in den äußeren Stadtteilen

Auftreten: Der Ehrenkodex befiehlt den Gildendieben, gehorsam gegenüber Höhergestellten zu sein, unnötige Gewalt zu vermeiden, Unschuldige zu schonen und bei allem Drang nach schnellem Geld die Eleganz der phexischen Geschäfte als höchste Kunst nicht zu vernachlässigen.

Die Almadaner

Volkes Stimme: »Die Almadaner siehst du offen herumspazieren, in edlem Tuch, Pomade im Haar und teuren Stiefeln. Feines Volk sind sie trotzdem nicht: Wenn du ihnen mal dumm kommst, erdolchen oder vergiften sie dich in einem Hinterzimmer.«

Herkunft: Banden von Söldnern und Kriminellen aus Almada, die zur Zeit des Orkensturms (1010 bis 1014 BF) nach Gareth kamen, vereinigten sich bald in einem großen Unterweltzirkel unter dem 'Magnaten' Alrik Ragather und machen seitdem den Garether Dieben die Pfründe streitig.

Charakter: Bedeutende Mitglieder der Almadaner kleiden sich nach teurer südländischer Mode: Wämser mit Silberknöpfen, Kniebundhosen und Reiterstiefel, dazu einen federgeschmückten Caldabreser. Schnelle Klingen wie Rapier und Degen sind ebenso beliebt wie Trickwaffen vom Mengbilar bis zur Drôlina. Ihre Anhänger eifern ihren Herren im Stil nach. In den Schenken rücken die Menschen respektvoll zur Seite oder verlassen fluchtartig die Tische, sobald die Männer und Frauen mit den schwarzen Pferdeschwänzen erhobenen Hauptes hereinspazieren.

Neue Mitglieder müssen sich in obskuren Aufnahmeritualen als würdig erweisen – und überleben es selten, wenn sie als unbrauchbar erachtet werden. Die Lehrlinge werden in geheimen 'Gildenhäusern' an Schellenkerlen und mit gezinkten Würfeln ausgebildet, in Atak und Füchsisch unterwiesen und schließlich einer harten Prüfung unterzogen. Vollwertige Mitglieder haben keinen reglementierten Rang, allein das Wohlwollen des Magnaten definiert ihre Stellung.

Abtrünnige oder Auswärtige, die im Almadaner Revier 'wildern', müssen mit grausamen Strafen rechnen, wenn sie erwischt werden: Abgeschnittene Zungen und ausgestochene Augen kennzeichnen den Verräter, abgehackte Hände denjenigen, der sich privat bereichert und den geforderten Anteil unterschlagen hat. Die Almadaner stellen ihre Opfer zur Abschreckung öffentlich aus – und der Arm der Almadaner reicht angeblich sogar bis in die städtischen Gefängnisse.

Betätigungsfelder: Zuhälterei, Falschspiel und Wettbetrug, Taschendiebstahl, zudem Gift- und Rauschkrauthandel, Meuchelmord

Bedeutende Mitglieder: Alrik Ragather (Anführer, siehe S. 180), der Schwarze Dorn (brillanter Meuchler, angeblich einst bei der Hand Borons ausgebildet)

Einfluss: sehr groß im Südquartier, groß in Meilersgrund, hinlänglich in anderen Stadtteilen

Auftreten: Hinter einer eleganten und aalglatten Fassade verbergen die Almadaner die Bereitschaft, Probleme stets schnell, präzise und endgültig zu klären – wenn Drohungen nicht helfen, greifen sie zum Meucheldolch.

Die Tobrier

Volkes Stimme: »Nichts als brutale und einfältige Schläger. Die haben so wenig Geist, dass sie nicht mal die Dämonenbrache oder die niederhöllischen Trümmer fürchten.«

Herkunft: Während der Invasion der Verdammten (1019–1021 BF) erreichten viele tobrische Flüchtlinge Gareth, von denen ein Großteil durch Armut und aufgrund zünftischer Beschränkungen in die Illegalität getrieben wurden. Was zunächst ein Schutzbund von Land- und Heimatlosen war, wurde zu einer großen Unterweltbande.

Charakter: 'Tobrisch' nennt man in den Armenvierteln einen Menschen, der zuschlägt, bevor er redet. Ein angstvolles "Die Tobrier kommen!" leert die Gassen schneller, als ein Fremder die nahende Gefahr erahnen mag. Diese Bande regiert in den Gassen geradlinig mit ihren Fäusten und presst den Armen die 'Ysilische Steuer' ab, mit deren Hilfe sich die Tobrier für den Krieg gegen die anderen Gilden bewaffnen. Wer die Anhänger Ifirnjas von Mundtbach nur für tumbe Prügler hält, sieht manchmal alte Bauernschläue in ihrem Tun aufblitzen. Unter den Tobriern befinden sich viele ehemalige Landwirte und Handwerker, die in ihrer Bande allerlei Fachkenntnisse vereinen. Sie fürchten weder die anderen Unterweltbanden noch die Dämonenbrache, in der sie einige Verstecke haben sollen.

Die Tobrier gelten als einigermaßen langmütig und bringen recht viel Geduld auf, wenn jemand sein Schutzgeld nicht rechtzeitig zahlt oder eine Verfehlung begeht. Hat man jedoch erst einmal seinen Kredit verspielt, ist der Zorn der Tobrier – verharmlost als Tobrische Brise bezeichnet – fürchterlich und macht auch vor Unschuldigen nicht halt: Vor einigen Jahren zündeten die Tobrier im Südquartier ein ganzes Mietshaus mit zweihundert Menschen an, nur um einen betrügerischen Hehler in die Niederhöllen zu schicken.

Betätigungsfelder: Sklavenhandel, Rauschkrauthandel, Schutzgelderpressung, Überfälle, Schatzsuche in Trümmerteilen der Fliegenden Festung, zudem Gifthandel, Siegel- und Waagenfälschung sowie Falschspiel

Bedeutende Mitglieder: Ifirnja von Mundtbach (Anführerin, S. 181), Rude Barnebüch (Rollkutscher, der auch große Waren an den Stadttoren vorbeischmuggeln kann)

Einfluss: sehr groß in Rosskuppel, ansehnlich bis hinlänglich in anderen Stadtteilen

Auftreten: plump und direkt, ohne Rücksicht auf Verluste bei sich oder dem Gegner

Der Kreis der Maske

(**200 C**)

Eine kleinere Diebesbande ist der *Kreis der Maske*, der etwa 1020 BF erstmals in Erscheinung getreten ist und in seinen Reihen viele frühere Mitglieder der Alten Gilde vorweisen kann. Heimlich webt der Kreis sein Netz in den Elendsvierteln und lehrt die Menschen Phexens Gebot – nichts ohne eine Gegenleistung zu erbringen. Ein Händler beispielsweise, der zwei Rollen Tuch an eine alte Schneiderin abtritt, bekommt dafür ein paar Schläger als Geleitschutz. Aus dem Tuch näht die Schneiderin Kleider für die Armen, deren Kinder Brot für einen Bäcker austragen und der Schneiderin ein wenig davon zustecken, während der Kreis der Maske die Miete der Schläger bezahlt und dem Bäcker die Schutzgelderpresser der anderen Gilden vom Leib hält.

Angeführt wird die Gilde von einer unbekannten Person, die ihr Gesicht hinter einer goldenen Maske versteckt. Viele Gerüchte ranken sich um die Identität der *Maske* (S. 180). Der Kreis der Maske hat gute Kontakte zur Phex-Kirche und kann auf mehrere hervorragende Einbrecher und Taschendiebe zurückgreifen, die als Markenzeichen die Zeichnung roter Masken an den Türen heimgesuchter Häuser hinterlassen. Heiße Ware verkauft der Kreis über Mitglieder der Alten Gilde an deren Hehler und zahlt Iam Altacker dafür einen gewissen Tribut. Auf diese Weise hat der Kreis einen mächtigen Verbündeten im Südquartier und kann weitgehend unbehelligt seinen Geschäften nachgehen, die dazu dienen, das Elend in Gareths Vororten zu lindern.

In dunklen Gassen

Die Bettlergilde

Eine strenge Bettelordnung regelt das Betteln in Alt- und Neu-Gareth und bedingt auch in den anderen Stadtteilen (siehe S. 109). Die von der Obrigkeit als hilfsbedürftig anerkannten Bettler besitzen eine Bettelmarke und haben sich zu einer losen Gruppe zusammengeschlossen, um sich gegen unrechtmäßige Bettler zu wehren. Bei den Kontrahenten, die häufig an den Reichsstraßen von Südquartier und Meilersgrund zu finden sind, handelt es sich oft um Tobrier (siehe links), die die besten Plätze notfalls mit Gewalt einfordern. Die Bettlergilde besitzt Privilegien beim Bettelvogt, Erfahrung in der Suche nach geeigneten Bettelplätzen und ist in der Regel sehr gut über die Gewohnheiten diverser Gruppierungen oder bedeutender Einzelpersonen informiert.

Der Zaunschleicher

In Rosskuppel ist der 'Zaunschleicher' in aller Munde, ein Dieb, der den Bauern nachts Kleinvieh wie Hühner und Kaninchen sowie Obst, Eier und Gemüse stiehlt. Manche sagen, er raube auch Essen aus Vorratskammern oder Küchen, und einige behaupten, er nehme gelegentlich Münzen und allerlei kleinere Gebrauchsgegenstände mit, die irgendwo offen herumliegen.

Manche der Bauern munkeln, bei dem Zaunschleicher handle es sich um ein besonders kluges Tier, während andere schwören, man habe es mit einem Geist zu tun. Allerlei Aberglaube rankt sich um den Dieb. Manche verfluchen ihn, weil er das Vieh stiehlt, andere glauben, er bringe Glück, und so stellen sie manchmal nachts kleine Schalen mit Eiern, Brot oder Münzen vor die Tür, die morgens verschwunden sind. Manche sagen, sie hätten im Gegenzug Heilkräuter oder Salben vor ihrer Tür gefunden, wenn jemand im Haus erkrankt sei, und sie schwören, dass sie dies dem Opfer an den geheimnisvollen Zaunschleicher zu verdanken haben. Was davon wahr ist, weiß niemand, denn keiner hat den Dieb bislang gesehen (**200 B**).

Weitere Banden

Neben den vielen unorganisierten Einbrechern und Beutelschneidern gibt es noch etwa zwei Dutzend kleine Straßenbanden, deren Revier sich jeweils auf wenige Nachbarschaften im Südquartier oder Meilersgrund beschränkt. Einige von ihnen werden von der Alten Gilde oder den Almadanern als 'Vollstrecker' eingesetzt, also als Schläger im Auftrag der Diebesgilden. Ansonsten bestreiten sie ihren kargen Lebensunterhalt mit Schutzgelderpressung bei örtlichen Krämern, Straßenraub in den verwinkelten Gassen und illegaler Bettelei.

Königreich Almada

Das Königreich Almada für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Phecanowald, Eisenwald, Amboss, Hochland von Caldaia, Raschtulswall, Bosquir, Yaquir, Gugella

Landschaften: Yaquirtal mit Ragatien, Valguzia, Alter Wald, Bärenforst, Thangolforst, Brigellawälder, Madahöhen und Ebene der 1000 Pferde, zudem Phecanowald, Hochland von Caldaia, Hänge von Amboss und Eisenwald, Bosquirien und Vorberge des Raschtulswalls, Transbosquirien

Wichtige Gewässer: Yaquir (510 Meilen Länge bis Oberfels), Liavari (55), Cresval (80), Valquir (75), Bosquir (95), Brigella (140), Gugella (65)

Geschätzte Bevölkerungszahl: um 300.000 Menschen, darunter Zahori, Ferkinas und Novadis um 10 %; einige tausend Goblins, um 2.500 Zwerge, 1.000 Elfen, einige Orks und Oger

Grafschaften: Ragath, Waldwacht, Yaquirtal; Protektorat Yaquirien (beansprucht) mit Grafschaften Südpforte und Bomed

Wichtige Siedlungen: Punin (25.000), Ragath (3.500), Taladur (3.000), Madasee, Al'Muktur, Weinbergen (je 1.500), Franfeld, Inostal, Artésa, Jassafheim, Omlad (je 1.000), Brig-Lo (400)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II (Punin–Gareth), Yaquirstieg (Punin–Vinsalt), Eisenstraße (Punin–Taladur–Eisenwald–Elenvina), Roterzpass (Jennbach–Bragahn), Weinstraße (Punin–Ratzingen–Weinbergen), viele Landstraßen

Herrschaft: König Selindian Hal von Gareth

Wappen: silberne Scheibe auf Blau, darin ein rotes steigendes Pferd

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus, starkes Stadtbürgertum, viele Fahrende

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Gareth (Kaiserhaus), Al'Shirasgan, Culming, Harmamund, Jurios, Rebenthal, Streitzig ä.H., Viryamun (jeweils lokaler Adel), Assiref, Dallenstein, Galandi, Pichelstein, Tandori (städtische Patrizier)

Religion: Zwölfgötterglaube mit Konkurrenz zwischen einzelnen Kulten (85 %), Haupttempel von Tsa und Boron (Puniner Ritus), Rastullahglaube (10–15 %), lokal einige Stier- und geheime Drachenkulte

Magie: Magiedilettanten, Gildenmagier (graue Akademie in Punin), Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer, bisweilen Schelme, (Halb-)Elfen, Druiden, Geoden

Ressourcen und Handel: Getreide (Weizen, Hirse), Wein, Pferde (Yaquirtaler, Elenviner), Dörrobst (Quitten, Rosinen, Feigen), Flussfische, Tabak, Olivenöl, Gebäck, Tuche (Baumwolle, Leinen, Samt, Spitze, Tüll), Papier, Holz (Weide, Linde, Pinie), Alaun, Eisen, Baugestein (Marmor, Kalkstein), Schmiedewaren

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Heilige Etilia (Gemahlin Borons), Caralus der Löwe (Volksheld), Geron der Einhändige (Bezwinger der drei dreileibigen Schwestern), Aslam ibn Sarhidi

(erster Emir Almadas), Heiliger Therbûn von Malikd (Peraine-Priester), Ayla al Yeshinna (Gründerin der Amazonen), Heiliger Gilborn von Punin (Märtyrer gegen Borbarad), Eslam von Almada (Begründer der Almadaner Kaiserdynastie), El'Fenneq (maskierter Streiter gegen Novadis), Chaidarion (Riesenlindwurmin)
Wundersame Örtlichkeiten: Tempel und Gelehrtenschaft von Punin, Almadinpalast von Al'Muktur, Walstatt der Zweiten Dämonenschlacht bei Brig-Lo, Maguswald von Bitterbusch

Wichtige Fest- und Feiertage: Madatag (erster Erdstag im Praios), Tag der Zweiten Dämonenschlacht (30. Praios), Fest der eingebrachten Ernte (1. Travia), Probe des Heurigen und Weinfeste (15. Travia), Gilbornstag (29. Travia), Tag der Toten (1. Boron), 5. Rastullahellah und Erscheinen Rastullahs (22. und 23. Boron), Tag der Erneuerung (30. Tsa bis 1. Phex), Basiliskentag (18. Phex), Madakhachal (Vollmond im Phex), Fest der Freuden (1. bis 7. Rahja), Rosstaufe an der Yaquirquelle (1. bis 15. Rahja)

Die Historie Almadas

Die Vorzeit

Bedenkt man die Reichhaltigkeit der Legenden und vorzeitlichen Spuren, scheint Almada seit jeher ein fruchtbares Land gewesen zu sein, das vielen Völkern Heimat bot. Seit Anbeginn der Welt soll das sanfte Yaquirland die Weide des göttlichen Rosses Tharvun sein, des legendären Hengstes der Rahja.
Wenige Historiker kennen die verborgenen Ereignisse der Vorzeiten: In den Epochen des Zehnten Zeitalters hausten in Almada echsische Kulturen von Achaz, kobraköpfigen Shintr und den geheimnisvollen Mantra'kim, Drachen wurden in Hohetempeln verehrt. Um **9.000 v.BF** erschütterte ein Krieg das Land, in dem schlangenleibige Ssrkhrsechim und Drachen die Shintr ausrotteten und heilige Orte ihres Sonnengottes zerstörten. Die Herrschaft des goldenen Gottdrachen Pyrdacor folgte, dessen Einfluss über ganz Südaventurien reichte (**202 C**). Etwa **4.800 v.BF** bezwangen die Ambosszwerge unter Athax Stahlauge ein großes Drachenheer am oberen Yaquir und riefen bald darauf das Bergkönigreich *Tosch Mur* (Waldwacht) aus. In dieser Zeit breiteten sich auch die Hochelfen in den Wäldern und Auen Almadas aus, die sich zwischen ihren großen Städten Simyala und Tie'Shianna erstreckten. Um **2.200 v.BF** brannte der Himmel lichterloh, Lande und Flüsse wurden umgewälzt. Die Reiche des Pyrdacor und der Hochelfen gingen im *Zweiten Drachenkrieg* unter, dem als Mythos überlieferten zweiten Kampf der Alten Drachen Fuldigor und Pyrdacor. Am Yaquir breiteten sich anschließend Goblins aus, während die Wildnis alte Ruinen verschlang.
Um **1.000 v.BF** begann die Geschichte des Menschengeschlechts in Almada, als der sagenhafte Held Geron der Einhändige hier die *Drei Schlangenleibigen Schwestern* mit dem Schwert Siebenstreich erschlug und ihre Schätze im Yaquir versenkte (**202 D**). Zu dieser Zeit verkehrten auch tulamidische Karawanen mit den Ambosszwergen, und ein Handelsweg, die Zedernstraße, verlief entlang des Yaquirufers bis zu den Goldfelsen.

Bosparanische Besiedlung (883 bis 564 v.BF)

Im Jahre **883 v.BF** entsandte Kaiser *Seneb-Horas* ein Expeditionsheer unter Feldherr *Fallonius*, das von Bosparan den Yaquir hinaufzog. Beim Vorstoß der Legion mit dem Drachenbanner wurde der Grundstein zahlreicher Siedlungen gelegt. Widerstand leisteten nur "umherstreifende Meuten kleiner behaarter Krüppelwesen", die auf Wildschweinen ritten: Goblins.
Kaum war das Heer jedoch nach Bosparan zurückgekehrt, wurde der äußerste Vorposten Yaquirquell von einer Schar "kleiner, bärtiger und enorm kräftiger Männer mit Äxten" überfallen. Die Zwerge waren wohl wenig erbaut über die Großlinge, die mit einem Lindwurm als Feldzeichen in ihr Land zogen, und machten alle Menschen bis auf einen nieder. Als Reaktion entsandte der Kaiser **882 v.BF** eine Strafexpedition, welche die Zwerge zwar nicht stellen konnte, dafür jedoch Almada von den Goblins befreite. Aus dieser Zeit stammt die Redewendung "jemanden über den Yaquir schicken": Es war unter den Legionären Brauch, gefangene Goblins in die Stromschnellen des Yaquir zu jagen, wo sie meist jämmerlich ersoffen.
Das Diamantene Sultanat, größtes Reich der Tulamiden, nahm nun Notiz von den Einwanderern aus dem Güldenland, witterte leichte Beute und wollte seine guten Handelsbeziehungen zu den Zwergen nicht verlieren. Sultan Mordai ibn Dhuri entsandte **881 v.BF** ein überlegenes Heer aus Kriegselefanten, Kamelreitern und Hunderten von Fußsoldaten an den Yaquir. Doch der Angriff auf den Yaquirwiesen beim neu gegründeten Puninum (*Schlacht bei Punin*) scheiterte teils aufgrund eigener Überheblichkeit, teils an der eisernen Disziplin der bosparanischen Legionen.
Immer mehr Siedler zogen daraufhin aus dem Kernland des Reiches in die junge Provinz Ober-Yaquirien, wo sich von der einstigen Garnisionsstadt zur Metropole entwickelte. Seneb-Horas erbaute den Yaquirstieg als befestigte Straße. Sein Sohn *Belen* ließ **873 v.BF** die Feste Ragath errichten. Ab **870 v.BF**, als die Trollkriege das Reich erschütterten, siedelten Auelfen an Yaquir und Valquir und wurden mit den Zwergen unter ihrem streitlustigen Hochkönig Swerka in die 'Elfenkriege' um die Nutzung der gruben- und feuerholzreichen Wälder Waldwachts verwickelt.

Caralus der Löwe

Um **850 v.BF** lebte der almadanische Volksheld *Caralus*, der gerne von heutigen Caballeros als Patron der typischen almadanischen Eigenschaften dargestellt wird: Stolz, Streitlust und Edelmut. Er forderte die sagenhafte Zauberin Fanalolie in ihrem 'Turm aus Wind und Wolken' heraus und erschlug den gefürchteten Zauberer *Alg'Orton* und seine fürchterlichen Chimären. Caralus' Streitaxt wird heute noch von Rondra-Gläubigen gesucht (**203 A**).

Die Dunklen Zeiten und das Emirat Al'Mada (564 v.BF bis 0 BF)

Zu Beginn der Dunklen Zeiten überrannten **568 v.BF** Goblinhorden unter Führung der Schamanin *Orvazz* Ragath. Barbarei und wüste Götzenkulte verbreiteten sich in ganz Almada, Schlangen und Eidechsen wurden auf Altären von Stier-, Widder- und Skorpionsgottheiten geopfert, der sagenhafte Drachenorden soll weite Teile des Landes beherrscht haben.
Der Puniner Boron-Tempel seinerseits widerstand in dieser Zeit den Nemekathäern, südländischen Todesverehrern, die den örtlichen Kult ihren Lehren aufzwingen wollten, und schrieb um **385 v.BF** das *Schwarze Buch* nieder, um die 'alten und reinen' Glaubensinhalte zu wahren. Dieses Buch ist noch heute die Grundlage des Puniner Ritus der Boron-Kirche. Gleichzeitig formierten sich in dieser Zeit auch die ersten Bünde, die sich der Bekämpfung von Untoten verschrieben.

Auch auf der anderen Seite der Khôm-Wüste, in der Steppe des Shadif, waren die Zeiten dunkel und gebaren im verdorbenen Elem geschuppte Horden, welche die Tulamiden der Region überfielen. Die Menschen flohen im *Zug der Zehntausend* ab **405 v.BF** nordwärts, dem Heimatstern entgegen durch die Wüste. Nach schier endloser Reise und ungezählten Fährnissen erreichten sie eines Nachts um **330 v.BF** einen breiten Fluss, in dessen Fluten sich voll und rund das Madamal spiegelte. Hier sollen die Einwanderer den Namen des Landes geprägt haben: "Endlich", sprach ihr weiser Anführer *Sarhidi ibn Nebahat*, "Al'Mada – das Land des Mondes!"

Die Tulamiden fassten in der weitgehend entvölkerten Provinz Fuß, in der eine neue lebendige Kultur aus Güldenländern und Tulamiden entstand. Zum ersten Emir von Al'Mada bestimmte man den jungen *Aslam*, den Sohn Sarhidis. In Minen des Amhallassih wurden Rubine gefunden, prunkvolle Zitadellen entstanden. Höhepunkt der Baukunst war der Almadinpalast von Al'Muktur (tul.: *die Unbezwingbare*), der Residenz der Emire. Zum Ende der Dunklen Zeiten entschloss sich Emir *Harabal y ben Avun* **83 v.BF**, das Land dem wieder erstarkenden Bosparanischen Imperium unter Kaiserin Obra-Horas zu überantworten, um einen Krieg zu vermeiden. Nur Harabals hitzköpfiger Sohn *Rashid* warf sich in der *Schlacht in den Nebelauen* beim Dorf Weinbergen den Eroberern entgegen und unterlag im Kampf.

Einige Jahrzehnte währte die Blüte des Landes auch unter der neuen Herrschaft fort. Hela-Horas aber hasste die Tulamiden und ihre Kultur, da sie diese für den Tod ihres Vaters Murak verantwortlich machte. Darunter hatten auch die Almadaner zu leiden: Per kaiserlichem Edikt sollte jeder Untertan von augenscheinlich tulamidischer Abkunft erbuntertänig sein. Eine Gruppe der tulamidischen Zwangssiedler weigerte sich um **5 v.BF**, die niederen Arbeiten zu verrichten. Diese stolzen und eigenwilligen Leute stahlen sich mit Phexens Schutz fort und zogen als Geächtete auf eigene Faust weiter – und begründeten das Volk der Zahori.

Die Almadaner schlossen sich **0 BF** dem Aufstand der Garether gegen Hela an, der auf almadanischen Boden in der *Zweiten Dämonenschlacht* entschieden wurde (siehe S. 13). Nach Bosparans Fall brachten sie zahllose Schätze aus dem Lieblichen Feld mit, darunter auch Bücher aus den ehrwürdigen Bibliotheken Bosparans und Kusliks, die den Wissensreichtum der Magierakademie zu Punin begründeten.

Das Königreich Almada (0 bis 335 BF)

Im Lehnswesen des Neuen Reiches wurde Almada zum Königreich erklärt und ab **2 BF** von den streitbaren Fürsten des Hauses Viryamun beherrscht. Schon seit Kaiser Rauls Zeit existierte eine Versammlung der Landstände, die immer wieder in der Geschichte – wenn seltene Einigkeit herrschte – großen Einfluss auf den Almadinthron ausüben konnte. In Almada entwickelte sich bald ein Hang zur lokalen Dorf- und Familienpolitik, die zusammen mit der streitsüchtigen Mentalität zu einem leidenschaftlichen Fehdewesen erblühte. Beispielhaft ist die *Erste Ragather-Yaquirtaler Blutfehde*, die am **7. Rondra 80 BF** in einem großen Klingengewitter auf Ragaths Straßen gipfelte. **157 BF** brannte nach einer großen Fehde die Stadt Firdana an der Gugella nieder, die damals Punin an Größe kaum nachstand.

Das reiche Punin und sein Stadtrat gewannen immer mehr an Einfluss im Land, spielten politische Gegner aus und konnten schließlich **164 BF** nach einer Intrige die Herrschaft über Almada an sich ziehen. Die 'Ratsfürsten' führten das Königreich fast zwei Jahrhunderte mit harter, aber nicht ungeschickter Hand. Durch Ränke, Bestechung und Diplomatie blieben sie an der Macht, während sich Adlige und Geweihte der zahllosen Kulte im Königreich in Haderliebe ergingen. Der Streit zwischen den Religionen entwickelte sich zu fast sportlicher Tradition, die die spätere Priesterkaiserherrschaft unterbrechen, aber nicht beenden konnte.

Priesterkaiser, Rohal der Weise und die Magierkriege (335 bis 602 BF)

Als in Gareth Lichtbote Aldec den kaiserlichen Thron bestieg, gelangten auch **335 BF** in Almada die Praios-Geweihten mit Hilfe der Sonnenlegion an die Macht und verbrannten die letzte Ratsfürstin *Rondara Alfaran*, eine Anhängerin der göttlichen Leuin, auf dem Scheiterhaufen. Die neuen Landesherren nannten sich Sonnengebieter, pressten die Bevölkerung aus und machten Jagd auf die Priesterschaft der Tsa, um ihnen das Geheimnis der ewigen Jugend zu entreißen. Ländliche Stierkulte wurden verboten, aber heimlich fortgesetzt. Sonnengebieterin *Praiana* ließ **375 BF** die Götterbildnisse von Rondra, Efferd und Ingerimm im berühmten *Vierertempel* von Brig-Lo schleifen.

Eine Anekdote erzählt vom Sonnengebieter *Praiolec*, der den Junker *Lumino von Aguilon* zu sich bestellte und verlangte, ins Tagesgebet der Untertanen aufgenommen zu werden. Der Junker antwortete trotzig und unverblümt: "Halten zu Gnaden, Euer Eminenz, aber das ist bereits geschehen. Das ganze Land betet bereits tagtäglich: 'Herr Boron, erlöse uns von dem Übel!'"

Der Junker wurde für seine Keckheit in Aberacht gestellt und als Ketzer gebrandmarkt.

Die Gründung der Amazonen

Zum Widerstand gegen die Priesterkaiser scharte die tulamidische Kriegerin *Ayla al Yeshinna* um **410 BF** in den Schluchten des Bosquirtals eine verschworene Gemeinschaft von rondrianischen Streiter um sich. Wenige Jahre später führte der Verrat einiger Männer dazu, dass dem Amazonen-Bund nur noch Frauen angehören durften. **420 BF** wurde die erste ihrer Burgen errichtet, die Höhlenfestung *Keshal Rondra* nahe der Bosquirquellen.

Beim Sturz der Priesterkaiser stürmte **466 BF** eine tausendköpfige Menge die Mauern des Puniner Praios-Tempels und jagte den letzten Sonnengebieter *Narvan* im Nesselgewand in die Nervather Sümpfe. *Rohal der Weise* bestimmte die Anführerin der Aufständischen, Junkerin *Zafira von Aguilon*, zur Fürstin Almadas. Die Dynastie Aguilon brachte der Region blühende Künste und Wissenschaften und selbst im Land der Zwiste manches friedvolle Jahr.

Zum Ende der Rohalszeit kam es jedoch zum Streit um die Alaunvorkommen in der Waldwacht, auf die sowohl *Graf Bugo von Ragath* wie auch einige Junkerhäuser aus dem Yaquirtal Anspruch erhoben (*Zweite Ragather-Yaquirtaler Blutfehde*, **545 bis 574 BF**). Bei einem Vermittlungsversuch der Fürstin auf Burg Aguilon endete bereits das Eröffnungsbankett am **13. Ingerimm 574 BF** in einem blutigen Eklat. Fürstin *Madalena* blieb nach diesem *13.-Ingerimm-Massaker* mitsamt Graf Bugo und sieben seiner Vasallen mit gebrochenem Blick im Festsaal zurück. Noch heute werden viele der unerbittlichen Adelsfehden in Almada mit dem markanten Schlachtruf "Gedenket des 13. Ingerimm!" begonnen und gerechtfertigt.

Kurz vor der Entrückung Rohals machte sich der Praios-Geweihte *Gilborn von Punin* auf den Weg zu Borbarads Schwarzer Feste, um den Dämonenmeister seiner gerechten Strafe zuzuführen. Gilborn wurde von Borbarad gefangen genommen, (angeblich am **29. Travia 589 BF**) zu Tode gefoltert und später von der Praios-Kirche zum Hochheiligen ernannt.

Die kurz darauf ausbrechenden *Magierkriege* verwüsteten viele Landstriche. Sie verwandelten die Wasser der Brigella für ein Jahr in grünen Unrat, brachten eine Rattenplage und – wie die Winzer behaupten – die Reblaus als fürchterlichsten Dämon überhaupt.

Zulipan von Punin
574 BF wurde der Schwarzmagier, Archomagus und Dämonologe *Zulipan* Akademieleiter zu Punin und übte bald die heimliche Herrschaft über Fürst *Tyandris* und Almada aus. Zulipans Chimären hetzten durch die Lande und entführten Menschen und Zwerge, wollte Zulipan doch die Resistenz der Angroschim gegen Zauberei erforschen. Er starb **608 BF** im Kosch in der *Schlacht am stillen Grund* beim Kampf gegen Zwerge, kurz nachdem er das Geheimnis ihrer Widerstandskraft gegen Magie entdeckt haben soll (**205 C**).

Das Haus Almada (602 bis 902 BF)

Nachdem die Schrecken der Magierkriege vergangen waren, wurde Fürst *Eslam von Almada* **602 BF** zum neuen Kaiser des Reiches erkoren und begründete damit eine lange Dynastie. Jeder Eslamide führte in jungen Jahren Almada als König, ehe er bei der Kaiserkrönung diesen Titel an seinen Nachfolger übergab. *Eslamskrone* und *Güldene Sporen* wurden zu den Krönungsinsignien Almadas. Die Südprovinz war nun kaiserliche Hausmacht und prägte auf Generationen höfische Sitten im ganzen Mittelreich. Missbilligte man in anderen Provinzen die Ausschweifungen der Eslamiden bisweilen, billigten die Almadaner 'ihren' Kaisern gerne Pomp und Prunklust zu.

Um eine Brücke zwischen Garetien und Almada zu schlagen, verfügte Kaiser Eslam I., dass der nördliche Teil der aufgelösten Landgrafschaft Caldaia als Schenkung dem Königreich Garetien als Grafschaft Eslamsgrund zugeschlagen werden möge. Die Almadaner und Garetier liegen bis heute miteinander im Zwist, wem dieses Land eigentlich gehört.

Die almadanische Reiterei und Pferdekunst entwickelte sich zum Vorbild im Militärwesen und wurde vor allem im Unabhängigkeitskrieg des Lieblichen Feldes berüchtigt, als die Almadaner Dragoner **744 BF** in Arivor ein Blutbad unter der Bevölkerung anrichteten. Ab **760 BF** fielen immer häufiger Wüstennomaden in die Mark Amhallas südlich des Yaquir ein. Im Gegenzug rächten sich die Almadaner mit kleinen Schwertzügen und Überfällen auf Oasen in der nördlichen Khôm. Oft genug wurde der Aufruf zum 'Kampf gegen die Ungläubigen' genutzt, um auch Gegner im eigenen Land niederzuwerfen: Rondra-Geweihte ließen zwei Tsa-Tempel im Yaquirtal plündern, vertrieben die Eidechsenpriester und weihten anschließend das Gebäude zum Haus der Kriegsgöttin. Zwischen den Kulten von Peraine, Rahja und Travia köchelten giftige Kleinkriege. **854 BF** endete ein Puniner 'Schwertzug gegen die Novadis' im zwölfgöttergläubigen Weinbergen, dessen Hafen niedergebrannt und dessen Efferd-Tempel eingerissen wurde – die Stadt war Handelskonkurrent Punins und die Efferd-Priester beider Städte verfeindet.

Der Einfall der Novadis (920 bis 926 BF)

Mit Valpos Tod **902 BF** endete die Kaiser- und Königslinie der Eslamiden. Der örtliche Adel zahlte in den Thronfolgekriegen durch Stolz, Ehrgefühl und Übermut großen Blutzoll. Etliche Magnaten erklärten sich zu kaiserlichen und königlichen Thronprätendenten, wahren Gewinn aus diesen Zeiten von Blut, Dreck und Seuchen zogen allerdings nur die Söldnerheere, die gegen gutes Silber überall hinzogen und für jeden gegen jeden stritten.

Kalif *Malkillah II.* sah Almada in Agonie verfallen und eroberte **920 bis 926 BF** mit nur neun Lanzen seiner besten Wüstenkrieger die Mark Amhallas. Jenseits des Yaquir hatten die Magnaten aber nichts als Spott für den 'verlausten Heidenführer' aus der Wüste übrig. Man rümpfte die Nase, als die wackere Gräfin *Hadjinsunni von Yaquirtal*, die als einzige das wahre Ausmaß der Gefahr erkannte, um die Erlaubnis bat, die Novadis mit der kompletten Wehr Almadas angehen zu dürfen. Ihre Bitte wurde abschlägig beschieden, so dass die Gräfin schließlich nur mit einigen Waffentreuen aus Südpforte und Yaquirtal sowie ihren eigenen Kürassieren gegen Malkillahs wilde Reiterschar zog, die nun auf über tausend Köpfe angewachsen war. Trotz wahren Heldenmuts endete das hitzige Aufeinandertreffen der beiden Heerhaufen (Schlacht von Yrosien am **29. Rondra 926 BF**) im Tal der Dornen an der Yrosa mit einer vernichtenden Niederlage für die Almadanis. Die Reichsmark Amhallas ging verloren, um als Emirat Amhallassih wiedergeboren zu werden.

Ohne dass noch jemand ein weiteres Heer gegen ihn hätte aufbieten können, besetzte Malkillahs Blutsbruder Punin und ließ sich zum Gegenkaiser *Harun I.* krönen. Einige Monate später war er tot, gefallen durch die Hand eines einfachen Goblins im Hinterhalt. Über Punin herrschten von nun an in schneller Folge Söldnerfürsten, die oft wie viele ihrer ausgeplünderten Untertanen starben: durch Seuchen oder Messer im Rücken.

Das Haus Gareth (ab 933 BF)

Seit Kaiser Pervals Krönung, die **933 BF** die Kaiserlosen Zeiten beendete, herrschten in Almada nur noch Fürsten und Kronverweser ohne Erbrecht als Stellvertreter des Garether Herrschers und Königs von Almada. Ihnen oblag die schwierige Aufgabe, die Ordnung aufrechtzuerhalten und den feurigen Adel zu bändigen, während sie gegenüber Gareth versuchten, die Anliegen der Provinz zu vertreten.

In den Konflikten des jüngsten Heldenzeitalters fand man oft Almadaner dort, wo sie sich Ruhm und Abenteuer versprachen. In der *Schlacht der Zwölfe* entschieden die Adligen **1011 BF** in einem Stellvertreterkampf, dass Almada im Thronfolgekrieg nicht *Answin von Rabenmund*, sondern König Brin folgen sollte. Söldnerherr Ludovigo Sforigan und seine raubeinigen Landsknechte fielen **1012 BF** bei der Zweiten *Schlacht auf den Silkwiesen* nach einem Gewaltmarsch den Orkhorden in den Rücken und trugen so entscheidend zum Sieg des

Der Friede von Unau

Gareth und Unau versuchten, dem Kampf ihrer Vasallen am Yaquir Einhalt zu gebieten, und schlossen am **7. Rondra 1027 BF** den *Frieden von Unau* zwischen Mittelreich und Kalifat. Zur Besiegelung des Friedens wurde eine Hochzeit von Kalif Malkillahs Tochter *Tulameth* (siehe Seite 181) mit *Selindian Hal von Gareth* (siehe Seite 182) vereinbart, die Selindian bislang aber ablehnt. Omlad sollte als Mitgift des Kalifen dem Kaiserhaus geschenkt werden, das Amhallassih rechtens zum Kalifat gehören.

Mittelreichs bei. Mit fortschreitenden Kriegen des Reiches im fernen, kühlen Norden und Osten, wo aus Sicht der Almadaner irgendwelche unkultivierten Provinzen bedroht waren, fühlten sie sich jedoch von der Garether Herrschaft nur als Melkkuh für Weizen, Wein, Pferde und Soldaten missbraucht. Die Wünsche der Gruppe der Reconquistadores, die das Amhallassih wieder vom Kalifat zurückerobern wollen, konnte Gareth nicht erfüllen. So suchten die Adligen schließlich auf eigene Rechnung Streit mit dem novadischen Emir und belagerten die Stadt Omlad, die sie am **1. Rondra 1025 BF** einnahmen. Nach gescheiterten Rückeroberungsversuchen des Emirs überquerte ein novadisches Reiterheer den Yaquir und musste von Königin Rohaja in einem Kampf bei Brig-Lo am **20. Rondra 1027 BF** zurückgeschlagen werden.

Als das Reich im Jahr des Feuers in Wirren gestürzt wurde, sahen die Almadaner ihr Heil in *Selindian Hal von Gareth* als König und Kaiser. Während seine ältere Schwester Rohaja noch für tot gehalten wurde, empfing Selindian Hal am **24. Praios 1028 BF** die *Eslamskrone*. Auch nach Rohajas Rückkehr weigerten sich die Almadaner, ihr den Lehnseid zu leisten, und krönten stattdessen am **15. Praios 1029 BF** Selindian Hal zu ihrem Kaiser. Formell sieht sich Selindian Hal als Herrscher des ganzen Mittelreichs und besitzt auch in anderen Provinzen vereinzelt Anhänger, doch faktisch trennt sich Almada immer mehr vom Rest des Reiches und beschreitet seinen eigenen Weg. Seinen neuen Anspruch beweist Selindian Hal in dem Versuch, Yaquirien zu einen und während horasischer Adelsstreitigkeiten mit einem Heer das untere Yaquirtal zu erobern. Bei der *Schlacht von Morte Folnor* am **29. Rondra 1029 BF** wird der Almadaner Vormarsch gestoppt. In der folgenden Zeit entwickelt sich das Land zwischen Brigella und Sewak, der Yaquirbruch, zu einem Konglomerat kleiner Stadtherrschaften, in dem die angrenzenden Mächte um Einfluss ringen und Lokalherrscher unterstützen. Zwischen Horasreich, Nordmarken, Garetien und den bedrohlichen Novadis gibt sich Almada wie immer: kampfeslustig, stolz, prahlerisch – und bei all dem doch nie ohne Eleganz.

Land und Leute – Vom Leben in Almada

Die Almadaner

»Man sagt den Almadanern nach, ihr Wohlstand färbe Nase und Wangen rot und ließe sich an Bauch und Hüften ablesen, und das ist oft wahr. Und doch ist Almada auch ganz das Land der Mutter Aves', das Land windgewandter Reiter, geschmeidiger Fechterinnen und verführerischer Tänzer.«
—aus dem Reisetagebuch des Aves-Geweihten Udilor, 1018 BF

Glutaugen und markante Nasen

Die Almadaner, immer an der Grenze zweier Kulturen lebend, stammen von Mittelländern und Tulamiden gleichermaßen ab. Bosparanische und mittelreichische Siedler, Tulamiden des Emirats Al'Mada, Khôm-Novadis und sogar yaquirische Elfen haben hier seit etlichen Generationen ihr Blut gleichsam vergossen und vermengt und eine Vielzahl von äußerlichen Erscheinungen und Temperamenten hervorgebracht. Es herrscht ein eher dunkler Teint vor, Blässe ist ein Anzeichen für Behütete und Stubenhocker. Die Gesichtszüge der Almadaner sind meist scharf konturiert mit ausdrucksvollen schmalen Nasen. Oft werden sie mit den typisch tulamidischen schwarzen Glutaugen und dunklen Haaren assoziiert, doch auch Blondschöpfe, Blau- und Grünäugige kommen vor.

Freie und Adlige tragen das Haar meist lang: bei Männern oft zum so genannten Eslamszopf gebunden, bei Frauen offen oder zum gern mit Blüten geschmückten Knoten aufgesteckt. Kinn- , Schnurr- und Schnauzbärte (wie der bekannte Kaiser-Alrik-Bart) sind bei den Männern beliebt und werden eitel gepflegt. Kurzes Haar gilt als Zeichen von Hörigkeit, da manche Magnaten ihre Leibeigenen zur Kennzeichnung regelmäßig scheren lassen. Fremde mit knapper Haartracht (weniger als schulterlang) sind gelegentlich Missverständnissen ausgesetzt.

Fettleibigkeit als Zeichen von Wohlstand ist unter Freien keine Seltenheit, wird aber nicht im Sinne eines Statussymbols angestrebt. Selbstbewusstsein gehört hier jedoch fast zum äußeren Erscheinungsbild, denn der stolze (oder aufsässige) Blick der Almadaner ist sprichwörtlich und das schüchterne Niederschlagen der Augen nicht ihr Naturell: "Die süßesten Trauben schmecken bitter, wenn sie sich in Asche hüllen", sagen sie über die Zurückhaltenden.

Almadanisches Temperament

»Das Leben genießen sie in vollen Zügen, doch auch den Tod grüßen sie, durch Etilia mit ihm versöhnt, wie einen Freund. Vieles hier ist voller Gegensätze. Man sagt, die Almadaner würden eifrig spotten, während sie fechten, beim Scherzen aber hätten sie stets eine Hand am Säbelknauf. Das Lachen, Geschenk der göttlichen Eltern Aves', begleitet sie anscheinend auf allen Wegen, doch es gibt Dinge, bei denen auch die Almadaner keinen Spaß verstehen.«
—aus dem Reisetagebuch des Aves-Geweihten Udilor, 1018 BF

Heißsporne und Amazonen, Schürzenjäger und Verführerinnen, Blut, das in jeder Hinsicht leicht in Wallung gerät, so stellt man sich die Almadaner vor. Die Caldaier mögen ein eher ruhiges Betragen an den Tag legen, die Waldwachter eher verstockt oder unerschütterlich als heißblütig wirken. Doch für die meisten Almadaner gilt, dass sie das Herz auf der Zunge tragen und ihren Gefühlen freien Lauf lassen. Sie genießen das Leben, preisen alle Gaben Rahjas, indem sie ihnen eifrig zusprechen. Wer jedoch eine Almadanerin beleidigt, findet rasch ihren Handschuh in seinem Gesicht wieder, wer ihren Namen beschmutzt, bekommt es rasch mit einer ganzen Sippe zu tun. Die Streitlust ist sprichwörtlich: "Sprich in Almada nur über das Wetter", empfiehlt ein Beilunker Reiter aus Gareth, "denn egal, welches Thema du andernfalls anschneidest: Es gibt deinem Gegenüber Gelegenheit, anderer Meinung zu sein und sich zu erzürnen."

Doch auch ein feuriges Temperament braucht Abkühlung: In der sommerlichen Mittagshitze rührt kaum jemand einen Finger, werden allzu Hastige nur milde bespöttelt, während man selbst im Schatten ein leichtes Mahl zu sich nimmt und verdaut. Das 'Boronsstündchen' erscheint wie eine tägliche Huldigung des stillen Gottes, gilt aber schon in Caldaia und der Waldwacht eher als Ausdruck der Faulheit.

Für die Almadaner zählt das Leben im Hier und Jetzt, und niemand sollte zu viel und weit voraus planen, denn letztlich haben die Götter doch anderes für einen bestimmt. Man ist sich der Vergänglichkeit der Dinge bewusst und achtet den Tod als letztes und vielleicht wichtigstes Fest, zu dem man eingeladen wird. Geiz ist verpönt, Prassen beliebt. Almadaner schätzen die Geselligkeit und sind nicht gerne allein – nach Möglichkeit auch nicht bei der täglichen Arbeit oder auf Reisen. Schließlich redet man gerne viel – und nichts ist langweiliger als Selbstgespräche. Mittelpunkt des Lebens sind Städte und Dörfer.

Die wilde Natur in Strauchheide und Wäldern zwischen den Siedlungen wird gemieden – nur teils aus Angst vor wildem Getier und Goblins, hingegen vor allem aufgrund der mangelnden Genüsse und Bequemlichkeit.

Caldabreser und geschlitzte Ärmel

Die Kleidung des Volkes ist meist hell und schlicht: Man trägt weite Hemden aus Leinen oder weißem Baumwollstoff und häufig über dem Knie geschnürte Hosen, darüber bei Bedarf dunklere und feste Schürzen. Frauenhemden sind nicht selten weit zu den Schultern hin ausgeschnitten, Mieder aus Leder oder Stoff, weite Röcke oder Hosen werden gleichermaßen getragen. Mancher tulamidische Kaftan gibt dem von Norden Kommenden einen ersten Vorgeschmack auf das Land der Ersten Sonne.

Die Reichen und Edlen putzen sich nach Kraft und Vermögen heraus, so weit es die Gewandverordnung zulässt. Der so genannte *Landknechtsstil* sieht kurze, goldbestickte und kräftig gefärbte Wämser mit geschlitzten Ärmeln vor, dazu an den Knien geschnürte Hosen und hohe Stulpenstiefel, er ist vor allem in Ragatien und in der Waldwacht beliebt. Im *Höfischen* oder *Puniner Stil* dagegen bevorzugt man Pluderhosen, Seidenstrümpfe und längere Brokatwämser, meist in schwarz, dunklem blau, grün oder goldbraun gehalten und mit Spitze an Kragen und Ärmeln versehen. Die Damen tragen alternativ zu Wams und Hose geschlitzte Röcke und Kleider aus Brokat oder Damast, die auch die Unterröcke aus alanfanischer Seide aufblitzen lassen, deren Muster sich meist in den Rüschenärmeln des Unterkleides wiederfindet. Nur wenige geizen mit Einblicken in das Dekolleté und tragen einen Kragen aus Batist oder Ragather Spitze. Beliebt sind zudem Schleier im hochgesteckten Haar. Feiner Elfenbausch, Tüll oder gar die berühmten elfischen *Silbergespinste* aus Bausch und Edelmetallfäden sind bei Hofe sehr begehrt.

Das Tragen von Säbel und Raufdegen ist insbesondere bei Adligen verbreitet, weshalb auch zur besten Kleidung von *Caballera* (Rittfrau) und Edelmann ein verziertes Bandelier oder eine Seidenschärpe mit Schmuckscheide gehört. Das Schuhwerk ziert meist nur eine einfache Schnalle oder Spange. Arm wie Reich trägt den für Almada typischen *Caldabreser*, einen breitkrempigen Filzhut. Er schützt vor Sonne wie Regen gleichermaßen und ihn ziert je nach Stand eine Hahnen-, Reiher- oder Pfauenfeder.

Familie, Stand und Ehre

»Kern des almadanischen Seins ist die Ehre: Jeder meint, sie im Übermaß zu haben. Sie ist leicht verletzt, schwer zu heilen und mit dem hitzigen Gemüt der Ursprung für den weit verbreiteten Ruf der Almadaner als Streithähne und Furien. Wer hier aber Blut und Namen teilt, teilt auch die Ehre, und so gilt die Familia alles. Darüber hinaus bestimmt der Stand das Leben der Almadaner, ganz so wie anderswo. Und ganz so wie anderswo, sind sie nicht willens oder in der Lage, über den Horizont ihrer Standesgrenzen hinaus zu blicken. In ihrer Angst vor der Freiheit geben sie den Göttern die Schuld für das Los ihrer Geburt. In ihrer Verstocktheit aber heißen sie ihren jeweiligen Stand, sei es Knechtschaft oder Adel, den einzig ehrenvollen und suchen sich weder Freund noch Feind in einem anderen. Herr Aves, wann werden die Menschenkinder endlich flügge werden?«
—aus dem Reisetagebuch des Aves-Geweihten Udilor, 1018 BF

Fellachen und Fahrende

Unfreie und Fahrende stellen über zwei Drittel der Bevölkerung, am Wohlstand Almadas haben sie jedoch (abgesehen von seiner Erwirtschaftung) den geringsten Anteil.

Leibeigene – insbesondere auf dem Land – werden in Almada *Fellachen* (tul.: Bauern) genannt. Das Wort geht ursprünglich auf die Nachkommen zwangsumgesiedelter tulamidischer Kriegsgefangener unter Murak-Horas zurück. Die Fellachen zeigen ihrem Herrn gegenüber Loyalität und untertänige Verehrung, sind ihm jedoch eher in einer Art Hassliebe als echter Zuneigung verbunden. Sie drohen jedoch schnell aufsässig zu werden, sobald sich ihre Lebensumstände verschlechtern oder der Herr ihnen Unrecht antut.

In Almada gibt es mehr Fahrende als in jeder anderen Provinz des Mittelreichs: Neben den Söldnern und den Sippen der Zahori (siehe S. 124) sind dies vor allem ziehende Tagelöhner und Erntehelfer, die im Sommer und Herbst schnell Anstellung finden, den Rest des Jahres jedoch als Vagabunden nirgendwo gern gesehen sind.

Landsassen, Bürger und Patrizier

Die Freien, die diese Bezeichnung mal mehr, mal weniger verdienen, leben meist als Landsassen (freie Winzer und Hofbauern) auf teils gepachtetem Land oder als Handwerker und Kaufleute in den Städten. Einige bürgerliche Familias in den freien Städten Ragath, Taladur oder Punin sind an Wohlstand und Einfluss Junkern und Baronen längst ebenbürtig, wenn nicht überlegen. Besonders dem traditionsbewussten Landadel mag das nicht schmecken, gleichzeitig lässt es aber manchen *Comerciante* (siehe S. 161, **Mächtegruppen im Adel**) unter den Adligen mit einer eigentlich verpönten, aber lukrativen Vermählung über die Standesgrenzen hinweg liebäugeln.

Die Priester der Kulte

Geweihte und Laienprediger der almadanischen Kulte sind – missionierend und um Gaben, Spenden und Tempelzehnt für ihren Kult bittend – ein häufiges Bild in Dörfern und Städten Almadas. Den Dienern der Götter wird Respekt entgegengebracht, sie sind jedoch keine Unantastbaren: Man erlaubt sich auch mit ihnen gerne ein Wortgefecht, auf das sie bereitwillig eingehen. Die Geweihten sind untereinander traditionell verkracht, konkurrieren um den Zuspruch der Gläubigen und bilden fast nirgends einen gemeinsamen Rat, der den Einfluss ihres Standes ausnutzen könnte.

Die Magnaten

"Geier sind sie alle – aber niemals Vasallen!", soll Kaiser Reto über die Adligen Almadas geflucht haben. In der Tat beugen diese stolzen *Magnaten* nur ungern Haupt und Knie und tragen die eigene Ehre wie eine Krone im Herzen. Da man sich jedoch auch voreinander nicht beugen mag, scheiterte der Traum eines geeinten Almada an der Spitze eines starken Neuen Reiches stets an der oft Jahrhunderte alten Zerstrittenheit und Rivalität der Adelshäuser (nach dem Taladurer Stadtbild *Streitturmpolitik* genannt).

Die Bezeichnung Magnat war einst an die vierschildrige Abkunft gebunden, eine lückenlos adlige Ahnentafel über mindestens drei Generationen. Familias mit altem, gar fürstlichem Blut verteidigen dieses und andere Privilegien mit wechselndem Erfolg gegen jüngere Häuser. Heute beanspruchen selbst amtsadlige Vögte den Ehrentitel und bezeichnen sich gegen den Widerstand des alten Adels stolz als Teil der *Nobleza*, der Schicht des altehrwürdigen Adels, die adlige Vorfahren mindestens bis zur Zeit der Eslamiden, wenn nicht gar der Klugen Kaiser vorweisen können. Jüngere Adelsfamilien, die seit Kaiser Perval (und häufig unter Hal) belehnt wurden, bezeichnet man als *Rescendientes*.

Adel ist in Almada fast immer mit (Groß-)Grundbesitz verbunden. Selbst die niederadligen *Junker* verfügen bisweilen über beachtliche Mittel. Prassen und Protzen – selbst wenn dies in den eigenen Ruin führt – gehört seit Kaiser Eslams Zeiten untrennbar zum Magnatendasein, Geiz ist ein schlimmer Vorwurf, und manche ritterliche Tradition scheint darüber zur Marotte oder zum Wettkampf verkommen. *Caballeras* und *Caballeros*, die hiesigen Vertreter des Ritterstands, zeichnen sich oft vorwiegend durch Draufgängertum und leichte Lebensart aus. Mit der Kampftradition schwer gerüsteter Reiter und Turnierkämpfer haben sie – außer in Ragatien – kaum noch etwas gemein. Der salbungsvolle Minnedienst weicht seichten Liebschaften unter routinierten höfischen Umgangsformen, der *Cortezza*. Fehdebrauch und Reconquista jedoch sorgen weiterhin für das Vorherrschen kriegerischer Ideale im Adel, und das Erlernen der Fechtkunst oder des Reiterkampfes ist nahezu obligatorisch. Im Kontrast zu die-

ser eher abenteuerlichen Kühnheit steht der stille Ernst, den mancher Adelsspross etwa im Orden der Golgariten findet.

Bedeutung der Familia

Die Almadaner Adelsfamilien und Bürgergeschlechter werden jeweils von einem *Soberan* oder einer *Soberana* geführt. Dieser Haus- und Sippenvorstand ist die oberste Familienautorität, sein Wort nach altem Brauch Gesetz (und meist gewichtiger als eigentlich höhere Instanzen mit Ausnahme bloß der Götter). Belehnte und gutsbesitzende Adlige fungieren als Soberans für ihre Eigenhörigen, dem Ideal nach strenge, aber gerechte 'Eltern' der unmündigen Schutzbefohlenen. Soberans aus dem eigenen Stand und Verwandtenkreis haben die Leibeigenen nicht. Diese Struktur der Familias setzt sich von den alten Adelshäusern bis zur Ebene der freien Bauern fort, die ihre Knechte und Mägde in den Haushalt aufnehmen. Die Ehre des Soberans ist an das Wohlergehen der ihm Anvertrauten ebenso gebunden, wie ihre Taten auf ihn zurückfallen können. Die Herrschaft und persönliche Verbundenheit der Soberans mit ihrem Land geht so weit, dass im Todesfall selbst das Vieh, die Bienen und Weinstöcke eigens unterrichtet werden: "Soeben ist dein Herr verstorben."

In Almada gilt normalerweise das Erbrecht des oder der Ältesten. Das erbberechtigte Kind eines Adligen wird den Vasallen kurz nach der Geburt traditionell auf einem kostbaren Klöppelkissen liegend präsentiert und nach diesem künftig *Mundillo* oder *Mundilla* genannt. Einzig die Almadaner Königswürde wird traditionell nur in der männlichen Linie weitergegeben (so dass Selindian Hals inzwischen revidierter Thronverzicht von 1022 BF zugunsten seiner Schwester Rohaja manches Aufsehen erregte).

Sprache und Namen

Almadaner Mundart und sprechende Hände

Die Almadaner sprechen *Garethi* in einem Dialekt, der aus einer Vermischung bosparanischer und tulamidischer Mundarten entstand und klanglich an das verwandte *Brabaci* im tiefen Süden erinnert. Viele Almadaner beherrschen zumindest auch ein wenig *Tulamidya*, in der Waldwacht oft auch das *Rogolan* der Zwerge. Im Bosquir- und Yaquirtal hört man das *Isdira* der Elfen, die sich mit der Sprache der Menschen jedoch leichter tun als umgekehrt.

Nordländern erscheint das Sprechen der Almadaner oft als schnell, bisweilen lauter als nötig. Auf die Tulamiden geht wohl die almadanische Angewohnheit zurück, beim Reden umfangreich zu gestikulieren, was die yaquirischen Elfen zum Begriff der 'sprechenden Hände' anregte. Entsprechend verbreitet sind die Handzeichen des Atak und anderer Gebärdensprachen.

Glossar almadanischer Begriffe

Zur Aussprache: S-Laute werden meist scharf ausgesprochen (wie in 'Biss'). Das betrifft auch ein c vor hellen Vokalen (e, i), vor dunklen hingegen wird es wie k gesprochen (also 'Grassioso', aber 'Kampanya'). Doppel-L wird zu j, also 'Cabajero' oder 'Camarija'. Die Aussprache des Qu ist uneinheitlich, man hört es als k oder kw (sowohl 'Yakir' als auch 'Yakwir').

Aramya	(hiesiger) Rastullah-Gläubiger (meist im Unterschied zur Bezeichnung *Novadi*, die hier abwertend räuberische Wüstenbewohner meint)
Armeria	Aufruf zur Kampfbereitschaft für Familie, Lehen oder Stadt
Caballera / Caballero	Ritter / Rittsfrau
Callada	politischer Klüngel bei Hofe, auch: vornehme Schweigepflicht
Camarilla	Gruppe der Höflinge und Berater am Kaiserhof (Politik), '(Hinter-)Zimmerchen'
Campanya	Feldzug, Angriff
Cancion	Lied, Gedicht
Comerciante	Händler (*auch*: wirtschaftlich ambitionierte Adelsfraktion in der Politik)
Comercio	Geschäfte, Handel
Condottiere	Söldnerführer (horasisches Lehnwort)
Cortezza	höfisches Benehmen
Descendientes	die alten Familias der Waldwacht
Docenyo	Zwölfgöttergläubiger
Disentes	'Abweichler', die Selindian Hal ablehnen (Politik)
Dom / Domna	Anrede gegenüber ehrenwerten oder angesehenen Personen
Dominien	Baronien, Güter
Domnito / Domnita (auch: *Domnatella*)	Anrede noch junger Adelssprösslinge
Familia	(meist adlige) Sippe, Familie
Fellachen	Eigenhörige, Unfreie
Graciosa / Gracioso	schmeichelnde Anrede
Hacienda	Landsitz
Latifundias	(bewirtschafteter) Landbesitz
Magnat/-in, Magnatenschaft	Bezeichnung für (vierschildrige) Adlige
Mayoria	(große) Partei der moderaten Unterstützer Selindian Hals (Politik)
Mercenario / Mercenaria	Söldner / Söldnerin, Landsknecht
Mundillo / Mundilla	Erbe / Erbin von Titel und Lehen ('Kissen')
Nobleza	(altehrwürdiger) Adel
Palacio	Villa, Palast
Querella (Plural: *Querellas*)	Fehde ('kleine Streiterei')
Reconquista	Rückeroberung beanspruchter Gebiete (vor allem Süd-Almadas)
Rescendientes	seit Perval belehnter 'Neuadel'
Soberan / Soberana	Oberhaupt einer (Adels-)Familie, Gutsherr / -herrin
Taberna	Taverne, Schenke
Terzio	Söldnerhaufen
Toreroquesta	Mutprobe mit Bezwingen eines Stieres
Trovera / Trovere	Bardin, Spielmann
Tristeza	Spätherbst und Winter
valpotös	ausschweifend, verschwenderisch
Zahori	Fahrendes Volk ('Zauberer')

Almadanische Namen

»Tritt meinen Namen in den Staub, und du trittst mich.«
—Fürstin Travanca 'die Streitlustige', 42 BF

Almadanische Familiennamen können auf bosparanisch-güldenländische und tulamidische Traditionen zurückgeführt werden oder stellen Mischformen dar. Vor allem in Ragatien findet man für das fremde Ohr ungewohnte Lautkombinationen in Nachnamen wie *Sfalio* oder *Sgirra*.

Beliebt unter den Freien sind bosparanische *Zweit-* oder *Beinamen*, die tatsächliche oder gewünschte Eigenschaften der Träger hervorheben sollen. Auch Kartenlegungen oder ähnliche Vorzeichen spie-

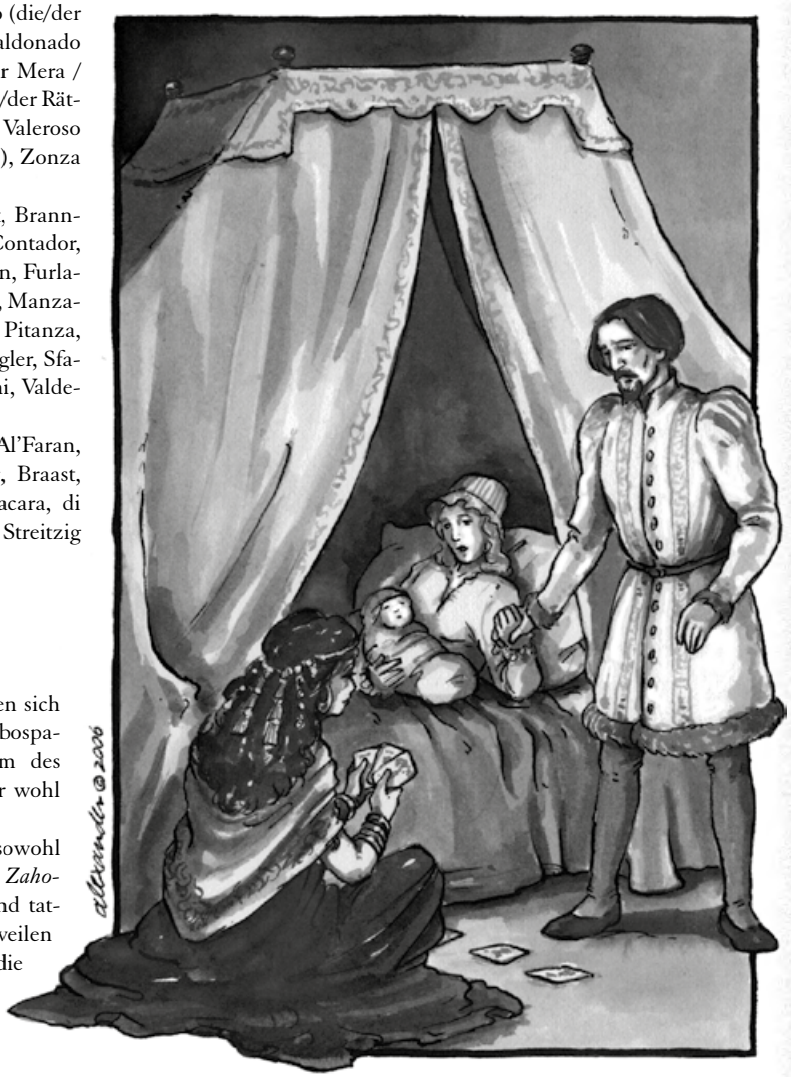
len hierbei eine Rolle, und speziell solche 'Schicksalsnamen' können durchaus dunkel anmuten oder mehrere Bedeutungen haben.

Typische almadanische Namen:
Männliche Vornamen: Alrico, Alonso, Almanzo(r), Amando, Assavo, Azulejo, Bardojoz, Balbiano, Biscarat, Bodar, Boronathan, Borondino, Cahusac, Caldaio(s), Cambados, Cazorlenyo, Danilo, Eglamo(r), Escalio, Eslam(o), Espejo, Farugo, Federigo, Gaftaro, Girolamo, Gonzalo, Gualdo, Gujadal, Hazanyo, Hesindio, Hillero, Ingrimo, Ippolito, Isonzo, Jacopo, Joselito, Kazanyo, Lanvolo, Laurenzio, Lodovico, Ludovigo, Lumino, Maquedar, Moritatio, Nazir, Obidos, Ordonyo, Pelayo, Perinyo, Punino, Rafik, Rafim, Rahjian(o), Rondrigo, Rustam(o), Salvestro, Sansovino, Selindio, Selindiano, Servando, Talfan, Tassilo, Tolak, Tsayano, Valdemoro, Valpo, Vencelao, Viento, Volapio, Yalach, Yanturio, Zayano, Zahir
Weibliche Vornamen: Ahumeda, Aldea, Aldonaza, Antara, Azila, Baraya, Boronya, Caneya, Caldaya, Caldja, Concabella, Corvara, Daroca, Dunyaca, Elea, Escalada, Esfera, Eshilya, Eslamida, Eslamidia, Esribeda, Farfanya, Fhadime, Ghazalita, Gonzaga, Gujadanya, Ilmice(a), Ismeralda, Jazemina, Luciana, Madalena, Maqueda, Mirandola, Mirhaneba, Morena, Noiona, Novara, Olenga, Olivenaca, Pasqua, Peliria, Rahjada, Rahjania, Rhajineza, Richeza, Rifada, Rinaya, Rondrala, Rondralia, Shahane, Sefira, Siguenza, Simanca, Solivai, Solsona, Travanca, Tsaia, Tsaya, Ulzedona, Usanza, Unicornia, Valposella, Vanoza, Vibora, Viminyoza, Vinyaza, Yanis, Yaquiria, Yedra, Yegua, Yesabella, Zafira, Zalamea, Zarpa(da), Zaya, Zefira, Zorilla
Zweit- und Beinamen: Amada / Amado (die/der Geliebte), Desidera / Desidero (die/der Ersehnte), Glaciana / Glaciano (die/der Kühle), Hilada / Hilado (die/der fein Gesponnene, auch: Schicksalsverwobene), Honora / Honorio (die/der Ehrbare), Leovigilda / Leovigildo (die/der Löwenwachsame, auch: Löwenbewachte), Maldonada / Maldonado (die/der Leidbeladene, auch: Übles Geschenk), Merita oder Mera / Merito oder Mero (die/der Verdiente), Misteria / Misterio (die/der Rätselhafte), Promesa / Promeso (die/der Verheißene), Valerosa / Valeroso (die/der Tapfere), Violanta / Violanta (die/der Aufbrausende), Zonza / Zonzo (die/der Tölpelhafte, auch: Rohrspatz)
Bürgerliche Geschlechternamen: Adelbuhler, Assiref, Ballurat, Brannofend, Blaemendâl, Bolongaro, Castanyeda, Cavazaro, Contador, Cronbiegler, Degenhardt, Dschadirez, Fetthennen, Frostwein, Furlani, Galandi, Küferhilf, Lamperez, Lautenschläger, Maltichio, Manzanares, Mirador, Monzon, Mudejar, Muwallar, Ossentani, Pitanza, Pipote, Ragather, Ragaza, Rüdwein, Schlehwein, Sensendengler, Sfalia, Sfandini, Sfapano, Sforigan, Sgirra, Taubentanz, Trapani, Valdepenya, Vascagni, Zulhamidez, Zurriaga
Adlige Geschlechternamen: Abundil, Agum, Alcorta, Al'Faran, Al'Kasim, Al'Shirasgan, Artésa, Berg ä.H., Bleichenwang, Braast, Culming, Eschgeier, Franfeld, Harmamund, Jurios, di Lacara, di Madjani, Ragathsquell, di Rastino, Rebenthal, Scheffelstein, Streitzig ä.H., Taladur ä.H., da Vanya, Viryamun

Sitten und Unsitten

Brauchtum und Aberglaube

Neben dem tiefen Glauben an die Gebote der Kirchen haben sich in Almada noch viele lokale Bräuche urtulamidischen oder bosparanischen Ursprungs gehalten. Dass manches Brauchtum des Landvolks sogar dem der Ferkinas ähneln soll, würde aber wohl jeder Almadaner mit der Hand am Messer bestreiten.
Die Wahrsagekunst hat in Almada eine lange Tradition sowohl gelehriger Wissenschaft als auch dunkelsten Aberglaubens. *Zahori* bedeutet nichts anderes als Zauberer oder Wahrsager, und tatsächlich finden sich bei diesen und anderswo in Almada zuweilen die seherischen Raben-Hexen, denen wahrhaftig Blicke in die Zukunft vergönnt scheinen. Vor vielen Unternehmungen werden Sterndeuter, Boron-Geweihte und Medien zu Rate gezogen oder Omina (Vorzeichen) beachtet. Mond und Mondlicht werden stets mit Magischem, Geheimem und Träumen verbunden.
Das Übernatürliche wird gleichsam beschworen und gefürchtet. Wo Götter, lokal verehrte Heilige und das Schicksal ausgiebig angerufen werden, argwöhnt man gleichzeitig die Verderbnis der Niederhöllen. Der *Kaiser-Alrik-Bart* soll seinen Träger vor Dämonen schützen (hat den Kaiser selbst jedoch offenbar nicht retten können). Am *Basiliskentag*, dem 18. Phex, erschlagen in Punin die Jugendlichen aus traditionellem Echsenhass oder von den Sagen Gerons oder Caralus' inspiriert die 'bösen' Schlangen – sehr zum Verdruss der Hesinde-Priesterschaft.
Talismane aus Tierteilen sollen deren besondere Eigenschaften verleihen, die Ohren eines Raschtulsluchses also beispielsweise ein gutes Gehör. Im wilden Transbosquirien soll ein Schluck Hengst- oder Rinderblut Ausdauer und Kraft verleihen. In den traditionellen *Toreroquestas* beweisen vor allem junge Ragatier ihren Mut, indem sie sich von wilden Stieren durch die Ortschaft treiben lassen, wobei es gilt, möglichst viele der unterwegs – oder gar auf den Hörnern der Stiere selbst – platzierten Blumenkränze aufzulesen. Aus diesem ernsten Spiel entwickelte sich die Redensart "den Stier bei den Hörnern packen".
Überhaupt stehen Rösser und Rinder im Land der Pferdejunker und Viehzüchter in hohem Ansehen und genießen im Kult zweier Göttinnen Verehrung. Wo *Tharvun* als göttlicher Hengst um Segen angebetet und angeblich gelegentlich in Almada gesichtet wird, fürchtet jeder Pferdebesitzer *Palsera*, die schwarze vampirische Stute, deren Opfer man mit durchgebissenem Hals auf der Koppel findet. Pferde gelten als der stolze und schöne Adel der Tiere, Stiere hingegen als die kraftvollen und ungebremsten Kämpfer. Um Rinder ranken sich



diverse Riten, die die Fruchtbarkeit erhöhen sollen – sei es nun die der Tiere selbst, die des Landes oder die des Menschen (und zotige Witze über die Puniner Horn*ochsen* machen vor allem in Ragath und Taladur die Runde). Prozessionen und Feldsegen werden häufig von Stier und Kuh als hölzernes Standbild oder leibhaftig angeführt. In manchen Gegenden krönt man einen *König der Rinder*, der sein Volk zu Fleiß und Vermehrung anhalten soll und nach seinem Alterstod (denn geschlachtet wird er nie) sogar in Ehren bestattet wird.
Der Tod wiederum gilt den Almadanern nur als der *Dunkle Cumpan*, mit dem man freundschaftlich umgeht oder gar in Phexens Sinne feilscht, wie im *Lied vom Tod und Medicus* (siehe S. 131). Auch ihn betreffend gibt es etliche Omina, die nahes Sterben ankündigen sollen (vor allem das Auftauchen und Rufen von Rabenvögeln), denn er gilt als ein höflicher Gast, der niemals unangemeldet erscheint. Verstorbene soll man mit Blick von ihrem Haus weg zum Boronanger tragen, sonst zieht es ihre Seele als Geist dorthin zurück. In Ragatien und im Bosquirtal dagegen bestattet man die Toten zum Unmut der Boronis gern 'in der Familiengruft', nämlich unter den Dielen des eigenen Hauses, und beeilt sich lediglich, die noch offenen Verpflichtungen der Verstorbenen rasch für diese abzuschließen. Totenfeiern sind große, von Klage, Blumenschmuck und Rausch überbordende Feste: Die ausschweifendste Festivität, die zu Ehren eines Almadaners stattfindet, ist meist sein Begräbnis. Als ein Elenviner Fuhrmann einer prächtigen Feier mit geschmückten Straßen in Punin ansichtig wurde, fragte er, ob endlich die Hochzeit von Kaiser Selindian Hal zelebriert werde. "Nein", gab ihm ein Puniner zur Antwort, "wir tragen unseren Zunftführer der Baumeister zu Grabe."
Boronanger sind geprägt von großen Steinstelen und Grüften, selbst auf Armengräbern sind die hölzernen oder schmiedeeisernen Boronsräder kostbar.
(Informationen zu den Religionen der Almadaner finden Sie auf Seite 132)

Recht und Gesetz

»Wohl wahr, Ihr seid ein Geweihter, und Euresgleichen soll letztlich über die Euch zur Last gelegten und angeblich Eurem Priesteramt geschuldeten Taten befinden. Doch nach altem und gutem Brauch stehen Euch zuvor für die Verhetzung meiner Eigenhörigen und Euer Gerede von Freiheit und Landflucht nicht weniger als zwanzig Stockhiebe zu, und bei meinem Blut, dieses Urteil werde ich selbst vollstrecken!«
—aus der Landgerichtsverhandlung gegen den Aves-Geweihten Udilor, 1018 BF

Recht zu sprechen ist das Privileg des grundbesitzenden Adels, und meist regelt schon ein schieres Machtwort der örtlichen Soberana Streitfälle, bevor ein ordentliches Gericht zusammentritt. Duell und Fehde hingegen lassen manchen Streit gar nicht erst vor einen weltlichen Richter kommen. Todesfälle infolge einer Querella werden häufiger mit Blut vergolten als durch die Anrufung von Obrigkeit geschlichtet.
Oft im Widerspruch zum *Codex Raulis* oder der *Ius Concordia* des übrigen Mittelreiches hängt man hierzulande stark am unterschiedlich ausgelegten *Almadaner Landrechtsbrauch*. "Altes Recht ist gutes Recht", heißt es, und so pocht jeder Stand, jede Familia auf Gewohnheitsrechten und lässt sich kaum hineinreden.
Da langanhaltende Trockenheit und Waldbrände dem Almadaner Wald in den Sommermonden zuweilen gar arg zusetzen, wird dann auf einige Verordnungen gepocht, die die Feuergefahr reduzieren sollen: Danach darf nur am Windstag und am Rohalstag eine Person zweimal in den Wald gehen, um Holz zu holen; an diesen Holztagen darf nur Holz mitgenommen werden, das morsch ist oder über dem Knie gebrochen werden kann (**D 204**).
Eine häufige Verurteilung ist die *halbe Ehre* für Freie und Adlige: Der Beklagte wird zwar nicht schuldig gesprochen, aber ohne erwiesene Unschuld gesellschaftlich geächtet, bis seine Ehre durch eine bemerkenswerte Tat wieder hergestellt wird.
Es ist üblich, gefasste Pferdediebe auf der Stelle vom durch den Diebstahl entehrten Tier zu Tode schleifen zu lassen oder Weinpanscher auf Jahre im berüchtigten *Kerker von Al'Muktur* zu 'vergessen'. Ähnlich gefürchtet wie der Kerker des Kaisers ist der *Kühle Schrübbel*, ein Sumpfgebiet in Ragatien, das von Strafgefangenen unter schlimmsten Bedingungen trockengelegt wird. Ein gesprochenes Todesurteil über Leute von Stand wird nach altem Brauch aufgehoben, wenn nach drei Schlägen des Richtschwertes der Kopf des Delinquenten noch auf den Schultern sitzt. Über solcherlei verhinderte oder aber dennoch durchgeführte Hinrichtungen rankt sich manch düstere Legende.

Speis und Trank und Gastlichkeit

»Obschon die Almadaner zweifelsohne ein Völkchen für sich sind, so gilt ihnen doch Travias (oder, wie sie sagen, Rahjas) Gesetz der Gastfreundschaft als heilig. Man gab mir schon zur Begrüßung vom guten Wein zu trinken, wo immer ich einkehrte, und bedachte mich zum Abschied stets mit einem Kuss auf beide Wangen, als wäre ich ein Verwandter oder Freund.«
—aus dem Reisetagebuch des Aves-Geweihten Udilor, 1018 BF

Speis und Trank sind Ausdruck Almadaner Lebensart: Man isst und trinkt gern und viel, wenn man es sich leisten kann, und aus Geselligkeit wird schnell Gastlichkeit. Selbst die Namenlosen Tage werden meist in großer Runde feiernd mehr verdrängt als argwöhnisch abgewartet. "Den Krug vor jemandem zu brechen", bedeutet nichts anderes, als ihm jede Gastfreundschaft zu versagen, und ist gleichzeitig der rituelle Ausspruch einer Fehde.

Kürbisfladen und Hornviehbraten

Während am Morgen meist Hirsebrei oder Grütze und mittags nur leichte Kost verzehrt wird, sind am Abend selbst bei den Gemeinen mehrgängige Speisen keine Seltenheit (wobei dort die einzelnen Gerichte entsprechend einfach ausfallen). Wer mit weniger aufwartet, ist 'wirklich arm' – oder geizig, was landläufig als schlimmer gilt.
Fisch und Fleisch bringen Onkelchen Yaquir, die Puniner Hornviehzucht oder caldaische Schafsweiden in ansehnlichen Mengen auf die Tische zumindest der Freien. Obst, Oliven und Weizen gedeihen hierzulande prächtig. Kürbisse finden als Gemüse und Suppengrundlage ebenso Verwendung wie in gebackenen Fladen und Küchlein. Einige typische almadanische Speisen sind etwa in Wein eingelegte *Rote Zwiebeln*, die *Sona* (eine kalte Gemüsesuppe), die *Taladura* (ein breiiger Eintopf aus Feld- und Baumfrüchten sowie Innereien) oder *Salinaris* (marinierte, mit Hackfleisch und Zwiebeln gefüllte Rebenblattröllchen). Geflügel steht unter anderem als *Gestopfte Mistkratzer* (gefüllte Küken), Almadaner Huhn (mit Schalotten in Traubensaft gekocht), als zartes *Täubchen* oder Jagderfolg aus einer Fasanerie auf dem Speiseplan. Gemästete *Hamster* sind im Gegensatz zum *Kaninchenbraten* wohl eine eher ungewöhnliche Spezialität. Gewürzt wird mit Salbei, Methumian, Basiliskum, Onjegano, Zwiebel und Knoblauch. *Cressos* (ausgebackene Teigkringel) sind ein beliebter süßer Imbiss, *Puniner Marzipan* (auch: *Punipan*) soll in der Kaiserlosen Zeit erfunden worden sein, als es in der ganzen Stadt kein Getreide mehr gab, sondern nur noch Vorräte an Mandeln, Zucker und Rosenwasser. Es gilt gleichsam als feines Naschwerk und kräftigendes Nahrungsmittel. Ein Genuss der besonderen Art ist die *Valpoqua*, eine nach Kaiser Valpo benannte Weinschaumcreme. Überhaupt ist keine Vorstellung almadanischer Gaumenfreuden komplett, die *Rahjas Blut*, den Wein verschweigt.

Madawein und Rahjas Rausch

»Einst, so die von den heimischen Troveres meistvertonte almadanische Göttinnensage, schritt Frau Rahja gelangweilt durch die immergrünen alveranischen Gärten ihrer Schwester Peraine, ohne dort eine Pflanze vorzufinden, die ihren Gefallen erringen konnte. So schnitt sich die Ewigholde zu ihrer eigenen Kurzweil leicht in den Finger und presste den blutenden

Schnitt unbemerkt auf die Ranken einer unscheinbaren Kletterpflanze. So flossen Rahjas Rausch- und Liebeslust im Blute vereint in die Säfte der Pflanze und wandelten diese ganz im Sinne der Schönen Göttin.«
—Errik Dannike, Was glaubt das Volk?*, Wehrheim, 988 BF*

Die Weinberge Almadas sind meist schon seit etlichen Generationen in der Hand stolzer Winzerfamilien. Rahjas Blut wird hierzulande schon in jungen Jahren (dann meist verdünnt) und zu nahezu jeder Tageszeit getrunken. "Sich in der Almadaner Askese üben" ist zum geflügelten Wort für Trunkenheit und Ausschweifung geworden, bezogen vor allem auf die alljährlichen *Weinfeste* vom Rahjamond (wenn der Wein – wie man sagt – in Fässern und Flaschen unruhig wird) bis hin zum Traviamond, wenn der Heurige gekostet wird. Hier reisen auch Vergnügungssüchtige aus benachbarten Landen an und lassen sich vom Wirbel der allgemeinen Weinseligkeit mitreißen, der das gesamte Yaquirtal Jahr für Jahr in einem Meer der Ausgelassenheit und Freude versinken lässt. Auf diesen Festen werden *Weinköniginnen* und *Weinkönige* als weltliche Vertreter Rahjas und ihres Geliebten Khabla oder ihres Sohnes Levthan gekürt.

Die Almadaner sehen sich nicht zuletzt durch den Wein, der in ihrem Land so gut gedeiht, als von Rahja besonders geliebt, und tatsächlich stammen einige der besten Tropfen Aventuriens von hier: Den *Yaquirtaler Madawein* (ein Weißwein aus dem Ort Weinbergen) nennt man auch 'König der Weine und Wein der Könige'. Seine Nachbarn, der *Aquenauer Südhang* (weiß, feinherb), der *Stramme Muktur* (ein kräftiger Roter) oder der *Hornenfurter Lebensquell* (ein spritziger Rosé) müssen als Vasallen gelten. Aus der Südpforte stammt die duftende *Yaquirblume*, ein halbtrockener Rosé. Ein perliger Weißwein ist der *Geiersgau*, während dem roten *Mescher Heiligmacher* das höchste Mostgewicht Aventuriens nachgesagt wird. Der Ragatzo ist eine Delikatesse aus dem Ragatischen Kessel: Als *Fino* wird er mit etwas Weinbrand versetzt, als *Oloroso* gewinnt er an Stärke; der *Dubiose Ragatzo* schließlich, den man auf Kaiser Valpo zurückführt, wird mit Obstbrannt angereichert und verfügt über einen hohen Alkoholgehalt. Das *Panschen* mit Wasser ist es, was manch anderen Wein in Verruf bringt und selbst Rahja-Geweihte in Fehdelaune bringen kann. Und wenn ein Wein als *Liebliche Cella* bezeichnet wird, ist das beileibe kein Kompliment, denn so nennt man nur ungenießbar saure Weine, die die almadanische Zunge beleidigen.

Fechtkunst und Wehrhaftigkeit

Almada hat eine lange Tradition der Fehde und des Kampfes, und so nimmt es nicht Wunder, dass rondrianische (oder korgefällige) Ideale von Wehrhaftigkeit hoch im Ansehen stehen. Dabei tritt dennoch die Trennung zwischen kämpfender und nichtkämpfender Bevölkerung deutlicher hervor. Der Heerbann der Freien in Stadt und Land ist seltener als in weiter nördlich gelegenen Provinzen, da in Almada meist das Bannergeld gezahlt wird, um vom Waffendienst ausgenommen zu sein: Der wochenlange Arbeitsausfall in der Handwerksstube oder beim meist intensivem Feldbau wirkt schwerer als diese Abgabe. Waffentreue machen nur in lokalen Konflikten einen großen Teil streitender Parteien aus. Mit dem eingenommenen Bannergeld finanzieren Adlige und Stadträte Söldnerhaufen, denn die *Mercenarios* sind vor Soldaten und Waffentreuen die häufigsten Kämpfer Almadas. In Friedenszeiten stellt man nur wenige Söldlinge für Wach- und Schutzaufgaben in den Dienst, in gefährlichen Zeiten wird die Zahl aufgestockt. Einzelne *Condottieri* (Söldnerführer) wie *Ludovigo Sforigan* (siehe S. 184) haben großen Einfluss auf das Land.

Adlige haben in ihrer Jugend oftmals eine kriegerische Ausbildung erfahren, sei es als *Fähnrich in Ragath, Kriegerin in Eslamsgrund* oder Schüler eines Fechtmeisters wie *Talfan von Jurios* (siehe S. 186). Im Vordergrund steht dabei weniger, als Adliger selbst in große Kriege für den Kaiser zu ziehen – hierfür sind schließlich die Garden des Monarchen und Söldner da –, als vielmehr in Fehden und Duellen seine Ehre zu bewahren. Das *Kriegerseminar in Punin* dagegen nimmt auch viele nichtadlige Anwärter auf, und mancher reiche Bürger sucht für seinen Nachkommen nach Magnatenvorbild einen Fechtlehrer.

Gerade beim Adel wird die hohe Fechtkunst als Spiegel der Persönlichkeit angesehen. Fechtlehrer gelten daher in mehr als einer Hinsicht als Erzieher und sollen auch den Charakter der Lehrlinge schulen. Beim Kreuzen der Klingen mag man ebenso viel von- und übereinander erfahren wie in einem langen vertraulichen Gespräch oder einer höfischen Intrige: Fechtmeister kennen tausendundeinen Kniff, im Kampf Respekt, Spott oder schiere Gleichgültigkeit allein durch die Wahl ihrer Manöver, Taktiken, Schläge und Paraden zu demonstrieren.

Viele Adlige nennen einen einfachen oder kunstvoll gestalteten *Fechtboden* ihr Eigen, wiewohl ein freundschaftliches Kräftemessen mit der Klinge genauso wie ein verbissenes Duell prinzipiell überall möglich ist, wo es den Beteiligten angemessen erscheint.

Schlanke Fechtwaffen, vor allem das Florett, werden gerade um Ragath herum als Spielzeuge der Laffen belächelt. Die traditionelle Klinge der Almadaner ist der *Reitersäbel*, gefolgt von *Raufdegen* (eine Form des *Rapiers*) und *Schwert*. Häufige Waffe des Fußvolks ist der Hakenspieß, mancher weiß die eindrucksvolle *Boronssichel* zu führen. Beide Waffen lassen sich gut gegen Berittene einsetzen und haben ihren Ursprung im Kampf gegen die Novadis. Dolche und Messer scheinen in Almada allgegenwärtig, vom *Winzermesser* der Landsassen bis zu den liebevoll 'Blutzapfer' und 'Waisenmacher' genannten Klingen der Söldlinge.

Handel und Wandel

Almadas Reichtum beruht vor allem auf dem Segen der Göttinnen Peraine und Rahja, die Land und Vieh so fruchtbar haben werden lassen. Hier wird in guten Jahren mehr geerntet, als im Land verspeist werden kann. Bekannte und geschätzte Almadaner Waren sind Weizen (bisweilen veredelt als leider leicht verderbliche Konditorware)

und natürlich Wein, Oliven- und andere Öle, Vieh (wie die *Puniner Hornochsen* und *Yaquirtaler Mondstiere*) und Pferde. Auch Tabak wird gehandelt, dazu Tuche verschiedenster Qualität (etwa Baumwolle, Elfenbausch, Samt und Tüll). Aus der Waldwacht kommen das zum Gerben und Färben verwendete Alaun und mancher Schatz aus Zwergenhand.

Aus den Tulamidenlanden führt man über den *Raschtulsweg* vor allem Zuchtpferde, Tee und Teppiche ein. Ganze Karawanen pendeln zwischen Punin und Fasar, und nicht selten müssen die Händler und ihre Waren vor Übergriffen von Strauchdieben, Ferkinas und Novadis bewahrt werden. Die Wüstensöhne sind jedoch nicht nur Feinde Almadas, in Form von Shadifrössern, Porzellan und Gewürzen wird mehr mit dem Kalifat gehandelt, als manchem *Reconquistador* lieb oder auch nur bewusst wäre. Auf dem Schiffsweg erreichen feine Glaswaren und Brokatstoffe aus dem Horasreich Almada, ebenso wie Gewürze und Seide aus dem tiefsten Süden. Durch die gespannte politische Lage und Gerüchte von der *Wildermark* werden Handelszüge gen Garetien oder die Nordprovinzen teils noch schärfer bewacht als früher. Aus dem Reich der Gegenkaiserin Rohaja kommen Zinngeschirr, Lederwaren, Tuche, Rübenzucker und Schwefel zum Veredeln des Weins.

Es herrscht reger Handel mit den Völkern der Zwerge und Elfen, wobei erstere sich durch Erze, Stahl und Waffen, letztere mit allerlei Kunsthandwerk hervortun. Erwähnenswert ist auch der florierende Reliquienhandel innerhalb Almadas, der vom tatsächlichen Talisman bis zum mystisch verklärten Wachtelknochen als 'Finger des Heiligen Praiodor' reicht.

Durch die unterschiedlichen Handelspartner herrscht auch eine bunte Vielfalt an verwendeten Währungen, Maßen und Gewichten. Über tulamidische Fernhändler geraten auch aranische *Schekel* oder kalifatische *Zechinen* nach Almada, Silbertaler finden hier ebenso Verwendung wie der früher im Kalifat gebräuchliche *Denar* oder der *Eslamo* (eine altalmadanische Währung im Wert von zehn Dukaten).

Ross und Reitkunst

»Dom Brandil, guter Freund, BESTÄNDE hat man vom Holz, vom Weizen und von Eigenhörigen, aber das Pferd, mein Lieber, das Pferd ist kein Handelsgut dieser Klasse. Das Pferd ist der Stolz eines jeden Yaquirtalers, der Augapfel des Ragatiers, die – ähm – Liebe des caldaischen Edelmannes.«
—Kanzler Rafik von Taladur im Gespräch mit
Graf Brandil von Ehrenstein und Streitzig, 1023 BF

Das Pferd, heiliges Tier der Göttin Rahja, ist nicht grundlos das Wappentier Almadas. Fast scheint es, als teilten die Rösser das Temperament (und die Arroganz) ihrer Reiter, und kaum ein Almadaner bekommt angesichts der Kraft und Eleganz eines steigenden Pferdes nicht glänzende Augen. Wer es sich leisten kann, hält sich *Yaquirtaler, Elenviner Vollblüter*, die hierzulande meist recht edlen *Warunker* oder gar feurige *Shadif*. Neben Feldern prägen weite Wiesen und Strauchheiden das Almadaner Land und bieten so Raum für die Rosshaltung. Verwilderte Pferde ziehen in Herden zwischen den Ortschaften umher. Die Zuchtrechte gelten, natürlich abgesehen von den Tempelherden der Rahja-Priesterschaft, seit der Zeit der Eslamidenkaiser als Adelsprivileg, was sich im Begriff des *Pferdejunkers* niedergeschlagen hat.

Das bekannteste Gestüt Almadas ist wohl der 550 BF gegründete *Kaiserliche Marstall zu Punin*, wo erlesene Yaquirtaler und Elenviner in mehreren Zuchtlinien geführt werden. Das *Gut Diamant* bei Brig-Lo ist im Besitz des Hauses vom Berg und führt das berühmte Zuchtbuch der Elenviner Vollblüter. Hier findet jährlich im Rahja die bedeutendste Fohlenschau und Hengstkörung der Züchter Almadas statt. Ebenfalls erwähnenswert unter etlichen Gestüten ist der so geheißene *Dillwisch*-Schlag von Yaquirtalern, der bei Pildek gezüchtet wird und dem man eine Affinität zur Zauberei und Mondsucht nachsagt.

Viele Begrifflichkeiten der Reitkunst wurden in Almada geprägt, wo dem Volksmund nach die Kinder das Reiten vor dem Laufen lernen. Schon sprichwörtlich ist der so genannte *Almadaner Gang,* der Dressurpferde (man sagt, den Reitern ähnlich) einher stolzieren lässt, Manöverbezeichnungen wie *Capriola* oder *Corbetto* lassen deutlich den almadanischen Zungenschlag erkennen. Die Puniner Hofreitschule, hervorgegangen aus dem Kaiserlichen Marstall, kürt bis heute alljährlich auf dem *kaiserlichen Hofreitfest* zur Eröffnung des Puniner Weinfestes die besten Dressurreiterinnen und Kunstreiter Almadas.

Im scheinbaren Gegensatz zur offensichtlichen Strenge der Hofreitschule steht die tatsächlich nicht minder fordernde *Freiheitsdressur* der Zahori, in der das Tier frei und ohne Zaum oder Leine bloßen Gesten folgt und so den Ruf der Zahori als 'Zauberer' festigt. Auch manch anderes akrobatische Kunststück auf dem Pferderücken wird den Fahrenden nachgesagt – sei es auf den eigenen oder anderer Leute Tieren.

Als Kampfgefährte ist das Pferd in Almada nicht wegzudenken: Die *Almadaner Dragoner* aus alten Tagen sind berühmt-berüchtigt, ihre Nachfolger, die bewunderten *Ragather Schlachtreiter* sowie die berittenen Säbelschwinger des Regiments *Eslam von Almada* der Kern der Gardetruppen Kaiser Selindians. Selbst Duelle werden nicht selten auf dem Pferderücken und mit Reiterwaffen ausgefochten.

Auch nicht ganz ohne Blessuren verlaufen meist die beliebten *Pferderennen*, sei es, dass sich die Kontrahenten etwa beim traditionellen *Gilbornslauf* in Punin gegenseitig beharken, sei es, dass sich Waghalsigkeit und Übermut unerfahrener Reiter rächen.

Mehr zu Dressur, Reitkunst und den einzelnen Pferderassen findet sich in **ZBA 22 ff.** und **148 ff.**

Handwerk, Kunst und Zeitvertreib

Ingerimms Fleiß

Die Waldwacht als Schmelztiegel zwergischen Wissens und menschlicher Erfindungsgabe ist die Heimat hervorragender Schmiedearbeiten und charakteristischen Kunsthandwerks, das über die *Eisenstraße* seinen Weg bis nach Punin und ganz Almada findet. Die einzelnen Handwerke haben sich bis heute immer mehr spezialisiert und dadurch immer hochwertigere Waren hervorgebracht: Neben Eisen-, Huf- und Waffenschmieden arbeiten Kupfer-, Gold- und Silberschmiede, Klingen- und Helmschmiede, Schwertfeger, Plättner, Sporer, Zinngießer, Emaillemeister, Bein- und Stempelschneider, Zirkelschmiede und Edelsteinschleifer neben- und miteinander und bedienen neben den praktischen Anforderungen an ihre Werke auch Eitelkeit und Prunksucht der Almadaner durch gefällige Formen und feine Kunstfertigkeit. Bildhauer und Maler schließlich lassen die Zweckmäßigkeit zugunsten der bildenden Künste ganz hinter sich und zeigen doch auf ihre Art handwerkliche Meisterleistungen.

Landestypisches Kunsthandwerk ist die filigrane Spitzenklöppelei, welche die Menschen der Region einst von den Elfen erlernten. Heute ziert Ragather Klöppelei die Gewänder von Fürsten und Königen. Die Elfen Yaquiriens sind auch bekannt für feinste Holzschnitzereien, wundersame Musikinstrumente oder in ihrer Machart einzigartige Bögen wie die der berühmten *Noiona Abendwind* in Punin (siehe **Aus Licht und Traum 107**).

In der Baukunst hat der *eslamidische Stil* (etwa 600 bis 900 BF) mit seinen tulamidisch anmutenden Kuppeln, Türmchen und überbordender Ornamentik (*Almadesken*) im ganzen Mittelreich Zeugnisse hinterlassen und lebt in Almada weiterhin fort. Die Häuser und Hütten des einfacheren Volkes werden dagegen ohne viel Zierrat oft zu mehreren zusammengebaut, haben flachere Dächer, weiß gekalkte Wände und kleine Fenster.

In der Landwirtschaft werden neben Wind- und Wassermühlen Schraubenpressen verwendet, die zur Gewinnung von Most und Ölen mühsame Handarbeit ersetzen. Ausgedehnte *Feggagir*, ein System teils unterirdischer, oft sich über Meilen erstreckender Kanäle, bewässern die Felder auch in der größten Sommerhitze. Oft bedient man sich der Kraft von Ochsen, um Pflüge, Mahlwerke und dergleichen zu bewegen.

Phexens Fieber

Kein Spiel, kein Wettkampf, kein Kräftemessen, das in Almada nicht Anlass zum Wetten bieten würde. *Würfel* und *Boltankarten* sind hier nur der Anfang. Während der Mittagszeit hört man von schattigen Höfen und Plätzen oder aus mancher Gasse hölzernes Klacken und nicht selten laute Diskussionen: Das almadanische *Peluraspiel*, bei dem die Spieler mit leicht spindelförmigen Holzkugeln eine weitere (die Pelura) über eine Linie am Boden treiben, strotzt nur so vor lokalen und regionalen Besonderheiten, komplizierten Ausnahmeregelungen und Kniffen. Die oft nicht nachzuvollziehenden Bezeichnung für einzelne Würfe ('Weißer Hirsch', 'Lahmer Hase', 'Gans' ...) sowie ihre vom bisherigen Spielverlauf abhängige Wertung kann einen Anfänger in Verwirrung stürzen und um einiges Bargeld erleichtern.

Lauter jedoch als beim Disput um die Wertung eines Pelurawurfes geht es beim *Hahnenkampf* zu. Das 'Hahnenfieber' erfasst Fellachen und Freie gleichermaßen und lässt so manchen hohe Beträge auf die aufgeplusterten Kampfhähne setzen. Gewaltiger und mit weitaus mehr Pathos versehen sind die teils blutigen, teils um Blütenkränze auf den Stierhörnern ausgetragenen *Stierkämpfe*, die ihren Ursprung wohl in den *Toreroquestas* Ragatiens haben oder aus Mhanadistan stammen.

Tod und Medicus

Gestern, Freunde, könnt ihr's glauben,
gestern, überm Saft der Trauben,
stellt euch mein Entsetzen für,
gestern kam der Tod zu mir!

Drohend schwang er seine Hippe,
drohend sprach das Furchtgerippe:
"Fort von hier, Magnatenknecht,
fort, du hast genug gezecht!"

(Refrain)
Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
ihr glaubt es nicht, der Tod war da!
Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
Borons Knappe, der war da!

"Lieber Tod", sprach ich mit Tränen,
"solltest du dich nach mir sehnen?
Siehe, da steht Wein für dich,
lieber Tod, verschone mich!"

Lächelnd griff er nach dem Glase,
lächelnd trank er's auf die Base,*
auf unsere Gesundheit leer,
lächelnd stellt er's wieder her.

Hopp, hopp, hopp ...

Froh glaubt' ich befreit mich schon,
als erklang erneut sein Droh'n:
"Narr, für einen Tropfen Wein
glaubst du, meiner los zu sein?"

"Lieber Tod – ach, wenn auf Dere
ich ein Mediziner wäre!
Lass mich! Ich verspreche dir
meine Kranken halb dafür."

Hopp, hopp, hopp...

"Gut, wenn das ist, magst du leben.
Leb!", sprach er, "sei mir ergeben!
Lebe bis du satt geküsst
und des Trinkens müde bist."

"Oh, wie schön klingt das den Ohren,
Tod, du hast mich neu geboren!
Dieses Glas voll Rebensaft,
Tod, auf gute Brüderschaft!"

Hopp, hopp, hopp...

Ewig soll ich also leben!
Ewig dein, Göttin der Reben!
Ewig soll'n mich Lieb' und Wein,
ewig Wein und Lieb' erfreu'n.

Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
ihr glaubt es nicht, der Tod war da!
Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
Borons Knappe, der war da!

(Frei nach Gotthold Ephraim Lessing)

**) Vermutlich ist hier Borons Base, die Göttin Tsa, gemeint*

Rahjas Leichtigkeit

Musik, Tanz und Gesang bewegen das Herz der Almadaner ebenso wie Hände, Mund und Füße. Die ausgelassenen Reigen und Springtänze bei dörflichen Feierlichkeiten sind mitreißend. Bei Hofe mag man sich insgeheim nach den schnellen Rhythmen der bäuerlichen *Almadani* sehnen, doch ergeht man sich standesbewusst und stolz in erhabenen Schreittänzen wie der *Yaquirella*, die bei heißem Klima und schwerer Kleidung dem Erscheinungsbild zuträglicher sind.

Berühmt und oft als der almadanische Tanz schlechthin bezeichnet ist jedoch der *Lamento* der Zahori, dessen Ausdruckskraft bei gleichzeitiger Strenge und Wildheit den *Feuerpfauen*, wie die Fahrenden ihre Tänzer nennen, einiges an körperlicher und emotionaler Kraft abverlangt. Der Lamento verbindet Freiheit und Liebe, Hass, Kummer und Verlangen und sogar die Anbetung der Göttin Rahja in seinen stampfenden Schritten, herrischen Gesten und raschen Tempowechseln.

Einzelnen Formen dieses Tanzes – der verführerischen *Rahjarra*, der Phex gewidmeten *Selinata*, der besinnlichen *Madayana*, dem verwirrenden *El Vanidad,* der herrschaftlichen *Pavonearse*, der aggressiven und doch Tsa zugedachten *Zarpada* und vor allem der Krone des Lamento, dem *Suenyo* – sagt man nach, die Tänzer der Zahori könnten sie nachgerade zu magischer Wirkung bringen. Eine weit weltlichere Vermutung unterstellt den Feuerpfauen, durch die Rhythmen ihrer Tanzschritte Signale an ihre Sippenmitglieder zu geben, die ähnlich den Handzeichen des *Atak* unauffällig Raubzüge und Gaunereien vorbereiten würden.

Das typische Instrument Almadas ist neben allfälligen Schellen, Flöten und Fideln (und neben Händen und Füßen, denn Klatschen und Stampfen kann zur Untermalung eines

Lamento vollkommen ausreichen) die *Vihuela*, eine kleinere, birnenförmige Abart der Laute, die geschlagen, gezupft und gar gestrichen werden kann.
Bei der Arbeit werden gern Volksweisen gesungen, während sich in Städten wie Dörfern die *Troveres* (Barden) der Schule der Torbenia großer Beliebtheit erfreuen. Diese Spielleute verbinden frohe Tanzweisen mit oftmals kecken und respektlosen *Canciones* (Liedern), die auch vor Adel und Klerus nicht halt machen. Bei Zwist und Hader ist es üblich, den Kontrahenten eine bezahlte torbenische Trovera auf den Hals zu hetzen, um Feindeshohn statt Herrscherlob zu singen.
Mancher Adelsspross, manche Patriziertochter frönt der Kunst aus reiner Muße oder als Rahjasdienst an der oder dem Begehrten.
Bekannte almadanische Troveres sind der in der Dritten Dämonenschlacht verstorbene Junker *Jacopo von Bleichenwang*, aus dessen Schwanenfeder unter anderem die Canziones *Nimmermehr* und das *Lied vom Tod und dem Medicus* (siehe Kasten Seite 131) stammen, sowie die Bänkelsängerin Boronya Burlana Sfapano, die für das ein oder andere Spottlied auf die Magnaten Almadas verantwortlich zeichnet und nicht mehr überall wohlgelitten ist.

Zauberei und Hexenwerk

Federführend in der magischen Forschung und Sammlung gewaltigen Wissens ist die *Akademie der Hohen Magie zu Punin*. Der zum Sprichwort gewordene Elfenbeinturm gildenmagischer Wissenschaft bestimmt die Wahrnehmung der Zauberei in Magierkreisen ganz Aventuriens. Die Puniner Gildenmagier verstehen sich, da sie selbst längst nicht jeden Magiebegabten aufnehmen, denn auch als qualifizierte Vermittler und senden etliche Eleven an andere (meist graue) Institutionen weiter. Manches stolze Almadaner Elternpaar fiel schon aus allen Wolken, als die Magister ihrem Kind aufgrund elementarer Affinität die Ausbildung ausgerechnet in Mherwed nahe legten. Unabhängig von Forschung und Lehre stehen aber natürlich durchaus landesfremde *Lohnmagier* in den Diensten der Mächtigen.
Neben den lizenzierten Zauberern der Gilden sind im Land des Mondes vor allem *Hexen* der 'nachtschönen', 'seherischen', 'wissenden' oder 'fahrenden' satuarischen Schwesternschaften verbreitet, gehen magisch begabte *Scharlatane* und *Alchimisten* ihrer Kunst nach. Mit *Leirix von Punin* (siehe S. 186) stammt wohl der ungekrönte König der *Schelme* von hier, die in den hitzigen Almadanern generell ein 'dankbares' Publikum finden. Elfisches Blut bringt so manchen *Magiedilettanten* hervor. Unter den Zaubertänzern sind vor allem die *Hazaqi* der Zahori zu nennen, während die novadischen *Derwische* oder auch *Schamanen* und *Besessene* der Ferkinas den *Reconquistadores* größtes Kopfzerbrechen bereiten. *Druiden* finden sich wohl lediglich in den abgelegenen Tälern der Waldwacht oder der Wildnis Transbosquiriens, während Punin manchen *Mehrer der Macht* anzieht.

Das Ansehen der Magiebegabten ist recht gut, auch wenn man sich mit Schaudern der Schrecken der Magierkriege erinnert. Gerade Medien und Seher werden oft frequentiert und um Rat gebeten.

Offenheit und Grenzen

Man sollte meinen, als buntes Völkergemisch, das sie sind, seien die Almadaner Neuem und Fremdem gegenüber besonders aufgeschlossen, doch stimmt das nur zum Teil.
Sie achten jeden Fremden, der sie seinerseits akzeptiert und nicht in ihrem Stolz kränkt. Humor und Freigiebigkeit erwarten den willkommenen Gast. Dennoch ist es schwer, in die stark familienartigen Strukturen der Almadaner, in ihre oft alten Bündnisse und Feindschaften hineinzuwachsen und sich tatsächlich zugehörig zu fühlen. Die eigene Ehre gebietet, Gefolgsleuten, Glaubens- und Kultbrüdern, Verbündeten oder der Familia beizustehen, daher ist es für beide Seiten ein wohlüberlegter und folgenreicher Schritt, einander auf- und anzunehmen. In Almada gibt es immer ein 'Wir' im Gegensatz zu 'allen anderen'.

Gängige Ansichten der Almadaner über die ...
- **Zahoris:** Gesindel
- **Novadis:** Ketzer, Lästerer, deshalb hat ihnen der Herr Praios ja auch das Land verbrannt. Ihre Frauen sind wohl hässlich, dass sie sie verhüllen müssen, und nehmen nie ein Schwert in die Hand. Aber am Ersten Namenlosen sieh dich vor, da sind die Wickelköpfe auf Blut aus!
- **Tulamiden:** Marhaba, mein lieber Freund, willkommen!
- **Garetier:** praiosfromm und ohne die rechte Fähigkeit zum Genuss. Ich hoffe, sie erkennen den Kaiser an, bevor es Krieg um die Krone gibt.
- **anderen Mittelreicher:** keine Lebensart
- **Horasier:** großartige Mode! Wenn sie doch nur einen Funken Ehre im Leib hätten und geradeaus denken und reden könnten!
- **Elfen:** Zauberwälder? Ihr träumt. Geht nach Punin, da findet Ihr Eure Elfen schon.
- **Zwerge:** Sie können nicht reiten und haben keine Frauen ... Den Burschen entgeht wohl 'ne Menge.
- **Orks:** So was wie Goblins, nicht? Der Sforigan soll denen vor Gareth den Arsch aufgerissen haben. Hätten ihn mal vorher rufen sollen, dann wär' das Kroppzeug gar nicht erst so weit gekommen.
- **Achaz:** Hesinde steh mir bei! Bist du Dämon oder Drache, Biest?

Religionen und Glaubenskonflikte in Almada

»Allein der Blick auf die Karte bringt schon Erkenntnis: Das Land des Mondes liegt im Schnittpunkt von Kulturen und großen Religionen, die hier mit-, neben- und gegeneinander verweilen wie kaum sonst auf dem Derekreis. Westlich liegt das Horasreich, die Hochburg des Zwölfgötterglaubens, im Norden die Zwerge mit dem Schöpfergott Angrosch, an den Flüssen die scheinbar götterlosen Elfen, in den Bergen die barbarischen Stieropfer der Ferkinas und im Süden der tulamidische Dualismus und drängende Eingottglaube der Novadis. Das Land ist ein Flickenteppich des Glaubens, so bunt, dass es fast den Blick verwirrt.«
—aus Aufzeichnungen der Nandus-Geweihten
Rumina von Bosparan, neuzeitlich

Almada kennt viele verschiedene Glaubensrichtungen, die teils seit altersher im Land existieren, teils erst seit kurzer Zeit Anhänger finden und womöglich – wie viele Kulte zuvor – kurzlebig bleiben. Religionen verteilen sich nach Landstrichen, einzelnen Dörfern, Familien und nicht zuletzt Stand und Tätigkeit. Hier mag ein Tal liegen, in dem vor allem Rastullahanhänger leben (hier auch als *Aramyas* bezeichnet, von tulamidisch *aram*: Zelt, da Rastullah in einem Großen Zelt erschien), im nächsten Zwölfgöttergläubige (auch *Docenyos* genannt, von almadanisch *doce*: zwölf). Hier kann ein Stadtteil die barmherzige Travia als Schutzpatronin verehren, dort ein Viertel die freizügige Rahja. Zwar überschneiden sich die Kulte vor allem innerhalb der zwölfgöttlichen Religionen immer wieder in ihren Anhängern, aber fast jeder Almadaner kennt eine persönliche Hauptgottheit, der er sich aufgrund von Familien- oder Herkunftstradition oder Standesethos ganz besonders verbunden fühlt. So mag etwa ein Bauer natürlich Peraine und Rahja pflichtschuldig Dankesopfer für Getrei-

de und Wein bringen, doch seine wahre Inbrunst und Anbetung gilt der Göttin Tsa, die seit Generationen Schutzherrin des Hofes ist und von einer Statue am Brunnen herablächelt.

Die Geweihten, Prediger und andere Vertreter der Götter sehen es als ihre Aufgabe an, Anbetung und Würde ihrer Gottheit zu mehren – auch auf Kosten anderer Kulte. Es existiert ein stetes, mal nur unterschwelliges, mal sehr präsentes Ringen um Einfluss, Respekt und Glanz – bis hin zum schnöden Gold, das die Gläubigen als Tempelzehnt und mit Spenden und Stiftungen den Kulten übergeben. Dies gilt auch innerhalb der einzelnen Kulte, wo sich jede Strömung und jeder Tempel gerne besonders vor den Augen der Gottheit hervorheben möchte.

In Almada ist seitens der Obrigkeit traditionell kein Kult – mit Ausnahme des Namenlosen und dämonischer Anbetungen – gesetzlich verboten: Jede Seele möge selbst entscheiden, welcher himmlischen Macht sie sich zuwenden wolle. Die Religionen sollen durch eigenes Verdienst Anhänger gewinnen oder verlieren – nicht per Edikt. Kaiser Selindian Hal scheint selbst zwischen den Kulten zu stehen und ergreift (trotz z.B. persönlich guter Verbindung zu den Boron-Kulten) nicht offen Partei für einen Glauben – was ermöglicht, dass er überall als Herrscher akzeptiert wird. Einzelne Junker, Barone, Grafen oder Stadtherren greifen hingegen auch mit ihren Mitteln in Glaubensstreitigkeiten ein und haben in der Geschichte schon manchen Kult aus ihrem Einflussbereich verbannt.

Kirchen, Kulte, Keft – der Glaube in Almada

Die almadanischen Kulte besitzen eine regionale Prägung, die sie teils von den Vorstellungen der Mutterkirche stark unterscheiden. Details zu den aventurischen Religionen erfahren Sie in der Box **Götter & Dämonen**.

Die zwölfgöttlichen Kirchen

Die stärkste Religion am oberen Yaquir ist der Zwölfgötterglaube. Docenyos, wie die Anhänger dieses Glaubens hier genannt werden, machen in Almada etwa vier Fünftel der Bevölkerung aus, im Emirat Amhallassih knapp ein Fünftel. Das Schlachtfeld von Brig-Lo, wo vier Götter auf dem Boden Deres wandelten, gilt als heiliger Ort. Die Verbundenheit der einzelnen zwölfgöttlichen Kulte untereinander ist jedoch wenig ausgeprägt, das Verhältnis von Konkurrenzdenken bestimmt. Die Almadaner sehen die Götter Alverans auch von zutiefst menschlichen Wesenszügen und Gelüsten erfüllt. Es scheint ihnen ganz natürlich, dass der Herr Praios neidisch auf seinen Bruder Efferd sein muss, wenn dessen Tempel in der Stadt prächtiger ist als der eigene. Die Götter gelten als würdevoll, übermächtig und streitbar, aber nicht als unfehlbar – geradezu Idealfiguren almadanischen Gemüts.

In der Zuordnung von Aspekten ist der Glaube vom Dualitätsprinzip der Tulamiden beeinflusst (siehe **Land der Ersten Sonne 40ff.**), das ebenso wie manche der heutigen Zwölfe mit dem Zug der Zehntausend nach Almada kam. Einige Almadani verehren ein Götterpaar immer gemeinsam, andere sehen die göttlichen Partner wie streitende Eheleute und schlagen sich auf eine Seite.

Rahja ist die wichtigste alveranische Gottheit Almadas. Ihr heiliges Tier, die Stute, ziert das Wappen des Landes und kommt in fast jedem anderen zumindest als Schildhalter vor. Als Schutzherrin der Traube, des Weines, der Leidenschaft und der Liebe, der Schönheit, der Ekstase und des Genusses beherrscht sie viele Bereiche des almadanischen Lebens und wird von fast jedem Gläubigen zumindest als nachrangige Göttin verehrt, so dass man selbst in dem kleinsten Winzerdorf einen ihrer Schreine finden kann. Sie wird häufig bei der Segnung des Mahles oder um das Wachstum der Rebstöcke angerufen. Die Kirche setzt sich für eine einheitliche und harmonische zwölfgöttlichen

Gemeinschaft ein und vertritt die Meinung, dass nur der Al'Anfaner Boron-Kult und die Aramyas (also die Rastullah-Anbeter), mit denen man vor allem wegen der Pferdezucht streitet, dieser Harmonie im Weg stehen.

Der listenreiche **Phex** gilt als erster Geliebter der Rahja, ist der Almadani doch fast ebenso handelstüchtig wie der Tulamide – oder feilscht zumindest für sein Leben gern. Doch auch beim Wetten während Pferderennen oder Hahnenkampf, dem Pelura- und Boltanspiel sowie dem kunstvollen Diebstahl wird Phex als Schutzgott verehrt. **Mada**, die weithin als heimliche Tochter Phexens und Hesindes gilt, findet Verehrung als Bringerin und Wandlerin von Träumen, was der Boron-Kult nicht gerne sieht. Die kleine Sekte der *Shay'ay Mada* soll versuchen, die Mondin aus ihrem Himmelsgefängnis zu befreien.

Von fast ebenso großer Bedeutung wie Rahja ist **Boron** in den almadanischen Landen. Der Haupttempel des Puniner Ritus, das *Gebrochene Rad* (siehe S. 154), liegt in der namensgebenden Stadt. Zusammen mit der ewigjungen Tsa rahmt der Gott des Todes das alltägliche Leben von der Wiege zur Bahre ein und ist selbst im Schlaf, dem 'kleinen Tod', allgegenwärtig. So haben die Almadaner denn auch ein eher freundschaftliches oder fast herzliches Verhältnis zu Gevatter Tod und scheuen auch nicht davor zurück, nach phexischer Art mit ihm zu feilschen, obwohl er doch anderswo gefürchtet und fortgewünscht wird. Viele Zweit- oder Drittgeborene von Adligen finden den Weg in das Novizitat der Boronis oder in den *Golgariten-Orden*, den kämpferischen Arm der Puniner Kirche. Neben Borons Tochter **Marbo**, deren Kirche ob ihrer Toleranz gegenüber Rauschkraut umstritten ist, verehren die Almadaner mit ähnlicher Inbrunst ihre Mutter **Etilia**, die aus dem Tod Leben gebar und ihnen als Sterbliche so viel näher ist und die Liebe des Dunklen Gottes hat erringen können.

Der **Al'Anfaner Ritus** der Boron-Kirche wird vor allem stark von der Kaisergroßmutter Alara Paligan gefördert und breitete sich innerhalb weniger Jahre unter dem Puniner Großbürgertum aus. Gelangweilt von den ewig gleichen, schlichten Ritualen der Puniner Boronis erfreut sich die neue Sichtweise und Verehrung Borons immer größerer Beliebtheit – ausgerechnet direkt vor dem Hauptsitz des Puniner Ritus.

Auch **Tsa**, die hier hauptsächlich für das Wagnis und die Erneuerung steht, besitzt in Punin ihren Haupttempel und steht dem schwarzen Haus des Boron am Platz des Schweigens in all ihrer blühenden Pracht direkt gegenüber. Ebenso ergänzen und streiten sich die Geweihten beider Kulte von Leben und Tod. Wenn ein Almadaner in den Tempel des Todes gegangen ist, um für die Seele eines Verstorbenen zu beten, so wird er auch den Tempel des Lebens aufsuchen, denn Leben und Tod gehören hier untrennbar zueinander. Häufig sind unter den Geweihten *Bilderstürmer* und *Freiheitskämpfer* zu finden (**GKM 61**), die überkommene Traditionen, Anschauungen und Gesellschaftsformen wie die Adelsherrschaft abschaffen wollen. Fast alle Tsa-Jünger verurteilen bewaffnete Konflikte, scheuen aber selbst nicht davor zurück, aufrührerische Reden gegen griesgrämige Boronis oder konservative Hesindianer zu schwingen.

Efferd ist der Segnende, der den Feldern und Weinbergen mit seinem Wasser das Leben schenkt und als Gemahl der zornigen **Rondra** gesehen wird, in deren Namen bereits so mancher Racheschwur die Blutfehde zur völligen Auslöschung einer Familie geführt hat. Der blutige **Kor** wird hauptsächlich von Söldnern verehrt und nimmt einen weit profaneren Stellenwert als in anderen Gegenden ein, gilt er doch vor allem als ihr Schutzherr.

Des weiteren werden hauptsächlich in der Waldwacht und in den Städten mit hoher Zwergenbevölkerung Frau **Travia** und ihr Gemahl **Ingerimm** verehrt, erstere als Bewahrerin der Schwüre und der Treue und als Behüterin des Herdfeuers, letzterer als Herr über die gierige Flamme (und bei Menschen vermehrt des Handwerks).

Ambivalent sehen die Almadaner das Gegensatzpaar **Praios** und **Hesinde**. Die eine gibt, der andere nimmt die magischen Kräfte, der eine schenkt die Ordnung, welche die andere durcheinander bringt, und schließlich kann man sowohl die Sonne wie die Magie je nach Dosierung als Fluch oder Segen ansehen. Die örtliche Praios-Kirche sieht das – gemäßigte – Gegeneinander der Religionen als Teil der natürlichen Weltordnung und will ihren relativ geringen Einfluss ausbauen und sich an die Spitze der Zwölfgötter-Kulte setzen. Dabei sind ihr vor allem der Al'Anfaner Ritus (mit Boron als Götterkönig), der Rahja-Kult (als Landespatronin Almadas) und der Rastullah-Glaube (als feindliche Eingott-Religion) im Weg. Die Hesinde-Kirche wird vom Streit unter *Satoris* (*bosp.:* Säleute) und *Pastoris* (*bosp.:* Hirten) gelähmt. Es gibt intern bereits warnende Stimmen, die einwerfen, dass sich diese Schwäche der Kirche einige Drachenkultisten zunutze machen könnten. In den Dörfern ähnlich häufig wie die Herrin Rahja wird **Peraine** verehrt, die Göttin der Feldfrucht und allgemein die des Bauernvolkes, und sie überflügelt die Verbreitung **Firuns** bei weitem, der hauptsächlich in Adelskreisen verehrt wird und sich nur zur Jagdsaison seiner Beliebtheit erfreut. Die Berichte häufen sich aber, dass es immer mehr Gläubige einer eigenartigen Mischung aus Peraine- und Firun-Glaube gibt, deren Gottheit ein schwarzer Stier sein soll.

Der Rastullah-Glaube

»Das sollst du büßen, novadischer Hund! Zurück in die Wüste, wo du elendig verdursten mögest! Al'Abu wird dich strafen, denn er ist überall! [Murmelnd:] Rastullah vergebe mir, denn ich habe gesündigt.«

—Obstbauer aramyischen Glaubens im Yaquirtal, nachdem sein Hof von Novadireitern überfallen wurde

In Almada betet gut jeder Zehnte zum Eingott Rastullah, wobei die Gläubigen vor allem in den Grafschaften Yaquirtal und Südpforte leben. Im Emirat Amhallassih auf der anderen Seite des Yaquir sind es 85 Prozent der Einheimischen. Unter den Aramyas Almadas gibt es erst jüngst eingewanderte Wüstensöhne, die noch starke familiäre Verbindungen in die Khôm pflegen und das Beduinenleben abgeschottet in eigenen Dörfern oder Stadtvierteln so weit wie möglich fortführen. Und es gibt almadanische Bauern und Handwerker, die schon seit Generationen hier nach gemäßigter Auslegung der 99 Gesetze leben und sich äußerlich und in ihren Lebensumständen nur wenig von ihren zwölfgöttergläubigen Nachbarn unterscheiden. Sie bezeichnen sich selbst nicht als Novadis, sondern als aufrechte, kaisertreue Almadaner – die eben aramyischen Glaubens sind. Novadis sind für sie die räuberischen Wüstenbewohner, auch wenn viele andere Almadaner die Begriffe oft durcheinanderwirbeln. Unter den Ärmsten in Punin erhält der Glaube an Rastullah stetig Zuwachs, was vor allem dadurch zu erklären ist, dass Prinzessin Tulameth (siehe S. 181) sehr freigiebig Almosen verteilt.

Alle Gruppen leben nach der toleranten Unauer Schule des Rastullah-Glaubens, denn Strenggläubige ertragen den Umgang mit den 'zwölfgöttergläubigen Heiden' nicht oder agieren nur als einzelne Fanatiker (mit oft kurzer Lebensdauer). Die Aramyas lehnen für sich Geburtssegen, Grabsegen oder andere liturgische Handlungen von docenyischen Geweihten ab. Wo sie und andere Rechtgläubige wohnen, ist für sie Rastullahs Land. Sie leben nach einer Neuntagewoche, heiraten nur untereinander und kennen die Mehrfachehe, bei der ein Mann bis zu sieben Frauen ehelichen kann. Sie erlernen Tulamidya, um besser mit Glaubensbrüdern sprechen zu können oder religiöse Schriften zu verstehen. Frauen führen in der Rolle als untertänige Tochter oder Ehefrau den Haushalt und haben nur wenige Rechte. Aramyas befolgen bestimmte Speisegebote und bestatten ihre Toten in 'Türmen des Schweigens', wo die Leiber der Verstorbenen den pickenden Vögeln überlassen werden. Pilgerreisen führen nach Keft sind üblich. Als Rechtsgelehrte vertreten die Mawdliyat ihre Glaubensbrüder bei allfälligen Gerichtsprozessen und man streitet regelmäßig mit Praioten und der lokalen Obrigkeit über Gesetze und ihre

Anwendbarkeit auf Mitglieder des Rastullah-Glaubens. Der Umgang mit den Ungläubigen reicht von größtmöglicher Isolation über gute Nachbarschaft bis hin zu Missionierungsversuchen oder Verachtung. Novadis, die dem Gedanken des großen Gottesreiches Rastullahs nahe stehen, hoffen darauf, das Land bald als neues Emirat Al'Mada dem Kalifat anschließen zu können. Bedeutende Bethäuser stehen in Punin, Al'Muktur und Brig-Lo. In Schriften verheißen, aber noch nicht gefunden ist *Al'Turachan*, ein Ort, an dem Rastullah dereinst wieder erscheinen soll, um zu sehen, ob die Menschen seinen Gesetzen folgen. Die Aramyas Almadas vermuten die heilige Stätte irgendwo zwischen Yaquir und Eisenwald. Wichtigster rastullahgläubiger Adliger im Königreich ist *Shahîm al'Shirasgan*, der Baron von Khabosa (siehe S. 183). Ein verborgen lebender *Heiliger Mann* (siehe S. 185) predigt den Kampf gegen die 'Ungläubigen'.

Die Zwölfgöttergläubigen in Almada sehen in den Aramyas des Kalifats Feinde und übertragen diese Aversion auch auf die "Novadis, die sich an den Geschenken unseres Landes laben". Bisweilen sehen sich die Aramyas verdeckten oder offenen Anfeindungen ausgesetzt: Viele Adlige erheben Sondersteuern für Anhänger Rastullahs, und es kommt immer wieder vor, dass Fassaden von Bethäusern verunstaltet werden. Demgegenüber leben Docenyos und Aramyas in vielen Dörfern mit Achtung voreinander, dienen gemeinsam in einer Söldnereinheit oder Garde oder arbeiten in einer Zunft zusammen. Sie respektieren den Glauben des anderen bis zu einem gewissen Grad. Oder wie es ein Puniner Ratsherr einst formulierte: "Unsere Rastullah-Gläubigen sind gute Söhne und Töchter der Stadt. Aber die räudigen Novadis jenseits des Yaquir und ihr sandfressender Wüstengötze – oh, entschuldige, Ahmed –, die sind die Dämonen selbst."

Es kann jedoch schnell geschehen, dass Unglücksfälle oder Einwirkung von außen die Harmonie kippen lassen.

Weitere Kulte

Auf dem Land gedeihen vielerorts Fruchtbarkeits- und **Stierkulte**, die scheinbar harmlos im örtlichen Brauchtum verankert sind. Der Stier tritt, unter verschiedenen Namen, meist als Begleiter oder heiliges Tier einer Gottheit auf. Insbesondere als Diener der Peraine wird der weiße oder schwarze Stier häufig verehrt. Doch in den letzten Jahren gibt es verstärkt Gläubige, die von einer machtvollen, individuellen Gottheit sprechen, und auch die Bräuche werden immer blutiger, verschlagener und wilder. Einige Geweihte von Travia, Tsa und Peraine sind bereits beunruhigt (**206 A**).

Geheim agieren sinistre **Drachenkulte**, deren Existenz meist nur einigen Hesinde-Geweihten bekannt ist. Ursprung der Kulte ist womöglich ein großer Drachenorden, der in den Dunklen Zeiten am Yaquir existierte. Kopfzerbrechen bereiten den Geweihten Hinweise darauf, dass die verstreuten Kulte eventuell eine gemeinsame und mächtige Führung besitzen, welche die Kulte bereits seit etwa 100 Jahren wieder mit Leben erfüllt (**205 D**).

Zirkel des Namenlosen schüren die Religionskonflikte aus dem Verborgenen heraus und treiben sie auf die Spitze, um aus der daraus folgenden Abwendung der Gläubigen von den streitenden Parteien Profit zu schlagen. Die Diener des Dreizehnten sind in Almada jedoch nicht so einflussreich wie im Schatten des Horasreich.

Unruhen in Alveran – der Kampf der Kulte

»Der Himmel ist blau, der Yaquir nass und die Tempel streiten. So war es immer, und so wird es immer sein.«
—Flussfischer aus Jassafheim, neuzeitlich

Die Konkurrenz der Kulte hat in Almada eine lange Tradition, die bis in die Dunklen Zeiten zurückreicht. Die Glaubensrichtungen gehen sich hier zwar nicht immerzu mit Worten oder gar Fäusten an, aber die Bereitschaft, den Einfluss des eigenen Kultes gegenüber dem anderer Kulte zu verteidigen und auszubauen, gehört wie Gebet, Segnung und Predigt zum täglichen Brot von Götterdienern. Bis zu einem gewissen Grad sind die Reibereien und Sticheleien Teil des Temperaments und der Lebensader des Landes. Einwirkungen von Mutterkirchen, die vom fernen Haupttempel aus versuchen, Streitigkeiten zwischen den Geweihten der Zwölfe zu schlichten, verhallen schnell wieder: Die almadanischen Priester sind nicht weniger eigensinnig als die Adligen des Königreichs.

Es heißt, die Konflikte haben in der jüngsten Zeit wieder mal an Häufigkeit zugenommen und treten sichtbarer zu Tage. Manche Gelehrten sprechen hier von einem *Karmakorthäon*, einem Wechsel der Zeitalter Deres, das sie dafür verantwortlich machen: Die Karten des Kosmos werden neu gemischt, die Religionen suchen nach neuem Sinn und neuer Stärke für die kommende Zeit.

Verwendung im Spiel

Das *Königreich Almada* (vorwiegend Zwölfgöttergläubige mit aramyischer Minderheit), das *Emirat Amhallassih* (vorwiegend Rastullahgläubige mit zwölfgöttergläubiger Minderheit, siehe **Raschtuls Atem**) und der *Yaquirbruch* (wechselnde Herrschaftsverhältnisse, siehe **Reich des Horas**) sind ein brodelnder Herd verschiedener Religionen, den Sie als Schauplatz für klassische Religionskonflikte nutzen können.

Streitigkeiten und Gegensätze können als bloße Kulisse eines Abenteuers dienen oder auch selbst direkt die Handlung des Szenarios betreffen: Frömmigkeit, Göttervertrauen in die eigene Sache, Vorurteile und die Sorge um das eigene Seelenheil und die lieb gewonnene Weltsicht (bei Meisterpersonen wie Helden) machen das Flair von Glaubenskonflikten aus. Die Diskrepanzen müssen sich dabei nicht gleich in Mord und Tempelbrand äußern. Viel häufiger sind theologische Diskussionen, Schmähreden, Sticheleien und Entführungen von Altarkelchen oder heiligen Tieren. Die Reibereien manifestieren sich üblicherweise auf kleiner bis mittlerer Ebene (etwa innerhalb einer Familie, eines Stadtviertels, Dorfs oder Tals) und sind dann lokal begrenzt. Was in Bangour noch die Gemüter erregt, mag schon in Taladur nicht mehr sonderlich interessieren. Auf großer Ebene können Sie zum Beispiel Kampagnen ersinnen, in denen Drachenkulte ganz Almada beherrschen wollen oder die schwelenden Differenzen von Docenyos und Aramyas bis zu einem Krieg zwischen Almada und dem Kalifat führen.

Für die moralische Essenz bei Glaubensstreitigkeiten können Sie auf zwei Muster zurückgreifen:

- Zum einen kann es eine eindeutige 'gute' Religion geben, der ein 'böser' Kult gegenübersteht. Die Helden helfen der tugendhaften Seite und besiegen den finsteren Gegner. Die Rollenverteilung sollte sich hier nach der Zusammensetzung Ihrer Heldengruppe richten, so kann z.B. ein bedrohtes Rastullah-Bethaus vor engstirnigen, docenyischen Fanatikern gerettet werden, wenn die Gruppe größtenteils mit dem Rastullah-Glauben sympathisiert.
- Zum anderen besteht die Möglichkeit, die Kulte als gleichermaßen gefangen in ihren Vorurteilen darzustellen und ihre Streitlust zu verurteilen. Hier sind Hass und Intoleranz der wahre Feind, das Ziel hingegen die Schlichtung des Konflikts und die Eröffnung einer neuen Perspektive für die Beteiligten.

Typische Handlungselemente

Wortgefechte

Mit dem Wort kann jeder schnell seine Überzeugung zum Ausdruck bringen – und so einen Streit beginnen. Spöttische Anspielungen, Beleidigungen, religiöse Streitgespräche, lautstarke Bekehrungsver-

suche und flammende Predigten ziehen sich wie ein roter Faden durch Abenteuer zu Religionskonflikten. Im Theaterviertel zu Punin gibt es regelmäßig öffentliche theologische Diskussionen auf den Plätzen. Immer häufiger sind auch Flugblätter im Umlauf, auf denen Glaubensrichtungen und deren Anhänger diffamiert werden. Viele Priester oder Laienführer verdanken ihren Einfluss dem rhetorischen Geschick. Solche charismatischen Anführer existieren auch als 'heilige Göttergesandte', die wie ein Talisman behütet oder versteckt werden und bedroht sind, von Feinden des Glaubens getötet zu werden.

"Meinen Sohn bekommt ihr nicht, Ketzer!"
Durch die unterschiedlichen Religionen entstehen gesellschaftliche Barrieren, deren Übertretung schmerzhaft werden kann: Ein begnadeter junger Reiter aus Ragatien erhält das Angebot eines novadischen Bey aus dem Amhallassih, in seine Dienste zu treten und die edelsten Pferde zu dressieren. Doch die Mutter erlaubt dem Jungen nicht, zu "den kinderraubenden Heiden" zu gehen. Zwei Dörfer unterschiedlicher Götterpatrone mögen verkracht sein, doch was, wenn der Sohn des Geweihten aus dem einen Dorf und die Tochter des reichsten Bauern aus dem anderen eine heimliche Liebschaft führen?

Talismane und Reliquien
Um den Glauben eines anderen zu entweihen oder ein Druckmittel zu besitzen, ist es gar nicht nötig, Personen zu attackieren: Man kann vielmehr auf Kultgegenstände zurückgreifen. Die Entwendung einer Greifenmonstranz, die Entführung eines rahjaheiligen Tempelrosses, die verunglimpfende Neubemalung eines Ingerimm-Standbilds oder die Benutzung einer Grabstätte als Abfallhaufen ist für Anhänger des Kults ein Sakrileg, für andere nur ein harmloses Vergehen.

Der Sündenbock
Vielerorts dulden sich die Kulte gegenseitig, Minderheiten werden toleriert und alles erscheint auf den ersten Blick idyllisch. Doch der Brand einer Mühle, eine Überschwemmung oder ein (vermeintlicher) Mord kann die Suche nach einem Sündenbock auslösen. Die Schuldigen macht man allzu gerne in Mitgliedern des anderen Kultes aus, insbesondere, wenn sie von den Unglücksfällen kaum betroffen zu sein scheinen. Intriganten nutzen das Misstrauen der Kulte untereinander, um ihre eigenen Missetaten zu verschleiern. Ein Händler, der einen Konkurrenten überfallen lässt, schiebt religiöse Gründe vor, da das Opfer ja vor allem mit Ungläubigen gehandelt habe.

Gottesbeweise
Der eigene Gott ist stets stärker als der des anderen, und das lässt sich auch feststellen. Wenn ein aramyisches und ein docenyisches Gestüt in einem Wettrennen gegeneinander antreten, fordern die Pferdezüchter einen Richtspruch der Götter ein. Rahja- und Travia-Geweihte gehen bei einem Ehepaar Wetten ein, ob die eheliche Treue oder die Verführung siegen wird. Solche Herausforderungen der göttlichen Macht ziehen oft Publikum an und lassen die Stimmung zwischen den konkurrierenden Lagern hoch kochen. Manche pragmatische Gläubige wechseln ihren Schutzpatron immer dann, wenn sie der Gott enttäuscht hat: "Du hast mich verlassen, Herr Phex, obgleich meine Opfer immer großzügig waren. Ich will sehen, ob es mir bei deiner Tochter Mada besser ergeht."

Besitzansprüche
Es gibt Orte und Gegenstände, die von mehreren Kulten als sakral in beansprucht werden: Dörfer besitzen manchmal alte Tempel, die im Laufe der Geschichte immer wieder umgeweiht wurden. Jeder beteiligte Kult behauptet, das Gotteshaus gehöre 'eigentlich' seinem Gott. Ebenso wird um heilige Bäume und Steine, segensreiche Brunnen und unkenntlich gewordene Statuen gestritten.
Im immateriellen Bereich tendiert jeder Kult dazu, größtmögliche Aspekte des Lebens in seiner Gottheit zu vereinen und anderen Göttern

Eindrücke und Anekdotensplitter aus dem Land der unterschiedlichen Religionen

- In strahlender Rüstung machen sich aus Ragatien zwei Dutzend zwölfgöttertreue Kämpfer auf, um die Yaquirtaler in ihrer Reconquista gegen die Novadis zu unterstützen. Doch der Weg zur Khôm ist weit und schon bei Punin treffen sie auf ein Dorf, in dem Rastullah gepriesen wird. Die Schwertzügler fackeln nicht lange und plündern die Häuser der Aramyas – wie sie selbst freie Untertanen des Almadaner Herrschers.
- Einem Novizen im Efferd-Tempel zerbricht der gesegnete Altarkrug aus Meerschaum. Verschämt versteckt er die Scherben. Der Hochgeweihte des Tempels glaubt, der Krug sei von einem verfeindeten Nachbardorf gestohlen worden, das sich Ingerimm verpflichtet sieht. In seinem Zorn hat er keine Scheu, die Macht des Wasser- und Wettergottes gegen die vermeintlichen Frevler einzusetzen: Sturm und Regen vernichten die Ernte. Die Ingerimm-Geweihten des betroffenen Dorfes greifen nun ihrerseits zum Feuer, um Vergeltung zu üben.
- "Ich werde meine Krieger nachts über den Yaquir senden, meine Glaubensbrüder. Die Docenyos eures Dorfes sollen für ihre Taten bezahlen", spricht der novadische Bey. "Wir werden jeder Heidenfamilie den erstgeborenen Sohn töten. Markiert eure eigenen Haustüren am Abend zuvor mit einem Kreidezeichen, damit meine Krieger wissen, wen sie zu verschonen haben, und nicht aramyisches Blut vergießen. Ar'Rashid sei gepriesen."
- Einige Dutzend Pilger auf dem Weg nach Brig-Lo geraten darüber in Streit, welcher Gott den wichtigsten Beitrag zur Zweiten Dämonenschlacht geleistet habe. Die Auseinandersetzung eskaliert, ein Feuer zerstört drei Häuser und kostet sieben Leben. Viele erinnern sich später an einen lauten Mann mit Spitzbart, dessen Rhetorik den Streit angestachelt hat – und der später wie vom Erdboden verschluckt ist.
- Eine Gruppe von Reitern durchquert die Südpforte. Sie suchen den "Heiligen Mann": angeblich ein uralter Novadi, den die "räudigen Wüstenräuber" verehren und der sie zu Überfällen und Bluttaten anstachelt. In den Dörfern, in denen zu Rastullah gebetet wird, beteuern die Bauern immer wieder, dass der Heilige Mann nur ein Eremit sei, ein Mann der Entsagung und des Glaubens. Sogar einige Zwölfgöttergläubige bestätigen das. Aber der grimmige Anführer des Reitertrupps glaubt es besser zu wissen: Er hat gegen die Wüstenräuber in Omlad gekämpft. Seitdem ist er überzeugt, dass alle Novadis blutgierige Sklavenmeister und Kinderschlächter sind, die den Frauen die Zungen herausschneiden. Die Reiter planen, den "alten Aufwiegler" zu finden und seinen Kopf zum Kalifen "nach Keft oder wo der auch immer wohnt" zu schicken.
- In einem Dorf wird im Peraine-Tempel eine neue Statue der Göttin aufgestellt, die von einem Künstler aus Ragath angefertigt worden ist. Die Holzstatue zeigte nun die Göttin mit zwei Stieren statt zwei Störchen. Manche Dörfler um den Peraine-Geweihten sind empört, aber einige Viehbauern begrüßen die 'fehlerhafte' Statue. Es kommt zum Streit innerhalb des Dorfes, und der Peraine-Geweihte stirbt in den Unruhen. Der neue, junge Geweihte versöhnt beide Seiten, erzählt vom fruchtbaren und kraftvollen Stier als Peraines Symboltier und vollzieht einige ungewohnte, aber wirkungsvolle Riten. Nach einiger Zeit lässt er die Peraine-Statue entfernen, da sie "beschädigt" ist – und zurück bleiben nur zwei Stiere hinter dem Altar, die bedrohlich blicken und die Opfergaben der Dörfler empfangen.

die Zuständigkeit hierfür zu versagen. Bei historischen Ereignissen, wie der *Zweiten Dämonenschlacht*, wird eine große Tat als Werk des eigenen göttlichen Patrons geschildert.

Pilger
Mit dem Pilgertum bewegen sich Anhänger und Weltauffassungen von einer Region in eine andere und können dort ein labiles Gleichgewicht zwischen Konfessionen stören. Pilger können sowohl Opfer als auch Täter in Streitigkeiten werden. Insbesondere die Pilgerzüge im Praiosmond zur Walstatt von Brig-Lo (vor allem Praios, Rondra, Efferd und Ingrimm) und Reisen zu den Götterstätten des Lieblichen Feldes (Efferd-Tempel von Grangor und Bethana, Hesinde-Tempel zu Kuslik, Rondra-Gläubige auf dem *Geronsgang*, der über Brig-Lo und Arivor nach Neetha führt, Rahja-Gläubige im Ingerimm auf dem Weg nach Belhanka) sind bedeutend. Als weitere wichtige Pilgerstätten gelten die *Geburtsstätte des heiligen Therbûn* (Peraine) in Malkid sowie das *Theaterviertel* (Hesinde) und *Geburtshaus des heiligen Gilborn* (Praios), der *Hohetempel der Ewigjungen* (Tsa) und die *Halle des Schweigens* (Boron), alle in Punin, sowie das *Zwölfgöttermonument von Mantrash'Mor* (alle zwölf Kirchen) am Nordrand der Goldfelsen. Große Pilgerzüge von Aramyas ziehen jedes Jahr gen Keft.

"Löscht sie alle aus!"
Bei der Eskalation von Religionskonflikten können die Parteien versuchen, die jeweilige feindliche Glaubensgemeinschaft zu vertreiben oder auszulöschen. Dann werden Kultstätten verbrannt und Häuser geplündert. Ein entfesselter Glaubenskrieg gilt als eine der schlimmsten Fehdeformen, da auch heilige Stätten keinen Schutz mehr bieten und Priester nicht vermittelnde Außenstehende, sondern Beteiligte sind. Strenggläubige Novadis wollen das Emirat und Almada ebenso mit Schwert und Feuer von allen Docenyos befreien, wie auf der anderen Seite die *Reconquistadores* die Aramyas diesseits und jenseits des Yaquir auslöschen möchten.

Das Wunder
Göttliches Eingreifen bleibt auch in Religionskonflikten selten: Selbst die Mirakel und Liturgien der Geweihten werden aus deren eigenen Vermögen gewirkt und können zu Wohl oder Wehe genutzt werden. Jedoch kann es geschehen, dass genau solch ein großes Wunder – eine Vision, eine göttliche Offenbarung, ein für jedermann sichtbares Zeichen – dem Konflikt eine entscheidende Wende gibt oder ihn beendet. Die Voraussetzungen für das Wunder mögen vielleicht von aufopferungsvollen Helden herbeigeführt werden. Vielleicht handelt es sich bei der himmlischen Erscheinung aber auch nur um einen Betrug, der fanatisches Handeln rechtfertigen soll.

Die wichtigsten Konflikte

Docenyos gegen Aramyas
Die Streitigkeiten zwischen den beiden verbreitetsten Glaubensrichtungen spaltet die Bevölkerung Almadas und sind eine ständige Bedrohung für das Land zwischen Eisenwald und Khôm-Wüste. Für die Aramyas sind die Zwölfgöttergläubigen primitive Götzenanbeter, die den wahren Glauben noch nicht erkannt haben. Strenggläubige meinen, dass alle, die nicht konvertieren wollen, erschlagen werden dürfen wie Hunde. Und die Docenyos betrachten die Rastullah-Anhänger als Irrgläubige, die im schlimmsten Fall eine andere Form des Namenlosen anbeten. Auf beiden Seiten gibt es eine gemäßigte Mehrheit, die ein Nebeneinanderleben, bei dem beide Glaubensgruppen möglichst für sich bleiben, einigermaßen akzeptiert. Seltener sind freundschaftlicher Umgang miteinander und fanatischer Hass. Allerdings sind es die Attacken von docenyischen Reconquistadoren und engstirnigen Aramyas, die sich in Köpfen und Erzählungen einprägen und so ein Klima gegenseitiger Ablehnung schaffen.
Der Kampf der Reconquistadoren gegen das Emirat Amhallassih hat auch eine starke religiöse Komponente, in der es als Schande angesehen wird, dass nun Ungläubige das einstige almadanische Land beherrschen. Weder der Kaiser noch der Kalif im fernen Unau sind nach den zähen Verhandlungen um den *Frieden von Unau* (siehe S. 123) an einem offenen Krieg zwischen dem beiden Reichen interessiert. Kriegerische Handlungen gehen deshalb meist von lokalen Vasallen aus, etwa Baronen oder Beys.

Kleiner Schimpfwortführer
Universelle Bezeichnungen für die jeweils anderen: Götzenanbeter, Heiden, Ungläubige
Docenyos beschimpfen Aramyas als: Wickelköpfe, Wüstgläubige, Kameltreiber, Sandfresser, Stummelbeter
Aramyas beschimpfen Docenyos als: Frauenknechte, Fischfresser, Bartlose, Eunuchen, Zopfträger, Verlorene

Puniner Ritus gegen Al'Anfaner Ritus des Boron-Glaubens
Kaisergroßmutter Alara Paligan, die mächtige Frau hinter dem Kaiserthron, brachte mit ihrem Umzug nach Punin nicht nur zahlreiche Sklaven (offiziell 'Bedienstete auf Lebenszeit' genannt), sondern auch den Boron-Glauben nach Al'Anfaner Ritus mit. Unter den Großbürgern und Magnaten der Stadt wurde er aufgrund opulenter Orgien, Rauschkrautgenuss und zur Schau gestellter Prachtfülle schnell beliebt. Ein Boron-Kult, der weniger passiv und bescheiden auftritt, übt Anziehungskraft auf die Mächtigen der Stadt aus. Auch bei den Reconquistadores kann man auf einige Sympathien zählen, da die Al'Anfaner klar Stellung gegen die Wüstensöhne und ihren Glauben beziehen. Außerhalb der Oberschicht findet der neue Ritus jedoch kaum neue Anhänger.
Bahram Nazir, der Rabe von Punin, vertraut zwar auf die Treue der Almadaner zum Puniner Ritus, würde aber der Ausbreitung des Al'Anfaner Ritus doch gerne einen Riegel vorschieben, bevor er mehr wird als eine modische Verirrung der Reichen. Und so mancher einfache Puniner Geweihte, der bisher jede Brüskierung durch den neu-

en Kult stumm hinnahm, ballt die Faust in der Tasche. Die Golgariten sind in der Rabenmark konzentriert, so dass der Rabe vor allem versucht, seine bislang guten Beziehungen zum jungen Kaiser auszubauen, um auf diesem Weg die Al'Anfaner wieder loszuwerden. Alara Paligan fürchtet den alten Erhabenen, der so sehr den Tod verkörpert. Sie selbst beauftragt Spitzel und weiß sich notfalls auch der Meuchler der Hand Borons zu bedienen. Auch wenn er von der Obrigkeit nicht verboten ist, setzt der meridianische Kult gerne auf Heimlichkeit in mancherlei Aktivität.

Tsa-Kirche gegen Boron-Kirche

Während sich die Puniner Boron-Kirche vornehmlich dem Al'Anfaner Ritus entgegenstellt, gibt es in den Reihen der Tsa-Kirche einige Eiferer, denen die triste Präsenz des Boron-Glaubens ein Dorn im Auge ist. Und so versucht man die Bevölkerung gegen den 'finsteren' Todesgott aufzuwiegeln und preist die Lebensfreude und das Hier und Jetzt.

Travia-Kirche gegen Tsa- und Rahja-Kirche

Die 'lotterhafte und sündige' Haltung der Rahja- und Tsa-Kirche gegenüber der Ehe, der Geburt und dem Rahja-Akt führt immer wieder zu Reibereien mit der Travia-Kirche. Insbesondere die Vielehe will die Travia-Geweihtenschaft nicht mehr tolerieren. Da alle drei Kirchen vor Waffengewalt zurückschrecken, werden ihre unterschiedlichen Auffassungen vor allem durch Dispute, Schmähschriften, Intrigen und durch die Belehrung der einfachen Bevölkerung verteidigt.

Pastori gegen Satori im Hesinde-Kult

Ein Konflikt, der für Almada hauptsächlich in Punin zum Tragen kommt, ist die Frage nach dem Umgang mit dem Wissen – denn ist Wissen nicht Macht? Als Hüter des Wissens, das nicht ohne weiteres preisgegeben werden darf, sehen sich die Pastori, während die Satori danach streben, das Wissen weiterzuverbreiten. Durch Reden und Pamphlete versuchen die einen Wissen unter die Bevölkerung zu bringen (z.B. mit den Schriften *Von des Volkes Rechten oder Von der Götter Weisheit und Güte*), während die anderen, manchmal unter Zuhilfenahme von Draconitern, eben dies zu verhindern trachten und z.B. besonders wagemutige Schreiber verfolgen.

Das Erbe Brig-Los

Das Eingreifen der vier Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm während der Zweiten Dämonenschlacht bei Brig-Lo ist noch heute in Almada als Großes Wunder allgemein bekannt (**204 C**). Die Illumnestraner von Mantrash'Mor sind der Ansicht, dass damals alle Zwölfgötter jeweils einen eigenen, wichtigen Beitrag gegen die Dämonenbündlerin Hela-Horas und die Erzdämonen leisteten – auch wenn nur vier deutlich von den Menschen gesehen wurden. Das Schlachtfeld gilt Docenyos als heiliger Ort, zu dem vor allem am Jahrestag der Schlacht zahlreiche Gläubige pilgern. Die Schlacht bei Brig-Lo kann aber auch als einer der Ursprünge der Konkurrenz zwischen den zwölfgöttlichen Kulten in Almada bezeichnet werden. Die Legenden wissen zu berichten, dass die Götter, ehe sie wieder nach Alveran entschwanden, einem Ordensbruder der Illumnestraner einen Diamanten zum Geschenk machten. Sie trugen ihm auf, diesen Stein unter allen Kirchen als Wanderpreis für Hingabe und Göttergefälligkeit der Geweihten auszusetzen. Die Götter sprachen zudem von einem Geheimnis, das der Stein berge und sich ihren treuesten Dienern eines Tages enthüllen werde. Seither veranstalten die Illumnestraner alle zwölf Monde einen Wettstreit um den *Diamanten von Brig-Lo*. Diejenige Kirche, die den Wettstreit für sich entscheidet, bewahrt den Diamanten die nächsten zwölf Monde über auf und hat die Aufgabe, dessen Geheimnis auf die Spur zu kommen (**206 B**).

Ein anderes Vermächtnis Brig-Los ist der *Götterklang*, jene wundersamen Töne, mit denen die Götter die Dämonen vertrieben. Eine bei der Dämonenschlacht anwesende Hesinde-Geweihte schrieb den Götterklang in einer eigens erfundenen Notenschrift nieder; ihre Aufzeichnungen ruhen im Pentagontempel zu Gareth. Bis heute versuchen sich Geweihte vieler Kulte an einer Entschlüsselung der komplexen Notation, denn sie erhoffen sich vom Götterklang neue Offenbarungen oder eine mächtige Waffe gegen niederhöllische Mächte.

Weinberge und Streittürme – Die Landschaften Almadas

Almada, das Land des Mondes und südlichste Provinz des Mittelreichs, ist zwischen kühlen Bergen und glühend heißer Khôm-Wüste gelegen. Das Königreich besteht politisch aus vier Grafschaften: Ragath, Waldwacht, Yaquirtal und Südpforte (letztere Teil des von Selindian Hal beanspruchten Protektorats Yaquirien, das sich auch über das nordöstliche Liebliche Feld erstreckt). Lebensprall, malerisch, ehrwürdig, widersprüchlich – alles kann man von Almada behaupten, aber kaum, dass es langweilig sei oder die Herzen der Wanderer, die ihre Schritte hierher lenken, gleichgültig ließe.

Onkelchen Yaquir

Der Weg des Flusses

Der Yaquir, mit 800 Meilen Gesamtlänge der zweitlängste Fluss Aventuriens, ist ein gemütlicher Riese. Die Almadaner schätzen den Fluss als fürsorgliches 'Onkelchen', das ihnen ebenso zur Bewässerung und als Reiseweg dient wie auch als Schmuckstück ihres Landes: Wo sich der blausilbern glänzende Fluss im lichten Sonnenschein zwischen Rebstockzeilen, grünem Auwald, weißen Feldmauern und Lustschlösschen schlängelt, wähnt sich der Betrachter Alverans Paradiesen nahe.

Der Fluss entspringt zwischen den Hügeln der Caldaia: Im Sumiswald bei Khahirios sprudelt er als Bach über Kaskaden und ergießt sich bald an den elf Schritt hohen *Yaquirfällen* in die Ebene Ragatiens. Der Volksglaube spricht dem Quellwasser des Yaquir eine urtümliche Lebensmagie zu, und so ist es Tradition der almadanischen Pferdejunker, hier ihre einjährigen Rösser zu tränken. Da auch die Reiter aus dem Emirat diese alte Tradition pflegen, kommt es hier manchmal zu Streitereien, die aber nur selten zu Blutvergießen führen.

In Ragatien säumen mal Schilfgürtel und Auwälder den Fluss, mal hat er sich in sanften Schleifen in das Land zwischen Obsthainen und Weinbergen eingekerbt. Cresval, Yalquir und Bäche aus dem Raschtulswall lassen den Yaquir zum Strom anschwellen, der bei Punin bereits 90 Schritt Breite misst. Sobald der wilde Bosquir einmündet, bildet der Yaquir über viele Meilen die Grenze Almadas zum Kalifat der Novadis. Zu beiden Seiten erstrecken sich Auen und stolze Berghänge, bestellen Bauern die Felder und tränken das Vieh am Fluss, preisen einen der Zwölfe oder Rastullah – und sind doch Diener verschiedener Herren. Breit, flach und träge ist der Fluss, in dessen nun lehmbraune Fluten sich Orbun, Yrosa und Brigella ergießen und der stellenweise eine Breite von 200 Schritt erreicht. Als verflucht gelten die Flussfelsen in der Yrosamündung vor der Kaiserpfalz Cumrat, Itzach und Aytan, die mit den sie umgebenden Strudeln eine Gefahr für die Schifffahrt darstellen.

Wo links und rechts Goldfelsen und Phecanowald zu erkennen sind und das *Zwölfgöttermonument von Mantrash'Mor* auf den Fluss blickt, verlässt der Yaquir an der Gugellamündung Almada. Machthaber des Yaquirbruchs, die dort Flussfestungen und Zollkastelle wie Dâlblick, Neusüderwacht (ehemals mittelreichisch), Cusimora und Oberfels

(ehemals horasisch) besitzen, nutzen die Yaquirschifffahrt als Einnahmequelle. Da der Fluss bis Punin zu breit ist, um eine Sperrkette zu spannen, rudern die Zöllner zu den Schiffen, um sie zu kontrollieren und Wegzoll zu erheben.

Barken, Segler, Treidelkähne

Auf dem Yaquir, den auf fast ganzer Länge *Reichsstraße II* und *Yaquirstieg* begleiten, werden tagtäglich mehr Lasten befördert als auf allen wichtigen Handelswegen des Königreiches zusammen. Bis Ragath ist der Strom schiffbar, wo auch der *Leinritt* endet, ein tief ausgetretener Treidelpfad, der mit einigen Unterbrechungen durch Auwälder von der Kusliker Mündung bis hierher führt. Mächtige Gespanne aus Puniner Hornochsen oder kräftigen Kaltblütern schleppen hier die hochbeladenen Treidelkähne mit horasischen Handelswaren stromaufwärts. Die Köpfe mit dem ausladenden Gehörn tief gegen den Boden gesenkt, stemmen sich die Zugochsen ins Joch, ständig begleitet von den schrillen, weit über die Fluten des Stromes schallenden Pfiffen und Kommandorufen der Treiber.

Ab Punin ist der Yaquir von Flussschiffen aller Art bevölkert: Horasische Ruderbarken, amhallassidische Galeeren und schlanke Segler gleiten übers Wasser, vorbei an den behäbigen und breitbauchigen Windenfrachtern, die auf ein vorauseilendes Ankerboot angewiesen sind. In den Flusshäfen vereinen sich Gespräche in Garethi und Tulamidya, almadanischer Wein und südländische Gewürze zu einem sinnesbetörenden Trubel, in dem Pferde, Weine, Stoffe, Edelsteine und Hölzer gehandelt und verladen werden.

Zur Schneeschmelze in den Bergen schwillt der Fluss an, kann reißend werden und manche Ufergebiete überschwemmen. Im Spätsommer, wenn das ganze Land seit Wochen kaum Regen gespürt hat, bereitet er hingegen mit niedrigem Wasserstand vielen Flussschiffen Probleme: Bisweilen können Untiefen nur nach Entladen der Boote passiert werden.

Flussüberquerung

Abgesehen vom Oberlauf nördlich von Ragath führen nur fünf Brücken über den mächtigen Yaquir: bei Ragath, Punin, Oberfels, Vinsalt und Pertakis. In jedem Dorf am Fluss lassen sich Fischer finden, die einen Reisenden zum anderen Ufer übersetzen; bedeutendere Flusshafen wie Quirod, Then, Omlad, Weinbergen, Amhallah und Dâl bieten regelmäßigen Fährbetrieb. Furten, die sich mit trockener Hüfte oder einem Wagen durchqueren ließen, existieren nur oberhalb von Ragath. Wo der Yaquir zwischen Königreich und Emirat breit und flach dahinfließt, kennen Einheimische allerdings Stellen mit Kies- und Sandbänken, wo man durch den Yaquir – bis auf tiefere Abschnitte in der Strommitte – brusttief waten oder hindurchreiten kann. In trockenen Sommern gelingt dies selbst Unerfahrenen, bei höherem Wasserstand kann jedoch auch ein geübter Schwimmer dabei ertrinken. Insbesondere novadische Räuber zeigen großes Geschick darin, den Fluss nachts unauffällig mit Pferd, Waffen und Beute zu durchqueren – falls sie sich nicht ohnehin mit Booten hinüberbringen lassen.

Im Emirat ist es eine beliebte Mutprobe, an einer *Razzia* teilzunehmen, bei der ein bis vier Dutzend Novadis nachts den Fluss queren und einsame Gehöfte oder schlecht bewachte Dörfer und Gestüte überfallen. Sie rauben die Pferde, nehmen Sklaven, raffen zusammen, was von Wert erscheint, und verschwinden in die Dunkelheit. Die Wehrkastelle und Burgen der Junker und Barone helfen kaum gegen diese Nadelstiche. Im Gegenzug verheeren Anhänger der Reconquista die ufernahen Landstriche des Emirats, schenken allen Fellachen die Freiheit und besetzen gar für einige Tage ein Dorf, bevor sie von den Mannen des Emirs vertrieben werden können.

Der Yaquir gilt dennoch als sicherer Reiseweg, auf dem Gefahren selten sind und meist vom Menschen ausgehen: Ungemach droht den Fischern, die mit ihren Netzen reichen Fang an Regenbogenforellen, Rotem Saibling, Flusskarpfen, Schleien und Aalen an Bord holen. Denn die Kapitäne der großen Schiffe frönen einem besonderen Sport: Lachend lehnen sich die Mannschaften über die Bordwand und sehen zu, wie die kleinen Nussschalen beiseite geschleudert werden, die nicht rechtzeitig ausweichen. Dieses 'Spiel' treiben Novadis gerne mit den Almadanern und anders herum. Wenig später ergeht es den Matrosen schlecht, wenn ein Flusspirat die Larve als friedlicher Händler fallen lässt und mit Armbrüsten und Hornissen das Deck des feindlichen Schiffes säubert oder nachts an Bord schleicht, um alles Wertvolle zu rauben. Schlupfwinkel dieser sowohl novadischen wie almadanischen Haudegen, die sich auch für den Schmuggel zwischen Emirat, Horasiat und Almada nicht zu schade sind, finden sich zu beiden Seiten des Flusses, oftmals ankern die Piraten aber auch offen in den Häfen von Ukuban, Weinbergen, Amhallah oder Dâl.

Grafschaft Ragath

Einwohner: um 90.000 Menschen, einige tausend Goblins, mehrere hundert Zwerge und Elfen
Wappen: Schild von Gold und Purpur geviert, auf den goldenen Feldern purpurne Reben, darüber die Grafenkrone
Herrschaft: Graf Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig (siehe S. 184)
Baronien: Bitterbusch, Bosquirien, Cres, Dubios, Falado, Königlich Franfeld, Jurios, Königlich Khahirios, Königlich Kornhammer, Kaiserlich Molay, Rosenteich, Schrotenstein, Kaiserlich Selaque, Valpokrug, Yasamir
Bedeutende Orte: Ragath (3.500), Franfeld (1.000), Schlangentodt, Yasamir, Quirod (je 800), Valpokrug (700), Boral, Schrotenstein, Jurios (je 600)
Bedeutende Burgen: Khahirios, Falkenburg (Yasamir), Ragath, Feste Arbasim, Wildenfest
Garnisonen: Ragather Schlachtreiter des Kaisers, starke Besatzung örtlicher Burgen des Lokaladels mit Burggardisten und vielen angeheuerten Söldlingen, insbesondere den Almadaner Hakenspießen
Besonderheiten: Silberminen von Molay, der Kühle Schrübbel, Maguswald von Bitterbusch, Hügelgräber der Goblins, die Yaquirquelle, Ruinen von Yaquirquell (bosparanisch) und Chabetz (urtulamidisch), Trauerklippen
Stimmung des Landstrichs: Das Tor Almadas nach Norden ist bodenständig und wehrhaft, mal reich und ausgelassen (Ragatien), mal herb und einsam (Caldaia und Vorgebirge).

In Nord-Süd-Richtung schlängelt sich die Reichsstraße II durch die *Almadanische Pforte*, an der das weite Heideland von Caldaia zwischen den Berggiganten von Amboss und Raschtulswall aufragt. Die Dorfschaften und Castellos thronen abgeschieden wie Adlerhorste auf schrundigen, sonnenverbrannten Hügeln hoch über der uralten Heerstraße. Der Wind pfeift ein ewiges Lied zwischen Steinen, Halmen von Winselgras oder in Wäldchen von Fichten und Pinien. Hier, an der Grenze zum Königreich Garetien, ziehen Hirten mit Faulziegen und Phraischafen über einsames, graugrünes Hügelland, das im Frühherbst purpurn erblüht. Schleudern und Hunde leisten ihnen gute Dienste, wenn sie mit den hier lebenden Goblinsippen aneinandergeraten. Doch auch sie meiden die regelmäßig geformten, bewachsenen Bergbuckel, die Goblingräber aus einer Zeit beherbergen sollen, als die Rotpelze noch ganz Almada beherrschten (**203 B**). Yasamir mit der trutzigen Falkenburg ist der zentrale Marktort der Region. Irgendwo in den Wäldern bei der Yaquirquelle soll auch die von Dornranken überwucherte *Ruine von Yaquirofons (Yaquirquell)* liegen, jenes bosparanische Kastell, das die Zwerge 883 v.BF schleiften.

Viele Edelleute der Region, allen voran das Haus Jurios, das einstmals die Grafen Caldaias stellte, hoffen darauf, dass ihnen der Streit um die Kaiserkrone Vorteile verschafft: Sie liebäugeln mit einem vereinten Caldaia, wie es vor über 400 Jahren existierte, und neuen Güter aus Eslamsgrund als Kriegsbeute. Auf den Turnieren mit den Edlen aus Eslamsgrund sind sie gefürchtete Streiter gegen jeden, der diesen Anspruch Punins verneint. Beliebt sind auch Fehden, die Eslamsgrunder und Ragather in der Heide austragen und bei denen sie mit phexischen Schlichen Grenzsteine versetzen oder in alter Uniform in der anderen Provinz Steuern für den eigenen Herrscher eintreiben.

Lieblicher und gastfreundlicher erscheint die Tiefebene Ragatiens, wo Bausch, Weizen, Praiosblumen und Obst angebaut werden. Die Felder wechseln sich ab mit Weideflächen, auf denen große Herden von Rindern und Vollblutrössern grasen. Tempel und Adlige ergehen sich bisweilen in Querellas, wie etwa die Baronin von Dubios und der Herr zu Bosquirien, die schon seit vielen Jahren um die Zugehörigkeit des Dorfes *San Therbuna* streiten. Söldner ziehen singend über das Land und bieten ihre Dienste feil. Rosenteich ist bekannt für die Parfümherstellung, eine alte Alchimiewerkstatt Kaiser Valpos und pittoreske Schlösschen mit Seerosen. Unweit liegt der nicht ganz geheure *Maguswald von Bitterbusch*, ein Relikt der Magierkriege (**196 B**). Wesentlich älter sind die *Ruinen von Chabetz* bei Valpokrug, einer einstigen urtulamidischen Festung, deren letzter Sheik zusammen mit zwei Dschinnen aus Erz und Humus noch immer das umliegende Land der güldenländischen Eroberer unsicher macht. Ebenfalls in der Baronie Valpokrug erstreckt sich der *Kühle Schrübbel*, ein seit Jahrhunderten versumpfter See, der in mühevoller Arbeit durch Sträflinge trockengelegt werden soll. Immer wieder stoßen die Verbrecher in dem angeblich menschenverschlingenden Sumpf dabei auf gigantische Knochen, sogar einen Drachenschädel will man gefunden haben. Dass hier nach jedem Yaquirhochwasser alte Sumpflöcher verschwinden und sich an anderen Stellen neue auftun, macht ihn auch für den Ortskundigen zu einer heimtückischen Falle.

Nach Südwesten hin, wo der himmelhohe Raschtulswall bald den ganzen Horizont einnimmt, wird das Land unwirtlicher. Die waldreichen Schluchten zwischen den riesigen Berggiganten, deren Gipfel die meiste Zeit oberhalb grauer Gewitterwolken verborgen liegen, sind eine üble Wetterküche. Das Tal des schäumenden Bosquir wurde schon oft von räuberischen Novadi- und Ferkinahorden heimgesucht, weshalb hier jede noch so kleine Dorfschaft von Wall und Graben umgeben ist. Nur die Auelfen des Bosquirs werden von den Räubern wegen ihrer Magie gemieden. Seltene Funde von kleinen Goldkörnen im Fluss locken Glücksritter an, die aber oft vor den Richtertisch der örtlichen Barone geraten (die die Hälfte allen gefundenen Goldes beanspruchen) oder an den Gebeinpfählen der Ferkinas enden. In den *Marmorsteinbrüchen von Selaque* sühnen Verbrecher ihre Taten durch Arbeit ab. Dabei ereignen sich bisweilen Unfälle, die wohl auf das

Wirken einiger Kobolde zurückgehen. Diese Bosnickel sind angeblich über den Raub 'ihres' Marmorvorkommens zunehmend erzürnt. Die Bosquirier sind unter den übrigen Almadanis als humorlose, abergläubische und wortkarge Landsleute verschrien, die das Leben nicht zu genießen wissen, ihre Sätze nicht mit Pointen würzen und denen jeder Sinn für die Süße des Daseins abgeht. Merkwürdige provinzielle Bräuche um Stiere, Herden und alte Bergwesenheiten haben sich gehalten. Bisweilen hört man sogar den Namen Ras'Ragh, den Stiergott der Ferkinas. Auch die Toreroquestas, bei denen man einen Stier bezwingt, um seinen eigenen Mut zu zeigen, sprechen eine deutliche Sprache.

Das Amboss-Gebirge

An der Grenze zwischen den Grafschaften Ferdok, Ragath und Waldwacht erhebt sich die steinerne Barriere des Amboss-Gebirges aus grau-glitzerndem Granit. Der gefahrenreiche und im Winter oft unpassierbare *Roterzpass* überquert das schroffe, von schwarzem Basalt durchzogene Gebirgsmassiv und erreicht beim Minendorf Eisenhütt seinen Scheitelpunkt. Auf der Almadaner Seite des Pfades steht ein windschiefer, auf einem abweisenden Gebirgssattel emporragender Turm, den die Menschen Ambosswacht nennen. Wenige nur kennen die alte Legende, nach der die Hexe Fanalolie aus der Caralus-Sage in den Tiefen des Turmes die Einhörner Liranin, Asarlin und Ortulan gefangen hielt.

Aus dem Urgesteinsmassiv ragen drei Gipfel heraus, die so markant sind, dass sie von jeder Provinz ringsum eigene Namen verliehen bekamen. Der höchste im Osten, ist der *Ruberkopf* (4.100 Schritt), auch *Rotes Horn* genannt: Aus einem Kragen gleißender Gletscher ragt eine rotgefärbte Steilwand empor, vor langer Zeit durch einen gewaltigen Bergsturz gebildet. Nahe dem Gipfel liegt ein seit dem Drachenkrieg verlassenes Zwergenkastell (**203 D**).

Kaum kleiner erheben sich im Westen die beiden *Tanithbuckel* (je 3.800 Schritt), der *Trollkopp* und der *Alte Vater*. Dazwischen erstreckt sich über dreißig Meilen ein Bergmassiv, das sich als unüberblickbare Abfolge granitener Türme und Kuppen erweist, gekrönt von Gipfelgletschern und Wolkenhauben. Zwischen den schroffen Höhen liegen große Schutthalden, schmutziggraue Harschfelder und türkisfarbene Bergseen, gesäumt von blumenübersäten Almwiesen. Nur die niedereren Gipfel sind bewaldet, bis zur Baumgrenze findet man Lärchen, Zirbelkiefern, Firunföhren und Grünerlen.

In einem schwer zugänglichen Teil des Hohen Amboss liegt eine verborgene Abtei unbestimmbaren Alters, die von Borbaradianern genutzt wurde, bis der Erzmagus Rohezal diese im Jahre 1002 BF vertreiben ließ (nachzuerleben im Abenteuer **Die Seelen der Magier**).

Über dem Tal des Warna erhebt sich *Rohals Zinne*, ein Gipfel, der stets von Vogelschwärmen umkreist wird, formal stets Lehen des Ersten Kaiserlichen Hofmagus, auch wenn die meisten Inhaber dieses Amts es nie zu Gesicht bekamen. Auf einer Bergschulter oberhalb einer weiteren Felswand liegt der *Unsichtbare* oder *Gläserne Turm*, der Rohezals Heimstatt war (**203 E**). Hirten erzählen sich von einer Maid, die hier wohnt und mit den Vögeln spricht, andere fürchten noch immer den Magus, der von hier aus in die Herzen der Menschen blicken soll.

Das steinerne Gebein des Amboss ist vor allem Heimat der Ambosszwerge und ihr *Bergkönigreich Waldwacht*, das sich in Stollen und Hallen über viele Meilen erstreckt. Mehr zu den Ambosszwergen finden Sie in der Spielhilfe **Angroschs Kinder**.

Am Südhang des Gebirges liegen die *Silberminen von Kaiserlich Molay*, auf die sowohl Selindian Hal wie Rohaja Anspruch erheben. Vogt Frankward vom Großen Fluss sieht sich stets angefeindet, wenn die Nordmärker gegen almadanische Interessen vorgehen. Er laviert zwischen allen Forderungen und sendet die Erträge der Minen "bis die Lage geklärt ist" an die Reichskanzlei nach Elenvina – und damit zu seinem Bruder, Reichserzkanzler Hartuwal.

Reichsstadt Ragath

Einwohner: 3.500
Wappen: auf Rot ein goldener Greif
Herrschaft / Politik: Stadtrat; Reichsvogt Ludovigo Sforigan (siehe S. 184)
Garnisonen: Stab und Kaserne des Regiments 'Kaiserlich Ragather Schlachtreiter', 1 Banner 'Gräflich Ragather Partisanieri und Armbrustschützen', 2 Banner und Stab der 'Almadaner Hakenspieße' (vom Reichsvogt als städtische Gardisten im Sold gehalten), oft noch mehr Trupps der Hakenspieße oder anderer Söldnerhaufen
Tempel: Praios, Rahja, Peraine, Ingerimm (alter Kult), Phex, Schrein der Rondra und des Kor
Wichtige Gasthäuser und Schenken: Hotel 'Am Markt' (Q9 / P9 / S15), Hotel 'Goldenes Schwert' (Q7 / P8 / S22), Gasthaus 'Almadaner Stuben' (Q5 / P4 / S25), Gasthaus 'Alter Fährhof' (Q4 / P4), Schenke 'Zum Hufnagel' (Q2 / P2), Schenke 'Hirnschmelzer' (Q1 / P2)
Besonderheiten: Ende des schiffbaren Yaquirlaufs, Söldnerhaufen, Ausgangspunkt der Viergötterwallfahrt nach Brig-Lo
Stimmung in der Stadt: Hinter einem lebendigen Alltag und althergebrachter Ordnung herrscht bange Unsicherheit über die Zukunft der rechtlich freien Stadt, an deren Pfründen Graf Brandil zu Ragath, der Söldnerführer und Reichsvogt Sforigan und die Landvögtin Radia von Franfeld interessiert sind.
Was die Ragather über ihre Stadt denken: Die Bürger Ragaths sehen in ihrer Stadt vor allem die wehrhafte Perle Almadas, in der Gewerbe durch Fleiß florieren und mit den hiesigen Söldnern selbst gutes 'Kriegshandwerk' exportiert wird.

Historischer Überblick
873 v. BF: Gründung durch Kaiser Belen-Horas als Ragathium (**203 C**).
568 v. BF: Zerstörung durch Goblinhorden
324 v. BF: Neugründung durch Emir Aslam ibn Sarhidi
1018 BF: Erhebung zur Reichsstadt

Ragath ist die größte jener typisch wehrhaften und baulich hochstrebenden Städte Ragatiens, deren spitzwinkliger Zinnen- und Turmschmuck weithin zu erblicken ist. Die den Burgberg bekrönende Grafenfeste **Burg Ragath** (1) beherrscht nicht nur die Siedlung zu ihren Füßen. Man vermeint, von den Gipfeln des Amboss bis zur Silhouette des Raschtulsturms die ganze Grafschaft überblicken zu können. Durch seine strategisch günstige Lage an Yaquir und Reichsstraße, die am **Puniner Tor** (2) und **Garether Portal** (3) in die Stadt führt, kontrolliert Ragath seit jeher die Almadanische Pforte. Mit der Kaiser-Hal-und-König-Brin-Brücke flussabwärts ist man mit den Wegen nach Kosch und Waldwacht verbunden.

In den Gassen sind nicht nur achtbare Geweihte und geschäftige Handwerker zu erblicken, sondern auch viele Söldner der *Almadaner Hakenspieße*, die hier als Stadtgarde fungieren und Zeughaus und Unterkünfte für andere Landsknechte unterhalten. Ihr berühmter Anführer, Dom Vigo, hat als Reichsvogt der Stadt seinen Söldnern weitgehende Rechte eingeräumt, etwa das Betreten der Stadt mit Waffen. Er führt die *Hakenspieße* als Söldnerverbund, der seine Reihen je nach Umfang der Anwerbungen aus Garetien, Punin oder dem Yaquirbruch mit Landsknechtreservisten aufstockt oder knapp hält. Ragath hat er damit zu einer Heimat für 'anständige Söldner' gemacht, in denen die Korjünger ihren Hut vor bürgerlichen Damen ziehen: Wer sich nicht zu benehmen weiß, baumelt schnell von der Stadtmauer. Die Bürger betrachten die Söldner mit einer Mischung

aus leichtem Argwohn und Stolz – sind diese doch gut organisiert und manche Töchter und Söhne der Stadt unter ihnen –, fürchten aber den Tag, da womöglich ein neuer Söldnerführer den um die 70 Götterläufe zählenden Dom Vigo ersetzt und sich dann keinen Deut mehr um das Wohl der Stadt sorgt.

Von Ragaths günstiger Lage kündet unter anderem die **Niederlassung des Handelshauses Stoerrebrandt** (4), die auch Botendiensten als Wechselstation dient. Im letzten Hafen am Oberlauf des Yaquir werden die Waren von den Kähnen der Schiffer zum Weitertransport auf der Reichsstraße umgeladen. Weniger deutlich zeigt sich der Wohlstand Ragaths in den Gassen des **Uferviertels**, wo zwischen Hauptstraße und Stadtmauer die bescheidenen Werkstätten der Gerber, Färber, Seiler und Zimmerleute angesiedelt sind. An der Hauptstraße findet sich gleich neben dem Garether Portal die **Zinngießerei des Garosch Sohn des Giltrax** (5). Mehr als 30 zwergische und menschliche Arbeiter produzieren hier Zinngeschirr für die Bürger- und Adelshäuser Almadas. Nicht selten füllt man dort die Pokale aus der Gießerei des Garosch mit dem berühmten Ragatzowein aus der **Kelterei Jarcossan** (6), auf die man am anderen Ende des Uferviertels stößt. Meiden sollte der Fremde die im Hafen gelegene **Schenke *Hirnschmelzer*** (7). Wer dort nicht in hirnlose Prügeleien mit betrunkenen Schiffern hineingeraten möchte, kann in grobe Wirtshausschlägereien mit angetrunkenen Fuhrknechten in der **Schenke *Zum Hufnagel*** auf der anderen Seite der **Yaquirallee** (8) wechseln. In beiden Etablissements schlagen sich regelmäßig *Almadaner Hakenspieße* und gräfliche Gardesoldaten den Schädel ein.

Kaum mehr als einen Steinwurf von den bescheidenen Fachwerkbauten des Uferviertels und des Hafens entfernt, erheben sich rund um den **Marktplatz** und der Statue der von Yaquirtalern ermordeten *Madalena von Aguilon* die steinernen Paläste der wohlhabenden Kaufmanns- und Patrizierfamilien *Cronbiegler, Lampérez, Ballurat* und *von Silvanbühler*. Der luxusverwöhnte Reisende logiert derweil in der Garether Suite des **Hotels *Am Markt*** (9), dem ersten Haus am Platz. Im großen *Ragatiensaal* des Hotels finden in Ermangelung eines eigenen Rathauses auch die Sitzungen des Ragather Gildenrates statt. Just gegenüber, auf der anderen Seite des Marktes, befindet sich der **Palacio Sforigan** (10), die Residenz des Reichsvogtes Dom Vigo.

Dies alles verblasst im Schatten des **Sonnentempels** (11), der sich im Zentrum des Marktplatzes erhebt. Die Hochgeweihte Tsaya di Lacara ist über die wenig praiosgefällige Regentschaft des 'Söldlingsvogtes' nicht erbaut. Sie hält auch das alte Verbot von Magie am Praiostag aufrecht. Eine Verbündete hat sie in der Vögtin der Mark Ragathsquell, die Ragath umgibt. Sie residiert im prächtigen **Palacio Franfeld** (12) direkt beim Sonnentempel.

Im **Burgviertel** zwischen dem Garether Portal und dem Grafensitz liegen neben einigen Handwerksbetrieben und dem **Hotel *Goldenes Schwert*** (13) vor allem die Wohnhäuser Ragather Kaufleute. Direkt neben dem Stadttor, gegenüber der *Zinngießerei des Garosch*, befindet sich die **Fechtschule von Dom Lorenzino Monzon** (14). Unweit davon, auf dem Platz ohne Gnade, fand 80 BF bei der *Ersten Ragathisch-Yaquirtaler Blutfehde* ein blutiges Gemetzel statt. Gleich daneben liegt der **Peraine-Tempel** (15) mit seinem angegliederten **Therbûnitenspital**.

Im Weberviertel westlich des Burgberges finden sich trotz des Namens nicht nur die Werkstätten der Weber, sondern sämtliche Handwerksberufe, von denen die traditionsreiche **Waffenschmiede Caya Culfarans** (16) als eine der besten Säbelschmieden Almadas gilt. Gute Kunden sind die Soldaten aus der **Garnison der Ragather Schlachtreiter** (17), die sich in die Belange der Stadt nicht einmischen und nur ausrücken, wenn ein Befehl vom Kaiser aus Punin kommt. Sie gelten als Nachfolger der gefürchteten Almadaner Dragoner und als eine der besten Reitertruppen des Mittelreichs. Sforigans Söldner bewaffnen sich hauptsächlich aus den Beständen des **Zeughauses** (18). Auf dem Gelände befindet sich auch der ehemals regimentseigene Rondra-Schrein, der auf Anordnung Dom Vigos zu einem öffentlichen Schrein der Rondra und des Kor umgewidmet wurde. Auf eine wesentlich längere Tradition können dagegen der öffentliche Phex-Tempel, das **Haus des Fuchses** (19), sowie auch der örtliche **Ingerimm-Tempel** (20) zurückblicken. Letzterer hängt der alten, mystisch verklärten Ausrichtung des Kultes an, die vom Feuergott Ingra spricht (**GKM 72**).

Schließlich liegt im Süden des Weberviertels der von den meisten Bürgern ängstlich gemiedene und von Hochwürden di Lacara in ihren Predigten angegriffene **Magierturm** (21) des alten Magisters Rakhin, obwohl dieser wegen häufiger Abwesenheit nicht einmal den **Tempel der Schönen Göttin** (22) mit dem angrenzenden Stall stört. Von Einheimischen wie Fremden gern aufgesucht wird in diesem Teil der Stadt auch das **Gasthaus *Almadaner Stuben*** (23), wo man zu günstigen Preisen angemessene Bewirtung und Unterkunft erhält.

Wer die Tore der Stadt nach Sonnenuntergang erreicht, muss sich seine Herberge im **Alten Fährhof** (24) der Familie Gesandaran suchen. Hier findet sich seit einigen Götterläufen auch ein moderner **Manufakturbetrieb** (25), wo aus dem tobrischen Eslamsbrück geflohene Spitzenklöppler nun ihrem fleißigen Handwerk nachgehen. Sie sind Mündel der Ragathsqueller Vögtin, leben in einer Fronsiedlung vor der Stadt und durchqueren jeden Morgen als erste das Tor, um ihrem Gewerbe nachzugehen.

Ringen um die Stadtherrschaft

Um im Jahre 1018 BF den Status einer Reichsstadt zu erlangen und sich vom Grafenhaus loszukaufen, hatten sich die Bürger Ragaths bei der finanzkräftigen Vögtin *Radia von Franfeld zu Ragathsquell* hoch verschuldet. Seitdem versuchte die energische Domna immer wieder, sich in die Angelegenheiten der Reichsstadt einzumischen. Bis 1030 BF mussten die Schulden samt Zinsen zurückgezahlt werden, wenn die Stadt Ragath nicht auf Dauer als Pfand bei der Familie von Franfeld verbleiben sollte. Da das zur Tilgung der Schulden bestimmte Gold kurz vor der Rückzahlung auf ungeklärte Weise verschwand, beharrt Domna Radia nun auf ihrem Recht, während die Bürgerschaft sie als Drahtzieherin des Diebstahls beschuldigt.

Nutznießer ist *Ludovigo Sforigan*, der ursprünglich als Schuldenverwalter von Gareth aus eingesetzte Reichsvogt Ragaths, der mit seinen Söldnerhaufen faktisch längst die Kontrolle in der Stadt ausübt. Der Ragather Graf, Dom *Brandil von Ehrenstein und Streitzig*, schielt mit einem Auge auf den Konflikt, um eine Gelegenheit zu erhaschen, die Stadt wieder für sich zu gewinnen. Offiziell hält er sich jedoch aus den Streitigkeiten heraus und erfreut sich an der Summe, mit der sich Ragath von ihm losgekauft hat.

Die Stadt Ragath im Spiel

Die Bürger der Stadt und die Bewohner des näheren Umlandes haben zunehmend unter dem Streit um die Stadtherrschaft zu leiden: Vögtin Radia versucht, einzelne Ratsherrn zu bestechen und auf ihre Seite zu ziehen. Die Ratsherren versuchen, sich des Wohlwollens von Ludovigo Sforigan zu versichern, der sich das wiederum teuer bezahlen lässt. Alle Seiten könnten sich für heikle Aufträge der bezahlten Mithilfe von in der Stadt unbekannten Glücksrittern versichern.

Noch ist Ragath ein 'Heimathafen' für Söldlingsvolk, wo sich auch die Wintermonate angenehm verleben lassen und der Sold der letzten Aufträge gut durchgebracht wird. Doch bald mögen Stadt und Umland selbst Ziel von kriegerischen Aufträgen nach dem Khunchomer Kodex sein.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
N
Die Stadt Ragath
100 Schritt

Grafschaft Waldwacht

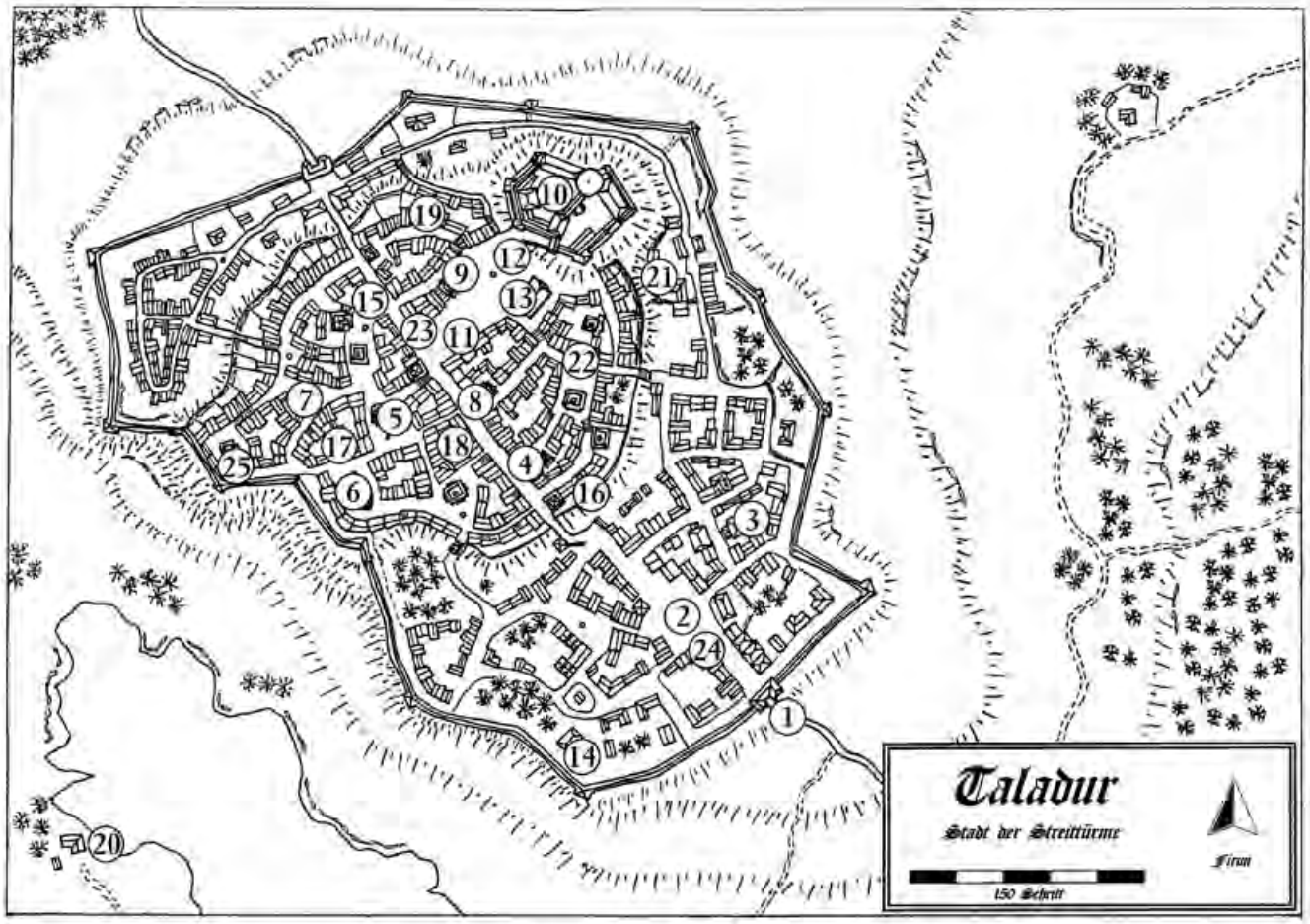
Einwohner: um 35.000 Menschen, etwa 1.000 Zwerge und Goblins, 100 Elfen
Wappen: auf Blau zwei gekreuzte silberne Schmiedehämmer
Herrschaft: Gräfin Groschka Tochter der Bulgi (siehe S. 184)
Baronien: Bangour, Braast, Flogglond, Hérisson, Jennbach, Kyrstollen, Gräflich Taladur, Taubental, Berggau Waldwacht
Bedeutende Orte: Taladur (3.000), Pundred (900), Bangour (700), Flogglond, Braast, Jennbach (je 500)
Bedeutende Burgen: Spähricht (in Taladur), Flogglond, Aguilon
Garnisonen: häufig Wachen und Landsknechte von Lokaladligen und Taladurer Familias, Kämpfer des Bergkönigreichs, wenige Soldaten des Kaisers
Besonderheiten: Königliche Fasanerie zu Jennbach, verfluchter Schacht von Groschmarox, Chaidarion (Riesenlindwürmin), Borgasim (Tal der toten Drachen), Steinkreise von Loganoth
Stimmung des Landstrichs: In der Waldwacht ist alles alt wie die Steine und hat Bestand: der Einfluss der Zwerge, der Bergbau, der stete Handel und die Querellas.

An die Südhänge von Amboss und Eisenwald lehnt sich das alte Zwergenland *Tosch Mur* an, dessen Rogolan-Name soviel wie 'rotes, brüchiges Gestein von den Wurzeln der dunklen Bäume' bedeutet. Die Menschen nennen die Region Waldwacht. Wenn drunten im Yaquirtal schon der Frühsommer Einzug gehalten hat, findet sich im dunklen Bergwald Tosch Murs noch pastellfarbener Frühling und auf den Gipfeln gleißend weißer Winter.
Bis heute ist die Waldwacht das eherne Rückgrat Almadas. Silber und Almadine werden in den Minen gefördert, besonders aber Eisenerz, das von zwergischer Hand verhüttet und dann von waghalsigen Erzkutschern mit ihren Ochsenkarren auf abschüssigen Straßen hinab zu den Grob- und Klingenschmieden Taladurs, Punins und Ragaths geschafft wird. Auf Saphire, Kupfer, Zwergengold und schwarze Zwergenkohle der Gebirge haben Angroschim ein Monopol.
Seit der *Lex Zwergia* leben Menschen und Zwerge einträchtig miteinander. Die bodenständige Wesensart der Angroschim ist auf die Tosch Murer übergegangen, denn sie ähneln einem alten Steineichengewächs: zäh und genügsam auf den Bergen gewachsen. Sie sind es gewohnt, hart zu arbeiten, um ihr Überleben zu sichern. Die gesamte Waldwacht ist, fernab lehnsrechtlicher Theorien, in erster Linie dem gleichnamigen zwergischen Bergkönigreich (mit seinem Bergkönig *Arombolosch Sohn des Agam*) loyal und erst danach dem Almadanerkönig. Gefestigt wird das Band durch die stets zwergischen Grafen, derzeit *Groschka Tochter der Bulgi*. Wie zeitlose Zeugen thronen die trutzigen Castellos der uralten Magnatengeschlechter, Descendientes genannt, auf den Berghängen über den ihnen untertänigen Dörfern. Einmal im Jahr findet in der Fasanerie von Jennbach die Königliche Jagd statt, zu der viele Adlige des Königreiches kommen, um zu parlieren und Firun zu huldigen.
Viele Höhenlagen und Gebirgstäler sind nur für geübte Bergsteiger zugänglich, andere sogar nur durch die Stollen der Zwerge, die weite Teile von Amboss und Eisenwald wie einen Lochkäse durchhöhlen. Die hochgelegenen Bergbauern- und Minendörfer sind manchmal den halben Winter hindurch von der Außenwelt abgeschnitten. Irgendwo in den Höhen des Eisenwaldes stehen die *Steinkreise von Loganoth*, sieben Kreise zu je vierzehn Monolithen aus Granit. Trolle, Steingeister oder Zwergenhexer sollen laut Volksmund hier Rituale abhalten. Bestätigen kann es kaum jemand, denn alte Magie hält Uneingeweihte von den Monumenten fern.
Den Südosten der Waldwacht nennt man *Valguzia*, die fruchtbare Senke des Valquirs, in der seit alters her die Interessen von Punin, Ragath und Taladur sowie der mit den Städten verbündeten Adligen aufeinanderprallen. Burg Aguilon mit dem *Massaker des 13. Ingerimm* ist ein Zeichen dieser Haltung. Stein des Anstoßes ist das *Alaun*, ein seltenes Mineral, das wichtiger Bestandteil beim Färben von Tuchen und der Weißgerberei ist. Der Verkauf hat jedoch nachgelassen, seit auch in Garetien Alaun entdeckt wurde und der Handelsherr Stoerrebrandt versucht, eine Monopolstellung für Alaunhandel im Mittelreich einzunehmen. Auch um die Zollfeste Valquirbrück bekriegen sich Taladur und Punin unentwegt. Der Besitz wechselt des öfteren durch List oder rohe Gewalt. Längst schon haben die Kosten der Kriegszüge die Bedeutung der Festung weit überschritten, aber die Ehre lässt es nicht zu, vergossenes Blut ungesühnt zu lassen.
Das Land um die Streitturmstadt Taladur, wo auch die Gräfin residiert, ist hügelreich. Knorrige Pinienwälder und Olivenhaine wechseln sich ab mit Dinkel-, Raps- und Weizenfeldern. Die Senke Valguzias ist auch Heimstatt einiger Auelfensippen, die am stillen Valquirstrom in Pfahldörfern vom Fischfang, der Jagd und vom Tauschhandel mit den Menschen der Region leben.
In der Nähe von Viryamun fällt häufig der große Schatten eines Riesenlindwurms über das Land: Die Drachin *Chaidarion*, die vor einigen Jahren von zwergischen Drachentötern aus dem Amboss-Gebirge vertrieben wurde, hat sich nun in fruchtbareren Ländern eine Heimstatt genommen. Sie lässt Dörfer Tribut zahlen, verschont sie dafür vor ihrem Feueratem – und schlägt Räuber und menschliche Steuereintreiber gleichermaßen in die Flucht.
Almadanische Magnaten oder Abenteurer, die todesmutig Jagd auf das gewaltige Ungetüm machen wollten, waren bislang entweder unterlegen und endeten als Trophäe der Würmin oder fanden den Hort nicht. Gräfin Groschka hat ein Kopfgeld von 500 Dukaten ausgesetzt – für jedes der drei Häupter des Drachen. Die Gerüchte wollen nicht verstummen, dass sich ein Drachenkult um Chaidarion gebildet hat, der sie vor ihren Häschern warnt und Spitzeldienste leistet. Baumdrachen sollen ihr dienen und die Herrschaft von Feuer und Karfunkelsteinen festigen.

Taladur – Stadt der Streittürme

Einwohner: 3.000 (davon knapp 10 % Zwerge)
Wappen: auf Blau ein goldener zinnengekrönter Turm mit Mauerpforte
Herrschaft / Politik: der Erzene Rat (Stadtrat)
Garnisonen: 30 Gräfliche Axtschwinger, 1 Haufen Pikeniere ('Landsknechtshaufen Taladur'), diverse Söldlinge der einflussreichen Familien
Tempel: Ingerimm, Travia
Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Turmschänke' (Q6 / P5 / S8), 'Angroschs Keller' (Q3 / P4), 'Der Hammer' (Q7 / P5 / S10), 'Gräfliche Braustube' (Q6 / P6)
Besonderheiten: Streittürme der Familien, viele erz- und tuchverarbeitende Handwerker
Stimmung in der Stadt: Immer wieder klirren die Waffen, wenn die Familien sich befehden. Die Handwerker hingegen versuchen, ungestört ihre Arbeit zu tun.
Was die Taladuris über ihre Stadt denken: "Streitsüchtig sollen wir sein? Pah! Unabhängig! Stolz! Auf die Ehre bedacht! Und den Neid der Puniner auf unser Handwerksgeschick haben wir uns erarbeitet, der wurde uns nicht geschenkt."

Rings um Taladur findet man nur ländlich-flache, weiß gekalkte Bauten, Weinstöcke, die sich an den Boden kauern, und gedrungenes Gestrüpp. Doch plötzlich erhebt sich vor blau-violettem Gewitterhimmel die bedrohliche Silhouette der Stadt. Die sechzehn Streittürme Taladurs sind im Besitz der örtlichen alten Familien, die sprichwörtlich für Streitsucht und Politik auf kleinstem Raum stehen. Die Türme bieten wuchtig und Respekt einflößend vor stetig wieder auflebenden Familienzwisten Schutz. Militärisch sind sie zwar von zweifelhaftem



Wert, aber an der Höhe kann man Ansehen und Reichtum des jeweiligen Geschlechts deutlich ablesen. Manche der Türme stehen heute etwas schief, andere zeigen tiefe Risse im Mauerwerk und werden von rostigen Mauerankern mühsam zusammengehalten.

Längst hat sich das Zentrum des almadanischen Handels nach Punin verlagert, doch noch immer blühen in Taladur Handel und Handwerk der herrschenden Familien mit hochwertigen Erzwaren. Rege wird von diesem Ort der Warenaustausch mit den Ambosszwergen betrieben, (ehr)geizig um jedes Skrupel Edelmetall gefeilscht und verbissen dem eigenen Vorteil nachgegangen.

Schlendert man mittags durch die verwinkelten, stufenreichen Gassen der engen Stadt, so vernimmt man unablässig das Klingen der Hämmer auf den Amboss und das Zischen abgeschreckten Metalls, schmeckt die rußig-erdige Luft der Hochöfen und den Schweiß von Schmieden und Plättnern. Aus den unermüdlich angefachten Schmelzfeuern schlägt einem die brennende Glut in unregelmäßigen Hitzeschüben entgegen.

Eifer und Fleiß der Taladuri sind bekannt – ebenso ihre Humorlosigkeit, die sich in täglicher Rivalität ergehen. Gleichgültig ob Schmiedeknecht oder Kaufherr, jeder fühlt sich einem der alten Geschlechter der Stadt loyal zugehörig. Offen und lautstark bezichtigen sich die Parteien gegenseitig der Pfuscherei, des Betrugs, der Hinterlist und Hehlerei. Auch wenn all dies zuweilen nicht gelogen ist, erstaunt allein die pure Schärfe der Worte und die Härte der Kämpfe.

Der Erzene Rat, bestehend aus den Oberhäuptern der Familien, führt die Geschäfte der Stadt momentan ohne Ratsmeister, da man sich auf keinen gemeinsamen Sprecher einigen kann. Stetig wechselnde Allianzen und Feindschaften bestimmen somit die Politik der Stadt. Die Tatsache, dass die Wurzeln Taladurs auf einen friedliebenden Handelsplatz der Elfen mit den Zwergen zurückreichen, kann da eigentlich nur erstaunen.

Hinter dem schlichten, backsteinernen **Bodartor** (1) begegnen dem Reisenden die Natursteinbauten der Weber, Färber und Schneider sowie Travias Haus, der blumengeschmükte **Tempel der Guten Frau** (3). **Der Wollmarkt** (2) bildet ein belebtes Zentrum angereister und hiesiger Händler, die kritisch die feilgebotenen Wollballen der Phraischafe, Eisenwalder Langohren, Amboss-Schnucken und Caldaischen Heidelämmer begutachten, bis dann oft ganze Karren des begehrten Materials den Besitzer wechseln.

Entlang der **Eisenstraße** (4), der berühmten Achsstraße Taladurs, erheben sich die mehrgeschossigen Bauten, die teilweise noch weit vor die priesterkaiserliche Zeit zurückreichen. Quaderschwere Sandsteinburgen erheben sich klobig, hier und da die fast archaisch wirkenden Familientürme, geziert lediglich von den Wappen der Familien: auf weißem Grund die blaue Schwertlilie der *Tandori*, grün auf Schwarz der Drache der *Amazetti*, die geflügelte Schlange derer *von Zalfor* in Rot auf Gold, in Silber die gekreuzten Rapiere des Hauses *Ernathesa* auf kraftvollem Grün und schließlich der goldene Turm derer *von Taladur*, der ältesten Familia der Stadt, auf schwarz-rot geteiltem Schild.

Legende von Taladur

1	Bodartor	13	Halle der Erze
2	Wollmarkt	14	Garnison
3	Tempel der Guten Frau	15	Silberschmiede Ubolosch
4	Eisenstraße	16	Glockengießerei Ernathesa
5	Streitturm der Tandori	17	Eisenplättnerei Zayxobar
6	Streitturm der Amazetti	18	Bronzegießerei Amazetti
7	Streitturm derer von Zalfor	19	Drahtzieherei Tandori
8	Streitturm der Ernathesa	20	Falknerei Hayando
9	Streitturm derer von Taladur	21	Gasthaus Der Hammer
10	Feste Spähricht	22	Turmschänke
11	Rathaus	23	Gräfliche Braustube
12	Gongplatz	24	Angroschs Keller
		25	Hungerturm

Der **Streitturm der Tandori** (5) überragt dabei alle übrigen in der Stadt. Alonso Tandori führt nach dem Tode seines Vaters die Familia, jedoch fehlt ihm als Caballero das politische Geschick, um sich im Intrigengewirr Taladurs an die Spitze des Erzenen Rates zu setzen. Die Tandori kontrollieren die wichtigsten Schmieden und die Drahtzieherei der Stadt, beschäftigen an die 80 Handwerker, Mägde und Knechte, und ihre Söldlinge, die *Lilienröcke*, gelten zurecht als die gefürchtetsten weit und breit. Der erbittertste Rivale der Tandori, Salatori *Ernathesa*, betreibt vornehmlich Handel mit Eisenerz und die Bronzegießerei der Stadt und ist auch am Alaunhandel beteiligt.

Die **Feste Spähricht** (10) hoch über der Stadt ist der Sitz der Waldwachter Gräfin. Das düstere, durch und durch aus massivem Granitgestein errichtete Gemäuer mit dem gut 25 Schritt hohen Bergfried macht wahrlich keinen einladenden Eindruck. Nachdem der betagte Graf Rabosch Sohn des Reschmin von einer Expedition vergeistigt zurückkehrte, ist ihm seine Tochter *Groschka Tochter der Bulgi* im Amt nachgefolgt. Sie hält sich bewusst aus den Intrigen der Menschen heraus, verhandelt aber umso härter mit ihnen, wenn ihre Geschäftsinteressen berührt werden.

Am schattigen **Gongplatz** (12), dem zentralen Ort der Stadt, ist die erhabene **Halle der Erze** (13) gelegen, der hiesige Ingerimm-Tempel. Es erstaunt nicht, dass dieser marmorne Koloss das am prunkvollsten ausgeschmückte Bauwerk der Stadt ist, deren Reichtum sich fast ausschließlich auf die Schätze der Erde begründet. Die Familien versuchen sich auch hier krampfhaft an repräsentativen Gaben zu überbieten. Der kupferne Ingerimm-Gong, gefertigt über Jahre von den Handwerkern der Familia Tandori, thront seit kurzem majestätisch über der großen Halle des Tempels und ist noch weit über die Stadtmauern Taladurs hinaus hörbar.

Taladur im Spiel

Taladur – der Name vereint für den Almadani Reichtum und Macht, Hader- und Großmannssucht, Intrigen und Familienbande. Die Helden können sich hier leicht im verwirrenden Netz der Feindschaften verstricken und sich unbeabsichtigt namhafte Feinde machen. Vielleicht werden sie gar den Ausschlag geben, welche Familia das Amt des Ratsmeisters für sich beanspruchen kann. Mit Rabosch und Groschka sind zudem namhafte Zwerge vertreten, die für allerlei Questen, weltlicher wie mystischer Natur, als Auftraggeber dienen können. Die beiden umgibt das Gerücht, zu den reichsten Magnaten des Königreiches zu gehören – Reichtum, den sie sparsam, dann aber sehr gezielt für ihre Interessen einsetzen.

Die Grafschaft Yaquirtal

Einwohner: um 105.000 Menschen (knapp 20 % Rastullah-Anbeter), einige hundert Elfen, Zwerge und Goblins
Wappen: schräggeteilter Schild, oben rot, unten blau, von einer silbernen Wellenlinie geteilt
Herrschaft: Graf Praiodar von Streitzig ä.H. (siehe S. 184 im Kasten **Die Grafen Almadas**)
Baronien: Artésa, Brig-Lo, Imrah, Khabosa, Nemento, Nordhain, Stadtmark Punin, Gräflich Thangolforst
Bedeutende Orte: Punin (25.000), Madasee, Al'Muktur, Weinbergen (je 1.500), Artésa, Jassafheim (je 1.000), Malkid (900), Sherbeth (800), Ratzingen (700), Then (550), Brig-Lo (400)
Bedeutende Burgen: Kaserne Eslamstreu, Kaiserpfalz Cumrat, Festung Al'Muktur, Feste Hohenasperg, Zollfeste Then, Zollfeste Valquirbrück
Garnisonen: starke Präsenz von Soldaten des Kaisers auf Festungen und Kavallerieforts, häufig Söldner und Garden des lokalen Adels
Besonderheiten: Schlachtfeld von Brig-Lo, Pferdemarkt zu Jassafheim, Almadinpalast zu Al'Muktur, der Madasee, der Alte Wald, Tempel und Gelehrtenschaft Punins
Stimmung des Landstrichs: Im lieblichen Yaquirtal mit seiner alten Kultur und prallen Früchten lässt es sich leben – nur Fehden, Glaubenskonflikte und Überfälle von Novadis trüben zeitweise das Bild.

Die Grafschaft Yaquirtal, gelegen zwischen den Flüssen Brigella, Valquir und dem Onkelchen Yaquir, bietet die Essenz all dessen, was man in Aventurien unter 'Almada' versteht. Rebstockzeilen auf terrassierten Prallhängen, uralte Olivenhaine, verwitterte Stierzeichen an Wegsteinen und Gebäudefundamente und Ruinen verschiedener Epochen machen deutlich, dass man auf uraltem Kulturland wandelt. Nirgendwo sonst im Königreich erblühen die Gaben Peraines so üppig, reifen Weintraube, Kirsche und Arange so prall, stehen die Felder so golden. Selbst die Leibeigenen scheinen sorglos zu leben, ruhen sich mittags im Boronsstündchen aus und haben abends Wein, Brot und Käse auf der Tafel. Die Ernte ist gut, die Feste sind rauschend. Herrschaftliche Gutspaläste, eslamidische Lustschlösser und Tempelklöster von Rahja, Peraine, Praios, Tsa und Boron kann man auf vielen Anhöhen zwischen Punin und Brig-Lo entdecken. Geiz ist überall in Almada unschicklich, aber hier sehen es die Adligen als ihre Pflicht an, zu protzen und das valpotöse Genießen zu zelebrieren, so lange es das Geldsäckel hergibt.

Die Grafschaft ist geprägt von langgezogenen und breiten Tälern entlang des Yaquirs und seiner Zuflüsse. Auf der fruchtbaren Erde am Talgrund, wo oft ein Bach fließt, begrünen satte Wiesen und Felder von Obst, Gemüse und Getreide den Boden. Jenseits der Hänge und flachen Weinberge schließt sich auf den Hügeln Laubwald oder *Macchia* an, die offene Strauchsteppe. Wo sich der Mensch das Land noch nicht untertan gemacht hat, kann der Reisende auch unvermutet durch einsames Waldgebiet wandern, wie den verwunschenen *Alten Wald* bei Ratzingen (**203 F**), den dichten und düsteren *Thangolforst* an der Brigella oder den lichten *Bärenforst*. Beim Thangolforst kann man auf den *Wüterich vom Schafsberg* treffen, einen Troll, der sehr zornig wird, wenn sich jemand an seiner Schafherde vergreift. In den *Madahöhen* nördlich von Al'Muktur, die bei Mondlicht mystische Schönheit entfalten, soll es eine Pforte geben, die zum Madamal führt.

Die Orte am Yaquirstieg leben auch von den Durchreisenden, Händlern und Pilgern, die zwischen Vinsalt und Punin ziehen und etwa das Schlachtfeld von Brig-Lo oder die *Geburtsstätte des Heiligen Therbûn in Malkid* besuchen. In *Madasee* hat neben der Nobleza auch so mancher Patrizier sein Landhaus am See, dessen Wasser heilsame Kräfte bergen soll. Auelfen wohnen hier, ebenso wie am Aquenauer See und den Auen des Yaquir, in lebenden Pfahlbauten. Die sprichwörtliche Langlebigkeit der Madaseer soll der Vermischung mit den Elfen entspringen.

Edle Gestüte der Umgebung treiben die Jungtiere jedes Jahr für einige Monde auf die *Ebene der 1000 Pferde* zwischen Madasee und der Kaiserpfalz Cumrat. Naturgemäß kommt es bei diesen Trieben bisweilen zu 'Weideunfällen'. Die daraus resultierenden halbedlen Vollblüter verkauft man preiswert in Jassafheim, dem größten Pferdemarkt Almadas, der auch eine beachtliche novadische Gemeinde besitzt.

Im Yaquirtal hat der Rastullahglaube in den letzten beiden Jahrhunderten viele Anhänger gefunden, so dass ganze Dörfer, Täler und Gemarkungen von Aramyas bewohnt werden, die teils Verwandte in der Khôm besitzen und ihre novadische Kultur fortführen, teils nichts mit den Wüstennomaden gemein haben. Ewig gärende Streitigkeiten zwischen Kulten, die jedes Dorf in ganz eigener Art prägen, reichen auch bis in die adligen Familias, die aus religiöser Überzeugung,

blankem Neid oder Eifersucht schnell Gründe finden, einen anderen mit Spott zu bedenken oder ihm die Fehde zu erklären.
In örtliche Streitigkeiten greift bisweilen auch ein Sippenführer oder Bey des Amhallassih ein, der als Verbündeter oder Verwandter auftritt.
Gegen größere Attacken von Novadis helfen die Burgen und Forts des so genannten *Almadaner Gürtels*, die sich über die ganze Südgrenze des Königreichs ziehen: Von hier reiten die Aufgebote der Barone und die Garde des Kaisers (insbesondere das Säbelschwinger-Regiment *Eslam von Almada*) aus, um Feinde zu stellen.

Al'Muktur – 'Die Unbezwingbare'

Einwohner: 1.500 (20 % Rastullah-Anbeter)
Wappen: auf Rot eine silberne Scheibe, darin eine schwarze Löwin
Herrschaft / Politik: gräfliche Stadt unter Landvogt Ansvin von Al'Muktur
Garnisonen: 1 Schwadron Leibregiment 'Eslam von Almada', 10 Büttel des Landvogts
Tempel: Tsa, Rondra, Schrein des Phex, Bethaus des Rastullah
Wichtige Gasthöfe / Schenken: Gasthaus 'Zur Pfauenfeder' (Q8 / P7 / S10), Taverne 'Al'Surût' (Q6 / P4 / S20), Weinschenke 'Strammer Muktur' (Q3 / P6)
Besonderheiten: Almadinpalast, Grabmal der Emire von Al'Mada, almadanischer Staatskerker
Stimmung in der Stadt: Ein Hauch alter, exotischer Pracht prägt den Ort und lässt ihn wie ein Tor in die Vergangenheit erscheinen.
Was die Al'Mukturer über ihre Stadt denken: "Stolz und wehrhaft ist die Unbezwingbare! Barden allüberall singen vom Almadinpalast, und Schurken fürchten unsere Kerker."

Umgeben von Weinbergen und Mandelhainen und den schmalen Flüssen Aquen und Brandenau erhebt sich auf einem Felsplateau die Zitadelle von Al'Muktur. Karrenrouten aus Imrah und Taladur treffen hier die wichtige *Weinstraße*, die von Punin nach Khabosa führt und in Al'Muktur durch die beiden Stadttore vollständig gesperrt werden kann.
Das östliche davon ist das *Aslamstor*, das eine Zugbrücke über den Aquen sichert. Dahinter liegt die von schmutzigweiß gekalkten Häusern und verwinkelten Gassen geprägte Unterstadt, die erste von drei jeweils hoch ummauerten Ebenen der festungsartigen Siedlung. Am zentral gelegenen *Pferdebrunnenplatz* weitet sich die Weinstraße zum belebten Marktplatz, wo an sechs Tagen der Woche Waren feilgeboten werden. Hier finden sich auch der Kuppelbau des *Tsa-Tempels*, das *Badehaus Falazar* sowie die Taverne *Al'Surût*, wo man sich an Leib und Seele erfrischt. Im Westen der Unterstadt lädt die Schenke *Strammer Muktur* zum Genuss des gleichnamigen Rotweins ein. Das trutzige *Löwentor* entlässt Reisende auf einer Zugbrücke gen Nemento.
Das stark befestigte *Rosstor* führt von der Unterstadt in die edlere Oberstadt, wo schattige Innenhöfe und Gärten zum Verweilen verführen. Hier liegt nicht nur das *Bethaus des Rastullah* (in einem alten Verwalterpalast des Emirats), sondern auch der *Tempel der Rondra*, dessen Hochgeweihte im Streit mit den örtlichen Aramyas liegt.
Auf einem gewundenen Pfad gelangt man aus der Oberstadt durch das *Schlangentor* in den höchstgelegenen Festungsteil, mit Mauern, die in ihrer Mächtigkeit selbst einen Erzschinn beeindrucken, so sagt man. Das Pflaster des arkadenumsäumten *Drachenhofs* wird von einem gewaltigen, nicht selten Pferde verschreckenden Mosaik eines Kaiserdrachen geziert (**204 A**). Der dahinter liegende *Almadinpalast* war einst Residenz der Emire von Al'Mada und ist heute Sitz des Yaquirtaler Grafen und des Landvogts der Stadtmark Punin, der auch Al'Muktur regiert. Das Herz des Hauptgebäudes mit seinen farbigen Stuckornamenten, den bunten Kacheln und alttulamidischen Sprüchen an den Wänden ist der achteckige *Spiegelsaal*, der von einer majestätischen Zedernholzkuppel gekrönt wird und dem Grafen als Audienz- und Festsaal dient. Gemieden hingegen wird der *Rashidsturm*, von dem sich der Sohn des letzten Emirs zu Tode stürzte.
Einen großen Teil des oberen Festungsteils nimmt der stark verwilderte *Festungsgarten* ein, wo sich hinter einem wahren Dickicht aus Efeu, Zypressen und Wildrosen die *Grabkammer der Emire* (**204 B**). befindet, die seit über 1.000 Jahren keinen neuen Leichnam mehr aufgenommen hat.
Unter der Festung erstreckt sich über mehrere Kellergeschosse der gefürchtete Staatskerker Almadas, dessen Räumlichkeiten von noch recht gastlichen Gelassen für arretierte Adlige bis hin zum sprichwörtlichen Loch reichen, in dem es keine Hoffnung gibt.

Al'Muktur im Spiel

'Die Unbezwingbare' ist ein Ort alter Pracht und Geheimnisse ebenso wie aktueller Sorgen und Nöte. Hinterlassenschaften der Tulamiden können die Helden ebenso beschäftigen wie der Streit zwischen Rondrianern und den Mawdliyat. Mit Graf und Landvogt sind zwei Magnaten vertreten, die gleichsam zu Gönnern wie Gegenspielern der Helden taugen. Der Kerker unter dem Almadinpalast gilt allgemein als ausbruchssicher – ein Ruf, den zu bewahren die persönliche Ehre des Landvogts als oberstem Kerkermeister auf manch harte Probe stellt.

Brig-Lo – Uralte Gräber

Einwohner: 400 (davon einige Dutzend Rastullah-Anbeter und ca. drei Dutzend Elfen und Halbelfen)
Wappen: auf Schwarz ein roter Löwe
Herrschaft / Politik: Baronin Gerone vom Berg
Garnisonen: 1 Halbschwadron Ragather Schlachtreiter im Kavalleriefort, etwa ein Dutzend Soldaten der Baronin
Tempel: Boron, Tsa-Schrein, Bethaus des Rastullah
Wichtige Gasthöfe / Schenken: Herberge 'Sieg von Brig-Lo' (Q5 / P8 / S25 – P6 außerhalb der 'Pilgersaison'), Gasthaus 'Kaiser Selindian' (Q3 / P4 / S10), Schenke 'Hela, Hela, wir kommen!' (Q2 / P3), Taverne 'Amhallwind' (Q4 / P6)
Besonderheiten: Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht, Vierertempel, Gestüt 'Diamant', Übergang zum unruhigen Yaquirbruch
Stimmung in der Stadt: Die Brig-Loer leben seit jeher gut von Pilgern und dem Ruhm des Schlachtfeldes. Streitigkeiten zwischen einzelnen Kulten kristallisieren sich oft an dieser historischen Stätte.
Was die Brig-Loer über ihre Stadt denken: "Novadis? Der Yelmiz dort drüben ist genauso harmlos wie die alte Fachmid. Aber fragt mal den guten Marbolo, dem die Heiden vor ein paar Monaten den Hof in Brand gesetzt haben!"

Jedem Zwölfgöttergläubigen fällt bei dem Namen Brig-Lo als erstes die Zweite Dämonenschlacht ein, die in der Nähe stattfand. Zahlreiche Monumente, Gedenkstätten und Grabmäler rings um das Schlachtfeld erinnern an die Sieger und die Gefallenen dieser Schlacht, und alljährlich treffen zum *Jahrestag der Schlacht* (30. Praios) Tausende von Pilgern ein, um das historische Ereignis zu feiern. Insbesondere auf dem *Hügel der Vier*, dem einstigen Feldherrenhügel der Hela-Horas, finden Feierlichkeiten und Dankopfer statt. Die *Verbrennung der Dämonen* – symbolisiert durch Stroh- und Lumpenpuppen – sowie alchimistisches Feuerwerk leiten dann den Monat Rondra ein. Außerhalb der Pilgersaison ist der Ort ruhig und auf das Schlachtfeld

gehen nur wenige: In hitzeflimmernder Luft sollen dort die Geister der Schlacht zwischen Gräbern und Monumenten umgehen und verwehende Kampfgeräusche zu hören sein (**204 C**).

Das Schlachtfeld wird von vielen Kulten zum heiligen Boden erklärt und nimmt einen entsprechenden Platz im Weltbild jedes Pilgers ein: Anhänger der vier Götter stellen den Beitrag ihres göttlichen Patrons besonders hervor und fordern, dass diesem die höchste Ehrung zuteil werden müsse. Gläubige von Rahja, Phex, Tsa und anderen Zwölfgöttern kennen Versionen der Sage von der Zweiten Dämonenschlacht, nach denen jeweils speziell ihre favorisierte Gottheit durch Taten im Hintergrund den Sieg über die Bospraner am meisten begünstigt hätten. Und die Aramyas behaupten, die Götter kamen als Diener Rastullahs nur nach Dere, um den Platz für die Ankunft des Herrn vorzubereiten: Sie halten das Schlachtfeld für Al'Turachan, die Stätte der Widerkunft Rastullahs.

Den *Vierertempel*, der einige Jahre nach der Schlacht auf dem Hügel der Vier errichtet und gleichzeitig Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm geweiht wurde, ließ 375 BF Praiana 'die Gleißende', damalige Statthalterin der Priesterkaiser in Almada, bis auf die Praios-Statue schleifen. Vor einigen Jahren hat der Wiederaufbau durch der Reconquista nahe stehende Magnaten begonnen. Inzwischen stehen neben dem ausgebesserten Standbild des Sonnengottes wieder neue Statuen von Ingerimm und Efferd. Inmitten der Grabmäler um das Dorf findet sich zudem ein kleiner *Schrein der Tsa*. Der *Boron-Tempel* zwischen den einfachen Lehm- und Holzhäusern des Dorfes bewahrt die Walstatt vor Ghulen, Untotenerhebung und Grabräubern. Das *Rastullah-Bethaus* hingegen steht nach diversen Brandanschlägen unter dem Schutz von Shahîm Al'Shirasgan, dem Baron von Khabosa, der einige Söldner zur Bewachung entsandte. Baronin *Gerone vom Berg*, der auch das weit gerühmte *Gestüt Diamant* östlich des Dorfes gehört, bemüht sich in Brig-Lo selbst angesichts streitbarer Pilger um Frieden. Westlich der Brigella, im Yaquirbruch, kämpft sie gegen Machthaber aus Horasreich und Kalifat.

Am Fluss entlang verläuft hier der Yaquirstieg gen Kuslik. Die Brigella ist launisch wie Efferd selbst, und alle paar Jahre ändert sie ihren Lauf, so dass immer eine der beiden Brücken des Yaquirstiegs – rechts und links des Dorfes – über trockenen Boden führt. Manchmal wird dann auch ein altes Überbleibsel der Schlacht freigelegt oder angespült.

Der nördliche Yaquirbruch

Geographische Grenzen: Phecanowald, Eisenwald, Brigella, Yaquir, Gugella

Einwohner: um 65.000 Menschen (gut 20 % Rastullah-Anbeter), über tausend Goblins, einige hundert Zwerge im und um den Eisenwald, einige Elfensippen am Pildeker See und in den Brigella-Auen

Wappen (der Grafschaft Südpforte): auf Rot ein silbernes Portal

Herrschaft: von Almadaner Seite formal als Protektorat Yaquirien unter Protektor Selindian Hal beansprucht. Faktisch ein Dutzend verschiedene Söldnerführer, die in ihren Taifas (Stadtherrschaften) als Statthalter für Almada, Kalifat oder Horasreich fungieren

Baronien: Auf Almadaner Karten reicht das Protektorat von der Brigella bis vor Vinsalt und wird noch einmal in die Grafschaften Südpforte und Bomed unterteilt. Zu ersterer zählen dort: Gräflich Agum, Brigellan, Mesch, Brindâl, Culming, Pfalzgrafschaft Geiersgau, Haffith, Inostal, Kaiserlich Phecadien, Phexhilf, Pildek, Schelak; daneben werden alle liebfeldischen Ländereien yaquirabwärts bis Sewamund und kurz vor Baliiri von Almadaner Seite beansprucht.

Bedeutende Orte: Inostal (1.000), Dâl, Pildek (je 900), Neu-Süderwacht (800), Endivarol, Brindâl (je 700), Agum, Rengor (je 600), Geierschrei (500), Mesch (400)

Bedeutende Burgen: Burg Agum, Burg Geierschrei, Burg Phexenstein (Phexhilf), Feste Culming (an der oberen Gugella), Feste Neu-Süderwacht (an der Gugellamündung), Burg Dâlblick (bei Dâl), Kavalleriefort Brig-Lo

Garnisonen: Gefolgschaften der örtlichen Kriegsherren (jeweils einige Banner stark)

Besonderheiten: Bluteiche von Blitzacker, Phecanowald, Dillwischwald, Pilzenklamm

Stimmung des Landstrichs: In einem Mischtiegel dreier Völkerschaften und vieler Machthaber heißt es, auf der Hut zu sein und sich flink Veränderungen anpassen zu können.

Dichte Wälder bedecken das Hügelland und bieten den Waldbauern, Köhlern und Holzfällern ein gutes Auskommen, und wo die Bäume der Axt gewichen sind, reihen sich Rebe an Rebe und Stiel an Stiel auf Rebäckern und goldenen Haferfeldern. Denn die Ackerfrucht gedeiht gut im nördlichen Yaquirbruch, "gehegt vom Yaquir und seinen beiden kleinen Schwestern, Brigella und Gugella, und gestreichelt vom Beleman" und den warmen Khômwinden. Mit Fallen gejagt werden die großen Hamster der Region, deren Fleisch als Delikatesse gerühmt wird und deren Fell als teure Verbrämung von Gewändern dient, die aber auch von Kindern reicher Familien in ganz Almada als Spieltiere geliebt werden.

Im Süden häufen sich mehrere kleine Städte wie Endivarol, Brindâl, Inostal und Dâl, durch die auf dem Yaquirstieg Fremde, Händler und Pilger zu Hauf ziehen und Geld in die Kassen der Gastwirte und Handwerker bringen. Im nördlicher gelegenen *Culminger Land* lockt dagegen Pildek mit seinem großen Viehmarkt, auf dem wöchentlich Ziegen, Schafe, Hornvieh und Pferde den Besitzer wechseln. Eine

Tagesreise nördlich findet sich die *Bluteiche von Blitzacker*: eine uralte, mehrfach vom Blitz gespaltene Eiche, die als Richtstätte beim Rondra-Urteil fungiert: Die Angeklagten werden beim Herannahen eines Gewitters mit stählernen Bändern an den Baum gefesselt. Verschont Rondra sie mit ihrem Zorn, ist ihre Unschuld erwiesen. Glücklicherweise wird eine solche Probe nur bei schweren Verbrechen mit widersprüchlicher Beweislage verwendet, um das Urteil zu fällen, denn die Herrin der Gewitter tobt wild in der Mark.

Am Rand des Eisenwalds bestimmen Erzminen das Leben, deren Erträge über den Agumer Weg zwischen Mesch und Geierschrei bis Taladur gekarrt werden. Die Burgen *Geierschrei* und *Agum* stammen noch aus den Zeiten der Zwergen- und Goblinkriege und ragen heute dunkel und hässlich über die Dörfer zu ihren Füßen.

Die Wachsamkeit gehört zu Land und Leuten wie der Geiz zum Bornländer, so sagt man hier, und so mag es den Wanderer nicht wundern, wenn er, aus dem Yaquirtal kommend, nach den Schreinen der Heiteren Göttin Ausschau hält, in der Mark jedoch gehäuft auf Tempel der kriegerischen Rondra trifft. Immer wieder war der Yaquirbruch Schauplatz von Grenzscharmützeln zwischen Mittelreich, Lieblichem Feld und Kalifat. Seit sich Kaiser Selindian Hal während des Thronfolgekriegs im Horasreich 1029 BF zum 'Protector von Yaquirien' erhoben hat (siehe **Hinter dem Thron**), kommt die Region überhaupt nicht mehr zur Ruhe. Das Gebiet zwischen Bomed im Süden und Brig-Lo im Osten ist ein Spielfeld kleiner Stadtherrschaften geworden, der so genannten *Taifas*, deren Söldnerfürsten mal dem einen, mal dem anderen Monarchen dienen und in wechselnden Allianzen um die Macht ringen.

Der Yaquirbruch im Spiel

Die Größe von Taifareichen reicht von einer halben bis zu vier Baronien und kann häufig variieren. Die örtlichen Machtverhältnisse (etwa der Besitz einer Stadt oder die politische Ausrichtung eines Stadtherrschers) ändern sich mitunter rapide, während die großen Interessensmächte im Hintergrund (Punin, Grangor, Vinsalt und Amhallah) durch ihr gelegentliches Eingreifen einen dauerhaften Machtgewinn für irgendeine Seite verhindern – was die Eigenständigkeit der Lokalherrscher nur noch befördert. Bedeutende Kriegsherren im Yaquirbruch sind die Novadis verabscheuende Baronin *Shahane al'Kasim* von Agum (nominell Gräfin der Südpforte, siehe S. 184 im Kasten **Die Grafen Almadas**), Baronin *Gerone vom Berg* (Tochter des Reichsverräters Leomar), *Josmina von Bregelsaum* (von Kaiser Selindian ernannte Gräfin von Bomed), der novadische Baron *Chabun ben Nafiref* von Brindâl, *Khorim Uchakbar* (**Raschtuls Atem 150**) und *Alverigo Anzani* (**ebd.**), der durch geflutete Tunnel die Mauern von Neu-Süderwacht zum Einsturz brachte, sowie die Liebfelder *Erlan Sirensteen von Irendor* (ein Neffe Marschall Folnors), Yorgos ya Ciolonya (ehemals Botschafter in Keft) und *Horasio della Pena* (ein umtriebiger Condottiere mit guten Kontakten zum Almadaner Landadel). Mehr zu den Machthabern im Yaquirbruch, dem südlichen Teil der Region und der Verwendung des Konflikts im Spiel erfahren Sie in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas**.

Transbosquirien – das Wilde Land

Keine dreißig Meilen von der pulsierenden Kapitale Punin entfernt, setzen die mit Dornicht überwucherten Hänge des Raschtulswalls der Zivilisation ein abruptes Ende. Auch wenn es stets ein ehrgeiziges Anliegen der Könige Almadas war, jenseits des tosenden Bosquir trutzige Vorposten zu errichten, so muss das lediglich von barbarischen Ferkinahorden, dunklen Druiden und sinistren Schwarzmagiern bewohnte Land doch letztlich als herren- und gesetzlos gelten. Wenige Mutige gibt es, die trotzdem durch die Wildnis ziehen. Quer durch Transbosquirien verläuft nämlich der berüchtigte *Blutpass*, der Almada mit dem Erkin und der Metropole Fasar verbindet.

Neben Almada beansprucht das Emirat Amhallassih das Bergland, das die Novadis *Zul'Djerim* nennen, Gipfel des Blutes. Es passiert jedoch kaum mehr, als dass ein Dutzend ehrgeiziger Krieger der einen oder anderen Seite durch die wilden Schluchten reitet, für einige Wochen eine Turmruine besetzt und schließlich aufgrund von mangelnder Versorgung, Aberglaube oder Entdeckung durch die Ferkinas wieder abzieht.

Transbosquirien gehört daher allein der unbezwingbaren Natur und der Macht der Elemente. Eigensinnige Kobolde und vorwitzige Elementargeister sind das Harmloseste, was man erwarten darf. In den schroff aufragenden Felsburgen stößt der sich leichtfertig hierher Verirrte auf irrsinnige Harpyien, hinterhältige Grottenschrate (die in einer verlassenen Mindoriummine hausen sollen) und so manches alte Drachengeschöpf. Wenn Ferkinas die Jagdlust auf Menschen packt, bietet kein Tal mehr Sicherheit – und wo sich die Bergbarbaren selbst nicht hintrauen, lauert noch Fürchterlicheres.

Ein schwarzes Herz dieses finsteren, abweisenden Landes ist die halb verfallene Feste *Blutfels*, deren vier wackelige Türme sich von einer verbrannten Höhe aus erheben wie die fauligen Zähne im Gebiss eines Ghuls. Schon lange ging in der einstigen Grenzfeste ein Spuk um, doch seit einigen Jahren ist der Ort Refugium der Schwarzmagierin und Borbaradianerin *Mordaza Maraneta*. Nur wenige zwielichtige Gestalten nehmen die Schrecken der Feste auf sich, um die Zauberin zu besuchen und dunkle Dienste von ihr zu erbitten. Den meisten genügt bereits der Anblick jener unheilverkündenden, blauschimmernden Aura, die nachts das Gemäuer zu erdrücken scheint, um sich auf dem direkten Wege zurück in sichere Gefilde zu wünschen (**207 A**).

Irgendwo in der Nähe der Bosquirquellen liegt die Felsenburg *Keshal Rondra*, Heimat und Ursprung des Amazonenordens. Südwestlich von Transbosquirien, zu Füßen des Gebirgsmassivs des Raschtulsturms, eröffnet sich bald das fruchtbare Emirat am Yaquir (siehe zur weiteren Beschreibung **Raschtuls Atem**). Hier haben almadanische Reconquistadoren die Stadt Omlad erobert und sich gegen Belagerungen des Emirs behauptet.

Omlad – Zwischen Almada und Emirat

Einwohner: 1.050 (60 % Docenyos, 40 % Aramyas)
Wappen: auf Grün ein Mond (Kelch) über einem silbernen Sparren
Herrschaft / Politik: Oberst Gwain von Harmamund
Garnisonen: 50 Stadtgardisten
Tempel: Tsa, Rahja, Boron, Bethaus des Rastullah, Schreine der Rondra und Peraine
Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel 'Zum Aufrechten Alrigo' (Q7 / P7 / S30), Teehaus 'Zum Abendlicht' (Q4 / P4), Taberna 'Straße nach Al'Keshir' (Q2 / P2), Karawanserei 'Zum Feisten Kamel' (Q5 / P4 / S50)
Besonderheiten: Beginn der Mhanadistankarawanenroute, Zankapfel zwischen Almada und Kalifat
Stimmung in der Stadt: eine geschäftige Handelsmetropole, in der es unterschwellige Furcht vor neuen Kämpfen gibt.
Was die Omladis über ihre Stadt denken: "Solange die Steuern niedrig und die Gewinne gut sind, sei Dom Gwain gepriesen. Ob bei Rastullah oder den Zwölfen, ist egal."

1025 bis 1027 BF war die Stadt zwischen den erobernden Reconquistadoren und Novadis umkämpft, bis der Kalif die Stadt im *Frieden von Unau* dem Kaiserhaus von Gareth zusprach, womit sie heute Selindian Hal untersteht, der sich dem Kalifen gegenüber als Soberan des Hauses bezeichnet. Offene Kämpfe zwischen Almadanern und Novadis gehören der Vergangenheit an, auch wenn immer wieder

Historischer Überblick
um 883 v.BF: Bosparanische Garnison an der Stelle des heutigen Omlad
239 v.BF: Bau der Zitadelle durch zwergische Arbeiter
920–926 BF: Omlad fällt wie das ganze Amhallassih an die Novadis.
ca. 967 BF: Erdbeben, das unter anderem Garnison und Rondra-Tempel zerstört.
1027 BF: nach langem Kampf um die Stadt *Friede von Unau*

Hitzköpfe beider Seiten aneinander geraten. Es ist angesichts der Zwistigkeiten nicht leicht für Oberst *Gwain von Harmamund* (siehe S. 182), die Stadt zu verwalten und Handel und Versorgung sicherzustellen. Nur wenige Meilen von den Stadtmauern entfernt, endet die städtische Enklave und beginnt das Emirat, dessen Bauern und Hirten Getreide und Vieh in Omlad verkaufen. Der Emir des Amhallassih und der Bey von Omlad werfen begehrliche Blicke auf 'ihre Stadt', Punin fürchtet einen weiteren Konkurrenten um den Handel auf dem Fluss.

Von einem Felsen herab blickt die **Zitadelle San Telo** erhaben über das *Emerald-Viertel,* wo die bosparanischen Gemäuer der Reichen kleine tulamidische Türme und Erker aufweisen. Darunter ist auch das **Bethaus des Rastullah**, das mit einer kunstvollen Goldplastik von *Rastullahs Lockenpracht* eine heilige Reliquie besitzt, die die Novadis gerne wieder zurückerobern möchten.

Omlad ist ein Schmelztiegel, überall erblickt man novadische Wüstenreiter, horasische Kapitäne, mhanadische Karawanenführer und almadanische Handwerker. Hier, praktisch im Nirgendwo zwischen den Staaten, werden auch dunkle Geschäfte getätigt, verstecken sich andernorts Verfolgte. Im *Händlerviertel* liegt der **Basar** Omlads, auf dem weiße Shadifs ebenso zu erstehen sind wie Klingen aus Taladur, Mirhamer Seide oder Fasarer Teppiche. Mehr oder minder offen gibt es Rauschkräuter, Sklaven und Meuchelwaffen zu kaufen, deren Besitz nördlich des Yaquir verboten ist. Der *Hafen* mit seinen Lastbooten und schnellen Seglern ist die einzige Verbindung der Stadt zum Königreich – und im Belagerungsfall der einzige Versorgungsweg. Der über dem geschäftigen Treiben thronende **Tsa-Tempel** wird *Koruk Toumla* genannt, 'Schmetterlingsfelsen'. Im Frühling und Herbst erfüllen Millionen ziehender Patriarch-Schmetterlinge die Stadt mit einem rot-schwarzen Farbenmeer.

Im Süden und Osten vor der Stadt befindet sich das *Aramviertel*. Hier hausen Mittelreicher, die kaum besser leben als Fellachen, Novadis, die durch den Krieg alles verloren haben, und Söldner, die ihren Schwertarm für wenig Geld anbieten müssen.

Etwa vier Meilen vor der Stadt liegt die Ruine der ehemaligen **Kaiserpfalz Al'Keshir.** Von der einstmals gewaltigen Anlage sind nur niedergerissene Mauern, abgebrannte Turmstümpfe und Schutthügel übrig geblieben. Heute grasen Schafherden respektlos zwischen den Gemächern der vormals Mächtigen, und hin und wieder bergen Hirten einige der noch verbliebenen Pfalzschätze: Bücher und Karten, Münzen, deren Prägung heute keiner mehr kennt, und Waffen, stumpf und rostig gestoßen von Satinavs unerbittlichen Hörnern.

Die Stadt Omlad im Spiel
Omlad ist Grenzstadt und Drehscheibe zwischen den Staaten und Kulturen. Abenteurer ziehen gen Punin oder Vinsalt oder mit einer Karawane nach Fasar. Manch Reisender gerät in den Sumpf der Stadt. Verschiedene Mächte wollen die Herrschaft, Händler ihren Gewinn vergrößern, die Kirchen der Zwölfe und die Mawdliyat ihren Einfluss verbreiten.

Dom Gwain mag ein erfahrener Feldherr sein, aber die Verwaltung dieser Stadt erfordert es, dass er sich oft auf 'auswärtige Experten' stützt. Versorgung der Stadt, Wacheinteilung der Bewaffneten und Ausbesserung der Mauern müssen organisiert werden. Meist junge Schwertzügler aus Almada, die in der Reconquista Ruhm erwerben wollen, sammeln sich gerne in Omlad, um Raubzüge gegen die 'Heiden des Emirats' im Umland zu unternehmen – und gefährden so das Miteinander der Völker in der Stadt und den labilen *Frieden von Unau*. In der Folge kann es zu Belagerungen der Stadt durch ein Heer des Emirs oder Kalifen kommen, in denen die Helden für die ein oder andere Seite kämpfen, spionieren und sabotieren können oder sich um Schlichtung des Konflikts bemühen.

Punin

Die Stadt Punin für den eiligen Leser
Einwohner: um 25.000 (davon über 2.500 Tulamiden und Novadis, je ca. 200 Zwerge und Elfen, einige Halbelfen)
Wappen: Zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund
Herrschaft/Politik: Freie Reichsstadt, Ratsmeister ist Bodar Sfandini
Garnisonen: Stab und Kaserne des Königlichen Regiments *Eslam von Almada*, 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadtgardisten (‚Grünröcke'); diverses weiteres Kriegsvolk, Söldlinge und Karawanenbegleiter
Tempel: Boron, Tsa, Hesinde, Rahja, Phex, Praios, Rondra, Ingerimm, Peraine, Travia, Efferd; Schreine der Marbo, der Mada, des Nandus, des Aves, der Etilia; Bethaus des Rastullah
Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Silberling' (exklusives Hotel und Spielsalon, Q8/P8/S36), Weinstube 'Löwin & Einhorn' (Treffpunkt für Magier und Abenteurer, Q6/P7/S15), Herberge 'Bei Adalbin' (verlauste Absteige in Unter-Punin, Q2/P2/B20), Hotel 'Yaquirien' (bestes Haus am Platz, Q10/P10/S30), Taverne 'Skorpionsstich' (Stammkneipe der Imman-Mannschaft, Q4/P4)

Handel und Gewerbe: Druckhaus Sfandini, Gebrüder Argasch und Irgasch (Hersteller von Stahlschränken), Papiermühle Guridi, Bognerei Abendwind, Kunsthandel Dallenstein, Gebrüder Sfazzio (Waffenschmiede), Weinhändler Pichelstein (siehe S. 185), Gorbas, Geldverleih Assiref
Wichtige Fest- und Feiertage: erster Erdstag im Praios (Madatag, Gedenken an Mada), 29. Travia (Tag des Hl. Gilborn), 1. Boron (Totenfest), 7. Hesinde (Rohals Verhüllung), 18. Phex (Basiliskentag; Gemetzel an Schlangen durch die Jugend), 17. bis 20. Ingerimm (Wagenrennen und Reiterturniere)
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Gilborn von Punin (Schutzheiliger der Praios-Kirche wider Zauberei), Zulipan von Punin (Gefolgsmann Borbarads in den Magierkriegen, Vorsteher der Akademie), Caralus (regional bedeutender Rondra-Heiliger); gegenwärtig: Bahram Nazir (der Rabe von Punin, uralter Vorsteher der Boron-Kirche), die Alte Zarpa (Zahori-Hexe), die Fürstin der Unterstadt (Meisterdiebin)
Besonderheiten: Haupttempel von Boron (Puniner Kult) und

Tsa, Eslamidische Residenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Yaquirbühne, Arena, Academia der Hohen Magie, Maquammeile

Stimmung in der Stadt: Bunte Mischung der Völker inmitten des Zentrums der Almadaner Hochkultur. Spannungen gibt es zwischen den Kulturen, zwischen Zwölfgötter- und Rastullahglaube, Händlern und Adel, Arm und Reich, sowie zwischen dem Puniner Ritus und dem langsam Fuß fassenden Al'Anfaner Boron-Kult.

Was die Puniner über ihre Stadt denken: „Endlich hat Punin den Platz, der ihm gebührt: Als Herz und Hauptstadt des Neuen Reiches unter seinem rechtmäßigen Kaiser Selindian Hal. Dass der Mondenkaiser aber so mit den Novadis liebäugelt und alles befolgt, was der Rabe und seine alanfanische Großmutter ihm auftragen, mag mir nicht schmecken."

Geschichte Punins

881 v.BF: Gründung Punins als bosparanische Grenzfestung. Kurz darauf endet die *Schlacht von Punin* gegen tulamidische Reiter siegreich für die Bosparaner.

619 v.BF: Gründung der Magierakademie Punin durch *Fran-Horas*.

385 v.BF: Während der *Dunklen Zeiten* entsteht in Punin das *Schwarze Buch* der Boron-Kirche.

2 BF: Punin wird Fürstensitz des neuen Königreichs Almada.

164 BF: Die Ratsfürsten von Punin übernehmen die Macht und regieren Almada bis 335 BF

574 BF: *Zulipan von Punin*, ein Gefolgsmann *Borbarads*, wird Rektor der Magierakademie.

792 BF: Punin wird freie Reichsstadt.

926 BF: Novadis besetzen die Stadt rund ein Jahr lang unter 'Kaiser' Harun I.

1011 BF: Die *Schlacht der Zwölfe* vor den Mauern Punins führt zur Abkehr Punins vom Usurpator *Answin von Rabenmund*.

1023 BF: *Selindian Hal* tritt in Punin die Knappschaft an und wird 1027 BF vom Raben von Punin zum Großfürst Almadas gesalbt.

1028 BF: Selindian Hal wird von Kaiserin *Rohaja* als König Almadas eingesetzt.

Praios 1029 BF: Selindian Hal lässt sich in Punin zum Kaiser krönen.

»Das ‚Tor zum Land der Ersten Sonne' wird Punin genannt, die Metropole am Yaquir, wo Mittel- und Tulamidenlande einander umarmen. In diesem Schmelztiegel der Kulturen werdet ihr neben stolzen Almadanis und Nordländern auch Liebfeldern, Zahori, Tulamiden, Novadis, Zwergen und Elfen auf den vor Leben übersprühenden Straßen und Plätzen begegnen. Die Handelswege und Karawanenstraßen, die hier aufeinander treffen, die Kontore und Märkte ziehen Händler von weither an, die Tempel Pilger, die Hohe Akademie Zauberer aus ganz Aventurien. Und nun sitzt in Almada auch der wahre Kaiser, der sich von den Garetiern nichts mehr sagen lässt. Wenn ihr mit irgendwem Handel treiben wollt, dann mit Punin.«

—die Kauffrau Neetya Mascarenez zu Geschäftspartnern in einer Schänke in Kuslik, 1029 BF

Politik und Kultur

In Punin residiert zwar Selindian Hal von Gareth in seiner Doppelrolle als Kaiser des Mittelreichs und König Almadas, er greift jedoch nur wenig in die selbstverwaltete Metropole ein. Die Belange der Reichsstadt werden in zwei Kammern des Stadtrats entschieden.

Stark zum Flair tragen die vielen Gelehrten und Künstler der Stadt bei, die mit Arena, Theaterviertel, Yaquirviertel, Akademie der Hohen Magie und vielerlei Treffpunkten für das schöngeistige Milieu Gäste anlockt.

Glaube und Religion

Hier, wo Boron- und Tsa-Tempel sich bereits an einem Platz gegenüber stehen, sind viele Glaubens- und Denkrichtungen an einem Ort versammelt. Natürlich prägt der Boron-Glaube die Stadt, steht doch mit dem Zerbrochenen Rad der wichtigste Tempel des Puniner Kultes hier, der auch dem Kirchenoberhaupt als Sitz dient.

Der wohl bedeutendste Tempel der Tsa-Kirche, in dem auch der göttliche Talisman, *Tsas Kreide*, aufbewahrt wird, befindet sich ebenfalls in Punin. Aber auch der Rastullah-Kult hat viele Anhänger in der Stadt, vor allem natürlich unter den zugezogenen Novadis und der armen Unterschicht. Seit dem Umzug der Kaisergroßmutter Alara Paligan ist der Al'Anfaner Boron-Kult, der hier schon länger im Geheimen agierte, erstarkt.

Ingwacht

Legende zum Stadtplan

Die beschriebenen Gebäude sind auf dem Stadtplan in der Kartentasche mit Buchstabensymbolen (**O, V, W, X**) markiert. Hinter jedem Gebäudenamen stehen das Planquadrat und das Symbol, unter dem das entsprechende Haus zu finden ist. Sollten Sie die Beschreibung eines bestimmten Gebäudes suchen, dann schauen Sie in der alphabetisch geordneten Tabelle am Ende des Kapitels nach. Dort steht für jedes Gebäude (sowie eine Anzahl weiterer) die Seite, auf der Sie dessen Beschreibung finden können.

Der Reisende, der Punin von Nordosten erreicht, blickt zunächst auf ein Häusermeer rotbrauner oder rostfarbener Dächer: Ingwacht, das immerzu geschäftige Viertel der Handwerker. Enge Gassen, in denen sich Werkstatt an Werkstatt reiht, prägen hier abseits der Plätze und Straßen das Bild. Dazwischen finden sich immer wieder Garküchen und Weinschenken, so dass die Luft stets von angenehmen Gerüchen erfüllt ist.

Die altehrwürdige **Kaiser-Raul-Brücke (F12 X)** überspannt mit vier eleganten Bögen, einer Länge von 102 Schritt und einer Höhe von acht Schritt den Yaquir. Beachtenswert sind die zahllosen Verschläge und Verkaufsstände zu beiden Rändern der Brücke, die gefährlich weit über das Wasser ragen: Viele Flussfischer und einfache Handwerker scheuen die hohen Markt- und Stapelsteuern der Reichsstadt und haben mit ihren inzwischen zu kleinen Häuschen ausgebauten Ständen ein Schlupfloch gefunden. Dem Hohen Rat sind die klapprigen und von Brand bedrohten Buden schon länger ein Dorn im Auge, bislang hat sich aber noch keine Mehrheit gefunden, die bereit war, die Stadtordnung entsprechend zu ändern.

Das klobige, von zwei hohen Rundtürmen umgebene **Garether Tor (F12 V)** gleicht eher einer trutzigen Zollstation, an der stets mehrere Grünröcke die Waren der Reisenden kontrollieren.

Der Ostrand des **Eisenmarkts (G11 V)**, auf dem sich längst nicht nur Eisenwaren erstehen lassen, wird von der mächtigen, säulenreichen Fassade des **Ingerimm-Tempels (G11 O)** beherrscht, von dessen Friesen Zunftheilige mahnend auf die Handeltreibenden herabblicken. Der über 1.300 Jahre alte Tempel im altgüldenländischen Stil wird traditionell von einem Zwerg geleitet (derzeit Hochwürden *Bultrax Sohn des Bulgrosch*). Dennoch sind hier während der Andachten Angroschim einträchtig neben menschlichen Gläubigen anzutreffen.

In einem prachtvollen Stadtpalast ist seit ihrer Gründung 550 BF die **Stallburg** beheimatet, der gerühmte **Kaiserliche Marstall und die kaiserliche Hofreitschule (F10 X)**. Jedes einzelne Vollblutross, das in diesem Gestüt untergestellt, gepflegt und zugeritten wird, trägt einen klangvollen Adelsnamen und verfügt über einen längeren Stammbaum als die meisten almadanischen Magnaten. Oberstes Ziel jedes

Pferdejunkers ist es, ein Ross in eine der fünf Blutlinien des Marstalls einkreuzen zu dürfen, was quasi dem Ritterschlag für einen Züchter gleichkommt.

Die besten Klingen Punins kann man in der **Schmiede der Gebrüder Sfazzio (G10 X)** erstehen, die auch exotische Waffen aus dem Süden handeln. Die Schmiedekunst von *Ernario* und *Adalrik Sfazzio*, die alle ihre Rapiere, Degen und Säbel mit dem charakteristischen, verschlungenen 'Sf' versehen, ist bis weit über die Grenzen Almadas hinaus bekannt.

Die borbaradianische Bedrohung der vergangenen Jahre verhalf einem unscheinbaren Fachwerkhaus zu neuer Ehre: Dem **Geburtshaus des Hl. Gilborn (H11 O**), das von den örtlichen Bannstrahlern prächtig herausgeputzt wurde. Viele Gläubige pilgern an die Geburts- und Kindheitsstätte des Heiligen und hinterlassen unter den strengen Blicken der praiotischen Ordensleute Lichter, Gedenkstücke an in den Schwarzen Landen verschollene Angehörige sowie allerlei Spenden und Opfergaben. Längst haben sich einfallsreiche Puniner Kleinkrämer eingefunden, die auf Bauchläden eifrig Schnitzfigürchen Gilborns, ‚Schutzmedaillons' und andere Devotionalien feilbieten.

Von weither kommen Reisende nach Punin, um sich in der **Bognerei Abendwind (H11 V)** einen Bogen (gar einen der legendären Elfenbögen) von der Auelfe *Noiona Abendwind* (siehe **Aus Licht und Traum 107f.**) fertigen zu lassen.

Im **Druckhaus Sfandini Erben & Cie. (I12 O)**, der Werkstatt des alten *Bodar Sfandini*, inzwischen Ratsmeister Punins, ächzen Tag und Nacht zwei Druckerpressen – eine technische Investition, die sich allmählich auszuzahlen beginnt. Nicht nur werden hier in steter Überarbeitung die *Encyclopaedia Magica*, das berühmte *Bestiarium & Herbarium Aventuricum* und andere Schriften der hohen Wissenschaften aufgelegt, sondern auch allerlei ‚Taler-Novellen' für die gehobene Bürgerschicht sowie Flugblätter, öffentliche Verlautbarungen und Ankündigungen. Wenn man sicherstellen möchte, dass eine Nachricht binnen Stunden in der Capitale Bekanntheit erlangt, so gebe man sie bei Sfandini für einen Silbertaler pro Doppelblatt in Druck.

Yaquirhafen

Haben die Gassen Ingwachts mit ihrem heiteren und emsigen Treiben noch den Charakter von nach außen verlegten Wohn- und Arbeitsstuben, so herrscht in dem Stadtteil zwischen Basar und Hafen eindeutig der Handel vor. Die Straßen sind gesäumt von Spielbuden, Kleinkrämern, Bettlerinnen und gestrandeten Glücksrittern, die noch immer auf Phexens Beistand hoffen. Ringsumher findet man in Yaquirhafen mehrstöckige Kontore und Speicherhäuser mit Kränen an den weit hervorragenden Dachfirsten.

Wuchtige Backsteinbauten aus priesterkaiserlicher Zeit umgrenzen am **Basar (I11 O)** die unzähligen Marktstände und -zelte, zusammengepferchtes Kleinvieh, bemühte Schausteller und blumige Reden schwingende Stadtführer. Hier locken Kuttelsuppe, honigtriefende Milchgrütze, Puniner Zuckerwaffeln und Cressos, Geierschenkel, Wein, Oliven, Teppiche und Stoffe, erlesene Gewürze, Tand und Seltenes, dazu berauschendes Räucherwerk. Unweit des Basars liegt die **Apotheke Blaemendal (I10 X)** des *Alonso Blaemendal*, die in dem Ruf steht, auch allerhand Rauschkräuter zu verkaufen (**204 E**).

Der graubasaltene **Efferd-Tempel (J12 X)** mit den wasserspeienden Delphinen an den Ecken wirkt wenig prachtvoll, denn obwohl Kapitäne und Besatzung hier vor und nach langen Flussfahrten dem Launenhaften opfern oder den Predigten von Hochwürden *Mirinya von Franfeld* lauschen, tragen die ungleich wohlhabenderen Großhändler ihren Zehnt doch eher zu Rahja, Phex oder Boron.

Theaterviertel

Als pulsierendes Zentrum Punins erstreckt sich das berühmte Theaterviertel zwischen Etilienpark und Arkadenstraße. Mehr als jeder andere Stadtteil hat es dazu beigetragen, dass die Stadt heute als Hort der Weisheit und der hohen Wissenschaften gilt. So spazieren hier allerorten Eleven, Studiosi und Magister der diversen ansässigen Institutionen umher, paarweise oder in Grüppchen disputierend, und auch in den Schenken des Viertels trifft man auf weinselige Adepten und Scholaren.

Die blendend weißen, meist im Geviert errichteten Häuser stammen größtenteils noch aus bosparanischer Zeit und stellen gemeinsam mit Tempelhof den ältesten erhaltenen Stadtkern Punins. Neben hohen Tür- und Fensterbögen, marmornen Stütz- und Ziersäulen, Kuppeldächern und Rundbogenarkaden weisen die meisten Gebäude zudem noch einen schattigen, mit Blumen, Grünpflanzen und tulamidischen Wasserspielen verzierten Innenhof auf.

Kulturelles und gesellschaftliches Herz der Stadt ist der belebte **Theaterplatz (I8 X)**. Die lichthelle, marmorweiß ausgelegte Plaza, auf der auch die 20 Schritt hohe *Caralussäule* und der tulamidisch anmutende *Schlangenbrunnen* zu finden sind, ist von Prachtfassaden im Eslamidischen Stil umgeben. Die **Yaquirbühne (I8 O)** wird oft als berühmtestes 'Commoedianten-Haus' des Reiches bezeichnet, und das sicherlich zu Recht. Die Schauspieler des Theaters um den vielgeliebten, alternden Heldendarsteller *Omer Shadif* (*975 BF) brillieren unter der Leitung ihres elfischen Intendanten, Maestro *Regentau*, mit der Aufführung wechselnder Bühnenstücke so recht nach des Volkes Gusto. Das Schauspielhaus und die angeschlossene Freilichtbühne verfügen zwar über reichlich Plätze, dennoch ist es immer schwierig, noch kurzfristig Eintritt zu erlangen.

Unweit davon liegt das **Ordenshaus der Grauen Stäbe (J9 X)**, das in Not geratenen Gildenmagiern hilft und sich als Wahrer der geistigen Schätze in den vier großen Bibliotheken Punins (Academia, Hesinde-Tempel, Stadtarchiv und Königliche Sammlung), sieht.

»697 Horas« – die Inschrift auf dem altbosparanischen Gründerstein des weitläufigen und finsteren Basaltbaus ist der beste Beweis für das ungeheure Alter des **Kriegerseminars (J8 X)**. "Mit Ross und Reitersäbel!" ist auch der Schlachtruf aller Zöglinge des Seminars, dessen Ausbildungsschwerpunkt beim Reiterkampf liegt. Der Innenhof wird von einer lebensgroßen, weißen Marmorstatue einer vorbildhaften

Amazone geziert. Das Seminar besitzt ein ansehnliches Gestüt vor den Toren Punins.

In der **Galleria der Schönen Künste (J8 V)** findet sich eine herrliche Sammlung almadanischer Landschaftsmalerei, elfischer Zauberbilder und tulamidischer Emaillekunst. Wertvolle Stücke sind das Gemälde *Yaquirwellen* und die Skulptur *Der Trinker* des Zwergen Radin Sohn des Augrim.

"Zu Ehren des Eridur von Pailos" steht in schmucklosen, doch wohlgesetzten Lettern über dem Eingang der **Schule des Lebens (J7 X)** zu lesen. Hier disputiert *Jorgen von Harmlyn* die Thesen jenes rahjaverbundenen Wanderphilosophen, der sich 799 BF nach eingehendem Studium des maraskanischen Dualismus in der Yaquirmetropole niederließ, um Zöglingen aus begütertem Hause die verschiedensten Formen der Philosophie nahe zu bringen.

Im Herzen der Stadt befindet sich der großzügig angelegte **Etilienpark (I9 X)** mit seinen vielen schattenspendenden Akazien und Pinien, einem klaren See, in dem sich eine Vielzahl goldglänzender Fische tummelt, sowie einem gepflegten Heckenlabyrinth. Tagsüber ist der Park ein beliebter Versammlungsort für Novizen und Eleven, nachts für Verliebte, die sich gerne ‚bei Etilia' treffen – einer Darstellung Etilias mit der neugeborenen Marbo auf dem Arm und einem Raben auf der Schulter. Zur nahe gelegenen Brandruine des **Robariusturms** geht hingegen niemand gern: Vor fast 100 Jahren explodierte dieser Laborturm der Magierakademie und setzte – bis heute unidentifizierte – Schattengestalten frei, was mehr als 50 Menschen Leben oder Verstand kostete.

Inmitten des Parks liegt der **Schlangentempel (I10 V)**, wo monumentale zeitgeschichtliche Werke wie *1.000 Jahre Neues Reich* geschaffen wurden. Dem Puniner Hesinde-Tempel obliegt unter der Aufsicht des Hohen Lehrmeisters *Durian von der Heydt* auch traditionsgemäß die Fortschreibung der *Chronica Eternia*, jenes heiligen und immerwährenden Kalendariums der Kirche. Im Tempel befinden sich Schreine des Nandus und der Mada.

Dem Tempel gegenüber steht das edle **Hotel *Haus Boronsruh* (J10 V)**, mit vielen meridianischen Intarsien aus Mohagoni. Hier mieten sich vornehmlich Gäste aus dem Süden ein (**F 204**).

Das **Pentagrammaton**, die **Academia der Hohen Magie und Arkanes Institut zu Punin (J9 V)**, ist das berühmteste und angesehenste magische Lehrinstitut Aventuriens und eine der größten Akademien des gesamten Kontinents (eine ausführliche Beschreibung der Academia finden Sie auf Seite 158).

Das schmucke, kleine und zu enge **Haus der Mephaliten (K8 X)** an der Vinsalter Pforte ist Nachfolger des vor hundert Jahren abgebrannten Gründungshauses des weißen Magierordens, auch wenn dessen Hauptsitz heute in Rommilys steht.

In der **Sprach- und Schreiberschule (J10 O)** kann man Unterricht im Lesen und Schreiben (oder gleich eine Ausbildung zum Schreiberling) bei Meisterin *Corvara di Valenca* erhalten, deren Schule von der Nandus- und der Hesinde-Kirche unterstützt wird.

In einem schreiend bunt bemalten Gebäude befindet sich die **Bardenschule Torbenia (J10 W)**. Dieses machte Fürstin Zafira von Aguilon einst der Südpforter Trovera Torbenia zum Geschenk, da diese an ihrer Seite gegen die Priesterkaiser angesungen und schließlich geholfen hatte, die blutlüsterne Menschenmenge davon abzubringen, die versammelte Praios-Priesterschaft bei lebendigem Leibe zu zerreißen. Die derzeitige Besitzerin und Leiterin, *Boronya Burlana Sfapano*, ist von den Reichen und Einflussreichen ob ihrer Spottverse gefürchtet, auch wenn sie schon so manchen Strafdienst im Praios-Tempel hat ableisten müssen. Die Lehrmeister der Schule ziehen meist selbst noch mit ihren Schülern von Dorf zu Dorf. Im Gebäude befindet sich auch der **Schrein des Aves**, jenes Sohnes von Phex und Rahja, der dem Wander- und Abenteurervolk als Schutzgott dient.

Sereno

Ein gemütliches Eckchen im turbulenten Punin bildet Sereno, der äußerste Südwesten der Stadt, unweit der von Kletterrosen bewachsenen Stadtmauer. Tauben gurren von den Dachkanten der Ziegeldächer, kleine Wasserspiele lockern das Stadtbild auf und der süße Duft von Zuckergebäck umspielt die Nase. Als Heimatviertel der gut situierten Weinhändler, Winzer, Brenner, Brauer und Schankwirte mag manchem Valpojünger dieses Viertel als weinseligster Ort oder gar als die größte Gaststube Aventuriens erscheinen – hier treffen Rahja und Travia wahrlich aufeinander.

Der **Tempel des Rebenblutes (J6 X)**, der aus rosafarbenem Eternenmarmor errichtete Rahja-Tempel Punins, erhebt sich inmitten einer exotischen Gartenanlage. Kaiser Eslam V. vermachte diesen Park einst der Rahja-Kirche, die ihren Tempel hierher verlegte und die Anlage mit einer mit Weinlaub umkränzten Statue des Kaisers schmückte. Das Allerheiligste des Komplexes ist die ‚Halle des Rausches und der Ekstase', deren Abmessungen ob vieler illusionistischer Gemälde und des wildwuchernden Weins kaum mit dem Auge auszumachen sind. Weinkönigin *Madalena Galandi* verfügt über großen Einfluss auf die Geschicke der Stadt und gehört einer berühmten Patrizierfamilie an.

Leicht heruntergekommen ist der Quaderbau des **Tempels der Gütigen Mutter unserer Almadanischen Heimat (J6 V)**, des Travia-Tempels, da das Geld meist sofort in die Kasse zur Versorgung der Armen fließt. Auf zwei Etagen werden hier Bedürftige verköstigt, untergebracht und mit vollstem Einsatz in Richtung eines geregelten Lebens gehievt. *Mutter Zefira* ist in der Stadt hoch geachtet für ihre Entschlossenheit, ihr Gemahl *Vater Sedef* wird als Possenreißer geschätzt, der auch noch auf die Wangen des Verzweifeltsten ein kleines Lächeln zu zaubern vermag.

Eine Kuriosität ganz eigner Art stellt das **Speisehaus *Reichsmark Amhallas* (I6 O)** des *Lucca Sfandini* dar. Scharfgewürzte Speisen werden geboten, während Musiker und Geschichtenerzähler die alten Legenden der besetzten Mark am Leben erhalten. Längst ist diese Örtlichkeit bei den jüngeren Almadanis zum Hort des begeistert gefeierten Reconquista-Gedankens geworden.

Tiefenbrunn

An Sereno schließt sich nach Norden hin Tiefenbrunn an, das Zentrum gutbürgerlichen Handels und des gehobenen Patriziats. Altbosparanische Stadtvillen wechseln sich mit prunkvollen ucurianischen Gebäuden aus der Priesterkaiserzeit ab; hier rattern Kutschen mit bestgekleideten Puniner Handelsdamen und -herren entlang, hasten die Bediensteten mit Schreiben einher und geben sich die Gesandten fremder Reiche ein Stelldichein beim Stadtrat oder in den Kanzleien.

Das **Rathaus (I8 M)**, ein altes Prachtgebäude, das mit eisernen Fahnen- und Fackelhaltern sowie den Wappenschilden der im Hohen Rat vertretenen Zünfte und Patrizierhäuser geschmückt ist, präsentiert sich als stolzes Monument bürgerlicher Eigenständigkeit. Der *Gemeine Rat* (frei wählbare Mitglieder) und das Stadtgericht treten im Bürgersaal zusammen, der *Hohe Rat* (Vertreter von Zünften und Patriziat) im Grünen Kabinett. Am Hauptportal sind neben den Rohalschen Maßen die Stadtmaße – die Elle und auch der ‚Puniner Pfiff' als Schankmaß – in Eisen eingelassen, direkt daneben mahnen fünf Pranger als warnendes Zeichen zur Aufrechterhaltung von Frieden und Redlichkeit.

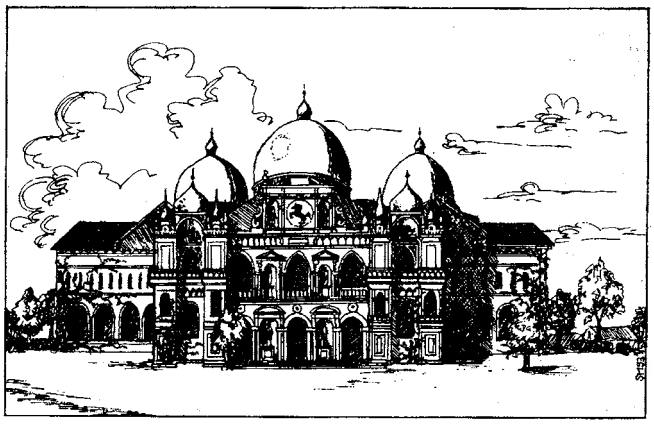
Im Herzen von Tiefenbrunn trifft man allenthalben auf die ebenso hochgelehrten wie hochmütigen Scholaren der **Schule der Juristerei (H8 O)** in ihrer weiß-goldenen Tracht. Im selben Gebäudekomplex wie die Schule befindet sich auch das **Landesgericht**, dem zumeist die Magister der Rechtsschule vorsitzen.

Noch zu Füßen des Residenzhügels liegt die **Königliche Hofkanzlei (G7 X)**, deren dreigeschossige Arkadengänge, mannigfachen Erker und Türmchen mit dekorativen Elementen der almadanischen Lan-

de geschmückt sind. Landeskanzler Rafik Listhelm *Maldonado von Taladur ä.H.* (siehe S. 182 im Kasten **Weitere Personen am Hofe**) empfängt hier Bittsteller und Deputationen, die oft Zölle und Zehntabgaben, Teuerungen, Ross- und Weinpreise betreffen.
In den drei Kellergeschossen der Kanzlei befindet sich das heillos mit Akten, Denkschriften, Protokollen und Pamphleten überfüllte **Landesarchiv**, und selbst die spindeldürre und uralte Meisterin *Archea* scheint die Gewalt über diese Papierflut verloren zu haben. Wer etwas Wichtiges, gar etwas lange Vergangenes zu wissen wünscht, der muss Zeit und Geduld mitbringen – auch wenn er sich selbst auf die Suche begibt.
Neben diesem Ort der Politik bieten die altberühmten **Mada-Thermen (G7 O)** Entspannung und tulamidische (Be-)Sinnlichkeit. Das bereits vor über 1.300 Jahren auf Geheiß der Emire von Al'Mada errichtete Badehaus ist über einer der drei warmen, leicht schwefelhaltigen Quellen gelegen, die seit jeher im Gebiet der Stadt sprudeln. In den Dampfbädern und Massageräumen entspannt sich ein jeder, der die 3 Silbertaler Eintritt zu entrichten vermag. Dass die attraktiven Bediensteten – selbst einige Elfen und gut gebaute Tulamiden befinden sich unter ihnen – auch zu (teuren) rahjagefälligen Freuden verführen, ist in Punin weniger Geheimnis denn höchst willkommene Gewissheit.
Am Rande von Tiefenbrunn erhebt sich wuchtig die sandsteinfarbene Zitadelle der **Kommandantur der Stadtgarde (G9 X)**, die Wache der 'Grünröcke', die auch über zahlreiche Zellen für Unruhestifter und Verbrecher verfügt.
Dass die **Halle zu Ehren des Helden Caralus (F/G8 O)**, der Rondra-Tempel Punins, wenig wehrhaft wirkt, ist auf den Umzug in einen ehemaligen Prunkpalazzo während der Dunklen Zeiten zurückzuführen. Der Tempel wird von der drahtigen *Eslamida Sensendengler* und zwei Knappen der Göttin geführt. Die rot-silbern glänzende Bethalle wird jedoch durch eine unvollkommene Statue geziert: Dem niederknienden Caralus fehlt seine sagenumwobene Streitaxt, die zu finden und dem Heiligen in die Hände zu legen zum Ziel vieler Rondrianer und Gläubigen geworden ist.
Gegenüber den Mada-Thermen erhebt sich hinter einem hohen Säulengang die mehr als imposante Fassade der **Gilbornshalle (F7 O)**, des Praios-Tempels. Dem Heiligen Gilborn, Schutzpatron wider die Zauberei, ist dieses Haus gewidmet und hier verwahrt man auch das Sonnenzepter Gilborns. Alljährlich am 29. Travia wird in Punin der Gilbornslauf zu Pferde ausgetragen. Hier waltet mit sanfter Bestimmtheit die Hochgeweihte *Praiosmin Liguria LaValpo-Sfurcha*. In Palangana, außerhalb der Stadtmauer, steht der **Inquisitionsturm** Punins.
Unweit des Tempels reckt sich der **Uhrturm *Langer Rafik* (F7 V)** in die Höhe, ein Geschenk der Zwerge, dessen melodisches Glockenspiel zu jeder vollen Stunde über den Nordteil der Stadt hinweg schallt.
In der **Kaiserlichen Münze (F7 X)** werden Dukaten mit dem Antlitz Kaiser Selindians geprägt. Wer hier Dukaten mit dem Kopf Rohajas eintauschen möchte, erhält dafür einen almadanischen Dukaten samt drei Hellern Prämie.

Goldacker

Reichtum und Macht assoziiert der Puniner mit dem Goldacker, dem vornehmsten Viertel der Stadt. Neben den königlichen Verwaltungspalästen reihen sich hier die Palacios der bedeutendsten und untereinander oft zerstrittenen Magnaten und Patrizier entlang des *Lotosstieges* aneinander. Diese Prachtstraße, herrlich bepflanzt mit Königspinien, windet sich gemächlich aufsteigend um den Hügel, auf dessen Plateau, dem höchsten Punkt der Stadt, sich in gut 90 Schritt Höhe die Kaiser und Könige Almadas ihre pompöse Heimstatt errichten ließen:
Weithin sichtbar erhebt sich im strahlenden Weiß reinsten Eternenmarmors die **Eslamidische Residenz (G6 O)**, das Königliche Residenzschloss des Hauses Almada, in dem mit *Selindian Hal* (siehe Seite 182) nun wieder ein Kaiser residiert. Schon das Schlosstor ist ein Triumphbogen, auf dem der Sieg der Almadaner Dragoner über die liebfeldischen Rebellen bei Arivor dargestellt wird. Wach- und Gesindehaus und die Stallungen nebst Remise (wo die silberbeschlagene Prunkkarosse der Almadanerkönige untergestellt ist) treten wie Geräte- und Zeughaus in den Hintergrund. Hinter dem Palast erstreckt sich eine Gartenanlage mit Wasserspielen, Pavillons und Menagerie.



Die weitläufige Residenz selbst beeindruckt vornehmlich durch ihre vergoldete, freitragende Hauptkuppel, die sich 60 Schritt hoch über dem Königssaal mit dem Almadinthron wölbt und als eine der größten Kuppeln Aventuriens gilt (neben denen der Praios-Tempel zu Beilunk und Elenvina). Weitere imposante Räumlichkeiten sind der langgestreckte Spiegelsaal, das Kristallkabinett, das Porzellanzimmer sowie der Elfenbeinsalon. Umgeben ist der gesamte Komplex von einer sechs Schritt hohen, weißgetünchten Mauer mit umlaufendem Wehrgang und neun überdachten Wachtürmchen.
Direkt vom Vorplatz der Residenz führt steil die kunstvoll gestaltete, breite **Eslamidische Treppe (G6 W)** mit vielen hundert Stufen den Goldacker hinab. Die bis nach Tiefenbrunn hinunterreichende Treppe bietet einen traumhaften Blick über die Stadt und wird gerne von reichen Müßiggängern und Verliebten frequentiert.

Tempelhof

Im Zentrum Punins liegt der kleine und alte Stadtteil Tempelhof. Die Häuser um den Boron-Tempel sind von schlichter Eleganz: weiße, ziegelgedeckte altbosparanische Villen mit Innenhof und Säulengang. Die turbulente almadanische Kultur gibt sich in dieser Gegend etwas stiller, gedämpfter, ja andächtiger, so dass das bunte Leben um Tempelhof herum stattzufinden scheint.
Der kolossale, weitläufige **Platz des Schweigens (G/H 9 X)** ist das geistliche Zentrum der Residenzstadt, vielleicht sogar ganz Almadas. Jene erhabene, weihevolle Stätte im Herzen der Stadt trägt ihren Namen nicht von ungefähr: Der Zwölfgöttergläubige überquert diesen sakralen Ort nur in andächtigem Schweigen, denn im Angesicht der gigantischen schwarzen Fassade der Allerheiligsten Hallen des Schweigens, des zweitgrößten Boron-Tempels Aventuriens, erschaudert selbst der ungläubige Zweifler. Wendet man sich aber um, so fühlt man sich sogleich ins bunteste Leben zurückversetzt, denn gegenüber – dem tulamidischen Dualismus wohlgefällig – schillert der Tempel der Jungen Göttin in allen Farben des Regenbogens.
Angeblich 1.800 Jahre alt (und auf noch älteren Fundamenten errichtet), gilt **Das Gebrochene Rad (H9 O)**, der Haupttempel des Boronkults nach Puniner Ritus, als ältestes erhaltenes Bauwerk dieser uralten Stadt. Die Tore zur kreisrunden *Halle des Todes* und der Gruft der Raben gleiten in lautloser Mechanik auf (die Dampfmechanismen – über eine der heißen Quellen Punins gebaut – arbeiten tief in der Erde, so dass der Lärm allein bei den Arbeitern im Kesselraum zu hören ist).
Nicht nur als Wallfahrts- und Pilgerziel, sondern auch als Orakelstätte

wird der Tempel von Gläubigen aus ganz Aventurien aufgesucht. Die gewaltige, runde Halle des Todes bildet die Nabe des gebrochenen Rades des Tempelbaus und ist entlang der Wände mit kunstvollen Reliefs verziert, die schon beim Bau des Gebäudes gefertigt wurden. Dargestellt sind Todesszenen im so genannten *Totentanz*, in dem Borons Alveraniare die Menschen unterschiedlichster Stände und Alter zu ihrem Herren berufen. In der Mitte der Halle erhebt sich eine riesige, aus schwarzem Gestein gefertigte Rabenfigur mit ausgebreiteten Schwingen über der Urschrift des *Schwarzen Buches*, so dass jeder Gläubige einen Blick darauf werfen kann.

Daneben hüten die Boronis an diesem Ort auch den Abstieg zu den **Katakomben von Punin**, wo die Gebeine Tausender in schmucklosen Nischen bestattet liegen. Besondere Erwähnung unter den weitläufigen unterirdischen Tempelanlagen verdient die *Rabengruft*, in der alle bisherigen Erhabenen des Puniner Kultes bestattet liegen und zu der nur das amtierende Kirchenoberhaupt Zutritt gewähren kann. Oft zieht sich seine Erhabenheit *Bahram Nazir* (siehe Seite 184) dorthin zur tagelangen Beratung mit den Seelen seiner Vorgänger zurück (**205 A**).

Direkt dem Gebrochenen Rad gegenüber erhebt sich ein Gebäude, wie es gegensätzlicher nicht sein könnte: Der **Regenbogentempel (G9 O)**, Haupttempel der Tsa und der Legende nach das erste und größte Bauwerk, das von den zugewanderten Tulamidensippen nach dem *Zug der Zehntausend* errichtet wurde, um für die neue, grüne Heimat zu danken. Vollständig mit bunten Kieseln und Halbedelsteinen besetzt, leuchtet der Tempel fast stündlich in einer anderen Farbe. Wenn die Sonnenstrahlen schräg durch die vielen Fenster einfallen, ergießt sich märchenhafter Lichtglanz über die Säulen und Kapitelle im Inneren der Haupthalle, und der aus Kristallen gefügte Altar, in dem die heilige Kreide der Tsa ruht, beginnt dann von innen heraus in sinnbetörenden Farben zu strahlen. Eine der angesehensten Priesterinnen ist *Pasqua Sfalia* (siehe Seite 185), die mit Kraft und Energie zupackt, wo ihre Hilfe vonnöten ist.

Im **Letztbarmherzigen Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo (H9/10 V)** sitzen die Mitglieder vom Orden der Marbiden unter *Mada Rezzia Al'Keshim*, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Todgeweihten zu einem leichteren Flug über das Nirgendmeer zu verhelfen. Da sie dabei auch verpönte Mittel wie Boronwein oder Ilmenblatt verabreichen, ist ihr Haus umstritten.

Der **Hort der Draconiter (H9 W)**, der von Erzabt *Cadomar Viarius Erlenfang* geleitet wird, findet sich in unmittelbarer Nachbarschaft des Boron-Tempels. Über dem Haupteingang des kleinen Hauses und weiter über die gesamte Frontfassade windet sich eine Schlange, zwischen deren gewundenem Leib immer wieder kleine Reliefs der Heiligen Canyzeth und des Drachen Naclador zu finden sind.

Ober-Punin

Nach Goldacker ist vor allem Ober-Punin das Viertel der Reichen und Einflussreichen Punins. Vornehme Großbürger unterhalten hier aufwendige Villen. Verzogener adliger Nachwuchs, dem langweiligen Landleben überdrüssig, amüsiert sich mit kostspieligem Zeitvertreib. Überall sieht man Domnas und Doms in eleganter Mode auf den Terrassen der Teehäuser und Gebäckstuben.

In der Puniner Gesellschaft ob ihrer Séancen beliebt, versteht es die mit düsterem Charisma ausgestattete *Baraya di Tornillo* in ihrem **Palacio di Tornillo (F8 V)**, ihre Gäste mit Ahnen und Geistern sprechen zu lassen, Prophezeiungen zu treffen und aus der Kristallkugel zu lesen. Einladungen erhält man nur auf Nachfrage und nach einem persönlichen Gespräch, bei dem die undurchschaubare Scharlatanin vorsichtshalber alle Gildenmagier von der Liste streicht.

Im **Teehaus *Sharisad* (C3 X)** dagegen lässt sich bei aufregend fremdartigen Klängen und Tanzdarbietungen von Novadi-Schönheiten bei einem Glas Tee oder etwas Rauchwerk vorzüglich der Abschluss einer neuen Handelsübereinkunft begehen. Hier verwirrt auch die betörend schöne *Nadalin saba Jachakbal*, eine gefeierte und von allen verehrte Sharisad, mit ihrem geschmeidigen, nur luftig verhüllten Körper die Sinne der Geschäftsleute.

Die **Garnison (D1 X)**, eine alte und recht mitgenommene Grenzburg des Bosparanischen Reiches, beherbergt die königlichen Soldaten der Stadt, vor allem Magazin und Stab des Regiments *Eslam von Almada*. Wenn Oberst *Gwain von Harmamund* (S. 182), der häufig das Marschallsamt für Kaiser Selindian wahrnimmt, nicht in Omlad weilt, ist er oft hier in der Schreibstube des Regiments zu finden. Die Gardisten blicken von den archaischen Zinnen der Feste in der festen Gewissheit auf die vorbeieilenden Droschken herab, in der ältesten erhaltenen Bastion des Mittelreichs zu dienen.

Palangana

Westlich des umfriedeten Stadtkerns liegt Palangana, das noch immer eher ländlich geprägte Quartier der Bauern, Viehzüchter und einfachen Weber, Schneider, Schuster und Fleischhauer, die nur eingeschränkte Bürgerrechte besitzen. Auch die meisten der in Punin ansässigen Novadis haben hier ihre charakteristischen weißgetünchten Flachbauten errichtet. Zwar hat man sich generell auf ein friedliches Miteinander eingerichtet, doch hin und wieder kommt es zwischen Almadanis und Novadis zu ernsthaften Streitereien, weshalb die Stadtgarde hier besondere Präsenz zeigt. Mit der Maquammeile, der Imman- und Gladiatorenarena, der Wagenstadt der Zahori sowie unzähligen Wett- und Spielbuden ist Palangana zudem das Amüsierviertel der Capitale.

Anders als im tiefen Süden werden in der **Gladiatorenschule (H5 X)** Punins nicht Kämpfer auf Leben und Tod herangezogen, sondern muskelbepackte Ringerinnen und Schaukämpfer, die das Volk mit packend inszenierten Wettkämpfen zu faszinieren verstehen. Leiterin dieser Institution ist die einarmige *Ralia von Geierschrei*, eine gutmütige, doch energische Veteranin, die in Yaquirhafen, Palangana und Unter-Punin auf der ständigen Suche nach neuen Zöglingen ist. Gut 30 Gladiatoren befinden sich stets in Ausbildung, allerdings ist die Fluktuation hoch, da erprobte Kämpfer gerne als gut bezahlte Wachleute von Zünften und Handelshäusern übernommen werden.

Das **Caralus-Stadion (H4 X)** dient mit über tausend Plätzen als Veranstaltungsort für Gladiatorenkämpfe wie auch Immanspiele örtlicher Mannschaften, von denen *Skorpion Punin* am traditionsreichsten ist.

Mitten in Palangana liegt der neue **Peraine-Tempel (M3 X)**, nachdem sich die Innenstadt schon längst nicht mehr als der rechte Platz für diesen Kult erwiesen hatte. Bauernhöfe, Felder und Obstplantagen, zu deren Einsegnung die vier Geweihten um Hochwürden *Brigellina Eisenwein* im Frühjahr rund um Punin unterwegs sind, sind hier näher.

Das **Spital Unseres Gütigen Vaters Therbûn von Malkid (M3 O)** wurde 931 BF als reines Siechen- und Pestilenzhaus im Anschluss an die schreckliche Epidemienzeit gegründet. Die Therbûniten bemühen sich nach Kräften um die Heilung von Kranken, schaffen diese aber insbesondere aus der Gosse hierher, um sie von den Gesunden zu trennen und die Ausbreitung von Seuchen zu verhindern. Elend und Siechtum sind im Spital allgegenwärtig, in das niemand gerne eingeliefert werden möchte.

Außerhalb der Stadtmauern steht auch das Redaktionshaus der streitbaren Zeitschrift **Yaquirblick (J5 O)**, das sich selbst als 'souverän' tituliert. Schriftleiter Tiftal Ui Stepahan ist ein glühender Anhänger des Kaisers und der neugewonnenen Unabhängigkeit des Landes, was sich deutlich in den Artikeln der Zeitung niederschlägt.

Die prachtvollen Arkadengänge der alten Arena, die steinernen Stiegen, die mit Khômsand ausgestreute, gewaltige Pferderennbahn – dies alles ist die **Maquammeile (G-L2 X)**. Zweiwöchentlich treten die in farbenprächtige Pluderhosen gewandeten Wagenlenker und Reiter im Wettbewerb gegeneinander an, und dabei wird gewettet, dass es Phex die Tränen in die Augen treibt, Klatsch ausgetauscht, die eine oder andere Eheschließung abgestimmt und Rahjas Blute zugespro-

chen. Jemandem, der dort unten gegen die langjährigen Favoriten besteht, mögen sich vielleicht ansonsten verschlossene Türen öffnen. Derzeitiger Publikumsliebling ist die junge almadanische Wagenlenkerin *Wahnhilda Galapano*, die bereits mehrere große Rennen für sich entscheiden konnte.

Das **Bethaus des Rastullah (J3 X)** ist – wie vielerorts in Almada – bei den ansässigen Docenyos umstritten. Lange kämpften die Novadis für die Errichtung eines eigenen Gotteshauses, und als zumindest längere Zeit lang kein Widerspruch aus dem Hohen Rat laut wurde, schuf man Fakten. Besonders den Reconquistadoren ist das Haus ein Dorn im Auge – und die Anwesenheit der hier stark mit der Kultur der Khôm verbundenen Aramyas ebenso.

Die **Zelt- und Wagenstadt der Zahori (M/N2 X)** liegt auf den Feldern südlich von Palangana. Auch wenn es sich um keine feste Siedlung handelt, herrscht hier ständig ein dichtes Gewirr von Zelten, Planwagen und Bretterbuden, allesamt fröhlich bunt bemalt und mit Fahnen, Zotteln und Glöckchen verziert. Die Zahori lesen Besuchern gerne für einige Kreuzer die Zukunft aus der Hand und geben abenteuerliche Geschichten zum Besten. Und fehlt am nächsten Morgen eine Tochter daheim, so ist sie mit den Zahori gereist, um die Welt zu sehen.

Unter-Punin

Gilt die Yaquirmetropole dem Fremden als Stätte der Wissenschaft und des wohlhabenden Bürgertums, so hat er Unter-Punin niemals betreten, denn hier herrscht das Elend. Verrufen und erbärmlich sind die Gassen, in denen zerlumpte Kinder um Reste streiten, für die sich in der Oberstadt kein Schoßhund aus dem Sessel mühen würde. Das Verbrechen hat sich hierher zurückgezogen und heimliche (und

damit zollfreie) Einstiege in die Kanalisation der Altstadt gefunden, Aufruhr und Messerstechereien sind an der Tagesordnung. Zunächst sind die Gassen entlang des Yaquirstiegs, der von hier seinen Ausgang nimmt, noch halbwegs solide und intakt. Doch dann geht man nur noch durch Schlammpfuhle und Unrat, die Hütten rücken immer näher zusammen und neigen sich schief gegeneinander, so dass nur schmale, lichtlose Korridore verbleiben, in denen gerade noch zwei Maultiere aneinander vorbeikommen.

In Unter-Punin findet man nicht nur Lärm, Dreck, Unflat und Kindergeschrei, sondern auch das **Haus des Blutalrik (L9 X)**, ein Unterweltherrscher, der mit seiner gefürchteten Bande in Erpressungsgeschäfte, Hehlerei und Mordaufträge verstrickt ist.

Der ungemein reiche **Phex-Tempel (L8 X)** gehört zu den öffentlichen Häusern des Gottes, wird vom Rat geduldet und von einem Halbelfen, *Phexgeschwind Wiesenläufer* geleitet. Natürlich ist dieser nicht nur in die mannigfachen Handelsaktivitäten eingebunden, sondern auch im Diebeshandwerk der Stadt involviert, für das er angeblich noch einen geheimen Tempel unterhält.

Nahe der Stadtmauer und direkt am Graben, der Punin umgibt, empfängt der finstere Geisterbeschwörer **Yalach Tazani (K9 V)** in aller Heimlichkeit seine Kunden. Tatsächlich erfährt Yalach von Geistern oft nützliche Informationen, da sie sich gegen einen Gefallen oft bereit zeigen, Dinge herauszufinden, Personen heimzusuchen oder auch Gegenstände zu vernichten. Kontakt aufnehmen kann man über das in Yaquirhafen gelegene **Freudenhaus *Levthans Jagd* (J10 X)** oder einen der gut zahlenden, hochgestellten Kunden. Sowohl die Halle des Schweigens wie die Akademie der Hohen Magie wären über die Ergreifung des aus der Grauen Gilde ausgestoßenen Magiers hocherfreut.

Zwischen Palangana und Unter-Punin erstreckt sich eines der beiden **Totenfelder (M6 X)** Punins, das einen eigenen kleinen **Boron-Tempel** besitzt. Oft nur mit schlicht geschnitzten oder geflochtenen Boronsrädern auf dem Grabe gedenken die Hinterbliebenen ihrer Verstorbenen. Nachts aber sollte man den Boronanger meiden, denn vage Schatten huschen dann entlang der frischen Gräber, und kaum einer möchte wissen, was für derbe Gestalten sich immer wieder an der Totenruhe vergehen.

Die Kanalisation

Unter dem gesamten bosparanischen Zentrum der Stadt erstreckt sich eine nennenswerte Kanalisation, ebenso unterhalb von Ober-Punin und Bereichen von Palangana, wo sie seit einigen Jahren ausgebaut wird. Nahe des Yaquirs gelegen, fällt es nicht schwer, den Unrat von 25.000 Einwohnern zu entsorgen, was die Fischer von Arbasim bestätigen können. Doch wie anderswo hat sich auch in der Puniner Kanalisation lichtscheues Gesindel einquartiert, das ausgetrocknete Abschnitte zur Planung von Überfällen, Entführungen und Diebeszügen benutzt.

Außerhalb der Stadt

Erst 1015 BF wurde mit dem **Sternenturm (J13 X)** eine Sternwarte auf der Schwanenhöh am jenseitigen Yaquirufer eingerichtet. Die Sternenkundler, je zur Hälfte Magister des Pentagrammatons und Lehrmeister des Hesinde-Tempels, betreiben hier für ihre nächtlichen Forschungen eines der größten Teleskope Aventuriens.

Die **Alte Abtei (westlich außerhalb der Stadt)**, wie dieses alte Travia-Kloster schlicht von den Puninern genannt wird, wurde während der Kaiserlosen Zeit beim Einmarsch der Novadis niedergebrannt. Heutzutage ist die weitläufige Ruine in gewissen Kreisen beliebt für Schäferstündchen oder Duelle und bietet in seiner rauen Schönheit für beide Anlässe eine herrliche Kulisse.

Schloss Yaquirfest (östlich außerhalb der Stadt), das Lustschloss der Almadanerkönige liegt über einem lichten Zedernhain. Bei großen Festen oder Veranstaltungen innerhalb der Hauptstadt ist Schloss Yaquirfest auch schon als weitere Gästeresidenz benutzt worden.

Punin – Gebäude nach Typus

Akademien, Schulen und Wissenschaft

Academia der Hohen Magie und Arkanes Institut zu Punin	J9 V	Seite 153
Bardenschule Torbenia und Aves-Schrein	J10 W	Seite 153
Gladiatorenschule	H5 X	Seite 155
Kriegerseminar	J8 X	Seite 152
Schule der Juristerei und Landesgericht	H8 O	Seite 153
Schule des Lebens	J7 X	Seite 153
Sprach- und Schreiberschule	J10 O	Seite 153
Sternenturm	J13 X	Seite 156

Einzigartige

Alte Abtei		Seite 156
Eslamidische Treppe	G6 W	Seite 154
Gesandtschaft des Horasreiches	H7 X	
Gesandtschaft des Kalifats	H6 X	
Haus des Blutalrik	L9 X	Seite 156
Kaiser-Raul-Brücke	F12 X	Seite 151
Kanalisation		Seite 156
Uhrturm Langer Rafik	F7 V	Seite 154
Zelt- und Wagenstadt der Zahori	M/N2 X	Seite 156

Gasthäuser

Brauhaus Zwergenglück (Q6 / P4)	J4 X	
Freudenhaus Levthans Jagd (Q1 / P2)	J10 X	Seite 156
Haus Boronsruh (Q8 / P9 / S12)	J10 V	Seite 153
Herberge Bei Adalbin (Q2 / P2 / S20)	L8 O	
Herberge Mutter Zefira (Q3 / P5)	K3 X	
Herberge Zum Scharfen Hoben (Q4 / P3 / S20)	J11 X	
Hotel Haus Yaquirborn (Q9 / P9 / S27)	G8 X	
Hotel Raschtulswall (Q5 / P3 / S27)	G11 X	
Hotel und Spielsalon Silberling (Q8 / P8 / S36)	J11 O	
Hotel Yaquirien (Q10/P10/S30)	J8/9 O	
Speisehaus Reichsmark Amhallas (Q7 / P4)	I6 O	Seite 153
Taverne Skorpionsstich (Q4 / P4)	I5 X	
Taverne Zum räudigen Köter (Q3 / P3)	K9 O	
Teehaus Sharisad (Q7 / P6)	C3 X	Seite 155
Weinstube Löwin & Einhorn (Q6 / P7 / S15)	J9 W	
Weinstube Schwarzer Schwan (Q7 / P9)	E/F7 W	

Handel und Gewerbe

Apotheke Blaemendal	I10 X	Seite 152
Bognerei Abendwind	H11 V	Seite 152
Druckhaus Sfandini Erben & Cie.	I12 O	Seite 152
Gebrüder Argasch und Irgasch	H11 X	
Geisterbeschwörer Yalach Tazani	K9 V	Seite 156
Haus Yaquirblick	J5 O	Seite 155
Hofschneiderei Knabenschuh	H10 X	
Kellerei Pichelstein	H12 O	
Kontor Kolenbrander	H/I7 O	
Kontor Stoerrebrandt	I8 W	
Kutschenstation	H8 X	
Papiermühle Guridi	J5 X	
Pferdehändler Rohfelder	I11 X	
Schmiede Gebrüder Sfazzio	G10 X	Seite 152
Weberei Galandi	H/I12 X	
Zunfthaus der Apotheker und Medici	I7 X	
Zunfthaus der Conditores	K6/7 O	
Zunfthaus der Drucker und Buchbinder	G7 V	
Zunfthaus der Fleischer und Räucherer	K4 X	
Zunfthaus der Gerber und Lederer	G10 O	
Zunfthaus der Gewürz- und Fernhändler	I10 O	
Zunfthaus der Grobschmiede	G11 W	
Zunfthaus der Küfer und Zimmerleute	I6 X	
Zunfthaus der Rosszüchter und -händler	J6 O	
Zunfthaus der Schiffer und Flussfischer	J11 V	
Zunfthaus der Weber und Schneider	G8 V	
Zunfthaus der Wein- und Ölhändler	I8 V	

Kaiserliche, königliche und städtische Einrichtungen

Arsenal und Zeughaus	K6 X	
Commandantur	G9 X	Seite 154
Garnison	D1 X	Seite 155
Hafenanlagen	I12 V	
Hungerturm	K11 X	
Kaiserliche Kellerei	F10 X	
Kaiserliche Münze	F7 X	Seite 154
Königliche Hofkanzlei mit Landesarchiv	G7 X	Seite 153
Rathaus und Ratskeller	I8 M	Seite 153
Stallburg (Kaiserlicher Marstall und Hofreitschule)	F10 X	Seite 151

Kultur und Unterhaltung

Caralus-Stadion	H4 X	Seite 155
Galleria der Schönen Künste	J8 V	Seite 153
Journaille Yaquirblick	J5 O	
Mada-Thermen	G7 O	Seite 154
Maquammeile	G-L2 X	Seite 155
Yaquirbühne	I8 O	Seite 152

Plätze und Parks

Basar	I11 O	Seite 152
Eisenmarkt	G11 V	Seite 151
Eslamspark (siehe Tempel des Rebenblutes)	J6 X	
Etilienpark	I9 X	Seite 153
Platz des Schweigens	G/H 9 X	Seite 154
Theaterplatz	I8 X	Seite 152

Residenzen und Stadthäuser

Eslamidische Residenz	G6 O	Seite 154
Palacio di Tornillo	F8 V	Seite 155
Palacio Galandi	G6 V	
Palacio Madjani	F6 X	
Palacio Sfandini	F5 O	
Palacio Taladur	G6 X	
Palacio von Bleichenwang	F/G5 X	
Schloss Yaquirfest		Seite 156

Stadttore

Al'Mukturer Tor	I6 V	
Garether Tor	F12 V	Seite 151
Oberstädter Tor	F6 O	
Vinsalter Pforte	K8 O	

Tempel und Ordenshäuser

Das Gebrochene Rad (Boron)	H9 O	Seite 154
Efferd-Tempel	J12 X	Seite 152
Geburtshaus des Hl. Gilborn (Bannstrahlorden)	H11 O	Seite 152
Gilbornshalle (Praios)	F7 O	Seite 154
Halle zu Ehren des Helden Caralus (Rondra)	F/G8 O	Seite 154
Haus der Mephaliten	K8 X	Seite 153
Hort der Draconiter	H9 W	Seite 155
Ingerimm-Tempel	G11 O	Seite 151
Letztbarmherziges Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo	H9/10 V	Seite 155
Ordenshaus der Grauen Stäbe	J9 X	Seite 152
Peraine-Tempel	M3 X	Seite 155
Phex-Tempel	L8 X	Seite 156
Rastullah-Bethaus	J3 X	Seite 156
Regenbogentempel (Tsa)	G9 O	Seite 155
Schlangentempel (Hesinde)	I10 V	Seite 153
Spital Unseres Gütigen Vaters Therbûn von Malkid	M3 O	Seite 155
Tempel der Gütigen Mutter unserer Almadanischen Heimat (Travia)	J6 V	Seite 153
Tempel des Rebenblutes (Rahja) und Eslamspark	J6 X	Seite 153
Totenfeld mit Boron-Tempel	M6 X	Seite 156

Ein Held aus Punin

Wer aus Punin stammt, ist nicht nur Almadaner mit allen Charakterzügen, sondern *Puniner*. Gerade die Ober- und Mittelschicht betrachtet sich als besonders belesen, elegant und weltoffen – böse Zungen mögen einen Puniner mitunter aber auch als hochmütig und eitel bezeichnen. Ein Puniner ist stolz darauf, dass seine Stadt nun Kaisersitz ist und steht loyal hinter Selindian Hal und dessen Anspruch auf das Mittelreich.
Ein Held aus Punin trägt nicht selten unverkennbar tulamidisches Blut in sich, mitunter hat er auch elfische Vorfahren; gerade in Punin leben recht viele Elfen einträchtig neben den Menschen (siehe auch **Aus Licht und Traum**, Seite 103). Er spricht neben einem weichen Garethi zumindest passables Tulamidya und mitunter etwas Rogolan oder gar Isdira. Zudem zeichnet er sich durch – jeweils für seinen Stand – etwas bessere Allgemeinbildung und galantere Umgangsformen aus.

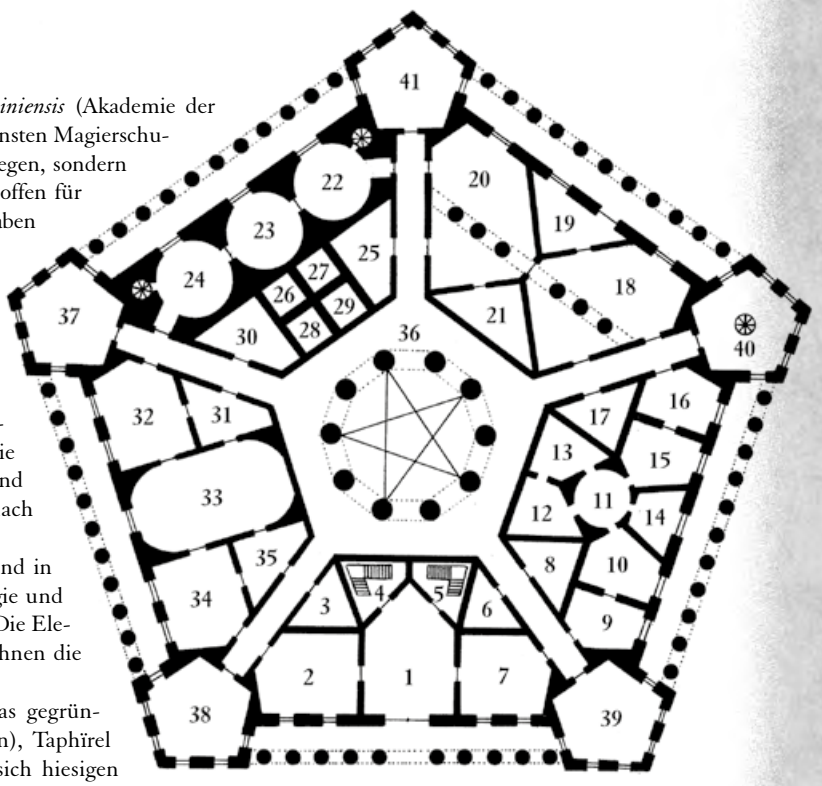
Punin im Spiel

Punin, der lebensfrohe Schmelztiegel der Kulturen, gelegen im Brennpunkt mehrerer Völker und Regionen, kann als Schauplatz für unterschiedlichste Abenteuer dienen. Die Stadt ist ein wichtiges Handelszentrum, in dem die Routen aus dem Lieblichen Feld, den Bergkönigreichen, Mhanadistan, der Khôm-Wüste und dem Mittelreich zusammentreffen.
Die Magierakademie und die bedeutenden Tempel der Stadt, aber auch das Völkergemisch aus Menschen, Elfen und Zwergen, Mittländern und Tulamiden, Zahori und Novadis wirkt auf geistige und geistliche Größen anziehend. Die Akademie ist ein wichtiger Anlaufpunkt für Wissenssuche jeder Art, seien es Helden, die Einblick in ein uraltes Schriftstück erbitten möchten, oder deutlich skrupellosere Gestalten, die es mit Gewalt an sich bringen wollen.
Doch auch wenn Punin und seine Einwohner als freigeistig und offen gelten, kommt es immer wieder zu Spannungen: Sei es zwischen Almadanis und Novadis, Anhängern der Zwölfe und Rastullah-Gläubigen, oder Anhängern Selindian Hals und Sympathisanten der Gegenkaiserin Rohaja.
Die Schattenseiten der lebensfrohen Metropole zeigen sich vor den Stadtmauern, wo in Unter-Punin Elend und Verbrechen regieren.
Nachdem der Al'Anfaner Boron-Kult durch den Umzug der Kaisergroßmutter Alara Paligan nach Punin neuen Rückenwind bekommen hat, weitet dieser seinen Einfluss im Geheimen immer mehr aus: Schon längst sind von Rauschkraut und Dekadenz geprägte Treffen in der Puniner Oberschicht beliebt geworden. In der Unterschicht gewinnt der Rastullah-Glaube an Boden.
Und über all dem thront Kaiser Selindian Hal in der Eslamidenresidenz, kaum berührt vom alltäglichen Trubel der Stadt.

Die Magierakademie Punin

»Was die Puniner nicht kennen, das gibt es nicht.«
—in den Magiergilden verbreitete Redewendung

Zur Tradition der *Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis* (Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin), der wohl angesehensten Magierschule Aventuriens, gehört es, sich nicht auf ein Spezialgebiet festzulegen, sondern vielmehr alle Bereiche der Hohen Magie abzudecken, wie auch offen für Anregungen der weißen und schwarzen Gilde zu sein. Die Aufgaben und Ziele der Akademie wandelten sich über die Jahrhunderte ständig – was blieb, war das angesammelte Wissen über die aventurische Zauberei vom nivesischen Totenkult über uralte Gildenformeln bis zu echsischen Geheimnissen und mohischem Schamanismus. Dieser Wissensschatz – von dem bisher nur Teile an die Öffentlichkeit gelangt sind – bildet seit den Magierkriegen, in denen die Akademie schwer in Mitleidenschaft gezogen wurde, einen der Grundpfeiler der Puniner Forschungen. Die zweite Säule des Wissens ist das Streben nach Vervollkommnung und die Vereinheitlichung der magischen Forschung sowie die Suche nach den Grundprinzipien, die aller Zauberei zugrunde liegen.
Die 49 Scholaren werden nach strengen Kriterien ausgewählt und in Seminaren ausführlich in die Philosophie, Sphärologie, Theologie und Historie sowie natürlich allen Formen der Zauberei eingeweiht. Die Eleven durchlaufen eine harte Schule und nicht selten bläut man ihnen die Lehre mit dem Rohrstock ein.
Zu den berühmtesten Abgängern der 619 v.BF von Fran-Horas gegründeten Akademie gehören Mephal (der Gründer der Mephaliten), Taphïrel ar'Ralahan und Erzmagus Robak von Punin. Zwar zeichnen sich hiesigen Absolventen durch enormes Bücherwissen aus und wissen selbst Textstellen aus anderswo unbekannten Werken fehlerfrei zu rezitieren, dennoch sind die 'Puniner Stubenhocker' sprichwörtlich für ihre Weltfremdheit geworden. Der stets akkurat gekleidet und etwas steife Akademieleiter *Sirdon Kosmaar* (*972 BF) kann auf Ausnahmetalente und führende Wissenschaftler unter den Lehrenden verweisen. Dennoch steht seine bisherige Arbeit im Schatten seiner berühmten Vorgängerin *Prishya von Grangor* (siehe S. 186).



Gebäude und Räumlichkeiten

Das Pentagrammaton

Das fünfeckige Hauptgebäude der Akademie ragt nahe des Vinsalter Tores – von fast jedem Punkt des Theaterviertels aus sichtbar – dreistöckig in den Himmel. Über dem Hauptportal des wuchtigen Gebäudes ist eine von Rohals widersprüchlichen Weisheiten eingemeißelt: „Auch diese Worte vergehen."

Innerhalb der das Gebäude umgebenden Schutzmauer finden sich Anbauten im Yaquirtaler Stil, flächenmäßig etwa dem Haupthaus entsprechend. Im Park der altehrwürdigen Akademie treffen sich Magier zum Gedankenaustausch, und die bisweilen hier stattfindenden Vorlesungen im Freien sind bei den Novizen sehr beliebt. Hier steht auch die Statue des Erzmagiers Basilius, die schon vor langer Zeit die des Akademiegründer Fran-Horas ersetzt hat.

Der braun-grüne Raschtulsmarmor des Pentagrammatons weist keinerlei Fugen auf, die Säulen und Türstürze passen sich exakt in den Stein ein, so dass zu Recht vermutet wird, Fran-Horas hätte sich seinerzeit magischer Kräfte bedient, um dieses Bauwerk zu errichten.

Sehenswert ist die Große Konventshalle, in der schon häufiger (zuletzt 1020 BF) der alle sieben Jahre abgehaltene aventurienweite Magierkonvent stattfand. Scholaren, Magister und über 100 Schreiber, Hausdiener, Akademiegardisten (darunter auch ehemalige Gladiatoren) und mehrere Dutzend Gäste füllen stets die Gänge und Übungsräume, während die Laboratorien des Fran-Horas nach wie vor versiegelt sind (**205 B**).

Der Elfenbeinturm

Der sprichwörtliche gewordene, fünf Stockwerke hohe Elfenbeinturm erhebt sich über dem Hauptgebäude und wurde unverkennbar von Dschinnen errichtet. Er dient ungehinderten magischen Analysen und astronomischen Untersuchungen und darf nur in Begleitung eines Magister Magnus der Akademie betreten werden.

In Vollmondnächten umgleißt grünes Famerlorsfeuer die Dachspitzen der Akademie, ohne dass ein Gewitter in der Nähe wäre.

Gewölbe und Artefaktkammern

Erst in den verwinkelten Kellergewölben wird einem die Ausdehnung der Akademie bewusst: Unter der halben Innenstadt erstreckt sich ein System von Gängen, Bibliothekskammern und Laboratorien, die sich in den vielen fenster- und türlosen Häusern der Umgebung befinden. Die gut verschlossenen Artefaktkammern, an denen schon so mancher Dieb gescheitert ist, bewahren ebenfalls gefährliche oder verfluchte, gar dämonenbesessene magische Gegenstände auf. Gerüchten zufolge befindet sich unter der Akademie auch eine *Dunkle Pforte* (siehe auch **MGS 13**), welche die Magierakademien von Kuslik und Fasar mit Punin verbindet.

Akademiebibliothek

Die bestens sortierte Bibliothek der Akademie enthält etwa 10.000 Bücher und weitere 4.000 Schriftrollen. Neben Übersetzungen vieler Standardwerke aus bosparanischer Zeit (zum Beispiel *Geheimnisse der Elfenmagie*) finden sich in der Schatzkammer verschiedene, allesamt durch mehrere (teils experimentelle) Zauber geschützte Schätze:

- die fast vollständigen *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*, der angeblich einzig erhaltene Text, der mit der Siedlung aus dem Güldenland mitgebracht wurde: ultimative, wenn auch extrem ritualisierte Beschwörungskunst
- eine der drei Urschriften des *Arcanums* (siehe **DMB X**)
- eines der drei Exemplare des *Groszen Elementhariums* (siehe **DMB XV**)
- eine Abschrift von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia* (siehe **DMB XII**)
- die hauseigene Abschrift von Alaar Zhavinos *Codex Emeraldus* (siehe **DMB XII**)
- eines der Originale des Liber Methelessae (siehe **DMB XVI**)

Laboratorien

In der ganzen Innenstadt finden sich Gebäude, die im Erdgeschoss weder Tür noch Fenster aufweisen. Ihre Geschäfts- und Wohnbereiche ab dem ersten Stock werden meist durch Außentreppen erreicht. Glaubt man fabulierenden Puninern, soll jeder dieser abgeschotteten Räume zur Akademie gehören und durch unterirdische Gänge miteinander und mit dem Pentagrammaton verbunden sein. Auffällig sind insbesondere der von Gespenstern heimgesuchte Robarius-Turm, der vor etwa 80 Jahren bei einer magischen Katastrophe ausbrannte, und das vor 100 Jahren ebenso dem Feuer anheim gefallene Urkloster der Mephaliten. Viele dieser Orte sind versperrt durch CLAUDIBUS, OBJECTOFIXO oder reversalisierte BAND UND FESSEL, getarnt durch WIDERWILLE, Unsichtbarkeit oder Illusionen, geschützt durch Kennwörter, Auslöser oder Dschinne – oder gar verteidigt durch überraschende metamagische Anwendungen von ARCANOVI, APPLICATUS oder REVERSALIS.

Forschungen der Akademie

Immer wieder stellt die Akademie einen neuen Meilenstein der Magieforschung auf: so die Wiederentdeckung mehrerer Sprüche aus dem verlorenen *Codex 66*, die Veröffentlichung des Traktats *Rückwärtige Fortschritte* über umgedrehte Spruchmagie, die Offenbarung des Konzils der Elementaren Gewalten und die Entdeckung der Kritischen Essenz. Auch Abhandlungen über das vermutete Kraftliniennetz und die so genannten 'Tödlichen Träume' erregten in Fachkreisen großes Aufsehen. Mit der neuesten Ausgabe der *Encyclopaedia Magica* hat Punin zudem endgültig die Führung der arkanen Wissenschaft übernommen.

Die meisten Einrichtungen der Akademie forschen im Bereich der Metamagie, der magischen Beeinflussung von Zaubern sowie deren gezielter Veränderung. Aber auch die allgemeinen Beschwörungen und Herbeirufungen werden gefördert, kosmologische Studien angestellt und die Sphären erforscht.

(Weitere Informationen zur Akademie finden Sie in **AZ 114f.**)

Legende zum Grundriss der Akademie

1	Eingangshalle
2	Wohn- und Gesprächskabinett
3	Instrumenten- und Gerätezimmer
4	Treppe zum ersten Obergeschoss
5	Treppe zum ersten Untergeschoss
6	Gewänderkammer
7	Verwaltungsstube
8	Archiv
9	Arbeitskabinett der Magister
10	Arbeitskabinett der Spektabilität
11	Kartenraum
12	Halle des Weißen Auges
13	Halle des Schwarzen Auges
14	Teezimmer
15	Arbeitskabinett der stellv. Spektabilität
16	Arbeitskabinett der Magister
17	Artefaktkammer
18	Refektorium
19	Küche
20	Großer Lehrsaal
21	Kleiner Lehrsaal
22	Übungs- und Prüfungsraum (magica controllaria)
23	Übungs- und Prüfungsraum (magica phantasmagorica)
24	Übungs- und Prüfungsraum (magica curativa)
25	'Waffenkammer' (Tinkturen, Tränke, Gifte, etc.)
26–29	Laboratorien des Fran-Horas (versiegelt)
30	Physiologische Untersuchungskammer
31	Orbitarium
32	Schrein der Hesinde
33	Aula
34	Kleine Bibliothek
35	Demonstrations- und Exponatesaal
36	Große Konventshalle
37-41	Ritualräume und Laboratorien
37	Kristallomantie
38	Metallurgie
39	Elementarmagie
40	Artefaktemagie
41	Alchimistisches Labor

Der Staat Kaiser Selindian Hals – das Kaiserreich Almada

»Leben und Blut für unseren König!«
—alte almadanische Schwurformel und Schlachtruf

Almada ist offiziell ein Königreich innerhalb des Mittelreichs. Angesichts der Eigenständigkeit, fortdauernden Trennung der Provinz vom übrigen Mittelreich und dem Anspruch Selindian Hals, sprechen manche Hesinde-Geweihte zur Charakterisierung dieses Staatsgebildes vom *Kaiserreich Almada*. Das Land am Yaquir ist der Machtbereich des Puniner Herrschers.

Das Gesellschafts-, Rechts- und Feudalsystem Almadas entspricht größtenteils dem des ganzen Mittelreichs (siehe S. 23). Weit über den Ständen, Stadträten, Baronen und Grafen erhebt sich Kaiser Selindian Hal, der in seiner Position quer durch alle Religionen, Regionen und Familias eine große Akzeptanz findet, die ihn politisch nahezu unantastbar macht: Die Almadaner sehen in dem jungen Herrscher, der von geheimnisvollen Phänomenen umgeben ist und die Selbstbestimmung des Landes brachte, die Personifikation von altem Glanz Almadas – ob man sie nun in den Eslamiden oder Emiren von Al'Mada sieht. Dank des Kaisers sieht man sich als erste Provinz im Reich. Nach außen hin gibt sich Almada angriffslustig, will Feinde schon durch Drohung abschrecken und behilft sich notfalls auch mit Feldzügen nach Garetien, in die Nordmarken, das Amhallassih und das Horasreich, wie etwa Anfang 1029 BF, als ein Almadaner Heer den Yaquir hinab bis Bomed vorstieß.

Der Kaiser selbst erhebt sich über die innerprovinziellen Konflikte von Kulten und Lehensträgern, indem er seine Vasallen in ihrer Streitlust gewähren lässt und nur einschreitet, wenn eine Krise für das ganze Land zu befürchten ist, oder seine eigenen Güter bedroht sind. Direkt reagieren kann er über seine kaiserliche Garde, Richtsprüche und einzelne Sendboten (die aber nur selten große Befugnisse besitzen). Für indirekte Einflussnahme 'bittet' der Hof passende Vasallen um ein Eingreifen, was in den allermeisten Fällen befolgt wird – die Verbundenheit oder Freundschaft des Hofes ist wertvoll.

In der Rechtssprechung beachtet auch der Kaiser lokale Landrechtsbräuche und almadanische Traditionen: Es existiert prinzipielle Religionsfreiheit für die Untertanen (verboten sind nur einige finstere Kulte wie der des Namenlosen oder die Anbetung von Dämonen), dem rondrianischen Recht jedes Freien zur Vergeltung und dem Fehdewesen werden keine Steine in den Weg gelegt.

Der Hof des Mondenkaisers

»Am Kaiserhof fühlt man sich zurückversetzt in die schwelgerische Ära der Eslamiden, in der nie an Pracht gespart wurde. Schwarz und Gold, an anderen Orten Blau, Silber und Rot sind die Farben, die einen stets begleiten – in Vorhängen, Intarsien aus Schmucksteinen, Teppichen und den Uniformen der Palastwachen. Das almadanische Ross blickt als Wappentier Ehrfurcht gebietend von Wänden. Gästen lässt man es an nichts fehlen, nur Geduld müssen sie selbst aufbringen. Denn es kann Nächte dauern, bis man eine Audienz vor dem Almadinthron des Kaisers erlangt. Hinter allen Empfängen, Festlichkeiten und kaiserlichen Prozessionen durch Punin sieht man neben der Stärke der Monarchie auch stets ein Gespinst von Geheimnis und Flüstereien hindurchscheinen. Die Berater hinter dem Thron Selindian Hals sind nicht wegzudenken. Insbesondere seine Großmutter, Kaiserin Alara Paligan, übt großen Einfluss auf ihn aus. Alanfanische Grandezza durchwebt den Hof ebenso wie Kabalen und kaum versteckte Laster. Im Trakt der Verlobten des Kaisers, Tulameth, trifft man auf verschleierte Novadifrauen und grimme Wächter mit Doppelkhunchomer.

Oftmals weiß man kaum, woher eine Anweisung, eine Mitteilung oder ein Edikt stammt. Der Mondenkaiser, wie der Herrscher hier manchmal genannt wird, ist durch das Hofzeremoniell gut abgeschirmt und hält gerne nachts und im Schein des Madamals Beratungen ab oder streift durch die dunklen Flure. Auf einem solchen traf ich ihn endlich ohne den großen Klüngel der Kamarilla und konnte – unwillkürlich flüsternd – von unserem Anliegen berichten.«
—private Aufzeichnungen des Voltan von Falkenhag, auf Gesandtschaft von Fürst Blasius vom Kosch in Punin, 1030 BF

Als *Kamarilla* werden die Machtträger im Hofstaat des Kaisers bezeichnet: Hofämter oder Kronräte, die größtenteils aus almadanischen Adelshäusern stammen und aktiv auf des Kaisers Politik Einfluss nehmen. Untereinander gibt es dabei bisweilen große Streitigkeiten. Zu den zahlreichen Personen in der Eslamidenresidenz zählen nicht nur Palastämter, Wachen und Gäste, sondern auch viele niedere Leibdiener, die nach alttulamidischem Stil nahezu jede körperliche Arbeit von den illustren Bewohnern fernhalten: Von Türöffnern und -schließern über Fächerknechte bis hin zu Zahnsäuberern. Wichtige Personen bei Hofe sind ab Seite 181 beschrieben. Der kaiserliche Hofstaat hält sich zumeist in der Eslamidenresidenz in Punin auf, bisweilen auch auf der Pfalz Cumrat. Beide Orte sind die Zentren der Macht, denn wer Gehör finden will, muss sich dorthin begeben. Viele Familias besitzen Stadtvillen in Punin, um Präsenz zeigen zu können.

Verdienten Helden übergibt Selindian dieselben kaiserlichen Auszeichnungen wie Rohaja (siehe S. 54). Eine almadanische Anerkennung ist die *Bronzene/Silberne/Goldene Rebe am Bande*.

Die Kaiserpfalz Cumrat

Neueste und eine der glanzvollsten Kaiserpfalzen des Mittelreichs ist Cumrat, gelegen am Yaquir gegenüber der Yrosamündung. Nach siebenjähriger Bauzeit wurde die Residenz im Ingerimm 1022 BF fertiggestellt, und ist seitdem Prunkstück des almadanischen Festungsbaus. Schon von fern beeindrucken die gelbbraunen Sandsteinmauern und die lange, gepflasterte Pinienallee; die zahlreichen verspielten Türmchen und geschwungenen Steinmetzarbeiten an den Zinnenkronen sind Zeugnis eines selbstbewussten (Neu-)Eslamidischen Baustils. Erst nachdem sieben Tore und fünf Höhenebenen mit Garnison, Stallungen, Rondra- und Praios-Tempel überwunden sind, erreicht man das *Oktogon*, den achttürmigen Palas der Pfalz. Besucher sind beeindruckt von den luxuriösen Waffen-, Musik- und Tanzsälen, vom Trunkkabinett, Spiegelsalon sowie von der Bibliothek und Landschaftsgalerie.

Zur Dienerschaft zählen gut 80 Personen. Dank der Besatzung von 30 kaiserlichen Palastwachen und zwei Schwadronen des Regiments *Eslam von Almada*, braucht trotz der Grenzlage zum Emirat niemand einen Überfall zu fürchten. Im Kriegsfall haben 1.000 Soldaten Platz.

Von der Streitmacht

Der Kaiser verfügt ständig über etwa 1.500 Bewaffnete: Das Garderegiment der berühmten Schweren *Ragather Schlachtreiter*, das Leichte Reiterregiment *Eslam von Almada* sowie einzelne Banner von Leichten und Schweren Fußkämpfern, die auf kaiserlichen Burgen und Gütern als Besatzung dienen. Für Kriegszüge wirbt die Krone im großen Stil Söldner an, zumal die Adligen nur kleine Aufgebote von Waffentreuen entsenden und häufig Bannergeld zahlen.

Mächtegruppen im Adel

Der Adel Almadas trifft in der *Landständeversammlung* zusammen, in der er seine Positionen gegenüber dem König vertritt und formuliert. Zum weiteren Umfeld des Hofes zählt der *Kronrat*, ein Beratungsgremium, das geschaffen wurde, als der heutige Kaiser noch ein Kind war. In ihm versammeln sich die Soberans der einflussreichsten Familien. Durchaus zu Recht wird der Kronrat von vielen Magnaten als 'exklusiver Verein' kritisiert, der die altehrwürdige Landständeversammlung zu degradieren droht.

Von den Parteiungen

Je nach politischer Position teilt man die Magnatenschaft grob in einzelne Parteiungen ein. In Almada neigt man zu einer Politik der kurzfristigen, impulsiven Bündnisse, von denen sich nur uralte Familienbande und Erbfeindschaften ausnehmen.

Die große Menge der Selindian unterstützenden Magnaten heißt **Mayoria**, die Basis von Selindians Regentschaft, die auf ihn als 'Soberan Almadas' vertraut. Sie wollen ein starkes Almada, sind aber den als zu voreilig empfundenen Kriegen der Reconquistadores abgeneigt.

Nur wenige Magnaten, die **Disentes**, sind mit Selindians Herrschaft unzufrieden und arbeiten insgeheim gegen ihn und einflussreiche Kronräte. Darunter befinden sich vor allem jene, die an Einfluss verloren haben und sich benachteiligt fühlen, andere folgen nach wie vor Rohaja und versuchen, die Magnatenschaft zu beeinflussen.

Weniger an der Politik als vielmehr am lukrativen Handel und seine möglichst reibungslosen Ablauf interessiert sind die **Comerciantes**. Große Obst- und Olivenhaine oder Weinberge schmücken die Latifundias dieser Familien, die mit ihren adligen und bürgerlichen Konkurrenten um die Märkte kämpfen.

Zuletzt sei die Fraktion der **Reconquistadores** genannt, Familias, die eine Rückeroberung des Amhallassih offen anstreben, größtenteils die Aramyas Almadas verachten und den Konflikt mit dem Kalifat nicht scheuen. In letzter Zeit zählt man auch diejenigen zu den Reconquistadoren, welche die ehemalige Landgrafschaft Caldaia, das heutige Eslamsgrund, von Garetien zurückfordern, Phecadien nicht dem Herzog von Grangor überlassen möchten und im Yaquirbruch horasische und novadische Machthaber zurückdrängen wollen.

Einflussreiche Adelsfamilias (Auswahl)

Das Haus Al'Shirasgan

Das alte Haus al'Shirasgan ist die einflussreichste rastullahgläubige Familia Almadas und wird dank ihres Reichtums und südländischem Lebensstils von vielen anderen Magnaten mit Faszination, Neid oder offener Ablehnung betrachtet.

Verbreitung: Yaquirtal
Charakter: die Exotischen
Soberan: Shahîm al'Shirasgan (*999 BF), Baron von Khabosa, Kronrat (siehe Seite 183)
Bedeutende Mitglieder: Fhadime al'Shirasgan (*1007 BF), Ehefrau des Emirs von Amhallassih (listig, eigensinnig)
Beziehungen: ansehnlich
Ressourcen: groß
Politische Position: Mayoria
Feinde: Haus al'Kasim (Erbfehde), Haus Cerastes (Erbfehde)
Besonderheiten: Rastullahgläubig, Familienzweig im Amhallassih
Verwendung im Spiel: Unterstützer des Rastullah-Glaubens in der Bevölkerung, Ziel von religiös motivierten Gewalttaten.

Das Haus Culming

Eines der ältesten Adelsgeschlechter Almadas. Die Culmings gelten als Heißsporne und sind sehr streitlustig. Viele ältere Mitglieder verloren ihr Leben in Fehde oder Krieg, so dass die Mitglieder allesamt sehr jung sind.

Verbreitung: Südpforte
Charakter: die Heißsporne
Soberan: Stordan Alward von Culming (*996 BF), Baron von Culming, Kronrat (jähzornig, geizig, Verhandlungsgeschick)
Bedeutende Mitglieder: keine
Beziehungen: groß
Ressourcen: ansehnlich
Politische Position: Mayoria, Reconquistadores
Feinde: Haus al'Kasim (Rivalen), Haus vom Berg (Querella)
Besonderheiten: Durch Heirat gute Verbindung zum Haus Jurios in Ragatien.
Verwendung im Spiel: Mitglieder des Hauses Culming geraten oft in Schwierigkeiten, da sie sich mit dem Degen in der Hand beweisen wollen.

Das Haus Harmamund

Nach dem Tod Solivai von Harmamunds, der letzten Fürstin Almadas, ging der Glanz der mächtigen Familia verloren. Gwain von Harmamund, ihr Neffe, versuchte 1011 BF im Gefolge des Usurpators Answin von Rabenmund die Herrschaft über Almada zurück zu erlangen. Nach jahrelanger Kerkerhaft wurde er begnadigt und konnte sich durch die Eroberung Omlads gegenüber dem Kaiserhaus und der Magnatenschaft rehabilitieren.

Verbreitung: Ragatien
Charakter: die Gefallenen
Soberana: Aldea Eslamida Hilada von Harmamund (*963 BF), Junkerin von Harmamund (unpolitisch, Pferdeliebhaberin und erfolgreiche Züchterin) **206 A**
Bedeutende Mitglieder: Gwain Isonzo von Harmamund (*965 BF), Stadtvogt von Omlad
Beziehungen: hinlänglich
Ressourcen: ansehnlich
Politische Position: Comerciantes, Mayoria (nur passiv, Tendenzen zu Disentes vorhanden)
Feinde: Haus Ragathsquell (Erbfehde, fast erloschen)
Besonderheiten: Fruchtbarkeits- und Stierkulte werden von den als Züchtern bekannten Harmamunds mit Wohlwollen gefördert.
Verwendung im Spiel: Der alte Glanz ist abgeblättert. Helden können helfen, den Ruf des Hauses Harmamund wieder aufzupolieren.

Das Haus Rebenthal

Die Rebenthals galten vor einigen Jahren als ausgelöscht, nachdem eine Blutfehde den Tod des damaligen Soberans Maqueda zur Folge hatte. Durch Einheiratungen in Waldwachter Geschlechter konnte sich das Haus wieder reorganisieren. Die Soberana versucht, das verloren gegangene Stammlehen Sherbeth (in der Baronie Khabosa) zurückzugewinnen.

Verbreitung: Waldwacht, Yaquirtal
Charakter: die heimlichen Schurken
Soberana: Imanyada Eslamin von Rebenthal-Valguziena (*984 BF), Junkerin von Valguziena (hinterlistig, geduldig)
Bedeutende Mitglieder: Pelayo von Rebenthal (*998 BF), offiziell ausgestoßen (saß wegen Waffenschmuggels sechs Jahre im Kerker von Al'Muktur, gute Kontakte, gerissener Ganove), Lirasida von Reben-

thal (*1003 BF), Edle von Rotenwald (Duellfechterin, viele Liebschaften, intrigant)
Beziehungen: hinlänglich
Ressourcen: ansehnlich
Politische Position: Comerciantes, Mayoria
Feinde: Haus Streitzig (Blutfehde vor einigen Jahren, beendet mit Tod des eigenen Soberans), Haus Madjani (dieselbe Blutfehde)
Besonderheiten: Gute Verbindungen nach Taladur und zu wohlhabenden Bürgerlichen.
Verwendung im Spiel: Imanyada und Pelayo sind der Kopf vieler Schurkereien, die sich nur selten bis zu ihnen zurückverfolgen lassen.

Das Haus Streitzig ä.H.
Obwohl ursprünglich aus Garetien stammend, haben sich die Streitzigs in Almada etabliert. Man besitzt gute Verbindungen zur Kaiserfamilie (Alara, Storko) und hat durch geschickte Heiratspolitik Beziehungen mit vielen anderen Adelshäusern (siehe Seite 32).
Verbreitung: ganz Almada (ä.H.) und Garetien (j.H.)
Charakter: Die graue Eminenz
Soberan: Praiodar von Streitzig ä.H. (*963 BF), Graf des Yaquirtals, Cronrat (siehe Seite 184)
Bedeutende Mitglieder: Gendahar von Streitzig ä.H. (*992 BF), Vogt von Gräflich Thangolforst (Schürzenjäger, gilt als bester Degenfechter Almadas)
Beziehungen: sehr groß
Ressourcen: groß
Politische Position: Mayoria
Feinde: Haus vom Berg (alte Rivalität), Haus Rebenthal (Blutfehde vor einigen Jahren)
Besonderheiten: Provinzübergreifende Adelsfamilie. Einige Mitglieder fühlen sich (aufgrund der Nähe zu Alara Paligan) zum Alanfanischen Boron-Kult hingezogen.
Verwendung im Spiel: Die große und bedeutsame Familia ist ein politisches Schwergewicht und eine Macht hinter dem Kaiser. Allerdings kann es auch familienintern zu Zwist kommen.

Weitere Adelshäuser Almadas
Zu den mächtigen Geschlechtern Almadas zählt das Waldwachter Haus **Viryamun**, das hart patriarchisch geführt wird und über die hauseigene Handelscompagnie lukrativen Schmuggel mit dem Lieblichen Feld betreibt.
Zur Fraktion der *Reconquistadores* zählen die caldaiischen Häuser **Jurios** (ehemalige Landgrafen Caldaias, die die alte Würde zurückerlangen wollen, sich jedoch sonst aus almadanischen Querelen heraushalten) und **Franfeld** (mit früheren Besitzungen in Eslamsgrund, in Erbfehde mit den Grafen Eslamsgrunds). Beide versuchen, die almadanische Magnatenschaft für eine Rückgewinnung Caldaias zu gewinnen. Das Haus **Al'Kasim** stammt ursprünglich aus Süd-Almada und ist jetzt in der Südpforte heimisch geworden. Rondrianische Tugenden und der fanatische Hass auf die Novadis werden von Generation zu Generation weitervererbt.
Daneben gibt es in der Südpforte nur noch lokal bedeutende Familias, etwa das Haus **Phexhilf-Rabenstein**, dessen Soberan Ordenskomtur der Golgariten ist und jeglichen Einfluss der Kaiserinwitwe Alara Paligan ablehnt. Die Baronie Brindâl ist in der Hand einer Familia von Aramyas, die von den Nachbarn gemieden wird.
Das Haus **vom Berg** ist in Almada seit der Ächtung Leomars vom Berg nur noch wenig einflussreich. Seine Tochter Gerone vom Berg ist auf sich allein gestellt und kämpft ehrversessen und eigensinnig gegen Machthaber im Yaquirbruch.
Ebenfalls nur ein Schatten seiner großen Vergangenheit ist das Haus **di Madjani**, dessen Güter in der Stadtmark Punin liegen. Viele blutige Fehden haben es beinahe ausgelöscht, so dass heute nur noch der kindliche Stammhalter der Familia lebt.

Almadas Halbwelt

Verbrecherische Vereinigungen konzentrieren sich meist auf Punin, das eine lebendige Unterwelt besitzt. Als herausragende Meisterdiebin ist die **Fürstin der Unterstadt** bekannt, vor der weder zwergische Panzerschränke noch die Eslamidische Residenz sicher sind. Ihre Identität ist unbekannt. Zu erkennen sind ihre Diebstähle an kleinen Katzenfigürchen aus schwarzem Obsidian, die sie am Tatort zurücklässt. Die **Bande des Blutalrik** ist eine hauptsächlich in Unter-Punin arbeitende Rotte von Erpressern, Räubern und Mördern. Nur wenige wissen genug über diese Organisation, um die *Fürstin* mit ihr in Verbindung zu bringen.
Den **Bel-Dechis** im Yaquirtal und Ragatien, den 'schwirrenden/tanzenden Dolchen', werden etliche Raubüberfälle auf Handelszüge und Reisekutschen zur Last gelegt, so dass der Kaiser 300 Dukaten für das Aufspüren des Unterschlupfes der Bande bietet. An der Flussgrenze zum Emirat wie auch am nördlichen Saum Almadas gibt es **Schmuggler**, die Luxusgüter, Waffen und teils verbotene Waren über die Grenzen schaffen. Darunter fallen auch Sklavenhändler, die hellhäutige Almadaner entführen und heimlich über den Yaquir schaffen.
Die **Shay'ay Mada** (tul.: *Stein der Mada*) dient Mada und Phex in okkulten und hoheitsvollen Mondscheinritualen und soll angeblich unter anderem auf der Suche nach dem mythischen 'Stein der Mada' sein, einem sternenklaren Diamanten von astraler Schönheit.

Die Zahori

»Warum stiehlt er des Bauern Vieh?
Warum verzeiht er einem nie?
Warum beugt er sich keinem Wort?
Warum zieht er stets weiter fort?
Warum greift er zu jeder List?
Weil er ein Zahori ist!«
—beliebter almadanischer Kinderreim

In Almada, aber auch im Amhallassih, dem Lieblichen Feld und dem Tulamidenland bis nach Khunchom kann man die mit ihren Wagen durch die Lande reisenden Zahori antreffen. Sie gelten den Sesshaften, die sie kennen, wahlweise als Diebesgesindel, geschickte Gaukler und Akrobaten, freiheitsliebende Paradiesvögel oder rachsüchtige Entwurzelte.

Die Vorfahren dieses Volks waren größtenteils tulamidische Kriegsgefangene, die vor rund 1.000 Jahren von Murak-Horas als Bauern im Süden Almadas angesiedelt und später im Zuge von Kaiserin Helas 'Rache an den Mördern ihres Vaters' endgültig entrechtet wurden. Unter blutigen Verlusten zogen jene fort, deren Stolz zu groß war, um sich zu unterwerfen, und machten sich, geführt von *Zhulhamin Bheraimisunis* (nach den mündlichen Überlieferungen der Zahori die jüngste Schwester des Diamantenen Sultans Najara), das Leben der Wanderung zu eigen. Die zum Teil selbst dem Adel des Diamantenen Sultanats entstammenden Vagabunden lehnten fortan ab, sich irgendeinem Herren oder einer Herrin zu unterwerfen. Über ihresgleichen wollten sie jedoch ebenso wenig herrschen, denn selbst die gebürtigen Fellachen ihrer Gemeinschaft hatten unerbittlich für die Freiheit gekämpft. Die vielerorts nur missbilligend geduldeten Zahori bewahrten sich das Erbe ihrer tulamidischen Kultur und entwickelten sich – von Zunfthandwerken ausgeschlossen – zu begabten Tänzern, Weissagern und Pferdekünstlern, um sich beim Volk und schließlich auch den Herrschern eine zwiespältige Achtung zu ertrotzen. Der Begriff *Zahori* steht im almadanischen Sprachgebrauch für 'Zauberer' oder 'Wahrsager' und würdigt vor allem ihre Erfahrung in der Sterndeutung und dem Kartenlegen.

Aussehen und Kleidung

Die tulamidische Abstammung sieht man den Zahori noch heute an – im Allgemeinen stärker als den Almadanern. Dunklere Hauttöne, schwarze oder dunkelbraune Haare und ebensolche Augen sowie scharfe Gesichtszüge sind vorherrschend. Das Haar wird traditionell von beiden Geschlechtern lang getragen, um Freiheit zu demonstrieren (da viele Unfreie Almadas nur kurzes Haar tragen dürfen). Als Gaukler und Akrobaten sind die meisten Zahori schlank und von athletischem Wuchs.
Bei der Kleidung greifen sie vor allem auf farbenfrohe und auffällige Gewänder zurück, die bei ausladenden Bewegungen nicht behindern und den Körper nicht mehr als nötig verhüllen. Die eng geschnittene Hose und das dafür umso weiter ausfallende Hemd sind bei Männern üblich; Frauen tragen oft mit großzügigen Dekolletés versehene, an Brust und Hüfte enganliegende Kleider, deren Ärmel und Röcke hingegen wallend oder aufgebauscht sind. Dazu wird reichhaltiger, wenn auch oft nicht teurer Schmuck getragen – seien es metallene Armreife, Ketten, Ringe oder manche Talismane.

Rüstungen zu tragen, käme kaum einem im Sippenverband lebenden Zahori in den Sinn, da sie zum einen unnötig behindern und zum anderen das Misstrauen Fremder noch erhöhen. Als Waffen dienen vor allem die eigenen Werkzeuge (Messer, Äxte, Hämmer) oder das übliche Gaukelzubehör (Tanzsäbel, Wurfmesser). Selten wird zu 'echten' Waffen gegriffen, dann jedoch bevorzugt zu schlanken Klingen wie Langdolch, Rapier oder Degen.

Lebensweise

Als Fahrende ziehen die Zahori mit ihren Karren und Wagen durch die Lande und führen so all ihren Besitz mit sich. Die oft bunt bemalten Kasten- oder Planwagen bieten auf engstem Raum all das, was sie zum Leben brauchen und in der Natur nicht zur Genüge finden: schmale Bettkojen und Kleiderkommoden, Schränke und Truhen für Vorräte und Geschirr, Platz für das eigene Gaukelzubehör. Auf den Märkten und am Rande von Ortschaften treten die Zahori als Gaukler, Wahrsager und Händler auf. Ihre oft aus fernen Landen stammenden Güter, die sie von weiten Reisen mitbringen, sind sehr begehrt – seien es almadanische Pferde, horasische Leinen- und Seidenstoffe, Fasarer Schmuck oder balashidische Töpferwaren. In der Erntezeit verdingen sich manche Sippen auch als Tagelöhner und zusätzliche Arbeitskräfte.
Stets wird den Fahrenden dabei jedoch mit gehörigem Misstrauen begegnet. Ihre bestenfalls als eigenwillig zu bezeichnende Einstellung zum Eigentum Fremder ist weithin bekannt. Weniger bekannt dagegen ist, dass sie selbst kaum Privatbesitz kennen, sondern von

wenigen persönlichen Gegenständen abgesehen ihr Eigentum als dasjenige der Sippe betrachten. Den Aufruhr, den die *Verrugos* (die 'Knauser', ein Name, der für die meisten Nicht-Zahori verwendet wird) um sogenannte Diebstähle machen, können viele Zahori gar nicht verstehen – vor allem wenn die Bestohlenen ohnehin von allem im Überfluss zu haben scheinen.

Auch besitzähnliche Verhältnisse zwischen Menschen lehnen sie ab: Die Eigenhörigkeit erscheint ihnen als gewaltsame Versklavung, die traviagefällige Ehe als freiwillige Entsprechung dazu, das Noviziat der Geweihten als Ausverkauf des eigenen Denkens an herrschsüchtige Götter. Wer diesen Institutionen entflieht, sei es vor der Knute des Magnaten, dem Eheversprechen der Eltern oder aus der Sklaverei der Novadis, findet bei den Zahori ein Versteck vor seinen Verfolgern. Da die Komplizen sich dabei selbst der Gefahr einer Entdeckung durch die Obrigkeit aussetzen, bricht die entsprechende Sippe ihr gerade aufgeschlagenes Lager in solchen Fällen meist rasch ab und zieht weiter. Denn bei allem Stolz haben die Zahori längst gelernt, dass das Vermeiden eines Konflikts mit den Herrschenden in der Regel die bessere Alternative ist. Allerlei nur ihnen bekannte Schleichwege geben ihnen die Möglichkeit, auch bewachte Grenzen zumeist ohne größere Schwierigkeiten zu passieren. Die Zahoripfähle, die anzeigen, wo das 'fahrende Pack' unwillkommen ist, werden von ihnen hingegen weit eher beachtet.

Dass das Leben der Umherziehenden in Wirklichkeit keineswegs so romantisch ist, wie sich das die Abenteuer suchende Dorfjugend oder der städtische Dramenschreiber vorstellen, beeinflusst die Anziehungskraft der Zahori kaum. Die Fahrenden selbst würden ihre Unabhängigkeit, die harte Plackerei und das Misstrauen Außenstehender mit sich bringt, ohnehin nicht gegen ein luxuriöseres Leben in Unfreiheit eintauschen wollen.

Weltsicht und Glaube

Den Dualitätsglauben ihrer tulamidischen Vorfahren haben sich die Zahori bis heute bewahrt und beten neben der mit wilden Tänzen und leidenschaftlichen Festen gepriesenen **Rahja** als ihren Geliebten den listenreichen **Phex** an, der ihnen bereits bei manchen waghalsigen Kunststücken und Diebeszügen beigewohnt und auch ihre Wanderschaft von Anfang an beschützt haben soll. Stute, Fuchs und Mungo gelten den Zahori als heilige Tiere, denen kein Leid zugefügt und deren Freiheit (soweit dies einem Volk von Pferdekünstlern möglich ist) respektiert wird. Die Dressur des Rosses ohne Zaum und Zügel ist in Almada zu einem Markenzeichen der Zahori geworden.

Als weiteres Götterpaar beeinflussen **Boron** und seine erfinderische Tochter **Tsa** (bisweilen als 'Za') den zahorischen Alltag. Während die junge Göttin als Lebensspenderin stets begrüßt wird, ist die Haltung Boron gegenüber von einem rebellischen Respekt geprägt. Ein jeder muss sterben, der Tod im Alter wird eher als Geschenk denn als Strafe angesehen – doch trotzdem ist es üblich, nach dem unerwarteten Tod eines Kindes oder Menschen im besten Alter Boron selbst in Hassreden und zornigen Ausbrüchen zur Fehde zu rufen. Daher auch der Name des Tanzes der Zahori, *Lamento*, der weniger klagend, sondern vielmehr *an*klagend, voll Zorn und Wut, auch für die Verstorbenen getanzt wird – bisweilen sogar auf ihren Gräbern.

Dass die Fahrenden auch als Nachfahren echsenhassender Tulamiden heute die eidechsengestaltige Tsa anbeten, mag übrigens manchen Gelehrten verwundern, und umso mehr die angebliche Ableitung des Volksnamens vom Begriff *Za h'or* ('die heiligen Erben / Nachfahren Zas'), doch die Zahori selbst sind der Göttin dankbar, dass sie ihrem Volk Neubeginn und Wiedergeburt in Almada ermöglichte.

Geweihte, gleich welcher Gottheit, sind unter den Zahori selten, am ehesten findet man noch solche der Rahja oder des Phex, manchmal auch der Tsa oder des wanderlustigen Aves. Die ungeteilte Hingabe an eine einzige Gottheit ist für das Volk eher ungewöhnlich. Häufiger kommt es vor, dass ein außenstehender Geweihter mit den Zahori reist.

Ein äußerst gespanntes Verhältnis besteht übrigens zwischen den Zahori und engstirnigen Vertretern der **Praios-Kirche**, denen die freizügige Lebensweise des Fahrensvolks – zumal außerhalb jeglicher Herrschaftshierarchien – ein Dorn im Auge ist. Anklagen wegen *Diebstahls, Verleitung zur Landesflucht, Volksverhetzung, ja sogar Hämmern an den Grundfesten von Dere und Alveran* sind im Zweifelsfall schnell ausgesprochen, und wenn erst das Urteil gesprochen ist, hilft meist auch das Wohlwollen der Rahja- oder Phex-Kulte nicht mehr.

»Bei aller Offenheit sind auch die Zahori ein abergläubisches Volk. Ihren Seherinnen – deren manche wohl eine Hexe ist – schenken sie höchsten Glauben, lassen sich zu jeder Gelegenheit die Karten legen, aus der Hand lesen, aus den Sternen oder der Kristallkugel deuten. Und wie bei den Tulamiden erfreuen sich Talismane aller Art bei ihnen hoher Beliebtheit.

Bemerkenswert war indes diese verbreitete Ansicht: Ein ehrlicher und vertrauenswürdiger Mensch sei der, der es versteht, ein Pferd ohne Zaum und Peitsche zu dressieren – denn die Tiere spürten jede Lüge und würden einem falsch handelnden Menschen niemals Gehorsam schenken können.«

—aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1009 BF

Sippe, Recht und Rache

Verwandtschaftliche Verhältnisse spielen in der Gesellschaft der Zahori eine große Rolle. Jede *Sippe* umfasst dabei bis zu ein halbes Dutzend Familien, deren jede wiederum mehr als ein Dutzend Mitglieder aufweist. Den Alten wird besondere Achtung gezollt, denn sie geben ihren umfangreichen Erfahrungsschatz aus allen Lebenslagen an ihre Kinder, Enkel und Urenkel weiter. An der Spitze einer ganzen Sippe steht der oder die *Mhanah*, das zumeist älteste Mitglied aller Familien der Sippe. Diese angesehene Respektsperson führt die Sippe durch das Land, fällt Entscheidungen, schlichtet die häufigen Streitereien unter den Fahrenden und verhandelt mit Außenstehenden – zumeist unter Berücksichtigung der Wünsche und Meinungen übriger betroffener Sippenmitglieder.

Partnerschaftliche Gemeinschaften bestehen unter den Zahori meist nur für eine unbestimmte Zeit. Einen Traviabund fürs Leben zu schließen, käme ihnen wegen ihres meist sehr lockeren Liebeslebens nicht in den Sinn. Die unter den Segenswünschen Rahjas oder Tsas geschlossenen Partnerschaften der Zahori überdauern üblicherweise nur wenige Jahre. Für die Kinder solcher Verbindungen fühlen sich aber auch nach der Trennung noch die Familien beider Partner verantwortlich und zu Streit kommt es wegen ihnen selten – es sei denn, der Besitzer eines entlaufenen Eigenhörigen beansprucht dessen Kind für sich. Tatsächlich dienen Hochzeiten unter den Zahori allein dazu, den Segen der jeweiligen Göttin auf das Paar herabzurufen.

Das Rechtsverständnis der Fahrenden ist traditionell einfach gehalten. Als Verbrechen gelten vor allem Vergehen gegen die eigene Sippe oder Familie (wie etwa Verrat, heimtückischer Mord an einem Pferd oder gar einem Sippenmitglied), die je nach Stärke mit kurzfristigem Ausschluss oder gar lebenslanger Verbannung geahndet werden. Körperstrafen jeglicher Art sind den Zahori abgrundtief verhasst und bedeuten für den Bestraften eine absolute Erniedrigung und Ehrverlust.

Gängige Ansichten der Zahori über...

● **Almadaner:** Ihre Wurzeln sind dieselben wie unsere – nur haben sie den großen Schritt zur Freiheit nicht gewagt. Und doch sind sie uns so verwandt, dass immer wieder einzelne von ihnen sich uns anschließen.
● **Garetier und übrige Mittelreicher:** Prüde und verschlossen sind sie, und zu einem Lachen muss man sie fast zwingen. Nur wenige von uns halten es lange bei ihnen aus.
● **Horasier:** Wenn du dringend zu Geld kommen musst, lenke deine Wagen ins Liebliche Feld. Seine Bewohner sind freigiebig und jeder Festivität aufgeschlossen – auch wenn wir nie vergessen werden, dass ihre Kaiserin uns einst verfolgen ließ.
● **Novadis:** Vor ihnen aufzutreten ist nicht ungefährlich. Denn nie weißt du, ob Schöngeist, religiöse Verbohrtheit oder der Wunsch nach Versklavung die Oberhand gewinnen. Das Pferd schätzen sie mehr als vieles Andere – höher selbst als ihre unterjochten Frauen.
● **Tulamiden:** Sie sind uns ebenfalls verwandt, aber mehr als viele andere der Macht des Goldes verfallen. Wer arm ist, gilt ihnen nichts, wer reich ist, dagegen alles – und selbst die Ärmsten halten das für gerecht.
● **Ferkinas:** Die Schrecken der Berge lauern uns auf den steinigen Pfaden zwischen Yaquir und Mhanadi auf. Was würde mancher Weinbauer angesichts ihrer sagen, wenn er uns schon für das Übel Deres hält?
● **Elfen:** Sie sind wie Wesen aus einer anderen Zeit. Freiheitsliebend und der Kunst zugewandt wie wir, aber ohne rotes Blut, ohne Leidenschaft, am Schicksal der Menschen kaum Anteil nehmend und ihre Augen nur kalter Spiegel.
● **Zwerge:** Ihre Nähe meide lieber, denn Geselligkeit und Missmut wechseln sich bei ihnen unvermittelt ab – vor allem aber halten sie ihre Taler knauserig beisammen und geben keinem Gaukler Lohn.
● **Praios-Geweihte:** Helas Erben nennen wir sie, denn noch heute versuchen manche von ihnen uns für alles Unrecht der Welt verantwortlich zu machen.

Sie werden nur über jene verhängt, die so grausame und entsetzliche Verbrechen begangen haben, dass die Zahori den Täter nicht mehr als Menschen anerkennen. Eine solche Erniedrigung geht meist mit einer verschlüsselten Brandmarkung im Gesicht einher, so dass jeder andere Zahori sofort weiß, für welches Verbrechen der Gebrandmarkte verstoßen wurde. Derart Bestrafte zählen zu den einsamsten, aber auch gefährlichsten Vertretern ihres Volkes und werden unter den Ihren nie wieder Freunde oder Geliebte finden.
Viel häufiger als innerhalb des Volkes geraten die Zahori jedoch mit ihren Nachbarn aneinander. Da sie die Freiheit für sich und andere beanspruchen, stehen sie immer wieder mit den Herrschenden – seien es nun almadanische Magnaten, novadische Beys, mhanadische Dorffürsten oder horasische Signori – in Konflikt; und auch dem misstrauischen Volke sind sie als Sündenböcke oft allzu willkommen. Wenn sie von Anderen in solchen Fällen aber keine Unterstützung erwarten können, ist der Zusammenhalt der eigenen Gemeinschaft umso wichtiger. Bei der (ungerechtfertigten) Verurteilung eines Einzelnen scheuen dessen Blutsverwandte oder verschwägerte Sippenmitglieder im Zweifelsfall auch vor Blutrache oder *Vendetta* nicht zurück.

Die Vendetta

Die Vendetta ist eine nur bei den Zahori bekannte Sonderform der Blutrache. Beide Formen existieren nebeneinander, die Vendetta rächt aber ausschließlich den Mord an einer nahe stehenden, innig geliebten Person wie Bruder, Mutter oder Bräutigam. Die Rachsüchtige darf von den Ältesten eine von den Zahori gehütete besondere Legart des Inrah einfordern: *Borons Rad der Wahrheit* (eine Variante des geläufigen *Kleinen Rads des Schicksals*. Wird in dieser Weissagung die **Liebe** als mögliches Ziel gelegt, dann erklärt die Hinterbliebene Boron die Vendetta, da der Tod des Geliebten zu billig gewesen sei. Wer künftig 'nach der Vendetta leben' will, verkündet, dass sein Leben ohne die verlorene Person nicht mehr lebenswert ist.
Die Sippe nimmt diese von Leidenschaft getragene Entscheidung nur schweren Herzens hin, da die Vendetta die Rächende aus dem Sippenverband löst. Sie verabschiedet die Rächende symbolisch in den Tod, indem sie die Nacht hindurch in zorniger Ekstase das Lamento um die auf dem Grab des Geliebten Gebettete tanzt. Am nächsten Morgen findet die Rächende sich allein wieder, neben sich die 'Grabbeigaben' der Sippe, die ihr auf ihrem **Todespfad** behilflich sein sollen. Für die Sippe ist sie gestorben. Sie ist aus dem bisherigen Leben der Gemeinschaft geschieden, um in einer Welt zwischen Leben und Tod Rache zu finden.
Eine Person, die solcherart nach der Vendetta lebt, wird den Ermordeten ewig und bedingungslos lieben, und genauso den oder die Mörder hassen und nicht aufgeben, bis sie Blut mit Blut vergolten hat – falls nicht der Zweifel siegt. Denn die Vendetta ist eine harte Prüfung, viele müssen schließlich einsehen, dass sich ihr Leben nicht dem Ideal der Leidenschaft beugt. Teil der Prüfung ist der Glaube der Zahori, dass den Gott zu fordern nur nach den Regeln der kompletten Weissagung gelingen kann. Die Rächende kann also nicht bei nächster Gelegenheit über den Mörder herfallen; sie muss erst den ungewissen Todespfad beschreiten, wie er durch die weiteren Inrah-Karten ausgelegt wurde: Sie muss einen **Schicksalsschlag** überstehen, einen **Feind** oder eine **Bedrohung** überwinden, dem möglichen **Scheitern** der Vendetta ins Gesicht blicken, eine wichtige **Hilfe** entgegennehmen und den richtigen Personen **vertrauen** lernen. Der Verlauf dieses Wegs muss sich erst erweisen. Wenn am Ende der oft jahrelangen Reise das Ziel noch klar vor Augen ist, ist die Zeit der Rache gekommen. Aber vielleicht ist zwischenzeitlich eine Gruppe von Helden zur neuen Sippe geworden und die alte Gewissheit einer neuen gewichen.

Leidenschaft und Tanz

»Nirgends sah ich Menschen so offenherzig lachen, so freimütig lieben, so ungehemmt weinen und so unverhohlen zürnen wie in den Lagern der Zahori. Sie leben jedes ihrer Gefühle aus – und sei es bis zur Erschöpfung oder zum eigenen Verderben. Die Leidenschaft treiben sie bis ins Extrem, und Zurückhaltung oder ein gesundes Maßhalten sind sie nicht gewöhnt.«
—aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1009 BF

Die überschwängliche Emotionalität der Zahori ist weithin bekannt; dass sich Liebe und Hass binnen eines Augenblicks abwechseln können, jedoch weniger. Oft wird den Fahrenden deswegen auch eine mangelnde Disziplin nachgesagt, was aber nur zum Teil wahr ist. Denn wofür sich die Zahori begeistern können, das betreiben oder üben sie mit Inbrunst – anders lässt sich ihre Meisterschaft gerade in der Akrobatik und den Gaukeleien wohl auch kaum erklären. Wenn sie aber die aktuelle Begeisterung verlieren, fehlt ihnen die Geduld, die betreffende Aktivität länger durchzuhalten.
Am liebsten scheinen die Zahori jedoch ohnehin zu feiern. Umrahmt von artistischen Auftritten und tänzerischen Darbietungen ziehen die Feste in den Lagern der Zahori stets etliche Schaulustige an. Selbst freudige Ereignisse des eigenen Sippenlebens (wie etwa die erwähnten Hochzeiten, Geburten oder die Heimkehr eines Verwandten) werden mit allen neugierigen Besuchern zusammen gefeiert. Mit Wein, Trauben, Kürbisfladen und Fleisch von Schaf oder Ziege (oder dem ohne Erlaubnis des örtlichen Herrschers gejagten Wild) sowie mit Gesang zur Begleitung auf der *Vihuela* und den allgegenwärtigen

Lamento-Tänzern preisen sie die Herrin Rahja und sprechen ihr für ihre Gaben den höchsten Dank aus.
Die berühmtesten Tänzerinnen und Tänzer der Zahori sind die magisch begabten *Hazaqi* (ein alter tulamidischer Lehnbegriff, der einen Feuerpfau bezeichnet und für beide Geschlechter verwendet wird), die die bekanntesten Varianten des Lamento (siehe Seite 131) tatsächlich zu einem Zauber werden lassen. Von den Tänzen der tulamidischen Sharisad, aus deren Tradition sich die der Hazaqi entwickelt hat, unterscheiden sich die zahorischen Gegenstücke dadurch, dass ihre Magie weit eher durch Kraft und Stolz in die richtige Form gezwungen wird, als dass sie durch eine Folge zierlichster Bewegungen zu einem feinen Astralgespinst geformt wird.
An weiteren magischen Professionen sind unter den Fahrenden vor allem Scharlatane und Hexen verbreitet – besonders in der Sippe Silfide (siehe **Ausgewählte Sippen** rechts).

Sprache und Namen

Die meisten Zahori wachsen – ständig auf der Reise zwischen Punin und Fasar, Kuslik und Khunchom – gleichermaßen mit Garethi und Tulamidya auf. Im Gespräch untereinander vermischen sie bisweilen Begriffe beider Sprachen, ohne es selbst zu merken. Ihre Schriftkenntnis umfasst dagegen häufig nur die wenigen Buchstaben, die zur Beschriftung ihrer Wagen notwendig sind.
Eine Besonderheit stellen die zahorischen Datums- und Wegzeichen dar, die den Zwölfgöttern jeweils ein Kreis- oder Radsymbol mit einer wachsenden Anzahl an Speichen zuordnen und zur Datumsangabe sowie als Ortsbeschreibung dienen. Die Zuordnung der Götter zu einzelnen Städten geht noch auf bosparanische Zeiten zurück.
Bei der Namensgebung greifen die Zahori gerne auf garethisch-tulamidische Mischformen zurück, aus denen sich im Laufe der Zeit eine Fülle eigener Namen entwickelt hat (siehe Kasten unten). Daneben werden bisweilen reine garethische oder tulamidische Namen verwendet. Der Sippenname ist wegen der engen familiären Verbundenheit fester Bestandteil des eigenen Namens, wird aber häufig bei der Vorstellung nicht genannt. Denn untereinander kennen sich die meisten Zahori-Sippen ohnehin, und gegenüber Fremden werden solche Details – die sich bei womöglich aufkommendem Ärger und drohender Verfolgung als fatal erweisen könnten – lieber verschwiegen.

Männliche Vornamen: Ayano, Bahilo, Burso, Carryo, Diluvio, Ehin, Fahi, Garroti, Hanshi, Hartiss, Ippolito, Jamin, Ka'hashan, Lumiro, Majuelo, Nadir, Oatir, Pashkir, Qamal, Rastafan, Serpet, Shafiro, Ta'ir, Uovolo, Vadiro, Xamal, Ysfadir, Zarrigo
Weibliche Vornamen: Avaris, Bisfira, Caleya, Daya, Esfera, Fara, Farishal, Gushim, Hasfira, Ippolita, Jadira, Korima, Layana, Madalya, Madayana, Morona, Nuerta, Oya, Pirana, Qitana, Raistfa, Shayla, Ta'ira, Uviala, Virashida, Xafal, Yala'say, Zafira, Zarpa, Ziqati
Sippennamen: Alfahan, Cruento, Espadín, Facundía, Nevasca, Pelàgatos, Silfide, Soleado, Vaharada, Zhulhamor, Zurriaga

Ausgewählte Sippen

Vaharada – Pferde- und Viehhändler

Im Gegensatz zu den meisten Zahori ziehen die Vaharada nicht geschlossen als Sippe, sondern in kleinen Familiengemeinschaften umher. So kann man fast immer und überall zwischen Gareth und Kuslik einen Vaharada antreffen. Auch wenn die Sippe so weit verstreut ist, sind die meisten von ihnen doch erfolgreiche Vieh- und Pferdehändler, aber auch erfahrene Rosstäuscher und geschickte Viehdiebe kann man unter ihnen finden. Auf den großen Viehmärkten kommen die Vaharada dann aber immer zusammen, um den Mhanah um eine Entscheidung in einer Streitfrage zu bitten oder Hochzeiten zu arrangieren.

Silfide – Hexen und Scharlatane

Der Name Silfide ist für die Zahori zum Inbegriff von Zauberkunst geworden, denn in keiner anderen Sippe tritt Madas Gabe so häufig auf. Vor allem die Scharlatanerie haben sie zu ihrer wichtigsten Profession erhoben und eine nahezu eigenständige Tradition begründet. Der vielversprechende Nachwuchs wird stets bei einem Sippenmitglied in die Lehre gegeben. Wenn die gesamte Sippe zum Schauspiel lädt, entsteht ein illusionistisches Kunstwerk, das seinesgleichen sucht. Neben den Scharlatanen bringen die Silfide auch viele Hazaqi und Hexen hervor – gerade über letztere gibt es aber mehr Gerüchte als gesichertes Wissen. Angeblich existiert ein eigener kleiner Zirkel, der düstere Rituale ausführt und Racheflüche verhängt.

Zhulhamor – Erben der Sultane

Die Sippe Zhulhamor geht vermutlich auf die legendäre *Zhulhamin Bheraimisuni* selbst zurück, und ihre Mitglieder sind dafür berüchtigt, stolzer und trotziger als jeder andere Zahori zu sein. Diese Unbeugsamkeit hat sie in der Vergangenheit jedoch immer wieder mit den Machthabern der von ihnen bereisten Länder aneinander geraten lassen – meist mit dem unglücklicheren Ausgang für sie selbst. Die einst große Sippe ist deswegen fast ausgestorben, auch wenn ihre Mitglieder, darunter die Zaubertänzerin *Ziqati* (siehe Seite 186), unter den Zahori noch immer hoch angesehen sind.

Weitere Völker zwischen Yaquir und Dergel

Elfen und Halbelfen

Mehrere tausend Auelfen leben über Garetien und Almada verteilt, davon zweihundert allein in Punin. Manche Sippen leben zurückgezogen in noch ursprünglichen Gebieten wie den Auwäldern an Rakula, Natter, Brigella, Valquir und Bosquir und halten nur losen Kontakt zur menschlichen Zivilisation. Der garetische Reichsforst ist in neuerer Zeit zum Rückzugsgebiet für Auelfen aus vielen Teilen der Mittellande geworden, wo sie vor Kriegen oder dämonischem Einfluss zurückwichen. Generell sind die Elfen dieser Gebiete aber nicht so entrückt und menschenscheu wie viele ihrer nordaventurischen Verwandten. In beiden Provinzen werden die Elfen wegen ihrer Schönheit und ihres Kunstsinns von den Menschen bewundert. Besonders in Almada leben Elfen und Menschen eng zusammen und mischen sich seit Jahrhunderten. Viele Almadaner können stolz von sich behaupten, ein wenig Elfenblut in den Adern zu haben. In etlichen Dörfern haben sich elfische Handwerker oder Obstbauern niedergelassen, manch ein Adelshof beschäftigt einen Elf als Barden oder Maler, und

am Yaquir wechseln sich bisweilen die Fischerdörfer von Au- und Menschenvolk ab. Waren wie Bausch, Tüll oder Musikinstrumente aus Elfenhand erzielen hohe Preise und locken immer wieder Händler zu den Sippen. In Garetien ist der Umgang der Menschen mit den zaubernden und götterlosen Elfen seltener, doch der Tralloper Vertrag sowie der Einfluss elfischer und halbelfischer Würdenträger sorgen auch hier für ein friedliches Nebeneinander. Viele Elfendörfer sind ganz oder teilweise von Steuern befreit; alle haben das Marktrecht. Der Neid der Bauern aus der Umgebung, habgierige Räuber oder Landadlige, betrügerische Händler und übereifrige Missionare, am Yaquir bisweilen sogar novadische Sklavenjäger, bedrohen immer wieder den Frieden. (Mehr über die Elfen finden Sie in der Spielhilfe **Aus Licht und Traum**.)

Zwerge

Alle vier Zwergenvölker sind in der Region vertreten. Die rauflustigen Ambosszwerge haben ihr Bergkönigreich im gleichnamigen Gebirge, sind als Handwerker oder Söldner aber auch in Städten und Dörfern der Menschen anzutreffen. In Punin beispielsweise wohnen um die zweihundert Angehörige des Kleinen Volks, überwiegend Ambosszwerge. Die Erzzwerge bleiben lieber unter sich in ihren Bingen im Eisenwald. Sie gelten als ernst bis mürrisch und mischen sich seltener unter die Menschen als ihre geselligen Vettern. Der Siedlungsraum der Hügelzwerge zieht sich locker vom Großen Fluss durch Süd-Garetien bis zum Raschtulswall. Besonders in der Grafschaft Schlund kann man ihre grasbewachsenen Hügelhäuser inmitten gepflegter Gärten sehen. Nicht wenige Hügelzwerge wohnen aber auch als Wirte oder Handwerker in Städten. Reisende Brillantzwerge sind vor allem in großen Städten anzutreffen, wo sie ihre Fertigkeiten anbieten. Zwerge sind wegen ihrer Handwerkskunst generell geschätzt und angesehen. Waffen und Rüstungen aus Zwergenstahl sind vom Kalifat bis in die Wildermark begehrt und werden auch oft geschmuggelt. Einige hochrangige Adlige sowie Ingerimm-Geweihte sind Zwerge, und die Bergkönige genießen großen Respekt. Tiefzwerge hingegen, die sich nachts in Garether Gassen umhertreiben oder wie die Ratten durch Ställe huschen, gelten als kaum mehr als Schädlinge und lassen sich meist schon mit Geschrei oder Knüppelgefuchtel vertreiben (**202 B**). Mehr über die Zwergenvölker finden Sie in der Spielhilfe **Angroschs Kinder**.

Grolme

Grolme sind als skrupellose Händler berüchtigt. Sie leben in einigen kleinen Grolmensippen in entlegenen Hügel- oder Bergregionen (vorzugsweise dort, wo es keine Zwerge gibt), da sie bei dauerhafter Wohnung in Städten Hass und Verfolgung riskieren müssten. Auf diese vereinzelten Grolmensiedlungen kann man überall im Herzen des Reiches stoßen. Wo die Feilscher, wie sie auch oft abfällig genannt werden, nicht (mehr) gerne gesehen sind, wickeln sie ihre Geschäfte oft über magisch versklavte Menschen ab, die sie als Mittler ausschicken. Für Feldarbeit und andere niedere Tätigkeiten setzen sie ebenfalls gerne solche Sklaven ein. Zu Konflikten kommt es, wenn sie Nachschub an Sklaven benötigen, brisante Waren anbieten, gegen die seltsamsten Gegenleistungen Geld verleihen oder einer Zwergensippe eine Goldader streitig machen.

Amazonen

Nahe der Bosquir-Quelle steht *Keshal Rondra*, die älteste Burg der Amazonen (siehe **Raschtuls Atem 61**). Hin und wieder steigt ein Trupp Kriegerinnen nach Almada herab, um Waren einzukaufen, die die Bergdörfer bei der Burg nicht produzieren, oder um gegen Feinde des Zwölfgötterglaubens (wie etwa Novadis) zu kämpfen. Bisweilen sucht auch eine einzelne Amazone nach einem würdigen Mann, den sie als Vater ihrer Kinder wählen mag.

Ferkinas

Der Raschtulswall ist die Urheimat dieses wilden Bergvolks von Hirten, Jägern und Sammlern. Immer wieder stoßen Banden junger Krieger ins Tiefland vor, um Dörfer zu überfallen, wo sie Frauen und Vieh rauben. Gefürchtet sind auch Überfälle auf Handelskarawanen, die den Raschtulspass beschreiten. Im Kampf verhüllen die Krieger ihre Gesichter stets mit roten Kopftüchern, und der landläufige Aberglaube besagt, sie würden diese mit dem Blut ihrer Opfer färben. Andererseits sickern immer wieder einzelne Ferkinas oder kleine Gruppen nach Almada ein, etwa Ausgestoßene, Bluträcher oder Familien, deren Weidegründe erschöpft sind. Manche passen sich an, werden zum Beispiel Söldner oder Kundschafter; andere verursachen Probleme, wenn sie von Frauenraub und Faustrecht nicht lassen wollen. In Garetien bilden die Oger des Bergwalds eine Barriere, die Ferkinas und Flachländer wirksam trennt. (Mehr über die Stämme der Ferkinas finden Sie in der Spielhilfe **Raschtuls Atem**.)

Goblins

Im Hochland von Caldaia sind die Rotpelze zahlreich, sie können aber auch anderswo in Almada (wo sie vor 2.000 Jahren ein größeres Reich besaßen) und Garetien in den Wäldern und Strauchwiesen zwischen dem Kulturland der Dörfer angetroffen werden. In Caldaia und einigen abgelegenen Wäldern gibt es Sippen, die noch der alten Stammeskultur nahe stehen, während es sich ansonsten eher um Goblinbanden handelt, die Sprache, Schamanismus und Jägerkultur ihres Volkes vergessen haben und von Diebstahl oder Überfällen leben. Bei den Menschen der Region gelten sie als feiges, lästiges Ungeziefer, das nötigenfalls bekämpft, ansonsten aber ignoriert wird.

Oger

Im Nordwesten des Raschtulswalls leben zahlreiche Oger in den Höhlen des dichten Bergwalds. Aber auch in den Ausläufern des Reichsforsts, in der Dämonenbrache und an vielen anderen Orten in Garetien sind schon Oger gesichtet worden. Besonders im Herbst können sich überall welche herumtreiben, einzeln, familienweise oder in regelrechten Banden (wie etwa jener des verschlagenen *Bagelak*, siehe S. 174). Wenn überall im Land die reifen Ogerbeeren ihren Gestank verbreiten, so dass jedes Wäldchen nach Oger riecht, nutzen die Menschenfresser diese Tarnung aus, um sich an Bauern, Reisenden und Vieh satt zu fressen und Winterspeck anzusetzen. In Almada sind diese tumben Kreaturen seltener, was andererseits dazu führt, dass die Ferkinas sich häufiger als in Garetien durch den Bergwald ins Flachland wagen.

Orks und Halborks

Durch die entlegeneren und menschenärmeren Gebiete Garetiens, wie dem Feidewald von Hartsteen, streifen mindestens seit dem Ersten Orkensturm (um 600 BF) etwa ein Dutzend Sippen der Orichai-Orks und leben nomadisch von Jagd und gelegentlichen Überfällen. Seit dem Zweiten Orkensturm (1010–1012 BF) beherbergt der Reichsforst zwei Sippen der barbarischen Olochtai, die von den heimischen Sippen Frauen rauben, um sich fortzupflanzen. Auch heute noch sickern von Nordwesten versprengte Orks (meist Yurach) in das Land ein, die sich mit Raub, verkleidet als Bettler in Gareths Elendsvierteln oder in der Wildermark als Söldner durchschlagen. Manches halborkische Kind wächst ausgestoßen auf der Straße oder bei Menschenschindern auf, weil weder die vergewaltigten Mütter sie um sich haben wollen, noch Tempel oder kirchliche Waisenhäuser solche 'Monstrositäten' aufnehmen mögen. Wo sich die Orks an menschlichem Gut vergehen, versucht man, sie zur Strecke zu bringen.

In der Grafschaft Hartsteen ist es eine Sitte unter Adligen, gefangene Orks nicht – wie ansonsten gang und gäbe – aufzuhängen, sondern sie als Sklaven für schwere Arbeiten einzusetzen oder sie in blutigen Schaukämpfen wie andernorts Hunde oder Hähne gegeneinander antreten zu lassen. In Almada sind Orks hingegen fast unbekannt.

Trolle

Trolle sind in der Region nur selten und vereinzelt anzutreffen, wie etwa der *Wüterich vom Schafsberg* im Yaquirtal. Gelegentlich kommt einer aus dem Raschtulswall herab, um eine Aufgabe zu erfüllen, das Heiligtum Schlund zu besuchen oder um hilflose Zuckerbäcker auszurauben. Womöglich geht der Brauch fahrender Ritter in Garetien, eine Brücke zu bewachen und Durchreisende zum Kampf zu fordern, auf Brückentrolle zurück, die früher häufiger gewesen sein mögen als heute. Noch zu bosparanischer Zeit scheinen Trolle in Garetien recht häufig gewesen zu sein, bis sie während der Trollkriege dezimiert und in die Trollzacken zurückgedrängt wurden. Vielerorts erinnern Mauerreste und Steinsetzungen an ihre einstige Anwesenheit. Einige solche Steintische und -kreise sind heute Kultstätten oder Versammlungsplätze von Geoden oder Druiden.

Persönlichkeiten der Region

Im folgenden Kapitel werden berühmte und berüchtigte Personen aus dem Herz des Reiches vorgestellt: Beispielhafte und Unverwechselbare, Mächtige und Unbedeutende, die Sie mit ihren Stärken und Schwächen für Abenteuer in der Region nutzen können.

Die Beschreibungen nutzen dabei folgende Kategorien:

Kurzcharakteristik: die Person auf den Punkt gebracht. Die Begriffe *unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet* dienen dazu, eine grobe Klassifizierung für die Erfahrung der Person festzulegen. Näheres hierzu finden Sie in **AH 130**. Bedenken Sie dabei, dass die Bezeichnungen oft nicht mit der landläufigen Bedeutung zusammenfallen und im Kontext der Figur betrachtet werden müssen: "Erfahrene Herrscherin" für eine Herzogin mag sich zunächst sehr positiv anhören, ist in Wahrheit aber nur eine höchstens mittelmäßige Landesherrin; "meisterlicher Magier" könnte einen höchst talentierten Adepten bezeichnen – aber nur einen unterdurchschnittlichen Akademieleiter. Ein "vollendeter Koch" ist nicht einfach nur ein ziemlich guter Küchenmeister – sondern einer der zehn besten Gourmetköche Aventuriens.

Herausragende Eigenschaften, Herausragende Talente und Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale: diejenigen Werte, die für den Charakter stilprägend sind – nicht zwangsläufig alle entsprechenden Einträge mit hohen Werten

Beziehungen und Finanzkraft: Hier verwenden wir ein Schema zur Einordnung von Beziehungen und Finanzmacht der Personen, das die Hierarchie *in der betreffenden Region* darstellt und nur bedingt über ganz Aventurien vergleichbar ist. Die einzelnen Stufen bei diesen Punkten sind: *minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens*.

Verwendung im Spiel: gibt an, wie Sie als Meister die entsprechende Person mit den Helden verknüpfen können.

Personen am Hof Kaiserin Rohajas

Amber Zahrajan, Hofbardin

Die hellblonde Bardin mit den leuchtend blauen Augen ist so etwas wie die Seele des Kaiserhofs: Stets da, um eine Stimmung in ihren Liedern einzufangen, von Ereignissen aus der Historie zu berichten oder Trost und Mut zu spenden. Amber (geboren 997 BF) zog lange Jahre durch Aventurien und ist durch Lieder wie *Der Weg durch den Dunkelforst, Die Ysiliaballade* und *Königstod* berühmt geworden (Die Klänge von Amber sind im Irdischen auf Silberscheiben gebannt, die unter den Namen *Bardensang* und *Rabenflug* bei jedem guten Händler zu erstehen sind. Neuigkeiten über die aktuellen Reisen, Geschichten und Lieder der (irdischen) Bardin Amber finden sich unter **www.rabenflug.com**).

Mit der eindringlichen und verzaubernden Stimme wurde sie zur ersten Bardin des Reiches, sie hegt aber eine heimliche Angst, eines Tages keine neuen Lieder mehr ersinnen zu können und ungeliebt fortgejagt zu werden. Bisweilen bricht sie mit Erlaubnis der Kaiserin in die Ferne auf, um abseits des Hofes neue Eindrücke zu sammeln.

Verwendung im Spiel: Amber hat zu jedem bei Hofe Kontakte und ist auch Fremden gegenüber aufgeschlossen – insbesondere, wenn sie ihnen Quell für neue Lieder und Balladen bieten.

Litprand von Darbonia, exilierter Graf zu Mendena

Zu einer Handvoll Adliger bei Hofe, die ihr Lehen an die Schwarzen Horden verloren haben, gehört auch der ungelenke, rothaarige Graf Litprand, der 1019 BF als erster aus Mendena vor der Invasion Borbarads geflüchtet sein soll. Die Feigheit und Schreckhaftigkeit des Grafen ist oft Ziel von Spott und wird von Kindern gerne für Späße ausgenutzt. Doch in seiner Fürsorge um tobrische Flüchtlinge und dem Bemühen, überall im Mittelreich Spenden für die Entwurzelten zu sammeln, zeigt er seine wahren Stärken. Litprand hält sich stets eine Schar heiliger Gänse, ist frommer Akoluth der Travia und Badilakaner. Jeden Abend betet er zur gütigen Göttin, dass es der Kaiserin dereinst gelingen möge, Tobrien von der dämonischen Pest zu befreien, damit sein Sohn Folkwin und die Tobrier in die Heimat zurückkehren können.

Verwendung im Spiel: Litprand ist ein hochrangiger, wenn auch belächelter Fürsprecher für das einfache Volk, insbesondere Flüchtlinge. Seine übertrieben Furcht und Sorge um alles und jedermann können ihn sowohl zum Auftraggeber wie auch Ziel für Heldenaktivitäten machen.

Weitere Personen des Hofstaats

Die Einkünfte und Gelder der Kaiserin werden von **Hofkämmerin Argiope Paligan** (geboren 969 BF) verwaltet, einer einnehmenden Grandessa aus Al'Anfa und Schwester Kaiserin Alaras. Sie wird für ihre Korrektheit und Integrität gerühmt, steht aber ihrer Base nach wie vor nahe und kann so abseits offizieller Wege Verbindung zum Hof Kaiser Selindians aufnehmen. Herr der Bediensteten und Meister aller Festivitäten ist Hofmarschall und **Hofzeremonienmeister Eorlariel Zirillion Silbersee**, ein stets um sein Äußeres bemühter Elf, der sein Handwerk schon unter der Dekadenz von Bardo und Cella unter Beweis stellte, aber im Umgang mit Knechten und Mägden oft nicht die nötige Strenge aufbringt. Der umtriebigen **Zahlmeisterin Elea von Ruchin** wird nachgesagt, dem neuen Reichsgroßgeheimrat nahe zu stehen (**190 D**). Schreiber wie der schwatzhafte **Ernatrius Gamselstein** halten Kontakt zu den Höfen der Provinzen und den Kanzleien in Elenvina (**190 E**). Die schwerwiegendsten Urteile, die Kaiserin Rohaja spricht, vollstreckt der erfahrene **Richtmeister Cildros**, der angeblich von den Zyklopeninseln stammt. Wie er unter der braunen Henkerskapuze aussieht, ist kaum jemandem bekannt. Für leichtere Unterhaltung und für die Besserung der allgemeinen Stimmung gerade während der beschwerlichen Winterreise sorgt der alternde Schelm und **Hofnarr Flarach**, der 'König des Praiotentriezens'. Bedeutendster Hofkaplan ist der **Praios-Geweihte Arrius von Wulfen** (geboren 990 BF), Illuminatus zu Gareth, der auf den Reisen des Hofes auch Spuren der Quanionsqueste nachgeht. Rohajas **Leibmedicus Wyben Berlind** ist ein grauhaariger Heiler, dessen Handwerk – wie in den meisten Regionen des Mittelreichs – nur wenig geschätzt wird und dessen Position wenig mit den gefeierten Gelehrten der Medizin in Südaventurien gemein hat (**190 F**).

Alrik vom Blautann und vom Berg, Oberst der Löwengarde

Der forsch und galant auftretende Reiteroberst mit schulterlangem, blondem Haar, Almadaner Schnauzbart und verträumten Augen gilt nicht nur als Schwarm aller jungen Frauen, sondern auch als Vorbild für die Offiziere der kaiserlichen Garden. Ob als Held des Orkkriegs oder in der Invasion der Verdammten: Mit tollkühnen Reiterattacken und großem

Wagemut entschied er manches Gefecht zu Gunsten der Kaiserlichen. Bei Turnieren hat er sich mehrmals ausgezeichnet. Seine Angriffslust findet Gefallen bei der Kaiserin, die ihn häufig zum Marschall der kaiserlichen Armee beruft, wenn sie diese nicht selbst anführt. Im Tross zeichnet er für die Wachleute und Pferde sowie die Sicherheit des kaiserlichen Zuges verantwortlich, requiriert Vorräte und organisiert Vor- und Nachhut sowie die Späher. Wirklich wohl fühlt er sich aber nur an der Spitze einer Reiterschwadron mit der Lanze oder dem Schwert in der Hand. Als Mann von Ehre kämpft er nur widerstrebend gegen Unbewaffnete, wie bei den Hungeraufständen von Gareth im Jahr 1024. Er ist kein Mann großer Worte und hält sich aus Intrigen so weit wie möglich heraus.

Geboren: 989 BF
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* tiefgrün
Kurzcharakteristik: brillanter Reiteroffizier, durchschnittlicher Stratege
Herausragende Eigenschaften: MU 18, GE 16, KK 15
Herausragende Talente: Etikette 10, Lanzenreiten 19, Menschenkenntnis 10, Reiten 17, Schwerter 17, Gabe Gefahreninstinkt 11
Besonderheiten: In Kämpfen zerbricht oft sein Schwert, meist eine meisterliche Klinge von Thorn Eisinger. Es scheint, als sei Ingerimm nicht mit ihm (**190 G**).
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Auftraggeber oder Kommandeur bei heiklen, aber stets rondrianischen oder militärischen Questen, handelt dabei meist auf Weisung der Kaiserin. Als Anführer der 'rettenden Kavallerie' kann er fast überall im Mittelreich auftauchen.
Zitate:
»Wer zuerst handelt, diktiert die Bedingungen. Wir nutzen das Überraschungsmoment und schlagen zu.«
»Die Schwadron aufsitzen lassen!«

Magister Melwyn, Erster Hofmagus und Hofalchimist

Bedeutendster Zauberer der Kaiserin ist Magister Melwyn, ein ergrauter Magier mit runzliger Stirn, der häufig Zwicker trägt. Welche Stunde die Türmer auch ausrufen, bei Hof ist der Meister nur selten ohne seine blau-graue Robe anzutreffen oder weit entfernt von seinen alten Schriften, brodelnden Alchimika und fremdartigen Artefakten zu sehen. Es heißt, dass ihm die zwölf Winde zuflüstern, was in der näheren Umgebung und der weiten Welt vor sich geht. Wer sich bis zum Hofmagier vorwagt, ist oft überrascht, keinen misanthropischen Stubenhocker anzutreffen, sondern einen aufgeschlossenen Rohalisten, der denkende Wesen nicht nach Stand oder Rasse bewertet und Diskussionen, Kunst und die Harmonie liebt. Angesichts seiner Offenheit und Zerstreutheit vergisst man schnell, vor einem Großmeister der Magie zu stehen. Der Magister ist eine Koryphäe der Illusions- und Elementarmagie sowie erfahrener Streiter gegen Dämonengezücht. Trifft ein Besucher nur Melwyns verwachsene und tollpatschige Assistentin an, so ist der Zauberer fort: Meist ist er nach einer Botschaft oder neuen Erkenntnis eilig aufgebrochen und reist als Nebelstreif oder mittels eines 'Dämons der Lüfte' (wie die Knechte den sausenden Windgeist nennen) an ferne, geheimnisvolle Orte.

Melwyn besuchte die Magierakademien von Rashdul und Zorgan, lernte die Weiten und Wunder Aventuriens kennen und stellte nach der Schlacht der tausend Oger sein Wissen und seine Macht in die Dienste des Reiches. Seit dem Jahr des Feuers ist er erster Magier im Staate, führender Berater im Orden vom Auge und Herr über vielerlei gewobene Schutz- und Reisezauber, die den Hof vor Fährnissen behüten sollen. Er forscht nach einer Möglichkeit, wie die Kaiserinmutter Emer von der Goldenen Pyramide befreit werden kann.
Melwyn behält junge, beherzte Helden im Auge, die die Kräfte der Magie, die Schre-

cken der Schwarzen Lande und Abgründe vergessener Geheimnisse nicht scheuen: Solche Abenteurer fördert er, um sie auf große Aufgaben vorzubereiten. Seine Aufträge muten manchmal verquer und mysteriös an – und doch führen sie zum Ziel und offenbaren zuletzt ihren Sinn (**190 H**).

Geboren: 968 BF
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillanter Graumagier, meisterlicher Alchimist und weiser Ratgeber, der anderen hilft, zu lernen und die richtigen Beschlüsse zu fassen.
Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 15
Herausragende Zauber und Rituale: viele Illusions- und Elementarsprüche 15+, Analys, Cryptographo, Verwandlung beenden, Wettermeisterschaft, beherrscht in Ansätzen viele seltene Zaubereien wie Infinitum, Kulminatio, Pestilenz erspüren und einige kaum bekannte Stab- und Kugelzauber.
Besonderheiten: geboren als Melwyn Stoerrebrandt und entfernter Verwandter des reichsten Manns Aventuriens. Als Erster Hofmagus ist er zugleich Edler von Rohals Zinne im Ambossgebirge.
Beziehungen: ansehnlich in Magierkreisen (sein Ruf ist geringer als sein Können), groß bei Hofe
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: mysteriöser Vertreter des Ordens vom Auge, Ansprechpartner am Hof für 'exotische' Helden, Förderer und Mentor für unerfahrene Helden mit Potenzial. Melwyn kann magiekundigen Helden als Belohnung nach und nach seltene Zauberkünste beibringen.
Zitate:
»Dieser Dämon scheint kaum bezwingbar, das Vorbild Gerindors lehrt uns jedoch, dass es mit Hesindes Beistand möglich ist.«
»Noch seid Ihr für diese Antwort nicht bereit, junger Freund. Und wenn Ihr dereinst bereit sein werdet, so werdet Ihr sie nicht mehr benötigen.«

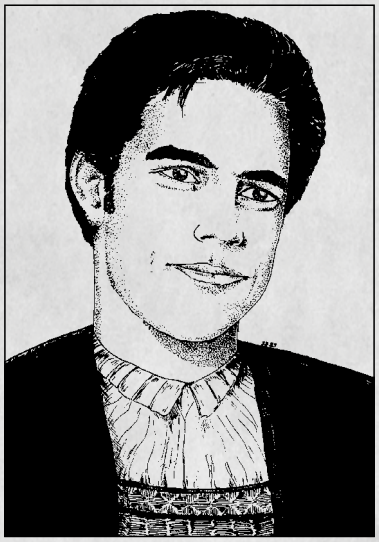
Rondrigan Paligan, Markgraf zu Perricum, Reichsgroßgeheimrat

Zwischen vielen stolzen Rittfrauen, prahlenden Helden und beflissenen Bediensteten fällt am kaiserlichen Hof ein braungelockter Mann auf, der in schlichter schwarz-grauer Junkerstracht das Hoftreiben eher still aus seinen dunklen Augen beobachtet. Wenn er aber das Wort ergreift, reichen ihm wenige Silben, um Aufmerksamkeit zu gewinnen.
Markgraf Rondrigan Paligan hält sich ebenso häufig bei Hofe auf wie in seiner Heimat Perricum, die in seiner Abwesenheit von seiner Großmutter Rimiona geführt wird. Es heißt, seine Ankunft beim Tross der Kaiserin stelle ein Zeichen dar, dass der Monarchin die Reise in eine ungastliche Provinz, ein kompliziertes Schiedsverfahren oder das Treffen mit einem schwierigen Gesandten bevorstehe. Rondrigan ist einer der wichtigsten Vertrauten Rohajas und bremst mit ruhiger und besonnener Art den Eifer der Herrscherin. Kompliziertere Verhandlungen und Vertragswerke tragen oft seine Handschrift. Unglückliche Vorstöße der Kaiserin oder andere Debakel versucht der Reichsgroßgeheimrat dezent auszubügeln und heuert hierfür verschwiegene Spitzel, Bewaffnete oder Magier an. Als Geheime Weisheit des Ordens vom Auge bedient er sich mit wachsender Erfahrung magischer und nichtmagischer Mittel, um von heimlichen Vorgängen im Mittelreich Kunde zu erhalten.
Früher war Rondrigan ein gedankenloser Jüngling, der erst durch die Katastrophen der letzten Jahre die Ernsthaftigkeit seiner Rolle als adliger Herrscher begriff. Er war nie gut im Umgang mit dem Schwert und leidet durch Verletzungen im Jahr des Feuers an manchem Gebrechen. Genuss und Ablenkung (in der er manchmal über die Stränge schlägt) bereiten dem Spross aus der alanfanischen Grandenfamilie Paligan die Vogeljagd mit Schnäpper, tulamidischer Wein und das Studium der Alchimie und Magie.

Geboren: 2. Hesinde 1005 BF *Größe:* 1,78
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Diplomat, einfühlsamer Berater, unerfahrener Kämpfer, Freund des Gelehrtentums und der Lebenskunst
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 14, Genusssucht
Herausragende Talente: Alchimie 11, Etikette 12, Geschichtswissen 10, Staatskunst 11, Überzeugen 13, Kryptographie, Magiekunde, Rechtskunde
Besonderheiten: Rondrigan ehrt Boron nach dem im Mittelreich seltenen Al'Anfaner Glaubensritus. Er empfindet tiefe Liebe für Rohaja, auch wenn er überzeugt ist, dass die Kaiserin diese Zuneigung nie erwidern wird.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Manchmal müssen für das Reich Dinge erledigt werden, bei denen weder Mittel noch Ausführende die Billigung der Kaiserin finden würden. Rondrigan scheut dies nicht und ist Auftraggeber für alles, was geheim und im Schatten geschehen soll. Hierfür wendet er sich auch an zwielichtige Charaktere.
Zitate:
»Eure Kaiserliche Majestät, es liegt mir fern, Euch zu unterbrechen, aber ...«
»Das darf nicht in falsche Hände geraten. Behütet es mit Eurem Leben!«
»Marder und Schlangen haben lange genug am Reich gefressen. Heute Nacht schlägt wieder die Stunde des Greifen. Seid Ihr bereit, der Krone zu dienen, auch wenn Ihr Euch vielleicht nie mit dieser Tat schmücken dürft?«

Mitglieder des Hauses Gareth

● **Alarich Ruhmrath von Gareth** (geboren 995 BF), **Burggraf der Sighelmsmark**, ist ein Ritter, der das höfische



Gepränge liebt und für seine Niederschriften von (guten) Heldenepen und (eher bescheidenen) Spottgeschichten bekannt ist. Seine glückliche Ehe mit Lorindya von Firdayon ist Teil des Weidlether Vertrags, der 1020 BF den Frieden zwischen Mittelreich und Horasreich besiegelte, verschwägert ihn mit dem horasischen Kaiserhaus (**190 I**).
● Der kahlköpfige und massige **Baron Darian von Gareth** (geboren 963 BF), ein Bastardsohn Kaiser Bardos, schätzt genussvolles Trinken und erlesenes Rauchwerk, so dass ihm nichts zu teuer ist, um exotische Genussmittel aus der Ferne an den Hof der Kaiserin bringen zu lassen. Er ist selten ohne Hörrohr zu erblicken und spricht sehr laut. Für sich und seine Kinder möchte er den Einfluss des bardoschen Familienzweigs derer von Gareth auf den Kaiserthron erhalten und ausbauen.
● **Golambes von Gareth-Streitzig** (geboren 979 BF), ein Halbelf und Abenteurer, dient dem Mittelreich schon seit vielen Jahren und ist für die Kaiserin oft als Bote oder Kundschafter unterwegs. Er trägt über seinem Garether Samt gerne ein Wolfsfell und führt *Azzan*, ein schmuckloses Schwert aus Zwergenstahl. Obwohl seine Zauberei nur schwach und unstet ist, versucht er sich immer wieder an ihr.
● Nähere Verwandte Rohajas weilen alle fernab: **Emer ni Bennain von Gareth** (geboren 985 BF), Mutter Rohajas, Ypolitas und Selindian Hals, stammt aus dem albernischen Königshaus. Die einst stolze und schöne Kriegerin führte das Mittelreich jahrelang als Reichsregen-

tin für ihre Tochter. Seit dem Jahr des Feuers darbt sie als Gefangene der Herrscher der Warunkei an der Goldenen Pyramide zu Warunk und wird von Alptraumvisionen des Reiches gequält (siehe Seite 21).

- **Prinzessin Yppolita von Gareth** (geboren 26. Rahja 1008 BF) weilt im Festumer Exil, wohin sie 1024 BF in zwölfjährige Verbannung geschickt wurde. Die Zwillingsschwester der Kaiserin gleicht Rohaja äußerlich, ist jedoch von ruhigerem, nachdenklichem Wesen und besitzt eine große magische Begabung, vor allem im Bereich der Hellsichtmagie. Seit dem 14. Lebensjahr wird sie vom ehemaligen Hofmagier *Chiranor Feyamun* in den arkanen Künsten ausgebildet. Das luxuriöse Haus am Festumer Seeufer, in dem auch einst der exilierte Kaiser Bardo lebte, ist der Prinzessin ein goldenes Gefängnis, bis sie wenigstens ihre Adeptenprüfung bestanden hat und keines Vormundes mehr bedarf (**189 A**).
- **Prinz Storko**, Bruder Kaiser Retos, und Kaiser **Selindian Hal**, Bruder Rohajas, sind auf den Seiten 176 und 187 beschrieben.

Jarlak von Ehrenstein, Knappe

Der braunhaarige, kräftige Jarlak (geboren 1. Efferd 1020 BF) lernt als Page und Knappe Rohajas das Handwerk der Ritter und Herrscher, denn der Erbprinz Tobriens und Sohn Herzog Bernfrieds wird irgendwann selbst einer Provinz voranstehen, so die Götter wollen. Jarlak, dessen Mutter Efferdane kurz nach seiner Geburt starb, vergöttert seine Herrin und hält sie für unfehlbar. So sehr er sich über ein Lob Rohajas freut, betrübt ihn auch jede Zurechtweisung.

Verwendung im Spiel: Jarlak kann in Schwierigkeiten geraten, wenn er sich vor seiner Herrin besonders beweisen will. Sind ihm Helden sympathisch, ist er eine Eintrittskarte zur Kaiserin.

Rohaja von Gareth, Kaiserin des Mittelreiches

Das Volk kennt die Kaiserin als junge Herrscherin, die – gekleidet in Purpur und Hermelin, die Raulskrone auf dem Haupt – bei Festumzügen oder Turnieren auf hoher Tribüne die Huldigungen ihrer Untertanen entgegennimmt. Adlige und Gesandte erleben sie als aufgeschlossene, aber ungeduldige und schnell gelangweilte Herrin des Thronsaals ihrer Pfalzen. Die Leidenschaft der Monarchin aber offenbart sich den Waffentreuen und Rittern bei großen Feldzügen, wenn Rohaja von Gareth am Morgen einer Schlacht in blitzender Kriegsbrünne und mit schwarzem Schwert ihre Streiter auf den Kampf einschwört und ihre Garden oder das versammelte Heer des Reiches in den Kampf führt.

Mit Krone, Schwert und Harnisch erscheint die Kaiserin als Idealbild der ritterlichen Herrscherin. Barden besingen Anmut und Würde, auch wenn Rohaja nicht an die Schönheit Emers heranreicht. Sie ist von stolzem Wuchs, hat seidiges blondes Haar, die samtbraunen Augen ihrer Mutter und den entschlossenen Blick Retos. Ihre kräftige Stimme trägt weit durch Säle, Flure und über Plätze. Rohajas Ausstrahlung lässt Kämpfer neuen Mut schöpfen und gilt vielen auf einem Schlachtfeld als schärfste Waffe gegen den Feind.

Die Geburt Rohajas und ihrer Zwillingsschwester war von Vorzeichen begleitet: Die Mutter hatte Wahrträume von Schlangen, Schwertern, Einhörnern, Blut und Gold. Die Erstgeborene wurde nach Retos Gattin Rohaja Damaris und Rohal dem Weisen benannt, der jüngere Zwilling Yppolita erhielt den Namen einer Amazonenkönigin. Der Große Hoftag 1014 BF bestätigte nach über 1.000 Jahren wieder die weibliche Thronfolge und bestimmte Rohaja zu Ungunsten ihres jüngeren Bruder Selindian Hal zur kaiserlichen Kronprinzessin. Seitdem wuchs Rohaja im festen Bewusstsein auf, zum Herrschen bestimmt zu sein. Als Knappin Herzogin Walpurgas erlernte sie in Weiden Schwertkunst

und Rittertum; das Leben am Hof zu Gareth lehrte sie die Notwendigkeit, das enge Korsett der Beeinflussungen von Schmeichlern und Erziehern zu durchbrechen, um einen eigenen Weg zu gehen. Während Rohaja zur Frau heranreifte, nahm ihr das Schicksal die Familie: Vater und Mutter wurden von Herrschern der Schwarzen Lande geraubt, die einst eng verbundene Zwillingsschwester unter Vorwürfen des Hochverrats ins Bornland verbannt, der Bruder erkannte ihren Thronanspruch nicht an und lässt sich nun in Almada als neuer Kaiser feiern. Als das Jahr des Feuers über das Mittelreich hereinbrach, ging sie – so sagt man – durch ihre persönlichen Niederhöllen. Katastrophen, Thronfolgekämpfe und Wunden an Körper und Seele brannten alles Kindliche aus ihr heraus.

Rohaja sieht die Klugen Kaiser aus der Gründerzeit des Mittelreichs als ihre Vorbilder. Gleich ihnen will sie durch Ehrenhaftigkeit und Tatkraft, mit Sattel und Schwert ihre Herrschaft festigen. Sie schätzt Jagd, Krieg, Turnier, Waffen und Trophäen ebenso wie Heldensagen. Die Kaiserin ist gerühmt als versierte Reiterin und Kämpferin mit Langschwert oder Zweihänder. Lesen und Schreiben bereiten ihr hingegen Mühe, Wissenschaft überlässt sie lieber ihren Hofgelehrten, Rechnereien ihren Verwaltern und juristische Winkelzüge Beratern. Nach vielen Schicksalsschlägen glaubt sie, dass man sich des Wohlwollens der Zwölfgötter nie zu sicher sein darf und sich stets aus eigener Kraft wieder aufrichten muss – ob mit oder gegen die mal gütigen, mal neidischen Herren Alverans. Der Eingeweihte erkennt hier Nähe zu den Tugenden des Phex, dem halb geheimen Schutzpatron des Hauses Gareth.

Rohaja hat den Thron errungen, muss jedoch das Reich noch für sich gewinnen. Angesichts zahlloser Provinzherren, Städte und Adliger, die nur ihr eigenes Wohl schert, ist sie die letzte Hoffnungsträgerin für den Erhalt des Reiches. Sie weiß, dass sich ihr Ansehen auf ihrem Kaisertitel, ihrer Familie und der Macht der kaiserlichen Domänen gründet – und dass sie sich größeren Respekt erst durch Taten verdienen muss. Sie ist willens, das Reich wieder zu neuer Größe zu führen, und greift dort ein, wo sich Hader, Elend und Ungerechtigkeit deutlich manifestieren. Nur, was der Kaiserin direkt vorgebracht und nicht abgefangen oder verschwiegen wird, vermag ihren Ordnungssinn zu wecken. Für kompliziertere Vorgänge fehlt ihr die Geduld. Die hohe Kunst von Politik und Diplomatie wie auch langfristige Planung sind ihr noch ein verschlossenes Buch. Wo sie altes Recht als Hürde für Gerechtigkeit oder das Wohl des Reiches sieht, versucht sie es zu übergehen. Sie liebt einfache Lösungen, muss sich aber angesichts taktierender Gegner in Adel und Stadträten zu besonnenem Vorgehen zwingen. Temperament und kurz entschlossene Entscheidungen Rohajas sind unter Beratern und Feinden gefürchtet und werden von klugen Intriganten genutzt, um die Kaiserin zu manipulieren.

Rohaja sieht einen starken, stolzen Adel und reiche Städte als Quell eines blühenden Mittelreichs, wenn es gelingt, in den Menschen wieder die Ideale Rauls des Großen wachzurufen. Kirchen sind für sie wertvolle Verbündete oder unbequeme Gegner – nicht aber der unfehlbare Quell von Autorität, den frommere Kaiser in ihnen sahen. Ihre Feinde sieht sie

nicht in erster Linie in abtrünnigen Provinzen wie Albernia und Almada, die sie möglichst ohne Waffengang wiedergewinnen will. Es wurde genug mittelreichisches Blut durch mittelreichische Klingen vergossen. Vielmehr dräut für sie der Feind in den dunklen Landen des Ostens und den Orkscharen des Nordens: Rohaja sieht sich verpflichtet, das Vermächtnis ihres Vaters fortsetzen und gegen diese Bedrohungen siegreich zu bestehen. Und sie hat beim Grab ihres Vaters geschworen, ihre Mutter Emer von der ewigen Marter an der Goldenen Pyramide von Warunk zu befreien, koste es, was es wolle. Sie fühlt sich am Schicksal ihrer Mutter, von der sie sich zuletzt im Streit getrennt hatte, mitschuldig.

Gespannt wartet der Adel des Reiches darauf, mit welcher Hochzeit die Kaiserin ihre Herrschaft festigen will. Alle Werber – vom König Andergasts bis hin zu Prinzen der Nordmarken und Weidens – wurden von ihr bislang auf die Zukunft vertröstet. Viele meinen, Rohajas Herz sei verschlossen, seit ihre jugendliche Liebe zum Grafen Eslam von Eslamsbad durch dessen Verrat enttäuscht wurde, so dass sie nur noch die Krone und das Reich zu lieben vermag. Andere glauben, auf der einsamen Kaiserin laste der Fluch des Schwarzmagiers und Paktierers Asmodeus, der ihr in seiner Todesstunde folgende Worte entgegenwarf: "Du sollst nie eine Familie dein eigen nennen, Königin von Gareth! Du sollst niemals Frieden finden! Du bist ebenso rastlos und verdammt wie ich, Rohaja, doch im Gegensatz zu mir *weißt* du es nicht!"

Die Jahre werden zeigen, ob Rohaja zu großem Ruhm emporsteigen kann und das Reich wieder aus der Asche hebt oder mit dessen Resten letztlich ins Dunkel stürzen wird (**188 F**).

Geboren: 26. Rahja 1008 BF *Größe:* 1,74
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin, charismatische Herrscherin, durchschnittliche Politikerin mit wenig Erfahrung
Herausragende Eigenschaften: MU, CH 16, Jähzorn
Herausragende Talente: Etikette, Reiten, Sagen/Legenden, Staatskunst, Überzeugen
Besonderheiten: Rohaja kann Helden zur Belohnung alte Kostbarkeiten und vergessene Artefakte, Lehen und fast jeden Titel geben.
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Rohaja steht als Kaiserin symbolhaft für das Mittelreich. Eine Herausforderung kann darin bestehen, die ferne oder vom Hof abgeschirmte Kaiserin über einen Missstand in Kenntnis zu setzen, damit sie ihn behebt. Sie kann als Auftraggeberin eingesetzt werden, wenn die Helden entweder von hohem Stand sind (Sozialstatus mindestens 10) oder sich bereits einmal in hervorragender Weise um das Reich verdient gemacht haben. Rohaja greift wie selbstverständlich auf vertrauenswürdige Helden zurück, die als ihre Gesandten heikle Aufgaben übernehmen. Bisweilen kann die Kaiserin durch Unbedacht selbst eine prekäre Lage schaffen und, wenn sie dies begreift, Helden entsenden, um den Fehler zu begleichen. Helden, die Rohaja als Gegnerin haben, können durch ihre unvorhergesehenen Handlungen und ritterlichen Ideale in Bedrängnis geraten oder dies als größte Schwäche ausnutzen.
Zitate:
(zum Boten eines Hilfe suchenden Adligen:) »Sagt Eurem Herrn, die Kaiserin wird kommen. Und die Garden reiten an ihrer Seite. Erwartet Uns beim ersten Herbstregen.«
(im Kreis der Berater:) »Werter Rondrigan, was nicht in drei Sätzen zusammengefasst werden kann, ist weder durchdacht noch durchführbar. Es ist nichts als Gewäsch.«
»Wie Kaiser Raul einst sagte: ...«
(vor einer Schlacht:) »Es gibt kein unabwendbares Schicksal, kein Aufgeben, kein Verzagen. Die Götter sind mit den Mutigen! Allein Untätigkeit und Zaudern sind das Vorzimmer der Niederlage.«
»Für Krone und Kaiserreich!«

Titelauswahl Rohajas
Die Kaiserin führt viele Titel, die sie teils als Herrin kaiserlicher Ländereien beschreiben, teils aber – wie 'Herrin aller Meere', 'Fürstin der Tulamiden' oder 'Königin des Kosch' – nur der Tradition entspringen und nicht mit faktischer Macht verbunden sind. Die vollständige Titelsammlung wird nur bei großen Ereignissen oder in wichtigen Edikten aufgezählt.
Anrede: Eure Kaiserliche Majestät
Titel: Rohaja I. von Gareth, Kaiserin des Raulschen Reiches, Erbin Rauls des Großen, Lanze und Schwert des Reiches, Reichsbannerherrin, Königin von Garetien, Kosch, Darpatien und Maraskan, Fürstin der Tulamiden, Herrin aller Meere, Protektorin der Nivesen und Norbarden und von Hôt-Alem, Mengbilla und Chorhop, Hochmeisterin des Ordens vom Auge, Gräfin der Kaiserlichen Mark Gareth, von Baliho und Perlenmeer, Baronin von Halsmark, Raulsmark, Alriksmark, Ochsenblut, Serrinmoor, [gut zwei Dutzend weitere], Pfalzherrin zu Tommelgau, Weißengau, Angroschsgau, [etwa 20 weitere], Burgvögtin zu Lorgoloschs Ring, Junkerin von Altenfaehr, Greuelfingen, Weiherbusch [etwa sechs Dutzend weitere], Edle von Gareth, Rommilys, Hexenmühle [ein halbes Dutzend weitere], Ritterin zur Bärenburg, zu Avesfeld und Alt-Gareth, Wahrerin der Gerechtigkeit und der Derenordnung.

Fernab des Hofes

Drego von Angenbruch, Kommandant der Letzten Schwadron

Über den einstigen persönlichen Adjutanten Dexter Nemrods ist ebenso wenig bekannt wie über seine Ziele. Er war Hauptmann der berühmt-berüchtigten 'Elften Schwadron', deren Überreste er als 'Letzte Schwadron' auch weiterhin führt, um auf seine Art dem Reich zu dienen. Dabei verfolgt er anscheinend einen Plan, der einem zukünftigen geeinten Reich dient und der einem dritten Pfad folgt, irgendwo in den grauen Schatten zwischen den Kaisern Rohaja und Selindian. Da er weiß, dass er Dexters Größe niemals erreichen kann, geht er einen eigenen Weg, führt jedoch noch einige von Dexters Befehle aus, die er vor dessen Tod erhielt.

Geboren: 988 BF
Haarfarbe: mittelbraun
Augenfarbe: graugrün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Ermittler und Kämpfer, weit blickender Geheimpolitiker
Herausragende Talente: verschiedenste Kampftechniken meisterlich und besser, Staatskunst 11, Überzeugen 13
Besonderheiten: durch ein praiosgefälliges Amulett deutlich erhöhte Magieresistenz
Beziehungen: ansehnlich (war eines der wichtigsten Mitglieder der KGIA und besitzt noch viele Kontakte aus dieser Zeit)
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: als Auftraggeber oder Widersacher der Kopf einer Macht mit mysteriösen Zielen und Handlungen, bei der wenig ist, was es scheint. Er ist stets misstrauisch und flexibel genug, auch mit 'ungewöhnlichen Maßnahmen' zu arbeiten. Oft setzt er unabhängige Ermittler ein, um seine eigene Spur zu verschleiern.
Zitat:
»Ich bin froh, wenn Zeiten kommen, in denen man Leute wie mich nicht mehr braucht.«

Personen Garetiens

Adel

Barnhelm von Rabenmund ä.H., Markvogt der Kaisermark Gareth

Unter den Edelleuten in Garetien heißt es: "Wenn die Königin in der Ferne weilt, so wende dich an den Markvogt. Er hält alle Zügel in der Hand."

Barnhelm von Rabenmund (geboren 975 BF), das älteste überlebende Kind des Usurpators Answin, wird von manchen als Schattenkönig gesehen, der in der Provinz überall seine Finger im Spiel hat. Seine Beziehungen im Adel und den Patriziern Gareths sind bestens, seine Spitzel und Zuträger allerorten. Eigene Ritter und Soldaten hat der Markvogt – als Vertreter der Kaiserin – nur wenige. Er lässt lieber kämpfen, als selbst Land, Güter und Blut zu verlieren. Barnhelm ist ein imposanter, etwas aus der Form geratener Mann, guter Gastgeber, geschliffener Redner und feinsinniger Sammler schöner Dinge. Er präsentiert sich als Mann der Schlichtung in der Kaisermark, doch hinter den Kulissen nutzt er die Streitereien zwischen Adligen, zwischen Land und Stadt Gareth, zwischen Hungerleidern und Protzenden, zwischen Almada und Garetien für seine eigenen Zwecke. Er heizt sie an, lenkt sie, beendet sie – und bleibt bei all dem im Hintergrund.

Das Vertrauen der Kaiserin in ihren Vogt ist unerschütterlich, und Barnhelm vermag jedes schlechte Wort über ihn herunterzuspielen. Er hat aus der Vita seines Vaters und seiner eigenen Rolle im Familienzwist um die Herrschaft über das Fürstentum Darpatien gelernt, dass es zu riskant ist, offen die Herrschaft zu begehren. Sich und die zerrissene und verstreute Familie Rabenmund möchte er langsam und mit dem Strom schwimmend wieder an die Macht bringen. Mit seinem Sohn, Answin dem Jüngeren, der lieber gegen Kaiserin Rohaja revoltiert und in der Wildermark als Kriegsherr haust, kam es über diese Ansichten zum Bruch. Trotz aller Manipulationen ist der Markvogt ein Mann fester Werte: Er schätzt seine Familie über alles (und ist entsprechend angeschlagen durch das Zerwürfnis mit seinem Sohn), folgt Travias Geboten und verachtet das Favoritentum vieler Adliger.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant

Verwendung im Spiel: Der Markvogt ist bei politischen Abenteuern im Herzen des Reiches oft der große adlige Drahtzieher im Hintergrund, der sich nicht selbst die Hände schmutzig macht. Seine Machenschaften sind für die Helden deutlich, aber nicht beweisbar.

Geismar II. von Quintian-Quandt, Graf von Hartsteen

Für seine Anhänger unter Baronen, Rittern und Freien ist Geismar II. der rechtmäßige Herrscher der umstrittenen Grafschaft Hartsteen – und wehe, es nimmt jemand das Wort 'Anwärter' in den Mund! Trotz seines traditionsreichen Vornamens aus dem Alt-Garethi führt Geismar die Fehde um die Grafenwürde eher mit dem Blick des Kaufmanns: Er rechnet mit Erträgen von Gütern, Lösegeldern und dem Aufwand und Nutzen einer Belagerung – anstatt geradlinig den Ehrgesetzen des Adels zu folgen. Während seine Mutter Thuronia in dieser Art zu Friedenszeiten noch den Wohlstand Hartsteens förderte, werfen Feinde Geismar Gier vor. Er ist äußerlich das Gegenteil des stattlichen Ritters Luidor: bullig, aufgeschwemmt und eher wie ein Patrizier ausstaffiert. Schon von weitem kann man den Grafen an seiner riesenhaften Größe, dem roten Gesicht und dem gewachsten Knebelbart erkennen.

Verwendung im Spiel: wie sein Gegenpart Auftraggeber oder Gegner in der Fehde um die Grafschaft Hartsteen. Geismar II. greift dabei gerne auf 'reisende Spezialisten' zurück und bietet ihnen Geld für Bespitzelungs- und Sabotageabeiten beim Gegner sowie Befreiung gefangener Familienmitglieder.

Danos der Ritterliche von Luring, Graf zu Reichsforst

"Ritter Danos rüstet zur Heerfahrt!", ist in Garetien ein Ruf, in dem Vorfreude auf ein neues Kapitel einer langen Heldenlegende mitschwingt. Der grauhaarige Graf (geboren 976 BF) gilt als Vorbild aller Ritter im Königreich, größter Streiter mit der Lanze und Bezwinger vieler Unholde, Raubritter und feindlicher Haufen. Aber es wird langsam still um den einst so mutigen König der Ritter, da das Alter zu nagen beginnt und Seelenwunden aus schrecklichen Schlachten nicht verheilen: Seit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (1020 BF) fürchtet Graf Danos die Dunkelheit und lässt Burg Luring nachts immer von Hunderten von Kerzen und Fackeln erleuchten. In den vergangenen 20 Jahren haben zwölf Ritter versucht, Graf Danos in der fordernden Tjoste um den Titel des Königs der Ritter zu bezwingen – doch alle sind gescheitert. Doch nun fürchtet der Graf seine Schlachtwunden, seine Dunkelangst – und den dreizehnten Herausforderer.

Verwendung im Spiel: Graf Danos kann Heldenvorbild sein, aber auch der umständliche Bewahrer alter Traditionen von Kampfkunst und Ehre, die er in keiner Weise geschmälert sehen will. Ein adliger Held kann sich darum bemühen, selbst König der Ritter zu werden und Danos zu bezwingen (**195 C**).

Weitere Adlige Garetiens

- **Allechandriel Quellentanz** (geboren 946 BF), die elfische **Gräfin zu Waldstein**, ist weniger Herrscherin über die Menschen der Region als vielmehr Hüterin vom Grün des Waldes, seiner Kreaturen und Geheimnisse. Sie soll den Weg zur verborgenen Elfenstadt Simyala kennen. Das politische Parkett des Adels meidet sie wo möglich und überlässt viele Entscheidungen dem Grafschaftsrat in Hirschfurt.
- **Siegeshart von Ehrenstein** (geboren 1004 BF), **Graf zu Eslamsgrund**, ist jung, in jedem Bereich vorsichtig und ein Gönner von Praios-Kirche und Bannstrahlern, denen er in der Vergangenheit großzügige Spenden zukommen ließ (**193 F**).

- Seit 140 Jahren waltet der Hügelzwerg **Ingramm Sohn des Ilkor** (geboren 802 BF) als **Graf über Schlund**, das manche seiner Untertanen auch gerne als 'Ingramms Königreich' bezeichnen. Auf den ersten Blick wirkt der Angroscho etwas mürrisch, blüht aber auf, sobald wertvolle Waffen und Rüstungen zur Sprache kommen: Graf Ingramm ist der vielleicht beste Waffenkundige des Mittelreichs, ein leidenschaftlicher Sammler und auch häufig in *Kaiser Retos Waffenkammer* in der Baronie Retogau zu finden.
- Im ganzen Land für ihre Schönheit bekannt ist die Witwe des gefürchteten Reichsgroßgeheimrats Dexter Nemrod: **Ailyne Nemrod, Baronin von Ulmenhain**, erhält häufig Besuch von Rittern, Hasardeuren, Magiern und Kaufmannssöhnen, die um ihre Hand anhalten. Manch einer glaubt zudem, sie wüsste um bedeutende Geheimnisse ihres verstorbenen Gatten, obwohl sie stets beteuert, dass Dexter sie immer von seiner Arbeit ferngehalten habe.

Ugo von Mühlingen 'der Blutige', Oberst der Goldenen Lanze

Wer den Blutigen Ugo zu Hilfe ruft, weiß, dass er einen Preis dafür zahlen wird. Von Mühlingen stellte seit jeher seine Unbarmherzigkeit gegenüber Gegnern und Verrätern unter Beweis: 1024 BF ließ er hungernde Garether von Reitern beim *Massaker von Mühlingen* niedermachen, zwei Jahre später hetzte er albernische Deserteure und ließ viele von ihnen hinrichten. Von Mühlingen ist der weithin gefürchtete Oberst der *Goldenen Lanze*, ein Lanzenreiterregiment der Königin und schlagkräftigste Gardetruppe Garetiens. Der über 60-jährige mit dem schwarz gefärbten Bart- und Haupthaar hat weitgehend freie Hand über die vor allem ihm loyalen Streiter und setzt die stolze Einheit ein, um denjenigen Adligen oder Städten zu Hilfe zu eilen, die auch zu einer adäquaten Gegenleistung im Stande sind. Andernfalls treibt die Goldene Lanze eine 'Aufwandsentschädigung' selbst ein, indem sie plündert. So finanzieren diejenigen das Regiment, die sich am meisten vor dem Blutigen Ugo fürchten: Reiche Adlige der Goldenen Au, die nur ein kaum wehrhaftes Schloss besitzen. Orks, Raubrittern und Ausuferungen der Wildermark tritt der Oberst nur entgegen, wenn sie akut werden; dem Kriegsruf der Königin folgt er allerdings jederzeit. Wenn die Königin Garetien zum Heerbann ruft, bestallt sie meist von Mühlingen zum Marschall der Provinz.

Oberst von Mühlingen ist streng, praiosgläubig, vornehm und eloquent, ein klarer Egoist und stolzer Adliger durch und durch. Als Krieger gehört er zu jener Sorte, die aus jeder Schlacht heimkommen, weil sie mit dem festen Glauben, dass ihnen in ihrer selbstbeigemessenen Bedeutung einfach nichts passieren kann, aufrecht dem Pfeilhagel trotzen – und Glück haben. Das Wohl seiner Truppe, die auf Burg Rudes Schild sitzt, liegt ihm am Herzen. Niedere Söldner verachtet er – und erkennt nicht, dass er selbst kaum anders als diese handelt.

Geb.: 971 BF
Haarfarbe: schwarz gefärbt
Kurzcharakteristik: meisterlicher Heerführer; skrupelloser Egoist, adliger 'Schutzgelderpresser'
Herausragende Eigenschaften: MU 17, Aberglaube 8, Glück
Herausragende Talente: Kriegskunst 15, Reiten 15
Besonderheiten: Mühlingen leidet an schweren Gichtanfällen, die er zu verbergen versucht. Er ist deshalb offen für die Versprechungen jedes Quacksalbers und leiht auch Wahrsagern, Sterndeutern und Handlesern sein Ohr.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: ansehnlich (allerdings im Unterhalt des Regiments gebunden)
Verwendung im Spiel: Die Ankunft Mühlingens und seiner Goldenen Lanze, die je nach Entfernung zu Rudes Schild früher oder später erfolgt, kann Rettung oder Verderben bedeuten – in jedem Fall wandelt sie einen Abenteuerschauplatz erheblich.

Unheimliche und Gelichter

Raxan Schattenschwinge, Seherin von Heute und Morgen

Raxan (geboren 989 BF) ist die Sprecherin des großen Reichsforster Hexenzirkels und bemüht sich wie ihr Vorbild Luzelin vom Blautann um die Einigkeit der Töchter Satuarias. Die oftmals geistesabwesende, kleine Frau, die selten ohne ihren geschwätzigen Raben Horax anzutreffen ist, macht mit ihren verfilzten schwarzen Haaren, dem ebenso schwarzen mehrlagigen Rock und dem mit Rabenfedern geschmückten Umhang einen unscheinbaren, gar schmuddeligen Eindruck. Und dennoch ruht in ihr eine bedeutungsvolle, dunkle Aura: Der Blick aus ihren unergründlichen Augen vermag – wenn er nicht gerade in unendliche Ferne gerichtet ist – ebenso zu faszinieren wie Furcht einzuflößen. Raxan lebt in einer Burgruine am Rande des Reichsforsts. Wer die Hexe aufsucht, um sich ein Artefakt analysieren oder einen Traum deuten zu lassen, muss nicht selten feststellen, dass er von der mysteriösen Frau bereits erwartet wird.
Kurzcharakteristik: brillante Hexe und Seherin
Verwendung im Spiel: Raxan mag Ansprechpartnerin für Gruppen sein, die Kontakt zu den Hexen und Geheimnissen des Reichsforsts suchen oder ein Artefakt untersuchen lassen möchten. Ebenso kann sie als mysteriöse Seherin auftreten, deren Schicksalsspruch entscheidend wird.
Zitat: »Dunkle Kräfte strahlt dieser Anhänger aus und dunkel ist auch schon deine Aura – die Entscheidung, mich aufzusuchen, war richtig und wäre morgen schon zu spät.«

Bagelak der Oger

Als Schrecken des Reichsforsts galten in den letzten Jahrzehnten der Oger Bagelak und seine als 'die Fleischhauerin' bekannte Frau. Klug genug, um Fallen zu legen und selbst garetischen Gardetruppen zu entwischen, versorgte der Menschenfresser seine wachsende Familie mal mit gestohlenem Vieh, mal mit den Bauern selbst. Seit vermehrt Elfen in den Reichsforst ziehen, werden Oger-Sichtungen dort jedoch seltener. Dafür mehren sich die Gerüchte, in den Vorbergen des Raschtulswalls schare ein erfahrener und gerissener Oger eine Bande jüngerer Artgenossen um sich, um regelrechte Menschenjagden zu veranstalten.
Verwendung im Spiel: Bagelak kann als Anführer einer Oger-Bande überall in Garetien und dem nördlichen Almada die Bevölkerung terrorisieren. Seine Gefolgsleute mögen dumm sein und sich fangen lassen; er selbst entkommt immer wieder. Heldengruppen, die sich beim Hochadel unbeliebt gemacht haben oder 'zu viel wissen', könnten gezielt auf Bagelak angesetzt werden, in der Hoffnung, dass sich entweder das Oger-Problem oder das Mitwisser-Problem damit erledigt.

Zadig von Volterach, ein Auge des Namenlosen

Zu den höchsten Sendboten des Gottes ohne Namen zählen die 13 Augen des Namenlosen, unsterbliche Geistwesen, die in der Zeit zwischen den Jahren körperliche Gestalt annehmen. Das bei den Menschen Aventuriens bekannteste Auge ist der greise Zadig von Volterach, der auf einem schwarzen Einhorn mit blutrotem Horn durch die Gefilde der Sterblichen reitet und den Willen seines dunklen Herrn vollstreckt. In Garetien munkeln vereinzelte Kirchenhistoriker, seine Wurzeln lägen irgendwo im Lande, und irgendein Relikt seines früheren Lebens – ein Gegenstand oder noch lebende Verwandte – soll an seine Existenz geknüpft sein.

Zadig trägt das Mal seines Herren in der linken Augenhöhle, die dem Betrachter als wirbelnder Mahlstrom aus Purpur und Schwarz erscheint und ihm den Verstand rauben kann. Die Liste seiner Untaten ist groß, und meist darauf gerichtet, die Kraft der Zwölfgötter und die Harmonie des Weltengesetzes heute und für die Zukunft zu stören: Er versuchte den zukünftigen Schwertkönig Raidri Chonchobair noch im Knabenalter zu töten und ermordete die Eltern des Lichtboten Jariel und des Schwertes der Schwerter Ayla von Schattengrund, als diese noch Kinder waren. Er, den man auch "den, der auf fremden Altären opfert" nennt, zerstörte Tempel und riss Kulte durch Zwietracht in den Untergang. Vor einigen Jahren gelang es ihm fast, der hochelfischen Stadt Simyala im Reichsforst ihr Geheimnis zu entreißen. Auch dieser Tage ruht sein machtvoller Blick auf Tempeln, Helden und Götterdienern: Er beobachtet die Quanionsqueste, erfreut sich an den Teilungen der göttlichen Kaiserwürde und den Kirchenzwisten in Almada und andernorts. Was jedoch seine nächste Aufgabe sein wird, weiß er oft selbst nicht, denn die alptraumhaften Weisungen des verbannten Gottes leiten ihn.

Geb.: 921 BF
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: eine Urgewalt des Bösen, die fleischgewordene Gnadenlosigkeit und Rachsucht seines göttlichen Herrn
Herausragende Eigenschaften: MU 20, KK 20
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: kennt die Wahren Namen verschiedener Dämonen des Namenlosen und beherrscht zahllose karmale Mittel.
Besonderheiten: vermag im Tempel jedes Zwölfgottes ein Ritual für den Namenlosen durchzuführen, als wäre es eine heilige Stätte des Dreizehnten.
Beziehungen: ansehnlich; wenn er vor Ort einen Kult gegründet hat: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: ein mächtiger Gegner, den nur eine Gruppe wahrer Helden bezwingen kann. Und dennoch mag es sein, dass er wiederkehrt – belebt durch den ewigen Hass seines Herrn. Er kann in der Vita eines Helden der Mörder von Eltern und Geschwistern sein.

Personen Gareths

Stadtherren und Obrigkeit

Thorn Eisinger, der Schmied der hundert Helden, Ratsmeister Gareths

Der Ratsmeister Gareths passt so gar nicht in das Bild der gesetzten Patrizier, die die Stadtpolitik üblicherweise beherrschen. Zwar ist auch Eisinger bereits im fortgeschrittenen Alter, doch allein die gewaltigen, vom Schmiedehandwerk gestählten Arme des bulligen, schwarzbärtigen Mannes mit den silbergrauen Strähnen könnten manchen Oger vor Neid erblassen lassen. Meister Eisinger hat bei den Zyklopen selbst gelernt und trägt heute noch ein Rubinamulett von seinem einstigen Lehrer. Obwohl er bereits seit Jahrzehnten Klingen für die größten Helden anfertigt, ist er nie reich geworden, denn jeder Waffe gibt er akribisch und zeitaufwendig noch den letzten Schliff, um sie zum 'perfekten Gefährten' ihres Trägers zu machen. Seit er Ende 1027 BF im Chaos zum Ratsmeister und Sprecher des Heldenrats gewählt wurde, muss Thorn die geliebte Arbeit an der Esse häufig seinen Kindern Feron und Rhyssana überlassen.
Der beliebte Meisterschmied versucht, ein Ohr für jeden Bürger zu haben und die täglich neu auftretenden Probleme Gareths zu lösen – seien es zünftische Streitigkeiten, Verbrechensserien oder Korruption unter den Ratsherren und Amtsschreibern. Die Winkelzüge der Stadtpolitik und der Widerstand des alten Patriziats gegen den Rat der Helden zehren an ihm, und häufig wünscht er sich, alle Ratsarbeit aufzugeben und nur noch an der Esse zu stehen. Wenn da nicht das nagende Verantwortungsgefühl, die Liebe zur Kaiserstadt und einige Mut machende und hoffnungsvolle Mitglieder im Rat wären ...

Geboren: 962 BF
Kurzcharakteristik: vollendeter Waffenschmied und (zu) ehrlicher Stadtpolitiker
Herausragende Eigenschaften: KK 20
Herausragende Talente: Grobschmied (Waffenschmied) 23, Menschenkenntnis 11
Besonderheiten: Thorn ist einer der wenigen Magiedilettanten unter den Eisenwerkern und kann durch sein Magisches Meisterhandwerk auch zerbrochene Klingen wieder so schmieden, als wären sie neu.
Beziehungen: sehr groß (vor allem bei den einfachen Bürgern)
Finanzkraft: sehr groß (bei Zugriff auf die Stadtkasse, sein Privatvermögen ist allenfalls ansehnlich)
Verwendung im Spiel: Thorn ist Vorzeige-Schmied und Heldenvorbild, bei der Bewältigung der gewaltigen Regierungsaufgaben Gareths aber auf die Unterstützung von Recken angewiesen. Als Auftraggeber von Helden kann er ihnen bei hervorragenden Leistungen eine der besten Belohnungen überhaupt anbieten: eine von ihm selbst geschmiedete, meisterliche und persönliche Waffe.

Amilia Groterian, Siegelherrin

Im Heldenrat macht die selbstbewusste, bisweilen vorlaute Wortführerin des alteingesessenen Patriziats deutlich, dass die Stadt auch künftig nur mit den bürgerlichen Ratsherren zu regieren sei. Sie hält wenig von Einflüssen aus Landadel, Kirchen oder vom Volk hochgejubelten Helden. In der Verwaltung der Kaiserstadt ist die sich stets dezent, aber stilsicher kleidende und ihre rotblonden Haare kunstvoll hochgesteckt tragende Amilia beinahe omnipräsent. Als Siegelherrin muss sie alle Urkunden und Dekrete Alt-Gareths vor ihrer Gültigkeit zeichnen (und kann manches um Tage oder gar Wochen verschleppen), im Ratssaal sind ihre verbissenen Gegenreden gefürchtet, und auch im Heldenrat zählt sie zum Verdruss des Ratsmeisters zu den wichtigsten Stimmen. Insgeheim sähe sie den Heldenrat am liebsten sogar abgeschafft und sich selbst zur alleinigen Bürgermeisterin Gareths gewählt.

Geboren: 988 BF
Kurzcharakteristik: meisterliche Schreiberin und Stadtpolitikerin
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Die ehrgeizige Siegelherrin kann in allen politischen Ränkespielen der Kaiserstadt auftauchen, als mächtige Gestalt im Hintergrund, als einflussreiche Verbündete oder als gefürchtete Widersacherin. Sie ist nicht per se intrigant, greift aber zur Kabale, wenn diese ihre Ambitionen unterstützt.

Wo das Schwert regiert

Reto Waisenmacher, Söldnerführer

Obwohl weithin als willkürlicher 'Herrscher' des nördlichen Meilersgrund und des südlichen Rosskuppel gefürchtet, sieht man Reto seine Macht kaum an. Der Söldnerführer wirkt mit seinen acht Spann Körpergröße, der dürren Statur und seinen langen, blonden Haaren eher jungenhaft als erwachsen (geboren 997 BF). Oft wird er deshalb leichtfertig unterschätzt, doch mit Zähigkeit und eisernem Willen hat er sich aus der Garether Gosse bis zum Anführer eines ansehnlichen Söldnerhaufens aufgeschwungen. Seine 'Waisenmacher' sind ihm treu, da er ihnen treu bleibt: Er schwelgt nicht

im Luxus, sondern teilt die Beute freigiebig; er lässt nicht kämpfen, sondern greift selbst zur Klinge – und ist vielen körperlich eindrucksvolleren Gegnern überlegen.
Er weiß, dass sein Haufen in diesen Zeiten nicht ewig das Sagen in Meilersgrund haben wird. Für diesen Tag lässt er vorsorgen: Angeblich geht viel von den Tributen der Bürger in eine geheime Schatzkammer, von denen irgendwann alle Waisenmacher in einer fernen Stadt in Wohlstand leben können, falls es den Garethern irgendwann gelingt, sie zu vertreiben.
Kurzcharakteristik: er ist ein meisterlicher Schwertkämpfer und Söldnerführer
Beziehungen: groß in Gareths Außenbezirken, ansehnlich in der Innenstadt
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Reto ist ein Mann der Gegensätze, der gleichzeitig einer Konkurrentin das Schwert durch die Rippen stoßen und einem bettelnden Vater großzügige Almosen geben kann. Im Kampf der Patrizier und Adligen Gareths um die Macht in der Stadt ist er ein unberechenbarer Joker.

Adel

Storko von Gareth, der 'Samtene Prinz'

Prinz Storko, Oberhaupt des Hauses von Gareth, erscheint vielen wie ein Relikt vergangener Tage. Als Hausherr der Alten Residenz ist er so etwas wie der großväterliche Vertreter der Kaiserin: zuvorkommend, von altem Charme und nicht mit Altersweisheiten geizend. Kaiser Retos jüngster Bruder wurde als Jüngling von seinem Vetter Bardo und der Base Cella nach Al'Anfa abgeschoben – ein Schicksal, das vielen missliebigen Mitgliedern adliger Familien beschieden war, konnte man doch hoffen, dass der Aufenthalt in der Rabenstadt mit einem unnatürlichen Tod endete. Der 'Samtene Prinz' überlebte jedoch und lernte dabei, sich auch auf allerdünnstem Eis zu bewegen. Unter der Regentschaft seines Bruders Reto kehrte er zurück, erlernte bei dem Elfen Ellinar Sterntreu die hohe Kunst der Diplomatie und dient seitdem seinen auf dem Thron sitzenden jüngeren Verwandten als besonnener Berater und inoffizielles Sprachrohr. Hinter dem weißen Backenbart des Prinzen verbirgt sich eine wohl kontrollierte Mimik und manch gut gehütetes Geheimnis; Kaiserliche Hoheit lächelt und bleibt dennoch ungreifbar. Es darf vermutet werden, dass er unter dem Streit Rohajas und Selindians leidet und um das auseinandergerissene Haus Gareth fürchtet. Seit einigen Jahren macht Storko die Vergesslichkeit des Alters zu schaffen, aufgrund derer er nie ohne Papier und Kohlestift zu sehen ist und gerne für sich selbst alles Wichtige niederschreibt. "Gute Diplomaten ärgern sich nicht", erklärt der alte Prinz mit überraschend tiefer Stimme, "sie machen sich Notizen."

Geb.: 2. Peraine 952 BF
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillanter Alt-Diplomat
Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 15, Totenangst 5, Vergesslich
Herausragende Talente: Etikette 16, Menschenkenntnis 15, Staatskunst 16
Besonderheiten: Mitglied im Orden vom Auge. Storko hat im Laufe seiner Diplomatenkarriere diverse Schätze, Dokumente und Artefakte angesammelt.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Von einem dichten Nimbus umgeben, mit vielen Beziehungen und ohne erkennbare Loyalitäten, kann Storko jede Rolle spielen, bisweilen zwei davon in einem Abenteuer: fürsorglicher Urgroßonkel, Patriot, Zeitzeuge für die letzten 60 Jahre, Unterhändler selbst mit den Schwarzen Landen oder Egoist.

Melcher Dragendot, Ritter und Reichsedler

Der Weidener Ritter und Reichsedle erlangte Berühmtheit, als er sich in drei rondrianischen Duellen mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair maß und seitdem als Wächter dieses Titels gilt. Melcher, der noch von Kaiser Reto zum Reichsedlen ernannt wurde, nahm an fast allen Schlachten des Reiches teil, von der Eroberung Maraskans über den Ogerzug bis zur Dreikaiserschlacht. Nachdem viele seiner alten Kameraden gefallen sind – Raidri Conchobair, Waldemar von Weiden, Avon Nordfalk –, sieht er es als seine Aufgabe, die Ideale des Heldentums und seine Erfahrungen in eine neue Epoche weiterzutragen und jungen Frauen und Männern mit aufrechtem Herzen Lehrer zu sein. Der Stadt Gareth dient er im Rat der Helden und als motivierender Anführer für die Reihen der Spießbürger, wenn Feinde drohen. Doch Ritter Dragendot ist nicht allein ein Mann des Schwertes und Träger der legendären Smaragdlöwin, einer der zwölf Löwinnenschwerter (**Aventurisches Arsenal 110**). Er hat über die Jahrzehnte auch viele Kenntnisse über Mythologie und Prophezeiungen gesammelt, die er mit erfahrenen Helden teilt. Er sieht für sich zwei Aufgaben, bevor er an Rondras Tafel gerufen wird: dem Reich und Gareth zu zeigen, welche Größe es hat, und die Träger der zwölf Löwinnenschwerter zu vereinen.

Geboren: 22. Rondra 971 BF *Größe:* 1,98
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: vollendeter Schwertkämpfer, großer Held, unerfahrener Politiker
Herausragende Eigenschaften: MU, KO, KK
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Zweihandschwerter 21 (mit Spezialisierung auf Smaragdlöwin), Sinnenschärfe 16, Kriegskunst 15, Reiten 14
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Auftraggeber und Mentor, Vorbild für Helden. Prüfstein für alle, die Schwertkönig werden wollen: Wer glaubt, diesen Titel führen zu können, der dem besten Schwertkämpfer Aventuriens zusteht, muss Melcher zum Duell fordern, von diesem als würdiger Gegner akzeptiert werden und ihn besiegen.
Zitate:
»Für das Reich! Für Rondra! – Für uns.«
»Was Ihr tun sollt? Der Rat ist einfach: Seid Helden!«
»Leidenschaft und Glauben – mehr braucht Ihr nicht, um das Böse zu besiegen.«

Throndwig von Bregelsaum, Kräuterkundiger und Abt des Dreischwestern-Ordens

Der vormalige Markgraf zu Warunk (geboren 951 BF) hatte nie viel für Rittertum und höfisches Wesen übrig, sondern widmet sich als leidenschaftlicher Botaniker lieber seinen kostbaren Pflanzen, die er auch kübelweise bei seiner Flucht aus Warunk rettete, als die Stadt 1020 BF von den Schwarzen Horden erobert wurde. Der untersetzte, glatzköpfige Throndwig besitzt ein enormes enzyklopädisches Wissen über die Gewächse Aventuriens, ihre Eigenarten und Auswirkungen. Er hegt sorgsam seine Blumen- und Kräutergärten mit Neuzüchtungen in der Alten Residenz, in der er als Gast Königin Rohajas weilt. Sein greises Alter scheint er nur zu zeigen, wenn er nicht bei seinen Pflanzen sein kann. Gerne schwärmt er von seiner botanischen Sammlung, in der jedoch noch immer die eine oder andere Rarität fehlt, etwa die goldgesprenkelte Sphingenblume, die irgendwo auf der ungastlichen Hochebene des Orklands wachsen soll.
Throndwig wird ständig von einer glit-

zernden Ladifaahri umschwirrt, einer fliegenden Blütenfee, die es sich auf Blumen des alten Gärtners gemütlich macht oder ihren Zauberstaub über neue Saat rieseln lässt. Die kleine Fee, deren Namen nur Throndwig bekannt ist, teilt sich meistens mit Gedankenbotschaften ihrem Menschenfreund mit, während dieser nur mit seinen Lippen zu antworten vermag – und insbesondere, wenn sich die Ladifaahri versteckt, so Selbstgespräche zu führen scheint.

Im Jahr 1026 gründete Throndwig den Orden der 'Drei guten Schwestern von den Feldern', der den Göttinnen Travia, Tsa und Peraine gewidmet ist (siehe auch **GKM 42**). Ganz dem Ordensziel entsprechend, Wildnis und dämonisch verseuchtes Land erneut urbar und fruchtbar zu machen, versucht er bei Gareth, die Dämonenbrache mit Satuariensbusch und anderen Pflanzen einzudämmen. Fernes Hauptziel ist jedoch eine Begrünung der verödeten Gemarkungen in den Schwarzen Landen. Die Rolle als Familienoberhaupt der weit verstreuten Bregelsaums gibt der Abt nach und nach an seinen Sohn Sumudan weiter.

Kurzcharakteristik: vollendeter Pflanzenkundiger, erfahrener Ordensabt

Verwendung im Spiel: Throndwig kann als Koryphäe in botanischen Fragen behilflich sein. Oft sucht er auch Kundschafter, die in zur Dämonenbrache, in die Schwarzen Lande oder den Dschungel aufbrechen, um seltene oder antidämonisch wirksame Pflanzen zu finden. Mittels seiner Ladifaahri-Freundin kann Throndwig auch Kontakte zu Feen oder Feenwesen 'vermitteln'.

Klerus und Priester

Hilberian Praiogriff II. Heliodan, der Bote des Lichts

Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluss ist ein Bastardsohn des Nordmärker Herzogs Hartuwal und damit Halbbruder des amtierenden Herzogs Jast Gorsam. Als ihm 1013 BF im Orkland Greifen erschienen, nahm er den Titel eines Illuminatus an – aber selbst ein 'Erleuchteter' ist nicht davor gefeit, die göttliche Wahrheit falsch zu verstehen. Der blendende Glanz der Vision, die ihm die Greifen sandten, vereinigte sich mit dem Stolz und der Machtlust seines Stammhauses zum Anspruch auf das derische Szepter der mittelreichichen Kaiser wie auch das alveranische Szepter der Lichtboten. Dies führte zu einer Spaltung der Praios-Kirche, als Hilberian sich zum Lichtboten – und damit zum Gegenboten zu Jariel Praiotin XII. – ausrufen ließ.

Heute ist Hilberian ein geläuterter Mann. Er weiß, dass er es ist, über den die Orakelsprüche von Fasar sagten: *Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit*. Er weiß, dass er beinahe Aventurien des mächtigsten Schutzes gegen schwarze Magie beraubte, gerade in jenem Augenblick, da Borbarad darüber herfiel. Aus dem Willen, die alte Schande zu tilgen und Praios' Willen vorsichtig in Meditation zu ergründen, zieht der Heliodan heute seine Kraft: Viele Gläubige und selbst Geweihte des Götterfürsten fragen, wie Praios es zulassen konnte, dass seine bedeutendste Tempelstadt und das Ewige Licht bei der Schlacht in den Wolken zerstört wurden. Hilberian aber weist sie mit ruhiger Stimme an, der Quanionsqueste Respekt zu erweisen und nicht den Glauben an den Gott, sich selbst und die Vorsehung zu verlieren. Er bedient sich in Andachten und Messen vor allem Mitteln zur Selbstfindung und Versenkung, wie Weihrauch, Gongklängen und Sonnengebeten. Aufpeitschende Zornesreden und Fanfarenhall gebraucht er selten. Sein Vertrauen in den Götterfürsten gibt er an Schüler und reisende Pilger weiter, die den Mann mit den stahlblauen Augen aufsuchen, damit er ihnen einen neuen Weg im Leben weist. Seine Visionen teilt er Novizen und Geweihten mit, damit sie diese ergründen mögen. Wie immer auch die langjährige Prüfung durch Praios enden mag, Hilberian sieht seinen Platz im Tempel der Sonne, um ein goldener Anker des Glaubens in dieser Zeit des Wandels zu sein.

Geboren: 961 BF
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* hellblau
Kurzcharakteristik: brillanter Philosoph und Mystiker, meisterlicher Kirchenführer
Besonderheiten: beherrscht sämtliche bekannte Liturgien der Praios-Kirche, darunter einige, die nur der Bote des Lichts sprechen kann.
Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: entrücktes Orakel, Auftraggeber bei der Suche nach dem Ewigen Licht, ehrwürdiger Berater in Glaubensfragen oder bei der Überwindung mächtiger Zauberei und Dämonismen, hohe Autorität, deren Wort einen Konflikt beenden kann.
Zitat: »Der Tempel ist geborsten, doch die Kirche steht noch. So endet der Morgen der Kirche: verschlungen von Feuer, doch nicht von Finsternis.«

Bruder Lichtbringer, Straßenprediger, Verkünder des Lichtfalken

Einer der erfolgreichsten Straßenprediger ist der selbsternannte Verkünder des Lichtvogels oder Lichtfalken, einer seltsamen Erscheinungsform des Götterboten Ucuri: Bruder Lichtbringer, ein Ucuriat, kündigt mit volltönender Stimme das anbrechende Heldenzeitalter an, in dem alles den Menschen gehört und in dem unbesiegbare Helden regieren werden, während die Götter nur von Alveran aus zuschauen. Die alten Völker aber, so soll der Lichtfalke offenbart haben, sind nur noch Relikte vergangener Zeiten, und Gesetze wie die *Lex Zwergia* veraltet.

Bruder Lichtbringer fordert die Unterwerfung der Zwerge (der 'Unreinen') und Elfen (der 'Götterlosen') unter die Menschenherrschaft, ja, selbst ihre Reichtümer sollen sie den Menschen übereignen. Seine Anhänger – von denen er in der breiten Unterschicht Gareths schon viele gesammelt hat – sind immer wieder bereit, durch Anschläge und Plünderungen derartige Lehren in die Tat umzusetzen.

Verwendung im Spiel: Der hochgewachsene, attraktive Prediger versucht immer wieder, menschliche Helden zu seiner zweifelhaften Lehre zu bekehren. Gehören Elfen oder Zwerge zur Heldengruppe, dann kann der Fanatiker sich von einer lästigen Störung zur echten Gefahr wandeln.

Valnar Yitskok, Erwissensbewahrer

Schon lange steht Yitskok (geboren um 960 BF) dem größten Garether Hesinde-Tempel vor, und noch länger erweitert er sein Wissen um die zahllosen Artefakte und Katakomben in den Tiefen des Pentagon-Tempels. Der weißhaarige Greis, der stets eine von Tintenklecksen übersäte Robe trägt, legt eine große Energie an den Tag, wenn es darum geht, sich neuen Rätseln zu stellen. Der einflussreichste Hesinde-Geweihte des Mittelreichs ist innerhalb der Kirche den Pastori zuzurechen, da er das Horten von Büchern und Kulturschätzen für wichtiger erachtet als die Bildung des Volkes und Streuung aller Erkenntnisse. Er führt nicht jeden Besucher in die Schatzkammern des Tempels, aber gelehrte oder angesehene Personen können sich von ihm dort Mumiensärge aus den Skorpionkriegen oder die Pforte von Rohals Enigma zeigen lassen.

Verwendung im Spiel: Valnar mag der Quell fast jeder Art von gelehrten Wissens sein und zu jedem noch so obskuren Artefakt Zugang haben, das eine ganz bestimmte Handlung auszulösen vermag. Gefährliche Artefakte, die Helden erbeutet haben, kann er zur sicheren Verwahrung entgegennehmen.

Gelehrtenschaft und Magier

Saldor Foslarin, Gildensprecher der Weißmagier, Leiter der Akademie Schwert und Stab zu Gareth

Selten geht ein zauberkundiger Angroscho nicht zu den Geoden seines Volkes, sondern wird – wie Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe der Foslarin – an einer Magier-Akademie aufgenommen. Mit zwergischer Entschlossenheit brachte es Saldor zum Leiter der *Akademie Schwert und Stab* (seit 990 BF) und wurde als erster Zwerg der Geschichte Vorsitzender des *Collegium Canonicums* und damit Gildensprecher der Weißmagier. An der Akademie ist besonders der Jähzorn des 'Schleifers', wie ihn die Eleven nennen, berüchtigt. Wenn der Zwerg mit hochrotem Kopf erst in Fahrt ist, kann man seine Stimme in der ganzen Schule hören.

Er treibt oft Maßnahmen gegen Schwarze Magie und gefährlichen Gebrauch anderer Zauberei voran. Foslarin ist es gelungen, viele Zauber, die als dämonisch identifiziert wurden, aus dem Lehrplan der weißen Schulen zu verbannen. Derzeit gilt seine Abscheu vor allem dem Zirkel der Freien Wissenschaften. Bei Kollegen gilt der Kampfmagier als konservativ, was wohl auf seine zwergische Natur zurückzuführen ist, und überaus reichstreu, seit er bei Ogerzug und Orkensturm alle Magier aufforderte, an Seite des Reiches gegen die Feinde zu ziehen. Bei Zwergen ist er nicht sehr angesehen, da es ihrer Meinung nach typisch menschlich-unvernünftig ist, einen solchen Grünschnabel (nicht mal 100 Jahre!) in eine derart hohe Position zu setzen.

Geboren: 952 BF
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier; ein dickköpfiger Bekämpfer der Schwarzen Magie
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, KK 15, Jähzorn 8
Herausragende Talente: Lehren 15, Magiekunde 16, Selbstbeherrschung 12, Stäbe 15, Grobschmied (Plättner) 10
Herausragende Zauber und Rituale: fast alle Schadenszauber meisterlich bis vollendet, viele Eigenschafts- und Antimagiesprüche meisterlich bis brillant
Besonderheiten: Saldor arbeitet in seiner knapp bemessenen freien Zeit mit zwergischer Geduld an einem Harnisch aus Stahl und Endurium, mit dem er dereinst dem Drachen *Naugadar* gegenübertreten will, der vor langer Zeit seinen Zwillingsbruder *Galdor* tötete.
Beziehungen: sehr groß beim Bund des weißen Pentagramms, bei Angroschim hinlänglich, sonst ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: ein schwer zu handhabender Verbündeter und Ratgeber im Kampf gegen jede schwarze Magie oder Retter aus der Not ebenso wie Auftraggeber für die Suche nach Naugadars Behausung.

Kerry vi Brioghan, Derographin und Botenschreiberin

Die gebürtige Honingerin aus einfachen Verhältnissen ist stets auf der Suche nach neuen Geschichten und aufregenden Entdeckungen. Sie ist sowohl als weitgereiste Entdeckerin des Kaiserlich Derographischen Instituts und Erforscherin fremder Kulturen bekannt, wie auch als zuverlässige Berichterstatterin für den *Aventurischen Boten*, die das gewisse Näschen für Geheimnisse und Skandale hat. Mit ihrer 'Schnüffelei' macht sich die etwa 50-jährige Rothaarige bisweilen Feinde in den Gassen der Stadt – und bricht gerne zu spontanen Entdeckungsreisen oder einer hesindianischen Pilgerfahrt auf, wenn ihr hier das Pflaster zu heiß wird.
Verwendung im Spiel: Sie ist immer an Neuigkeiten von Reisenden interessiert und bisweilen auf fremde Hilfe angewiesen, um sich zu schützen oder an ihr unzugängliche Informationen zu gelangen – und kann im Gegenzug eigenes Wissen anbieten. Haben die Helden selber ein dunkles Geheimnis, kommt Kerry diesem vielleicht auf die Schliche.

Pervallia Arkanjeff, Rektorin des Zirkels der Freien Wissenschaften

Die Mitbegründerin und Repräsentantin des Südquartierer Zirkels wirkt auf Fremde oft einschüchternd. Ihre füllige Gestalt, die dichten, weit heruntergezogenen Augenbrauen und ihre seit einem alchimistischen Unfall fleckenübersäten Wangen prägen das äußere Erscheinungsbild der gebürtigen Norbardin, die durch strenges und forderndes Verhalten Bittstellern wie Rivalen gleichermaßen deutlich macht, dass sie keinen Widerspruch duldet. Dennoch ist ihr Auftreten nicht einfach plump, sondern stets von einem scharfen, berechnenden Verstand geprägt – anderenfalls könnte sie sich wohl auch kaum an der Spitze einer so unterschiedlichen Interessengemeinschaft wie dem Zirkel halten.

Pervallia lernte die Grundlagen der Magie als Waisenkind an der Akademie der Verformungen zu Lowangen. Obwohl noch immer Mitglied der Grauen Gilde, knüpfte sie vor allem zu vielen Schwarzmagiern und anderen umstrittenen Gelehrten enge Kontakte, sei es zur Spektabilität der Lowanger Halle der Macht, Oswyn Puschinske, oder diversen Dozenten der Al'Anfaner Universalschule (an der sie ebenfalls kurz dozierte, bis sie nach einer gescheiterten Intrige gegen den Rektor vor dem Zorn der Granden fliehen musste).

Die Zersplitterung ihrer wissenschaftlichen Interessen hat Pervallia bislang daran gehindert, in einem Fach wirklich bedeutende Leistungen zu vollbringen – also versucht sie als Förderin von Freigeist Ruhm zu erlangen. Dabei sieht sie den Zirkel auch eher als Bühne ihres eigenen Aufstiegs denn als Bund idealistischer Gelehrter.

Geboren: 992 BF
Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und kompetente Universalwissenschaftlerin (v.a. Beherrschungs- und Verwandlungsmagie, Alchimie, Anatomie)
Beziehungen: groß bei zwielichtigen Wissenschaftlern, ansehnlich im Südquartier, gering in Alt-Gareth
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Pervallia ist eine der umstrittensten Personen der Kaiserstadt – und scheint dies zu genießen. Für manche Pläne, deren Hintergrund sie lieber geheim halten will, setzt sie lieber Auswärtige als Einheimische ein (und behält dabei stets zumindest einen Hintergedanken für sich).

Weitere Personen Gareths

Stadtbekannte Erscheinung ist der amtliche **Stadtherold Barsilomeus**, der in der Begleitung von zwei Trommlern und zwei Trompetern auf Gareths Märkten die neuesten Bekanntmachungen verkündet. Mit geringerer Lautstärke und bei einer Tabakpfeife gibt er auch gerne Klatsch und Hintergründe steifer Verlautbarungen von sich.

Nie zu sehen ist hingegen **der Buntig**, dessen Werke dafür überlebensgroß sind: Er bemalt heimlich Gareths graue Gebäude in allen Farben von Tsas Regenbogen. Durchaus hübsch anzusehen und mit manch obrigkeitskritischer Note versehen, stuft die Stadtgarde den unbekannten Urheber

durch Druck aus dem Stadtrat als Verbrecher ein (**199 A**).
Der Rahja-Hochgeweihte **Llabaduin** (geboren 981 BF), Vorsteher der Halle der Ekstase, genießt nicht nur bei den Frauen Gareths großen Einfluss, die sich gerne von seinem glutvollen Bernsteinblick versengen lassen würden. Von einem kaiserlichen Kriegsschiff aus den Händen von Sklavenjägern gerettet, machte er schnell Karriere. Dreimal wurde er zum Geliebten der Göttin erwählt. Während der Answinschen Usurpation ließ er einen jungen Ritter, der das Pferd seines Gegners attackiert hatte, wegen Frevels hinrichten.
Wie eine Märchenfigur erscheint **Desmona die Graue**, von der schon die Kleinsten hören: Sie soll Dämonin in Menschengestalt, Unsterbliche oder Tochter des Phex sein. Wer Katzen oder Füchse schlecht behandelt, den besucht die Graue und kratzt ihm die Augen aus dem Gesicht. "Möge die Graue dich holen" ist eine oft gehörte Verwünschung im Meilersgrund (**199 C**).

Bürgertum

Erlan Adersin, Schwertmeister

Als Erbe seiner Mutter Krona und nach dem Duelltod seines Bruders Jost 1027 BF ist Erlan der einzige verbliebene Adersin und *die* Führungsfigur des Schwertgesellentums. Der großgewachsene, athletische Schwertmeister mit den bis über die Schultern hinabfallenden, dunkelbraunen Haaren ist sich dieser Stellung wohlbewusst – obwohl er sie nicht unbedingt mag. Erlan (geboren 993 BF) stand stets ein Stück hinter seinem älteren Bruder zurück, dem er die Repräsentation ihrer kleinen Schule und die Fortführung des Familienstammbaums bereitwillig überließ, um sich selbst umso mehr der Vollendung seines Kampfstils widmen zu können. Leidenschaftlich ist er dagegen bei der Unterweisung seiner Schüler, von denen er eisenharte Disziplin fordert. Berühmten Helden steht Erlan stets für einen Übungskampf zur Verfügung, wenn sie selbst danach verlangen. Der Hoffnung seiner Nachbarn, er könnte die in Meilersgrund herrschenden Söldner im Alleingang aus der Stadt prügeln, kann er dagegen nichts abgewinnen – zumal die Waisenmacher die Nähe des vollendeten Schwertmeisters sowieso vorsichtshalber meiden. Nur einem würde der Meister insgeheim gerne den Kopf abschlagen: Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg (siehe S. 169), den er als Josts Duellgegner noch immer für den Tod seines Bruders verantwortlich macht. Angeblich soll er sich dafür auch das nur ihm bekannte, unschlagbare Kampfmanöver des 'Doppelten Jochschlags' aufsparen.
Verwendung im Spiel: Der Lehrmeister für Kampffertigkeiten mag sich eines Tages auf eine schicksalhafte Vergeltungsreise begeben, in der er Alrik vom Blautann, Oberst der Kaiserin, aufsuchen will.

Okdarn Berderich, Vermieter

Mit seinem hinreißenden Lächeln und der einnehmenden Schwatzhaftigkeit schafft es Okdarn immer wieder, leichtgläubige Mieter für seine eigentlich abbruchreifen Baracken zu finden. Der stets gepflegt und mit Gehstock (trotz offensichtlicher Nicht-Behinderung, tatsächlich ein Stockdegen) auftretende Vermieter ist einer der vielen kleineren Schurken des Südquartiers. Er besitzt mehrere kleinere Mietshäuser, die er gerade so weit erhält, dass sie oberflächlich noch bewohnbar erscheinen. Wenn doch mal eines einstürzt oder abbrennt, sorgt er zumindest dafür, dass ihm selbst keine groben Nachlässigkeiten nachgewiesen werden können. So schlägt er sich bereits seit einiger Zeit recht erfolgreich durch und hat wohl schon Dutzende Leben auf dem Gewissen. Die großen Verbrecherbanden und einflussreichen Burkherdalls versucht er insgeheim gegeneinander auszuspielen und sich selbst seine Freiheit zu bewahren.
Verwendung im Spiel: Wenn die Helden nicht sofort mit den großen Banden Gareths aneinandergeraten sollen, bietet er sich als Schurke an. Oder die Helden quartieren sich selbst in einer seiner Wohnungen ein.

Dobran Ummingshausen, Wirt der Herberge *Schwert und Panzer*

Abenteurer oder Söldlinge treffen sich in Gareth gerne in der Herberge *Schwert und Panzer* (siehe S. 89), tauschen Erfahrungen aus über Auftraggeber, Waffenschmiede, Giftmischer oder die neuesten Taktiken, einen Lindwurm zu überlisten, und warten auf einen neuen, lukrativen Auftrag. Für diesen kann Wirt Dobran (geboren 979 BF) sorgen. Der Wirt mit dem 'sehr breiten Mittelscheitel' war früher selbst Abenteurer, kann aber dieser Profession nicht mehr nachgehen, seit ihm ein Ork das rechte Bein abschlug. Manch zartbesaiteter Auftraggeber wagt sich nicht zu den Raubeinen in die Taverne hinein, ein anderer möchte gern unerkannt bleiben, ein dritter weiß gar nicht, welchem von den vielen Gesichtern er trauen kann. So vermittelt Dobran die richtigen Leute für jede Aufgabe. Sei es nun Gorbian Knochenbrecher, der einem säumigen Schuldner ins Gewissen reden soll, Rondradan Sturmwind, der das Töchterlein vom Drachen befreit, oder Rahjalieb Säuselwind, um ein Rendezvous mit der oder dem Angebeteten zu arrangieren.
Verwendung im Spiel: Vermittlung von Auftraggebern und Gefährten. Und das Beste: Für seine Bemühungen verlangt Dobran nur den zehnten Teil des angedachten Honorars.

Emmeran Stoerrebrandt, Handelsmagnat

"Ich bin doch kein Stoerrebrandt", sagt man in Aventurien, wenn man angeschnorrt wird. Emmeran führt das reichste Handelshaus des Kontinents bereits in der dritten Generation und ist seinem Vater Stover wie aus dem Gesicht geschnitten. Der runde Bauch, das breite Grinsen und der braune Rahmenbart gelten bereits als typisches Äußeres 'reicher Pfeffersäcke'. An seinen prächtigen Samtgewändern und dem standesgemäßen Ratsherrenhut merkt man, dass der findige Geschäftsmann Emmeran bereits seit Jahrzehnten an das Garether Leben gewöhnt ist. Mit Jovialität, Geselligkeit und seiner auch nach außen getragenen Freude an Speis' und Trank hat er sich viele (vermeintliche?) Freunde, aber auch so manche Feinde gemacht. Einige alteingesessene Patrizier schätzen die Aufdringlichkeit des gebürtigen Bornländers nämlich überhaupt nicht und fürchten wohl auch dessen Macht. Mit Handelsboykott oder der Forderung nach Rückzahlung von Schulden kann Stoerrebrandt selbst Fürsten in die Knie und Könige zu Konzessionen zwingen.
So entschieden – und oft knauserig – er bei der Leitung seines Handelshauses ist, so wenig Interesse zeigt Emmeran jedoch bislang an einem wirklichen Machtausbau innerhalb der Netze von Gareths Stadtherrschaft. Dass die Ratsherren ihm das unbedeutende Amt als Spielherr angetragen haben, um ihn von einflussreicheren Ämtern fernzuhalten, freut ihn sogar insgeheim. Denn nun kann er sich in offizieller Funktion um Kunst und Kultur in der Kaiserstadt bemühen und sein Mäzenatentum voll ausleben, wobei er darüber aber nie seine kaufmännischen Pflichten vergisst.
Seit seiner Vermählung mit der wenig standesgemäßen und lange vor seiner Familie verheimlichten Schusterin Lerike, mit der er bereits zwei Kinder hat, ist Emmeran noch etwas ruhiger geworden. Mit Würde und Geschick versucht er das zu sein, was sein Vater sich von ihm bei der Übergabe des Familienvermögens erhoffte: der verdiente und rechtmäßige Nachfolger an der Spitze des Stoerrebrandt-Imperiums, der den erwirtschafteten Besitz zusammenhält und dort investiert, wo sich in Zukunft Chancen auftun.

Geboren: 979 BF *Größe:* 1,80
Haarfarbe: nussbraun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillanter Handelsherr, kompetenter Mäzen und Politiker
Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 16
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 11, Überreden (Feilschen) 16, Handel (Großhandel) 17

Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Auftraggeber für wirklich große Expeditionen und Handelsunternehmungen, machtvoller Verbündeter im Hintergrund gegen mögliche Rivalen und Missgönner oder großzügiger Mäzen für Künstler und Wissenschaftler.
Zitat: »Ein Mann ohne Gold ist wie ein Wolf ohne Zähne.«

Im Staub der Gassen

Marbadane, Leichensammlerin in Südquartier und Meilersgrund

Mit ihrem Abdeckerkarren und zwei Gehilfen zieht Marbadane durch Meilersgrund und Südquartier und sammelt Leichen sowie Kadaver auf. Die Tiere kommen zur Schinderei nach Meilersgrund, die Leichen der Betuchteren zum Boron-Schrein oder auf die Silkwiesen. Die sterblichen Überreste von Mittellosen oder Toten, die ausgeplündert wurden, werden von Marbadane unweit der Brache zusammengekarrt und dort einige Tage (im Winter mehr, im Sommer weniger) ausgestellt. Wenn sich jemand findet, der eine Bestattung bezahlen will, kassiert Marbadane für ihre Arbeit, anderenfalls kommen die Leichen ins Bettlergrab. Es ist ein offenes Geheimnis, dass sie unbekannte Leichen nach einigen Tagen ganz ohne Fragen jedem aushändigt, der diese 'identifiziert' und ihr einige Taler zusteckt.
Verwendung im Spiel: Marbadane ist meist die Erste, die sich um Tote kümmert. Somit weiß sie viel über den Zustand 'ihrer' Leichen und kann bei ihnen Dinge finden, die z.B. ein Mörder in der Hast übersehen hat.

Laikapak Kailamoinen, Rattenfängerin im Südquartier

Laikapak ist Rattenfängerin im Südquartier, die beste der Stadt, wie sie behauptet. Sie züchtet die schärfsten Spürhunde, und in Lagerhäusern und Speichern ist sie häufiger Gast. Laikapaks Kompetenz lässt die Kunden vergessen, dass die Nivesin nicht ganz klar im Kopf ist: Bei der Arbeit singt sie stets ihre leiernden Bannflüche gegen den Namenlosen, und am dürren, vom Balgen mit ihren Rüden zerkratzten Leibe trägt sie nichts, was nicht aus Rattenfell oder -leder gemacht ist. Was sie mit den Kadavern tut, die ihre Hunde anschleppen, daraus macht sie jedenfalls keinen Hehl: Was nicht die Hunde bekommen, isst sie selbst, um den Namenlosen zu verhöhnen. Wie ein Nivesenkenner bemerken mag, war Laikapak einst eine Schamanin, doch irgendein Ereignis in der Vergangenheit hat ihr wohl den Verstand geraubt.
Verwendung im Spiel: Sie kommt viel herum und sieht viel, und vieles davon kann sie weitergeben – wenn auch in seltsam verschlungenen Sätzen. In Dingen, die den Namenlosen betreffen kann sie Ideengeberin, Auftraggeberin oder sogar Retterin aus höchster Not sein. Und wer weiß, was ihre Hunde noch alles erspüren können?

Unterwelt

Die Maske

Wenige haben die Maske bislang zu Gesicht bekommen, denn sie agiert im Verborgenen, aus ihrem unterirdischen Versteck im Südquartier heraus. Ab und an aber zeigt sie sich den Menschen in eindrucksvollen Momenten, um deutlich zu machen, dass sie mehr ist als nur eine Sagengestalt. Niemand weiß, wer sich hinter der goldenen Maske verbirgt, die einem Gesicht nachgebildet ist. Ja, niemand hat bisher auch nur das kleinste Stück Haut erblickt, trägt die Maske doch stets graue oder schwarze Kapuzengewänder und ebensolche Handschuhe. Kaum jemand weiß etwas über den Anführer der jüngsten der Diebesgilden Gareths (siehe S. 118): Mal heißt es, sie sei ein brillanter Einbrecher, mal, sie sei Phex geweiht (oder auch Travia oder dem Namenlosen), dann wieder wird spekuliert, ob es sich überhaupt um einen Menschen handelt (**200 C**).
Verwendung im Spiel: Oft merken die Menschen nicht, dass sie Teil eines Tauschhandels sind, den der Kreis der Maske in den Elendsvierteln initiiert. Vielleicht leistet ein Schuldner der Maske – ein einfacher Handwerker, Bettler oder Straßenjunge – den Helden einen 'Freundschaftsdienst', bald darauf aber werden die Helden von einem geheimnisvollen Fremden angesprochen, der als 'Bezahlung' um die Ausführung eines Auftrags bittet, der letztlich den Armen Gareths, dem Kreis der Maske oder der Phex-Kirche zugute kommt.
Seit weite Teile des Villenviertels Neu-Gareths zerstört wurden, ist es für den Kreis schwieriger geworden, an Gold zur Finanzierung der wohltätigen Projekte heranzukommen, und so ist er stets auf der Suche nach mutigen Helden, die es wagen, in den gefährlichen Ruinen nach ungeplünderten Schmuckkästen und Geldtruhen zu suchen.

Talimee Nebelstern, Diebin

Die halbelfische Diebin ist ein Original der Stadt, von dem fast jeder Garether schon einmal gehört hat: Reiche fürchten sie als katzengleiche Diebin, die nachts über die Dächer huscht und durch jede noch so kleine Dachluke zu schlüpfen vermag. Sie stiehlt Kostbarkeiten und lässt gerne eine Blüte der Nebelstern-Blume zurück – selbst im tiefsten Winter. Wird sie entdeckt, weiß sie allzu naive Männer mit ihrem Charme einzuwickeln, und manche Patrizierin beklagt, dass die 'Silberkatze', wie man sie nennt, nicht nur Geschmeide, sondern ebenso das Herz des Ehemanns gestohlen hat. Während des Orkensturms verteidigte Talimee ihr Revier in Neu-Gareth als Anführerin einer 'Räubermiliz' – was ihr ebenso beträchtlichen wie geschäftsschädigenden Ruhm einbrachte, so dass die 'Heldin von Gareth' für zwei Jahre in Punin untertauchen musste. Zurück in Gareth, setzte die Magiedilettantin ihre Beutezüge fort und entkam dank ihrer Geschicklichkeit oder bekannter Fürsprecher immer wieder dem Kerker. Ihre 'heiße Ware' verkauft Talimee meist außerhalb der Stadt, da sie die Hehler der großen Banden nach Möglichkeit umgehen will. Gerade mit den Almadanern liegt die Silberkatze in Fehde, sei es aufgrund ihrer zeitweiligen Tätigkeit in Punin, sei es, dass diese ihr ihren Erfolg neiden.

Geboren: 986 BF
Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* blau
Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 17, FF 17; Neu- und Goldgier
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: viele körperliche Talente meisterlich bis brillant, Fechtwaffen 15, Gassenwissen 14, Schätzen 14, Schlösser Knacken 20, Taschendiebstahl 12, Überreden 14, Wurfwaffen 15, Gefahreninstinkt 11, Sinnenschärfe 15
Herausragende Zauber und Rituale: Magiedilettantin mit den Übernatürlichen Begabungen Axxeleratus, Exposami, Haselbusch und Standfest, Magisches Meisterhandwerk (Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Schlösser Knacken), Schutzgeist
Beziehungen: hinlänglich (hat gute Kontakte zum Kaiserlichen Hofgeweihten Arrius von Wulfen)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Talimee steht für die klassische unabhängige Diebin, die in vollem Phexvertrauen auch schwierige Aufträge annimmt und für gutes Geld die eine oder andere 'Besorgung' erledigen kann. Sie eignet sich als Mentorin eines jungen Helden-Diebs wie auch als Konkurrentin oder unsichere Verbündete für Abenteurer.

Alrik Ragather, Anführer der 'Almadaner'

Dunkle Schaube, Seidenstrümpfe und pelzverbrämtes Barett, den Raufdegen an der Seite, gepflegte Locken und sauber gestutzter Kinnbart, ein Freund und Mäzen der schönen Künste, belesen und eloquent – so kennt man den Mittfünfziger aus Ragath, der sicherlich auch in einem horasischen Salon eine gute Figur machen würde.
In den Ärmeln seiner Schaube finden sich zwei vergiftete Dolche in Drolinas, in seinem Barett eine Würgeschlinge. Seine Huren und Lustknaben pflegt er bisweilen die Haut in Streifen herunterzupeitschen, wenn sie nicht genügend Silber heranschaffen. In seinen Mietshäusern sind bereits einige hundert Menschen verbrannt. Seine Rauschkräuter und -pülverchen sind mit Pferdemist oder Salz gestreckt. Künstler, derer er überdrüssig

geworden ist, tritt er zurück in den Staub der Gosse. So kennt man den 'Magnaten' nicht, aber so ist er. Und er bereut nichts.

Geboren: 977 BF
Haarfarbe: braun mit grauen Strähnen und graumeliertem Bart
Augenfarbe: *braun*
Kurzcharakteristik: eitler, grausamer und skrupelloser Unterweltführer der Almadaner (siehe S. 118)
Verwendung im Spiel: Alrik Ragather wird den Helden eher als gefährlicher Gegner denn als Auftraggeber begegnen. Selbst wenn die Helden einmal für die Almadaner arbeiten sollten, können sie sich Ragathers Loyalität niemals gewiss sein. Von wenigen hochrangigen Verbündeten innerhalb der Gilde einmal abgesehen, betrachtet er seine Handlanger fast immer als ersetzbare Sklaven.

Weitere Anführer von Unterweltbanden

Der Meister der *Alten Gilde*, **Iam Altacker** (geboren 997 BF), hat in der kurzen Zeit, in der er der Gilde vorsteht, die zerstrittenen Parteien innerhalb der Bande zusammengeführt und ist entschlossen, der ältesten Diebesgilde wieder zu ihrem angestammten Platz in der Garether Unterwelt zu verhelfen. Seinen Einfluss verdankt der drahtige Mittdreißiger mit den braunen Locken seinem Talent, Informationen zu beschaffen, Menschen für sich einzunehmen und erfolgreiche Einbrüche zu planen, nicht zuletzt aber auch der finanziellen Unterstützung durch seine ältere Schwester Rovena, die eine gut gehende Schneiderwerkstatt am Hesindeplatz in Tempelhöhe betreibt.

Ifirnja von Mundtbach (geboren 994 BF), die kräftige Anführerin der *Tobrier*, greift auch schon mal persönlich zu Schlagring und Säbel, um Bandenmitglieder zu züchtigen oder unwilligen Schutzgeldzahlern Respekt einzuflößen. Dabei trägt auch der Anblick der kahlköpfigen Frau mit dem schiefen Gesicht, dem tätowiertem Schädel und den kalten Augen dazu bei, dass niemand wagt, Widerworte zu geben. Offiziell gibt sie sich als ehrbare, einfache Frau des Volkes und Beschützerin der tobrischen Flüchtlinge aus, doch innerhalb der Bande herrscht sie mit grausamen Methoden – die nötig sind, wenn sie nicht von anderen Bandenmitgliedern gestürzt werden soll.

Seltsame und Einzigartige

Baltram Dorcken, Scharfrichter Gareths

Seit über einem Jahrhundert liegt das Amt des Garether Scharfrichters in den Händen der Dorckens. Bereits im frühen Kindesalter wurde Baltram von seinem Vater in das blutige Handwerk eingeführt. Dem Mittvierziger stehen seine zahlreichen Verwandten als Helfer zur Seite, denn in Gareth wartet viel Arbeit auf den Henker. Groß und kräftig gewachsen, mit einem mächtigen Stiernacken und wild wuchernden Bart versehen, das wuchtige Henkersbeil *Slintenick* geschultert und in blutroter Tracht gewandet ist Baltram stadtbekannt, gefürchtet und respektiert. Er gilt als Einzelgänger, kalt und gefühllos, und es gibt kaum jemand, der ihn wirklich kennt. Seine ganze Liebe widmet er einem angenommenen Sohn, dessen Mutter zum Tode verurteilt wurde und deren Ende von Baltrams Hand den Henker reut (**199 B**).
Verwendung im Spiel: Baltram kann den Helden als Informant, Türöffner zu Stadtkerker und -gefängnis dienen, aber auch das Opfer einer Erpressung werden, um eine Hinrichtung zu manipulieren.

Murgusch, Kundschafter der Tiefzwerge

In Gareth weitgehend unbekannt, hat sich unter der Stadt ein Stamm Tiefzwerge angesiedelt. Für ihren König, der Spezereien und bunte Stoffe über alles liebt, dringt der tölpelhafte Zwerg Murgusch oft an die Oberfläche vor. Unter einem Kapuzenmantel und mit falschem Bart getarnt, doch vom unverkennbaren Geruch der Kanalisation umgeben, besorgt er, was man in der Tiefe nicht herstellen oder erwerben kann. Mit seiner Quäkestimme weiß er ein halbwegs verständliches Garethi zu produzieren. Als Tauschobjekt benutzt er oft Dinge, die mehr oder weniger zufällig in die Kanalisation gerieten. Ein Zubrot verdient er sich damit, Leute heimlich durch den Untergrund von einem Ort zum anderen zu bringen. Hierbei meidet er jedoch alle an die Tunnel der Zwerge angrenzenden Gänge, um deren Heimat nicht zu verraten.
Verwendung im Spiel: Vermittler zwischen der oberirdischen und unterirdischen Welt Gareths, Führer durch den Untergrund. Ein Fundstück aus der Kanalisation kann ihn in Probleme bringen, die nur Helden lösen können (**202 B**).

Personen Almadas

Licht und Schatten des Kaiserhofs

Prinzessin Tulameth

Im *Frieden von Unau*, der 1027 BF die kriegerischen Handlungen zwischen Almada und dem Kalifat beendete, wurde auch vereinbart, dass Selindian Hal mit Tulameth, Tochter des Kalifen Malkillah III. (siehe **Raschtuls Atem 148**), vermählt werden soll.
Gegen diese Vereinbarung zwischen Emer von Gareth und dem Kalifen wehrt sich jedoch vor allem der Verlobte, obwohl die Prinzessin schon seit Anfang 1028 BF in Punin weilt. Selindian Hal hat kein Interesse daran, jetzt zu heiraten, eine Novadi-Prinzessin zur Frau zu nehmen und eine Bedingung einzugehen, die andere an seiner statt ausgehandelt haben. Auch viele Almadaner Adlige würden lieber tot im Grab liegen, als an der Seite ihres Königs eine Ungläubige zu sehen. Erst, wenn Tulameth den Glauben

an die Zwölfe annimmt, soll ein Tag für die Hochzeit festgesetzt werden, so sprechen die Berater des Kaisers. Das wiederum will der Kalif nicht akzeptieren, da es nicht Teil des Vertrags war.
Tulameth steht zwischen den Parteien. Von ihrem Vater wurde sie 'verkauft' und kann nicht zurück nach Unau. Und ihr designierter Ehemann jagt sie nur deshalb nicht aus dem Palast, weil er den kriegerischen Zorn des Kalifen fürchtet. Die schöne Frau mit den schwarzen Augen, gerade erst dem Mädchenalter entwachsen (geboren 1015 BF), sucht traurig Zuflucht im ständigen Neugestalten ihrer Garderobe und Wohnräume in der Eslamidenresidenz, Tändeleien und Spielen mit ihren Hofdamen und dem erbaulichen Gespräch mit interessanten Gästen des Kaiserhofs, sofern sie nicht eine Abneigung gegen ihre novadische Herkunft befürchtet. An die Ärmsten Punins verteilt sie viele Almosen und soll auch bisweilen in Ver-

kleidung den Palast verlassen, wenn sie die Atmosphäre der Abweisung nicht mehr erträgt. Nachts weint sie Tränen vor Heimweh und Einsamkeit und erhofft sich, dass eines Tages jemand kommt und sie aus ihrem tristen Dasein befreit.
Kurzcharakteristik: einsame Prinzessin, erfahrene Hofdame
Verwendung im Spiel: Tulameth kann Spielball höfischer Intrigen sein, bei ihren Ausflügen in die Gassen Punins auf Novadihasser stoßen oder ganz vom Kaiserhof fliehen, wonach entweder Selindian Hal oder der Kalif Helden aussenden, sie zu finden.

Kaiserin Alara Paligan, die 'Schwarze Witwe'

Seit ihrer Hochzeit mit Kaiser Hal wurde die Al'Anfaner Grandessa von ihrer mittelreichischen Umgebung als Ausdruck südländischer Dekadenz empfunden: verschwenderisch, intrigant, geheimnisvoll – und wunderschön. Man nennt sie die 'Schwarze Witwe', da sie seit dem Verschwinden Hals 1010 BF bevorzugt in schwarzer Garderobe und mit Trauerschleier auftritt und da sie wie eine Spinne das Netz des almadanischen Kaiserhofs beherrscht. Die Botanici haben gar einen Giftpilz nach ihr *Bleiche Alara* getauft. Um sich herum hat die Kaiserin eine eigene Welt aus Leibsklaven, Priestern des Al'Anfaner Boron-Kults und exotischen Genüssen geschaffen. Von weit her lässt sie alchimistische Mittelchen und Schönheitsrezepturen heranschaffen. Über sie hat der almadanische Adel südliche Kostbarkeiten wie die Tschokolat kennen gelernt. Sie prägt mit Al'Anfaner Schnitt (seitlich geschlitztem Beinkleid) und Opalringen die Mode der Reichen und Adligen Punins wie keine andere – und brachte ihnen einen neuen, verführerischen Boron-Ritus. Unterkühlt beherrscht sie ihre Umgebung mit knappen Gesten und zweideutigen Worten einer verführerischen Altstimme und verwirrt ihr Gegenüber mit nur einem Augenaufschlag. Niemand kann die Anzahl der Affären Alaras zählen; über jedes männliche Wesen im Umfeld des Hofes wird erzählt, von ihr zu einer Audienz im Schlafgemach empfangen worden zu sein. Dabei können sich die Auserwählten nie sicher sein, welches Ansinnen die frühere Kaiserin hat: Zerstreuung, Belohnung für treue Dienste, oder ist die Liebschaft nur Mittel zu einem verborgenen Zweck?
Alaras Aufmerksamkeit gilt zuerst sich selbst und ihrer grenzenlosen Eitelkeit: Es heißt, dass sie bereits zwei, drei Hofdamen und selbst eine Rahja-Geweihte, die sie als Bedrohung ihrer Schönheit empfand, töten oder in den Selbstmord treiben ließ. Obwohl Alara die Sechzig überschritten haben dürfte und noch vor einigen Jahren fast altersgemäß wirkte, erscheint sie heute im strahlenden Äußeren einer Vierzigjährigen. Viele führen das auf unheimliche Alchimistenkunst oder – insbesondere Anhänger des Puniner Boron-Kults – auf "vampirische Riten der verfluchten Al'Anfaner" zurück (**207 C**)
Die Ausnahme ihrer Egozentrik ist ihr 'Lieblingsenkel' Selindian Hal. Ihn umsorgt sie, als wäre er ihr eigenes Kind, achtet auf seine Gesundheit und lehrt ihn die Kunst des Herrschens. Nachdem Brin und Rohaja ihren Einfluss früh abgestreift haben, will sie Selindian zu einem Kaiser nach ihrem Willen formen. Er ist ihre Hoffnung für die Zukunft, und sie behütet ihn vor der Vereinnahmung durch den almadanischen Adel, für den Alara immer noch eine Fremde ist.

Geboren: von ihr verheimlicht
Größe: 1,69 Schritt
Augenfarbe: dunkelbraun
Haarfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und Verführerin
Herausragende Eigenschaften: CH 17, Aberglaube, Goldgier
Herausragende Talente: Betören 15, Etikette 14, Überreden 12, Staatskunst 10
Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Alara kann als Auftraggeberin, Ziel der Rachegelüste eines Betrogenen oder unbequeme Feindin fungieren, wobei sie ihre wahren Motive meist im Verborgenen lässt. Ihre Rücksichtslosigkeit gegenüber Untergebenen kompensiert sie durch freigiebige Belohnungen.

Weitere Personen bei Hofe

- **Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H.** (geboren 989 BF), ein ebenso eitler und blendend aussehender Lebemann wie profunder Rechtsgelehrter, führt die almadanische und kaiserliche Kanzlei. Der einflussreiche Cronrat und vom Kaiser zum Reichserzkanzler ernannte Mann ist der almadanische Kopf und Rhetoriker in der Auseinandersetzung um die Kaiserwürde des Reiches. Oft entsendet er Spitzel an die Höfe verfeindeter und – noch häufiger – befreundeter Mächte, um stets zu wissen, was Almada, den Kaiser oder auch ihn persönlich bedrohen könnte. Am Hof versucht er hinter den Kulissen, den Einflüssen "der Novadi" (Prinzessin Tulameth) und "der Al'Anfanerin" (Kaiserin Alara) entgegenzuwirken, die er als fremde Mächte auf almadanischem Boden betrachtet.
- **Gwain Isonzo von Harmamund** (geboren 965 BF), Oberst des Regiments *Eslam von Almada* und viel beschäftigter Vogt Omlads, ist der bevorzugte Heerführer und Träger des Marschallsamtes für Selindian Hal. Der alternde Recke mit dem verhärmten Gesicht gilt zwar als erfahrener Gardeoffizier, ist aber vor allem für seine wechselhafte Vergangenheit berüchtigt, die ihm viele Feinde, Freunde und solche, die eins von beides werden wollen, beschert hat: Zunächst aufstrebender Offizier, versuchte er 1011 BF als Anwinist die Fürstenwürde Almadas zu erlangen. Dafür schmachtete er jahrelang im Kerker von Al'Muktur – bis ihm der Ausbruch gelang. Durch Kämpfe gegen die Novadis und die Eroberung Omlads rehabilitiert, hat es Gwain wieder dorthin geschafft, wo er bereits 20 Jahre zuvor stand, und ist nun wichtigster militärischer Berater des almadanischen Herrschers. Sein ganzes Streben zielt darauf ab, die alte Familienehre wiederherzustellen und treu zu dienen. Dennoch können es die almadanischen Magnaten kaum unterlassen, in dem bekennenden Reconquistador einen Wendehals, Wolf im Schafspelz oder potenziellen Soldatenkaiser zu sehen, der nach Selindians Krone greifen will.
- Für körperliche Unversehrtheit des Kaisers sorgen die etwas nervöse Erste Hofmagerin **Elini von Mersingen** (Hellsicht, Rommilys) und der Leibmedicus **Radobard Winhaller**, ein Albernier, der schon seit vielen Jahren zu den Heilern Selindians gehört.

Selindian Hal, Kaiser des Mittelreiches und König Almadas

(**207 E**)

Bei seiner Geburt während des Orkensturms noch als Thronfolger des Mittelreichs gefeiert, verlor Selindian Hal diese Würde bereits im Alter von drei Jahren an seine Schwester Rohaja, als sein Vater, Reichsbehüter Brin, die Thronfolge auf dem Großen Hoftag 1014 BF ändern ließ. Denn der bleiche Infant entwickelte sich nicht so prächtig wie seine älteren Schwestern, seine Kindheit war von einem dunklen Schatten begleitet. Es hieß, er könne mit Geistern sprechen, verzehre mit Vorliebe rohes Fleisch und läge oft schlaflos im Bett. Die Medici rätseln bis heute, an welchem Gebrechen Selindian leidet. Kränkelnd brach er eine körperlich fordernde ritterliche Knappenzeit ab und wurde stattdessen nach Punin in die Obhut des damaligen Kronverwesers Dschjindar und des Raben von Punin gegeben. Er sollte zu einem wohlerzogenen Prinzen geformt werden, der seine Absonderlichkeiten zu unterdrücken versteht. Seitdem lernte er die Lebensart der Südprovinz kennen, verbrachte viel Zeit im Gebrochenen Rad (was seine Gesundheit verbesserte) und

galt als boronfürchtig. Die Almadaner schlossen den melancholischen jungen Mann als einen der Ihren in die Herzen und wünschten sich – gemäß der almadanischen Tradition – lieber einen Mann zum König und Kaiser des Reiches als eine Frau wie Rohaja. Seine Berater weckten in ihm das Gefühl, dass er seiner Erbrechte beraubt worden war, so dass Selindian Hal bald nach höheren Würden strebte, anstatt auf ewig als bedeutungsloser Prinz im Schatten Rohajas zu stehen: Er wurde Großfürst, dann König Almadas – und forderte schließlich die Kaiserwürde für sich. Spätestens seit er 1028 BF als Opfer eines Attentats starb und wundersam aus Borons Hallen zurückkehrte, verehren ihn die Almadaner als Idol ihres Landes, Soberan (Familienoberhaupt) Almadas und wahren Herrscher des Mittelreichs.

Der Kaiser ist ein eleganter, schlanker Mann, der oft schwarzen, golddurchwirkten Samt und Brokat trägt. Aus dem etwas blassen Gesicht blicken nachdenklich dunkle Augen. Im Kaiserornat setzt er die Eslamskrone auf, deren Schmuckstück der *Al'Madin* ('Stein des Mondes') ist, ein Rubin aus dem Schatz der almadanischen Emire.

Selindian ist klug und bekannt für eher ungewöhnliche Einfälle. Er scheut große Gesellschaften nicht, zieht aber Einsamkeit, Stunden der Muße und die Nacht vor. Mit seinen Beratern, ohne die er kaum eine Entscheidung trifft, konferiert er gerne zur Zeit des Mondscheins. Ständig eifert das Netz der Höflinge um die Aufmerksamkeit des unerfahrenen Mondenkaisers, beeinflusst ihn und setzt einsilbige Weisungen Selindians mit viel Interpretationsspielraum um. Gelungene Neuerungen rechnet das Volk dem Kaiser an; was hingegen das Gemüt trübt und wankelmütig erscheint, gilt als schlechter Einfall seiner Umgebung.

In den letzten Jahren wird der meist ruhige Monarch häufiger von Launen und Zornesausbrüchen geschüttelt, die seine Stimmung schlagartig ändern können. Oft schickt Selindian all seine Höflinge fort und zieht sich zurück in stille, abgedunkelte Bereiche der Eslamidenresidenz. Dort lauscht er manchmal nur dem Cembalo-Spiel der Hofkapellmeisterin, bis er auch sie fortjagt. Bisweilen träumt er schlecht oder führt – insbesondere in der Nähe von Friedhöfen – Selbstgespräche.

Seine Passion gilt der Kunst von Gräbern und Krypten. Selindian spendet nicht nur reichlich Gold zur Verschönerung von Boronangern und lässt das Tal der Kaiser bewachen, sondern sammelt auch die Gebeine berühmter Helden und Herrscher, aber auch großer Schurken aus Aventuriens Vergangenheit: Sie sollen in einer großen Gruft unter der Eslamidenresidenz bestattet werden, sicher vor Nekromantie und Vergessen. Hunderte von Dukaten hat der Kaiser dem Finder ausgelobt, der ihm die sterblichen Überreste von Kaiser Alrik, Kalif Malkillah II., dem Heiligen Gilborn sowie den Magiern Zulipan von Punin und Alg'Orton bringt. Wahre Reichtümer und ein Lehen bietet er für Gebeine von Hela-Horas, Caralus und Geron dem Einhändigen.

Geboren: 12. Phex 1011 BF
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: durchschnittlicher und stark von Beratern beeinflusster, aber beliebter Herrscher mit geheimnisvoller Aura
Herausragende Eigenschaften: CH 14, Jähzorn (wachsend), Affinität zu Geistern
Herausragende Talente: Etikette, Schleichen, Sich Verstecken
Besonderheiten: Selindian zeigt keinerlei Furcht im Umgang mit Tod und sterblichen Überresten. Er kann Kontakt mit Geistern aufnehmen.
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Selindian Hal ist kein Kaiser zum Anfassen. Der junge Regent gibt auch nächsten Anverwandten Rätsel auf und ist unberechenbar. Er wird von zahlreichen einflussreichen Seiten, etwa seiner Großmutter Alara, Kanzler Rafik von Taladur oder dem Raben von Punin abgeschirmt, so dass an ihn auf dem 'offiziellen Weg' nur schwer heranzukommen ist. Im Spiel ist Kaiser Selindian oft derjenige, über den gesprochen wird.
Zitate:
»Ich werde darüber nachdenken.«
»Uns hat vom blutigen Stier geträumt, Erhabener. Er ging den Raben mit den Hörnern an.«

Selindian Hal in den Augen anderer
Ein Reconquistador: "Die Eslamiden sind zurück! Kaiser Selindian Hal hebt Almada zu alter Größe, vereint Yaquirien und bringt uns die Mark Amhallas und Eslamsgrund wieder."
Ein Puniner Teehausredner: "Die Vorsehung hat uns diesen Monarchen geschenkt und dem Tode entrissen, doch ich sage Euch, es wird böses Blut fließen in der Eslamidenresidenz: Kein Herrscher kann lange Mirhamionette seiner Berater sein. Entweder er geht in den Hofkabalen zugrunde, oder er durchschneidet die Fäden und erhebt sich aus eigenem Vermögen über alle anderen."
Ein Barde aus Madasee: "Er ist wie die Seele unseres schönen, alten Landes: melancholisch wie die Nacht, bleich wie das Licht des Mondes und doch edel wie ein Rubin. Darum nennen wir ihn den Mondenkaiser, den Herrscher über unser Almada."
Radobard Winhaller, Leibmedicus des Kaisers: "Seine kaiserliche Majestät benötigt nun Ruhe. Es ist von äußerster Wichtigkeit, die Säfte des Körpers im Gleichgewicht zu halten. Nur dank meiner Medizin gelingt der Ausgleich. Ohne sie würden sich die ... ähem ... Exaltationen des Kaisers häufen."
Der Rabe von Punin: "Der Herrscher spricht mit mir. Aber ich spreche nicht über ihn."

Adel und Mächtige

Shahîm al'Shirasgan, Cronrat, Baron von Khabosa

Das Haus al'Shirasgan ist eine alte, seit einigen Generationen aramyische Familie Almadas, die beiderseits des Yaquir Ländereien besitzt und an Frieden zwischen Emirat und Königreich interessiert ist. Es gelang dem jungen Soberan Shahîm (geboren 999 BF), als Sprecher der Aramyas Almadas den Respekt des Kaisers zu erlangen, der ihn kürzlich in den Cronrat berief und den al'Shirasgans ihr altes Stammlehen, die Baronie Khabosa, zurückgab.

Das schützt Shahîm nicht vor den misstrauischen Blicken docenyischer Adliger, die ihm Einfluss und vor allem den Reichtum neiden, den der Abkömmling einer bislang eher bescheiden auftretenden Familie auf seinem Schloss bei großen Empfängen, tulamidischen Gelagen und Reiterspielen zur Schau stellt. Niemand kann sich erklären, woher die Schätze stammen, die 'diesen Novadi' augenscheinlich reich wie einen König machen (**207 D**).

Angesichts des kultivierten Brettspielers mit höfischen Manieren glaubt man kaum, dass Shahîm in der Khôm unter tiefgläubigen Wüstenkriegern aufwuchs. Das Wort des Barons wiegt schwer bei den almadanischen Aramyas, denen er von gemäßigter Missionierung Almadas zum Rastullah-Glauben und einem friedlichen Zusammenleben der Kulte predigt, ohne die eigenen Grundsätze aufzugeben. Sein hitziges Gemüt verwickelt ihn dennoch immer wieder in Streitge-

spräche, Duelle und Fehden, insbesondere mit Reconquistadoren und Anhänger des Heiligen Mannes Tabai ben Ishaq, die die Aramyas aufhetzen.

Kurzcharakteristik: luxuriös lebender, tiefgläubiger und gewiefter Politiker und Lebemann
Besonderheiten: wurde nach alter Familientradition von einem Hadjinim-Orden im Kampf ausgebildet.
Beziehungen: groß unter Aramyas, sonst ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: der Novadi, der es in Almada zu etwas gebracht hat und als Auftraggeber bei Konflikten zwischen Docenyos und Aramyas dienen kann. Sein Reichtum kann ihn zur Zielscheibe von Dieben und Intrigen machen und den Helden selbst ein Rätsel aufgeben.

Ludovigo Sforigan, Söldnerführer

Der von Freunden und Vertrauten meist nur (Dom) Vigo genannte Vogt von Ragath ist ein gedrungener Veteran mit grauem Haar und zunehmenden Altersflecken. Früher war der Name Sforigan bekannt für viele Ländereien, die diese Familie in Süd-Almada beim Einfall verloren hat. Heute steht er nur noch für Söldnermacht. Jung zum Anführer eines eigenen Haufens aufgestiegen, den 'Hakenspießen', erwarb sich Sforigan vor allem in Almada und im Lieblichen Feld einen so beachtlichen Ruf, dass sein Werdegang für manchen ehrgeizigen Söldling zum Vorbild wurde. Sein Einsatz 1011 BF bei der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen ist nur ein Stein in einer Krone von Schlachterfahrungen.
Als Reichsvogt 'seines' Ragaths und Anführer des mittlerweile größten Söldnerheeres Almadas will er stets ein guter Vater sein: gerecht, milde, aber bestimmend. Ins Feld zieht er nur noch selten selbst, sondern lässt sich von Ragath lieber als 'Patriarch der Landsknechte' feiern. Seinen Lebensweg kann er auch im Alter nicht verleugnen. Er gilt als rauflustig und derb, schert sich selbst vor dem Kaiser nur wenig um Etikette, tritt selbstbewusst überall für seine 'Jungs und Mädels' ein und heimst von höchster Stelle Söldneraufträge ein. Dom Vigo wettet leidenschaftlich gerne, wobei ihn gerade spektakuläre und für ihn eher aussichtslose Wagnisse reizen.

Geboren: 3. Firun 963 BF *Größe:* 1,82
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: alternder Haudegen und berühmter Söldnerführer
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Dom Vigo wirft schnell den Fehdehandschuh, und für die ausgesprochen kreativ ausgetragenen Querellas benötigt er ab und an eine helfende Hand.
Zitate:
»Bei Rahjas Tit... oh, verzeiht!«
»Wenn ich genau wüsste, dass ich recht habe oder gewinne, bräuchte ich doch nicht zu wetten!«

Die Grafen Almadas

● Die **Gräfin der Waldwacht, Groschka Tochter der Bulgi und des Rabosch** (geboren 912 BF), folgte 1027 BF ihrem Vater ins Amt, der dem Wahnsinn anheim gefallen sein soll. Zahlreiche Zwerge haben schon um ihre Hand angehalten, doch Groschka wies sie bisher resolut ab – so wie sie auch ihre Grafschaft zu führen pflegt. Viele in Waldwacht sind unzufrieden mit der egoistischen Herrschaft Groschkas, doch da ihr Vater als reichster Magnat Almadas gilt, wagt sich niemand, das Wort gegen sie zu erheben.
● Herrscher der reichen **Grafschaft Ragath** ist **Brandil von Ehrenstein-Streitzig** (geboren 976 BF), ein Spross des tobrischen Herzogengeschlechts. Er gilt als höflich und distanziert, mit einem Hang zum Zynismus, ist aber mit den Gepflogenheiten des Almadaner Adels nicht bis ins Detail vertraut. Die Gästelisten seiner opulenten Frühjahrsempfänge haben schon manchen Anlass für Hader geboten. Dom Brandil ist ein Gegner der drohenden Reichsteilung und strebt nach Auflösung der Doppelkaiserschaft.
● **Gräfin Shahane al'Kasim** (geboren 980 BF) von der **Südpforte**, Tochter einer unehelichen Beziehung des früheren Barons von Agum mit einer Amazone, wurde auf der Ordensburg Keshal Rondra aufgezogen. Die stolze, forsche Kriegerin ist mit ihrem Pragmatismus am Kaiserhof nicht sonderlich wohlgelitten, weswegen sie nur wenig Unterstützung dafür erhält, im Yaquirbruch novadische und horasische Taifas zurückzudrängen.
● Das **Yaquirtal** wird nach vielen Jahren wieder von einem Einheimischen regiert. **Praiodar von Streitzig ä.H.** (geboren 963 BF) war früher passionierter Herzensbrecher und hinreißender Liebesdichter, gilt heute aber vor allem als besonnener Vermittler zwischen den Familias. Er besitzt gute Kontakte an beide Kaiserhöfe und ist einflussreicher Berater Selindian Hals.

Kirchen und Glaubensführer

Bahram Nazir, der 'Rabe von Punin'

Der greise Führer des Puniner Boron-Kultes tritt kaum in der Öffentlichkeit auf. Oft zieht er sich auch zu hohen Feiertagen in die tiefen Katakomben des Puniner Tempels zurück und tritt nur zu außergewöhnlichen Ereignissen vor die Menschen. Der gebürtige Rashduler Bahram Nazir (geboren 5. Tsa 935 BF) trägt einen schwarzen Kapuzenmantel, unter dem ein kahles, blasses Haupt mit dunklen Beryllaugen im Schatten liegt. Seit über einem halben Jahrhundert behütet der uralte Geweihte die Kräfte und Geheimnisse des Gebrochenen Rads und leitet den Puniner Kult. Er musste die stille Kirche durch eine Zeit führen, in der sich alanfanischer Einfluss und nekromantische Mächte ausbreiteten. Er verdammt die Pracht und Eitelkeit des Al'Anfaner Ritus und seiner 'Irregeleiteten' und hofft, dass der südländische Totenkult in Punin nur ein Strohfeuer sein wird.
Das öffentliche Bild des Boron-Glaubens in Almada wird von dem Raben vor allem indirekt beeinflusst, da er kaum präsent ist. Doch wenn ein Wort von ihm, einem Meister der Rethonik ("jedes Wort auf die Waage legen" = mit wenigen Worten viel sagen), zu vernehmen ist, hält man in Punin den Atem an. Besonderes Augenmerk hat der Rabe auf den jungen Kaiser Selindian Hal gelegt. In den letzten Jahren war der Infant regelmäßig zu langwierigen Sitzungen im Tempel, insbesondere, wenn er besonders schwächlich und blass erschien. Was auch immer Selindian plagt, Bahram Nazir scheint zu versuchen, ihm Linderung zu verschaffen. Jeder in Punin weiß, dass Alara Paligan und der Rabe im Hass verbunden sind und dass beide auf ihre Weise um den künftigen Weg des jungen Herrschers kämpfen.
Kurzcharakteristik: vollendeter Prophet und Rethoniker, meisterlicher Religionsführer
Verwendung im Spiel: Eine Begegnung mit dem Raben von Punin ist ein außergewöhnliches Ereignis und findet meist statt, indem der Rabe gezielt bestimmte Helden anspre-

chen lässt, die ihm in einer Vision erschienen sind. Er kann Experte für Orakel, Nekromantie und das Totenreich sein, wie auch Maßnahmen gegen den konkurrierenden Kult aus Al'Anfa anstoßen.

Amando Laconda da Vanya, Großinquisitor

Der oberste Glaubenswächter und Frevlerjäger der Praios-Kirche dient bereits sechs Jahrzehnte in der Inquisition und ist eine Koryphäe in Fragen zu Schwarzmagie und Paktierern. Dennoch stößt er gerade abseits der Schwarzen Lande und ihren verfluchten Dämonenanbetern auf die Grenzen seiner Erfahrungen: Durch die Quanionsqueste sind im Praios-Kult alte Ideale und Ordnungen in Frage gestellt. In Religionskonflikten Almadas ist der Wille der Götter oft nicht leicht zu erforschen. Und doch macht sich ein unangenehmes Gefühl breit, sobald in einem Dorf oder Schloss der Ruf ertönt: "Der Großinquisitor kommt!"

Der wenig almadanisch anmutende, massige Großinquisitor bewahrt sich kirchenpolitisch eine erzkonservative Linie, geht jedoch weder starrsinnig noch fanatisch vor. Das lange, silbergraue Haar, der fein gestutzte Bart und die wachen, schwarzen Augen mit den tausend Fältchen verleihen ihm zudem eine vertrauenserweckende Würde, die nicht viele Inquisitoren mit sich bringen. Der Großinquisitor sieht es als seine heiligste Aufgabe an, die Seelen der Frevler zu retten, anstatt sie bloß zu richten, und zieht gründliche Befragungen der Folter vor.

Geboren: 950 BF *Größe:* 1,88
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Inquisitor und Kenner der Schwarzmagie
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15
Herausragende Talente: Götter/Kulte 17, Magiekunde 15, Rechtskunde 14, Menschenkenntnis 12
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Da Vanya ist oft auf Reisen und kann in ganz Mittelaventurien angetroffen werden. Über kleinere Verfehlungen sieht er bei Helden durchaus einmal hinweg, dennoch kann es sein, dass sich diese einmal vor dem Großinquisitor verantworten müssen.
Zitat: »Ihr brecht das Gesetz und behauptet nun, es für einen guten Zweck getan zu haben? Ich bin gespannt, Eure Geschichte zu hören, doch vergesst nicht, dass des Herren Praios' Auge auf Euch ruht!«

Tabai ben Ishaq, der Heilige Mann

Irgendwo im nördlichen Yaquirbruch oder der Grafschaft Yaquirtal lebt versteckt der Heilige Mann der Aramyas. Dieser Eremit verließ aufgrund eines 'Fingerzeigs Rastullahs' die Wüste, um in Almada Al'Turachan zu finden, den Ort der Wiederkehr Gottes. Hier will der Novadi Rastullah nahe sein und nur von den Gaben leben, die Glaubensbrüder dem Mann um die Fünfzig mit dem kunstvoll viergeteilten Bart schenken. Diesen Aramyas prophezeit Tabai in wenigen, aber umso bedeutsameren Worten auch ein Strafgericht Rastullahs, das alle Ungläubigen Almadas ebenso ereilen wird wie jeden Aramya, der sich mit ihnen einlässt. Er befürwortet den Kampf gegen die Heiden, wie viel Blut dies auch kosten möge. Die Magnaten lassen den Aufrührer suchen und setzen Kopfgelder aus. Gefangen habe sie ihn noch nicht, da seine Anhänger verstockt sind und der Heilige Mann gelegentlich das Versteck wechselt.
Verwendung im Spiel: Als Erleuchteter oder Aufrührer, Geisel oder Geißel ist er eine Schlüsselfigur in Konflikten zwischen Docenyos und Aramyas.

Weitere religiöse Vertreter der Region

Der Tsa-Kult kennt kein Oberhaupt, zu den angesehensten Geweihten zählt jedoch **Pasqua Sfalia**, die am Tempel zu Punin dient. Pasqua (geboren 977 BF) kam einst als zorniges junges Mädchen an das Gotteshaus und entwickelte sich zu einem Quell der Lebensfreude. Wer ihren Beistand für einen Neuanfang oder ein unmöglich erscheinendes Vorhaben erbittet, der wird schon bald von ihrer Zuversicht angesteckt. Mit einer ebenso offenen wie kraftvollen Art bemüht sich Pasqua, in den vielen Konflikten und Reibereien Almadas eine ausgleichende und vermittelnde Rolle einzunehmen.

Die Tsa-Geweihte **Vaala Valente** (eine Halbnivesin) gehört hingegen zu den Bilderstürmern und Freiheitskämpfern ihrer Kirche (**GKM 61**) und ist eine treibende Kraft hinter diversen Anschlägen auf Bibliotheken, alte Gebäude und alte Machtstrukturen. Insbesondere versteinerte Traditionen der Boron-Kirche sind ihr ein Dorn im Auge, gegen die sie regelmäßig das Volk aufhetzt und auch nicht davor zurückschreckt, den eingetriebenen Tempelzehnt mit Gewalt zurückzuholen und frei zu verteilen.

Die junge Dienerin Bishdariels **Miradora** befindet sich auf Geheiß des Raben von Punin am kaiserlichen Hof, um dem ständig größer werdenden Einfluss Kaiserin Alaras und ihrem Al'Anfaner Ritus auf den Kaiser Einhalt zu gebieten. Dass sie durch die vielen persönlichen Gespräche mit Selindian selbst ihr Herz an den Kaiser verloren hat, will sich die Boron-Geweihte noch nicht eingestehen. So etwas wie ihr Gegenstück ist **Commandanta Katalinya Adranez** (geboren 988 BF), Offizierin vom Orden des Schwarzen Raben und Veteranin der Dritten Dämonenschlacht, die in Punin inoffiziell als Gesandte Interessen Al'Anfas vertritt. Die Ordenskriegerin greift auch bisweilen für Kaiserin Alara zum Schwert, wo feine Intrigen gröberer Arbeit weichen.

Jacobo ist der beleibte Peraine-Geweihte eines kleinen Dörfchens im Yaquirtal, der jedes Jahr am 1. Peraine anlässlich des Saatfests die Wahl des schönsten und kräftigsten Stiers der Region organisiert, was stets Hunderte von Schaulustigen anlockt. Dies gefällt seinen Vorgesetzen allerdings nicht, doch trotz mehrmaliger Aufforderungen wird Jacobo nicht müde, an diesem Tag das traditionelle heilige Tier der Peraine, den Storch, außen vor zu lassen (**206 A**).

In den Gassen Punins

Ernilfo Pichelstein

Der Weinhändler Pichelstein führt seine Puniner Kellerei schon seit vielen Jahren, obwohl es der Ausspruch "Trinkst du einen schlechten Wein, ist es wohl ein Pichelstein" in Almada schon zu einem geflügelten Wort gebracht hat. Der Mittsechziger (geboren 976 BF) mit dem graumelierten Haar und einem gepflegten Spitzbart ist jedoch ein brillanter Geschäftsmann, der mit untrüglichem Gespür für Gewinn und Mut zum Risiko zu Wohlstand gelangte. So kauft er mit Vorliebe schlechte Jahrgänge auf, um sie dann mittels der Zugabe eines edlen Tropfens doch noch genießbar zu machen. Pichelsteins Handelsbeziehungen reichen inzwischen bis nach Fasar, und auch wenn er eine solche weite Reise heutzutage nicht mehr unternimmt, reist er dennoch jedes Jahr noch höchstpersönlich durch Almada, um auf den Weingütern die frisch gekelterten Weine zu kosten und Sorten für den Kauf auszuwählen. Hin und wieder versucht ihn jemand wegen seiner Weinpanscherei aus dem Geschäft zu drängen, doch bisher ohne Erfolg.
Verwendung im Spiel: Pichelstein benötigt immer wieder Personen, die ihn auf seinen Reisen durch Almada schützen – sei es vor Räubern, unzufriedenen Konkurrenten oder gar seinen eigenen Kunden.

Prishya von Garlischgrötz zu Grangor, Metamagierin

Jahrzehntelang war die Metamagierin Prishya von Garlischgrötz, Tante des Grangorer Herzogs Cusimo, angesehene Akademieleiterin zu Punin, Convocata Prima der Grauen Gilde und bejubelte Forscherin auf dem Felde der Arkanologie, astraler Grundlagenforschung und Limbuserkundung. Als meisterhafte Lehrerin war sie bei Schülern wie Kollegen ob ihrer Strenge gefürchtet. Auf dem Allaventurischen Konvent der Gildenmagier zu Gareth wollte Prishya 1027 BF bedeutende, ja revolutionäre Forschungsergebnisse zu arkanen Großritualen und den Geheimnissen der Spruchmagie präsentieren, die sie bis dato aus Furcht nur in ihrem Gedächtnis und Aufzeichnungen mit unverständlicher Kurzschrift festgehalten hatte. Doch bei der Schlacht in den Wolken verlor sie dieses Wissen bei einem Angriff von Borbarad-Moskitos, die Teile ihrer Erfahrungen in Fetzen aus ihrem Geist rissen. Nach diesem Schicksalsschlag trat die alte Zauberin von ihren Ämtern in Akademie und Gilde zurück, um mühsam die verlorenen Wissensschätze zurückzuerhalten. In Gebeten an die Heilige Canyzeth (der Schutzheiligen der Erkenntnis) und Sichtungen ihrer Notizen flackert bisweilen eine Ahnung auf, *was* und *wie viel* der Vergessenheit anheim fiel. Bisweilen heuert sie Abenteurer an, um Theorien aus ihrem geistigen Flickenteppich zu überprüfen – Spott oder Mitleid von Kollegen und Schülern will sie sich nicht aussetzen. Sie sucht nach alchimistischen Rezepten, die ihr Gedächtnis heilen können; insbesondere nach *Erinnerungstropfen*, die sich aus den Borbarad-Moskitos, die sie überfielen, brauen lassen: Sie hat eine Prämie für diese in Garetien gefangenen Insekten ausgesetzt, in der Hoffnung, Exemplare zu erhalten, in denen sie im Laboratorium Bruchstücke ihres Selbst findet.

Geboren: 955 BF
Haarfarbe: silbergrau
Augenfarbe: blaugrau
Kurzcharakteristik: Von der einst brillanten Metamagierin, Rednerin, Organisatorin und vollendeten Lehrerin der Magie ist nur noch ein Schatten übrig geblieben, eine hartnäckige und eigenbrötlerische Forscherin.
Herausragende Eigenschaften: KL 13 (zeitweise 19), CH 16
Herausragende Talente: brillante Gelehrten- und Sprachkenntnisse, zu denen sie nur teilweise Zugang hat.
Herausragende Zauber und Rituale: meisterliche bis brillante Fähigkeiten in den Bereichen Hellsicht, Illusion und Metamagie, die ihr jedoch nur teilweise zur Verfügung stehen.
Beziehungen: groß (in Magier- und Gelehrtenkreisen)
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Prishya kann aufgrund unschlüssiger oder falsch interpretierter Erinnerungsfetzen Helden auf jeden noch so seltsamen Auftrag zur 'Feldforschung' ausschicken. Der Drang, das Gedächtnis zurückzuerhalten, kann sie auch moralische Schranken übertreten lassen.
Zitat: »Ich verstehe es nicht. Bei allen Zwölfen, weshalb verstehe ich es nicht mehr?«

Talfan Honoratio von Jurios, Schwertmeister

Zu den bekanntesten Fechtern Almadas gehört Talfan Honoratio von Jurios (geboren 975 BF), der unweit vor den Toren Punins in einem prachtvollen Landsitz eine Schwertgesellenschule betreibt. Er nimmt ausschließlich die Zöglinge der Adligen Almadas auf, um sie zu ehrbaren Caballeros auszubilden. Für die Dauer ihrer Ausbildung ist es den Schülern verboten, an Fehden teilzunehmen. Doch obwohl eine Missachtung dieser Regel den sofortigen Rauswurf zur Folge hat, können einige Schüler der Verlockung nicht widerstehen.
Seit Talfans Sohn vor einigen Jahren von Novadis gefangengenommen und verschleppt wurde, leidet der Schwertmeister unter Selbstzweifel: Hat er seinen Sohn für den Kampf vielleicht nicht gut genug ausgebildet? Dom Talfan erscheint im Fechtunterricht zunehmend unkonzentriert und abgelenkt. Er überlässt viele Aufgaben des täglichen Unterrichts seinem Meisterschüler Maquedar Violante von Harmamund, während er selbst möglichen Spuren über den Verbleib seines Sohnes nachgeht.
Verwendung im Spiel: Dom Talfan gibt zahlungskräftigen Interessenten Fechtunterricht, in seiner Schule können die Helden Kontakte zu vielen Adelsfamilien Almadas knüpfen. Bisweilen beauftragt er Heldengruppen, Erkundigungen über den Verbleib seines Sohnes einzuholen.

Leirix von Punin, Schelm

Leirix von Punin, Ritter von Unsinn zu Schwachfug, Herr von Zwick und Zwack und wie er sich noch nennen mag, lässt sich eigentlich überall und nirgends antreffen, dennoch treibt das Heimweh den Schelm immer wieder zurück nach Almada. Der alternde (geboren 972 BF), aber immer noch unermüdliche Possenreißer mit perfekten Zauberkenntnissen besitzt ein untrügliches Auge für Leute von Geld oder Stand, die, selbstherrlich und eingebildet, eine Lektion im Lachen verdienen – und zwar über sich selbst, und so hat er sicher schon mehr edle Namen in den Schlamm gezogen, als so manchem Herold bekannt sind. Während das einfache Volk ihn und seine Lehren liebt, die er allzu selbstverliebten Machthabern bisweilen erteilt, hat er bei Adel und Obrigkeit keinen guten Stand.
Immer wieder nimmt er sich vor, zu seiner Ehefrau Alvide Rastburger nach Havena zurückzukehren (siehe **Am Großen Fluss 172**), in die er sich einst unsterblich verliebte. Doch zuvor gilt es nur noch eine letzte Junkerin zu zwacken und einen letzten Ratsherrn der Lächerlichkeit preiszugeben.
Verwendung im Spiel: Es könnte Auftrag der Helden sein, die ewige Spottdrossel zu fangen oder vor den Übergriffen eines beleidigten Magnaten zu retten – denn um sein eigenes Wohl macht sich der Schelm am wenigsten Sorgen.
Zitat: »Das sollte ein Witz sein? Kurios, ich dachte immer, man sollte über die Witze lachen, nicht über jene, die versuchen, welche zu machen.«

Zahori

Ziqati

Die derzeit berühmteste Zaubertänzerin der Zahori vereint im Lamento Liebe und Hass, Zorn und Vergebung wie keine andere. Ihr glänzendes, schwarzgelocktes Haar, der tulamidische Teint, dunkle Glutaugen und ein rahjagleicher Körper verbinden sich in Ziqatis Darbietungen mit heißblütigem Temperament und leidenschaftlicher Ausdrucksstärke. Die stolze Tochter der Zhulhamor-Sippe fühlt sich nicht nur Rahja, sondern auch dem Herren Phex verpflichtet, selbst wenn dies ihrer Karriere als gefeierter Tänzerin nicht unbedingt zuträglich ist. Viele Patrizier oder Magnatinnen sehen sich am Ende einer Affäre mit der betörenden Zahori ihrer Börse oder des wertvollsten Schmucks beraubt. Ziqati (geboren 1001 BF) hat es jedoch stets verstanden, sich rechtzeitig abzusetzen oder der Fürsprache anderer Mächtiger zu versichern.
Kurzcharakteristik: brillante Hazaqi-Tänzerin und Verführerin, kompetente Diebin
Besonderheiten: Ziqati beherrscht auch den legendären *Odionyo*, den Tanz des Hasses, der seine Zuschauer im Blutwahn übereinander herfallen lässt – und den sie nur bei ganz besonderen Gelegenheiten tanzt.
Verwendung im Spiel: Lehrmeisterin einer oder eines Hazaqi, berauschende Begegnung in einem Lager der Zahori, Exotin am Hof eines Gönners oder gesuchte Diebin, die von den Helden entweder aufgegriffen oder vor den Nachstellungen der beraubten Mächtigen geschützt werden muss.

Die Alte Zarpa, Mhanahi der Zahori

Glaubt man den Steckbriefen der Barone, so treibt die Alte Zarpa schon seit Jahrzehnten ihr Unwesen in Almada und wird wegen Diebstahls, Kindesentführungen, Beihilfe zur Schollenflucht in den Fällen etlicher Leibeigener und Schwarzhexerei gesucht. Manche nennen sie die Königin der Zahori, tatsächlich ist ihr Titel, *Mhanahi* (Älteste der Ältesten), mehr eine Ehrbezeugung.

Bei den Zahori heißt es, sie sei die Klügste und Gerissenste der Ihren, in Almada hat ihr Name schon längst in Redewendungen und Geschichten Einzug gehalten. Einst soll sie die Schönste des Freien Volks gewesen sein, die die Rahjarra vollendet zu tanzen verstand und sich an den Feuern so manchen Jüngling erwählte. Zarpa ist weit über hundert Jahre alt, und begegnet man ihr, einem uralten faltigen Mütterchen, so glaubt man dies leicht. Letzte Zweifel sind vergessen, sobald die Mhanahi mit heiserer Stimme von den Erbfolgekriegen in Almada, dem Sturm der Novadis und den schrecklichen Seuchen erzählt. Auftauchen kann sie völlig unerwartet mal hier und mal da an einem Lagerfeuer der Zahori, zieht sie doch selbst nicht mit einer eigenen Sippe durch das Land. Bisweilen sendet sie auch ihre Enkelin und Schülerin oder überbringt Botschaften in Traumgesichten.

Geboren: um 900 BF *Größe:* 1,74
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillante Hexe und Wahrsagerin, meisterliche Geschäftsfrau
Herausragende Eigenschaften: CH 20, IN 18, Prophezeien 16
Herausragende Talente: Tanzen 16, Betören 15, Überreden (Feilschen) 13, Überzeugen 12
Herausragende Zauber und Rituale: Harmlose Gestalt 20, Schleier der Unwissenheit 16, Traumgestalt 14
Besonderheiten: Zarpa ist eine eigeborene Hexe ohne Vertrautentier, die sich meist hinter einer Harmlosen Gestalt verbirgt. Tritt sie ohne diesen Schutz auf, gibt sie sich bisweilen als ihre eigene Enkelin aus.
Beziehungen: groß (bei Zahori, ansonsten hinlänglich)
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Die Mhanahi mag als verschrobenes Kräuterweib auftauchen, düstere Prophetin oder heißblütig-jugendliche Liebhaberin. Über ihr Volk hält sie eine schützende Hand und kann so für Helden, die von der Obrigkeit angeworben wurden, auch zur Gegenspielerin werden.
Zitat (über die Kristallkugel gebeugt): »Ich sehe, dass Ihr viel Leid erfahren werdet, Hochgeboren, sehr viel Leid – wenn Ihr nicht innehaltet in Eurem Tun. Welch' Unrecht Ihr auch immer gerade über Euer Land zu bringen gedenkt – haltet Ihr nicht ein, so werden Fuchs und Stute es an Euch rächen.«

Seltsame und Einzigartige

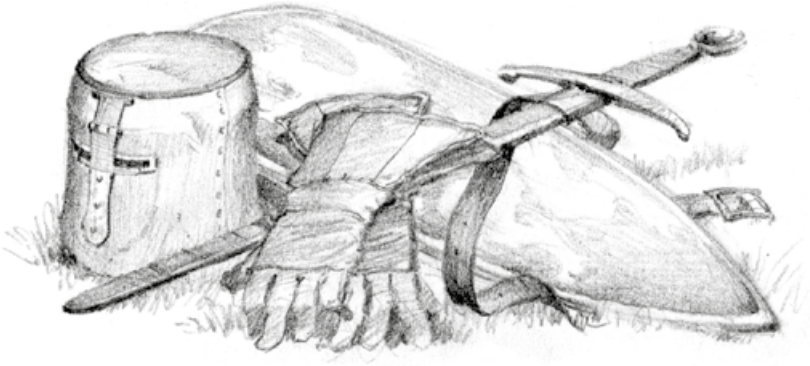
Roana vom Amboss, Vogelkundlerin

Der Unsichtbare Turm im Ambossgebirge, einst gehütet vom großen Zauberer Rohezal, wird heute noch von seiner Tochter bewohnt: eine etwa sechzigjährige verblühte Schönheit, die man im Tal nur als Almbäuerin und Vogelfängerin kennt. Roana, die zwar die Klugheit, nicht aber die magische Gabe ihres Vaters geerbt hat, versucht seit Rohezals Tod dessen magischen Werke und Schriften zu verstehen und die machtvolle elementare Pforte der Luft zu bewachen. Sie ist eine ausgezeichnete Vogelkundlerin, die bereits manchen gefiederten Tierkönig kennen gelernt hat. Gerne würde sie fortgehen und die Vögel jenseits des Gebirges hören und sehen. Vielleicht findet sich ja eine gute Seele, der man den Unsichtbaren Turm anvertrauen kann – nur für drei, vier Wochen?
Verwendung im Spiel: Wer eine Vogelkundige braucht oder wissen will, wo er einen bestimmten Tierkönig aus dem Reich der Vögel aufsuchen kann, sollte sich zu Roana aufmachen. Sie kann Helden den Weg zu Geheimnissen des Turms oder Rohezals weisen, die sie selbst nicht aufdecken kann oder will.

El'Fenneq, der Wüstenfuchs

Der legendäre 'Wüstenfuchs' ist ein schwarz maskierter Reiter, der seit etwa 1023 BF den Schwachen und Armen beiderseits des Yaquir beisteht und als Rächer gegen Ausbeutung und Gewaltherrschaft auftritt. Er legt sich mit novadischen Sklavenschindern ebenso wie mit despotischen Magnaten an. Die Geschichten über ihn sprechen von tollkühnen Reitkunststücken, einem schwirrenden Säbel in jeder Hand und von einem Umhang, den keine Pfeilspitze durchbohren kann.

El'Fenneq befreit Sklaven und Gefangene, erleichtert die Herrschenden um Gold, das er an die Armen verteilt, und wirft den Tyrannen den Fehdehandschuh hin: blau-gold sind seine Farben, wie das Wappen der alten Mark Amhallas. Die betroffenen Magnaten jagen ihn als Verbrecher. Die Fellachen und einfachen Menschen jubeln El'Fenneq zu, der als herausragender Fechter und vollendeter Galan gilt, sich stets in einen weiten Umhang hüllt und einen breitkrempigen Caldabreser sowie eine schwarze Gesichtsmaske trägt. Man kennt weder El'Fenneqs richtigen Namen noch seine Herkunft, nicht einmal sein Geschlecht scheint eindeutig zu sein. Oft hörte man liebesverklärte Geschichten von jungen Männern und Frauen, denen El'Fenneq beigestanden haben soll (**207 B**).



Mysteria et Arcana

Rätselhaftes und Verborgenes aus dem Herzen des Reiches vereint dieses Kapitel ebenso wie Spielhinweise für den Spielleiter. Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf einer Kampagne in der Region dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten. Ein Verweis wie **A 22** bedeutet, dass Sie an dieser Stelle Meisterinformattionen zu einem anderen Kapitel des Bandes finden, in diesem Fall zu der Raulskrone, die auf Seite 22 beschrieben wird. Umgekehrt finden Sie dort auch Rückverweise an den entsprechenden Passus in diesem Kapitel.

Mysterien des Mittelreichs

Die Raulskrone

A 22

● Die prächtige Kaiserkrone verleiht nicht nur im Märchen wundersame Fähigkeiten, sondern besitzt tatsächlich handfeste Magie: Ihre Steine haben eine magiebannende Wirkung, die die Anwendungen mancher Zauber auf den Träger erschweren. Dieser Schutz wird durch Hofmagier regelmäßig erneuert oder zeitweise verstärkt.

● Der größte und prächtigste Edelstein im Kronreif war einst das *Kaiserherz*, ein in göttlichem Licht leuchtender Aventurin, der die Provinz Garetien repräsentiert. Er verschwand jedoch während der Kaiserlosen Zeit aus der Krone. Sein Schicksal ist unbekannt. Seit seinem Verschwinden hat kein Kaiser gewagt, das Kaiserherz in der Krone durch einen anderen Stein zu ersetzen. Wer es aber wiederfindet, wird fürstlich belohnt werden. (*)

● Der Opal steht für das Königreich Maraskan, hat seinen Platz seit fast 800 Jahren in der Raulskrone und heißt *Auge der Großen Schlange*. Niemand bei Hofe weiß, dass er ursprünglich von der *Skrechu*, der geheimen Echsenherrscherin Maraskans stammt. Sie konnte durch das Juwel das Treiben der mächtigsten Monarchen Aventuriens beobachten und einige Kaiser beeinflussen. Seit einigen Generationen ist die magische Brücke jedoch unterbrochen. Die Skrechu hat vor kurzem ihren höchsten Diener, den Magier *Al'Gorton*, damit beauftragt, das 'Auge' wieder zu erwecken und die astrale Verbindung erneut herzustellen. Mehr über die Skrechu erfahren Sie in der Regionalbeschreibung Maraskans und in **RA 173f.**.

Aus dem Nebel der Zeiten

Die Vergangenheit Aventuriens gestaltet sich in vielen Aspekten anders, als es die bekannte Geschichtsschreibung der Chronisten wiedergibt. Und so verbergen sich allerhand Geheimnisse hinter sicher geglaubten Erkenntnissen über die alten Tage. Einige Beispiele:

B 14, 34: Kaiser Raul der Große, stets blondbärtig, blauäugig und von überragender Statur dargestellt, war tatsächlich nicht der gebürtige, alteingesessene Garether, für den er stets gehalten wird: *Raul al'Ahjan* war vielmehr ein dunkelhäutiger, schwarzhaariger Mann tulamidischer Abstammung, der es in Gareth mit großen Taten zu Ansehen gebracht hatte. Phex-Glauben und patriarchalische Vorstellungen übertrug er auf das neue Kaisertum, wo sie noch heute spürbar sind. Viele Grundsätze des Reiches, die angeblich auf Raul den Großen zurückgehen, wurden in Wirklichkeit erst von den Kaisern Menzel und Gerbald geschaffen, die Raul mit einem Glorienschein versahen.

C 14: Die Lückenhaftigkeit der Geschichtsschreibung zeigt sich auch in einem **getilgten Kaiser**, vermutlich ein Kind Debreks, das von 85 bis 98 BF herrschte. Sein Nachfolger Nardes ließ diesen Herrscher aus allen Annalen streichen, bannte seine Nennung für immer und schlug seine 14 Jahre Regierungszeit Debreks Ära zu. Sein Name ist heute unbekannt, und nur die wenigsten Historiker ahnen, dass es hier eine Geschichtsfälschung gab. Welche Untaten mag dieser Herrscher begangen haben, dass man jede Erinnerung an ihn gleichsam auslöschte? (*)

D 14: Die Reichsannalen sprechen davon, dass Kaiser Gerbald den **Tuzakwurm** selbst im heldenhaften Kampf erlegt hat. Böse Zungen behaupten jedoch, Seine Kaiserliche Majestät habe dem leblosen Tier, das zuvor von mehr als tausend Soldaten regelrecht in Stücke gehauen und geschossen worden war, lediglich einen lustlosen Stich mit seinem Schmuckdolch versetzt. In jedem Fall sind die Ereignisse um den Wurm, der die Siedlerstadt, nach der er benannt wurde, dreimal zerstört haben soll, auffällig schlecht dokumentiert und widersprüchlich.

E 15: Doctor Rohalion Sarostes, ein Gelehrter aus Methumis, wies vor einigen Jahren anhand überlieferter Soldlisten darauf hin, dass die **Heilige Ardare** mitnichten ganze 50 Sonnenlegionäre auf den Tempelstufen niederschlug, sondern eine weitaus geringere Anzahl. Weder Praios- noch Rondra-Kirche erkennen diese Theorie an, da sie für beide Seiten einen Gesichtsverlust bedeutet.

Geheimnisse Kaiserin Rohajas

F 172

● Die Kaiserin hat ein uneheliches Kind, das aus einer Affäre mit dem Almadaner *Eslam von Eslamsbad* hervorgegangen ist. Sie verheimlichte die Schwangerschaft aus Scham vor dem Urteil ihrer Mutter und brachte das Kind, einen Jungen namens *Albiron*, in den Wirren des Jahrs des Feuers Ende 1027 BF zur Welt. Rohaja weiß nicht, ob es im Monat Rahja oder den Namenlosen Tagen geboren wurde. Als künftige Kaiserin war ihr das Kind schmerzliche Erinnerung an eine enttäuschte Liebe und Symbol für jugendliche Fehler. Sie fürchtete eine Bedrohung für den Thron, wenn die Existenz des Bastards bekannt würde. Unter dem Siegel der Verschwiegenheit übergab sie das Kind vertrauensvollen Recken (Ihre Helden, wenn sie das Abenteuer **Rückkehr des Kaisers** spielen), die für die Erziehung Albirons verantwortlich zeichnen sollen. Albiron und die weiteren Umstände seiner Kindheit werden für mindestens vier (aventurische und irdische) Jahre nicht in offiziellen Publikationen erwähnt werden. Die Kaiserin verdrängt die Gedanken an das Kind. Einige Mitglieder des Hauses Gareth wie Storko, Emer und Selindian Hal wissen von der Schwangerschaft Rohajas, glauben jedoch, dass sie das ungeborene Kind bei der Schlacht von Wehrheim verlor. Von der Existenz des Kindes wissen nur Rohaja, die erwähnten Recken sowie diejenigen, die bei

der Geburt anwesend waren: *Garvin*, ein Waldbauer aus Bohlenburg beim Ochsenwasser, und der Druide *Wargan*, der irgendwo in der Wildermark lebt.

● Rohaja hat aus ihren Kämpfen viele Narben zurückbehalten. Eine davon ist eine Verletzung im Unterleib durch einen Knochensplitter Rhazzazors, die sie sich in der *Schlacht der Drei Kaiser* zuzog. Diese Verletzung, der Fluch des Asmodeus und die Aussagen ihres Hofmedicus lassen Rohaja fürchten, dass sie keine Kinder mehr gebären kann. Würde dies bekannt werden, schadet es womöglich ihrem Kaisertum. Demzufolge schiebt sie derzeit eine Heirat möglichst lange vor sich her, um nicht in Erklärungsnöte zu geraten, warum dem Reich noch kein Thronfolger geboren wurde.

● Eine sehr gute magische Analyse wie z.B. mittels des ODEM ARCANUM könnte feststellen, dass Rohaja als Kind zumindest einen Funken Magie in sich trug, der wieder verschwand.

Das Band der Zwillinge

A 171

Viele Kulturen und Sphärologen glauben, dass sich Zwillinge eine Seele teilen. Seit ihrer Geburt waren die kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita wie durch ein Band verbunden und galten bis zur Verbannung Yppolitas als unzertrennlich. Die Schwestern, die sich äußerlich frappierend gleichen, standen einander so nahe wie keinem anderen und teilten Geheimnisse, die niemand sonst kennt. Ihre Beziehung ist mit einigen offenen Fragen verbunden: Fest steht, dass die Zwillinge als Kinder häufig die Namen tauschten und Gäste, Erzieher und selbst ihre Eltern zum Narren hielten – bisweilen mit Auflösung des Scherzes, bisweilen nur mit stiller Freude an der gelungenen Scharade. Seltsam erscheint, dass bis ins Pagenalter hinein Rohaja als das besonnenere Mädchen erschien, während sich Yppolita eher durch Retosche Wildheit auszeichnete – später schien es genau umgekehrt. Für Verwirrung sorgten auch immer wieder teils widersprüchliche Aussagen von Gelehrten über Vorzeichen an den Kindern: Direkt nach Geburt bescheinigte eine Praios-Geweihte der Zweitgeborenen (Yppolita) eine mögliche magische Begabung. Der damalige Dritte Hofmagus Aslam Karfenck (der darob als unbequem eingestuft und ins Noionitenkloster verbracht wurde) sah hingegen in der Erstgeborenen (Rohaja) eine zauberische Gabe Hesindes. In Yppolita soll sich Madas Gabe in Kindeszeiten zurückgebildet haben und im Knappenalter wieder erwacht sein – ein recht seltener Vorgang.

Was können eineiige Zwillinge tauschen? Wie stark ging die Verbundenheit der kaiserlichen Prinzessinnen einst und wie viel ist davon noch heute geblieben? Es gibt ein verschüttetes Geheimnis, das sich um die Identität der Zwillinge dreht – ein Geheimnis, um das zumindest Rohaja selbst noch nicht weiß.

Die Wahrheit über Kaiser Hal

B 18

Der als Heiligengestalt verehrte Kaiser Hal trug zeit seines Lebens ein Geheimnis, das ihm eine schwere Bürde auferlegte: Er war in Wahrheit eine Frau.

Prinz Reto, der durch die Prophezeiung einer tulamidischen Seherin namens *Eternamil* (in Wahrheit die Magierin *Nahema*) davon überzeugt war, künftig Kaiser des Mittelreichs zu sein, wurde 965 BF Vater von Zwillingen. Sein Sohn Hal und die Mutter starben im Kindbett, nur die Tochter Selinde überlebte. Da zu dieser Zeit der *Codex Raulis* eindeutig eine weibliche Thronfolge ausschloss (und Reto diesen Passus selbst nutzte, um Kaiserin Cella abzusetzen), gab er Selinde fortan als Hal aus und behauptete, dass Selinde gestorben sei. Das Mädchen wuchs, gut abgeschirmt, als Junge auf und lernte zu täuschen, zu repräsentieren, sich selbst zu verleugnen. 'Hal' ließ sich 997 BF von der Praios-Kirche zum minderen Gott erheben, um mit dem Status der Unantastbarkeit sein / ihr Geheimnis besser wahren zu können. Bei Hals Heirat mit Alara Paligan 983 BF sorgte Reto selbst dafür, dass Hal offiziell einen Sohn hatte und so die Thronfolge gesichert war: Brin, der in Wahrheit Retos Sohn (und damit Hals / Selindes Halbbruder) war. Als das Geheimnis 1010 BF im Bornland von einem kleinen Personenkreis aufgedeckt wurde, wollte Selinde die Scharade nicht weiter fortführen und zog es vor, als 'bei einem Jagdausflug verschollen' zu gelten, damit Brin das Reich weiter führte. 1014 BF wurde endlich – nach langer Vorbereitung durch Hal und Brin – die Thronfolge des *Codex Raulis* auch auf Frauen ausgedehnt. Dennoch droht beim Bekanntwerden der Fakten ein Skandal um den Thron.

Vom Geheimnis Kaiser Hals wissen heute noch Alara Paligan, Prinz Storko, Emer, Rohaja, Yppolita und Selindian Hal sowie Thesia von Ilmenstein (die Adelsmarschallin des Bornlandes), Chiranor Feyamun (offizieller magischer Lehrmeister Yppolitas) sowie die Zauberin Nahema. Einige weitere Personen wie Goldo Paligan, der Bruder Alaras, ahnen etwas. Helden können durch die Abenteuer **Die Attentäter** (1991) und **Rückkehr des Kaisers** (2005) in das Geheimnis verstrickt werden.

Die kaiserliche Thronfolge

C 22

Nach mehreren Thronfolgekonflikten und -kämpfen in den vergangenen 20 Jahren steht das Kaisertum des Mittelreichs auf wackligen Füßen. Wenn es um die Frage nach einem legitimen Thronanspruch geht, haben Rohaja und Selindian Hal die meisten Anhänger. Je nachdem, was als rechtmäßiger Anspruch gilt und welche Geheimnisse offenbar werden, können sich jedoch viele weitere Personen Hoffnung auf den Kaisertitel machen. Wenn Sie einen Konflikt um den Thronanspruch thematisieren wollen, können Sie sich an den folgenden Argumenten orientieren.

1) Kein Kaiser hat angeborenes Recht auf den Thron, sondern muss sich dieses erst verdienen. Unfähige oder glücklose Kaiser dürfen gestürzt werden. Wer sich durch Charisma, Macht, Klugheit, Göttergefälligkeit, Glück oder [beliebige weitere Tugenden] auszeichnet, ist mit Recht Kaiser.

Unter dieser Maxime kann fast jede Meisterperson Ambitionen entwickeln, insbesondere höfische Berater, Söldnerführer, Magnaten, Provinzherren oder Oberhäupter von Adelsfamilien – aber auch religiöse Idole, berüchtigte Gesetzlose und Helden. Mit solchen Begründungen wurden in der Kaiserlosen Zeit immer wieder Kaiser gestürzt und neue erhoben. Wo man einen Anstrich von Tradition wahren wollte, musste ein Kaiser zudem von Adel sein (Status), von einem Praios-Geweihten zum Kaiser gesalbt werden (Zeremonie) und zumindest pro forma entfernt von einem früheren Kaiser abstammen (Erblinie). Letzteres führt zu Punkt zwei:

2) Das Kaiserrecht vererbt sich über die Blutlinie.

Dies ist die vorherrschende Meinung und Tradition im Mittelreich. Es gilt der Grundsatz: "Der Thronanspruch ist umso bedeutender, je direkter man vom letzten legitimen Kaiser (der seinerseits von Raul abstammen sollte) abstammt."

Detaillierte Bestimmungen sind:

2a) Das älteste lebende Kind des letzten Kaisers wird neuer Kaiser.

2b) Bei kinderlosen Kaisern wird das älteste lebende Kind des ältesten Geschwisters neuer Kaiser.

2c) Existieren keine Neffen oder Nichten des letzten Kaisers, wird das älteste lebende Geschwister neuer Kaiser.

Über entferntere Verwandtschaften als in 2a bis 2c ausgedrückt, wird die Erbrangfolge nicht bestimmt, weswegen stets Thronfolgekämpfe zu befürchten sind, wenn ein toter Kaiser weder Kinder hinterlässt noch Geschwister hat.

2d) Sowohl Männer wie auch Frauen dürfen Kaiser werden.

Diese Bestimmung gilt erst seit 1014 BF. Vorher durften nur Männer den Kaisertitel tragen. Eine Herleitung des erblichen Anspruchs durfte hingegen auch immer über Frauen geschehen (indem also z.B. ein neuer Kaiser der Sohn der Schwester des alten Kaisers ist).

2e) Magiebegabte und Geweihte dürfen den Kaisertitel tragen, müssen aber einen Regenten einsetzen, der in ihrem Namen herrscht.
Auch dieser Punkt gilt erst seit 1014 BF, zuvor waren – seit Rohal (Geweihte) und dem Garether Pamphlet (Zauberkundige) – die Genannten komplett vom Thron ausgeschlossen.
2f) Der Erbanspruch muss aus einer ehelichen Geburt erfolgen. Bastarde sind von der Thronfolge ausgeschlossen.
2g) Wer verbannt ist, unter Reichsacht steht oder von einer Kirche exkommuniziert wurde, kann kein Kaiser werden.
Dieser Übereinkunft ist nirgends schriftlich festgelegt und entspringt eher allgemeinem Verständnis – weswegen sie aber auch umstritten sein kann.
2h) Nur wer das 15. Lebensjahr vollendet hat (bei Knappen: Nur wer zum Ritter geschlagen wurde, was meist mit dem 21. Lebensjahr erfolgt), kann Kaiser werden.

Nehmen Sie sich den Stammbaum der kaiserlichen Familie (siehe **Anhang**, Seite 216) zur Hand, um weitere Erläuterungen zur variantenreiche Lage verfolgen zu können: Nach allen genannten Punkten ist derzeit Rohaja Kaiserin. Sollte sich herausstellen, dass Rohaja und Yppolita irgendwann die Rollen getauscht haben (wie Yppolita einst behauptete), wäre Yppolita gemäß 2a Kaiserin – falls es ihr gelingt, 2e und 2g zu überwinden. Selindian Hal zweifelt 2d an, weswegen er sich als rechtmäßigen Kaiser sieht. Stürbe Rohaja dieser Tage, wäre Selindian Hal auch außerhalb Almadas akzeptierter Kaiser. Bliebe Rohaja bis zum Ende von Yppolitas zwölfjähriger Verbannung (2g) kinderlos, wären Yppolita – unter Auflage von 2e – oder deren Kinder (2b) direkte Thronfolger. Rohajas geheimes Kind *Albiron* trennen nur 2f und 2h vom Kaiserthron.
Weitere Personen könnten Ansprüche geltend machen, wenn sie durchsetzen, dass das Kaisertum Rohajas, Hals und Retos gemäß Punkt 1 unrechtmäßig war: Hierfür könnten Retos 'Thronraub', die Göttererhebung Hals, das wahre Geschlecht Hals und die uneheliche Abkunft Brins angeführt werden. In der passenden Kombination können sich etwa *Barnhelm von Rabenmund* (per 2b von Reto als 'letztem legitimem Kaiser' über dessen Schwester Samia und seinen Neffen Answin abgeleitet) und *Darian von Gareth* (ältester lebender Sohn Bardos als 'letztem legitimem Kaiser'; leider drückt 2f etwas) als Thronanwärter sehen. Mit passenden Argumenten, warum eine bestimmte Person oder ein bestimmter Familienzweig von der Thronfolge ausgeschlossen zu sein hat, können Sie nach Belieben weitere Nachkommen Storkos, Bardurons oder sogar der Eslamidenkaiser erfinden, die sich zur Krone berufen fühlen. Wenn Sie mögen, so kann sich mit Gutachten, Gegengutachten und gefälschten Stammbäumen praktisch jeder zweite Aventurier ein Anrecht auf den Thron herbeifabulieren.

Hinter den Kulissen der Adelshäuser

A 34: Die Familie derer **vom Großen Fluss** stammt – ebenso wie ihre derzeitigen Feinde, die Bennains – von Gesetzlosen ab, was den heutigen Mitgliedern des Hauses bekannt ist, sie es aber zu verheimlichen versuchen. Die Vorfahren zur Zeit der Priesterkaiser waren Raubritter, die am Großen Fluss Reisende überfielen.
B 37: Das kleine Adelshaus der **Gantensteins** scheint unter einer alten Verwünschung zu stehen: Der 'Fluch der Gantensteins' lässt keinen männlichen Gantenstein älter als 33 Jahre werden. Sie sterben unter tragischen Umständen – und niemand hat das Geheimnis darum bis jetzt gelüftet. (*)
C 34: Falls in Ihrer Runde ein Spielerheld der kaiserlichen Familie entstammen und *von Gareth* heißen soll, bietet der **Stammbaum des Hauses von Gareth** (siehe **Anhang**, Seite 216) dazu einige Möglichkeiten: Der Held kann ehelich von einem der Brüder Kaiser Pervals abstammen. Zudem gibt es so manches anerkanntes Bastardkind Prinz Storkos oder Kaiser Bardos, das ein Eltern- oder Großelternteil des Helden sein mag. Zu den (eher geringen) Erbfolgeaussichten dieses Helden auf den kaiserlichen Thron siehe **Die kaiserliche Thronfolge** auf Seite 189.

Rätsel am reisenden Kaiserhof

D 22, 169: Die unauffällige Zahlmeisterin **Baronin Elea von Ruchin** (geboren 974 BF) ist Geweihte des Phex und Erste Hofkaplanin des Grauen Gottes für die kaiserliche Familie. Sie führt als Geheimsiegelbewahrerin das Geheime Reichssiegel der Kaiserin und ist Mitglied im Orden vom Auge.
E 169: Schreiber **Ernatrius Gamselstein** pflegt nicht nur hochoffiziell Verbindungen zu den Reichskanzleien in Elenvina, sondern steht aus alten Zeiten noch loyal zu Reichserzkanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss*. Für ihn spioniert er am Kaiserhof.
F 169: Der kaiserliche Leibmedicus **Wyben Berlind** hat es von einem einfachen Feldscher dank herausragender Taten weit gebracht und ist z.B. dafür bekannt, vor 30 Jahren in Havena einen Epidemie der Schwarzen Wut verhindert zu haben (siehe den Abenteuer-Klassiker **Seuche an Bord**). Umso mehr plagt ihn seine geheim gehaltene Vergangenheit: Wyben war einst Anhänger des Namenlosen, ehe er sich aus eigener Kraft aus dem Kult befreite und vollständig läuterte. Er fürchtet nicht nur, vom Hof verbannt zu werden, wenn dieser Umstand publik wird, sondern wird auch gelegentlich von Alpträumen geplagt, in denen Geweihte des Namenlosen Gottes ihn fangen und als Verräter ihrem Gott opfern.
G 169: Oberst **Alrik vom Blautann** ist seit Jahren Opfer eines Hexenfluchs, der seine Klingen immer wieder im Kampf zerbrechen lässt. Dies bringt ihn jedes Mal in eine brenzlige Lage, doch bis jetzt konnte er Golgaris Schwingen in diesen Momenten stets entwischen. Entweder schweigt sich Alrik über die Umstände der Verfluchung und ihre mögliche Aufhebung aus – oder er ist sich der Verwünschung gar nicht bewusst. (*)
H 170: Magister **Melwyn** hat bei der Zerstörung der Neuen Residenz das Seemond-Porträt *Die Lächelnde Nahema* gerettet, das nunmehr in seinem Gemach hängt. Gerne sinniert er über dem Bild, fasziniert von Malkunst und Motiv. Er sammelt Dokumente und Gegenstände, die mit der legendären Zauberin im Zusammenhang stehen, und bezahlt den Spitzel *Trisbin* für jede neue Spur, die zu Nahema führen könnte. Noch erklärt sich Melwyn dieses Steckenpferd als Forscherdrang und Sorge um die Ordnung des Reiches, in die Nahema häufig spielerisch eingegriffen hat. Doch bisweilen sind seine stille Begeisterung für die mächtigste bekannte Zauberin und der Bann des Bildes so groß, dass in ihm alle mahnenden Erinnerungen an einen Ersten Hofmagus Galotta verblassen: Dieser geriet einst ebenfalls in die Fänge Nahemas.
I 170: Alarichs von Gareth glückliche Ehe mit der Horasierin *Lorindya Amene Usvina von Firdayon-Bethana* (geboren 998 BF) ist trotz gesunder Kinder mehr Schein als Sein. Lorindya vergnügt sich gerne mit Favoriten und verfügt eigenmächtig über Güter ihres Mannes. Da seine Ehe ein Politikum ist, auf das die Kaiserin ein Auge hat, und die Familie Firdayon über das Wohlergehen Lorindyas wacht, sind Alarich die Hände gebunden, seine Frau zur Räson zu bringen. Doch sein Zorn wächst.
● Seit einigen Wochen, ja Monaten, folgt ein weißes **Einhorn** mit goldenem Schweifhaar dem Zug der Kaiserin. Es bleibt scheu im Wald zurück, wird aber gelegentlich von Pferdeknechten, Fährtenlesern oder ausreitenden Adligen bemerkt. Niemand weiß, was dieses Zauberwesen vorhaben mag. (*)

Der Orden vom Auge

J 22, 52
Die Mitgliederzahl des Ordens vom Auge nach dem Jahr des Feuers ist überschaubar. Es existieren – abgesehen vom Hof der Kaiserin mit dem *Auge des Morgens* – keine offiziellen Ordensniederlassungen. Sämtliche Mitglieder kommen fast nie an einem Ort zusammen, alle

Geheimen Weisheiten hingegen des öfteren. Offiziell festgelegte Mitglieder des kaisertreuen Ordens sind hier aufgelistet. Die weiteren, nicht namentlich besetzten Titel einer Weisheit oder Geheimen Weisheit stehen für Helden zur Verfügung oder können vom Meister beliebig besetzt werden.

Geheime Weisheit (innerer Zirkel, 7 Personen)
Rondrigan Paligan, Reichsgroßgeheimrat, Markgraf von Perricum (siehe S. 170)
Arrius von Wulfen, Illuminatus und Hofgeweihter des Praios (siehe S. 169)
Elea von Ruchin, Hofgeweihte des Phex (siehe S. 169)
Melwyn, Erster Hofmagus (siehe S. 169)
Zweiter Hofmagus (frei für Ihre Helden)

Weisheit vom Auge (äußerer Zirkel, 12 Personen)
Storko von Gareth, Oberhaupt des Hauses von Gareth (S. 176)
Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer, Tempeloberhaupt zu Gareth (S. 177)
Neetya Triffon, Phex-Geweihte, Leiterin des Sternentempels zu Gareth
Olorand von Gareth-Rothenfels, Spektabilität der Schule der Austreibungen zu Perricum
Praiodana Almira Werckenfels, Spektabilität des Informationsinstitutes Rommilys
Saldor Foslarin, Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Gareth (S. 178)

Das Auge des Morgens

Diese nachtschwarze, glänzende Kugel gehört zu den seltenen transportablen *Schwarzen Augen* und ist eines der machtvollsten Hellsicht-Artefakte Aventuriens. Gehütet wird das über 49 Stein schwere Objekt stets von einer Geheimen Weisheit des Ordens, befragt wird es im Kreise des Ordens. Das Auge, das vermutlich einst mit urtulamidischer Magie geschaffen wurde, kann vor allem den Blick zu fernen Orten eröffnen, soll aber auch in der Lage sein, Nachrichten zu übermitteln sowie durch die Zeit und in Gedanken zu schauen. Es kann nur zu bestimmten Sternkonstellationen (durchschnittlich einmal pro Monat) verwendet werden und benötigt dann zur Aktivierung entweder das Geheime Reichssiegel oder ein unter fünf Geheimen Weisheiten aufgeteiltes Schlüsselwort.
Mehr zum Artefakt finden Sie in dem Abenteuerband **Aus der Asche** und der Kurzgeschichte **Das Auge des Morgens** (erhältlich als Hörbuch oder im Band **Magische Zeiten**).

Das Vermächtnis der Agentur

Eine der letzten Anordnungen Dexter Nemrods beim Zusammenbruch des Reiches 1027 BF war die Dezentralisierung der Agentur, damit dem vermeintlich siegreichen Galotta nichts von Bedeutung in die Hände fällt. Dies hat zusammen mit dem Chaos dieser Zeit zur Aufsplitterung von Wissen, Ressourcen und Ethik der einstigen KGIA auf viele Parteien geführt. Geheimnisse sind in alle Winde verstreut oder liegen in angesengten Akten, Kisten und Pergamentrollen in Verstecken und unter Ruinen.

Die Letzte Schwadron

A 53

Aus der bereits zu ihrer Zeit geheim gehaltenen *Elften Schwadron* hervorgegangen, ist die Letzte Schwadron der vielleicht bedeutendste und rätselhafteste Epigone der alten kaiserlichen Agentur. Außerhalb seines Mitgliederkreises ahnen nur wenige von der Existenz dieser Splittergruppe von erfahrenen Spitzeln, die von der Festung Koschgau im Kosch aus (siehe unten) ihre undurchsichtigen Ziele verfolgt. Geführt von *Drego von Angenbruch* (siehe S. 172), behütet die Schwadron wichtige Relikte der KGIA und dient 'der Einheit des Reiches' und 'dem Erbe Rauls'. Dabei folgt sie jedoch nicht dem Befehl der Kaiserin oder eines Provinzherren, schert sich wenig um geltende Gesetze und wählt ihre Methoden nach eigenem Gusto.
Die Letzte Schwadron im Spiel: Die Organisation kann als geheimnisvoller Auftraggeber oder Gegenspieler fungieren, dessen Handeln immer offene Fragen und ein beunruhigendes Gefühl hinterlässt. Kaum angreifbar und fast unsichtbar ist die Letzte Schwadron eine Gruppierung im Schatten, die für manche Überraschung gut sein kann.

Festung Koschgau

Tief im Koschgebirge steht eine finstere und ungemütliche Festung, die von der Agentur ausgebaut und genutzt wurde, um gefährliche Artefakte und sensible Schriften fernab neugieriger Augen einzulagern. Heute ist Koschgau (siehe auch **Am Großen Fluss 205**) geheime Residenz der Letzten Schwadron, die über tiefe Gewölbe und Arsenale herrscht. Am Kaiserhof kennt man Koschgau fälschlich nur als halb verfallene, unbedeutende Burg und alte Asservatenfeste der KGIA und hat kein Interesse daran, dieses abgelegene kaiserliche Gut anzusteuern. Wer die Festung doch aufsucht, trifft auf den offiziellen Verwalter *Wulfhelm von Rallerstein*, der ebenfalls zur Letzten Schwadron gehört und alle Hinweise auf die Organisation verschleiert. Er bessert seinen Geldbeutel auf, indem er hin und wieder – vor dem wahren Burgherren Drego von Angenbruch verheimlicht – brisantes Material aus den Asservatenkammern verschwinden lässt und an Interessierte verkauft.
Fundamente und einige Gebäude der Burg bestehen aus Koschbasalt. Die aufbewahrten Schätze sind so gut gesichert wie die Goldreserven der Nordlandbank oder der Keller der Khunchomer Drachenei-Akademie.
Zu den berühmtesten Stücken zählen das überdimensionierte *Ogerauge*, mit dem Galotta einst den Zweiten Zug der Oger auslöste, der während der Magierkriege geschaffene *Ring des Satinav*, das Dämonenschwert *Yamesh-Aqam*, Überreste aus dem Burgberg von Warunk und einige der Rohalschen Gefäße (**MWW 198**). Sie sind hinter Schloss, Riegel, Koschbasalt, Zwergenstahl oder Zauberwand deponiert, während die *Sphäre von Yostaroh* auf dem höchsten Turm der Burg vor dem Einfluss von Hellsichtmagie schützt.
Die Feste Koschgau im Spiel: Es ist zwar in einigen Kreisen bekannt, dass Koschgau noch immer ein sicherer Verwahrungsort ist, jedoch nicht, dass hier eine aktive Splittergruppe der KGIA residiert. Die Helden können auf der Burg gefährliches Zauberwerk abgeben oder einen Magiekundigen einkerkern – und dabei womöglich auf Spuren der Letzten Schwadron stoßen. Ein erfolgreicher Einbruch in die Feste ist ein Meisterstück der Diebeskunst.

Die Kaiserlich-Garethische Central-Registratur

B 96

Bis zur Zerstörung im Jahr des Feuers war die 'Registratur' mit Archiv, Geheimarchiv und geheimem Geheimarchiv das Herz der Agentur: Hier wurden Berichte der Residenten und Agenten aus etwa 20 Jahren Aktivität, die offiziellen Berichte, Erlasse, Eingaben und Gesuche des gesamten niederen Adels an das Kaiserhaus (datierend seit Perval), sämtliche Ausgaben aventurischer Periodika (dito seit Perval), Kopien fast jeden Buches (mit Ausnahme seltener magischer Folianten) seit jener Zeit und dergleichen mehr gesammelt, thematisch und nach Datum sortiert und schließlich zweimal kopiert. Eine Kopie wurde in die Bleikammern von Rommilys gesandt, eine in die Feste Koschgau – beide versiegelt und sowohl alchimistisch als auch magisch vor Satinavs Hörnern gesichert.
Die Registratur im Spiel: Bei der Zerstörung im Jahr des Feuers sind viele Akten verstreut, von Feuerstürmen in der Stadt verweht worden oder unter den Ruinen der Registratur begraben. Dies interessiert so manchen Wissensdurstigen: Sei er von den Nanduriaten, dem Hesinde-Tempel, der Letzten Schwadron, ein Reichsfeind oder -freund oder ein Erpresser auf der Suche nach einer guten Einnahmequelle.

Ehemalige KGIA-Agenten

A 53

Agent **Schnattermoor** wechselt seinen Auftraggeber je nach Geldbeutel. Heute wie damals gehört er unzweifelhaft zu den schlechtesten Agenten, doch Phex scheint es gut mit ihm zu meinen, rettet den sprichwörtlichen Glückspilz doch stets ein Zufall aus jeder misslichen Lage.

Die ehemalige Gesandte am Horashof (und Dexter Nemrods beste Schülerin), **Arela Weißblatt** lässt von Vinsalt aus die verschiedenen Parteiungen im Mittelreich beobachten. Die auelfische Magierin kommentiert in höfischen Kreisen scharfzüngig das politische Geschehen, schmiedet Ränke gegen alte und neue Feinde und versucht über Handlanger, sich des Nachlasses der Agentur zu bemächtigen.

Der Nandus-Geweihte **Xerwolf Xandros vom Berg** wittert in den geheimen Dokumenten aus zerstörten Archiven wertvolle Erkenntnisse für den Nandus-Kult (und Xerwolfs persönlichen Feldzug gegen borbaradianische Irrlehren) und zahlt schon auf Verdacht gutes Gold für interessante Vermächtnisse.

Mit düsteren Rachegedanken zieht **Larona vom Tann** umher. Als meisterliche Kämpferin der Elften Schwadron erledigte sie zahlreiche gefährliche Aufträge in den Schwarzen Landen und geriet dort während des Jahres des Feuers in Gefangenschaft. Allein die Hoffnung, durch die Agentur aus ihrer Lage gerettet zu werden, verhinderte, dass sie unter der Folter Geheimnisse verriet. Doch da die Agentur nicht mehr existierte, eilte ihr niemand zu Hilfe. Larona gelang eigenständig die Flucht und seither versucht sie, ihre ehemaligen Mitagenten zu finden und ob ihres 'Verrats' zur Rechenschaft zu ziehen.

Spitzelveteran **Trisbin** sucht seit Jahrzehnten die Magierin Nahema, um sie wegen zahlloser magischer Delikte zu inhaftieren. Wegen seiner Besessenheit entließ ihn die Agentur schon vor Jahren aus ihren Diensten, doch Trisbin wühlt weiter, um dem Treiben Nahemas auf die Spur zu kommen. Was er nicht weiß: Er hat schon die Magierin schon als junger Mann gefunden: Durch eine Verzauberung mit Ähnlichkeiten zu MEMORABIA FALSIFIR, WIDERWILLE und ZAUBERZWANG löschte sie alle Erinnerungen an diese Begegnung, pflanzte in Trisbin den Wunsch, Nahema immerzu zu suchen und ist doch für ihn praktisch unsichtbar.

Bisher drangen nur Gerüchte über den Untergang der Agentur bis zum Agent **Maraskanstachel** vor, der seit Jahren auf der Insel Maraskan arbeitet; er hält diese Gerüchte jedoch für Feindpropaganda. So schreibt er weiter Berichte und schickt diese in regelmäßigen Abstanden ins Mittelreich. Während einige davon in Gareth ankommen und die unwissenden Boten mangels geschildertem Kontaktmann das Papierbündel dem Erstbesten übergeben, der sich als Agenten ausgibt, werden unglücklichere Boten von den Häschern des Fürstkomturs abgefangen.

Drachen im Herzen des Kontinents

B 8

Jahrtausendelange Auseinandersetzungen mit den Zwergen (und, schenkt man den Märchen Glauben, in dunkelster Vergangenheit mit den Trollen) und 2.000 Jahre menschliche Besiedelung haben die mächtigsten Vertreter des Lindwurmgeschlechts fast gänzlich aus den dichter besiedelten Regionen der Mittellande vertrieben. Für gewöhnlich trifft man auf sie nur noch in der weithin unberührten Wildnis von Urwäldern und Gebirgen. Heimsuchungen – wie die des Winterdrachen *Sedragonil*, der in den Wintern von 969 bis 975 BF Unmengen schwarzer Gegenstände in Garetien raubte – sind selten. Relikte und Ortsnamen erinnern aber bis heute an die heißblütigen Schuppenträger und die Konfrontationen mit ihnen. Der geschichtsträchtigste dieser Orte ist die Klamm *Borgasim, das Tal der toten Drachen* im Amboss-Gebirge, wo eine Zwergenarmee unter *Athax Stahlauge* vor langer Zeit ein Heer von Drachen bezwang (Informationen über den Krieg zwischen Angroschim und Drachen finden Sie in **Angroschs Kinder**). Drachentöter wie der Dieb *Rakull von Nebachot* (dem es in den Rakulahügeln gelungen sein soll, einen schlauen Riesenlindwurm zu töten, indem er mit List die Magie des Drachen gegen ihn selbst wandte) oder der Krieger *Fendral von Ferdok* (der vor gut 600 Jahren gemeinsam mit anderen Mutigen einen Drachen bei Ferdok erschlug) werden in zahlreichen Liedern besungen.

Noch am häufigsten anzutreffen neben den vorwitzigen Meckerdrachen sind Baumdrachen und Tatzelwürmer. Vor allem letztere legen gerne in abgelegenen Ruinen und Stollen ihre Horte an und werden zur Plage, wenn sie etwa alle dreizehn Jahre zwei bis vier Nestlinge zu versorgen haben. In der Kanalisation und den Höhlen unter Gareth kann man tatsächlich auf Grubenwürmer stoßen; Schauergeschichten zufolge soll der älteste und größte von ihnen, den man *Feistwanst* nennt, schon seit den Dunklen Zeiten unter der Stadt umherkriechen und alle paar Jahre hervorkommen, um ein Kind zu rauben.

Im Reichsforst haust die Höhlendrachin *Shistavanen*, die, so heißt es, sich einen Druiden als Vertrauten hält. In Kämpfen, die ganze Waldbrände entfachten, tötete sie in den vergangenen Jahrhunderten bereits mehrere um sie werbende Drachen. Räuber und Hexen müssen ihr angeblich Tribut zahlen. Wie aus dem Nichts ist vor wenigen Jahren der verwirrt und ziellos agierende Kaiserdrache *Tykranor* im Wald aufgetaucht, dessen hellgoldenes Schuppenkleid eindrucksvoll metallisch wirkt – in der Tat findet man in letzter Zeit gelegentlich Drachenschuppen aus purem Gold. Tykranor gilt als Kontrahent von Shistavanen, und es bleibt wohl nur eine Frage der Zeit, wie sich eine offene Konfrontation zwischen den beiden Drachen und ihrem angeblich um sich gescharten Gefolge auf den Reichsforst auswirkt.

Irgendwo südlich des Eisenwalds hat die erhabene und mächtige Riesenlindwürmin *Chaidarion* ihren Hort, vermutlich nicht weit von Menschendörfern entfernt. Siedlungen zahlen Tribute an die dreiköpfige Drachin, die sie dafür mit ihrem Feueratem verschont, aber auch vor manch anderer Unbill schützt, die von Räubern oder fehdenden Adligen droht. Ein wahrer Drachenkult scheint sich um Chaidarion zu bilden, in dem Drachenanbeter aus der Fremde den hiesigen Dörflern aus alten Schriften den Willen der Geschuppten orakeln. Priester begleiten Menschenopfer, Baumdrachen spionieren für die Riesenlindwürmin, auf deren Erlegung Gräfin Groschka von der Waldwacht 1.500 Dukaten ausgesetzt hat.

Eine von Drachen oft heimgesuchte Region ist der Raschtulswall, vor allem Kaiserdrachen und Purpurwürmer finden sich hier zur Eiablage ein. Als einer der mächtigsten gilt *Agapyr*, der ein Bruder *Apeps* sein soll. Seinen Hort hat er zwar an den Quellen des Barun-Ulah auf der anderen Seite des Gebirges, doch sagt man, dass nur die Greifen vom Thron der Greifen den rotgoldenen Kaiserdrachen davon abhalten, über Garetiens Weiden herzufallen; die Almen gehören aber seit jeher ihm.

Schon seit Jahrhunderten ein beliebter Hort für Drachen ist eine verlassene Zwergenfestung am Wolkenturm, unweit des Blutpasses zwischen Raschtulswall und Raschtulsturm. In den Dunklen Zeiten soll hier der junge *Shafir* für wenige Jahrzehnte gehaust haben, zur Rohalszeit *Thuardavivir*, der Rohal gegen Borbarad beistand und dabei umkam (seine Überreste werden im Pentagon-Tempel der Hesinde in Gareth aufbewahrt). Über ein Jahrhundert hat der Riesenlindwurm *Cyrdracon* Bergdörfer und Ferkinas heimgesucht, ehe er vor gut zwei Jahrzehnten nach einem Zauberunfall abgestürzt ist und an den Berghängen zerschellte. Heute ist der junge Riesenlindwurm *Iban Ghorangyr* der Herr vom Wolkenturm, fordert aber nur gelegentlich Zoll von Reisenden.

Mysterien Gareiens

Im Schatten des Reichsforsts

A 66

Viele Legenden und Mythen ranken sich um den Reichsforst, seine Bewohner und die Vorgänge tief in seinem Herzen. Lichtscheues menschliches Gesindel, von Räuberbanden über finstere Druiden und Hexenzirkeln bis zu den borbaradianischen *Rubinbrüdern*, erschweren Reisen auf den Pfaden durch den Forst. Bis heute ist nicht geklärt, wo 1020 BF zwei Wagenzüge der Häuser Stoerrebrandt und Kolenbrander geblieben sind (*). Im *Turm des Schönen Hagen* soll ein Wiedergänger umgehen: Hier mauerte während der Kaiserlosen Zeit Geldana von Gareth, Schwägerin Pervals, ihren Liebhaber und Widersacher, *Graf Hagen den Schönen von Perricum*, ein, da er die hässliche Geldana verlassen und eine andere Frau geheiratet hatte. Angeblich führt der Widergänger denjenigen, der ihn befreit, zu einem Schatz.

Der *Schwarze Kittel* war ein Rieseneber, der hier sein Unwesen trieb und schon manchen Holzfäller mitsamt dem Baum zu Boden stürzte, auf den dieser sich geflüchtet hatte. Das wütende Wildschwein wurde vor wenigen Götterlaufen von einer Jagdgesellschaft erlegt, doch es heißt, seine Brut hätte Rache geschworen und manche Eber des Waldes hätten das Blut von Menschen an den Hauern (*).

Neben anderen Tierkönigen soll sich im Forst die putzige *Eichhornkönigin* aufhalten. Auch auf der Suche nach dem legendären *Goldenen Käfer* ist schon mancher Abenteurer verschollen.

Übergänge zu Anderswelten lassen manches Feenwesen im Wald leben. An einem verwunschenen Teich sitzt die *Nixe Marmula*, bekleidet mit nichts als einer Hüftkette aus schimmernden Schneckenhäusern, und fängt Unvorsichtige mit ihrem Haar. In der Sommerau liegt angeblich das Schloss des Feenkönigs *Fabulon*. Der Elf *Ornaval*, Sohn des mythischen Serleen, soll nach langer Zeit aus seinem Feenreich in den Reichsforst gekommen sein – neugierig geworden durch den Besuch von Abenteurern bei ihm. Er gilt als launisch und listig und versucht mit Hilfe anderer Elfen und Feenwesen wie ihm loyalen Biestinger-Rittern die Menschen aus dem Wald zu vertreiben (zu Feenwesen siehe auch **Am Großen Fluss** ab Seite 146).

In den Tiefen des Reichsforstes soll die *Klamm des Echofey* liegen, aus der der verletzte Almadaner Held Caralus der Löwe seine Freunde zu Hilfe rufen konnte. Noch weiter im Grün verborgen nimmt der *Spiegelsee* das Spiegelbild jedes Wanderers gefangen, so dass dieser immer wieder zurückkehren muss. Manche Hinterlassenschaft der Hochelfen enthüllte sich in jüngster Zeit, und im Herzen des Waldes verborgen hinter erneuertem Spiegelbann liegt die große Elfenstadt *Simyala* selbst, überwuchert und durchdrungen von der Kraft des Humus (siehe **Aus Licht und Traum**).

Kleine Geheimnisse Gareiens

B 57: Der **Erste Ogerzug** wurde von der Skrechu initiiert, einer chimärischen Echsenmagierin, die die Ausbreitung des Menschengeschlechts aufhalten wollte. Hinter ihr verbirgt sich auch die märchenhafte 'schlangenzüngige Zauberin', die vom Helden Leomar gejagt wurde und schließlich schlafend vor diesem in die Zukunft floh – bis in die heutige Zeit.

C 75: Die streitenden Grafen Hartsteens sollen beide auf der Suche nach einem Legitimationszeichen ihrer wahren Herrschaft über die Grafschaft sein: der **Grafenkrone**, die seit langem verschollen ist. *Der Zug des blinden Landroyan*, ein Bodenmosaik, soll Hinweise auf das Versteck des alten Reifs beinhalten – doch leider wurde das Bildnis von einigen marodierenden Söldnern stark beschädigt und muss erst wieder rekonstruiert werden.

D 70: Zahlreiche Legenden ranken sich um die **Rakula-Hügel** in der Grafschaft Reichsforst. So kennt man die Mär vom leidenden Trollkönig, der einst eigens zum Baden in der Rakula einen Palast mit einem mächtigen Bad errichtet haben soll, just an der Stelle, wo sich heute der Ort Samlor befindet. Der Volksmund bringt mit ihm auch die geheimnisvollen Menhire in Verbindung, die vielerorts in Kreisform stehen. Der im Zentrum stehende Herzstein des größten Steinkreises soll ein fast ein Schritt großer, versteinerter Käfer sein. Einige Gildenmagier zeigen reges Interesse an dem Gebilde, das aber von den örtlichen Druiden bisher erfolgreich verteidigt werden konnte. (*)

● Dem listigen **Meisterdieb Rakull** sagt man nach, dass er nicht den gesamten Drachenschatz auf einmal bergen konnte und den Hort deshalb erst einmal verbarg, um später noch einmal zurückzukommen. Doch er verhüllte den Aufenthaltsort so geschickt, dass er sich damit selbst überlistete. Er fand das Versteck nicht mehr wieder, und so soll sich immer noch ein großer Teil des Drachenschatzes in den Hügeln befinden.

E 70: Bei dem **Weisen von Schwarztannen** handelt es sich um einen gichtigen Troll, der einigermaßen Garethi spricht. Er haust seit 100 Jahren bewegungsfaul in einer Höhle, lässt sich von Dörflern verköstigen und gibt im Gegenzug Ratschläge aus dem Erfahrungsschatz von vier Jahrhunderten oder liest den 'Wimmlingen' aus Schweineschinken die Zukunft. Die Dörfler halten die Existenz des Weisen geheim, da sie in ihm einen Gesandten des Schicksals sehen. Wehe jedoch, wenn ruhmessüchtige Ritter auf den Troll aufmerksam werden und sich mit einer Trophäe schmücken wollen. (*)

F 173: Den Eslamsgrunder Grafen **Siegeshart von Ehrenstein** plagen große Sorgen: Trotz aller Umsicht hat er sehr viel Geld vom Handelsmagnaten Stoerrebrandt geliehen – und sieht sich nach vielen Stiftungen und Spenden außerstande, es zurückzuzahlen. Er verheimlicht die Schulden und grübelt darüber nach, mit welchen Mitteln er sehr schnell an sehr viele Dukaten gelangen oder Stoerrebrandt um Stundung bitten kann. (*)

Schrecken der Dämonenbrache

A 70

Die Dämonenbrache besitzt vielfältige, mal mehr oder weniger sichtlich verdorbene Landschaften auf engem Raum – und kann ebenso Dämonen und Untote, Hexen und profane Räuber, wie auch arme Schlucker und verdorbene Feenwesen beherbergen. Die Magie der Brache ist ungezügelt und an vielen Orten mit einer 'unreinen Aura' behaftet – reizvoll für Schwarzmagier und manche Kultisten.

In und bei Gareth sind Kraftlinien in Angesicht der Dämonenbrache und des Tempels der Sonne oft zerfasert, fast zerrissen, so dass sich ein großer Nodix nicht ausmachen lässt. Manche glauben, er müsste unter dem Sonnentempel liegen oder im Stadtzentrum – und es sei kein Zufall, dass sie hier so eklatant viele Menschen angesiedelt hätten.

Geweihte fühlen sich in der Brache fern von ihrer Gottheit und haben weniger Selbstbewusstsein, um Wunder zu wirken. Zauberei hat teils mit chaotischen Effekten zu kämpfen. Die regeltechnischen Auswirkungen für Wunderwirken und die Anwendung von Magie können Sie nach Meistermaßgabe festsetzen.

Ausgewählte Orte der Brache

● Das **Grab Hlûthars** liegt unter einer gigantischen Eiche auf dem einstigen Feldherrenhügel der Garether im nördlichen Teil der Brache. Die mit seinem Namen versehene alte Grabplatte ist geborsten, der Ort offensichtlich entweiht. Die Eiche ist dämonischen Ursprungs, ein *Arkhobal*, der einen Großteil der umliegenden Vegetation kontrolliert. Auch wenn diese Schwarze Eiche vernichtet werden sollte, wird ihr pervertierender Einfluss auf die umgebende belebte Natur noch sehr lange weiterwirken (siehe auch den Abenteuerband **Mächte des Schicksals**).

● Der einstige **Feldherrenhügel des Fran-Horas** befindet sich im südlichen Teil der Brache und soll ein mächtiges Artefakt hüten, mit dessen Hilfe es dem Horaskaiser gelang, die Dämonenhorden zu rufen. Der Hügel wird von den gemarterten Seelen seiner Leibgarde geschützt, die mit 'feindlichen Truppen' kurzen Prozess machen. (*)

● Der **Golgari-Schrein** ist ein kleiner Rundbau im altbosparanischen Stil mit vorgesetztem Säulengang in einem nordöstlich gelegenem Sumpfgebiet. Neben dem Schutz geheiligten Bodens und einigen wachsamen Raben kann man hier Donf und Tarnele finden, die von den Einflüssen der Brache unbehelligt bleiben. Seine Lage ist im Gegensatz zum verschollenen **Marbo-Schrein** in den Garether Boron-Tempeln bekannt.

● Der **Schwarze Turm** ist ein beliebter Räuberunterschlupf, da dieses düstere Bauwerk inmitten eines moorigen Sees recht nah an der Straße zwischen Silkwiesen und Gareth steht. Er ist nur eines von vielen alten Bauwerken, die Forschern und Eigenbrödlern als Heim dienten – und einige der Bewohner ließen grauenhafte Geheimnisse in Kellergewölben und Erkerstuben zurück. (*)

● Unweit davon liegen die **Finger**, vier wie die Finger einer titanischen Hand aufragende Felszacken, die von silbrig schimmernden Adern durchzogen sind. Einer der Finger ist mit grob gemeißelten Klettermulden versehen, über die man einen natürlichen, in einer Felsnische gelegenen Ausguck erreichen kann. Wozu diese Felsen einst bestiegen wurden, ist unklar. Spuren deuten allerdings daraufhin, dass dort manches Mal finstere Rituale stattfanden. (*)

● Ein kleiner **Weiher** im Süden der Brache ist von einem Ring von Hexenpilzen umstanden und hat den Ruf, ein von Nixen bewachter Zugang zur Feenwelt zu sein. Ohne die Hilfe von Ortskundigen wird man den Weiher allerdings im Gewirr der Sümpfe und Seen nicht finden.

● Über die ganze Brache verteilt findet man alte, teils erneut benutzte **Ritualplätze**, die Generationen von Schwarzmagiern und Kultisten als Versammlungsorte für ihre finsteren Handlungen dienten. Einige mächtige Dämonen sollen noch an diese Plätze gebunden sein, und man munkelt gar, dass ein leibhaftiger Basilisk in den Sümpfen der Brache leben soll. (*)

● Ein Hügel aus bleichen Knochen ragt im Westen der Brache aus der Erde. Auf der Spitze des **Knochenhügels** steckt, weithin sichtbar, ein urtümlicher Magierstab in einem menschlichen Schädel: den Legenden zufolge der Stab des Fran-Horas. Doch gelang es bisher noch niemandem, den Hügel zu erklimmen. Wer es versucht, bricht bereits nach wenigen Schritten ein und droht, unter dem Haufen von Hunderten Knochen zu ersticken – ganz so, als würde irgendetwas mittels unbekannter Magie verhindern, dass das Artefakt jemals erreicht werden kann. Einige garetische Magier und Druiden haben sich zu einem geheimen Zirkel zusammengeschlossen und sind der Ansicht, dass es der Knochenhügel selbst ist, der die unheilige Macht des Stabes im Zaum hält und verhindert, dass ihn jemand anders nutzen kann. So führen sie regelmäßig in alten Ritualen dem Hügel neue Knochen hinzu – am liebsten von Personen und Wesen mit starker Lebens- oder Astralkraft.

Der Gesplitterte Berg

B 85

Hier bohrten sich die größten Trümmer von Galottas fliegender Festung tief in die verseuchte Erde der Dämonenbrache. Sie nähren sich von ihrer Substanz und stärken zugleich die Präsenz der Brache. Die Trümmerlandschaft bildet einen Irrgarten, die Tiefen des Berges ein lebensgefährliches Labyrinth aus Spalten, Tunneln und Kavernen, die nach Rost, Gesteinsmehl und Erdpech riechen. Astralgeister, manche Gargyle, daimonide Kreaturen, aber auch furchtlose Verbrecher werden vom Berg angezogen. Mancherorts scheint der Berg im Boden zu wachsen, wie ein wucherndes Pilzgeflecht das Erdreich zu erobern und dort in Wurzeln gleichsam Gänge entstehen zu lassen, die Bewohner des Berges ungesehen bis unter Alt-Gareth bringen.

Tief im Innern der Trümmer befindet sich der *Raum der Rache*, einstiger Thronsaal des Dämonenkaisers Galotta und jetziger Blakharaz-Altar – nur wenige Meilen vom heiligsten Praios-Tempel Deres entfernt. Zwei Priester des Erzdämons unterhalten das Unheiligtum,

in dessen Zentrum eine schwarze, unruhig zuckende Flamme mit leisem Wispern auf die Kultisten einwirkt. Sie sammeln Donarien und kraftvolle Überreste der Fliegenden Festung und scharen Anhänger um sich, wie Rachsüchtige, Gewaltverbrecher oder von den Göttern oder der Gerechtigkeit Enttäuschte – darunter auch der Henker *Baltram Dorken* (siehe S. 181). Hier betet auch der Praiot *Aurentian von Jilaskan*, der durch zu lange Sonnenbetrachtung erblindete. Er diente bis zu ihrer Zerstörung in der Stadt des Lichts und ist davon überzeugt, dass alleine durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Erzfeind die Gunst Praios' für die Kirche wieder zu erringen sei. Selbstverständlich ist er nicht gewillt, einen Pakt einzugehen, scheut sich aber auch davor, Wunder zu wirken. Aus seiner Sicht dient er noch immer dem Götterfürsten, nur eben einem anderen seiner Aspekte. Der Irrgläubige verfügt über gute Kontakte in der Praios-Kirche, die nichts von seinem Treiben ahnt, insbesondere zur städtischen Hochgeweihten *Guldana von Streitzig*.

Der Zirkel der Kultisten will seinen Einfluss über die Stadt Gareth ausdehnen, den verbreiteten Zweifel an den Göttern nutzen – und nach dem verschollenen *Saatkorn des Blakharaz* suchen, das die Fliegende Festung nach Gareth bringen sollte. Spiegelbildlich zur Quanionsqueste der Praioten ist die Wiederentdeckung der erzdämonischen Saat das höchste Ziel der Paktierer. Dann soll die Aufgabe der Fliegenden Festung vollendet werden und das Insanctissimum des Blakharaz auf Gareths Fleisch wuchern.

Das Elementare Hexagramm

A 69

Wagenhalt, womöglich tatsächlich ein archaischer Angelpunkt der Welt aus den ersten Zeitaltern Deres, ist das geographische Zentrum des *Elementaren Hexagramms*. Dieses von fluktuierenden Kraftlinien gebildete Sechseck um das Herzstück Aventuriens war einst Quell von harmonischer Magie und Balance der Elemente – heute sind manche Eckpunkte vernachlässigt, ramponiert oder von dämonischer Macht umschlossen. Zu den Eckpunkten zählen der *Unsichtbare Turm* im Amboss (Luft), das Bergkloster *Tarf El'Hazaqur Mor* im Raschtulswall (Feuer), das Erdheiligtum *Al'Zul* östlich der Trollzacken bei Altzoll (Humus), der *Neblige Turm* bei Auen in Südweiden (Wasser), das Kloster *Arras de Mott* im Finsterkamm (Eis) und der *Schwarze Turm* am Greifenpass im Kosch (Erz). Veränderungen im Gefüge des Hexagramms machen sich bisweilen in der Umgebung Wagenhalts in Form von Mindergeistern, Elementarkonzentrationen und manchmal sogar Brücken an ferne Orte und Welten bemerkbar. Der Magierschaft ist das Hexagramm seit der Rückkehr Borbarads bekannt, bei der es 1020 BF eine Rolle spielte (siehe **Invasion der Verdammten**).

Relikte der Trolle (✦)

B 56

In Garetien finden sich immer wieder stark verwitterte Mauerreste, die in Anbetracht ihrer Größe unmöglich von Menschenhand geschaffen worden sein können. In der Kaisermark stößt man manchmal auf gigantische angebliche Bewässerungsanlagen, vergraben unter drei bis vier Schritt fruchtbarem Schlamm. Sie werden in Anlehnung an regionale Sagen Zyklopenmauern und Riesengräber genannt. Tatsächlich siedelten hier ab dem Vierten Zeitalter wiederholt Trolle. Die menschlichen Siedler trafen vor 2.000 Jahren auf die letzten Rudimente von Trollkönigreichen. Einigen Steinen soll bis heute ein Teil der magischen Kraft innewohnen, welche die trollischen Bauten einst vor den Augen Unwissender verschleierten, andere wiederum dienen als Wegmarkierungen und -weiser zu magischen Orten, die aber nur noch wenige Druiden richtig deuten können.

In vereinzelten Fällen lassen sich gar garetische Bräuche auf Trolle zurückführen: Ein Märchen berichtet davon, wie ein greiser Brückentroll einst von einem mutigen garetischen Ritter bezwungen wurde und diesem mit seinem letzten Atem das Geheimnis der Brücke verriet. Seither bewachte der Ritter die Brücke und ließ Adlige nur passieren, wenn sie ihn in einem ritterlichen Duell bezwangen. Diese Aufgabe gab er an seine Nachfahren weiter und diese wiederum fanden Nachahmer in der ganzen Gegend, so dass es bis heute zahlreiche Ritter gibt, die an Furt oder Brücke zum Kampf bereit stehen. Der Ursprung dieser alten Tradition ist heute kaum jemandem mehr bekannt, genauso wenig, um welches Geheimnis es sich handelt, das der Troll für so wichtig und schützenswert befunden hat, dass er die Aufgabe dem Menschengeschlecht weitergab.

Der König der Ritter

C 173

Hinter dem prestigereichen Titel des *Königs der Ritter*, der für die meisten Garetier nur mit schönem Klang und Lobpreis für Tugendhaftigkeit und herausragende Kampffähigkeiten verbunden ist, steht ein tieferes Geheimnis. Zum Titel gehört auch das Rittergut Gnadental, eine friedliche Niederung in der Grafschaft Reichsforst. Doch hier liegt die eigentliche Aufgabe des Königs der Ritter verborgen: In den Tagen, als noch der Reichsforst das Land der heutigen Grafschaft bedeckte und der Basiliskenkönig in der Stadt Simyala hauste, wurde der Tierkönig der Waldlöwen von diesem Monstrum vergiftet. Fortan war der stolze, unsterbliche Löwe von Wut und Zerstörungslust getrieben, tötete wahllos Mensch und Tier und konnte nicht bezwungen werden. Erst die drei Tierkönige der Schleiereulen, der Rotfüchse und der Rehe konnten den großen Waldlöwen beruhigen und im Gnadental zum Zauberschlaf betten. Als der schützende Wald durch die Rodungen der Menschen immer weiter wich, mussten sich die drei Tierkönige von der Wacht über ihren Bruder zurückziehen. Sie gingen einen Vertrag mit einem Menschen ein: Jener, ein Ritter mit gutem Herz, sollte an ihrer statt das Geheimnis hüten und die Ruhestätte bewachen. Er sollte auch fähig sein, den Waldlöwenkönig in seine Schranken zu verweisen, falls er unruhig aus dem Schlaf erwacht. Der Ritter gab die Wacht an einen Nachfolger weiter, den er aus den besten Rittern des Königsreichs bestimmte – und daraus entwickelte sich schließlich die Tradition des Königs der Ritter. Die verlangten Questen sichern die charakterliche Eignung des Nachfolgers: Standhaftigkeit, Mut, Ehrlichkeit und Demut. Sobald er den Titel errungen hat, weiht in sein Vorgänger in das Geheimnis um das Gnadental ein.

Wer König der Ritter werden will, muss adlig sein und zunächst jeweils eine Queste für Garetiens Königin, den Boten des Lichts und für das Schwert der Schwerter gelöst haben. Anschließend darf er den bisherigen Ritterkönig zur Tjoste herausfordern – und muss als Siegpreis Pferd, Waffe und zumindest ein Lehen von der Größe eines Ritterguts setzen. Die Tjoste selbst ist ein Wettkampf mit mehreren Disziplinen. Helden können selbst Herausforderer sein, einen solchen unterstützen oder dem Grafen helfen, gegen einen unfairen Feind zu bestehen, der sich das Gnadental unter den Nagel reißen möchte. Wenn der Waldlöwenkönig aus seinem Schlaf für einige Zeit (oder für immer) erwacht, gilt es, ihn zu stellen oder ein Heilmittel gegen das machtvolle Gift in seinen Adern zu finden, bevor er als entfesselte Bestie Unheil anrichten kann.

Die Stadt der Freiheit (✦)

D 21, 59

»Morgen wagen wir's, Rukus, morgen überschreiten wir den Fronhag und müssen nie wieder für den Gutsherrn schuften und hungern. Wir werden die Stadt der Freiheit finden, sage ich dir! Warum sollten Thisdan und Glenna wohl nicht zurückgekommen sein, hm? Sie haben es bis dorthin geschafft! Und das werden wir auch. Dann gibt es für uns so viel Wurst, Käse und Bier, wie wir wollen. Dort kannst du tun und lassen, was du willst. Der Herr Praios liebt dort die einfachen Menschen, und Adlige sind die Diener und schinden sich für dich.«

—aus dem Gespräch zweier Leibeigener aus Erlenstamm, danach wegen Schollenflucht ergriffen und zum Tod am Strang verurteilt, neuzeitlich

Unter den Hörigen Garetiens kursiert die Legende von einer *Stadt der Freiheit*, wo es keine Knechtschaft gibt (oder die gesellschaftliche Hierarchie umgedreht ist) und die Menschen friedlich im Wohlstand miteinander leben. Die Stadt soll verborgen "hinter den höchsten Halmen des Weizens" liegen und nur von Leibeigenen wahrzunehmen sein. Für manche geschundene Hörige ist diese Geschichte Grund genug, aus der Fron zu fliehen und sich auf die Suche nach diesem Ort zu machen. Angefacht wurde die Legende von Graf Yesatan von Eslamsgrund, der 995 BF in der Schrift *Wider Fron und Lehen* ein solches Utopia beschrieb, in dem alle Menschen frei sein sollen.
Ist diese Stadt nur ein Luftschloss, Essenz von Reiseerzählungen aus Belhanka oder Thorwal, der Stadt der Freien – oder einfach nur Metapher für das Leben in einer Stadt. Verweist die Legende auf eine verhohlene Trollstadt mitten in Garetien oder Tore zur Feenwelt vom *Wald der Biestinger* (**MGS 18**), wo einem Würste in den Mund wachsen? Oder hat sich erst aufgrund der Legende wirklich eine kleine Zuflucht von Hörigen irgendwo im Wald oder Brachland gebildet?

Das Tal der Kaiser

A 74
»Und in der Nacht, da holen sich die verstorbenen Herrscher ihren Hofstaat für das Totenreich.«
—Aberglaube in Eslamsgrund

Die Ruhe der Toten und die reichen Grabbeigaben sind durch Fallen geschützt, deren Wirkung von der bloßen Ermahnung des potentiellen Grabräubers bis hin zu seiner vollständigen Vernichtung durch quaderschwere Steinblöcke reicht. Die meisten funktionieren auf mechanischer Basis und sind oft zwergischen Ursprungs. Die Schutzvorrichtungen beim Grab Kaiser Pervals sind sehr perfide und grausam angelegt worden, Gerüchten zufolge soll sie ein wahnsinniger Angroscho ersonnen haben. Und so ergötzt sich bis heute der spukende Geist Kaiser Pervals, der im Tal der Kaiser an sein Turnierbanner gebunden ist, am blutigen Tode vorwitziger Grabräuber.
Ständige Riten der Boron-Geweihten sorgen dafür, dass auch überderische Mächte über die Anlage wachen. Bislang ist es noch keinem Grabräuber gelungen, eine der Anlagen zu schänden. Die Gebeine derer, die es versuchten und gefunden wurden, sind in dem kleinen Boron-Tempel des Tales als Mahnung ausgestellt. Der Tempel birgt in seinen Mauern auch ein heiliges Artefakt des Gottes: *Nantrafe*, das Buch der Toten Herrscher. Hier sind angeblich seit der Horaszeit alle gekrönten und verstorbenen Häupter Aventuriens eingetragen. Es heißt, dass beim Tod eines solchen Raben heran fliegen und den Namen des Toten schwarz in das Pergament kratzen.
Die Boronis des Tals missbilligen die Anwesenheit der Soldaten Selindian Hals in 'ihrem' Tal. Tatsächlich gehören zum Gefolge der Streiter auch einige Gelehrte, die das Tal für den Kaiser interessiert in Augenschein nehmen, Aufzeichnungen anfertigen und sich bei den Boronis nach der Geschichte des Tals und dem Zustand der Toten erkundigen – bisher allerdings ohne Erfolg.

Das Erbe der Magierkriege in Garetien und Almada

B 16, 73, 140
Die nach Rohals Entrückung entfesselten Magierkriege hinterließen in der Region zahlreiche Spuren, so etwa der *Nebelturm im Uslenried* (*) und der bodenlose *Blutbrunnen auf dem Ruchinsberg*. Am deutlichsten tritt das Erbe dieser Zeit im Süden Garetiens und Norden Almadas hervor.

- Vom heutigen *Halhof* erzählt man sich, dass ein Fasarer Magier den Plagedämon Rahastes entfesselt haben soll und es erst einem Druiden gelang, den Verwüster in einen Baumstumpf zu bannen und unter einem elementaren Berg zu begraben – angeblich dem benachbarten *Höllenwall*. (*)
- Immer wieder kann man zwischen Gareth und Ragath auf steinerne *Arkanilstelen* stoßen, doch niemand wagt es, die Zeichen zu entziffern oder gar laut auszusprechen, weiß man doch nicht, zu welchem Zweck sie einst aufgestellt wurden.
- Der *Zornschädel* ist ein unverrückbares Knochenhaupt auf einem Steinpodest bei Eslamsgrund. Er gehörte einst einem mächtigen magischen Heerführer, der von seinen Untergebenen verraten wurde. In den namenlosen Tagen glühen die Augenhöhlen blutrot und speien Blitze auf jeden Magiekundigen, der sich dem Schädel auf sieben Schritt nähert. Dann soll sich der Geist des Verstorbenen in dem Schädel aufhalten und jenem Zauberer, der die Attacken überlebt, einen Teil seines Wissens weitergeben.
- Irgendwo beim almadanischen *Quirod* vermutet man den Leib eines weiteren Magiers, der bei seiner Flucht vor seinen Häschern mit Felsgestein verschmolz. Unweit von diesem Ort befindet sich der Eingang zu seinem Geheimversteck, das noch heute von einer schrecklichen Wolfs-Chimäre verteidigt werden soll. (*)
- Der auf den ersten Blick idyllische *Maguswald von Bitterbusch* ist ein aus der Vogelschau seltsam geometrisches (nämlich exakt ovales) Wäldchen, das ausschließlich aus Bosparanien besteht. Eine Sage berichtet, dass hier *Zulipan von Punin* ein ganzes Heer garetischer Weißmagier in Bäume verwandelt hat. Reisende, die vom Weg abkommen, berichten vom Wehklagen der verwunschenen Zauberer, das durch das Blättermeer rauscht und die hier auf den Tag ihrer Befreiung warten. (*)

Sie, lieber Meister, können nach Wunsch eigene Überreste aus den Magierkriegen kreieren und Ihre Heldengruppe mit diesen konfrontieren.

Mysterien Gareths

Rätsel im Tempel der Sonne

C 82

- Der Tempel der Sonne wurde vor über 600 Jahren nach Orakeln an seinem heutigen Standort errichtet. Fast niemand weiß, dass hier zur Siedlerzeit ein bedeutender Tempel des Namenlosen stand, ehe er in Kriegen zwischen den Kulten vernichtet wurde. Manche Magier vermuten, dass das Heiligtum des Praios einen wichtigen Schnittpunkt von Kraftlinien bewacht oder verhüllt (bzw. verhindert, dass bestimmte Kraftlinien hier zu einem Nodix aufeinandertreffen) oder das Chaos der Dämonenbrache im Zaum hält.
- Durch wundersame Begebenheiten bei der Zerstörung der Stadt des Lichts während der Schlacht in den Wolken kamen nur drei der 2.000 Bewohner der heiligen Stadt ums Leben. Die Namen dieser Personen machte Hilberian nicht öffentlich bekannt, doch in seinen Augen ist lodernde Wut zu sehen, wenn seine Gedanken zu diesen dreien schweifen. Hat Praios ein Strafgericht gesprochen? Oder sind diese Personen gar nicht durch die Katastrophe gestorben?
- Der Tempel der Sonne ist auch nach der Entrückung des *Ewigen Lichts* ein *heiliger Ort* des Praios (siehe z.B. **AG 27, MGS 52**), was dem Boten des Lichts das Zutrauen gibt, Gareth als höchsten Tempelstandort nicht aufzugeben. Mehr zur Quanionsqueste und dem Schicksal des Ewigen Lichts erfahren Sie in künftigen Publikationen.

Schätze im Kaiserpalast

A 82

In den Trümmern der Neuen Residenz können noch verschiedene Kostbarkeiten gefunden werden, wie etwa die nachfolgenden Schätze. Etliche weitere sind verbrannt oder anderweitig zerstört.

- die Rüstkammer der Kaiser (legendäre Waffen oder Kopien) (*)
- Juwelen und Geschmeide, Medaillons und Diademe, darunter Beutestücke aus dem Diamantenen Sultanat und dem zerstörten Bosparan, Staatsgeschenke und Gaben von Vasallen sowie persönliche Besitztümer der kaiserlichen Familie (*)

- die Statue der Goldenen Rondra von Gareth, von Haldur-Horas geraubt, von Raul wieder aus Bosparan geholt
- Überreste aus dem Kaiserlichen Archiv und der Bibliothek (u.a. eine Kaiser-Menzel-Urschrift der *Nichtwelt*, detaillierte Aufzeichnungen über die Experimente einiger Generationen Hofalchimisten und -magier)
- magische Blutulmensamen Rohals des Weisen, die angeblich in wenigen Augenblicken einen ausgewachsenen Baum hochschnellen lassen.
- der angeblich erste Valpobär, ein bei Kindern beliebtes Stofftier aus Garether Plüsch mit leuchtend roter Nase (*)
- die Überreste eines mysteriösen Schiffes aus goldenem Holz, das zur Rohalszeit im Regengebirge, weitab von jedem Meer, gefunden wurde.
- die Steinstatue der verrückten Hofalchimistin *Fharuka*, die von Kaiser Perval dazu verurteilt wurde, durch den Zauber GRANIT UND MARMOR 100 Jahre versteinert zu bleiben. Wann diese Frist endet, steht Ihnen frei (Perval regierte von 933 bis 948 BF). (*)
- die drei zusammengewachsenen Karfunkel des Riesenlindwurms Malgorrzata, dem vor 800 Jahren getöteten 'Wurm von Unau'
- luxuriöse Spielbretter und -figuren für *Garadan* und *Rote und Weiße Kamele*, feinmechanische Spieldosen von Meister Zechin aus Vinsalt und eine Elenvinische Orgel, in der ein Luftdschinn dienen soll. (*)
- der größte bekannte Goldklumpen, 12 Stein schwer und aus den Nebelzinnen stammend
- ein schwarzer Monolith aus Urgestein, der verwitterte Zeichen zeigt und bislang jedem Gelehrten Rätsel aufgab. Entschlüsselt werden konnte bislang nur ein Symbol: Es steht für Thalamai Sora, den mythischen Zufluchtsort der Menschen vor dem Zorn der Götter (siehe **GKM 23**). (*)

Geheimnisvolles in Neu-Gareth

B 81: **Der wachende Greif:** An der Brustseite des Monuments befindet sich eine schwere Steintür, durch die man ins Innere gelangen kann. Ein mannshoher Zitrin-Monolith im Kopfteil ist der Prüfstein für jene Sonnenlegionäre, die zu Greifenreitern erwählt wurden. Er soll mit Versuchungen Willensstärke, Loyalität und Frömmigkeit der Praios-Krieger testen.

Was sich sonst im mit Bannzeichen geschmückten Leibgewölbe und weiteren Höhlungen unter dem Greifenbildnis befindet, entzieht sich auch dem Wissen der meisten Greifenreiter. Es gibt Hinweise auf ein riesiges, schwarz verhülltes Steingesicht in einer Kammer. Nach einem Erlass der Lichtbotin Algrid Praiadne I. ist es *»selbst einem Lichtboten nicht angeraten, das Antlitz zu schauen«*. Verschüttet vom Vergessen sind Andeutungen, dass dahinter ein Teil des *Tridekarions*, des zersplitterten Namens des Gottes ohne Namens liegen soll: gebannt von den Zwölfgöttern und behütet von unbezwingbaren Wächtern. (**GKM 23, 105**)

C 81: Im Tempel der Sterne: Es gibt eine von Vogtvikarin Neetya Triffon handverlesene Schar von Eingeweihten: Adlige, die mit Hilfe der Phex-Kirche ihre Ziele (oder die der Kaiserin) fördern wollen. Garether, die das Kaiserhaus wieder nach Gareth zurückholen wollen, und Mondschatten, die nach Einfluss auf die höchsten Stellen der Macht streben, verbinden sich hier zu einer Gemeinde voller Geheimlehren und Mystizismen, die den würdigen Gläubigen subtil das 'Wissen' vermittelt, dass dereinst wieder von hier aus ganz Aventurien gelenkt werden soll.

Der Wiederaufbau des Tempels hat Unsummen verschlungen: Geld, das aus verschiedenen Quellen kam und Anlass zu Spekulationen über einen großen Raubzug der Phex-Kirche, einen geheimen Phex-Hort (siehe S. 200) oder Dienste für Adlige des Reiches gibt.

D 81: Villa Altacker: Früher wohnten hier, umgeben von erlesenstem Mobiliar und kostbaren Gemälden, Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod und seine engsten Mitarbeiter, denn dies war die eigentliche Zentrale der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur. Eingeweihte vermuten hier immer noch geheime Unterlagen Nemrods. Iam Altacker, tatsächlich Unterweltanführer der Alten Gilde (siehe S. 117), weiß hingegen nichts über die vormaligen Besitzer der Villa und nutzt Geheimgänge und Zellen im Untergeschoss des Gebäudes für seine Zwecke.

E 81: Villa Bardosruh: Eine nähere Beschreibung der Villa ist im **AB 119** zu finden. Die heutigen Besitzer werden nirgends in offiziellen Publikationen namentlich genannt und allenfalls als Gruppe von Abenteurern angedeutet. Sie, lieber Meister, können Bardosruh Ihren Helden als Belohnung überlassen und so zu deren Residenz erheben. (*)

F 86: Villa El'Tremian: Bei der Händlerin El'Tremian handelt es sich in Wahrheit um die mächtige Magierin *Nahema*, die von hier aus bisweilen ihr Spiel mit den Mächtigen Aventuriens treibt. Sie unterhält in vielen Städten luxuriöse Häuser, die meist aufwendige Laboratorien und magische Schätze beherbergen. Siehe auch S. 20, **Im Spiegel der Sage** und **GA 231**.

Gargyle

G 87

Drei Dutzend Gargyle, größtenteils geschaffen und geführt von dem alten Gargyl *Marmorklaue*, haben sich in der Weststadt festgesetzt. Sie pendeln zwischen den Fassaden Alt-Gareths und den Trümmern Neu-Gareths, wo sie sich sicher fühlen. In einer verlassenen Villa haben sie eine Sammlung aus schönen Figuren und Statuen zusammengetragen.

Die Gargyle gehen unter Marmorklaues Führung gegen agrimothische Kräfte vor, merkt er doch, dass die dämonischen Kräfte, die ihn auch einst belebten, ihm seine Unabhängigkeit nehmen könnten. Anderen erzdämonischen oder karmalen Manifestationen steht er neutral gegenüber. Der junge Gargyl *Rosthaut* achtet Marmorklaue und seine Ansichten allerdings nicht und verspricht sich von der dämonischen Präsenz des Gesplitterten Berges in der Dämonenbrache große Macht.

Marmorklaue

Der Körper des mächtigen Gargyls wurde vor über 400 Jahren von der Hand eines begnadeten tulamidischen Bildhauers geschaffen. Stolz erhebt sich das Haupt eines Sandlöwen, weit greifen die Adlerschwingen und tragen den grün gebänderten Leib aus Raschtulswaller Marmor in die Luft. Durch den Dämonenmeister Borbarad von taubem Stein zum Leben erhoben und von Galottas Macht wiedererweckt, war Marmorklaue an Bord der Fliegenden Festung, als diese über Gareth abstürzte. Sein Körper färbte sich im Brodem von Galottas fliegender Festung rußig schwarz. Nur dort, wo Verletzungen die Patina aufbrechen, zeigt sich das grüne Innenleben. Marmorklaue trägt die versteinerten, granitgrauen Augen eines güldenländischen Lamassu (einer geheimnisvollen Zauberkreatur), die ihm sein Schöpfer schenkte. Sein Keulenschwanz ist mit schwarzem Endurium veredelt, seine Klauen und Fänge mit Mondsilber.

Das starke Bewusstsein und die Intelligenz, die Borbarad seiner Kreatur ebenfalls gewährte, halfen Marmorklaue, sich nach Galottas Tod ein eigenes Leben zu suchen und Meister statt Diener zu sein. Er ist auf der Suche nach einem neuen Sinn für sich und andere Gargyle und spürt deutlich, dass er leben, wachsen und in Nachkommen fortbestehen will. Inzwischen hat er Gargylen-Gefährten um sich gesammelt, neue von seiner Art geschaffen und die Häuser und Gassen des westlichen Gareth zur Heimat erkoren.

Marmorklaue beobachtet die 'Bewohner der Steine', wie er die Menschen nennt, und ihre Häuser und Statuen. Dabei haben es ihm besonders die Bauten Alt-Gareths und die Prachthäuser Neu-Gareths angetan. Fast eifersüchtig beäugt er die Menschen, ob sie auch würdig sind, ein Gebäude zu bewohnen, und wie sie es behandeln. Respektieren die Menschen die 'Steine', respektiert er auch die Menschen. Insbesondere Magier schätzt er, da er weiß, dass ein solcher Mensch sein Schöpfer war. Auch Künstler interessieren ihn, derzeit ist er auf der Suche nach einem Bildhauer, der ihm eine Gefährtin nach seinem Wunsch meißeln kann. Sein Garethi und Tulamidya sind etwas antiquiert, aber verständlich.

Belebt: 580 BF *Körperlänge:* 14 Spann
Steinfarbe: grün/schwarz *Augenfarbe:* granitgrau
Kurzcharakteristik: mysteriöse Bedrohung und exotische Wesenheit inmitten des Alltäglichen
Herausragende Eigenschaften: KK 33
Herausragende Sonderfertigkeiten: Flugangriff, Schwanzschlag, Doppelangriff, Niederwerfen
Herausragende Zauber und Rituale: der *Blick des Gargyl*: Ein längerer Blick (nach Maßgabe des Spielleiters) aus seinen Augen wirkt wie der Zauber GRANIT UND MARMOR und raubt dem Opfer Sikaryan (die Lebenskraft, siehe Regeln zum Sikaryanraub in **MGS 114**). Fällt das Sikaryan auf 0, wird das Opfer jedoch nicht zum Vampir, sondern erstarrt zur Statue. Das geraubte Sikaryan kann Marmorklaue nutzen, um Statuen und Figuren zu Gargylen (**ZBA 99**) zu beleben.
Beziehungen: gering, immens bei seinen Schöpfungen
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: eine geheimnisvolle Kreatur, deren Motive undurchschaubar und bisweilen sogar – für Menschen – unlogisch sind. Ein Feind, der nicht weiß, dass er der Feind ist – aber vielleicht sogar ein Helfer gegen agrimothische Kräfte sein kann.

Verborgenes in der Altstadt

A 89: Der Aventurische Bote: Mit dem Zerfall der Reichsordnung und der KGIA im Jahr des Feuers konnte sich der *Aventurische Bote* aus seinem Status als Organ des Kaiserhauses lösen und gehört heute Emmeran Stoerrebrandt, dem reichsten Mann Aventuriens. Der Magnat lässt den Schreibern großen Spielraum und ermöglicht durch Integration des Boten in das Informationsnetz der Silberfalken eine einigermaßen fundierte Berichterstattung aus etlichen Teilen des Kontinents. Dank der eher kosmopolitischen Interessen des Handelshauses sind die meisten Berichte des Boten nüchterner und weniger provinziell eingefärbt als Artikel aus anderen Gazetten wie *Tempelrufer, Bosparan-Herold, Yaquirblick* oder die sensationslüsterne *Havena-Fanfare*.

B 90: Kaiserliche Münze: Zwischen der Münze und der heutigen Nordlandbank existiert ein verschütteter unterirdischer Gang, durch den einst neu geprägte Münzen transportiert wurden. Die Zerstörung des Ganges wurde von Handwerkern recht kostengünstig betrieben, indem der Tunnel nicht verfüllt, sondern nur an den Eingängen 'verplombt' wurde. (*)

C 90: Theater *Der Fuchsbau*: Marishall dal'Patto ist Geweihter des Phex und durch seine Stellung in der Garether Gesellschaft ein schier unerschöpflicher Quell der Informationen. Zudem kann er mit seinem Kostümfundus und seinen Fähigkeiten perfekt helfen, äußerlich eine andere Gestalt anzunehmen.

D 94: Villa Stoerrebrandt: In der ehemaligen Villa Karfenck existieren noch heute begehbare Geheimtunnel, von denen allein die Vorbesitzer wissen. *Landor Karfenck* (siehe S. 90) nutzt diese bisweilen, um sich die Veränderungen in 'seinem' Haus anzusehen. Zu einem Diebstahl ist es dabei noch nicht gekommen, doch manchmal findet die ratlose Dienerschaft der Stoerrebrandts einzelne Möbel verstellt oder Bilder umgehängt vor. Die Bediensteten fürchten bereits einen Spuk, der im Haus umgehe.

E 96: Schuldturm und Kerker: Trotz des guten Rufes gibt es auch unter den Wachen des Stadtgefängnisses schwarze Schafe: Insbesondere *Listhelm Bugenhog*, der stellvertretende Kommandant, verkauft gegen entsprechende Bezahlung Gefangene, deren Verschwinden niemandem auffallen würde, für illegale Kämpfe, Bordelle, als Minenarbeiter etc. Durch einen alten Fluchttunnel der Festung werden sie unbemerkt hinausgeschafft. Ein gefügig gemachter Medicus stellt indes einen Totenschein aus. Auf dem gleichen Wege gelangen unliebsame Personen, die jemand aus dem Weg schaffen will, in die Festung, wo sie ohne Urteil im als verflucht geltenden Untergeschoss verschwinden.

F 91: Taverne *Jarlaks Rast*: Der Verstand von Wirtin Jedwine Ummenstiel, selbst Flüchtling aus Ysilia, wird immer verwirrter: Wenn sie mal wieder glaubt, einen Schänder oder Paktierer aus der alten Heimat zu erkennen, füllt sie ihn mit Bier ab, tötet ihn und verfüttert den Leichnam an die Schweine im Hinterhof. So sind schon mehrere Unschuldige bei Jedwine verschwunden.

G 91: Pension *Reichsstraße*: Die Ruhe des gepflegten Hauses wird nur nachts gestört, wenn sich Asandra, eine der drei Töchter der Wirtin *Sagintha Jherech*, aus dem Keller auf die Jagd begibt: Seit einer schicksalhaften Nacht im Jahr des Feuers ist sie ein Vampir, ein Kind der Finsternis, das seine Lebenskraft von Reisenden bezieht. Noch ist sie Herrin ihres Verstandes, so dass die Bitten und Gebete ihrer Mutter sie davon abhalten, sich an den Gästen des Hauses zu vergreifen. (*)

Der Pentagontempel der Hesinde

H 96

Zu den gewaltigen Tempelschätzen gehören uralte Gebeinartefakte mit darin gebundenen Geistern, Obsidiankeulen aus dem echsischen Zeitalter, die Wünschelrute der Wasserdruidin Sumudai, Leomars Trollhammer, die Schatulle der Träume, ein übermannsgroßer Stachel eines Skorpions, Hela-Horas' Salamanderkette, der angebliche Sphärenmantel des Onithios von Teremon und runenverzierte Muschelhelme. Außerdem liegen hier die sterblichen Überreste des Drachen *Thuardavivir*, der während der Magierkriege Rohal und seinen Schülern im Kampf gegen Dämonen half und dabei umkam. Größtes Rätsel für die Geweihten des Tempel, die alle klugen Köpfe zur Lösung einladen, ist das mächtige Portal von *Rohals Enigma*, hinter dem der Weise seine größten Erkenntnisse verborgen haben soll (**MWW 199**).

Inmitten der Bücher, Pergamente, Steinplatten, Tontafeln und Kupferplatten findet man alle Originale der *Gespräche Rohals des Weisen*,

eines des *Codex Albyricus* und eines von Niobaras *Sternkundlichen Tafeln*.
Die eigentlichen unterirdischen Anlagen jenseits des dritten Kellergeschosses wurden gar nicht von der Hesinde-Kirche erbaut. Vielmehr fand man dort bereits äußerst kunstfertige Gewölbe und Warmluftschächte aus vulkanischer Tiefe vor (durch die heute Bücher und Schätze vor der Feuchtigkeit geschützt werden) – die Indizien sprechen dafür, dass hier Brillantzwerge eine ihrer ersten Städte errichteten. Noch älter sind die tiefer liegenden Stollen, die von riesenhaften Wesen angelegt worden sein müssen, die über wenig Handwerkstalent, aber eine eigentümliche Steinmagie verfügten. Manche dieser Gänge wurden mehrere hundert Schritt tief verfolgt, ehe man ihre Erkundigung aus Luftmangel aufgeben musste.

Kleine Geheimnisse von Gareth

A 179: Hinter dem **Buntig** verbirgt sich ein Geschwisterpaar von zwei Tsa-Geweihten, die sich ganz der Liebe zu den Farben des Regenbogens verschrieben haben. Ihre Vision ist die Schaffung von etwas Neuem: ein Tsa-Tempel, der nur aus Farben und Malereien besteht und sich über ganze Straßenzüge und Häuserblocks erstreckt. Sobald ihr Werk vollendet ist, wollen sie es der Göttin als Heimstatt anbieten und weihen.

B 181: Henker Baltram kennt manch schmutziges Geheimnis Gareths und birgt selbst ein finsteres, das er auch mit seiner Familie nicht teilt: Angewidert durch Freisprüche von in seinen Augen offensichtlich Schuldigen, scheut er sich nicht davor, in dunklen Nächten selbst das Recht in die Hand zu nehmen. Schon mancher, der dank guter Beziehungen, eines talentierten Rechtsbeistands, Glück oder auch tatsächlicher Unschuld frei kam, schloss blutige Bekanntschaft mit Baltram. Diese Selbstjustiz führte ihn auch in die Nähe des Gesplitterten Berges mit dem *Raum der Rache* (S. 194), dessen Kult ihm zunehmend attraktiver erscheint.

C 179: Desmona die Graue ist auch jenseits von Gute-Nacht-Geschichten existent. Sie ist eine eigeborene Hexe von den Schönen der Nacht, die auf den ersten Blick wie ein Straßenmädchen um die Zwanzig wirkt. Ein seltsames Geheimnis umgibt die Tochter Satuarias, eine mysteriöse Verbundenheit mit den Straßen und Menschenmassen, in denen sie sich tagtäglich bewegt; fast so, als wäre sie die fleischgewordene Seele der Armenviertel selbst.

Geheimnisvolles im Südquartier

D 104: Neresias Sternenschmiede: Bei Neresia Raspek handelt es sich in Wirklichkeit um eine einst in Alt-Gareth tätige Goldschmiedin namens Serenia Praske. Die angesehene Handwerkerin ließ ihre Werke nachts von ihr in Freundschaft verbundenen *Wichteln* (kleinen Feenwesen, siehe **ZBA 96** oder **Am Großen Fluss 152**) erstellen und plauderte dies eines Tages aus. Nachdem die Zunft der Goldschmiede sie dafür mit Schimpf und Schande aus der Stadt jagte und die Wichtel ihren Anker im Diesseits verloren (siehe Am Großen Fluss 155; die alte zurückgelassene Werkbank), fand Serenia am Rand der Dämonenbrache einen (leider dämonisch verseuchten) Zugang zur Feenwelt, der den Wichteln zumindest das Überleben sicherte. Die zunehmend boshaften Feenwesen drängten die Menschen gegenüber misstrauisch gewordene Serenia schließlich auch dazu, Unmetall des Gesplitterten Berges zu verarbeiten und als 'Sternengold' zu verkaufen. Unter den Zünften wird noch gestritten, welcher das neu entdeckte 'Sternengold' zugeschlagen werden soll, doch Serenia verweigert sich ohnehin jeder erneuten Zunftaufnahme. Einstigen Kollegen oder Kunden, die sie wiedererkennen könnten, zeigt sich Serenia nur mit verdecktem Gesicht. Sie weiß selbst nicht, dass ihre Wichtel mittlerweile Beherrschungskomponenten in die Sternengoldgeschmeide einfügen, die bereits an der Hand oder am Hals so mancher angesehenen Patrizierdame zu finden sind.

E 104: Städtische Speicherhallen: Trotz guter Sicherungsmaßnahmen ist die Zahl der Diebstähle in den Speicherhallen unangenehm hoch. Der Grund dafür ist recht simpel: Mit dem Speicherherrn Esindio Lastrano hat ein Mitglied der Alten Gilde (siehe S. 117, **Alte Gilde**) die Oberaufsicht über die Lagerhäuser.

F 91: Taverne *Roter Hahn*: Die Taverne ist *der* Unterwelttreffpunkt schlechthin. Unter dem *Roten Hahn* endet ein Gewirr von unterirdischen Gängen, das den überwiegend zwielichtigen und von den Bütteln gesuchten Gästen ein sicheres Kommen und Gehen erlaubt. Die Wirtin ist selbst eine Hehlerin und kauft oder verkauft Waren aller Art, ohne nach eventuellen Vorbesitzern zu fragen.

G 106: Zirkel der Freien Wissenschaften: Der Zirkel ist keine Akademie im herkömmlichen Sinne und wird es in den nächsten Jahren auch nicht werden. Dazu sind die Interessen der einzelnen 'Kollegen' zu verschieden. Er ist vielmehr ein nur minimal organisiertes Forscherkonglomerat, doch zugleich Basar für allerlei Scharlatane und womöglich sichere Heimstatt privater Lehrmeister. Gelehrte Helden, die sich an der moralischen Freizügigkeit ihrer Nachbarn nicht stören, können selbst Mitglied des Zirkels werden – sofern sie die jährliche Miete für ihre Räumlichkeiten bezahlen können.
Inwiefern sich der Zirkel vor allem gegen den Widerstand der Weißen Magiergilde und der Praios-Kirche behaupten kann, wird die Zukunft zeigen.

Berüchtigte Mietshäuser (+)

H 104
Fast jede Nachbarschaft im Südquartier und Meilersgrund kennt obskure oder gefürchtete Mietshäuser. Obwohl viele der schlimmsten Vermutungen übertrieben erscheinen mögen, steckt doch jedes Mal zumindest ein Körnchen Wahrheit dahinter. Eine Auswahl der berüchtigtsten Mietshäuser, deren Lage sie teils frei bestimmen können, sei hier vorgestellt.
Der Hexenkessel (S. 103) nahe der Dämonenbrache soll seit langem ein Ursprung finsterer Zauberei sein und ist in der Vergangenheit wie durch einen Fluch viele Male abgebrannt und wieder aufgebaut worden. Auch beim Angriff der Fliegenden Festung ist gerade dieser Komplex von einem Trümmerstück getroffen worden und in Flammen aufgegangen.
Im **Fronhof**, der einem Stadtritter gehört und außenseitig nur kleine Fensteröffnungen sowie ein einzelnes bewachtes Tor aufweist, fristen die Mieter angeblich das Leben von Leibeigenen. Der adlige Vermieter zwingt seinen säumigen Mietern harte Frondienste im Innenhof des Komplexes auf, heißt es weiter – und tatsächlich zeigen sich die hier einmal Eingezogenen äußerst schweigsam und verlassen nur noch selten das Gebäude.
Als Mietshaus mit der höchsten Wiedervermietungsrate ist der **Opferstock** bekannt geworden. Viele Bewohner verschwinden nach einiger Zeit spurlos und machen Platz für neue Mieter. Ob die Verschwundenen sich einfach abgesetzt haben oder als Opfer düsterer Rituale entführt wurden, konnte bislang nie festgestellt werden – die Legende geht natürlich vor allem vom letzteren aus.
Das **Siechenhaus** erhielt seinen Namen, nachdem es mehrmals im Zentrum lokaler Seuchengebiete lag (und nicht weil dort Krankheiten geheilt werden). Ob dies reiner Zufall war oder etwa am seltsam bitter schmeckenden Wasser des Brunnens im Innenhof lag, blieb bisher ungeklärt.
Abergläubisch wird die **Schicksalsschmiede** betrachtet: Wer hier einzieht, soll es angeblich nie zu etwas bringen und bis zu seinem Tode keine andere Bleibe mehr finden, oder aber zu unerwartetem Reichtum gelangen. Der Herr Phex sehe sich die Bewohner des Mietshauses halt besonders gut an.

Vollständig legendenumwoben sind das **Rattenloch** und die **Seelenmühle**, von denen angeblich niemand außer den Bewohnern selbst weiß, wo sie liegen. Dass diese ihr Geheimnis als Anhänger des Namenlosen bzw. der Erzdämonen mit niemandem teilen, sei verständlich, heißt es dazu nur weiter.

Geheimnisse der Phex-Kirche

A 103

Groß ist der Einfluss Phexens in Gareth und schon lange gibt es einen heiligen Hort des Fuchsgottes in Gareth, den alle drei Tempel (VV–05, NH–10, SG–03) nutzen. Ursprünglich lag er unter der Ruine, in der Marishall dal'Patto später das Theater erbaute, das er nach dem Hort benannte: *Fuchsbau*. Die Kirche musste den von Erdrutschen bedrohten Hort noch vor Fertigstellung des Theaters aufgeben und errichtete ihn in einem verlassenen Gewölbe unter dem Alten Hippodrom erneut.

Der neue Fuchsbau ist ein runder Saal, von einem Sterngewölbe überspannt. Das silberne Licht eines Steins im Scheitelpunkt des Gewölbes spiegelt sich in Schätzen wider, die in einem Schacht in der Mitte des Saals liegen. In eine Galerie auf halber Höhe der Kuppel münden drei Gänge, über welche unter anderem die Phex-Tempel erreicht werden können. Gerüchten zufolge sollen nur Geweihte den Weg in den Hort finden, fest steht jedoch, dass noch nie ein Mensch den *Fuchsbau* betreten hat, der Phex nicht nahe gestanden hätte. Hier sollen verfolgte Geweihte Unterschlupf finden, der bedeutendste Talisman, *Phexens Schattenraum*, aufbewahrt werden und der 'Mond' unerkannt ein und aus gehen. Auch deshalb versuchen Geweihte aus allen Landesteilen, den verborgenen Hort zu finden, hoffen sie doch, hier selbst zum 'Mond' aufsteigen zu können.

Der Zaunschleicher

B 119

Bei dem 'Zaunschleicher' handelt es sich nicht um *einen* Dieb, sondern um mehrere im Kindesalter, die alle einer gemeinsamen 'Hinterfrau' dienen: der Goblin-Schamanin *Nguni Baschuuda*, deren Bande im Jahr des Feuers dem Endlosen Heerwurm zum Opfer gefallen ist. Heimat- und sippenlos floh sie 1028 BF nach Gareth und suchte Unterschlupf in einer verlassenen Holzhütte am Rand von Rosskuppel. Dort tat sie, was ihre Bande schon immer getan hatte: die Menschen bestehlen, um zu überleben. Trotzdem hat Nguni Baschuuda kein schlechtes Herz und kümmert sich um Waisenkinder, denen sie begegnet. Da Kinder oft Angst vor ihr haben, verbirgt sie ihren Leib unter einem Kapuzenumhang. Mitunter ruft sie die Geister an, ihr eine weniger furchtbare Gestalt zu verleihen, und erscheint dann als junge, wenngleich recht kleine und nicht sehr hübsche Frau (Ritual Grad II: analog zu HARMLOSE GESTALT), welche die Kinder 'große Schwester' nennen. Nguni Baschuuda lehrt die Kinder (keines älter als zehn Jahre) das Stehlen und schickt sie in die Bauernhöfe, um Vieh und Obst zu entwenden. Mit Zaubern und Ritualen schützt sie die Diebe vor Entdeckung oder lenkt die Bauern ab. Manchmal verwandelt sie sich in ein Tier, um selbst auf Beutezug zu gehen. Auf ein magiebegabtes Mädchen hat sie ein besonderes Auge geworfen und erzieht sie, wie sie eine Nachfolgerin zur Schamanin erziehen würde.

Hinter der Maske

C 118, 180

Der Kreis der Maske wurde 1018 BF von einer Phex geweihten, einstigen Gesellin der Alten Gilde gegründet. Damals war die Albernierin Alissa gerade mit ihrem Mann nach Gareth gekommen, in der Hoffnung, hier schnelles Gold und Glück zu finden. Stattdessen wurde die Diebin bei einem Einbruch in den *Tobrischen Hof* erwischt, aus dem sie das Siegel der Criminal-Cammer für einen Ratsherrn stahl. Sie konnte entkommen, wurde aber von nun an in der ganzen Stadt gesucht. Als ihr Mann sie verließ, um seine Sünden in einem Praios-Kloster zu büßen, schloss sich die unglückliche Alissa der Maske an, die fähige Diebe suchte, um Gold für die Armen zu stehlen, und Alissa für ihre Dienste Unterschlupf bot. Alissa wurde zu der erfolgreichsten Einbrecherin im Gefolge der Maske, fiel aber nach einem Einbruch 1023 BF der Criminal-Cammer in die Hände. Phex war ihr hold: Zwar an beiden Händen gebrandmarkt, konnte sie doch entwischen, und ein befreundeter Geweihter nahm sie als Novizin unter seine Fittiche. Von Maske und Phex-Kirche gleichsam beschützt, setzte Alissa ihre Diebeszüge fort. Als die Maske 1027 BF einer schweren Krankheit erlag, trat Alissa, inzwischen Mondschatten, ihre Nachfolge an. Alissa ist eine stolze, hübsche Frau mit schwarzen Haaren und grauen Augen. Noch immer lässt die Criminal-Cammer mit einem Kopfgeld von 12 Dukaten nach ihr suchen, ohne ihren Namen oder ihre jetzige Identität zu kennen.

Gareths düstere Zwillingsschwester – der Untergrund

Ungesehen in die Altstadt

D 88

Wer an den Wachen vorbei nach Alt-Gareth gelangen möchte, kann einen der hier aufgeführten geheimen Wege ausfindig machen.

Ulmias Tunnel

In der Nähe des Puniner Tores befindet sich ein Geheimgang, der unter der Stadtmauer hindurch führt und derzeit im Besitz der Alten Gilde ist (siehe S. 117). Ein Eingang befindet sich hinter einem Schrank in der windschiefen Steinhütte der greisen Ulmia im Südquartier, der andere im Keller eines Fuhrbetriebs der Familie Wagenhalter im Arenaviertel. Um zum Gang geführt zu werden, muss die richtige Losung genannt werden. ("Der Fuchs ist aus dem Bau und täuscht die Hunde.") Um ihn wieder zu verlassen, muss eine Frage richtig beantwortet werden. ("Was machen die Hunde?" – "Der Fuchs hat sie getäuscht.") Sollte jemand unerlaubterweise in den Tunnel eingedrungen sein, sitzt er ohne Losung dennoch in der Falle. Die Benutzung des Ganges kostet für Nicht-Gildenmitglieder ein Silberstück pro Kopf.

Bekanntheit: Alte Gilde, Kreis der Maske, Phex-Kirche, einzelne Personen der Unterwelt, evtl. finden sich Hinweise auf die Existenz des Ganges in alten Dokumenten des Stadtarchivs.

Durch den Wirselbach

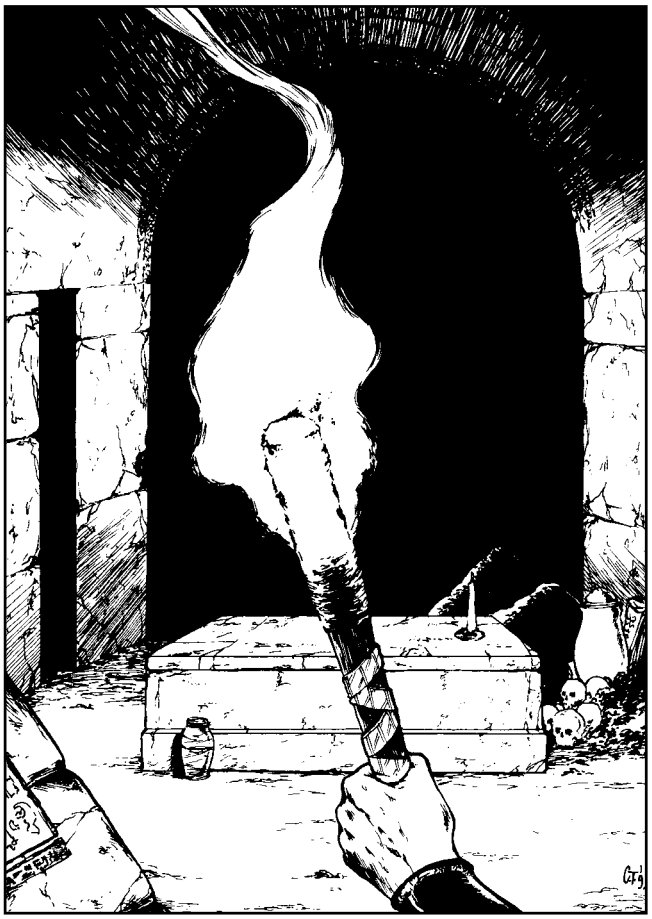
Wirselbach und Gardel fließen durch schwere Eisengitter unter der Stadtmauer hindurch nach Alt-Gareth hinein und heraus. Wo der Wirselbach in der Nähe des Wehrheimer Tores die Stadtmauer passiert, ist ein Teil des Gitters unterhalb der Wasseroberfläche verrostet und offenbar gewaltsam abgebrochen worden. Bislang blieb die schadhafte Stelle unbemerkt. Da das Gitter nur tauchend passiert werden kann und nahe des Wehrheimer Tores die Garde besonders oft patrouilliert, ist es allerdings nicht einfach, hier unbemerkt in die Altstadt zu gelangen.

Bekanntheit: allenfalls Einzelpersonen (wird bei Bekanntwerden sofort ausgebessert)

Kanalisation

In den Abwassertunneln (siehe unten) gibt es einige Kanäle, die bis in die äußeren Stadtviertel reichen. Die meisten von ihnen sind aufgrund ihres schlechten Zustands, dauerhafter Überflutung oder unangenehmer nicht-menschlicher Bewohner unbenutzbar. Ein relativ bekannter und bequemer Gang nimmt seinen Ursprung unter einer Brücke über den Gardel im Meilersgrund und besitzt mehrere Ausgänge in Nardesheim.

Bekanntheit: sehr bekannt in Gareths Unterwelt, auf Karten der Kanalisation (meist unvollständig) möglicherweise verzeichnet. Seit die Stadtgarde von dem Gang Wind bekommen hat, lässt sie in der Kanalisation einen eigenen Wachtrupp patrouillieren, der seinen unangenehmen Dienst mit wechselnder Sorgfalt verrichtet.



Allerlei Geheimgänge

Es gibt noch einige weitere Geheimwege, die überwiegend Mitgliedern der Phex-Kirche bekannt sind und sowohl das Streckennetz der Kanalisation als auch natürliche Höhlen und unterirdische Bachläufe mit einbeziehen. Ausgänge finden sich unter anderem in den drei Phex-Tempeln, im unterirdischen Versteck des Kreises der Maske im Südquartier, in der Taverne *Roter Hahn*, im Alten Hippodrom und im Haus der Kaufherrengilde. Da diese Geheimwege eine Unzahl verschiedener Tunnel und Stollen nutzen, gelingt es den Wenigsten, sich nicht zu verirren und tatsächlich das angestrebte Ziel zu erreichen. Ein Fluchttunnel soll aus der Alten Residenz führen und irgendwo in Neu-Gareth enden. (*)

Bekanntheit: Phex-Kirche; diverse Personen der Unterwelt, doch außer Phex-Geweihten gelingt die Orientierung kaum jemandem.

Die Kanalisation

A 95

Eine Kanalisation gibt es fast nur unter Alt-Gareth und Teilen der Weststadt, wenn auch etliche Gänge unter anderen Stadtteilen von vergeblichen Versuchen künden, dort unterirdische Abwässerkanäle zu errichten. Die Anlagen entstanden in mehreren Bauphasen, wann immer Gareth am reichsten war: vermutlich erstmals unter Kaiser Haldur, unter den Klugen Kaisern, während der Rohalszeit und erneut unter Reto und Hal. Mehrere Stollen wurden durch Dschinne so perfekt angelegt, dass sie bis heute keine Wartung brauchen und die Abwässer rückstandsfrei abfließen. Auch jene Bereiche, die von Baumeistern aus dem Amboss angelegt wurden, sind auffällig stabil und der Gestank erträglich. In manchen dieser Gänge haben sich Streuner, Bettler und anderes lichtscheues Gesindel eingenistet. Bisweilen münden Geheimgänge, Fluchttunnel und Durchbrüche ein, deren Schöpfer zahlreich sind. Diebe und Schmuggler teilen hier ihre Beute, Kultisten zelebrieren Rituale. Sagen und Gassengerüchte erzählen von dem hingerichteten Mehrfachmörder Marek dem Schlitzer, dem 'Nachtmagier', der Pestilenz verbreitenden 'Seuchen-Saria' und Kaiser Valpos Geist, die hier ihr Unwesen getrieben haben sollen, sowie von einem ganzen Orkstamm, zwei Borbaradianerzirkeln und einem Gehörnten aus den Niederhöllen.

Ein beträchtlicher Teil der Kanäle sind Pfuhle, in die kaum ein Mensch freiwillig absteigt: erfüllt von den Rückständen aus Jahrhunderten und von fast greifbarem Gestank, stellenweise einsturzgefährdet oder bereits halb blockiert. Wer länger verweilt, holt sich den Darmfraisch, Lutanas oder die Bleiche Sieche (**ZBA 70**). Das einzige, was hier gedeiht, sind giftige Ekelschwämmlinge, Pockenpilze und Mischkarasch, die die Wände bisweilen fingerdick beschimmeln; dazwischen kriechen Perjinmaden, während sich ätzendes, orangerotes Feuermoos mit blaugrünem Efferdmoos abwechselt.

Die Brühe in den Kanälen ist oft schwarz, durchzogen von grünen und roten Schlieren, wo Wasserpest und Blutalgen wuchern, Modderschnecken, Schlammwürmer, Blutegel und bisweilen Riesenamöben lauern. Gespenstisch hallt das ständige Tropfen und Gurgeln, wenn irgendwo ein Eimer in die Gosse geschüttet wird. Vor allem in der Nähe von warmen Ableitungen der Thermen krabbeln Aaskäfer, Kakerlaken, Ohrenkriecher oder sogar schrittgroße Gruftasseln. Der mächtige Grubenwurm *Feistwanst* soll seit Jahrhunderten in der Tiefe leben und hin und wieder an die Oberfläche steigen. Eine Legende, die an die des alles verschlingenden Molcho erinnert, berichtet davon, dass in das Zentrum der Kanalisation durch den Erzmagus Gerindor ein hungriges Ungeheuer gebannt wurde, dazu verdammt, den Unrat der Stadt aufzufressen.

Die gefährlichste Zeit, sich in einem Abwasserkanal herumzutreiben, ist nach großen Wolkenbrüchen, denn dann kann sich der Untergrund blitzschnell mit dem Wasser füllen, das von den Straßen heruntergeflossen ist und schäumend zum Abfluss drängt. Oft sind es einzig diese Regengüsse, die als regelmäßige Reinigung dienen. Das größte Geheimnis der Kanalisation ist jedoch das Abwasser: Niemand weiß, wohin all die Kloake der Metropole geleitet wird, denn nur ein Teil der Kanalisation mündet im Gardel.

Die Kaiserthermen

B 96

Die Kaiserthermen und alte Wasserrechte bilden den Grundstock des Vermögens der Familie Bugenhog. Daher besteht das bestgehütete Familiengeheimnis in der Tatsache, dass man das Wasser der Kaiserthermen über alte Kanäle in die Stadt führt. Die Zeichnungen von tentakelbewehrten Kreaturen und zürnenden Delphinen, die man in den nur noch wenig begehbaren Kanälen finden kann, konnte bisher noch niemand deuten. Das Geheimnis um den Quellort des Badewassers ging einst mit Amarila Bugenhog verloren.

Die geheimen Flüsse Gareths

Unter diesem Begriff fasst man die Gesamtheit aller Stollen, Brunnen, unterirdischen Bäche und bosparanischen Kanäle zusammen, die Frischwasser herbeiführen und nicht zur Brauchwasser führenden Kanalisation gehören – obwohl die Grenzen hier 'fließend' sind.

Bosparanische Wasserbauer legten schon früh im Untergrund der Stadt den Grundstein für eine gut funktionierende Wasserversorgung, was zum Aufschwung Gareths beitrug. Bis in die umliegenden Hügel und selbst in die Ausläufer des Raschtulswalls reichen die Leitungen, die Gareth noch immer Trinkwasser zuführen. Dadurch, dass die Röhren und Kanäle größtenteils unter dem Boden verlaufen, um sie vor Feinden zu verstecken, wurde ihre Existenz schon lange vergessen.

Die Gilde der Brunnenmeister

A 117

Als Wahrer der Wasserversorgung versteht sich die Gilde der Brunnenmeister, deren Aufgabe es ist, die Sauberkeit von Brunnen, die Funktionalität von Wasserleitungen u.ä. zu gewährleisten. Die Gilde steht unter starkem Einfluss der Familie Bugenhog, die jedoch nichts von dem geheimen Zirkel innerhalb der Gilde weiß, der einer uralten Quellgottheit huldigt. Lage von Wasserwegen und Verbindungsschächten zu Brunnen und Springbrunnen sind mystifiziertes Gildengeheimnis. So lange in Gareth das Frischwasser nicht knapp wird, fragt niemand danach, wo die Gilde "das Wasser herholt". Immer wieder haben die Brunnenmeister allerdings Ärger mit den Gerbern oder anderen 'unreinen Zünften', die ihr Handwerk nur im Osten der Stadt ausüben dürfen, wo der Gardel die Stadt als dreckige Brühe verlässt.

Tiefzwerge

B 167, 181

Im Schlepptau des Orkensturms kamen auch einige hundert Tiefzwerge (**Angroschs Kinder 85**) nach Gareth und bevölkern seitdem den Untergrund der Hauptstadt. Die trockeneren Bereiche der Kanalisation und Höhlen sind ihr bevorzugter Lebensbereich. Manche trauen sich nachts heraus und plündern Abfallhügel, Gärten und Totenanger, wo sie gerne Kleidung und Haare rauben. Ihre Behausungen sind gefüllt mit Gerümpel, Ramsch und Unrat, aber auch mit Trümmerresten der Fliegenden Festung, deren Ankunft König *Adroch* als gutes Omen sah und seither neue Stollen in die Tiefen Gareths treiben lässt. Vor kurzem stießen sie auf Tunnel, die einer alten Siedlung der Brillantzwerge entstammen.

Die Sitten der Tiefzwerge haben nur wenig mit denen anderer Zwerge gemeinsam: Ihre Toten werden zum Gedenken an die Decke gehängt, durch den Verzehr von Haaren will man den eigenen Bartwuchs fördern. Angrosch wird in Gestalt eines pochenden, Kraft raubenden Unmetallfragments verehrt, das die Tiefzwerge aus der Fliegenden Festung bargen. Sie scheuen sich auch nicht vor dem Verzehr von Geschöpfen, die in der Tiefe leben, so dass selbst die niedersten menschlichen Bewohner des Untergrundes auf die stinkenden, bartlosen 'Bleichghule' herabblicken (und oftmals ist nicht bekannt, dass es sich um Verwandte von Zwergen handelt).

Katakomben unter Katakomben unter Katakomben ...

»Bleiche Augen an der Wand. Es ist so finster, ich sehe nur diese entsetzlich bleichen Augen. [...] Schimmelwände, alles voller weißem Schimmel, er bedeckt alles [...] gnädig. [...] diese Konturen im Schimmel, nur der Umriss eines Menschen war dort, wo kein Schimmel wuchs. [...] Feuer in der Tiefe, sie kommen, uns zu holen.«

—verwirrte letzte Worte eines drei Wochen lang verschollenen Hesinde-Geweihten, der sich in den Katakomben verirrte

Vor allem die Hesinde-Geweihten Gareths wissen durch den Ausbau ihres Tempels, dass es unterhalb der Stadt Bauwerke und Kavernen gibt, die älter sind als die der Menschen. Man kennt oder vermutet Relikte von Brillantzwergen und Trollen, Spuren eines unterirdischen Meeres und die versiegelten Katakomben einer vergessenen Magierakademie. Skurrile Felszeichnungen, kopfgroße, goldgelbe Eierschalen und Tropfsteine, die zauberhafte Töne von sich geben, wenn man sie berührt, lassen erahnen, welche Wunder in der Tiefe warten mögen. Mehr zum Untergrund Gareths erfahren Sie in der Spielhilfe über unterirdische Welten Aventuriens.

Garether im Untergrund

Murgusch: Kundschafter und Verbindungsmann der Tiefzwerge zur Oberwelt (siehe Seite 181)

Elidan Brunnenmann: Efferd-Geweihter, der von den 'Wassern unter Gareth' weiß, den alten Bospraner Kanälen und in unterirdischen Höhlen fließenden Bächen, und sie erforscht.

Radrik Bugenhog: lässt die alten Bospraner Wasserzuleitungen Gareths erforschen, ist besonders auf der Suche nach der Quelle der Kaiserthermen.

Valnar Yitskok: Vermutlich der einzige Mensch, der alle Katakomben unterhalb des Hesinde-Tempels kennt (siehe Seite 177).

Die Maske: Anführer einer Diebesgilde (siehe Seite 180), die ihr Versteck in unterirdischen Gängen unter dem Südquartier haben soll.

Mysterien Almadas

Relikte der Echsen

C 120

»In einer Höhle am Fuß des Amboss fanden wir unter einem zwei Schritt hohen Stalagmiten versteinerte Knochen, die wir nur schwer einer Rasse zuordnen konnten. Die wenigen erhaltenen Fragmente und der Kopf erinnern an einen humanoiden Drachen, wahrscheinlich einen Mandrak, von dem auch die ältesten und größten Gewölbe des Elementaren Konzils künden. Darauf deutet ebenfalls eine Ansammlung Drachenschuppen, die wohl einst ein Brustpanzer war. Interessant ist auch die Datierung, die Muragosch vornahm. Er meinte, dass der Stalagmit ein paar Jahrzehntausende gebraucht hätte, um diese Höhe zu erreichen.«

—Hilbert von Puspereiken in einem Brief an Rakorium Muntagonus

»Die echsische Anbetungsstätte des Drachen in den Amhallassih-Kuppen ist eindeutig. Erst riefen die Schuppigen Pyrdacor, um sich die Welt untertan zu machen und Elfen und Zwerge zu verderben, dann huldigten sie ihm gottgleich. (...) am Oberlauf der Brigella kobra- und natternköpfige Statuen sowie ein goldenes Szepter gefunden: eine Kobra, die in ihrem Rachen eine goldene Scheibe trägt. Auch in den Legenden von Geron und dem Almadaner Volksheld Caralus dem Löwen wird berichtet, dass er gegen Schlangenleibige vorging. Fälschlicherweise wird in diesem Zusammenhang der unbedeutende Magus Alg'Orton genannt, der sicherlich nur Legende ist.«

—Aufzeichnungen des Magisters Rakorium Muntagonus

Im Zehnten Zeitalter, vor über 10.000 Jahren, lebten echsische Völker in vielen Teilen Aventuriens, so auch in Almada. Zur Zeit des Gottdrachen Pyrdacor kam es zum Krieg mit den Zwergen, bis um 4.200 v.BF bei einem Friedensschluss der Yaquir, Raschtulswall und Darpat als Grenze zwischen den nördlich gelegenen Zwergenreichen und den Südaventurien beherrschenden Echsenkulturen (dem mythischen Bannland) gezogen wurde. Seit dieser Zeit sind echsische Spuren nördlich des Yaquir selten.

Mehr zu den alten Völkern der Echsen führt die Spielhilfe **Raschtuls Atem** an. Eine ausführliche Geschichte der Zwerge in diesem Krieg finden Sie in **Angroschs Kinder**.

Die Drei Schlangenleibigen Schwestern

D 120

»Von den letzten der Echsenmenschen erfuhr Geron, wo sich die Schlangen verbargen, die ihre Kinder in die Länder sandten. Als Geron ihre Brut erschlug, stellte sich ihm die erste der Schwestern entgegen. Sie zischelte feurige Zauber und die Lohe griff nach Geron. Unerschrocken hieb der Recke nach dem giftsprühenden Haupt der Schlange und hieb es entzwei. Ekliges Blut verdorrte das Land. In ihrem Unheiligtum stellte Geron die zweite der Schwestern, und abermals züngelte magische Macht nach seinem Leib, und wieder hieb er Schlange und Zauber entzwei. Giftige Gal-

le tränkte den Boden und hinterließ einen schwarzen Pfuhl. Unsichtbar umschlängelte die dritte der Schwestern den Helden Geron, und Biss um Biss traf den Helden, und ihr Gift fraß sich wie Feuer durch seine Adern, doch dann erkannte er die Schlange, denn ihr unheiliger Leib warf einen dunklen Schatten in dem alveranischen Glanz Siebenstreichs. Ein weiterer Hieb ließ das Haupt der Schlange in den Staub sinken. Zischelnd und sterbend versprühte sie ihr letztes Gift, und ein Bach wurde bitter.
Vom Gift der Schlangenschwestern geschwächt, verließ Geron den Bau. Zuvor jedoch verbarg der Held den Eingang unter Steinen, und die unheiligen Schätze der Schlange lud er auf seinen Schild und versenkte sie im Yaquir.«
—aus dem Rondrarium*, Buch Geron*

Bei den 'Schwestern' handelte es sich um echsische Ssrkhrsechim, die schon damals zu den letzten ihres Volkes gehörten. Die Überlieferungen schweigen darüber, wo genau der Kampf des Siebenstreichträgers gegen die drei Schlangenleibigen Schwestern stattfand. Echsenkultisten verehren den unbekannten Ort, und der Magier Alg'Orton suchte vor etwa 1.900 Jahren nach ihm. Neben magischen Artefakten und derischen Schätzen vermutet man dort die Überreste der unheiligen Schlangenbrut. Die von Geron versenkten prachtvollen Schätze hat man schon an mancher Stelle im Yaquir ohne Erfolg gesucht.

Die Streitaxt des Caralus (✦)

A 120
Die Axt des Volkshelden Caralus des Löwen ist immer wieder Ziel von Questen: Rondra-Gläubige wollen mit einem Auffinden der verschollenen Waffe die Gunst der Göttin erwerben, Abenteurer versprechen sich von ihr Hilfe gegen magisches Übel. Der Rondra-Tempel zu Punin verspricht dem Finder große Belohnung.
Einige sagen, dass Caralus mit jener Streitaxt die Zauberin Fanalolie in ihrem Turm bannte, andere glauben, das sie noch immer im Totenschädel Alg'Ortons stecke, den der Held einst erschlug. Wieder andere wollen wissen, dass sie dem Helden mit ins Grab gelegt wurde, wo immer sich dieses auch befinde. Erst vor kurzem jagte eine Gruppe von Abenteurern in Almada einer Axt hinterher, die sie für die des Caralus hielten, um mit ihr gegen die Drachin Chaidarion vorzugehen. Ebenfalls als Caralus' Axt wird oft eine silberne Axt im Reichsforst gedeutet, die noch niemand aus dem Stamm einer Blutulme lösen konnte.

Geheimnisse in Ragatien

● **B 140:** Seltsam muten einem Gelehrten die **Hügelgräber von Goblins** im Hochland von Caldaia an, da Völkerkundler der Ansicht sind, dass die Rotpelze ihre Toten einfach wie Fleischabfall entsorgen, an Schweine verfüttern oder verscharren. Auch die heutigen Stammesgoblins in Caldaia nutzen keine aufgeschütteten Erdgräber. Die Grabstätten scheinen weit über 1.000 Jahre alt zu sein und einer früheren, höheren Goblinkultur zu entspringen, von der sich möglicherweise auch noch andere Überreste in Almada finden lassen.
● Die **Almadinmine von Fer-Lo** ist nach dem Verlust des Amhallassih einer der wenigen Orte Almadas, wo noch nach Rubinen geschürft werden könnte. Die Stollen am Raschtulswall, gelegen bei der kleinen Bergbausiedlung Fer-Lo in der heutigen Vogtei Kornhammer, werden jedoch seit langem nicht mehr genutzt, da die Mine als verflucht gilt. Aufseher und Arbeiter beendeten häufig – selbst abseits der Mine – ihr Leben auf schreckliche Weise. Ferkinaüberfälle und Unfälle häuften sich. Bald wurden die nur noch wenigen, meist zur Arbeit gezwungenen Bergleute als 'Fer-Lorene' bezeichnet. Nachdem 772 BF das Dach der zentralen Höhle einstürzte und die meisten Bergarbeiter unter sich begrub, wurde die Mine verschlossen. Noch immer aber gibt es Gerüchte über den Fluch, dem jeder erliegt, der es wagt, in die Mine hinabzusteigen. (*)
● **C 141:** Der **Ursprung der Stadt Ragath** hängt mit einem heute in Vergessenheit geratenen Heiligtum des Stiergötzen Ras'Ragh zusammen, das vermutlich an Stelle oder unter der heutigen Burg Ragath liegt: Schon bevor unter Belen-Horas die Stadt gegründet wurde, ragte der Felsenberg Ragaths wie ein Mahnmal der Götter über die Ebene. 1020 BF entdeckten Draconiter bei Ragath in einer Höhle den uralten Hort eines am Drachenbandwurm verendeten Höhlendrachen, unter dessen Schätzen Stieridole, goldene Kälber und ein zweifach geschwungenes magisches Horn waren. Ob der Stiergötze im vorgeschichtlichen Ragath von Ferkinas, Tulamiden des Diamantenen Sultanats oder einem anderen Volk angebetet wurde, ist ungewiss.
● Einen Ruf besonderer Art genießt in manchen Kreisen das **Kloster der Heiligen Noiona**, an der Grenze der Mark Ragathsquell zu Selaque gelegen. Für gute Dukaten nimmt man hier bereitwillig Patienten aus begüterten Familien auf. Ihre vom Abt des Klosters beurkundete geistige Verwirrung befreite schon so manche Erbschaftsangelegenheit ganz entschieden von Komplikationen.
● **D 141:** Am Fuß einer Steilwand des **Ruberkopfes** im Amboss öffnet sich unter hausgroßen, roten Trümmern eine Höhle. Den Eingang bilden die Knochen eines vier Schritt durchmessenden, zähnestarrenden Maules. Kein Gelehrter weiß, welches Ungeheuer, größer als ein normaler Drache, hier verschüttet wurde. Da man im Inneren der Kaverne das Skelett eines Zyklopen findet, die Hand um die Reste eines mannsgroßen Zauberstabes gekrallt, entsteht der Eindruck eines titanischen Kampfes, bei dem der Unterlegene durch Zaubermacht auch das Monstrum in den Untergang riss.

Der Unsichtbare Turm

E 141
Der *Gläserne* oder *Unsichtbare Turm* mitten im Amboss ist fast völlig durchsichtig, bisweilen auch spiegelnd, und soll der höchste Turm Aventuriens sein. Als langjährige Heimstatt des Verhüllten Meisters Rohezal birgt er zahllose Bücher und Artefakte des großen Zauberers, darunter das Schwarze Auge *Wolkenblick*. Lange war die wahre Gestalt des Gemäuers verborgen, doch seit Rohal der Weise im Ingerimm 1020 hierher zurückkehrte (siehe **Invasion der Verdammten**), kann man den Turm als elementare Pforte der Luft erkennen, Teil eines Hexagramms von Kraftlinien, das die Inneren Provinzen umgibt (siehe S. 195). Auch Rohezals Tochter *Roana* (siehe S. 187), die Hüterin des Turms, hat nach dem Tod ihres Vaters nie gewagt, den Turm ganz zu erklimmen: Wände und Stufen singen bei jeder Berührung, und jeder Schritt in den unsichtbaren Räumen führt höher und höher in ein ungewisses Nichts.

Der Alte Wald (✦)

F 146
»Geheimnisvoll ist der Alte Wald, der die Baronien Imrah, Nemento und Artésa trennt. Ein Urwald aus sperrigem Holz, hinderlichem Blatt und wehrhafter Nadel. Das Volk meidet ihn furchtsam. Und es tut recht daran. […] Denn dass dort entgegen aller Erklärbarkeit jemand sein muss, wird in klaren Nächten ersichtlich, wenn auf den Gräberhügeln im Zentrum des Waldes zwischen unbestimmbaren Ruinen kleine Lichter flackern – und wandeln. […] Stelen gefunden, wohl hochelfisch. Und zusammengefallene Knochenmänner. Schemen und Schatten, plötzlicher Nebel. Von überall her rätselhafte Geräusche […] .«
—Aufzeichnungen eines Forschers, neuzeitlich.
Gefunden im Alten Wald neben seiner Leiche.

In den 2.000 Jahren seit der Siedlerzeit hat der Alte Wald aller Rodung widerstanden und wird ängstlich gemieden. Selbst eine nahebei lebenden Auelfensippe dringt nicht ins Innere vor.
Hartnäckig hält sich der Glaube, bei den Ruinen dort handele es sich um Grabstätten, die Anhöhen werden Gräberhügel genannt. Tatsäch-

lich aber liegen hier die Überreste einer vergessenen hochelfischen Wacht aus der Zeit Tie'Shiannas. Als das Hochelfenreich fiel, entzog das Gefolge König Fenvariens die Wacht durch einen Bannzauber dem Zugriff des nahenden Namenlosen Heeres. Längst ist der Zauber sinnlos, denn die Hochelfen sind nie wieder zurückgekehrt, doch sind Zauber und Wald auf unheilvolle Weise eins geworden: Seither lässt der Wald denkende Wesen zwar herein – aber selten hinaus. Eindringlinge verirren sich, das Dickicht scheint in Bewegung und versperrt den Weg, provoziert Verletzungen und nimmt gefangen. Die vielen ruhelosen Seelen der zuvor hier Verendeten können Verstand und Leben kosten. Wie es dennoch Vereinzelten gelingt, aus diesem Waldgefängnis zu entkommen oder es gar als Versteck zu nutzen, ist ein ungelöstes Rätsel. Manche Neugierige, Büttel und sogar Gelehrte irren seit Monaten und Jahren zwischen den Bäumen umher, nur von Wurzeln, Beeren und gefangenem Wild lebend.

Durch die Lüfte (z.B. per Dschinn oder Hexenbesen) kann man auf die Anhöhen gelangen, ohne den Wald betreten zu müssen. Die Ruinen scheinen größtenteils geplündert, allerdings finden sich im gesamten Waldgebiet interessante Überbleibsel und Aufzeichnungen früherer Gefangener, denn der Alte Wald hat zu allen Zeiten Eindringlinge gesammelt.

Al'Muktur – Rätsel der Vergangenheit

A 147: Der Erschaffer des **Drachenmosaiks**, ein Lindwurmkultist, verewigte in seinem Werk einen toten Kaiserdrachen, dessen Karfunkel zersplittert war. Er mischte den Karfunkelstaub unter die Mosaiksteine, so dass dem Bildnis ein astraler Widerhall des Drachen innewohnt. Dieser kann sich als Drachengeist manifestieren, wenn Kundige dem Mosaik mit passender magischer Technik Zauberkraft zuführen.

B 147: Die **Grabkammer der Emire** wurde nach der Abdankung des letzten Emirs von Al'Mada, Harabal y ben Avun, und dem Freitod seines Sohnes Rashid magisch versiegelt: Niemand sollte künftig die Totenruhe der beendeten Dynastie stören können. Die neuen bosparanischen Herren sahen stets davon ab, es zu öffnen – oder scheiterten bei dem Versuch. Doch auch heute noch ist der verwitterte Bau im Felsengarten Anlass für Spekulationen: Schützt die Magie kostbare Grabbeigaben, oder fesselt sie den hasserfüllten Geist Rashid ibn Harabals, der nach der Schlachtniederlage gegen die Bospraner sein Leben beendete? Was lässt den Bannspruch nach über tausend Jahren weiter bestehen? Schleichen sich tulamidische Zauberer, seit Generationen in Al'Muktur verblieben, alten Traditionen folgend jedes Jahr in den Garten, um die heute selbst ihnen rätselhaften Zauberzeichen erneut mit Kraft aufzuladen? Was mag geschehen, wenn solch ein Eindringling von der Wache aufgegriffen und an seinem Ritual gehindert wird? (*)

Die Walstatt von Brig-Lo

C 138, 148

Angeblich beginnt auf dem Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht allmorgendlich mit den ersten Sonnenstrahlen die grauenvolle, den ganzen Tag über währende Schlacht – die gemarterten Seelen kämpfen als Geister immer und immer wieder gegen das Dämonengezücht der Schönen Kaiserin. Im Gegensatz zu abgebrühten Grabräubern geht kein Brig-Loer tagsüber auf das Schlachtfeld. Aber auch nachts sollen hier diverse Geister umhergehen – soviel zum Aberglauben. Tatsächlich hat die Boron-Kirche in den letzten Jahrhunderten gute Arbeit geleistet und einen Großteil der Geister austreiben können. Alleine ein paar wenige, wirklich verdorbene Naturen (darunter die Heerführer) konnten sich bis heute erfolgreich dem Bemühen der Boronis entziehen und terrorisieren mit Genuss Unvorsichtige.

Über das ganze Schlachtfeld verteilt findet man einige stark verwitterte und beschädigte Statuen von alttulamidischen Göttern (siehe **Land der Ersten Sonne 160f.**), die Hela-Horas einst in den Tulamidenlanden rauben ließ und mit in die Schlacht trug, damit sie bei der großen Dämonenbeschwörung als Fokus dienten.

Die Götterstandbilder, welche die siegreichen Garether im Vierertempel aufstellten, sollen ebenso Kräfte besessen haben. Während die alte Praios-Statue heute noch vorhanden ist und im wiederaufgebauten Götterhaus ihren Platz finden soll, gelten die Bildnisse von Rondra, Efferd und Ingerimm seit der Priesterkaiserzeit als zerstört. Der Sonnenoberst, der den Auftrag der Sonnengebieterin zur Schleifung der Statuen ausführen sollte, wagte es jedoch nicht, die heiligen Standbilder zu vernichten. Heimlich ließ er die drei Götter fortschaffen und versteckte sie an verschiedenen Orten in Almada.

Die Herrin der Dürre

D 128

»Mit flammendem Haar und äscherner Haut weht Canocacha, die Herrin der Dürre, im dürstenden Sommer durch das Yaquirtal. Wo sie sprödes Laub sieht, schlägt sie Funken. Wo sie trockenes Holz spürt, flammt ihr brennender Atem. Wo sie über welke Felder geht, gräbt sie Feuer aus. Die Herrin der Dürre liebt es, Gewachsenes und Gepflanztes zu verschlingen, Mensch und Vieh vor sich in Rauch und Flammenwolken herzutreiben. Und wen sie mit ihrem lodernden Griff umfängt, der muss fortan als züngelnder Aschegeist am Hort der Herrin sein Dasein fristen, der Brennenden Zypresse.«

—aus dem Märchen von der Herrin der Dürre, wie es in Carhag-Lo erzählt wird, neuzeitlich

Sommerliche Wald- und Steppenbrände schreiben die Almadaner der Herrin der Dürre zu. In jüngster Zeit nutzt ein Brandstifter den Mythos, um Magnaten im Yaquirbruch zu erpressen: In mit "Canocacha" unterschriebenen Episteln droht er damit, dass Felder, Obsthaine und Gestüte ein Raub der Flammen werden, wenn nicht eine bestimmte Dukatensumme gezahlt wird. Die Angst der Dörfler wird mit Erscheinungen einer weiblichen Gestalt in Rauch und Feuer geschürt, die unwirklich zwischen den Bäumen umherstreift. Oder steckt dahinter womöglich mehr als bloßer Betrug?

Der Al'Anfaner Ritus in Punin

Mit luxuriösen Feiern in Puniner Patrizierhäusern, Prozessionen und Beerdigungen nach südländischem Ritus und wiederholten Anträgen zum Bau eines Tempels in Punin zeigt sich der Al'Anfaner Boron-Kult derzeit unter seiner Schirmherrin Alara Paligan ganz offen in der Hauptstadt Almadas. Er bewahrt sich allerdings, aus Furcht vor einer möglichen Vertreibung durch den Einfluss des Rabens von Punin, geheime Versammlungsplätze in der Stadt. Diese haben größtenteils auch schon existiert, bevor Kaiserin Alara die 'alanfanische Art' salonfähig machte.

E 152: Zu den Lieferanten von kultischem Räucherwerk und Rauschkräutern gehört die **Apotheke Blaemendal**. Der Apotheker, der unlängst seinem eigenen Boronwein verfallen ist, und seine Frau *Rayadez* versorgen ihre Kunden diskret und zuverlässig. Die schöne Rayadez, eine der Hauptagentinnen der Hand Borons vor Ort, lässt sich bisweilen auch auf eine berauschte Liebelei ein und nimmt gerne – mal mit, mal ohne ihren Mann – an den gebotenen Orgien der höheren Gesellschaft teil. Von der Apotheke aus kann durch die Kanalisation auch die *Halle der Träume* erreicht werden.

F 153: Diese befindet sich unter dem **Haus *Boronsruh*** und ist der verborgene Boron-Tempel des Al'Anfaner Kultes. In der *Halle der Träume* suchen Eingeweihte mit allerlei Rauschmitteln borongefällige Visionen, spenden reichlich für ihr Seelenheil – oder geben flüsternd einen Mord in Auftrag. Denn das Haus Boronsruh ist mit seinem Betreiber Ondilio Caramin ebenso wie die Apotheke längst von der Hand Borons übernommen worden. Die blutigen Darstellungen an

den Wänden der unterirdischen Kulträume sind jedoch weit älter als die Macht Al'Anfas und verbergen den Zugang zu manch unentdeckter Kammer. Sie stammen aus den Dunklen Zeiten, als die Nemekathäer ebenso wie heute die Al'Anfaner, ihre geistigen Erben, Macht in Punin gewinnen wollten.

Das Gebrochene Rad

A 155

»Silentium.«
—einmalige Aufforderung der Tempelwachen vor dem Eintritt in die allerheiligsten Hallen des Schweigens

Der Haupttempel der Puniner Boron-Kirche birgt einige gut gehütete Geheimnisse.

● Die *Kammer der Gaben* beherbergt unzählige Artefakte und Reliquien aus der Geschichte der Kirche. Jede Erhabenheit darf genau einmal in ihrer Amtszeit diesen Raum betreten, ein Artefakt auswählen und es den Gläubigen zum Geschenk machen. Bahram Nazir hat im Jahre 1026 BF das Recht seines Amtes ausgeübt und dem Golgariten-Orden den Rabenschnabel *Târnur'shin* aus purem Endurium übergeben, dessen Ursprünge in der Zeit des Diamantenen Sultanats liegen und der über mysteriöse Kräfte verfügen soll (siehe **AB 99**). Sein Vorgänger wiederum wählte *Pallanais Licht*, eine in grauer Vorzeit gefertigte Laterne, die gegen Untote hilft (siehe **Invasion der Verdammten 115f.**). Da sich Seine Erhabenheit auch nach dem Verlust des *Stabes des Vergessens* (siehe **Rückkehr des Kaisers**) weigert, der Kammer ein neues Artefakt für die Kirche zu entnehmen, haben sich einige uneinsichtige Boronis zusammengeschlossen, um in die Kammer einzubrechen.

● In der Mitte der *Halle des Schweigens* erhebt sich eine riesige, aus schwarzem, unbekanntem Gestein gefertigte Rabenfigur mit ausgebreiteten Schwingen. Zwischen ihren Krallen steckt eine Vitrine mit der Urschrift des *Schwarzen Buches*, so dass jeder Gläubige einen Blick darauf werfen kann. Die Onyxaugen der Figur scheinen jeden Betrachter zu verfolgen.

● Der Tempel beherbergt auch eine beeindruckende Sammlung an Drachenkarfunkeln, da die Boronis die Seelensteine von Drachen zur Verwahrung – um nicht zu sagen: Bestattung – einfordern.

● In der Tiefe der *Rabengruft* liegt ein Geheimnis, das nie ans Licht der Öffentlichkeit kommen soll: Der frühere Rabe von Punin *Ras al-Laila* (tul.: 'Gebieter der Nacht') wurde wegen eines Frevels lebend in seiner eigenen Gruft eingemauert. Welche ruchlose Tat er einst beging, um derart von Boron zum Nichttod verflucht zu werden, ist kaum einer Handvoll Boronis bekannt. Und niemand weiß, dass er seit Jahrzehnten an seinem Ausbruch arbeitet und kurz vor der Vollendung steht. (*)

Verborgenes in der Magierakademie zu Punin

B 159

Die meisten Geheimlaboratorien, verborgenen Kammern und verzauberten Gänge finden sich in den unterirdischen Räumlichkeiten der Akademie. Hier soll auch ein Lebenskraft raubender Geist hausen, der sich von Mäusen und Ratten ernährt. Erhärtet wird das Gerücht durch das Fehlen der lästigen Nager im ganzen Gebäude.

Es gibt etliche Schriften und Artefakte, die gut verwahrt und ob ihrer Brisanz und Gefährlichkeit oder aus Furcht vor Wissensdiebstahl allenfalls ausgewählten Magistern oder Besuchern zugänglich sind. Darunter befinden sich Aufzeichnungen des Tharsonius von Bethana (der junge Borbarad), zwei titanische, silberglänzende Pergamentrollen, die zu den *Schriftrollen von Zze Tha* (**Raschtuls Atem 167**) gehören, und eine umfangreiche Gedankenbotschaft aus einem leuchtenden Kristallgefäß, die ein Mantra'ke in unbekannter Sprache formulierte. Der Kundige entdeckt hier maraskanisches Mutationsgestein, ein junges Einhorn als Forschungsobjekt für wilde Magie, eine Dunkle Pforte nach Fasar und Kuslik, stoffliche Überreste von Zauberern, die 590 BF beim *Desaster von Punin* durch magische Katastrophen starben, ein angebliches Perpetuum Mobile auf Basis astraler Umgebungskräfte und eine kristallene Durthanische Sphäre, die Limbusreisen ermöglicht.

Für alle Generationen von Meisterzaubern und Spektabilitäten blieben die versiegelten Laboratorien des Fran-Horas rätselhaft. Der zugemauerte und mit Schutzglyphen versehene Zugang ist hinter einem großen Wandteppich verborgen. Immer noch werden im Innern die Aufzeichnungen des Fran-Horas vermutet, die – angeblich geschützt durch einen ewigen TEMPUS STASIS, dessen Wirkungsbereich nur Lebensmüde betreten sollten – in ihrem Versteck der Zeit trotzen.

Einige der bedeutenderen Astrallinien am Yaquir kreuzen sich in einem potenten Ritualraum der Puniner Akademie, der aufgrund der drohenden Überschreitung der Kritischen Essenz nur vorsichtig genutzt wird. Zu den beteiligten Kraftlinien gehören der *Elfenfaden* (Sala Mandra – Baliho – Dämonenbrache – Tal der Kaiser – Punin – Zze Tha – Altaïa), eine schwächere Linie über Brendans Steinkreis – Eisenwald – Punin – Zhamorrah – Gorische Wüste – Maraskan sowie ein regionaler Kraftstrang, der von Drakonia aus über Punin und Brig-Lo bis in die Goldfelsen reicht.

Zulpor'mok – Zulipans Gruben (†)

C 122: In verschlossenen Kammern unter der Akademie liegt jene Stätte, die von den Zwergen *Zulpor'mok*, Zulipans Gruben, genannt wird. Dies ist der Ort, an dem der Schwarzmagier Zulipan von Punin vor vier Jahrhunderten etliche Zwerge gefangen hielt und an ihnen zahllose Experimente vornahm. Sezierte Zwerge und eingelegte Organe gehören zu den minderen Schrecken, auf die man hier stoßen kann. Noch immer sind Hunderte um Erlösung winselnde oder nach Rache lechzende Zwergenseelen an diesen Ort gefesselt. Viele Abenteurer, Magier der Akademie und Zwerge haben bereits versucht, den Fluch von Zulpor'mok zu brechen oder zumindest die hier gehorteten Zwergenschätze aus seinen Tiefen zu befreien, doch nahezu alle fanden ihr Ende und gesellten sich der Geisterschar hinzu.

Im Zeichen der Drachen

D 135

»Statusbericht: Die beim Bau der Kaiserpfalz zu C. unter Steinplatten geborgene Leiche wurde unter strengster Bewachung abtransportiert. Beteiligte Arbeiter wurden an die Front verlegt. Identifizierung der Mumie in Punin durch die A. Magister Nachtwind und Blitz: Echsenwesen der Rasse Achaz (siehe Beschreibung in Anhang B), Schuppenpanzer eines Höhlendrachen als Rüstung, zyklopäisches Schwert (siehe Anhang A; die Waffe wurde zur Begutachtung an A. Maulwurf gesandt).«
—Bericht des Spitzels 'Khômwacht' an Dexter Nemrod, 1017 BF

Drachen sind in vielen Formen Gegenstand von Verehrung durch Menschen und andere sterbliche Rassen (siehe auch **GKM 100**). Oftmals ist ihre Anbetung auch in den Glaubenskanon der Zwölfgötter eingebunden, wie etwa bei den Draconitern. Mancherorts werden mächtige Drachen sogar als die eigentlichen Götter und Herren des Kosmos angesehen.

Bedeutendster Kult um Lindwürmer in der menschlichen Historie war der mythische *Drachenorden*, der bereits auf vorechsische Zeitalter zurückgeht und Hohen und Alten Drachen huldigte. In den Dunklen Zeiten kämpften in Almada menschliche Ordenskrieger in Rüstungen aus Drachenhaut und trugen das Zeichen des Drachen. Sie beherrschten weite Landstriche, erbauten Festungen und schrieben im heute verschollenen *Draconomicon* Lehren und Weisheiten nieder. Dieser große Kult ging noch vor Bosparans Fall unter – oder verschwand zumindest aus den Überlieferungen. Relikte finden sich überall zwischen Drakonia, Phecadien und Selem.

Als Wiedergeburt dieser Gemeinschaft empfindet sich ein geheimer Bund von Drachenkultisten, der in weiten Teilen Mittelaventuriens, insbesondere der Khôm und Almada, Anhänger hat: Die Uled ash'Shebah (tul.: 'Saat des Throns', siehe auch **Raschtuls Atem 165**) sammeln Karfunkel mächtiger Lindwürmer, bemühen sich um eine Zucht von beherrschten Dienerdrachen, spüren den sechs von Pyrdacor geschaffenen Elementardrachen als Werkzeuge der Zerstörung hinterher (siehe **Erben des Zorns, Rastullahs Rache** in **Pfade des Lichts** und **Elementare Vergeltung** in **Drachenodem**) und suchen nach Relikten des untergegangenen Drachenreiches von Zze Tha. Unter den Kultisten gibt es Gelehrte, Magier, gelangweilte Adlige und abgefallene Draconiter. Initiierte treibt die Faszination, die von uralter Drachenmagie und Jahrtausende alten Schätzen ausgeht – und reine Machtgier, die das Versprechen von großen körperlichen und astralen Kräften, die einem angebetete Drachen schenken sollen, befriedigt. Wahre Gläubige wissen aber, dass der Drachenkult vor allem die Herrschaft der Drachen über Dere wiederherstellen will – mit den Menschen als Dienervolk, unter denen die Drachenkultisten Erwählte und Anführer sein werden. Neben unwissenden Befehlsempfängern gibt es drei Grade bei den Uled ash'Shebah: *Gesellen* sind in die ersten Geheimnisse eingeweiht, *Mentoren* verbreiten höhere Lehren und sind oft selbst oder durch Artefakte magiebegabt, während *Drachenrufer* die höchsten, meist verschleierten Anführer mit großen Zauberfähigkeiten sind. Als Erkennungszeichen dienen Armreifen mit Drachenbildnis. Hauptkloster des Kultes ist *Murd-el-Shahuleth*, ein Felsendom in der zentralen Khôm, wo die Hohepriesterin *Malgorra* residiert. Was auch die meisten Kultisten nicht wissen: Sie und die meisten Drachenrufer sind keine Menschen, sondern Mantra'kim, Angehörige einer uralten Rasse von Drachlingen, die schon in früheren Zeitaltern Diener der Lindwürmer waren.

Der Drachenkult wird von der Hesinde-Kirche und der Inquisition als Ketzerei verfolgt. Entsprechend heimlich agieren die Anhänger, rekrutieren vorsichtig neue Mitglieder, stehlen Wissen und magische Gegenstände und rüsten Expeditionen aus. Örtlich versuchen sie, Hesinde-Tempel zu unterwandern, was ihnen in den kultischen Streitigkeiten Almadas leichter gelingt als anderswo.

Stierkulte

A 135, 161, 185

Größtenteils sind die almadanischen Stierkulte harmloses Brauchtum auf dem Lande: Hinter alltäglichen Redensarten, der Zucht prächtiger Yaquirtaler Mondstiere, dem Schmücken von Rindern mit bunten Bändern und unterhaltsamen Stierkämpfen steht nur ein unterschwelliger Kraft- und Fruchtbarkeitskult der Menschen. Heldengruppen, die hier 'ketzerische Blutkulte' aufdecken wollen, werden nichts finden außer Lokalkolorit. Bei den Almadanern hat der verehrte schwarze oder weiße Stier keinen Eigennamen.

Dass ihr Brauchtum, das in verwandter Form auch in anderen Regionen Aventuriens existiert (**GKM 141**), dieselben Wurzeln hat wie der Glaube der ferkinischen 'Bergbarbaren', der urtulamidische Kult um den Bullen Ras'Ragh und schließlich die orkische Anbetung des Brazoragh, wissen sie nicht – und würden es weit von sich weisen. In früheren Zeiten war die Verehrung von Ras'Ragh in einem Stier- und Mondkult in Almada sehr verbreitet. Göttliche Kräfte schufen wundersam fruchtbare Rinderherden und Minotauren als Tempelwächter, ehe der Stiergötze im Zuge des *Zwölfgötter-Edikts* und unter den Priesterkaisern verboten wurde. Geblieben sind nur antike, meist unterirdische Kultstätten, über denen heute Viehzüchter ahnungslos Häuser bauen oder Herden treiben.

Seit einigen Jahren gibt es in Almada jedoch eine Handvoll Priester, die in Träumen von einem schwarzen Stier mit roten Augen und zweifach geschwungenen Hörnern geleitet werden. Manche, wie Stierschamanen der Ferkinas, eingewanderte Ras'Ragh-Kultisten aus den Tulamidenlanden und Tempeldiener von Rinderaltären in Süd-Elem, erhielten die heiligen Botschaften in der Ferne und zogen nach Almada. Darunter sind neben Viehzüchtern auch Geweihte von Firun und Peraine. Zusammen lassen die Anhänger den alten Stierkult um den schwarzen Ras'Ragh mit Menschenopfern (den Opfern werden Augen und Herz entfernt), dem Trinken von Stierblut und der schleichenden Umwidmung von Tempeln Travias, Peraines, Tsas und Firuns zu Bullenaltären wieder aufleben. Ihre Suche gilt alten Heiligtümern des Ras'Ragh, schwarzen Basaltstatuen des Götzen und mumifizierten Minotauren.

Zu den Kultisten zählen der Peraine-Geweihte *Jacobo* (siehe S. 185) und *Aldea von Harmamund*, Soberana eines Adelshauses (siehe S. 161) und erfolgreiche Züchterin. Hohepriester ist der weit gereiste Tulamide *Surkan al Rasim*, der als einziger weiß, was die Hintergründe dieses neu aufflammenden Ritus sind (siehe Kasten rechts **Fluch und Schatten – Der Mondenkaiser**). Ein Kurzszenario um den Stierkult finden Sie im **AB 97**, **Tod unter donnernden Hufen**.

Der Diamant von Brig-Lo

B 138

»Unglaublich!«

—Ausspruch Illumnestras IX. bei der Untersuchung des Diamanten von Brig-Lo, ca. 500 BF

Im Diamanten von Brig-Lo steckt der Schlüssel zu einer mächtigen karmalen Liturgie, mit dem sich eine der bedeutendsten religiösen Handlungen vollziehen lässt. Nach einer solchen Gelegenheit sucht fast jeder Kult Deres: die Erschaffung eines *Erwählten*, dem gesegneten Vorkämpfer eines Gottes, der mit gewaltigen Kräften ausgestattet ist (**GKM 143**). Erwählte, wie etwa der Aikar Brazoragh der Orks, verfügen über enorme Karmaenergie und Wunderkräfte – sie haben das Potenzial, die Welt zu verändern und einen Nischenglauben zu einem machtvollen Kult zu erheben.

Die Illumnestraner haben dieses Geheimnis bereits entschlüsselt, jedoch nicht herausgefunden, wie dieser Artefakt funktioniert. Wer immer den Diamanten enträtselt, wird – mit entsprechenden grund-

sätzlichen kultischen Kenntnissen – sich selbst oder einen anderen Sterblichen zum Erwählten eines beliebigen Gottes zu erheben. Der Diamant selbst enthält hierfür eine mächtige Menge ungeprägter Karmaenergie, entsprungen dem ursprünglichen Nayrakis der Welt.
Die Illumnestraner glauben, dass die Zwölfgötter der Menschheit mit dem Erwählten ein großes Geschenk machen wollten. Die Erkenntnisse des Ordens ruhen gut verborgen in den Gemäuern des Klosters *Mantrash'Mor* in den Goldfelsen. Sollte der Diamant in die Hände von Kultisten alttulamidischer Blutgötter, Waldmenschen, Novadis oder Anhänger des Namenlosen fallen, ist zu befürchten, dass dann ein Erwählter *ihres* Gottes erschaffen wird. Die Vormachtstellung des Zwölfgötterglaubens über Aventurien, wenn nicht gar die heilige Weltordnung, wäre dann in Gefahr. Die Mönche hoffen, dass einer der zwölf Kulte, unter denen jedes Jahr ein neuer Hüter ermittelt wird, die Rätsel des Diamanten entschlüsseln, ehe die Göttergabe womöglich irgendwann in gefährliche Hände gerät. Doch selbst hier bleiben Zweifel, denn niemand weiß, wie ein Erwählter der Zwölfgötter handeln würde, welche Hoffnungen er erfüllen oder enttäuschen würde: Selbst aus der Geschichte sind nur wenige Erwählte bekannt, meist aus der Siedlerzeit, wie z.B. Geron der Einhändige, der vermutlich ein Erwählter Rondras war. Schließlich glauben manche Zweifler unter den Illumnestranern sogar, dass der Diamant viel eher ein Trick des Namenlosen ist, der Zwietracht zwischen den Kulten säen soll.

Kleine Geheimnisse von Almadanern

A 149: Die **Schwarzmagierin Mordraza Maraneta** kann Ihrer Spielrunde als düstere Auftraggeberin, Dienstleisterin in dunklen Künsten und natürlich als Feindin dienen. Sie wird künftig in offiziellen Publikationen nicht mehr erwähnt werden. (*)

B 187: Einst gab es einen 'echten' **El'Fenneq**, eine Person, welche die Maske aufsetzte, um unerkannt für Gerechtigkeit und ein freies Amhallassih zu kämpfen. Doch diese Person scheint mittlerweile ihr Doppelleben aufgegeben und sich aus dem Kampf zurückgezogen zu haben. Dieser Tage gibt es viele Nachahmer, die hinter der Figur des 'Wüstenfuchses' Tarnung finden, um gegen Despotie zu kämpfen. Einige Stümper, deren Verkleidung, Säbelkampf oder Reitkunst mittelmäßig war, wurden schon recht schnell entlarvt, doch der Legende um den 'wahren El'Fenneq' tat dies keinen Abbruch: Die Kinder des alten El'Fenneq – Bruder und Schwester – führen die Tradition des maskierten Rächers brillant fort. Da die Not der einfachen Bevölkerung zwischen den Fronten entlang des Yaquir groß ist, sich aber kaum einer der Magnaten für deren Belange stark macht, initiierten die Geschwister den *Zirkel des El'Fenneq*. Nach gewissenhaften, Phex, Rahja und Rondra gefälligen Prüfungen können Anwärter, die vom Zirkel selbst angesprochen werden, in den Kreis der Eingeweihten aufgenommen werden. Auch Helden können in die Rolle El'Fenneqs schlüpfen, unerkannt Taten vollbringen und so das Volk begeistern.

C 182: Unter den Mächtigen Aventuriens gehört **Kaiserin Alara Paligan** (geboren 967 BF) zu den wenigen, die die Zauberin Nahema für magische Dienste gewinnen können – denn keine Lohnmagierin ist teurer. Nahema hat Alara mittels der Satinavformel IMMORTALIS JUVENIR zweimal um zehn Jahre verjüngt. Ihr Preis: Alara musste der Verhüllten Meisterin ihre Enkelin, die magiebegabte Prinzessin Yppolita von Gareth, in die Hände spielen. Auf Nahema und Alara geht jene Intrige zurück, die im Praios 1024 BF zur Verbannung Yppolitas nach Festum führte. Dort erlernt die Schwester der Kaiserin nun die Künste der Magie unter Nahemas geheimem Einfluss, während der offizielle Mentor der Prinzessin, Chiranor Feyamun, nur unwissende Marionette ist. Alara kann nicht von ihrer Jugend lassen und wird beizeiten Nahema wieder um einen neuen Frühling für ihren Körper bitten. Doch ihr graut davor, was die Magierin dieses Mal verlangen wird.

D 183: Woher **Baron Shahîm al'Shirasgan** seinen Reichtum hat, verschweigt er. Stammt das Gold aus einem Schatzfund, aus einer gewonnenen Wette oder ist es gar nur geliehen? Will vielleicht der wahre Besitzer des Schatzes, der Wettgegner oder Gläubiger das Geld zurückfordern? In jedem Fall vermag es Shahîm in Schwierigkeiten zu bringen. (*)

E 182: Fluch und Schatten – Der Mondenkaiser

Zur Beachtung: Dieser Abschnitt bietet weitreichende Meisterinformationen zu einem zentralen Geheimnis Almadas, das in einigen Jahren Auswirkungen auf die Region haben wird. Die zentrale Handlung um den Mondenkaiser wird künftig in offiziellen DSA-Abenteuern forterzählt.
Sollten Sie, lieber Leser, diese Thematik als Spieler erleben wollen, empfehlen wir Ihnen, diesen Abschnitt bei der Lektüre zu überspringen. Andernfalls enthüllen Sie Geheimnisse, die Ihr Held erst im Spiel herausfinden wird.

Verdorbenes Blut

»Wenn eines Greifen Sohnes Schicksal sich erfüllt, wird der Blutige Stier nach rubinenem Blut dürsten.«
—Prophezeiung des Greifenkönigs Garafan,
Orkland, Boron 1025 BF

Kaiser Selindian Hals Eigentümlichkeiten – von seiner Hautblässe über seine Sympathie zu Tod und Geistern bis hin zum erwachenden Jähzorn – sind Folge eines Fluches, der seit seiner Geburt auf ihm lastet. Prinzessin Emer von Gareth reiste im Phex 1011 BF, während des Orkensturms, durch das östliche Weiden, um zum Heerlager ihres Mannes Brin zu gelangen, als die Zeit der Niederkunft nahte. Im Weiler Braunenklamm, wo die Geburt erfolgte, war nur kurz zuvor der Peraine-Tempel von Orks niedergebrannt und die Geweihten erschlagen worden, so dass ein reisender Medicus aushelfen musste, das Kind zu entbinden (siehe auch **Aventurisches Archiv 2**, S. 37f.). Doch nichts davon war Zufall: Bei dem vermeintlichen Medicus handelte es sich in Wahrheit um den Druiden *Gamba*, einen Diener des damaligen orkischen Triumvirats von Khezzara. Er überbrachte dem Neugeborenen – Prinz Selindian Hal – unbemerkt einen mächtigen Fluch, der für das Leben Selindians bestimmend sein sollte.

Fluch

Diese Verwünschung wurde gemeinsam heraufbeschworen von *Uigar Kai*, dem mächtigsten Schamanen unter den Schwarzpelzen, und dem *Aikar Brazoragh*, gottgesandter Herrscher der Orks und Erwählter des Brazoragh. In ihr wirken karmale Kräfte der orkischen Götter Tairach und Brazoragh, die das junge Blut des Menschenkindes verdarben und sich tief im Astralleib (**GKM 5f.**) verankerten. Noch immer schlummern die größten Teile des Fluches und erwachen nur nach und nach.
Die orkischen Hohepriester haben ganze Arbeit geleistet: Mit den üblichen Methoden von Hellsichtzauberei und Erkenntnis bringenden Liturgien ist der Fluch bislang nicht eindeutig zu erkennen. In den vergangenen 20 Jahren scheiterten auch zahllose Hofmedici und -magier, Quacksalber, Heilzauberer und Geweihte daran,

die Leiden Selindians schlüssig zu erklären, geschweige denn zu heilen. Fast jeder kam zu einer anderen Beurteilung. König Brin konnte es nicht über sich bringen, seinen Sohn – wie von manchen Hofpriestern angeraten – fortzusperren oder in die strenge Obhut der Inquisition zu geben. Doch die vielen bedrohlich klingenden Diagnosen veranlassten ihn, Selindian per Thronfolgeänderung das kaiserliche Erbe zu verweigern und ihn zur Erziehung dem Raben von Punin anzuempfehlen.

Vage Hinweise auf den Fluch können der SEELENTIER ERKENNEN (Selindians Seelentier erscheint als junger Stier) oder eine Betrachtung des Astralleibs liefern, bei dem auf der Stirn Selindians ein schwarzer, liegender Halbmond zu erkennen ist, der einem Loch ins Nichts gleicht und an ein Paar Hörner erinnert. Eindeutig erkannt werden könnte der Fluch von fähigen Orkschamanen.

Auswirkungen

Der Fluch und der verborgene Kampf von Selindians göttergegebener Seele gegen diese gewaltsame Veränderung machten den Prinzen von Kindheit an blass, schwach, geräuschempfindlich und schlaflos – vieles davon ist bis heute geblieben. Zu den bisher aufgetretenen Auswirkungen gehören:

● **Mondsüchtig (Tairach-Aspekt):** Selindian Hal fühlt sich vom Mondlicht angezogen und genießt den Anblick von Mondschein, der nicht vom Tagesgestirn der Sonne überstrahlt wird. Gemeinsam mit seiner Affinität zu meist nur nachts auftretenden Geistern (s.u.) führt das zur Nachtaktivität des Herrschers. Bei Vollmond scheint Selindian vitaler zu sein als bei Neumond. Eine Mondfinsternis fesselt ihn jedoch für Tage ans Bett – so geschehen im Efferd 1029 BF.

● **Affinität zu Geistern (Tairach-Aspekt):** Gelegentlich kann Selindian die Geister Verstorbener spüren, hören, sehen oder auch mit ihnen sprechen. Er hat eine Vorliebe für Boronanger, Grüfte, Gebeine und interessiert sich für Lehren und Wissenschaften über Tod und Totenreich. Die Almadaner sehen darin eine besonders fromme Erziehung durch Boron-Geweihte, Nähe zum hierzulande sehr beliebten Totenkult – und gar eine Verbindung zum Totenreich selbst, das der Kaiser bekanntermaßen schon einmal bereist hat.

● **Jähzorn (Brazoragh-Aspekt):** Seit Selindian die ersten Barthaare wachsen, nehmen beim Herrscher auch Stimmungsschwankungen und Jähzorn zu. Für einen langfristigen Beobachter merklich, häufen sich über die Jahre Szenen, in denen Selindian aus der Haut fährt und dabei ungeahnte Aggressivität und körperliche Kraft entwickelt. Dieses zornige Gemüt scheint ebenso gut zur Natur des Kaisers zu passen wie sonst seine ruhige und passive Art.

● **Heißhunger (Brazoragh-Aspekt):** Hin und wieder überkommt Selindian großer Appetit, insbesondere auf rohes Fleisch. Sobald der Hunger umfangreich gestillt wird, ist er ebenso schnell wieder verschwunden, wie er zuvor kam. Wenn sich der Kaiser auf Banketten Filetstücke, Keulen und Fleischklöße bringen lässt, die kaum erhitzt worden sind, gilt dies als kulinarische Marotte. Mitunter zieht er sich auch mit großen blutigen Stücken zurück, um angeblich "im Garten die Hunde zu füttern".

● **Visionen (neutrale Eigenschaft des Fluchs):** Infolge des Fluches ist Selindian empfänglich für Träume und Visionen. Durch diese kann er auch am helllichten Tag in Trance geraten, wobei seine Schritte wie von fremder Macht geleitet scheinen.

Ein Teil dieser Träume sind wirre Eindrücke von Stieren, Blutopfern, Totenreichen, dem Mond – und von einer rauen, aber väterlichen Geiststimme, die zu ihm spricht. Sie sind dafür verantwortlich, dass sich Selindian zu Höherem berufen fühlt, dass er herrschen will und dass er in letzter Konsequenz die Kaiserkrone forderte. Ihm wurde verheißen, Häuptling der Häuptlinge zu werden.

Doch nicht nur vom Aikar Brazoragh oder den Orkgöttern selbst gesandte Gesichte erreichen den Kaiser. Es sprechen auch andere Wesen mal schwächer, mal deutlicher zu Selindian, als würde irgendwo in ihm um seine Seele gerungen werden. Es fällt Selindian schwer, zu unterscheiden, welche Visionen und Stimmen ihm Gutes wollen – und welche Schlechtes. Er weiß nicht, woher diese Gesichte stammen, die ihn sein ganzes Leben lang verfolgen, seinen Geist und sein Weltbild formen. Bei allen Einflüsterungen ist er jedoch – zumindest theoretisch – Herr seines Willens und frei in seinen Entscheidungen. Die Gesichte vermögen nicht, ihn geistig zu beherrschen.

Im Geflecht des Hofes

Herkunft und Bedeutung des Fluches sind am Hof des Mondenkaisers niemandem bekannt – auch Selindian Hal selbst nicht. Allein die Existenz einer Verfluchung wird von vielen als unwahrscheinlich abgetan, von anderen nur erahnt. Eigenheiten des Herrschers, die woanders manche Zweifel oder Ablehnung säen würden, erscheinen den Almadanern als Zeichen dafür, dass ihr Kaiser von Boron oder Phex gesegnet ist.

● Von Kindesbeinen an wurde **Selindian Hal** vermittelt, dass er krank und unselbständig sei, besonders behütet werden müsse und stets Hilfe durch Medici und Berater bedürfe. Seine Eigentümlichkeiten wurden ihm oft als etwas Unnatürliches, Schlechtes dargestellt. Dem Kaiser ist es angenehm, viele Leute um Rat fragen zu können, nicht alles selbst entscheiden zu müssen und von seiner Großmutter umsorgt zu werden. Selbst die Stimmen und Bilder, die sich in seinem Geist formen, sind so etwas wie seine nächsten Gesprächspartner. Aber in der letzten Zeit wird sein Drang nach Selbständigkeit stärker. Wenn er unter der Last der verschiedenen Stimmen und Einflüsterungen, die an ihm zerren, zusammenzubrechen droht, versucht er sich, von aller weiteren Einflussnahme abzuschirmen. Selindian lernt langsam, seine höfischen Berater gegeneinander auszuspielen und selbst die Verantwortung für sich und das Reich zu übernehmen.

● Kanzler **Rafik von Taladur** und viele andere Cronräte sehen – bei aller Sympathie für den Kaiser – in ihm einen Herrscher, der sich vor allem auf seine Berater verlässt, und damit ein Mittel, um bequem die eigene Politik zu verfolgen. Sie haben sich längst daran gewöhnt, durch den jungen Kaiser zu regieren, und betreiben viel Aufwand, um seine Gunst zu erlangen und das Anliegen eines gegnerischen Cronrats zu untergraben. Selindians 'Krankheit' ist ihnen einerlei, so lange sie weiterhin Einfluss auf den Monarchen ausüben können.

● Noch stärker bedient sich **Alara Paligan** ihres Enkels, um an der Macht teilzuhaben. Sie wählt seine Leibdiener aus, bereitet seine Feste und öffentliche Auftritte vor, hat ein strenges Auge auf seine Gesundheit und leiht ihm ihr Ohr, wenn ihn Sorgen plagen. Hinter einer Maske aus großmütterlicher Fürsorge ist Selindian jedoch letztlich Marionette: Er ist der Garant für Alaras Machtposition. Jeder Anwandlung Selindians, selbständiger zu werden und den Goldenen Käfig hinter sich zu lassen, trat sie bislang gekonnt entgegen. Aber sie ahnt, dass in ihm etwas Dunkles, Unberechenbares reift – etwas, das sich eines Tages womöglich nicht mehr bändigen lässt.

● Leibmedicus **Radobard Winhaller** und eine Schar von Gehilfen und Heilerinnen begutachten fast täglich den Kaiser, und verordnen – oft auf Anweisung Alara Paligans – Ruhe, Salzbäder, Aderlass und das Meiden von Sonnenlicht. Selindian erhält regelmäßig Medizin wie Tinktur vom Roten Drachenschlund, Satuarienstrunk zur Kräftigung und Olginsud zur Vorbeugung gegen Vergiftungen

und Krankheiten. Der Medicus hat über die Jahre keinen Weg gefunden, die Krankheit des Prinzen zu heilen, und beschränkt sich nunmehr darauf, Geist und Körper des Kaisers im Gleichgewicht zu halten und über alle Symptome Buch zu führen.

Der Rabe von Punin

Auf Bitten von Brin und Emer von Gareth wacht Bahram Nazir seit Selindians zwölftem Lebensjahr über das Seelenleben des Prinzen und verbrachte mit ihm viel Zeit in Gesprächen, Gebeten und Lehrstunden im Gebrochenen Rad zu Punin. Der oberste Boron-Geweihte vermutete zunächst, dass Selindian Hal von Boron auserwählt sei und als Novize in seine Dienste treten solle. Bald dämmerte ihm aber, dass andere Kräfte an der Seele des Jungen zerren, dass eher Fluch als Gabe den Prinzen belastet. Der Rabe brach das Noviziat ab und konzentrierte sich darauf, den Fluch mit regelmäßigen Segnungen einzudämmen. Er lehrte Selindian Methoden der Meditation und Traumbeherrschung, die es ihm ermöglichten, sich gegen die Auswirkungen des Fluchs zu wehren und den Visionen nicht schutzlos ausgesetzt zu sein. Beides zusammen verhinderte, dass sich der Fluch – wie ursprünglich angelegt – schon beim Erreichen des Erwachsenenalters voll entfaltete. Die Verwünschung kann sich den jungen Menschen nur noch langsam untertan machen.

Niemand hat Selindians Seelenleben so gut studiert wie der uralte Rabe, doch auch er weiß nur, dass im Kaiser ein Fluch alter Götter schlummert. Seine Vermutungen schließen mohische, goblinische, orkische und ferkinische Götzen und Erzdämonen ein. Seine Versuche eines Exorzismus' blieben erfolglos, ans Aufgeben denkt er jedoch nicht. Er hofft, dass sich Selindian eines Tages aus eigener Kraft vom Fluch befreien kann. Allerdings kann nur Bahram selbst die regelmäßigen Segnungen so vollziehen, dass sich die Saat Tairachs und Brazoraghs nicht voll entfaltet. Wenn ihn dereinst Boron abberuft, dann – so fürchtet der fast hundertjährige Rabe – wird der Fluch endgültig triumphieren. Für diesen Fall trifft er bereits Vorkehrungen.

Der Plan des Erwählten

»Ich bin der Aikar Brazoragh! Warum siehst du, Weib, mit deinen haarlosen Okwach nicht ein, dass das Reich der Menschen fallen wird? Das Zeitalter der Orken hat begonnen, das euch mit euren machtlosen Götzen wegfegen wird, um uns untertan zu sein. Längst hat Tairach dein Fleisch und Blut in seiner Hand, Weib. Und nicht nur deines, auch das Blut deiner Okwach unterliegt seinem Fluch. Stürzen wirst du, und die Macht des wahren Pantheons wird in deinem Reich erwachen, wenn du es am wenigsten gebrauchen kannst. Ich bin der Aikar Brazoragh, Erwählter der Götter!«

—durch den orkischen Marschall Sadrak Whassoi gesprochene Botschaft, gerichtet an Reichsregentin Emer und die versammelten Adligen des Reichskongresses zu Trallop, Peraine 1026 BF

Der auf Selindian lastende Fluch ist Mosaikstein in einem weit verzweigten Plan des orkischen Herrschers Aikar Brazoragh, der die Unterwerfung der 'Glatthäute' (Menschen) und ihrer Religion durch die Vorherrschaft der Orks und ihrer Götter anstrebt. Der Fluch – aus Sicht des Aikar vielmehr eine 'Würde' – sollte gezielt den künftigen 'stärksten Häuptling der Menschen' treffen, den Kaiser des Mittelreichs: Zum Zeitpunkt seiner Geburt war Selindian Hal als erster Sohn Brins Thronfolger. Der Druide Gamba brauchte viel Zeit, Kraft und Geschick, um die schwangere Emer zu verfolgen, bei der Geburt des Prinzen zu assistieren und den Fluch zu überbringen. Die vom Aikar Brazoragh und Uigar Kai gerufenen und gebundenen Kräfte der Orkgötter sollten Selindian Hal binnen zwanzig Jahren in einen machtvollen Diener Tairachs und Brazoraghs verwandeln – in ein Instrument lauernder göttlicher Urgewalten aus der Endlosigkeit der Sechsten Sphäre. Dieser Kaiser sollte die Menschen zuerst unter die Knute der orkischen Götter zwingen und den Legionen der Schwarzpelze schließlich Tür und Tor öffnen.

Der Aikar hatte jedoch mit mehreren Entwicklungen nicht gerechnet:

- Da die Menschen nach 1.000 Jahren ihre kaiserliche Thronfolge änderten und eine Frau zur Kronprinzessin erkoren, war Selindian plötzlich aus dem Rennen. Der Aikar behalf sich damit, in dem Jungen über Visionen den Wunsch nach der Kaiserkrone zu wecken. Als Ergebnis erhielt er nun immerhin ein gespaltenes Mittelreich und eine ganze Provinz, die dem verfluchten Kaiser untersteht.
- Der Aikar hat die Fähigkeiten der menschlichen Götterdiener – oder zumindest eines bestimmten Götterdieners – unterschätzt: Dank Bahram Nazir konnte sich der Fluch noch nicht voll entfalten, und er wird es auch nicht können, so lange der oberste Boron-Geweihte Selindian beisteht.
- 1019 BF zerfiel das Bündnis des orkischen Herrschers mit dem Hochschamanen Uigar Kai, der in die Eiszinnen im hohen Norden Aventuriens zog. Der Aikar kann jedoch nur zusammen mit Uigar Kai alle Pforten in Selindians Seele nutzen und Selindian so z.B. direkt beherrschen, seine Sinne mitbenutzen und die Auswirkungen des Fluches steuern. Ohne den Tairach-Schamanen muss er sich damit begnügen, vage Eindrücke in Selindians Geist zu pflanzen. Er kann nur im Groben fühlen, wie sich Selindian entwickelt. Die Verbindung ist schwächer als vom Aikar gewünscht.

In der derzeitigen Lage wartet der Aikar darauf, dass der Fluch zur Entfaltung gelangt, Selindian Hal Almada in die Fänge der Stierkulte treibt und das Land dem orkischen Herrscher wie eine reife Frucht in den Schoß fällt. Es bleiben jedoch Risiken: Zum einen fürchtet der Aikar, dass seine Manipulation zu schwach ist und andere womöglich das Ringen um Selindians Seele gewinnen könnten. Zum anderen weiß der Aikar nicht, wie genau der orkische Fluch Selindian Hal verwandeln wird: Dieses Konglomerat aus Karmalkräften Tairachs und Brazoraghs mag noch Überraschungen bergen – für jeden Beteiligten.

Weitere Einzelheiten und Auswirkungen der langfristig angelegten Pläne des Aikar Brazoragh finden Sie im Roman **Das Greifenopfer** und den Abenteuern und Szenarien **Das Vergessene Volk, Tod unter donnernden Hufen (AB 97), Die Geißel des Nordens (AB 104)** und **Die Rache des Schwarzen Marschalls (AB 109)**.

Die Diener des Stieres

Um Augen und Ohren in Almada zu haben, wo allenfalls ausgestoßene Yurach-Orks hausen, bedient sich der Aikar menschlicher Stierkultisten, deren Glaube letztlich nichts anderes als eine Brazoragh-Anbetung ist. Er sandte ihnen heilige Gesichte, die sie anweisen, den alten Stierkult Almadas wiederzubeleben.

Nur der Hohepriester der verschworenen Stierkultisten, *Surkan al Rasim*, weiß, dass die Kultisten dem Aikar dienen. Gemeinsam mit einem Dutzend anderer menschlicher Verehrer von Ras'Ragh führten 1024 BF Träume den Tulamiden nach Khezzara. Nach blutigen Prüfungen durch den Aikar war nur noch Surkan als letzter und glaubensstärkster der Gerufenen am Leben. Der Aikar unterwies ihn in den wahren Kräften Brazoraghs und sandte ihn nach Almada, damit er dort Selindian Hal beobachtet und alle Entwicklungen in die richtige Bahn lenkt. Der Boden soll bereitet werden für die Herrschaft des blutigen Stieres über das Land des Mondes.

Jünger Surkans befinden sich bereits unter Bediensteten der Eslamidenresidenz, um aus nächster Nähe über den Kaiser berichten zu können. Surkan kann vom Aikar Botschaften über Gesichte erhalten, muss jedoch selbst Boten nach Khezzara schicken, wenn er den Orkherrscher über die Lage in Almada informieren möchte.

Schatten über dem Kaiserpalast

»Unter einer rostroten Sonne wandert eine verlorene Löwin durch ein verfallendes Labyrinth aus Knochen und Feuer. An Rändern und Abgründen des Irrgartens lauern auf sie ein alter Hirsch, ein stolzer Sandlöwe und ein hungriger, schwarzer Vogel.
Im vergessenen Zentrum des Labyrinths erwacht langsam ein schwarzer Stier, der seine Brut aussendet.«
—Traum der Reichsregentin Emer von Gareth, Sommer 1027 BF

In den kommenden fünf Jahren wird sich der Fluch des Kaisers immer deutlicher auf die Region auswirken. Einige dieser Entwicklungen werden im **Aventurischen Boten** zu verfolgen sein.
Die Anbetung von Stieren verstärkt sich in Almada und wird mehr und mehr in den gesellschaftlichen Mittelpunkt gerückt. Stierkämpfe und Fruchtbarkeitsriten nehmen, gefördert vom Kaiser, zu. Gleichzeitig gewinnen die Eingeweihten um Surkan al Rasim an Boden. Der Mondenkaiser wird immer selbstbewusster, jähzorniger, tyrannischer und zerreißt letztendlich das Band zu seinen höfischen Beratern.
Die verwobenen Geschehnisse münden schließlich in eine Handlung, in der sich das Schicksal Almadas und Selindian Hals auf Messers Schneide befindet und der Plan des Aikar Brazoragh kurz vor der Vollendung steht. Diese Ereignisse können Sie in künftigen Publikationen miterleben.

Anhang I: Zeittafel

Ereignisse der Historie

Vorzeit: Der Mittwald erstreckt sich über Zentralaventurien. Trollstädte, verbliebene Waldschrate, Waldspinnen, orkische und echsische Relikte zeugen von frühen Kulturen.
um 9000 v.BF: Kampf zwischen echsischen Anhängern des Pprss und des Pyrdacor.
um 7000 v.BF: Erzzwerge besiedeln den Eisenwald.
um 4800 v.BF: Die Ambosszwerge errichten das Bergkönigreich Waldwacht.
um 4590 v.BF: Hochelfen gründen Simyala und dringen bis zum Yaquir vor.
um 3000 v.BF: Simyala wird durch den Basiliskenkönig vernichtet.
um 2200–2100 v.BF: Umbruch und Katastrophen im Zweiten Drachenkrieg, Untergang der Hochelfen
2. Jahrtausend v.BF: Auelfen siedeln wieder in Garetien. Almada wird von Goblins beherrscht.
ab 1380 v.BF: Sippen der Al'Hani ziehen durch Garetien und hinterlassen Steintürme.
um 1000 v.BF: Geron der Einhändige erschlägt mit Siebenstreich die Drei Schlangenleibigen Schwestern am Yaquir und tötet den Basiliskenkönig im Mittwald.

883 v.BF: Bospараner erobern das obere Yaquirtal. Zerstörung Yaquirquells durch Ambosszwerge.
881 v.BF: Gründung Puninums (Punin) und *Schlacht bei Punin*: Bospараner bezwingen die Tulamiden.
880 v.BF: Entstehung des *Ordens vom Schwarzen Auge zu Punin*
ca. 880–844 v.BF: Heldentaten Leomars, Begründer des Donnersturmrennens
876 v.BF: Gründung Gareths
873 v.BF: Bau der Festung Ragath
873–857 v.BF: Trollkriege
872 v.BF: *Schlacht am Darpatbogen* und Eroberung Nebachots
871 v.BF: Erster Zug der Oger, der die aufblühende Siedlung Gareth zerstört.
ab 870 v.BF: Auelfen siedeln sich in Almada an und geraten in Konflikte mit Zwergen.
um 850 v.BF: Taten des almadanischen Helden Caralus der Löwe

720 v.BF: Menschen siedeln in einem Elfendorf am Valquir und nennen es Taladur.

um 640 v.BF: Der sagenhafte Alchimist Enarch der Goldmacher begründet Gareths Reichtum.
619 v.BF: Gründung der Magierakademie zu Punin durch Kronprinz Fran
619 v.BF: *Gareth-Erlass*, der die Garether zu erhöhter Steuerlast zwingen soll.
618 v.BF: Aufstand der *200 Tage von Gareth*, Ermordung von Haldur-Horas

597 v.BF: Fertigstellung der Reichsstraße II von Wehrheim nach Punin
570 v.BF: Zwerge siedeln in Taladur und verdrängen die letzten Elfen.
569 v.BF: Zweiter Bürgeraufstand in Gareth
568 v.BF: *Erste Dämonenschlacht* vor Gareth, Entstehung der Dämonenbrache, Ende der Siebenstreichära, Anbruch der Dunklen Zeiten
568 v.BF: Orks erobern Gareth, Goblinhorden überrennen Ragath.

405 v.BF: Tulamiden des Shadif fliehen vor echsischen Kreaturen nordwärts.

385 v.BF: In Punin stellt sich der Boron-Kult gegen die Nemekathäer, Entstehung des *Schwarzen Buchs*.
330 v.BF: Tulamiden aus dem Shadif siedeln am Yaquir und rufen das Emirat Al'Mada aus.

267 v.BF: Die Heilige Lechmin von Weiseprein stirbt in Gareth den Opfertod.

162 v.BF: Brigon-Horas wird Kaiser, Ende der Dunklen Zeiten.

98 v.BF: *Zwölfgötter-Edikt* des Silem-Horas
83 v.BF: Der letzte Emir Al'Madas überstellt sein Land Bosparan, *Schlacht in den Nebelauen*.

36 v.BF: Schließung des *Tralloper Vertrags* zwischen Elfen und Menschen
17 v.BF: Murak-Horas siedelt tulamidische Kriegsgefangene in Almada an.
um 5 v.BF: Entstehung der Zahori
1 v.BF: Hela-Horas lässt sich zur Göttin ausrufen. Verheerendstes Yaquirhochwasser seit Menschengedenken. Aufstand Gareths.
0 BF: *Zweite Dämonenschlacht* bei Brig-Lo (30. Praios), Ausrufung des Neuen Reiches (8. Rondra), *Eid auf den Zinnen Bosparans* und Fall Bosparans (21.–23. Rondra)

2 BF: Almada wird Königreich unter Erbfürsten.
3 BF: Greifenmark wird Besitz der Praios-Kirche.
39 BF: *Codex Raulis*, Grundlage des Rechtswesens im Mittelreich
80 BF: Höhepunkt der *Ersten Ragathisch-Yaquirtaler Blutfehde*

um 100 BF: Erdbeben in vielen Teilen Zentralaventuriens, Entstehung der Ingerimm-Kirche um den *Stein des Ingerimm* in Angbar
157 BF: Die Stadt Firdana an der Gugella wird bei einer Fehde Raub der Flammen.
160 BF: Unterzeichnung der *Lex Zwergia*
163 BF: Beginn der Besiedlung Maraskans
164 BF: Ratsfürsten von Punin ergreifen die Herrschaft über Almada.
177 BF: *Blutrote Bulle von Mendena*, Schenkung des Bornlands an den Theaterorden
184 BF: Der Tuzakwurm wird auf Maraskan getötet.
185 BF: Verbot der Sklaverei

um 220 BF: Aldifreid von Trallop prägt als kaiserlicher Hofbarde die Bardenmusik.
255 BF: Aranien schließt sich dem Mittelreich an und erhebt Kaiser Menzel zum aranischen König.
291 BF: *Seeschlacht von Salza* (27. Phex), Thorwal wird annektiert.
ab 298 BF: Besiedlung des Bodirtals durch Mittelreicher und Thorwaler

um 310 BF: *Tsas Kreide* wird heiliges Artefakt des Puniner Tsa-Tempels.
ab 333 BF: Regierungsrat für den minderjährigen Prinzen Rude II. unter Vorsitz des Lichtboten Aldec
335 BF: Ermordung des Thronfolgers Rude II., *Erntefestmassaker* (4. Travia) und Verfolgung von Rondra-Geweihten, Aldec Praiofold II. wird erster Priesterkaiser.
ab 335 BF: *Reychsforster Bündnis* gegen die Priesterkaiser wird bei Erstürmung von Schloss Lilienmoor zerschlagen.
336 BF: Krieg der Praios-Priesterschaft gegen den Theaterorden und Verbrennung des Ordenshochmeisters zu Arivor
337 BF: *Schlacht im Drachenspalt:* Die Sonnenlegion schlägt den Theaterorden.
375 BF: Schleifung der Götterbildnisse Rondras, Efferds und Ingerimms in Brig-Lo

408 BF: Fertigstellung der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale zu Gareth durch den Heiligen Owilmar
um 410 BF: Entstehung des Amazonenbundes in Almada
412–451 BF: Bau des Tempels der Sonne durch den Heiligen Owilmar
414 BF: Ermordung Priesterkaiser Kathays durch Gurvan I., anschließend Hexenjagden
419 BF: *Erste Kirchenspaltung* im Praios-Kult: Gurvan wird von Helus ins Exil nach Al'Anfa vertrieben.
420 BF: Bau der Amazonenfestung Keshal Rondra
431 BF: *Zweite Seeschlacht von Salza* (16.Rahja), Thorwaler schütteln Herrschaft der Priesterkaiser ab.
440 BF: Priesterkaiser Helus befiehlt, Gareth abzubrennen, und wird von den Wahrern der Ordnung erschlagen.
455 BF: Priesterkaiserin Amelthona verschwindet bei einem Feldzug in der Khôm.
465–466 BF: Rohal der Weise stürzt die Priesterkaiser. In Almada werden die Sonnengebieter verjagt.

523 BF: Die Namenlose Sieche (Zorgan-Pocken) geht in Mittelaventurien um.
539 BF: Einführung des *Systemium Metricum*, der Rohalschen Maße
545–574 BF: *Zweite Ragathisch-Yaquirtaler Blutfehde* um Alaunvorkommen in Waldwacht
553 BF: Gründung der Magierakademie *Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt*
ab 570 BF: Der Schwarzmagier Borbarad residiert in der Gorischen Wüste und zieht immer mehr Wissen und Macht an sich.
574 BF: Massaker unter almadanischen Adligen auf Burg Aguilon (13. Ingerimm)
574 BF: Zulipan von Punin wird Archomagus der Academia zu Punin.

589 BF: Der Praios-Geweihte Gilborn wird von Borbarad zu Tode gefoltert (angeblich 29. Travia). Rohal tritt vom Thron zurück (7. Hesinde).
590–595 BF: Magierkriege
590 BF: Rohal stellt Borbarad in der Gorischen Wüste zum Kampf, beide werden entrückt (22. Boron).
590 BF: *Desaster von Punin* beim Allaventurischen Konvent der Magier
596 BF: Garether Pamphlet

600 BF: *Erster Orkensturm* der Schwarzpelze in das Mittelreich. Die Orks werden bei der *Schlacht von Ferdok* (7.–9. Ingerimm) und der *Schlacht auf den Blutfeldern* (12.–13. Ingerimm) geschlagen.
602 BF: Eslam von Almada wird Kaiser des Mittelreichs und begründet die Almadaner Dynastie.
602 BF: Eslam löst die almadanische Grafschaft Caldaia auf und schenkt den nördlichen Teil Garetien als Eslamsgrund.
608 BF: Der Schwarzmagier Zulipan von Punin und der zwergische Hochkönig Ambros vom Kosch fallen in der *Schlacht im Stillen Grund*.
Um 620 BF: Bau der Eslamidenresidenz zu Punin
633 BF: Der Garether Derograph Bastan Munter beginnt seine berühmten Reisen.
662 BF: Bei einem Staatsbesuch in Al'Anfa kommt Kaiser Tolak ums Leben.
690 BF: Spaltung des Boron-Kults: Der Al'Anfaner Ritus wird in Punin zur Ketzerei erklärt.
692 BF: Junkeraufstand in Tobrien
697 BF: Kaiser Alrik verschwindet unter ungeklärten Umständen in Rashdul.

701–702 BF: Albernia sagt sich vom Mittelreich los. Havena wird von der Großen Flut zerschmettert.
715 BF: Gründung von Eslamsroden auf Geheiß Eslams II.
730–820 BF: Bau des Kaiserpalastes zu Neu-Gareth
741 BF: Gründung von Eslamsbrück durch Eslam III.
744–752 BF: Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes
744 BF: Massaker von Arivor (*Dragonade*) nach Ermordung des Obersts der almadanischen Dragoner
755 BF: Bornland und Uhdenberg sagen sich vom Mittelreich los.
759 BF: Unter Dajin I. proklamiert sich Maraskan zum unabhängigen Königreich.
Ab 760 BF: Novadieinfälle in Almada
775 BF: *Zweite Schlacht am Cichanebi-See* (21. Phex) und Entstehung des Kalifats der Novadis
779–805 BF: Kaiser Bodar versucht, das Liebliche Feld mit einer Handelsblockade in die Knie zu zwingen.

792 BF: Reichsreform im Mittelreich unter Reichskanzler Randolph von Rabenmund, u.a. Entstehung des Fürstentums Darpatien, Punin wird Reichsstadt.
795 BF: Unterweltkrieg in Gareth. Der 'Graue Vogt' Jirtan Orbas unterliegt und flieht nach Myrburg (das spätere Phexcaer).

818–815 BF: Blaue Keuche grassiert in Mittelaventurien.
843 BF: Fasar wird vom Mittelreich unabhängig.
848 BF: Al'Anfa erklärt seine Unabhängigkeit.
849 BF: Brabak proklamiert sich zum Königreich.
854 BF: Schwertzug aus Punin verwüstet Jassafheim.
858 BF: Drôl und Mengbilla erklären sich vom Mittelreich unabhängig.
864 BF: *Große Havarie* der kaiserlichen Flotte bei den Zyklopeninseln
866 BF: Corapia (Chorhop) wird unabhängig.
892 BF: Nach Erdbeben und Vulkanausbrüchen in der Grafschaft Schlund wird Ingramm Sohn des Ilkor zum Grafen ernannt.

902–933 BF: Kaiserlose Zeit, nachdem Valpo ohne Erben stirbt.
902–909 BF: *Tobrischer Krieg*
910–914 BF: *Regentschaftskriege*
914–920 BF: *Bornischer Krieg*
920 BF: *Schlacht von Eslamsbrück:* Kunibrand von Tobrien unterliegt Markvogt Baduron von Gareth.
920–926 BF: Novadis erobern Süd-Almada und besiegen Gräfin Hadjisunni in der *Schlacht von Yrosien* (29. Rondra 926). Harun I. herrscht als 'Kaiser' in Punin.
920–927 BF: *Vinsalter Krieg*
ab 923 BF: Die Zorgan-Pocken breiten sich aus und entvölkern Teile des Mittelreichs.
927–930 BF: *Krieg am Großen Fluss*
927 BF: Söldnerfürst Flanedrius reißt die Herrschaft in Punin an sich.
928–931 BF: schwere Seuchen in Punin
930 BF: *Schlacht bei Albenhus*. Barduron stirbt überraschend auf Burg Weidleth an einer Schlachtwunde.
930 BF: Geldana von Gareth flieht vor ihrem Schwager Perval und ruft im hohen Norden das Herzogtum Paavi aus.
930–933 BF: *Jahre des Richtblocks*
933 BF: Perval lässt sich zum Kaiser krönen, Ende der Kaiserlosen Zeit.
938 BF: Aufstand dörflicher Handwerker und Ländliche *Zunftordnung* in Garetien
941 BF: In Punin explodiert der Magierturm von Erzmagus Robarius.
969 BF: *Marsch nach Gareth* vieler Hungernder unter Führung der Travia-Geweihten Valzenia
969–975 BF: Plage des Winterdrachen Sedragonil in Garetien
972 BF: *Tag der Schande* in Gareth
975 BF: Bardo und Cella werden von Reto zur Abdankung gedrängt.
975 BF: Das Kemi-Reich schließt sich dem Mittelreich unter Reto an.
976 BF: Aufnahme diplomatischer Beziehungen zwischen Mittelreich und Bornland
982 BF: *Reichsgrundreform* Kaiser Retos, u.a. mit Entstehung der Markgrafschaften Greifenfurt, Warunk und Beilunk
983 BF: Kaiser Reto nimmt Königs- und Großfürstenwürde Almadas an.
987 BF: Eroberung Maraskans durch Kaiser Reto. Die Maraskaner werden in der *Schlacht von Jergan* (3. Boron) bezwungen.
995 BF: Aranien stellt Tributzahlungen an Gareth ein.
995 BF: Tuzakaufstand auf Maraskan
995 BF: Graf Yesatan von Eslamsgrund verbreitet die Schrift *Wider Fron und Lehen* und wird wegen demokratischer Umtriebe auf die Zyklopeninseln verbannt.
997 BF: Kaiser Hal lässt sich von der Praios-Kirche zu einem minderen Gott ausrufen (1. Praios).
998 BF: Verschwörung von Gareth (Praios): Graf Answin von Rabenmund versucht angeblich, Thronfolger Brin von Gareth zu vergiften.

1003 BF: Zweiter Zug der Oger. Die Menschenfresser werden an der Trollpforte in der Ogerschlacht aufgehalten (Praios).
1007 BF: Das Kemi-Reich erklärt sich für unabhängig.
1010 BF: Kaiser Hal verschwindet bei einem Jagdausflug unweit von Schloss Ilmenstein im Bornland (9. Phex). Die Zyklopeninseln kündigen dem Mittelreich die Gefolgschaft (18. Phex) und schließen sich dem Horasreich an.
1010–1011 BF: Answin von Rabenmund usurpiert den Thron des Mittelreichs (14. Ingerimm 1010 BF) und wird bei der *Ersten Schlacht auf den Silkwiesen* (18.–20. Ingerimm 1011 BF) entmachtet.
1011 BF: Der Stellvertreterkampf der *Schlacht der Zwölfe* vor Punin entscheidet sich für die Brintreuen.
1010–1012 BF: Zweiter Orkensturm, der erst vor Gareth bei der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* (1.–2. Phex 1012 BF) aufgehalten wird.
1013 BF: Hôt-Alem unterstellt sich als Fürstprotektorat dem Schutz des Mittelreichs.
1013 BF: Answin von Rabenmund flieht aus dem Kerker (4. Travia).
1014 BF: Großer Hoftag zu Gareth regelt Gesetze, Thronfolge und ernennt König Brin zum Reichsbehüter.
1014–1018 BF: *Zweite Kirchenspaltung* der Praios-Kirche unter den konkurrierenden Lichtboten Jariel Praiotin XII. und Hilberian Praiofold III.
1018–1020 BF: Konflikt mit dem Horasreich, der im *Frieden von Weidleth* (8. Ingerimm 1020 BF) beigelegt wird.
1019–1021 BF: Invasion der Verdammten. Borbarads Horden erobern Maraskan und Tobrien.
1020 BF: Das Mittelreich erkennt die Unabhängigkeit Araniens an (Peraine).
1021 BF: Angriff von Flugdämonen Borbarads auf Gareth (*Nacht des Brennenden Himmels*, 8.–9. Phex)
1021 BF: *Dritte Dämonenschlacht* an der Trollpforte; Reichsbehüter Brin stirbt, Borbarad wird bezwungen (22.–23. Ingerimm).
1024–1026 BF: Dürrejahre im zentralen Mittelreich rufen zeitweise Hungerrevolten hervor.
1024 BF: Massaker von Mühlingen (23. Ingerimm)
1025 BF: Prinzessin Yppolita von Gareth geht für zwölf Jahre ins Festumer Exil (1. Praios).
1025 BF: Almadanische Reconquistadores erobern Omlad (1. Rondra).
1026 BF: Orks fallen in Albernia und Weiden ein (Boron bis Peraine).
1027 BF: *Friede von Unau* zwischen dem Kalifen und dem Mittelreich (7. Rondra)
1027 BF: Königin Rohaja schlägt angreifende Novadis bei Brig-Lo zurück (20. Rondra).
1027 BF: Beginn der Natterndorner Fehde um die Grafenwürde Hartsteens, Altgräfin Thuronia von Quintian-Quandt verschwindet, Burg Natterndorn brennt nieder.
1027–1028 BF: *Jahr des Feuers*. Eine Attacke der Heptarchen Galotta und Rhazzazor (*Schlacht auf dem Mythraelsfeld*, 24. Peraine 1027 BF; *Schlacht in den Wolken*, 29. Peraine 1027 BF) und ein Thronfolgekrieg zwischen Rohaja von Gareth und Answin von Rabenmund (*Schlacht der drei Kaiser*, 15. Phex 1028 BF) lassen das Mittelreich zerfallen; Abfall Albernias und Almadas vom Reich.
1028 BF: Das Jahresorakel verkündet der Praios-Kirche eine Zeit der Suche: die Quanionsqueste (1. Praios).
1029 BF: Kaiserkrönung Rohajas in Gareth (1. Praios) und Selindian Hals in Punin (15. Praios)

Die Kaiser des Neuen Reiches

Die Tabelle gibt die Regierungsdaten der Herrscher an. In Klammern sind die Lebensdaten gesetzt.

0–53 BF: Raul der Große (31 v.BF bis 55 BF)

Die Klugen Kaiser

53–98 BF: Debrek (9–98 BF) **188 C**
98–119 BF: Nardes der Nachsichtige (52–119 BF)
119–120 BF: Sigman (74–121 BF)
120–172 BF: Sighelm (91–173 BF)
172–213 BF: Gerbald I. (140–214 BF)
213–255 BF: Menzel der Gute (186–255 BF)
255–275 BF: Gerbald II. (221–277 BF)
275–309 BF: Rude I. (239–309 BF)
309–333 BF: Ugdalf (291–333 BF)
333–335 BF: Priesterrat für den minderjährigen Rude II. (320–335 BF)

Die Priesterkaiser

335–348 BF: Aldec Praiofold II. (272–348 BF, Bote des Lichts seit 324 BF)
348–412 BF: Noralec Praiowar I. (322–412 BF)
412–414 BF: Kathay Praiotin XI. (365–414 BF)
414–452 BF: Gurvan Praiobur I. (362–452 BF)
(419–441 BF im alanfanischen Exil; derweil Helus Kaiser)
419–441 BF: Helus Praiodan I. (378?–441 BF)
452–455 BF: Amelthona Praiadne II. (412–455 BF)
455–465 BF: Gurvan Praiobur II. (416–509 BF)

Rohalszeit

466–589 BF: Rohal der Weise (Lebensdaten unbekannt)

Die Almadaner Dynastie (Eslamiden)

602–645 BF: Eslam der Münzreiche (552 BF–645 BF)
645–663 BF: Tolak (610–663 BF)
663–697 BF: Alrik der Ritterliche (624–697 BF)
697–728 BF: Eslam II. (657–728 BF)
728–747 BF: Eslam III. (682–747 BF)
747–772 BF: Eslam IV. (713–772 BF)
772–809 BF: Bodar der Kahlkopf (737–809 BF)
809–843 BF: Bodar II. (766–843 BF)
843–880 BF: Eslam V. (810–880 BF)
880–902 BF: Valpo der Trinker (856–902 BF)

Die Garether Dynastie

933–948 BF: Perval der Grausame (896–948 BF)
948–975 BF: Bardo und Cella (928–? BF; 928–1021 BF)
975–993 BF: Reto der Gerechte (940–993 BF)
993–1022 BF: Hal der Friedensbringer (965–? BF)
(1010–1011 BF: Thronfolgekrieg zwischen Answin von Rabenmund und Brin von Gareth)
1011–1021 BF: Brin (Reichsbehüter) (984–1021 BF)
1021–1027 BF: Emer ni Bennain von Gareth (Reichsregentin, *985 BF)
1027–1028 BF: Jast Gorsam vom Großen Fluss (Reichsregent, *965 BF)
(1028 BF: Thronfolgekrieg zwischen Answin von Rabenmund und Rohaja von Gareth)
ab 1029 BF: Gegenkaisertum: Rohaja (*1008 BF) und Selindian Hal (*1011 BF)

Anhang II: Anregungen aus Film, Buch und Musik

Inspirationen für das Flair Garetiens und Gareths

Irdische Literatur
Belletristik:
- Leslie Barringer: **Gerfalke, Die scheue Leopardin, Joris vom Felden**
- Dieter Breuers: **Ritter, Mönch und Bauersleut**
- Umberto Eco: **Der Name der Rose**
- Ken Follett: **Die Säulen der Erde**
- Rebecca Gablé: **Der König der purpurnen Stadt, Das Lächeln der Fortuna, Die Hüter der Rose**
- Johann Wolfgang von Goethe: **Götz von Berlichingen**
- Paul Harding: **Bruder-Aethelstan-Reihe**
- E.W. Heine: **Die Raben von Carcassonne, Toppler**
- Mervyn Peake: **Gormenghast**
- Dietlof Reiche: **Der Bleisiegelfälscher**
- Frank Schätzing: **Tod und Teufel**
- Johannes K. Soyener/Wolfram zu Mondfeld: **Meister des siebten Siegels**

Comics:
- Harold Foster: **Prinz Eisenherz**
- Jean Lèturgie/Philippe Luguy: **Tassilo**

Sachbücher:
- Bruno Laurioux: **Tafelfreuden im Mittelalter**
- Norbert Ohler: **Reisen im Mittelalter**
- Rudi Palla: **Falkner, Köhler, Kupferstecher**

Musikvorschläge für die Untermalung des Spiels
- John Barry: **Lion in Winter**
- Anne Dudley: **The 10th Kingdom**
- Estampie: **Fin amor, Ludus Danielis, Ondas**
- Jerry Goldsmith: **The First Knight**
- Richard Harvey: **Luther**
- Erich Wolfgang Korngold: **The Adventures of Robin Hood**
- Miklós Rósza: **Ivanhoe, Knights of the Round Table**
- Jordi Savall: **Jeanne la Pucelle**
- Howard Shore: **Looking for Richard**

Filme und Fernsehproduktionen
- Das Wirtshaus im Spessart (1923 und 1958)
- Der Löwe im Winter (1968)
- Der Name der Rose (1986)
- Henry V. (1989)
- Ivanhoe (1952)

● König der letzten Tage (1993)
● Luther (2003)
● Pesthauch des Bösen (1993)
● Ritter aus Leidenschaft (2001)
● Thomas Müntzer (1956)
Dokumentationen:
● Tiere des Teufels (NDR 2003)
● ZDF-Expedition: Märchen und Sagen – Botschaften der Wirklichkeit, Teil 2: Der Rattenfänger und die verschwundenen Kinder (ZDF 2005)

Inspirationen für das almadanische Flair

Irdische Literatur
● Hanny Alders: **Der Troubadour**
● Isabel Allende: **Zorro**
● Tariq Ali: **Im Schatten des Granatapfelbaums**
● Miguel de Cervantes Saavedra: **Don Quijote**
● Lion Feuchtwanger: **Die Jüdin von Toledo**
● Noah Gordon: **Der Medicus von Saragossa**
● Wolf von Niebelschütz: **Kinder der Finsternis**
● **Don Juan** (verschiedene Umsetzungen)

Musikvorschläge für die Untermalung des Spiels
● Mario Castelnuovo-Tedesco: Konzert Nr. 1, D-dur
● Patrick Doyle: Much Ado About Nothing
● Manuel de Falla (klassische spanische Gitarrenmusik)
● James Horner: The Mask of Zorro
● Joaquín Rodrigo: Concierto de Aranjuez
● Luis Milán (Lautenkomponist des 16. Jahrhunderts)
● Carlos Montoya: Flamenco! – The Gold Collection
● Tomas San Miguel y Xalaparte (baskische, mystische Musik)
● Joaquín Rodrigo: Sones en la Giralda
● Andrés Segovia: Classic Performances – The Gold Collection
● Radio Tarifa (spanische Musik mit mittelalterlichem und nordafrikanischem Einschlag)
● Heitor Villa-Lobos: Konzert für Gitarre
● Narvalo (Zigeunerflamenco aus der Camargue)
● Trancendental: Hamam. The Turkish Bath

Filme und Fernsehproduktionen
● Die Maske des Zorro (1998)
● Don Quichotte (2000)
● El Cid (1961)
● Im Zeichen des Zorro (1940)
● Königreich der Himmel (2005)
● Zorro (TV-Serie 1990-1993)
Dokumentationen:
● Der Wald des Schlangenadlers
● Portugals Serra Mamede
● Tiere vor der Kamera – Lied der Landschaft (BR)

DSA-Publikationen zum Spiel in der Region

DSA-Abenteuer in Almada, Garetien und Gareth
● **Die Verschwörung von Gareth**; Gareth (1985 / 998 BF)
● **Das große Donnersturm-Rennen**; Garetien, Waldstein (1989 / 1006 BF)
● **Das Grabmal von Brig-Lo**; Brig-Lo (1990 / 1008 BF)
● **Die Attentäter**; Gareth (1991 / 1010 BF)
● **Ein Stab aus Ulmenholz**; Reichsforst (Soloabenteuer, 1992 / um 1010 BF)
● **Des Elfenkönigs Zaubermacht**; Gareth (Soloabenteuer, 1993 / 1012 BF)
● **Auf der Suche nach einem Kaiser**; Ragatien (Soloabenteuer, 1994 / 1015 BF)
● **Der Krieg der Magier**; Gareth (1994 / 1015 BF)
● **Das Jahr des Greifen I/II**; Gareth (1994/1995 / 1012–1013 BF)
● **Yaquirwellen**; Punin, Yaquirstieg (Soloabenteuer, 1996 / 1015 BF)
● **Pforte des Grauens**; Punin (nur Einstieg) (1996, Neuauflage 2005 in **Meister der Dämonen** / 1018–1019 BF)
● **Rohals Versprechen**; Punin, Yaquirtal, Südpforte (1998, Neuauflage 2006 in **Invasion der Verdammten** / 1020–1021 BF)
● **Siebenstreich**; Gareth, Dämonenbrache (1998, Neuauflage 2006 in **Mächte des Schicksals** / 1021 BF)
● **Die letzte Bastion**; Punin, Amhallassih (nur Einstieg) (1998 / um 1021 BF)
● **Tal der Finsternis**; Gareth, Schlund, Eslamsgrund, Ragatien, Punin, Cumrat (1999 / 1021–1022 BF)
● **Netz der Mörder**; Gareth (Soloabenteuer, 2000 / ab 1021 BF)
● **Namenlose Dämmerung**; Waldstein, Reichsforst (2000 / 1022 BF)
● **Stein der Mada**; Punin (2001 / 1023 BF)
● **Der Basiliskenkönig**; Waldstein, Reichsforst (2001 / 1023 BF)
● **Leicht verdientes Gold**; Gareth, Waldstein, Punin, Boron-Kulte (2002 / um 1022 BF)
● **Stadt der 1000 Augen**; Gareth [im Abenteuer-Sammelband **Kreise der Verdammnis**, 2002 / 1025 BF]
● **Erben des Zorns**; Punin, Cumrat, Yaquirtal, Amhallassih (2003 / 1025 BF)
● **Berge aus Gold**; Schlund (2003 / 1025 BF)
● **Rastullahs Rache**; Amhallassih [im Abenteuer-Sammelband Pfade des Lichts, 2004 / 1026 BF]
● **Elementare Vergeltung**; Cumrat, Ragatien [im Abenteuer-Sammelband **Drachenodem**, 2004 / 1027 BF]
● **Schlacht in den Wolken**; Gareth (2004 / 1027 BF)
● **Drei Millionen Dukaten**; Gareth (2004 / 1027 BF)
● **Aus der Asche**; Gareth, Punin, Eslamsgrund (2005 / 1027-1028 BF)
● **Die Wandelbare**; Yaquir, Punin, Yaquirstieg, Amhallassih (2005 / um 1027 BF)
● **Rückkehr des Kaisers**; Gareth, Hartsteen (2005 / 1028 BF)

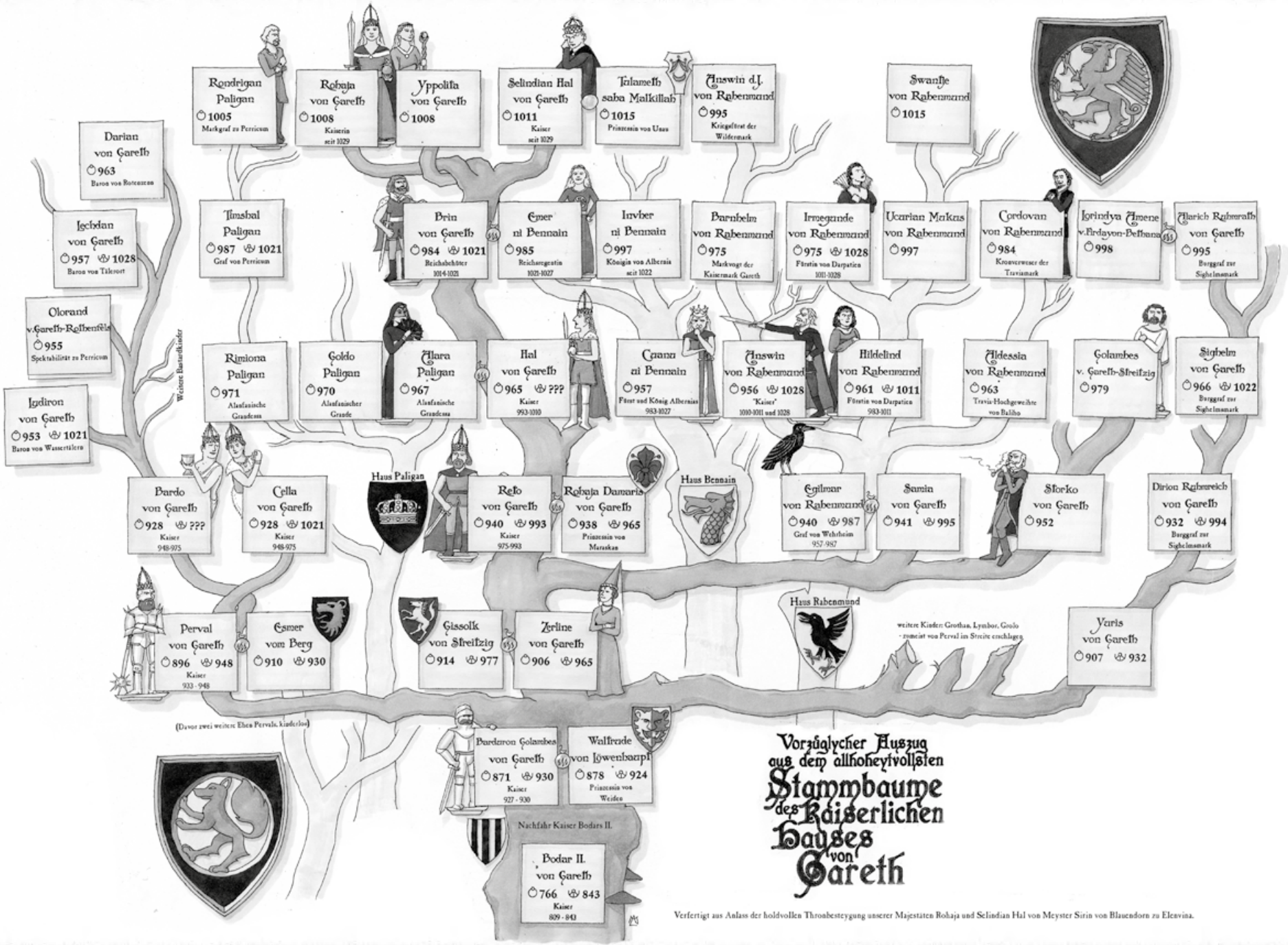
Abenteuer-Anthologie **Ehrenhändel** (2006 / um 1030 BF) Die Abenteuersammlung zu **Herz des Reiches** führt die Helden (*Einsteiger* bis *erfahren*) in fünf Abenteuern nach Gareth, Almada, zu den Wagen der Zahori, in die Dämonenbrache und den Konflikt zweier Kaiser.

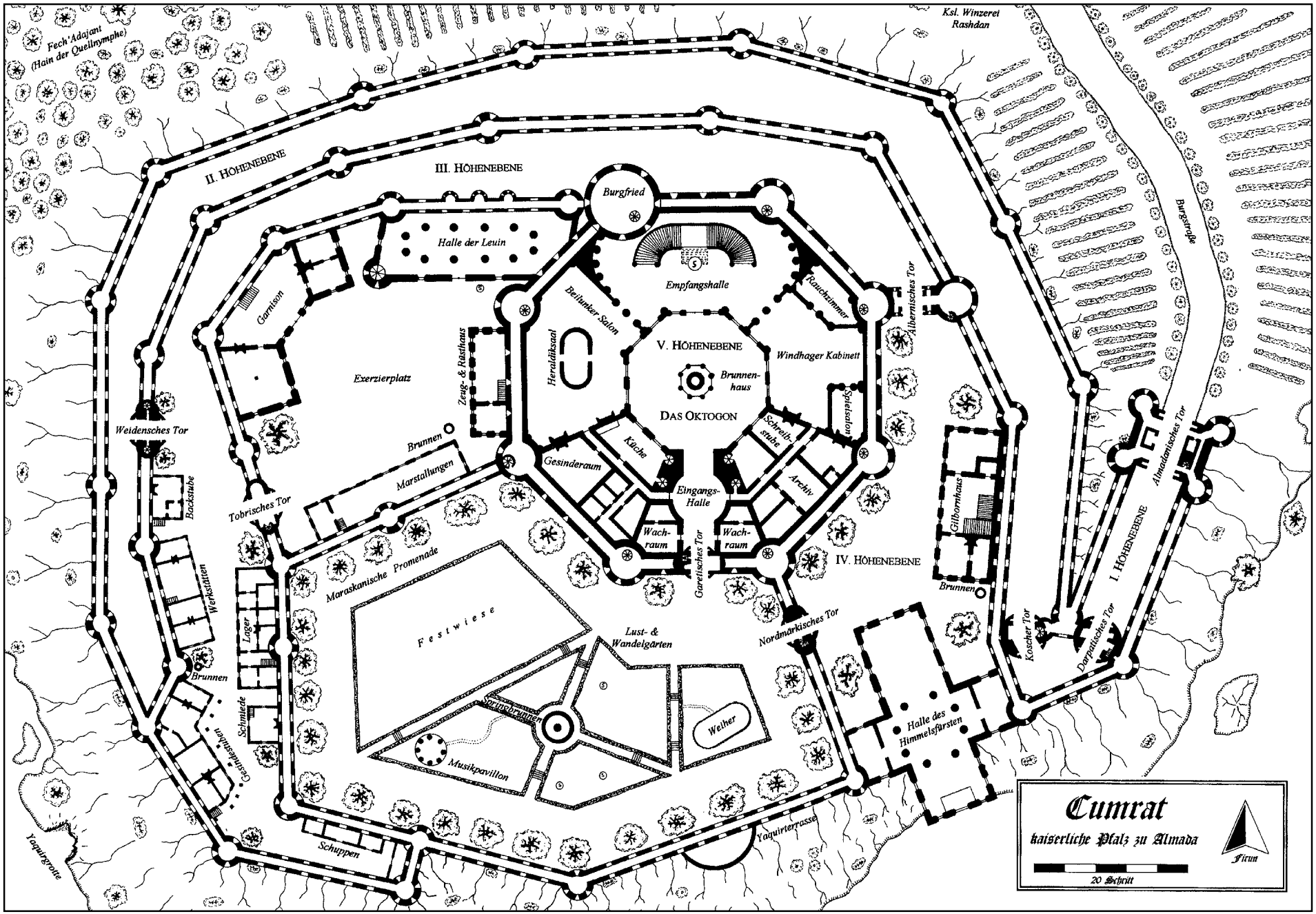
DSA-Romane in Almada, Garetien und Gareth
● **Das Jahr des Greifen**; Reichsforst (1994 / 1012–1013 BF)
● **Spuren im Schnee**; Gareth (1996 / 1018 BF)
● **Die Legende von Assarbad**; Punin, Gareth (1996 / um 570 BF)

● **Der Spieler**; Gareth (1996 / um 1017 BF)
● **Der Schwertkönig**; Gareth, Garetien (1998 / 958-996 BF)
● **Der Dämonenmeister**;
Gareth, Garetien, Almada (1999 / 996–1021 BF)
● **Sphärenschlüssel**; Punin, Almada (2000 / 1019-1021 BF)
● **Zwergenmaske**; Reichsforst (2000 / um 1021 BF)
● **Aufruhr in Aventurien**; Gareth (2002)
● **Lichter Tag**; Gareth (2002 / um 1020 BF)
● **Der geheime Pfad**; Gareth (2002 / 1016 BF)
● **Unsterblicher Traum**; Gareth (2003)
● **Fuchsfährten**; Gareth (2003)
● *Magische Zeiten; Das Schwarze Auge, Scharlachkappentanz, Herz des Reiches*: Gareth (2004)
● **Der Hofmagier**; Gareth, Reichsforst (2006 / 968–1003 BF)

Weitere DSA-Produkte mit Handlungsschauplatz Almada, Garetien und Gareth
● **Blutrache**; Gareth (DSA-Mobile-Abenteuer, 2004 / 1027 BF)
● **Dämonenfluch**;
Grafschaft Reichsforst (DSA-Mobile-Abenteuer, 2004 / um 1026 BF)
● **Himmelsbrand**; Gareth (DSA-Mobile-Abenteuer, 2004 / 1027 BF)
● **Feuer und Asche**;
Gareth (DSA-Mobile-Abenteuer, 2005 / 1027 BF)
● **Krieg um die Krone**;
Gareth (DSA-Mobile-Abenteuer, 2005 / 1027 BF)
● **Das Auge des Morgens**; Gareth (DSA-Hörbuch, 2005 / 1027 BF)

Texterstellung und -bearbeitung: Frank Wilco Bartels (Yaquirbruch), Björn Berghausen (Reisender Kaiserhof, Kultur und Politik Garetien, Personen, Mysterien), Jens Blome (Personen), Armin Bundt (Gareth, Zahori, Personen, Mysterien), Peter Diehn (Drachen der Region, Mysterien), Magnus Epping (Fehdewesen, Gebäudelisten, Mysterien), Lars Feddern (Kultur Almada, Mysterien), Chris Gosse (Politik Almada, Personen, Mysterien, Inspirationen zum Flair), Frank Hagenhoff (Landschaften Almada, Mysterien), Tobias Hamelmann (Landschaften Garetien, Personen, Mysterien), Daniel Jödemann (Stadtabenteuer, Gareth, Zünfte und Gilden, Punin, Akademie der Hohen Magie, Personen, Mysterien), Stefan Küppers (Spitzel, Gareth, Amboss, Personen, Mysterien), Kathrin Lieb (Gareth, Personen, Mysterien), René Littek (Mysterien), Elias Moussa (Geschichte, Landschaften Garetien, Religionskonflikte, Personen, Mysterien), Niklas Reinke (Personen, Mysterien), Stephanie von Ribbeck (Flora und Fauna, Randkulturen, Personen), Martin Schmidt (Adliger Lebensstil, Heerhaufen, Personen, Mysterien), Denny Vrandecic (Personen), Anton Weste (Überblick, Geschichte, Mittelreich, Personen, Mysterien, ergänzende Texte)


Rondrigan Paligan
1005
Markgraf zu Perricum
Rohaja von Gareth
1008
Kaiserin seit 1029
Yppolita von Gareth
1008
Selindian Hal von Gareth
1011
Kaiser seit 1029
Talamesh saba Malkillah
1015
Prinzessin von Unau
Answin d.J. von Rabenmund
995
Kriegsfürst der Wildermark
Swanje von Rabenmund
1015
Darian von Gareth
963
Baron von Rotenzan
Iechdan von Gareth
957 1028
Baron von Tiksort
Olorand v. Gareth-Rolfenfels
955
Spektabilität zu Perricum
Igdiron von Gareth
953 1021
Baron von Wassertälern
Weitere Bastardkinder
Timshal Paligan
987 1021
Graf von Perricum
Brin von Gareth
984 1021
Reichsbehüter
1014-1021
Emer ni Bennain
985
Reichsregentin
1021-1027
Invher ni Bennain
997
Königin von Albernia
seit 1022
Barnhelm von Rabenmund
975
Markwogt der Kaisermark Gareth
Irmegunde von Rabenmund
975 1028
Fürstin von Darpatien
1011-1028
Ucurian Markus von Rabenmund
997
Cordovan von Rabenmund
984
Kronverweser der Travia mark
Igrindya Amene v. Firdayon-Belhanka
998
Ulrich Rahmerath von Gareth
995
Burggraf zur Sighelmsmark
Rimiona Paligan
971
Alaufanische Grandessa
Goldo Paligan
970
Alaufanischer Grande
Alara Paligan
967
Alaufanische Grandessa
Hal von Gareth
965 ???
Kaiser
993-1010
Crann ni Bennain
957
Fürst und König Albernias
983-1027
Answin von Rabenmund
956 1028
"Kaiser"
1010-1011 und 1028
Hildelind von Rabenmund
961 1011
Fürstin von Darpatien
983-1011
Aldessia von Rabenmund
963
Travia-Hochgeweihte von Baliho
Golambes v. Gareth-Streitzig
979
Sighelm von Gareth
966 1022
Burggraf zur Sighelmsmark
Bardo von Gareth
928 ???
Kaiser
948-975
Cella von Gareth
928 1021
Kaiser
948-975
Haus Paligan
Reto von Gareth
940 993
Kaiser
975-993
Rohaja Dansaris von Gareth
938 965
Prinzessin von Maraskan
Haus Bennain
Egilmar von Rabenmund
940 987
Graf von Wehrheim
957-987
Samin von Gareth
941 995
Storko von Gareth
952
Dirion Rahmreich von Gareth
932 994
Burggraf zur Sighelmsmark
Haus Rabenmund
Perval von Gareth
896 948
Kaiser
933 - 948
Esmer vom Berg
910 930
Gissolk von Streitzig
914 977
Zerline von Gareth
906 965
weitere Kinder: Grothan, Lymbor, Goolo - zuviel von Perval im Streite erschlagen
Yaris von Gareth
907 932
(Davor zwei weitere Ehen Pervals, kinderlos)
Barderon Golambes von Gareth
871 930
Kaiser
927 - 930
Walfrade von Löwenhaupt
878 924
Prinzessin von Weiden
Nachfahr Kaiser Bodars II.
Bodar II. von Gareth
766 843
Kaiser
809 - 843
Vorzüglycher Auszug aus dem allhoheytvollsten Stammbaume des Kaiserlichen Hauses von Gareth
Verfertigt aus Anlass der holdvollen Thronbesteygung unserer Majestäten Rohaja und Selindian Hal von Meyster Sirin von Blauendorn zu Elenvina.


Fech'Adajan!
(Hain der Quellnymphe)
Ksl. Winzerei
Rashdan
II. Höhenebene
III. Höhenebene
Burgfried
Halle der Leuin
Empfangshalle
Garnison
Beilunker Salon
Rauchzimmer
Albernisches Tor
Burgstraße
Exerzierplatz
Zeug- & Rüsthaus
Heraldiksaal
V. Höhenebene
Windhager Kabinett
Brunnen-
haus
Das Oktogon
Weidensches Tor
Brunnen
Marstallungen
Gesinderaum
Küche
Schreib-
stube
Archiv
Eingangs-
Halle
Backstube
Tobrisches Tor
Wach-
raum
Wach-
raum
Garetisches Tor
IV. Höhenebene
Gildenhaus
Almadanisches Tor
I. Höhenebene
Maraskanische Promenade
Festwiese
Lust- &
Wandelgarten
Nordmärkisches Tor
Brunnen
Koscher Tor
Dorpatisches Tor
Werkstätten
Lager
Brunnen
Schmiede
Gaukelnstuben
Tortschrunnen
Weiher
Musikpavillon
Halle des
Himmelsfürsten
Yaquirterrasse
Yaquirgrotte
Schuppen
Cumrat
kaiserliche Pfalz zu Almada
Firun
20 Schritt

Index

Bitte beachten Sie: Seitenzahlen, die mit einem 'M' versehen sind, handelt es sich um Einträge aus den Mysteria et Arcana. Wenn Sie die betreffende Region noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie davon absehen, diese Meisterinformationen ohne vorherige Absprache mit Ihrem Spielleiter nachzulesen.

A

ä.H. 32
Aberacht 31
Aberglaube 127–128
Aberwitz 64
Abilacht 11
Academia Arcomagica Puniensis 158
Academia Armarorum Astralis 96
Achat 72
Achaz 120
Acht Märtyrer von Bosparan 13
Achtpfeil 93
Ächtung 31
Ackbar 56, **69**
Ackerbau in Garetien 62
Adalrik Sfazzio 152
Adel 22, 24–29
  Garetien 59–60, 75, **173–174**
  Waffen 43–44
Adelshäuser 32–37, 161–162
Adelskonvent 30
Adelstitel 27
Adlergarde 18
Adlige Abstammung 24
Adliges Erbe 24
Admiral Sanin 91
Agapyr 72
Aguilon 144
  Familie 35, 121
Agum 148, 149
Agumer Weg 149
Aikar Brazoragh 19
Ailwin Bugenhog 112
Ailyne Nemrod 66, **173**
Akademie der Hohen Magie 132, 151, 153, 158
Akademie d. Magischen Rüstung 76, **96**
Akademie Schwert und Stab 76
Al'Anfa 16, 17, 21, 37
Al'Anfaner Markt 86, 111
Al'Anfaner Ritus 134, 137–138, 151, M204–205
Al'Hani 57
Al'Kasim 162
Al'Keshir 150
Al'Mada **120–121**, 135, 147
Al'Muktur 119, 120, 121, 135, 146, **147**, M204
Al'Shirasgan 119, **161**
Al'Surût 147
Al'Turachan 135, 148
Al'Yeshinna 26
Alamadinthron 121
Alara Paligan 32, 74, 137, 138, 151, 182, M207
Alarasruh 74
Alarich Rumrath von Gareth 34, 170, M190
Alaun 144
Albengau 52, 55
Albenhus 11, 37
Albernia 17, 18, 20, 26, 30, 32, 34, 43, 53
Alchimisten in Almada 132
Alchimistengilde 113
Alchimistin 85
Aldec Praiofold II. 14, 15, 121, 213
Aldewey 35
Aldifreid von Trallop 14, 103, 116
Alg'Orton 120
Alin Stoerrebrandt 113
Allaventurischer Konvent 16
Allechandriel Quellentanz 65, 66, **173**
Allerdurchlauchtigste Hoheit 28
Allerprinzlichste 28
Allerzwölfgöttlichste Magnifizienz 27
Almada 6, 18, 20, 26, 30, 33, 34, 36, 41, 42, 43, 53, **119–162**
  Adel 183
  Familie 122
  Flora und Fauna 8–9
  Gastlichkeit 128–129
  Gesang 131–132
  Geschichte 120–123
  Halbwelt 162
  Handel 129–130
  Handwerk 131–132
  Hexen 132
  Kleidung 124
  Klerus 184–185
  Kriegshaufen 47–48
  Kunst 131–132
  Magie 132
  Musik 131–132
  Mysterien M202–210
  Namen 126–127
  Persönlichkeiten 181–187
  Recht und Gesetz 128
  Religion 132–138
  Speis und Trank 128–129
  Sprache 126
  Wehrhaftigkeit 129
Almadaner (Bande) 91, 94, **118**
Almadaner (Bewohner) 123–132
Almadaner Dragoner 122, 130, 142, 154
Almadaner Dynastie 16–17, 213
Almadaner Gang 130
Almadaner Gürtel 147
Almadaner Hakenspieße 47, 140, 141, 142
Almadaner Huhn 128
Almadaner Landrechtsbrauch 128
Almadaner Schnauzer 17, 39
Almadaner Stuben 141, 142
Almadani 131
Almadanische Pforte 140, 141
Almada-Stube 91
Almadesken 131
Almadinpalast 120, 121, 146, 147
Almadinthron 154
Alonso Blaemendal 152
Alrik der Ritterliche 16, 17, 20, 34, 74, 96, 213
Alrik Ragather 118, **180–181**
Alrik vom Blautann u. v. Berg 33, 45, **169**, M190
Alrik von Hartsteen 92
Alriksmark 68
Alruna 116
Altar der Leuin 73
Alte Abtei 156
Alte Gilde 94, **117**
Alte Leta 99
Alte Residenz 34, **88**
Alte Zarpa 150, **186–187**
Alter Fährhof 141, 142
Alter Kaiser 91
Alter Vater 141
Alter Wald 7, 119, 146, M203–204
Älteres Haus 32
Altes Hippodrom 97
Altes Reich 13, 17, 18, 21
Alt-Gareth 11, 76, **87–98**, 110
  Märkte 111
Alveransthor 69
Alveranstreu 21, 50
Alverigo Anzani 149
Am Markt 141, 142
Am Südwall 91
Amalidion 21
Amando Laconda da Vanya 185
Amarila Bugenhog 112
Amazetti 145
Amazonen 121, 167
Amazonenreich 26
Amber Zahrajan 168
Ambossgebirge 7, 8, 9, 26, 119, **141**
Ambosswacht 141
Ambosszwerge 120, 141, 145
Amelthona Praiadne II. 15, 213
Amene 19
Amhallah 139
Amhallas 122
Amhallassih 7, 121, 122, 133, 134, 149
Amhallwind 147
Amilia Groterian 87, 108, 109, 112, **175**
Amphitheater Garether Heldenbühne 92
Andergast 63
Angbar 11, 14
Angbarer Tor 87, 88
Angbart vom Eberstamm 33
Angescha Tochter der Angalla 98
Angescho 98
Angrosch-Heiligtum 73
Angroschs Keller 144
Anhhatep-Tor 93
Anshold vom Eberstamm 33
Ansvin von Al'Muktur 147
Answin der Jüngere von Rabenmund ä.H. 36
Answin von Rabenmund ä.H. 19, 20, 35, 58, 74, 77, 121, 151, 213
Answinisten 19, 36
Antil Mallorn 113
Apotheke Blaemendal 152
Apotheke des Vilburn Martan 99
Apothekerszunft 116
Aquädukte 72
Aquen 147
Aquenauer See 146
Aquenauer Südhang 129
Aramviertel 150
Aramya 126, 132
Aranien 14, 16, 17, 18–19, 26
Aranischer Fuchs 71
Aranischer Löwe 40
Arbasim 140
Archea 154
Architektur in Garetien 62
Ardare 15, 76, 89, M188
Ardare-Altar 89
Ardo Stoerrebrandt 113
Ardo vom Eberstamm 33
Ardova Stoerrebrandt 113
Arenaviertel 97–98
Argasch 150
Argiope Paligan 169
Arivor 122
Arlan von Löwenhaupt 35
Armalion 15
Armeria 126
Arngrimm von Ehrenstein 33, 36
Arodon, Familie 36
Arombolosch Sohn des Agam 144
Arras de Mott 85
Arrius von Wulfen 169
Artésa 119, 146
Arva Hallarsdottir 100
Arvas Monstrositäten-Schau 100
Aryudus Kenkaukis 82
Asarlin 141
Aschengrund 81
Aslam ibn Sarhidi 119, 121, 141
Aslamstor 147
Assiref 119
Atak 131
Atelier Ranari Espenkind 90
Athax Stahlauge 120
Atmon 72
Audienz bei der Kaiserin 50
Auelfen in Almada 120, 146
Auge des Morgens 21, **52–53**, M191
Auge Praios' 84
Aussätzige 72
Auszeichnungen 54
Aventurischer Bote 86, 89
Aves 56, 69
Avesfelder 69
Aves-Schrein 153
Aves-Tempel 86
Ayla al Yeshinna 120, 121
Aytan 138

B

Bäckerzunft 115
Badehaus Bellona 91
Badehaus Falazar 147
Badergilde 112
Badilakaner 98
Baduar vom Eberstamm 33
Baeromar Falk v. Geltring-Weiden 35
Bagelak der Oger 174
Bahram Nazir 137, 150, 155, **184–185**
Baldram Springloff 90
Baliho 11
Ballurat 142
Baltram Dorcken 106, **181**, M199
Baltram von Liepenberg 89
Bangour 144
Bankert 25
Bankett 39
Banner 27, 45
Bannergeld 28, 44, 129
Bannerträger, Kaiserlicher 54
Bannstrahl 85
Bannstrahler 15, 64, 73, 152
Baraya di Tornillo 155
Bardenhaus Aldifreid von Trallop 103
Bardenschule Torbenia 153
Bardewick 100, **101–102**
Bardo von Gareth 18, 74, 213
Bardosruh 81
Bardo-und-Cella-Thermen 86
Barduron Golambes von Mersingen 18, 34, 35, 74
Bärenau 67
Bärenburg 35
Bärenforst 7, 119, 146
Bärenstich 40
Barett 60
Barnhelm v. Rabenmund ä.H. 36, 68, 75, 80, 82, **173**
Baron 26, **27**
Baronat 26
Baroness 28
Baronet 28
Baronie 26
Barsilomeus 178
Bartloser 137
Bärwalde 35
Basiliskenbrunnen 86
Basiliskenkönig 56
Basiliskentag 120, 127, 150
Bastan Munter 86, 113
Bastard 25
Bastardbalken 25
Bataillon 45
Bauernhof Risshufer 99
Bauherr 109
Baukunst in Garetien 62
Baummann 63
Begegnungstabellen 77–79
Bei Allgrid 91
Bei Damian 91
Beilunk 18, 26, 28, 30, 36, 37, 88
  Kriegshaufen 48
  Magierakademie 16
Beilunker Reiter 10, 97
Beinamen 126
Beizjagd 40
Bel-Dechis 162
Beleman 7
Belen-Horas 56, 57, 120, 141
Belohnungen 54
Bennain 32
Berg, Familie vom **32–33**, 74, 162
Bergfreiheit 26
Berggau Waldwacht 144
Bergkönigreich Waldwacht 141
Bergregal 27
Bernfried von Ehrenstein 30, 33, 35, 53
Bestiarium & Herbarium Aventuricum 152
Bethaus des Rastullah 147, 148, 150, 156
Bettelmarke 118
Bettelvogt 109, 112
Bettlergilde 117, **118**
BF 13
Bier 111
Bilderstürmer 134
Binsböckel, Familie 36
Bitterbusch 120, 140
Blasius vom Eberstamm 30, 33
Blaue Keuche 17
Blaue Pfeile 97
Blaues Haus 98
Bleikammern 85
Blitzacker 148, 149
Blutalrik 156, 162
Bluteiche von Blitzacker 148, 149
Blutfelder 69
Blutfels 149
Blutpass 9, 149
Blutrache 42
Blutrote Bulle zu Mendena 14
Blutsfeindschaft 41
Bodar der Kahle 17, 58, 74, 213
Bodar II. 17, 74, 213
Bodar III. 17
Bodar Sfandini 150, 152
Bodartor 145
Bodirtal 14
Bogenbauerzunft 116
Bognerei Abendwind 150, 152
Bogumil Radomor 81
Boltan 39, 131
Bomed 119, 148
Bonderik Burkherdall 112
Boral 140
Borbarad 16, 19–20, 121, 151
Borbaradianer 141
Bordell Levthans Horn 96–97
Bordell Sechzehn Ministerinnen 96
Borgasim 144
Bornischer Krieg 17
Bornland 14, 17, 18, 58
Boronsanger 105, 156
Boronsfeld 105
Boronssichel 129
Boronsstündchen 7, 123
Boron-Tempel **104**, 105, 148, 150, 154, 156
Boron-Verehrung in Almada 134
Boronya Burlana Sfapano 132, 153
Bosnickel 141
Bosparan 13–14, 57, 58, 77
  Drittes 21
Bosparans Fall 13–14
Bosper 116
Bosper von Mersingen ä.H. 35
Bosquir 7, 9, 119, 138, 149
Bosquirien 140
Bote des Lichts 17, 34, 84
Braast 144
Brabak 17
Brachenhag, Familie 113
Brandan Sohn des Brodosch 73
Brandenau 147
Brandherr 109
Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig 33, 140, 141, 142, **184**
Brandoval 35
Brandwarte 110
Brauchtum in Almada 127–128
Brauchtum in Garetien 62–63
Brauer- und Brennerzunft 115
Brauhaus Eichstätter 111
Brautgeld 28
Bredenhag 34
Bregelsaum, Familie 32, 36
Breite 9, 56, 66
Breitenhain 52, 65
Brigella 7, 9, 119, 121, 138, 146, 148
Brigellan 148
Brigellawälder 7
Brigellina Eisenwein 155
Brigelossa 32
Brig-Lo 13, 33, 119, 120, 121, 123, 130, 135, 137, 138, 146, **147–148**, M204
Brig-Lo-Platz **89–90**, 108
Brin von Gareth **19**, 20, 34, 74, 77, 121, 213
Brindâl 148
Brisk 69
Brot in Gareth 111
Brunnenmeistergilde 117, M202
Bugenhog 65, 67, 86, **111–112**
Bugo von Ragath 121
Buhurt 40
Bultrax Sohn des Bulgrosch 151
Bund des Wahren Glaubens 19, 70
Buntig 87, 178–179, M199
Burgen des Adels 38
Bürger 11, 124
Bürgereid 11
Bürgerheerparade 110
Bürgermarschall 110
Bürgermeister 11
Burgfriede 41
Burggraf 28
Burgviertel 142
Burian 97
Burkherdall 56, 103, **112**

C

Caballera / Caballero 124, 126
Cadomar Viarius Erlenfang 155
Caldabreser 124
Caldaia 7, 9, 55, 74, 119, 121, 138, 140
Callada 126
Camarilla 126
Campanya 126
Cancion 126, 132
Canyraith von der Lohe 95
Canyzeth 155
Capriola 130
Caralus der Löwe 119, **120**, 141, 150, M203
Caralussäule 152
Caralus-Stadion 155
Carolan Karfenck 112

Celissa 13, 76
Cella von Gareth 18, 74, 213
Cellas Spukschlösschen 69
Central-Registratur 52, **96**, M191
Chabetz 140
Chabun ben Nafiref von Brindâl 149
Chaidarion 120, 144
Chronica Eterna 153
Chronica Rohaja 49
Cildros 169
Clea Cornweyler 85
Codex Albyricus 16, 96
Codex Pax Aventuriana 16
Codex Raulis 14, 21, 26
Comerciante 124, 126
Comercio 126
Conchobair 36
Condottiere 126, 129
Corbetto 130
Cordovan v. Rabenmund ä.H. 30, 36
Cortezza 124, 126
Coruna 116
Corsara di Valenca 153
Corvos 32
Cres 140
Cressos 128
Cresval 7, 119, 138
Criminal-Cammer 93–94
Cronbiegler 142
Cronica Rauliensis 93
Crumold 36
Cuanu ui Bennain 32, 34, 53
Culming 119, 148, **161**
Culminger Land 148
Cumrat 138, 146, **160**
Curvan Baerensen 95
Cusimo von Garlischgrötz 30
Cusimora 138

D

Dajin I. 17
Dâl 139, 148
Dâlblick 138, 148
Dallenstein 119
Damilon Winzberg 82
Dämonenbrache 6, 56, 57, **69–70**, 77, 99, M194–195
Dämonenkaiser 20
Dämonenschlacht, Dritte 20, 74
Dämonenschlacht, Erste 6, **57**, 69, 77
Dämonenschlacht, Zweite 13, 77, 121, 138, 147–148
Danos von Luring 59, 70, 75, **173**
Darbonia, Familie 36
Darian von Gareth 34, 170
Darline Karfenck 112
Darpat 6, 9, 56, 72
Darpatien 17, 26, 36, 58
Debrek 213
Della Monte 32
Denar 130
Depeschen 9–10
Der Hammer 144
Der träge Thimorn 63
Der Trinker 153
Deredan Karinor 90
Deredon von Grangor 60
Dergel 9, 56, 67
Derographische Gesellschaft 85–86
Derowina Munter 113
Descendientes 126
Desertion 46
Desmona die Graue 179, M199
Dexter Nemrod 52
Di Madjani 162
Diamant von Brig-Lo 138, M206–207
Diamantenes Sultanat 120
Die wahre Liebe 63
Diebesgilde 113, **117**
Diethelm vom Berg 33
Dilimar Winzberg 82
Dillwisch-Schlag 130
Dillwischwald 148
Dimione 89
Disentes 126
Dissipatio 40
Djannan ui Bennain 32
Djer Tulam 7
Dobran Ummingshausen 89, **179**
Docenyo 126, 132
Dom / Domna 126
Dom Vigo 141, 142
Dominien 126
Domnatella 126
Domnito / Domnita 126
Donnerbach, Magierakademie 16
Donnerschalck 52
Donnersturm 33, 57
  Erstes Rennen 57
Doppelbanner 45
Doppelsöldner 44
Dörflicher Adel 24
Dornburg 73
Dornensee 73
Dornenwald 73
Drachen 72, M192, M205–206
  in Almada 120
Drachenhatz 40
Drachenhof 147
Drachenkrieg 120
Drachenkulte 134, 135
Drachenorden 120
Drachenstein 34
Drachensteine 26
Draconiter 95, 155
Dragoner 122, 130, 154
Drego von Angenbruch 172
Drei Schlangenleibige Schwestern 120, M202–203
Drei Witze 64
Dreifelderwirtschaft 62
Dreischwesternorden 89, 176
Dreizehnter-Ingerimm-Massaker 121, 144
Dritte Dämonenschlacht 20, 74
Drittes Bosparan 21
Drogosh Sohn des Darbuin 96–97
Drôl 17, 26
Druckhaus Sfandini 150, 152
Druiden in Almada 132
Druiden in Garetien 64
Dualitätsprinzip 133
Dubios 140
Dubioser Ragatzo 129
Duell 42
Dukatenprägung 27
Dunkelstein, Familie 36
Dunkle Zeiten 13, **57–58, 120–121**
Dunkler Cumpan 128
Durchlaucht 27
Durian von der Heydt 153
Duridanya 13, 76
Dythlind 115

E

Ebene der 1000 Pferde 119, 146
Ebenhain 67
Eberstamm, Familie 32, **33**
Eboreus 13, 76
Edelbrecht vom Eberstamm 33
Edelgrafschaft 26
Edle 27
Edlengut 25
Efferdan ui Bennain 32
Efferdane von Gareth 94
Efferd-Tempel **94–95**, 152
Efferd-Verehrung in Almada 134
Ehrenduel 142
Ehrengarde 48
Ehrenhändel 40–42
Ehrenstein, Burg 33
Ehrenstein, Familie 33, 56
Ehrenzeichen 54
Eichstätter Brauhaus 111
Eid auf den Zinnen Bosparans 21
Eigenhörige 22
Einfuhrzoll 10
Eisenhuett 11, 141
Eisenmarkt **92**, 111, 151
Eisenstraße 9, 119, 131, 145
Eisenwald 7, 8, 9, 26, 55, 119, 148, 149
Eisenwalder Passstraße 9
El Vanidad 131
El'Fenneq 120, **187**, M207
Elea von Ruchin 169, M190
Elem 121
Elementare Manifestationen 69
Elementares Hexagramm 68, M195
Elenvina 11, 26, 29
  Magierakademie 16
Elenviner Flussgarde 47
Elenviner Vollblüter 130
Elfen 31, 70, 131, **166–167**
Elfenbeinturm 132, 159
Elfenbeinsalon 154
Elfenkriege 120
Elfensegen 62
Elfensiedlung 102
Elfte Schwadron 52
Eliane von Lowangen 89
Elidan Brunnenmann 95, M202
Elini von Mersingen 182
El-Nabab, Familie 92, 113
Elon Carhelan 94
Emaillegeschirr 111
Emer ni Bennain von Gareth 20, 21, 32, 34, **170–171**, 213
Emerald-Viertel 150
Emmeran 13, 76
Emmeran Stoerrebrandt 64, 70, 87, 90, 94, 109, 113, **179–180**
Emmeran von Löwenhaupt 35
Enarch der Goldmacher 57
Encyclopaedia Magica 152
Endivarol 148
Endloser Heerwurm 20
Eorlariel Zirillion Silbersee 169
Erbfolgekriege 17–18
Erbsenbrot 111
Erbteilung 25
Erbuntertänigkeit 23
Erlan Adersin 100, 101, **179**
Erlan Sirensteen von Irendor 149
Erlaucht 27, 28
Erlenstamm 71
Ernario Sfazzio 152
Ernathesa 145
Ernatrius Gamselstein 169, M190
Ernilfo Pichelstein 185
Erntedankfeuer 63
Erntefest-Massaker 15, 58
Erscheinen Rastullahs 120
Erste Dämonenschlacht 6, **57**, 69, 77
Erste Kirchenspaltung 15
Erste Ragather-Yaquirtaler Blutfehde 121, 142
Erster Ogerzug 57, 77, M193
Erster Orkensturm 16
Erster Stein 93
Erstes Donnersturmrennen 57
Erststück 92
Erzener Rat 144, 145
Eschenrod 104–106
  Familie 113
Esindio Lastrano 104, 109, 117
Eskadron 45
Eslam I. d. Münzreiche 34, 58, 105, 213
Eslam I. v. Almada 16, 17, 74, 120, 122
Eslam II. 35, 74, 93, 213
Eslam III. **16–17**, 51, 74, 213
Eslam IV. 17, 74, 213
Eslam V. 17, 74, 153, 213
Eslam von Almada (Regiment) 48, 130, 146, 150, 155
Eslamida Sensendengler 154
Eslamiden 16, 122, 213
Eslamidische Residenz 151, 154
Eslamidische Treppe 154
Eslamidischer Stil 131
Eslamo 17, 130
Eslamsbad 17
Eslamsbogen 93
Eslamsbrück 17
Eslamsgrund 6, 11, 33, 36, 56, 58, 62, 64
  Baronie 73
  Familie 36
  Grafschaft 73–74
  Stadt 74
Eslamskrone 21, 122, 123
Eslamsroden 11, 17
Eslamstreu 146
Eslamszopf 123
Esmer vom Berg 33
Essalio Weyringer 112
Etilia 119, 134
Etilienpark 152, 153
Etzel Burkherdall 112
Eucou Morgenrot 90
Eunuch 137
Ewiges Licht 20, 64, 84, **85**

F

Fahnenflucht 46
Fähnrich 46
Fahrende 31, 124
Falado 140
Faldahon 37
Faldras 35
Falke 100
Falkenanger 54
Falkenburg 140
Falkenhag, Familie 37
Falkenruh 54
Falkenstein, Baronie 73
Falkenstein, Burg 73
Falkenwind 65
Falknerei 40
Fallonius 120
Famerlor-Altar 89
Familia 126
Familienoberhaupt 32
Familienrat 32
Fanalolie 120, 141
Färberzunft 116
Farindelwald 52
Fauna 8–9
Fechtboden 129
Fechtkunst in Almada 129
Fechtschule von Dom Lorenzio Monzon 142
Feenquell 32
Feggagir 131
Fehde 40–42
Fehdebrief 40–41
Fehdehandschuh 41
Feidewald 6, 56, 67, 68, 75
Feiertage in Garetien 62–63
Feldstandarte 45
Feldzeichen 45
Fellachen 124, 126
Fenwasian 37
Ferdok 11, 19
Ferdoker Flankenzange 16
Ferdoker Garde 47
Ferdoker Lanzenreiterinnen 16, 50
Ferhn Sohn des Fendahl 73
Ferkinas 7, 31, 72, 73, **167**
Fer-Lo M203
Feron Eisinger 103
Ferrara-Eisenherr 97, 113
Fest der eingebrachten Ernte 120
Fest der eingebrachten Früchte 63, 89
Fest der Freuden 76, 120
Feste in Garetien 62–63
Festum 14, 20, 34
Feuerhähne 71
Feuerpfau 131
Finger M194
Fingorn von Mersingen 35
Finnian Galahan ui Bennain 32
Fino 129
Firdana 121
Firunian von Reichsend 116
Firun-Tempel 99
Firun-Verehrung in Almada 134
Fischfresser 137
Flarach 169
Fleischer- und Räuchererzunft 115
Fliegende Festung 20, 80
Flogglond 144
Flora 8–9
Flotte 48
Forancina 68
Franfeld 119, 140, 142, 162
Fran-Horas 57, 69, 77, 151, 158
  Feldherrenhügel M194
Frankwart vom Großen Fluss 34, 141
Frauenknecht 137
Freibauer 24
Freibrief 23
Freie 24, 124
  Waffen 43
Freie Künste 113
Freie Stadt 11
Freifrau 27
Freigericht 12
Freiheitsdressur 130
Freiheitskämpfer 134
Freiherr 27
Freiherrlich 25
Freiherrschaft 26
Freisassen 24
  in Garetien 59
Fremmelsfelde 73
Fremmelshof 58, 73
Freudenhaus Levthans Jagd 156
Freudenstein 71
Friede von Kuslik 17
Friede von Unau 123, 150
Friede von Weidleth 19, 21, 52
Friedensgericht 12
Friedensknoten 43
Friedensmond 41
Frondienst 23
Frumold II. 18
Fuchsbau 89, 90
Fuchshag 35
Fuhrmannsfest 56
Fuldigor der Beender 57, 120
Fünf-Runden-Rennen 98
Fürsprecher 31
Fürst 26, **27**
Fürstenhort 33
Fürstentum 26
Fürstin der Unterstadt 150, 162
Fürstlich 25
Fürst-Protektorat 26
Fuxfell 113

G

Galahan 37
Galandi 119
Galavisa 68
Galleria der Schönen Künste 153
Gallstein 73
Galotta 19, 20, 77, 85, 94
Ganstreu 89
Gantenstein 37, M190
Gardel 56
Garderegimenter 43, **46**
Gardetruppen 42, **46**
Gareth 6, 14, 19, 20, 56, 69, 75, **76–119**
  Adel 176–177
  Begegnungstabellen 77–79
  bei Nacht 95
  Bürgertum 179–180
  Familie 18, **34**, 56, 119, **122–123, 170**
  Flora und Fauna 8
  Gasthäuser 91
  Gelehrte 178
  Geschichte 56–58, **77**
  Handel 110–111
  Hexen 96
  Kaisermark 56, 63, **68–69**, 75
  Kanalisation M201
  Klerus 177
  Kontore 110–111
  Kriegshaufen 48
  Magierakademie 16, 76, **88–89**
  Märkte 110–111
  Mysterien M196–202
  Patrizierfamilien 111–113
  Persönlichkeiten 175–181
  Spezialitäten 111
  Stadtmauer und -tore 87–88
  Unterwelt **117–119**, 180–181
  Waffen 88
  Zünfte 113–117
Garetha Burkherdall 102, 109, 112
Garether Banden **117–119**
Garether Dynastie 213
Garether Gerster 111
Garether Heldenbühne 92
Garether Maulwürfe 47, 104
Garether Pamphlet 16, 19, 28, 59, 96
Garether Platte 111
Garether Portal 141
Garether Ruhmeshalle 92
Garether Samt 111, 116
Garether Tor 151
Garether Zwistigkeiten 75
Gareth-Erlass 57
Garethi 60, 124
Garethischer Stil 62
Garetien 6, 7, 26, 30, 33, 34, 36, 43, 53, **56–75**
  Adel 59–60, 75, **173–174**
  Flora und Fauna 8
  Geschichte 56–58
  Gesetze 65
  Gilden 113–117
  Gildenmagie 64
  Götterverehrung 64
  Grafschaften 65–74
  Handel 63
  Hexen 64, 66
  Hotel 91
  Kleidung 60
  Klerus 59
  Kriegshaufen 48
  Kunst 63
  Landschaft 65–74
  Magie 64
  Musik 63
  Mysterien M193–196
  Namen 60
  Recht und Gesetz 65
  Religion 64
  Sprache 60
  Waffen 59
  Wehrhaftigkeit 59
  Wissenschaft 64
Garetier 58–59
Gargyle 85, **87**, M197–198
Garlischgrötz, Familie 37
Garnelsand, Familie 113
Garnison der Ragather Schlachtreiter 142
Garnison der Sonnenlegion 84
Garosch Sohn des Giltrax 142
Gasthaus Almadaner Stuben 141, 142
Gasthaus Kaiser Selindian 147
Gasthaus Zur Pfauenfeder 147
Gasthäuser in Gareth 91

Gastherr 109
Gastlichkeit in Almada 128–129
Gebrochenes Rad 134, 154–155, M205
Gebrüder Argasch und Irgasch 150
Gebrüder Sfazzio 150, 152
Geburtshaus des Gilborn 137, 152
Geburtsstätte des Therbûn 137, 146
Geheime Weisheit vom Auge 52
Geheimer Orden vom Schwarzen Auge zu Punin 52, M190–191
Geheimes Reichssiegel 21
Geheimsiegelbewahrer 21
Geierschrei 148, 149
Geiersgau 129, 148
Geismar II. von Quintian-Quandt 67, 75, **173**
Geldana 18
Gelde Tochter der Gerdi 99
Gemeinderat 11
Gemeiner Rat 153
Gendahar von Streitzig ä.H. 36
Gerbald I. 14, 213
Gerbald II. 15, 213
Gerbaldsberg 73
Gerbaldsmark 68
Gerbelstein 110
Gerber- und Kürschnerzunft 115
Gerbermarkt 101, 111
Gerfanianer 72
Gerhalla Isenbrook 93
Gerholt Altschulz 98
Gerichtsfriede 41
Gerichtsherr 109
Gerichtsvogt 102, 109
Gerindor 96
Gerion Brodehast 104
Gernot von Mersingen 35
Gero Stoerrebrandt 113
Geron der Einhändige 56, 64, 119, 120
Gerone vom Berg 33, 147, 148, 149
Geronsgang 137
Gerwulf von Pallingen 29
Gesandaran 142
Gesandtschaft des Bornlands 90
Gesang in Almada 131–132
Geschichte Almadas 120–123
Geschichte des Mittelreichs 13–20
Geschichte Garetiens 56–58
Geschichte Punins 151
Geselle 114
Gesetze in Garetien 65
Gesetze in Städten 12
Gesetzlose 31
Gesplitterter Berg 70, 80, **85**, M194–195
Gestopfte Mistkratzer 128
Gestüt Diamant 130, 147, 148
Gewandverordnung 60
Geweihte Adlige 28
Gilborn von Punin 120, 121, 137, 150, 154
Gilbornshalle 154
Gilbornslauf 130, 154
Gilbornstag 120
Gilden in Garetien 113–117
Gildenmagie in Garetien 64
Gildenrecht 114
Gilrand vom Berg 89
Ginsterfeld 69
Gissolk von Streitzig 36
Gladiatorenschule 155
Glasbläserzunft 116
Gläserner Turm 141, M203
Glossar almadanischer Begriffe 126
Glücksritter 71
Glücksspiel 131
Glückstag 76
Gnadental 70
Goblins 31, 52, 74, 120, 140, **167**, M203
Golambes v. Gareth-Streitzig 34, 170
Goldacker 154
Goldene Au 6, 56, 58, 68, 72
Goldene Lanze 48, 58, 59, 69, 75
Goldene Pyramide 20, 21, 34
Goldene Rondra 89
Goldener Garten 84
Goldenes Schwert 94, 141, 142
Goldenstein **51**, 54
Goldfelsen 137
Goldschmiedezunft 116
Golgariten 104, 132, 138
Golodion Seemond 82
Gongplatz 146
Gorische Wüste 16
Götterklang 138
Götterverehrung in Garetien 64
Gottesdank 15
Gottesurteil 42
Gräberhügel 7
Grabkammer der Emire 147, M204
Graciosa / Gracioso 126
Graf 26, **27**
Grafenkonvent 31
Gräflich 25
Gräflich Agum 148
Gräflich Eslamsgrund 73
Gräflich Feidewald 67
Gräflich Ingerimmsschlund 71
Gräflich Luring 70
Gräflich Rubreth 70
Gräflich Schlunder Schlägelschwinger 71
Gräflich Silz 65
Gräflich Taladur 144
Gräflich Thangolforst 36, 146
Gräfliche Braustube 144
Grafschaft 26
Grafschaften Garetiens 65–74
Gramenanger 72
Grangor 34, 37
Gratenfels 14, 213
Gratenfelser Koschwacht-Garderegiment 47
Graue Stäbe 100, 152
Grauer Vogt 58, 77
Graveurszunft 116
Greifax Rechtsetzer von Xorlosch 14
Greifax, Familie 37
Greife 72
Greifenfest 56
Greifenfurt 6, 11, 18, 19, 26, 30, 33, 37, 42, 53, 58, 66, 74
Kriegshaufen 48
Greifengarde 43, 47, 50
Greifenstern 54
Greifenstube 91
Greifenthron 21, 88
Griffonensphäre 21
Grifo der Junge 35
Grifo Rudegar von Streitzig j.H. 36
Grillenzirp von Säuselwind 103
Grimberta Haugmin vom Großen Fluss und vom Berg 33
Grobschmiedezunft 115
Grolme 31, 167
Groschka Tochter der Bulgi 144, 146, **184**
Groschmarox 144
Großbauer 24
Großbürger 11
Große Flut 17, 32
Große Havarie 17
Großen Fluss, Familie vom 34, M190
Großer Fluss 6, 9, 56
Großer Gong 84
Großer Hoftag 31
Großer Krönungsmantel 21
Großer Sternensaal 96
Großer Wasserturm 86
Großes Kaiserturnier 76
Großes Reichssiegel **21**, 30, 34
Großsiegelbewahrer 21
Groterian 56, **112**
Gruft der Priesterkaiser 84
Grund 100
Gründerzeit 21
Grünes Kabinett 153
Grünröcke 48, 150, 154
Gugel 60
Gugella 7, 119, 138, 148
Guldana von Streitzig j.H. 36, 92
Güldene Sporen 122
Gurvan Praiobur I. v. Wehrheim 15, 69, 213
Gurvan Praiobur II. 15, 213
Gurvanianische Choräle 15
Gut Diamant 130, 147, 148
Gwain Isonzo v. Harmamund 45, 149, 150, 155, **182**
Gwidûhenna von Faldahon 30
Gwynna die Hex' 35

H

Haarnetz 60
Hacienda 126
Hader 41
Hadjinsunni von Yaquirtal 122
Haffith 148
Hagrobald Guntwin von Großen Fluss 34
Hahnenkampf 131
Hain der schönen Rahja 66
Hakenspieß 129
Hal der Friedensbringer von Gareth 18–19, 21, 34, 64, 74, 86, M189, 213
Halbe Ehre 128
Halbelfen 166–167
Halbfreie 31
Halborks 168
Halbschwadron 45
Halbwelt Almadas 162
Haldur-Horas 57, 77
Halgunde Lohholmer 86
Halhof 73
Halima El-Nabab 81
Halle der Ekstase 96
Halle der Erze 146
Halle der heiligen Schriften 84
Halle des Rausches u. der Ekstase 153
Halle des Schweigens 137
Halle des Todes 154–155
Halle zu Ehren d. Helden Caralus 154
Halsmark 68
Hand 45
Handdienst 23
Handel in Almada 129–130
Handel in Gareth 110–111
Handel in Garetien 63
Händel 41
Handelshaus Stoerrebrandt in Ragath 142
Handelshäuser in Gareth 110–111
Handelsherr 91
Handelstempel 94
Händlerviertel 150
Handwerk in Almada 131–132
Hanna Groterian 112
Harabal y ben Avun 121
Harben 18
Hardenfels, Familie 37
Harkola 70
Harlijin 18
Harmamund 119, **161**
Harnischmacherzunft 116
Harpyien 72
Hartsteen 11, 56, 63, 64, 66, **67–68**, 71, 75
Hartsteen, Familie 37, 56, 75
Hartuwal Gorwin I. vom Großen Fluss 34
Hartuwal Gorwin II. vom Großen Fluss 26, 29, 33, 34, 141
Harun I. 18, 122, 151
Haube 60
Haufen 45
Hauptfrau 45
Haupthaus der Beilunker Reiter 97
Hauptmann 45
Haus Boronsruh 153
Haus der Hohen Kriegskunst 74
Haus des Blutalrik 156
Haus des Fuchses 142
Haus des Schweigens 74
Haus Gareth 18, 122–123
Haus Orkzwinger 91
Havena 17
Havener Flussgarde 47
Hazaqi 132
Heerbann 42, **44**, 129
Heere 42–48
Heereslob 44
Heeresschildordnung 27
Heerfahrt 44
Heerschau 44
Heilige Hüter 85
Heiliger Mann 135, **185**
Heiliges Neues Kaiserreich vom Greifenthron zu Gareth 14, 21
Hela, Hela, wir kommen! 147
Hela-Horas 13–14, 77, 85, 121, 138, 147
Heldenberg 90–92
Heldenbühne 90, **92**
Heldenfriedhof 105
Heldenrast 91
Heldentrutz 35
Heldenverehrung in Garetien 64
Heldenzeit 21
Heldenzeitalter 19, 21
Helmbrecht 115
Helme Wagenhalter 117
Helus Praiodan I. 15, 69, 213
Hemd 60
Hengisford, Familie 37
Heptarchen 20
Herberge Schwert und Panzer 89
Herberge Sieg von Brig-Lo 147
Herberge Zur gütigen Travia 100
Hérisson 144
Herlogan 37
Hermelin 40
Herodane von Leuenwald 100, 101, 108, 109
Heroenhalle 94
Herrenfall 24
Herzenslieder 103
Herzog 26, **27**
Herzogtum 26
Hesinde-Tempel 86, 96, 153
Hesinde-Verehrung in Almada 134
Hexagramm, elementares 68, M195
Hexen in Almada 132
Hexen in Gareth 96
Hexen in Garetien 64, 66
Hexenjagd 15
Hexenkessel 103–104
Hilberian Praiogriff II. Grimm vom Großen Fluss 19, 80, 84, **177**
Hilgert von Hartsteen 52
Hirnschmelzer 141, 142
Hirschfurt 11, 56, **66**
Hirschfurten 70
Hirschfurten, Familie 37, 56
Hlûthar v. Nordmarken 56, 57, 64, 69
Hlûthars Grab M194
Hlûthars Siegel 25
Hochadel 27
Hochelfen 56, 120
Hochgarethi 60
Hochgeboren 27, 28
Hochmeister des Ordens v. Auge 52
Hochwohlgeboren 27
Hofgericht 23, 24
Höfische Tänze 39
Höfischer Stil 124
Hofkaplan, Zweiter 54
Hofmagus, Zweiter 54
Hofstaat 48
Hoheit 27
Hohenasperg 146
Hoher Rat 153
Hohetempel der Ewigjungen 137
Höllenwall 73
Holzherr 109
Holztage 128
Honingen 36
Horas' Erscheinen 13
Horasio della Pena 149
Horasreich 7, 19, 52
Horeth 67
Hörige 22
Hornenfurter Lebensquell 129
Hort der Draconiter 155
Hose 60
Hôt-Alem 11, 26
Hotel Am Markt 142
Hotel Goldenes Schwert 142
Hotel Haus Boronsruh 153
Hotel Seelander 90
Hotel Zum Aufrechten Alrigo 149
Hügel der Vier 147
Hügelzwerge 72
Hutt 67
Hypokaustum 51

I

Iam Altacker 81, 117, **181**
Ibenburg 37
Idra ni Bennain 32
Ifirnja von Mundtbach 118, **181**
Iliana 99
Ilmenstein 19
Ilpetta 33
Ilramsodem 7
Iltoken 113
Ilumnestraner 138
Immanstadion 97, **98**
Imrah 146
In proscriptione 31
Informanten 52
Ingerimm-Gong 146
Ingerimms Hammer 47
Ingerimmsschlund 71
Ingerimm-Tempel **92–93, 104**, 142, 146, 151
Ingerimm-Verehrung in Almada 134
Ingerimm-Verehrung in Garetien **64**, 72, 73
Ingra 142
Ingrakuppen 26
Ingramm Sohn des Ilkor von Schlund 71, 72, **173**
Ingrimiane 116
Ingwacht 151–152
Inostal 119, 148
Inquisition in Garetien 64, 70
Inquisitionsgebäude 84
Inquisitionsturm 154
Inrah 39
Insignien des Kaisers 21
Institut d. Hohen Schule d. Reiterei 92
Institut zur Erforschung der Naturgesetze 98
Instrumentenbauergilde 116
Invasion der Verdammten 19
Invher ni Bennain 20, 30, 31, 32
Kriegshaufen 47
Irgasch 150
Irmegunde von Rabenm und ä.H. zu Darpatien 36
Irmenella von Wertlingen 30, 33, 37
Isnatosch 26
Isora von Albernia 36
Heerhaufen 47
Itinerar 49
Itzach 138

J

j.H. 32
Jaakon von Turjeleff 89
Jacobo 185
Jacopo 17
Jacopo von Bleichenwang 132
Jagd 40
Jagdrecht 24
Jagdschlösser 38
Jahr des Feuers 20
Jahre des Lichts 13
Jahre des Richtblocks 18
Jahresacht 31
Jahrestag der Schlacht 147
Jahreszeiten 7
Jandhold Degenhard von Mersingen 35, 90
Jariel Praiotin XII. 19
Jarkossan 142
Jarlak der Weidmann 33
Jarlak von Ehrenstein j.H. 33, 49, **171**
Jarlaks Rast 91
Jassafheim 119, 146
Jast Gorsam v. Großen Fluss 20, 21, 29, 30, 34, 36, 53, 213
Jennbach 144
Jeremínas Torfstecher 102, 103
Jerganer Stadtbanner 93
Jilaskan 15, 28
Jirtan Orbas 58, 77
Jorgen von Harmlyn 153
Josmine von Bregelsaum 149
Jüngeres Haus 32
Junivera Karfenck 112
Junivera von Perricum 117
Junker **27**, 124
Junkergut 25
Jurios 119, 140, 162

K

Kahler Schirch 56, 68
Kaiser 26, **27**
Hofstaat 48
Kaiser Retos Waffenkammer 51
Kaiser Selindian 147
Kaiser-Alrik-Bart 17, 39, 123, 127
Kaiserborn 91
Kaiserfriede 9, 30, 41, 49
Kaiser-Hal-Kanal 9, 69, 98
Kaiserhalle 51
Kaiser-Hal-Tempel 86
Kaiser-Hal-und-König-Brin-Brücke 141
Kaiserheil **21**, 27
Kaiserhörnchenfell 40
Kaiserkorn 111
Kaiserlich 51
Kaiserlich Alriksmark 68
Kaiserlich Bugenhog 67
Kaiserlich Derographische Gesellschaft 85–86
Kaiserlich Garethische Informations-Agentur 52, 53, 96, M191–192
Kaiserlich Garethische Museum für Waffenkunde 51
Kaiserlich Gerbaldsmark 68
Kaiserlich Halsmark 68
Kaiserlich Molay 140, 141
Kaiserlich Ochsenblut 68
Kaiserlich Phecadien 148
Kaiserlich Randersburg 70
Kaiserlich Raulsmark 68, 76
Kaiserlich Selaque 140
Kaiserlich Sertis 52, 65
Kaiserlich Sighelmsmark 68
Kaiserlich Weidleth 52
Kaiserliche Geschwister 18
Kaiserliche Hoheit 28

Kaiserliche Insignien 21
Kaiserliche Majestät 27
Kaiserliche Münze 90, 154
Kaiserliche Symbole 21
Kaiserlicher Bannerträger 54
Kaiserlicher Hofmagus 141
Kaiserlicher Marschall 54
Kaiserlicher Marstall zu Punin 130, 151
Kaiserliches Gestüt 81
Kaiserliches Hofreitfest 130
Kaiserlich-Garethische Central-Registratur **96**, M191
Kaiserlich-Königlicher Droschkenhof 97
Kaiserlose Zeiten 17, 77
Kaisermark Gareth 56, 63, **68–69**, 71
Kaiserpalast zu Gareth M197
Kaiserpfalz 26, 51–52
Kaiser-Raul-Brücke 151
Kaiser-Raul-Park 95
Kaiser-Rauls-Schwert 54
Kaiserreich 26
Kaiser-Reto-Kaserne 94
Kaiser-Reto-Straße 110
Kaisersarm 17
Kaiserschwert 21, 90
Kaisertaler 28
Kaiserthermen **96**, 111, M201
Kaisertor 87
Kaisertöter 21
Kaisertugenden 21
Kaisertum 21–22
Kaiserturnier 50
Kaiserzeitrechnung 13
Kalifat 7, 17
Kalkabbau 72
Kalman Karinor 90, 92
Kalter Kuss 72
Kameltreiber 137
Kammerherr 109
Kanalisation von Gareth M201
Kanalisation von Punin 156
Kannemünde 113
Kanzlei Handel und Wandel 90
Kapaun 62
Kapelle des Heiligen Gurvan 84
Kara ben Yngerymm 86
Karawanserei Zum Feisten Kamel 149
Karfenck 90, 94, **112**
Karm Sohn des Keram 99
Karmakorthäon 21, 135
Karte des Parinor Ress 86
Kaserne der Maulwürfe 104
Kastenfest 63
Kastenleerung 63
Katakomben von Punin 155
Katalinya Adranez 185
Kathay Praiotin XI. 15, 84, 213
Kaufmannsgilde 113, 114, 117
Kelterei Jarkossan 142
Kerker von Al'Muktur 128, 147
Kerry ui Brioghan 86, **178**
Keshal Rondra 26, 121, 149
KGIA 52, 53, 96, M191–192
Khabla 129
Khabosa 135, 146, 148
Khahirios 138, 140
Khôm 15
Khoramsbestien 72
Khorim Uchakbar 149
Kinashorn 56
Kinder Marmorklaues 87
Kirchenbann 31
Kirchenfriede 41
Kirchenspaltung, erste 15
Kirchenspaltung, zweite 19
Klande 110
Kleidung der Adligen 39–40
Kleidung in Almada 124
Kleidung in Garetien 60
Kleinbürger 11
Klerus 22
in Garetien 59
Kloster der Noioniten 81
Klosterland 28
Kluge Kaiser 14, 48, 58, 213
Knallfaust 37
Knattermann 86
Kolenbrander 110
Kommandantur der Stadtgarde 154
Kompanie 45
König 26, 27
König der Rinder 128
König der Ritter 59, M195
König der Schelme 132
Königlich Dornensee 73
Königlich Franfeld 140
Königlich Halhof 73
Königlich Khahirios 140
Königlich Kornhammer 140
Königlich Mardershöh 71
Königlich Neerbusch 65
Königlich Serrinmoor 65
Königliche Fasanerie zu Jennbach 144
Königliche Hofkanzlei 153
Königliche Majestät 27
Königreich 26
Königsheil 27
Kontor der Mada Basari 92
Kontor Stoerrebrandt 90
Kontore in Gareth 110–111
Kor-Altar 89
Korchtuxüngir 70
Korgond 58
Korianna Ronfortez 100
Korisande vom Berg 33
Kor-Kult 69
Kornhammer 140
Körperpflege 39
Kor-Schrein 142
Kor-Tempel 100
Koruk Toumla 150
Kor-Verehrung in Almada 134
Kosch 6, 7, 9, 26, 30, 33, 43, 53, 63, 66
Kriegshaufen 47
Koschgau M191
Koschim 26
Koschwacht-Garderegiment 47
Krähensteine 100
Krautmarkt 90, 111
Kreide der Tsa 15, 155
Kreis der Maske 118
Krieg am Großen Fluss 18
Kriegerakademie 74
Kriegerbrief 43
Kriegerseminar in Punin 129, 152
Kriegshaufen 47–48
Kriegsschiffe 48
Kristallkabinett 154
Kritische Essenz 16
Krona Adersin 101
Kronling 68
Kronprinz 28
Kronvasall 24
Kronverweser 28
Kühler Schrübbel 128, 140
Kulturen 7
Kunibald von Ehrenstein j.H. 33
Kunibrand von Ehrenstein m.H. 17–18, 33
Kunst in Almada 131–132
Kunst in Garetien 63
Kunsthandel Dallenstein 150
Kürbisgeist 63
Kurbul 111
Kurtisanengilde 98, 116
Kuslikana 39
Kyndoch 11
Kyrstollen 144

L

Lächelnde Nahema 82
Laescadir 34–35
Laikapak Kailamoinen 180
Lamento 131
Lamiadon Farnweide 91
Lampérez 142
Landadel 27
Landedler 27
Landesarchiv 154
Landesgericht 153
Landesherrlichkeit 11
Landgrafschaft 26
Landknechtsstil 124
Ländliche Zunftordnung 58, 59
Landnot 44
Landor Karfenck 112
Landsasse 24, 124
Landsknechte 46–47
Landsknechthaufen Taladur 144
Landstraßen 9
Landvogt 28
Landwehr 43
Landzünfte 59
Langer Rafik 154
Langkoppeln 69
Lanze 27, 45
Lanzengang 40
Lanzenreiterinnen aus Ferdok 16, 50
Latifundias 126
Lebkuchen 111
Lechmin von Weiseprein 34
Lederwaren aus Gareth 111
Legion 45
Lehen 24
Lehenseid 24–25
Lehensheimfall 24, **25**
Lehenspyramide 24, **25–26**
Lehmriesen 69
Lehnswesen 24
Lehrling 114
Lehrzeit 114
Leibeigene 22, 124
in Garetien 59
Leichte Hand 24
Leihenbutt 65
Leinritt 139
Leirix von Punin 132, **186**
Leodora 57
Leomar Drachenherz **56–57**, 64, 73, 99
Leomar Sigiswild Almaderich vom Berg 32, 47
Leomars-Sage 20
Leomir Breitenbach 98
Leonore vom Berg 32, 33
Lerike Stoerrebrandt 113
Leta, Alte 99
Letztbarmherziges Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo 155
Letzte Schwadron 53, M191
Leuenwald, Familie 101, 113
Leutnant 45
Leviatan 47
Levthan 129
Levthan-Altar 96
Levthans Horn 91, **96–97**
Levthans Jagd 156
Lex Zwergia 14, 31, 144
Liavari 119
Lichtbote 14, 19
Lichtbringer 177
Lichterneck 73
Liebliche Cella 129
Liebliches Feld 17
Lied vom Tod und dem Medicus 132
Liegerfeld & Sandfort 110
Lilienmoor 68
Lilienröcke 146
Linara Fuxfell 94, 113
Linara 65
Linnert von Löwenhaupt 35
Liranin 141
Litprand von Darbonia 168
Llabaduin 96, 179
Llud 37
Loganoth 144
Lorenzio Monzon 142
Lotosstieg 154
Löwen von Nebachot 89
Löwenburg 35
Löwengarde 47, 50
Löwenhaupt, Familie 35
Löwentor 147
Loyalisten 19
Lucca Sfandini 153
Lucian 13, 76
Luciana 17
Ludalf von Wertlingen 37
Ludofried von Rallerspfort 88
Ludovigo Sforigan 47, 121, 129, 141, 142, **184**
Luidor von Hartsteen 67, 71, 75
Lumino von Aguilon 121
Luring 56, **70**
Königreich 58
Familie 37, 56
Luringer Spiegel 63
Lustschlösser 38
Lynciriumsgasse 86
Lysmina Baran 96

M

m.H. 32
Macchia 8, 146
Mada Basari 92, 113
Mada Rezzia Al'Keshim 155
Mada-Altar 96
Madaburg 95
Madahöhen 7, 119, 146
Madakhachal 120
Mada-Kult in Almada 134
Madalena 121
Madalena Galandi 153
Madalena von Aguilon 142
Madamal 91
Mada-Schrein 153
Madasee 119, 146
Madatag 120, 150
Madathermen 151, 154
Madawein 128–129
Madayana 131
Magda Burkherdall 112
Magie in Almada 132
Magie in Garetien 64
Magierakademie Elenvina 16
Gareth 16, 76, **88–89**
Punin 121, 132, 151, **158–159**, M205
Rommilys 16
Schwert und Stab 76, **88–89**
Thorwal 16
Vinsalt 16
Wagenhalt 16
Magiergilde 113
Magierkriege 16, 58, 73, 121, 140
Magierschaft 22
Magierturm 142
Magister Falke 100
Magister Melwyn **169–170**, M190
Magistrat 11, **95**
Magnat 37, **124–126**
Maguswald von Bitterbusch 120, 140
Majestät 27
Maline 116
Malkid 137, 146
Malkillah I. 17
Malkillah II. 122
Mallorn 113
Malrossia von Streitzig 36
Manifestationen, Elementare 69
Mannfall 24
Mantra'kim 120
Mantrash'Mor 137, 138
Manufakturbetrieb 142
Maquammeile 151, 155
Marano 19, **70**
Maraskan 14, 17, 18, 19, 26, 58
Maraskanplatz 95
Maraskansieg 97
Marbadane 180
Marbiden 155
Marbo 134
Mardershöh 71
Marishal dal'Patto 90
Mark Perricum 6, 26
Markgraf 26, **27**
Markgrafschaft 26
Märkte in Gareth 110–111
Marktfriede 110
Marktgericht 95
Marktplatz 142
Marktrecht 11
Marktzeit 110
Markvogt 28
Marmor 72
Marmorklaue 87, M198
Marmorsteinbrüche 140
Marschall 45
Kaiserlicher 54
Marschallshelm 45
Marschallsstab 45
Marsilia Groterian 112
Märtyrer, Acht 13
Marudret 33
Maske 118, **180**, M200, M202
Massaker des 13. Ingerimm 121, 144
Massaker vom Erntefest 15, 58
Massaker von Mühlingen 58, 77, 100
Matrikelherr 109
Maulwurfsgarde 47, 104
Mawdliyat 134
Mayaharia Morgenrot 92
Mayoria 126
Mechanikerschule 98
Meilersgrund 69, 76, **100–102**
Markt 111
Stadtrat 109–110
Meilersgrunder Spinnwirtel 116
Meinhardt der Mordbrenner 47
Meister 114
Meister des Bundes Mittellande 89
Melcher Dragendot 54, 80, 108, **176**
Melcher Groterian 112
Melwyn 169–170
Memoria 91
Mendena 14
Mengbilar 43
Mengbilla 17
Menzel der Gute 15, 21, 213
Mephal 158
Mephaliten 153, 158
Meraldur 58
Mercenario 126, 129
Merkan 113
Mersingen, Burg 35
Mersingen, Familie 35
Mersinger Meisterpläne 35
Mesch 148
Mescher Heiligmacher 129
Meucheldolch 43
Mhanadistan 17
Mietkutschen 97
Mietskasernen **103–104**, M199–200
Mikail von Bjaldorn 116
Milan Edle von Honigen 94
Minnesang 63
Miradora 185
Mirfan Bugenhog 112
Mirinya von Franfeld 152
Mirobert Korninger 98
Mittelreich 6, **13–55**
Geschichte 13–20
Mysterien M 187–192
Mittleres Haus 32
Mittwald 56, 57, 66
Molay 34, 55, 140, 141
Mondenkaiser 29
Mordai ibn Dhuri 120
Mordraza Maraneta 149, M207
Morgenfels 68
Morgenstern 91
Mortuarium 28
Mühlingen 69
Mühlprivileg 24
Mundillo / Mundilla 126
Munter 113
Münzprägerecht 27
Murak-Horas 121, 124
Murgusch 181, M202
Museum für Reichsgeschichte 93
Musik in Almada 131–132
Musik in Garetien 63
Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter 90
Mutter Tsaiane 91
Mutter Wallgrid 89
Mutter Zafira 153
Mutterwitz 64
Myrburg 58, 77
Mythrael-Altar 89

N

Nachbarschaften 76
Nacht d. brennenden Himmels 58, 77
Nachtwächter 110
Naclador 155
Naclador-Altar 96
Nadalin saba Jachakbal 155
Nahema 21, 64
Naheniel Quellentanz 67
Namen des Adels 38
Namen in Almada 126–127
Namen in Garetien 60
Namenlose Pocken 16, 18
Namenloser Gott 16, 18, 135
Nando Durian 97
Nandus-Altar 96
Nandus-Schrein 153
Nardes der Nachsichtige 15, 92, 213
Nardesfälle 15
Nardeshain 92
Nardesheim 92–95
Narvan 121
Nash'Yaquim 7
Natter 9, 56, 62, 67, 72
Natterndorn 67, 68, 75
Natterndorner Fehde 75
Natternkönigin 68
Nattersquell 54, 68, 71
Natzungen 67
Nebachot 56
Neerbusch 65
Neetja Triffon 81
Nemekathäer 120
Nemento 146
Neresia Raspek 104
Neresias Sternenschmiede **104**, M199
Neue Residenz 17, 48, **82**
Neues Hippodrom 98–99
Neues Reich 13, 21
Neu-Gareth 76, **80–87**
Markt 111
Mysterien M197
Verwaltung 110
Neunhild von Wettershag 52
Neu-Sighelmsstein 69
Neusüderwacht 138, 148, 149
Neuwe Kammer 84
Neuwreych 29
Niam Feenwasser 52
Niamad ui Bennain (Garderegiment) 47
Niamad ui Bennain (Person) 32
Nichtbürger 11
Niederadel 25, 27
Niederwild 24
Nimmermehr 132
Niumad 37
Nobleza 124, 126

Noiona Abendwind 131, 152
Noioniten-Kloster **81**, M203
Noralec Praiowar I. 15, 84, 213
Norbarden 31
Nordhain 146
Nordlandbank 90
Nordmarken 7, 16, 18, 20, 26, 30, 33, 34, 42, 53, 63
  Kriegshaufen 47
Novadis 7, 17, 18, 122

O

Oberacht 31
Oberfels 138, 139
Oberhartsteen 71, 75
Ober-Punin 155
Oberst 45
Oberst Burian 97
Ober-Yaquirien 120
Obra-Horas 121
Obristin 45
Obsidian 72
Ochs 37
Ochsenblut 33, 68
Ochsenbluter Urkunde 20, 29, 31, 43
Odelinde 116
Offenbarung des Nayrakis 85
Offenbarungshöhle 73
Oger 7, 19, 57, 72, 73, 74, 77, **167**
Ogerschlacht 19
Ogerzug, Erster 57, 77, M193
Ogerzug, Zweiter 19
Okdarn Berderich 179
Okenheld 113
Oldebor v. Weyringhaus 95, 108, 110
Olginwurz 72
Olku 56, 67
Olochtai-Orks 66
Olorand von Gareth-Rothenfels 34
Oloroso 129
Omer Shadir 152
Omina 127, 128
Omlad 119, 123, 139, **149–150**
Onkelchen Yaquir 138
Orakel auf den Elenviner Auen 19
Orbetreu 67
Orbun 7, 138
Orden 54
  Draconiter 95, 155
  Drei Schwestern 89, 176
  Heilige Hüter 85
  Pfeile des Lichts 88, 89
  Reichsritter 54
  Ucuriaten 88
Orden vom Auge 52–53
Ordenshaus d. Grauen Stäbe 100, 152
Ordenshaus der Wächter Rohals 82
Ordenshaus des Heiligen Badilak 98
Orkenfenn 35
Orkensturm, Erster 16
Orkensturm, Zweiter 19, 58
Orkenzug 19
Orkjägergilde 117
Orks 16, 19, 20, 31, 58, 66, 67, 68, 71, 77, **168**
Orksklaven 68
Ornald VII. 34
Ornaldinen 34
Ortulan 141
Orvazz 120
Osenbrück 65
Ostmarkt 97, 111
Owilmar v. Gareth 15, 64, 76, 84, 92
Ox 71

P

P 5
Paavi 18
Pagol Greifax von Gratenfels 84
Palacio 126
Palacio di Tornillo 155
Palacio Franfeld 142
Palacio Sforigan 142
Palangana 154, 155–156
Palas 51
Paligan 37, 110
Palinai 13, 76
Palsera 127
Pandlaril 37, 56
Panschen von Wein 129
Panthergarde 50
Papiermühle Guridi 150
Parinor 85, 116
Parinor Munter 85–86
Parinor Ress 86
Parthalier 35
Pasqua Sfalia 155, **185**
Passwege 9
Pastori 134
Patrizier 11, **108–113**, 124
Pavane 39
Pavonearse 131
Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein j.H. 33
Pelurаspiel 131
Pelze 40
Pentagontempel der Hesinde **96**, M198–199
Pentagrammaton 153, 158, 159
Peraine-Kult 69
Peraine-Tempel **89, 99**, 142, 155
Peraine-Verehrung i. Almada 134, 135
Peraine-Verehrung in Garetien 64
Perainfried Segensreich 99
Peranka Stoerrebrandt 94, 113
Perlenmeerflotte 48
Perricum 6, 11, 26, 30, 34, 48
  Eliteregiment 48
  Kriegshaufen 48
  Mark 6, 26
Persönlichkeiten 168–187
Pertakis 139
Perval der Grausame von Gareth 18, 21, 33, 34, 35, 43, 58, 74, 94, 122, 213
Pervallia Arkanjeff 106, **178**
Pervalsche Regeln 40
Pfaffendorf 59
Pfalz 26, 51–52
Pfalzgraf 26, 27
Pfalzgrafschaft 51
Pfalzkapelle 51
Pfeile des Lichts 88, 89
Pferde in Almada 130
Pferdebrunnenplatz 147
Pferdejunker 130
Pferderennen 130
Pfortenritter 59, 75
Pfuschermarkt 98
Phecadien 55, 148
Phecanowald 7, 119, 148
Phexcaer 58, 77
Phexenstein 148
Phexgeschwind Wiesenläufer 156
Phexhilf 148
Phexhilf-Rabenstein 162
Phex-Tempel 81, **94, 103**, 142, 156
Phex-Verehrung in Almada 134
Phex-Verehrung in Garetien 64, M200
Phygius 70
Pichelstein 119, 150
Pilberbub 69
Pildek 130, 148
Pildeker See 148
Pilger 137
Pilzenklamm 148
Platz der Zwölfgötter 90
Platz des Schweigens 154
Plötzbogen 37
Pluralis Majestatis 38
Plüsch 111, 116
Pockensäule 92
Poltarn Jolen 102
Port Stoerrebrandt 113
Porzellanzimmer 154
Praiana die Gleißende 121, 148
Praiodar v. Streitzig ä.H. 36, 146, **184**
Praiolec 121
Praiosborn 69
Praiosfest 62
Praios-Kirche 19, 20
Praioslob von Selem 15
Praiosmin Liguria LaValpo-Sfurcha 154
Praiossemmel 111
Praios-Tempel 92, 154
Praiostor 82
Praios-Verehrung in Almada 134
Praios-Verehrung in Garetien 64
Priesterkaiser 15–16, 58, 121, 213
Priesterkaiser-Noralec-Sakrale 92
Priesterrat 213
Primogenitur 25
Prinz 28
Prinzgemahl 28
Prinzliche Durchlaucht 28
Prinzliche Hoheit 28
Prinzliche Majestät 28
Prishya von Garlischgrötz 186
Probe des Heurigen 120
Protektorat Yaquirien 119, 148
Provinz 26
Provinzherren 30
Puleth 56, **68**
Pulethaner 59
Pundred 144
Punin 6, 7, 11, 20, 21, 119, 121, 127, 135, 139, 144, 146, **150–159**
Gebäudeliste 157
  Geschichte 151
  Kanalisation 156
  Magierakademie 121, 132, 151, **158–159**, M205
  Religion 151
  Stadtmark 146, 147
Puniner Hofreitschule 130, 151
Puniner Hornochsen 130
Puniner Marzipan 128
Puniner Pfiff 153
Puniner Polonäse 39
Puniner Ritus 137–138, 154
Puniner Stil 124
Puniner Tor 87, 141
Puninum 120
Punipan 128
Pyrdacor 120

Q

Q 5
Quanion 64, 76, 85
Quanionsqueste **20**, 84, 85
Quartier 102
Querella 41, 126, 128
Quintian-Quandt, Familie 37, 56, 75
Quirod 139, 140

R

Rabe von Punin 137, 150, 151, 155, M209
Rabengruft 155
Rabenhexen 127
Rabenmark 26, 28, 35
  Kriegshaufen 48
Rabenmund, Burg 19, 36
Rabenmund, Familie 32, 35–36, 56
Rabensbruck 67
Rabenstatt 102, **106**
Rabosch Sohn des Reschmin 146
Radia von Franfeld zu Ragathsquell 141, 142
Radin Sohn des Augrim 153
Radobard Winhaller 182
Radrik Bugenhog 112, M202
Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H. 154, 182
Ragath 9, 11, 33, 119, 120, 138, 139, **140–143**, M203
Ragather Schlachtreiter 47, 130, 140, 141, 142, 147
Ragather Spitze 124, 131
Ragather-Yaquirtaler Blutfehde, Erste 121, 142
Ragather-Yaquirtaler Blutfehde, Zweite 121
Ragathium 141
Ragathsquell 142
Ragatien 119, 138, 140, M203
Ragatiensaal 142
Ragatzowein 129, 142
Rahja-Kult in Almada 133–134
Rahjalieb Bugenhog 112
Rahjapark 96
Rahjarra 131
Rahjas Blut 128
Rahjas Festung 91
Rahjas Kelch 17
Rahjas Rausch 128–129
Rahja-Tempel 95, **96**, 112, 153
Raidri Conchobair 20, 36, 64
Rakhin 142
Rakula 6, 9, 56, 62, 70
Rakulahügel 6, 56, **70**, M193
Rakull von Nebachot 64, **70**, M193
Ralia von Geierschrei 155
Raller 6, 9, 56, 62, 66, 70
Rallerquell 66
Rallerspfort 70
Ranari Espenkind 90
Randersburg 70
Randolph Hermar von Rabenmund 17, 36, 74
Rangkrone 27
Ras'Ragh 141
Raschtul 6
Raschtulswall 6, 7, 8, 26, 56, 63, **72**, 119
Raschtulsweg 9, 130
Rashdul 15
Rashid 121
Rashidsturm 147
Rashuga 64
Rastullah 17, 132
Rastullahellah 120
Rastullah-Glaube in Almada 134–135
Rastullahs Lockenpracht 150
Rastullahs Erscheinen 120
Rat der Helden 33, 53, 94, 103, **108**
Rathaus 94, 153
Ratsämter 109
Ratsfürsten 121
Ratskeller 91, 102
Ratsmeister 11, 94
Ratssaak 94
Rattenlöcher 103–104
Ratzenkogel 56
Ratzingen 146
Räuber 71
Raubritter 31
Rauenhart 34
Raufdegen 129
Raul von Gareth 13–14, 20–21, 26, 33–34, 36, 56, 58, 64, 76, 92–93, 96, 112, M188, 213
Raulsklee 69
Raulskrone 14, **22**, 26, M188
Raulsmark 68, 76, 80
Raulsmärker Badegebot 65
Raxan Schattenschwinge 66, **174**
Razzia 139
Rebellen von Gareth 98
Rebenthal 119, **161–162**
Reblaus 121
Recht der Leichten Hand 24
Recht und Gesetz in Almada 128
Recht und Gesetz in Garetien 65
Recht und Gesetz in Städten 12
Rechtlosigkeit 31
Reconquista 123, 126, 137, 149, 153
Redaktionshaus Aventurischer Bote 89
Refardeon 116
Regalien 27
Regenbogentempel 155
Regentau 152
Regentschaftskriege 17
Regiment 27, 45
Regolan Stoerrebrandt 113
Rehkönigin 68
Reichsacht 27, 31
Reichsapfel 21
Reichsbanner 43, 54
Reichsbaron 27
Reichsbehüter 19, 28
Reichsbürger 24
Reichsedler 27
Reichserzkanzler 29, 34
Reichserztruchsess 35
Reichsforst 6, 8, 56, 65, **66–67**, **70–71**, M193
Reichsfrieden 40
Reichsgau 67
Reichsgericht 29, 31, 90
Reichsgroßgeheimrat 52
Reichsgrundreform 18, 31, 43
Reichskanzlei 26, **29**
Reichskanzler 26
Reichskleinodien 21
Reichskongress 30, 51
Reichsmark Amhallas 153
Reichsorden am purpurnen Band 54
Reichsreform 17
Reichsregent 20, 28
Reichsregentin 20
Reichsrichter 30
Reichsritter 54
Reichsstadt 11
Reichsstraße **9**, 41
Reichsstraße II 56
Reichsstraße III 56
Reichsstraße IV 56
Reichsstraße, Pension 91
Reichsszepter 21
Reichsverweser 28
Reichsvogt 28
Reichswappenkönig 29
Reichswappenrolle 29
Reisekaisertum 48–49
Reisende 9–10
Reitersäbel 129
Reiterspiele 40
Reitkunst 130
Religion in Almada 132–138
Religion in Garetien 64
Religion in Punin 151
Reliquienhandel 130
Rengor 148
Rescendientes 124, 126
Resident 52
Residenzen, kaiserliche 51
Reto der Gerechte / der Eroberer 18, 34, 36, 43, 74, 85, 105, 213
Reto Waisenmacher 99, 100, 101, 110, **175–176**
Retogau 51, **54**, 68
Reto-Kaserne 92, **94**
Rhazzazor 20
Rhÿs von Abilacht 115
Rhyssana Eisinger 103
Richtstätte 106
Ring der Meister vom Elbenlied 103
Risshufer 99
Ritter 27, **28**, 59
  Gareth 113
Rittergeld 28
Rittergut 25
Ritterlicher Zweikampf 42
Rittertum in Garetien 59
Ritzewull 71
Roana vom Amboss 187
Robariusturm 153
Rock 60
Rohaja v. Gareth 6, 19–21, 26, **28**, 30, 34, 48–49, 53, 55–56, 75, 77, 123, 151, **171–172**, 213
  Geheimnisse M188–189
  Kriegshaufen 47
Rohal der Weise 15–16, 21, 69, 82, 121, 213
Rohal-Allee 110
Rohalides 89
Rohals Verhüllung 16, 150
Rohals Zinne 141
Rohalsche Maße 16, 93
Rohalshalle 96
Rohalskappe 15
Rohalswächter 82
Rohalszeit 58
Rohezal 141
Rollender Taler 91
Rommilys 20
  Magierakademie 16
Rommilyser Tor 87
Rondara Alfaran 121
Rondhara von Albenhus 18
Rondradan von Streitzig j.H. 36
Rondra-Kult 57, 58
Rondralieb 116
Rondra-Schrein 142
Rondra-Tempel 147, 154
Rondra-Tempel zur Letzten Wehr 89
Rondra-Verehrung in Almada 134
Rondra-Verehrung in Garetien **64**, 73
Rondrigan Paligan 30, 49, **170**
Rosenteich 140
Rosinenstuten 111
Rossapfel 91, **99**
Rossdienst 27
Rosshagen 37
Rosskuppel 76, **98–99**
  Markt 111
  Rat der Ältesten 110
Rosstaufe an der Yaquirquelle 120, 138
Rosstor 147
Rote Zwiebeln 128
Roter Hahn 91, M199
Roter Pass 14
Roter von Hirschfurten 17
Roterzpass 9, 119, 141
Rotes Horn 141
Rotseidene Gilde 96
Rotte 45
Rottenführer 45
Ruadh ui Bennain 32
Ruberkopf 141, M203
Rubinbrüder 71
Rubreth 70
Ruchin 71
Rude Barnebüch 118
Rude I. 15, 111, 213
Rude II. 14, 15, 94, 213
Rudes Schild **69**, 75
Rudes Turm 94
Runkelklippe 52

S

S 5
Saatfest 56
Sadrak Whassoi 19
Safran 70
Sagitta da Sambra 89
Sajalana-Statue 93
Salatori Ernathesa 146
Salderkeim 113
Saldor Foslarin 87, 88, **178**
Salinaris 128
Salmingen, Familie 37

San Telo 150
San Therbuna 140
Sandfresser 137
Sanin 37
Sankt Parinor 69, **85**
Sarasandra 15
Sarhidi ibn Nebahat 121
Satori 134
Saustich 40
Schacht von Groschmarox 144
Schankrecht 62
Scharfenstein 70
Scharlatane in Almada 132
Scharlatane in Garetien 64
Schatzkammer der Kaiserin 50
Schatzvogt 102, 109
Schaube 60
Schaufechten 40
Schekel 130
Schelak 148
Schelme in Almada 132
Schelme in Garetien 64
Schenke Hela, Hela, wir kommen! 147
Schenke Hirnschmelzer 142
Schenke Rossapfel 99
Schenke Strammer Muktur 147
Schenke Zum Hufnagel 142
Scherbenmarkt 106, 111
Schicksalsnamen 127
Schiefer Turm 69
Schiffbare Flüsse 9
Schlacht am Cichanebi-See 17
Schlacht am Darpatbogen 56
Schlacht am stillen Grund 122
Schlacht auf dem Mythraelsfeld 20, 43
Schlacht auf den Blutfeldern 16, 77
Schlacht auf d. Silkwiesen 19, 58, 77, 122
Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 19
Schlacht bei Albenhus 18
Schlacht bei Punin 120
Schlacht der Drei Kaiser 20, 77
Schlacht der Zwölfe 122, 151
Schlacht im Drachenspalt 15
Schlacht in den Nebelauen 121
Schlacht in den Wolken 20, 58, 77
Schlacht von Eslamsbrück 18
Schlacht von Ferdok 16
Schlacht von Jergan (Schlacht) 18
Schlacht von Jergan (Spiel) 39
Schlacht von Morte Folnor 123
Schlacht von Punin 53, 151
Schlacht von Yrosien 122
Schlachtreihe 45
Schlangenbrunnen 152
Schlangenhexen 96
Schlangenleibige Schwestern 120, M202–203
Schlangentempel 153
Schlangentodt 140
Schlangentor 147
Schloss Yaquirfest 156
Schlösser 38
Schlossviertel 88–90
Schlund 6, 56, 63, **71–73**, 75
Heiligtum 72–73
Schlundgau 73
Schmiede der Gebrüder Sfazzio 151
Schminke 40
Schnaps 111
Schnattermoor 37
Schneiderei Rebaken 90
Schneiderzunft 115–116
Schollenpflicht 23
Schöne Kaiserin 13–14
Schönheitspflege 39
Schreiberschule 116
Schrotenstein 140
Schuldknechtschaft 44
Schuldturm 96
Schule der Juristerei 153
Schule der Torbenia 132, 153
Schule des Lebens 153
Schuster- und Sattlerzunft 116
Schutzwehr 42
Schwadron 45
Schwanenbruch 65
Schwanenhöh 156
Schwarze Lande 20
Schwarze Parder 47
Schwarze Sichel 6, 52
Schwarzer Dorn 118
Schwarzer Drache 20, 21, 34
Schwarzer Marschall 19
Schwarzer Rabe 91
Schwarzer Turm M194
Schwarzes Buch 120, 151, 155
Schwarztannen 70
Schwert und Panzer **89**, 91
Schwert u. Stab zu Gareth 76, **88–89**
Schwert 129
Schwerter von Gareth 65
Schwertfest 56, 62
Schwertgesellentum 101
Schwertkönig 20
Schwertleite 28
Schwertmutter 28
Schwertvater 28
Schwesternschaft der Mada 96
Schwesternschaft des Wissens 96
Sechser-Ferrara 97
Sechzehn Ministerinnen 91, **96**
Sedef 153
See, Familie vom 37
Seeäxte 47
Seegrafschaft 26
Seelander 35, **90**, 91, 113
Seemond und Karfunkel 103
Seeschlacht von Salza 14
Seilerzunft 116
Selaque 140
Selinata 131
Selinde II. von Löwenhaupt 35
Selindian Hal von Gareth 6–7, 19–21, 26, **28**, 34, 53, 55, 119, 123, 149, 151, 154, **182–183**, M207–210, 213
Selma die Missionarin 89
Seneb-Horas 53, 120
Seneschall 30
Sereno 153
Serrinmoor 65
Sertis 52, 65
Sfandini, Druckhaus 150, 152
Shadif 121, 130
Shahane al'Kasim v. Agum 149, **184**
Shahîm al'Shirasgan 135, 148, **183–184**, M207
Shai'Aian 72
Sharisad 155
Shay'ay Mada 134, 162
Sherbeth 146
Shimja 93
Shintr 120
Sho-taka'sa 58
Sichelgau 52
Sieben Gezeichnete 64
Siebenstreich 32, 56, 71, 73, 120
Siebzehn Skrupel Silber 63–64
Siechenhaus 89
Siechenherr 109
Siedlerzeit 56–57
Sieg von Brig-Lo 147
Siegel Hlûthars 25
Siegelherr 109
Siegeshart v. Ehrenstein ä.H. 33, 73, **173**, M193
Siegestempel zu Puleth 67, 68
Siegrain vom Berg 32, 33
Sighelm 14, 15, 213
Sighelms Halm, Familie 37
Sighelmsmark 68
Sigman 15, 213
Signaltürme 10
Silberfuchsfell 40
Silbergespinst 124
Silberminen 141
Silberne Falken 90, 97, 113
Silem-Horas 14, 84
Silfide 166
Silkwiesen 69
Silpion 21
Silvanbühler 142
Silz 65, **66**
Simia-Park 92
Simia-Tempel 93
Simyala 6, 56, 65, 66, **67**, 120
Sitten in Almada 127–128
Sitten in Garetien 62–63
Skorpion Punin 155
Smaragdnatter 91
Soberan / Soberana 32, 126
Sold 46
Soldat 46
Söldner 42, **46–47**
Waffen 44
Söldnerhaufen 47
in Gareth 110
Sommergetreide 62
Sona 128
Sonnengebieter 121
Sonnengrund 102–104
Sonnenlegion 15, 84
Sonnenpalast 76, 82, 84
Sonnentempel 142
Spährich 144, 146
Spanndienst 23
Spatzenkönig 68
Speicherhallen **104**, M199
Speicherherr 104, 109
Speichermarkt 106, 111
Speis und Trank in Almada 128–129
Speisehaus Reichsmark Amhallas 153
Spezialitäten aus Gareth 111
Spiegelmuseum zu Luring 70
Spiegelsaal 147, 154
Spielherr 109
Spießbrot 111
Spießbürger **110**, 117
Spital Unseres Gütigen Vaters 155
Spitzel 52–53
Spitzenklöppelei 131
Spogelsen, Familie 37
Sprach- und Schreiberschule 153
Sprache des Adels 38
Sprache in Almada 126
Sprache in Garetien 60
Sprechende Hände 126
Ssrkhrsechim 120
Stadionmarkt 98, 111
Stadt der Freiheit 21, 59, M195–196
Stadt des Lichts 15, 20, 76, 82–85
Stadtabenteuer 12
Stadtanger 105
Stadtarchiv 95
Stadtbürger 11
Stadtgarde 93, **110**
Stadthaus 102
Stadtherr 11
Städtische Speicherhallen 104
Stadtmark Punin 146
Stadtmauer 87
Stadtmeister 11, 109
Stadtrat 11, **108–109**
Stadtrecht 11
Stadtritter 113
Stadtsiegel 11
Stadtteile 76
Stadttore 87–88
Stadtverwaltung 108–113
Stadtviertel 76
Stadtvogt 11
Stadtvogtei 106
Stadtwache 102
Stallburg 151
Ständeordnung 22
Steinkreise von Loganoth 144
Steinmetz- und Baumeisterzunft 116
Stellmacherei Ferrara-Eisenherr 97
Stellmacherei Stoerrebrandt 100–101
Stellmacherei Winzberg 99
Stellmacherzunft 116
Stellvertreter 27–28
Stepahan 37
Sterbegeld 28
Stern 45
Sternengold 104
Sternenturm 156
Sternkundler Nando Durian 97
Sternwarte 156
Steuern 28
Stierkampf 131
Stierkulte 121, 135, M206
Stippwitz, Familie 37
Stoerrebrandt 56, 76, 77, 85, 94, 100–101, **113**, 116, 144
Stoerrebrandter Dukaten 85
Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus 85
Stordian 116
Storko von Gareth 34, 87, 88, 171, **176**
Stover Regolan Stoerrebrandt 94
Strafen in Garetien 65
Strammer Muktur 129, 147
Straße nach Al'Keshir 149
Straßen und Wege 9
Straßenräuber 71
Streiter des Reiches 32, 54
Streittürme 144–145
Streitturmpolitik 124
Streitzig, Familie 36, 119, 162
Stufen der Feindschaft 41
Stummelbeter 137
Sturmbanner 47
Sturmfels, Familie 37
Stygomar 104
Südpforte 119, 134, 138, 148
Südquartier 76, **102–106**
Märkte 111
Mysterien M199
Vögte 109
Suenyo 131
Sühneeid 41
Sulvo-Altar 96
Sumiswald 138
Svelltscher Städtebund 19
Swantje von Rabenmund a.H. 34, 36
Swerka 120
Sybia 19
Sylvette 116
Syratus 98
Syronius 92
Syrrenholt 70
Systemium Metricum 16

T

Tabai ben Ishay 185
Taberna 126
Taberna Straße nach Al'Keshir 149
Tafelfreuden des Adels 39
Tag der Erneuerung 63, 120
Tag der Heimkehr 63
Tag der Jagd 63
Tag der Knappen 62
Tag der Schande 18
Tag der Toten 120
Tag der Waffenschmiede 63, 76
Tag d. Zweiten Dämonenschlacht 120
Tag des Heiligen Gilborn 150
Tag des Phex 76
Taifas 148, 149
Tairon Blutauge 68, **71**
Tal der Dornen 122
Tal der Kaiser 73, **74**, M196
Tal der toten Drachen 144
Taladur 119, **144–146**
Familie 145
Taladura 128
Taler-Novellen 152
Talfan Honoratio von Jurios 186
Talimee Nebelstern 180
Talismane 127
Tandori 119, 145, 146
Tanithbuckel 141
Tannwirk 65
Tanz in Almada 131–132
Tänze, höfische 39
Tassel Burkherdall 112
Taubental 144
Tausend Jahre Neues Reich 153
Taverne Al'Surût 147
Taverne Amhallwind 147
Te Ghune 113
Tedesco von Perricum 17–18
Teehaus Sharisad 155
Teehaus Zum Abendlicht 149
Tempel der eingebrachten Ernte 99
Tempel der Guten Frau 145
Tempel der Gütigen Mutter … 153
Tempel der Schönen Göttin 142
Tempel der Sonne 15, 74, **83–84**, M196
Tempel der Sterne 81
Tempel des Handwerks 104
Tempel des Rebenblutes 153
Tempel des Schwarzen Lichts 104
Tempel des steten Wandels 99
Tempel in den Schatten 103
Tempel von Handel und Wandel 94
Tempelherden 130
Tempelhof 153–154
Tempelhöhe 95–97
Terdillion 91
Teria mit dem Tiegel 89
Terzio 45, 126
Thalia vom Eberstamm 33
Thallian 116
Thangolforst 7, 36, 119, 146
Tharvûn 120, 127
Thaumaturgische Werkstatt Syronius 92
Theater Fuchsbau 89, 90
Theater Heldenbühne 92
Theaterorden/-ritter 14, 15, 33
Theaterplatz 152
Theaterviertel 137, **152–153**
Then 139, 146
Therbûn von Malkid 89, 120, 137, 146
Therbûniten 89, 155
Therbûnitenspital 142
Thimorn 116
Thiron von Uckelsbrück 96
Thorn Eisinger 87, 94, 102, 103, 108, **175**
Thorwal, Magierakademie 16
Thorwaler 14, 15
Thron der Greifen 7, 56, 71
Throndwig von Bregelsaum 87, 89, **176–177**
Thronfolge M189–190
Thronfolgekrieg 20, 121, 213
Thuronia v. Quintian-Quandt 67, 75
Tie'Shianna 120
Tiefenbrunn 153–154
Tiefzwerge 100, M202
Tierkönige 68
Tiftal ui Stepahan 155
Tirion Bugenhog 96, 112
Tispia Lussian 96
Tjoste 40
Tobimorien 33
Tobrien 17, 19, 26, 33, 43, 47, 53, 58
Kriegshaufen 48
Tobrier 94, 112, **118**
Tobrische Brise 118
Tobrischer Hof 93
Tobrischer Krieg 17
Tod i. almadanischen Aberglauben 128
Tolak 16, 74, 213
Tommelgau 52
Töpferzunft 116
Tor der Sonne 84
Toras ui Bennain 32
Torbenia 132, 153
Tordochai-Orks 16, 68
Toreroquesta 126, 127, 131, 141
Tosch Mur 120, 144
Totenfelder 156
Totenfest 150
Totentanz 155
Trallop 11
Tralloper Vertrag 31
Transbosquirien 7, 119, **149**
Transysilien 20, 36
Traubenmarkt **103**, 111
Trauerklippen 140
Trautmann Karfenck 112
Trautmann von Rabenmund j.H. 36
Travia-Kirche 36
Travia-Kloster 156
Traviamark 6, 26, 28, 30, 36
Kriegshaufen 48
Traviata von Rabenmund m.H. 36
Travia-Tempel 89, 145, 153
Travia-Verehrung in Almada 134
Travia-Verehrung in Garetien 64
Travinian 36
Travio di Campo 100
Treibjagd 40
Tristeza 7, 126
Tritzenhall 36
Trolle 56, 57, 73, 146, **168**, M195
Trollhammer 70
Trollkopp 141
Trollkriege 57
Trollpforte (Bombardenregiment) 48
Trollpforte (Region) 19, 20
Trollzacken 6, 57
Trondor Einauge 89
Trondors Laden 89
Trovera / Trovere 126, 132
Trubel der Großstadt 77–79
Truppengattungen 46
Trutzwehr 42
Truzum Sohn des Nogrod 90
Tsafen 84
Tsaiane 91
Tsas Kreide 151
Tsa-Tempel 92, **93, 99**, 147, 150, 155
Tsa-Verehrung in Almada 134
Tsaya di Lacara 142
Tscharshai-Orks 16
Tuche aus Gareth 111
Tulameth 123, 134, 181
Tulamidische Nächte 91
Tungbert der Kluge 14
Türme des Schweigens 134
Türmer 110
Turmhaus Erlan Adersins 101
Turmschänke 144
Turnier vom Eslamsgrund 63
Turniere 40
Turnierfriede 40, 41
Tuzak 18
Tuzakwurm 14, 93, M188
Tyandris 122

U

Ucuriaten 88
Ucuri-Tempel 88
Uferviertel 142
Ugdalf 14, 15, 213
Ugdalfspark 92
Ugdane vom Großen Fluss 34
Ugo v. Mühlingen 58, 59, 69, 75, **174**
Uhdenberg 17
Uhrturm Langer Rafik 154
Ulinai Ferrara-Eisenherr 82, 97
Ulinai Granitherz 92
Ulitmogenitur 25
Ulmenhain 65, 66
Ulmenstab 91

Ulmias Tunnel M200
Unauer Schule 134
Unfehde 41
Unfreie 22–23
  Waffen 43
Ungolf vom Berg 33
Uniform 45
Unsichtbarer Turm 141, M203
Untergras 70
Unter-Punin 156
Unterwelt Gareths **117–119**, 180–181
Uslenried 36, 65
Uslenrieder Rotbier 66

V

Vaala Valente 185
Vaharada 166
Valguzia 119, 144
Vallusa 14
Valnar Yitskok 87, 96, **177**, M202
Valpo der Trinker 17, 74, 122, 213
Valpo mit dem Kelche 115
Valpobär 111
Valpokrug 140
Valpoqua 128
Valposella 17, 111
Valpotös 126
Valquir 7, 119
Valquirbrück 144, 146
Vanjescha Stoerrebrandt 113
Varena von Mersingen 35
Vater Ganstreu 89
Vater Sedef 153
Vendetta 42, 165
Verbrennung der Dämonen 147
Verlorener 137
Verwalter 27–28
Via Ferra 9
Viehmarkt **99**, 111
Viehwiesen 71
Vier Stufen der Feindschaft 41
Vierertempel 121, 147, 148
Viergöttermonument 89
Vierok 56, **69**
Vihuela 132
Vikko Stoerrebrandt 113
Vilburn Martan 99
Villa Altacker 81
Villa Bugenhog 81
Villa Eberstamm 81
Villa El'Tremian 86
Villa El-Nabab 81
Villa Falkenson 81
Villa Ferrara-Eisenherr 82
Villa Galahan 81
Villa Groterian 81
Villa Karfenck 90
Villa Karinor 90–92
Villa Stoerrebrandt 94
Villa vom Berg 81
Villa Waisenmacher 101
Villa Winzberg 82
Villenviertel 81–82
Vinsalt 21, 139
  Magierakademie 16
Vinsalter Garten 91
Vinsalter Krieg 18
Virolasco von Streitzig 36
Viryamun 144, 162
  Familie 119, 121
Vitus 13, 76
Vogelfrei 31
Vogelscheuchenmacher 62
Vogt 28
Volk 22–23
  in Garetien 59
Vom Leben in seinen Natürlichen und ... 85
Von der Götter Weisheit und Güte 138
Von des Volkes Rechten 138
Vorläufer 46
Vorwitz 64

W

Wachender Greif 81
Wächter Rohals 82
Waffen 43–44
  Gareth 88
  Garetien 59
  in Städten 12
Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert 94
Waffenhändler Eucou Morgenrot 90
Waffenherr 109
Waffenpflicht 44
Waffenputz 62
Waffenschmiede Caya Culfarans 142
Waffenschmiede Thorn Eisinger 103
Waffenschmiedezunft 116
Waffentreue 44–45
Wagenhalt 15, 56, **69**
  Magierakademie 16
Wahnhilda Galapano 156
Wahrer der Ordnung Mittelreich 84
Wahrsagekunst 127
Waidwerk 40
Waisenmacher 47, 76, 100, **101**, 110
Walbirg von Löwenhaupt 35
Walda Edle von Warunk 81
Waldemar der Bär von Weiden 35
Walderia von Löwenhaupt 35
Waldfang 70
Waldfrevel 66
Waldstein 56, **65–67**
Waldsteiner Rülpskur 66
Waldwacht 26, 119, 120, 131, 134, 138, 141, **144**
Waliburia 115
Wallgraben 99
Wallgrid 89
Walpurga v. Löwenhaupt 30, 33, 35, 53
Walz 114
Wams 60
Wandleth 56, 71, **72**
Wandlether Apokalyptiker 72
Wappen 24
Warna 141
Warunk 18, 20, 21, 26, 34, 36
Warunker 130
Wasserspeier 87
Wasserwege 9
Weberviertel 142
Weberzunft 116
Wege und Straßen 9
Wehrhaftigkeit in Almada 129
Wehrhaftigkeit in Garetien 59
Wehrheim 19, 20, 33, 36, 47
Wehrheimer Akkorde 17
Wehrheimer Tor 87
Wehrheimer Waldlöwen 47
Wehrsteuer 43
Wehrvogt 102, 109
Weibel 45
Weiden 17, 20, 26, 30, 35, 42, 43, 47, 53, 63, 66
  Kriegshaufen 48
Weidleth 35, 52
Wein in Almada 128–129
Weinbergen 119, 121, 122, 139, 146
Weinfeste 120, 129
Weingeld 28
Weinköniginnen/-könige 129
Weinstraße 9, 119, 147
Weiser von Schwarztannen 70, M193
Weisheit vom Auge 52
Weißenstein, Familie 37
Weißmützchen u. Blauhäubchen 63
Weizenbaron 62
Wergeld 41, 42
Werion 'von' Streitzig 36
Wertlingen, von 37
Weststadt 85
Wetter 7
Wettervorhersagergilde 117
Weydenauersee 73
Weyring 68
Weyringer Brot 111
Wickelkopf 137
Wieha 68
Wiesenschlösschen-Bier 72
Wildenfest 140
Wildermark 6, 26, 35, 36, 37, 53, 63, **68**
  Kriegshaufen 48
Wilminde Karfenck 112
Windhag 26, 30, 37
  Kriegshaufen 47
Windhagberge 6
Windmühlen 62
Windsbraut von Wu 69
Windsbraut 69
Winhall 36
Wintergetreide 62
Winterstollen 111
Winzberg 99
Winzermesser 129
Wirsel, Familie 113
Wissenschaft in Garetien 64
Wohlgeboren 27, 54
Wolfengarde 48
Wolkenzahn 56
Wollmarkt 145
Wulf von Streitzig j.H. 36
Würfelspiel 131
Wüstgläubiger 137
Wüterich vom Schafsberg 146
Wyben Berlind 169, M190

X

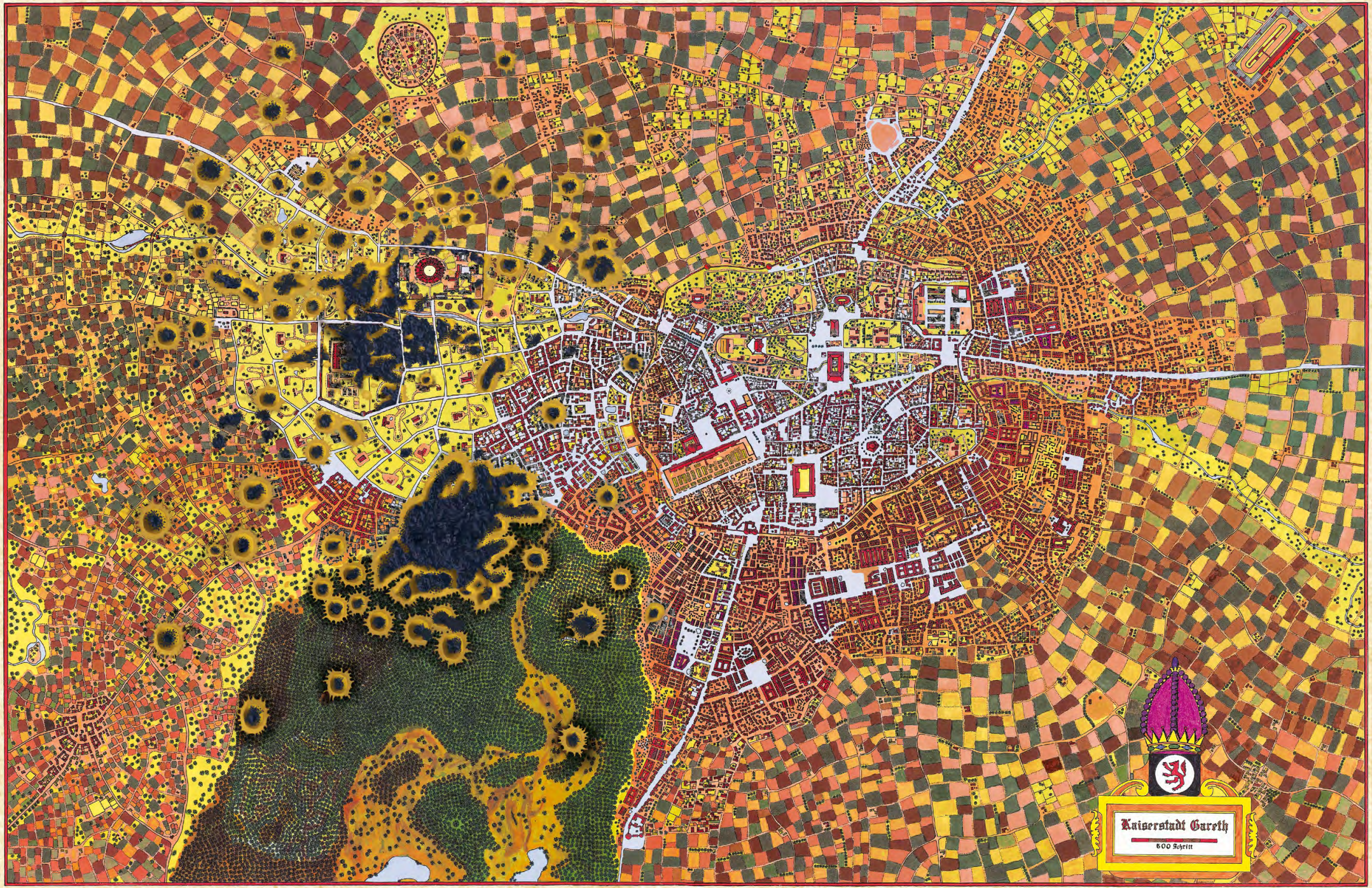
Xaviera vom Berg 33
Xaviera 116
Xeledon-Altar 96
Xerane Riemenschneider 92
Xerwolf Xandros vom Berg 33
Xorlosch 26

Y

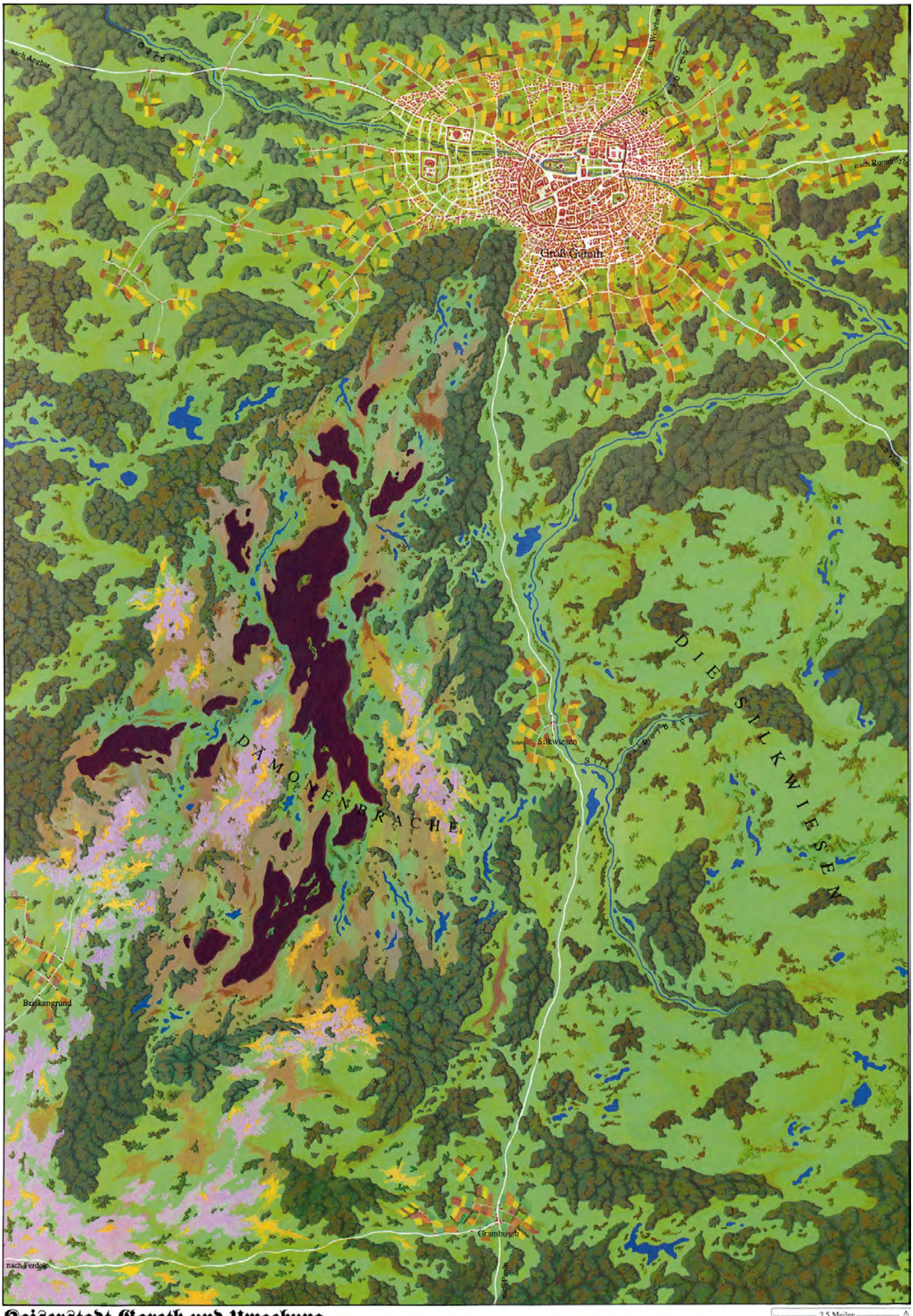
Yalach Tazani 156
Yalquir 138
Yaquir 6, 7, 9, 119, **138–140**, 148
Yaquirallee 142
Yaquirblick 155
Yaquirblume 129
Yaquirbruch 7, 47, 53, 123, 138, 147, **148–149**
Yaquirbrücken 139
Yaquirbühne 151, 152
Yaquirella 131
Yaquirfälle 138
Yaquirfest 156
Yaquirhafen 152
Yaquirien 119, 138
Yaquirofons 140
Yaquirquell 120, 140
Yaquirquelle 120, 138
Yaquirstieg 9, 119, 120, 139, 146, 148
Yaquirstraße 9
Yaquirtal (Garderegiment) 47
Yaquirtal (Grafschaft) 36, 119, 134, 138, **146–147**
Yaquirtaler Madawein 129
Yaquirtaler Mondstiere 130
Yaquirtaler Pikeniere 47
Yaquirtaler 130
Yaquirwellen 153
Yarum Praiofold I. 21
Yasamir 140
Yasinthe 13, 76
Yerodin der Große von Ehrenstein ä.H. 33
Yesatan von Eslamsgrund 36, 59
Yeshinna 113
Ymratan Mallorn 93
Yolande von Mersingen ä.H. 35, 52
Yol-Ghurmak 21, 35
Yorgos ya Ciolonya 149
Yppolita von Gareth 20, 34, **171**
Yrosa 7, 122, 138
Ysilda Mallorn 113
Ysilia 19
Ysilische Steuer 118
Ysinthe 115

Ƶ

Zachariad 116
Zadig von Volterach 174–175
Zafira, Mutter 153
Zafira von Aguilon 121, 153
Zahori 31, 121, 126, 127, 131, **163–166**
  Persönlichkeiten 186–187
  Sippen 166
  Wagenstadt in Punin 156
Zahoripfähle 31
Zalfor 145
Zarpa, Alte 150, **186–187**
Zarpada 131
Zauberbuche 66
Zauberer und Adelstitel 28
Zaunschleicher **119**, M200
Zechine 130
Zedernkabinett 88
Zedernstraße 120
Zehnt 28
Zeitrechnung 13
Zeughaus 142
Zeughaus 43
Zhulhamor 166
Zimmermanns- und Küferzunft 116
Zinngeschirr 111
Zinngießerei der Garosch Sohn des Giltrax 142
Ziqati 186
Zirkel der Freien Wissenschaften 82, **104–106**, M199
Zölle 9–10
Zopfträger 137
Zorgan-Pocken 18
Zuckergebäck 111
Zug 45
Zug der Zehntausend 121, 155
Zul'Djerim 149
Zulipan v. Punin **122**, 150, 151, M205
Zulpor'mok M205
Zum Abendlicht 149
Zum Aufrechten Alrigo 149
Zum Feisten Kamel 149
Zum Hufnagel 141, 142
Zum Ochsen 107
Zünfte in Gareth 113–117
Zunfthaus der Stellmacher 90
Zunftordnung 114
Zunftrecht 114
Zur gütigen Travia 91, **100**
Zur Pfauenfeder 147
Zurbaran 85
Zwei Masken 91
Zweifelfels 37
Zweiflingen 65
Zweihundert Tage von Gareth 57, 77
Zweikämpfe 42
Zweite Dämonenschlacht 13, 77, 121, 138, 147–148
Zweite Kirchenspaltung 19
Zweite Ragather-Yaquirtaler Blutfehde 121
Zweite Schlacht am Cichanebi-See 17
Zweite Schlacht auf d. Silkwiesen 122
Zweiter Drachenkrieg 120
Zweiter Hofkaplan 54
Zweiter Hofmagus 54
Zweiter Ogerzug 19
Zweiter Orkensturm 19, 58
Zweitnamen 126
Zwerge 31, 72, 120, **166**
Zwieback 111
Zwingzahn 67
Zwist 41
Zwölfgötteredikt 14, 84
Zwölfgötterglaube in Almada 133
Zwölfgötterglaube in Garetien 64
Zwölfgöttermonument 137, 138
Zwölfgötterplatz 90
Zyklopen 73
Zyklopeninseln 19, 26

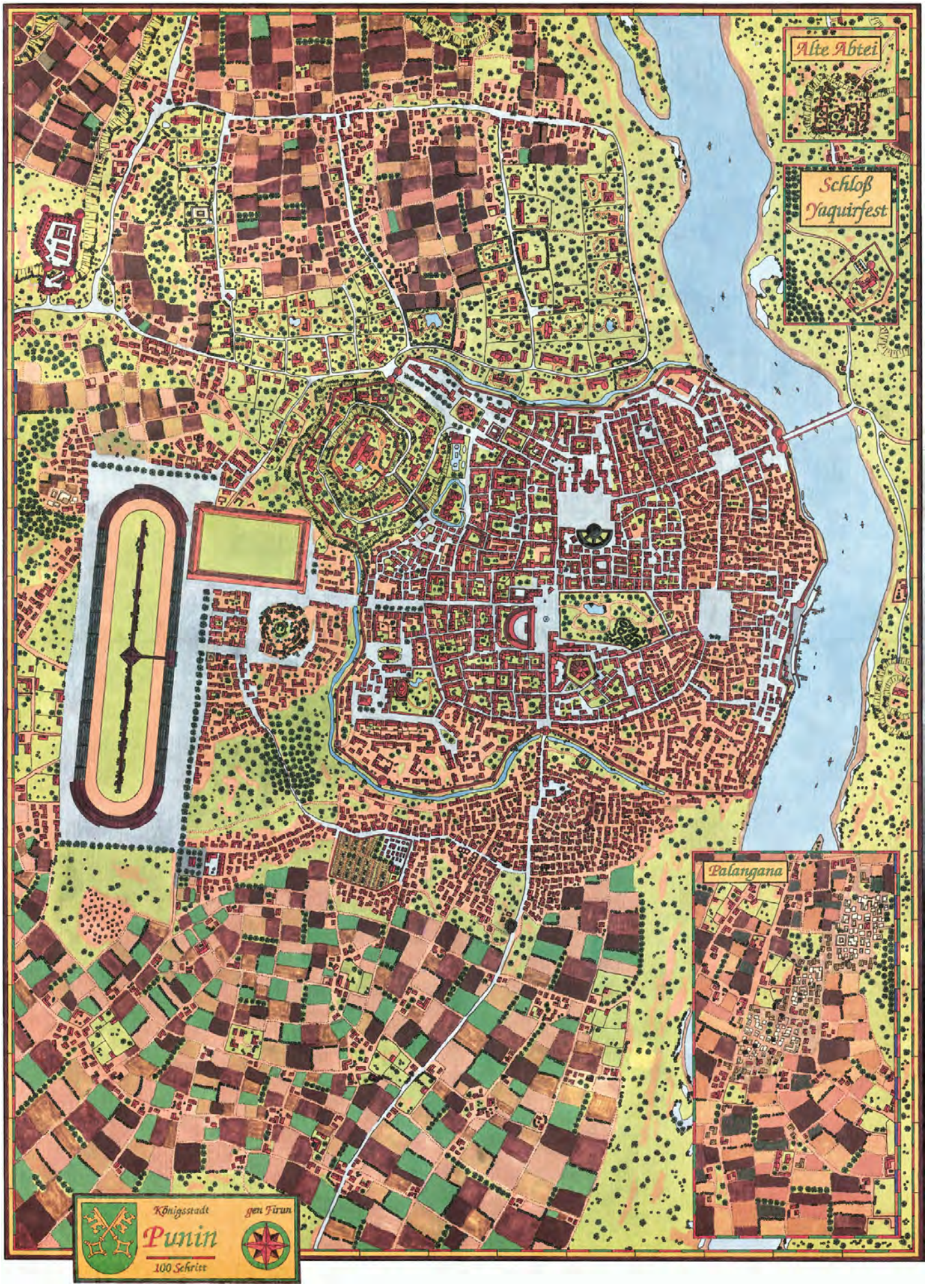

Kaiserstadt Gareth
500 Schritt

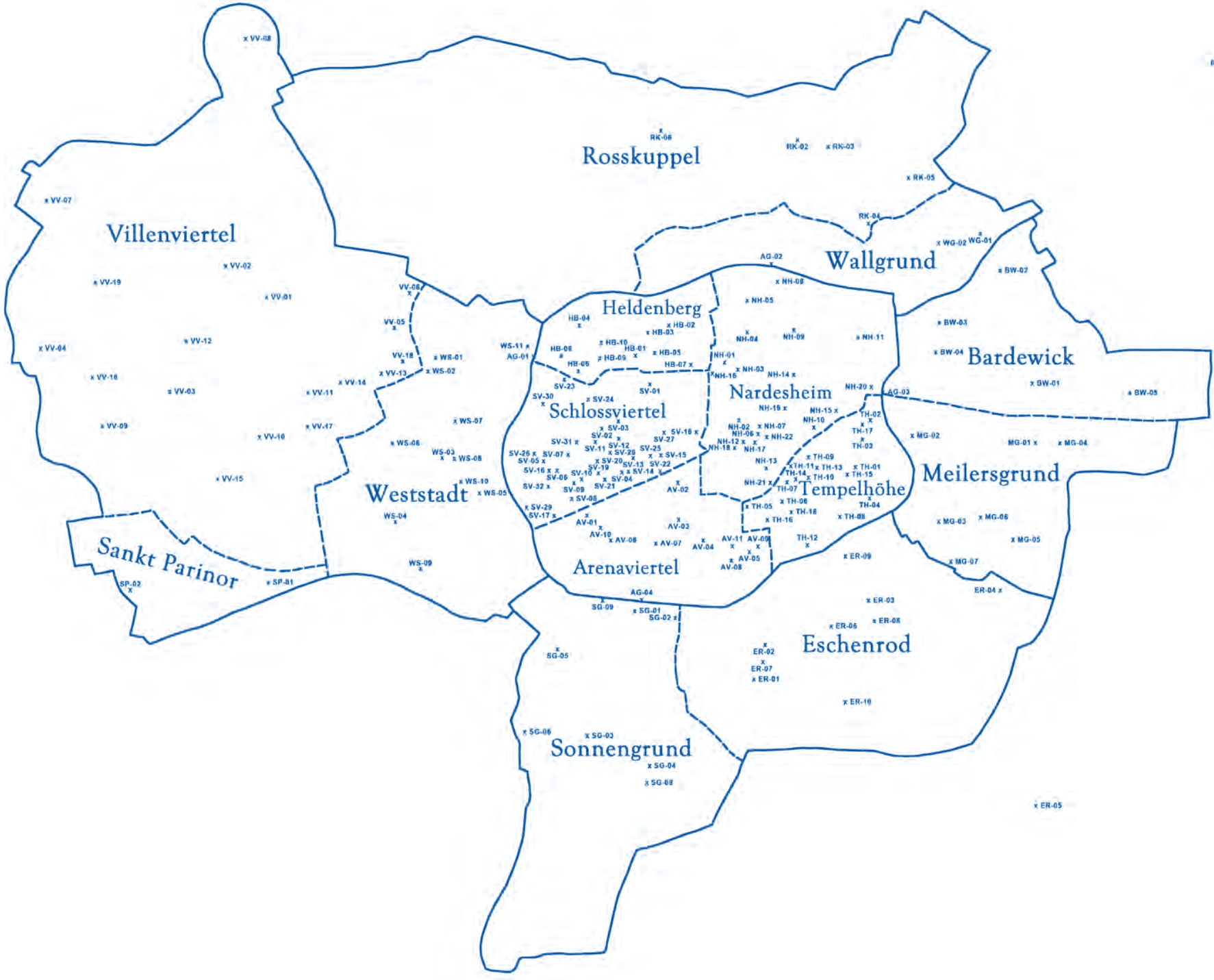
Das zentrale Mittelreich

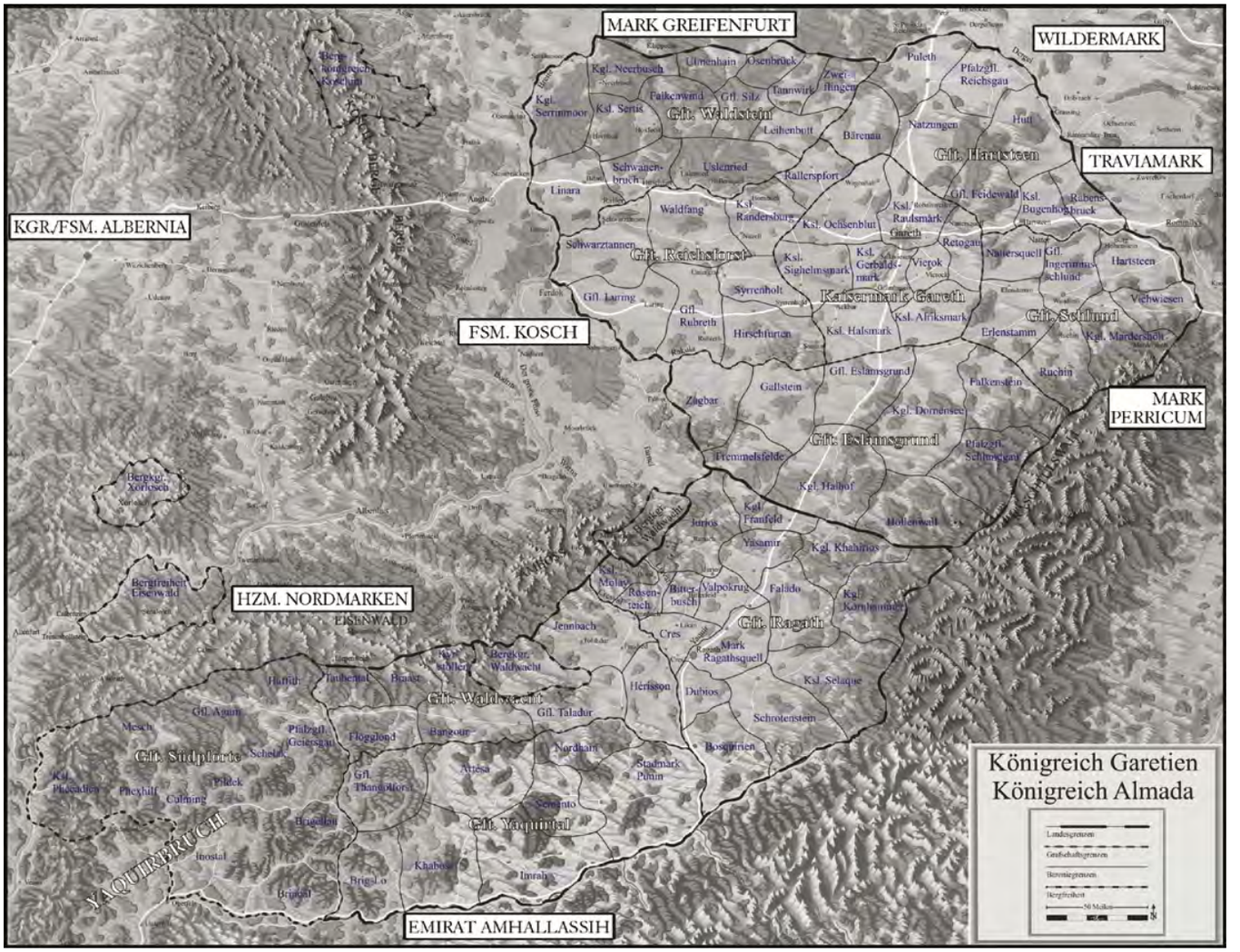


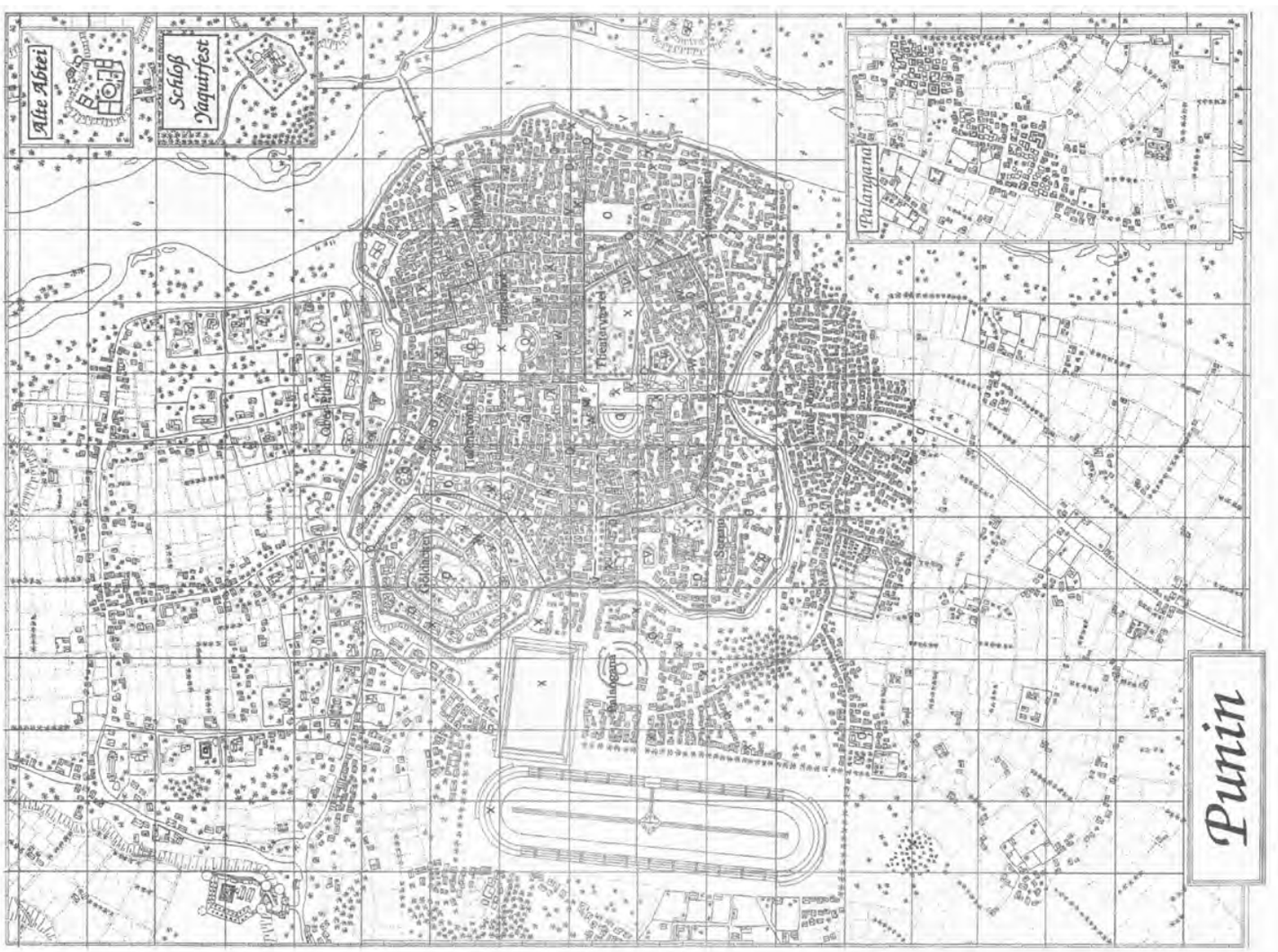
Kaiserstadt Gareth und Umgebung

2,5 Meilen


Alte Abtei
Schloß Yaquirfest
Palangana
Königsstadt
Punin
gen Firun
100 Schritt


Rosskuppel
Villenviertel
Wallgrund
Heldenberg
Bardewick
Nardesheim
Schlossviertel
Meilersgrund
Weststadt
Tempelhöhe
Sankt Parinor
Arenaviertel
Eschenrod
Sonnengrund


MARK GREIFENFURT
WILDERMARK
TRAVIAMARK
KGR./FSM. ALBERNIA
FSM. KOSCH
MARK PERRICUM
HZM. NORDMARKEN
EMIRAT AMHALLASSIH
YAQUIRBRUCH
EISENWALD
Gfl. Waldstein
Gfl. Hartsteen
Gfl. Reichshorst
Kaisermark Gareth
Gfl. Eslamsgrund
Gfl. Ragath
Gfl. Waldwacht
Gfl. Südplatte
Gfl. Yaquirtal
Königreich Garetien
Königreich Almada


Alte Abtei
Schloß Yaquirfest
Palmengarten
Punin

Aventurien

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst unter-gegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Herz des Reiches

Redaktion: Anton Weste

Kaiser und Burgen, Ritter und Caballeros, Weinberge und Weizenfelder, Priester und Tempel, Städte und Patrizier: Das *Herz des Reiches* ist nicht nur das Zentrum des weiten Mittelreichs, das einst Kaiser Raul schuf, sondern auch die von vielen Menschen besiedelte geographische Mitte Aventuriens.
Die hier gelegenen Königreiche Garetien und Almada sind Zentren mittelreichischer Kultur, Erben einer langen Geschichte und Schauplatz für Machtkämpfe unter Adligen, stolzen Bürgern und geweihten Dienern der Götter.
Gareth, die größte Stadt des Kontinents, bietet zwischen goldenen Palästen und dunklen Elendsgassen viele Gesichter – und an jeder Ecke ein neues Abenteuer. Etliche Helden haben für dieses Land gestritten und großen Ruhm erworben.
Der vorliegende Band bringt Ihnen diese lebendige Region näher: Sie finden hier ausführliche Informationen zum Leben in Almada und Garetien, zum fahrenden Volk der Zahori und eine umfangreiche Stadtbeschreibung der Metropole Gareth. Dazu enthält der Band auch Artikel zu Historie, Gesellschaft, Adel und Machtverhältnissen, die einen Überblick über das gesamte Mittelreich in der schwierigen und zugleich heldenhaften Zeit nach dem Jahr des Feuers erlauben.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur der zentralen Provinzen des Mittelreichs und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln benötigt; Kenntnis weiterer Regelwerke (*Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk, Götter & Dämonen*) und Ergänzungsbände (*Aventurisches Arsenal, Geographia Aventurica, Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Zoo-Botanica Aventurica*) ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
12014PDF

Das Schwarze Auge

Herz des Reiches

Garetien, Almada und die Kaiserstadt Gareth im Jahre 1030 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Enthält Karten und Pläne der Region